

Sanattan Sanat Üretimi ve Takı Sanatına Yansımaları

İzzet Zorlu¹
Nesrin Yeşilmen²

Öz

Uyarlama teriminin daha çok edebiyat, tiyatro ve sinema sanat dalları ile doğrudan ilintili olduğu söylenebilir. Bu terim asıl ait olduğu sanat dallarında, birbirine adapte edilmiş ve bir ahenk ile dengeli bir şekilde birbirine uydurulmuş yazınları ve performansları karşılamaktadır. Başka disiplinlerde de karşılaşılan uyarlama olgusu plastik ve geleneksel sanatların neredeyse tamamında sanatsal üretimlerin konusu olabilmektedir. Böyle bir tablonun oluşmasında sanatsal üretimlere aracılık edecek birtakım harekete geçirici dürtülerin sanatçı tarafından araştırılması/kurcalanması kuşkusuz önemli bir rol oynamaktadır. Son yıllarda lisansüstü eğitim programlarında oldukça fazla görülen *disiplinler arası ve multidisipliner* yaklaşımların mevcudiyeti, aslında bir şekilde sanat dalları arasında uyarlamaları teşvik ettiği, ortak çalışma alanları oluşturduğu sonucunu doğrulamaktadır. Bu alanla ilgili olarak üretim yapmadan önce kavramsal olarak bu terimin doğru yere oturtulması gerekmektedir çünkü ilham (esin), öykünme (taklit), kopya, yorumlama, aktarım ve analogi sanatsal üretimler yorumlanırken sıklıkla kullanılan terimlerdir. Hangi isimlendirmenin tercih edildiğinden bağımsız olarak, bu alandaki tüm eylemler sanattan sanat yapma yöntemi olarak kabul edilebilir. Bir romanın tiyatro veya sinemaya uyarlanması zaten bilinen ve göz önünde olan bir sanatsal üretimdir. Bunun yanı sıra plastik ve geleneksel sanatların birçoğunda olduğu gibi takı sanatı alanında da bazı uyarlamalar tespit edilmiştir. Bu uyarlamalarda neyin nasıl adapte edildiği analiz edilecektir. Araştırmanın sonunda ise sanatta uyarlama temasına uygun farklı sanat dallarından takı sanatına uyarlamalar yapılacaktır. Araştırmanın çerçevesini sırasıyla, uyarlamanın düşünce sistematiği yani kuramsal çerçeve, mevcut eserlere ait veri toplama ve gözlem, son olarak da geleneksel üretim teknikleri kullanılarak sanatsal çıktılar (takı formları) elde edilecektir. Metodolojik olarak bu çalışma betimsel modele dayalı nitel bir araştırma örneğidir.

Anahtar Kelimeler: Uyarlama, Geleneksel Sanatlar, Plastik Sanatlar, Takı Sanatı, Mücevher

Art from Art Production and Its Reflections to Art of Jewellery

Abstract

It can be said that the term adaptation is directly related to the art branches of literature, theater, and cinema. This term refers to literature and performances that are adapted to each other and balanced with harmony in the branches of art to which it belongs. The phenomenon of adaptation, which is also encountered in other disciplines, can be the subject of artistic productions in almost all of the plastic and traditional arts. In the formation of such a framework, the artist's investigation

¹ Arş. Gör., Mardin Artuklu Üniversitesi Midyat Sanat ve Tasarım Fakültesi Kuyumculuk ve Mücevher Tasarımı Bölümü & Doktora Adayı, Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Plastik Sanatlar Sanat Dalı, ORCID NO: 0000-0001-8121-143X, izzetzorlu@artuklu.edu.tr

² Doç., Mardin Artuklu Üniversitesi Midyat Sanat ve Tasarım Fakültesi Kuyumculuk ve Mücevher Tasarımı Bölümü, ORCID NO: 0000-0002-8179-9728, nesrinyesilmen@gmail.com

of some motivating impulses that will mediate artistic productions undoubtedly plays an important role. The existence of *interdisciplinary and multidisciplinary* approaches, which have been seen quite a lot in graduate education programs in recent years, actually leads to the conclusion that it somehow encourages adaptations between branches of art and creates common study areas. Conceptually, this term should be placed in the right place before producing in this field, because inspiration, imitation, copy, interpretation, transfer, and analogy are terms that are frequently used when interpreting artistic productions. Regardless of which nomenclature is preferred, all actions in this field can be considered a method of making art from art. Adapting a novel to theater or cinema is an artistic production that is already known and visible. In addition, some adaptations have been identified in the field of jewellery art, as in many of the plastic and traditional arts. In these adaptations, what has been adapted and how will be analyzed. At the end of the research, adaptations will be made from different branches of art to the art of jewellery following the theme of adaptation in art. Artistic outputs (jewellery forms) will be obtained by using the system of thought of adapting the research framework, that is, the theoretical framework, data collection and observation of existing works, and finally, traditional production techniques. Methodologically, this study is an example of qualitative research based on the descriptive model.

Keywords: Adaptation, Traditional Arts, Plastic Arts, Jewellery Art, Metalsmith

Uyarlama sözcüğü Türk Dil Kurumunun edebiyat alt alanı sınıflandırmasına göre (tarihsiz), “Bir eseri çevrildiği dilin, konuşulduğu toplumun yaşayışına, inançlarına uydurma” olarak tanımlanırken, genel anlamda ise “adaptasyon ve birbirine uydurma” işidir. Uyarlama, sinema sanatı özelinde, tarihin ilk yıllarından günümüze kadar sürekli gündemde olan bir olgudur. Sinema kuramcıları, sinemanın, başka sanat dallarıyla olan benzerliklerini ve bu sanatlardan aldığı unsurları açıklamaya çalışmışlardır (Dirilgen, 2019, s. 13). Tüm uzun metrajlı filmlerin dörtte birinin uyarlama olduğu tahmin edilmektedir (Giannetti, 1982, s. 289). Sanatta uyarlama ile Batı kültürlerinin edebi geleneklerinin doğuşundan itibaren karşılaşmaktadır (Özaltun, 2010, s. 22).

Uyarlama kavramına oldukça yakın duran ve az farkla ayrılan terimlerden üçü taklit, ilham ve kopyadır. Öykünme ile anlamdaş olan taklit genel olarak “belli bir örneğe benzemeye ya da benzetmeye çalışma anlamında gelir” (TDK, tarihsiz). Sanat alanında ise taklide yüklenen anlamlar 18. yüzyıl öncesi ve sonrası olarak ele alınmalıdır. Aristo, Platon ve Batteux’ye göre (Tetikçi, 2017) plastik sanatlar doğanın güzelliğinin taklidi ile oluşur. Başlangıçta taklit bir nevi sanat olarak kabul görmekteyken içinde bulunduğumuz yüzyılda taklidin sanat olduğunu kabullenmek pek mümkün değildir (ss. 2275-6). Taklit (kopyadan farklı olarak) bazı fazlalıklar veya eksiklikler barındırabilir (Yılmaz, 2010, s. 44). İlham alma ile anlamdaş olan esinlenme, çağdaş anlamıyla “sanatçıyı çalışıp eser vermeye yönelten somut itkidenden başka bir şey değildir” (Tetikçi, 2017, s. 2275). Kopya kelimesinin sanat alanındaki anlamı, “Ünlü bir sanatçıya ait bir yapının bir başkasınca üretilen tıpkısıdır” (Sözen ve Tanyeli 2003, ss. 79, 136). Uyarlamaya yakın anlamlar içeren diğer üç terim: aktarım, yorumlama ve analogidir. Bunları birbirinden ayırırken aktarım için “doğrudan ve minimum görünür müdahale”, yorum için “eserin özüne sadık kalarak isteyerek ya da istemeyerek değişikliğe uğratıldığı durum” ve analogi için ise “eserin özgün halinden fark edilir derecede uzaklaşılan yöntem” olarak tanımlamalar yapmaktadır (Wagner, 1975, s. 223’ten aktaran Leitch, 2007, s. 93). Analogide, uyarlama tasarım, orijinal tasarımdan özerkliğini alır, iki tasarım arasında yalnızca atıfta bulunulmuş benzerlikler veya atıfta bulunulmamış farklılıklar kalır (Dirilgen, 2019, s. 14). Özellikle geleneksel sanatlarda, usta çırak ilişkisi ile ilerlenen alanlarda hatta sanat eğitiminin tamamında ilk denemeler, ilk öğrencilik yılları ve amatör seviyelerde yapılmış işler birer taklit ve kopyadır, bu taklitlerin ardından imge tasarımcısı kendi üslubunu oluşturup yetkinliği elde eder (Yağmur ve Zorlu, 2021, s. 392). Edebiyat alanında da bu duruma

