Ahmet Yakupoğlu

AHMET YAKUPOĞLU ANISINA
3. ULUSLARARASI SANAT VE TASARIM SEMPOZYUMU

3RD INTERNATIONAL ART AND DESIGN SYMPOSIUM IN THE MEMORY OF AHMET YAKUPOĞLU

BİLDİRİ ÖZETİ KİTABI

AHMET YAKUPOĞLU ANISINA
3. ULUSLARARASI SANAT VE TASARIM SEMPOZYUMU

3RD INTERNATIONAL ART AND DESIGN SYMPOSIUM IN THE MEMORY OF AHMET YAKUPOĞLU

BİLDİRİ ÖZETİ KİTABI

EDİTÖR KURULU
Dr. Öğr. Üyesi Eren Evin Kılıçkaya
Dr. Öğr. Üyesi Ayşe Gül Çetin
Dr. Öğr. Üyesi Mine Küçük

KİTAP-DİZGİ TASARIM
Arş. Gör. H.Irmak Artan

KURUMSAL KİMLİK TASARIMI
Öğr. Gör. Âdem DÖNMEZ

BASKI
ISBN 978-975-7120-26-1

BASKI YILI
Aralık 2020

ÖNSÖZ

Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, kurulduğu günden bu güne, yani 20 yıldır akademik, bilimsel/sanatsal ve sosyal faaliyetlerini üniversite'de, Kütahya'da ve Türkiye'de yaygınlaştırmasının yanı sıra, Dünyada da varlığını kabul ettirme çabasındadır. Bunu yaparken bir yandan da birçok kamu kurumu, kuruluş, üniversite ve sivil toplum kuruluşları ile iletişimini ve işbirliğini sürekli geliştirmiş ve geliştirmeye devam ettirmektedir. Bu amaçla ulusal ve uluslararası pek çok etkinlik gerçekleştiren Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, 2020 yılı Ekim ayında, ulusal ve uluslararası düzeyde farklı disiplinlerden akademisyen ve sanatçıları, geleneksel ustaları ve öğrencileri, araştırmacı ve düşünürleri bir araya getirmeyi planlamıştır.

Bu kapsamda bugüne değin Ahmet Yakupoğlu adına ve anısına iki sempozyum gerçekleştirmiştir. 2020 yılı itibariyle görsel iletişim tasarımı, endüstri ürünleri tasarımı, iç mimarlık ve çevre tasarımı, gelenekli Türk sanatları, el sanatları tasarımı ve üretimi, moda tasarımı, tekstil tasarımı ve üretimi, özgün baskı sanatları, çizgi film ve animasyon, oyun tasarımı, yeni medya, resim, heykel, seramik, cam, fotoğraf, tekstil, sanat ve tasarım tarihi olmak üzere tüm görsel, teorik, uygulamalı bilim alanlarını, bir araya getirerek sanat ve tasarım kavramlarını tartışmaya açmış, akademik, bilimsel, sanatsal ve tasarım üzerine deneyimlerin uluslararası düzeyde paylaşımında köprü oluşturan ve gelecek için nitelikli tasarım ve sanat eserlerinin üretimine katkı sağlayan sempozyumların üçüncüsünü gerçekleştirmeyi planlamıştır. Üçüncüsü planlanan uluslararası sempozyum, "Ahmet Yakupoğlu Anısına" gerçekleştirilecektir. Düzenlenecek olan bu sempozyum sanat ve tasarım eğitimine katkı sağlayan, sosyal sorumluluk adına paylaşım ve etkileşimin üst düzeyde olduğu, gelenek ve yeniliğin birleştiği, yeni model ve tanımlamalarla modern anlayışların farklı disiplinlerle ortaya konulabildiği bir etkinliğin devamlılığını sağlamaktır. Bu sempozyum ile Türkiye ve Dünya sanat, tasarım ve bilim alanına önemli ölçüde değer katacağımıza inanıyoruz.

KURULLAR

SEMPOZYUM ONURSAL BAŞKANLARI

Ali ÇELİK
Kütahya Valisi
Prof. Dr.Alim IŞIK
Kütahya Belediye Başkanı
Prof. Dr. Kazım UYSAL
Rektör-Kütahya Dumlupınar Üniversitesi

BİLİM / SANAT DANIŞMA KURULU

Prof. Dr. Abdulgani ARIKAN
Selçuk Üniversitesi
Prof. Dr. Abdullah AYAYDIN
Trabzon Üniversitesi
Prof. Dr. Abdülhamit TÜFEKÇİOĞLU
Marmara Üniversitesi
Prof. Dr. Adnan TEPECİK
Başkent Üniversitesi
Prof. Dr. Ahmet ÇAYCI
Necmettin Erbakan Üniversitesi
Prof. Dr. Ahmet Şinasi İŞLER
Uludağ Üniversitesi
Prof. Dr. Alev Fatoş PARSA
Ege Üniversitesi
Prof. Dr. Alev ÇAKMAKOĞLU KURU
Gazi Üniversitesi
Prof. Dr. Ali TOMAK
Ondokuz Mayıs Üniversitesi
Prof. Dr. Ali SEYLAN
Prof. Dr. Ali Osman ALAKUŞ
Dicle Üniversitesi
Prof. Dr. Aysu AKALIN
Gazi Üniversitesi
Prof. Dr. Basri ERDEM
Işık Üniversitesi
Prof. Dr. Bilal SEZER
Uşak Üniversitesi
Prof. Byong IL
Sun Namseoul University, Kuzey Kore
Prof. Dr. Canan DELİDUMAN
Karatay Üniversitesi
Prof. Dr. Cevdet SÖĞÜTLÜ
Gazi Üniversitesi
Prof. Dr. Çağatay İnam KARAHAN
Ondokuz Mayıs Üniversitesi
Prof. Dr. Duriye KOZLU İSMAİLOĞLU
Osmangazi Üniversitesi
Prof. Dr. Emine NAS
Selçuk Üniversitesi
Prof. Dr. Erdoğan KÖSE
Cerrahpaşa Üniversitesi
Prof. Dr. Fatih BAŞBUĞ
Akdeniz Üniversitesi
Prof. Dr. Fikri SALMAN
İzmir Katip Çelebi Üniversitesi
Prof. Dr. Hülya İz BÖLÜKOĞLU
TOBB Üniversitesi
Prof. Dr. Hüseyin ELMAS
Gazi Üniversitesi
Prof. Dr. İpek FİTOZ
Mimar Sinan Üniversitesi
Prof. Dr. İsmail AYTAÇ
Fırat Üniversitesi
Prof. Dr. Kemal YILDIRIM
Gazi Üniversitesi
Prof. Dr. Levent MERCİN
Kütahya Dumlupınar Üniversitesi
Prof. Dr. Mehmet Lütfi HİDAYETOĞLU
Selçuk Üniversitesi
Prof. Dr. Mahmut ÖZTÜRK
Bolu İzzet Baysal Üniversitesi
Prof. Dr. Melek GÖKAY
Necmettin Erbakan Üniversitesi
Prof. Dr. Meliha YILMAZ
Gazi Üniversitesi
Prof. Dr. Melihat TÜZÜN
Tekirdağ Namık Kemal Üniversitesi
Prof. Dr. Metin EKER
Ondokuz Mayıs Üniversitesi
Prof. Mezahir Ertuğ AVŞAR
Akdeniz Üniversitesi
Prof. Dr. Mutluhan TAŞ
Selçuk Üniversitesi
Prof. Dr. Namık Kemal SARIKAVAK
Hacettepe Üniversitesi
Prof. Dr. Neslihan KIYAR
Kocaeli Üniversitesi
Prof. Dr. Nurgül KILINÇ
Selçuk Üniversitesi
Prof. Dr. Oğuz DİLMAÇ
İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi

BOARDS

SYMPOSIUM HONORARY PRESIDENTS

Ali ÇELİK
Governor of Kütahya
Prof. Dr.Alim IŞIK
Mayor of Kütahya
Prof. Dr. Kazım UYSAL
Rector-Kütahya Dumlupınar University

SCIENTIFIC /ARTISTIC ADVISORY COMMITTEE

Prof. Dr. Abdulgani ARIKAN
Selçuk University
Prof. Dr. Abdullah AYAYDIN
Trabzon University
Prof. Dr. Abdülhamit TÜFEKÇİOĞLU
Marmara University
Prof. Dr. Adnan TEPECİK
Başkent University
Prof. Dr. Ahmet ÇAYCI
Necmettin Erbakan University
Prof. Dr. Ahmet Şinasi İŞLER
Uludağ University
Prof. Dr. Alev Fatoş PARSA
Ege University
Prof. Dr. Alev ÇAKMAKOĞLU KURU
Gazi University
Prof. Dr. Ali TOMAK
Prof. Dr. Ali SEYLAN
Ondokuz Mayıs University
Prof. Dr. Ali Osman ALAKUŞ
Dicle University
Prof. Dr. Aysu AKALIN
Gazi University
Prof. Dr. Basri ERDEM
Işık University
Prof. Dr. Bilal SEZER
Uşak University
Prof. Byong IL
Sun Namseoul University, Kuzey Kore
Prof. Dr. Canan DELİDUMAN
Karatay University
Prof. Dr. Cevdet SÖĞÜTLÜ
Gazi University
Prof. Dr. Çağatay İnam KARAHAN
Ondokuz Mayıs University
Prof. Dr. Duriye KOZLU İSMAİLOĞLU
Osmangazi University
Prof. Dr. Emine NAS
Selçuk University
Prof. Dr. Erdoğan KÖSE
Cerrahpaşa University
Prof. Dr. Fatih BAŞBUĞ
Akdeniz University
Prof. Dr. Fikri SALMAN
İzmir Katip Çelebi University
Prof. Dr. Hülya İz BÖLÜKOĞLU
TOBB University
Prof. Dr. Hüseyin ELMAS
Gazi University
Prof. Dr. İpek FİTOZ
Mimar Sinan University
Prof. Dr. İsmail AYTAÇ
Fırat University
Prof. Dr. Kemal YILDIRIM
Gazi University
Prof. Dr. Levent MERCİN
Kütahya Dumlupınar University
Prof. Dr. Mehmet Lütfi HİDAYETOĞLU
Selçuk University
Prof. Dr. Mahmut ÖZTÜRK
Bolu İzzet Baysal University
Prof. Dr. Melek GÖKAY
Necmettin Erbakan University
Prof. Dr. Meliha YILMAZ
Gazi University
Prof. Dr. Melihat TÜZÜN
Tekirdağ Namık Kemal University
Prof. Dr. Metin EKER
Ondokuz Mayıs University
Prof. Mezahir Ertuğ AVŞAR
Akdeniz University
Prof. Dr. Mutluhan TAŞ
Selçuk University
Prof. Dr. Namık Kemal SARIKAVAK
Hacettepe University
Prof. Dr. Neslihan KIYAR
Kocaeli University
Prof. Dr. Nurgül KILINÇ
Selçuk University
Prof. Dr. Oğuz DİLMAÇ
İzmir Kâtip Çelebi University

Prof. Dr. Önder KÜÇÜKERMAN
Haliç Üniversitesi
Prof. Rıdvan COŞKUN
Anadolu Üniversitesi
Prof. Dr. Serap BUYURGAN
Başkent Üniversitesi
Prof. Dr. Sevim SELAMET
Anadolu Üniversitesi
Prof. Dr. S. Duygu Bedir ERİŞTİ
Anadolu Üniversitesi
Prof. Dr. Serdar TUNA
Mehmet Akif Üniversitesi
Prof. Dr. Seval YAVUZ
Mustafa Kemal Üniversitesi
Prof. Dr. Uğur ATAN
Kütahya Dumlupınar Üniversitesi
Prof. Dr. Vedat ÖZSOY
TOBB Üniversitesi
Prof. Dr. Yusuf KEŞ
Süleyman Demirel Üniversitesi
Prof. Dr. Yüksel GÖĞEBAKAN
İnönü Üniversitesi
Prof. Dr. Zühal ARDA
Gaziantep Üniversitesi
Doç. Dr. Ali Fuat BAYSAL
Necmettin Erbakan Üniversitesi
Doç. Dr. Arafat Al-Naim
American University in the Emirates, Dubai
Doç. Dr. Asuman AYPEK ARSLAN
Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Doç. Dr. Aydın ZOR
Akdeniz Üniversitesi
Doç. Dr. Ayşen ÖZKAN
Hacettepe üniversitesi
Doç. Dr. Fatih ÖZKAFA
Marmara Üniversitesi
Doç. Dr. Dalida Karić-Hadžiahmetović
The Academy of Fine Arts in Sarajevo- Bosnia
Doç. Dr. Didem ÇATAL
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi
Doç. Dr. Doğan ARSLAN
İstanbul Medeniyet Üniversitesi
Doç. Fethi KABA
Anadolu Üniversitesi
Doç. Dr. Feryal BEYKAL
Pamukkale Üniversitesi
Doç. Dr. H. Melek HİDAYETOĞLU
Selçuk Üniversitesi
Doç. Dr. Hikmet ŞAHİN
Selçuk Üniversitesi
Doç. Dr. Irwan Harnoko
Pradita Institute, Indonesia
Doç. Dr. Mehmet Ali EROĞLU
Akdeniz Üniversitesi
Doç. Dr. Mehmet MEMİŞ
Sakarya Üniversitesi
Doç. Dr. Meral AKAN
Selçuk Üniversitesi
Doç. Dr. Michael HEDWİG
Akademie Der BildendenKünste Wien, Avusturya
Doç. Dr. Mustafa DİĞLER
Karamanoğlu Mehmet Bey Üniversitesi
Doç. Dr. Mustafa GENÇ
Isparta Süleyman Demirel Üniversitesi
Doç. Dr. Mustafa KINIK
Necmettin Erbakan Üniversitesi
Doç. Dr. Necla COŞKUN
Anadolu Üniversitesi
Doç. Dr. Nilay ÖZSAVAŞ
Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
Doç. Dr. Nuray MAMUR
Pamukkale Üniversitesi
Doç. Dr. Oğuz YURTTADUR
Selçuk Üniversitesi
Doç. Dr. Özge MAZLUM
Başkent Üniversitesi
Doç. Dr. Raif KALYONCU
Trabzon Üniversitesi
Doç. Dr. Rikke HANSEN
The University of Southern Denmark, Danimarka
Doç. Dr. Rukiye DİLLİ
TÜBİTAK
Doç. Dr. Semih BÜYÜKKOL
Akdeniz Üniversitesi
Doç. Dr. Serkan İLDEN
Kastamonu Üniversitesi
Doç. Dr. Seyhan YILMAZ
Kastamonu Üniversitesi
Doç. Dr. Zuhal TÜRKTAŞ
Selçuk Üniversitesi
Dr. Öğrt. Üye. Ahmet AYTAÇ
Aydın Adnan Menderes Üniversitesi
Dr. Öğrt. Üye. C. Eren IŞIK
Kütahya Dumlupınar Üniversitesi
Dr. Öğrt. Üye. Ahmet GEDİK
Kastamonu Üniversitesi

Prof. Dr. Önder KÜÇÜKERMAN
Haliç University
Prof. Rıdvan COŞKUN
Anadolu University
Prof. Dr. Serap BUYURGAN
Başkent University
Prof. Dr. Sevim SELAMET
Anadolu University
Prof. Dr. S. Duygu Bedir ERİŞTİ
Anadolu University
Prof. Dr. Serdar TUNA
Mehmet Akif University
Prof. Dr. Seval YAVUZ
Mustafa Kemal University
Prof. Dr. Uğur ATAN
Kütahya Dumlupınar University
Prof. Dr. Vedat ÖZSOY
TOBB University
Prof. Dr. Yusuf KEŞ
Süleyman Demirel University
Prof. Dr. Yüksel GÖĞEBAKAN
İnönü University
Prof. Dr. Zühal ARDA
Gaziantep University
Assoc. Prof. Dr. Ali Fuat BAYSAL
Necmettin Erbakan University
Assoc. Prof. Dr. Arafat Al-Naim
American University in the Emirates, Dubai
Assoc. Prof. Dr. Asuman AYPEK ARSLAN
Hacı Bayram Veli University
Assoc. Prof. Dr. Aydın ZOR
Akdeniz University
Assoc. Prof. Dr. Ayşen ÖZKAN
Hacettepe University
Assoc. Prof. Dr. Fatih ÖZKAFA
Marmara University
Assoc. Prof. Dr. Dalida
Karić-Hadžiahmetović The Academy of Fine Arts in Sarajevo- Bosnia
Assoc. Prof. Dr. Didem ÇATAL
Çanakkale Onsekiz Mart University
Assoc. Prof. Dr. Doğan ARSLAN İ
Istanbul Medeniyet University
Assoc. Prof. Fethi KABA
Anadolu University
Assoc. Prof. Dr. Feryal BEYKAL
Pamukkale University
Assoc. Prof. Dr. H. Melek HİDAYETOĞLU
Selçuk University
Assoc. Prof. Dr. Hikmet ŞAHİN
Selçuk University
Assoc. Prof. Dr. Irwan Harnoko
Pradita Institute, Indonesia
Assoc. Prof. Dr. Mehmet Ali EROĞLU
Akdeniz University
Assoc. Prof. Dr. Mehmet MEMİŞ
Sakarya University
Assoc. Prof. Dr. Meral AKAN
Selçuk University
Assoc. Prof. Dr. Michael HEDWİG
Akademie Der Bildenden Künste Wien, Avusturya
Assoc. Prof. Dr. Mustafa DİĞLER
Karamanoğlu Mehmet Bey University
Assoc. Prof. Dr. Mustafa GENÇ
Isparta Süleyman Demirel University
Assoc. Prof. Dr. Mustafa KINIK
Necmettin Erbakan University
Assoc. Prof. Dr. Necla COŞKUN
Anadolu University
Assoc. Prof. Dr. Nilay ÖZSAVAŞ
Muğla Sıtkı Koçman University
Assoc. Prof. Dr. Nuray MAMUR
Pamukkale University
Assoc. Prof. Dr. Oğuz YURTTADUR
Selçuk University
Assoc. Prof. Dr. Özge MAZLUM
Başkent University
Assoc. Prof. Dr. Raif KALYONCU
Trabzon University
Assoc. Prof. Dr. Rikke HANSEN
The University of Southern Denmark, Danimarka
Assoc. Prof. Dr. Rukiye DİLLİ
TÜBİTAK
Assoc. Prof. Dr. Semih BÜYÜKKOL
Akdeniz University
Assoc. Prof. Dr. Serkan İLDEN
Kastamonu University
Assoc. Prof. Dr. Seyhan YILMAZ
Kastamonu University
Assoc. Prof. Dr. Zuhal TÜRKTAŞ
Selçuk University
Asst. Prof. Ahmet AYTAÇ
Aydın Adnan Menderes Üniversitesi
Asst. Prof. C. Eren IŞIK
Kütahya Dumlupınar University
Asst. Prof. Ahmet GEDİK
Kastamonu University
Asst. Prof. Elif AVCI
Osmangazi University

Dr. Öğrt. Üye. Elif AVCI
Osmangazi Üniversitesi
Doc. Dr. Öğrt. Üye. Fehmi Soner MAZLUM
Başkent Üniversitesi
Dr. Öğrt. Üye. Hüseyin ÖKSÜZ
Karatay Üniversitesi
Dr. Öğrt. Üye. Li Xu
Beijing institute of graphic communication, Çin
Dr. Öğrt. Üye. Mehmet SAĞ
Akdeniz Üniversitesi
Dr. Öğrt. Üye. Pınar TOKTAŞ
Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Dr. Öğrt. Üye. Selçuk GÜRIŞIK
Nişantaşı Üniversitesi
Dr. Öğrt. Üye. Elmira GYUL
Sanat Enstitüsü, Özbekistan
Dr. Hatice ESEDOVA
Azerbaycan Milli İnce Sanat Müzesi
Dr. Karim MIRZAEE
İslam Sanatları Üniversitesi, İran
Büşra ÇELİKÇİ
Utrecht University, İngiltere
Semih ÇELİKÇİ
Utrecht University, İngiltere

SEMPOZYUM BAŞKANI
Prof. Dr. Levent MERCİN

SEMPOZYUM ORGANİZATÖRÜ
Prof. Dr. Uğur ATAN

DÜZENLEME VE YÜRÜTME KURULU
Prof.Dr. Levent MERCİN
Prof.Dr. Uğur ATAN
Doç. Dr. Selda MANT MENAY
Dr. Öğr. Üyesi Eren Evin KILIÇKAYA
Dr. Öğr. Üyesi Ayşe Gül ÇETİN
Dr. Öğr. Üyesi Mine KÜÇÜK

SERGİ SEÇİCİ KURULU
Prof. Dr. İpek FİTÖZ
Prof. Dr. Lütfi HİDAYETOĞLU
Prof. Mustafa AĞATEKİN
Prof. Dr. Mustafa BULAT
Prof. Dr. Nurgül KILINÇ
Prof. Dr. Uğur ATAN
Doç. Dr. Hatice HARMANKAYA
Doç. İsmet YÜKSEL
Doç. Dr. Fatih ÖZKAFA
Doç. Dr. Selda MANT MENAY
Doç. Selma ŞAHİN
Doç. Dr. Zuhal TÜRKTAŞ
Dr. Öğr. Üyesi Haldun ŞEKERCİ
Dr. Öğr. Üyesi Haluk Arda OSKAY
Dr. Öğr. Üyesi Hami Onur BİNGÖL
Doç. Dr. Nazik ÇELİK YILMAZ
Dr. Öğr. Üyesi Orhan DİKENER

SERGİ DÜZENLEME KURULU
Dr. Öğr. Üyesi Eren Evin KILIÇKAYA
Dr. Öğr. Üyesi Ayşe Gül Çetin
Öğr. Gör. Dr. Aycan GÜRBÜZ (Sergi Tasarım)
Öğr. Gör. Fatih KARA (Sergi Tasarım)
Dr. Öğr. Üyesi Mine KÜÇÜK

TASARIM VE TANITIM KURULU
Prof. Dr. Levent MERCİN
Prof. Dr. Uğur ATAN
Öğr. Gör. Ümit Fatih ÖZKAN (Web Tasarım)
Arş. Gör. Resul AY (Görsel Kimlik)
Öğr. Gör. Âdem DÖNMEZ (Görsel Kimlik)
Öğrenci Turhan EŞİT (Web Tasarım)

YAYIN KURULU
Prof. Dr. Levent MERCİN
Prof. Dr. Uğur ATAN
Arş. Gör. Resul AY

SEKRETERYA
Öğr. Gör. Mustafa Bilge KOÇER
Arş. Gör. Gökhan AKÇA
Öğr. Gör. Figen YAVUZ
Arş. Gör. Sercan KEHRİBAR
Arş. Gör. Burak YİĞİT

FOTOĞRAF
Öğr. Gör. Fatih KARA
Arş. Gör. Sercan KEHRİBAR

Assoc. Prof. Dr. Fehmi Soner MAZLUM
Başkent University
Asst. Prof. Hüseyin ÖKSÜZ
Karatay University
Asst. Prof. Li Xu
Beijing institute of graphic communication, Çin
Asst. Prof. Mehmet SAĞ
Akdeniz University
Asst. Prof. Pınar TOKTAŞ
Hacı Bayram Veli University
Asst. Prof. Selçuk GÜRIŞIK
Nişantaşı University
Asst. Prof. Elmira GYUL
Sanat Enstitüsü, Özbekistan
Dr. Hatice ESEDOVA
Azerbaycan Milli İnce Sanat Müzesi
Dr. Karim MIRZAEE
İslam Arts University, İran
Büşra ÇELİKÇİ
Utrecht University, England
Semih ÇELİKÇİ
Utrecht University, England

SYMPOSIUM PRESIDENT
Prof. Dr. Levent MERCİN

SYMPOSIUM ORGANİSER
Prof. Dr. Uğur ATAN

REGULATORY AND EXECUTIVE COMMITTEE
Prof.Dr. Levent MERCİN
Prof.Dr. Uğur ATAN
Assoc. Prof. Dr. Selda MANT MENAY
Asst. Prof. Eren Evin KILIÇKAYA
Asst. Prof. Ayşe Gül ÇETİN
Asst. Prof. Mine KÜÇÜK

EXHIBITION SELECTION COMMITTEE
Prof. Dr. İpek FİTÖZ
Prof. Dr. Lütfi HİDAYETOĞLU
Prof. Mustafa AĞATEKİN
Prof. Dr. Mustafa BULAT
Prof. Dr. Nurgül KILINÇ
Prof. Dr. Uğur ATAN
Assoc. Prof. Dr. Hatice HARMANKAYA
Assoc. Prof. İsmet YÜKSEL
Assoc. Prof. Dr. Fatih ÖZKAFA
Assoc. Prof. Dr. Selda MANT MENAY
Assoc. Prof. Selma ŞAHİN
Assoc. Prof. Dr. Zuhal TÜRKTAŞ
Asst. Prof. Haldun ŞEKERCİ
Asst. Prof. Haluk Arda OSKAY
Asst. Prof. Hami Onur BİNGÖL
Asst. Prof. Nazik ÇELİK YILMAZ
Asst. Prof. Orhan DİKENER

EXHIBITION ORGANISATION COMMITTEE
Asst. Prof. Eren Evin KILIÇKAYA
Assoc. Prof. Ayşegül ÇETİN
Lec. Aycan GÜRBÜZ
Lec. Fatih KARA
Asst. Prof. Mine KÜÇÜK

DESIGN AND PUBLICITY COMMITTEE
Prof. Dr. Levent MERCİN
Prof. Dr. Uğur ATAN
Lec. Ümit Fatih ÖZKAN
Res. Asst. Resul AY
Lec. Adem DÖNMEZ
Turhan EŞİT

EDİTORIAL COMMITTEE
Prof. Dr. Levent MERCİN
Prof. Dr. Uğur ATAN
Res. Asst. Resul AY

SECRETARIAT
Lec. Mustafa Bilge KOÇER
Res. Asst. Gökhan AKÇA
Lec. Figen YAVUZ
Res. Asst. Sercan KEHRİBAR
Res. Asst. Burak YİĞİT

PHOTOGRAPHY
Lec. Fatih KARA
Res. Asst. Sercan KEHRİBAR

İÇİNDEKİLER

Geçmişten Günümüze Geleneksel Kütahya Çini Üretimlerinde Odun Yakıtlı Fırınlar.... 14

Fetret Devri Anıt Mimarisinde Çini Tezyinatı.....16

Sanatsal İfade Biçimi Olarak Çömlekçi Çarkının Kullanımı.....18

Türkiye'de Seramik 20

Seramik Sanatında Yemek Kavramı 22

Seramik Sanatında Metaforik Anlatımlar ...24

Seramik Yeme-İçme Pişirme ve Saklama Kaplarının Ergonomik Gelişim Süreci.....26

Seramik Karo Yüzeyler Üzerine Endüstriyel Dijital Baskı Teknolojisi İle İki Boyutlu Tasarım Uygulama Örneği 28

Türk Manzara Resminde Bir Ekol; Üsküdarlı Hoca Ali Rıza ve Ressam Ahmet Yakupoğlu'nun Fırçasından Tarihi Üsküdar Resimleri Üzerine Bir İnceleme.....30

Türk Portre Resminde Öncü Bir Ressam Feyhaman Duran ve Talebesi Ahmet Yakupoğlu'nun Resim Çalışmaları Üzerine Bir İnceleme.....32

Ahmet Yakupoğlu'nun, Türk Edebiyatına İz Bırakan Seçme Şiirleri Betimleyen İllüstrasyonlarının İncelemesi.....34

İzlenimcilik Akımı'nın Çizgi Film Yapımı ve Sahne Tasarımı Sürecinde Kullanımının Araştırılması, Ahmet Yakupoğlu'na Ait Küçüksu Kasrı ve Mihrişah Valide Sultan Çeşmesi Resmi'nin Temsili Üretim Anının Hareketlendirilmesi.....36

Sanal Müze Arayüz Tasarımlarının Tasarım İlkelerine Göre Tasarlanması 38

Sembolik Motiflerin Evrensel Bellek ve Duyum Bağlamında Değerlendirilmesi 40

Elmas'ın Süstaşı Olarak Kuyumculuk Sektörü ve Takı İmalatındaki Yeri.....42

Türk İslâm El Yazmalarının Modern Sanat / Tasarım Sayfa Düzeni Anlayışına Etkisi..... 44

Kütahya İli Gediz İlçesi Saruhanlar Köyünde Kaybolmaya Yüz Tutan Bir El Sanatı: Tahta Kaşık Oymacılığı..... 46

Geleneksel Anadolu Kilim Motiflerinin Grafik Tasarıma Etkisi: "Eli Belinde" Kilim Motifinin Çini-Seramik Yüzey Üzerine Bir Grafik Tasarım Uygulaması.....48

Performans Sanatında "Hayvan Bedeni" Kullanımı: Joseph Beuys Örneği 50

Naif Ressam Hüseyin Yüce'nin Hayatı, Eserleri ve Sanat Anlayışı.....52

Resim Sanatında Eskiz Hazırlanmasında 3D Programların Yardımcı Teknik Olarak Kullanılması 54

Soyut Ekspresyonizme Zemin Hazırlayan Sosyolojik Faktörler 56

1883'ten 2003'e Türk Azınlık Ressamları ve Yapıtları 58

Ahmet Atan'ın Çağdaş Türk Sanatındaki Yeri ve Katkıları 60

Savaş Konusunun Resim Sanatında Yansıması Üzerine İki Örnek İncelemesi 62

Pamuklu Kumaş Örneklerinden Boğası 64

Bir Koleksiyoner Dokumacı ve Eserleri.....66

Ahmed Karahisârî Mushafı'nda Yer Alan Örnekler Bağlamında Koltuk Tezhibi.....68

Duvar Resimlerinden Çağdaş Dokumalara; Deneysel Bir Çalışma.....70

Kütahya Zeybek Giyiminden Bir Örnek: Kellepoş.....72

Savaşın En Sevimli Çocukları: 2. Dünya Savaşı ve Walt Dısney.....74

Sanat Eğitiminde Mobil Teknoloji Kullanımına İlişkin Öğrenci Görüşleri.....76

18. Yüzyıl Kütahya Çinilerinde Kullanılan Damgaların Görsel ve Sembolik Anlamlarının İncelenmesi 78

M.c Escher'in Baskıresimleri Üzerine Bir Analiz 80

Fantastik- Gotik Romanlardaki İllüstrasyonların İncelenmesi 82

Sanal Tur Tasarımında Video Oyun Motorlarının Kullanımı.....84

Yeniden Üretilen ve Çoğaltılabilen Sanat Eserinde Teknolojinin Etkisi.....86

Bilgisayar Oyunlarında Etkileşimli Senaryo Tasarımlarının Oyuncu Deneyimine Olan Etkisi.....88

8-12 Yaş Grubu Çocuklara Çevre Bilinci Kazandırılmasında Oyun Tasarımının Rolü ve Örnek Bir Oyun Tasarımı 90

Oyun Grafiğinde Kabartma Etkisi ve Oluşturulma Teknikleri 92

Korku Temalı Bilgisayar Oyunlarında Görsel Tasarımların Kültürel Altyapıya Göre Değişkenliği.....94

Sinemada Görsel Tasarım Öğelerinin Kullanımı: Büyük Budapeşte Oteli Üzerine Bir İnceleme 96

Sanatta Yenilik Olgusu ve Yeni Medya Sanatı.....98

Fantazyadan Yeni Distopyalara: Anti-Sosyal Medya 100

Canlandırma Sinemasında Cadı İmgesi ve Miyazakifilm Örneği: "Kıkı's Delıvery Servıce" 102

Sürdürülebilir Tasarımda Ekolojik Afişler 104

Logo Üreteci Otomasyonlar: Çalışma Prensipleri ve Örnekler.....106

Fantastik- Gotik Romanlardaki İllüstrasyonların İncelenmesi 108

Tasarım Üslubunda Kimlik Yansımaları, Plakatstil.....110

Kamu Pedagojisi Oluşturma Sürecinde İllüstrasyon ve Görsel Okuryazarlık 112

İç Mimarlık Eğitiminde Grafik Tasarımın Önemi ve Seçmeli Ders Önerisi 114

Kinetik Tipografide Anlam Oluşturma Sürecinde Sosyal Göstergebilim Geçişlilik Sistemi 116

Ulus Markalaşmasında Tipografi Sloganlar ve Analizleri 118

Tasarım Üretim ve Kullanım Sürecinde Modüler Donatı Tasarımı Üzerine Bir İnceleme 120

Teknoloji ve Tasarım Öğretmenlerinin Güncellenen Ders Öğretim Programı Hakkındaki Görüşlerinin Değerlendirilmesi 122

Kimlik, Kültür Etkileşiminde Tasarım 124

Covıd-19 Pandemi Sürecinin Sanat Ortamları: Çevrim İçi Sergiler 126

Çağdaş Sanatta Mekân Özelinde Neon Kullanımı 128

Web Sayfalarında Görselliği Etkileyen Tasarım Unsurlarının İncelenmesi ve Güzel Sanatlar Fakültesi Uygulama Örneği 130

Türkiye'de Lisans Düzeyinde Grafik Tasarım Eğitimine Yönelik Durum Analizi 132

Sanat'da Bir Politik Güç "Guernıca Örneği" 134

Sembolik Temsil Alanı ve Sanat Yapıtı Olarak Saç 136

Ülker Firmasının Kurumsal ve Görsel Kimlikle Yapmış Olduğu Reklamlarda İmaj ve Kültür 138

Posta Müzelerinin Tipografik Düzenleme Bakımından İncelenmesi (Ankara, İsveç, Japonya, Abd Örnekleri) 140

Müze ve Sergilerde Qr Kod Uygulamasının İncelenmesi 142

Modernite Yaklaşımına Göre Tasarlanan Müzelerin Bina Tasarımı ve Sergileme Teknikleri Açısından Müze Algısı Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi 144

Modern Müzecilik Bağlamında Dokunulabilir Müzecilik Yaklaşımı "Phıladelphıa Lütfen Dokun" Müze Örneği 146

Müzelerde Atmosferin Koku İle Desteklenmesi 148

Kütahya'daki Müze Tanıtım ve Yönlendirmesine Yönelik Harita Tasarımı 150

Kent Müzelerindeki Bilgilendirme ve Yönlendirme Tasarımlarının İncelenmesi 152

İnternet ve Sosyal Medya Kullanımının Sanat Müzelerindeki Gelişimi ve Etkin Rolü 154

Mail Art Sanatı İle Kütahya'daki Müzelerin Tanıtılması 156

Tasarım Müzelerinde İnteraktif Uygulamalar ve Dijital Müzecilik 158

Sanat Müzelerinde Bilgilendirme Tasarımlarının Önemi: Türkiye ve Avrupa Birliği Ülkelerindeki Müze Örneklerinin İncelenmesi **160**

Postmodern Sanatla Değişen Müzede Sergileme Algısı **162**

Sanal Müzelerde Arayüz Tasarımı: Ahmet Yakupoğlu Sanal Müzesi **164**

Çağdaş Sanat Eğitiminde Müzelerin Yeri ve Önemi **166**

Türkiye'deki Kent Müze Logolarının Analizi **168**

Albrecht Dürer'in Gravürleri Üzerine Bir Analiz **170**

Kütahya Oyalarının Seramik Uygulama İle Takıya Dönüştürülmesi **172**

Seramik Sanatında Endüstriyel Kalıplama Yöntemlerinin Kullanılması **173**

Görsel Kayıt Altına Alınan Resimlerde Karşılaşılan Sorunlar **174**

Müzikten Etkilenen Ressamlar ve Eserleri **175**

Uluslararası Sosyal İçerikli Afiş Yarışmalarının İncelenmesi ve Posterland.org Uygulama Örneği **176**

Kütahya Arkeoloji Müzesindeki Görülmesi Gereken Tarihi Eserler ve Tarihsel Süreçleri **177**

Instagram Paylaşımlarının, Müze Turizminde Turist Kazandırma Etkisi **178**

GEÇMİŞTEN GÜNÜMÜZE GELENEKSEL KÜTAHYA ÇİNİ ÜRETİMLERİNDE ODUN YAKITLI FIRINLAR

[1]Doç Oya Aşan Yüksel, [2]Mustafa Atalay

ÖZET

Kütahya güçlü geleneğe sahip bir çini üretim merkezi olması sebebiyle önemli bir konuma sahiptir. Ancak güçlü bir potansiyele sahip olan bu merkez, çini ile ilgili güncel akademik çalışmaların sınırlı sayıda oluşu, çini eğitimlerinin yetersizliği, ekonomik sebeplerin çözümlenememesi, pazarlama ve tanıtım yetersizlikleri, markalaşma sürecindeki eksiklikler sebebiyle günümüzde hak ettiği değeri bulamamaktadır. Kütahya Çinisinin 14.yy dan başlayarak 19.yy a kadar gelen geleneksel, özgün, benzersiz desen ve form çeşitliliği dikkat çekmekte ve diğer üretimlerden ayrılmaktadır. Kütahya'daki çini satış mağazaları incelendiğinde bu sanatın özgün tasarımlarının ticari kaygılarla yerini ucuz, basit, kolay tüketilebilir ve Kütahya Çinisini temsil edemeyecek Kitsch olarak adlandırılacak çini ürünlere bıraktığı gözlemlenmiştir. Geleneksel çini desenlerinin uygun olmayan formlarımın üzerine uygulanması, çini tabakaların fotoğraf transferi, soğuk boya, yaldız gibi çini geleneğine uymayan malzemelerle bezenmesi farklı bir beğeni ortamı oluşturarak geleneksel çininin ikinci plana atılmasına sebep olmuştur. Oluşan bu problemlerin, yapılacak akademik çalışmalar, çini tarihinin irdelenmesi ve yapılacak eğitimlerle çözümlenebilmesi mümkündür. Geleneksel Kütahya çini desen ve formların aslına uygun üretilmesi tarihi, milli ve kültürel değerlerimizi tanıtıcı, toplumsal birlik ve aidiyet hislerini güçlendirici bir etki yaratacaktır. Geleneksel Kütahya çini desen ve form tasarım ve üretimlerinin geleneğe uygun olarak yapılması, Kütahya Çinisini doğru temsil edebilecek ürünlerin ortaya çıkmasını sağlayacaktır. Kütahya Çinisinin 14. yüzyıldan günümüze kadar uzanan eşsiz geleneği ve üslübu günümüzde gelişen teknoloji ve ekonomik sebeplerden dolayı bazı değerlerini kaybetmeye başlamıştır. Geleneksel Kütahya Çinisinin pişiminde önemli bir yeri olan Odun yakıtlı fırınlar günümüzde kaybolan değerler arasında sayılmaktadır. Bu kadar köklü bir geleneğe sahip olan çini merkezinde maalesef 50-60 yıl kadar öncesinden daha eski çini fırınlarını görmek mümkün olamamaktadır.Bu çalışmada Kütahya çiniciliğinde unutulmaya yüz tutmuş çini pişiriminde kullanılan odun yakıtlı fırınlarla ilgili ayrıntılı bir araştırma yapılması ve geçmişten günümüze geleneksel çini üretiminde kullanılan odun yakıtlı fırınların unutulmuş değerlerinin gün yüzüne çıkartılarak teknik açıdan kapsamlı bir kaynak oluşturulması hedeflenmiştir. Ayrıca geleneksel Kütahya çini üretiminde kullanılan odun yakıtlı fırınların üretimdeki yeri ve öneminin yanı sıra günümüze kadar olan süreçteki değişimi ve kaybolan değerlerinin Kütahya Çinisi üzerindeki etkisi incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Kütahya Çinisi, Geleneksel Çini Üretim Yöntemleri, Odun Yakıtlı Geleneksel Çini Fırınları.

[1]Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik ve Cam Bölümü, oya.asan@dpu.edu.tr
[2] Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik ve Cam Bölümü, matalay551@gmail.com

TRADITIONAL WOOD KILN IN KÜTAHYA TILE PRODUCTION FROM PAST TO TODAY

[1]Assoc. Prof. Oya Aşan Yüksel, [2]Mustafa Atalay

ABSTRACT

Kütahya has an important position as it is a tile production center with a strong tradition. However, this center, which has a strong potential, cannot find the value it deserves today due to the limited number of current academic studies related to tiles, the inadequacy of tile education, the inability to resolve economic causes, the inadequacy of marketing and promotion, and the lack of branding process. The traditional, unique, unique pattern and form variety of Kütahya Tile starting from the 14th century to the 19th century draw attention and differs from other productions. When the tile sales stores in Kütahya are examined, it is observed that the original designs of this art have been replaced by commercial concerns to tile products that will be called Kitsch, which can not be represented as cheap, simple, easily consumed and cannot represent Kütahya China. The application of traditional tile patterns on my unsuitable forms, the transfer of the tile layers with materials that do not comply with the tile tradition, such as photo transfer, cold paint, gilding, has caused the traditional tile to be placed in the second plan. It is possible to solve these problems by academic studies, the history of tiles and the trainings to be done. The production of traditional Kütahya tile patterns and forms in accordance with the original will create an effect that promotes our historical, national and cultural values and strengthens the sense of social unity and belonging. Traditional Kütahya tile pattern and form designs and production in accordance with the tradition will enable the emergence of products that can represent Kütahya Tile correctly. The unique tradition and style of Kütahya Tile dating from the 14th century to the present day has begun to lose some of its values due to developing technology and economic reasons. Wood-fired furnaces, which have an important place in the cooking of the traditional Kütahya Tile, are considered among the lost values today. Unfortunately, it is not possible to see tile furnaces older than 50-60 years ago in the center of the tile, which has such a deep-rooted tradition. In this study, it is aimed to conduct a detailed research on the wood-fired furnaces used in tile firing, which has been forgotten in Kütahya ceramics, and to create a technically comprehensive resource by revealing the forgotten values of wood fired furnaces used in traditional tile production from past to present. In addition, the place and importance of wood-fired furnaces used in the traditional Kütahya tile production, as well as the change in the process until today and the effect of their lost values on the Kütahya Tile were examined.

