



ÇOKLU ORTAM TEKNOLOJİSİ İLE NFT TASARIMININ GÖRSEL TASARIM UNSURLARI AÇISINDAN İNCELENMESİ

EVALUATION OF NFT DESIGN WITH MULTIMEDIA TECHNOLOGY IN TERMS OF VISUAL DESIGN ELEMENTS

Özlem KUM*

Özet

Son yıllarda teknolojik ilerlemeler ve dijital ortamların yaygınlaşması ile birlikte Takas Edilemeyen Jetonlar (NFT) giderek yaygın hale gelen dijital tasarım ürünleri olmuştur. Ancak NFT üretimleri ile ilgili en fazla ön plana çıkan unsur ekonomik değeri olup literatürde NFT üretimlerin tasarım değeri ve unsurları bakımından incelendiği yeterli çalışmaya rastlanmamıştır. Bu çalışmada çoklu ortam teknolojisi ile üretilen NFT ürünlerinin geleneksel tasarım unsurları açısından incelenmesi amaçlanmıştır. Çalışmada bu çerçevede örnek bir NFT üretilmiş ve bu üretimin aşamalarına bağlı olarak ürünün tasarım unsurlarından nokta, çizgi, doku, şekil-biçim, boşluk ve renk bakımından incelenmiştir. Yöntem olarak, üretilen NFT göstergebilimsel analiz ve içerik analizi yöntemleriyle kalitatif olarak analiz edilmiştir. Çalışmada elde edilen sonuçlara göre NFT üretimlerde nokta, çizgi, doku ve şekil-biçim konularında üretimler klasik tasarım unsurlarına göre daha sınırlı ve özgünlükten daha uzaktır. Ancak boşluk ve renk bakımından ise NFT üretimler sanatçıya daha fazla imkan ve renk kullanım alternatifleri vermektedir. Öte yandan NFT üretimlerin sanatsal niteliği incelendiğinde zanaat ile sanat arasında bir yerde konumlandığı, ekonomik değerinin her iki değer de üzerinde ön plana çıktığı görülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Tasarım Unsurları, NFT, Çoklu Ortam

Abstract

With technological advances and the spread of digital media in recent years, Non-Tradeable Tokens (NFT) have become increasingly common digital design products. However, the most prominent factor regarding NFT productions is their economic value, and there has not been enough study in the literature examining NFT productions in terms of design value and elements. In this study, it is aimed to examine NFT products produced with multimedia technology in terms of traditional design elements. In this study, a sample NFT was produced in this framework and,

* Öğr. Gör. Dr., Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi Erbaa Meslek Yüksekokulu, Grafik Tasarım Programı, Tokat / TÜRKİYE ozlemkum@outlook.de, ORCID: 0000-0002-6567-7974

depending on the stages of this production, the design elements of the product were examined in terms of point, line, texture, shape-form, space and color. The NFT produced as a method has been analyzed qualitatively with semiotic analysis and content analysis methods. According to the results obtained in the study, the productions of point, line, texture and shape-form in NFT productions are more limited and far from originality than classical design elements. However, in terms of space and color, NFT productions give the artist more possibilities and color usage alternatives. On the other hand, when the artistic quality of NFT productions is examined, it is seen that it is located in a place between craft and art, and its economic value comes to the forefront above both values.

Key Words: Elements of Design, NFT, Multimedia.

Giriş

Non-fungible token yani NFT'ler son yıllarda giderek daha yaygın hale gelen varlıklar olup takas edilemeyen jetonlar olarak da bilinmektedir (Şağban, 2021). Aslında kripto para ile birlikte gündeme gelen ve bir yandan kripto paranın sahip olduğu dijital özellikleri bünyesinde barındıran bir yandan da tasarım özelliklerine sahip olan NFT kavramı, bir anlamda dijital çağın sanat eserleri gibi görülebilir. Bu bakımdan NFT'ler grafik tasarımının hem tasarım alanını hem de dijital alanını ilgilendiren varlıklardır (Ante, 2021; Davis ve Thilagaraj, 2021).

NFT üretimlerini önemli kılan ve ilgi çeken kavramların başında çoklu ortamda üretilmeleri ve kısa sürede kripto varlıklar gibi ciddi ekonomik getiri potansiyellerinin olması gelmektedir. Bunun yanında çoklu ortam kavramının kendisi de bilinen ortamlardan farklı olarak yeni boyutları da bünyesinde barındıran, bu yapısı itibarıyla geleceğe atıfta bulunan bir role sahiptir. Dolayısıyla çoklu ortam teknolojilerinin günümüzdeki çalışmaları incelendiğinde yakın zamanda bu alanda yapılacak olan çalışmaların ve yönelimlerin de giderek daha yaygın bir hale geleceğini ifade etmek mümkündür.

Sanat üretimleri sadece görsel sanatları ve sanatın toplumsal işlevlerini bünyesinde barındırmamaktadır. Sanat eserlerinin tüm bu işlevlerinin yanında ekonomik ve finansal işlevleri de vardır. Özellikle dünya sanatına yön veren ve bilinen sanat eserlerinde bu eserler ekonomik bir değere de sahiptir. Geçmişte koleksiyonculuk olarak ilk başlarda bir hobi türü gibi değerlendirilen ancak daha sonra ekonomik kaygısı ön plana çıkan sanat eserlerinin finansal yönü NFT'lerde çok daha fazla bir şekilde ortaya çıkmaktadır. Bu nedenle NFT kavramı dijital sanatların yanında ekonomik değeri nedeniyle de yaygın ilgi görmüştür.

Her ne kadar ekonomik değeri olan dijital bir üretim olsa da esasında NFT bir çeşit tasarım ürünü olup tasarım sürecinde kendisini üreten üreticisinin duygu ve düşünceleri, beğenileri, izlenimleri, yorumları, dünyaya

ilişkin görüşleri gibi birçok kavramdan etkilenmektedir. Aslında her NFT'nin bir tasarım ögesi olduğunu bu yüzden tasarımsal değerinin incelenmesinin önemli olduğunu ifade etmek gerekir. Ancak literatürde yapılan çalışmaların oldukça sınırlı kalması ve NFT ile ilgili gerek saha verileri gerekse toplumsal ilginin de ekonomik düzeyde kalması nedeniyle NFT'lerin tasarım değerleri üzerinde yeterince durulmamıştır. Bu çalışmada çoklu ortam teknolojisi ile üretilen NFT ürünlerinin geleneksel tasarım unsurları açısından incelenmesine yer verilmiştir.