benzer yaklaşımlar vardır. Örneğin Osmanlı döneminde birinin şair olabilmesi için öncelikle 5000 beyit ezberlemesi gerekir ve ardından tüm bu beyitleri unutmaması istenir (Kurnaz, 2007). Kopya terimi 13. yüzyılda bir yazının yeniden üretimi şeklinde tanımlanırken 19. yüzyılda ise bir öğrencinin herhangi bir konuda yaptığı yeniden üretim veya çoğaltma işlemini belirtir olmuştur. Bilhassa desen eğitiminde, eğitim çoğu kez kopya uygulaması ile yapılmaktadır (Aktulum, 2016, s. 141). Taklit ve kopya kavramlarının yerine, bir noktaya ulaşıldıktan sonra, yorumlama ve esinlenme vb. ifadeler (Tetikçi, 2017, s. 2280) ile sanatçı sanatsal gelişimine devam etmektedir.

Yapılan tüm bu kavramsal açıklamalar ile aslında sanattan sanat yapılan ikincil üretimin adlandırılmasında özgün yapıttan uzaklaşılınca tercih edilecek terim de değişmektedir. Orijinal esere en yakın üretim olan kopya, en uzak olan analogi olarak isimlendirilebilir. Öte yandan orijinal eserin sadece bir veya birkaç ögesini ele alarak yapılan yeni üretimi kopya olarak adlandırmak Tetikçi'ye göre (2017) pek de mümkün değildir (2289). Bilimsel bir araştırmanın yazarı, yaptığı yayının defalarca atıf almasını istemesi gibi, sanatçının da ortaya koyduğu biricik eserinin bir başka sanatsal üretimin çıkış noktası olması birincil eser sahibini memnun edici bir durum olması beklenir. *Taklitler aslına yaşatır/yüceltir* mantığına paralel olarak böyle bir varsayıma gidilebilir. Zira bu durum farklı disiplinlerde de karşılık bulmuştur. Bir markanın piyasada taklidinin bulunması onun başarılı bir girişim olduğuna delil sayılır.

Plastik ve Geleneksel Sanatlarda Uyarılma

“İyi bir uyarılma asıl yapıtın sözünü ve özünü yeniden kurabilmelidir” (Bazin, 1966, s. 128) önermesi tüm sanat dallarını değerlendirme kistası olarak ele alınabilir. Böylece yeni oluşturulacak bir tasarımdan beklentinin ne olması gerektiği sorusuna cevaben önemli bir köşe taşı elde edilmiş olur. Bu noktada sanatçının yeni üretimlerde bulunurken, çıkış noktası olarak kabul ettiği kavram veya objeden çok da uzaklaşmadan tasarımı sonuçlandırması gerekir. Tamamlanmış bir eser yorumlanırken daha ilk cümlede veya ikincisinde eserin neyden uyarlanılarak son halini aldığı düşüncesi uyandığında, Bazin'in bahsettiği özün etkili olarak kullanıldığı kabul edilebilir. Yani orijinal esere olan sadakat söz konusudur.

Hutcheon'e göre (2006) üç kural ile uyarılmanın tanımlanması mümkün olabilir (7-16). Bunlar: Belirli bir ya da daha fazla yapıtın fark edilebilir dönüşümü, yorumlayıcı ve yaratıcı bir şekilde kendine mal etme, uyarılan yapıt ile bariz ilişki olarak sıralanabilir. Uyarılma bir tekrarlama eylemidir fakat bu tekrarlama kopyalama olmaksızın yapılmalıdır. Araştırmanın bundan sonraki kısımlarında yerli ve yabancı sanatçıların, plastik ve geleneksel sanatların bazı alanlarında uyarılma ve yorumlama kavramını nasıl algılayıp uygulamaya geçirdikleri analiz edilecektir. Son başlıkta ise takı sanatı özelinde deneysel uygulamalar yapılacaktır.

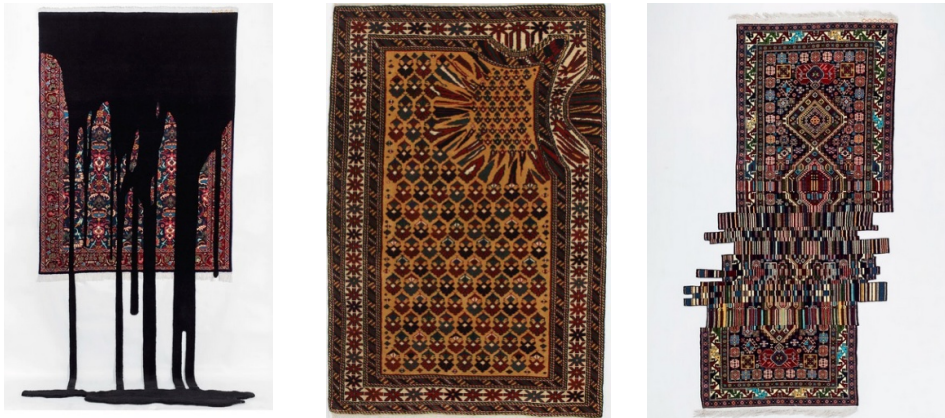
Takunyalar, geleneksel el sanatlarından biri olan ahşap işçiliği ile üretilen ve aynı zamanda Türk hamam kültüründe yer alan eşyalardan biridir. Geleneksel Türk süsleme motiflerini de üretimlerinde kullanan sanatçı Gül Tepe, takunyadan hareketle çini sanatında uyarılmalarda bulunmuştur. Çini çamuruyla elde şekillendirilen takunyalar yarı stilize bitkisel motifler ile bezenmiş, sıraltı tekniği uygulanmıştır (Tepe, 2019, s. 59). Aslı ahşaptan yapılan ve günümüzde nadiren kullanım alanı bulan takunyalar bu uygulamalar ile işlevsellikten uzak, sanatsal ve dekoratif bir kimlik kazanmıştır (Görsel 1-3). Geleneksel tezyini sanatlarda kullanılan penç, hatayi, rumi gibi süsleme öğeleri ile Türk hamam kültüründe görülen kullanım eşyası olan takunya birleştirilerek aynı eserde birden fazla folklorik ileti taşınmıştır.