Keywords: Kütahya Tile, Traditional Kütahya Tile Production Methods, Traditional Wood Tile Kiln

FETRET DEVRİ ANIT MİMARİSİNDE ÇİNİ TEZYİNATI

[1]Burhan Kurtulmuş

ÖZET

Osmanlı Sultanı Yıldırım Bayezid ve Timurlu Devleti Hükümdarı Aksak Timur'un orduları arasında yaşanan 1402 tarihli Anakara Savaşı sonrası 11 yıl süren bir kargaşa döneminin ardından Sultan Çelebi Mehmet tahtın tek hakimi olmuş ve devleti yeniden ihya etmiştir. Bu sürecin sonunda Hacı İvaz Paşa tarafından yönetilen bir çalışma ile Bursa Yeşil Camii inşaa edilmiştir.
Erken Dönem Osmanlı yapılarından oldukça farklı olan süsleme programı bugün dahi soru işaretleri taşımaktadır. Çinilerin kullanım alanı, çini uygulanış biçimi ve bilhassa hünkar mahfili tezyinatı hususi olarak incelendiğinden oldukça farklı tahayyüllerin ürünü olduğunu ortaya koyar. Bursa Yeşil Camii Külliyesi yapılarında uygulanan tezyinat daha sonra inşa edilen yapılarda da etkisini yoğun olarak göstermiştir. Fakat sonra yapılan bütün süslemeler ilkinin varyasyonudur. Bu yapıda kullanılan çini tezyinini çözümlemek sonraki döneme de ışık tutacaktır.
Mimar, zanaatkarlar ve siyasi kültürel konjektürün 15.yy tezyinatında nasıl pik yaptığı bu çalışmada görülmektedir. İznik Çinisi olarak kabul edilmekle birlikte, Yeşil Külliye için ayrıca ocakların kurulduğuna dair farklı görüşler de oluşmuştur. Uygulanan semboller, yazı ve geometrik kompozisyonların kaynakları oldukça girift bir izahat altında incelenmiştir. Osmanlı İmparatorluğu tarihinde oldukça özel bir dönem olan Fetret Devri süsleme anlayaşının en önemli eseri Bursa Yeşil Külliye tezyinat programı ve bunun kaynakları incelenmiştir. Böylelikle dönemin gerekliliklerine göre çini bezemelerinin ve kompozisyonlarının kullanımı tesbit edilmiştir. Ayrıca Fars etkili çini panoların süsleme programının başındaki Ali Mecnun ve ekibinin karmaşık sanat hayatı ile bağları ortaya konulmuştur. Çalışma kitap, dergi, makale ve yüksek lisans çalışmlarının taranması ve yerinde inceleme ile tamamlanmıştır. Çalışma sonunda devrin toplumsal, askeri, siyasi bir çok olgusunun ve sanatçıların kişisel benliklerinin nasıl esere yansıdığı ortaya konmuştur.

Anahtar Kelimeler: İznik Çinisi, Fetret Devri Tezyinatı, Hacı İvaz Paşa, Bursa Yeşil Külliye Tezyinatı, Erken Osmanlı Devri Süslemesi

[1]Bursa Uludağ Üniversitesi, Fen-Edebiyat Fakültesi, Sanat Tarihi Bölümü, Lisans Öğrencisi, kat5studyolari@gmail.com

TILE ART IN FETRET PERIOD MONUMENT ARCHITECTURE

[1]Burhan Kurtulmuş

ABSTRACT

After a period of 11 years of turmoil between the Ottoman Sultan Yıldırım Bayezid and Timurlu State Ruler Timur's 1402 Ankara war, Sultan Çelebi Mehmet became the sole ruler of the throne and re-enlivened the state. The Bursa Green Mosque was built with a work directed by Hacı İvaz Pasha at the end of this process. The decoration program, which is quite different from the early Ottoman structures, still carries question marks. It reveals that the usage area of the tiles, the way of applying the tiles and especially the doner kebab decoration are the products of quite different imaginations. The decoration applied in the Bursa Green Mosque Complex, has also shown its effect in the buildings built later. But then all the decorations made are the first variation. Analyzing the tile art used in this structure will explain the next period. The development of the 15th century decoration of architects, artisans and political cultural conjecture is understood in this study. Although it is accepted as Iznik Tile, there are also different opinions about the establishment of the hearths for the Green Complex. The applied symbols, sources of the text and geometric compositions have been examined under a very intricate explanation. The most important work of the Fetret Age ornamentation approach, which was a very special period in the history of the Ottoman Empire, was examined by the Bursa Green Complex art program and its sources. Thus, the use of tile ornaments and compositions according to the requirements of the period was determined. In addition, the ties of Ali Mecnun and his team with the intricate art life of the Persian-influenced tile panels were revealed. The work has been completed by scanning books, journals, articles and postgraduate studies and on-site inspection. At the end of the study, it was revealed how many social, military and political phenomena of the period and the personal self of the artists were reflected in the work.

Keywords: Iznik Tile, The Art of Fetret, Hacı İvaz Pasha, Bursa Green Complex decoration, Early Ottoman Period Decoration

SANATSAL İFADE BİÇİMİ OLARAK ÇÖMLEKÇİ ÇARKININ KULLANIMI

[1]Doç. Firdevs Müjde Gökbel [2]Nebahat Merve Gökbel Kaya

ÖZET

Seramik sanatı geçmişten günümüze ulaşan ve varlığını halen sürdürmekte olan en eski sanat dallarından bir tanesidir. Bu durumun oluşmasında söz konusu malzemenin teknik açıdan dayanıklılığı ve kolaylıkla şekil alabilme gibi özellikleri rol oynamaktadır. Her alanda olduğu gibi şüphesiz seramik sanatında da belli bir gelişim süreci izlenmiştir. Yapılan ilk seramik ürünler incelendiğinde bu formların genellikle elle şekillendirildiği görülmektedir. Söz konusu ürünler başlangıçta hammaddesi sadece kil olan, düşük ısıda pişirilen, sırsız, astarlı ya da astarsız toprak kap kacaklardır. İlgili ürünler günlük ihtiyaçlar neticesinde yapılan, öncelikle yemek pişirmek, katı ve sıvı besin maddelerini saklamak, taşımak; öte yandan inanç sistemiyle bağlantılı şekilde kült eşyası olarak üretilen formlar idi. Zamanla nüfusun artması ve günlük kullanıma yönelik seramik ürünlere daha fazla ihtiyaç duyulması ise hızlı üretim yollarını gerekli kılmıştır. Bu aşamada öncelikle kilden yapılan ve pişirilerek kalıp vazifesi gören seramik formlar karşımıza çıkmaktadır. Birçok alanda köklü değişikliklere ve gelişime neden olan, insanoğlunun bugünkü uygarlık seviyesine ulaşmasında çok önemli bir yere sahip olan tekerleğin icadı seramik sanatında da mühim bir yere sahiptir. İlerleyen süreçte çömlekçi çarkının keşfi ile birlikte seramik eşya üretimi büyük bir ivme kazanmıştır. Üretim aşamasının hızlanması, yapılan ürünlerin sayısının artarak ihtiyaca daha kısa sürede cevap verilmesini mümkün hale getirmiştir. Bildiri kapsamında çömlekçi çarkının tarihçesi, günümüzde ulaştığı seviye ve çömlekçi çarkı kullanarak eser üreten bazı ulusal ve uluslararası seramik sanatçılarının eserleri incelenmiştir. Sonuç olarak çömlekçi çarkının geleneksel kullanımının halen devam ettiği bununla birlikte birçok seramik sanatçısının sanatsal ifade aracı olarak çömlekçi çarkını kullandığı görülmektedir. İncelenen formlarda, seramik eserin en önemli görsel unsurlarından biri olduğu düşünülen plastikliğin çömlekçi çarkı ile başarılı şekilde ortaya konulduğu söylenebilir.

Anahtar Kelimeler: Seramik, Çömlek, Çömlekçi Çarkı

[1]Kastamonu Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Seramik ve Cam Bölümü, mgokbel@kastamonu.edu.tr
[2]Kastamonu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı, mervegokbel33.mg@gmail.com

USE OF THE POTTER'S WHEEL AS ARTISTIC EXPRESSION

[1]Doç. Firdevs Müjde Gökbel [2]Nebahat Merve Gökbel Kaya

ABSTRACT

Ceramic art is one of the oldest branches of art that have survived from the past to the present. In the formation of this situation, the technical durability of the material in question and the ability to take shape easily play a role. As in every field, a certain development process has been followed in ceramic art. When the first ceramic products made are examined, it is seen that these forms are generally hand-shaped. The products in question will initially contain clay that is only clay, fired at low temperature, without glaze, with or without liner. Related products are made as a result of daily needs, primarily cooking, storing and transporting solid and liquid nutrients; On the other hand, they were forms produced as cult items in connection with the belief system. Increasing population over time and the need for more ceramic products for daily use required rapid production ways. At this stage, we first encounter ceramic forms made of clay and serving as mold by firing. The invention of the wheel, which has led to radical changes and development in many areas and has a very important place in reaching the level of civilization today, has an important place in the art of ceramics. With the discovery of the potter's wheel, the production of ceramic articles gained momentum in the following period. The acceleration of the production phase has made it possible to respond to the need in a shorter time by increasing the number of products made. Within the scope of the paper, the history of the potter's wheel, the level reached today and the works of some national and international ceramic artists producing works using the potter's wheel. As a result, it is seen that the traditional use of the potter wheel still continues, however, many pottery artists use the potter wheel as an artistic expression tool. In the examined forms, it can be said that the plasticity, which is thought to be one of the most important visual elements of the ceramic work, was successfully demonstrated with the potter's wheel.

Keywords: Ceramic, Pottery, Potter's Wheel

TÜRKİYE'DE SERAMİK

[1]Dr. Öğr. Üyesi Ayşe Gül Çetin

ÖZET

Gereksinimleri doğrultusunda ürünler geliştiren insanlar, başlangıçta savunma ve beslenme amacı ile taşı yontarak kesici aletler yapmışlar, ardından avlarını saklamak için kili su ile karıştırarak ilk seramik kapları yapmışlardır. İlk insanların yaptıkları ve kullandıkları kaplardan günümüze kadar seramiğin kullanım alanı genişlemiş ve seramik insan hayatında önemli bir malzeme olmuştur. Sanayi Devriminin etkileri ülkemizde 1923'te Cumhuriyetin ilanından sonra görülmeye başlamıştır. Cumhuriyetin ilanı ve ardından gelen kalkınma planlarının insan hayatında önemli değişimlere yol açması, ülkenin sanayi, ekonomi, üretim ve tüketim biçimlerini değişmiştir. İzmir'de düzenlenen I. İktisat Kongresinde yeni kurulacak sanayinin temelleri atılmış ve sonrasında hazırlanan kalkınma planlarında seramik sanayisi ile ilgili kararlar alınmış, alınan bu kararlar seramik sanayinin gelişimini hızlandırmış, küçük üretim yapan atölyelerin yanı sıra seramik fabrikaları kurulmaya başlamıştır. Yurt dışına eğitime gönderilen seramikçilerin yurda dönmesinden sonra seramik eğitimi veren yeni kurumlar açılmış, bu durum seramik eğitiminin gelişimi ve yaygınlaşması için önemli bir adım olmuştur. İlk seramik sergisinin düzenlenmesi ve ilk özel seramik atölyesinin kurulması Cumhuriyetin ilanından sonra gerçekleşmiş ve sanatsal anlamda seramik üreten yeni atölyelerin açılması, seramik sanatının yaygınlaşmasında önemli bir adım olmuştur. 21. yy'a gelindiğinde seramik, sanayide sofra ve sağlık gereçleri olarak kullanılmanın yanı sıra malzeme özelliğinden dolayı ileri teknoloji ürünlerde de kullanılmaktadır. Seramiğin sanayide ve eğitim kurumlarında kurulan Ar-Ge merkezleri, tasarım merkezleri ve bunların arasındaki iş birlikleri ile eğitim alanında tercih edilirliği artmıştır. Yaygınlaşan özel atölye ve eğitim kurumlardaki sanatçı akademisyenlerin de üretimi ile seramik sanatı ve teknolojisi çağdaş bakış açısı kazanarak önemli bir sanatsal ifade aracı olmuştur. Araştırmada Cumhuriyetin ilanı ile başlayıp günümüze kadar gelen süreçte seramik eğitimi, sanatı ve sanayisinin gelişimi incelenmiş ve bu gelişimin günümüzdeki eğitim, sanat ve sanayi alanındaki durumu değerlendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Seramik Eğitimi, Seramik Sanatı, Seramik Sanayi

[1]Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik-Cam Bölümü, aysegul.cetin@dpu.edu.tr

CERAMIC IN TURKEY

[1]Dr. Lecturer Ayşe Gül Çetin

ABSTRACT

Human beings developing products in response to their needs initially made sharp tools by carving stones for defence and nutritional purposes, then mixed the clay with water and made first ceramic containers to store their prey. From the containers made and used by the first people, the usage area of ceramics has expanded and ceramic has been an important material in human life.
The effects of the industrial revolution began to appear in our country after the declaration of the Republic in 1923. The declaration of the Republic and the subsequent development plans caused significant changes in human life and the country's industry, economy, production and consumption patterns have changed. The foundations of the newly established industry were laid at the First Economics Congress held in İzmir where decisions regarding the ceramic industry were taken in the development plans prepared afterwards; these decisions accelerated the development of the ceramics industry; ceramics factories as well as small manufacturing workshops started to be established. After the ceramicists sent abroad for education returned home, new institutions providing ceramic education were opened and this was an important step for the development and spread of ceramic education. The organization of the first ceramic exhibition and the establishment of the first special ceramic workshop took place after the declaration of the Republic and the opening of new workshops that produced ceramics in the artistic sense has been an important step in the spread of ceramics art.
In the 21st century, ceramics are used in industrial tableware and sanitary ware as well as in high-tech products due to their material properties. The preference of ceramics in the field of education has increased with the R&D centres, design centres and collaborations between them. With the production of artist academics in private workshops and educational institutions that have become widespread, ceramic art and technology has become an important artistic expression tool by gaining a contemporary perspective. In the current study, the development of ceramic education, art and industry was investigated in the process starting with the declaration of the Republic and coming up to the present day, and the situation of this development in the field of education, art and industry was evaluated.

Key Words: Ceramics education, ceramics art, ceramics industry

SERAMİK SANATINDA YEMEK KAVRAMI

[1]Doç. Duygu Kahraman

ÖZET

Yemek yeme, karın doyurma işi, yenmek için pişirilip hazırlanmış yiyecek, aş, taam, günün belli saatlerinde yenilen besin, konuklara yiyecek verilerek yapılan ağırlama. Türk dil kurumu yemeği bu şekilde tanımlamaktadır. Yemek sadece karın doyurmak, fizyolojik olarak ihtiyaçların giderilmesi değil aynı zamanda toplumların kültürel yapıları hakkında bilgi veren bir olgudur. Düğün yemeği, asker yemeği, ölümlerin ardından verilen taziye yemekleri, bebek mevlütleri vg. gibi çeşitli tören ve merasimlerdeki sofranın birleştirici gücü, özellikle Türk toplumu için vazgeçilmez kültürel alışkanlıklardan biridir. Coğrafyanın, iklim şartlarının da yemeklerin şekillenmesinde, değişmesinde payı vardır. Sadece coğrafi bölgeler arasındaki göçler değil, aynı zamanda yemek kültürünü etkileyen durumların başında eğitim, sosyo-ekonomik şartlar, ailesel faktörler de gelmektedir.
Hayatta kalmanın başlıca unsuru yemek yeme sadece yaşamın idame edilmesi için değil aynı zamanda duygusal olarak da bir çok amaca hizmet etmektedir. Yemeğin, tat alma esnasında bulunduğumuz atmosfer ile birleşerek bir anıya dönüşmesi, tadlarla birlikte hatırlama, çevremizde bulunan kişiler, geçmişle kurduğumuz bağlar ve gelecekte o tadı bir daha asla tadamama endişesi ile birlikte seramik sanatında da biçimsel ve anlamsal olarak yer edinmesine olanak sağlamıştır.
Yemeğin seramik malzeme ile tasviri Antik döneme kadar uzanmaktadır. Tarihsel ve günlük hayatın izlerini taşıyan Antik Yunan vazolarının dekorlarında da yemek yeme eyleminin resmedildiği görülmektedir. Sadece Antik Yunan da değil, 18. yüzyıl Kütahya çinilerinin yüzeyleri üzerinde de yiyecek tasvirlerinin dekore edildiği görülmektedir.
Tarihte de görüldüğü üzere seramik ve yemek ilişkisi, form yüzeyleri üzerinde yüzyıllar önce de tasvir edilmiştir. Yemek ve sanat ilişkisi günümüzde bir çok sanatçı tarafından kullanılagelmiştir. Yemek kavramı seramik sanatçıları tarafından da tercih edilen konulardan biri olmuştur. Bu bildiride yemek-sanat ilişkisi, seramik eserler üzerinden incelenip, izleyiciye sunulacaktır.

Anahtar Kelimeler: yemek, besin, sanat, seramik, kültür

[1]Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik Bölümü, dkahraman@anadolu.edu.tr

THE CONCEPT OF FOOD IN CERAMIC ART

[1]Assoc. Prof. Duygu Kahraman

ABSTRACT

Eating, feeding, cooking and prepared to be eaten, food, eating at certain times of the day, hospitality by present foods to the guests. The Turkish language institution defines food in this way. Eating is not only a matter of feeding, physiologically fulfilling needs, but also information about the cultural structures of societies. Wedding dinner, military dinner, condolence meals after deaths, welocome baby meals the unifying power of the table in various ceremonies and ceremonies such as is one of the indispensable cultural habits especially for the Turkish society. Geography also has a share in the shaping and changing of climate conditions.

Eating is the main element of survival, serving many purposes not only for the maintenance of life but also emotionally. Combining with the atmosphere we were in during the taste, the meal turned into a memory, remembering with tastes, the people around us, the ties we established with the past, and the future, never worrying about tasting it again.

The depiction of the dish with ceramic material dates back to the Ancient period. It is seen that the act of eating is depicted in the decorations of the ancient Greek vases bearing the traces of historical and daily life. It is seen that food descriptions are decorated not only in Ancient Greek but also on the surfaces of 18th century Kütahya tiles.

As seen in history, the relationship between ceramics and food has been depicted centuries ago on form surfaces. The relationship between food and art has been used by many artists today. The concept of food has been one of the topics preferred by ceramic artists. In this paper, the relationship between food and art will be examined and presented to the audience through ceramic works.

Keywords: meal, food, art, ceramic, culture

SERAMİK SANATINDA METAFORİK ANLATIMLAR

[1]Öğr. Gör. Mustafa Bilge Koçer , [2]Doç. Oya Aşan Yüksel

ÖZET

Metaforun sistematik yapısına uygun görsel ya da işitsel öğelerle, metafor kavramı hem yapısal hem de içerik olarak gündelik hayatımızın her alanında kullanılan bir olgudur. Yirminci yüzyılın sonunda ise popüler kültür ile birlikte her alanda yaygın bir ifade biçimi olarak karşımıza çıkmaktadır. Sanat eserlerindeki metafor kullanımı, birleşik bir bağlamın parçaları olarak incelenmektedir. Metaforlar, imgeler arasındaki bağlamlarla nasıl farklı anlatım dilleri elde edildiği üzerine bir bakış açısı içermektedir. Bu durum metafor kavramının farklı sanat alanlarıyla iç içe geçmesi ve toplumun kültürel yapısına dahil olması ile bu kavrama güçlü bir dayanak oluşturmaktadır.
Metafor kavramına "Sözel" (Dilbilimsel) ve "Görsel" olmak üzere iki tür üzerinden değerlendirme yapılmaktadır Her iki metafor türü birbiriyle ilişki içerisinde bulunmaktadır. Bu yönüyle metafor, hem plastik hem de görsel sanatlarda sözel ve görsel anlatım dili ile yakın bir ilişki içerisindedir. Çünkü günümüz sanat anlayışında disiplinler ve malzemeler arasında sınırlar kalkmış, birçok sanatçı sanatsal üretimlerini sanatın tüm alanlarından yararlanarak ortaya koyar hale gelmiştir. Seramik sanatında da diğer sanat dallarında olduğu gibi metaforlar en çok başvurulan mecazi düşüncelerinin anlamlandırılması, kavramların ve imgelerin semboller/göstergeler aracılığıyla aktarılması olarak tanımlanmaktadır. Özellikle çağdaş seramik sanatında ironi, benzetme, alegori, metonimi gibi kavramların yer aldığı mecazi anlatım dillerinin en etkilisi olarak kabul edilen metafor, sanatçıların yaratım aşamalarında sıklıkla başvurdukları bir kavram olmuştur. Bu çalışma metafor kavramının farklı düşünürlerin fikirleri doğrultusu tanımları, oluşum süreçleri, işlevleri, türleri ve plastik sanat alanındaki yansımaları irdelenecektir. Ayrıca geçmişten günümüze sanat tarihi kapsamında seramik eserlerde ne tür imgelerin ve göstergelerin kullanıldığı ve bu öğelerle sanatçıların yaratıcılık bağlamında kurdukları ilişkiler ve verdikleri metaforik mesajlar incelenecektir.

Anahtar Kelimeler: Sanat, Mecaz, Metafor, Göstergebilim, Seramik Sanatı.

[1] Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik ve Cam Bölümü, mustafabilge.kocer@dpu.edu.tr
[2]Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik ve Cam Bölümü, oya.asan@dpu.edu.tr

METAFORIC APPROACHES IN CERAMIC ART

[1]Lect. Mustafa Bilge Koçer ,[2]Assoc. Prof. Oya Aşan Yüksel

ABSTRACT

The concept of metaphor is a phenomenon that is used in every aspect of our daily life, both structurally and in content, with visual or auditory elements suitable for the systematic structure of the metaphor. At the end of the twentieth century, it is a common form of expression in every field with popular culture. The use of metaphors in works of art is examined as parts of a unified context. Metaphors include a perspective on how different narrative languages are obtained with the context between images. This situation constitutes a strong basis for this concept as the concept of metaphor is intertwined with different art fields and it is included in the cultural structure of the society. The concept of metaphor is evaluated through two types: “Verbal” (Linguistics) and “Visual”. Both types of metaphor are in relation to each other. In this respect, metaphor has a close relationship with the language of verbal and visual expression in both plastic and visual arts. Because in today’s understanding of art, borders between disciplines and materials have been lifted and many artists have made their artistic productions by making use of all fields of art. In the art of ceramics, as in other branches of art, metaphors are defined as making sense of the metaphorical ideas that are most frequently referred to, and transferring concepts and images through symbols / signs. Metaphor, which is considered to be the most influential of metaphoric expressive languages, especially in contemporary ceramic art, with concepts such as irony, analogy, allegory, metonyma, has been a concept that artists frequently use during their creation stages. In this study, the definitions, formation processes, functions, types and reflections of the concept of metaphor in line with the ideas of different thinkers will be examined. In addition, what kind of images and indicators are used in ceramic works within the context of art history from past to present, and the relationship and the metaphorical messages that these artists have established in the context of creativity and their messages will be examined.

Keywords: Art, Metaphor, Metaphor, Semiotics, Ceramic Art.

SERAMİK YEME-İÇME PİŞİRME VE SAKLAMA KAPLARININ ERGONOMİK GELİŞİM SÜRECİ

[1]Doç. Seyhan Yılmaz ,[2]Doç. Firdevs Müjde Gökbel

ÖZET

Mutfak gereçlerinden yeme-içme kaplarının yüzyıllar boyunca biçimsel bakımdan büyük bir değişim ve gelişim gösterdiği izlenmektedir. İnsanlık tarihi kadar eski olan seramik malzemenin ise söz konusu sürece eşlik ettiği görülmektedir. Gündelik ihtiyaçların önemli bir bölümünü oluşturan yiyecek-içecek, saklama, pişirme kapları ile sacayağı gibi diğer seramik formlar, beslenme alışkanlıklarındaki değişimler ile birlikte evrilerek bugünkü durumuna ulaşmıştır. İlgili sürece etki eden en önemli unsurlardan biri olan ergonomi, tasarımın estetik yönü ile birlikte iç içe hareket etmektedir. İlk kaplarını taş malzemeden yapmaya başlayan insanoğlunun doğadaki diğer hammaddeleri keşfetmesiyle birlikte zaman içinde farklı materyallerden ürünlerini oluşturarak form çeşitliliğini arttırdığı görülmektedir. Çelik ve bakır gibi malzemelerin henüz kullanılmadığı dönemlerde yiyeceklerin pişirildiği birincil malzeme olan seramik, günümüzde popülerliğini halen sürdürmektedir. Yeme-içme, saklama, pişirme ve servis etme gibi çeşitli kullanım amaçlarına cevap veren, kolay şekillendirilme yönüyle öne çıkan seramik, tasarım sürecinde ergonomik olasılıkları artırdığı için vazgeçilmez bir malzeme konumundadır. Araştırma, öncelikli olarak gastronomi tarihinde yeme-içme, saklama, pişirme ve servis elemanı olarak kullanılan seramik kapların ergonomik gelişimi incelenerek gerçekleştirilmiştir. Ortaya konulan ürünlerin kullanım amaçları irdelenirken biçim ve malzeme yönü ele alınmıştır. Bu ürünlerin değişimini ve gelişimini etkileyen faktörlerin başında coğrafi şartlar ve iklim koşulları sayılabilir. Özellikle olumsuz doğa koşulları ve savaşlar insanları yiyecek depolamaya itmiştir. Örneğin pek çok kültürde görülen büyük boyutlu terracotta küpler toprağa gömülerek uzun yıllar yiyecekleri depolamak üzere kullanılmıştır. Ayrıca medeniyetlerin yeme içme kültürleri de kap kaçakların çeşitli biçimlerde tasarlanmasına yol açmıştır. Estetik kaygının da öne çıktığı ilgili formların ergonomik gelişimini etkileyen unsurlar arasında hizmet edeceği yiyecek-içecek türü, hijyen, kullanım kolaylığı, işlevsellik gibi unsurlar sayılabilir. Sonuç olarak yeme-içme, pişirme ve saklama kaplarının ergonomisinin tasarımcılar tarafından geçmişten günümüze geliştirildiği ve geliştirilmeye edeceği düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Seramik, Kap-Kacak, Ergonomi, Yeme-İçme, Kültür

[1]Kastamonu Üniversitesi Seramik ve Cam Tasarımı Bölümü, syilmaz@kastamonu.edu.tr
[2]Kastamonu Üniversitesi Seramik ve Cam Tasarımı Bölümü, mgokbel@kastamonu.edu.tr

ERGONOMIC DEVELOPMENT PROCESS OF CERAMIC FOOD AND DRINK COOKING AND STORAGE CONTAINERS

[1]Doç. Seyhan Yılmaz, [2]Doç. Firdevs Müjde Gökbel

ABSTRACT

It is observed that the food and beverage containers, which are among the kitchen utensils, have shown a great change and development in terms of form. It is seen that ceramic material, which is as old as human history, accompanies the process in question. Food and beverage, storage, cooking utensils, and other ceramic forms such as leftover, which constitute an important part of daily needs, have evolved with the changes in nutritional habits and reached their current status. Ergonomics, which is one of the most important factors affecting the related process, moves together with the aesthetic aspect of the design. It is observed that, with the discovery of other raw materials in nature, human beings started to make their containers made of stone material, increasing their variety of forms by creating their products from different materials over time. Ceramics, which is the primary material in which food is cooked during the times when materials such as steel and copper have not been used, is still popular today. Ceramic, which responds to various usage purposes such as food, drink, storage, cooking and serving and stands out with its easy form, is an indispensable material since it increases ergonomic possibilities in the design process. The research was carried out primarily by examining the ergonomic development of ceramic containers used in food history as food & beverage, storage, cooking and service staff. While examining the intended use of the products put forth, the shape and material aspects were discussed. Geographical conditions and climate conditions can be counted among the factors affecting the change and development of these products. Especially adverse natural conditions and wars forced people to store food. For example, large-sized terracotta cubes, seen in many cultures, were buried in the ground and used to store food for many years. In addition, the eating and drinking cultures of civilizations have led to the design of container leaks in various ways. Among the factors affecting the ergonomic development of the related forms, in which aesthetic concern is also prominent, the elements such as food-beverage type, hygiene, ease of use, functionality can be counted. As a result, it is thought that the ergonomics of food, beverage and cooking containers will be developed and developed by designers from past to present.

Keywords: Ceramics, Pots and Pans, Ergonomics, Food and Drink, Culture

SERAMİK KARO YÜZEYLER ÜZERİNE ENDÜSTRİYEL DİJİTAL BASKI TEKNOLOJİSİ İLE İKİ BOYUTLU TASARIM UYGULAMA ÖRNEĞİ

[1]Doç. Dr. Nurettin Gülaçtı, [2]Funda Erköylü

ÖZET

Sanatçı, Sanat eseri ve potansiyel alıcı üçlü bileşkenin ayrılmazlığı düşünüldüğünde sanatçısı tarafından yapılan sanat eserinin potansiyel alıcısı ya da izleyicisi ile baş başa bırakılması kaçınılmazdır. Yapılan sanatsal çalışmalar yapılış nedenleri kapsamında incelendiğinde, toplumla sanat eseri arasında bir bağ kurulduğu görülecektir. Sanatçısı tarafından tasarlanan tasarımların bazen topluma ait bazı sübjektif değerlerin sanat eserleri aracılığı ile geçmişten gelen kültürel mirasların gelecek nesillere aktarılması ve toplumla tarih arasın da kültürel bağ sağlayacak olması düşünülmektedir. Sanatçı; güzeli bulma ve onu ortaya çıkarıp sergilemek gibi bir görev üstlenmiştir. Böylece sanat eseri hayatın hem estetik bir parçası, hem de yaşanmışlıkların bir belgesi olmuştur. Sanatçı çağın endüstriyel gelişimi içerisinde yer alıp teknolojik gelişmeler ile sanat uygulamasında köklü bir değişim sürecinde yer almak zorundadır. Yüzyıllar boyunca teknolojinin de sürekli gelişmesiyle birlikte sanat eserlerinin, farklı tekniklerde üretilmesine de devam edilmiştir. Her yeni teknik ve teknolojik gelişim sanat icrasında yeni bir sanat anlayışına zemin hazırlamıştır. Gelişen teknoloji daha çok bilgisayar dünyasında kendini göstermiştir.
Bu çalışmanın amacı dijital teknolojinin sunduğu olanakları anlamak, baskı ve çoğaltım tekniklerinde en son gelinen noktanın dijital baskı teknolojisi olduğunu göstermektir. Dijital baskı tekniği, ilerlemekte olan yeni sayılabilecek bir üretim biçimidir. Dijital baskı teknolojisinin işleyişi incelendiğinde tasarımın tamamen bilgisayar ortamında yapıldığı ve bu teknik sayesinde daha kolay ve hızlı bir şekilde istenilen sonuca ulaşıldığı görülmektedir. Burada birçok tasarım programının ve özellikle seramik yüzey tasarımlarının uygulama sürecini kolaylaştıran uygulama unsurları olduğu, doğadan ilham alınarak yapılan ağaç, mermer, taş, v.b görünümlerinin aslına uygun birebir uygulanmasına olanak sağladığı da ilgi çekicidir. Ayrıca yüksek çözünürlüklü tasarımların uygulanabilmesine temassız baskı teknolojisi olma gibi avantajları da vardır. Bu teknoloji seramik karo tasarımlarının üretiminde ve mutfak eşyaları üretiminde daha hızlı ve düşük maliyetli bir yöntem olarak kullanılmaya başlanmıştır. Bu araştırma kapsamında dijital baskı teknolojisiyle duvar panosu uygulama araştırması yapılmış sonucu paylaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Sanat, Teknoloji, Dijital Baskı, Endüstriyel Baskılar, Seramik Duvar Panosu

[1]Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik ve Cam Bölümü / Kütahya
[2]Seramik Bilim Uzmanı /Kütahya

APPLICATION OF DESIGN ON CERAMIC TILE WITH DIGITAL PRINTING TECHNOLOGY

[1]Doç. Dr. Nurettin Gülaçtı, [2]Funda Erköylü

ABSTRACT

When the artistic works are examined, it is seen that a connection has been established between the society and the work of art. It is thought that some values belonging to society will provide cultural communication between past and future generations through artistic works. The artist has taken on the task of finding the beauty and the interest in beauty. Thus, the work of art became both an aesthetic part of life and a document of the experiences. With technological developments in our age, art has undergone a radical change process. Over the centuries, art has continued to produce in different techniques with the development of technology. Each new technique laid the groundwork for ease of expression and boundless experimentation and a new understanding of art. Emerging technology shows itself most in the computer world.

The aim of this study is to understand the possibilities of digital technology and to show that the most recent point in printing and reproduction techniques is digital printing technology. Digital printing technique is a new form of production that can be considered to be in progress. When the operation of digital printing technology is examined, it is seen that the design is done entirely in a computer environment and the desired result is achieved more easily and quickly thanks to this technique. This technology, which facilitates the application process of ceramic surface designs, is inspired by nature, such as wood, marble, stone, etc.it allows the B views to be applied one-to-one according to their origin. There are also advantages to applying high resolution designs, such as being a contactless printing technology. This technology is a fast and low cost method in the production of ceramic tile designs.

Keywords: Art, Ceramics, Technology, Digital Printing

TÜRK MANZARA RESMİNDE BİR EKOL; ÜSKÜDARLI HOCA ALİ RIZA VE RESSAM AHMET YAKUPOĞLU'NUN FIRÇASINDAN TARİHİ ÜSKÜDAR RESİMLERİ ÜZERİNE BİR İNCELEME

[1]Dr.Öğr.Üyesi.Pınar Yazkaç

ÖZET

Bu çalışmada amaç; Türk Resim Sanatı tarihinde açık havada tabiatı gözlemleyerek izlenimci üslupta resim yapan ilk Türk ressamı olarak anılan Üsküdarlı Hoca Ali Rıza Bey'in (İstanbul.1858-1930) yarattığı manzara resmi ekolüne yer verilmiştir. Türk manzara resim geleneğinin oluşmasında önemli bir rol üstlenmiş olan Hoca Ali Rıza Bey'in ;kendisinden sonra gelen Sami Yetik, Üsküdarlı Cevdet, Mehmet Ali Laga, Ahmet Ziya gibi asker ressamlar kuşağının yetişmesinde önemi rol üstlenmiştir.Hoca Ali Rıza Bey; Akademide İbrahim Çallı ve Nazmi Ziya Güran ve Feyhaman Duran gibi izlenimci kuşağın yetişmesinde çok önemli rolü olmuştur. Çalışmada ; Hoca Ali Rıza Bey'in hayatına ve sanat felsefesine de yer verilmiştir. 1940 yılında akademiye başlayan ve öğrencilik yıllarında da İbrahim Çallı ve Feyhaman Duran'ın atölyesinden başarıyla mezun olan fakat, daha çok Üsküdarlı Hoca Ali Rıza Ekolünü benimseyerek uzun yıllar eserler veren Kütahyalı Ressam Merhum Ahmet Yakupoğlu'nun bilhassa Üsküdar resimlerine yer verilerek Üsküdarlı Hoca Ali Rıza ile olan yakınlıkları ele alınmaya ve karşılaştırılmaya çalışılmıştır. Araştırmanın önemi: Türk Manzara resminde Hoca Ali Rıza Bey'in Ekolü ,sanat felsefesi eserleri, kişiliği ve onun misyonunun devamı niteliğinde eserler üreten karakter ve üslup olarak ona çok benzediği tespit edilen Ressam Ahmet Yakupoğlu'nun(Kütahya.1920-2016) eserlerinin karşılaştırması yapılmıştır. Özellikle 20.Yüzyılın başlarında İstanbul'un Anadolu yakasından Üsküdar semtine dair 1982 yılına ait resimleri ele alınmaya çalışılmıştır. A.Yakupoğlu'nun İstanbul resimleri zaman olarak yaklaşık bir yarım yüzyılı,1945-1990 arasını kapsamaktadır. Araştırmada yöntem olarak ; literatür tarama ve karşılaştırmalı eser inceleme yöntemi ile fotoğraf belge unsurlarının incelenmesiyle somut veriler kullanılmıştır. Sonuç olarak; Yakupoğlu'nun İstanbul resimleri zaman olarak yaklaşık bir yarım yüzyılı,1945-1990 arasını kapsamaktadır. Bu resimlerin incelenmesiyle; bugünün Üsküdar semtinin ,kıyılarının nasıl bir değişim geçirdiği ortaya koyulmaya çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Türk Manzara Resmi,Üsküdarlı Hoca Ali Rıza Bey Ekolü, Ahmet Yakupoğlu, Manzara Resmi,Üsküdar ,İstanbul

[1]Dr.Öğr.Üyesi. Pınar Yazkaç,Dumlupınar Üniversitesi,Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü Öğretim Üyesi, ORCİD 0000.0003-2636-3443 Kütahya 43100, pinar.yazkac@dpu.edu.tr

A SCHOOL IN TURKISH LANDSCAPE PAINTING; A REVIEW OF HISTORICAL ÜSKÜDAR PAINTINGS FROM THE BRUSH OF ÜSKÜDAR HODJA ALİ RIZA AND THE PAINTER AHMET YAKUPOĞLU

[1]Assist.Prof.Dr.Pınar Yazkaç

ABSTRACT

The aim of this study was to introduce the first Turkish painter in the history of Turkish painting to observe nature in the open air and to paint in an impressionist style by Hoca Ali Riza Bey of Üsküdar (Istanbul.1858-1930) created a school of landscape painting. Hoca Ali Riza Bey, who played an important role in the formation of the Turkish landscape painting tradition, played a very important role in the development of the generation of military painters and in the development of the Impressionist generation such as Ibrahim Çallı and Nazmi Ziya Güran and Feyhaman Duran at the Academy. The work also includes the life and art philosophy of Hoca Ali Riza Bey. Starting the Academy in 1940 and graduating successfully from the workshop of Ibrahim Çallı and Feyhaman Duran during his student years, but mostly adopting the School of Üsküdar Hoca Ali Riza Kütahyalı Painter who gave works for many years, especially the pictures of the late Ahmet Yakupoğlu Üsküdar by giving a place to examine and compare the closeness of Üsküdar Hoca Ali Riza. The importance of research: Turkish landscape painting teacher Ali Riza Bey's school ,art philosophy works, personality and the continuation of his mission as a character and style that produced works very similar to the painter Ahmet Yakupoğlu(Kütahya.1920-2016) compared his works. Especially 20.At the beginning of the century, pictures belonging to the year 1982 about the District of Üsküdar on the Anatolian side of Istanbul were tried to be taken into consideration. As a method of research, concrete data was used by scanning literature and Comparative Study of works and by examining the elements of photographic documents. As a result,Yakupoğlu's Istanbul paintings span approximately one half century in time, between 1945 and 1990. Through the examination of these pictures ,it was attempted to reveal how the coast of today's Üsküdar district had changed.