Takas edilemeyen jetonlar olarak tanımlanan NFT'ler, blok zincirinde harf ve sayılarla şifrelenmiş benzersiz ve yeri doldurulamaz jetonlardır (Şağban, 2021). Bir NFT'nin başlangıcı dijital bir varlığın mülkiyetinin bir blok zincirinde genellikle bir ethereum ağında kaydedilmesidir. Bu dijital varlık, blok zincirinde kayıtlı kripto para biriminin mülkiyet değişikliği ve ödemesiyle bir sonraki aşamada satılabilir. Kripto para birimleri aracılığıyla işlem gören NFT'ler kripto para birimlerinden farklı özelliklere sahiptir. NFT'ler saf varlıklar olarak tasarlanırken kripto para birimlerinin temeli para birimi olmalarıdır. Değiştirilebilir veya takas edilebilir olmak genel olarak kripto para birimlerinin ve paranın temel özelliklerinden biridir. NFT'ler için ise değerlendirilen en temel varlık özelliği değişmez olmalarıdır (Dowling, 2021).

Bilgisayar ortamında üretilen sanat eserinin token adı verilen bir birim ve değere dönüştürülmesi gerekmektedir. Blockchain altyapı sistemi kullanılarak üretilen çalışmaların Mintable veya Mintbase sanal platformları kullanılarak hazırlanmasına yardımcı olur. Bu nedenle Crypto cüzdanı oluşturularak bağlantı kurulması gerekmektedir. Daha sonra üretilen eseri OpenSea veya NiftyGateway gibi sanal pazarlardan birine yükleyerek sergilenmesine olanak tanır. Öte yandan Raddible adı verilen aracı galeriler aracılığıyla bu sanal pazarlara girmek mümkündür (Özrili, 2021).

Video, müzik, fotoğraf, resim, grafik gibi bir çalışmanın sanatçı tarafından Ethereum blockchain teknolojisi ile güvenli bir şekilde alınabilmesi için kripto cüzdan olarak da adlandırılan pass cüzdan gereklidir. Kripto cüzdan oluşturma en popüler yolları Coinbase, Wallet ve MetaMask adlı şirketlerin web siteleridir. Kripto cüzdan, blockchain teknolojisi ile üretilen NFT'lerin veya kripto para birimlerinin bilgilerinin saklanması için izin verir. Kripto cüzdanı oluşturulduktan sonra platformlarda belirtilen talimatlar doğrultusunda benzersiz paralara dönüştürülecek çalışmaların (video, grafik, fotoğraf, müzik vb.) yüklenmesiyle NFT yapılabilir. Bu işlem için platformlara ethereum eklenerek işlem gerçekleştirilir. NFT oluşturulduktan sonra bu platformlarda listelenmekte ve koleksiyonerlere sunulmaktadır (Dowling, 2021; Şağban, 2021; Özrili, 2021).

Yöntem

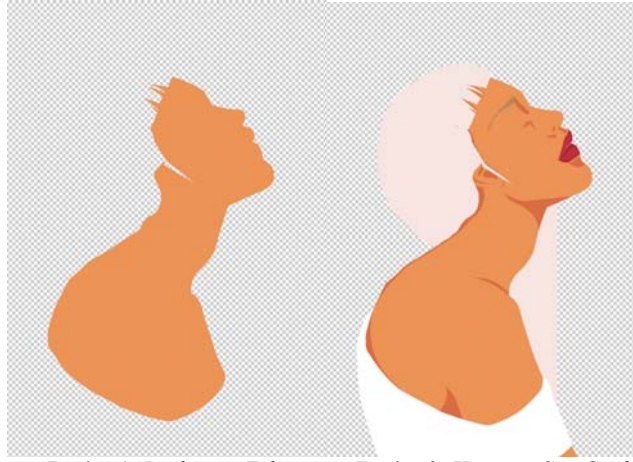
Verilerin analizinde göstergebilimsel analiz ve içerik analizi kullanılmıştır. Tasarım unsurları (Gezer, 2021) çalışması referans alınarak belirlenmiştir. Buna göre tasarım unsurları nokta, çizgi, doku, şekil-biçim, boşluk ve renk şeklinde ele alınmıştır.

Bulgular ve Yorum

Devam eden bölümde öncelikle NFT yapım aşamaları ve yapım sürecinde kullanılan yöntemler ile ilgili genel bilgiler verilerek uygulamalı olarak bir NFT üretim süreci görselleştirilmiş ve anlatılmıştır. Ardından üretilen NFT göstergebilimsel analiz ve içerik analizi yöntemleri çerçevesinde değerlendirilerek tasarım unsurlarına göre incelenmiştir.