Görsel 1-2-3. Gül Tepe, *Rumili Takunyalar*, 2019, sıraltı çini tekniği (Tepe, 2019, s. 59, 69, 72)

Faig Ahmed Azerbaycan dokuma sanatından hareketle yaptığı çağdaş tasarımlar ile Jameel Prize 3 almaya hak kazanmıştır. Dokuma sanatından uyarlamalarla boyama, heykel, video ve enstalasyon (yerleştirme) vb. çalışmaları yapmaktadır. Burada bahsedilen boyama doğrudan resim sanatı olmayıp mürekkep ve kâğıt ile değildir. Faig Ahmed boya-dokuma birlikteliği ile kendi özgün sanatını gerçekleştirmektedir (Görsel 4). El dokuması yün halıların tasarımlarını oluşturup imalatçıya dokutarak, onlara optik illüstrasyonlar ekleyerek (Görsel 5) tamamen çağdaş üç boyutlu kinetik tasarımlar elde etmektedir. Faig Ahmed'in özgünlüğü yakaladığı nokta tanımlanması güç olduğundan onun sanatı, lif sanatı (Acar ve Önemli, 2018, s. 343), heykel sanatı (Kar, 2021, s. 54), tekstil sanatı (Özkendirci, 2016, s. 47) olarak yayınlarda yer bulmaktadır ve bunlara dijital sanat da eklenebilir. Sanatçının geleneksel dokuma sanatından çağdaş sanata uyarlama yaptığını gösteren bir örnek olarak *Geleneksel Piksel* adlı eser verilebilir (Görsel 6). Burada, bilgisayar ekranında görülen pikseller ile halılardaki düğümler eşleştirilmiştir (Çeber, 2018, s. 104). Doğu mirasını, Batı modernizmiyle harmanlayan Faig Ahmed böylece dokuma sanatı için genel kabul görmüş geleneksellik algısını yok etmektedir. Yaptığı çalışmalarda sanatta manipülasyon, deformasyon, dekonstrüksiyon ve dijital bozulma etkileri görülmektedir.

Günümüzde, geleneksel Türk sanatlarının değişime kapalı olduğunu, tutucu bir sanat anlayışına sahip olduğunu savunan ve hatta bu bölümün güzel sanatlar fakülteleri içinde yer almasını sorgulayan bir gruptan söz edilebilir. Eleştirmen Samed Karagöz "Çağdaş sanatların Türkiye'de ve dünyada her geçen gün artan bir ilgiyle daha çok takipçi topladığını ve çağdaş sanatların bir cazibe merkezi haline gelmesiyle geleneksel sanatların etki alanının gerilediğine vurgu yapar (Bereketli, 2016). Hâlbuki bu alanda çalışma yapan sanatçıların ihtiyaç duyduğu şey Faig Ahmed'in tasarımlarında görülenlerdir (Görsel 4-6). Yani genç tasarımcılar hem bugününü iyi okumalı hem de ilhamını geçmişten alarak orijinal ve yeni eserler verebilmelidir. Tansuğ'a göre (1998) gelenek, bir duyarlılık ve ruh sorunudur, eski biçimlerin muhafazakâr bir tavır ve ısrarla kendilerini devam ettirmesi değildir (19).



Görsel 4-5-6. Faig Ahmed, ABD (2016) - İngiltere (2014) sergileri, dokuma (Drake, t.y.)



Görsel 7.
Dokuma örneği (Canay, 2011, s. 51)



Görsel 8.
Ayla Canay, *Bağlı*, 2011, seramik raku pişirim (Canay, 2011, s. 93)

Türk dokuma sanatında görülen motiflerden biri olan bukağıdan (Görsel 7) hareketle seramik sanatında uygulamalar yapan sanatçı Ayla Canay geleneksel motifler ile çağdaş seramik tasarımları yapıp sanat alımlayıcılarına sunmaktadır. Döküm tekniği ile yapılan tasarımda siyah-beyaz dengesi oluşturulduktan sonra bisküviler sırlanıp raku pişirim yapılmıştır (Sevim ve Canay, 2013, s. 66). Bukağı imgesi ile aile kurumunun sürekliliği ve bağlılığı sembolize edilmektedir. Birimlerin yukarı ve aşağı yönlerde konumlanması hayattaki değişkenliğe vurgu yapar. Tasarımdaki bütünden ayrılacak bir parça kendi başına ayakta kalamayacak şekilde tasarlanmıştır (Canay, 2011, ss. 50, 89, 95). Kompozisyon oluşturulurken birimlerin birbiri ardınca sıralanması da birlik, beraberlik kavramlarını çağrıştırıp, motifin sembolizmine atıfta bulunmaktadır (Görsel 8). Bukağı motifinin doğada bir karşılığı yoktur, dolayısıyla soyut bir simgeye halı, kilim dokuyanlar tarafından yüklenen anlamlar sonucu günümüze kadar gelmiştir. Böylelikle seramik sanatı ile bir göstergeye üç boyutlu form verilmiştir. Ritim ve tekrar ilkeleri tasarımda egemenlik kurmuş olup renk seçimleri ise kontrast oluşturmaktadır. Tekrar eden öğelerin ardı ardına sıralanması izleyiciyi tasarımın içinde seyahate çıkarmaktadır. Tasarımı oluşturan beyaz birimlerin üzerinde beliren damarlı görünüm sonradan oluşturulmuş ise yapay doku, pişirim esnasında oluşmuş yüzeysel ve kılcal çatlaklar ise doğal doku olarak adlandırılabilir.

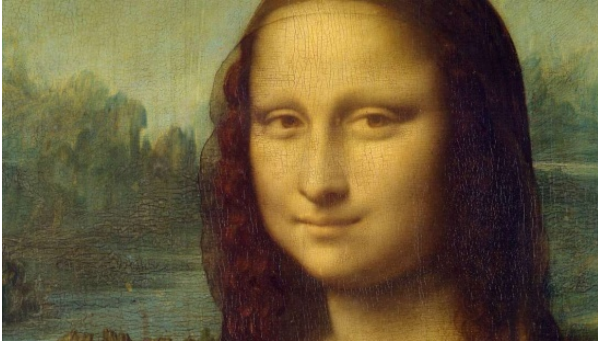
Merkezindeki bir noktanın etrafına çizilen çemberler ve diğer farklı geometrik şekillerden oluşan mandala sanatı genellikle dairesel bir bütünlük oluşturur. Mandala, şekillerin belli bir düzene göre boyanması esasına dayanır (Görsel 9). Budizm kökenli olan bu sanat aynı zamanda bir meditasyon aracı olarak da kullanılır (Srivastava, Goel ve Rani, 2019, s. 1). Nupur Srivastava ve beraberindeki bir grup sanatçı, mandala sanatından hareketle moda tasarımı alanında üretimler yapmaktadır. Ortaya konan eserlerde mandala motiflerinin dini önemi nedeniyle yalnızca vücudun üst kısımlarında giyilebilecek elbise ve aksesuarda uygulamalar görülmektedir. Şal, tunik, yelek, bez çanta, atkı vb. tasarımlar tercih edilmektedir. Mandala sanatından tekstil uyarlamaları bütünden kesitler alınarak yapılmış tasarımlara örnek teşkil etmektedir. Mandalanın sanat girdisi olarak ele alınmasıyla yapılan tasarımlar, etnografik tasvirlerin uyarlanması ile oluşturulan estetik birer sanat imgeleridir (Görsel 10-11).



Görsel 9. Mandala sanatı (Şengül, 2022)

Görsel 10-11. Nupur Srivastava vd., 2019, tekstil (Srivastava, Goel ve Rani, 2019, s. 4).

Geri dönüşüm sanatı veya atık sanat olarak bilinen alan, ekolojik sanat ile benzer mesaj taşınmasıyla ve günümüzde yaşanan çevre sorunları nedeniyle gittikçe fazla rağbet görmektedir. Bu türün önemli temsilcilerinden İngiliz sanatçı Jane Perkins, *Plastik Klasikler* koleksiyonunda ünlü sanatçıların tablolarından uyarlamalar yaparak atık plastikler ile çalışmıştır. Eline geçen atıl ve buluntu objeleri renklerine bile karışmadan olduğu gibi kullanmaktadır. Kişisel sayfasında “her sanatçının kendini ifade edebileceği doğru malzemeyi bulması gerekir” (Perkins, tarihsiz) diyen sanatçının, bu dizisinde yer alan *Da Vinci'den Sonra* (Görsel 12-13) adlı çalışması yağlı boya resim sanatından atık sanatına yapılmış bir uyarlamadır. Jane Perkins atık plastikler ile yapmış olduğu *Mona Lisa* tablosuna vermiş olduğu isim ile zaten doğadaki mevcut kötüye gidişe bir kelimeyle de olsa gönderme yapmış gibidir. Günümüzde doğa, çağdaş insanın *kullan-at* moduna geçmesiyle alarm vermektedir (Yağmur ve Zorlu, 2021, s. 388).