Key Words: Turkish Landscape Painting, Üsküdar Hoca Ali Rıza Bey Ekolü, Ahmet Yakupoğlu, Landscape Painting, Üsküdar, Istanbul

TÜRK PORTRE RESMİNDE ÖNCÜ BİR RESSAM FEYHAMAN DURAN VE TALEBESİ AHMET YAKUPOĞLU'NUN RESİM ÇALIŞMALARI ÜZERİNE BİR İNCELEME

[1]Murat Karaova

ÖZET

Bu çalışmada amaç;Çağdaş Türk Resim sanatının önemli ivmelerinden 1914 Kuşağı'nın ve portre resminde öncü ve önemli temsilcilerinden biri sayılan, aynı zamanda Ahmet Yakupoğlu'nun (Kütahya, 1920-2016) Sanayii Nefise Mektebindeki eğitimi ve sanat hayatının şekillenmesinde önemli bir rol üstlenen Feyhaman Duran'ın(İstanbul, 1886-1970) portre resmindeki yeri ve önemi belirlenmeye çalışılmıştır. Galatasaray Lisesinde resim öğretmenliği yaptığı dönemin ardından, 1911-1914 yılları arasında Paris'e giderek resim sanatı üzerindeki tekniğini ilerletmiş, kendi sanat görüşüne yakın bulduğu empresyonist akımı benimsemiştir. Sanayii Nefise Mektebi ve İnas Sanayii Nefise Mektebinde görev yapmış, emekli olduğu 1951 yılına kadar da öğretmenlik görevine devam etmiştir. Türk resim sanatı tarihi içerisinde, portre sanatının ilk örneklerini vermiştir. Gerçekçi ve aynı zamanda anlatımcı üslubu kullanarak, portresi üzerinde çalıştığı kişi ile sanat izleyicisi arasında adeta bir köprü kurduğu gözlemlenmektedir. Çalışmada; Feyhaman Duran'ın hayatına ve sanat felsefesine de yer verilmiştir. 1940 yılında İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisinde öğrenciliğe başlayan, Feyhaman Duran ve İbrahim Çallı atölyelerinden mezun olan ve sonrasında uzun yıllar aktif bir biçimde sanat hayatını sürdüren Kütahyalı ressam Ahmet Yakupoğlu'nun eserlerine yer verilerek Feyhaman Duran ile yakınlıkları karşılaştırılmaya ve çözümlenmeye çalışılmıştır.Araştırmanın önemi; Türk Resim sanatında Feyhaman Duranın eserlerini ürettiği dönemi ve sanat hayatı incelenmiştir. Gerçekçi ve anlatımcı üslup bağlamında Ahmet Yakupoğlu'nun üzerinde tesirlerinin ve benzerliklerinolduğu tespit edilmiştir. Bu bağlamda ürettikleri eserlerin karşılaştırması yapılmaya ve çözümlenmeye çalışılmıştır. Araştırmada yöntem olarak; literatür tarama ve karşılaştırmalı eser inceleme yöntemi ile fotoğraf belge unsurlarının incelenmesiyle somut veriler kullanılmıştır. Sonuç olarak; Ahmet Yakupoğlu'nun Akademideki öğrencilik yıllarında atölye hocası Feyhaman Duran'dan sanatının oluşumunda büyük ölçüde etkilendiği, karakter özellikleri bakımından da alçakgönüllüğü, ve üretkenliğiyle onu örnek aldığı, hocasının karakterini benimsediği sonucuna varılabilir. Ahmet Yakupoğlu'nun gerek portre, gerek manzara resimlerinde izlenimci anlayıştan beslenerek, kendi paletini geleneksel bir tavırla harmanlayarak gerçekçi ve anlatımcı üslubu benimsediği söylenebilir.

Anahtar Kelimeler: Feyhaman Duran, Ahmet Yakupoğlu, Türk Manzara resmi, Türk Portre resmi, Resim Sanatı

[1]Murat Karaova, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim bölümü yüksek lisans öğrencisi, ORCİD0000-0002-166-9863 Ankara 06010, muratkaraova@hacettepe.edu.tr

A REVIEW OF THE WORKS OF FEYHAMAN DURAN, A PIONEER PAINTER IN TURKISH PORTRAIT PAINTING, AND HIS STUDENT AHMET YAKUPOĞLU

[1]Murat Karaova

ABSTACT

The aim of this study was to determine the place and importance of Feyhaman Duran (Istanbul, 1886-1970), one of the leading and important representatives of the 1914 generation of contemporary Turkish painting, and Ahmet Yakupoğlu's(Kütahya, 1920-2016) education at Sanayii Nefise school and an important role in shaping the life of art. After his period teaching painting at Galatasaray High School, he went to Paris between 1911 and 1914 to advance his technique on the art of painting and adopted the Impressionist current which he found close to his own art view. He worked at Sanayii Nefise school and Inas Sanayii Nefise school and continued as a teacher until 1951, when he retired. In the history of Turkish painting, he gave the first examples of portrait art. It is observed that by using a realistic and at the same time expressionist style, he has created a bridge between the person he is working on his portrait and the art audience. The work also includes the life and philosophy of Art of Feyhaman Duran. Started in 1940 as a student at the Istanbul State Academy of Fine Arts, Ibrahim çallı and feyhaman Duran, who lives many years after graduating from the workshop actively in the works of art given artist feyhaman Duran, Ahmet kütahyali yakupoglu proximity with and to be compared to were attempted to be resolved. The importance of the research; the period during which Feyhaman Duran produced his works in Turkish painting art and his art life were examined. In the context of realistic and narrative style, it has been determined that the effects and similarities on Ahmet Yakupoğlu. In this context, the works they produced were tried to be compared and analyzed. As a method of research, concrete data was used by scanning literature and Comparative Study of works and by examining the elements of photographic documents. As a result, it can be concluded that Ahmet Yakupoğlu was greatly influenced in the formation of his art by feyhaman Duran, his atelier teacher, during his student years at the Academy, and that he followed his example with his modesty and productivity in terms of character characteristics, and adopted the character of his teacher. It can be said that Ahmet Yakupoğlu adopted a realistic and narrative style by feeding on Impressionist understanding in both portrait and landscape paintings, blending his own palette with a traditional attitude.

Keywords: Feyhaman Duran, Ahmet Yakupoğlu,Turkish Landscape painting,Turkish Portrait painting, Painting Art

AHMET YAKUPOĞLU'NUN, TÜRK EDEBİYATINA İZ BIRAKAN SEÇME ŞİİRLERİ BETİMLEYEN İLLÜSTRASYONLARININ İNCELEMESİ

[1]Prof. Dr. Levent Mercin, [2]Dr. Öğr. Üyesi Eren Evin Kılıçkaya

ÖZET

Ressam Ahmet Yakupoğlu (1920-2011) Kütahya'nın tanınmış en ünlü ressamlarından birisi olarak, sadece resim yapmakla kalmamış, sanatçı kişiliğini aynı zamanda minyatür ustası, müzehhip ve neyzen olarak da sürdürmüştür. Müzeciliği de merakı olan sanatçı, İstanbul'daki eğitiminin ardından Kütahya'ya döndükten sonra bir medresenin müze olarak açılmasında da görev almıştır. Bu çok yönlü kişiliğinin izlerini gençlik yıllarından beri yaptığı eserlerde de görmek mümkündür. Türk edebiyatının seçme şiirlerini kendi el yazısı ile yazdığı ve bazı şiirler için yaptığı gün yüzüne çıkmamış çizimlerin yer aldığı "Şiirler" adlı defterini incelemek ve gün yüzüne çıkarmak bu araştırmanın amacını oluşturmaktadır. 1964 yılına kadar "Çalışel" soyadını kullanan Ahmet Yakupoğlu, tablolarını, kütüphanesini ve Kütahya'nın Maltepe semtindeki adeta yaşayan bir müzeye dönüşmüş evini Kütahya Dumlupınar Üniversitesi'ne bağışlamış ve sanatçının söz konusu defteri de bu bağışlanan eserler arasında yer almaktadır. Yaptığı çizimlerde de bu Çalışel soyadını kullandığı imzasını görmek mümkündür. Bu defteri önemli kılan daha önce hiç bir yerde sergilenmemiş ve görülmemiş olması dışında bir sanatçının ruh halini ve iç dünyasını seçtiği şiirlere yapmış olduğu çizimler ile sunmasıdır. Aynı zamanda bir grafik tasarım ürünü olarak da incelenebilecek olan defterin tipografik düzen ve sayfa tasarımı açısından da irdelenmesi olasıdır. Araştırmanın yöntemi literatür taraması ve nitel araştırma yöntemlerinin kullanıldığı doküman analizi şeklinde olacaktır. Kavramsal çerçevede Ahmet Yakupoğlu'nun sanatsal üslubu ile illüstrasyonun ne olduğu ve illüstrasyon türlerine değinilecek olup, bulgular ve yorum kısmında ise şiirlere göre tek tek eserlerinin içerik analizi yapılacaktır. Son dönemlerin ödüllü bir minyatür ustası ve çağının bilinen ressamlarından birisi olarak ünlenen Ahmet Yakupoğlu'nun sanatçı kişiliğinin izlerini farklı bir açıdan deneyimleyeceğimiz bu sanatçı defterinde gerek kendi el yazısının zarifliği, gerek yaptığı çizimlerin naifliğini görmek mümkün olacaktır.

Anahtar kelimeler: Ahmet Yakupoğlu, Şiir defteri, İllustrasyon

[1]Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, levent.mercin@dpu.edu.tr
[1]Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, erenevin.kilickaya@dpu.edu.tr

ANALYSIS OF AHMET YAKUPOĞLU'S ILLUSTRATIONS DEPICTING SELECTED POEMS THAT LEAVE A MARK IN TURKISH LITERATURE

[1]Prof. Dr. Levent Mercin, [2] Asst. Prof. Dr. Eren Evin Kılıçkaya

ABSTRACT

Painter Ahmet Yakupoğlu (1920-2011), as one of the most famous painters of Kütahya, not only did painting, but also continued his artistic personality as a miniature master, a painter and a neyzen. The artist, who is also interested in museology, took part in opening a madrasah as a museum after returning to Kütahya after his education in Istanbul. It is possible to see the traces of this versatile personality in the works he has made since his youth. The aim of this research is to examine and reveal the book "Poems", where he writes the selected poems of Turkish literature in his own handwriting and includes drawings that have not been revealed for some poems.
Ahmet Yakupoğlu, who used the surname "Çalışel" until 1964, donated his paintings, library and his house, which has turned into a museum that lives in the Maltepe district of Kütahya, to Kütahya Dumlupınar University and the book of the artist is among these donated works. It is possible to see the signature that he used this surname in Çalışel in his drawings. What makes this notebook important is that it presents the mood and inner world of an artist with the drawings he has made in his chosen poems, except that he has never been seen and seen anywhere before. It is also possible to examine the notebook, which can be examined as a graphic design product, in terms of typographic layout and page design. The method of the research will be as literature review and document analysis using qualitative research methods. In the conceptual framework, with the artistic style of Ahmet Yakupoğlu, what the illustration is and the types of illustration will be mentioned, and in the findings and comments section, content analysis of the individual works will be made according to the poems. It will be possible to see the elegance of his own handwriting and the naivety of his drawings in this artist notebook, where we will experience the traces of the artist's personality from Ahmet Yakupoğlu, who is famous as an award-winning miniature master and one of the known painters of his time.

Keywords: Ahmet Yakupoğlu, Poetry book, Illustration

İZLENİMCİLİK AKIMI'NIN ÇİZGİ FİLM YAPIMI VE SAHNE TASARIMI SÜRECİNDE KULLANIMININ ARAŞTIRILMASI, AHMET YAKUPOĞLU'NA AİT KÜÇÜKSU KASRI VE MİHRİŞAH VALİDE SULTAN ÇEŞMESİ RESMİ'NİN TEMSİLİ ÜRETİM ANININ HAREKETLENDİRİLMESİ

[1]Arş.Gör.Remzi San

ÖZET

Sanat var olduğu günden bugüne kadar olan süreç içerisinde farklı yaklaşımlar ile çeşitlenmiş, her söylem bir önceki döneme etki ederek yeni söylem ortamlarının oluşumuna katkı sağlamıştır. Bu katkılar günümüz koşullarında, teknolojik gelişmelerin getirmiş olduğu yenilikler ile çeşitlenerek sayısal ortamlarda da gerçekleştirilebilir hale gelmiştir. Sanatçılar hem geleneksel yapıları sayısal ortama aktararak hem de sayısal ortam içerisinde yeni anlatı yapı yöntemleri oluşturarak bu ortamı sanatsal aktivitelerini oluşturma sürecinde aktif bir biçimde kullanmaktadırlar. 20. yüzyılın başından günümüze kadar olan süreç içerisinde sinemanın gelişimi ile koşut biçimde önemli bir ilerleme kat eden ve hareketli görüntü üretiminde oldukça büyük bir etkisi olan çizgi film alanı bu söylem ortamlarından birini oluşturmaktadır. Günümüzde hareketli görüntü tasarımlarının geliştirildiği sayısal ortamlar ve bu ortamlar içerisinde kullanılan programlar temel alındığında, üretimi gerçekleştirilen çizgi film tasarımlarının birçok sanat alanının birleşiminden meydana geldiği varsayımına ulaşmak mümkündür. Resim sanatı da çizgi film alanının ilişkide olduğu ve beslendiği alanların başında gelmektedir. Çizgi film üretiminin temelinden çatısına kadar olan süreci boyunca var olan tüm kademelerine etki eden resim sanatı ve onun dinamikleri, hazırlanan görüntülerin seyircinin seyrine sunulduğu son hali olan görüntü içerisinde çoğunlukla arka plan olarak ifade edilen sahne tasarımları üzerinden aktarılmaktadır. Günümüzde hazırlanan çizgi filmlerin sahne tasarımları, görüntülerin tekniklerine ve türlerine göre farklılık gösterdiği gibi resim sanatı tarihi içerisinde yer alan akımlara ve onların etkilerine göre de çeşitlilik sergilemektedir.
Bu çalışmada, çağdaş sanat akımları arasında yer alan izlenimcilik akımı ve onun karakteristik özellikleri incelenecek, bu akımın çizgi film alanı içerisindeki kullanımı araştırılacaktır. Farklı tekniklerde tasarlanan çizgi filmlerin izlenimcilik akımını aktarım sürecinde ne tür yaklaşımlar sergiledikleri tespit edilecektir. Betimsel yönteme dayalı olarak gerçekleştirilen araştırma sonucunda ulaşılan veriler doğrultusunda Türk resim tarihinde önemli bir yeri olan Ressam Ahmet YAKUPOĞLU'na ait yağlıboya tekniği ile çalışılmış bir resmin hareket tasarımı gerçekleştirilecektir. Türkiye'de üç boyutlu ve iki boyutlu tekniklerde, özellikle kısıtlı animasyon üretim yöntemi ile gelişim gösteren çizgi film sektörüne, izlenimcilik akımının ilke ve esasları temel alınarak alternatif bir sahne tasarım önerisi sunulacaktır. Bu çalışma ile izlenimcilik akımının çizgi film alanındaki yurtdışı örneklerinde olduğu gibi kültürel mirası ya da doğayı konu alan sahne tasarımlarında nasıl bir seyir deneyimi oluşturduğu konusuna değinilecek, oluşturulan sahne tasarımı ve bu sahne tasarımının hareketlendirmesi ile sunulan teorik bilgilerin pratik yansımaları betimlenecektir.

Anahtar Kelimeler: İzlenimcilik Akımı, Sanat, Çizgi Film, Sahne Tasarımı, Alan derinliği.

[1]Anadolu Üniversitesi Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, remzisan@anadolu.edu.tr

INVESTIGATION OF THE USE OF IMPRESSIONISM MOVEMENT BOTH IN MAKİNG OF CARTOONS AND THE PROCESS OF STAGE DESIGN, ANIMATION OF THE PRODUCTION PROCESS OF THE PAINTING OF "KÜÇÜKSU KASRI VE MİHRİŞAH SULTAN FOUNTAIN" PAINTED BY AHMET YAKUPOĞLU

[2]Research Assistant Remzi San

ABSTRACT

Art has been diversified with different approaches during the time since it has existed, and each discourse has contributed to the formation of new discourse environments by influencing the previous period. Diversified with the innovations crated by technological developments of today's conditions, these contributions have become realizable also in digital environments. Artists are actively using this medium during the process of creating their artistic activities, both by transferring traditional structures to digital environment and by creating new narrative structures in digital environment. The animated cartoon field, which has made a significant progress in parallel with the development of cinema since the beginning of 20th century, and which has a great influence on the motion picture production, is one of these discourse environments. When considered the digital environments in which motion picture designs are developed today and the programs used in these environments, it is possible to assume that the produced animated cartoon designs are composed of a combination of many art fields. The art of painting is also one of the prominent areas, where the cartoon field is in relation and fed. The art of painting and its dynamics, affecting all the steps in the process of animated cartoon production from its beginning to its end, are mainly transferred through stage designs, which are defined as backgrounds, inside the final image where the prepared images are presented to the audience. The stage designs of animated cartoons prepared today differ according to the image techniques and types and vary according to the movements in the history of painting art and their influences.

In this study, the impressionism movement, which is among the contemporary art movements, and its characteristics will be examined and the use of this movement in animated cartoon field will be researched. What kind of approaches the animated cartoons designed in different techniques show during the transfer process of impressionism movement will be identified. The motion design of an oil painting of Painter Ahmet YAKUPOĞLU, who has an important place in Turkish painting history, will be realized in line with the data obtained as a result of the research conducted based on a descriptive method. Based on the principles and rules of impressionism movement, an alternative stage design suggestion will be presented for animated cartoon industry, which is developing especially with a limited animation production method in two and three-dimensional techniques in Turkey. In this study, it will be explained how the impressionism movement creates a viewing experience in the stage designs on the subject of cultural heritage or nature as in the foreign examples of animated cartoon field, and the practical reflections of the theoretical information presented with the created stage design and animation of this stage design will be described.

Keywords: Impressionism Movement, Art, Animation, Background design, Depth of field

SANAL MÜZE ARAYÜZ TASARIMLARININ TASARIM İLKELERİNE GÖRE TASARLANMASI

[1]Öğr. Gör. Ömer Zahid KUBAT

ÖZET

Tasarım; iletişim kurulmak amacıyla istenilen duygunun/düşüncenin biçimsel olarak anlatılmasıdır. Tasarımın ortaya çıkması için zihinde hayal edilen görüntünün düzenleme yapılarak kompozisyon haline getirilmesi gerekmektedir. Bir düzenleme yapılabilmesi için tasarım ilkelerine ihtiyaç duyulmaktadır. Tasarım ilkeleri; tasarımın yapısının oluşturulabilmesi için araç olarak kullanılan bazı temel kurallardan oluşmaktadır. Ancak bu kurallar vasıtasıyla biçimsel düzenleme yapılabilmektir. Birçok alanda kullanılan tasarım ilkeleri web tasarımının oluşturulmasında da yer almaktadır. Web tasarımı, yazılım ve arayüz olmak üzere ikiye ayrılmıştır. İki ayrım birbirini tamamlamak suretiyle web tasarımını oluşturmaktadır. Web tasarımında görsel tasarım arayüz ile oluşturulmaktadır. Arayüz tasarımları teknolojik ilerlemenin ürünü olan internetin icadıyla gelişmiş ve zamanla günlük hayatta yerini almıştır. Arayüz tasarımları özellikle internetin görsel yüzü olarak web tasarımın içinde var olmuştur. Bu sayede kullanıcıların yazılım unsurlarının zorluğuyla karşılaşmadan rahatlıkla bilgiler içerisindeki dolaşımı sağlanmıştır. Fakat bu rahatlığın sağlanması için web arayüz tasarımlarının kullanıcı dostu olarak tasarlanması gerekmektedir. Kullanıcı dostu olmaları için tasarım ilkelerinin, doğru kullanılarak kullanıcının web tasarımı içerisinde dolaşım sorunu çekmeden gezinmesi sağlanmalıdır. Arayüz tasarımları e-ticaret, kişisel web siteleri, kurumsal web siteleri gibi benzeri birçok alanda farklı düzenleme biçimleriyle tasarlanmaktadır. Bu alanlardan birisi de sanal müzelerdir. Sanal müzeler hali hazırda olan müzeler ve fiziki bir alanı olmayan müzeler için tasarlanabilmektedir. Hali hazırda olan siteler için genellikle 360 derece gezinti tekniğiyle kullanıcıya sunulmaktadır. Fiziki ortamı olmayan sitelerde mekân kavramı olmadığı için arayüz tasarımı genellikle sunulacak olan eser görselleri, çeşitli görseller, ses veya video gibi medyaların bir arada olduğu bilgi ve belge yoğunluğu içerisinde ulaşılabilirlik kaygısıyla tasarlanmaktadır. Ayrıca arayüz tasarımı, tasarım ilkelerinin doğru düzenlenmesiyle birlikte kullanıcı dostu olarak ve estetik kaygının gözetilmesiyle de tasarlanmalıdır. Bu şekilde tasarlanan sanal müze arayüz tasarımları, kendisini ziyaret eden kullanıcıların bilgi ve belgelere daha hızlı ulaşmasını sağlayacaktır. Araştırmanın amacı sanal müze arayüz tasarımlarında tasarım ilkelerinin rolünün ne olduğunu göstermektir. Araştırmada nitel yöntemler kullanılmış ve anlatımın pekişmesi açısından örnekler verilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Grafik Tasarımı, Sanal Müze, Tasarım İlkeleri, Web Arayüz Tasarımı, Web Tasarımı

[1]Bilecik Şeyh Edebali Üniversites, Bozüyük Meslek Yüksekokulu, Tasarım Bölümü Grafik Tasarımı Programı, omerzkubat@gmail.com

DESIGN OF VIRTUAL MUSEUM INTERFACE DESIGNS ACCORDING TO DESIGN PRINCIPLES

[1]Lecturer Ömer Zahit Kubat

ABSTRACT

Design; It is the formal expression of the desired emotion / thought in order to communicate. In order for the design to emerge, the image imagined in the mind must be made into composition by editing. In order to make an arrangement, design principles are needed. Design principles; It consists of some basic rules used as a tool to create the structure of the design. However, it is possible to make formal arrangement through these rules. The design principles used in many areas are also included in the creation of the web design. It is divided into two as web design, software and interface. The two distinctions complement each other and form the web design. It is created with a visual design interface in web design. Interface designs have developed with the invention of the internet, which is the product of technological progress, and has taken its place in daily life over time. Interface designs have been present in the web design especially as the visual face of the internet. In this way, users can easily circulate in the information without encountering the difficulties of software elements. However, in order to provide this comfort, web interface designs should be designed as user-friendly. In order to be user-friendly, the design principles should be used correctly and the user should be able to navigate within the web design without having to navigate. Interface designs are designed with different editing styles in many areas such as e-commerce, personal websites, corporate websites. One of these areas is virtual museums. Virtual museums can be designed for existing museums and museums that do not have a physical area. For existing sites, it is usually presented to the user with 360 degree navigation technique. Since there is no space concept on sites without physical environment, the interface design is generally designed with the concern of accessibility within the density of information and documents, where works such as visuals, various images, audio or video are together. In addition, the interface design should be designed with the correct arrangement of the design principles, user-friendly and aesthetic concern. The virtual museum interface designs designed in this way will enable the users who visit it to access information and documents more quickly. The aim of the research is to show the role of design principles in virtual museum interface designs. Qualitative methods were used in the research and examples were given in order to reinforce the expression.

Keywords: Graphic Design, Virtual Museum, Design Principles, Web Interface Design, Web Design

SEMBOLİK MOTİFLERİN EVRENSEL BELLEK VE DUYUM BAĞLAMINDA DEĞERLENDİRİLMESİ

[1]Doç. Dr. Meral AKAN

ÖZET

Sembol; bir fikrin, anlamın yerine geçen, çizgisel kompozisyon veya bir imaj görüntüdür. Sembol, görünmez veya algılanamaz bir şeyi, benzerlik, uygunluk, bütünlük, karşılaştırma gibi yollarla temsil etmek için kullanılan ya da algılanan bir nevi işarettir. Bazı tarihçiler, sembollerin daha çok süslemecilikte kullanıldığını belirtmişlerdir. Bugün de süslemenin ana fikri sembole dayanmaktadır. Semboller, sanatçının vermek istediği mesajı aktarmasında yararlandığı anlamlı çizgisel ifadeler şeklinde eserde yer alır. Sembollerin, mitolojilerin resimlere dönüşmüş şekilleri olarak, ilk defa nerede ve ne zaman doğduğu bilinmemekle birlikte, uzun tarihi süreçlerde dünyanın çeşitli yerlerinde benzer şekilde ortaya çıktıkları ve insanlığın ortak mesajları oldukları söylenebilir. Diller başka olsa da kullanılan semboller ortak olduğundan söz konusu çizgiler evrensel bir boyuta sahiptir. Sembolizm, dünyanın her yanında belli zaman diliminde sürekli ortaya çıkmasından dolayı evrensel boyutlu özellik taşımaktadır. Birbirleriyle iletişimi olmayan topluluklarda mitolojilerin hep aynı semboller ile anlatılmış olması Kuzey Amerika Kızılderilileri ile Çatalhöyüklülerin aynı sembol dilini kullanmış olmaları dikkat çekicidir. Sembolik anlamı ile tanınan motifler farklı toplumlarda, farklı zamanlarda aynı anlamları ile bilinmekte ve duyumsanmaktadır. İlkel sembolizmden başlanarak günümüze kadar kullanılan ve sembolik değeri olan kült motifler incelendiğinde birbirini hiç tanımayan topluluklarda dahi aynı veya benzer anlamları ile kullanıldıkları görülmektedir. Bu kanıtlar sembol dilinin dünyanın her bölgesinde yaygın olarak kullanılmasında ve tercih edilmesinde ortak bir aklın etkili olduğunu göstermektedir. Araştırmada sembol dilinden yararlanan süslemecilikte, algılamanın toplumlar arası ortak yönlerine yer verilecektir. İnsanoğlunun atalarından aktarılan belleği ve duyumsamayı kullanarak tüm insanlığa aynı anlamı ile geçen süsleme öğelerini nasıl algıladığı ve kullandığı üzerine örnekler sunulacaktır. Çalışma bu örnekler üzerinden açıklamalar ile sembolizmin evrenselliğine vurgu yapılarak sonuçlandırılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Sembolizm, Motif, Evrensel hafıza

[1]Selçuk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi/makan21@gmail.com

EVALUATION OF SYMBOLIC MOTIFS IN THE CONTEXT OF UNIVERSAL MEMORY AND SENSORY

[1]Doç. Dr. Meral AKAN

ABSTRACT

Symbol; A sign, linear composition or an image that replaces an idea, meaning. Symbol is a kind of sign that is used or perceived to represent something invisible or imperceptible by means of similarity, suitability, integrity. Some historians have stated that symbols were commonly used in decoration. Today, the main idea of decoration is based on symbols. Symbols are included in the work in the form of meaningful linear expressions that the artist uses in conveying the message they want to give. Although it is not known for the first time where and when symbols were transformed into images of, mythologies, it can be said that they appeared similarly in various parts of the world in long historical processes and are common messages of humanity. Although the languages are different, the symbols in question have a universal dimension since the symbols used are common. Symbolism has a universal dimensional feature since it constantly emerges all over the world in certain time periods. It is noteworthy that mythologies are always depicted with the same symbols in communities that do not communicate with each other and that the North American Indians and people of Çatalhöyük used the same symbol language. The motifs that are known for their symbolic meaning are known and felt in different societies with different meanings at different times. When the cult motifs, which have been used since primitive symbolism and have been used until today, are examined, it is seen that they are used with the same or similar meanings even in communities that do not know each other. In decoration, which uses the symbol language, the common aspects of perception will be included. Examples will be presented on how human beings perceive and use the ornamental elements that have been rendered to all humanity by using the memory and sensation transferred from their ancestors. The study will be concluded by emphasizing the universality of symbolism through these examples.

Keywords: Symbolism, Motif, Universal memory

ELMAS'IN SÜSTAŞI OLARAK KUYUMCULUK SEKTÖRÜ VE TAKI İMALATINDAKİ YERİ

[1]Merve Arıyürek, [2]Öğr. Gör. M.Tahir İyioğlu

ÖZET

İnsanlığın bilinen tarihi ile birlikte süs taşları, insanların çekim noktasında olmuştur. Tarihsel süreç içerisinde insanoğlu süs taşlarındaki parıltılı cazibeyi çoğunlukla kendini güzel göstermek için kullanırken, güç ve iktidar simgesi(eski dönemlerde sadece kralların kullandığı), rezerv aracı,doğada bilinen sertliği en yüksek malzeme olduğu için sanayi ekipmanı gibi çok çeşitli amaçlar ile kullanılmıştır. Elmas için en bilindik süs taşlarından ve ilk akla gelendir demenin yanlış olmadığı söylenebilir. Elmas, yüzyıllar boyunca sevginin mükemmelliğin ve arınmanın sembolü olmuştur. Üstünde en çok çalışılan, işlenen ve aranan süs taşlarından olan elmas, 12 saf karbondan oluşan ve doğada bulunduğunda değeri olmayan bir cam parçası olarak düşünülebilen (çoğu zaman renksiz, ancak kırmızı, yeşil, mavi, pembe ve benzeri renklerde) bir yapıya sahiptir. Buna rağmen işlendiği zaman göz alıcı bir yapıya sahip olan, doğada bulunan en sert maddelerden biri olan elmas insanoğlunun vazgeçilmezi olmaya devam etmektedir. Bu araştırma kapsamında elmasın; takıda kullanımının değerlendirilmesi,takı tasarımında kullanımı,takı tasarlanırken kesim şekilleri, montür formlarını ve kullanım sebeplerini tespit etmek amaçlanmıştır. Bu amaca bağlı olarak elmasın gemolojik özellikleri, tarih içerindeki yeri, kullanım yerleri, rezerv olarak değerlendirilmesi, kuyumculukta takı üretimde kullanımı üzerinde durulmuştur. Araştırma literatür taramasına ve saha çalışmasına dayalı betimsel yöntemdedir. Araştırma kapsamında ulaşılan basılı, dijital kaynaklar ile saha çalışmasından elde edilen veriler güvenilir ve yeterli varsayılmıştır. Araştırma disiplinler arası olması ve bu konuda çalışacak olan için düzenli bir çalışma olması açısından özgündür. Çalışma kapsamında elde edilen veriler gerekli başlıklar içinde düzenli bir biçimde sunularak konu bu kapsamda tartışılmaya çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Elmas, Takı Tasarımı, Mücevher, Gemoloji

[1]Dumlupınar Üniversitesi Mühendis Fakültesi Malzeme Bilimi ve Mühendisliği Bölümü merveariyurek@hotmail.com
[2] Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi El Sanatları Bölümü, Takı Tasarımı ve İmalatı ASD Tahir.iyioglu@dpu.edu.tr

JEWELERY SECTOR AS DISTRIBUTOR OF DIAMOND PLACE IN JEWELRY MANUFACTURING

[1]Merve Arıyürek , [2]Öğr. Gör. M.Tahir İyioğlu

ABSTRACT

With the known history of humanity, ornamental stones have been at the point of attraction of people. In the historical process, while man kind often used the glittering charm of ornamental stones to make themselves look beautiful, they were used forvarious purposes such as the symbol of power and power, there serve vehicle, and industria lequipment. It can be said that it is not wrong to say that it is one of the most known ornamental stone sand the first thing that comes to mind. Diamond, which is one of the most studied, processed and sought-afterstones, has a structure made of pure carbonand can be considered as a worthlesspiece of glasswhen it is found in nature. Despitethis, diamond, which has an eye-catching structure when processed, remains one of the hardest materials in nature and remains indispensable for human beings. In this research, diamond; It was aimed to evaluate the use of jewelry, use it in jewelry design, cut shapes while designing jewelry, determine thef orms of use and reasons for use. Depending on this purpose, the gemological properties of the diamond, itsplace in history, its usage places, its evaluation as a reserve, its use in jeweler production in jewelery are emphasized. There search is a descriptive method based on literaturere view and field study. The data obtained from the field study and the printed, digital resource sreached within the scope of there search are assumed to be reliable and sufficient. There search is unique in that it is interdisciplinary and it is a regular study for those who willwork on this subject. The data obtained within the scope of the study is presented regularly within there quired title sand the subject is tried to be discussed within this scope.

Keywords: Diamond, Jewelry Design, Jewelery, Gemology

TÜRK İSLÂM EL YAZMALARININ MODERN SANAT / TASARIM SAYFA DÜZENİ ANLAYIŞINA ETKİSİ

[1]Aziz İNCE , [2]Prof. Yusuf KEŞ

ÖZET

Türk İslâm topraklarında doğan ebru, hat ve minyatür gibi geleneksel sanat disiplinlerinin, günümüz sayfa düzeni tasarımlarında kullanılan Batı kaynaklı tipografi, illüstrasyon gibi alanlarla olan ilişkisi göz ardı edilemez. Araştırmanın amacı kapsamında yine Türk İslâm topraklarında üretilen kültürel mirasın önemli unsurlarından olan ve dönemin grafik tasarım ürünleri olarak da tanımlanan 15 ile 17. yüzyıllar arası bazı el yazması sayfa düzeni kurgularıyla, 20. yüzyıl modern sanat akımlarına göre geliştirilen Batı ürünü sayfa düzeni formatlarının şaşırtıcı derecede benzerlikler gösterdiği görülmüş, modern sanatın temel taşlarını oluşturan bazı tasarım ilkelerinin asırlar önce yine benzer şekilde Türk İslâm sanatı sayfa düzenlerinde kullanılmış olması Türk grafik tasarımının kökleri için oldukça önemli bulunmuştur. Bu araştırma içerisinde El Lissitzky, Josef Müller Brockman gibi Batı kültürünün önemli tasarımcıları ile Abdurrahim Harezmi ve Firdevsi gibi Doğu kültürü temsilcilerinin eserleri örnek olarak sunulmuş, aralarındaki benzerlikler yine benzer nitelikteki tasarım unsurları ve ızgara yapıları üzerinden incelenerek karşılaştırılmıştır. Matbaanın kullanımıyla değişim sürecine giren, Latin abecesiyle kabuk değiştiren Türk Grafik tasarımının, köklü bir geçmişi olan Türk İslam Sanatları ile güçlü bir bağının olduğu yadsınamaz bir gerçektir. Batıdaki teknolojik gelişmeler modern sanat ve tasarım akımlarını doğururken, aynı coğrafyayı paylaşan medeniyetler ve kültürler arası ilişkinin tasarım anlayışına katkı sağladığı söylenebilir. Araştırmanın amacı doğrultusunda grafik tasarım ürünü ve bir grafik üretim alanı olan sayfa düzeni üzerinden Doğu ve Batı kültürleri arasındaki etkileşime dikkat çekilmeye çalışılmıştır. Bu bağlamda tasarımcının kendi kültüründen uzaklaşmadan teknolojik gelişmeler ışığında yeni sentezlere ulaşması amaçlanarak, grafik tasarım disiplini içerisinde oldukça önemli bir yer kaplayan sayfa düzeni anlayışının da bu bilinç üzerine inşa edilmesi ön görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Sayfa düzeni, Modern Sanat, Hat, İllüstrasyon, Izgara

[1]Yüksek Lisans, Süleyman Demirel Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Grafik Tasarım ASD, ince.aziz@gmail.com
[2]Prof. Süleyman Demirel Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarım Bölümü, yusufkes@sdu.edu.tr

THE EFFECT OF TURKISH ISLAMIC WRITING ON THE MODERN ART / DESIGN PAGE LAYOUT UNDERSTANDING

[1]Aziz İnce , [2]Prof. Yusuf Keş

ABSTRACT

The relation of traditional art disciplines such as marbling, calligraphy and miniature born in Turkish Islamic lands with the fields such as Western origin typography used in today's page layout designs cannot be ignored. Within the scope of the research, the surprising similarities of the Western product page layout formats developed according to the 20th century modern art movements, with some manuscript page layout constructions, which are also among the important elements of the cultural heritage produced in Turkish Islamic lands and also defined as graphic design products of the period, The fact that some design principles, which constitute the cornerstones of modern art, were used in Turkish Islamic art page layouts as well as centuries ago, were found to be very important for the roots of Turkish graphic design. In this research, the works of important designers of Western culture such as El Lissitzky, Josef Müller Brockman, and representatives of Eastern culture such as Abdurrahim Harezmi and Firdevsi were presented as examples, and the similarities between them were examined by comparing them with similar design elements and grid structures. It is an undeniable fact that the Turkish Graphic design, which has entered the process of change with the use of the printing house and changed its shell with the Latin alphabet, has a strong connection with the Turkish-Islamic Arts, which has a long history. While technological developments in the West give birth to modern art and design trends, it can be said that the relationship between civilizations and cultures sharing the same geography contributes to the design understanding. In line with the purpose of the research, it was tried to draw attention to the interaction between Eastern and Western cultures through the graphic design product and the page layout, which is a graphic production area. In this context, it is foreseen that the design of the page layout, which occupies an important place in the graphic design discipline, with the aim of reaching new syntheses in the light of technological developments without departing from its own culture.

Key Words: Page Layout, Modern Art, Calligraphy, Illustrations, Grid

KÜTAHYA İLİ GEDİZ İLÇESİ SARUHANLAR KÖYÜNDE KAYBOLMAYA YÜZ TUTAN BİR EL SANATI: TAHTA KAŞIK OYMACILIĞI

[1]Dr.Öğr.Üyesi Birnaz Er

ÖZET

Anadolu folklorunun bir parçası olan tahta kaşık oymacılığı günümüzde kaybolmaya yüz tutan el sanatı ürünleri arasındadır. Toplumların yeme içme gibi geleneksel kültürünün bir parçası olan tahta kaşıklar yörelerin folklorik kültürleri hakkında da bilgiler vermektedir. Teknolojik ilerlemeler ışığında geçmişteki kullanım alanını günümüze taşıyamayan tahta kaşık oymacılığı Anadolu'nun bazı yörelerinde kısıtlı imkânlara rağmen varlığını sürdürmektedir. Bu yerlerden birisi de Kütahya ili Gediz ilçesi Saruhanlar köyüdür. Saruhanlar kaşığı olarak adlandırılan tahta kaşıklar yörede üretim özelliklerini hiç kaybetmeden devam etmektedir. Yörede ekonomik gelir kaynağı olan bu kaşıklar gürgen ağacından üretilmektedir. Gürgen ağacından üretilen bu kaşıklar yemek kaşığı, süs kaşığı ve oyun kaşığı olmak üzere üç kategoride üretilmektedir. Saruhanlar kaşıkları yörede genç yaşlı, kadın erkek, çocuk demeden yediden yetmişe, atalarından aldıkları mirası büyük bir özveriyle, kısıtlı imkânlara rağmen büyük bir gayret içerisinde devam etmektedir. Bu özveri sayesinde Saruhanlar kaşıkları Kütahya ilinin yaratıcı şehir unvanına uygun olarak varlığını sürdürmeye çalışan bir el sanatıdır. Bu çalışma ile yörede yapımına devam edilen tahta kaşık oymacılığının üretim yöntemleri, kullanılan araç- gereçleri, yöreye has üretim yöntemleri, tahta kaşık oymacılığının kaybolmaya yüz tutan el sanatı bağlamında değerlendirilmesi ve yöreye özgü tahta kaşık oymacılığının üretim terminolojisi tanıtılmaya çalışılacaktır. Tahta kaşık oymacılığının Kütahya el sanatları içerisindeki önemine de çalışma içerisinde yer verilecektir. Kütahya iline ait bir kültür mirası olan ve günümüzde kaybolmaya yüz tutan bu el sanatının devam ettirilmesiyle birlikte verilecek eğitimlerle yeni bir istihdam ve ekonomik gelir olanağı sağlanabilir. Yerinde gözlem yapılarak, kaşık ustalarıyla sözlü yapılması ve yerel yönetimlerin ilgili birimlerinden gerekli bilgilerin toplanması ve yazılı kaynakların taranmasıyla araştırmanın kapsamı oluşturulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Kütahya, Saruhanlar Köyü, El Sanatları, Tahta Kaşık

[1]Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Kütahya Güzel Sanatlar MYO, birnaz.er@dpu.edu.tr

A HANDICRAFT FACING TO LOSE IN THE KUTAHYA PROVINCE GEDIZ DISTRICT IN SARUHANLAR VILLAGE: WOODEN SPOON CARVING

[1]Assist. Prof. Dr. Binnaz Er

ABSTRACT

Wooden spoon carving, which is a part of Anatolian culture, is among the handicraft product that are about to disappearing. Wooden spoons that are part of traditional culture such as eating and drinking in societies also provide information about the folkloric culture of region. In the light of technological advances wooden spoon carving which could not carry the past usage to the present is still exists in some parts of Anatolia despite limited opportunities. One of these places is Saruhanlar village in Gediz district of Kutahya province. In the region wooden spoon called Saruhanlar spoon continue without losing their production characteristics. These spoons, which are the source of economic income in the region, are produced from hornbeam wood. These spoons, produced from hornbeam wood are produced in three categories as tablespoon, ornamental spoon, and dancing spoon. Despite the limited conditions Saruhanlar spoon continue in the region with a great dedication from young to old, women, men and children. Saruhanlar spoon is a handicraft that tries to survive in accordance with the creative city title of Kutahya province.

In this study it is intended to introduce producing methods of wooden spoon carving, the tools and equipment used in manufacturing, local production methods, evaluation of wood spoon carving in the context of handcraft that are about to disappearing and the local manufacturing terminology. The importance of wooden spoon craving in Kutahya handcraft will also be included in study. With the continuation this handicraft, which is a cultural heritage belonging to Kutahya province and which is now about to disappearing, a new employment and economic income opportunity can be provided. The scope of the research has been created by making on-site observations, orally with spoon masters and gathering necessary information from relevant departments of local governments and written sources.