NFT Yapım Aşamaları

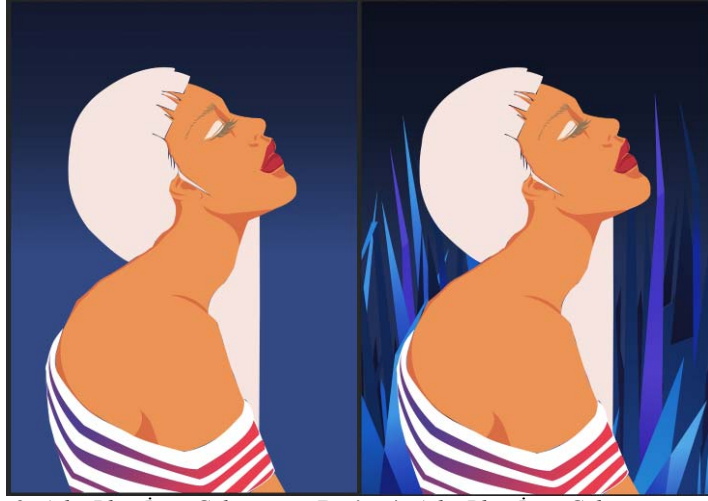
1.Aşama: Çizim



Resim 1. Başlangıç Eski

Resim 2. Vücut ve Saç Giydirme

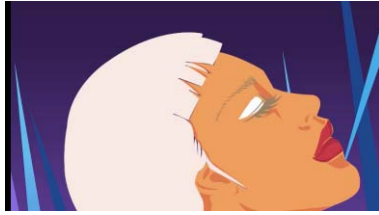
Eskizi hazırlanan çalışmanın Adobe Photoshop programında ana hatları çizilerek gölgelendirme aşamalarıyla detaylandırılmıştır. 35x50 cm ebadında 300 dpi çözünürlükte tasarlanan çalışmanın After Effect programında hareketli görsel haline getirilmesi planlanmıştır. Açılıp kapanan göz hareketleri sırasında göz kapağı rengi beyaz, kırmızı, mavi, mor; arka plan mor ve mavi olmak üzere iki renkte değişmektedir. Figürün ağlama efekti göz açıp kapanma hareketi ile verilirken figürden gözyaşı olarak beyaz papatya yaprakları akmaktadır. Çalışma daha sonra uygun ölçülere alınarak video formatı ile kayıt edilmiş ve Qr kodla izlenebilir hale getirilmiştir.



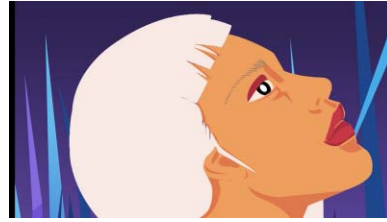
Resim 3. Arka Plan İmaj Geliştirme **Resim 4.** Arka Plan İmaj Geliştirme

Tüm detay eklemelerinden sonra arka planda yer alan otların hareket etmesini sağlamak için her bir ot çizimi, gözün açılıp kapanma efekti için ise açık-kapalı göz hareketleri ayrı ayrı layerlara alınmıştır.

Göz Hareketleri



Resim 5. Beyaz Göz Kapağı



Resim 6. Kırmızı Göz Kapağı



Resim 7. Mavi Göz Kapağı



Resim 8. Mor Göz Kapağı

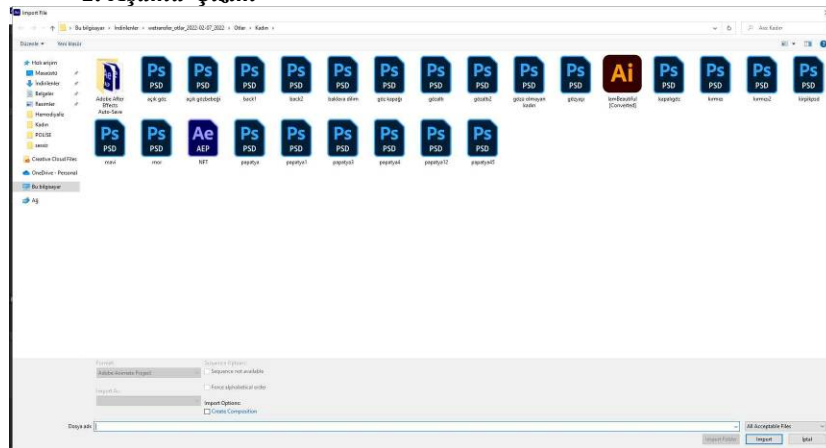
Özlem KUM

Çoklu Ortam Teknolojisi ile Nft Tasarımının Görsel Tasarım Unsurları Açısından İncelenmesi
Evaluation of Nft Design with Multimedia Technology in Terms of Visual Design Elements



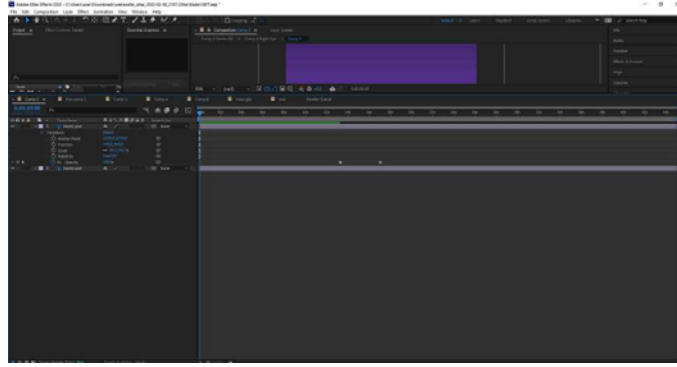
Resim 9. Ağlama Görseli

2. Aşama-Çizim



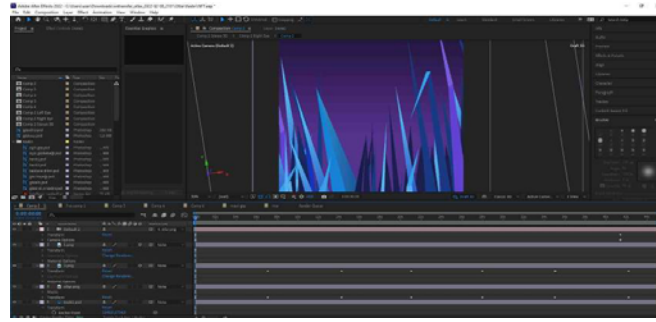
Resim 10. *Program Dosyalama Aşaması*

Adobe Photoshop programında tasarımı yapılan ve vector olarak kaydedilen dosyalar animasyon hareketlerinin yapılacağı After Effect programına aktarılmıştır.



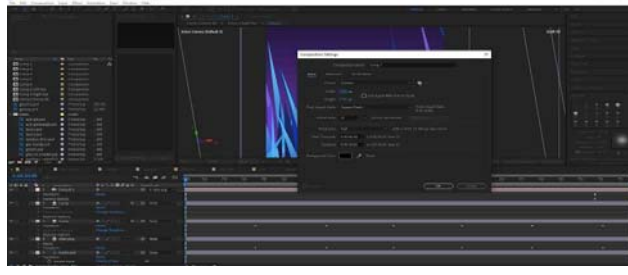
Resim 11. *After Effects Görseleştirme Aşaması*

Background 1080x1920 px formatında açılan projeye uygun şekilde yerleştirildikten sonra göz kapaklarının hareketlerine uygun şekilde arka plan değişeceği için değişim noktalarına farklı renkteki arka plan katmanları eklenmiştir. Değişim yapılması planlanan noktalara “keyframe” eklenerek değişimin gerçekleşeceği sürelerde “opacity” düşürülerek farklı renkteki arka plan katmanına geçiş yapılmıştır.