Görsel 12. Leonardo Da Vinci, *Mona Lisa*, 1503, yağlı boya, Louvre Müzesi (Altındış, 2019)

Görsel 13. Jane Perkins, *Da Vinci'den Sonra*, 2011, plastik atık (Perkins, tarihsiz)

Türk resim sanatında önemli yer tutan sanatçı Osman Hamdi Bey'in 1906 tarihli ünlü *Kaplumbağa Terbiyecisi* adlı eserinden (Görsel 14) hareketle resim sanatında yeniden yorumlama yapan sanatçı Esra Aydın *Horoz Terbiyecisi* adlı eserle bir parodi oluşturmuştur (Görsel 15). Orijinal eserde elindeki ve sırtındaki müzik aletleriyle mekândaki kaplumbağaları eğiten figür, ikincil çalışmada yerini sırtındaki odun yüklü sepet ile horoz terbiye eden yöresel kıyafetli Karadeniz kadınına bırakmıştır (Aydın, 2017, s. 108). Bu eserde mekân olduğu gibi aktarılmış olup eserlerdeki figürlerde değişiklikler görülmektedir. Yaşlı adam genç bir kadın olarak, kaplumbağalar ise horoz olarak tasvir edilmiştir (Görsel 15). Eserdeki mekânın olduğu gibi kopya edildiği, figürlerin yerleştirildiği kısmın ise sanatsal yaratıcılık içerdiği ifade edilebilir.



Görsel 14. O. Hamdi Bey, *Kaplumbağa Terbiyecisi*, 1906, yağlı boya, Pera Müzesi (Peramuseum)
Görsel 15. Esra Aydın, *Horoz Terbiyecisi*, 2014, tuval üz. yağlı boya, 195x102 cm (Aydın, 2017, s. 109)

Takı Sanatında Uyarlamalar

Günümüzde takı statü göstergesi, süslenme aracı veya yatırım aracı olarak son kullanıcıya ulaşır. Takı tarihinde ise, içgüdüsel olarak korunma isteği, tılsım, tanrı ile iletişim kurma vb. olarak pek çok neden sıralanabilir. Örneğin yüzükler eşler arasında bağlılık göstergesi, din adamlarının parmağında büyü, padişahın parmağında ise mühür görevi görmektedir (Yeşilmen, 2018, ss. 3, 74). Sanatsal anlamda takı uygulamaları yapan sanatçılardan Nesrin Yeşilmen, takıyı (2018) "kavramsal bir ifade derdi olan ve bedende taşınabilen sanat objeleridir" şeklinde tanımlamaktadır (3). Tarihte ilk takı yapımı günümüzden yaklaşık 30 bin yıl kadar evvel Üst Pleolitik Çağ'a işaret etse de (Türe ve Savaşçın, 2000, s. 26) gerçek anlamda ince bir işçilik ile bir dizi uzmanlık bilgisi gerektiren ilk örnekler İÖ 4. binyıl sonlarında Mezopotamya ve Mısır'da rastlanır (Childe, 1946). Anadolu'da bilinen altın madeni İÖ 3. binyılda İskenderun yakınlarındaki Asi Irmağından çıkarılan altındır. Osmanlı arşivlerine göre ise Anadolu'da Kars ve Artvin bölgesinde altın madenleri işlenmiştir (Türe ve Savaşçın, 2000, ss. 14-15)

Fatih Yeşilmen, tezhip sanatında sıklıkla görülen penç, hatayi ve rumi gibi motifleri takı sanatına uyarlamaktadır. Sanatçı, tasarımlarında reçine ve metal kilini de kullanarak geleneksel motifleri yenilikçi bir teknikle ele almaktadır (Görsel 16-17).



Görsel 16. Tezhip sanatı, serbest halkar uygulaması (Tokmak, 2015)

Görsel 17. Fatih Yeşilmen, *Tezhipli Takılar*, 2020, metal kili-reçine (Arslan ve Yeşilmen, 2021, s. 62)



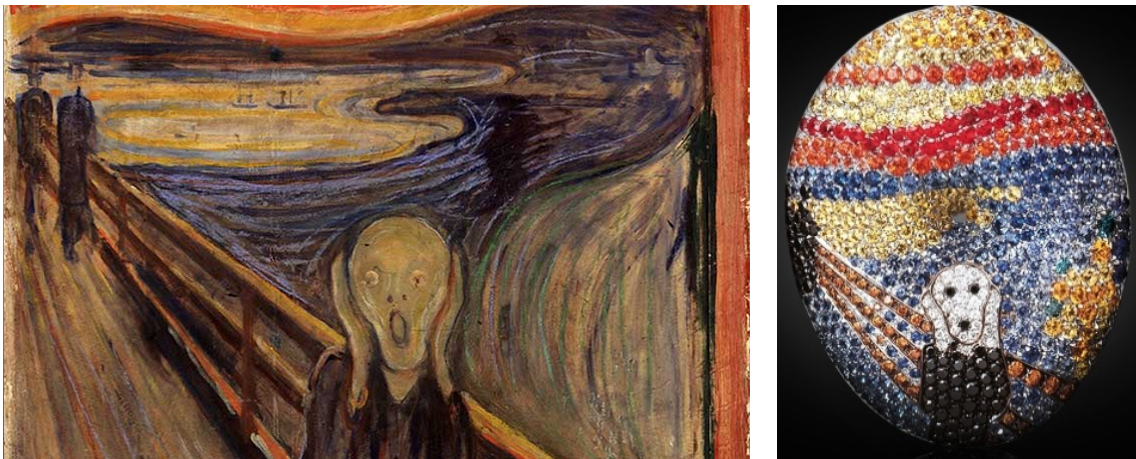
Taş süsleme sanatındaki geometrik bezemelerden uyarlama yaparak dijital ortamda modelleme ve üretim yapan sanatçı Abdil Saraçoğlu, Divriği Ulu Camii ve Şifahane taş kapı süslemelerindeki motifleri birer sanat girdisine dönüştürmüştür (Görsel 18). Böylelikle geleneksel motiflerden modern teknikler ile sanat çıktısı elde edilmiştir. Çizimler Rhino adlı vektör tabanlı bir çizim programı ile yapıp Vray motoru ile üç boyutlu (render alınarak) görüntüler elde edilebilmektedir. Üç boyutlu yazıcıların desteklediği uzantılar (.stl) aracılığı ile tasarım doğrudan mumdun üretilir yani kalıbı alınmış olur. Daha sonra döküm işlemleri yapılarak üretim tamamlanır (Görsel 19-20).



