



DOKUZ EYLÜL
ARAŞTIRMA
ÜNİVERSİTESİ



**4. ULUSLARARASI
SANAT - TASARIM
KONFERANSI,
PERFORMANS &
SERGİSİ
2-3 ARALIK 2024**

**4th INTERNATIONAL
ARTS - DESIGN
CONFERENCE,
PERFORMANCE &
EXHIBITION
2-3 DECEMBER 2024
(HYBRID)**

İZMİR

**BİLDİRİ ÖZETLERİ KİTABI
ABSTRACT BOOK**

E-ISBN: 978-975-441-600-8



4. ULUSLARARASI SANAT - TASARIM KONFERANSI, PERFORMANS VE SERGİSİ
2-3 Aralık, 2024
4th INTERNATIONAL ARTS - DESIGN CONFERENCE, PERFORMANCES & EXHIBITION
December 2nd-3rd, 2024



4. ULUSLARARASI SANAT - TASARIM KONFERANSI, PERFORMANS VE SERGİSİ

2-3 Aralık 2024

4th INTERNATIONAL ART - DESIGN CONFERENCE, PERFORMANCES & EXHIBITION

December 2nd-3rd, 2024

E-ISBN: 978-975-441-600-8

Aralık 2024, İzmir

Kitap içeriğinin tüm sorumluluğu yazarlarına aittir.

Kapak Grafik Tasarımı ve Sayfa Düzeni: Bahar Soğukkuyu Poyraz

Düzenleme Kurulu

Prof. Dr. Banu Özevin (Dokuz Eylül Üniversitesi)
Prof. Dr. Sibel Almelek İşman (Dokuz Eylül Üniversitesi)
Prof. Dr. Çınla Şeker (Dokuz Eylül Üniversitesi)
Doç. Dr. Bahar Soğukkuyu Poyraz (Dokuz Eylül Üniversitesi)
Doç. Dr. Esin Uçal Canakay (Dokuz Eylül Üniversitesi)



4. ULUSLARARASI SANAT - TASARIM KONFERANSI, PERFORMANS VE SERGİSİ
2-3 Aralık, 2024
4th INTERNATIONAL ARTS - DESIGN CONFERENCE, PERFORMANCES & EXHIBITION
December 2nd-3rd, 2024



DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ

BUCA EĞİTİM FAKÜLTESİ

4. ULUSLARARASI SANAT - TASARIM KONFERANSI, PERFORMANS VE SERGİSİ

2-3 Aralık 2024

4th INTERNATIONAL ART - DESIGN CONFERENCE, PERFORMANCES & EXHIBITION

December 2nd-3rd, 2024

BİLDİRİ ÖZETLERİ KİTABI

ABSTRACT BOOK

E-ISBN: 978-975-441-600-8

BİLİM KURULU/SCIENTIFIC COMMITTEE

PROF. HALİL YOLERİ	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
PROF. DR. RANA SİMBER ATAY	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
PROF. DR. NESRİN KULA DEMİR	AFYON KOCATEPE ÜNİVERSİTESİ
PROF. DR. SİBEL ÇOBAN	MARMARA ÜNİVERSİTESİ
PROF. MELİHAT TÜZÜN	TRAKYA ÜNİVERSİTESİ
PROF. DR. ASLI UZ BAŞ	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
PROF. DR. FATMA EBRU İKİZ	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
PROF. DR. TUBA GÜLTEKİN	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
PROF. DR. ONUR TOPOĞLU	ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ
PROF. DR. BANU ÖZEVİN	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
PROF. DR. SİBEL ALMELEK İŞMAN	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
PROF. DR. NEVİN AKKAYA	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
PROF. DR. MÜMTAZ HAKAN SAKAR	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
PROF. DR. S. SERKAN ŞEKER	ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ
PROF. DR. ÇINLA ŞEKER	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
PROF. DR. BANU ÇULHA ÖZBAŞ	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
PROF. DR. FATMA SELDA ÖZ SOYSAL	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
PROF. DR. EBRU İLKAY TUNCER	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
PROF. DR. VLADIMIR AVRAMOV	VELIKO TARNOVO ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. SVETOSLAV ANGELOV KOSEV	VELIKO TARNOVO ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. BORIS ZHELEV GEORGIEV	VELIKO TARNOVO ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. YASEMİN KILINÇARSLAN	UŞAK ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. ORKİDE BAKALIM	İZMİR DEMOKRASİ ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. MERVE GÜVEN ÖZKERİM	GİRESUN ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. EMİNE FİLİZ YİĞİT	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. BAHAR SOĞUKKUYU POYRAZ	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. SENA SENGİR AYDIN	ONDOKUZ MAYIS ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. ASLI AVCI AKÇALI	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. ELİF TEKİN GÜRGEN	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. GÜLCE COŞKUN ŞENTÜRK	MUĞLA SITKI KOÇMAN ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. BURCU BÖCEKLER	YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. EVİN ERDEN TOPOĞLU	ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ

DOÇ. DR. CANSU ÇELEBİ EROL	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. FİRDEVS SAĞLAM	HAKKARİ ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. HÜSEYİN UYSAL	KASTAMONU ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. EZGİ TOKDİL	BURDUR MEHMET AKİF ERSOY ÜNİ.
DOÇ. DR. YURDAGÜL KILIÇ GÜNDÜZ	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. AYÇA AVCI	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. YUDUM AKKUŞ	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. ESİN UÇAL CANAKAY	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. EKİN SU KUZU	GİRESUN ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. DİLEK MAKTAL CANKO	EGE ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. YILDIZ ERSAGDIÇ	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. ELİF GÜLFEM KISTIR	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. ÇAĞDAŞ ÜLGEN	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
DR. ÖĞR. ÜYESİ HANİFE KESKİN	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
DR. ÖĞR. ÜYESİ MELTEM GÖKDAĞ BALTAOĞLU	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
DR. ÖĞR. ÜYESİ ZEHRA ATABEY	TRAKYA ÜNİVERSİTESİ
DR. ÖĞR. ÜYESİ SEÇİL SOYTOK NALÇACI	MANİSA CELAL BAYAR ÜNİVERSİTESİ
DR. ÖĞR. ÜYESİ SEDA AĞIRBAŞ	EGE ÜNİVERSİTESİ
DR. ÖĞR. ÜYESİ PEYRUZE RANA ÇETİNKAYA	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
DR. ÖĞR. ÜYESİ ESRA USLU	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
DR. ÖĞR. ÜYESİ ASLI KAYA	MUĞLA SITKI KOÇMAN ÜNİVERSİTESİ
DR. ÖĞR. ÜYESİ ŞERAFETTİN DEDEOĞLU	İZMİR KAVRAM MESLEK YÜKSEKOKULU
ÖĞR. GÖR. DR. AHMET MUHİP ŞANAL	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
ÖĞR. GÖR. DR. GÜRKAN GÜLEÇ	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ

4. ULUSLARARASI SANAT - TASARIM KONFERANSI, PERFORMANS VE SERGİSİ,
IADCE 2024
2-3 Aralık, 2024

İnsana iyi geliyor sanat. Göze ve kulağa hitap ediyor. Zihinleri ve kalpleri aydınlatıyor.

Dokuz Eylül Üniversitesi, Buca Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü'nün düzenlediği 4. Uluslararası Sanat-Tasarım Konferansı, Performans ve Sergisi, bir bilgi ve eser şölenine ev sahipliği yapmayı amaçladı. Görsel yaratımların içinde resim, heykel, seramik, tasarım ve fotoğraf yer aldı. İşitsel, sözel ve bedensel zenginlikler sunan müzik, dans, edebiyat, sinema ve tiyatro alanlarında çalışan kişilerin buluşacağı bir platform oldu. Yeni medya, video sanatı, animasyon ve dijital oyunlar üzerine yapılan sunumlar ile çağımızı yakalamayı hedefledi. Sanat üzerine, felsefe, tarih, sosyoloji, psikoloji ve eğitim bilimlerinin de beslediği akademik çalışmaları paylaştı.

Tüm katılımcılarımıza, yanlarında getirdikleri renkler için teşekkür ediyor ve sanatla kalın diyoruz.



4. ULUSLARARASI SANAT - TASARIM KONFERANSI, PERFORMANS VE SERGİSİ
2-3 Aralık, 2024
4th INTERNATIONAL ARTS - DESIGN CONFERENCE, PERFORMANCES & EXHIBITION
December 2nd-3rd, 2024



4th INTERNATIONAL ARTS - DESIGN CONFERENCE, PERFORMANCES & EXHIBITION
December 2nd-3rd, 2024

Art makes people feel good. It appeals to the eyes and ears. It enlightens minds and hearts.

The 4th International Art-Design Conference, Performance and Exhibition, organized by Dokuz Eylül University, Buca Faculty of Education, Department of Fine Arts Education, aimed to host a feast of knowledge and art works. Visual creations included painting, sculpture, ceramics, design and photography. It became a platform where people working in the fields of music, dance, literature, cinema and theater, which offer auditory, verbal and physical riches, would meet. It aimed to capture our age with presentations on new media, video art, animation and digital games. It shared academic studies on art, nourished by philosophy, history, sociology, psychology and educational sciences.

We thank all our participants for the colors they brought with them and say stay with art.

İÇİNDEKİLER

SÖZLÜ BİLDİRİLER

Türkiye’de Modernleşme Süreci ve Okul Müzik Eğitimine Yansımaları (1923-2023)	11
The Modernization Process in Turkey and its Reflections on School Music Education (1923-2023) <i>Zümrüt Kaplan, Doktora Öğrencisi / Doctorate Student & Prof. Dr. Mümtaz Hakan Sakar / Professor, PhD</i>	
Doğaçlama ve Müzik Eğitiminde Doğaçlama	13
Improvisation and Improvisation in Music Education <i>Leyla Paşalı Beşçınar, Doktora Öğrencisi / Doctorate Student & Prof. Dr. Banu Özevin / Professor, PhD</i>	
Klasik Gitar İcrasında Kadın: Begül Erhan Örneği	15
Women in Classical Guitar Performance: Begül Erhan Sample <i>Atabey Aykar, Doktora Öğrencisi / Doctorate Student & Prof. Dr. Mümtaz Hakan Sakar / Professor, PhD</i>	
Post-Fotoğraf Çağında Stereoskopik Fotoğrafın Anlam ve Önemi	16
The Meaning and Importance of Stereoscopic Photography in the Post-Photographic Age <i>Engin Dumlupınar, Sanatta Yeterlik Öğrencisi / Proficiency in Art Student</i>	
Homo Ludens Kavramıyla Fotoğrafik Temsil	18
Photographic Representation with the Concept of Homo Ludens <i>Müge Yorgancıoğlu, Doktora Öğrencisi / Doctorate Student</i>	
21. Yüzyılda Fotoğraf Çekmek mi, Fotoğraf Yapmak mı?	20
Taking Photos or Making Photos in the 21 st Century? <i>Liane Linda Bencuya, Doktora Öğrencisi / Doctorate Student</i>	
Enstalasyon Nesnesi Olarak Fotoğraf: Chen Shun-Chu (1963-2014) Örneği	22
Photography as An Installation Object: The Case Of Chen Shun-Chu (1963-2014) <i>Zehra Selen Sert, Yüksek Lisans Öğrencisi / Master Student</i> <i>Doç. Dr. Burcu Böcekler / Associate Professor, PhD</i>	
Mihri Müşfik’den Günümüze Çağdaş Türk Resminde Çocuk İmgesi	24
The Image of Children in Contemporary Turkish Painting from Mihri Müşfik to the Present <i>İnci Badur, Yüksek Lisans Öğrencisi / Master Student</i>	
Dijital Oyunlarda Karakter Tasarımlarının İncelenmesi	26
Analysis of Character Designs in Digital Games within the Framework of the Avatar Concept <i>S. Gökçen Dinçer, Araştırma Görevlisi / Research Assistant</i>	
Siberfeminist Sanatta Kadın / Doğa ve Teknolojik Etkileri	28
Women in Cyberfeminist Art / Nature and Technological Effects <i>Nermin Balıkçı, Resim Öğretmeni & Sanatçı / Art Teacher & Artist</i>	
Mental Hastalık Rehabilitasyonunda Video Oyunları İçerisindeki Grafiklerin Etkisi: Journey (2012) Üzerine Bir İnceleme	29
The Effect of Graphics in Video Games on Mental Illness Rehabilitation: A Review on Journey (2012) <i>Yağmur Melis Altun, Yüksek Lisans Öğrencisi / Master Student</i>	
Arayüz Tasarımında Hareketli Grafiklerin Kullanıcı Deneyimine Etkisi	31
The Effect of Motion Graphics on UX in UI Design <i>Önen Emre Can, Yüksek Lisans Öğrencisi / Master Student</i>	

Hareketli Grafiklerde Karışık Malzeme Kullanımı Use of Mixed Materials in Motion Graphics <i>Süeda Karas, Yüksek Lisans Öğrencisi / Master Student</i> <i>Prof. Dr. Özden Pektaş Turgut / Professor, PhD</i>	33
Lüks Ambalajda Grafik Tasarım ve Tasarım Çözümlmeleri Graphic Design and Design Solutions in Luxury Packaging <i>Busenur Palta, Yüksek Lisans Mezunu / Master of Fine Arts Education</i>	35
Wes Anderson Film Afişlerinde Font Kullanımı Font Usage in Wes Anderson Movie Posters <i>Dilber Belten, Doktora Öğrencisi / Doctorate Student</i>	37
Görsel Sanatlar Öğretiminde Koku Deneyimine Yönelik Öğrenci Bakış Açıları Student Perspectives on Olfactory Experience in Visual Arts Education <i>Rumeysa Doğan, Yüksek Lisans Öğrencisi / Master Student</i> <i>Dr. Öğr. Üyesi Bahar Karaman Güvenç / Assistant Professor, PhD</i>	39
Fotoğrafta Görsel İmge ve Hafıza Kavramının İncelenmesi Study of the Concept of Visual Image and Memory in Photography <i>Sıdıka Karagöz, Yüksek Lisans Mezunu / Master of Fine Arts Education &</i> <i>Prof. Dr. Serdar Yılmaz / Professor, PhD</i>	41
Geleneksel Yaklaşımlardan Yapay Zekâ Uygulamalarına Sanatta Rastlantısallık Randomness in Art from Traditional Approaches to Artificial Intelligence Applications <i>Öğr. Gör. Dr. Yeşim Ercümcenciler, Lecturer PhD</i>	43
Rus Sinemasında Avangard Sanat Eğiliminin Temsili Representation of Avant-Garde Artistic Tendencies in Russian Cinema <i>Sibel Sebuktekin, Doktora Öğrencisi / Doctorate Student &</i> <i>Doç. Dr. Yasemin Kılınçarslan / Associate Professor, PhD</i>	45
Lisansüstü Tezlerde Yaratıcılığın Değerlendirilmesine İlişkin İçerik Analizi Content Analysis of the Evaluation of Creativity in Graduate Theses <i>Dr. Öğr. Üyesi Aslı Kaya / Assistant Professor, PhD</i>	47
Murat Menteş ve Metinlerarasılık Murat Mentés and Intertextuality <i>Birgül Sezer, Sanatta Yeterlik Öğrencisi / Proficiency in Art Student</i>	49
Volkanik Tüf Taşının Teknolojik ve Sanatsal Yorumu A Technological and Artistic Interpretation of Volcanic Tuff Stone <i>Doç. Dr. Betül Aytepe Serinsu / Associate Professor, PhD</i>	50
Renkli Çamurun Seramik Sanatında Bir İfade Aracı Olarak Kullanımı The Use of Coloured Clay as a means of Expression in the Art of Ceramics <i>Dr. Öğr. Üyesi Serkan Tok / Assistant Professor, PhD</i>	52
Modern Kentlerde Heykel Sanatının Sosyal ve Kültürel Dönüşümdeki Rolü The Role of Sculpture Art in Social and Cultural Transformation in Modern Cities <i>Ergin Kaya, Sanatta Yeterlik Mezunu & Görsel Sanatlar Öğretmeni / Proficiency in Art & Visual Arts Teacher</i>	54
Melankolinin Büst ile Yorumuna Dair About the Interpretation of Melancholy through Bust <i>Doç. Dr. Lale Altunel / Associate Professor, PhD</i>	56

Aktivizmde Yenilikçi Bir Araç: Artırılmış Gerçeklik Sanatı An Innovative Tool in Activism: Augmented Reality Art <i>Yasemin Dedeoğlu</i>	58
Artırılmış Gerçeklik Teknolojisiyle Desteklenmiş Resimli Çocuk Kitaplarında Görsel Unsurların Analizi Analysis of Visual Elements Supported by Augmented Reality Technology in Pictured Children's Books <i>Gülseren Akgül, Sanatta Yeterlik Öğrencisi / Proficiency in Art Student</i>	60
Çocuk Kitaplarında Kültürel Mirasın İzleri: Ayasofya Traces of Cultural Heritage in Children's Books: Hagia Sophia <i>Eylül Demirci, Yüksek Lisans Mezunu / Master of Fine Arts Education</i>	62
Nostalji ve İleri Teknoloji Arasında: Fallout'ta Retro-Fütürist Sanat Between Nostalgia and Advanced Technology: Retro-Futuristic Art in Fallout <i>Dr. Öğr. Üyesi Alkan Bayraktar / Assistant Professor, PhD</i>	63
Dijital Sanatta Göstergebilimsel Çözümleme Semiotic Analysis in Digital Art <i>Dr. Öğr. Üyesi İbrahim Halil Demir, Assistant Professor, PhD</i>	65
Barok Resimde Manzara Resmi Ustası: Claude Lorrain Master of Landscape Painting in Baroque Painting: Claude Lorrain <i>Zeynep Dursunlar, Yüksek Lisans Öğrencisi / Master Student</i>	67
David Popa'nın Sanatında Sürdürülebilirlik: Arazideki Resimler Sustainability in David Popa's Art: Paintings on the Land <i>Dr. Öğr. Üyesi Bahar Karaman Güvenç / Assistant Professor, PhD</i> <i>Dr. Öğr. Üyesi İsmail Eyüpoğlu / Assistant Professor, PhD</i>	69
Senografi ve Fotoğraf Sanatı İlişkisi: Helena Blomqvist (1975-) Örneği The Relationship between Scenography and the Art of Photography: Example of Helena Blomqvist (1975-) <i>Bilge Şahintürk, Yüksek Lisans Öğrencisi / Master Student</i> <i>Doç. Dr. Burcu Böcekler / Associate Professor, PhD</i>	71
Friedrich Ludwig Gottlob Frege'nin Düzlemdeki Hayali Formların Geometrik Gösterimi, Aritmetiğin Temeli ve Mantık Kapsamında Albrecht Dürer'in Eserleri Friedrich Ludwig Gottlob Frege's Geometric Representation of Imaginary Forms on the Plane, Foundation of Arithmetic and Logic Approaches Analysis of the Works of Albrecht Dürer <i>Kıymet Dirican, Doktora Öğrencisi / Doctorate Student</i>	73
Güzel ve Glitch: Bir Düşünsel Duraklamanın Olanaklılığı Beauty and Glitch: The Possibility of an Intellectual Pause <i>Doç. Harun M. Töle / Associate Professor & Doç. Serkan Çalışkan / Associate Professor</i>	75
Sanatın Sosyolojik Sınırları Sociological Boundaries of Art <i>Doç. Dr. Hatice Nilüfer Süzen / Associate Professor, PhD</i>	76
Fütürizmin Sosyolojisi: Endüstrileşme Sürecinde Sanata Görsel Sosyolojik Bir Bakış The Sociology of Futurism: A Visual Sociological View of Art in the Process of Industrialization <i>Doç. Dr. Uğur Yılmaz / Associate Professor, PhD</i>	78
Sibernetik ve Seramik Cybernetics and Ceramics <i>Yusuf Can Kulak, Sanatta Yeterlik Öğrencisi / Proficiency in Art Student</i>	79

Türkiye’de Modernleşme Süreci ve Okul Müzik Eğitimine Yansımaları (1923-2023)

The Modernization Process in Turkey and its Reflections on School Music Education (1923-2023)

Zümrüt Kaplan, Doktora Öğrencisi / Doctorate Student & Prof. Dr. Mümtaz Hakan Sakar

Dokuz Eylül Üniversitesi / Dokuz Eylul University

Bu çalışmanın amacı, Türkiye’de modernleşme sürecinin okul müzik eğitimine yansımalarını 1923-2023 yılları arasında oluşturulmuş olan ilkökul-ortaokul müzik dersi öğretim programları ve ders kitaplarındaki unsurlar üzerinden incelemektir. Daha detaylı olarak, Türk modernleşmesi sürecinin en büyük adımlarının atıldığı ve ülke çapında “devrim” niteliğinde pek çok büyük yapılandırmaların gerçekleştiği Erken Cumhuriyet Dönemi’nde örgün eğitim kapsamındaki ilkökul-ortaokul müzik eğitiminde ne tür yeniliklerin gerçekleştirildiğini ve bu yeniliklerin 1923-2023 yılları yani 100 yıllık tarihi süreç içerisinde uğradığı değişiklikleri analiz etmektir. Bu bağlamda çalışmada 1923-2023 yılları arasında oluşturulmuş on adet müzik dersi ilkökul-ortaokul öğretim programı ve 1923-2023 yılları arasında oluşturulmuş on yedi adet ilkökul-ortaokul müzik ders kitabı ile bir adet ilkökul-ortaokul müzik dersi öğrenci çalışma kitabı modernleşme sürecini yansıtan önemli kavramlar olduğu düşünülen şarkı türleri, çok seslilik, teknolojik faaliyetler ve yaratıcı-disiplinlerarası çalışmaların kullanımı doküman analizi yöntemi ile incelenmiştir. Araştırma sonucunda Erken Cumhuriyet Dönemi’nde hazırlanan ilkökul-ortaokul müzik dersi öğretim programları ve ders kitaplarının tamamıyla çok seslilik ve tonal yapıyı içeren Batı müziği kültürü öğelerini içererek oluşturulduğu, Erken Cumhuriyet Dönemi’nden sonra oluşturulan ilkökul-ortaokul müzik dersi öğretim programları ve ders kitaplarına ise yavaşça türkü ve Türk Sanat Müziği gibi geleneksel-ulusal kültür öğelerin eklendiği ve zamanla bu unsurların giderek çoğaldığı, aynı zamanda çok seslilik gibi Batı müziği öğelerinin azaldığı gözlemlenmiştir. Bununla birlikte Erken Cumhuriyet Dönemi’nden sonra günümüze dek yavaşça müzik ders kitapları ve öğretim programlarına yaratıcı-disiplinlerarası çalışmalar ve teknolojik faaliyetler gibi gelişkin uygulamaların eklendiği görülmüştür. Ulaşılan bulgular sonucunda Erken Cumhuriyet Dönemi’nde okul müzik eğitiminde “muasır medeniyetler seviyesine ulaşma” ideolojik söyleminin yerini “geleneksel-ulusal değerlerimizi muhafaza etmeye” bıraktığı, okul müzik eğitimi ile gerçekleşen ulusal kimlik yapılandırmasının bu söyleme göre şekillendiği ve bu ideolojik yapılanmanın okul müzik eğitimindeki yansımalarının Erken Cumhuriyet Dönemi’nden sonra başlayıp günümüze dek aynı doğrultuda gelişerek ilerlediği çıkarımına varılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Erken Cumhuriyet Dönemi, Modernleşme, Okul müzik eğitimi, Batı müziği, Geleneksel-ulusal müzikler

The aim of this study is to examine the reflections of the modernization process on school music education in Turkey through the elements in primary and secondary school music curricula and textbooks created between 1923 and 2023. In more detail, it is to analyze what kind of innovations were made in primary-secondary school music education within the scope of formal education in the Early Republican Period, when the biggest steps of the Turkish modernization process were taken and many major restructurings in the nature of “revolution” took place throughout the country, and what kind of changes these innovations have undergone in the historical period of 1923-2023, that is, 100 years. In this context, the study aims to analyze the changes in music education between 1923-2023. Ten music course primary-secondary school curricula, seventeen primary-secondary school music textbooks and one primary-secondary school music course student workbook created between 1923 and 2023, and the use of song types, polyphony, technological activities and creative-interdisciplinary studies, which are thought to be important concepts reflecting the modernization process, were

examined by document analysis method. As a result of the research, it was observed that the primary and secondary school music curricula and textbooks prepared in the Early Republican Period were created by including elements of Western music culture, including polyphony and tonal structure, while elements of traditional-national culture such as folk songs and Turkish Art Music were slowly added to the primary and secondary school music curricula and textbooks created after the Early Republican Period, and these elements gradually increased over time, while at the same time, Western music elements such as polyphony decreased. On the other hand, it was observed that after the Early Republican Period, advanced practices such as creative-interdisciplinary studies and technological activities were slowly added to music textbooks and curricula. As a result of the findings, it was concluded that the ideological discourse of "reaching the level of contemporary civilizations ' was replaced by 'preserving our traditional-national values ' in school music education in the Early Republican Period, that the national identity structuring realized through school music education was shaped according to this discourse, and that the reflections of this ideological structuring in school music education started after the Early Republican Period and progressed in the same direction until today.