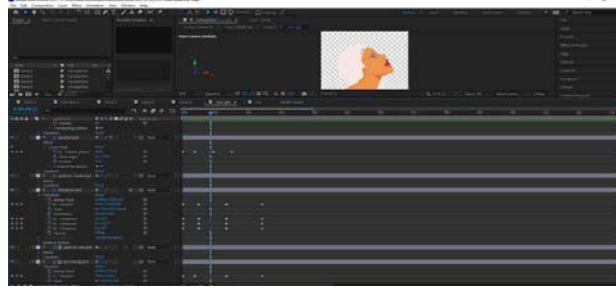
Resim 12. *Layer Efekt Düzenleme*

Rüzgârla hareket edeceği varsayılan otları temsil eden görseller, “timeline” penceresinde konumlandırıldıktan sonra görsellerin (otların) sağa ve sola hareketleri için “timeline” panelinde anahtar noktalar (keyframe) belirlenerek pozisyon, rotasyon ayarları uygulanmıştır. Bu işlemlerin ardından “Kamera” eklenerek objelere “kamera ile zoom” hareketi verilir. “Transform” ayarlarından ise “Z rotasyon” ayarı uygulanarak rüzgârla dalgalanma hareketinin daha gerçekçi görünmesi sağlanmıştır.



Resim 13. *Kompozisyon Düzenleme*

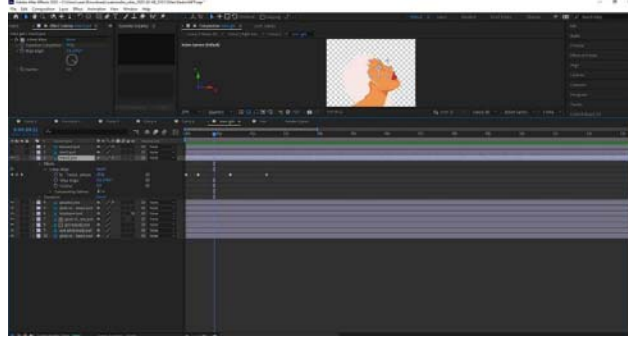
Otların hareketi tamamlandıktan sonra kadının göz açma-kapatma hareketinin sağlanması için After Effect programında yeni bir “kompozisyon” (composition) açılarak kompozisyonda projeye uygun ayarlar (Width 1080 px, Height 1920 px) seçilmiştir. “Frame rate” yani saniye başına kare sayısı ise yine ana kompozisyonda hangi ayar seçiliyse ona uygun olmalıdır. Kompozisyonun süre seçimi hareketin gerçekleştirileceği süre hesaplanarak kompozisyon ayarlarına uygulanmalıdır.



Resim 14. *Kompozisyon Ayarlama*

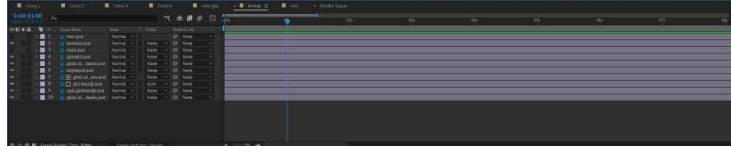
Kompozisyon ayarları seçildikten sonra figür ile hareket edecek diğer vector nesneler uygulama sırasına göre uygun şekilde ekranda sıralanmıştır. Göz açma-kapatma hareketinin gerçekleşebilmesi için figürün gözünün çizilmemiş hali üzerine mask uygulanmıştır. Maskeye “mask ayarları” bölümünde bulunan “inverted” ayarı uygulanarak hareket sırasında açılan göz kapağının göz çevresinden taşmaması için işlem yapılmıştır. Kirpiklerin boyutları göz kapağından farklı olduğu için bir üst katmana yeniden figür yerleştirilir ve bu katmanda maskeleme işlemi kirpiklere uygun şekilde yapılarak sonrasında yine “inverted” ayarı uygulanmıştır. Açık göz kapağı kirpiğin alt katmanına konumlandırılarak yapılan maskeleme işlemlerinin ardından göz kapağının açılması ve kapanması için kirpik vektörü ile göz

kapağına pozisyon ve x,y,z rotasyon ayarları uygulanmış; keyframe noktaları ile belli süreler içinde açılıp kapanmaları sağlanmıştır.



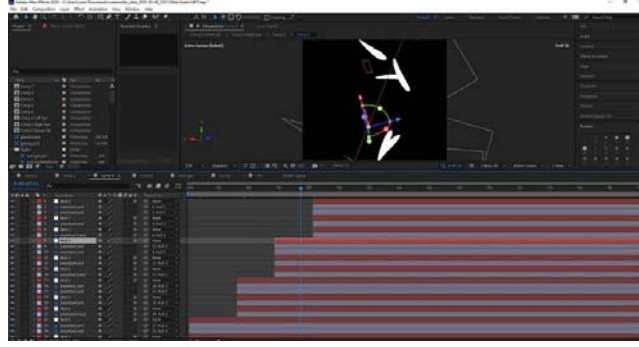
Resim 15. *Kompozisyon Kurgu*

Göz kapağı kapandığında gözün üstünde görünen mavi, kırmızı, mor renkteki vectorlere “effect” panelinden “linear wipe” efekti uygulanarak efektin yönü açılma ve kapanma yönlerine uygun şekilde ayarlanıp keyframe noktaları belirlenmiştir. Animasyonda her göz kırıldığında farklı renkte vector görüldüğü için hazırlanan kompozisyondaki tüm görseller kopyalanarak yeni bir kompozisyona aktarılmıştır. Açılan yeni kompozisyonlarda mavi, kırmızı ve mor renkler için üç farklı kompozisyon oluşturulmuştur.



Resim 16. *Kompozisyon Renklendirme*

Mavi, kırmızı ve mor renklerin var olduğu kompozisyonlar hazırlandıktan sonra ana kompozisyonda timeline üzerinde uygun alanlara yerleştirilmiştir.