Görsel 18. Sivas Divriği Ulu Camii ve Darüşşifası, 13. yy. Anadolu Selçuklu (Saraçoğlu, 2015, s.31)

Görsel 19-20. Abdil Saraçoğlu, *Alyans*, 2015, dijital modelleme (Saraçoğlu, 2015, s.74)

İtalyan sanatçı Carlo Palmiero İtalya'nın kuyumculuk geleneğiyle her daim adından söz ettiren kasabası Valenza'da doğmuştur. Takı sanatı ile resim sanatının benzerliğine dikkat çeken sanatçı, altını tuvale, değerli taşları da palettteki renklere benzetmektedir. İlhamı açıklanması çok zor bir duygu olarak aktaran sanatçı, bir çiçekten veya defilede görülen bir kumaş parçasından ilham almanın mümkün olduğunu söylemektedir (Anonim, 2014). Sanatçı koleksiyonunda Gauguin, Mondrian, Picasso, Van Gogh, Kandinsky ve Munch (Görsel 21, 22) gibi ünlü ressamların tablolarından uyarlamalar yapmıştır. Carlo Palmiero'nun *Çiğlik* adlı tablodan yaptığı, resim sanatına örnek teşkil eden uyarlama birincil eserdeki perspektifi ve renk uyumunu ikincil esere geleneksel bir teknikle stilize ederek aktarmıştır (Görsel 21-22).



Görsel 21. Edvard Munch, *Çiğlik*, 1893, yağlı boya, Norveç Ulusal Müzesi (Ürgir, 2019)

Görsel 22. Carlo Palmiero, *Munch'a Saygı*, 2014, metal üzerine taş mihlama (Palmierogioielli)

Bir diğ er uyarlama ö rneğ inde halı sanatı çıkış noktası olarak ele alınmıştır. Kuyumculuk tarihinde bilinen en eski tekniklerden biri olan telkârinin, halı ve kilimlerde sıklıkla kullanılan motiflerden biri olan elibeline (Görsel 23) ile buluşması sonucunda ortaya çıkan eser, hem teknik açıdan hem de tasarımda kullanılan birim açısından tarihselliğ e vurgu yapmıştır. Ü ç kişiden oluş an kolektif bir çalışma sonucu (Aday Gürkan, Semiha Kocamanoğ lu, İbrahim Cırık) Mardin Olgunlaştırma Enstitüsünde ortaya konan çalışmalardan biri olan bu tasarımda telkâriyle birlikte kıl testere ile kesim ve taş mıhlama tekniğ i de kullanılmış tır. 6,3 gram ağırlığındaki yüzük tasarımında, elibeline motifinin merkezine telkâri uygulanmıştır (Görsel 24). 9,2 gram ağırlığındaki broş tasarımında ise birbirini takip eden iki kare boşluğ a telkâri uygulanmıştır (Görsel 25) (Allak, 2022, ss. 60-61).



Görsel 23. Halı sanatı ö rneğ i (Allak, 2022, s. 59)

Görsel 24-25. Aday Gürkan vd. *Elibeline*, tarihsiz kıl testese ile kesim, telkâri (Allak, 2022, ss. 60-61)

Fin sanatç ı Helena Lehtinen, tekstil sanatında kullanılan, kurdele, iplik, boncuk vb. materyaller ile takı sanatına uyarlamalar yapmaktadır (Görsel 26-27). Takılarında şek il, renk ve yüzey hep tekstil sanatı aracılığ ıyla oluşturulmuştur. 2015 yılında Finlandiya Mücevherat Sanatı Derneğ i tarafından Yılın Mücevher Sanatç ısı seç ilen Helena Lehtinen çalışmalarını ş u şekilde yorumlamaktadır: “Sanatsal pratiğ im, gündelik nesnelere ve biçimlere olan ilgimden kaynaklanıyor. Bu sıradan formlar veya nesnelere benim iş im için malzemedir. Bana oynama özgürlüğü veriyorlar; boyutu değ iştirin, malzemeleri değ iştirin, işlevi değ iştirin. Sıradan olan, benzersiz olana dönüşür” (Lokalhelsinki, tarihsiz). Mücevheri, sahibi tarafından yorumlanabilen ve anlamlandırılabilen bir sanat eseri olarak gören sanatç ının eserleri minimalist olarak görülse de yapımı kompleks bir dizi beceri istemektedir. Helena Lehtinen, tekstil sanatından uyarlama takılar yapmadan önce bitpazarlarında yıllarca gezerek malzeme toplamıştır (Taidekeskus, 2020). Elde ettiğ i kullanılmış malzemeleri etkili bir şekilde kullanması dolayısıyla ortaya koyduğ u eserler atıklardan yapılmış izlenimi vermemektedir. Tekstil sanatını takılarına yansıtan bir diğ er sanatç ı Marcela Pascual ise materyal olarak gümüş ve doğ al yün ile çalışmaktadır (Görsel 28-29).

Görsel 26-27. Helena Lehtinen, *İsimsiz*, 2020, tekstil (Athensjewelryweek)



Görsel 28-29. Marcela Pascual, *Kaleydoskop*, 2013, tekstil-gümüş (Pascual, 2013)

Dilimizde mücevher takmak veya takı takmak şeklinde bilinen terimler İngilizce, Almanca ve İtalyancada mücevher giymek veya takı giymek olarak kullanılmaktadır (Sırasıyla; wearing jewelry, schmuck zu tragen, indossare gioielli). Bu durumdan hareketle takı sanatına *giyilebilir mimari* kavramını kazandıran sanatçılar Frank Gehry ve Zaha Hadid yeni bir bakış açısı getirmişlerdir. Schmitt (2013), bir mimarın takı tasarımları yapmasının pek mantıklı bir seçim olmadığını belirtmesinin ardından, bu tasarımların özgün ve modern olduğuna dikkat çekmektedir. Bauhaus ve modernizmden etkilenen Frank Gehry, altın ve gümüşün sahip olduğu yansıtıcı parlaklığın tasarımlarına hareket getirdiğini düşünmektedir. Vero (2017), Frank Gehry'nin meslektaşları arasında yapıbozumcu bir mimar olarak tanındığını ve aynı zamanda binaları ve mücevherleri arasındaki ölçek farkının heyecan verici olduğunu aktarmaktadır. Dünyaca ünlü Irak asıllı İngiliz Mimar Zaha Hadid, 2016'da dünyaya veda etmeden önceki son eseri olan Georg Jensen Tasarım Evi, adeta mimariden takı sanatına ödünç verilen bir yapıdadır (Görsel 30-32). Tasarım evinde tercih edilen pürüzsüz akan paralel şeritler, takılarda da aynen kullanılmıştır. Heykelsi çift parmak yüzük 18 ayar olup 52,40 gram ağırlığındadır (Rubylane, tarihsiz). Bir mimarın kullanmaya alışkın olduğu metre ve santimetre birimlerinin aksine bir takı tasarımcısının milimetre ve hatta onun yüzde biri kadar bir ölçek kullanıyor olması bu iki disiplin arasındaki uyarlamaları ilginç ve ilgi çekici kılmaktadır.



Görsel 30. Basel World 2016 Fuarı Georg Jensen tasarım evi (Karakoç, 2016)

Görsel 31-32. Zaha Hadid, *Lamellae Koleksiyonu*, 2016, altın (Gouveia, 2016)

Deneysel Uygulamalar

Bu bölümde sanatta uyarlama temasına uygun iki farklı sanat dalından takı sanatına uyarlamalar yapılacaktır. El sanatlarından biri olan nakış işlemeciliği ve dijital sanat temalı uygulamalar olacaktır. Kültür ve Turizm Bakanlığının geleneksel el sanatları sınıflandırmasına göre iplik işçiliği; dokumacılık, halıcılık, oyacılık, kilimcilik, örgücülük vb. pek çok alt alanı içinde barındıran bir yapıdadır (Türkiye Kültür Portalı, tarihsiz). Dijital sanat içinde yer alan dijital oyunların ise New York'taki Modern Sanatlar Müzesinde (MoMA) Mart 2013'te bir koleksiyon ile sergilendiği bilinmektedir (Sezen, 2013, s. 130).