Keywords: Early Republican Period, Modernization, School music education, Western music, Traditional-national music

Doğaçlama ve Müzik Eğitiminde Doğaçlama

Improvisation and Improvisation in Music Education

Leyla Paşalı Beşçınar, Doktora Öğrencisi / Doctorate Student & Prof. Dr. Banu Özevin / Professor, PhD

Dokuz Eylül Üniversitesi / Dokuz Eylül University

Müzikal doğaçlamanın, insanlık tarihinin en eski ve doğal müzikal ifade biçimlerinden olduğu söylenebilir. İlk müzik formlarının, avcılık, savaş ve dini törenler gibi ritüellerde spontan bir şekilde icra edildiği düşünülmektedir (Nettl, 2005). West (1992)'e göre, doğaçlama, Antik Yunan ve Roma'da hem vokal müzikte hem de enstrümantal müzikte önemli bir yere sahiptir. Aristoteles ve Platon, bireyin özgün duygusal ifadesini yansıtmak için güçlü bir araç olarak doğaçlamanın kullanılabileceğini belirtmişlerdir (West, 1992). Orta Çağ'da kilise müziğinin gelişmesiyle birlikte müziğin daha katı kurallı ve yazılı hale gelmesine rağmen halk müziğinde ve bazı dini ritüellerde doğaçlamanın önemini kaybetmediği görülmektedir. Rönesans ve Barok dönemlerinde de, doğaçlamanın yaygın olarak kullanıldığı, özellikle süsleme ve continuo pratiğinde uygulandığı belirtilmektedir. (Improvisation in Classical Music, 2011). 19. Yüzyıldan itibaren yazılı müzik notasyonlarının baskın hale gelmesiyle doğaçlamanın klasik müzik repertuarında arka planda kaldığı söylenebilir ancak doğaçlama, caz, blues, halk müziği ve modern klasik müzik akımlarında ifade biçimi olarak varlığını sürdürmektedir (Berliner, 1994). Doğaçlamanın müzik eğitiminde de önemli bir yere sahip olduğu düşünülmektedir. Kabaca müzik eğitimindeki doğaçlama, öğretmenin doğaçlama yaparak dersi yönlendirmesi ve öğrencinin o an oluşturulan müziğe doğaçlamayla katkı sağlaması olarak iki türlü bakılabilir. Dalcroze'un kendi derslerinde doğaçlama müziği kullandığı ve günümüzde de en iyi Eurhythmics öğretmenlerinin derslerini doğaçlama müzikle yönlendirdiği belirtilmiştir (Choksy ve diğerleri, 2001). Orff-Schulwerk Müzik ve Hareket eğitimi, Kodály Yöntemi, Gordon'un Müzik Öğrenme Teorisi (Music Learning Theory) ve Suzuki Yöntemi'nde de doğaçlama, önemli bir öğrenme aracı olarak kullanılmaktadır. Bu çalışmada döküman analizi yoluyla doğaçlamanın tarihsel gelişimi ve müzik eğitiminde doğaçlamanın kullanım şekilleri, farklılıkları ve benzerlikleri yönünden incelenmiştir. Yapılan araştırmalar sonucunda daha nitelikli bir müzik eğitimi için öneriler sunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Doğaçlama, Müzik eğitimi, Orff Schulwerk müzik ve hareket eğitimi, Kodaly yöntemi, Dalcroze yöntemi, Müzik öğrenme teorisi, Suzuki yöntemi.

Musical improvisation can be considered one of the oldest and most natural forms of musical expression in human history. It is thought that the first musical forms were performed spontaneously during rituals such as hunting, warfare, and religious ceremonies (Nettl, 2005). According to West (1992), improvisation held an important place in both vocal and instrumental music in Ancient Greece and Rome. Aristotle and Plato noted that improvisation could be used as a powerful tool to reflect an individual's authentic emotional expression (West, 1992). Despite the development of church music in the Middle Ages, which led to music becoming more regulated and written, improvisation remained significant in folk music and some religious rituals. During the Renaissance and Baroque periods, improvisation was widely practiced, particularly in ornamentation and continuo performance (Improvisation in Classical Music, 2011). Although the dominance of written music notation from the 19th century onwards caused improvisation to recede in classical music, it has continued to exist as a form of expression in genres such as jazz, blues, folk music, and modern classical music movements (Berliner, 1994). Improvisation is also considered to hold an important place in music education. Broadly speaking, improvisation in music education can be viewed in two ways: the teacher guiding the lesson through improvisation and the student contributing to the spontaneously created music

through improvisation. It has been noted that Dalcroze used improvisation in his lessons, and even today, the best Eurhythmics teachers guide their lessons with improvised music (Choksy et al., 2001). Improvisation is also used as a significant learning tool in music education approaches such as Orff-Schulwerk, the Kodály Method, Gordon's Music Learning Theory, and the Suzuki Method. This study examines the historical development of improvisation and its various uses in music education, focusing on their similarities and differences through document analysis. Based on the research findings, suggestions are made for a more qualified music education.

Keywords: Improvisation, Improvisation in music education, Orff Schulwerk music and movement pedagogy, Kodaly method, Dalcroze method, Music learning theory, Suzuki method

Klasik Gitar İcrasında Kadın: Begül Erhan Örneği

Women in Classical Guitar Performance: Begul Erhan Sample

Atabey Aykar, Doktora Öğrencisi / Doctorate Student &

Prof. Dr. Mümtaz Hakan Sakar / Professor, PhD

Dokuz Eylül Üniversitesi / Dokuz Eylul University

Bu çalışma herhangi bir müzik okulu okumadan özengen gitar eğitiminden konser gitaristliğine uzanan Türkiye'nin ilk kadın klasik gitar solo albümünü çıkaran Türk Klasik gitar dünyasının öne çıkan kadın isimlerinden biri olan Begül Erhan'ı odak noktasına koyar. Çalışmada O'nun ailesi, sosyal çevresi ve kişisel kimliğinden yola çıkılarak müzikal kimliğini nasıl oluşturduğu? Kişiliği ve müziğine yansıması, gitarist olma ve müziği meslek olarak seçme yolunda aştığı zorluklar, performansa yönelik müzikal analizleri, müzikal performansı ve konserleri, albüm yapma sürecinde karşılaştığı engeller, Anadolu turneleri ve Doğu turnesinde karşılaştığı cinsiyetçi tutumlar, müzikal performans öncesi hazırlık süreci, gitar çalgısı ve diğer çalgılar hakkındaki görüş ve uygulamaları, toplumsal cinsiyet perspektifinden ele alınarak çözümlenmeye çalışılmıştır. Begül Erhan'ın erkek egemen gitar dünyasında bir kadın olarak sesini duyurması kadın temalı toplumsal farkındalık projelerinin bir destekçisi olması bir kadın olarak klasik gitarın ulusal ve uluslararası tanıtımında bir misyon edinmiş olması gibi davranışları sosyal medya, yazılı basın ve yaptığım görüşmelerde elde ettiğim veriler ve toplumsal cinsiyet temelli yaklaşımlar aracılığıyla analiz edilmiş, bu bağlamda O'nun ve çevresinin kendisini nasıl bir yerde konumlandığı anlaşılmaya çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Toplumsal cinsiyet, Klasik gitar, Klasik gitar icrası, Kadın

This study puts Begül Erhan, one of the prominent women figures of the Turkish Classical guitar world, who has released Turkey's first female classical guitar solo album, which ranges from ozengen guitar education to concert guitarist without studying any music school, into the focus. How did he form his musical identity based on his family, social environment and personal identity in the study? Her personality and reflection on her music, the difficulties she overcame on the way to becoming a guitarist and choosing music as a profession, her musical analyses for performance, musical performance and concerts, the obstacles she faced in the process of making albums, the sexist attitudes she encountered on Anatolian tours and Eastern tours, the preparation process before musical performance, opinions and practices about the guitar and other instruments were tried to be solved by considering from a gender perspective. Begül Erhan's voice as a woman in the male-dominated guitar world, being a supporter of women-themed social awareness projects, her behavior as a woman, having a mission in the national and international promotion of classical guitar, have been analyzed through social media, print media and data I have obtained in interviews and gender-based approaches, and in this context, it has been tried to understand how She and her environment position herself in a place.

Keywords: Gender, Classical guitar, Classical guitar performance, Women

Post-Fotoğraf Çağında Stereoskopik Fotoğrafın Anlam ve Önemi

The Meaning and Importance of Stereoscopic Photography in the Post-Photographic Age

Engin Dumlupınar, Sanatta Yeterlik Öğrencisi / Proficiency in Art Student

Osmangazi Üniversitesi / Osmangazi University

Stereoskopik fotoğraf ya da bir diğer deyişle üç boyutlu fotoğraf, iki boyutlu düzlemde üç boyutlu derinlik algısı yaratan fotoğraflar elde etmeye yarayan özel bir fotoğraf tekniğidir. Bu teknikte, insanın iki gözle görme prensibine benzer biçimde, aynı sahnenin ortalama 6,5 cm aralıkla iki fotoğrafı çekilir. İlk bakışta birbirinin aynı gibi görünen bu fotoğrafların arasında paralaks kaynaklı küçük farklılıklar bulunmaktadır. Bu fotoğraflar, her birini yalnızca bir gözün göreceği şekilde izlemeye olanak tanıyan ekipmanlar (stereoskoplar, anaglif gözlükler, VR cihazlar vb.) ile izlendiğinde oldukça sıra dışı bir deneyime imkân tanırırlar. İnsan beyni fotoğraflar arasındaki farklardan derinlik çıkarımı yapar ve görüntü, zihinde tek bir üç boyutlu görsel olarak canlanır. Stereopsis adı verilen bu etki, izleyici üzerinde son derece çarpıcı, hiper-realist bir derinlik algısı oluşmasına sebep olur. Stereoskopik fotoğraflar, keşfedildiği 1800'lerin ortalarında büyük yankı uyandırmış ve kartpostal endüstrisinin imkanlarıyla kısa sürede küresel bir kitle iletişim aracına dönüşmüştür. Popülerliğini 1900'lü yılların başına dek koruyan stereoskopik fotoğraflar, resimli gazeteler ve sinemanın yarattığı görsel etkinin gölgesinde kalmış ve zamanla unutulmaya yüz tutmuştur. Geride kalan süreçte kısa süreli popülerlik kazandığı dönemler olmakla birlikte, genel olarak yalnızca meraklıları tarafından sürdürülen bir fotoğrafik kategori olarak varlığını sürdürmüştür. Dijitalleşmenin etkisiyle köklü değişiklikler yaşayan görüntüleme endüstrisi, 2000'lerle birlikte 3 boyut kavramının yeniden gündem olmasını sağlamış, Avatar (2009) filminin gösterime girmesi ile küresel çapta bir 3D çılgınlığı yaşanmasına sebep olmuştur. Bu dönemde piyasaya çıkan 3D televizyonlar milyonlarca adet satmış fakat bu ilgi çeşitli sebeplerden kısa süreli olmuştur. Stereoskopik görüntüleme adına yaşanan son gelişme ise, günümüzde kullanımı giderek yaygınlaşmaya başlayan VR ve AR gözlükler gibi yeni nesil izleme aygıtları olmuştur. Yapıları gereği doğal birer stereoskop olan bu aygıtlar, stereoskopik fotoğraflar için ideal bir izleme ortamı sunmaktadır. Güncel gelişmeler, sahip oldukları potansiyel göz önüne alındığında, 3 boyut kavramını bir kez daha ve ayakları yere çok daha sağlam basar bir biçimde hayatımıza sokmaya ve tarihsel bir fenomen olarak algılanan stereoskopik fotoğrafı yeniden gündeme getirmeye adaydır.

Anahtar Kelimeler: Stereoskopik fotoğrafçılık, Anaglif görüntüleme, Üç boyutlu fotoğraf

Stereoscopic photography, also known as three-dimensional photography, is a special photographic technique for obtaining photographs that create a three-dimensional depth perception on a two-dimensional plane. In this technique, similar to the principle of seeing with two eyes, two photographs of the same scene are taken at an average interval of 6.5 cm. At first glance, these photographs look identical, but there are small differences between them due to parallax. When these photographs are viewed with equipment (stereoscopes, anaglyph glasses, VR devices, etc.) that allow each of them to be seen by only one eye, they allow for a very unusual experience. The human brain infer depth from the differences between photographs and the image is visualised as a single three-dimensional image

in the mind. This effect, called stereopsis, causes an extremely striking, hyper-realistic depth perception on the viewer. Stereoscopic photographs made a great impact in the mid-1800s when they were discovered, and with the opportunities of the postcard industry, they quickly turned into a global mass communication tool. Maintaining its popularity until the early 1900s, stereoscopic photographs were overshadowed by the visual impact created by illustrated newspapers and cinema and gradually faded into oblivion. Although there are periods of short-term popularity in the remaining period, it has generally continued its existence as a photographic category maintained only by enthusiasts. The imaging industry, which experienced radical changes with the effect of digitalisation, made the concept of 3D back on the agenda in the 2000s, and the release of the film Avatar (2009) caused a global 3D craze. The 3D televisions released in this period sold millions of units, but this interest was short-lived for various reasons. The latest development in the field of stereoscopic imaging has been the new generation of viewing devices such as VR and AR glasses, which are becoming increasingly popular today. These devices, which are natural stereoscopes, offer an ideal viewing environment for stereoscopic photographs. Considering their potential, current developments are candidates to bring the concept of 3D into our lives once again and with a much more solid footing, and to bring stereoscopic photography, which is perceived as a historical phenomenon, back to the agenda.

Keywords: Stereoscopic photography, Anaglyph imaging, Three-dimensional photography

Homo Ludens Kavramıyla Fotoğrafik Temsil

Photographic Representation with the Concept of Homo Ludens

Müge Yorgancıoğlu, Doktora Öğrencisi / Doctorate Student

Dokuz Eylül Üniversitesi, Dokuz Eylul University

Oyun kavramı sanat ve felsefe alanlarında tarih boyunca ele alınarak farklı disiplinlerde uygulama alanı bulan güncel kavramlardan biridir. Bu çalışmada öncelikle oyun ve homo ludens (oyuncu insan) kavramının tarihsel süreci araştırılmıştır. Çalışma fotoğraf alanına odaklı olduğu için Vilém Flusser'in fotoğraf felsefesi odağında genişletilmiştir. Flusser'in güncellediği homo ludens kavramının güncel fotoğraf sanatındaki yansımaları fotoğraf alanından örneklerle incelenmiştir. Analog, dijital ve mobil gibi farklı alanlardan örnekler seçilmiştir. Sanat ile oyun arasındaki teorik ilişki 19. Yüzyıl romantik felsefe akımı içerisinde Friderich Schiller tarafından kurulmuştur. Schiller'le birlikte romantizm akımından günümüze oyun kavramı estetiğin temel bileşenlerinden biri haline gelmiştir. Tarihçi Johan Huizinga ise 1938 yılında homo sapiens, homo faber gibi kavramlara ek olarak homo ludens (oyuncu insan) kavramını tanıtmıştır. Huizinga'ya göre duyguların öne çıktığı, hayali bir kurgu yaratan romantik dönem çalışmaları oyunsal bir yaklaşım içermektedir. Atıfta bulunduğu romantik dönem yazarı Horace Walpole 1754 yılında serendibity (serendipçe, mutlu kaza, mutlu tesadüf) kavramını ortaya atmıştır. Oyunsal süreçte tesadüf önemli bir faktördür. Medya filozofu Vilém Flusser, homo ludens kavramını 1983 yılında fotoğraf felsefesine uyarlamıştır. Flusser'e göre fotoğraf makinesi apparatus'tur – aygıttır- ve aynı zamanda oyuncaktır. Fotoğrafçı da sadece onun kullanıcısı değildir; fotoğrafçı da artık homo faber değil, homo ludens'tir. Fotoğrafçının ihtimal verilmeyen, öngörülme ve rastlantısal sonuçlar üretebilmesi için apparatus'unun tüm olanaklarını değerlendirmesi ve onunla bir oyun faaliyeti içinde olması gereklidir. Avangard dönemden günümüze, fotoğraf sanatçıları diğer sanat dallarında olduğu gibi farklı bakış açıları geliştirmenin yollarını araştırmışlardır. Oyunsal süreç sanatçılara gerçek hayattan uzaklaşmalarını sağlayarak, -mış gibi yaparak farklı konumlara geçmeye olanak vermiştir. Yer değiştirmelerle ben ve öteki sürekli konum değiştir ve böylece oyun sürecindeki belirsizlik, beklenmedik olanakların ve bakış açılarının geliştirilmesini sağlar. Fotoğrafçılar homo ludens olarak tesadüf, şans, kaza ve rastlantısallığı deneyimleyerek, yaratıcı, sıra dışı ve çoğu zaman tekrarı mümkün olmayan çalışmalar üretmişlerdir.

Anahtar Kelimeler: Oyun, Fotoğraf, Vilém Flusser, Homo Ludens, Serendipçe

Play, as a contemporary concept discussed throughout history in art and philosophy, has found applications in various disciplines. In this study firstly the historical evolution of the concept of play and *homo ludens* had been investigated. With a focus on photography, the study was expanded through Vilém Flusser's philosophy of photography. The reflections of *homo ludens*, updated by Flusser, in contemporary photography was examined with examples from analog, digital and mobile photography in different fields. The theoretical relationship between art and play was established by Friedrich Von Schiller within the 19th century Romantic philosophy movement. From the romantic period to the present, play became one of the fundamental components of aesthetics. In 1938, historian Johan Huizinga introduced the concept of homo ludens in addition concepts like homo sapiens and homo faber. According to Huizinga, works from the Romantic period, which emphasize emotion and imaginative fiction, contain a playful approach. Horace Walpole, the Romantic-era writer to whom he refers, had introduced the concept of serendipity in 1754. Coincidence is an essential factor in the playful process. In 1983, the media philosopher Vilém Flusser adapted the concept of homo ludens to the philosophy of photography. According to Flusser, the camera is an *apparatus* and

at the same time a toy. The photographer is not merely its user; they are no longer *homo faber* but *homo ludens*. In order for the photographers to produce unlikely, unpredictable and random results, they need to utilize all possibilities of the apparatus and engage in a playful interaction with it. From the avant-garde period to the present, photographers have sought ways to develop new perspectives. The playful process allowed the artists to move away from real life, to move to different positions by pretending. Through displacements, the self and the other constantly change positions, and thus the uncertainty in the game process allows for the development of unexpected possibilities and perspectives. As *homo ludens*, photographers have experienced coincidence, chance, accident, and randomness, producing creative, extraordinary, and often unrepeatable works.

Keywords: Game, Photography, Vilém Flusser, Homo Ludens, Serendipity

21. Yüzyılda Fotoğraf Çekmek mi, Fotoğraf Yapmak mı?

Taking Photos or Making Photos in the 21st Century?

Liane Linda Bencuya, Doktora Öğrencisi / Doctorate Student

Dokuz Eylül Üniversitesi, Dokuz Eylul University

Her dönem kendi yaşam dinamikleri ile birlikte gelir. Bu yaşam dinamikleri ya da 'Zeitgeist' diyebileceğimiz zamanın ruhu, dönemin kültür ve sanatını da elbette ki etkilemekte, değiştirmekte ve dönüştürmektedir. Teknoloji sürekli geliştikçe, teknolojik bir araç olan fotoğraf ve ona bağlı fotografik dil yetisi de sürekli değişmekte ve gelişmektedir. 19. yüzyılı rasyonalizmin, pozitivizmin ve sanayileşmenin; 20. yüzyılı kapitalizmin ve tüketimin çağları olarak kabul edersek, 21. yüzyılı da geç kapitalizmin ya da bilgi ve iletişimin çağı olarak tanımlamak mümkündür. 21. yüzyıl tüm iletişimin bilgisayar, dijital ve internet ortamında yapıldığı bir teknolojik dönüşüm dönemidir. Bu dönem aynı zamanda, tarihin akışı yerine "postmodern anakronizm" in yaşandığı, hakikatin önemini yitirdiği, manipülasyonlarla simülasyonların gerçekliğin yerine geçtiği bir dünyadır.

Fotoğrafın ortaya çıktığı dönemde, gerçekliği belgesel nitelikte yansıtan bir araç olarak benimsenmesi ve kullanılması, günümüzde yerini her türlü manipülasyonun mübah olduğu, herkesin kendi hakikatini yarattığı bir imgeler evrenine (sahte gerçeklikler evreni) bırakmıştır. Bu aldatmaca dünya içinde günümüz fotoğrafının da elbette ki gerçekliği ne kadar yansıttığı sorgulanmaktadır. 21. yüzyıl fotoğrafçılığında imgeler artık daha çok insana ulaşabilmekte, elindeki cep telefonu ile herkes fotoğraf çekerken bunları sosyal medyada paylaşmakta, fotoğrafı kendini ifade aracı olarak kullanırken sanal medyada herkes bir anlamda fotoğrafçı olmaktadır. 21. yüzyıl fotoğrafı artık eskisi gibi kısıtlı bir kesime hitap etmek yerine daha fazla insan tarafından ulaşılabilen, çekme, düzenleme ve paylaşım kolaylıklarıyla imgelerin yaygınlaşması sağlanmakta, ancak aynı zamanda güvenilirlikleri ile gerçekliği ne oranda yansıttıkları da sorgulanmaktadır. Günümüzde, yapay zekâ ile üretilen fotoğrafların da görülmeye ve paylaşmaya başlanmasıyla birlikte de fotoğrafın ortaya çıkışındaki özünden tamamen bir kopuş yaşanmaktadır.

Bu çalışmada, yukarıda belirtilen bağlam içerisinde fotoğrafı temel alarak sanatsal üretimler yapan Andreas Gursky, Simon Nortffolk, Mishka Henner ve Sergey Larenkov gibi bazı fotoğraf sanatçılarından eserleri üzerinden 21. yüzyıl fotoğrafına bakılacak ve dönemin teknolojik ve kültürel bileşenlerinin izi sürülerek fotoğraf çekmekten fotoğraf yapmaya, gelinen nokta değerlendirilmeye çalışılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Zeitgeist, Hakikat sonrası, Andreas Gursky, Simon Northfolk, Mishka Henner, Sergey Larenkov

Each period in history comes with its own life dynamics. These dynamics of life or the spirit of the time, which is named as 'the Zeitgeist', of course affect, change and transform the cultural and art practices of the period. As technology is constantly developing, besides photography being a technological tool, the ability of the photographic language associated with it, is constantly changing and developing. If 19th century is the century of rationalism, positivism and industrialization; and the 20th is consider to be the age of capitalism and consumption, It is possible to define the 21st century as a period of late capitalism or the age of information and communication. This century is a period of technological transformation where all communication is carried out with computers, on digital and world wide web environments. This period is also a universe in which "postmodern anachronism" is replacing the flow of history, where truth loses its importance, and manipulations and simulations replace reality.

At the time of the emergence of photography, its adoption and use as a means of reflecting and documenting reality, today, has left its place to a universe of images (a universe of false realities) where all kinds of manipulation are permissible, as well as where everyone is able to create his own truth. Of course, in this hoax world, how much the modern-day images reflect reality is questioned. While the 21st century photography, can now reach more people, everyone takes photos with his mobile phone, instantly sharing them on social media. Today in virtual media, everyone became a photographer in a sense, using photography as a means of self expression. 21st century photography is now accessible to more people instead of appealing to a limited segment of its early days, the dissemination of images is ensured by the ease of capture, editing and sharing. However at the same time, the extent to which they reflect reality along with their reliability is also questioned. Nowadays, with the fact that photos manipulated by artificial intelligence are started to be seen and shared, there seems to be a complete break from the essence of photography, let's say from the days of its emergence.

In this study, related to the context stated above, the works of some of the 21st century artists of photography such as Andreas Gursky, Simon Northfolk, Mishka Henner and Sergey Larenkov, who make artistic productions based on photography will be examined, while tracing the technological and cultural components of the period. Besides, the point reached from taking photos to making of photos will be evaluated.