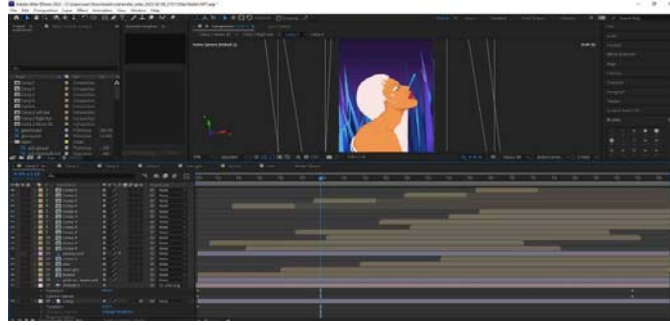
Resim 17. *Kompozisyon Hareketlendirme*

Göz açma-kapatma hareketleri ve renk değişimleri tamamlandıktan sonra göz kapandığında gözyaşı olarak betimlenen papatya yapraklarının figürün yanaklarından süzülme hareketi için yeni bir kompozisyon açılmıştır. Açılan kompozisyonda her papatya yaprağı için “null object 3d layer” kutucuğu işaretlenmelidir. Bu işlemden sonra “null objectlerin” “transform ayarları” üzerinden “pozisyon, scale, orientation x,y,z rotasyon ayarları” keyframe noktaları verilerek uygulanmıştır. Bu işlemin ardından “parent” ve “link ayarları” bölümünden papatya layerleri için hazırlanan “null objectlerin” seçimleri yapılır. Yukarıdan aşağı doğru dökülen papatya yapraklarının hareketi de bu şekilde sağlanır. Başka bir kompozisyonda ise bütün halde bir papatyanın yukarıdan aşağı yöne doğru hareketi de aynı işlemler uygulanarak gerçekleştirilir.



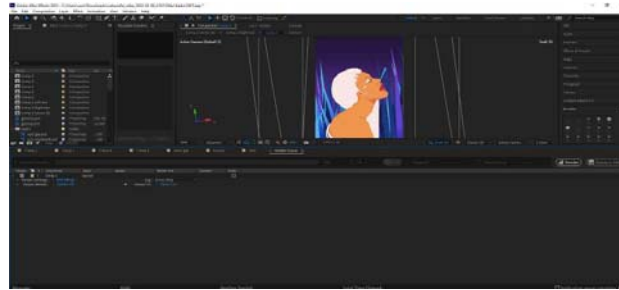
Resim 18. *Kompozisyon Hareketlendirme*

Papatyaların gözyaşı şeklinde figürün gözünden akması için hazırlanan kompozisyonlar ana kompozisyona yerleştirilir. Bu işlemde kompozisyonların kenarlarındaki keskinliklerin azaltılabilmesi için “mask feather” işlemi uygulanmıştır.



Resim 19. Kompozisyon Hareketlendirme

Son olarak tüm kompozisyonlar animasyondaki hareketlere uygun sürelerde sıralanır. Timeline üzerinde keyframe noktalarının kontrolü ve olası zamanlama sorunlarının düzeltilmesinin ardından projeye rüzgâr sesi eklenmiştir. Daha sonra render alınarak proje sonlandırılır.



Resim 20. Kompozisyon Render



Resim 21. Kompozisyon QR Kodu

Üretilen NFT'lerin Görsel Tasarım Unsurları Bakımından Değerlendirilmesi

Nokta

Üretilen NFT örneğinin tasarım aşaması ve nihâi üründe de görüleceği gibi nokta unsurunun NFT içerisindeki kullanımı ile klasik görsel sanatlar içerisindeki kullanımı arasında ciddi bir fark yoktur. Her iki üretim alanında da “nokta” tasarımın en temel unsurudur ve tasarım nokta üzerinden yürütülmektedir. Buna ilave olarak NFT teknolojisinde ve çoklu ortam görselleştirmesinde nokta boyutsal anlamda da tasarımın önemli bir parçasıdır.

Çizgi

“Çizgi” tasarım unsuru yine nokta gibi, farklı katmanların olduğu bir tasarım sistemi içerisinde en üst düzeyde uyumu sağlayacak şekilde tasarımı tamamlayan bütüncül bir işleve sahiptir. Klasik tasarım sürecindeki çizgiden farklı olarak NFT tasarımlarda çizgi daha düz bir yapıya sahip olup esneklik ve ritim duygusu ile tasarımcının bunları kullanabilme olanakları çok daha sınırlı kalmaktadır. Bu nedenle çizgi unsurunun NFT üretimlerde klasik tasarım üretimlerine benzer görsel değere sahip olduğu ancak uygulama açısından daha sınırlı olduğunu ifade etmek mümkündür.

Doku

Dokuların klasik tasarımdaki belki de en belirgin özelliği diğer tasarım unsurlarına göre oldukça farklı tarz ve uygulamalara imkân vermesi, bir tasarım unsuru üzerinde daha eşsiz ya da biricik olmalarıdır fakat bu tasarım unsurunun NFT üretimlerde dijital yapının sanal sınırları ile sınırlandığını ifade etmek mümkündür. Klasik tasarımda ve doğada doku çok daha çeşitli ve daha özgünken NFT tasarımlarda bir noktadan sonra tekdüzelik daha fazla ön plana çıkmaktadır.

Şekil-Biçim

Şekil ile çizgi arasındaki ilişki klasik tasarım unsurlarında olduğu gibi NFT üretimlerde de görülmektedir. Çizginin NFT üretimlerdeki ritim kısıtlaması ve farklı çizgi ritimlerinin uyumunun klasik tasarım yöntemlerine göre daha matematiksel ve sınırlı olması, sonuç olarak ortaya çıkacak olan şeklin de belirli bir sınırlamaya sahip olması sonucunu getirmektedir. Bu nedenle genel olarak klasik tasarım unsurlarından “şeklin” de NFT üretimlerde daha sınırlayıcı olduğunu ifade etmek gerekir.