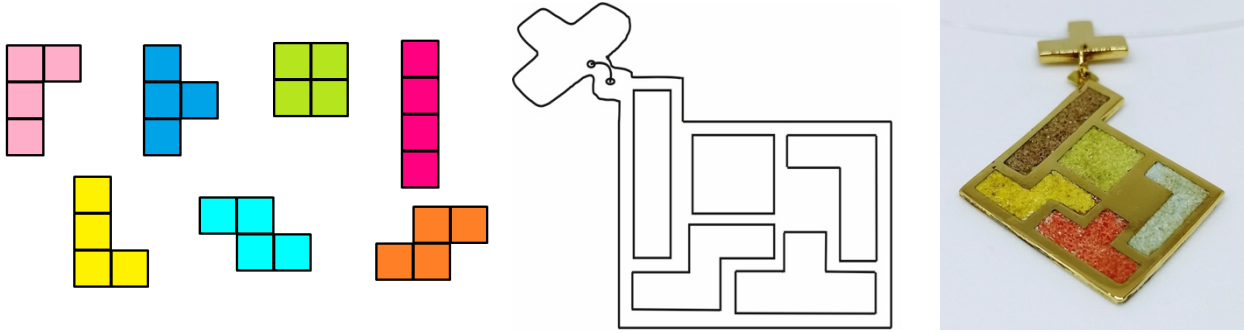
Dijital bir oyun olan tetris, 1985 yılında piyasaya çıkmış ve neredeyse herkesçe bilinen bir oyun haline gelmiştir. Sovyet matematikçi Alexey Pazhitnow bu oyunun mucididir. Nintendo adlı firma 1989 yılında Gameboy adlı el oyun konsolunu çıkarmış ve tetris bunun içinde yerini almıştır (Alan ve Taşdemir, 2017, ss. 8-9). Gameboy 12 yılda 155 milyon adet satış yapmıştır (Wright, 2006, s. 20). 2000'lere doğru tetris mobil telefonlara girmiştir (Özenç ve Yörük, s. 2019). 10 birim genişliğe ve 20 birim uzunluğa sahip bir ızgara üstünde, yukarıdan aşağıya doğru inen blokları düzenli olarak alt kısma dizme prensibine göre oynanan bu oyunda bloklar 90 derece dönebilmektedir.

Tasarım aşamasında önce tetris oyununu oluşturan birimlerin nasıl bir araya getirileceğine karar verilmiştir. Düzenleme oluşturulduktan sonra tasarımın renk ihtiyacı göz önüne alınarak renkli üretimler yapmaya olanak tanıyan mozaik tekniğine uygun malzemeler elde edilmiştir. Metal olarak pirinç (çinko ve bakır alaşımı), renkli taşlar ve yapıştırıcı temini ile uygulamaya geçilmiştir. 40 mikron alt tabaka, 60 mikron üst tabaka ve ucun kolyeye geçişini sağlayan 100 mikronluk parça tasarımda kullanılan pirinçlerdir. 60 mikronluk üst tabaka yüzeyine düzenlenen tetris kompozisyonu yapıştırılarak kıl testere ile kesilmiş ve böylelikle 5 adet tetris biriminin boşlukları elde edilmiştir. Oyuklara sahip üst tabaka ile aynı dış hatlara sahip alt tabaka kaynak yapıldıktan sonra çukur kısımlar mozaik tekniği mantığına uygun olarak, dövülmüş, ince kırıntılar haline getirilmiş taşlarla doldurulup yapıştırıcı ile yerlerine sabitlenmiştir. Ucun kolyeye geçiş parçası da bir tetris birimi olarak tasarlanmıştır.³

Günümüzde terk edilmeye yüz tutmuş, eskiden evlerin vazgeçilmezi olan nakış, Anadolu uygarlıklarından günümüze miras kalmış el sanatlarından biridir. Tarihi net olarak bilinmemekle birlikte arkeolojik kazılardan elde edilmiş Hitit, Mısır ve Mezopotamya nakışlarına rastlanmıştır. Kanaviçe, uygulandığı kumaş özelliğine göre iplikleri sayılarak ya da ipliği sayılamayan kumaşlar üzerine yardımcı bir gereç olan kanava bezinin telleri sayılarak yapılan bir işleme türüdür (Can, 2017, s. 324). Bu deneysel çalışmada ise

³ Görsel 34 ve 35'te sunulanların tasarım ve uygulaması İzzet Zorlu'ya aittir. Başka yerde yayımlanmamıştır.

geleneksel sanatlardan uyarılma yapma yoluyla kültürel bir bellek oluşturmak amacı ile nakışlar yeniden kullanılmıştır. Nakışlar, örf, gelenek ve ananelerimizin, renkler ve ipliklerle aktarılmış halidir. Nice annelerin kızları için, her zorluğa ve yokluğa rağmenilmek ilmek işlediği nakışların her biri ayrı bir dünyayı ve ayrı bir hikâyeyi anlatır. Tasarımda yaşanmışlığı olduğu ve geçmişin aktarıcısı olduğu düşünülen daha önceden kullanılmış, sandıklarda çürümeye terk edilmiş nakışlar kullanılmıştır.



Görsel 33. Tetris oyunu (Pngimage, tarihsiz)

Görsel 34. İzzet Zorlu, tasarım aşaması, 2020

Görsel 35. İzzet Zorlu, Tetris, 2020, kıl testere ile kesim, mozaik

Takı yapımında ana malzeme olarak metal kili kullanılmıştır. Metal kili, içerisinde metal tozu, saf su ve organik bağlayıcılar bulunan bir çeşit kil olarak adlandırılabilir. Seramik kili gibi elde şekillendirmeye uygun olan bu malzeme 800 °C-900 °C fırınlarda pişirilerek nihai şekline ulaşmaktadır. Yaşanmışlık barındıran kanaviçeler desenlerin yoğun olduğu kısımlardan kesilerek takıya aktarılmıştır. Ardından reçinenin bağlayıcı ve saydam özelliğinden yararlanılarak metal kili ile birleştirilmiştir.⁴



Görsel 36. Nakış örneği (Özatmaca, 2017)

Görsel 37. Nesrin Yeşilmen, Bellek Serisi, 2019, metal kili



⁴ Görsel 37, 38 ve 39'da sunulanların tasarım ve uygulaması Nesrin Yeşilmen'e aittir. Başka yerde yayımlanmamıştır.



Görsel 38-39. Nesrin Yeşilmen, *Bellek Serisi*, 2019, metal kili

Sonuç

Ülkemizdeki geleneksel motiflerin yaşatılması adına yeni tasarımlarda kullanımının desteklenmesine paralel olarak diğer kültürlerde de böyle bir çabanın olduğu görülmüştür. Gelenekselin modernizasyonu ile elde edilecek etkinin sanıldığı gibi ulusal çerçevede kalmayıp, Faig Ahmed örneğinde olduğu gibi global ölçekte takdir gören ve ödüllendirilen bir değere de sahip olduğundan söz edilebilir. Picasso, bu konuyla ilintili olarak, yeniliklere açık olduğu ölçüde geçmiş ile bağlarını her fırsatta seyirciye sunan bir sanatçıdır. Kendisi pek çok üslubu taklit etmiş ve çok sayıda resmi defalarca yorumlamıştır (Aydın, 2017, s. 3).

Mücevherin hem sembolik işlevi hem pratik işlevi hem de estetik işlevi vardır (Rodop, 2017, s. 22). Takı sanatı özelinde verilen örnekler ve deneysel uygulamalar bedende taşınabilecek ergonomide olması dolayısıyla pratik işleve de sahiptir. Takı sanatı özelinde yapılan uyarlamaların tamamı analiz edildiğinde Fatih Yeşilmen ve Marcela Pascual'ın tasarımları diğer çalışmalardan farklıdır, çünkü bu sanatsal üretimlerde iki ayrı sanatsal yeterliğin birlikteliği söz konusudur (Tezhip-maden sanatı, Görsel 17), (Dokuma-maden sanatı, Görsel 28-29). Mimariden yapılan takı uyarlamalarının birinde mimari süsleme ögesi ele alınmış (Görsel 18-20), diğerinde ise doğrudan mimari yapının formundan (strüktürden/konstrüksiyondan) hareketle takı tasarımları yapılmıştır (Görsel 30-32).