Keywords: Zeitgeist, Post-truth, Andreas Gursky, Simon Northfolk, Mishka Henner, Sergey Larenkov

Enstalasyon Nesnesi Olarak Fotoğraf: Chen Shun-Chu (1963-2014) Örneği

Photography As An Installation Object: The Case Of Chen Shun-Chu (1963-2014)

Zehra Selen Sert, Yüksek Lisans Öğrencisi / Master Student &

Doç. Dr. Burcu Böcekler / Associate Professor, PhD

Yıldız Teknik Üniversitesi, Yıldız Technical University

Fotoğraf günümüzde, enstalasyon sanatı içinde önemli bir yere sahiptir ve çeşitli deneyimler sunan bir ifade aracı haline gelmiştir. Enstalasyon sanatı, malzeme ve mekân ilişkisi sayesinde, izleyiciyi eserin aktif bir katılımcısı haline getirir. Mekâna özgü (site-specific), interaktif (interactive), kavramsal (conceptual), çevresel (enviromental) nitelikli enstalasyon çalışmalarında izleyici çeşitli deneyimler yaşar. Fotoğraf, enstalasyonun tüm bu türleri için sergileme pratikleri ve ifade aracı olarak zengin bir kaynaktır. Enstalasyonlarda fotoğraf farklı roller oynar. Fotoğraflar çok büyük ya da çok küçük ölçeklerle mekâna veya doğa içine yerleştirilebilir, bir nesne içine konulabilir, bir yapıya giydirilebilir ve fotoğrafın kendisi bir yığın haline getirilebilirken çok farklı şekillerde materyallere bürünerek enstalasyon nesnesi haline gelebilir. Tayvanlı sanatçı Chen Shun-Chu (1963-2014) enstalasyon çalışmaları yapan çok önemli bir sanatçıdır. Chen Shun-Chu, enstalasyon çalışmalarında fotoğrafı kullanır. Onun için fotoğraf yaratıcı bir uygulama ve keşif alanıdır. Fotoğrafı kimi zaman nesneler, kimi zaman mimari mekânlar kimi zaman da doğa ile birleştirmektedir. Chen, babasının kaybını çok ağır yaşamış, bu nedenle, babasına dair anıları işleyen bir dizi eser yaratmıştır. King-Do Relic ve Flower Ritual gibi çalışmaları, babasının çektiği eski fotoğraflardan oluşmaktadır. Flower ritual Solo exhibition (2001) serisinde fotoğrafı doğa ile bütünleştirecek enstalasyonlar kurgular. Fotoğrafların yanına fayanslar ve plastik çiçekler gibi malzemeler ekleyerek zaman ve mekân arasındaki bağı güçlendirir. Bu eserler, baba-oğul iş birliği gibi, geçmişle bağ kuran birer hatıra olarak izleyicilere sunulur. Sanatçı, King do relic (1996) adlı enstalasyonunda, iç mekânda fotoğrafı bir mimari strüktür üzerine yerleştirir. Fotoğraf bir mimari form üzerinde yer alarak mekânın parçası haline gelir. Sanatçının enstalasyonlarının önemli bir kısmının konusu hem ailesine hem de ülkesine duyduğu özlem ve bağlılık ile ilgilidir. Bu sebeple enstalasyonlarında ailesine ve geçmişine ait fotoğraf, eşya ve mimari yapıları kullanır. Family Black Boxes: Family Aquarium Black and White Photos, Antique Box, Glass, Water, Paint, Cotton Thread (1992) adlı çalışmasında aile albümüne ait fotoğrafları kullanmıştır. Assembly: Family Parade, Penghu House ıı (1995) adlı çalışması arazi enstalasyonu (land installation) kategorisi içine girer. Penghu Evi II'de terk edilmiş bir balıkçı kulübesi, enstalasyon için kullanılmıştır. Çatısız, çöken temelleri ve boş pencere çerçeveleri olan bu kulübe mavi gökyüzüne karşı durur. Chen'in fotoğrafları dış duvarlara asılmıştır, metal çerçevelerse ışığı yansıtmaktadır. Enstalasyon anavatanı Penghu'yu andırsa da Akdeniz kıyılarında ya da Orta Doğu'da da olabilecek görüntüsüyle coğrafi olarak tarafsız bir çalışmadır. Bu bildiride ilk olarak fotoğraf ve enstalasyon ilişkisi anlatılacaktır. Ardından Chen Shun-Chu (1963-2014)'nın çalışmaları betimleyici yöntem ile incelenecektir. Chen Shun Chu, enstalasyonları ile yeni ifade olanakları yaratmaktadır. Enstalasyon sanatı içinde fotoğraf ile elde edilebilecek sınırları genişletmekte ve hem fotoğraf sanatına hem de enstalasyon sanatına katkıda bulunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Enstalasyon, Fotoğraf, Chen Shun-Chu, Çağdaş sanat, Multidisipliner

Photography holds a significant place in contemporary installation art, serving as a medium for diverse experiential expressions. Installation art, through its relationship with material and space, invites viewers to become active participants in the work. Site-specific, interactive, conceptual, and

environmental installations provide viewers with a range of immersive experiences. Within these practices, photography is a rich resource for display techniques and as a medium of expression. In installations, photography takes on varied roles: it may be incorporated into spaces or nature at vastly different scales, enclosed within objects, wrapped around structures, or even amassed into piles, transforming into the installation object itself through distinct materials. Taiwanese artist Chen Shun-Chu (1963-2014) is recognized as a prominent figure in installation art. His work often incorporates photography as a tool for creative exploration and discovery, blending it with objects, architectural spaces, and natural elements. Chen's profound sense of loss following his father's passing led him to create a series of works that capture memories of his father. His art pieces, such as *King-Do Relic* and *Flower Ritual*, utilize old photographs taken by his father. In his *Flower Ritual* solo exhibition series (2001), Chen conceived installations that integrate photography with nature. By placing materials like tiles and plastic flowers alongside the photos, he reinforces the connection between time and space, offering these works as mementos bridging the past and present, resembling a father-son collaboration. In his installation *King-Do Relic* (1996), Chen incorporated photography within an interior architectural structure, merging the photograph with the space itself. The subjects of Chen's installations frequently reflect his attachment to family and homeland, often incorporating familial photographs, personal belongings, and architectural elements. His piece *Family Black Boxes: Family Aquarium Black and White Photos, Antique Box, Glass, Water, Paint, Cotton Thread* (1992) features photos from his family album, while *Assembly: Family Parade, Penghu House II* (1995) is categorized as a land installation. In *Penghu House II*, an abandoned fishing hut served as the setting for an installation, with a roofless structure, crumbling foundations, and empty window frames positioned against a blue sky. Chen's photographs are affixed to the outer walls, and the metal frames reflect the bright light. Although it recalls his homeland Penghu, it is also evoking regions such as the Mediterranean coast or even the Middle East. Its setting is geographically neutral. This paper will first examine the relationship between photography and installation art, followed by a descriptive analysis of Chen Shun-Chu's (1963-2014) art works. Through his installations, Chen creates new avenues for expression within installation art, expanding the possibilities of photography as an installation medium, and making significant contributions to both photographic and installation art.

Keywords: Installation, Photography, Chen Shun-Chu, Contemporary art, Multidisciplinary

Mihri Müşfik'den Günümüze Çağdaş Türk Resminde Çocuk İmgesi

The Image of Children in Contemporary Turkish Painting from Mihri Müşfik to the Present

İnci Badur, Yüksek Lisans Öğrencisi / Master Student

Dokuz Eylül Üniversitesi, Dokuz Eylul University

Bu çalışmanın amacı, Çağdaş Türk resminde Mihri Müşfik'den günümüze kadar gelen ressamların eserlerinde kullandıkları çocuk imgesiyle aktarmak istedikleri duygu, yaşantı ve mesajları kapsamaktadır. Bu noktadan hareketle çalışmamızda yer alan 26 Türk ressamının 38 eseri, resimlerindeki figür, renk, kullandıkları simgeler açısından incelenmiştir.

Cumhuriyetin getirdiği eğitim reformu bazı kesimlerde çocuğun sosyal yapısında büyük değişikliklere yol açmış, çocuk ailesi ile çağdaş kültür arasında bir köprü rolü üstlenmiştir. Sosyokültürel ve ekonomik farklılıklar nedeniyle çocuklar farklı koşullarda yaşamaktadır. Bir çocuğun yaşaması gereken ideal koşullarda yaşayan, eğitimi ve yetenekleri desteklenen çocuklar vardır. Bunun yanı sıra eğitim alabilmek için her gün en yakın okula gidebilmek için kilometrelerce yürümesi gereken veya eğitim alabilmek için çalışması ve para kazanması gereken çocuklar da vardır.

Resimlerde şehir hayatında sosyoekonomik ve sosyokültürel açıdan en üst tabakada olan çocuğun ideal yaşantısını ve dinginliğini görmek mümkündür. Bununla birlikte kırsal yaşamda ailesine yardım etmek için bir yetişkin gibi çalışması gereken çocukların yorgun bedenlerini ve yılgınlıklarını görmek de mümkündür.

Mihri Müşfik'in çocuk resminde varlıklı bir ailenin, güvenli, temiz ve şık bir ortamda yatan bir bebek vardır. Feyhaman Duran çocuğu bir köpek ile birlikte resmetmiştir. İzzet Ziya'nın resminde çocuklar sahilde güneşlenmektedir. Arif Bedii Kaptan'ın resminde çocuk genç cumhuriyeti temsil etmektedir. Şeref Akdik'in resminde okula yazılan çocuklar eğitime verilen önemi anlatmaktadır. Malik Aksel'in sınıfta bayram hazırlığını anlatan resminde çocuklar coşku içindedir. Hamit Görele'nin piyano çalan küçük kızı ve ailesini yaptığı resminde çocuklarına piano eğitimi veren çağdaş aile görülmektedir. Bedri Rahmi Eyüboğlu'nun ve Cemal Tolu'nun annesinin kucağında güvende çocukları vardır. Buna karşın Celile Hikmet'in resmindeki fakir çocuk çok ağır kovalarla su taşımaktadır.

Bu kapsamda, araştırmaya konu olan resimlerde yer alan çocukların içinde bulundukları kültürün ve ekonomik koşulların çocuğun yaşamına etkileri incelenmiştir. Bu farklılıklara ressamların tarzlarındaki farklılıklar da eklenince resimde çocuk imgesi zengin bir çeşitliliğe sahip olmaktadır. Çalışma, literatür tarama yöntemi ile oluşturulmuştur.

Anahtar Sözcükler: Çağdaş Türk resmi, Çocuk imgesi, Resimde çocuk, Toplumsal gerçekçilik

The aim of this study is to cover the emotions, experiences and messages that painters from Mihri Müşfik to the present day in contemporary Turkish painting want to convey with the child image they use in their works. From this point of view, 38 works of 26 Turkish painters in our study were examined in terms of the figures, colors and symbols they used in their paintings.

The educational reform brought about by the Republic has led to major changes in the social structure of the child in some segments of society, and the child has assumed the role of a bridge between his/her family and contemporary culture. Children live in different conditions due to sociocultural and economic differences. There are children who live in the ideal conditions in which a child should live

and whose education and abilities are supported. On the other hand, there are children who have to walk for kilometers every day to get to the nearest school or who have to work and earn money to get an education.

In the paintings, it is possible to see the ideal life and serenity of the child who is at the top of the socioeconomic and socio-cultural stratum in city life. However, it is also possible to see the tired bodies and frustration of children who have to work like an adult to help their families in rural life.

In Mihri Müşfik's painting of a child, there is a baby of a wealthy family lying in a safe, clean and elegant environment. Feyhaman Duran depicts the child together with a dog. In İzzet Ziya's painting, children sunbathe on the beach. In Arif Bedii Kaptan's painting, the child represents the young republic. In Şeref Akdik's painting, children enrolled in school express the importance given to education. In Malik Aksel's painting depicting preparations for the holiday in the classroom, children are in a state of enthusiasm. Hamit Görele's painting of a piano-playing little girl and her family shows a contemporary family giving piano lessons to their children. Bedri Rahmi Eyüboğlu's and Cemal Tollu's children are safe in their mother's arms. On the other hand, the poor child in Celile Hikmet's painting carries water in heavy buckets.

In this context, the effects of the culture and economic conditions of the children in the paintings subject to the study on the child's life were analyzed. In addition, comments on the meanings symbolized by the images of children in the paintings were also included. When the differences in the styles of painters are added to these differences, the image of children in painting has a rich diversity. The study is based on a literature review.

Keywords: Contemporary Turkish painting, Child image, Child in painting, Social realism

Dijital Oyunlarda Karakter Tasarımlarının İncelenmesi

Analysis of Character Designs in Digital Games within the Framework of the Avatar Concept

S. Gökçen Dinçer, Araştırma Görevlisi / Research Assistant

Yaşar Üniversitesi / Yasar University

Dijital dünyanın güçlü dijital enstrümanlarından birisi olan dijital oyunlar günümüzün popüler konularından biri haline gelmiştir. Psikolojik, sosyolojik, hukuki ve felsefi boyutlara sahip bu yeni medya aracı her disiplinden uzmanı bir araya getirmekte ve ortak çalışmalara sevk etmektedir. Hayatı anlama ve öğrenme aracı olan oyun her daim kültürle iç içe olmuş ve dijital ortamların çoğalmasıyla dijital oyunlar hayatın içine nüfus etmiştir. Dijital oyunlar bilgi çağının güncel konularından birisi olmuş ve sosyal bilimler, yaratıcı sanatlar, eğitim bilimleri, davranış bilimleri gibi alanların araştırma konusu haline gelmiştir. Etkileşimli bir medya aracı olması oyuncuyu merkeze almakta ve oyuncunun davranış eğilimi önem kazanmaktadır. Karakter tasarımlarının incelenmesi ise oyuncu tercihlerini anlamak açısından tasarım süreçlerinin etkili bir şekilde ilerlemesine önemli ölçüde katkı sağlamaktadır. Bu çalışmanın amacı, oyun karakterlerini incelemek ve karakter tasarım süreçlerini oyuncuların ihtiyaç ve isteklerine göre geliştirmek için bilgi sağlamaktır. Araştırma kapsamında, bu bilginin ortaya konulabilmesi için oyuncularla derinlemesine görüşmeler yapılmış ve bulgular tematik analiz yöntemiyle incelenmiştir. Görüşme bulgularının yanı sıra literatürde geçen karakter tasarımı hakkındaki bilgilerden yararlanılmış ve dijital oyunlarda popüler karakter tasarımları incelenmiştir. Araştırmanın bulgularından yola çıkılarak karakter tasarımlarına ilişkin tasarım ölçütlerini ortaya koyan kriterler belirlenmiştir. Araştırma genel olarak PvP ve Rol Yapma türü oyunların sıklıkla tercih edildiğini ortaya koymaktadır. Oyun atmosferi açısından ise bilim kurgu, fantastik, yakın gelecek, uzay ve teknoloji temalarının özellikle tercih edildiğini göstermektedir. Oyuncuların kendileriyle ve hikayeye bağ kuran ve ayrıca fiziksel, karakteristik ve davranış bakımından kendilerine benzeyen karakterleri ve gerçekçi grafikler yerine stilize edilmiş bir tasarım yaklaşımını tercih ettikleri ortaya konulmaktadır. Ancak tasarım kriterlerinin birtakım limitleri bulunmaktadır. Tek bir kültür çerçevesinde yürütülen araştırma gelecek çalışmalarda bölgelere göre çeşitlenmelidir. Ayrıca popüler tasarım eğilimlerinin gelip geçişi olması tasarım ölçütlerinin dönemlere göre farklılık gösterebileceği göz önünde tutulmalıdır. Bu çalışmadan elde edilen sonuç, tasarım ölçütlerinin dönemsel ve bölgesel kriterlere göre değişkenlik gösterme ihtimaline rağmen, karakter tercihlerine ilişkin oyuncuların bakış açısını somutlaştırarak tasarımın rolünü ortaya koymaktadır.

Anahtar Kelimeler: Dijital oyun, Oyun tasarımı, Karakter tasarımı, Ludoloji

Digital games, one of the powerful instruments of the digital world, have become a prominent topic in today's world. This new medium, with psychological, sociological, legal, and philosophical dimensions, brings together experts from various disciplines and encourages interdisciplinary collaboration. Games, traditionally a means of understanding and learning about life, have always been intertwined with culture. With the proliferation of digital environments, digital games have penetrated into life. Digital games are now a central topic in the information age and have become subjects of research in

fields such as social sciences, creative arts, educational sciences, and behavioral sciences. As an interactive media tool, digital games place the player at the center, making player behavior a critical factor. Character design plays a key role in developing design processes by helping understand player preferences. The aim of this study is to examine game characters and provide insights for developing character design processes that meet players' needs and desires. To gather this information, in-depth interviews were conducted with players, and the findings were analyzed using the thematic method. Alongside interview findings, existing literature on character design was utilized, and popular character designs in digital games were reviewed. The research identified design criteria that provide a framework for creating effective character designs. The research reveals that PvP and Role Playing game genres are frequently preferred. In terms of game atmosphere, sci-fi, fantasy, near-future, space, and technology themes are particularly favored. Players tend to prefer characters that they can connect with, both with the story and themselves, especially those who resemble them physically, characteristically, or behaviorally. Additionally, they favor a stylized design approach over realistic graphics. However, certain limitations exist in the design criteria. The research, conducted within the framework of a single culture, should be diversified across regions in future studies. The transient nature of popular design trends also indicates that design standards may vary across different periods. Despite these variables, the findings from this study illustrate the role of design by concretizing players' perspectives on character preferences, regardless of the potential variations in design standards based on temporal or regional factors.

Keywords: Digital game, Game design, Character design, Ludology

Siberfeminist Sanatta Kadın / Doğa ve Teknolojik Etkileri

Women in Cyberfeminist Art / Nature And Technological Effects

Nermin Balıkçı, Resim Öğretmeni & Sanatçı / Art Teacher & Artist

Kimera Sanat Tasarım

Bu çalışmanın amacı; siberfeminist sanatta kadın / doğa ve teknolojik gelişmelerin etkisini incelemektedir. Siberfeminist yaklaşım sonucunda, teknolojinin eril değil dişil olduğu ve kadınların özgürleşmesine katkıda bulunacağına öne sürülmektedir. Yeniden üretim aracı olarak teknoloji kullanımı ve feminist yaklaşımlar da kadın, makineler ve teknoloji arasındaki ilişkileri sorgulamaktadır. Bu bağlamda, teknolojinin dönüşümü ve güncel sanat pratiği arasındaki etkileşim, cinsiyet ve kimlik üzerine yeni sorgulamaları beraberinde getirmiştir. 1991'de internetin yaygınlaşmasıyla başlayan dijital iletişim, bireyler arası etkileşimi derinleştirerek toplumsal dinamikleri yeniden şekillendirmiştir. Bu anlamda siberfeminizm; insan-sonrası bir ayaklanmanın, kadınları ve bilgisayarları içeren ve ortaya çıkan bu sistemin isyanını temsil etmektedir. Patriarkal yapının tersine dönmesini sağlayacak olan siberfeminizm ve sanal dünyalar oluşturmaktadır. İlk olarak teknolojinin kadınlara sunduğu özgürleşme alanlarını ve sanatçıların bakış açıları incelenmektedir. Bu bağlamda, siberfeminizmde Kadın /Doğa ve teknolojik etkileri tartışılmaktadır. Beden kavramı ve kadın bedeninin metalaştırılması ve kimlik sorgulamaları üzerine önemli bir perspektif sunmaktadır. Bu makalede, kadın/doğa ve teknolojik etkileri arasındaki ilişki, günümüz sanat pratiği bağlamında ele alınacak ve kadınların tahakküm altında kalma mücadelesinin nasıl bir dönüşüm geçirdiği irdelenecektir.

Anahtar Kelimeler: Siberfeminist sanat, Kadın, Teknoloji, Doğa

The purpose of this study is to examine the effects of women/nature and technological developments in cyberfeminist art. As a result of the cyberfeminist approach, it is suggested that technology is not masculine but feminine and will contribute to the liberation of women. The use of technology as a means of reproduction and feminist approaches also question the relationships between women, machines and technology. In this context, the interaction between the transformation of technology and contemporary art practice has brought about new questions on gender and identity. Digital communication, which began with the widespread use of the internet in 1991, has deepened the interaction between individuals and reshaped social dynamics. In this sense, cyberfeminism represents a post-human uprising, the rebellion of this emerging system that includes women and computers. Cyberfeminism and virtual worlds that will enable the reversal of the patriarchal structure are created. First, the areas of liberation offered by technology to women and the perspectives of artists are examined. In this context, the effects of Women/Nature and technology in cyberfeminism are discussed. It offers an important perspective on the concept of the body, the commodification of the female body and identity questions. In this article, the relationship between women/nature and technological effects will be discussed in the context of today's art practice and how women's struggle to remain under domination has transformed will be examined.

Keywords: Cyberfeminist art, Woman, Technology, Nature

Mental Hastalık Rehabilitasyonunda Video Oyunları İçerisindeki Grafiklerin Etkisi:

Journey (2012) Üzerine Bir İnceleme

The Effect of Graphics in Video Games on Mental Illness Rehabilitation: A Review on Journey (2012)

Yağmur Melis Altun, Yüksek Lisans Öğrencisi / Master Student

Hacettepe Üniversitesi / Hacettepe University

Mental Hastalık Rehabilitasyonunda Video Oyunları İçerisindeki Grafiklerin Etkisi: Journey (2012) Üzerine Bir İnceleme Son yıllarda, video oyunları sadece eğlence aracı olmanın ötesine geçmiş, gelişen oyun sektörüyle beraber mental hastalıkların oyun içerisinde görünürlüğü artmış ve rehabilitasyon süreçlerinde önemli bir rol üstlenerek hastalarda sıklıkla bir kaçış mekanizması olarak da kullanılmaya başlamıştır. Ancak, depresyon gibi ağır vakalarda oyun oynamak, üretkenlik kaygısıyla birleşerek hastanın daha fazla stres yaşamasına neden olabilir. Bu durum, stresin sonucu olarak hastanın daha az şey yapma isteğiyle sonuçlanabilir. Stres yaratan ve yoğun bir şekilde motor becerisi gerektiren oyunlar yerine basit ve anlaşılır görevler, motivasyonu yüksek hikayeler, hastanın kontrolü elinde tutabileceği ortamlar yaratmak, ödül ve ilerleme (level) sistemleri ile hastanın zihinsel gelişimini görselleştirmek ve motivasyon sağlayabilmek bu tür için önem arz etmektedir. Oyun atmosferinin ve grafik unsurlarının, oyunun amacına uygun olması ve hastalar için güvenli bir ortam sağlaması, rehabilite edici oyunların tasarımı açısından önemlidir. Oyun atmosferinin ve grafik unsurlarının, oyunun amacına uygun olması ve hastalar için güvenli bir ortam sağlaması bu türdeki rehabilite edici oyunların tasarımı açısından önemlidir. Journey (2012), oyuncuları gizemli bir çölde yalnız bir karakter olarak yönlendiren, görsel ve duygusal bir deneyim sunan bir video oyunudur. Oyun, keşif, etkileşim ve iş birliğine dayalı bir yapıya sahiptir. Minimalist grafikleri ve etkileyici müziğiyle, oyuncuların oyun ile derin bir bağ kurmasını sağlar. Bu araştırmanın amacı, Journey (2012) oyununun grafikleri üzerinden video oyunlarındaki grafiklerin, renk, akışkanlık, tatmin edicilik gibi unsurlar bakımından nasıl geliştirilebileceğini ve oyuncuda bıraktığı etkilere göre mental hastalıkların rehabilitesinde nasıl bir rol üstlenebileceğini ortaya koymaktır.

Anahtar Kelimeler: Mental hastalık, Rehabilitasyon, Video oyunları, Oyun tasarımı, Atmosfer tasarımı, Duygusal deneyim, Etkileşim

In recent years, video games have gone beyond being just a means of entertainment, with the developing game industry, the visibility of mental illnesses in games has increased and they have started to play an important role in rehabilitation processes and are often used as an escape mechanism for patients. However, in severe cases such as depression, playing games can cause the patient to experience more stress, combined with productivity anxiety. This situation can result in the patient wanting to do less as a result of stress. Instead of stressful games that require intense motor skills, simple and understandable tasks, highly motivating stories, creating environments where the patient can maintain control, visualizing the mental development of the patient with reward and progress (level) systems and being able to provide motivation are important for this type of games. It is important for the design of rehabilitative games that the game atmosphere and graphic elements are suitable for the purpose of the game and provide a safe environment for patients. It is important for the design of this type of rehabilitative games that the game atmosphere and graphic elements are

suitable for the purpose of the game and provide a safe place for patients. Journey (2012) is a video game that guides players as a lone character in a mysterious desert and offers a visual and emotional experience. The game has a structure based on exploration, interaction and cooperation. With its minimalist graphics and impressive music, it allows players to establish a deep connection with the game. The purpose of this research is to reveal how the graphics in video games can be improved in terms of elements such as color, fluidity and satisfaction through the graphics of the game Journey (2012) and how they can play a role in the rehabilitation of mental illnesses according to the effects they leave on the player.

Keywords: Mental illness, Rehabilitation, Video games, Game design, Atmosphere design, Emotional experience, Interaction

Arayüz Tasarımında Hareketli Grafiklerin Kullanıcı Deneyimine Etkisi

The Effect of Motion Graphics on UX in UI Design

Önen Emre Can, Yüksek Lisans Öğrencisi / Master Student

Hacettepe Üniversitesi / Hacettepe University

Hareketli grafikler, kullanıcıların dikkatini çekmek, etkileşim süreçlerini geliştirmek ve daha rahat kullanılabilir bir arayüz deneyimi yaratmak için hem web hem de mobil arayüzlerde sıklıkla kullanılmaktadır. Araştırmada, arayüz tasarımındaki hareketli grafiklerin kullanıcı deneyimi üzerindeki etkisi kapsamlı bir şekilde incelenmektedir. Hareketli grafiklerin kullanıcı deneyimi, kullanılabilirlik, görsel çekicilik ve kullanıcıların hedeflerine ulaşması için gereken süre üzerindeki etkisini değerlendirmeyi amaçlayan araştırmalardan elde edilen bulgular bu çalışma içerisinde değerlendirilmiştir. Araştırmada, kısa animasyonlar, geçiş efektleri ve yükleme animasyonları dâhil olmak üzere çeşitli hareketli grafik formlarındaki yönlendirmelerin kullanıcı tarafından nasıl algılandığına ve bu grafiklerin, kullanıcı ve arayüz arasındaki etkileşim üzerindeki etkisi incelenmektedir. Ayrıca kullanıcıların belirli bir görevi tamamlaması için gereken süre, hareketli grafiklerin bu süreç üzerindeki etkisi ve genel kullanıcı deneyimi değerlendirilmiştir. Bulgular, hareketli grafiklerin dikkatli ve mantıklı bir şekilde kullanıldığında kullanıcı deneyimini pozitif yönde etkilediğini, arayüz üzerindeki yönlendirmelerin anlaşılmasını kolaylaştırdığını ve kullanıcıların hedeflerine daha verimli bir şekilde ulaşmasını sağladığını göstermektedir. Tam aksine, aşırı animasyon veya gereksiz efektler kullanıcıları rahatsız edebilmekte ve dikkatlerinin dağılmasına neden olabilmektedir. Araştırma sonucunda tasarımcıların hareketli grafikleri tasarımın amacına uygun ve ölçülü bir şekilde uygulamaları gerektiği sonucuna varılmıştır. Ek olarak çalışma, gelecekteki araştırmaların hareketli grafiklerin çeşitli kullanıcı demografileri üzerindeki etkilerini daha derinlemesine incelemesi gerektiğini önermektedir. Bu bağlamda, hareketli grafiklerin kullanıcı deneyimi üzerindeki olumlu ve olumsuz etkileri tartışılmıştır. Arayüz tasarımında hareketli grafiklerin etkin bir şekilde uygulanmasına yönelik öneriler sunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Hareketli grafikler, Kullanıcı deneyimi, Arayüz tasarımı, Etkileşim, Web ve mobil arayüzler, Kullanıcı memnuniyeti

Motion graphics are frequently used in both web and mobile interfaces to attract users' attention, enhance interaction processes, and create a more user-friendly experience. This study comprehensively examines the impact of motion graphics in interface design on user experience. Findings from research aimed at evaluating the effects of motion graphics on user experience, usability, visual appeal, and the time required for users to achieve their goals are evaluated in this study. The study examines how users perceive various forms of motion graphics, including short animations, transition effects, and loading animations, and how these graphics affect the interaction between the user and the interface. Additionally, it evaluates the impact of motion graphics on the time required for users to complete specific tasks and the overall user experience. The findings show that motion graphics, when used thoughtfully and sensibly, positively impact user experience, make interface guidance easier to understand, and allow users to reach their goals more efficiently. On the contrary, excessive animations or unnecessary effects may disturb users and cause distraction. The study concludes that designers should apply motion graphics in alignment with the purpose of the design and in moderation. Furthermore, the research suggests that future research should examine the effects of motion graphics on various user demographics in more detail. In this context, the positive



4. ULUSLARARASI SANAT - TASARIM KONFERANSI, PERFORMANS VE SERGİSİ
2-3 Aralık, 2024
4th INTERNATIONAL ARTS - DESIGN CONFERENCE, PERFORMANCES & EXHIBITION
December 2nd-3rd, 2024



and negative effects of motion graphics on user experience are discussed, and recommendations are provided for the effective application of motion graphics in interface design.