Key Words: Kutahya, Saruhanlar Village, Handcraft, Wooden Spoon

GELENEKSEL ANADOLU KİLİM MOTİFLERİNİN GRAFİK TASARIMA ETKİSİ: "ELİ BELİNDE" KİLİM MOTİFİNİN ÇİNİ-SERAMİK YÜZEY ÜZERİNE BİR GRAFİK TASARIM UYGULAMASI

[1]Öğr. Gör. Yeliz Okşak, [2]Dr. Öğr. Üyesi Nihal Derin Coşkun

ÖZET

Tarihsel süreç irdelendiğinde halı ve kilimlerin farklı süreçlerde gelişim seyri izlediğini belirtmek gerekir. Kilim motifleri dönemin alışkanlıklarına ve kültürel farklılıklara göre değişmekle birlikte İnsanları kötülüklerden, nazardan koruyan simgeleri bünyesinde barındırmaktadır. Düşünceleri ve hisleri objelerin gerçek görüntülerini dikkate alarak stilize edilmiş olan kilim motifleri sembollerle, şekillerle bazen sevincin, bazen hüznün bazen de tedirginliği temsil etmiştir. Daha basit bir ifadeyle kilim motiflerinin kendine has bir lisanı bulunmaktadır. Grafik tasarım da tasarım öğelerini dikkate alarak tıpkı bu motifler gibi ifade etme sanatıdır. Dolayısıyla tarihsel perspektifte değerlendirildiğinde kilim motiflerinin grafik tasarım üzerinde de etkili olduğu söylenebilir. Teknolojik gelişmelerle birlikte dijital tasarım platformlarının, yazılımlarının ivme kazanması, internetin yaygınlaşması, küreselleşme ve kültürel farklılıkların azalması gibi nedenler geleneksel olana ilgiyi git gide azaltmaktadır. Bu çalışmanın çözümüne katkı sunmayı amaçladığı problem budur. Bu nedenle günümüz yaşam biçimi içerisinde anlam değer kaybına uğrayan kilimlerin ve dolayısıyla motiflerin, şimdiki zamanın kullanım alanlarına dönüştürülmesiyle değerinin korunmasına yardımcı olunabilir. Bu çalışmada; birçok medeniyetin temel ihtiyacı ve ticaret konusu olan kilimler üzerinde yer alan motiflerin grafik tasarım üzerindeki etkileri incelenmekte, "eli belinde" motifi grafik tasarım uygulamasıyla canlandırılmaktadır. Çalışmada Anadolu'ya ait yaygın olarak bilinen kilim motifleri ortaya konmakta, bu motiflerin grafik tasarım üzerindeki etkileri irdelenmekte ve uygulamalı biçimde bir motif tasarım öğesi olarak sunulmaktadır. Sonuç olarak geçmişten günümüze kilimler üzerinde stilize edilen figürlerin bugün grafik tasarım alanında yapılan çalışmalara esin kaynağı olduğu anlaşılmaktadır. Birçok motifin ise tıpkı bu çalışmanın uygulama kısmında olduğu gibi çini-seramik yüzeylerde gün yüzüne çıkarılarak geçmişe ait değerlerin günümüz grafik tasarımıyla yorumlanabildiği, çini-seramik yüzeylere uygulanarak günün önemli bir değeri haline getirilebileceği ve hatta ileride yapılacak tasarımların esin kaynağı olabileceği ortaya konmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Kilim, Motif, Grafik Tasarım, Çini, Ceramic.

[1]Bursa Uludağ Üniversitesi, İnegöl Meslek Yüksekokulu, İç Mekan Tasarımı Programı. yelizoksak@uludag.edu.tr, ORCID ID: 0000-0002-9788-3537.
[2]Ordu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik ve Cam Bölümü. nihalderincoskun@odu.edu.tr, ORCID ID: 0000-0001-7112-1115.

THE EFFECT OF TRADITIONAL ANATOLIAN RUG MOTIFS ON GRAPHIC DESIGN: A GRAPHIC DESIGN APPLICATION ON THE TILE-CERAMIC SURFACE OF THE RUG MOTIF OF "ELİ BELİNDE"

[1]Lect. Yeliz Okşak, [2]Assist. Prof.Dr. Nihal Derin Coşkun

ABSTRACT

When the historical process is examined, it should be noted that carpets and rugs follow the course of development in different processes. Although rug motifs vary according to the habits and cultural differences of the period, they contain symbols that protect people from evil and evil eye. Rug motifs, whose thoughts and feelings were stylized by taking into account the real images of objects, represented symbols, shapes, sometimes joy, sometimes sadness and sometimes anxiety. In simple terms, rug motifs have their own language. Graphic design is the art of expressing just like these motifs by considering the design elements. Therefore, when evaluated in historical perspective, it can be said that rug motifs are also effective on graphic design. Along with the technological developments, the reasons such as the acceleration of digital design platforms and software, the spread of the internet, globalization and the reduction of cultural differences gradually decrease the interest in the traditional. This is the problem that this study aims to contribute to the solution. For this reason, it can be helped to preserve its value by transforming the rugs and thus motifs, which have lost their meaning in today's life style, into the usage areas of the present time.In this study; the basic needs of many civilizations and the effects of the motifs on the rugs, which are the subject of trade, on graphic design are examined, and the motif "in the waist" is animated with the application of graphic design. In this study, widely known rug motifs belonging to Anatolia are presented, the effects of these motifs on graphic design are presented and presented as a motif design item. As a result, it is understood that the figures stylized on rugs from the past to the present are the inspiration for the studies in the field of graphic design today. Just as in the application part of this study, it is revealed that many motifs can be exposed to daylight on tile-ceramic surfaces and interpreted with the graphic design of the past, can be used as an important value of the day by applying to tile-ceramic surfaces and may even be a source of inspiration for future designs.

Keywords: Rug, Motif, Graphic Design, Tile, Ceramic.

PERFORMANS SANATINDA “HAYVAN BEDENİ” KULLANIMI: JOSEPH BEUYS ÖRNEĞİ

[1]Meltem Özkan, [2]Doç.dr.selda Mant Menay

ÖZET

Postmodern süreçte sosyal ve ekonomik eşitsizlikler, siyasi gerginlikler, sanat kurumlarının katı geleneksel kuralları, sanat ve yaşam arasındaki kopukluk gibi sorunlar sanatçıları alternatif sanat biçimlerine yöneltmiştir. 1960 sonrası gelişen sanat ortamında sanata bakış açısı değişmiş, Fluxus, Happening, Performans Sanatı gibi yeni sanatsal ifade biçimleri ortaya çıkmıştır. Bu gösteri temelli etkinlikler ile ‘beden’ temsil görevinden öte, sanatın oluşum merkezinde varolmustur. ‘Beden’ kavramı sadece sanatçı, izleyici ile sınırlanmamış canlı-cansız hayvan bedeni de sanatsal ifade aracı olarak kullanılmıştır. Geçmişten günümüze mitolojik, dini, psikolojik, sembolik ve biçimsel anlamlarda sanatta sıkça kullanılan hayvanlar, bizzat bedenleri ile sanat performanslarında yer almıştır. Antroposofik görüşe sahip olan sanatçı yüklediği sembolik anlamlar ile tavşan, at, kurt gibi hayvanları performanslarında kullanarak izleyiciye karmaşık masajlar vermeyi amaçlamıştır. Bu araştırmada Postmodern dönemde görsel sanatlar içinde meydana gelen alternatif sanat hareketlerinden, avant garde bir sanat hareketi olan Fluxus’un sanatsal ve kültürel açıdan muhalif yapısıyla dikkat çeken tavrı ve onun ifade biçimlerinden performans sanatı ve fluxus performansları incelenmiştir. Araştırmanın konusu Joseph Beuys’un hayvan bedenini sanat malzemesi olarak kullandığı performanslarıyla sınırlandırılmıştır. Hayvan bedeninin sanatta anlatım aracı olarak kullanılması ve hayvan bedeninin alıcıya verilen mesajı iletmede oynadığı etkin rol çalışmanın önemini gösterirken, sanatçının performans örnekleri üzerinden ele alınmıştır. Hayvanlar üzerinden sanatta yeni anlamlandırma şekillerinin oluşumunu göstermek araştırmanın genel amacını oluşturmuştur. Araştırmada veri toplama tekniği olarak tarama yöntemi kullanılmış, konuyla ilgili yazılı kaynaklardan ve görsellerden yararlanılmıştır. Sonuç olarak elde edilen bilgiler ışığında hayvanların sanat ortamında bizzat var olması ve hayvanlara yüklenilen sembolik anlamlara dikkat çekilmiştir. Bu kapsamda sanatçının örnek çalışmaları üzerinden ele aldığı toplumsal sorunların altı çizilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Performans Sanatı, Fluxus, Joseph Beuys, Şamanizm, Hayvan

[1]Dumlupınar Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Sanat ve Tasarım Yüksek Lisans Öğrencisi, meldem4348@gmail.com
[2] Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü, selda.mant@dpu.edu.tr

USE OF "ANIMAL SIZE" IN PERFORMANCE ART: SAMPLE OF JOSEPH BEUYS

[1]Meltem Özkan, [2]Assoc. Prof. Dr. Selda Mant Menay

ABSTRACT

In the postmodern process, problems such as social and economic inequalities, political tensions, strict traditional rules of art institutions, and the disconnection between art and life have directed artists to alternative art forms. In the developing art environment after 1960, the perspective of art has changed and new forms of artistic expression such as Fluxus, Happening, and Performance Art have emerged. With these show-based activities, 'body' exists beyond the task of representing, but existed in the center of art formation. The concept of 'body' is used only as an artist, and the body of living and non-living animals, which is not limited to the audience, is used as artistic means of expression. Animals that have been frequently used in art in mythological, religious, psychological, symbolic and formal meanings from past to present have taken part in art performances with their bodies. The artist, who has an anthroposophical view, aimed to give complex massages to the audience by using animals such as rabbits, horses and wolves with their symbolic meanings. In this research, the artistic and culturally opposing attitude of Fluxus, which is an avant garde art movement, which is one of the alternative art movements occurring in the visual arts in the postmodern period, and its performance art and fluxus performances were examined. The subject of the research is limited to the performances of Joseph Beuys using the animal body as art material. While the use of the animal body as a means of expression in art and the active role played by the animal body in conveying the message to the recipient, the importance of the study was discussed through the artist's performance examples. The general purpose of the research is to show the formation of new forms of interpretation in arts through animals. In the research, scanning method was used as data collection technique and written sources and images were used. In the light of the information obtained, attention was drawn to the existence of animals in the art environment and the symbolic meanings attributed to the animals. In this context, the social problems that the artist tackled through the case studies are underlined.

Keywords: Performance Art, Fluxus, Joseph Beuys, Shamanism, Animal

NAİF RESSAM HÜSEYİN YÜCE'NİN HAYATI, ESERLERİ VE SANAT ANLAYIŞI

[1]Anıl Altındaş, [2]Doç.Dr.Selda Mant Menay

ÖZET

Naif sanat, çocukça bir basitliği içerisinde barındıran bir sanat türüdür. Naif sanatın, resmin kalıplaşmış kurallarıyla tuhaf bir ilişki içerisinde olduğunu görülür. Naif resim ise hayali, gerçek, masalsı, duygusal, vahşi, çocuksu, yalın, coşkulu, fantastik, acemi, bağımsız, stilize edilmiş gibi kavramların iç içe geçtiği ve pek çok zıtlığı içinde barındırır.
Bu araştırmada ülkemizde naif ressamları arasında kendine yer edinmiş olan Kütahyalı naif ressam Hüseyin Yüce'nin (d.1928, Kütahya- Şubat 2015) hayatı ele alınmış, yapmış olduğu manzara resimleri ve sanat anlayışı incelenmiştir. Ayrıca naif sanat kavramının ne olduğuna değinilerek, Türk resim sanatında devam eden modernleşme ve çağdaşlaşma düşüncesi ve yenilik anlayışına, peyzaj resim sanatında Hüseyin Yücenin etkisi ele alınmıştır. Ayrıca tüm dünyada egemen bir akım niteliği kazanan yeni naif eğilim gruplarına değinilmiştir.
Naif sanat hiçbir zaman ortadan kalkmamış, her zaman kendine yer bulmuştur. Peyzaj resmi ile yer bulduğu en önemli isimlerden birisi de Hüseyin Yüce olmuştur. Hiçbir akademik eğitim almadan sanatını icraa eden Yüce, sanatındaki naifliği kişiliğinde de göstermiş, bulunduğu çevreyi oluşturan Kütahya ilinin Göveççi köyünden kopamamış, sanat hayatına da bu köyde devam etmiştir. Araştırmanın amacı Naif Ressam Hüseyin Yüce'nin hayatı, eserleri ve sanat anlayışını incelemektir. Araştırma, günümüzün naif ressamlarından köylü ressam olarak da isimlendirilen Hüseyin Yüce'nin evrensel bir kültür olan naif sanata ve Türk peyzaj resmine katkıları ile hayatı ve sanatı hakkında yazılı ve belge niteliğinde bir kaynak oluşturması açısından önem teşkil etmektedir. Araştırmada tarama yönteminden yararlanılmıştır. Araştırmanın sonucunda ise pastoral bir anlatımla masalsı bir tarzı birleştirerek oluşturduğu özgün resim tarzıyla, dünyada da adını duyuran, uluslararası sergilerde yer alan Yüce'nin Türk naif resim sanatında önemli bir yeri olduğu, yaptığı eserlerle evrensel bir değer kazandığı söylenebilir.

Anahtar Kelimeler: Hüseyin Yüce, Naif Sanat, Manzara Resmi, Ressam, Kütahya, Sanat Anlayışı

[1]Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Öğrencisi, anilaltindas9403@gmail.com
[2]Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü, selda.mant@dpu.edu.tr

LIFE, WORKS AND ARTISTIC APPROACH OF NAIVE PAINTER HÜSEYİN YÜCE

[1]Anıl Altındaş, [2]Assoc. Prof. Dr. Selda Mant Menay

ABSTRACT

Naive art is in an art environment with a childish simplicity. It is seen that naive art is in a strange relationship with stereotypes of painting. Naive painting, on the other hand, contains many contrasts such as imaginary, real, fairy tale, emotional, wild, childish, simple, enthusiastic, fantastic, novice, independent, stylized.

In this research, the life of Kütahya naive painter Hüseyin Yüce, who has taken her place among the naive painters in our country, has been handled and her landscape paintings and her understanding of art have been examined. In addition, by mentioning the concept of naive art, Hüseyin Yücenin's effect on landscape painting art was discussed on the modernization and modernization thought and innovation understanding in Turkish painting art. In addition, new naive trends groups that have become the dominant trend in the world are mentioned.

Naive art has never disappeared, it has always found its place. Hüseyin Yüce was one of the most important names with his landscape painting. Yüce, who practiced his art without any academic education, also showed his naivety in his art, he could not break with Gövedçi village of Kütahya province, which constitutes his environment, and continued his art life in this village. The aim of the research is to examine the life, works and understanding of art by Naive Painter Hüseyin Yüce.

The research is important in terms of the fact that Hüseyin Yüce, who is also called as a peasant painter, one of the naive painters of today, creates a written and documented resource about his life and art with his contributions to naive art and Turkish landscape painting. Screening method was used in the research. As a result of the research, it can be said that Yüce has an important place in the Turkish naive painting art and has gained a universal value with the works he has made in the international exhibitions with his unique painting style created by combining a pastoral expression with a fairy tale style.

Keywords: Hüseyin Yüce, Naive Art, Landscape Painting, Painter, Kütahya, Art Concept

RESİM SANATINDA ESKİZ HAZIRLANMASINDA 3D PROGRAMLARIN YARDIMCI TEKNİK OLARAK KULLANILMASI

[1]Öğr. Gör. Ercan Güler

ÖZET

Bir eserin uygulanma aşamasına geçmeden önce, eskiz çizmenin plastik sanatların her alanında eserin temel taşını oluşturduğu göz ardı edilmemesi gereken bir gerçektir. Eskiz, sanatçının oluşturacağı kompozisyonun ve onun içeriği hakkında karar vermesinin yanında, doğru kompozisyonu kurma ve oranı yakalama, ortaya çıkan kompozisyon ve formlar üzerinde ışık gölge hatta renk denemelerini yaparak belleğinde yarattığı düşüncenin artık tanımlanmaya ve şekillendirmeye başladığı ilk adım olarak düşünülebilir. Her sanatçının fikirlerini özgür kıldığı kendisine has bir çizim, karalama ve eskiz yapma tekniği vardır. Bu yüzden dünya üzerinde geçmişten günümüze uzanan zaman diliminde farklı sanatçılar tarafından birçok teknikte eskiz ortaya çıkartılmıştır. Oluşturulan bu eskizlere göz attığımızda temel tekniğin serbest el çizimi olduğu görülmektedir. Zaman ilerleyip sanayi devriminin gerçekleşmesi ve bu yeni devrimle birlikte insanların hayatına teknoloji kavramının girmesi elbette sanatçıları da bir hayli etkisi altına almıştır. Özellikle de bilgisayarın hayatımıza girişinin bu bağlamda önemli rol oynadığı gözlemlenmektedir. Bilgisayarın icadından önce eserlerini oluşturmak için çektikleri fotoğraflardan yararlanan sanatçılar artık bu fotoğraflara bilgisayar üzerinde dijital ortamda müdahale etme şansını da yakalamışlardır. Peki sanatçıların bilgisayar üzerinde fotoğraflarını manüpüle edebildikleri programlar dışında, dünyamıza bambaşka bir açıyla giren sanal gerçeklik kavramı ve bu kavramın oluşturulmasında temel olan 3d programlar sanatçıya bir eseri oluşturmakta ne denli yardımcı olabilmektedir? Amaç: Araştırmanın temel amacı 3d çizim ve tasarım programlarının resim sanatçılarıyla tanıştırılarak, bu programların resim sanatı içerisinde kullanılması ve eserlerin taslak aşamalarında sanatçılara yardımcı yeni bir kaynak sağlanmasıdır. Yöntem: Araştırma kapsamında nitel araştırma deseni kullanılırken veri toplama yöntemi olarak tarama modeli kullanılmıştır. Araştırma verileri doküman incelemesi yöntemiyle analiz edilmiştir. Araştırma kapsamında dünya üzerinde 3d programlar kullanan sanatçıların ortaya çıkarttıkları eserler incelenmiştir. Araştırma sonuçlarına göre bazı sanatçıların eserlerini oluştururken sadece katı modellerden ve render motorlarından faydalanırken, bazılarının ise katı model, render motoru ve sonrasında photoshop programında düzenleme yaptıkları görülmüştür. Bu işlemlerden sonra ortaya çıkan net resimlerde ise çıkan sonuçların bir hyper realizm akımında resmedilmiş eserler gibi olduğu gözlemlenmiştir. Bulgular: Bu araştırmanın sanatçıların eskiz yöntemlerine yeni bir bakış açısı getireceği ve ileride yapılacak olan çalışmalara örnek teşkil edeceği düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: 3D, Eskiz, Dijital, Tasarım

[1]Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi İç mekan tasarımı, ercan.guler@bilecik.edu.tr

USE OF 3D PROGRAMS AS AUXILIARY TECHNIQUES FOR PREPARATION OF PICTURE IN PAINTING ART

[1]Lecturer Ercan Güler

ABSTRACT

It is a fact that it should not be ignored that sketching is the cornerstone of the work in every field of plastic arts before proceeding to the application of a work. Sketching can be considered as the first step in the idea of creating the correct composition and catching the ratio, making light shade or even color experiments on the resulting composition and forms, and starting to define and shape the memory, by making the decision about the composition and its content. Every artist has a unique drawing, scribble and sketch technique that frees his ideas. For this reason, sketches have been created by different artists in many techniques throughout the world from the past to the present. When we look at these sketches, it is seen that the basic technique is free hand drawing. Time progressed and the industrial revolution took place and the concept of technology entered the lives of people with this new revolution, of course, had a great influence on the artists. In particular, it is observed that the entry of the computer into our lives plays an important role in this context. The artists, who took advantage of the photos they took to create their works before the invention of the computer, now have the chance to intervene in these photos on digital media. So, besides the programs that artists can manipulate their photographs on the computer, the concept of virtual reality that enters our world at a completely different angle and how 3D programs that are essential in the creation of this concept can help the artist create a work? Aim: The main purpose of the research is to introduce 3d drawing and design programs to painting artists, to use these programs in the art of painting and to provide a new source to assist the artists in the draft stages of the works. Method: While using qualitative research design, scanning model was used as data collection method. Research data were analyzed by document review method. Within the scope of the research, the works created by artists using 3d programs in the world were examined. According to the results of the research, while creating the works of some artists, it was observed that only the solid models and rendering engines were used, while others were editing the solid model, rendering engine and then photoshop program. In the clear pictures that emerged after these processes, the results were observed to be like the works illustrated in a hyper realism movement. Findings: It is thought that this research will bring a new perspective to the sketching methods of the artists and will set an example for future studies.

Keywords: 3D, Sketch, Digital, Design

SOYUT EKSPRESYONİZME ZEMİN HAZIRLAYAN SOSYOLOJİK FAKTÖRLER

[1]Atakan Yılmaz

ÖZET

16. ve 17. yüzyıllarda ortaya çıkan siyasal, dinsel, düşünsel yapının etkisinde doğan Sanayi Devrimi, eski düzene karşı bir düzen ortaya koymuştur. Bu devrim toplumun hazır olmadığı bir başlangıcı da beraberinde getirmiştir. Bu başlangıçla beraber kentler kalabalıklaşmış, burjuva sınıfı güçlenmiş, toplum burjuva sınıfı ve saray arasında kalmaya zorlanmıştır. Bu kaotik ortam Fransız Devriminin zeminini hazırlamıştır. Fransız Devrimi ile birlikte klasik geleneğin, yetkinliğe götüren bir kılavuz olduğu reddedilmiştir.
19. yüzyılın ilk çeyreğinde başlayan Birinci Dünya Savaşı ile büyük yıkımlar yaşanmış, Avrupa'da geleneksel sayılan bütün dengeler alt üst olmuştur. Savaş, yaşanan toplumsal gelişim ve üretimi durma noktasına getirmiştir. "Paris, Berlin ve Münih'teki sanatçılar ve onların izleyicileri düşman kutuplarda dağılmıştır. Sanatın merkezi Batı Avrupa'nın tarafsız ülkelerine kaymıştır" (Hollingsworth, 2009).
İkinci Dünya Savaşı'nın tarihin en kanlı savaşlarından biri olduğu söylenebilir. 1939-1945 yılları arasında yaşanan birçok ülkenin katıldığı bu savaşta yaklaşık 40-50 milyon insan hayatını kaybetmiştir. İkinci Dünya Savaşı'nın kaotik ortamından Amerika Birleşik Devletleri neredeyse hiç etkilenmemiştir. Bunun sonucu olarak Amerika ekonomisi canlanmış, yeni iş imkânları ortaya çıkmıştır. Bu refah lüks tüketime ilgiyi arttırmış, sanat ortamına da yansımıştır.
Toplumsal yapının savaşlarla şekillenmesi ve fotoğraf makinesinin keşfi sanatta önemli dönüm noktaları sayılabilir. Bu olayların ışığında sanatçılar kendilerini ve çevrelerinde olup biteni ifade etmek için yeni yöntemler arayışına girmişlerdir. Daha önce yapılmamış olanı yapmak, sanatı farklı biçimlerde deneyimleme, taze, çekici ve ilerici olarak görülmeye başlanmıştır (Hodge, 2015).
Soyut Ekpresyonizm bu olaylar zincirinde İkinci Dünya Savaşının sona ermesi ile başlayıp 19. yüzyılın üçüncü çeyreğine kadar etkinliğini sürdürmüştür (Little, 2009). Akımın temel özelliği evrensel duyguları betimleme ile birlikte daha önce denenmemiş bir sanat anlayışını ortaya koymaktır.
Tarihsel ve sosyolojik açıdan Soyut Ekspresyonizmi inceleyen bu çalışmada, akıma zemin hazırlayan sosyolojik faktörler incelenmiştir. Yine bu çalışma tarama yöntemi kullanılmıştır. Çalışma Soyut Ekpresyonizm akımının daha iyi anlaşılması açısından önemlidir.

Anahtar Kelimeler: Soyut Ekpresyonizm, New York Okulu, Sanayi Devrimi, Fransız Devrimi, Birinci Dünya Savaşı, İkinci Dünya Savaşı.

[1]Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Resim Anasanat Dalı Mezun Öğrenci, takanyilmaz86@gmail.com

SOCIOLOGICAL FACTORS PREPARING THE GROUND FOR ABSTRACT EXPRESSIONISM

[1]Atakan Yılmaz

ABSTRACT

The Industrial Revolution, which was born under the influence of the political, religious and intellectual structure that emerged in the 16th and 17th centuries, revealed a new order against the old order. This revolution brought about a new beginning that the society was not ready for. With this beginning, the cities became crowded, the bourgeois class was strengthened, and the society was forced to remain between the bourgeois class and the palace. This chaotic environment laid the ground for the French Revolution. With the French Revolution, the classical tradition was rejected as a guide to competence. With the First World War, which started in the first quarter of the 20th century, great destructions were experienced and all the balances considered traditional in Europe were turned upside down. The war brought social development and production to a halt. "The artists in Paris, Berlin and Munich and their audiences were scattered around hostile poles. The centre of art shifted to neutral countries of Western Europe" (Hollingsworth, 2009). It can be said that the Second World War is one of the bloodiest wars in history. About 40-50 million people lost their lives in this war that many countries were involved in between 1939 and 1945. The United States was hardly affected by the chaotic environment of the Second World War. As a result, the American economy revived and new job opportunities emerged. This welfare increased the interest in luxury consumption and reflected on the art scene. The formation of the social structure with wars and the discovery of the camera can be considered important turning points in art. In the light of these events, artists searched for new ways to express themselves and what is happening in their environment. Doing what was not done before, experiencing art in different ways, started to be seen as fresh, attractive and progressive (Hodge, 2015).

Abstract Expressionism started in this chain of events with the end of the Second World War and continued its influence until the third quarter of the 20th century (Little, 2009). The main feature of the movement is to reveal an understanding of art that has not been tried before by describing universal emotions. In the current study, which historically and socially examines Abstract Expressionism, the sociological factors that prepared the ground for the movement are investigated. The current study employed the survey model. The study is important in terms of better understanding of Abstract Expressionism.

Keywords: Abstract Expressionism, New York School, Industrial Revolution, French Revolution, First Wold War, Second World War

1883’TEN 2003’E TÜRK AZINLIK RESSAMLARI VE YAPITLARI

[1]Öğr. Gör. Rifat Sarıoğlu

ÖZET

Türk sanat tarihinde batılı anlamda Türk Resim Sanatının gelişimi yaklaşık yüzelli yıllık bir geçmişe dayanır. Bu değişim sürecinde azınlık ressamlarında etkisi vardır. Azınlık; bir ülkenin içinde, baskın halka mensup olmayan , ancak kendine ait bir kültürü, bütünlüğü olan topluluk demektir. İlk defa ortaçağda kullanılan “azınlık” kavramı günümüzde de kullanılmaktadır. Osmanlı İmparatorluğu’nda azınlık halklar ticari, siyasi, ekonomik ve sanatsal alanlarda etkin rol oynamıştır. Etkin oldukları sanat alanlarından biride resim sanatıdır. Araştırmanın amacı Türkiyedeki azınlık ressamlarının 1883’ten 2003’e kadar geçen sürede resim sanatına yapmış oldukları katkıları, yaşantılarının Türk Resim Sanatı’na yansımaları ve yabancı ülkelerde Türk Resim Sanatı’nı temsil etme durumlarını irdelemektir. Ayrıca Sanayi Nefise’den günümüze doğru bu sanatçıların eserlerinin yanında Türk Toplumu ve Devleti’nin azınlık sanatçılarına bakışını da incelemektir. Konuya paralel olarak 20. Yüzyıla doğrı Osmanlı İmparatorluğu ve avrupa’da sosyo ekonomik durumda incelenmiştir. Araştırmada 1883 yılından 2003 yılına kadar Osmanlı İmparatorluğu ve Türkiye Cumhuriyetinde yaşamış olan azınlık ressamları hakkında genel bilgiler verilmiş ve bu ressamların Türk Resim Sanatına katkıları incelenmeye çalışılmıştır. Araştırma bu açıdan önemlidir. Araştırma tarama modelinde desenlenmiştir. Araştırmada öncelikli olarak 1883’ten itibaren Türk Sanatının gelişimi, batılılaşma süreci ve azınlık sanatçıları hakkında alan yazın taraması yapılmıştır. Araştırmada Osmanlı İmparatorluğu’nda 18.yüzyıldan günümüze kadar eğitim ve sanat alanında yenileşme hareketleri, devletin ve toplumun azınlık sanatçı ve toplumuna bakışı incelenmiş, toplumsal olayların azınlık sanatçılara etkileri araştırılmıştır. Türkiye de azınlık sanatçılar her türlü sanatsal faaliyetlerini, özgürce ifade etmekte yurtdışında ülkemizi temsil edip, Türk milleti adına ödüller kazanmaktadır. Türk sanatçılarla beraber aynı atölyelerde çalışmakta, beraber sergiler açıp etkileşim içinde çalışmalarını sürdürmektedirler. (“1883’TEN 2003’E TÜRK AZINLIK RESSAMLARI VE YAPITLARI” konulu Rifat Sarıoğlu’nun yüksek lisans tezinden türetilmiştir.)

Anahtar Kelimeler: Türk Resim Sanatı, Azınlık ressamlar, Sanayi Nefise

[1]Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Gediz Meslek Yüksekokulu, Tasarım Bölümü, rifat.sarioglu@dpu.edu.tr

TURKISH MINORITY PAINTS AND WORKS FROM 1883 TO 2003

[1]Lecturer Rifat Sarıoğlu

ABSTRACT

The development of Turkish Painting in the western sense of Turkish art history dates back to nearly a hundred years. This change has an impact on minority painters. Minority; means a community within a country that does not belong to the dominant people but has a culture of its own. The concept of "minority", which was used for the first time in medieval times, is still used today. Minority peoples played an active role in commercial, political, economic and artistic fields in the Ottoman Empire. One of the art fields they are active in is painting. The aim of the study minority painters in Turkey from 1883 to 2003, until the time the contributions they have made to art, the life of Turkish Painting reflections and foreign countries to examine their situation do not represent the Turkish Painting. In addition to the works of these artists from Sanayi Nefise to the present, it is also to examine the view of Turkish Society and the State towards minority artists. In parallel with the subject, the 20th century was examined in the socio-economic situation in the Ottoman Empire and Europe. The Ottoman Empire from 1883 to 2003 in the research and provides general information about minority painter who lived in the Republic of Turkey and the Turkish Painting contribution to this artist have been examined. Research is important in this respect. The research was designed in a scanning model. In the research, a literature review was conducted about the development of Turkish Art, the westernization process and minority artists as of 1883. In the research, the innovation movements in the field of education and art in the Ottoman Empire from the 18th century to the present day, the view of the state and society to the minority artists and society, the effects of social events on minority artists were investigated. Turkey also minority artists, all kinds of artistic activities, whether representing our country abroad freely to express, on behalf of the Turkish nation to win prizes. They work in collaboration with Turkish artists in the same workshops, open exhibitions and work in interaction.
(Derived from his MA thesis on "TURKISH MINORITY PAINTS AND WORKS" from 1883 to 2003.)

Keywords: Turkish Painting Art, Minority painters, Sanayi Nefise

AHMET ATAN'IN ÇAĞDAŞ TÜRK SANATINDAKİ YERİ VE KATKILARI

[1]Doç.Dr. Mustafa Diğler

ÖZET

Bu çalışmamızda geçtiğimiz yıl ebediyete uğurladığımız Prof. Ahmet Atan'ın özgün ve güçlü sanatını çok yönlü olarak inceleyeceğiz. Atan çağdaş Türk sanatını ilerici, aydın ve özgün düşün gücü içten özenli ve yerel doğrultudaki sanatı ile yüceltmiş bir sanatçı olmuştur. Yaşamı boyunca sanatına verdiği emek kadar sanatçıların toplumsal güvenceye kavuşturulması gereğini duyurmaya yönelik çalışmaları dakıvanç duyulacak boyutlara ulaşmıştır bu uğurda kurulmuş olan derneklerde görev almıştır.Bbireysel faydalarının ötesinde çağdaş Türk resminde sanatımızın bilimsel açıklığa kavuşturulması yolundaki nesnel tutumu ile yaşamı ve sanatına dair derinlemesine bilgiler sunma gayreti içinde olacağız. Ressamlığı, sanatı ve sanatçı kişiliği ile çağdaş Türk sanatçı kuşağının aktif üyeleri arasında yer almıştır. Başlangıçta sosyal realizm akımı ile çıkış yapmış daha sonra kendine has bir üslup geliştirmiştir. Çağdaş Türk sanatçılarından ve Türk resmine büyük katkıları olan Erol Akyavaş'ın sanatçı kişiliğinden ve dünya görüşünden etkilenmiştir. Bu etkilerle birlikte modern sanatçılardan Paul Klee, John Miro, Wasily Kandinsky ve HenriMatisse gibi bilinçaltı dünyasından bilinç düzlemine uzanan ustalardan etkilenmiştir. Sanatının gücü en çekici görüntülerini doğa çıkışlı soyutlamalar ile bunları estetik endişeyi ön plana çıkarırken doğaçlama spontane tasarımlar özgür bir akış içinde biçimlenmesinden gelmektedir. Resimlerinde geometrik imgeler soyut yaratıklar olarak tanımlanabilecek bitkisel motifler ve hayvansal motifler tamamen bitkisel bir soyutlama olarak algılanmaktadır. Sanatı önce heyecan daha sonra anlayış olarak izleyenlerinin karşısına çıkmaktadır. Resimlerindeki nesneyi çağrıştıran sembolik biçimler bu aynı zamanda lirik soyutlama mantığı ise heyecanın coşkulu serbest boya darbeleri, boya kazımaları ve boya bıçağı ile meydana getirdiği şiirsel bir doku üzerine kurgulanmıştır. Sanatı içinde coşku ve heyecanın kendine özgü bir mizaç ile boyasal bir yansıtma içerisindedir. Bu yansıtma sırasında boya tuşlarının hiçbir mantıksal biçimleme kaygısı ve endişesi olmadan, sanatçının içten gelen tinsel titreşimlerini, dürtülerini doğal bir dokuda oluşturduğunu görmekteyiz. Eserlerinde motifler, objeler kompozisyonlarında özgün ve bireysel bir dil haline gelerek, evrensel geometrik biçimler zedelenmeden yöresel bir yaklaşımla içten gelen motifler; kuşlar, arılar, böcekler ve kalpleri çağrıştıran evrensel ve insani im'leri kullanarak yöresellikten evrenselliğe doğru bir yüceliş oluşturmaktadır. Bu çalışmamızda literatür taraması ve yıllar öncesinde Ahmet Atan hoca ile yapılan mülakatlardan alınan notlardan faydalanılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Ahmet Atan, Yöresellik, Evrensellik, Çağdaş Türk Resmi, Soyutlama.

[1]Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Resim Bölümü 001mustafadigler@gmail.com

AHMET ATAN'S PLACE AND CONTRIBUTIONS IN CONTEMPORARY TURKISH ART

[1]Assoc. Prof. Dr. Mustafa Diğler

ABSTRACT

In this study, we leaving to spend eternity in the past year Prof. We will examine the original and powerful art of Ahmet Atan in a multifaceted way. Atan has been an artist who has glorified contemporary Turkish art with his progressive, intellectual and original imagination, with his art that is internally attentive and in a local direction. Throughout his life, as much as his work on his art, his efforts to publicize the need for social security of artists reached the dimensions to be heard in the associations established for this purpose.Beyond its personal benefits, we will strive to provide in-depth information about the life and art of our art with its objective attitude towards scientific clarification of our art in contemporary Turkish painting. He has been among the active members of the contemporary Turkish artist generation with his painting, art and artist personality. At first, he started out with the current of social realism and later developed a style of his own. He was influenced by the artist personality and world view of Erol Akyavaş, who made great contributions to contemporary Turkish artists and Turkish painting. With these influences, he was influenced by modern artists such as Paul Klee, John Miro, Wasily Kandinsky and henrimatisse, who extended from the subconscious world to the plane of consciousness. The power of his art comes from the formation of his most attractive images in a free flow of improvised spontaneous designs while bringing them to the fore with abstractions from nature and aesthetic concern. In his paintings, geometric images are vegetative motifs that can be described as abstract creatures, and animal motifs are perceived as purely vegetative abstraction. First, excitement and then understanding of the art is seen in front of the audience. The symbolic forms that evoke the object in his paintings are based on a poetic texture created by excitement with exuberant free paint blows, paint scrapes and paint knives. His art is a reflection of enthusiasm and excitement with a distinctive temperament. During this reflection, we see that the paint keys create the sensual vibrations and impulses that come from within the artist in a natural texture, without any logical shaping concerns or concerns. The motifs and objects in his works become a unique and individual language in his compositions, and the motifs that come from within with a local approach without damaging universal geometric forms constitute a glorification from vernacular to universality by using Universal and human IMS that evoke birds, bees, insects and hearts. In this study, the notes taken from the literature review and interviews with Ahmet Atan Hodja years ago will be used.

KeyWords: Ahmet Atan, Vernacular, Universality, ContemporaryTurkishPainting, Abstraction.

SAVAŞ KONUSUNUN RESİM SANATINDA YANSIMASI ÜZERİNE İKİ ÖRNEK İNCELEMESİ

[1]Doç.Dr. Mustafa Diğler

ÖZET

Savaş toplumsal olguların en eskilerinden birisidir. Tarih içinde farklı uygarlıklarla değişime uğrayarak devam etmiştir ve hiçbir dönemde de ortadan kalkmamıştır. İlkel(Primitif) dönem insanları yırtıcı hayvanlara karşı taştan ürettiği baltalar ile onlara karşı koymuştur. Uygar saydığımız insanoğlu ise daha gelişmiş teknolojik silahları ile savaşmaya devam etmektedir. Sanat tarihi bize göstermektedir ki tarihe mal olmuş sanatçıların toplumsal travmalara kayıtsız kalmayarak tam tersine onların üretken etkinliklerinin temel problemleri içerisinde var olduğunu göstermektedirler. Sanatın gerçekliğin algılanmasında bir tür zihinsel eylem olarak tarif edildiği düşünüldüğü zaman gerçekte modern kültürün sanat ile olan ilişkisini en temel anlamda gerçekçi bir zemine çektiği görülmektedir. Dolaylı olarak savaş olgusu ile sanat üretimi arasında var olan ilişki sanatçıların hem sanata hem de hayata ilişkin görüşleri bakımından gerçekliğin kavranmış ekseninde ifade edilmiştir ve sanatın toplumsal algıda derin etkiler meydana getirmiştir. Sanatçılar geçmişten günümüze kadar toplumsal olaylara, yaşananlara duyarsız kalamamışlar ve bu konudaki tepkilerini, düşüncelerini üretmiş oldukları sanat eserleri ile dile getirmişlerdir. Kaldı ki sanatın etkililiği sadece yaşanan an ile de sınırlı kalmamıştır. Goya'nın "Üç Mayıs'ta Kurşuna Dizilenler"i ve Picasso'nun "Guernica"sı savaşın acı yüzünü sürekli olumsuzlayabilecek önemli yapıtlar arasında yerlerini almışlardır. Picasso ve Goya savaşın tüm çıplaklığı ve acımasızlığını kendi sanat dilleri ile ifade etmişlerdir. Oysa sanatın yüzü öldürmeye, yok etmeye değil var etmeye yaşamı daha yaşanılır kılmaya yöneliktir. Bu çalışmada uygarlığın savaş ve şiddet sarmalını hala aşamamış olduğu bir tarihsel anda, sanatın tarihsel birikiminden gelen imkânlar Goya ve Picasso'nun çalışmaları üzerinden irdelenmiştir. Picasso ve Goya'nın savaş ve gerçeklik olgusunu ele alan çalışmalarına odaklanılmış ve bu çalışmalarda savaşın resim diliyle nasıl anlatıldığı ve yansıtıldığı üzerinde durulmuştur.

Anahtar Sözcükler: Savaş, Sanat, Üç Mayıs, Guernica, Resim.

[1]Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Resim Bölümü 001mustafadigler@gmail.com

TWO EXAMPLES ON THE REFLECTION OF THE SUBJECT OF WAR IN THE ART OF PAINTING

[1]Assoc. Prof. Dr. Mustafa Diğler

ABSTRACT

War is one of the oldest social phenomena. It has continued to undergo changes with different civilizations throughout history and has not disappeared in any period. Primitive (primitive) period people against predators with axes produced by stone against them. Mankind, which we consider civilized, continues to fight with more advanced technological weapons. The history of art shows us that the artists who have cost history are not indifferent to social traumas, but on the contrary show that their productive activities exist within the basic problems. When it is thought that art is described as a kind of mental act in the perception of reality, it is seen that in reality modern culture draws its relationship with art on a realistic ground in the most basic sense. Indirectly, the relationship between the phenomenon of war and the production of art has been expressed in the grasped axis of reality in terms of artists ' views on both art and life, and has had profound effects on the social perception of art. Artists have not remained insensitive to social events and events from the past to the present and expressed their reactions and thoughts with the works of art they have produced. Picasso and Goya have expressed all the nudity and brutality of war in their own language of art. However, the effectiveness of art is not limited to the moment. Goya's"the ones who were shot on three May "and Picasso's"Guernica " are among the important works that can constantly negate the bitter face of war. The face of art, however, is not intended to kill, destroy, but to make life more livable. In this study, at a historical moment when civilization has not yet overcome the spiral of war and violence, the possibilities from the historical accumulation of art are examined through the work of Goya and Picasso.