Uyarlamının tanımında da belirtildiği üzere ortaya konan eser, asıl yapının sözünü ve özünü yeniden aktarmalıdır. Deneysel uygulamalar da dâhil olmak üzere araştırmada verilen tüm örnekler seyirci tarafından incelendiğinde, çalışmaların, birincil eserin görseli verilmeseyse bile uyarlama eserden ilk çıkış noktası tahmin edilebilecek seviyede olduğu söylenebilir. Bu konuda belki Hint kültüründen folklorik göstergeler içerdiği için mandala sanatının tahmin edilmesi zorlayıcı olabilir.

Uyarlama, eser vermeye sevk eden somut itki olarak övülseyse de sanattan sanat yapma olarak tanımlansa da (Hutcheon, 2003, s. 39) bu durumu eleştiren yaklaşımlar da vardır. French (1991), uyarlama sanatını, yaratıcı intihal olarak görmektedir. Araştırma başlığında *sanattan sanat üretimi* tabirinin mevcudiyeti ile tetris oyununun bir sanat girdisi olarak ele alınması arasında bir çelişki doğabilir. New York Modern Sanatlar Müzesinde, içlerinde tetrisin de bulunduğu 14 dijital oyun 2013 yılında sergilenmiştir. Dijital oyunların bir sanat olup olamayacağı sorusunu serginin küratörü Paola Antonelli (Sezen, 2013, s. 130), "kesinlikle evet" şeklinde cevaplamıştır. Bunun da ötesinde bir başka sanat dalı olan etkileşimsel sanat dijital oyunları zaten bünyesinde barındırmaktadır. Çünkü bu sanat seyirci müdahalesine açıktır. Eser, oyuncu/seyirci/okurun tercihlerine dayalı olarak şekillenir (Sezen, 2013, ss. 131, 132). *Tetris* oyunundaki dijital formun dönüşümü oyuncu tarafından sağlanmaktadır.

Körebe, yakalamaca, saklambaç vb. oyunların oynanmaya devam ettiği ve sokak arkadaşlarının *oyun* kavramının gerçek dünyada karşılık bulduğu dönem olan 90'lar aynı zamanda sanal oyunların da temelini atıldığı dönemdir. Öte yandan oluşturulan tasarımda tetris gibi bir arkaik bilgisayar oyununun seçimiyle 90'lı yıllara duyulan özlem ifade edilmeye çalışılmıştır. Tetris oyununda yukarıdan gelen her bir şekil, farklı renklerde olsa da belli bir düzende sıralandığında bir bütün oluşturur, bu bütün renkli, hareketli ve canlıdır. Belli bir düzenle oluşan bu rastlantısal renklilik post-covid dönemde oldukça azalan ülkeler arası hareketlilik ve yaşanan yabancı düşmanlığına karşı bir mesaj niteliğindedir.

Geleneksel el sanatlarından nakış ile takıda yapılan uyarlamayla geçmişin izleri araştırılmış ve kültürel varlıkların günümüz sanat anlayışı ile yeniden uygulanması konusunda bazı denemeler yapılmıştır. *Bellek* olarak adlandırılan denemeler kimlik inşasının ve kültür kodlarının sürdürülebilmesi açısından da önemlidir. Geleneği olmayan bir sanat düşünülemez ve sanatlar arası etkileşim insanlığı var oldukça sürecek ve gelişecek bir durumdur.

Uygulama örnekleri ve deneysel çalışmalar incelendiğinde geleneksel sanatlar ile plastik sanatların sürekli alışveriş içinde olduğu görülmektedir. Plastik sanatlardan geleneksel sanatlara, gelenekselden geleneksele, gelenekselden plastiğe uyarlamaya örnek olacak çalışmalar araştırmamızda kolaylıkla fark edilebilir. Plastik sanatlardan geleneksel sanatlara uyarlama literatürde mevcut olabilir, bu durum tersine değerlendirilebileceğinden, araştırmamızda rastlantısal olarak böyle örnek mevcut değildir. Bu alışverişin hangi yönde olduğundan bağımsız olarak, uyarlamanın çok farklı sanat alanlarından sanatsal yaratıcılık yetisine sahip bireylerin faydalanabileceği bir yapıda olduğu görülmektedir.

Kaynakça

- Acar, S. ve Önemli, S. (2018). Çağdaş sanatta bir ifade aracı olarak halı. *Researcher: Social Science Studies*, 6(4), ss. 340-362.
- Adıgüzel, Ö. (2022, Mart 30). *Drama, sanat ve hayat ilişkisi, insan toplum ve medeniyet dersi* [Video]. T.C. Mardin Artuklu Üniversitesi YouTube Kanalı. <https://www.youtube.com/watch?v=DlJFu9lpP8E>.
- Aktulum, K. (2016). *Resimsel alıntı*. Çizgi Kitabevi Yayınları.
- Allak, F. (2022). Anadolu'daki kilim motiflerinin gümüş-telkari alanına uygulanması: Mardin Olgunlaşma Enstitüsü Örneği. *International Journal of Mardin Studies*, 3(1), ss. 55-72.
- Altındış, D. (2019). *Mona Lisa bize bakmıyormuş*. Koç Üniversitesi. <https://curious.ku.edu.tr/haberler/mona-lisa-bize-bakmiyormus>
- Anonim (2014). *The inspiration*. <http://palmierogioielli.com/ispirazione.php?lang=en>
- Arslan A.A. ve Yeşilmen, F. (2021). Çağdaş takı tasarımında epoksi reçine kullanımı. *Sanat ve Sosyal Bilimler Sempozyumu Tam Metin Bildiriler Kitabı*. Paradigma Akademi.
- Athensjewelryweek (2020). *Central exhibition: invited artists, Helena Lehtinen*. <https://athensjewelryweek.com/2020/participants/central-exhibition-invited-artists/helena-lehtinen/>
- Aydın, E. (2017). *19. ve 20.yüzyıl batı resim sanatında yeniden yorumlamalar (Avrupa ve Uzak Doğu etkileşimi)* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Balıkesir Üniversitesi.
- Bazin, A. (1966). *Çağdaş sinemanın sorunları*. Bilgi Yayınları.
- Bereketli, E. (2016). *Geleneksel sanatlar, yeniden*. Artful Living. <https://artfulliving.com.tr/sanat/geleneksel-sanatlar-yeniden-i-6933>.
- Can, M. (2017). Anadolu Türk kültüründe kanaviçe. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, 10(20), ss. 319-334.