Keywords: Motion graphics, User experience, User interface design, User Interaction, Web and mobile interfaces, User satisfaction

Hareketli Grafiklerde Karışık Malzeme Kullanımı

Use of Mixed Materials in Motion Graphics

Süeda Karaş, Yüksek Lisans Öğrencisi / Master Student &

Prof. Dr. Özden Pektaş Turgut / Professor, PhD

Hacettepe Üniversitesi / Hacettepe University

Hareketli grafik, belirli bir zaman dilimi içinde verilerin ve bilgilerin görsel olarak sunulmasına izin veren dinamik bir grafik türüdür. Film jenerikleri, stop motion, eğitim videoları, bilgi grafikleri, web tasarımı, oyun tasarımı ve kinetik tipografi gibi pek çok alanda kullanılabilir. Belirli veya deneysel nesnelerin bir araya gelmesiyle de oluşturulabilmektedir. Özellikle stop motion, karışık teknik (mixed media) ve kolaj tekniği kullanılarak oluşturulan hareketli grafiklerde, fotoğraf, çizim, boyama ve çeşitli hamur nesneleri gibi farklı malzemelerin bir arada kullanılması sanatçılar için bir özgürlük alanı oluşturmıştır. 1950'lerde ortaya çıkan malzeme odaklı hareketlilik, plastik sanatlarda "mix media" (karışık teknik) olarak bilinen bir türün gelişmesine yol açmıştır. Bu terim, temel olarak plastiğin kendi alanı dışında kullanılması anlamına gelir. Bu tür öncelikle ressamlar ve heykeltıraşlar tarafından eserlerinde kâğıt ve buluntu nesnelerle birlikte tekstil malzemelerinin kullanılmasıyla ortaya çıkmıştır (Akçam, T. C., & Şirin Yaşar, N., 2023). Nesnelerin kullanımıyla yapılan betimlemeler, kolaj gibi yeni arayışların bir ürünü olarak ortaya çıkmıştır. Bu süreç, mesaj iletmek için çeşitli yolların kullanılabileceğini ve bu yöntemlerin daha etkili sonuçlar doğurabileceğini gösteren somut örnekler sunmaktadır. Bu tekniklerle yapılan hareketli grafikler görselin algılanması ile belleğe kaydedildikten sonra hissedilerek izleyici etkileşimini artırmakta, izleyicinin dikkatini çekmekte ve aktarılan duygu ve verinin daha etkili bir şekilde iletilmesine olanak sağlamaktadır. 20. yüzyılın başlarında fotoğrafın keşfiyle birlikte gazetede fotoğrafın kullanımının artmasıyla kolaj ve karışık teknikler (mixed media), canlandırmanın biçimlendirilmesinde önemli bir rol oynamaya başlamıştır. Bu durum, birçok sanatçının yenilikçi denemelere yönelmesi için pek çok fırsat yaratmıştır (Dursun, 2013). Kubizmin kurucularından olan Picasso 1913 yılında ürettiği "Bottle of Vieux Marc, Glass, Guitar and Newspaper" eseri ile kolaj tekniğinin öncülerinden olarak dijital kolaja temel oluşturmıştır. Farklı nesnelerin sanat eserlerinde kolaj ve karışık teknik (mixed media) olarak kullanılması ile animasyonda da bu arayışa girilmiştir. Silüet animasyonunun ilk öncülerinden biri olan Lotte Reigner tarafından yapılan 1961 yapımlı "Prince Frog" animasyonu hareketli grafiklerde bu teknikler bakımından önemli örneklerden biridir. Günümüzde ise 2018 yılında kolaj ve stop motion tekniği ile üretilen "Parker Bossley – Chemicals" müzik videosu örnek verilebilir. Küreselleşen dünya ile birlikte oluşan günümüz dijital medyasının bir getirisi olarak özellikle sosyal medya mecralarında Noonglow Studio ve Andre Godinez gibi birçok sanatçı bireysel veya iş için yapılan hareketli grafik içeriği üretmekte ve paylaşmaktadır. Bütün örnekleri göz önüne aldığımızda bu mecralarda paylaşılan videolar gün geçtikçe özgünleşmekte ve deneysel bir yaklaşım olarak görülen karışık teknik (mixed media), kolaj, stop motion gibi farklı teknikler birlikte kullanılarak izleyicinin dikkatine sunulmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Hareketli grafik, Mixed media, Stop motion, Kolaj, Deneysel tasarım

Motion graphics are a dynamic type of graphic that allows for the visual presentation of data and information over a specific period of time. They can be utilized in various fields, such as film credits, stop motion, educational videos, infographics, web design, game design, and kinetic typography. These graphics can also be created by combining specific or experimental objects. Particularly motion graphics created using stop motion, mixed media, and collage techniques allow artists to experiment

with different materials, such as photographs, drawings, and various clay objects, providing them a space for creative freedom. The emergence of material-focused mobility in the 1950s led to the development of "mixed media" in plastic arts. This term refers to the use of materials outside their traditional domains. Primarily this genre arose from the use of paper and found objects alongside textiles by painters and sculptors (Akçam et al.; N., 2023). Descriptions made using objects emerged as a product of new pursuits such as collage. This process offers concrete examples demonstrating that various methods can convey messages, often resulting in more effective outcomes. Motion graphics produced through these techniques enhance viewer interaction by being perceived visually and stored in memory, capturing attention and allowing emotions and data to be communicated more effectively. In the early 20th century, the discovery of photography and its increasing use in newspapers began to play a significant role in shaping animation with collage and mixed techniques. This trend provided numerous opportunities for artists to engage in innovative experiments (Dursun, 2013). Pablo Picasso, a founder of Cubism, laid the groundwork for digital collage with his 1913 work "Bottle of Vieux Marc, Glass, Guitar and Newspaper." This exploration of collage and mixed media also extended to animation, with Lotte Reiniger's 1961 film "Prince Frog" as an essential example. Today, an example is the music video 'Parker Bossley – Chemicals,' produced in 2018 using collage and stop motion techniques. Many artists, like Noonglow Studio and Andre Godinez, create and share motion graphic content on social media in our globalized world. As a result, the videos are becoming more original, combining various experimental techniques such as mixed media, collage, and stop motion to capture the audience's attention.

Keywords: Motion graphics, Mixed media, Stop motion, Collage, Experimental design

Lüks Ambalajda Grafik Tasarım ve Tasarım Çözümleri

Graphic Design and Design Solutions in Luxury Packaging

Busenur Palta, Yüksek Lisans Mezunu / Master of Fine Arts Education

Dokuz Eylül Üniversitesi / Dokuz Eylul University

Geniş ürün yelpazesi ile hayatımızın hemen hemen her alanında evde, işte, sokakta, çantalarımızda ya da masa üzerinde bulundurduğumuz el kremleri herkes tarafından tüketilen kozmetik ürünler arasındadır. Ürün skalasının geniş olması ambalajın rafta görünürlüğünü azaltmaktadır. Ambalajın görünür olması için etkili bir tasarıma ihtiyacı vardır. Yapısal olarak oval ve dar yapıya sahip olan el kremleri zor bir tasarım yüzeyine sahiptir. Bu nedenle araştırma konusu olan sıkılabilir plastik tüp ambalajlar üzerinde mesaj iletmeye ve ifade gücü yüksek olan, ürünü izleyen ile hızlı ve etkili iletişim kurarak etki yaratan tipografi, ambalajlar üzerinde incelenmiştir. Araştırmada doküman incelemesi yöntemleri kullanılmıştır. Üst hedef kitleye hitap eden lüks ambalajlar arasından 1.000.00 Türk Lirası ve üzerinde fiyatlandırılmış on beş el kremi ambalajı incelenerek elde edilen bulgular ile sonuca varılmıştır. Araştırmada kitaplar, süreli yayınlar, dergi, makale ve yayınlanmış tezlerden yararlanılarak literatür taraması yapılmıştır. Edinilen bilgiler ışığında on beş lüks el kremi ambalajı üzerindeki tipografik düzenlemeler incelenmiştir. Elde edilen bulgular ile ambalajların tipografik düzenlemeleri arasında benzerlikler ve farklılıklar görülmüştür. Bu farklılıklar kendi içlerinde tartışılarak ambalaj tasarımında; marka kimliği, imajı, felsefesi ve ambalaj yapısına göre grafik tasarım unsurlarının şekillendirildiği görülmüştür. Bir grafik tasarım unsuru olan tipografinin ambalajın yapısına göre okunur biçimde tasarlanmasının önem arz ettiği görülmüştür. Ambalaj üzerinde yapılan hiçbir tasarımın tek başına bir şey ifade etmediği ve ambalaj tasarımının bir bütün olduğu sonucuna varılmıştır. Farklı disiplinleri bir araya getiren ambalaj tasarımı üzerinde çok sayıda araştırma yapılabilir.

Anahtar Kelimeler: Tipografi, Ambalaj tasarımı, Grafik tasarım, El kremi ambalajı, Sıkılabilir plastik tüp ambalajı.

Hand creams, which we keep in almost every aspect of our lives, at home, at work, on the street, in our bags or on the table, are among the cosmetic products consumed by everyone with their wide product range. A wide product range reduces the visibility of the packaging on the shelf. Packaging needs an effective design to be visible. Hand creams, which are structurally oval and narrow, have a difficult design surface. For this reason, typography, which has high message conveying and expression power and creates an impact by communicating quickly and effectively with the viewer of the product, was examined on the squeezable plastic tube packages, which are the subject of the research. Document review methods were used in the research. A conclusion was reached with the findings obtained by examining fifteen hand cream packages priced at 1,000.00 Turkish Liras and above, among the luxury packages that appeal to the upper target audience. In the research, a literature review was conducted using books, periodicals, magazines, articles and published theses. In the light of the information obtained, the typographic arrangements on fifteen luxury hand cream packages were examined. Similarities and differences were observed between the findings and the typographic arrangements of the packages. These differences are discussed among themselves and in packaging design; It has been observed that graphic design elements are shaped according to brand identity, image, philosophy and packaging structure. It has been observed that it is important to design typography, which is a graphic design element, in a legible manner according to the structure of the packaging. It has been concluded that no design on the packaging means anything on its own and that



4. ULUSLARARASI SANAT - TASARIM KONFERANSI, PERFORMANS VE SERGİSİ
2-3 Aralık, 2024
4th INTERNATIONAL ARTS - DESIGN CONFERENCE, PERFORMANCES & EXHIBITION
December 2nd-3rd, 2024



the packaging design is a whole. A lot of research can be done on packaging design that brings together different disciplines.

Keywords: Typography, Packaging design, Graphic design, Hand cream packaging, Squeezable plastic tube packaging.

Wes Anderson Film Afişlerinde Font Kullanımı

Font Usage in Wes Anderson Movie Posters

Dilber Belten, Doktora Öğrencisi / Doctorate Student

Dokuz Eylül Üniversitesi / Dokuz Eylul University

Toplumumuz ifade şekli olarak sembol ve işaretlerden faydalanarak harfleri meydana getirmiştir. İnsanoğlunun mağara duvarına, kayalara ve farklı yüzeylerin üzerine farklı hedefler doğrultusunda yaptıkları ilkel semboller yazıyı bulmuşlardır. İlkel sembollerden kavram yazı biçimine, Mezopotamya da uygulanan resim yazılarından çivi yazılarına ve Mısır hiyeroglif yazı biçiminden hece yazı biçimlerine evrimleşerek ortaya çıkmaya başlamış ve Fenikeliler döneminde ise alfabetik yazı meydana gelmiştir. Romalı ve Yunanlılar Fenike alfabesini öncü alarak kendilerine has alfabelerini oluşturmuşlardır. 1447 yıllarında Johannes Gutenberg hareketli parçalar kullanarak harf kalıplarını (hurufat) icat etmiştir. Bu icadı ile “Texture” yazı tipini kullanarak, yazı tipi ve fontların gelişmesine katkı sağlamıştır. Daha sonra Venedik’te oluşturulan “Old Style” fontları, modern fontlar ve dönem içerisinde oluşturulan geçiş dönemi fontları ile font çok biçimlilik elde etmeye başlamıştır. Ancak bu çeşitliliğin temel değişimi 19. Yüzyıldan sonra meydana gelmeye başlamıştır. Font yazı tipi günümüze ulaştığında ise kazandığı yeni şekil, kavram ve anlamlar ile resim sanatı içerisinde işlevselliğini tekrardan tanımlamaya başlamaktadır. Böylelikle tasarım camiasında teknolojinin bugün ve yarın için çok kıymetli olduğu fark edilmiştir. Tasarımcıların bu farklılığın bilincinde olmaları çalışma alanlarının yaygınlaşmasına ve farklı alternatif fikirlerin bulunmasına ön ayak olmuştur.

Font yazı tipi, yazı kültürünün tasarım boyutuna öncülük eden bir elemanı olmuştur. Sinema ile bir araya gelmesi ise son dönem filmlerin afişlerinde yaygınlaşması ile başlamıştır. Aslında sinemada kullanılan fontların etkileşimi geçmişten günümüze kadar kullanılan görsel elemanlar olmuştur. Bir sinema filminin belirlenen kitleye seslenebilmesi afişler aracılığı ile olmuştur. Bu çalışmada Wes Anderson’un gösterge bilimsel çözüm tarzı kullanılarak yapmış olduğu iki film afişinin çözümlemesi yer almaktadır. Örneklem olarak yurt dışında gösterime giren Büyük Budapeşte Oteli (2014) ve Fransız Postası (2021) filmleri seçilerek bu filmlerin font tasarımlarının incelenmesine karar verilmiştir. Makale çalışmasının asıl hedefi, belirlenen kitlenin bahsedilen filmler ile ilk bir araya geldiği afişlerin font yazı tipindeki benzerlik ve farklılıklarını konu olarak ele almaktır.

Anahtar kelimeler: Wes Anderson, Film, Font, Afiş, Teknoloji, Sinema

Our society has created letters by using symbols and signs as a form of expression. The primitive symbols that humans made on cave walls, rocks and different surfaces for different purposes have found writing. It began to evolve from primitive symbols to concept writing, from pictograms applied in Mesopotamia to cuneiforms and from Egyptian hieroglyphic writing to syllabic writing forms and then alphabetic writing emerged during the Phoenicians. Romans and Greeks created their own alphabets by taking the Phoenician alphabet as a precursor. In 1447, Johannes Gutenberg invented letter molds (hurufat) using movable parts. With this invention, he contributed to the development of fonts and fonts by using the “Texture” font. Later, fonts began to gain polymorphism with the “Old

Style” fonts created in Venice, modern fonts and transitional fonts created during the period. However, the fundamental change in this diversity began to occur after the 19th century. When the font typeface reached the present day, it began to redefine its functionality in the art of painting with the new shapes, concepts and meanings it gained. Thus, it was realized in the design community that technology is very valuable for today and tomorrow. The awareness of designers about this difference has led to the spread of work areas and the discovery of different alternative ideas.

Font typeface has become a pioneering element of the design dimension of the writing culture. Its coming together with cinema began with its spread in the posters of recent movies. In fact, the interaction of fonts used in cinema has been the visual elements used from the past to the present. The ability of a movie to address a determined audience was through posters. This study includes the analysis of two movie posters made by Wes Anderson using the semiotic solution style. It was decided to examine the font designs of these movies by selecting The Grand Budapest Hotel (2014) and The French Post (2021), which were released abroad, as examples. The main goal of the article is to address the similarities and differences in the fonts of the posters that first brought the specified audience together with the mentioned films.

Keywords: Wes Anderson, Film, Font, Poster, Technology, Cinema

Görsel Sanatlar Öğretiminde Koku Deneyimine Yönelik Öğrenci Bakış Açıları

Student Perspectives on Olfactory Experience in Visual Arts Education

Rumeysa Doğan, Yüksek Lisans Öğrencisi / Master Student &

Dr. Öğr. Üyesi Bahar Karaman Güvenç / Assistant Professor, PhD

Bartın Üniversitesi / Bartın University

Koku beş önemli duyudan bir tanesidir. Duyular; görme, koku, işitme, tatma, dokunmadan oluşur ve her duyu insan için önemlidir. Koku bir fenomen olarak insanlar tarafından farklı şekillerde algılanabilmektedir. Koku deneyimine bağlı olarak bellek çağrışımlarını sağlar. Kokuların anılarla bağlanan bir mekanizması vardır. Geçmişimizden bir kokuya rastladığımızda hemen temas kurdurur. Geçmişimize büyük bir sadakatle bağlı olan bir ağ gibi, ne kadar gizlemeye çalışsak da hatırlamak istediklerimiz, unutmaya çalıştıklarımız, unuttuğumuzu düşündüklerimiz burnumuzda açıklanıp yeniden başlamasına sebep olur. Bu sebeple sanatçılar da koku deneyimine bağlı olarak sanat çalışmaları ortaya koymaktadır. Bu sanatsal uygulamalarda koku; bazen bir çıkış noktası olabilirken bazen de doğrudan kullanımı boyutunda yer alabilir. Koku sanatı olarak 20. yüzyıldan sonraki süreçte öne çıkan bir sanat türü olmaya başladığı söylenebilir. Bu sanat, kokunun duygu ve anılarla kurduğu derin bağlantıyı sanatsal yaratımlar aracılığıyla deneyimlenebilir hale getirir. Bu araştırmada sanatçıların kokudan yola çıkarak sanatsal araştırma yolları görsel sanatlar öğretiminde bu yolun uygulanması için yol gösterici olmuştur. Bu araştırmada, öğrencilerin koku deneyimi üzerinden hissettikleri duyguları sanat yoluyla ifade etmeleri ve bu uygulamaya yönelik bakış açıları incelenmiştir. Bartın'da bir ortaokulun 7. sınıfında öğrenim gören 18 öğrencinin katıldığı çalışmada kahve kokusu kullanılarak öğrencilerin koku ile ilişkilendirdikleri duyguları, renk çağrışımlarını ve kültürel bağları ortaya koymaları amaçlanmıştır. Çalışma sonucunda, öğrencilerin kokuyla ilişkili olarak yerel ve popüler kültürel bağları kurduklarını gösterdiler. Kokuya yönelik renk, biçim, nesne, mekân ve figür gibi unsurlar üzerinden görselleştirme yaparak farklı bakış açıları geliştirdikleri ve uygulamaya genel olarak olumlu yaklaştıkları görülmüştür. Gelecek araştırmalar için koku deneyimi odaklı uygulamaların farklı tekniklerle zenginleştirilmesi önerilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Koku, Koku sanatı, Çevre algısı, Koku duyusu, Görsel sanatlar eğitimi

Smell is one of the five important senses. Senses consist of sight, smell, hearing, taste, touch and each sense is important for human beings. As a phenomenon, odour can be perceived in different ways by people. It provides memory associations depending on the odour experience. Odours have a mechanism that connects with memories. When we come across an odour from our past, we immediately make contact with it. Like a network that is connected to our past with great loyalty, no matter how much we try to hide it, what we want to remember, what we try to forget, what we think we have forgotten is explained in our nose and causes it to start again. For this reason, artists also create artworks based on the experience of smell. In these artistic applications, odour can sometimes be a starting point, while sometimes it can take place in the dimension of its direct use. It can be said that the art of smell has become a prominent art type in the process after the 20th century. This art

makes the deep connection of smell with emotions and memories experienceable through artistic creations. In this research, the artistic research paths of artists based on smell have been guiding for the application of this path in visual arts teaching. In this study, students' expressing the emotions they feel through the experience of smell through art and their perspectives on this practice were examined. In the study, in which 18 students studying in the 7th grade of a secondary school in Bartın participated, the smell of coffee was used to reveal the emotions, colour associations and cultural ties that students associate with the smell. As a result of the study, the students showed that they established local and popular cultural ties in relation to the odour. It was observed that they developed different perspectives by visualising the smell through elements such as colour, form, object, space and figure and that they generally approached the application positively. For future research, it is recommended to enrich the applications focused on smell experience with different techniques.

Keywords: Scent, Scent art, Environmental perception, Sense of smell, Visual arts education

Fotoğrafta Görsel İmge ve Hafıza Kavramının İncelenmesi

Study of the Concept of Visual Image and Memory in Photography

Sıdıka Karagöz, Yüksek Lisans Mezunu / Master of Fine Arts Education &

Prof. Dr. Serdar Yılmaz / Professor, PhD

Balıkesir Üniversitesi / Balıkesir University

Fotoğraflar, görünen ve aktarılmak istenen; an, mekân, figür ya da nesnenin görsel halinin kaydedilmesi ve sonrasında aktarılabilmesini sağlamaktadır. Fotoğrafla anlatım yapmak, bir bakımdan da kayıt altına almak demektir. Fotoğraflar hem kayıt altına almak, belge oluşturmak; hem de dolaşım ağını genişletmek adına daha etkin rol almaktadır. Resimlerde yansıtılan mekân veya mekân içerisindeki birçok nesne, unsur başka yerlere taşınamazken; fotoğraf resmin bu biricikliğini kırarak ve nesneleri farklı alanlara taşıyarak çoğaltabilmeyi sağlar. 1900'li yıllarda teknolojinin gelişmesiyle birlikte fotoğraf makinesi her alana, her eve girmeyi başarmıştır. Fotoğraf, resimdeki gibi sadece bir duvarda kalmayarak tek bir yere ait olma durumunu ortadan kaldırmaktadır. Resimlerin müzelerde incelenmesi ve fotoğrafla kalıcı hale getirilmesi bu yolla daha fazla seyirciye ulaşmasını ve her zaman izlenilebilir olmasını da sağlamaktadır. Zihinde kayda alınan görsel imgeler, hafızada kalıcı bir yer edinmektedir. Fotoğrafın zihinde daha kalıcı olması ve sözcükler ile imgeler arasında bağlantı kurması, herhangi olay veya durumu tanımlayabilme açısından önemlidir. Hatırlatıcı imgelerle birlikte toplumsal hafıza veya bireysel hafızaya dâhil olan olay ve durumlar da hatırlamada etkili ve kolay bir görev üstlenebilir. Hatırlamak istenilen her durum belirli nesne, imge veya semboller yoluyla hafızaya kodlanmaktadır. Görsel hafıza fotoğraf ile güçlü etkiler oluşturarak hafızada tanımladığımız ve görüntülerle bağdaştırdığımız olay ve sözcükler arasında kavramsal bir bağ da kurabilmektedir. Bu görüntüler toplum üzerinde de etkili olarak, kişinin başından geçen olayı bireysel hafızadan toplumsal hafızaya yönlendirebilmektedir. Görsel imge unsurları resimde çeşitli malzeme ve tekniklerle ifade edilirken; edebiyat, mimari, sinema, tiyatro, fotoğraf gibi farklı sanat disiplinleriyle de ifade edilebilmektedir. Toplum içerisinde yaşanan ve etkili olan olaylar, fotoğraf aracılığıyla bireyler tarafından hatırlanmakta ve toplumsal hafızada yer edinmektedir.

Anahtar Kelimeler: Fotoğraf, İmge, Hafıza kavramı, Görsel imge, Görsel hafıza

Photos are visible and intended to be transferred; It enables the visual state of a moment, place, figure or object to be recorded and later transferred. Expressing through photography also means recording. Photographs are used both for recording and creating documents; It also plays a more active role in expanding the circulation network. While many objects and elements within the space or space reflected in the paintings cannot be moved to other places; Photography breaks this uniqueness of the picture and enables the reproduction of objects by moving them to different areas. With the development of technology in the 1900s, the camera managed to enter every area and every home. Photography eliminates the need to belong to a single place by not just remaining on a wall like a painting. Examining the paintings in museums and making them permanent with photographs also

ensures that they reach more audiences and can be viewed at all times. Visual images recorded in the mind acquire a permanent place in memory. It is important for photography to be more permanent in the mind and to establish a connection between words and images, in terms of being able to describe any event or situation. Along with evocative images, events and situations that are included in social memory or individual memory can also serve an effective and easy task in remembering. Every situation that is wanted to be remembered is encoded into memory through certain objects, images or symbols. Visual memory creates strong effects with photography and can also establish a conceptual link between the events and words that we define in memory and associate with images. These images can also have an impact on society, redirecting the person's experience from individual memory to social memory. While visual image elements are expressed with various materials and techniques in painting; It can also be expressed through different artistic disciplines such as literature, architecture, cinema, theater and photography. Events that take place and have an impact in society are remembered by individuals through photography and take place in social memory.