Espas-Boşluk

“Boşluk” açısından NFT üretimleri değerlendirildiğinde, klasik tasarım süreçlerine göre çizgi ve piksel yapısının izin vermiş olduğu ölçüde boşluklu yapının kullanılmasının söz konusu olduğu ifade edilebilir. Boşluklu yapının oluşması bunun farklı tasarım alternatifleri ile değiştirilmesine ve boşluğun kompozisyon içerisindeki yer alma biçimine bağlı olarak NFT’ler, farklı boşluk yapıların tasarıma uyum şekillerini ortaya koymada ve

değerlendirmede daha fazla imkân sağlamaktadır. NFT tasarımların dijital tasarım ile benzer, klasik tasarım ile farklı bir boşluk yapı ve algısının olduğunu ifade etmek mümkündür.

Renk

Renk, NFT üretimlerin ve daha genel anlamda dijital tasarım ürünlerinin en önemli ve belirgin öne çıkan güçlü taraflarından biridir. Her ne kadar görsel anlamda doğadaki renkleri dijital olarak taklit etmek mümkün olmasa da eserlerde renklerin farklı şekilde bir araya gelmesi ve bunun tasarım unsuru olarak kullanılması olasıdır. Klasik sanatlarda, plastik sanatlarda ve doğrudan boyanın kullanıldığı sanatsal üretim ya da tasarımlarda, renklerin kullanım oranları ve karışım dereceleri farklılık gösterebilmektedir. Bu durum sanatsal anlamda bakıldığında aslında klasik tasarım unsurlarının daha sanatsal olarak değerlendirilebileceğini göstermektedir. Ancak bu noktada üretimin içeriği ve biçimi de önem kazanmaktadır.

Tartışma ve Sonuç

Bu çalışmada NFT üretimlerin klasik tasarım unsurları bakımından değerlendirilmesine yer verilerek örnek olarak yapılan bir NFT tasarımının tasarım aşamaları gösterilmiş ve üretilen NFT tasarımı üzerinden klasik tasarım unsurları kıyaslanmıştır. Alan literatürü incelendiğinde ilgili araştırmalar Tablo 1’de verilmiştir.

Tablo 1. Alan Literatüründe Var Olan İlgili Araştırmalar Tablosu

Yazar Adı	Çalışma Başlığı
Ç. Gül ŞENKARDEŞ	Blokzincir Teknolojisi ve NFT’ler: Müzik Endüstrisi Üzerine Bir İnceleme
Semih ODUNCU	Kripto Sanat Eserleri Üzerine Eleştirel Bir Değerlendirme ve Vandalizmin Eşiğindeki NFT Yaklaşımı
Esra BOZKANAT	Walter Benjamin NFT’lere Tanıklık Etseydi: Kripto Sanata Onun Gözünden Bakmak
Özge CENGİZ Can CENGİZ	Sanatın Yeni Teknolojisi: NFT Özgün ve Özgür Mü?
Uğur GÜNAY YAVUZ A. Sait YILDIZ M. Uluç CEYLANI	Richard Prince’in Yeni Portreler Serisi ve NFT Aracılığı ile Emily Ratajkowski’nin “Kendini Satın Alma” Girişimi
Semih ODUNCU	NFT, Kripto Sanatı ve Türkiye’deki Yansımaları
Hale YILMAZ Mine CERANOĞLU	Modanın Dijital Geleceği: 3 Boyutlu Giysiler, Metaverse ve NFT
M. Emin	Blok zincir, Deepfake, Avatar, Kripto para,

KAHRAMAN	Değiştirilemez Belirteç (NFT) ve Sanal Evren (Metaverse) ile Yaygınlaşan Sanal Yaşam
M. Kadriye YURDABAK	NFT: Dijital Sanatta Yeni Bir Perspektif ve Getirdiği Fırsatlar Üzerine Bir Derleme
Nihat DURSUN	NFT/Kripto Sanat Ve Hareketli Grafik İlişkisi
E. Pınar SAYGIN	Tuvalden Tuşa: Sanat Pazarındaki Dijital
Selda FINDIKLI	Dönüşümde NFT'lerin Rolü
Görkem İLDAŞ	Transmedya Hikâyecilik Bağlamında NFT Dünyası
Betül DOĞAN	Kripto Sanatı ve NFT
S. Şeyma ERSÖZ	
Cengiz ŞAHİN	
Tarık KABAK	Metaverse Ortamında NFT Teknolojilerinin
İsmail KIRBAŞ	Kullanımı ve Yakın Gelecekteki Uygulamaları
Fatih ÇALLI	NFT Teknolojisine Turizm Perspektifi ile Bir Bakış
İbrahim DAĞLI	NFT İktisadi Bir Balon Mu Yoksa Dijital Varlıkların Geleceği Mi? Kripto Paraların Ardından Hızla Büyüyen NFT Piyasaları
Yaşar ÖZRİLİ	Olmayan Müze: Kripto Sanat
Fırat ARAPOĞLU	Sanatta Aktüel Gündem: Kripto Sanat (NFT)

(Şenkardeş, 2021) çalışmasında, müzik sektöründe kullanılan NFT'lerin avantaj ve dezavantajını irdelemektedir. Çalışmasında NFT üretimlerin müzik sektörüne avantaj sağlayacağı sonucuna ulaşmıştır. (Oduncu, 2022) Kripto sanat eserinden birini ele alarak eleştirel bağlamda değerlendirmiştir. Araştırmada dijital varlığa dönüşen bir sanat eserinin fiziksel varlıktan uzaklaşma düşüncesi ve vandallık arasındaki farkları ortaya konmuştur. (Bozkanat, 2022) çalışmasında, Walter Benjamin'in bakış açısıyla NFT tasarımları değerlendirmeyi amaçlamıştır. Değerlendirme sonrası sanat eserlerinin gelenekselden özelliğe NFT ile evrildiği sonucuna ulaşmıştır. (Cengiz & Cengiz, 2022) çalışmasında, NFT tasarımların özgün ve özgürlüğünü tartışmaktadır. Araştırmacılar yaptıkları analiz sonrası NFT'lerin alanda yenilik getirmesinin birçok tartışmayı da beraberinde getireceği sonucuna ulaşmıştır. (Yavuz, Yıldız & Ceylani, 2022) çalışmasında, NFT olarak üretilen eserlerin özel alana girip girmediğini, yasal düzlemde hukuki sorun olup olmadığını tartışmıştır. (Oduncu, 2022) çalışmasında, NFT, Türkiye'deki kripto sanatına yansımalarını incelemiştir. Çalışmada kripto sanatına atılan adımların nitelikli ve kripto çağına uygun olması gerektiği sonucuna ulaşmıştır. (Yılmaz & Ceranoğlu, 2022) çalışmasında, modanın dijital geleceğinde NFT'nin ve Metaverse'in rolünü incelemiştir. Çalışmada önde gelen moda markalarının gelişen metaverse evreninde tasarım ve üretim, pazarlama alanlarında değişikliğe gittiği sonucuna ulaşmıştır. (Kahraman, 2022) çalışmasında, şirketlerin Metaverse'in gelişimine kadar kullanılan tüm uygulamaların gelişim sürecini