Keywords: War, Art, Three May, Guernica, Painting.

PAMUKLU KUMAŞ ÖRNEKLERİNDEN BOĞASI

[1]Arş. Gör. Ebru Çatalkaya Gök

ÖZET

Osmanlı döneminde en fazla gelişmiş sanayi kollarından birisi dokumacılıktır. Kendine has kalitesi ve Üslubu ile hem ülke içinde hem de ülke dışında büyük bir gelir kaynağı olmuştur. İpekli, pamuklu, yünlü ve keten olmak üzere üretilen dört kumaş grubundan pamuklular genellikle günlük ihtiyacı karşılamak için tercih edilmiştir. Boğası, kirpas, alaca, mendil, beledi, yemeni, tülbent, basma, çit gibi bir çok pamuklu kumaş çeşidi dokunmuştur. Pamuklu kumaşlar arasında önemli bir yere sahip olan boğası ismine tarihi belgelerde ilk olarak on altıncı ve on yedinci yüzyılda rastlanmaktadır. Aslı İspanyolca bocaci'dir. Narh defterlerinde ve Şer'i sicillerinde dokundukları bölgeler, türleri, renkleri, boyama ücretleri gibi ayrıntılı bilgiler yer almaktadır. Bu kumaş türü bezayağı tekniği ile dokunmuş sağlam ince bir bezdir. Saray hanedanı ve halk tarafından çok tercih edilen bu kumaş türü giysilik kumaş çeşidinden ev tekstiline kadar çok geniş bir kullanım alanına sahip olmuştur. Denizli, Isparta, Kayseri, Kastamonu, Tokat, Diyarbakır gibi çeşitli merkezlerde dokunduğu bilinmektedir. Renklerine göre; cengari, nar neftisi, mai, gök, samani, cevizi, tarçın gibi, kalitelerine göre; edna, evsat, ala gibi ve ithal edildiği bölgelere göre ise; Hint boğası, Lekepuri-i acem boğası, Musul boğası, Yeni bafte boğası gibi çeşitli isimler almıştır.
Yazılı kaynaklarda Boğası kumaşlar hakkında spesifik bir çalışma yapılmadığı görülmüştür. Bu nedenle çalışmada Boğası kumaşının tarihsel gelişi, kelime kökeni ve kumaş yapı özellikleri üzerinde ayrıntılı bir çalışma yapılarak literatüre kazandırılması amaçlanmıştır. Ayrıca elde var olan örneklerin teknik analizlerinin yapılarak belgelenmesi hedeflenmektedir. Araştırmada tarama ve betimleme yöntemleri kullanılmıştır. Çalışmanın giriş bölümünde boğası kumaşının tarihsel gelişimi üzerinde durularak kelime kökenine değinilecektir. Çalışmanın gelişme bölümünde boğası kumaşının renk, kalite, teknik özellikleri ile kullanım alanları hakkında bilgi verilecektir. Çalışmanın sonuç bölümünde ise genel olarak araştırma değerlendirilecektir.

Anahtar Kelimeler: Boğası, Dokuma, Pamuklu kumaş, Analiz, kumaş yapısı

[1]Ankara, Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Geleneksel Türk Sanatları Bölümü, catalkayaebru@gmail.com

BOGASI FROM COTTON FABRIC SAMPLES

[1]Research Assistant Ebru Çatalkaya Gök

ABSTRACT

One of the most developed branches of industry in the Ottoman period was weaving. It has been a great source of income both inside and outside the country with its unique quality and style. Cottons from four fabric groups produced as silk, cotton, wool and linen are generally preferred to meet daily needs. Many cotton fabric types such as bogasi, kirpas, alaca, handkerchief, beledi, yemeni, cheesecloth, basma, cit were woven. The name of the bogasi, which has an important place among cotton fabrics, was first encountered in historical documents in the sixteenth and seventeenth centuries. The original is Spanish bocaci. There are detailed information such as the regions, types, colors, dyeing fees they weaved in the books of narh and their registers. This type of fabric is a solid thin cloth, woven with the plain technique. This type of fabric, which is highly preferred by the palace dynasty and the people, has a wide range of uses from apparel fabrics to home textiles. It is known that it is woven in various centers such as Denizli, Isparta, Kayseri, Kastamonu, Tokat and Diyarbakır. It has taken various names. According to the colors; such as cengari, pomegranate, mai, sky, samani, cevizi, cinnamon, according to their quality; edna, evsat, ala and according to the regions from which they are imported; Indian bogası, Lekepuri-i acem bogası, Musul bogası, New bafte bogası.
It is seen that there is no specific study on bogasi fabrics in written sources. For this reason, in this study, it is aimed to make a detailed study on the historical arrival of the bull fabric, its word origin and fabric structure features and to bring it to the literature. In addition, it is aimed to document the existing samples by making technical analysis. Screening and description methods were used in the study. In the introduction part of the study, the historical development of the bogasi fabric will be emphasized and its word origin will be mentioned. In the development part of the study, information about the color, quality, technical features and usage areas of bogasi fabric will be given. In the conclusion part of the study, the research will generally be evaluated.

Keywords: Bogasi, Woven, Cotton fabric, Analysis, fabric structure

BİR KOLEKSİYONER DOKUMACI VE ESERLERİ

[1]Doç. Dr. Hafize Melek Hidayetoğlu, [2]Şaziye Özketen

ÖZET

Geleneksel sanatlar kültürel varlığın geleceğe aktarılan en önemli miraslarındandır. İnsanlar yaşamları boyunca sosyal yaşantılarını kolaylaştırmak için estetik düşünceleri ile ortaya önemli eserler çıkarmışlardır. İki iplik sistemi ile tekstil yüzeylerin meydana gelmesi günlük ihtiyaçlar dışında dokuma sanatının yeni fikirler ve yeni bakış açıları ortaya çıkması doğrultusunda zirveye ulaşmıştır. Gelişen ve üreten bir topluma sahip olan Anadolu önemli sanat merkezlerindendir. Anadolu'nun önemli sanatlarından birisi olan dokumacılık kendine özgü motif ve kompozisyon özellikleri ile çeşitli bölgelerde gelişimini sürdürerek devam ettirmiştir. Dokumacılığın günümüze doğru şekilde aktarılması için değerli ustalar ve dokuma sanatçıları özgün eserler ortaya koymuşlardır. Dokuma geleneğinin zaman içinde gelişerek yeni fikirler ortaya koyulması ve bu kapsamda dokuma sanatına olan ilgi ve alakaları ile günümüze damga vurmuş önemli sanatçılar bulunmaktadır. Bu çalışmada; dokuma sanatçıları arasında önemli yeri olan aynı zamanda kilim koleksiyonu bulunan merhum Musa Kazım Başaran'ın hayatı ve eserleri aktarılacaktır. Dokuma sanatçısı merhum Musa Kazım Başaran geleneksel ve modern sanat anlayışının birleşerek yeni eserlerin ortaya çıkması için önemli çalışmalar ortaya koymuştur.

Eserler sanatçının yıllar içinde geçirmiş olduğu gelişimin ve yeni fikirlerin ışığında ürettiği dokuma eserlerini kapsamaktadır.

Araştırmanın amacı, artık hayatta olmayan sanatçının eserlerini belgemek ve sanat dünyasına tanıtmaktır. Merhum sanatçının kendine özgü sanat anlayışı ile geleneksel sanat anlayışını harmanlaması önemli eserlerin ortaya çıkmasına yol gösterici olmuştur.

Kilim dokumalarının tanıtılarak gelecek nesillere aktarılması ve geleneksel dokuma kültürümüzün daha geniş kitlelere tanıtılması açısından önemlidir.

Sanatçının kendi dokuduğu kilim örneklerinden bir grup eserin gözlenebilir özellikleri renk, boyut, teknik, motif ve kompozisyon özellikleri belirlenmeye çalışılacaktır. Örnekler sanatçının, sanat gelişimine ışık tutacak özellikte olanlar arasından seçilecektir.

Sanatçının dokumacı ve koleksiyoner kimliğine vurgu yapılacaktır. Bu eserlerin korunmasına yönelik önerilerde bulunulacaktır.

Anahtar Kelimeler: Koleksiyoner, Dokumacı, Dokuma, Kilim.

[1]Selçuk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Geleneksel Türk Sanatları Bölümü, mhidayetoglu@gmail.com
[2]Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Öğrencisi, ozketensaziye@gmail.com

A COLLECTIONER WEAVER AND HIS WORK

[1]Assoc. Prof. Dr. Hafize Melek Hidayetoğlu, [2]Şaziye Özketen

ABSTRACT

Traditional arts are one of the most significant heritage of cultural assets transferred to the future. People have created influential works with their aesthetic thoughts to facilitate their social lives throughout their lives. The formation of textile surfaces with two yarn systems has reached its peak in line with the emergence of new ideas and new perspectives of the art of weaving, apart from daily needs. Having a developing and producing society, Anatolia is one of the major art centers. Weaving, one of the primary arts of Anatolia, has continued its development in various regions with its unique motif and composition features. Valuable masters and weaving artists have created original works to convey the weaving to this day correctly. Some important artists have marked the present day with the development of weaving tradition over time and the emergence of new ideas and their interest the weaving art. In this study, the life and works of the sainted Musa Kazım Başaran, who has an extraordinary place among weaving artists and also has a rug collection, will be transferred. The weaving artist, the late Musa Kazım Başaran, has created important works for the emergence of new works by uniting the understanding of traditional and modern art.

The aim of the research is to document the works of the artist who is no longer alive and to introduce them to the art world. The blending of the artist's unique art understanding and traditional art understanding has led to the emergence of important works.

It is important in terms of introducing rug weavings to future generations and introducing our traditional weaving culture to larger masses.

Observable features of a group of works from the samples of rugs woven by the artist will be tried to determine color, size, technique, motif and composition features. The examples will be chosen among those that will shed light on the artistic development of the artist.

The works cover the weaving works created by the artist in the light of the development and new ideas over the years.

Emphasis will be placed on the weaver and collector identity of the artist. Suggestions will be made for the protection of these works.

Keywords: Collectioner, Weaver, Weaving, Rug.

AHMED KARAHİSÂRÎ MUSHAFI'NDA YER ALAN ÖRNEKLER BAĞLAMINDA KOLTUK TEZHİBİ

[1]Dr. Öğr. Üyesi Nihal Aracı

ÖZET

Osmanlı Devleti XVI. yüzyılda, birçok alanda olduğu gibi sanatta da altın çağını yaşamıştır. Bu anlamda, tezhip sanatında da yüzyıllara ışık tutacak nitelikte eserler verilmiştir. Tezhibin en yaygın uygulama alanlarının başında ise Mushaf tezyinâtı yer almaktadır.
XVI. yüzyılda bu alanda verilmiş en güzel örneklerin başında Ahmed Şemseddin Karahisârî tarafından yazılan "Mushaf" gelmektedir. Hem hatlarının satır tasarımı, hem de son derece ince bir işçiliğe sahip tezhip tasarımları açısından emsallerinden hayli farklı biçimde ayrılan bu Mushaf-ı Şerîf, ona "şâheser" sıfatının atfedilmesine vesîle olmuştur.
Karahisârî Mushafı'nı diğer Mushaflardan ayıran özelliklerinin başında, muhteşem güzellikteki koltuk tezhibi tasarımları gelmektedir. Mushafta yaklaşık olarak 2360 adet koltuk tezhibi bulunmaktadır. Bu sayı yüz (100)'den fazla koltuk tezhibi kompozisyon çeşidi ile sağlanmıştır. Bu çeşitlilik, yalnızca tasarım sayısının fazla olması ile değil, aynı zamanda zemin boyası renklerinin ve kullanılan motiflerin farklı olmasıyla da elde edilmiştir. Mushaf'ın tezyinatının tümünde denge unsuru hâkimdir. Bazen girift bir yapıya sahip olan koltuk tezhibi tasarımları, bazen de sâde ama bir o kadar da zarif bir şekilde kurgulanmıştır. Koltuk tezhibi kompozisyonlarında çok farklı desen kurguları kullanılmıştır. Kompozisyonlarda tezhip sanatının tüm elemanları ustalıkla kullanılmış ve boyama tekniklerinin de tüm çeşitleri uygulanmıştır. Bu anlamda Mushaf'ın tezyinâtı, tezhip sanatının özeti niteliğindedir. Bu açıdan tezhip sanatkârları için son derece kıymetli bir eserdir. Ahmed Karahisârî Mushafı, hem hattı hem tezhibiyle kaynak eser niteliktedir. Bu çalışmada, koltuk tezhibine dâir bilgi verildikten sonra, "Karahisârî Mushafı" genel özellikleri itibariyle tanıtılacaktır. Küçük boyutlarda çalışılmış olan koltuk tezhipleri tasarım, renk ve motifler bakımından ele alınacaktır. Bu tasarımlar, desen kurgusunun ve motiflerin ayrıntılı olarak anlaşılabilmesi için, görselleri ve renkli çizimleri üzerinden karşılaştırmalı olarak incelenecektir.

Anahtar Kelimeler: Mushaf, Koltuk Tezhibi

[1]Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üni./Güzel Sanatlar Fak./Geleneksel Türk Sanatları Böl.

“KOLTUK” ILLUMINATION IN THE CONTEXT OF EXAMPLES IN AHMED KARAHİSÂRÎ KORAN

[1]Assist. Prof. Dr. Nihal Aracı

ABSTRACT

The Ottoman State in the 16th century, like many other areas, had the golden age in the art. In this sense, there are lots of works which shed light on centuries in the art of illumination. Koran ornament is placed at the beginning of the most common application areas in the illumination.
“The Koran” which is written by Ahmed Şemseddin Karahisârî is at the beginning of the given work in this area in the 16th century. This Koran, which differs from similar other works with its fine craftsmanship in terms of both its line design of calligraphy and illumination design, conduces to calling as masterwork.
The most distinguishing feature of Karahisârî Koran from the other Korans is the magnificient “koltuk” illumination designs. The Koran has approximately 2360 koltuk illumination designs. This quantity was provided by more than a hundred koltuk illumination composition types. This variety has been achieved not only by the large number of designs, but also the different colours of floor paint and motives used. Equilibrium is dominant throughout Koran’s ornament. Koltuk illumination designs, which sometimes have an intricate structure, are sometimes contructed in a simple yet elegant manner. Many different pattern designs were used in koltuk illumination compositions. In the compositions, all elements of the art of illumination were expertly used and all types of painting techniques were applied. In tis sense, Koran’s ornament is the summary of the art of illumination. In this respect, it is an extremely valuable work for illumination artists. Ahmed Karahisârî Koran is a source work both with its calligraphy and illumination.
In this work, after giving information about “koltuk” illumination, Karahisârî Koran will be introduced in general terms. “Koltuk” illumination that has been made in small sizes will be discussed in terms of design, color and motifs. These designs will be examined comparatively on their photography and colorful drawings in order to understand the pattern design and motives in details.

Keywords: Koran, Koltuk illumination.

DUVAR RESİMLERİNDEN ÇAĞDAŞ DOKUMALARA; DENEYSEL BİR ÇALIŞMA

[1]Doç.Dr. Zuhal Türtaş

ÖZET

Sanat, insanın kendisini ifadesi olarak insanlık tarihi boyunca etkili bir araç olmuştur. İlk insandan günümüze ifadelerin karşı tarafa aktarımı, imgeler aracılığıyla gerçekleşir. Sözü geçen bu imgelerin birer sanatsal biçim olduğu düşünülürse, ilk insanın mesaj kaygısıyla ürettiği izlerin, plastik değer açısından bazı sanat alanlarına ilham olduğu gerçeği karşımıza çıkar. Dünyanın birçok yerinde bulunan ve tarih öncesinde yapıldığı bilinen kaya resimleri, doku ve biçimlerin içinde barındırdığı estetik değerler ile renk olgusu incelendiğinde, birer sanat eseri niteliğindedir. Günümüz grafitti sanatının da atası sayılabilecek bu yazılı ve resimli mesajlar, aslında ilk insanın etrafı ile iletişimini ifade eder. Dokumacılık Anadolu kültürünün vazgeçilmez yaşam biçimidir. Tarihi M.Ö. 12 binlere uzanan dokumacılık geleneği, her toplumda kültürün ifade edildiği bir araç olarak rolünü üstlenmiştir. Duvar resimlerinde görülen imlerin Anadolu kilimlerinde motife dönüşmüş biçimleri, geçmiş nesillerle ifade dilinin aynı olduğunu göstermektedir.

Anadolu birçok uygarlığa ev sahipliği yapmış, her kültür kendine özgü değerleri ile harmanlanarak kendi kültürünü inşa etmiştir. Dokumalar, Anadolu geleneklerinin sürekliliğinin göstergesi ve en kayda değer kanıtlarıdır. Bir kilim salt bir tekstil eşyası olmanın çok ötesinde hammaddesi, boyası, renkleri, motif ve desen dili ile artık bir kültürün canlı ifadesi konumundadır. Dolayısıyla "kültürel varlıkların" sadece kullanım eşyası olması düşünülemez… Bu sebeple kültürel eşyanın bir mesaj kaygısı da olmalıdır. Dokumaların üzerinde barındırdığı motif ve semboller, yine insanlığın mesajı olabilecek plastik biçimler ile bezenmelidir. Bu görüşten hareketle deneysel bir dokuma atölyesi oluşturulmuş ve "ilkel" teması ile kaya resimlerinden elde edilen bazı imgeler belli komposizyonlar halinde kilim tekniği ile dokunmuştur. Bu eserlerin yine izleyicisine ilkel olgu üzerinden mesaj vermesi beklenmektedir. Bildiride; bu deneysel süreç, biçim seçimi, hammadde, teknik ve renk kriterleri şeklinde ele alınarak anlatılacak ve ortaya çıkan eserlerin bazı özellikleri üzerinde durulacaktır. Bu deneysel sürecin kayıt altına alınması ve sempozyum kitabında yer alacak olması, süreci kalıcı kılarak farklı projelere ilham olabilecektir.

Anahtar Kelimeler: Dokuma, Duvar resimleri,Kilim

[1]Selçuk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Geleneksel Tük Sanatları Bölümü / zbezirci@gmail.com / 05332621838

FROM WALL PAINTING TO CONTEMPORARY WEAVING; AN EXPERIMENTAL STUDY

[1]Assoc. Prof. Dr. Zuhal Türktaş

ABSTRACT

Art has been an effective tool throughout the history of mankind as a self-expression. The transfer of expressions from the first person to the present day to the opposite side takes place through images. Considering that these images are artistic forms, we encounter the fact that the traces produced by the first human with message anxiety inspire some art fields in terms of plastic value. The rock paintings, which are known in many parts of the world and known to be made before, are a work of art when the aesthetic values and color phenomena in which the textures and shapes are contained are examined. These written and illustrated messages, which can also be considered as the ancestors of today's graffiti art, actually refer to the communication of the first person with his surroundings.
Weaving is an indispensable lifestyle of Anatolian culture. History BC Weaving tradition dating back to 12 thousand has assumed its role as a tool in which culture is expressed in every society. The forms in the wall paintings that have been converted into motifs in Anatolian rugs show that the language of expression is the same with the past generations.
Anatolia has hosted many civilizations, and each culture has built its own culture by blending its unique values. Weavings are indicative of the continuity of Anatolian traditions and their most notable evidence. Beyond being just a textile item, a rug is now a lively expression of a culture with its raw material, paint, colors, motif and pattern language. Therefore, “cultural assets” cannot be considered to be use items only… Therefore, cultural goods must have a message anxiety. The motifs and symbols on the fabrics should be embellished with plastic shapes that can be the message of humanity. Based on this view, an experimental weaving workshop was created and some images obtained from the rock paintings with the “primitive” theme were woven in certain compositions with the rug technique. These works are expected to give a message to the audience over the primitive phenomenon.

Keyword: Weaving,Painting Wall,Kilim

KÜTAHYA ZEYBEK GİYİMİNDEN BİR ÖRNEK: KELLEPOŞ

[1]Öğr.Gör. Müzeyyen Aygün

ÖZET

Tarihi bir kent, medeniyetlere beşiklik etmiş vilayet ve şehzade sancağı olan Kütahya aynı zamanda zeybekler şehridir. Anadolu uygarlıklarının beşiği kabul edilen Kütahya; zengin birikime sahiptir. Frigyalılara kadar uzanan bir geçmişi vardır. Kütahya'nın sahip olduğu bu kültürel değerler içinde işlemeli kıyafetlerin ayrı bir yeri vardır. Tarihi zeybek kıyafetleri ve aksesuarları bu zengin köklü kültür miraslarımızdandır. Bu kültürel miraslarımızın araştırılıp günümüz sanat ürünleri arasında yorumlanması ve gelecek nesillere aktarılması gerekmektedir. Araştırmanın amacı, Kütahya zeybek giyiminde önemli bir yeri olan Kellepoş'un tanıtılması ve gelecek kuşaklara aktarılmasına katkı sağlamaktır. Ayrıca bu çalışma Kellepoşların işlemeleri hakkında bilgi aktarmak, giysilerdeki geçmişten gelen işleme tekniklerini kayıt altına almak, toplumumuzu bu konuda bilinçlendirmek ve giyim-kuşam kültürümüzün yok olmasını önlemek için gereklidir. Bu amaçla zeybek giyiminin baş aksesuarından olan Kellepoşlar araştırılarak kayıt altına alınmıştır. İncelenen Kellepoşların kumaş, işleme, renk, süsleme, motif, kompozisyon ve biçim özellikleri belirlenmiştir. Araştırma için belli bir dönem sınırlaması yapılmamıştır.
Araştırmanın evreni Kütahya, örneklemi ise on adet Kellepoş'tur.
Elde edilen bulgulara göre Kellepoşların bezemelerinde, geometrik ve sembolik motiflerin kullanıldığı görülürken, bitkisel ve figürlü motiflerin kullanılmadığı görülmüştür. Yazılı bezemeye de rastlanmamıştır. Kellepoşların bezemesinde işleme tekniğ ile yapılan süslemlerden serbest stil iğlerden düz iğneler; oyulgama iğnesi ve makine dikişi, ilmikkli iğnerden; zincir iğnesi tekniklerinin kullanıldığı görülmüştür. Çapraz iğne grubundan olan kanava-kanaviçe tekniği de işlemelerde kullanılmıştır. Kellepoşların üst kısımlarının kafaya oturması için düz ve şematik büzgü uygulandığı görülmüştür. İşlemelerde tek renkli, iki renkli ve çok renkli sistemle çalışıldığı tespit edilmiştir. Kellepoşların uç kısımlarını temizlemek hem de süslemek amacı ile boncuk oyası çalışıldığı görülmüştür.
Araştırmada elde edilen sonuçlara dayalı olarak öneriler geliştirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Kütahya, Zeybek Giyimi, Kellepoş.

[1]Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Gediz Meslek Yüksekokulu, Tasarım Bölümü, muzeyyen.aygun@dpu.edu.tr

AN INSTANCE OF KÜTAHYA ZEYBEK CLOTHING: KELLEPOŞ

[1]Lecturer Müzeyyen Aygün

ABSTRACT

Kütahya, which is a historical city, a cradle of civilizations and a prince's flag, is also the city of zeybekler. Kütahya, which is accepted as the cradle of Anatolian civilizations; has rich accumulation. It has a history dating back to the Phrygians. Embroidered clothing has a special place among these cultural values of Kütahya. Historical Zeybek clothing and accessories are rich in long-established cultural heritage. Our cultural heritage needs to be explored and interpreted among today's art products and passed on to future generations. The aim of this research is to introduce Kellepoş, which has an important place in Kütahya Zeybek clothing, and to contribute to its transfer to future generations. In addition, this study is necessary to convey information about the embroideries of the Kellepoş, to record the embroidery techniques from the past, to raise awareness of our society in this regard and to prevent the disappearance of our apparel culture. For this purpose, Kellepoş, which is the head accessory of Zeybek clothing, was investigated and recorded. The fabric, processing, color, ornamentation, motif, composition and form characteristics of the Kellepoş were determined. There is no specific term limitation for the research.
The universe of the research is Kütahya and its sample is ten Kellepoş.
According to the findings obtained, it was observed that geometric and symbolic motifs were used in the decoration of the Kellepoş, while vegetative and figured motifs were not used. No written decoration was found. Straight needles from free-style spindles from ornaments made with embroidery technique in decoration of the handcrafts; the engraving needle and the machine stitch, from the loop needle; chain needle techniques were used. The cross-stitch technique from the cross-needle group was also used in the embroidery. It was seen that flat and schematic shirring was applied to fit the upper parts of the Kellepoş. It has been determined that embroideries are working with one-color, two-color and multi-color systems. It has been observed that bead lace is studied in order to clean and decorate the ends of the Kellepoş.
Based on the results obtained in the research, suggestions were developed.

Keywords: Kütahya, Zeybek Clothing, Kellepoş.

SAVAŞIN EN SEVİMLİ ÇOCUKLARI: 2. DÜNYA SAVAŞI VE WALT DISNEY

[1]Doç. Dr. Hami Onur Bingöl, [2]Sezen Aksu

ÖZET

Çizgi filmler 2. Dünya Savaşı çağında Müttefik Devletleri kısmında yer alan Amerika Birleşik Devletleri tarafından, Mihver Devletlerine karşı propaganda amaçlı kullanılmıştır. ABD'nin en popüler şirketi olan Walt Disney, sayısız üretkenliği ile birçok propaganda çalışması yaparak savaşa oldukça katkı sağlamıştır. Özellikle bu üretimler Amerika Birleşik Devletleri, Nazi Almanya'sı, İtalya ve Japonya İmparatorluğu'na karşı oluşturulan filmler ve diğer tasarımlar ile savaşta kamuoyunun desteğini almaya çalışmıştır. 2. Dünya savaşında tarihin en büyük propaganda savaşına tanıklık edilmesinin yanı sıra gerek Mihver Devletleri gerekse Müttefik Devletleri, tüm kitle iletişim araçlarını propaganda faaliyetleri adına seferber etmiştir. Disney'in savaş öncesi eğlence amacıyla ürettiği çizgi filmler savaş itibariyle bir propaganda aracına dönüştürülmüştür. Nitekim Disney'in tasarlamış olduğu Donald Duck, Goofy, Pluto ve Mickey Mouse gibi sevimli karakterler, kitle iletişim araçları ile halka seslenmiş ve halkın aynası haline gelmiştir. ABD'nin en popüler şirketi olan Walt Disney, girdiği bu savaş çabasıyla çeşitli propaganda malzemeleri üreterek, ülkesine destek olmaya çalışmıştır. Beklenmedik bir şekilde, Disney'in kahramanları, 2. Dünya Savaşı sürecinde toplum üzerinde farkındalık ve etki uyandıracak malzemeler kullanarak, savaşa katkı sağlamıştır. Zira o günler düşünüldüğünde, Walt Disney'in bu sevimli kahramanlarının, toplum üzerinde son derece masum ve sempatik bir etki bıraktığını söylemek mümkündür.
Bu noktadan hareketle, izleyiciyi güldüren, düşündüren, eğlendiren ve mutlu eden tüm bu sevgi dolu fantastik figürlerin, bir anda adına "savaş" denen ve bilinçaltında olumsuzluklar, yokluk ve ölüm gibi imgeleri oluşturan bir mecrada kullanılmış olması son derece ilginçtir. Bu bağlamda, çalışma kapsamında göstergebilim anlayışı ile Walt Disney'in 2. Dünya Savaşı sürecinde propaganda amaçlı ürettiği çizgi film ve diğer görsel unsurların neler olduğunu ortaya çıkarmak ve içeriğine hâkim olmak son derece önemlidir. Dolayısıyla Walt Disney'in yarattığı bu karakterler ve savaş dönemindeki kritik anların sempatik bir şekilde canlandırılmasıyla insanlığa yaşamın bir görüntüsünü hatırlatmaktadır.

Anahtar Kelimeler: 2. Dünya Savaşı, Walt Disney, Çizgi film, Propaganda, Göstergebilim.

[1]Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, hamionur.bingol@dpu.edu.tr
[2]Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Bileşik Sanatlar ASD Öğrencisi, sezenaksu2106@gmail.com

CUTEST MUNCHKINS OF WAR: WWII AND WALT DISNEY

[1]Assoc. Prof. Dr. Hami Onur Bingöl, [2]Sezen Aksu

ABSTRACT

The cartoons were used by the United States of America in the Allied States during World War II for propaganda purposes against the Axis Powers. Walt Disney, the most popular company in the United States, has contributed greatly to the war by making numerous propaganda and numerous productions. In particular, these productions tried to gain public support in the war with films and other designs created against the United States, Nazi Germany, Italy and Japan. In addition to witnessing the greatest propaganda war in history in the Second World War, both Axis and Allied States mobilized all mass media on behalf of propaganda activities. Disney's pre-war entertainment cartoons have been turned into a propaganda tool by war. As a matter of fact, adorable characters such as Donald Duck, Goofy, Pluto and Mickey Mouse, designed by Disney, appealed to the public through the mass media and became a public mirror. Walt Disney, the USA's most popular company, has tried to support its country by producing various propaganda materials through this war effort. Unexpectedly, Disney's heroes contributed to the war by using materials that would create awareness and influence on society during the Second World War. Because those days when we think about it, we can say that these cute heroes of Walt Disney have an innocent and sympathetic effect on society.
From this point of view, it is very interesting that all these loving fantasy figures, which make the audience laugh, think, entertain and happy, are used in a medium called “war ve in the name of olumsuz war oluşturan and creating subconscious images such as negativity, absence and death. In this context, it is very important to understand the content of semiotics and Walt Disney's cartoons and other visual elements produced during the World War II propaganda. Therefore, these characters created by Walt Disney and the sympathetic revival of critical moments during the war period remind humanity of an image of life.

Keywords: World War II, Walt Disney, Cartoon, Propaganda, Semiotics.

SANAT EĞİTİMİNDE MOBİL TEKNOLOJİ KULLANIMINA İLİŞKİN ÖĞRENCİ GÖRÜŞLERİ

[1]Dr. Öğretim Üyesi Selma Taşkesen

ÖZET

Eğitim ve öğretim süreçlerine entegrasyonu kaçınılmaz olan teknolojik araçların sunduğu kolaylık ve geniş imkan sağlayan özellikleri bakımından her alanda sıklıkla tercih edilmektedir. Mobil cihazlar ise öncelikle öğrencilerin bilgiye kolay ulaşılabilmesi ve her an her yerde taşınabilirlik gibi avantajlarının yanı sıra hem öğrenme ortamında hem de öğrenme ortamı dışında, araştırma ve uygulama yapabilmeleri için büyük olanaklar sağlamaktadır.
Eğitimin her alanında faydalanılan mobil teknolojinin atölye dersleri için de kullanımı mümkündür. Bu doğrultuda araştırmada resim-iş öğretmenliğinde eğitim alan öğrencilerin mobil teknolojik araçların (akıllı telefon, tablet bilgisayar, notebook vb.) atölye dersleri için kullanılması hakkındaki görüş ve önerilerini ortaya çıkararak, görüşler doğrultusunda mobil cihazların daha verimli ve etkin kullanılabilmesi açısından olanakların sağlanması hedeflenmektedir. Çalışma 2019-2020 eğitim yılı güz döneminde Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi Eğitim Fakültesi Resim-İş öğretmenliğinde eğitim alan her sınıf seviyesinde 45 öğrencinin gönüllü katılımları doğrultusunda gerçekleştirilmiştir. Çalışmada veriler uzman görüşü ile oluşturulmuş yarı yapılandırılmış görüşme formu ile toplanmıştır. Görüşme formuyla toplanan nitel verilerin çözümlenmesinde betimsel analiz kullanılmıştır. Görüşmeler doğrultusunda çıkan sonuçların atölye dersleri için mobil cihaz kullanımının gerekli olduğu, bilgiye daha hızlı ulaşma, görsellere bakma, eskiz oluşturma, değişik programları (photoshop, pixelart, picsart vb.) etkin kullanabilme gibi avantajlarının olduğunu göstermiştir. Diğer taraftan mobil cihazların kullanımında yaşanabilecek sıkıntı ve sınırlılıklar olarak özellikle görsel araştırması yaparken cihazın şarzının çabuk bitmesi ve internet erişim problemleri yaşadıkları ortaya çıkarılmıştır. Motivasyon açısından bakıldığında ise hızlı ve ulaşılabilir olmasının öğrenci motivsyonunu olumlu etkilediği ancak zaman zaman dikkat dağılması gibi olumsuzluklar da yaşadıkları tespit edilmiştir. Genel olarak eğitimin her alanında olduğu gibi sanat eğitiminde de mobil cihazların eğitim ve öğretime olumlu katkısı olduğu belirlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Sanat eğitimi, Mobil Teknoloji, Atölye Dersleri

[1] Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi, Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitim, Bölümü, Resim-İşEğitimi Anabilim Dalı, selma.taskesen@erzincan.edu.tr

STUDENT'S VIEWS ON THE USE OF MOBILE TECHNOLOGY IN ART EDUCATION

[1]Assist. Prof. Dr. Selma Taşkesen

ABSTRACT

It is frequently preferred in every field in terms of its convenience and wide-ranging features provided by technological tools, which are inevitable to integrate into education and training processes. Mobile devices, on the other hand, provide great opportunities for students to access information easily and to carry out research and application both in and out of the learning environment, as well as advantages such as portability anytime anywhere. It is also possible to use mobile technology used in all areas of education for workshop lessons. In this direction, it is aimed to provide opportunities for the use of mobile devices more efficiently and effectively in line with the opinions, by revealing the opinions and suggestions of the students who are trained as art teachers about the use of mobile technological tools (smartphone, tablet computer, notebook etc.) for workshop lessons.The study was carried out in line with the voluntary participation of 45 students at each grade level who were trained in Erzincan Binali Yıldırım University Faculty of Education, Art Education, in the fall semester of the 2019-2020 academic year. In the study, the data were collected through a semi-structured interview form created with the expert opinion. Descriptive analysis was used to analyze the qualitative data collected through the interview form. The results of the interviews showed that the use of mobile devices is essential for workshop lessons, faster access to information, looking at images, creating sketches, using different programs (photoshop, pixelart, picsart etc.) effectively. On the other hand, it has been revealed that when the mobile device is used, especially when performing visual research, the device's charge ends quickly and they experience internet access problems. In terms of motivation, it has been determined that being fast and accessible affects student motivation positively, but they also experience disadvantages such as distraction from time to time. In general, as in all areas of education, it has been determined that mobile devices have a positive effect on education and training.

Keywords: Art education, mobile technology, workshop lessons

18. YÜZYIL KÜTAHYA ÇİNİLERİNDE KULLANILAN DAMGALARIN GÖRSEL VE SEMBOLİK ANLAMLARININ İNCELENMESİ

[1]Dr. Öğr. Üyesi Eren Evin Kılıçkaya, [2]Doç. Oya Aşan Yüksel

ÖZET

Yaşamsal ihtiyaçların karşılanması için yapılan seramik üretimi, diğer zanaatsal üretimler ile birlikte dünyanın en eski el sanatlarından birisidir. Ancak bu üretimlerin arkeolojik kanıtlarında, seramik üretimini diğerlerinden ayıran en güçlü yan, seramik malzemenin dayanıklılığından ötürü günümüze kadar ulaşarak varlığını sürdürmesidir. Geçmişten günümüze kadar ulaşan seramikler geçmişin inanç, moda ve etnografik tarihini günümüze taşımasında ve tanıklık edilmesinde hayati bir rol oynamaktadır. Kütahya 14. yy dan itibaren sürdürdüğü geleneksel seramik üretiminde özgün form ve desen çeşitliliği ile önemli bir seramik merkezi olma sıfatını halen günümüzde de başarı ile taşımaktadır. Kütahya çiniciliği geleneksel çini üretimini geçmişten günümüze kadar sürdürmüş ve 17. ve 18. yüzyıllarda ise en özgün yetkin örneklerini gerek mimari alanda gerekse gündelik kullanım eşyalarında vermiştir. 18. yüzyılın çinilerinin özgün üslup ve form çeşitliliğinin yanında çinilerin arka kısımlarında kullanılan el boyaması damgalarda bu özgün eserlerin arşivlenmesi, incelenmesi ve sosyal tarihteki izlerin oluşturması açısından önemli bir kaynak oluşturmaktadır.

Yapılan bu araştırmada incelenen damgaların, geometrik şekillerin iki veya daha fazla işaret ile birleşerek oluştukları ve farklı zamanlardaki, yerlerdeki yaşamların açık birer göstergeleri oldukları gözlemlenmiştir. Kütahya Çinisinde yer alan damga ve işaretleri tanımlamak, genellikle bu eşsiz özgün eserin değerinin araştırmanın ve arşivlenmesinin ilk adımıdır. Bu semboller farklı seramik eserlerde olduğu gibi hem antika hem de çağdaş koleksiyon çanak çömleklerinde ve porselenlerinde bulunan işaretler gibi tarih bilgisi, yapılış yeri gibi önemli sosyolojik bilgiler içermektedir. Bu nedenle, geçmişten günümüze kadar var olan 18.yy Kütahya Çinilerindeki var olan damgaların incelenmesinin, kültürümüzün dayandığı kökleri anlamak adına bir sembol olduğu düşünülmektedir.

Yerel kültürün önemli simgelerinden biri olan Kütahya Çinileri, sahip oldukları sembolik damgalar ile ilişkilendirildiğinde, günümüze ulaşan bu geleneğin sosyal alt yapısının incelenmesine de önemli bir kaynak oluşturacaktır.

Anahtar Kelimeler: Kütahya Çinileri, 18. Yy Kütahya Çinileri, Semboller, Damgalar

[1]Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, erenevin.kilickaya@dpu.edu.tr
[2]Kütahya Dumlupıar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Seramik ve Cam Bölümü, oya.asan@dpu.edu.tr

ANALYSIS OF THE VISUAL AND SYMBOLIC MEANINGS OF THE STAMPS USED IN THE 18TH CENTURY KUTAHYA TILES

[1]Assist. Prof. Dr. Eren Evin Kılıçkaya, [2]Assoc. Prof. Oya Aşan Yüksel

ABSTRACT

Ceramic production, which is made to meet vital needs, is one of the oldest handicrafts in the world, along with other artisanal productions. However, in the archaeological evidence of these productions, the strongest aspect that distinguishes ceramic production from others is that it survives to the present day due to the durability of the ceramic material. Ceramics that have survived from the past to the present play a vital role in conveying and witnessing the faith, fashion and ethnographic history of the past.

Kütahya still carries the title of being an important ceramic center with its diverse forms and patterns in traditional ceramic production it has been continuing since the 14th century. Kütahya tiling has continued its traditional tile production from past to present and in the 17th and 18th centuries it has given its most unique examples of competence, both in the field of architecture and in everyday use. In addition to the unique style and form diversity of the tiles of the 18th century, hand-painted used on the back of the tiles are an important source in terms of archiving, examining and creating traces in social history.

In this study, it was observed that the stamps examined were formed by combining geometric shapes with two or more signs and they were clear indicators of life in different times and places. Defining the stamps and signs in the Kütahya Tile is usually the first step in research and archiving the value of this unique original work. These symbols contain important sociological information such as historical information and place of construction, such as the signs found in both antique and contemporary collection pottery and porcelain, as in different ceramic works. For this reason, it is thought that the examination of the existing stigma in the 18th century Kütahya tiles that existed from the past to the present is a symbol for understanding the roots that our culture is based on.

Kütahya Tiles, one of the important symbols of the local culture, will be an important source for the study of the social infrastructure of this tradition that has survived when it is associated with their symbolic stamps.

Keywords: Kütahya Tiles, 18th Century Kütahya Tiles, Symbols, Stamps.