Keywords: Photography, Image, Concept of memory, Visual image, Visual memory

Geleneksel Yaklaşımlardan Yapay Zekâ Uygulamalarına Sanatta Rastlantısallık

Randomness in Art from Traditional Approaches to Artificial Intelligence Applications

Öğr. Gör. Dr. Yeşim Ercümenciler, Lecturer PhD

Dokuz Eylül Üniversitesi / Dokuz Eylul University

Sanatın farklı dönemlerinde, sanatçılar, geleneksel yaratım süreçlerinde bazen bilinçli kararların ötesine geçerek rastlantısal unsurlarla eserlerine farklı bir özgürlük ve özgünlük katmışlardır. Rastlantısallığın kullanımının özellikle 20. yüzyılda Dada hareketi ve Sürrealistlerde dikkat çekmiştir. Örneğin, Jean Arp, kolajlarında kâğıt parçalarını rastgele bir yüzeye atarak rastlantısal kompozisyonlar oluşturmuş; Jackson Pollock ise boya damlatarak ya da sıçratarak kontrolsüzlüğü ve tesadüfiliği resimlerine dahil etmiştir. Bugün ise, yapay zekâ ile üretilen eserlerde; algoritmaların ortaya çıkardığı sonuçlar, yaratıcı sürecin öngörülemezliğini arttırıp kontrolün kısmen kaybederek sanatı yeni bir boyuta taşımaktadır. Geleneksel sanattaki rastlantısallığın adeta dijital bir yansıması gibi işleyen bu süreçte, sanatçıların kullandığı algoritmalar; önceden belirlenmiş hesaplamalar çerçevesinde işlem yapıyor olsa da büyük veri (Big Data) insan algısının ötesine geçen bağlantılar kurarak sanat eserlerinin yaratımında tahmin edilemeyen sonuçlar doğurmaktadır. Geleneksel sanatçıların sınırlı gözlem kapasitesinin çok ötesinde kurduğu bu ilişkiler, bize yepyeni estetik deneyimler sunmaktadır. Geleneksel sanatçılar, rastlantısallığı fiziksel dünyada maddelerle etkileşime girerek deneyimlerken; yapay zekâ sanatçıları, algoritmalarla dijital ortamda veriler arasında gizli bağlantıları keşfederek bu deneyimi genişletir. Buradaki önemli olan ayrım: Rastlantısallık (tesadüfilik), geleneksel sanatta gerçekten kontrol dışı olabilirken, yapay zekâ ile üretilen sanat eserlerinde sadece “sanatçı veya izleyici” ye göre öngörülemez sonuçların ortaya çıkışıdır. Oysa yapay zekâ, sahip olduğu analiz gücü ve algoritmik süreçlerle kurduğu karmaşık bağlantılar sayesinde 'rastlantısal' gibi görünen ancak hesaplı sonuçlar üretmektedir. Bu süreç, algoritmik kontrol altında gerçekleşen ancak; insanın algı sınırlarını aşan bir süreçtir. Yapay zekâ ile üretilen eserlerdeki söz konusu rastlantısallık/tesadüfilik/öngörülemezlik, artık insanın doğrudan deneyimleyemeyeceği dijital süreçlerin ürünü olan farklı bir dinamik taşımaktadır.

Anahtar Kelimeler: Rastlantısallık, Yapay zekâ, Geleneksel sanat, Öngörülemezlik, Algoritma

In different periods of art, artists have sometimes gone beyond conscious decisions in traditional creative processes and added a different freedom and originality to their works with random elements. The use of randomness has attracted attention especially in the Dada movement and Surrealists in the 20th century. For example, Jean Arp created random compositions by throwing pieces of paper on a random surface in his collages; Jackson Pollock added uncontrollability and coincidence to his paintings by dripping or splashing paint.

Today, in works produced with artificial intelligence; the results produced by algorithms increase the unpredictability of the creative process and partially lose control, taking art to a new dimension. In this process, which works almost like a digital reflection of randomness in traditional art, the algorithms

used by artists; Although they operate within the framework of predetermined calculations, big data creates connections that go beyond human perception and produces unpredictable results in the creation of works of art. These relationships, which traditional artists establish far beyond their limited observation capacity, offer us brand new aesthetic experiences. While traditional artists experience randomness by interacting with matter in the physical world, AI artists expand this experience by discovering hidden connections between algorithms and data in the digital environment. The important distinction here is: While randomness can be truly out of control in traditional art, in works of art produced with AI, it is the emergence of unpredictable results only according to the “artist or viewer”. However, AI produces calculated results that appear to be ‘random’ thanks to its analytical power and the complex connections it establishes with algorithmic processes. This process is a process that occurs under algorithmic control but exceeds the limits of human perception. The randomness/coincidence/unpredictability in works produced with AI carries a different dynamic that is the product of digital processes that humans can no longer directly experience.

Keywords: Randomness, Artificial intelligence, Traditional art, Unpredictability, Algorithm

Rus Sinemasında Avangard Sanat Eğiliminin Temsili

Representation of Avant-Garde Artistic Tendencies in Russian Cinema

Sibel Sebuktekin, Doktora Öğrencisi / Doctorate Student &

Doç. Dr. Yasemin Kılınçarslan / Associate Professor, PhD

Uşak Üniversitesi, Uşak University

Rus sinemasındaki avangard sanat akımı, 1920'lerde Sovyetler Birliği'nde devrimci ruh ve yenilik arayışının bir yansıması olarak ortaya çıkmıştır. Bu dönemde sinema, toplumsal ve politik değişimlerin bir aracı olarak algılanmış ve yenilikçi sanatçıların deneysel projelerine zemin hazırlamıştır. Avangard sinema, geleneksel anlatı yöntemlerini reddederek izleyiciyi düşündürmeyi ve harekete geçirmeyi amaçlayan yenilikçi görsel ve anlatı teknikleri geliştirmiştir. Avangard sinemanın temel özellikleri, gerçekliği değiştirme ve izleyicinin bilinç seviyesini artırma hedefi etrafında şekillenmektedir. Bu çalışma, Rus avangard sinemasının önemli temsilcileri Dziga Vertov ve Sergei Eisenstein'in katkılarını ele alacaktır. Avangard sinemanın belirleyici unsurlarından biri, izleyiciyi aktif katılıma yönlendiren karmaşık ve çok katmanlı anlatılardır. Yönetmenler, devrimci mesajları iletmek için çeşitli kamera açılarından ve yaratıcı kurgu yöntemlerinden yararlanmışlardır. Bu sinema anlayışı, geleneksel anlatı yapılarının ötesine geçerek yeni bir izleme deneyimi sunmaktadır. Dziga Vertov, avangard sinemanın önemli figürlerinden biri olarak, sinemanın gerçekliği yansıtma kapasitesine inanmaktadır. "Kino-Pravda" (Sinema Gerçeği) serisi ile belgesel sinemanın temellerini atmış ve sinemanın propaganda işlevini kullanarak Sovyet toplumunun devrimci değerlerini yaymayı hedeflemiştir. Vertov'un "Kino-Eye" teorisi, sinemanın sadece bir eğlence aracı değil, aynı zamanda güçlü bir propaganda ve eğitim aracı olabileceğini savunur. "Kamerahı Adam" (1929) eseri, bu teorinin pratikteki en belirgin örneklerinden biri olarak kabul edilmekte ve belgesel sinemanın sınırlarını genişletmektedir. Sergei Eisenstein, avangard sinemanın diğer önemli bir temsilcisidir. Montaj teknikleriyle yeni anlatım biçimleri geliştirmiştir. "Potemkin Zırhlısı" (1925) ve "Ekim" (1928) gibi filmleri, montajın izleyici üzerindeki etkisini gösteren kritik örnekler olarak öne çıkmaktadır. Eisenstein, montajı izleyicinin duygusal ve zihinsel tepkilerini yönlendiren bir araç olarak kullanarak, devrimci mesajları etkili bir biçimde iletmıştır. Sonuç olarak, avangard sinema, Sovyet sinemasının gelişiminde hem sanatsal hem de ideolojik açıdan hayati bir rol oynamıştır. Dziga Vertov ve Sergei Eisenstein gibi sanatçıların yenilikçi yaklaşımları, sinemanın toplumsal değişim ve ideolojik mücadelenin bir aracı olarak sahip olduğu potansiyeli vurgulamış ve kitlelerin bilinçlenmesine katkıda bulunmuştur. Bu çalışma, Rus sinemasındaki avangard eğilimlerin tarihsel önemini ve sinema sanatının evrimine yaptığı katkıları detaylandırmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Avangard sinema, Rus sineması, Dziga Vertov, Sergei Eisenstein, Kino-Pravda

The avant-garde art movement in Russian cinema emerged in the Soviet Union in the 1920s as a reflection of the revolutionary spirit and the pursuit for innovation. During this period, cinema was perceived as an instrument of social and political change and paved the way for experimental projects by innovative artists. By rejecting traditional narrative methods, avant-garde cinema has developed innovative visual and narrative techniques that aim to make the viewer think and act. The main characteristics of avant-garde cinema revolve around the goal of changing reality and raising the viewer's level of consciousness. This study focuses on the cinematic narrative form of Dziga Vertov and Sergei Eisenstein, important representatives of Russian avant-garde cinema. One of the defining elements of avant-garde cinema is the complex and multi-layered narratives that lead the viewer to

active participation. The directors utilized various camera angles and creative editing methods to convey revolutionary messages. This understanding of cinema goes beyond traditional narrative structures and offers a new viewing experience. As one of the most important figures of avant-garde cinema, Dziga Vertov believed in the capacity of cinema to reflect reality. He laid the foundations of documentary cinema with his “Kino-Pravda” (Cinema Truth) series and aimed to spread the revolutionary values of Soviet society by using the propaganda function of cinema. Sergei Eisenstein is another important representative of avant-garde cinema. He developed new forms of expression with montage techniques. His films such as “The Battleship Potemkin” (1925) and “October” (1928) stand out as critical examples of the effect of montage on the audience. Eisenstein effectively conveyed revolutionary messages by using montage as a tool to manipulate the viewer's emotional and mental responses. As a result, avant-garde cinema played a vital role in the development of Soviet cinema, both artistically and ideologically. The innovative approaches of artists such as Dziga Vertov and Sergei Eisenstein emphasized the potential of cinema as a tool for social change and ideological struggle, and contributed to raising the consciousness of the masses. This study details the historical significance of avant-garde tendencies in Russian cinema and their contribution to the evolution of the art of cinema.

Keywords: Avant-Garde cinema, Russian cinema, Dziga Vertov, Sergei Eisenstein, Kino-Pravda

Lisansüstü Tezlerde Yaratıcılığın Değerlendirilmesine İlişkin İçerik Analizi

Content Analysis of the Evaluation of Creativity in Graduate Theses

Dr. Öğr. Üyesi Aslı Kaya / Assistant Professor, PhD

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi / Mugla Sıtkı Kocman University

San (1992) yaratıcılığı, her düzeyde var olan ve insan yaşamının her bölümünde kendini gösterebilen bir yeti, gündelik yaşamdan bilimsel çalışmalara dek uzanan, sanatsal alanda başyapıtların ortaya çıkmasına neden olan süreçler bütünü, tutum ve davranış biçimi olarak tanımlamaktadır. İlginç, önemli ve insani olan şeylerin çoğu yaratıcılık ürünüdür. Dolayısıyla yaratıcılık yaşamımızdaki temel anlam kaynaklarından birisidir.

Yaratıcı bir ürünün niteliğini değerlendirmek için çeşitli ölçütler ortaya koyularak ölçme araçları geliştirilmiştir. San (2004), yaratıcı diye nitelenebilecek bir süreç ya da olgunun yenilik, özgünlük, olağanüstülük, kural dışılık, değişik olma gibi niteliklere sahip olması gerektiğini, bu niteliklerin de belli bir uyum, uygunluk ve sentez içinde olması gerektiğini belirtmektedir.

Yaratıcılık konusunda literatür incelendiğinde yaratıcılığı anlamak için yaratıcı bireyin, sürecin ya da ürünün dinamiklerini keşfetmeye, yaratıcılığı değerlendirmeye yönelik birçok araştırmanın alana katkı sağladığı görülmektedir. Bu çalışmada ise Türkiye’de yaratıcılık konusunda yapılmış olan lisansüstü tez çalışmalarında yaratıcılığın değerlendirilmesi için kullanılan yöntem ve araçlar açısından incelenmiştir. Yaratıcılık konusunda yapılmış olan lisansüstü tez çalışmalarının betimlenmesi için doküman incelemesi yapılmıştır.

Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Ulusal Tez Merkezi veri tabanı üzerinde “yaratıcılık” anahtar kelimesi ile “eğitim-öğretim” konu alanında 2000-2024 yılları arasında yapılan, erişim izni olan ve Türkçe yazılmış 273 yüksek lisans tez çalışması incelenmiştir. Araştırmanın kapsamı doğrultusunda örneklem ya da çalışma grubunun yaratıcılığının değerlendirildiği çalışmalar araştırmaya dâhil edilerek 255 yüksek lisans tezi “yıl, tezin yapıldığı program, çalışma grubu/ örneklem ve yaratıcılığın ölçülmesinde kullanılan ölçme aracı” başlıkları altında incelenerek içerik analizi ile değerlendirilmiştir.

Araştırma sonucunda yüksek lisans tezlerinin yayınlanma yılı açısından dağılımına bakıldığında son 10 yıl içerisinde yaratıcılığın değerlendirildiği çalışmaların artış gösterdiği görülmektedir. Yüksek lisans tezlerinin yapıldığı bilim dalı açısından dağılımına bakıldığında Fen Bilgisi Eğitimi ve İlköğretim/ Sınıf Öğretmenliği alanında yaratıcılığın değerlendirildiği çalışmaların fazla olduğu görülmektedir. Yüksek lisans tezlerinin çalışma grubu/ örnekleme açısından dağılımına bakıldığında öğretmenlerin ve ilkökul öğrencilerinin yaratıcılığının değerlendirildiği çalışmaların fazla olduğu görülmektedir. Yüksek lisans tezlerinde yaratıcılığın değerlendirilmesi için Torrance Yaratıcı Düşünme Testi (TYDT), Ne Kadar Yaratıcısınız? (How Creative Are You?) Ölçeği (Raudsepp, 1977) ve Bilimsel Yaratıcılık Ölçeği (Hu ve Adey, 2002) kullanılan çalışmaların fazla olduğu görülmektedir.

Anahtar kelimeler: Yaratıcılık, Yaratıcılığın değerlendirilmesi, Lisansüstü tezler

San (1992) defines creativity, an ability at all levels as a form of attitudes and behaviors that lead to the emergence of masterpieces from everyday life to scientific studies, which can be manifested in every part of human life. Most of the things that are interesting, important, and humanitarian are creativity. Therefore, creativity is one of our main sources of meaning.

To evaluate the quality of a creative product, measurement tools have been developed using various criteria. San (2004) states that a process or phenomenon that can be described as a creator should have qualifications such as innovation, originality, extraordinariness, rules, and being different, and that these qualities should be in a certain harmony, compliance, and synthesis.

When the literature is examined in terms of creativity, it is seen that many studies to discover the dynamics of the creative individual, process, or product and evaluate creativity contribute to the field of understanding creativity. In this study, the graduate thesis studies conducted on creativity in Turkey, it was examined in terms of the methods and tools used for the evaluation of creativity. A document examination was conducted to describe the graduate thesis studies on creativity.

On the Council of Higher Education National Thesis Center database, the “creativity” keyword, in the “education and training” subject 273 Master thesis studies written in Turkish, which had access permission to access between 2000-2024, were examined. In line with the scope of the study, the studies in which the creativity of the sample or study group was evaluated were included in the research. The 255 master's thesis was examined under the titles “year, the thesis program, the work group/ sample, and the measurement tool used in the measurement of the creativity”.

As a result of the research, in terms of the year of publication, it is seen that in the last 10 years, the studies have increased about creativity in the master's thesis. When we look in terms of the thesis program it is mostly seen in the field of Science Education and Primary/ Classroom Teaching. In terms of the working group/ sample, it is seen that the creativity of teachers and primary school students is mostly evaluated. Lastly, Torrance Creative Thinking Test (TYDT), How creative are you? (Raudsepp, 1977) and scientific creativity scale (Hu and Adey, 2002) were used to evaluate creativity in the master's thesis.

Keywords: Creativity, Evaluation of creativity, Graduate theses

Murat Menteş ve Metinlerarasılık

Murat Mentés and Intertextuality

Birgöl Sezer, Sanatta Yeterlik Öğrencisi / Proficiency in Art Student

Dokuz Eylül Üniversitesi / Dokuz Eylül University

Metinlerarasılık; bir metnin, başka metinler ile ilişki kurmasıyla anlam kazanmasıdır. Sinema, edebiyat gibi birçok sanat dallarında, eserin başka eserlerle olan anlamsal ilişkileri ile zenginleşmesidir. Bu ilişkiler, eserin anlamını derinleştirerek ek katmanlar sunar.

Metinlerarasılık terimi ilk olarak Julia Kristeva tarafından söylenmiştir. Kristeva bu kavramı Mikhail Bakhtin'in "diyalogizm" anlayışı ile geliştirmiştir. Bu kavram günümüzde daha geniş bir alanda kullanılmaya başlanmıştır ve birçok disiplinin temel kavramı olmuştur.

Örneğin; Murat Menteş'in romanlarında çok sık görülen, başka roman ya da filme atıfta bulunarak ya da mitolojik karakterler ve olaylar ile ilişkilendirmesi, metinlerarasılık açısından oluşturulan katmanlar ile karşımıza çıkar. Murat Menteş'in romanları, toplumsal, kültürel ve edebi bağlamda anlam kazanır. Metinlerarasılık Menteş'in eserlerini zenginleştirerek çok katmanlı hale gelmesini sağlar.

Murat Menteş, Türk edebiyatında postmodernizm ve ironi ile harmanlanmış bir üslup geliştirmiştir. Bazı romanlarında "karnavalesk" unsurlar görmek mümkündür. Özellikle Mikhail Bakhtin'in teorilerinde yer alan, geleneksel düzenin altüst olduğu, ironi, absürt ve toplumsal normların yıkıldığı, zıtlıkların bir arada bulunduğu metinler görülür. Menteş, günümüz Türk edebiyatında metinlerarasılık bağlamında önemli bir yerdedir.

Anahtar Kelimeler: Metinlerarasılık, Bahtin, Polifoni, Diyalogizm

Intertextuality is when a text gains meaning by establishing a relationship with other texts. In many branches of art such as cinema and literature, the work is enriched by its semantic relations with other works. These relationships deepen the meaning of the work and offer additional layers.

The term intertextuality was first coined by Julia Kristeva. Kristeva developed this concept with Mikhail Bakhtin's understanding of 'dialogism'. Today, this concept has started to be used in a wider area and has become the basic concept of many disciplines.

For example, Murat Menteş's novels frequently refer to other novels or films or associate them with mythological characters and events, which are seen in Murat Menteş's novels with layers created in terms of intertextuality. Murat Menteş's novels gain meaning in a social, cultural and literary context. Intertextuality enriches Menteş's works and makes them multi-layered.

Murat Menteş has developed a style blended with postmodernism and irony in Turkish literature. It is possible to see 'carnavalesque' elements in some of his novels. Especially the texts in Mikhail Bakhtin's theories, in which the traditional order is turned upside down, irony, absurdism and social norms are destroyed, and contrasts are found together. Menteş has an important place in the context of intertextuality in contemporary Turkish literature.

Keywords: Intertextuality, Bakhtin, Polyphony, Dialogism

Volkanik Tüf Taşının Teknolojik ve Sanatsal Yorumu

A Technological and Artistic Interpretation of Volcanic Tuff Stone

Doç. Dr. Betül Aytepe Serinsu / Associate Professor, PhD

Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi / Nevşehir Hacı Bektaş Veli University

Volkanik tüflerin şiddetli dışarı atılmasıyla birlikte, yer altındaki kaya parçalarının ve çeşitli toprak/kil yapılarının yeryüzünde üst üste birikmesiyle; camsı, kristal, dokulu, gözenekli, renkli yapıların meydana gelmesi mümkün olmaktadır. Bu oluşum bir çeşit erimiş ve hızla soğumuş cüruf özelliği taşımaktadır. Volkanik tüf taşlar sanat, zanaat ve dekoratif uygulamalarda kullanılabilirken, mimari yapılarda ve inşaat sektöründe de tercih edilen yalıtım özelliğine sahip bir malzemedir. Fiziksel özelliğine göre poroziteli ve kolay şekil alabilen/işlenebilen tüfler, bölgede yüzey şekilleri olarak yüksek-alçak-kalın-geniş yayılım göstermektedir. İgnimbirit olarak adlandırılan dokulu tüfler, sarı-krem-pembe-vişne-gri gibi çeşitli renklerde, bünyelerde, dayanımlarda olabilmektedir. Bunun yanı sıra hafif bir malzemedir, yalıtkan özelliğine sahip olmasından dolayı bina cephe kaplamalarında kullanılabilir. Geçmişte bölgede çıkan taşlar, yapılarda yoğunlukla tercih edilmekteydi ve neredeyse yapının tamamı bu taşlardan oluşmaktaydı. El işçiliği ile çıkarılan ve işlenen taşlar, günümüzde taş ocaklarından makineler yardımıyla kesilerek, belli standartlarda ve ölçülerde kullanıma hazır hale getirilmektedir. Yeni yapıların kaplamalarında, bölgede bulunan ocaklardan çıkarılan taşlar halen önemli bir taleple mimaride ve dekoratif amaçlı alanlarda kullanılmaya devam edilmektedir. Araştırmanın hedefi, İç Kapadokya bölgesinde bulunan Nevşehir ili sınırları içerisinde çıkan tüf taşının oksidatif atmosferli elektrikli fırında pişirilmesi, sırlanması ve sanatsal tasarım boyutuyla ele alınması süreçlerini içermektedir. Uygulama sürecinde önce bölgeye ait taş; farklı derecelerde pişirilerek ısıya olan dayanımı, pişme sonrası taşta oluşan renk değişimleri ve piştikten sonra küçülme olup olmadığı incelenmiştir. İkinci aşamada taşın yüzeyine uygun sır kompozisyonu araştırılmıştır. İlk denemelerin yapılmasının ardından, uygun olan sır netleştirilerek, aynı reçete üzerinden farklı oksitlerle renkli sırlar oluşturulmuş ve taş yüzeyine uygulanarak renk bazında gözlem yapılmıştır. Deneysel sürecin tamamlanmasının ardından artistik boyutta bir uygulama gerçekleştirilerek, endüstriyel bir malzemenin sanatsal bakış açısıyla yorumlanması ve ifade edilişi ortaya konulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Kapadokya, Nevşehir Taşı, Tüf, Sır, Sanat

With the violent expulsion of volcanic tuffs, it is possible to form glassy, crystalline, textured, porous and coloured structures by the accumulation of underground rock fragments and various soil/clay structures on the earth. This formation is a kind of molten and rapidly cooled slag. While volcanic tuff stones can be used in art, craft and decorative applications, it is a material with insulation properties preferred in architectural structures and construction sector. The tuffs, which are porous and easily shaped/processed according to their physical properties, show high-low-thick-wide distribution as surface shapes in the region. The textured tuffs, called ignimbirite, can be in various colours, structures and strengths such as yellow-cream-pink-cherry-gray. In addition, it is a light material and can be used in building facade claddings due to its insulating properties. In the past, the stones quarried in the region were intensively preferred in the buildings and almost the entire building was composed of these stones. The stones extracted and processed by hand workmanship are nowadays cut from quarries with the help of machines and made ready for use in certain standards and dimensions. In the cladding of new buildings, the stones extracted from the quarries in the region are still being used in architecture and decorative areas with a significant demand. The aim of the research includes the processes of firing, glazing and artistic design of the tuff stone quarried within the borders of Nevşehir

city, located in the Inner Cappadocia region, in an electric kiln with oxidative atmosphere. In the application process, firstly, the stone belonging to the region was fired at different degrees and its resistance to heat, colour changes in the stone after firing and whether there is shrinkage in the stone were examined. In the second stage, the glaze composition suitable for the surface of the stone was investigated. After the first trials were made, the appropriate glaze was clarified and coloured glazes with different oxides were created from the same recipe and applied to the stone surface and observed on the basis of colour. After the completion of the experimental process, an artistic application was carried out and the interpretation and expression of an industrial material from an artistic point of view was revealed.