- Canay, A. (2011). *Anadolu'da üretilen kilim motifleri ve seramik sanatında yorumlanması* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Afyon Kocatepe Üniversitesi.
- Çeber, T. (2018). Plastik sanatlardaki üretimlerde ele alınış biçimiyle göç olgusu. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 22, ss. 97-109.
- Childe, V. G. (1946). *Doğunun prehistoryası*. Türk Tarih Kurumu.
- Dirilgen, Ç. (2019). *Metinlerarası bağlamda 2010 sonrası Hollywood yapımı masal uyarlamalarındaki biçimsel dönüşümler*. [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. Akdeniz Üniversitesi.
- Drake, C. (tarihsiz). *Faig Ahmed*. <https://faigahmed.com>.
- French, C.L. (1991). *Creative plagiarism: Jean Renoir and the art of adaptation* [Doctoral dissertation]. University College London.
- Giannetti, L. (1982). *Understanding movies*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.
- Gouveia, A. (2016). *Zaha Hadid's last ever works revealed*. Emirates woman <https://emirateswoman.com/georg-jensen-zaha-hadids-legacy-continues/>
- Hutcheon, L. (2003). From page to stage to screen: the age of adaptation. M. Goldberg (Ed.). *The University Professor Lecture Series* içinde, ss. 37 – 52. University of Toronto Press.
- Hutcheon, L. (2006.) *A theory of adaptation*. Routledge Publishing.
- Kar, M. (2021). Günümüz heykel sanatında biçim simge etkileşimi. *Ulakbilge*, 56, ss. 49-61.
- Karaduman, M. ve Acıyan, E. P. (2020). Baudrillard'ın simülasyon kuramı bağlamında dijital oyunlar ve bağımlılık üzerine bir değerlendirme. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(1), ss. 453-472.
- Karakoç, N. (2016). *Zaha Hadid kendi binalarından izler taşıyan takılar tasarladı*. <https://www.arkitera.com/haber/zaha-hadid-kendi-binalarindan-izler-tasiyan-takilar-tasarladi/> Arkitera
- Kurnaz, C. (2007). *Osmanlı şair okulu*. Birleşik Dağıtım Kitabevi.
- Leitch, T. (2007). *Film adaptation and its discontents*. John Hopkins University Press.
- Lokalhelsinki (tarihsiz). *Lokal*. <https://lokalhelsinki.com/helena-lehtinen>
- Özaltun, I. (2010). *Müzik-Edebiyat ilişkisi içinde Stravinsky'nin Divertimento'su üzerine bir inceleme* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Dokuz Eylül Üniversitesi.
- Öz atmaca, D. (2017). *68 tane etamin goblen ve kanavice örnekleri*. Nazarca. <https://nazarca.com/68-tane-etamin-goblen-ve-kanavice-ornekleri>
- Özenç, E.Ö. ve Yörük, İ. (2019). *Her yönüyle E-spor: Takım sahibi, sponsor ve E-sporcu Adaylarının El Kitabı*. Benim Kitap.
- Özkendirici, B. (2016). Geleceğin zemin tekstillerini tasarlamak. *İstanbul Kemerburgaz Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 1(1), ss. 23-53.
- Palmierogioielli (2014). *Art collection, homage to munch* https://www.palmierogioielli.com/dettaglio_prd.php?vSect=gioielli&vColl=art-collection53172b42685ea&vMode&lang=en
- Pascual, M. (2013). *Unique pieces / Piezas únicas*. Blogspot. <http://lasmpascual.blogspot.com/>
- Peramuseum.org. (2022). *Orientalist Painting Collection/The Tortoise Trainer*. <https://www.peramuseum.org/collection/orientalist-painting-collection/15>
- Perkins, J. (tarihsiz). *Jane Perkins*. <https://janeperkins.co.uk/plastic-classics/>
- Pngimage.net. (tarihsiz). *Piezas tetris png 6*. <https://pngimage.net/piezas-tetris-png-6/>
- Rodop, S. (2017). Tasarım ilke ve yöntemlerinin mücevher tasarımı bağlamında incelenmesi. *Sanat-Tasarım Dergisi*, 8(8), 21-27. <https://doi.org/10.17490/Sanat.2018.17>
- Rubylane (tarihsiz). *Treasure fine jewelry*. <https://www.rubylane.com/item/2033957-R0000TRTNx2f1x2e2548/Zaha-Hadid-for-Georg-Jensen-18>
- Saraçoğlu, A. (2015). *Divriği Ulu Camii ve Şifahane Taç Kapı süslemelerindeki motiflerin kuyumculukta kullanılan (cad-cam) bilgisayar teknolojileriyle takıya aktarılması* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Gazi Üniversitesi.
- Schmitt, E. (2013). *Designer's oeuvre stretches far beyond buildings*. Sparkle. www.sparkle.com/frank-gehry-wearable-architecture-2/#.YoqxN1RBzIU
- Sevim, K. Ve Canay, A. (2013). Anadolu'da üretilen kilim motiflerinden bukağı motifi ve bu motiftan çıkan seramik çalışmalar. *İdil Dergisi*, 2(6), 60-70. Doi: 10.7816/idil-02-06-05
- Sezen, D. (2013). Bir sanatsal ifade aracı olarak dijital oyunlar. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 45, ss. 129-147.
- Sözen, M. ve Tanyeli, U. (2003). *Sanat kavram ve terimleri sözlüğü*. Remzi Kitabevi.

- Srivastava, N, Goel, A. ve Rani, S. (2019). Adaptation of mandala art for development of design suitable for textile articles. *International Journal of Home Science*, 5(3), ss. 1-4.
- Şengül, H. P. (2022). *Mandala nedir? Mandala nasıl yapılır? Ne işe yarar? Evim Dergisi*. www.evimdergisi.com.tr/mandala-nedir-mandala-nasil-yapilir-ne-ise-yarar.
- Taidekeskus-ita. (2020). *Roikka – Helena Lehtinen - Please don't wake me up from this wonderful dream*. <https://www.taidekeskus-ita.fi/lehtinen/>
- Tansuğ, S. (1998). *Sanatın görsel dili*. Remzi Kitabevi.
- Tepe, G. (2019). *Türk hamam kültürü, hamamlarda kullanılan eşyalar ve çini sanatına uyarlanması* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Uşak Üniversitesi.
- Tetikçi, İ. (2017). Resim sanatında kopya, taklit ve esinlenme. *İdil Dergisi*, 3(36), ss. 2273-2290.
- Tokmak, S. (2015). *Halkar detay*. <https://www.instagram.com/p/g14K8RBHP/?epik=dj0yJnU9Qk1R>
Y2NkejBmR0dhNjVcjlHREdaZmFHZkd6dmt5ZDMmcD0wJm49OF9ack9aNWRpc1ZFekpDMzBvNWJfQSZ0PUFBQUFBFR014Y3FZ
- Türe, A ve Savaşçın, M.Y. (2000). *Kuyumculuğun doğuşu*. F. Arman (Ed.). Goldaş Kültür Yayınları.
- Türk Dil Kurumu. (tarihsiz). Taklit. *Türk Dil Kurumu Sözlükleri*. <https://sozluk.gov.tr>
- Türk Dil Kurumu. (tarihsiz). *Uyarlama*. Türk Dil Kurumu Sözlükleri. <https://sozluk.gov.tr>
- Türkiye Kültür Portalı. (tarihsiz). *El sanatları geleneği*. <https://www.kulturportali.gov.tr/portal/el-sanatları-gelenegi-1>
- Ürgir, B. (2019). *Edvard Munch'ın dünyaca ünlü çığlık tablosu 1994'de nasıl çalındı?* Liste list <https://listelist.com/ciglik-tablosu-nasil-calindi/>.
- Vero, L. (2017). *Frank Gehry – Star architects and their jewelleries – Part 2*. Lazar Vero. www.lazarvero.com/en/blog/frank-gehry-star-architects-and-their-jewelleries-part-2
- Yağmur, Ö. ve Zorlu, İ. (2021). Sanatta biyomimetik ve deneysel takı uygulaması. *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, 27(47), ss. 387-399.
- Yeşilmen, N. (2018). *Takının tarihsel gelişim süreci ve 21. yüzyılda takı anlayışı seramik-metal kili ile çağdaş takı yorumlamaları* [Yayımlanmamış sanatta yeterlik tezi]. Anadolu Üniversitesi.
- Yılmaz, M. (2010). Özgün, kopya, taklit, sahte. *Rh+ Art Magazine*, 71, ss. 44-47.
- Wright, L. (2006). *Character design for mobile devices*. Focal Press.