M.C ESCHER'İN BASKIRESİMLERİ ÜZERİNE BİR ANALİZ

[1]Nur Dilek Temel

ÖZET

1935 yılında İtalya'da faşist hareketlerden etkilenen M.C. Escher, bu karanlık dönemde bir çok eser üretmiştir. İtalya'da faşizm adı altında yapılan propagandaların hız kazanmasıyla ülkeden ayrılmak zorunda kalan M.C. Escher, ailesiyle birlikte İsviçre'ye taşınma kararı almışlardır. M.C. Escher'in hayatı buhranlı dönemlerden geçmiş gezileri sırasında yaşadıkları, gördükleri ve tanıklık ettiği olaylar sanata bakışını derinden etkilemiştir. Yaptığı bir çok eserin temelleri atölyesinde atılmıştır. Gördüklerini defterine çizmiş, ahşap baskı sanatıyla yakından ilgilenmiştir. M.C. Escher'in çalışma temaları genellikle seyahat esnasında etkilendiği şehirlerin, mimari yapıları, kır kesimi, kültürleri ve doğal güzelliklerini yansıtan konular olmuştur. Yaşadığı dönemde toplumsal sorunlardan sürekli kaçmak zorunda kalan sanatçı, matemetik ve optik gibi kavramlara olan ilgisi ile yaptığı çalışmalarla kendisinden sonra gelen sanatçılarda büyük etkiler yaratmıştır. M.C. Escher oldukça karmaşık, detaycı bir işçilikle çalışmıştır. Sanatında imgelerin, geometrik şekillerin ön plana çıktığı gözlemlenmektedir. Yaşamı süresince ve sonrasında çok tartışılmış bir sanatçı olan Escher, matematikçi olmasa da çalışmaları pek çok matematikçiyi etkilemiştir. Bir çok bilim insanı kendi araştırmalarında Escher'in çalışmalarından örnekler sunmuşlardır. Özgün baskıresim tekniklerinin pek çoğu ile eser vermiş olan M.C. Escher, sanatında kendine özgü tematik anlatım ve biçimsel stilizasyon anlayışı geliştirmiştir. Escher'in kendini grafik alanında tanıtmayı tercih etmesinin sebeplerinden bazıları tekrara olan ilgisi, zanaatın güzelliği ve tekniğin dayattığı sınırlamalar olduğu görülmektedir. Bu çalışmanın amacı, M.C. Escher'in, sanat anlayışının irdelenmesi ve bu bağlamda baskıresimlerinin analiz edilmesidir. Çalışma, M.C. Escher'in, sanat anlayışına yansıyan baskıresimlerinin plastik açıdan çözümlenmesinde izlediği yolun irdelenmesiyle, okuyucuların ve baskıresim sanatına ilgi duyan sanatçıların bakış açılarına katkı sağlaması bakımından önemlidir. Bu araştırmada tanımlayıcı araştırma yaklaşımı olarak tanımlanan nitel araştırma yöntemi bağlamında literatür taraması yöntemi kullanılmış ve M.C. Escher'in yüksek baskı teknikleriyle yaptığı sekiz eserin analiziyle sınırlıdır.

Anahtar Kelimeler: M.C Escher, baskıresim, baskıresim analizi

[1]Yüksek Lisans Öğrencisi, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi

AN ANALYSIS ON M.C. ESCHER'S PRINTMAKING

[1]Nur Dilek Temel

ABSTRACT

Impressed by the fascist movements in Italy in 1935, M.C. Escher produced many works in this dark period Having to leave the country with the acceleration of propaganda under the name fascism in Italy, Escher decided to move to Switzerland with his family. M.C. Escher the events that experienced, witnessed and witnessed during his life-long trips had a profound effect on his view of art. The foundations of many works he made were laid in his workshop. He drew what he saw in his notebook and was closely interested in the wood printing art. Escher's work themes were often subjects that reflected the cities, architectural structures, countryside, cultures and natural beauty that he was influenced by during his travel. The artist, who has to constantly escape from social problems during his lifetime, had great effects on the artists who came after him with his studies on mathematics and optics. M.C. Escher worked with a rather complex, elaborate craftsmanship. In his art, images and geometric shapes come to the fore. Escher, who was a highly controversial artist during and after his life, influenced many mathematicians even though he was not a mathematician. Many scientists have presented examples of Escher's work in their own research. M.C. Escher, who has written with many of the original printing techniques, has developed his own unique thematic expression and formal stylization. The aim of this study is to examine M.C. Escher's understanding of art and to analyze his prints in this context. The study is important in terms of contributing to the viewpoints of the readers and artists who are interested in printmaking, by examining the path followed by M.C. Escher in the plastic analysis of his prints. In this research, literature review method is used in the context of qualitative research method, which is defined as descriptive research approach, and M.C. Escher is limited to the analysis of eight works that Escher did with high printmaking techniques.

Keywords: M.C. Escher, printmaking, printmaking analysis

FANTASTİK- GOTİK ROMANLARDAKİ İLLÜSTRASYONLARIN İNCELENMESİ

[1]Nur Dilek Temel, [2]Prof. Dr. Uğur Atan

ÖZET

İllüstrasyon kelimesinin bilgilendirmek, anlaşılır kılmak, öğretmek, tasvir etmek gibi anlamlarının var olduğu bilinmektedir. İllüstrasyon insan zihnindeki soyut olayları somuta çeviren, hayal gücünün ve resmin sınırlarını genişleten bir görselleme tekniğidir. Zaman içerisinde illüstrasyon türünün çok çeşitli alanlarda, çeşitli şekillerde, birçok teknik ile yapıldığı ve yaygınlaşmış olduğu görülmüştür.
Fantastik, Gotik kurgu ve illüstrasyonlar çok eski zamanlardan beri var olan, resmedilen ve ihtiyaç duyulan bir tür olmuştur. İnsanlar doğaüstü, mitolojik ve mitsel hikayelere karşı hep ilgili olmuşlardır. Bazı olağanüstü hikayeler, bilinmeyen, gizemini koruyan halk efsaneleri, mistik olaylar ve durumlar için ilgi artarak devam etmiş nesilden nesile aktarılarak günümüze dek süregelmiştir. Bu durum illüstrasyona dayalı görselleme tekniklerinin yoğun bir şekilde kullanılmasında etkili olmuştur.
Bu bağlamda fantastik edebiyat içerisindeki mitolojik, mistik ve efsanelerden oluşan halk hikâyelerinin, illüstrasyon ile görselleştirilmesi bu araştırmanın temelini oluştururken edebiyata dayalı illüstrasyonun, fantastik anlamları ve bakış açıları incelenerek görsel göstergeleri hakkında inceleme yapmayı amaçlamaktadır. Kurgulanmış dünya içinde var olan, kulaktan kulağa aktarılarak geçmişten günümüze iletkenlik görevi üstlenen hikâye türleri, okuyucunun zihninde oluşan mekân ve kahramanlar gibi unsurlar, illüstrasyona dayalı görselleme tekniklerinin yoğun bir şekilde kullanılmasına neden olmaktadır. Fantastik-Gotik romanlarda bulunan illüstrasyonların okuyucuyu etkileme ve hikâyelerde yer alan fantastik görsellemelerin gösterge bilimsel çözümlemelerinin incelenmesi alana ve yeni araştırmalara kaynak olması bakımından önemli olmaktadır. Fantastik-Gotik İllüstrasyonu konu alan bu araştırmada, betimleyici araştırma yaklaşımı olarak tanımlanan, nitel araştırma yöntemi bağlamında literatür tarama yöntemi kullanılmıştır.
Sonuç olarak araştırma için Hobbit, Yüzüklerin Efendisi ve Game of Thrones Fantastik-Gotik romanlar ile sınırlanmış ve gösterge bilimsel çözümleme yöntemine değerlendirilmiştir. Bu inceleme kapsamında metafor, metonimi ve kodlar dikkate alınmış, hikayenin akışına göre ve illüstrasyonlarda sık karşılaştığımız göstergelere göre incelenmiştir. Her romanda yer alan metafor ve kodlar, hikaye ve illüstrasyon hakkında okuyucuya ayrıntılı bilgi sağlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: İllüstrasyon, Göstergebilim, Fantastik, Gotik

[1]*nurdilek97temel@gmail.com*
[2]*Güzel Sanatlar Fakültesi Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, uatan@selcuk.edu tr*

INVESTIGATION OF ILLUSTRATIONS IN FANTASTIC-GOTIC ROMANS

[1]Nur Dilek Temel, [2]Prof. Dr. Uğur Atan

ÖZET

It is known that the word illustration has meanings such as informing, making understood, teaching, and depicting. Illustration is a visualization technique that turns abstract events in the human mind into concrete and broadens the boundaries of imagination and painting. It has been observed that, over time, the type of illustration has been made and became widespread in a variety of fields, in various ways, with many techniques. Fantastic, Gothic fiction and illustrations have been a kind, pictured and needed since ancient times. People have always been interested in supernatural, mythological and mythical stories. Some extraordinary stories continued to increase from the generation to the generation, continuing with an increasing interest for unknown, mysterious folk legends, mystical events and situations. This has been effective in the intensive use of illustration-based visualization techniques. The concept of fantasy emerges as a wide spectrum from past to present. In this context, while visualizing the folk tales of mythological, mystic and legends in fantasy with illustration, aims to examine the visual indicators by examining the fantastic meanings and perspectives of the literature-based illustration. Elements such as the types of stories that exist in the fictional world, which have been transferred from ear to ear and have been conducting from past to present, the space and heroes formed in the reader's mind cause the use of illustration-based visualization techniques intensely. It is important in terms of influencing the reader of the illustrations in Fantastic-Gothic novels and the analysis of the semiotic scientific analyzes of fantastic visualizations in the stories as a source for the field and new researches. In this research on Fantastic-Gothic Illustration, literature scanning method, which is defined as descriptive research approach, was used in the context of qualitative research method.

As a result, Hobbit was limited to the Lord of the Rings and Game of Thrones Fantastic-Gothic novels for research, and the indicator was evaluated for scientific analysis method. Within the scope of this review, metaphors, metonyms and codes have been taken into consideration and examined according to the flow of the story and the indicators we frequently encounter in the illustrations. Detailed information was provided to the reader about the metaphors and codes in each novel, story and illustration.

Keywords: Illustration, Semiotics, Fantasy, Gothic

SANAL TUR TASARIMINDA VİDEO OYUN MOTORLARININ KULLANIMI

[1]Öğr. Gör. Bayram Armutcu, [2]Arş. Gör. Murat Çalış

ÖZET

Gelişen teknoloji ile birlikte, kültürel miras tanımına giren birçok tarihi yapı ve eser dijital ortamda farklı sergileme yöntemleri ile insanların kullanımına sunulmaktadır. Panaromik görüntüler ile elde edilmiş dijital müzeler ve sanal turlar en yaygın görülen örneklerdendir. Sanal tur her türlü iç ve dış mekanın bilgisayar aracılığıyla internet ortamında izlenmesine olanak sağlar. Bu esnada kullanıcı fare veya klavye yardımı ile sahnenin içinde yukarı, aşağı ve sağa sola olmak üzere üç boyutlu bir gezinti yapabilir. Bilişim sektöründe devrim yaratan bu uygulama Sanal Tur olarak adlandırılır. 2020 yılı itibari ile ülkemizde ve dünyada COVİD-19 virüsü, günlük hayatı önemli ölçüde etkilemiştir. Önlem amacıyla karantina kapsamında uygulanan sokağa çıkma ve seyahat kısıtlamaları, insanların sanal tur ve benzeri uygulamalara olan ilgisi arttırdığı gözlemlenmektedir. Sanal turlar, seyahat gerektirmeden, akıllı telefon, tablet, bilgisayar gibi cihazlar ile tarihi yapı ve alanların gezilebilmesine olanak sağlamaktadır. Ancak, 360 panaromik sanal tur olarak bilinen sanal tur uygulamaları incelendiğinde, görsel açıdan yeterli görünse de mekanik yönden eksik kaldığı görülmektedir. Geniş açılı fotograflardan üretilen sanal tur çalışmaları optik bir yanılsama sağlamaktadır ve sadece belli açılardan izlenebilmektedir. Buna göre 360 sanal turlar etkileşim ve kullanıcı deneyimi açısından zayıf kalmaktadır. Geliştirilebilecek sergileme yöntemleri sadece 360 sanal tur ile kısıtlı değildir. Kültürel mirasın türüne göre, görsel tasarım araçları ve çeşitli kodlama dilleri kullanılarak bir çok farklı uygulama geliştirilebilecektir.video oyunu ve uygulamalar için geliştirilen fizik motorları, oyun ve uygulamalarda ihtiyaç duyulan fizik ve simulasyon parametrelerine sahiptir. fizik motorlarının olanak sağladığı özellikler ile detaylı bir uygulama geliştirmek mümkündür. Bu sayede yüksek etkileşimli bir uygulama geliştirilebileceği gibi, uygulama bir çok platformda kullanılabilecektir. Video oyun motoru kullanarak yapılacak bir sanal tur çalışması ile, ileri derecede tahrip olmuş ve ziyaretçilerin gezmeleri açısından tehlikeli olan tarihi yapılar sayısal ortamda modellenip sanal tur olarak kullanılabilecektir. Bu sayede, yok olmaya yüz tutmuş tarihi yapılar sayısal ortamda görsel belleğini sürdürmeye devam edebilecektir.

Bu araştırmada, video oyunu motorlarının gelişmiş simulasyon özelliklerinden faydalanarak, ziyaret edilemeyecek kadar tahrip olmuş bir tarihi yapının yüksek etkileşimli sanal tur çalışmasının yapılması ve elde edilen bilgiler doğrultusunda video oyunu motorlarının sanal tur geliştirme aşamasındaki avantaj ve dezavantajlarının ortaya koyulması hedeflenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Sanal Tur, Kültürel Miras, Panaromik, 360 Tur, Tarihi Yapı, Video oyun.

[1]Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi, bayram.armutci@bilecik.edu.tr, ORCID: 0000-0001-8112-3560
[2]Hacettepe Üniversitesi, .murat.calis@hacettepe.edu.tr, ORCID: 0000-0002-5003-2145

USE OF VIDEO GAME ENGINES IN VIRTUAL TOUR DESIGN

[1]Lecturer Bayram Armutcu, [2]Research Assistant Murat Çalış

ABSTRACT

With the developing technology, many historical buildings and artifacts that are included in the definition of cultural heritage are presented to the use of people with different display methods in digital environment. Digital museums and virtual tours obtained with panoramic images are among the most common examples. Virtual tour allows watching all kinds of indoor and outdoor spaces on the internet via computer. In the meantime, the user can make a three-dimensional trip up, down and right to the inside of the stage with the help of the mouse or keyboard. This application that revolutionized the IT sector is called Virtual Tour. As of 2020, the COVID-19 virus has significantly affected daily life in our country and in the world. It is observed that curfews and travel restrictions applied within the scope of quarantine for the purpose of prevention increase people's interest in virtual tour and similar applications. Virtual tours allow you to visit historical buildings and areas with devices such as smartphones, tablets and computers without the need for travel. However, when virtual tour applications known as 360 panoramic virtual tour are examined, it is seen that it is lacking mechanically although it seems visually sufficient. Virtual tour works produced from wide angle photographs provide an optical illusion and can only be viewed from certain angles. Accordingly, 360 virtual tours are weak in terms of interaction and user experience. The display methods that can be developed are not limited to only 360 virtual tours. According to the type of cultural heritage, many different applications will be developed using visual design tools and various coding languages. Physics engines developed for video game and applications have the physics and simulation parameters needed in games and applications. It is possible to develop a detailed application with the features provided by physics engines. In this way, a highly interactive application can be developed, and the application can be used in many platforms. With a virtual tour work to be done using a video game engine, the historical buildings that have been severely destroyed and dangerous for visitors can be modeled in digital environment and used as virtual tour. In this way, historical structures that have disappeared can continue to maintain their visual memory in digital environment.
In this research, it is aimed to make a high interactive virtual tour study of a historical building that has been destroyed to be visited by making use of the advanced simulation features of video game engines and to reveal the advantages and disadvantages of video game engines in the virtual tour development stage in line with the information obtained.

Anahtar Kelimeler: Virtual Tour, Cultural Heritage, Panoramic, 360 Tour, Historical Structure, Video game.

YENİDEN ÜRETİLEN VE ÇOĞALTILABİLEN SANAT ESERİNDE TEKNOLOJİNİN ETKİSİ

[1]Taner Türkel

ÖZET

Her geçen gün gelişen ve karşımıza yeni olanaklar sunan teknoloji neredeyse sonsuz imkanlar sağlamaktadır. Gelişen dünyamızda sanat teknolojiyle aynı düzeyde ilerleme kaydetmiştir. Teknolojik gelişmelerle insanoğlunun kültür ve sanat anlayışı, duyguları, yaşam şartları da şekil değiştirmiştir. Bu süreç her türlü bilgi ve dokümanın erişimini basitleştirmiştir. Teknolojinin bize vermiş olduğu teknik beceriler sanat eserlerinde derin değişimlere yol açmıştır. Farklı tekniklerin uygulanışı, eserin çoğaltımı sanat eserlerinin işlevsel değişimine sebep olmuştur. Marcel Duchamp'ın 1917 yılında yaptığı ''Çeşme'' çalışması teknolojik gelişimin geleneksel sanat anlayışına yeni bir bakış açısı getirmiştir. Yeniden üretimin sanat nesnesinin değerlerine karşı bu yıkıcı etkileri sanat eserinin aslını düşünülemeyecek konumlara taşımaktadır. Gelişen yöntemler sonucu sanat eserinde yaratıcılık, özgünlük gibi kavramlarında sınırlarını aştığı görülmüştür. Foto-grafik sanatlarında bu süreç içinde gelişimi, teknik ve mekanik ürünlerin sanat eserlerinde rol almasına neden olmuştur. Çağımızın teknik imkanlarıyla sanatçı, alışılmış olduğu tuval, boya ve benzeri materyallere dokunmadan, bulunduğu mekân dışında dijital ortamlarda sanat eseri üretebilir hale gelmiştir. Bu dijital ortamda üretilen veya yeniden üretimi olan eser sanal, sonsuz olan internet platformunda varlığını sürdürmektedir. Geleneksel değerlerini yitiren sanat eseri yeniden üretimle izleyiciyi kendi alanına çağırmaz olmuştur ve teknik imkanlarla izleyiciye gitmeye başlamıştır. Bu süreç eserin kitlesel varlığını kazanmasına sebep olmuştur. Biricikliğiyle övünülen eser artık günümüz imkanlarıyla fiziksel varlığından ayrı fakat izleyicinin haz alanında var oluşuna devam etmektedir. Süreç zaman içerisinde izleyici; sanat eserine istediği zaman istediği yerde teknolojik cihazlarla ulaşabilmektedir. Günümüz teknik imkânlarıyla yeniden üretilmiş ve çoğaltılmış sanat eserlerini artık daha güncel hale getirmeyi başarmıştır. Bu düşünce çerçevesinde eserin yeniden üretimi ve çoğaltımı dünyadaki örnekleriyle birlikte betimsel ve nitel olarak genel bakış açısıyla irdelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Sanat, Yeniden üretim, Sanat ve Teknoloji, Dijital Sanat

[1]Yüksek Lisans, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, taner_012@hotmail.com, 0000-0002-4245-3273

THE EFFECT OF TECHNOLOGY IN THE ART OF RE-PRODUCED AND REPAIRABLE ART

[1]Taner Türkel

ABSTRACT

The technology, which is evolving every day and offers new possibilities, provides almost endless possibilities. In our developing world, art has made progress at the same level as technology. With technological developments, human beings ' understanding of culture and art, feelings and living conditions have also changed shape. This process has simplified the access of all kinds of information and documents. The technical skills that technology has given us have led to profound changes in works of art. The application of different techniques, the reproduction of the work caused the functional change of the works of art. Marcel Duchamp's 1917 work 'The Fountain' introduced a new perspective on the traditional understanding of art of technological development. These destructive effects of reproduction against the values of the art object carry the origin of the art work into unimaginable positions. As a result of developing methods, creativity in the work of art has been seen to exceed its limits in its concepts such as originality. The development of Photographic Arts in this process has resulted in technical and mechanical products taking a role in works of art. With the technical possibilities of our age, the artist has become able to produce works of art in digital environments outside of the space where he resides, without touching the canvas, paint and similar materials he is accustomed to. The work produced or reproduced in this digital medium continues to exist on the virtual, infinite internet platform. Having lost its traditional values, the art work did not invite the audience to its own space with the reproduction and began to go to the audience with technical possibilities. This process has caused the work to gain its mass presence. The work, which is boasted of its uniqueness, is now separate from its physical existence by means of today's facilities, but continues to exist in the audience's jungles. Over time, the viewer can reach the work of art with technological devices whenever and wherever he wants. It has now managed to bring the artworks, which have been reproduced and reproduced with today's technical possibilities, more up-to-date. Within this framework, reproduction and reproduction of the work has been examined from a descriptive and qualitative perspective with examples from around the world.

Keywords: Art, Reproduction, Art and Technology, Digital Art

BİLGİSAYAR OYUNLARINDA ETKİLEŞİMLİ SENARYO TASARIMLARININ OYUNCU DENEYİMİNE OLAN ETKİSİ

[1]Arş. Gör. Murat Çalış, [2]Arş. Gör. Mustafa Uygur Çevik

ÖZET

Video oyunlar, 1950'lerden günümüze kadar teknoloji ile paralel bir gelişme grafiğine sahiptir. Bilgisayar teknolojisinin transformatörlerin icadından sonra evrimleşmesi ve mikroçiplerin icadı ile gelişmiş bilgisayar teknolojilerinin elde edilmesine olanak sağlaması ile beraber günümüzde "bilgisayar" olarak adlandırdığımız çoklu işlem sunabilen makineler ortaya çıkmıştır. Çağdaş insanın yaşamında önemli bir yer tutan bilgisayar teknolojisi ilk defa 1952 yılında "deneysel" bir oyun geliştirmek ve oynamak için kullanılmıştır. Tabi ki 1952 yılında yapılan bu çalışmalar sonucunda elde edilen "Tennis For Two" isimli proje, bir bilgisayar oyunu olmaktan ya da bilgisayar oyunu olarak sınıflandırılmaktan öte "Acaba günümüz bilgisayar teknolojisi ile elde edilebilecek grafik göstergeler ve komutlar ile 'oyun' oynamak mümkün müdür?" gibi bir önermenin karşılığı olarak elde edilmiştir. Peki bu noktada bilgisayar oyunu olarak sınıflandırabileceğimiz diğer çalışmalarda ortak ihtiyaçlar nelerdir? Bilgisayar oyunları hangi birleşenler ve çalışmalar dahilinde elde edilen sonuçlardır? Kısaca bu konuyu ele alacak olursak; günümüzde geliştirilen her bilgisayar oyunu öncelikli olarak bir senaryo çalışması ile geliştirilmeye başlanmaktadır. Bir bilgisayar oyunu geliştirilmesi sürecinde geliştirici stüdyo ya da bağımsız geliştirici ekibin projelerini başlatma noktasında ilk aşamada en çok ihtiyaç duyacakları birleşen; oyunun üzerine kurulacağı, oynanış mekaniği-kamera açıları ve hatta görsel içerik tasarımları da dahil olmak üzere diğer bütün oyun birleşenlerine kılavuzluk edecek bir "senaryo" olacaktır. Diğer yandan bilgisayar oyunlarının altında yeni bir tür olarak belirginleşmeye başlayan "Etkileşimli Senaryoya Sahip Video Oyunlar" türü, bir oyunda yer alacak senaryonun birden çok karakter ve bu karakterlere ait birden çok olay örgüsünün oyuncunun seçimlerine, davranışlarına ya da önceden belirlenmiş olayların gerçekleşip gerçekleşmemesine göre farklılaşıp değişik sonlara ulaşabilmesi olarak tanımlanabilecektir. Bu görece yeni türün dışında kalan diğer oyunlarda senaryonun başlama ve bitiş noktaları daha önceden belirlenmiş olup oyunculara sunulmaktadır. Oyuncu, oyunu oynamaya başladığı andan itibaren senaristin ve geliştirici ekibin hazırladığı olaylar dizisine dahil olur ve bütün oyun süreci bu olaylar dizisinde elde edilen akış ile ilerler. Etkileşimli senaryoya sahip oyunlarda ise senaryo birden çok yönde farklı kollardan anlatılır ve oyuncunun seçimlerine göre şekillenir. Senaryonun oyuncunun seçimlerine göre şekillenmesi oyunun her aşamada farklılaşmasına, oyunu deneyimleyen oyuncuların elde ettikleri deneyimlerin birbirlerinden farklı olmasına sebep olur. İki oyuncu aynı oyunu aynı anda oynasa dahi farklı bulgular ve farklı deneyimler elde edebilir. Ya da oyunun geliştirilme özelliklerine göre bir oyuncunun gereken şartları, seçimleri ışığında sağlamadığı takdirde oyunun gidişatını tamamen değiştirebilmektedir.
Bu çalışma video oyun konsolları, bilgisayar oyunları ve bilgisayar teknolojili mobil aygıtlarda deneyim edilebilecek etkileşimli senaryoya sahip oyunları incelemek amacındadır. Ayrıca incelenip araştırılan oyunlardan elde edilen yöntem ve tekniklerin ortaya koyulması; ülkemizde de bu tür oyun geliştirmek isteyen stüdyoların ya da bağımsız oyun geliştirici ekiplerin başvuracakları bir kaynak haline getirilmesi istenmektedir. Araştırma süreci bahse konu oyunların yayınlandığı platformlar olan oyun konsollarının elde edilmesi, oyunların satın alınması ve incelenmesi-deneyimlenmesi ile elde edilen deneyimlerin tasarımsal açıdan özelliklerinin nitel açıdan değerlendirilmesi ile sonlanacaktır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyun, Etkileşim, Bilgisayar Oyunları, Oyun Tasarımı

[1]Araştırma Görevlisi, Hacettepe Üniversitesi, murat.calis@hacettepe.edu.tr, ORCID: 0000-0002-5003-2145
[2] Araştırma Görevlisi, Hacettepe Üniversitesi, mustafauygurcevik@hacettepe.edu.tr, ORCID: 0000-0002-0049-8215

THE EFFECT OF INTERACTIVE SCENARIO DESIGNS ON PLAYER EXPERIENCE IN COMPUTER GAMES

[1]Ressearch Assistant Murat Çalış, [2]Research Assistant Mustafa Uygur Çevik

ABSTRACT

Video games have has a graph of development parallel to technology from the 1950s to the present day. With the evolution of computer technology after the invention of transformers and with the invention of microchips, advanced computer technologies enabled to obtain multi-process machines that we call “computers” currently. Computer technology, which has an important place in the life of modern men that was used for the first time in 1952 to develop and play an "experimental" game. Of course, the project named "Tennis For Two" that was obtained as a result of these studies in 1952 which is more than a computer game or classified as a computer game. It was obtained as the equivalent of a proposition such as “What are the common needs in other studies that we can classify them as computer games?” or “In which components and what kind of fields of study are related to computer games?”. Roughly every computer game developed today is started to be developed primarily through a script study. In the process of developing a computer game the developer studio or the independent developer team - who are in need of starting their projects at the first stage- are in need of a “scenario” to guide all other game components, including gameplay mechanics-camera angles and even visual content designs . -on which the game will be built-. On the other hand, “Video Games with Interactive Scenario” type which has started to emerge as a new genre under computer games which differs depending on the player's choices. That deals as behaviors whether or not predefined events take place in the gameplay experience. In other games outside of this relatively new genre, the start and end points of the script have been previously determined and presented to the players. From the moment the player starts playing the game, he or she is included in the series of events prepared by the scriptwriter and the developer team and the whole game process proceeds with the flow obtained in this series of events. In games with interactive scenarios, the scenario is told from different branches in multiple directions and shaped according to the player's choices. The fact that the scenario is shaped according to the player's choices causes the game to differ at each stage and the experiences of the players who had experienced the game were different from each other. In other words if two players play the same game at the same time and same environmental conditions they can get different findings and different experiences in gameplay time. Or depending on the development features of the game if a player does not meet the necessary conditions due to his or her choices, that player can completely change the course of the game. This study aims to examine games with interactive scenarios which can be experienced in video game consoles, computer games and mobile devices with computer technology. Also revealing the methods and techniques of development those are obtained from the examined and researched games. Lastly this research will be a source for our country studios that want to develop such games or independent game development teams.

Keywords: Digital Game, Interaction, Computer Games, Game Design.

8-12 YAŞ GRUBU ÇOCUKLARA ÇEVRE BİLİNCİ KAZANDIRILMASINDA OYUN TASARIMININ ROLÜ VE ÖRNEK BİR OYUN TASARIMI

[1]Öğr. Gör. Merve Saylık, [2]Prof. Dr. Levent Mercin

ÖZET

Çevre tüm canlıları ilgilendiren en önemli konulardan biridir. Ancak sanayi devrimi sonrası insanlar tarafından hızla tüketilen çevre, yer yer yok olma ve çoğunlukla da kirlilik ile karşı karşıyadır. Günümüzde ise çevre sorunları dünyamızı tehdit eden ciddi bir sorun haline gelmiştir. Hatta yakın ve uzak geleceğe ilişkin kaygılar, çevre sorunlarının tüm canlıları daha da olumsuz etkileyeceği yönündedir. Bu yüzden çevre sorunlarının üstesinden gelebilmek için, ülkelerin siyasi iradelerinin ve karar alıcılarının yanı sıra, eğitim süreçlerinin de işe koyulması gerekmektedir.
Oyun, yüzyıllardır çocukların gelişimini destekleyen ve onların kolayca öğrenmelerine katkı sağlayabilecek önemli yöntemlerden biridir. Erken yaşlar, çocukların öğrenmeye en açık oldukları dönemlerdir. Yapılan araştırmalar oyunların çocuk gelişimi üzerindeki rolünün büyük olduğunu göstermektedir. Bu olgu, eğitimde oyun yönteminin bir eğitim aracı olarak kullanılabileceğini göstermektedir. Bu noktadan hareketle her alanda olabileceği gibi, çevre bilinci kazandırmada da oyun yönteminden ve buna bağlı araçlardan yararlanılabileceği anlaşılmaktadır. Çünkü oyun tasarımı, bilinç kazandırmada ilgi ve motivasyonu arttırmakta, öğrenilenlerin akılda kalıcılığını sağlamaktadır.
Bu araştırma, çevre bilinci kazandırılmasında oyun tasarımının katkısı incelenmiştir. Bu kapsamda elde edilen verilere bağlı olarak erken çocukluk dönemlerindeki bireylerde çevre bilinci oluşturmak için, bilgisayar destekli oyun tasarımı örneği gerçekleştirilmiştir. Çalışma kapsamında yapılan araştırmaya göre hedef yaş grubundaki çocuklar için daha önce yeterli düzeyde çevre bilincini destekleyici ve eğitici bir oyun tasarımına rastlanmamıştır. Bu durum çevre konusunda bir oyun tasarlamanın gerekliliğini ortaya koymuştur. Tasarım süreci umulandan daha uzun sürmüştür. Oyun tasarımın verileri ve şekillendirilmesi araştırmacılar tarafından üretilmiştir. Araştırma sürecinde elde edilen veriler ışığında buna benzer bir çalışma yapacak araştırmacılara, oyunu tasarlarken izleyebilecekleri yol ve oyunu daha ileriki yaş gruplarına da uygun hale getirilebilecekleri çözüm önerileri geliştirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Çevre, Çevre Bilinci, Sürdürülebilirlik, Tasarım, Oyun Tasarımı

[1]Öğr. Gör., Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, merve.saylik@dpu.edu.tr, ORCID: 0000-0003-1296-714X
[2]Prof. Dr., Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, levent.mercin@dpu.edu.tr, ORCID: 0000- 0001-5721-6054

THE ROLE OF GAME DESIGN IN RAISING ENVIRONMENTAL AWARENESS OF 8-12-YEAR-OLD CHILDREN AND AN EXAMPLE GAME DESIGN

[1]Lecturer Merve Saylık, [2]Prof. Dr. Levent Mercin

ABSTRACT

Environment is one of the most important issues that concern all livings. However, the environment, which has been consumed rapidly by people after the industrial revolution, is now facing extinction in patches and mostly pollution. Today, environmental problems have become a serious problem that threatens the world. In fact, the concerns about the near and distant future are that environmental problems will affect all livings even more negatively. For this reason, political powers and decision-makers of the countries as well as the educational processes must act in order to overcome environmental problems.

Game is one of the important methods that support the development of children for centuries and can contribute to their learning easily. Early ages are the periods when children are most open to learning. Researches show that games play a big role in child development. This indicates that the game method can be used as an educational tool in education. From this point of view, it is understood that the game method and relevant tools can also be used to raise environmental awareness as it can be used in all fields. The game design increases the interest and motivation in raising awareness and provides the memorability of what is learned.

This study examines the contribution of game design to raising environmental awareness. Accordingly, an example of computer-aided game was developed to raise environmental awareness in individuals in their early childhood period based on the data obtained. According to the research carried out as part of this study, there is no game design that supports environmental awareness and is also educational in an adequate level for the children in the target age group. This fact revealed the necessity of designing a game about the environment. The design process took longer than expected. The data and form of game design were produced by the researchers. Based on the data obtained in the process of study, solution recommendations were developed for the researchers who will conduct a similar study in a way that they can follow when designing a game and adapt the game to older age groups.

Keywords: Environment, Environmental Awareness, Sustainability, Design, Game Design

OYUN GRAFİĞİNDE KABARTMA ETKİSİ VE OLUŞTURULMA TEKNİKLERİ

[1]Öğr. Gör. Sinan İlkaz, [2]Prof. Yusuf Keş

ÖZET

Günümüz teknolojisindeki hızlı gelişmeler, oyun grafiklerinin de aynı hızla gelişmesini sağlamıştır. Dijital oyunlar için, oyun grafiklerini anlık olarak hesaplayabilen oyun motorları geliştirilmiştir. Bu oyun motorları ile oyun tasarlarken C++ gibi programlama dilleri kullanılabileceği gibi "Blue print" kodlama dili de kullanılmaktadır. Oyun motorlarının geliştirilmesindeki temel amaç ışık, malzeme, model ve fiziksel hesaplamalar kullanarak oyuncuya oyunun geçtiği mekana aidiyet hissini verebilmektir. Oyuncuya mekan içerisinde olma hissini verebilmek için oldukça fazla 3 boyutlu nesne kullanılmaktadır. Kullanıcı sahne içerisindeki bu 3 boyutlu nesneleri gerçek dünyadaki yansımalarına yakın algılayabilmesi için detaylı modelleme ve doku çalışmaları yapmak gerekir. Özellikle internet üzerinden oynanan çok kullanıcılı oyunlarda, sorunsuz bir render işlemi için grafiksel öğeler üzerinde çok daha detaylı çalışmaların yapılması zorunlu hale gelmiştir. Yeni nesil oyun teknolojisinde sahnelerin ışık ve doku etkisi anlık olarak hesaplanmaktadır. Eş zamanlı "real-time" render dediğimiz bu anlık render işlemlerinde düşük poligonlara sahip modeller kullanılırken, foto-gerçekçiliği sağlamak için çok iyi hazırlanmış doku ve doku haritalarına ihtiyaç vardır. 3 boyutlu olarak hazırlanmış bir modelin sahnede gerçekçi görünebilmesi için birçok farklı dokuya ve doku haritasına sahip olması gerekmektedir. Bu doku ve doku haritaları, nesnelerin ana renk, yansıma, parlaklık, geçirgenlik gibi bilgilerini bir data olarak oyun motoru içerisinde tutar. Nesnelerin üzerinde ışığa maruz kaldığında ortaya çıkan kabartma etkisi de grafiksel bir doku ile hesaplanmaktadır. Oyunlarda gerçek hayattaki görüntülerine yakın bir kabartma etkisi için çok farklı hesaplama yöntemleri mevcuttur. Bu araştırmada doku hazırlanırken geçmişten günümüze kabartma etkisi için kullanılan, Bump, Normal ve Displace etkisi ile birlikte kullanım mantığı, oluşturulma yöntemleri, uygulama esnasındaki sonuçları, avantaj ve dezavantajları tüm yönleriyle ele alınacaktır.

Anahtar Kelimeler: Oyun Grafiği, Dijital Oyun, Doku, Kabartma

[1]Öğretim Görevlisi, S.D.Ü. Radyo Televizyon Uygulama ve Araştırma Merkezi, sinanilkaz@sdu.edu.tr
[2]Profösör, S.D.Ü. Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarım Bölümü, yusufkes@sdu.edu.tr

EMBOSSING EFFECT IN GAME GRAPH AND CREATION TECHNIQUES

1Lecturer Sinan İlkaz, [2]Prof. Yusuf Keş

ABSTRACT

Rapid developments in today's technology have enabled the game graphics to develop at the same speed. Game engines have been developed for digital games that can calculate game graphics instantly. While designing games with these game engines, programming languages such as C ++ can be used as well as “Blue print” coding language. The main purpose in the development of game engines is to give the player a sense of belonging to the place where the game passes by using light, material, model and physical calculations. A lot of 3D objects are used to give the player the feeling of being in the space. In order for the user to perceive these 3D objects close to their reflections in the real world, detailed modeling and texture studies are required. Especially in multi-user games played on the internet, it has become necessary to conduct more detailed studies on graphical elements for a smooth rendering. Light and texture effects of scenes are calculated instantly in new generation game technology. While low-polygon models are used in these instant rendering processes, which we call simultaneous real-time rendering, well-prepared tissue and tissue maps are needed to provide photorealism. In order for a model prepared in 3D to look realistic on the stage, it must have many different textures and texture maps. These texture and texture maps keep the information of objects such as primary color, reflection, brightness, transmittance in the game engine as a data. The relief effect that occurs when exposed to light on objects is also calculated with a graphical texture. There are many different calculation methods for a relief effect close to their real-life images in games. In this research, not only Bump, Normal and Displace effects which have been used for relief effect from past to present while preparing the texture but also the results during the application, advantages and disadvantages will be discussed in all aspects as well.

Key Words: Game Graphic, Digital Game, Texture, Embossing

KORKU TEMALI BİLGİSAYAR OYUNLARINDA GÖRSEL TASARIMLARIN KÜLTÜREL ALTYAPIYA GÖRE DEĞİŞKENLİĞİ

[1]Arş. Gör. Murat Çalış, [2]Öğr. Gör. Bayram Armutcu

ÖZET

Korku, insanoğlunun yaşadığı süre içinde kimi "tetikleyiciler" karşısında duyduğu rahatsız edici duygudur. Öhman korkuyu tanımlarken endişe ile yakın bir bağa sahip olsa da karıştırılmaması gerektiğini belirtmiştir. Öhman'a göre endişenin ortaya çıktığı durumlarda tetikleyiciler tam olarak belli olmasa da korkunun bir duygu olarak ortaya çıktığı durumlarda belirgin, kontrol edilemez ve psilkolojik açıdan üstesinden gelinemez olduğu durumlar korkunun tanımıdır.
Öhman'ın tanımına göre incelendiğinde "korku" tetikleyicilerin psikoloji biliminde yer aldığı şekli ile "fobi" yaratma durumlarına göre çok değişik türlere ayrılabildiği görülmüştür. Yükseklik, ölüm, hayvanlar, kan görmek ya da enjeksiyon görmek gibi çeşitliliği oldukça fazla olan korkular temel anlamları ile incelendiğinde korku tetikleyicilerin "kişiye özel" olması durumu ile karşılaşılmıştır. Eğer korku tetikleyiciler kişisel bir durum olarak insan hayatının bir parçası ise, bilgisayar oyunlarında yer verilen korku unsurlarının da kişisel olması doğal bir durum olarak kabul görmüştür. Benzer bir yaklaşımla belirli bir oyun için yapılan tasarımların kişiler için korkunç olup olmaması, kişinin yaşadığı çevreye, deneyimlerine ve kültürel alt yapısına bağımlı olarak değişebilmektedir.
Korku tetikleyicilerin kişisel deneyimler ve kültürel değişkenler bağlamında farklılaşabildiğini Koçak, bir filmde kişinin gördüğü görüntülerden etkilenebilmesi ve korku tetikleyicilerin etkinleşebilmesi için özdeşleşme mekanizmasının aktif olabilmesi ile mümkün olduğu şeklinde belirtmiştir. Kocak'a göre filmin inandırıcı olabilmesi için anlatının geçtiği toplumun yaşantısına, deneyimlerine ve birikimlerine yakın bir anlatı olması korku tetikleyicilerin başarılı seçilmesi için etken bir bileşendir. Kocak bu durumu Anadolu'da yaşanan cinayetlerin namus meseleleri ya da cinnet sonucu işlendiğini örneklemiştir. Bu durumu sinema filmleri ile karşılaştıran Koçak, batıda kendisine çokça yer bulan seri katil konulu filmlerin benzerlerinin bizim ülkemiz için geçerli bir korku tetikleyicisi bulundurmadığını ileri sürmüştür (Bilge Kocak, 2012: 97-99). Koçak'ın sinema sektörüne dair değindiği bu durumun esasen, sinema sektörünün dirsek temasında bulunduğu "bilgisayar oyunu" sektörü için de geçerli bir durum olduğu ile karşılaşılmıştır. Her iki sektör de ortak olarak dijital eğlence endüstrisinin altında yer alan alt sektörler ve çalışma alanları olarak sınıflandırılabilir ve karşılaştırılabilir durumdadır. Ayrıca bu benzerlikten yararlanarak her iki sektörde de kullanılabilen tetikleyiciler ve bu tetikleyicilerin kültürel altyapıya semantik ve pragmatik açıdan dayalı olması açısından incelenebilecektir.
Korku Temalı Bilgisayar Oyunlarındaki Tasarımların Kültürlere Göre Değişkenliği isimli bu makale çalışmasında, farklı kültürlerin korku tetikleyicilerini temel alan tasarımlara sahip bilgisayar ve video oyun konsolu oyunları incelenecek ve tasarımların hangi kültürel göstergeler temel alınarak yapıldığı araştırılarak belirlenecektir. Geliştirici ekiplerin, stüdyoların ve bağımsız geliştiricilerin tasarımlarını temellendirdikleri kültürel ögeler ile tasarım sürecinin sonunda elde edilen ürünler irdenelecektir.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyun, Sinema, Korku Filmleri, Korku-Hayatta Kalma Oyunları, Bilgisayar Oyunları

[1]Hacettepe Üniversitesi, .murat.calis@hacettepe.edu.tr, ORCID: 0000-0002-5003-2145
[2]Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi, bayram.armutci@bilecik.edu.tr, ORCID: 0000-0001-8112-3560

VARIABILITY OF VISUAL DESIGNS IN HORROR THEMED COMPUTER GAMES ACCORDING TO CULTURAL INFRASTRUCTURE

[1]Research Assistant Murat Çalış, [2]Lecturer Bayram Armutcu

ABSTRACT

Fear is the disturbing feeling that humankind has against some “triggers” during his lifetime. Öhman stated that while defining fear, it should not be confused even though it has a close connection with anxiety. According to Ohman, in situations where anxiety is not exactly known when anxiety occurs, situations where fear appears as an emotion are evident, uncontrollable, and psychologically inconceivable. When examined according to the definition of Ohman, it was seen that "fear" triggers can be divided into many different types according to the situation of creating "phobia" as they are in the science of psychology. When the fears, which are very diverse such as height, death, animals, blood or to see injection, all are examined with their basic meanings, the situation of fear triggers is often described “personal”. If fear triggers are a part of human life as a personal situation, it is accepted as a natural situation that the fear elements included in computer games are personal. Whether the visual designs just made for a game with a similar approach are considered “fearful” for individuals that may change depending on the environment, experiences, and cultural infrastructure of the person. Saying that the triggers of fear may differ in the context of personal experiences and cultural variables, Koçak stated that the identification mechanism is possible in order to be influenced by the images that a person sees in a movie and to activate the fear triggers. According to Kocak, for the film to be believable, having a narrative close to the life experiences and experiences of the society in narrative passes, that is an effective component for successful selection of fear triggers. Kocak exemplified this situation that the murders in Anatolia were committed mostly because of honor- moral issues or simply madness. Comparing this with movie industry, Koçak suggested that similar films on serial killers, which are widely used in the west, do not count as a trigger for fear in our country. What Koçak mentioned about the cinema sector is rather valid for the "computer game" sector which has elbow contact with cinema sector nowadays. Both sectors are commonly categorized and highly comparable as sub-sectors and fields of work under the digital entertainment industry. Also- by taking advantage of this similarity- fear triggers that can be used in both sectors and these triggers can be examined in terms of semantic and pragmatic basis of cultural infrastructure.
In this article computer and video games those have visual designs based on fear triggers of different cultures will be examined and determined by which cultural indicators the designs are. The visual designs related to cultural infrastructures of the developer teams, studios and independent developers and the products which are obtained at the end of the design process will be researched and reviewed.