ele alarak sanal yaşamın insanlar üzerindeki olumlu/olumsuz etkilerini araştırmıştır. (Yurdabak, 2022) çalışmasında, NFT'lerin avantajlarına ve dijital sanattaki fırsatlarına değinmiştir. (Dursun, 2021), NFT hakkında tanımlayıcı bilgiler verdikten sonra akıllı sözleşmeler hakkında açıklamalarda bulunmuştur. Çalışmada ayrıca dijital sanat üretim biçimlerinin aksiyonu üzerine de durulmuştur. (Saygın & Fındıklı, 2021) sanatın pazarlanmasında NFT'lerin rolünü araştırmıştır. (İltaş, 2022) transmedya hikâyeciliğinin NFT'lere ne gibi katkılar sağlayacağı irdelenmiştir. Çalışmada NFT üretimlerin artması ile ilerleyen yıllarda önemli bir piyasa oluşacağı öngörülmektedir. (Doğan, Ersöz & Şahin, 2022) çalışmasında, kripto, NFT ve dijital sanat ile tasarım konularını açıklamıştır. Çalışmada teknolojiye paralel olarak kripto sanatının da ileri seviyelere geleceği öngörülmektedir. (Kabak & Kırbaş, 2021) NFT'nin yakın gelecekteki uygulama alanlarının neler olabileceğini aktardığı bir çalışma yapmıştır. (Çallı, 2021) çalışmasında, NFT'nin turizm sektörü ile kesişmesi sonucu sektöre entegre olabilecek yenilikleri incelemiştir. (Dağlı, t.y) NFT piyasasını makro ekonomi boyutu ile ele almıştır. (Özrili, 2021) bir sanal müze örneği ile dijital sanatın müzelere nasıl yansıtılabileceğine dair işlevine değinmiştir. (Arapoğlu, 2021) üretilen dijital ürünlerin sistemle ilişkisini sanat tarihi bağlamında değerlendirmiştir.

Alan literatürü incelendiğinde genel olarak NFT, kripto, metaverse'in tanımları, kullanım alanları, avantaj/dezavantajları, sanata olan etkileri, bu kavramların kişisel hak bazında yasadaki durumları gibi temel konulara değinildiği gözlemlenmiştir. Dijital sanatın ilerleyen zamanlarda daha da önemli hale gelmesi ve yaygınlaşması ile diğer disiplinlerde de farklı kullanım alanları bulacağı öngörülmektedir. Alan literatüründeki araştırmalar karşılaştırıldığında makaleye konu olan araştırmaya benzer bir çalışma olmadığı görülmektedir. (Doğan, Ersöz & Şahin, 2022)'in çalışmasında kripto sanatın geleneksel sanat ile karşılaştırması yapılmıştır; bu makale ile benzer tek yönünün bu karşılaştırma olduğu söylenebilir.

Elde edilen sonuçlar genel olarak değerlendirildiğinde ortaya çıkan NFT üretiminin ve genel olarak NFT üretimlerinin dijital tasarım unsurları ile aynı özelliklere sahip oldukları ve klasik tasarım unsurlarına göre daha fazla alternatifin olduğu ancak özgünlük konusunda klasik tasarım unsurlarından daha zayıf oldukları görülmektedir. Her ne kadar NFT üretimleri kendilerine özgü yapıya sahip olan sanatsal üretimler olsa da klasik sanattaki ya da tasarımdaki renk karışımlarının sonuçlarının öngörülebilirlik düzeyinin düşük olması, bundan dolayı tekrar edilebilirlik düzeyinin çok düşük olması, eserlerde doğrudan sanatçı ya da üreticinin müdahalesinin daha açık bir biçimde ortaya konulması bakımından farklılık göstermektedir. Aslında bu aradaki farkı NFT ile sanat eserleri arasındaki ekonomik farklılık üzerinden görmek daha kolaydır. Klasik sanat eserlerinde, yine NFT gibi, üretim

biriciktir. Bu nedenle de ekonomik bir değere sahiptir ancak NFT, bünyesinde aynı zamanda kripto bir yapı da içerdiğinden daha küçük ekonomik değerlerde, daha sık üretilebilmektedir. Bu yapısı itibarıyla NFT üretimler, sanat ile zanaat arasındaki ayrım içerisinde tam orta noktada ve ince bir çizgi üzerinde durmaktadır. Klasik sanat eserlerinde ekonomik değer çok daha büyük olsa da bu her üretim için geçerli değildir. Örneğin günümüzde Mona Lisa ile yakın değere sahip bir NFT üretimi olmayıp, olabilmesi de çok mümkün görülmemektedir. Ancak klasik tabloların ekonomik değeri ile kıyaslandığında NFT üretimler çok daha fazla ticari ve ekonomik alan bulabilmektedir. Bu bakımdan değerlendirildiğinde, tasarım unsurlarındaki kıyaslama sonuçları ile paralel olarak NFT üretimlerin tam olarak yerinin sanat ile zanaat arasında, ancak tasarımsal olarak daha pratik bir uygulama alanına sahip olduğunu ifade etmek mümkündür.

Öneriler

Araştırmada elde edilen sonuçlar betimsel tarama modeli ve içerik analiz yöntemleri ile analiz edildiğinden semi-kantitatif ya da tam kantitatif yöntemler ile yapılacak araştırmalar tarafından desteklenmeye ihtiyacı vardır. Buradan hareketle, özellikle izleyici ve üretici taraflarını içeren anket ya da algı düzeylerine odaklanmış çalışmalar yapılmasında yarar vardır. Yine tasarım ve sanat alanındaki çalışmalar ile dijital alandaki çalışmaların da disiplinler arası bir biçimde ele alınması, ileriki araştırmalar ve gelişmeler için önemli ipuçları verebilir, alana önemli bir ışık tutabilir.