Keywords: Cappadocia, Nevsehir Stone, Tuff, Glaze, Art

Renkli Çamurun Seramik Sanatında Bir İfade Aracı Olarak Kullanımı

The Use of Colored Clay as a means of Expression in the Art of Ceramics

Dr. Öğr. Üyesi Serkan Tok / Assistant Professor, PhD

Nevşehir Üniversitesi, Nevsehir University

Seramik üretimi, tarih boyunca doğada bolca bulunan toprak malzemesinin su ile birleşip çamura dönüşmesi, ardından şekillendirilip pişirilmesiyle gelişmiştir. Yerleşik hayata geçen insanlar, başlangıçta ot ve benzeri malzemelerden yaptıkları sepetleri çamurla kaplayarak su geçirmez kaplar haline getirmiştir. Bu yöntemle üretilen seramik kaplar, teknik ilerlemeler ve yeni uygulama yöntemleri sayesinde zamanla estetik ve sanatsal ve zaanatsal bir boyut kazanmış, farklı formlara evrilmiştir. İnsanoğlu ilk yerleşik hayata geçtiğinde, çevresindeki doğal malzemelerden elde ettiği renklerle kullanım eşyalarını süslemiştir. Bitki köklerinden ve otlardan elde edilen doğal pigmentler, kullanım eşyalarının üzerini desenlemek için kullanılmış, renkler doğrudan çamura katılarak renkli çamurlar üretilmiştir. Bu erken dönemde topraktan elde edilen kırmızı tonlardaki çamurlar ve bitkisel pigmentler, seramiğin renklenmesinde temel kaynaklar olmuştur. Günümüzde kimya teknolojisinin gelişmesiyle birlikte, yapay (fabrikalarda üretilmiş kimsayas boya renkleri) pigmentlerin seramik çamurlarıyla birleştirilmesi, renkli seramik üretimini daha da çeşitlendirmiştir. Renkli çamur, sadece görsel çekicilik sağlamakla kalmaz, aynı zamanda sanatçıların duygu ve düşüncelerini ifade etmeleri için geniş bir yaratıcı alan sunar. Oksitler, seramik boyaları ve doğal kök boyaları gibi malzemelerle zenginleştirilen renkli seramik çamurları, kimya sanayisinin sunduğu yapay pigmentlerle de çeşitlenmiştir. Bu çeşitlilik, sanat dünyasında yeni ifade biçimlerinin doğmasına ve sanatçılara geniş bir yaratıcı yelpaze sunulmasına olanak tanımıştır. Seramik sanatçıları, renkli çamur kullanarak özgün eserler ortaya koymuş ve bu eserler, farklı kültürler, gelenekler ve estetik anlayışların harmanlanmasıyla benzersiz bir nitelik kazanmıştır. Renkli çamurun seramik sanatındaki önemi göz önünde bulundurulduğunda, bu alanda yapılacak yeni keşiflerin, sanatçıların yaratıcılıklarına katkı sunarak seramik sanatında alternatif malzemeler ve teknikler geliştirilmesine olanak sağlayacağı açıktır.

Anahtar Kelimeler: Seramik, Oksit, Renkler, Sır, Sanatçı

Throughout history, ceramic production has developed by combining the abundantly available soil in nature with water to form clay, which was then shaped and fired. Early sedentary humans initially created waterproof containers by coating baskets made from straw and similar materials with clay. The ceramic vessels produced using this method gradually acquired an aesthetic, artistic, and craft dimension, evolving into different forms with advances in technique and new application methods. When humans first settled, they decorated their everyday items with colors derived from natural materials around them. Natural pigments obtained from plant roots and herbs were used to decorate the surfaces of these items, and colors were directly incorporated into the clay to produce colored clays. In this early period, red-toned clays derived from the earth and vegetal pigments were the primary sources of color for ceramics. With advancements in chemical technology, the combination of synthetic pigments (factory-produced chemical dyes) with ceramic clays has further diversified colored ceramic production. Colored clay not only enhances visual appeal but also provides artists with a broad creative space to express their emotions and thoughts. Enriched with materials like oxides, ceramic paints, and natural dyes, colored ceramic clays have further diversified with synthetic pigments offered by the chemical industry. This variety has led to the emergence of new forms of expression in the art

world, granting artists a wide creative spectrum. By using colored clay, ceramic artists have created unique works that possess a distinct quality, resulting from the blending of various cultures, traditions, and aesthetic perceptions. Considering the importance of colored clay in ceramic art, it is evident that new discoveries in this field will contribute to the creativity of artists, allowing for the development of alternative materials and techniques in ceramic art.

Keywords: Ceramic, Oxide, Colors, Glaze, Artist

Modern Kentlerde Heykel Sanatının Sosyal ve Kültürel Dönüşümdeki Rolü

The Role of Sculpture Art in Social and Cultural Transformation in Modern Cities

Ergin Kaya, Sanatta Yeterlik Mezunu & Görsel Sanatlar Öğretmeni /

Proficiency in Art & Visual Arts Teacher

Milli Eğitim Bakanlığı / Ministry of Education

Bu çalışma, modern kentlerde heykel sanatının sosyal ve kültürel dönüşümler üzerindeki etkilerini derinlemesine incelemektedir. Heykeller, bir yandan kentin kimliğini oluşturan ve toplumsal belleği canlandıran semboller olarak öne çıkarken, diğer yandan bireylerin yaşadıkları şehirle duygusal bağlar kurmalarına aracılık eder. Heykel sanatı, kentlerde kimlik kazandırma ve kültürel mirasın korunmasına önemli katkılar sunmaktadır. Kent dokusuna entegre edilen bu sanatsal yapılar hem estetik hem de tarihi bir anlam taşır ve toplumun ortak belleğini güçlendirir. Heykel yapımı aynı zamanda bireylerin duygusal ve fiziksel gelişiminde etkili bir araçtır. Sanatsal terapi işlevi görerek bireylerin duygusal sağlığına olumlu katkılarda bulunur; bireylerin yaşadıkları stres ve duygusal travmaları ifade etmelerini sağlayarak toplumsal refaha katkı sunar. Heykel sanatıyla ilgilenmek, bireylerin kendilerini ifade etme becerilerini güçlendirir ve bu da sosyal etkileşimi artıran bir unsur olarak kabul görür. Özellikle çocukların ve gençlerin el-göz koordinasyonunu ve ince motor becerilerini geliştirir; böylece bireylerin hem fiziksel hem de zihinsel sağlıklarına katkıda bulunur. Modern kentlerde kamusal alanlarda yer alan heykeller, toplum içinde etkileşimi artırır, farklı toplumsal kesimlerin buluşma ve iletişim kurma noktaları haline gelir. Bu yönüyle, heykeller toplumsal dayanışmayı ve birlikteliği güçlendiren önemli bir araçtır. Kent kültürünü zenginleştiren bu yapılar, şehirlerde yaşayan insanların sosyal bağlarını kuvvetlendirerek aidiyet duygusunu destekler. Heykel sanatı, bireyler üzerinde yaratıcı bir etki bırakırken, kentlerin sosyal ve kültürel yapısını da derinlemesine etkileyen güçlü bir dönüşüm aracı olarak modern kent yaşamında kendine sağlam bir yer edinmiştir.

Anahtar Kelimeler: Heykel sanatı, Sosyal dönüşüm, Kültürel dönüşüm, Modern kentler, Modern heykel

This study examines the impact of sculpture art on social and cultural transformations in modern cities. Sculptures are symbols that help shape the identity of a city, revive collective memory, and enable individuals to form emotional connections with their urban environment. Sculpture art contributes significantly to the identity-building of cities and the preservation of cultural heritage. These artistic structures, integrated into the urban fabric, carry both aesthetic and historical significance, thereby reinforcing society's shared memory. Sculpture-making is also an influential tool in the emotional and physical development of individuals. It functions as a form of artistic therapy, offering positive contributions to individuals' emotional well-being by helping them express stress and emotional challenges, thereby supporting social welfare. Engagement with sculpture art strengthens individuals' ability to express themselves, an aspect that enhances social interaction. This art form, particularly for children and youth, fosters hand-eye coordination and fine motor skills, contributing to both their physical and mental well-being. Public sculptures in modern cities serve as points of connection, increasing social interaction and becoming gathering and communication hubs for diverse groups within society. Thus, sculptures act as powerful instruments that promote social solidarity and unity. These structures enrich urban culture and foster a sense of belonging among city inhabitants by strengthening social ties. Sculpture art leaves a creative impact on individuals, while it simultaneously serves as a powerful transformation tool that profoundly influences the social and cultural fabric of cities, securing a permanent place in modern urban life.



4. ULUSLARARASI SANAT - TASARIM KONFERANSI, PERFORMANS VE SERGİSİ
2-3 Aralık, 2024
4th INTERNATIONAL ARTS - DESIGN CONFERENCE, PERFORMANCES & EXHIBITION
December 2nd-3rd, 2024



Keywords: Sculpture art, Social transformation, Cultural transformation, Modern cities, Modern sculpture

Melankolinin Büst ile Yorumuna Dair

About the Interpretation of Melancholy through Bust

Doç. Dr. Lale Altunel / Associate Professor, PhD

Marmara Üniversitesi / Marmara University

Görsel sanatlarda duygusal aktarım gücü en etkili beden parçasının yüz olduğu göz önünde bulundurulduğunda, bir çağın taşıdığı ruhun heykel sanatçıların büst yorumları üzerinden okunabildiği söylenebilir. Bu çalışma heykel sanatında büstün biçimlendirilmesinde melankoli kavramını incelemektedir.

Antik Çağda farklı kültür ve inanca bağlı olarak, büstün de biçimlendirme ilkeleri ve amaçları değişmiştir. Mısır Fayyum portrelerinde natüralist bir anlayışla resmedilen portre, Antik Yunan'da idealize edilirken, Hellenistik döneme varıldığında duyguların yoğunlukla vurgulandığı bir biçime bürünmüş, Antik Roma'da ise kişiyi olabildiğince gerçekçi betimlemeye yönelmiştir. Batı sanatı özelinde incelenen büstün biçimlendirilmesi Orta Çağ'dan itibaren inanca ve insana yaklaşımın farklılaşmasıyla dini görevlere ve temalara sahip olmuştur. Sanayileşme sonrasında akımlar özelinde değerlendirildiğinde dilin ve söylemin değiştiği arayışlarda, modern kent insanının yalnızlığının ve ardından dünya savaşlarının yarattığı buhranın üretilen büstlerde okunabilir olduğu görülmektedir.

Çalışma kapsamında ele alınan oldukça geniş döneme bakıldığında ortak bir duygunun farklı konular ve teknik diller yoluyla yorumlandığı görülmektedir. İzlenimci dilini balmumu gibi farklı bir malzeme ile harmanlayan Medardo Rosso'nun büstlerinde ifade yenilikçi bir ışık ve form anlayışıyla ortaya koyulur ya da, Alberto Giacometti'nin oranları değişerek uzayan büstleri ile izleyici arasına gerçek dışı bir mesafe girerken, Igor Mitoraj'ın yapıtlarında klasik biçim ve konuların çağdaş bir yorumu göze çarpmaktadır. Ele aldıkları konular farklı olsa da derin bir nostalji, zamanın akışı, dünyevi olanın geçiciliği yoluyla melankoli duygusu aktarılmaktadır. Günümüz heykel sanatına ait bir örnek olan Jaume Plensa'nın yapıtlarında melankoli teması bireyin yalnızlığı, içe bakışı ve sessizliği, Ron Mueck ve Marc Quinn'in yapıtlarında ise insanın kırılganlığı ve ölümlülüğü gibi konular üzerinden aktarılmaktadır. Ele alınan kimi eserlerde belirli bir kişi, kiminde ise anonim bir temsil mevcutsa da her biri sanatçıya özgü bir dil ile yorumlanmış olup, ele alınan sanatçıların yapıtlarında büstün sadece bir temsil değil, geçmişte kalana özlem, çağa ait sorunlar, ölüm, yaşam, içsel sessizlik, tefekkür, buhran, yalnızlık gibi duyguların aktarıldığı bir tuval gibi değerlendirildiği gözlenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Büst, Melankoli, Heykel, Otoportre, İfade

Considering that the face is the most effective body part in visual arts in terms of emotional transmission, it can be said that the spirit of an era can be read through the interpretations of busts by sculptors. This study examines the concept of melancholy in the shaping of busts in sculpture.

The shaping principles and purposes of busts have changed depending on different cultures and beliefs in ancient times. While the portrait, depicted with a naturalistic understanding in the Egyptian Fayum portraits, was idealized in ancient Greece, it took a form in which emotions were intensely emphasized

in the Hellenistic period, and in ancient Rome, it tended to depict the person as realistically as possible. The shaping of the bust, which is examined specifically in Western art, has had religious duties and themes since the Middle Ages with the differentiation of the approach to belief and humanity. When evaluated specifically in terms of art movements after industrialization, it is seen that in the searches where language and discourse changed, the loneliness of modern city people and the crisis caused by world wars can be read in the busts produced.

When we look at the quite broad period covered in the study, it is seen that a common feeling is interpreted through different subjects and technical languages. In the busts of Medardo Rosso, who blends his impressionist language with a different material such as wax, the expression is revealed with an innovative understanding of light and form, or while Alberto Giacometti's busts, whose proportions change and elongate, create an unreal distance between them and the viewer, Igor Mitoraj's works stand out with a contemporary interpretation of classical forms and subjects. Although the subjects they address are different, a deep nostalgia, the flow of time, and the transience of the worldly are conveyed through a sense of melancholy. In the works of Jaume Plensa, an example of contemporary sculpture, the theme of melancholy is conveyed through the loneliness, introspection and silence of the individual, while in the works of Ron Mueck and Marc Quinn, it is conveyed through subjects such as human fragility and mortality. Although some of the works under consideration feature a specific person and some feature an anonymous representation, each has been interpreted with a language specific to the artist, and it is observed that in the works of the artists under consideration, the bust is not only a representation but also a canvas on which emotions such as longing for the past, contemporary problems, death, life, inner silence, contemplation, depression and loneliness are conveyed.

Keywords: Bust, Melancholy, Sculpture, Self portrait, Expression

Aktivizmde Yenilikçi Bir Araç: Artırılmış Gerçeklik Sanatı

An Innovative Tool in Activism: Augmented Reality Art

Yasemin Dedeoğlu

Karşıyaka Bilim ve Sanat Merkezi / Karsiyaka Science and Art Center

Çevremizle ve içinde yaşayan sanatla etkileşim şeklimizi dönüştüren artırılmış gerçeklik, sanatsal ifade için güçlü bir ortam olarak ortaya çıkmıştır. Sanatçılar, bu teknolojiyi artık izleyicileri de sanatsal üretim sürecine dâhil eden etkileşimli deneyimler oluşturmak için kullanmaktadırlar. Bu değişim, geleneksel sanat formlarının sınırlarını genişletmekle beraber dijital yaşamlarımızı yansıtan yeni anlatılara ve deneyimlere izin vermektedir. Artırılmış gerçeklik sanatı, günümüzde aktivist hareketlerin yenilikçi yönüyle birleşerek sosyal değişim için dönüştürücü bir ortam olma özelliği ile dikkat çekmektedir. Dijital katmanları fiziksel ortamlarla birleştiren artırılmış gerçeklik sanatı, aktivistlerin güçlü mesajlar iletmesine, izleyicilerle etkileşime girmesine ve baskın anlatılara meydan okuyan sürükleyici deneyimler yaratmasına olanak tanımaktadır. Artırılmış gerçeklik sanatının daha geniş kitleler için erişilebilir hale gelmesiyle birlikte sanatın yaratım sürecine katılım kolaylaşmış ve sanatın demokratikleşme potansiyeli de tartışmaya açılmıştır. Bu çalışmanın amacı, artırılmış gerçeklik teknolojisinin aktivist hareketlerdeki konumunu inceleyerek, dijital sanatı toplumsal farkındalık yaratma ve kamusal alanlarda etkileşim sağlama aracı olarak değerlendirmektir. Araştırma, artırılmış gerçeklik sanatının protestolar, sosyal kampanyalar ve toplumsal olaylarda nasıl etkili bir araç haline geldiğini ortaya koymayı ve bu teknolojiyle sağlanan görsel deneyimlerin katılımcılar üzerindeki etkisini göstermeyi amaçlamaktadır. Çalışma, dijital bölünme, temsil ve sosyal hareketlerin metalaştırılması konularını da dâhil olmak üzere, aktivizmde artırılmış gerçeklik kullanımıyla ilgili zorlukları ve etik hususları da ele almaktadır. Sonuç olarak tüm bu bulgular, artırılmış gerçeklik sanatının sadece aktivist nedenlerin görünürlüğünü artırmakla kalmayıp, aynı zamanda sanatın kamusal söylemdeki rolünü yeniden tanımladığını ve onu çağdaş aktivizm için hayati bir araç haline getirdiğini göstermektedir. Nitel desene göre yapılandırılan araştırmada veriler, yayınlanmış makalelerden, müzelerdeki sanatçı arşivlerinde yer alan çalışmalardan, konu ile ilgili haber ve röportajlardan elde edilmiştir. Elde edilen veriler betimsel olarak yorumlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Artırılmış gerçeklik, Teknoloji, Sanat, Aktivizm, Toplum

Augmented reality, which has transformed the way we interact with our environment and the art that lives within it, has emerged as a powerful medium for artistic expression. Artists are now using this technology to create interactive experiences that include viewers in the artistic production process. This change is expanding the boundaries of traditional art forms and allowing for new narratives and experiences that reflect our digital lives. Augmented reality art, combined with the innovative aspect of activist movements today, stands out as a transformative medium for social change. Combining digital layers with physical environments, augmented reality art allows activists to convey powerful messages, interact with viewers, and create immersive experiences that challenge dominant narratives. With augmented reality art becoming more accessible to wider audiences, participation in the creation process of art has become easier and the democratization potential of art has also been brought into discussion. The aim of this study is to examine the position of augmented reality technology in activist movements and to evaluate digital art as a tool for creating social awareness and providing interaction in public spaces. The research aims to reveal how augmented reality art has become an effective tool in protests, social campaigns and social events, and to show the impact of visual experiences provided by this technology on participants. The study also addresses the challenges

and ethical issues related to the use of augmented reality in activism, including the digital divide, representation and commodification of social movements. In conclusion, all these findings show that augmented reality art not only increases the visibility of activist causes, but also redefines the role of art in public discourse, making it a vital tool for contemporary activism. In the research structured according to the qualitative design, the data were obtained from published articles, works in artist archives in museums, news and interviews on the subject. The obtained data were interpreted descriptively.

Keywords: Augmented reality, Technology, Art, Activism, Society

Artırılmış Gerçeklik Teknolojisiyle Desteklenmiş Resimli Çocuk Kitaplarında

Görsel Unsurların Analizi

Analysis of Visual Elements Supported by Augmented Reality Technology in Pictured Children's Books

Gülseren Akgül, Sanatta Yeterlik Öğrencisi / Proficiency in Art Student

Hacettepe Üniversitesi / Hacettepe University

Resimli çocuk kitapları, okulöncesi dönemindeki çocuklarda zihinsel, duygusal ve sosyal gelişiminde önemli bir role sahiptir. Aynı zamanda okuma kültürünün çocuğa kazandırılmasında oldukça önemsenen bir evredir. Henüz okuma yazma bilmeyen bu dönem çocukları görsel okuma yoluyla kitabı takip etmektedir. Bu nedenle resimli çocuk kitapları, okulöncesi dönemi için en uygun olan kitap türü olarak değerlendirilmektedir. Günümüzde basılı kitapların yanı sıra dijital resimli çocuk kitapları da fazlasıyla talep görmektedir. Teknolojik gelişmelerin sonucu olarak, çocuklar dijital dünyayı çok yoğun kullanmaya başlamıştır. Okulöncesi dönemi çocuğunun dijital ortama uzun süre maruz kalması uygun bulunmamakla birlikte, dijital ekranların yok sayılması da mümkün olmamaktadır. Bu nedenle çocuğun dijital ortamlarda nitelikli içeriklerle zaman geçirmesi daha faydalı olacaktır. Üretilen yeni teknolojiler sayesinde e-kitaplar da etkileşimi artıran çoklu ortam özellikleri hızla gelişmektedir. Etkileşimli kitaplar ses, metin, hareketli görseller gibi çoklu ortam özellikleri sayesinde, çocuğun kitaba olan ilgisini artırmak, kitap sonunda yer alan uygulamalarla çocuğun gelişim düzeyinin ölçebilmek gibi birçok avantaja sahiptir. Taşınabilir elektronik cihazların gelişimiyle etkileşimli dijital kitaplara AG(Artırılmış Gerçeklik) teknolojisiyle geliştirilen uygulamalar dâhil edilmiştir. AG teknolojisiyle hareket ve etkileşime üç boyutlu yeni bir yön katılarak dijital zenginliğe sahip resimli çocuk kitapları elde edilmektedir. Hızla gelişen yeni iletişim teknolojilerinin faydalı kullanımı için geliştirilmiş olan AG, eğitimden sağlığa birçok alanda kullanılmaktadır. Bu teknoloji ile sanal gerçekliğin gerçek dünyaya uyumlanması sağlanmaktadır. Alan yazın taraması yapıldığında, AG kullanımının okulöncesi etkileri ile ilgili yeterince araştırma yapılmadığı görülmektedir. Bu nedenle AG teknolojinin resimli kitaplarda kullanımı hala tartışılmaktadır. Ancak ses, hareket ve görüntünün fiziki dünyaya üç boyutlu yerleşimi; etkileşimi artırırken öğrenmenin kalıcılığını da desteklediği bilinmektedir. Duman ve Arıcıya göre, AG teknolojisi, nesneleri farklı açılardan gözlemlene olanağı sunduğu için kavramsal öğrenmeyi desteklemektedir (2023, s.287). Yine Önder'e göre, AG ortamları eğitimde kullanıldığında öğrencilere; karmaşık ilişkileri görselleştirme, gerçek hayatta yapılması mümkün olmayan deneyimler sunma, soyut kavramaları somutlaştırma, eğlenerek öğrenmeyi sağlamaktadır (2016, s.962). Bu durum AG teknolojinin okul öncesi eğitimde kullanılmasının etkili ve önemli bir yere sahip olduğunu düşündürmektedir. Bu çalışma kapsamında artırılmış gerçeklik kullanılarak oluşturulan dijital resimli çocuk kitaplarının sahip olması gereken özellikler görsel tasarım boyutuyla ele alınmaktadır. Nitel araştırma yöntemiyle veri toplanıp doküman analizi yapılacaktır. AG teknolojisi kullanılan dijital resimli kitap uygulamalarına örnekler verilerek, görsel tasarım boyutuyla değerlendirmeye çalışılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Resimli çocuk kitabı, Artırılmış gerçeklik, Okulöncesi, Tasarım

Children's picture books have an important role in the mental, emotional and social development of preschool children. It is also a very important phase in instilling reading culture in children. Children of this period, who are not yet literate, follow the book through visual reading. For this reason, children's picture books are considered the most suitable type of books for the preschool period. Nowadays, in addition to printed books, digital illustrated children's books are also in high demand. As a result of technological developments, children have started to use the digital world very intensively. Although

it is not appropriate for a preschool child to be exposed to the digital environment for a long time, it is not possible to ignore digital screens. For this reason, it will be more beneficial for the child to spend time with quality content in digital environments. Thanks to the new technologies produced, multimedia features that increase interaction in e-books are rapidly developing. Interactive books have many advantages, such as increasing the child's interest in the book thanks to multimedia features such as sound, text and moving images, and being able to measure the child's development level with applications at the end of the book. With the development of portable electronic devices, applications developed with AR (Augmented Reality) technology have been included in interactive digital books. By adding a new three-dimensional aspect to movement and interaction with AR technology, children's picture books with digital richness are obtained. Developed for the beneficial use of rapidly developing new communication technologies, AR is used in many areas from education to health. With this technology, virtual reality is adapted to the real world. When the literature is reviewed, it is seen that there is not enough research on the effects of AR use in preschool. For this reason, the use of AR technology in picture books is still debated. However, the three-dimensional placement of sound, movement and image in the physical world; It is known that it supports the permanence of learning while increasing interaction. According to Duman and Arıcı, AR technology supports conceptual learning because it offers the opportunity to observe objects from different angles (2023, p.287). Again, according to Önder, when AR environments are used in education, students; It enables visualizing complex relationships, providing experiences that cannot be done in real life, concretizing abstract concepts, and learning with fun (2016, p.962). This situation suggests that the use of AR technology in pre-school education has an effective and important place. Within the scope of this study, the features that digital illustrated children's books created using augmented reality should have are discussed from the visual design perspective. Data will be collected and document analysis will be conducted using the qualitative research method. Examples of digital picture book applications using AR technology will be given and an attempt will be made to evaluate them from a visual design perspective.

Keywords: Children's picture book, Augmented reality, Preschool, Design

Çocuk Kitaplarında Kültürel Mirasın İzleri: Ayasofya

Traces of Cultural Heritage in Children's Books: Hagia Sophia

Eylül Demirci, Yüksek Lisans Mezunlu / Master of Fine Arts Education

Dokuz Eylül Üniversitesi / Dokuz Eylul University

Çocuk kitapları, kültürel mirasın aktarımında önemli bir araç olarak genç nesillere geçmişin değerlerini tanıtırken onların kimlik ve aidiyet duygularını güçlendirir. Özellikle Ayasofya gibi sembolik yapıların çocuk kitaplarında yer alması, çocukların tarihi ve kültürel mirasa dair farkındalık kazanmasına katkı sağlar. Çocuk edebiyatında Ayasofya gibi ikonik yapıların anlatılması, çocukların kültürel zenginlikleri tanıması ve koruma bilinci geliştirmesi açısından değerli bir adımdır. Çocuk kitapları, tarihî yapılarla çocuklar arasında bir bağ kurmayı hedefleyen etkili araçlardır. Ayasofya'nın tanıtılması, çocuklara tarihî ve kültürel bilgi kazandırmanın yanı sıra, kültürel miras bilincini erken yaşta oluşturma fırsatı sunmaktadır. Bu çalışmada, çocuk kitaplarında Ayasofya'nın anlatım biçimleri ve kullanılan görsel desteklerin etkisi değerlendirilmiştir. Ayasofya'nın tarihi ve sanatsal değeri, çocuklara yönelik anlatılar ve görsel öğelerle sunulduğunda, kültürel mirasın korunması ve geleceğe aktarılması için güçlü bir araç olabilmektedir. Sonuç olarak, Ayasofya'yı anlatan kitaplar arasından seçilip incelenen Mete ile Ali Ayasofya'da isimli çocuk kitabının eğitsel rolü tartışılmış ve kültürel miras bilincinin desteklenmesi için öneriler sunulmuştur. Elde edilen bulgular, çocuk kitaplarının kültürel mirası sevdirmek ve anlamlı bir bağ kurmalarını sağlamak için etkili bir yöntem olduğunu göstermektedir.