Keywords: Digital Game, Cinema, Horror Movies, Survival- Horror Games, Computer Games

SİNEMADA GÖRSEL TASARIM ÖĞELERİNİN KULLANIMI: BÜYÜK BUDAPEŞTE OTELİ ÜZERİNE BİR İNCELEME

[1]Akın Zayim

ÖZET

Auguste ve Louis Lumière Kardeşler'in 1895 yılında sinematografi aygıtıyla gerçekleştirdikleri ilk gösterimlerden bu yana, sinema rüya fabrikası işlevini üstlenmeye devam etmektedir. Yedinci sanat sinemanın günümüzdeki konumuna ulaşmasına katkı sağlayan sayısız yönetmen ve film bulunmaktadır. Bu süreç içerisinde kendisine has bir dil oluşturmayı başaran sinema izleyiciler ile arasındaki bağı görsel/işitselliğe dayalı anlatı yapısıyla sağlamaktadır.
Film diliyle anlam yaratılırken; minik not defterinden, duvarda asılı olan postere kadar tüm görsel malzemeler kurgulanan evrenin somut birer çıktılarıdır. Filmlerin görsel tasarım süreçleri türlere göre değişiklik göstermekle birlikte, sanat departmanları tarafından özel olarak tasarlanmakta, filmin atmosferinde belirleyici olmakta ve görsel açıdan film anlatısına zenginlik sunmaktadır. Bu bağlamda, sinemada görsel tasarım öğelerinin kullanımının gün geçtikçe önem kazandığını ifade etmek mümkündür. Bu bilgiler ışığında, çalışmanın örneklemini, Wes Anderson'ın yönetmenliğini üstlendiği Büyük Budapeşte Oteli (The Grand Budapest Hotel, 2014) filmi oluşturmaktadır. Büyük Budapeşte Oteli, grafik tasarımcı Annie Atkins'ın özgün sanatsal üslubuyla da dikkat çeken, görsel tasarımın etkin şekilde sunulduğu, yenilikçi bir yaklaşıma sahiptir. Çalışmanın amacı; içinde pek çok dönemin yansıtıldığı Büyük Budapeşte Oteli filmindeki görsel anlatım ve tasarım stratejilerini açığa çıkartmaktır. Çalışmada, filmde yaratılan hayali dünyada kullanılan simge ve ürünlerin içerdiği görseller tasarım kuramlarının öğretileri çerçevesinde göstergebilimsel yöntemle çözümlenmektedir. Bu çerçevede, filmdeki görsel kodların barındırdıkları anlamlar; renk, tipografi, ve tarz üzerinden incelenmektedir. İncelemede ele alınan tasarım örnekleri, görsel anlatım ve tasarım stratejileri doğrultusunda analiz edilirken, tasarım pratiğine dair bir yöntem önerilmekte ve sinema filmleri ile görsel iletişim tasarımı arasındaki ilişki gözden geçirilmektedir.
Sonuç olarak, filmdeki görsel tasarım öğelerinin uygulama biçimleri üzerinden Büyük Budapeşte Oteli filminde görsel dilin güçlü, anlatı ve anlatım yapısının ise zengin öğeleri bir arada barındırdığını söylemek mümkündür.

Anahtar sözcükler: Görsel tasarım, göstergebilim, film analizi, Wes Anderson sineması, Büyük Budapeşte Oteli

[1]Ege Üniversitesi, Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı, Lisans Öğrencisi zayimakin16@gmail.com

USE OF VISUAL DESIGN ELEMENTS IN CINEMA: A REVIEW ON THE GRAND BUDAPEST HOTEL

[1]Akın Zayim

ABSTRACT

Since the first screenings of the Auguste and Louis Lumière Brothers with the cinematography device in 1895, the cinema continues to function as a dream factory. Countless directors and films are contributing to the seventh art cinema reaching its current position. In this process, the cinema, which has managed to create a unique language, provides the connection between the audience and the visual/auditory narrative structure. While creating meaning with movie language; All visual materials, from the tiny notebook to the poster hanging on the wall, are concrete outputs of the constructed universe. Although the films' visual design processes vary according to the genres, they are specially designed by the art departments. They are decisive in the film's atmosphere and offer a visual richness to the film's narrative. In this context, it is possible to state that the use of visual design elements in cinema is gaining importance day by day. In light of this information, the study sample is composed of the movie The Grand Budapest Hotel (2014), directed by Wes Anderson. The Grand Budapest Hotel has an innovative approach that attracts attention with the original art style of graphic designer Annie Atkins, where visual design is effectively presented. Purpose of the study; To reveal the visual expression and design strategies in the movie "Budapest Hotel," where many periods are reflected. The imaginary icons and products used in the film are analyzed by the semiotic method within the framework of the teachings of design theories. In this context, the meanings of the visual codes in the film; color, typography, and style. While the design examples discussed in the analysis are analyzed in line with visual expression and design strategies, a method for design practice is proposed. The relationship between motion pictures and visual communication design is reviewed.
As a result, it is possible to say that the visual language in the movie of the Grand Budapest Hotel is strong, and the narrative and narrative structure contains rich elements through the application forms of the visual design elements in the film.

Keywords: Visual Design, Semiotics, Film Analysis, Wes Anderson Cinema, Grand Budapest Hotel

SANATTA YENİLİK OLGUSU VE YENİ MEDYA SANATI

[1]Dr. Filiz Kara Bilgin

ÖZET

19. yüzyılda yaşanan sanayileşme süreci, devrimsel niteliği ile sanatta da yenilikçi yaklaşımlar ortaya çıkmasına yol açmıştır. Sanatta yenilikçi yaklaşımlar; özellikle makine estetiği ve sonrasında yeni medya sanatında, avangard bağlamlı biçim ve kavramlar üzerinden hareket ederek, sanatın kendi geleneği ile ilgili sorgulama alanları oluşturur. Kübizmde sanatçının, nesneye yaklaşım konusunda biçimsellik ve zamansallık sorgusu şeklinde ortaya koyduğu yenilik, Duchamp ve sonraki dönemlerde sanatın nedenselliği bağlamında ele alınmıştır. Yeni teknolojilerin sanat alanında kullanılması veya sanatın malzemesi haline gelmesiyle "estetik" kavramı yerini "deneyim ve enformasyon" olgularına bırakmıştır.

Tasarımın kavram ve tekniklerini yeni boyutlara sürükleyen görüntü oluşturma programları, estetik düzeyde plastik imajların, film ve video imajlarının üretilmesinde; bilgisayar oyunlarında ve animasyonlarda kurgusal mekanların yaratılmasında ve sibernetik heykellerde farklı açılımlar geliştirilmesini sağlamıştır. Yeni medya sanatı, bilgisayarın sayısal güçlerini ve teknolojisini şekillendiren, yeni işaret, anlam, iletişim ve biçim yaratan bir sanat olarak, sanatçıyı bir meta-sanatçıya dönüştürmüştür. Bu bağlamda sanatçının kendi dünyasına kapanmış üretici olma imajını yıkarak, ona tüm çevreyi kendi ilgi alanı altına alan, tasarlayan olma yolunu açmıştır. Tasarım sürecinin dijital teknolojiden etkilenmesinin yanı sıra dijital teknolojinin ağırlıklı olarak esere ulaşmada bir araç olarak kullanıldığı bu çalışmalarda izleyicinin eseri geleneksel biçim olarak algılaması söz konusudur. Çağımızın teknolojik gelişmelerinin sanata etkisinin ve sanatçıların eserlerini oluştururken izledikleri biçimsel farklılıkların incelendiği, içeriğe uygun örneklendirmelerin yapıldığı bir literatür araştırması niteliğinde olan bu çalışmada; sanatın özellikle 1960 sonrasında mekanikten elektroniğe ve sonrasında sibernetiğe dönüşümü bağlamında, günümüz sanatında farklı disiplinler üzerinden gerçekleştirilen uygulamalarla "yeni medya" kavramına odaklanılacaktır. Sonuçta; söz ile başlayan, sonra şekil, yazı, durağan ve hareketli görüntü gibi yöntemlerle kendini ifade etme çabası içindeki sanatçının, sanal gerçekliğe uzanan serüveniyle, seyirciyi geleneksel sanat anlayışındaki dışarıdan bakan olma konumundan, kullanıcı konumuna getirişine tanıklık etmiş olacağız.

Anahtar Sözcükler: Sanat ve Teknoloji, Yeni Medya Sanatı, Sibernetik.

[1] *MEB, karabilginfiliz@gmail.com*

NOVELTY IN ARTS AND THE NEW MEDIA ART

[1]Phd. Filiz Kara Bilgin

ABSTRACT

The revolutionary process of industrialization in the 19th century has led to new approaches in the arts. New approaches to arts bring about new inquiries and criticisms about the artistic tradition, as a result of especially the aesthetics of the machines in the beginning and the new media art later on. While doing so, the arts chooses to function within its avant-garde concepts and contexts. The novelty that Cubism put forth in terms of questioning time and form was later dealt with by Duchamp in terms of the causality of the arts. As a result of use of technology in the concept of "aesthetics" has been replaced by the concepts of "experience and information". Computer programs that create images have carried the concepts and techniques of design to new realms. These enabled the creation of aesthetically pleasing plastic images, films and videos, fictional locations in computer games, as well as reforms in cybernetic sculptures. The new media art, as an art form which has produced a new sign, meaning, communication and form by using the computational power of computer technologies, has turned the artist into a "meta-artist." As a result, the artist is no more someone who keeps to himself. Instead, he is someone who can take control of things in his surroundings as he has the power to design a whole new environment. In addition to the fact that the design process is affected by digital technology, in these studies where digital technology is mainly used as a tool to reach the work, the viewer perceives the work as a traditional form.

This study is a literature review that focuses on examples of the effects of modern technological advance on arts and the different ways artists follow in creating form. While doing so, the transformation of arts from mechanical to electronic, and later to cybernetic after the 1960s will be dealt with. In this context, new applications that come from different disciplines and the "new media" will be the main focus. From the oral tradition to written, from static images to live ones, we will witness the artist's journey of expressing himself and how he has transformed the audience from an onlooker into a participant.

Key words: Technology and Arts, The New Media Art, Cybernetics.

FANTAZYADAN YENİ DİSTOPYALARA: ANTİ-SOSYAL MEDYA

[1]Ayşe Karatay

ÖZET

Yeni teknolojiler ve beraberinde getirdiği göz kamaştırıcı özellikler, tasarlanan her teknolojik bileşen ile marjinal bir yükseliş yaşamış ve kullanım süreçleri içinde farklı nedenlerle geçerliğini ve etki seviyesini kaybetmiştir. Etki seviyesinin kaybı, yeni olana alışma, yeni beklentiler, kullanılabilirlik etmenleri, görsel yeterlik tatmin seviyesinde beklenen doyuma ulaşamama ve bir sonraki yeniye karşı ilgi yönelmesi gibi pek çok neden yeni teknolojinin süreç içindeki bilinen dış kayıplarıdır. İnsana hitap eden her bir teknoloji -yazılım ve donanım bağlamında- bireysel beklentilerin ötesinde sosyal yönelmelere ve sosyal yaşamda etki gücüne sahip olur. İçinde bulunduğumuz teknoloji çağı, sosyal egemen bir çağ olması yönüyle var olan etmenlerden maksimum düzeyde etkilenmektedir. Bu yönüyle sosyo-egemen toplumlar, yerel küçük gruplardan oluşmaz ve global bir sosyal-kitleyi yönlendirir. Geleneksel medyanın sosyal çağa dönüşümü, Web 2.0'ın ortaya çıkmasına paralel gerçekleşmiştir. Başka bir deyişle medya "sosyalleşmiş", kullanıcı merkezli ve sosyal tabanlı olmuştur. Sosyal medyanın temel manifestosu katılım, açıklık, bağlantılı olma, karşılıklı iletişim ve topluluk kavramlarından ortaya çıkmıştır. Sosyal medya ve gelişen mobil teknolojiler ile medya araçlarını kullanma biçimleri de dönüşüme uğramış ve beraberinde getirdiği yeniliklerle toplumları global bir çerçeveye bağlamıştır. Bu global çerçeve, toplum bilimlerinde olduğu kadar diğer disiplinlerde de araştırma alanları doğurmuştur. Multidisipliner çalışmalar, ortaya çıkan sosyal değişimleri farklı açılardan incelemekte ve sonuçlar ekseninde değişimlerin negatif/pozitif çıktıları üzerinden çalışmalar yapmaktadırlar. Bahsedilen başlıklar pek çok bilimsel disiplin tarafından boyutlandırılmakta ve sentezlenmektedir. Bilimsel çalışma alanlarının ötesinde, sanat duyulara ve algılara hitap eder. Toplumsal olgu ve kaygılardan beslenerek, toplumun ve bireyin duyularını harekete geçirir. Bu bağlamda, diğer bilimsel disiplinlerden beslenerek sosyal hareketlere ve değişimlere ivme kazandırır. Bu çalışma, multidisipliner açıdan, yukarıda bahsedilen yeni medya- yeni teknolojiler ve yeni sosyal toplum üzerinden üretilen sanatsal çalışmaların incelenmesi üzerine temellendirilmiştir. Sosyal bir fantazya üzerinden oluşturulan yeni kültürün, anti-sosyal bir zemine doğru kaymasına şahit olduğumuz günümüzde, ele alınan sosyal gerçekliğin ne kadar gerçek olduğunu irdelemektedir. Oluşturulan hiper-gerçek kimliklerin, bireylerin 'mış gibi' davrandıkları platformlar üzerinden gerçekliğini sorgulamaktadır. Oluşturulan fantazya bir distopyaya dönüşmekte midir? Sosyal medya kimlikleri, bireyleri anti-sosyal bir mecraya sürükler mi? Özellikle son yıllarda üretilen filmlerde işlenen distopik sosyal-medya temalarının artması yalnızca bir kaygının sonucu mudur? Çalışma, sosyal medyanın, bireyler, toplumlar ve gelecek perspektifi açısından ele alındığı, filmler, animasyonlar ve sosyal medya çalışmaları üzerinden incelemeler ve örneklemeler sunmaktadır. Sosyal medya bağımlılığı, sosyolojik ve psikolojik etkileri, kişilik bozukluğu gibi farklı başlıklar ekseninde üretilen sanatsal çalışmalar incelenmektedir. Sosyal medyanın yanlış kullanımı ile ortaya çıkan özel hayatın gizliliğini ihlal, birey ilişkileri, sanal taciz, siber zorbalık, sanal şiddet gibi pek çok başlığın sanatsal çalışmalar üzerinden verdiği mesajlara atıf yapılmıştır. Çalışmalarda işlenen anti-sosyal temalar, kavramsal bağlamın dışında, kullandıkları görsel dil, renk, doku gibi sanatsal bileşenler ile incelenmiş, verilen mesaj ile oluşturulmak istenen görsel algı seviyesi karşılaştırılmıştır.
Sonuç olarak, yeni medyada yeni eşitsizlikleri, sosyal-medya ekseninde ele alan bu çalışma, kitle-yoğun medya ortamlarının, toplumlar üzerinde oluşturduğu negatif etkileri sanatsal çalışmalar üzerinden inceleyerek, eleştirel bir sosyal-medya tablosu ortaya koymaktadır.

Anahtar Kelimeler: Sosyal Medya, Anti-Sosyal Medya, Distopya, Yeni Medya, Sanat

[1]Sanatta Yeterlik Öğr., Yaşar Üniversitesi, aysekaratay@gmail.com , ORCID: 0000- 0002- 5439-5517

FROM FANTASIA TO NEW DYSTOPIAS: ANTI-SOCIAL / MEDIA

[1]Ayse Karatay

ABSTRACT

New technologies and dazzling features have experienced a marginal rise with every new technological component designed. However, it has lost its validity and level of influence for different reasons in its usage processes. Many reasons such as loss of impact level, getting used to the new, new expectations, usability factors, not reaching the expected satisfaction in the level of visual competence satisfaction and the interest towards the next new are known external losses of the new technology in the process. Each technology has social orientations and influence in social life beyond individual expectations. The age of technology we are in is influenced at the maximum level by existing factors in terms of being a social dominant age. In this respect, socio-dominant societies do not consist of local small groups and direct a global social-audience. The transformation of traditional media into social age took place parallel to the emergence of Web 2.0. Social media and developing mobile technologies and ways of using media tools have also been transformed and connected the societies to a global framework with the innovations it brings. Multidisciplinary studies examine the emerging social changes from different perspectives and work on the negative / positive outputs of the changes in the axis of results. Beyond its scientific fields of study, art addresses senses and perceptions. It stimulates the senses of the society and the individual by feeding on social facts and concerns. This study is based on the multidisciplinary perspective on the study of the above mentioned new media - new technologies and artistic works produced through the new social society. Nowadays, when we witness the shift of the new culture created over a social fantasy to an anti-social ground, it examines how real the social reality is. It questions the reality of the hyper-real identities created through the platforms where individuals act as 'as if'. Does the created fantasy turn into a dystopia? Do social media identities drag individuals into an anti-social channel? Is the increase of dystopic social-media themes processed especially in the films produced in recent years only a result of anxiety? The study offers reviews and examples through films, animations and social media studies in which social media are addressed in terms of individuals, societies and future perspectives. Artistic works produced on the basis of different topics such as social media addiction, sociological and psychological effects, personality disorder are examined. Reference is made to the messages given by many topics such as violation of privacy, individual relations, virtual harassment, cyberbullying, and virtual violence that arise with the misuse of social media. Apart from the conceptual context, the anti-social themes covered in the studies were examined with artistic components such as visual language, color, texture, and the level of visual perception desired to be created with the given message was compared.

As a result, this study, which deals with new inequalities in the new media in the social-media axis, reveals a critical social-media picture by examining the negative effects of mass-intensive media environments on societies through artistic works.

Keywords: Social Media, Anti-Social Media, Dystopia, New Media, Art

CANLANDIRMA SİNEMASINDA CADI İMGESİ VE MİYAZAKİFİLM ÖRNEĞİ: "KIKI'S DELIVERY SERVICE"

[1]Dr. Öğr. Üyesi Nurşen Dinç, [2]Öğr. Gör. Elif Dokur

ÖZET

Cadıların tarihi çok eskilere dayanmaktadır. 15-19. Yüzyıllar arasında Batı sanatında üretilen cadılık temalı imgeler ilk olarak Rönesans döneminde başlamış ve bugünkü cadı algısının oluşmasını sağlamıştır. Eski çağlardan beri cadılar büyücü, insanları öldürmeye çalışan, sebepsiz yere insanlara kötülük yapan karakter olarak karşımıza çıkar.
Cadılar ilk olarak sözlü anlatımlarda daha sonra yazılı ve görsel olarak dikkat çeker. Sözlü ve yazılı olarak karşımıza çıkan cadılar özellikle masallarda yer almıştır. Masallar, dönemini yansıtan toplumsal olayları içinde barındırır ve karakterleriyle ortaya koyar. Özellikle o dönem Hristiyan inancına bağlı olmayan, toplumdan bağımsız yaşayan ve topluma kafa tutmuş kadınlar, toplumsalı reddettikleri için dışlanmış ve ötekileştirilmişlerdir. Toplumdaki diğer kadınları etkilemesinler diye de masallarda toplumdan uzak, yalnız, kötü kişiliklerde ve korkulması gerekilen yapıda kullanılmışlardır. Bu yüzden masallarda cadı, kadındır ve kötü olarak ele alınır. Zaman içerisinde toplumda yaşanan her türlü değişim ve dönüşüm toplumun aynası durumundaki sanat dallarına da yansımıştır. Bu gelişme sinemaya da yansımış, filmlerde cadı karakterler yeniden yaratılmış, değişimlere uğramış ve onlara farklı bir pencereden bakılmıştır. Artık cadı karakterinin bir sesi ve hikayeleri vardır. Sinema filmleri ve dizi yapımları cadılar hakkındaki eski fikirleri değiştirmiş, cadılığı derin belirsiz bir figür haline getirmiştir. Tarihsel, kültürel, görsel ve tematik olarak zengin bir kaynak olan cadı imajı günümüzde Batı ve Doğu animasyon örnekleriyle de popülerliğini korumaktadır.
Bu çalışma, cadılığın ortaya çıkışı, masallarla gelen cadı kavramının özellikle sinemanın tarihsel süreci içerisindeki yerini, genel hatlarıyla ele alınacaktır. Ardından Batı ve Doğu canlandırma filmlerinde popüler hale gelen ve cadıdan beslenerek anlatısını oluşturmuş yapımlara değinilecek; "kötü"den "iyi"ye cadının değişimi irdelenecektir. Bu amaçla çalışmada, canlandırma sineması içerisinde öne çıkan Miyazaki film örneği "Küçük Cadı Kiki" (Kiki's Delivery Service, 2007) incelenecektir.

Anahtar Kelimeler: Cadı, Masal, Sinema, Canlandırma Sineması, Miyazaki

[1]Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, ndinc@anadolu.edu.tr
[2] Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, elif.dokur@dpu.edu.tr

THE WITCH IMAGE IN THE ANIMATION CINEMA AND MIYAZAKI FILM EXAMPLE OF: "KIKI'S DELIVERY SERVICE"

[1]Assist. Prof. Dr. Nurşen Dinç, [2]Lecturer Elif Dokur

ABSTRACT

The history of the witches goes back to ancient times. 15-19. Witchcraft themed images, produced in Western art between the centuries, first started in the Renaissance period and led to the formation of today's witch perception. Since ancient times, witches appear as a witch, a character who tries to kill people, and causes evil to people for no reason.
Witches draw attention firstly in verbal narratives and then in written and visual form. The witches, which appear both verbally and in writing, were especially featured in fairy tales. Fairy tales contain social events that reflect their period and reveal them with their characters. Especially women who did not adhere to the Christian belief at that time, who lived independently from the society and who stood against the society were excluded and marginalized because they rejected the social. They were used in fairy tales, away from society, alone, in bad personalities and in a structure that should be feared, so that they would not affect other women in the society. That is why in fairy tales the witch is a woman and is treated badly. All kinds of change and transformation in the society over time have also been reflected in the art branches that are the mirror of the society. This development was also reflected in the cinema, witch characters were re-created, changed and viewed from a different window. Now the witch character has a voice and stories. Motion pictures and series productions changed old ideas about witches, making witchcraft a deeply vague figure. The image of the witch, which is a rich source of historical, cultural, visual and thematic, is still popular today with examples of Western and Eastern animations. In this study, the emergence of witchcraft, the place of witch concept that comes with fairy tales, especially in the historical process of cinema, will be discussed in general terms. Afterwards, the productions that became popular in Western and Eastern animated films and formed the narrative by feeding from the witch will be mentioned. The change of witch from “bad” to “good” will be examined. For this purpose, in the study, Miyazaki movie sample “Kiki's Delivery Service”, which stands out in the animation cinema, will be examined.

Keywords: Witch, Fairy Tale, Cinema, Animation Cinema, Miyazaki

SÜRDÜRÜLEBİLİR TASARIMDA EKOLOJİK AFİŞLER

[1]Doç. Dr. Nazik Çelik Yılmaz

ÖZET

Bilindiği üzere Endüstri Devrimi sonrası, sanayileşme, ilerleyen teknoloji ile değişen ve gelişen yaşam biçimi, bunların yanı sıra bilinçsiz tüketimin artması, çevre kirliliği, kaynakların azalması gibi yaşamı derinden etkileyen sorunlara da neden olmuştur. Günümüzde toplum üzerinde etkisi daha fazla hissedilmektedir. Ekolojik dengenin bozulmasıyla birlikte baş gösteren hastalıklar, kaynakların bilinçsiz tüketilmesiyle gelecek nesillerin ihtiyaçlarını karşılama imkânlarının tehlikeye atılması gibi geri dönüşü güç olan sıkıntılar oraya çıkmıştır. Grafik tasarım, toplumları etkileme ve yönlendirme konusunda önemli bir rol oynamaktadır ve bununla birlikte günlük hayatımıza etkisi yadsınamaz durumdadır. Yaşanan bu sorunlar karşısında grafik tasarımın çalışma alanına, sosyal sorumluluk kavramı girmiş ve bununla birlikte sürdürülebilir tasarım kavramı da yerini almıştır. Selamet (2012); "sustainability" (sürdürülebilirlik) kelimesiyle daha geniş bir alanda ve daha sık karşılaşıldığını belirtirken, sürdürülebilir dünya, sürdürülebilir kalkınma, sürdürülebilir ekonomi derken, "sürdürülebilir tasarım" (sustainable design) kavramının da gündemimize oturduğunu vurgulamıştır. Ayrıca, konuyu ifade etmek için kullanılan "sürdürülebilir tasarım", "ekolojik tasarım", "yeşil tasarım", "sürdürülebilir yaşam için tasarım", "çevreye duyarlı tasarım", "çevre dostu ya da çevreci tasarım" gibi farklı karşılıkların, konunun içeriği hakkında fikir verdiğini de eklemiştir. Sürdürülebilirlik, tüm tasarım alanlarında kendini göstermeye başlamış, grafik tasarımcılar da bu alanda çalışmalar üretmeye yönelmiştir. Sürdürülebilir, ekolojik tasarım, zaman içinde daha da ses getirmiş ve tasarımın dünyasının önemli ve ayrılmaz bir parçası olarak yerini almıştır. Grafik tasarım ürünlerinde kullanımı yaygınlaşan ekolojik tasarımların sayısı gün geçtikçe artmakta ve etki alanını genişletmektedir. Grafik tasarım ürün ailesinin popüler üyesi olan afiş de sürdürülebilir tasarım içinde en çok kullanılan ürünlerden biridir. Afiş tasarımları da kullanılan alternatif materyallerle doğa dostu olarak tasarlanmaktadır. Günümüzde gelişen teknolojiler, çevreye saygılı işlere imza atmak için de kullanılmakta ve gelecek için umut verici sonuçlar alınmaktadır. Yeni nesil baskı teknolojisi ile havayı temizleyen afiş ve billboard tasarlanmaya başlanması buna güzel bir örnektir.

Bu çalışmada, sürdürülebilir tasarım, grafik tasarımın sürdürülebilirlik açısından hem soruna hem çözümüne olan katkıları ve afiş tasarımında alternatif materyaller araştırılmış, önemi ve gerekliliği vurgulanmıştır. Bu araştırmanın amacı, sürdürülebilirlik kavramına dikkat çekmek, farkındalık yaratmaya yönelik ekolojik afiş çalışmalarını ele almaktır. Araştırma, ilgili literatürün incelenmesi ile gerçekleştirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Sürdürülebilir Tasarım, Eko Tasarım, Grafik Tasarım

[1]Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, nazik.celik@dpu.edu.tr

ECOLOGICAL POSTERS IN SUSTAINABLE DESIGN

[1]Assoc. Prof. Nazik Çelik Yılmaz

ABSTRACT

As it is known, industrialization, advancing technology and changing and developing life styles and increasing unconscious consumption following the Industrial Revolution have caused problems profoundly affecting life such as environmental pollution and depletion of resources. Their effects are felt more severely by today's societies. With the deterioration of the ecological balance, irreversible problems have been experienced such as contiguous diseases and diminishing possibility for future generations to meet their needs as a result of unconscious consumption of resources.
Graphic design plays an important role in influencing and directing societies and it has an undeniable impact on our daily life. In the face of these problems, the concept of social responsibility has entered into the working area of graphic design, and the concept of sustainable design has come to the fore. Selamet (2012) states that the word "sustainability" is encountered in a wider context and more frequently, its derivatives such as sustainable world, sustainable development, sustainable economy and finally sustainable design have also come to our agenda. In addition, he adds that different terms that can be used interchangeably with the term "sustainable design" such as "ecological design", "green design", "design for sustainable life", "environmentally responsive design" and "environmentally friendly design" can give more information about the content of the issue.
Sustainability has begun to show itself in all design areas, and graphic designers tend to produce works in this area. Sustainable, ecological design has become more popular over time and has taken its place as an important and integral part of the world of design. The number of ecological designs that are becoming widespread in graphic design products is increasing with each day and they are widening their area of influence. The poster, which is a popular member of the graphic design product family, is one of the most used products in sustainable design. Poster designs are also designed as environmentally friendly with alternative materials used. Technologies that are developing today are also used to perform environmentally friendly activities and promising results are obtained for the future. Designing of banners and billboards that clean the air with the new generation printing technology is a good example of this.
In current study, sustainable design, contributions of graphic design to both problem and solution in terms of sustainability and alternative materials in poster design were researched and their importance and necessity were emphasized. The aim of this study is to draw attention to the concept of sustainability and to address ecological poster studies aiming to raise awareness. The study was conducted through the review of the related literature.

Keywords: Sustainable Design, Eco Design, Graphic Design

LOGO ÜRETECİ OTOMASYONLAR: ÇALIŞMA PRENSİPLERİ VE ÖRNEKLER

[1]Dr. Öğr. Üyesi Güllü Yakar

ÖZET

Yapay zekâ destekli uygulamalar; ses, yazı, hareket, görüntüleri işleyebilmekte ve bunları sentezleyerek yeni bileşkeler oluşturulabilmektedir. Farklı dillere otomatik çeviri yapan ya da fotoğrafları çekim anında işleyerek düzelten uygulamalar bu alanda örnek gösterilebilir. Bahsi geçen işler yaklaşık yirmi yıl öncesine kadar birer mesleki alan ya da yoğun emek gerektiren uğraş niteliğindeyken günümüzde uzmanlığa ihtiyaç duyulmaksızın birkaç saniyede tamamlanabilmektedir. Teknolojinin iş ve uzmanlıklara getirdiği bu yeni boyut, grafik tasarım alanında da görülmektedir. Grafik tasarım ürünlerinin yapay zekâ desteğiyle otomatik olarak üretilebilmesi mümkün hale gelmiştir. Logo oluşturan çevrim içi üreteçler bu bağlamda dikkat çekici örneklerdir. Üreteçler; kullanıcıların sisteme eklediği anahtar terimler, seçim ve beğenileri doğrultusunda ön tanımlı listeden amblem seçimi yapmayı mümkün kılmaktadır. Yine benzer anahtar terimler yardımıyla yazı karakterleri ve renk tercihleri düzenlenebilmektedir. Çalışmanın amacı, logo üreten uygulamaları işleyiş prensipleri ve örnekler yardımıyla açıklamaktır. Bu amaçla çevrim içi uygulamalar, uygulamaların ön tanımlı verileri ve kullanıcı girdilerini işleme biçimleri incelenmiştir. Bu uygulamalarla üretilmiş logolar, profesyonel tasarımcıların çalışmaları ile karşılaştırılmıştır. Araştırmada; nitel araştırma veri toplama teknikleri kullanılmıştır. Çalışma; tasarımcıların, tasarım öğrencilerinin, eğitmenlerin sektörel ve teknolojik yeniliklerle ilgili bilgi sahibi olmaları, uyumlanabilmeleri için açıklayıcı niteliktedir. Teknolojinin sosyal ve profesyonel alanlarda yaratacağı değişikliklerin öngörülebilmesi için günümüzde ulaştığı noktayı irdelemek gerekmektedir. Profesyonel tasarım süreciyle oluşturulacak bir logo ile otomasyon üretim arasındaki farkın incelenmesi; insan-makine etkileşiminin geldiği noktanın tartışılabilmesi bakımından da önemlidir. Logo-kartvizit gibi grafik tasarım ürünlerinin profesyonel bir tasarımcıya ihtiyaç duyulmaksızın hazırlanabileceği fikri nihai kullanıcılar arasında yaygın ancak yanlış bir fikirdir. Tasarım teorisi incelendiğinde; logo, amblem, kartvizit gibi görsel kimlik elemanlarının kurum felsefesi doğrultusunda tasarlanması gerektiği görülmektedir. Çalışma sonuçlarının genel bulgusu da, üreteç otomasyonlarla oluşturulan logoların zengin bir çeşitlilik göstermediği yönündedir. Diğer yandan bu tarz teknolojik gelişmelerin mutlak olumlu yönler barındırdığı ve benzer tartışmalı gelişmelerin teknolojinin ilerlemesi ile birlikte kaçınılmaz olduğu ifade edilebilir. Oldukça yeni olan bir alan olan yapay zekânın gelişimiyle birlikte verilerin tekrar gözden geçirilmesi gerekmektedir.

Anahtar kelimeler: Grafik Tasarım, Yapay Zekâ, Logo, Amblem, Üretici Uygulama

[2]*Necmettin Erbakan Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü, KONYA, gul_yakar16@hotmail.com*

LOGO GENERATOR AUTOMATIONS: WORKING PRINCIPLES AND INSTANCES

[1]Assist. Prof. Dr. Güllü Yakar

ABSTRACT

Artificial intelligence powered applications are able to process sound, text, motion, images and create new components by synthesizing them. Applications that correct photos by processing them at the time of shooting or translate automatically into different languages can be shown as examples in this field. While these works were a professional field or labor-intensive occupation until about twenty years ago, today it can be completed in a few seconds without the need for expertise. This new dimension brought by technology to labors and professions is also seen in the field of graphic design. It has become possible for graphic design products to be produced automatically with the support of artificial intelligence. Online logo generators are remarkable examples in this context. The key terms added by the users to the system make it possible to choose emblems from the predefined list in line with their selection and inclinations. It is also possible to edit the fonts and color preferences with the help of similar key terms. The purpose of this study is to explain the logo generator applications with the help of working principles and examples. With this aim; online applications, the predefined data of these and the way they handle user input are examined. Logos produced with these applications had compared with the work of professional designers. In the study; qualitative research data collection techniques was used. This study is descriptive for designers, design students, trainers to have knowledge about and adapt to sectorial and technological innovations. In order to foresee the changes that technology will create in social and professional fields, it is necessary to examine the point reached today. Examining the difference between a logo to be created with a professional design process and automation production is also important in terms of discussing the point where the human-machine interaction comes. The idea that graphic design products such as logo and business cards can be prepared without the need for a professional designer is common but wrong among end users. If the design theory is examined properly; it is seen that visual identity elements such as logo, emblem and business card should be designed in line with the corporate philosophy. The general finding of the study results is that the logos created with generator automations do not show a rich variety. On the other hand, it can be stated that such technological developments have absolute positive aspects and similar controversial developments are inevitable with the advancement of technology. With the development of artificial intelligence, which is a very new field, the data should be revised.

Keywords: Graphic design, artificial intelligence, logo, emblem, generator application

FANTASTİK- GOTİK ROMANLARDAKİ İLLÜSTRASYONLARIN İNCELENMESİ

[1]Prof. Dr. Uğur Atan, [2]Nur Dilek Temel

ÖZET

İllüstrasyon kelimesinin bilgilendirmek, anlaşılır kılmak, öğretmek, tasvir etmek gibi anlamlarının var olduğu bilinmektedir. İllüstrasyon insan zihnindeki soyut olayları somuta çeviren, hayal gücünün ve resmin sınırlarını genişleten bir görselleme tekniğidir. Zaman içerisinde illüstrasyon türünün çok çeşitli alanlarda, çeşitli şekillerde, birçok teknik ile yapıldığı ve yaygınlaşmış olduğu görülmüştür.
Fantastik, Gotik kurgu ve illüstrasyonlar çok eski zamanlardan beri var olan, resmedilen ve ihtiyaç duyulan bir tür olmuştur. İnsanlar doğaüstü, mitolojik ve mitsel hikayelere karşı hep ilgili olmuşlardır. Bazı olağanüstü hikayeler, bilinmeyen, gizemini koruyan halk efsaneleri, mistik olaylar ve durumlar için ilgi artarak devam etmiş nesilden nesile aktarılarak günümüze dek süregelmiştir. Bu durum illüstrasyona dayalı görselleme tekniklerinin yoğun bir şekilde kullanılmasında etkili olmuştur.
Bu bağlamda fantastik edebiyat içerisindeki mitolojik, mistik ve efsanelerden oluşan halk hikâyelerinin, illüstrasyon ile görselleştirilmesi bu araştırmanın temelini oluştururken edebiyata dayalı illüstrasyonun, fantastik anlamları ve bakış açıları incelenerek görsel göstergeleri hakkında inceleme yapmayı amaçlamaktadır.
Kurgulanmış dünya içinde var olan, kulaktan kulağa aktarılarak geçmişten günümüze iletkenlik görevi üstlenen hikâye türleri, okuyucunun zihninde oluşan mekân ve kahramanlar gibi unsurlar, illüstrasyona dayalı görselleme tekniklerinin yoğun bir şekilde kullanılmasına neden olmaktadır. Fantastik-Gotik romanlarda bulunan illüstrasyonların okuyucuyu etkileme ve hikâyelerde yer alan fantastik görsellemelerin gösterge bilimsel çözümlemelerinin incelenmesi alana ve yeni araştırmalara kaynak olması bakımından önemli olmaktadır.
Fantastik-Gotik İllüstrasyonu konu alan bu araştırmada, betimleyici araştırma yaklaşımı olarak tanımlanan, nitel araştırma yöntemi bağlamında literatür tarama yöntemi kullanılmıştır.
Sonuç olarak araştırma için Hobbit, Yüzüklerin Efendisi ve Game of Thrones Fantastik-Gotik romanlar ile sınırlanmış ve gösterge bilimsel çözümleme yöntemine değerlendirilmiştir. Bu inceleme kapsamında metafor, metonimi ve kodlar dikkate alınmış, hikayenin akışına göre ve illüstrasyonlarda sık karşılaştığımız göstergelere göre incelenmiştir. Her romanda yer alan metafor ve kodlar, hikaye ve illüstrasyon hakkında okuyucuya ayrıntılı bilgi sağlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: İllüstrasyon, Göstergebilim, Fantastik, Gotik

[1]Güzel Sanatlar Fakültesi Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, uatan@selcuk.edu tr
[2]nurdilek97temel@gmail.com

INVESTIGATION OF ILLUSTRATIONS IN FANTASTIC-GOTIC ROMANS

[3]Prof. Dr. Uğur Atan, [4]Nur Dilek Temel

ÖZET

It is known that the word illustration has meanings such as informing, making understood, teaching, and depicting. Illustration is a visualization technique that turns abstract events in the human mind into concrete and broadens the boundaries of imagination and painting. It has been observed that, over time, the type of illustration has been made and became widespread in a variety of fields, in various ways, with many techniques.
Fantastic, Gothic fiction and illustrations have been a kind, pictured and needed since ancient times. People have always been interested in supernatural, mythological and mythical stories. Some extraordinary stories continued to increase from the generation to the generation, continuing with an increasing interest for unknown, mysterious folk legends, mystical events and situations. This has been effective in the intensive use of illustration-based visualization techniques.
The concept of fantasy emerges as a wide spectrum from past to present. In this context, while visualizing the folk tales of mythological, mystic and legends in fantasy with illustration, aims to examine the visual indicators by examining the fantastic meanings and perspectives of the literature-based illustration.
Elements such as the types of stories that exist in the fictional world, which have been transferred from ear to ear and have been conducting from past to present, the space and heroes formed in the reader's mind cause the use of illustration-based visualization techniques intensely. It is important in terms of influencing the reader of the illustrations in Fantastic-Gothic novels and the analysis of the semiotic scientific analyzes of fantastic visualizations in the stories as a source for the field and new researches.
In this research on Fantastic-Gothic Illustration, literature scanning method, which is defined as descriptive research approach, was used in the context of qualitative research method.
As a result, Hobbit was limited to the Lord of the Rings and Game of Thrones Fantastic-Gothic novels for research, and the indicator was evaluated for scientific analysis method. Within the scope of this review, metaphors, metonyms and codes have been taken into consideration and examined according to the flow of the story and the indicators we frequently encounter in the illustrations. Detailed information was provided to the reader about the metaphors and codes in each novel, story and illustration.