Kaynakça

- Ante, L. (2021). Non-fungible token (NFT) markets on the Ethereum blockchain: Temporal development, cointegration and interrelations. SSRN 3904683
- Arapoğlu, F. (2021). Sanatta Aktüel Gündem: Kripto Sanat (NFT). *Aurum Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(1), 91-93.
- Bozkanat E. (2022). Walter Benjamin NFT'lere Tanıklık Etseydi: Kripto Sanata Onun Gözünden Bakmak, Hacettepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Kültürel Çalışmalar Dergisi 2022, 9(1): 35-51, doi: <https://doi.org/10.17572/mj2022.1.3551>
- Cengiz Ö., Cengiz C. (2022). Sanatın Yeni Teknolojisi: NFT Özgün ve Özgür Mü?, Hacettepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Kültürel Çalışmalar Dergisi, 2022, 9(1): 52-72 doi: <https://doi.org/10.17572/mj2022.1.5272>
- Çallı, F. (2021). NFT teknolojisine turizm perspektifi ile bir bakış, *Journal of New Tourism Trends (JOINTT)* 2(2), 161-172,
- Dağlı, İ. (2019). NFT iktisadi bir balon mu yoksa dijital varlıkların geleceği mi? kripto paraların ardından hızla büyüyen NFT piyasaları. *Journal of Empirical Economics and Social Sciences* 1 (1), 40-49
- Davis, J. ve Thilagaraj, A. (2021). Non-fungible token (NFT)–The game changer in the digital art world. *Anvesak*, 51(15), 190-193.

- Doğan, B., Ersöz, S. Ş., & Şahin, C. (2022). Kripto Sanatı ve NFT. *Journal of History Culture and Art Research*, 11(1), 1-12. doi: <http://dx.doi.org/10.7596/taksad.v10i4.3127>
- Dowling, M.M. (2021). Is Non-fungible Token Pricing Driven by Cryptocurrencies? (March 29, 2021). SSRN: <https://ssrn.com/abstract=3815093>
- Dursun, N. (2021). "NFT/Kripto Sanat Ve Hareketli Grafik İlişkisi", *Journal Of Social, Humanities and Administrative Sciences*, 7(40):1037-1055.
- Gezer, Ü. (2021). "Çağdaş Sanat ve Tasarım Eğitiminde Görsel Tasarım Öğeleri ve İlkeleri". *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 40 (2019 Eylül): s. 595-614.
- İltaş, G. (2022) Transmedya hikâyecilik bağlamında NFT dünyası, *bmij* 10 (1): 229-244, doi: <https://doi.org/10.15295/bmij.v10i1.1994>
- Kabak, T. & Kırbaş İ. (2021, 9-10 Aralık). *Metaverse ortamında NFT teknolojilerinin kullanımı ve yakın gelecekteki uygulamaları*. 3rd International Young Researchers Student Congress, Burdur, Türkiye
- Kahraman, M.E. (2022). Blok zincir, deepfake, avatar, kripto para, değiştirilemez belirteç (NFT) ve sanal evren (Metaverse) ile yaygınlaşan sanal yaşam, *International Journal of Cultural and Social Studies (IntJCSS)*, S8(1), 149-162, e-ISSN : 2458-9381
- Oduncu S. (2022). Kripto sanat eserleri üzerine eleştirel bir değerlendirme ve vandalizmin eşliğindeki NFT yaklaşımı. *yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, 28, 67-81. doi: 10.17484/yedi.1039170 Yers:2022 Issue: 8
- Oduncu, S. (2022). NFT, kripto sanatı ve Türkiye'deki yansımaları, *SDÜ ART-E Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi*. 15(29), 195-224, ISSN 1308-2698
- Özrili, Y. (2021). Olmayan müze: Kripto sanat. *Turizm Çalışmaları Dergisi*, 3(1), 1-14.
- Özrili, Y. T. (2021). Olmayan müze: kripto sanat, *Turizm Çalışmaları Dergisi*, 3(1), 1-14.
- Saygın, E.P., & Fındıklı, S. (2021).Tuvalden tuşa: sanat pazarındaki dijital dönüşümde NFT'lerin rolü, *bmij* 9 (4): 1452-1466, doi: <https://doi.org/10.15295/bmij.v9i4.1930>
- Senkardes, Ç. G . (2021). Blockchain technology and NFT's: a review in music industry. *Journal of Management, Marketing and Logistics (JMML)*, 8(3), 154-163, doi: 10.17261/Pressacademia.2021.1454
- Şağban, E. E. (2021). NFT'ler özelinde siber sigortaya bir bakış. *Bilişim Hukuku Dergisi*. 3(2), 430-493, <https://doi.org/10.55009/bilishimhukukudergisi.944919>
- Yavuz, U. G, Yıldız A. S. , Ceylani M. U. (2021) Sanat eserlerinin sanal ortamda benzersizleşme süreci ve NFT uygulama örneği. Serüven Yayınevi, Ankara.
- Yavuz, U. G, Yıldız A. S., Ceylani M. U. (2022). Richard Prince'in Yeni Portreler Serisi ve NFT Aracılığı ile Emily Ratajkowski'nin "Kendini Geri Satın Alma" Girişimi, Süleyman Demirel Üniversitesi Art-e Sanat Dergisi, Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi ,s: 225-251 Haziran'22 Cilt:15 Sayı:29 ISSN 1308-2698 doi: <https://doi.org/10.21602/sduarte.1071649>
- Yılmaz H.& Ceranoğlu M. (2022). Modanın dijital geleceği: 3 boyutlu giysiler, metaverse ve NFT. *SDÜ ART-E Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi*, 15(29), 642-672, ISSN 1308-2698

Özlem KUM

Çoklu Ortam Teknolojisi ile Nft Tasarımının Görsel Tasarım Unsurları Açısından İncelenmesi
Evaluation of Nft Design with Multimedia Technology in Terms of Visual Design Elements

Yurdabak, M.K. (2022). “NFT: Dijital Sanatta Yeni Bir Perspektif ve Getirdiği Fırsatlar Üzerine Bir Derleme”. Nişantaşı Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 1(10) 143-153.