Anahtar Kelimeler: Ayasofya, Çocuk kitapları, Kültürel miras, Kültürel bilinç

Children's books, as an important tool for the transmission of cultural heritage, introduce young generations to the values of the past, strengthening their sense of identity and belonging. The inclusion of symbolic structures like Hagia Sophia in children's books contributes to raising children's awareness of historical and cultural heritage. The depiction of iconic structures such as Hagia Sophia in children's literature is a valuable step toward helping children recognize cultural richness and develop a consciousness for preservation. Children's books are effective tools aimed at establishing a connection between children and historical structures. Introducing Hagia Sophia offers an opportunity not only to impart historical and cultural knowledge but also to instill an awareness of cultural heritage at an early age. This study evaluates the narrative styles and the impact of visual supports used to depict Hagia Sophia in children's books. When Hagia Sophia's historical and artistic value is presented through narratives and visual elements for children, it becomes a powerful tool for preserving and transmitting cultural heritage to future generations. In conclusion, the educational role of the children's book *Mete and Ali at Hagia Sophia*, selected and analyzed from among books about Hagia Sophia, is discussed, and recommendations are provided to support cultural heritage awareness. Findings indicate that children's books are an effective method for fostering an appreciation of cultural heritage and establishing a meaningful connection with it.

Keywords: Hagia Sophia, Children's books, Cultural heritage, Cultural awareness

Nostalji ve İleri Teknoloji Arasında: Fallout'ta Retro-Fütürist Sanat

Between Nostalgia and Advanced Technology: Retro-Futuristic Art in Fallout

Dr. Öğr. Üyesi Alkan Bayraktar / Assistant Professor, PhD

Kastamonu Üniversitesi / Kastamonu University

Interplay tarafından 1997 yılında geliştirilen Fallout, post-apokaliptik bir senaryoyu temel alan, rol yapma oyunu türündeki öncü bir yapım olarak video oyunları tarihinde önemli bir yere sahiptir. Oyunun, Bethesda Softworks tarafından geliştirilen devam oyunları ile birlikte genişleyen evreni, post-apokaliptik temaların popüler kültürdeki yerini sağlamlaştırmıştır. Fallout serisi, 22. yüzyılı, 1950'lerin retro-fütüristik tasvirleriyle yeniden yorumlayarak, oyun dünyasında bu akımın çarpıcı bir örneğini sunar. Oyunun estetiği, 1950'lerde popüler olan çizgi romanlar, bilim kurgu filmleri ve dergilerdeki gelecek tasvirlerinden etkilenecek, bu dönemin teknolojik optimizmini ve atom çağı paranoyasını bir araya getirir. Ayrıca bu estetik, 1950'lerin Amerikan kültürel mirasından yoğun bir şekilde esinlenen retro bir tasarımla, fütüristik teknolojiler ve bilimsel gelişmelerle yan yana gelmesiyle karakterizedir. Bu bağlamda, oyunun görsel dili, neon ışıklar, retro robotlar ve tünel sistemleriyle dolu bir atmosfer sunarken, aynı zamanda çürüyen binalar, radyasyon zehirlenmesi ve toplumsal çöküşün yarattığı karanlık bir tablo ile tezat oluşturur. Ortaya çıkan sonuç hem bir tanıdıklık hissi uyandıran hem de gerçek tarihi akıştan farklı bir geleceği yansıtan büyüleyici ve sürükleyici bir dünya olmuştur. Böylelikle, Fallout, bir şehir kültürünü kültürel ve teknolojik sınırlamalar içinde yeniden inşa ederken, aynı zamanda bu dönemin geleceğe dair hayallerinin karanlık bir yansımasını sunar. Dolayısıyla seri, kendine özgü retro-fütüristik estetiğiyle izleyicileri büyülemeyi başarmış, geçmişin unsurlarını geleceğin vizyonlarıyla harmanlamıştır. Bu çalışma, Fallout evreninde retro-fütüristik görsel tasarım ve manzaraların daha geniş kültürel kaygı ve özlemleri nasıl yansıttığını incelerken, dijital oyunlarda sıkça rastlanan ütöpk ve distöpk anlatıların bu evrende nasıl bir gerilim yarattığını sorgulamakta ve nostalji ile teknolojinin bir arada nasıl var olduğu ile birbirini nasıl etkilediğini görsel bir bakış açısıyla ele almayı amaçlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Retro, Fütürist, Fallout, Oyun, Sanat

Released in 1997 by Interplay, Fallout is a groundbreaking role-playing game set in a post-apocalyptic world, holding a significant place in video game history. The series' expanding universe, further developed by Bethesda Softworks, has solidified the popularity of post-apocalyptic themes in popular culture. Fallout reimagines the 22nd century through a retro-futuristic lens inspired by the 1950s, offering a striking example of this trend in gaming. The game's aesthetic draws from the futuristic depictions prevalent in 1950s comic books, science fiction films, and magazines, merging the technological optimism of the era with the paranoia of the Atomic Age. This aesthetic is characterized by a retro design heavily influenced by 1950s American culture, juxtaposed with futuristic technologies and scientific advancements. Visually, the game presents a world filled with neon lights, retro robots, and underground tunnels, contrasting sharply with the bleak imagery of decaying buildings, radiation poisoning, and societal collapse. The result is a captivating and immersive world that feels both familiar and distinctly different from the actual historical timeline. By reconstructing an urban culture within cultural and technological constraints, Fallout simultaneously offers a dark reflection of the era's dreams of the future. Consequently, the series has captivated audiences with its unique retro-futuristic aesthetic, blending elements of the past with visions of the future. This study seeks to examine how

the retro-futuristic visual design and landscapes within the Fallout universe reflect broader cultural anxieties and aspirations. Additionally, it explores the tension created by utopian and dystopian narratives, which are common in digital games, within this particular universe. By employing a visual perspective, the study aims to investigate how nostalgia and technology coexist and interact.

Keywords: Retro, Futuristic, Fallout, Game, Art

Dijital Sanatta Göstergebilimsel Çözümleme

Semiotic Analysis in Digital Art

Dr. Öğr. Üyesi İbrahim Halil Demir, Assistant Professor, PhD

Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi / Agri Ibrahim Cecen University

Dijital sanat, teknolojinin gelişmesiyle birlikte yeni yaratım ve ifade biçimleri sunmakta, bu durum sanatın anlamını da dönüştürmektedir. Göstergebilim, işaretlerin ve anlamların incelenmesiyle ilgilendiği için dijital sanat eserlerinin derinlemesine analizi için önemli bir yöntem olarak kullanılabilir. Bu araştırmada dijital sanatta göstergebilimsel çözümlemenin nasıl işlediği ve anlamın yeniden inşa süreci ele alınmıştır. Göstergebilim, Charles Sanders Peirce ve Ferdinand de Saussure gibi teorisyenler aracılığıyla, işaretlerin nasıl işlendiğini anlamamıza yardımcı olmaktadır. Dijital sanat, geleneksel sanat formlarının ötesinde çok katmanlı bir yapı sunmakta ve eserler, yazılım ve algoritmalar aracılığıyla oluşturulmaktadır. Bu bağlamda, izleyici ile eser arasındaki etkileşim, anlamın oluşumunda kritik bir rol oynamaktadır. Dijital sanat eserleri, göstergebilimsel olarak incelendiğinde, anlamın nasıl inşa edildiği ve yeniden şekillendirildiği anlaşılabilmektedir. Bir dijital eserde kullanılan Kompozisyon, renkler ve biçimler, izleyicinin duygusal tepkilerini yönlendiren göstergelerdir. İzleyicinin esere katılımı, kendi deneyimlerini katarak anlamı değiştirmektedir. Bu süreç, dijital sanatın dinamik doğasını ortaya koymakta ve izleyici-işlemci ilişkisini vurgulamaktadır. Dijital sanat eserlerinin göstergebilimsel analizi için yöntemler önerilebilmektedir: ikonografik analiz, etkileşimsel analiz ve bağlamsal analiz. İkonografik analiz, sanat eserlerinde kullanılan sembollerin, imgelerin ve temaların kültürel, tarihsel ve sosyal bağlamlarını incelemeye odaklanan bir yöntemdir. Ayrıca belirli bir sembolün veya imgelerin ne anlama geldiğini, bu anlamların nasıl oluştuğunu ve eser içinde nasıl işlendiğini derinlemesine keşfedilmesine olanak tanımaktadır. Bu analiz yöntemi özellikle görsel sanatlarda, izleyicinin eserdeki anlam katmanlarını daha iyi anlamasına yardımcı olmaktadır. Etkileşimsel analiz, dijital sanat eserlerinin izleyicilerle kurduğu dinamik ilişkiyi anlamaya yönelik bir yaklaşım olarak ele alınmaktadır. Bu yöntem, sanat eserinin sadece pasif bir görsel nesne olmanın ötesine geçerek, izleyiciyle etkileşimde bulunmasını ve anlam üretimini nasıl etkilediğini incelemektedir. Bağlamsal analiz ise dijital sanat eserlerinin anlamını, eserin üretildiği kültürel, sosyal ve tarihsel bağlamları dikkate alarak inceleyen bir yaklaşımdır. Bu yöntem, eserin arka planını, sanatçının niyetlerini, dönemin toplumsal dinamiklerini ve sanat akımlarını göz önünde bulundurur. Dijital sanatın sürekli evrimi, anlamın yeniden inşasına zemin hazırlamakta ve göstergebilimsel incelemelerin önemini artırmaktadır. Bu araştırmada dijital sanat eserlerinin anlam katmanlarını keşfetmek için göstergebilimsel yaklaşımların nasıl kullanılabileceğini vurgulanmaktadır. Böylece, dijital sanatın dinamik yapısı içinde anlamın sürekli değişim sürecine dair önemli bir perspektif sunulmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Göstergebilim, Dijital sanat, Simge, Gösterge

Digital art, with the advancement of technology, offers new modes of creation and expression, transforming the meaning of art itself. Semiotics, which studies signs and meanings, serves as an important method for the in-depth analysis of digital art works. This research examines how semiotic analysis operates in digital art and the process of meaning reconstruction. Semiotics, through theorists like Charles Sanders Peirce and Ferdinand de Saussure, helps us understand how signs function. Digital art presents a multi-layered structure that goes beyond traditional art forms, with works created through software and algorithms. In this context, the interaction between the viewer and the artwork plays a critical role in the formation of meaning. When digital art pieces are examined semiotically, it

becomes evident how meaning is constructed and reshaped. The composition, colors, and forms used in a digital piece serve as signs that guide the viewer's emotional responses. The viewer's participation in the artwork alters the meaning by adding their own experiences. This process highlights the dynamic nature of digital art and emphasizes the viewer-processor relationship. Methods for the semiotic analysis of digital art can be suggested: iconographic analysis, interactive analysis, and contextual analysis. Iconographic analysis focuses on examining the cultural, historical, and social contexts of the symbols, images, and themes used in artworks. It allows for an in-depth exploration of what a specific symbol or image means, how these meanings are constructed, and how they function within the artwork. This analysis method is particularly helpful in visual arts, as it aids the viewer in better understanding the layers of meaning within the work. Interaction analysis is an approach that seeks to understand the dynamic relationship between digital art works and their viewers. This method examines how the artwork transcends being a passive visual object, interacting with the viewer and influencing meaning production. Contextual analysis is an approach that examines the meaning of digital art pieces by considering the cultural, social, and historical contexts in which the work was created. This method takes into account the background of the artwork, the artist's intentions, the social dynamics of the period, and the art movements of the time. The continuous evolution of digital art paves the way for the reconstruction of meaning and increases the importance of semiotic examinations. This research highlights how semiotic approaches can be utilized to explore the layers of meaning in digital art works, offering significant perspectives on the ongoing process of meaning change within the dynamic structure of digital art.

Keywords: Semiotics, Digital art, Symbol, Sign

Barok Resimde Manzara Resmi Ustası: Claude Lorrain

Master of Landscape Painting in Baroque Painting: Claude Lorrain

Zeynep Dursunlar, Yüksek Lisans Öğrencisi / Master Student

Dokuz Eylül Üniversitesi / Dokuz Eylül University

17. yüzyılın tamamını kapsayan Barok, Neoklasik etkilerin başladığı 18. yüzyılın yarısına uzanan önemli bir anlatım ve düşünce biçimidir. Dönemin şartlarında, dini gerilimler çerçevesinde şekillenen Barok, nihayetinde Katolik Kilisesi'nin otoritesinin bir aracı olarak karşı reform hareketi şeklinde gelişmiştir. Karmaşık kompozisyonların, dramatik figürlerin ve güçlü bir ışığın hâkim olduğu Barok resmi Hristiyanlığa, İncil'den sahneler ve mitolojiye dair zengin bir anlatıma sahiptir. Barok döneme kadar genellikle resimlere katkıda bulunan bir yapı olarak kabul edilen manzara, bu geniş konu yelpazesinde ideal manzaranın aranmasıyla bu dönemde ana konu haline gelebilmiştir. Klasik ideallere ulaşma arzusu ile Roma'nın antik kalıntıları eserlerde işlenmiş; kara ve deniz manzaralarıyla ilgilenilmiştir. Kullanılan antik Roma mimari yapıları veya temalar genellikle bir mitolojik ya da dini hikâye çerçevesinde gelişmiştir; ancak konu ve işlenen figürlerde bir denge söz konusudur. Bu araştırma, doğadan esinlenerek oluşturduğu eskizlerle, kendine has figürleri birleştirerek Hristiyanlığa, mitolojiye dair önemli anları eserlerinde sahneleyen Fransız ressam Claude Lorrain'i (1600-1682) Barok resmi ışığında incelemeyi amaçlamıştır. Manzara resimlerinde eserin ana konusu olmayan ancak mekânın sınırlarını aktarabilmek için konumlandırılmış figürlere (Staffage) eserlerinde yer veren ve manzarayı ön planda tutan Lorrain, çağdaşı Fransız ressam Nicolas Poussin (1594-1665) gibi önemli manzara eserleri sanat tarihine kazandırmıştır. Lorrain, seçtiği konular ve eserlerinde kullandığı teknikler bakımından Poussin'den ayrıldığı noktalar olsa da birbirleriyle etkileşimleri kaçınılmazdır. Poussin, eserlerinde manzarayı işledikçe ideal manzaraya varmış ve eserlerinin süjesi haline getirmiştir; Lorrain ise manzarayı eserlerinin temelinde ana konu olarak görmüş ve bu kaygı ile eserlerini üretmiştir.

Anahtar Kelimeler: Barok, Claude Lorrain, Manzara resmi, Staffage, Nicolas Poussin

Baroque, which encompasses the entire 17th century, is an important form of expression and thought that extends to the middle of the 18th century, when Neoclassical influences began. In the context of the period, Baroque, which was shaped within the framework of religious tensions, ultimately developed as a tool for the Counter-Reformation movement of the Catholic Church. Baroque painting, characterized by complex compositions, dramatic figures, and strong lighting, has a rich narrative related to Christianity, scenes from the Bible, and mythology. Landscape, which was generally considered a contribution to paintings until the Baroque period, became the main subject during this era due to the search for the ideal landscape. The desire to achieve classical ideals has been depicted in works through the ancient ruins of Rome; both land and sea views have been explored. The ancient Roman architectural structures or themes used are generally developed within a mythological or religious framework; however, there is a balance in the subject matter and figures. This research aims to examine French painter Claude Lorrain (1600-1682) in the context of Baroque art, who depicted significant moments related to Christianity and mythology in his works by combining unique figures inspired by nature. Lorrain, like his contemporary French painter Nicolas Poussin (1594-1665), has contributed significant landscape works to art history by including figures (Staffage) positioned within the boundaries of the space in his landscape paintings, even though they are not the main subject of the composition, and emphasizing the landscape. Lorrain, although he diverges from Poussin in terms of chosen subjects and techniques used in his works, their interactions with each other are inevitable. As Poussin processed the landscape in his works, he arrived at the ideal landscape and made it the



4. ULUSLARARASI SANAT - TASARIM KONFERANSI, PERFORMANS VE SERGİSİ
2-3 Aralık, 2024
4th INTERNATIONAL ARTS - DESIGN CONFERENCE, PERFORMANCES & EXHIBITION
December 2nd-3rd, 2024



subject of his works; Lorrain, on the other hand, saw the landscape as the main subject of his works and produced his works with this concern.

Keywords: Baroque, Claude Lorrain, Landscape painting, Staffage, Nicolas Poussin

David Popa'nın Sanatında Sürdürülebilirlik: Arazideki Resimler

Sustainability in David Popa's Art: Paintings on the Land

Dr. Öğr. Üyesi Bahar Karaman Güvenç / Assistant Professor, PhD

Dr. Öğr. Üyesi İsmail Eyüpoğlu / Assistant Professor, PhD

Bartın Üniversitesi / Bartın University

Sürdürülebilirlik yaşamın içinde olduğu gibi sanatta da popüler ve yaygın konulardandır. Çünkü insan faaliyetlerinin doğaya ve çevreye verdiği zararlar, kaynak tüketiminin, eşitsizliklerin giderek arttığı günümüz dünyasında daha fazla görünür hale gelmektedir. Bu sebeple, insanların çevresel etkiler konusunda bilinçlendirilmesi ve sürdürülebilir bir yaşam tarzının benimsenmesi büyük önem taşımaktadır. Sürdürülebilirlik hedefleri, nesillerin devamlılığında ekolojik ve adil bir yaşam için sosyal adaletin sağlanmasını içerir. Sanat, sürdürülebilirliğe duyarlılığı teşvik eden önemli bir başlangıç noktası olmanın yanı sıra, bu duyarlılığın devam etmesini de katkı sağlar. Sanatçılar, yaşadıkları dünyayı duyarlı bir şekilde yorumlayarak, bu farkındalığı bilinç düzeyine taşırlar. Bu yaklaşım her sanatçı için geçerli olabilir; ancak bazı sanat anlayışları, bu bilinci ve sorgulamayı daha derinlemesine ele alır. Özellikle arazi sanatı, çevre sanatı ve ekolojik sanat gibi güncel yaklaşımlar, sürdürülebilirlik konusunda bilinçli bir bakış açısını teşvik eden önemli örneklerdir. Bu tür sanat anlayışları, yalnızca estetik değil, aynı zamanda çevresel ve toplumsal sorumluluk taşıyan eserler ortaya koymaktadır. Bu açıdan, arazi sanatı anlayışını benimseyen David Popa'nın arazi üzerinde gerçekleştirdiği resimler, sürdürülebilirlik bilincine yaptığı vurgu ile öne çıkmaktadır. Sanatçının eserleri, boyutları, mekân seçimi ve kullanılan malzemeler, bu konudaki duyarlılığı çarpıcı bir şekilde yansıtmaktadır.

Bu kapsamda bu araştırmanın amacı, sürdürülebilirlik bağlamında David Popa'nın arazi sanatı eserlerini derinlemesine inceleyerek, sanatçının eserlerinin boyutları, mekân seçimi ve kullanılan malzemeler aracılığıyla çevresel duyarlılığı nasıl ön plana çıkardığını ve bu eserlerin toplumsal dönüşüm ile eğitim sürecine katkı sağlayabilecek potansiyelini değerlendirmektir. Araştırmada, David Popa'ya ait sanat uygulamaları ve röportajlar doküman olarak kullanılarak betimsel analiz yapılmıştır. Aslen New York doğumlu olup şu anda Finlandiya'da yaşayan sanatçı, duvar resimlerinden doğadaki geniş alanlara kadar çeşitli alanlarda arazi sanatının çarpıcı örneklerini ortaya koymaktadır. Popa, resim sanatını geleneksel tuvalin dışına taşıyarak, toprağa, taş, buza, kuma ve benzeri doğal yüzeylere yerleştirir. Sanatçı, doğal pigmentler, toprak ve su gibi materyallerle oluşturduğu boyaları, geçicilik anlayışını vurgulamak amacıyla kullanır. Bu bağlamda, Popa'nın doğa ile bütünleşen eserleri, geçiciliğin temsili olarak aynı zamanda sürdürülebilirliği de barındırır. Bu doğrultuda, bu araştırmada sanatçının projeleri sürdürülebilirlik bağlamında ele alınarak, geçicilik ve doğa ile etkileşimi üzerinden derinlemesine incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Sürdürülebilirlik, Sanat, Resim sanatı, Arazi sanatı, David Popa

Sustainability is one of the popular and widespread issues in art as well as in life. Because the damages caused by human activities to nature and the environment are becoming more visible in today's world where resource consumption and inequalities are increasing. For this reason, it is of great importance

to raise people's awareness of environmental impacts and to adopt a sustainable lifestyle. Sustainability goals include ensuring social justice for an ecological and fair life in the continuity of generations. Art is not only an important starting point that encourages sensitivity to sustainability, but also contributes to the continuation of this sensitivity. Artists bring this awareness to the level of consciousness by interpreting the world they live in in a sensitive way. This approach may be valid for every artist; however, some artistic approaches deal with this awareness and questioning in more depth. In particular, contemporary approaches such as land art, environmental art and ecological art are important examples that encourage a conscious perspective on sustainability. Such artistic approaches produce works that are not only aesthetic but also environmentally and socially responsible. In this respect, the paintings realised on the land by David Popa, who adopts the concept of land art, stand out with their emphasis on sustainability awareness. The artist's works, their dimensions, choice of space and the materials used strikingly reflect the sensitivity on this issue.

In this context, the aim of this research is to examine David Popa's land art works in depth in the context of sustainability, to evaluate how the artist's works bring environmental awareness to the forefront through their size, choice of space and materials used, and to evaluate the potential of these works to contribute to social transformation and education process. In the research, David Popa's art practices and interviews were used as documents and descriptive analysis was conducted. The artist, who was originally born in New York and currently lives in Finland, presents striking examples of land art in various fields ranging from murals to large areas in nature. Popa takes the art of painting beyond the traditional canvas and places it on natural surfaces such as soil, stone, ice, sand and similar natural surfaces. The artist uses paints created with materials such as natural pigments, soil and water to emphasise his understanding of impermanence. In this context, Popa's works that integrate with nature, as a representation of transience, also harbour sustainability. Accordingly, in this research, the artist's projects are analysed in the context of sustainability and examined in depth through their transience and interaction with nature.

Keywords: Sustainability, Art, Art of painting, Land art, David Popa

Senografi ve Fotoğraf Sanatı İlişkisi: Helena Blomqvist (1975-) Örneği

The Relationship between Scenography and the Art of Photography:

Example of Helena Blomqvist (1975-)

Bilge Şahintürk, Yüksek Lisans Öğrencisi / Master Student &

Doç. Dr. Burcu Böcekler / Associate Professor, PhD

Yıldız Teknik Üniversitesi, Yıldız Technical University

Senografi (Scenography), Yunanca Skēnē “sahne veya sahne inşası” ve Grapho “tanımlamak” sözcüklerinin birleşiminden meydana gelir. Senografi, sahnelemenin arka planında olan fiziki ya da düşünsel sürecin tümünü kapsayan bir çalışma ve uygulama alanıdır. Bu çalışma ve uygulama alanı üzerine farklı yorumlar bulunsun da temelde metin oluşturma, model, mekân, ışık-renk ve kostüm hazırlama alanlarında beş ayrı hazırlık sürecini kapsar. Cambridge Dictionary, senografiyi, bir gösteri veya etkinlik için manzara tasarlama ve yaratma sanatı veya işi, bir yeri temsil etmek için kullanılan boyamalar veya resimler olarak tanımlar. Ancak zamanla senografinin kapsadığı bu uygulama alanı genişlemiş, geleneksel tiyatronun çok daha ötesine geçip disiplinlerarası çalışmalarda da kullanılmaya başlanmıştır. Günümüzde fotoğraf projelerinin oluşturulma süreçlerinde de senografi süreci söz konusudur. Örneğin; bir fotoğraf projesinin çekim öncesinde metin, mekân, model, ışık & renk ve kostüm hazırlıkları söz konusudur. Bu da bir sahnelemedir. İsveçli çağdaş sanatçı Helena Blomqvist (1975-) günümüzde senografi yöntemini kullanmaktadır. Eserlerinde genellikle bir hikâye üzerinden ilerleyen Blomqvist’in ilk serisi olan, First Women on the Moon (Ay’daki İlk Kadınlar) (1999- 2002) sanatçının yaratım sürecini, hikâye anlatımı ve set tasarımları ile oluşturmaya başladığı seridir. The Elephant Girl (Fil Kızı) (2011) serisinde ise Grey Gardens adlı belgeselden esinlenerek fiziksel olarak bir ev modeli yapan sanatçı, fotoğraflarında bu ev modelini kullanmıştır. Sanatçının kurguladığı doğaüstü hikâye, mekân seçimleri, serideki çocukların kostümleri ve bunların bilgisayar üzerinden bir araya getirilmesi, senografinin aşamalarını oluşturur. The Last Golden Frog (Son Altın Kurbağa) (2013) serisindeki iki boyutlu ve üç boyutlu nesneler üzerinden yaratılan görsel dil, seriye dramatik bir his uyandırmak için tercih edilmiştir. Aynı zamanda bu seride yapılan ışık tasarımı, hikâyenin anlatımının vereceği hissin doğruluğu için önem taşımaktadır. Tüm bu aşamalar, fotoğrafın yaratım süreci ile senografinin konusudur. Blomqvist’in çalışmalarında da görüldüğü üzere senografi, yalnızca fiziki ortamların oluşturulması demek değildir, hangi sanat dalı olursa olsun yaratım öncesi süreç çok önemlidir. Bu sanatçı özelinde görüldüğü gibi kompozisyon ve konunun hikâyesi, senografinin bir parçasıdır. Yaratılan dünyanın dilini, hissini oluşturan çekim öncesi süreç de buna dâhildir. Bu bildiride öncelikle senografi kavramının tanımı yapılacak ve senografinin alanları anlatılacaktır. Ardından senografinin fotoğraf alanındaki kullanımı çağdaş sanatçı Helena Blomqvist’in projeleri özelinde anlatılacak, Helena Blomqvist’in (1975-) çalışmaları üzerinden senografi kavramı ve fotoğraf sanatındaki kullanım alanı incelenecektir. Günümüzde senografi kavramı yeni bağlamlar kazanmaktadır. Fotoğraf sanatı, bu kavrama yeni bağlamlar kazandıran çok önemli bir alandır.

Anahtar Kelimeler: Senografi, Fotoğraf, Fotoğraf sanatı, Sahne sanatları, Helena Blomqvist

Scenography is a combination of the Greek words Skēnē ‘stage or stage construction’ and Grapho ‘to define’. Scenography is a field of study and practice that covers the entire physical or intellectual process behind the staging. Although there are different interpretations on this field of study and practice, it basically covers five different preparation processes in the fields of text creation, model,

space, light-colour and costume preparation. The Cambridge Dictionary defines scenography as the art or business of designing and creating scenery for a show or event, and the paintings or pictures used to represent a place. However, over time, this field of application covered by scenography has expanded and has gone far beyond traditional theatre and started to be used in interdisciplinary studies. Today, the process of scenography is also involved in the creation of photography projects. For example, before the shooting of a photography project, there are preparations for text, location, model, light & colour and costume, which is also a staging. Swedish contemporary artist Helena Blomqvist (1975-) uses the method of scenography today. Blomqvist's first series, First Women on the Moon (1999- 2002), is the first series in which the artist started to create her creative process with storytelling and set designs. In The Elephant Girl (2011), inspired by the documentary Grey Gardens, the artist physically built a house model and used this house model in her photographs. The supernatural story the artist fictionalised, the choice of locations, the costumes of the children in the series, and the computerised assembly of these form the stages of the scenography. The visual language created through two-dimensional and three-dimensional objects in The Last Golden Frog (2013) series is preferred to create a dramatic feeling to the series. At the same time, the light design in this series is important for the accuracy of the feeling of the storytelling. All these stages are the subject of the creation process of photography and scenography. As can be seen in Blomqvist's works, scenography does not only mean the creation of physical environments, the pre-creation process is very important in any art form. As seen in the case of this artist, the composition and the story of the subject are part of the scenography. The pre-shooting process that creates the language and feeling of the created world is also included in this. In this paper, firstly, the concept of scenography will be defined and the fields of scenography will be explained. Then, the use of scenography in the field of photography will be explained in the context of contemporary artist Helena Blomqvist's projects, and the concept of scenography and its use in the art of photography will be analysed through the works of Helena Blomqvist (1975-). Nowadays, the concept of scenography is gaining new contexts. The art of photography is a very important field that gives new contexts to this concept.

Keywords: Scenography, Photography, Photography art, Performing arts, Helena Blomqvist

Friedrich Ludwig Gottlob Frege'nin Düzlemdeki Hayali Formların Geometrik Gösterimi, Aritmetiğin Temeli ve Mantık Kapsamında Albrecht Dürer'in Eserleri

Friedrich Ludwig Gottlob Frege's Geometric Representation of Imaginary Forms on the Plane,
Foundation of Arithmetic and Logic Approaches Analysis of the Works of Albrecht Dürer

Kıymet Dirican, Doktora Öğrencisi / Doctorate Student

Dokuz Eylül Üniversitesi / Dokuz Eylul University

Alman Matematikçi Friedrich Ludwig Gottlob Frege (1848-1925)'nin Aritmetiğin Temelleri tezinde (1873) sezgi yetisi olarak adlandırdığı geometrik yapılandırmaları yapısal olarak görselleştirme kapasitesine atıfta bulunmaktır ve Öklid geometrisinin aksiyomlarının mekânsal sezgi yoluyla bilindiğini savunmuştur. Frege, Öklid aksiyomlarının sentetik doğasının birbirlerinden ve mantığın temel yasalarından bağımsız olmalarından kaynaklandığını iddia etmektedir. Frege'nin analitik anlayışına göre ilki ikincisine bağımlı olsaydı (kanıtlanabilir olsaydı) analitik olurlardı ve birbirlerinden bağımsız olmazlardı. Karşılıklı kanıtlanabilirlikleri nedeniyle Öklit geometrisinin aksiyomları olma statülerini kaybederlerdi. Frege'ye göre bir teoremin T aksiyomu, tanım gereği T'de kanıtlanamaz, çünkü saf mekânsal sezgi durumunda Frege, Öklit geometrisinin aksiyomlarının (iddia edilen) epistemolojik statüsünü, yani sentetik a priori doğasını tam olarak açıklamaktadır. Frege uzayın ve Öklit geometrisinin aksiyomlarının nesnellliğini doğru, evrensel ve gerekli olarak kabul etmektedir. Frege, uzayın mekânsal sezgilerimiz ve yargılarımız da dâhil olmak üzere zihinsel hayatımızdan da bağımsız olduğunu hem nesnel hem de öznel bir bileşen içerdiğini düşünmektedir. Frege'nin temel bilimsel yaklaşımı; temel aritmetiğin ve gerçek analizin mantıksal temellerini oluşturmaktır. Özellikle matematiğin genel epistemolojisi perspektifinden geometriye yaklaşımı, mantığının bazı yönlerini açıklamıştır. Kendini Mantıkçılık ve aritmetik Platonculuğun bir bileşimi olarak gören Frege, Kant'ın aritmetiği saf zamansal sezgiye dayandırmasını ve aritmetik gerçeklerin sentetik a priori olduğu temel doktrinini eleştirmiştir. Frege, Kant'ın geometrik gerçekleri sentetik a priori olarak nitelendirmesine ve geometrik bilginin kaynağı olarak (saf) mekânsal sezgiye dayandırmasına katılmıştır. Frege, tüm geometrik yapıların unsurları sezgilerdir ve geometri, aksiyomlarının kaynağı olarak sezgiye atıfta bulunur. Geometride, genel cümleler sezgiden türetilir. Bu, sezilen noktaların, çizgilerin veya düzlemlerin gerçekte özel olmadığı ve bu nedenle her türünün temsilcisi olarak hizmet edebileceğini savunmuştur. Bu araştırmada Frege'nin, Düzlemdeki Hayali Formların Geometrik Gösterimi, Aritmetiğin Temeli ve Mantık kapsamında Alman Rönesans sanatçısı Albrecht Dürer (1471-1528)'in eserleri analiz edilecektir.

Anahtar Kelimeler: Düzlemdeki hayali formlar, Öklid geometrisi, Matematiksel geometri, Geometrik aksiyomların bağımsızlığı, Sentetik (a priori) uzamsal sezgi, Uzayın nesnelligi, Albrecht Dürer ve Rönesans

The German mathematician Friedrich Ludwig Gottlob Frege (1848-1925), in his treatise Foundations of Arithmetic (1873), referred to the capacity to visualise geometric constructions structurally as the faculty of intuition. He argued that the axioms of Euclidean geometry are known through spatial intuition. Frege claims that the synthetic nature of Euclidean axioms is due to their independence from each other and from the fundamental laws of logic. According to Frege's analytical conception, if the former were dependent (provable) on the latter, they would be analytic and not independent of each other. Because of their mutual provability, they would lose their status as axioms of Euclidean geometry. According to Frege, an axiom T of a theory cannot, by definition, be proved in T, because in the case of pure spatial intuition Frege fully explains the (alleged) epistemological status of the axioms of Euclidean geometry, namely their synthetic a priori nature. Frege recognises the objectivity of space

and the axioms of Euclidean geometry as true, universal and necessary. Frege thinks that space contains both an objective and a subjective component that is also independent of our mental life, including our spatial intuitions and judgements. Frege's basic scientific approach is to establish the logical foundations of elementary arithmetic and real analysis. His approach to geometry, especially from the perspective of the general epistemology of mathematics, explained some aspects of his logic. Frege, who saw himself as a combination of Logicism and arithmetical Platonism, criticised Kant's grounding of arithmetic in pure temporal intuition and his basic doctrine that arithmetical truths are synthetic a priori. Frege agreed with Kant's characterisation of geometrical truths as synthetic a priori and with Kant's reliance on (pure) spatial intuition as the source of geometrical knowledge. For Frege, the elements of all geometric structures are intuitions, and geometry refers to intuition as the source of its axioms. In geometry, general sentences are derived from intuition. In this research, the works of the German Renaissance artist Albrecht Dürer (1471-1528) will be analysed within the scope of Frege's Geometric Representation of Imaginary Forms in the Plane, The Basis of Arithmetic and Logic.

Keywords: Imaginary forms in the plane, Euclidean geometry, Synthetic (a priori) spatial intuition, Objectivity of space, Albrecht Dürer and the Renaissance

Güzel ve Glitch: Bir Düşünsel Duraklamanın Olanaklılığı

Beauty and Glitch: The Possibility of an Intellectual Pause

Doç. Harun M. TÖLE / Associate Professor & Doç. Serkan ÇALIŞKAN / Associate Professor

Kocaeli Üniversitesi, Kocaeli University / Kırklareli Üniversitesi, Kırklareli University

Sanat ve teknoloji arasındaki çok yönlü ve dinamik ilişkisellik teknolojik gelişmeler devam ettikçe yeni sanatsal ifadelerin ortaya çıkmasıyla tekrar tekrar görünür hale gelmektedir. Günümüzün en belirgin özelliklerinden biri olan dijitalleşme geniş bir yelpazede dönüştürücü etkilerde bulunarak sanatsal üretim ve tüketim alışkanlıkları üzerinde de değişimlere neden olmaktadır. Bu bağlamda sanat dünyasında ortaya çıkan değişimlerin sonuçlarından birisi de glitch sanatının doğuşu olmuştur. Dijital teknolojilerde yaşanan hataları, kusurları, arızaları estetik bir dille ifade eden glitch sanatı, sanatın sınırlarını genişletmenin yanı sıra, bu hataları ve arızaları bilinçli bir şekilde yaratan ya da beklenmedik bir şekilde oluşan mevcut hataları kullanarak sanatsal üretimlerini yapan sanatçılar aracılığıyla dijital dünya ile ilişkilerimizi eleştiriye açmaktadır. Hataları, kusurları ve arızaları sanatsal ifade aracına dönüştüren glitch sanatı bir yandan sanat eserinin güzel, kusursuz, mükemmel olması gerekliliğini sorgulamaya açarken, diğer yandan kusurlu ve hatalı olanın güzelliğini tartışmaya açmaktadır. Çalışmada günümüzün öne çıkan önemli düşünürlerinden Byung – Chul Han’ın “güzellik” ve “dijital güzellik” üzerine geliştirdiği düşüncelerinden hareket edilmektedir. Byung – Chul Han’ın deneyimlediğimiz dijital çağın geliştirdiği kültürün güzelliğe, kusursuzluğa, mükemmelliğe yönelik dile getirdiği tespitler ve eleştiriler ile glitch sanatçılarının hata, kusur, kusursuzluk, güzellik gibi kavramlara yönelik geliştirdikleri bakış açıları ve kurdukları ilişki arasındaki bağlantılar tespit edilmektedir. Buradan hareketle glitch sanatçılarının dijital kültüre yönelik geliştirdikleri eleştirel düşünce, glitch sanatının tarihsel gelişiminin ve ortaya çıktığı kültürel/sanatsal bağlamın izleri sürülerek incelenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Güzel, Kusur, Hata, Glitch sanatı, Dijital sanat

The multifaceted and dynamic relationality between art and technology becomes visible again and again with the emergence of new artistic expressions as technological developments continue. Digitalization, one of the most prominent features of our time, has transformative effects on a wide range of artistic production and consumption habits. In this context, one of the results of the changes in the art world has been the birth of glitch art. Glitch art, which expresses the errors, flaws and malfunctions in digital technologies in an aesthetic language, not only expands the boundaries of art, but also opens our relations with the digital world to criticism through artists who consciously create these errors and malfunctions or use existing errors that occur unexpectedly. Glitch art, which transforms mistakes, flaws and malfunctions into a means of artistic expression, on the one hand calls into question the necessity for the work of art to be beautiful, flawless and perfect, and on the other hand opens the beauty of the imperfect and faulty to discussion. This study is based on the thoughts of Byung - Chul Han, one of the most prominent thinkers of our time, on “beauty” and “digital beauty”. The connections between Byung - Chul Han's observations and criticisms of the beauty, perfection and perfection of the culture developed by the digital age we are experiencing and the perspectives and the relationship that glitch artists have developed towards concepts such as error, imperfection, perfection and beauty are identified. From this point of view, the critical thought developed by glitch artists towards digital culture is analyzed by tracing the historical development of glitch art and the cultural/artistic context in which it emerged.

Keywords: Beauty, Imperfection, Error, Glitch art, Digital art

Sanatın Sosyolojik Sınırları

Sociological Boundaries of Art

Doç. Dr. Hatice Nilüfer Süzen / Associate Professor, PhD

Pamukkale Üniversitesi / Pamukkale University

Sanat sosyolojisi, sanatın toplumsal bağlamını, işlevlerini ve etkilerini inceleyen bir disiplindir. Sanat eserlerinin yaratım süreçleri, sanatçıların toplumsal rolleri, sanatın toplum üzerindeki etkileri ve toplumsal yapılarla olan ilişkileri gibi konuları ele alır. Sanatın toplumsal normlar, değerler ve kültürel dinamiklerle nasıl etkileşimde bulunduğunu inceler. Sanat, toplumsal değişimlerin bir yansıması olarak görülebilir. Sanatla sosyoloji iki yönden düşünülmektedir. Bunlardan birincisi, sosyolojik olguları ve olayları daha anlaşılır hale ettirmek için sanatın ve sanat nesnesinin bir araç olarak kullanılmasıdır. İkinci husus ise, sanatı anlamlandırmak, betimlemek ve değerlendirmek için sosyoloji bilimini araç olarak kullanmaktır. Bu yolla toplumun kabul ettiği, beğendiği ya da beğenmediği takip ettiği, tükettiği yeniden üretilmesini istediği, sanatın varlığı ve özgünlüğüyle ölümsüzlüğe ulaştığı anlara tanıklık etmesini sağlamaktadır. Sanat içinde doğup büyüdüğü toplumun dönemi, felsefi ve estetik değerleri kadar toplumun sosyo- kültürel gelişim ve değişimlerinden politik, ekonomik ve hatta eğitim sisteminden de etkilenmektedir. Sanat ve sanat üreticisi bu gelişim ve değişimlere kayıtsız kalmaz. Sanat ve sanat eseri algılanan dünyada algılayanın farklılıklarına ve değişimine karşı sürekli devingendir. Çağımızın hızlı gelişimi, izleyici, sanatçı, yapıt ekseninde değişen ve sanata duyulan ihtiyacın farklılaştığı alanlar gibi, mimesisin yerleştirdiği sanata baktığını görme geleneğini de değiştirmiştir. Dolayısıyla sanatı anlama ve yorumlama, bu değişimlere paralel olarak toplumun bilimsel, kültürel, maddi ve manevi değerleriyle yeniden biçimlenmektedir. Teknolojinin zaman ve mekândan özgür kolay ulaşılabilirliği sanata ve sanatçıya bakışı da değiştirmiştir. Hızlı tüketim, üretimin niceliğini ve niteliğini de etkilemektedir. Gerçekliğin yerini imgelerin aldığı bilgi toplumunda göstergelere, kopyalar orijinallerine temsiller gerçeğe tercih edildiği sürece üretimden ve estetik değerler vazgeçilerek pazarlama stratejilerine yönelen ekonomik ve toplumsal yapının doğal ve yaratıcı olanın ayırt etmesi oldukça zordur. Yine sanat ve sanatçı üzerine düşen sorumluluk eşliğinde toplumsal olguların içinde toplumsal gerçeklerle mücadelesi başlamıştır. Bu araştırma kapsamında günümüz toplumsal yapının sosyal değişim süreçlerindeki sanat ve sanatçı üzerindeki etkileri sanatçı örnekleriyle tartışılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Sanat, Sosyoloji, Sanatçı, Toplum, Toplumsal değerler

Sociology of art is a discipline that studies the social context, functions and effects of art. It deals with issues such as the creation processes of works of art, the social roles of artists, the effects of art on society and its relations with social structures. Examines how art interacts with social norms, values, and cultural dynamics. Art can be seen as a reflection of social changes. Art and sociology are considered from two perspectives. The first of these is the use of art and art objects as a tool to make sociological facts and events more understandable. The second point is that it uses the science of sociology as a tool to make sense of, describe and evaluate art. In this way, it enables the society to witness the moments when it reaches immortality with the existence and originality of art, which it accepts, likes or dislikes, follows, consumes and wants to be reproduced. Art is affected by the socio-cultural developments and changes of the society, the political, economic and even the education system, as well as the period, philosophical and aesthetic values of the society in which it was born and raised. Art and art producers cannot remain indifferent to these developments and changes. Art and works of art are constantly dynamic against the differences and changes of the perceiver in the perceived world. The rapid development of our age has also changed the tradition of seeing mimesis

looking at the art it places, such as the areas where the audience, the artist, the work change and the need for art differs. Therefore, understanding and interpreting art is reshaped by the scientific, cultural, material and spiritual values of the society in parallel with these changes. The easy accessibility of technology, free of time and space, has also changed the perspective on art and artists. Fast consumption also affects the quantity and quality of production. In the information society, where images have replaced reality, as long as representations are preferred to signs and copies to originals, it is very difficult to distinguish between the natural and the creative in the economic and social structure that gives up production and aesthetic values and turns to marketing strategies. Again, with the responsibility falling on art and artists, their struggle with social facts within social facts has begun. Within the scope of this research, the effects of today's social structure on art and artists in social change processes will be discussed with examples of artists.

Keywords: Art, Sociology, Artist, Society, Social values

Fütürizmin Sosyolojisi: Endüstrileşme Sürecinde Sanata Görsel Sosyolojik Bir Bakış

The Sociology of Futurism: A Visual Sociological View of Art in the Process of Industrialization

Doç. Dr. Uğur Yılmaz / Associate Professor, PhD

Aksaray Üniversitesi / Aksaray University

Fütürizm (Gelecekçilik) teknolojiyi ve hızı konu alan bir modern sanat akımı olmanın ötesinde 20. yüzyılın toplumsal gelişmelerinden olan endüstrileşmenin sanat alanındaki en belirgin göstergelerinden biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Sanatın toplumla olan etkileşimi göz önünde bulundurulduğunda fütürizmin, sanat ve estetik alanlarındaki önemine ek olarak sanat sosyolojisi ve görsel sosyoloji alanlarındaki konumu da değer atfetmektedir. Fütürizmi meydana getiren sanatsal normlar çerçevesinde dönemin toplumsal gelişmelerinden biri olarak endüstrileşmenin sanat-toplum etkileşimini nasıl şekillendirdiği ve görsel sanat eserleri üzerinden nasıl görünürlük kazandığı bu çalışmanın araştırma konusunu oluşturmaktadır. Bu açıdan fütürist sanat eserleri üzerinden gerçekleştirilecek sosyolojik değerlendirmelerin hem dönemin sanat anlayışı hem de toplumsal yapısı hakkında bilgi edinmemize olanak sağlayacağı düşünülmektedir. Bu bağlamda fütürizm üzerine gerçekleştirilen sosyolojik değerlendirmeler göstermektedir ki endüstrileşme ve teknolojik gelişmelere bağlı olarak insan ve kent yaşamında meydana gelen hız olgusu bireyin modern dünyadaki pek çok davranışında olduğu gibi sanatsal üretim ve tüketim davranışları üzerinde de şekillendirici bir özellik göstermiştir. Bu açıdan araştırmada hız konusunun bir sosyoloji olgusu ve eğilimi özelliği göstermesinin ötesinde fütürizmin yapısal özelliklerini inşa etmede etkili olan faktörlerden olduğu yönünde değerlendirmelere ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Fütürizm, Sanat sosyolojisi, Görsel sosyoloji, Endüstrileşme, Resim sanatı

Futurism is not only a modern art movement that focuses on technology and speed, but also one of the most obvious indicators of industrialization, one of the social developments of the 20th century, in the field of art. When the interaction of art with society is considered, in addition to the importance of futurism in the fields of art and aesthetics, its position in the fields of sociology of art and visual sociology is also valued. Within the framework of the artistic norms that constitute futurism, how industrialization, as one of the social developments of the period, shaped the art-society interaction and how it gained visibility through visual artworks constitutes the research subject of this study. In this respect, it is thought that sociological evaluations to be carried out on futurist artworks will allow us to obtain information about both the understanding of art and the social structure of the period. In this context, sociological evaluations carried out on futurism show that the phenomenon of speed that occurred in human and urban life due to industrialization and technological developments has a shaping feature on artistic production and consumption behaviors as well as many behaviors of the individual in the modern world. In this respect, the research has reached evaluations that the issue of speed is not only a sociological phenomenon and tendency, but also one of the factors that are effective in building the structural features of futurism.

Keywords: Futurism, Sociology of art, Visual sociology, Industrialization, Painting

Sibernetik ve Seramik

Cybernetics and Ceramics

Yusuf Can Kulak, Sanatta Yeterlik Öğrencisi / Proficiency in Art Student

Dokuz Eylül Üniversitesi / Dokuz Eylul University

İçinde bulunduğumuz çağ için çeşitli tanımlamalar yapılmaktadır ancak bu çağ için en uygun tanım sibernetik çağdır. Sibernetik, iletişim, kontrol ve geri bildirim sistemleri üzerine kurulu bir bilim dalıdır ve çağımızın temel paradigmlarından biridir. Bir yandan iletişim sağlarken diğer yandan kontrol eden yapısı söz konusudur. Sibernetik biliminin varlığı, yeni bir kültür ortamının oluşmasına zemin hazırlamıştır. Birçok alanla etkileşime giren sibernetik, görsel sanatlarla da yakından ilişki kurmuştur. Sanat ve sibernetik ilişkisi bağlamında seramik sanatçıları için bu etkileşim artık doğal bir hale gelmiştir. Günümüz seramik sanatçıları, sibernetik prensipler sayesinde eserlerini, izleyici katılımını teşvik eden, çevresel faktörlere tepki veren (sibernetik organlar) ve kimi durumlarda kendini yeniden şekillendiren yapılar haline getirmektedir. Dolayısıyla güncel paradigmlar ışığında siber kültür ve sibernetik sanat bağlamında seramik sanatı ilişkilerinin tanımlanması ve güncellenmesi önem taşımaktadır. Başka bir ifadeyle, seramik sanatının sibernetik bilimin ilkeleriyle nasıl dönüştüğünü ve etkileşimli bir sanat formuna nasıl evrildiğini incelemek gereklidir. Bu bağlamda, dijital teknolojilerle birleşen sibernetik ilkelerin seramikte yarattığı çok katmanlı deneyim alanı analiz edilmektedir. Bu bildiri, teknoloji ve sanat arasındaki simbiyotik ilişkinin seramik sanatının geleneksel sınırlarını nasıl aştığını tartışarak bir analiz sunmaktadır. Aynı zamanda, seramik sanatının sibernetik bilimin ilkeleriyle nasıl dönüşüm geçirdiğini ve etkileşimli bir sanat formuna nasıl dönüştüğünü ortaya koymayı amaçlamaktadır. Bu çerçevede, seramik alanındaki yaratıcı çalışmaların nasıl gerçekleştirilebileceği ya da bu dönüşümün etkilerinin deneysel bir anlayışla projeler üzerinden araştırılması gerekmektedir. Gelecekte, sibernetik ve seramik sanatı arasındaki etkileşim, diğer birçok sanat alanında olduğu gibi yoğunlaşacaktır. Siber bilinç, deneyselliğe geniş bir alan açan bir ortam sunmaktadır. Bu bağlamda, yukarıda belirtilen olguları eleştirel bir perspektiften tanımlamak, örneklerle değerlendirmek ve çözümlemek hedeflenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Sibernetik, Siborg, Dijitalizm, Post hümanizm, Seramik

Various definitions have been proposed for the era we live in, but the most fitting one is the "cybernetic age". Cybernetics is a field of study based on communication, control, and feedback systems, and it is one of the fundamental paradigms of our time. It involves both establishing communication and maintaining control. The existence of cybernetics has paved the way for the emergence of a new cultural environment. Cybernetics, interacting with many different fields, has also formed a close relationship with the visual arts. In the context of the relationship between art and cybernetics, this interaction has become a natural process for ceramic artists. Contemporary ceramic artists, by applying cybernetic principles, transform their works into structures that encourage audience participation, respond to environmental factors (cybernetic organs), and in some cases, self-reshape. Therefore, it is important to define and update the relationships between ceramic art, cyberculture, and cybernetic art in light of current paradigms. In other words, it is essential to examine how ceramic art has been transformed by the principles of cybernetics and evolved into an interactive art form. In this context, the multi-layered experiential space created in ceramics by combining digital technologies with cybernetic principles is analyzed. This paper provides an analysis of how the symbiotic relationship between technology and art has pushed the traditional boundaries of ceramic art. It also aims to demonstrate how ceramic art has undergone a transformation through the principles of cybernetics and evolved into an interactive art form. In this framework, it is necessary to



4. ULUSLARARASI SANAT - TASARIM KONFERANSI, PERFORMANS VE SERGİSİ
2-3 Aralık, 2024
4th INTERNATIONAL ARTS - DESIGN CONFERENCE, PERFORMANCES & EXHIBITION
December 2nd-3rd, 2024



explore how creative work in ceramics can be carried out or to investigate the effects of this transformation through experimental projects. In the future, the interaction between cybernetics and ceramic art will intensify, as it will in many other art fields. Cyber-consciousness offers an environment that opens up vast space for experimentation. In this regard, the goal is to define, evaluate, and analyze these phenomena from a critical perspective, using examples to support the discussion.

Keywords: Cybernetics, Cyborg, Digitalism, Posthumanism, Ceramics