Keywords: Illustration, Semiotics, Fantasy, Gothic

TASARIM ÜSLUBUNDA KİMLİK YANSIMALARI, PLAKATSTİL

[1]Doç. Dr. Yaşar Uslu

ÖZET

Bu araştırmanın amacı, grafik tasarım alanında, tasarımcıların üslup yansıması olarak PlakatStil tasarımlarını incelemektir. Almanya'da ortaya çıkması bu araştırmanın yapılmasında oldukça etkili olmuştur. Çünkü Türk Afiş sanatçısı İhap Hulusi Görey de sanat eğitimini almak için Almanya'ya gitmiştir. Araştırmanın içeriğinde PlakatStil üslubunun bir grafik tasarım ürünü olarak kendi değerleri içinde açıklanmaya çalışılmıştır. Bu doğrultuda, PlakatStil'in yaratıcısı olan Alman tasarımcı Lucian Bernhard ve Türkiye'den İhap Hulusi Görey afişleri üslup açısından incelenmiştir.
Plakastil, Sachplakat olarak da bilinir. Almanca poster tarzı demektir. 1900'lü yıllarda Almanya'da ortaya çıkmıştır. 1905 yılında Berlin'de Lucian Bernhard tarafından oluşturuldu. Herhangi bir ekole ve sanat akımına girmeden yeni ve yalın bir tasarım üslubu oldu. Bu hareket 1914 yılında I. Dünya Savaşı sebebiyle rafa kaldırıldı. Buna rağmen, minimalist tasarımlarla, akılda kalıcı bir şekilde izleyiciyle buluşmanın imkânsız olmadığını bizlere gösteren PlakatStil, grafik tasarım ve poster alanında bir ekol haline gelmiştir. Türkiye'de İhap Hulusi Görey bu üslupta örnek gösterilebilir.
Bir tasarımda üslup, kendini ifade etmek için girdiği şekillerin hepsi, kendi kimliğini oluşturur. Kendini ifade edişlerin amacı da karşı taraf için en doğru şekilde algılanma ihtiyacıdır. Tasarımda üslup kazanıldığında, tasarımcı kimliğinizi oluşturan tüm ögelere ayrı ayrı önem göstermeli ve bu ögeler arasında bütüncül bir bakış açısı yakalamalısınız. Tasarım üslubu, yapılan işlere göre bir kimlik kazanmışsa ve bunu içselleştirmişsek artık tasarım kimliği oturmuştur. Eğer tasarım üslubu kimliğimize oturmadığında, hem kendi içimizde hem de tasarım dünyasında zorluklar yaşanabiliyor. Nasıl ergenlik bir kimlik bunalımının zirvesi ise tasarım ergenliği de bu bunalımın başlangıcı olmaktadır. Günümüzde eski ve yeni tasarımsal değerlerin karşılaştırıldığı; tasarım kimliğinin tanınarak oturtulmaya çalışıldığı sırada yoğun efor harcanır. Bu yoğun çabanın adı, tasarımda kimlik arayışıdır. Kendi tasarımcı kimliğimizi kazanabilmek için, üslup konusunda verdiğimiz bu mücadele süreci normaldir. Bu araştırmada tasarım üslubunun yansıması olarak PlakatStil incelemesi üzerinde olacaktır.

Anahtar Kelimeler: Grafik tasarım, Üslup, Plakatstil, Afiş

[1]Doç., Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü, 43yasar.uslu@gmail.com, Orcid No: 0000-0002-0787-7150

IDENTITY REFLECTIONS IN DESIGN STYLE, POSTERSTYLE

[1]Assoc. Prof. Dr. Yaşar Uslu

ABSTRACT

The purpose of this research is to examine PlakatStil designs as a reflection of designers in the field of graphic design. Its emergence in Germany was very effective in conducting this research. Because Turkish poster artist İhap Hulusi Görey also went to Germany to study art. In the content of the research, PlakatStil style is tried to be explained in its own values as a graphic design product. In this respect, the creator of plakatstil German designer Lucian Bernhard and from Turkey İhap Hulusi Görey posters were examined in terms of style.
Plakastil is also known as Sachplakat. German means poster style. It emerged in Germany in the 1900s. It was created in 1905 by Lucian Bernhard in Berlin. It became a new and simple design style without entering any school and art movement. This movement was shelved in 1914 due to the First World War. Despite this, PlakatStil, which shows us that it is impossible to meet the audience in a memorable way with minimalist designs, has become a school in graphic design and poster. İhap Hulusi Görey in Turkey are examples of this style.
The style in a design, all of the shapes it enters to express itself, form its own identity. The purpose of self-expression is the need to be perceived most accurately for the other party. When the style is gained in design, you should pay attention to all the elements that make up your designer identity and you should take a holistic perspective among these elements. If the design style has gained an identity according to the work done and we have internalized it, the design identity is now established. If the design style does not fit in our identity, difficulties may arise both in ourselves and in the design world. Just as adolescence is the pinnacle of an identity crisis, design puberty is the beginning of this crisis. Today, comparing old and new design values; Intense effort is spent while trying to sit by recognizing the design identity. The name of this intense effort is the search for identity in design. In order to gain our own designer identity, this struggle process in style is normal. In this research, the reflection of the design style will be on the PlakatStil review.

Keywords: Graphic design, Style, PlaqueStyle, Poster

KAMU PEDAGOJİSİ OLUŞTURMA SÜRECİNDE İLLÜSTRASYON VE GÖRSEL OKURYAZARLIK

[1]Arş. Gör. Dr. Mine Küçük

ÖZET

20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren Amerika, Japonya ve Batı Avrupa ülkelerinde sanayileşme konusunda üst düzey çalışmaların yapıldığı bir dönem başlamıştır. Gerçekleştirilen çalışmalar hızlı bir şekilde diğer ülkelere de yayılarak kısa süre içerisinde toplumsal dönütler alınmıştır. Uzmanlar bu durumu "toplumsal dönüşüm" olarak nitelendirmiş, araştırmalarını bu bakış açısıyla şekillendirmişlerdir. Toplumsal dönüşümün en belirgin özelliği, bilgi ve bilgi teknolojilerinin tarım, sanayi, eğitim, sağlık, iletişim ve sanat gibi aklımıza gelebilecek her alanda başlıca hammadde haline gelmiş olmasıdır. Bilişim çağı olarak adlandırılan bu yeni çağda bilginin üretilmesi, işlenmesi, saklanması, pazarlanması önemli eylemlerdir. Bu nedenle 21. yüzyılın ilk yarısı bilgiye hızlı erişebilen, teknolojiye bağımlı bir yaşam biçiminin gözlemlendiği ve deneyimlendiği bir dönemdir. Küresel bir etki yaratan Covid-19 virüs salgını ile yaşam biçimimiz, sonuçlarını öngöremediğimiz yeni bir dönüşümün içerisine doğru ilerlemektedir. Beklenmedik bu olay ile birlikte, görsel iletişimin hayatımızdaki öneminin günden güne arttığını "evde kal" mesajı ile gözlemleyebilmek oldukça önemli bir gelişmedir. Bu önemli noktadan hareketle ele alınan araştırma konusu, "evde kal" mesajı çerçevesinde şekillenen bir durum çalışmasıdır. Çalışma iki ayrı ders kapsamında ele alınmıştır. Birinci ders kapsamında öğrenciler "evde kal" mesajı veren illüstrasyonları araştırmış ve görsel bir arşiv oluşturmuşlardır. İkinci ders kapsamında ise öğrenciler "evde kal" mesajını veren kendi illüstrasyonlarını tasarlamışlardır. Erişilen ve tasarlanan görseller incelendiğinde görsel okuryazarlık bağlamında birinci ve ikinci dersi alan öğrencilerin var olan internet teknolojisini doğru kullanamadıkları elde edilen en önemli sonuç olmuştur. Görsel iletişim, bilgi, teknoloji, medya ve toplum bağlamında çeşitli görsel anlatım şekilleriyle fikir ve değerleri bir araya getirmede, şekillendirmede ve mesajın nasıl iletileceği sorusunun çözümüne yönelik düşünceler, araştırmalar ve tasarımlar oluşturma konusunda oldukça etkilidir ve "kamu pedagojisi"nin oluşmasına ortam hazırlamaktadır. Bu nedenle çalışma çoklu okuryazarlıkların geliştirilmesi gerekliliğine vurgu yapması açısından önemlidir.

Anahtar Kelimeler: Görsel İletişim, İllüstrasyon, Görsel Okuryazarlık, Kamu Pedagojisi, Teknoloji

[1]Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, mine.kucuk@dpu.edu.tr

ILLUSTRATION AND VISUAL LITERACY IN THE PROCESS OF BUILDING PUBLIC PEDAGOGY

[1]Assist. Prof. Dr. Mine Küçük

ABSTRACT

From the second half of the 20th century, a period of high-level studies on industrialization has started in America, Japan and Western European countries. Social feedbacks were obtained in a short time by spreading the studies carried out to other countries. Experts called this situation “social transformation” and shaped their research with this perspective. The most prominent feature of social transformation is that information and information technologies have become the main raw materials in every field that we can think of, such as agriculture, industry, education, health, communication and art. In this new age, called the information age, the production, processing, storage and marketing of information are important actions. Therefore, the first half of the 21st century is a period in which a fast-accessing to information, technology-dependent lifestyle is observed and experienced. With the Covid-19 virus epidemic, which has a global impact, our lifestyle is moving into a new transformation that we cannot predict. With this unexpected event, it is a very important development to be able to observe with the message "stay at home" that the importance of visual communication in our lives is increasing day by day. Based on this important point, the subject of research is a case study shaped within the framework of the "stay at home" message. The study is dealt with in two separate courses. As part of the first lesson, the students searched for illustrations that gave the message "stay at home" and created a visual archive. As part of the second lesson, students designed their own illustrations with the message "stay at home". When the visuals accessed and designed are examined, the most important result obtained is that the students who took the first and second courses in the context of visual literacy are not able to use the existing internet technology correctly. Visual communication that paves the way for "public pedagogy", is effective in combining ideas and values with various form of visual expression, shaping and creating ideas, researches and designs for the solution of the question in the context of information, technology, media and society.

Keywords: Visual Communication, İllustration, Visual Literacy, Public Pedagogy, Technology

İÇ MİMARLIK EĞİTİMİNDE GRAFİK TASARIMIN ÖNEMİ VE SEÇMELİ DERS ÖNERİSİ

[1]Dr. Öğr. Üyesi Merve Karaoğlu Can, [2]Öğr. Gör. Figen Yavuz

ÖZET

İç mimarlık/ İç Mimarlık ve Çevre Tasarım programlarında en önemli ders; mekân ile ilişkili problemlere disiplinlerarası bir yaklaşımla çözüm üretilen, tüm yardımcı derslerde edinilen kazanımların tasarım üzerinde pratiğe döküldüğü, 'proje, iç mekân stüdyosu, tasarım atölyesi, iç mimarlık atölyesi, iç mimarlık projesi' gibi çeşitli isimlerle müfredatta yer alan derstir. Genel olarak ders kapsamında öğrenciden mekânsal/ işlevsel/ yapısal/ fizyolojik/ psikolojik/ sosyal/ estetik vb. özellik, gereksinim ve eylemleri tanımlaması, analiz etmesi ve yeni bir tasarım ile çözümlemesi beklenmektedir. Ancak öğrencinin bu sürece ve sonuç ürüne yönelik iki ve/veya üç boyutlu görsel içerik geliştirmesi ve detaylı bir proje olarak sunabilmesi, işveren/kullanıcı/müşteri olarak da düşünülebilecek ders yürütücüsüne tasarım fikirlerini doğru aktarabilmesi, onu uygulamaya ikna edebilmesi eşit oranda önemlidir. Bu noktada herhangi boyuttaki bir yüzeyde proje anlatımının gerçekleştirilebilmesi için kompozisyon/ ifade becerilerinin edinilmesi, grafik tasarım alanına ilişkin bilgi birikimini zorunlu hale getirmektedir. Araştırmanın amacı İç Mimarlık/ İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı programlarının müfredatında yer alan grafik tasarım temelli derslere yönelik güncel saptama yapmak ve 2018-2019 Eğitim-Öğretim Yılı Güz Dönemi'nde öğrenci kabul etmeye başlayan Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Mimarlık Fakültesi İç Mimarlık Bölümü için tamamlayıcı nitelikte 'seçmeli/ zorunlu seçmeli' bir ders önerisi/haftalık plan sunmaktır. Bu doğrultuda öncelikle 2020-Yükseköğretim Programları ve Kontenjanları Kılavuzu'na dayandırılarak üniversiteler tablolaştırılmış, her bir programdaki grafik tasarım ile ilişkili dersler listelenmiş ve edinilen bilgilerden yararlanılarak müfredata eklenebilecek dersin kurgusu; 'içerik, amaçlar, hedefler, haftalık konular, değerlendirme ölçütleri, kazanımlar' çerçevesinde hazırlanmıştır. İçeriği geliştirilmiş dersin, öğrencilere iç mimarlık alan eğitimi derslerinde de, grafik anlatımı kuvvetli, tasarımı özgün, yazılı ve görsel sembolleri anlaşılır, okunabilirliği yüksek, tutarlı bir sunum teknik ve pano/paftası geliştirmede yardımcı olacağı öngörülmektedir. Aynı zamanda, tasarlanan mekânların kimlik ve karakterine uygun pafta düzeni ortaya konulması ulusal/uluslararası düzeyde mimari bir dili yakalayabilme ve karşısındakine tasarım fikir ve stratejilerini doğrudan aktarabilme de faydalı olacağı düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler:İç Mimarlık Eğitimi, Grafik Tasarımı, Disiplinlerarası.

[1]Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, mervekaraoglucan@gmail.com
[2]Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, figen.durmus@dpu.edu.tr

THE IMPORTANCE OF GRAPHIC DESIGN IN INTERIOR DESIGN EDUCATION AND AN ELECTIVE COURSE PROPOSAL

[1]Assist. Prof. Dr. Merve Karaoğlu Can,[2]Lect. Figen Yavuz

ABSTRACT

The most important course in interior architecture/interior architecture and environmental design departments is the course which is included in the curriculum with various names such as 'project, interior studio, interior design studio, design atelier, interior design project', where solutions for space design related problems are produced with an interdisciplinary approach and the learning outcomes of all auxiliary courses are practiced on design. In general, within the scope of the course, the student is expected to identify, analyse the spatial/ functional/ structural/ physiological/ psychological/ social and aesthetic etc. features, requirements and actions and to present with a new design. However, it is equally important for the student to develop two and/ or three dimensional visual content for this design process and the final product and to present it as a detailed project, to convey the design ideas to lecturer which can also be considered as the employer/ user/ customer and to convince him/her to apply it. At this point, obtaining composition/ expression skills in order to realize project expression on any size surface makes the accumulation of knowledge about graphic design mandatory.
The aim of the research is to make current determination about graphic design based courses in the curriculum of interior architecture/ interior architecture and environmental design departments and to present a complementary 'elective/ compulsory elective' course proposal/ weekly plan for Kütahya Dumlupınar University, Faculty of Architecture, Department of Interior Architecture, which started to accept students in the 2018-2019 Academic Year/ Fall Semester. In this regard, universities are tabulated primarily based on 2020-Higher Education Programs and Quota Guide, the courses related to graphic design in each department are listed and with these acquired knowledge it has been prepared a construction of a course within the framework of 'content, objectives, goals, weekly plan, assessment methods and criteria, learning outcomes' that can be added to the curriculum. It is anticipated that the course with improved content will help students to develop a consistent presentation technique and board in all major area courses with strong graphic expression, unique design, understandable written and visual symbols, high legibleness. Also, it is thought that it will be beneficial to put a board layout which appropriate with the identity and character of design to capture an architectural language at the national/ international level and to transfer design ideas and strategies directly to the other.

Keywords: Interior Architecture Education, Graphic Design, Interdisciplinary.

KİNETİK TİPOGRAFİDE ANLAM OLUŞTURMA SÜRECİNDE SOSYAL GÖSTERGEBİLİM GEÇİŞLİLİK SİSTEMİ

[1]Hilal Günel,[2]Prof. Dr. Yusuf Keş

ÖZET

İletişim tasarımının temel araçlarından biri olan tipografi, iletilmek istenen mesajı sözsel biçimden öteye taşıyarak, mesajın görsel bir biçimde ortaya koyulmasını sağlamaktadır. 1450'lerde modern matbaanın bulunmasıyla hayatımıza giren tipografi terimi, modernist düşünceler doğrultusunda farklı aşamalardan geçmiştir. 20. yüzyılda modernizmin beraberinde getirdiği kültürel dönüşüm, tipografiyi form ve tasarımsal olarak geleneksel yapıdan uzaklaştırarak yaratıcı ve dinamik yapıdaki deneysel tipografiye dönüştürmüştür. Böylelikle tipografi alanına "kinetik, rastlantısal, hız, eşzamanlılık" gibi terimler giriş yapmıştır. Tipografik tasarımda ilk olarak 20.yy sanat akımlarının iki boyutlu yüzeye uyguladığı "kinetik" kavramı, bilgisayar teknolojisinin gelişmesiyle birlikte üç boyutlu ortamlara uygulanmıştır. Tasarımda ses, hareket ve zaman kavramları bir araya getirilmiş bu bağlamda görsel, mekansal ve işitsel bir ortam yaratılarak kinetik tipografi ortaya çıkmıştır. İlk olarak film jeneriklerinde metaforlar oluşturularak kullanılan kinetik tipografi, teknolojik gelişme ve küreselleşmenin etkisi altında iletişim ihtiyacının artmasıyla birlikte internet, reklamlar, TV gibi sosyal, ekonomik ve kültürel alanlarda da yaygınlaşmaya başlamıştır. Bu iletişim aracının yaygınlaşmasındaki en önemli etkenler, izleyicide belirli bir ruh hali yaratmak için iletilmek istenen mesajın, interaktif bir şekilde ortaya koyulabilmesi ve tasarım unsurlarının direkt manipüle edilebilmesidir.
Kinetik tipografide, ses, hareket ve zaman unsurları, soyut kavramları somut olarak ortaya koymakta ve her bir unsur bir mod (yöntem,araç) olarak değerlendirilmektedir. Bu ögelerin kullanılarak, dilin görselleştirilmesi yoluyla işaret sistemi ortaya konmakta ve anlam meydana getirilmektedir. Dolayısı ile kinetik tipografinin sadece harf formlarından ibaret bir araç olmadığı, ses, hareket, renk gibi soyut kavramlarla bütünleştirilmiş çok modlu bir göstergebilimsel ifade aracı olduğu ifade edilmektedir.
Bu çalışmanın amacı, çok modlu bir yapıya sahip olan kinetik tipografide, sosyal göstergebilimin bir parçası olan geçişlilik sistemi açısından anlam oluşturma potansiyelini örnek incelemelerle ortaya koymaktır.

Anahtar Kelimeler: Tipografi, Kinetik Tipografi, Anlam Oluşturma, Sosyal Göstergebilim, Geçişlilik Sistemi

[1]Yüksek Lisans, Süleyman Demirel Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Grafik Tasarım ASD, hillgunel@gmail.com
[2]Süleyman Demirel Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi ,Grafik tasarım Bölümü, yusufkes@sdu.edu.tr

THE TRANSITIVITY SYSTEM OF SOCIAL SEMIOTICS IN THE PROCESS OF MEANING MAKING IN KINETIC TYPOGRAPHY

[1]Hilal Günel, [2]Prof. Dr. Yusuf Keş

ABSTRACT

Typography which is the main means in communication design, exhibits a message visually by moving the message intended to be conveyed beyond the verbal form. In 1450's the term of typography come out of the invention of modern printing has gone through different phases in the direction of modern ideas. In the 20th century the cultural transformation brought by Modernism transformed typography into experimental typography in a creative and dynamic structure by moving away from traditional structure as form and design. Thus, terms such as "kinetic, random, speed, synchronicity" entered to the typography field. In the typographic design, the concept of "kinetic" applied by the 20th century art movements to the two-dimensional surface was applied to three-dimensional environments with the development of computer technology. In visual design, sound, motion and time concepts have been brought together, in this context by creating a visual, spatial and auditory environment and kinetic typography has emerged. Kinetic typography, which is used firstly in film generics by metaphors created, has become widespread in social, economic and cultural fields such as internet, advertisements, TV with increasing of the need of communication under technological advance and the influence of globalization. The most important factors in the widespread use of this communication tool are that the message that is intended to be conveyed can be presented interactively and the design elements can be manipulated directly in order to create a certain mood in the audience.
In kinetic typography, t he elements of sound, motion and time present the abstract concepts as concrete and each element is evaluated as a mode (method, tool). By using these elements, through the visualization of the language is revealed the sign system and generated meaning making. Therefore, it is stated that kinetic typography is not just composed of letter forms, it is also a means of multimodal semiotic expression integrated with abstract concepts such as sound, motion, and color. The aim of this study is to demonstrate the potential to create meaning with instance researches in terms of the transitivity system which is a part of social semiotics in kinetic typography which has a multimodal (methodical) structure.

Keywords; Typography, Kinetic Typography, Meaning Making, Social Semiotics, Transitivity System

ULUS MARKALAŞMASINDA TİPOGRAFİ SLOGANLAR VE ANALİZLERİ

[1]Doç. Dr. Doğan Arslan, [2]Serra Kızıltaş

ÖZET

Ulus markalaşması, bir ülkenin sahip olduğu tüm politik, kültürel ve ticari alanların görsel imajını kapsar. Özellikle 2000'li yıllardan sonra ulus veya ülkelerin marka olarak değerlendirilmesi, yaratılması ve yönetilmesi üzerine çalışmalar yapılmıştır. Bu çerçevede uluslar özellikle üç büyük hedefe ulaşmak için ülke markalaşması konusunda stratejik planlar yapmışlardır. Bunlar; turistleri cezbetmek, iç yatırımı canlandırmak ve ihracatı arttırmaktır. Bu araştırma özellikle ulus markalaşmasında ilk algıyı oluşturan görsel kimliğinin önemli bir unsuru olan tipografi slogan üzerine odaklanmıştır. Araştırmanın amacı tipografi sloganın ulus markalaşmasındaki etkisini incelemek ve bu alandaki önemine yönelik farkındalık sağlamaktır. Araştırma konusunu somutlaştırmak için, karşılaştırma metodoloji uygulanmış ve geniş bir literatür taraması yapılmıştır. Bu çerçevede özellikle geçmişte politik ve siyasi çalkantılar içinde olmuş ve batı dünyası içinde kendine yer arayan Estonya ve Slovenya'nın ulus markalaşması kapsamında yer alan tipografi sloganları ele alınmış ve analiz edilmiştir. Araştırmanın bulgularında, Estonya görsel kimliğinde bağımsız, temiz bir çevre ve dijital topluma önem verdiği üzerinde durmuştur. Slovenya'nın görsel kimliğinde ise ulus kimliğinin güçlü bir sloganla duygulara hitap etmesi amaçlanmıştır. Ayrıca Slovenya'nın bozulmamış tabiatı ve doğal güzellikleri yine tipografi slogan ile görselleştirilmiştir. Tarihi açıdan bakıldığında her iki ulusun da geçmişinde yaşanan zorlu siyasi olaylar kaçınılmaz değişimleri beraberinde getirmiştir. Özellikle rejim değişiklikleri ve bağımsızlık gibi konular bu ülkelerin görsel kimliklerinde öne çıkmıştır. Komünizm algısını yıkmak isteyen Estonya ve Slovenya, modern ve yenilikçi Avrupa ülkeleri olarak markalarını konumlandırmışlardır. Tipografi sloganların İngilizce dilinde ve sans serif karakterlerle tasarlanmaları, dış dünyaya açılmayı ve dış pazarın ilgisini çekmeyi hedefleyen yerler için olumlu bir algı oluşturmaktadır. Sosyolojik açıdan ise, özgürlüğün kazanılmasıyla beraber ulus markalarına gösterilen önem artmış ve pek çok tasarımcının bu sürece dâhil olmaları sağlanmıştır. Tasarımlar çeşitlendirmiş ve pek çok farklı kampanyalarda kullanılmıştır. Ulus markalaşmasında ülkenin ruhunu ve önemli özelliklerini tipografi slogan ile görselleştirilmesi insanlar arasına iletişime katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Ulus Marka, Tipografi Slogan, Estonya, Slovenya

[1]İstanbul Medeniyet Üniversitesi, [2]Yeditepe Üniversitesi

TYPOGRAPHIC SLOGANS AND ANALYSIS IN NATIONAL BRANDING

[1]Assoc. Prof. Dr. Doğan Arslan, [2]Serra Kızıltaş

ABSTRACT

Nation branding is the visual image of all political, cultural and commercial areas that a country has. Especially after 2000s, there were some studies on the evaluation, creation and management of nations or countries as brands. Therefore, nations have made strategic plans especially on country branding in order to reach three big goals which were attracting tourists, stimulating domestic investment and increasing exports. This research focuses especially on the typographic slogan, which is an important element of the visual identity that constitutes the first perception in nation branding. The aim of the research is to examine the effect of typographic slogan on nation branding and to raise awareness about its importance in this field. In order to concrete the topic of the research, a comparison methodology was applied, and a comprehensive literature review was conducted. In this context, the research focuses on typographic slogans in the national branding of Estonia and Slovenia, which have been in political turmoil in the past and seeking a place in the western world, have been discussed and analyzed. In the findings of the study, Estonia emphasized on independence, clean environment and digital society in its national identity. In the visual identity of Slovenia, the national identity is intended to appeal with a strong and emotional slogan. In addition, the unspoiled nature and natural beauty of Slovenia are again visualized with a typographic slogan. From a historical perspective, difficult political events in the past of both nations, Estonia and Slovenia, brought inevitable changes. Especially regime changes and independence issues came to the fore in the visual identities of these countries. Estonia and Slovenia, which want to destroy the perception of communist counties, have positioned their brands as modern and innovative European countries. The design of typographic slogans in English and sans serif characters creates a positive perception for places aiming to open up to the outside world and attract the attention of the foreign market. From a sociological perspective, with the gain of freedom, the importance given to nation brands has increased and many designers have been included in this process. The designs are diversified and used in many different campaigns. It is thought that visualizing the spirit and important features of the country with typographic slogan in nation branding will contribute to communication among people.

Keywords: Nation Brand, Typographic Slogan, Estonia, Slovenia

TASARIM ÜRETİM VE KULLANIM SÜRECİNDE MODÜLER DONATI TASARIMI ÜZERİNE BİR İNCELEME

[1]Prof. Dr. Mehmet Lütfi Hidayetoğlu,[2]Arş. Gör. Kübra Aksoy

ÖZET

Geçmişten günümüze teknolojinin gelişimi, tüketimin artması ve üretimin çeşitlenmesi ile toplumun istek ve ihtiyaçlarında değişiklikler meydana gelmiştir. Bu doğrultuda gereklilikleri karşılamak amacıyla yeni teknikler ve malzemeler kullanılarak yapım sistemleri geliştirilmektedir. Yapım sistemleri üretim ve kullanım aşamalarını etkilediğinden zamana karşı bir esneklik ve dönüşüm içerisindedir. İhtiyaca bağlı dönüşümler, gerekliliklere cevap verir nitelikte olan ürünün bileşenleri arasındaki koordinasyonu sağlaması, birim olarak standartlaşmayı kolaylaştırması bakımından 'modüler sistemler' büyük önem arz etmektedir. Sistem belirlenen temel bir modülün üretilmesi ya da kullanılması ile başlamaktadır. Bu modülün çoğaltılması, azaltılması; farklı şekillerde birleşimleri ya da ayrıştırılması ile oluşturulan donatı sistemleri kullanıcı-mekân ihtiyaçlarına en hızlı şekilde cevap vermektedir. Araştırmada amaçlanan modüler donatı tasarımlarının çok yönlü kazançlarını tasarımcıların ve mekân kullanıcılarının bilgilerine sunmaktır. Çalışmada konu üzerine literatür taraması yapılarak modüler donatı sistemleri hakkında kavramsal çerçevede tanımlamalara yer verilmiş, modüler sistemin aşamaları incelenmiş, avantajları, dezavantajları ve önemi sunulmuştur. Ayrıca araştırma yöntemleri dikkate alınarak, yapılmış olan donatı örnekleri üzerinde üretimde modülerlik, tasarımda modülerlik ve kullanımda modülerlik aşamaları analiz edilmiştir. Örneklem grubu üzerinde yapılan analizler tablo halinde verilmiştir. Araştırma sonucunda modüler donatıların kullanıldıkları hacimde maksimum fayda ve fonksiyonellik sağladıkları, kullanıcı ihtiyaçlarına cevap verdiği, karmaşıklığı ortadan kaldırdığı görülmektedir. Ayrıca mekân sınırlarına göre özelleştirilmiş ürün oluşumunda etkili olduğu, mekânın kontrol edilebilirliğini arttırdığı, sonucuna ulaşılmıştır. Ürün bileşeninin tasarım geliştirme sürecindeki hızı ile tasarımcıya; üretimi, montajı, taşımacılığı ve maliyeti gibi konularda üreticiye kolaylık sağladığı görülmektedir. Akademik bir perspektiften bakıldığında, tasarımda ve üretimde modülerlik devamında kullanımda modülerliğe de olanak sağlayarak kullanıcıda tercih sebebini arttıracaktır. Bu nedenle çalışma sonuçları dikkate alındığında yapım sistemleri arasında teşvik edilmesi gereken bir yöntem olarak önerilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Modül, Modülerlik, Modüler Tasarım, Mobilya Tasarımı

[1]Selçuk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Endüstriyel Tasarım Bölümü, mlhidayetoglu@selcuk.edu.tr
[2]Maltepe Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, kubraaksoy@maltepe.edu.tr

A REVIEW ON MODULAR FURNITURE IN THE DESIGN, PRODUCTION AND USAGE PROCESS

[1]Prof. Dr. Mehmet Lütfi Hidayetoğlu, [2]Res. Asst. Kübra Aksoy

ABSTRACT

With the development of technology, increase in consumption and diversification of production from past to present, changes have occurred in the demands and needs of the society. In this direction, construction systems are developed using new techniques and materials in order to meet the requirements. Since the construction systems affect the production and usage stages, they are in a flexible and transformational way. "Modular systems" are of great importance in terms of providing the coordination between the components of the product that responds to the requirements and facilitating the standardization as a unit. The system starts with the production or use of a determined basic module. Increasing and decreasing this module; Reinforcement systems created by combining or separating them in different ways respond to the user-space needs in the fastest way. The aim of the research is to present the versatile benefits of modular reinforcement designs to the information of designers and space users. In the study, literature review on the subject is made, definitions about modular reinforcement systems are included in the conceptual framework, the stages of the modular system are examined, advantages, disadvantages and importance are presented. In addition, considering the research methods, the stages of modularity in production, modularity in design and modularity in use were analyzed on the reinforcement samples made. The analyzes made on the sample group are given in a table. As a result of the research, it is seen that modular reinforcements provide maximum benefit and functionality in the volume they are used, respond to user needs, and eliminate complexity. In addition, it has been concluded that it is effective in the creation of products customized according to the space boundaries and increases the controllability of the space. With the speed of the product component in the design development process, the designer; It is seen that it provides convenience to the manufacturer in matters such as production, assembly, transportation and cost. From an academic perspective, modularity in design and production will increase the reason for preference for the user by allowing modularity in use. Therefore, considering the results of the study, it is recommended as a method that should be encouraged among construction systems.

Keywords: Module, Modularity, Modular Design, Furniture Design

TEKNOLOJİ VE TASARIM ÖĞRETMENLERİNİN GÜNCELLENEN DERS ÖĞRETİM PROGRAMI HAKKINDAKİ GÖRÜŞLERİNİN DEĞERLENDİRİLMESİ

[1]Prof. Dr. Levent Mercin,[2]İlhami Diksoy

Tasarım, insanoğlunun ihtiyaçlarının giderilmesi amacıyla otaya çıkmış, zaman içerisinde beğenileri karşılamak, hatta ekonomik, siyasi ve kültürel mecrada rekabet etmek için gelişmiş bir kavramdır. Tasarım olgusunda, süreklilik, kendini yenileme ve dönüştürme vardır. Teknoloji ise, insanların ihtiyaçlarının karşılanması için araç-gereç, obje veya aletlerin yapılması, bunların üretiminin gerçekleşmesi için gereken bilgi, teknik ve beceriler bütünü olarak adlandırılabilir. Bilimin gelişimi ile birlikte yapılan çalışmalar, teknik yönden kaydedilen dönüşümler, teknoloji olarak nitelendirilebilir. Teknoloji ve Tasarım, bir bütünün iki parçası gibidir. Çünkü tasarlanan her ne olursa olsun teknoloji sayesinde bir ürüne, objeye veya görüntüye dönüşür. Teknolojik ürün, obje veya görüntüye ulaşmak için ise tasarıma ihtiyaç duyulur. Dolayısı ile bu iki kavram uygulamada da bir arada var olan alanlar olarak karşımıza çıkar. Bu iki alanın insanlara yararlı olabilmesi için eğitim öğretim sürecine katılması gerekir. Dünya örneklerine bakıldığında ABD'de Teknoloji Eğitimi, İngiltere'de ise Tasarım ve Teknoloji eğitimi olarak adlandırılmaktadır. Ancak son yıllarda ABD'de tasarım, teknolojinin odağı haline gelmeye başlamıştır. STEAM eğitim yaklaşımı ve uygulamaları, buna örnek olarak gösterilebilir. Türk Eğitim Sisteminde ise Ortaöğretimde Teknoloji ve Tasarım Dersi, her iki alanın birleştiği bir ders olmuştur.Türk Eğitim Sisteminde Ortaöğretim düzeyinde Teknoloji ve Tasarım Dersi Öğretim Programı 2018 yılında güncellenmiştir. Güncellenen bu program, "Teknoloji ve Tasarımın Temelleri", "Tasarım Süreci ve Tanıtım", "Yapılı Çevre ve Ürün", "İhtiyaçlar ve Yenilikçilik" ile "Tasarım ve Teknolojik Çözüm" öğrenme alanlarına göre kurgulanmıştır. Programın öğrenme alanları ve üniteler bir hiyerarşi izlenerek yapılandırılmıştır. Öğretim Programı içinde yer alan kazanımlar öğrencilerin bilişsel, duyuşsal ve psikomotor özellikleri göz önüne alınarak hazırlanmıştır. Öğretim Programı'nda öğrenme alanları teknoloji ve tasarım kavramlarını, ilkelerini, oluşturma basamaklarını, hayat içindeki yerini ve diğer alanlarla ilişkisini de kapsayacak şekilde düzenlenmiştir. Yedinci ve sekizinci sınıflarda öğrenme alanları aynı olmasına rağmen sınıf düzeyine göre üniteler ve kazanımlar değişmiştir. Hem yedinci sınıfta hem de sekizinci sınıfta yer alan kazanımlar sarmal, birbirini tamamlayacak şekilde hazırlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Teknoloji ve Tasarım, Eğitim, Öğretmen, Öğretim Programı, Ders

[1]Levent Mercin, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Evliya Çelebi Yerleşkesi, Kütahya. levent.mercin@dpu.edu.tr
[2]İlhami Diksoy, Samsun İl Milli Eğitim Müdürlüğü, ARGE Merkezi, Samsun. ilhamidiksoy@hotmail.com

THE EVALUATION OF VIEWS OF TECHNOLOGY AND DESIGN TEACHERS ABOUT THE UPDATED SYLLBUS FOR THE TECHNOLOGY AND DESIGN COURSE

[1]Prof. Dr. Levent Mercin, [2]İlhami Diksoy

ABSTRACT

Design is a concept which has first emerged to meet the needs of human beings and in the course of time evolved as a medium in order to satisfy the tastes of people and as a means of competing in political and social areas. In the notion of design, there is continuity, renovation and transformation. Technology, on the other hand, can be defined as producing the equipment, objects or devices necessary for meeting the needs of people including the knowledge, technique and skills to produce them. Tasks having been done with the development of science and technical transformations can all be regarded as technology. Technology and Design is like two parts of a whole because whatever it is to be designed turns into a product, an object or an image thanks to the technology. In order to attain a technological product, object or image design is required. Therefore, these two concepts appear to coexist in practice as well. In order to be beneficial for people, these two areas should be included in the process of education and training. When the practices over the world is taken into the account, it is termed as Technology Education in the USA and Design and Technology Education in England. Yet, in recent years, design has been the focus of technology in the USA. The approach of STEAM education can be regarded as an example to this. As for the Turkish Educational System, Technology and Design course has been one that combines both areas in secondary education. In Turkish Educational System, the syllabus of the Technology and Design course in the level of secondary education was updated in 2018. This updated program is constructed according to the learning areas of "The Process of Design and Display", "Constructed Environment and Product", "The Needs and Innovation" and "Design and Technological Solution". The learning areas and the units have been structured following a hierarchical order. The objectives in the syllabus have been prepared taking the cognitive, affective and psychomotor features of the students into account. The learning areas in the syllabus is constructed in a way comprising the concepts of technology and design, their principles, building steps, the place in the real life, the relationships with the other areas. Although the learning areas are the same in the seventh and eighth grades, the objectives and the units are different in each one. The objectives in both the seventh and the eighth grades are prepared in a spiral and comprising way.

Keywords: Technology and Design, Education, Teacher, Syllabus, Course

KİMLİK, KÜLTÜR ETKİLEŞİMİNDE TASARIM

[1]Doç. Dr. Asuman Aypek Arslan

ÖZET

Kişisel ve aynı zamanda toplumsal ortak bir yaratım olan tasarım aracılığıyla geçmişimize ve günümüze yapılan ve bize sıradan gelen göndermeler, kültürel kodlarımız olup yaşamımızı ve kimliğimizi biçimlendirmektedir. Kimlik, bireylerin gerek kültürel gerekse yaşadıkları çevrelerdeki sosyal konum ve statülerinin karşılığı olan çok boyutlu, inanç, tutum, değer yargıları gibi yaşam biçimini sembolize eden bir kapsamın alt başlığıdır. Kültür ve kimlik kavramları hızla değişen dünyamızda ve birbirimize daha çok benzediğimiz bu küresel çağda, yerel olarak önemini bir kez daha ortaya koymaktadır. Toplumsal ortak belleği ve kültürel kodları yansıtan tasarımlar aynı zamanda hem yerel hem de evrensel özellikler gösterebilmektedir. Özellikle toplumsal bellekteki konuları yansıtan bir çalışmanın dünyanın başka bir ucunda yaşanmış toplumsal ortak bellek konularıyla örtüşebileceği görülmektedir. Kişisel kimlikler tasarım yoluyla ulusal ve evrensel kimliklere dönüşebilmektedir. Bireysel kimlik kavramı toplumsal kimlik kavramının özünü teşkil etmekte ve böylelikle toplumun sosyal ve kültürel değerlerinden oluşmaktadır. Toplum kimliğini somutlaştıran göstergelerin başında kültürel bir kurum olarak sanatı gösterebiliriz. Sanatçılar, tasarımcılar toplumun çağdaş kültürünü yansıtarak kültürün kimliğinin temsilinde yer alırlar. Tüm bu süreçleri görselleştiren tasarım da politika, sosyo-ekonomik ve din gibi kültürel kimliği etkileyen diğer faktörler ile bütünleşirler. Sanatçılar, tasarımcılar çağdaş kültürel kavramlarla bütünleşerek o değerleri betimlerler. Kültür genel olarak görünen ve görünmeyen olmak üzere iki unsurdan oluşmaktadır. Görünen katman insan düşüncesi ve emeğiyle oluşturulan şeyleri ifade etmektedir. Dil, sanat, tasarım, teknoloji gibi unsurlar görünen kültür katmanının içinde yer almaktadır. Bu katman, kültür hakkında ilk fark ettiğimiz ve algıladığımız şeylerin bütünü olarak da tanımlanabilir. Görülmeyen/manevi kültür ise toplumsal değerler, inançlar, normlar ve gelenekler gibi daha soyut ve zihinsel unsurları kapsar. Kültürü bu bağlamda açıklayan yaklaşımlara göre kültür, görünen/maddi ve görünmeyen/manevi unsurlarının karşılıklı etkileşiminden oluşmaktadır. Kültürün görünen unsurları, kültürün görünmeyen unsurlarından yansımalar ve izler taşır. Tasarımcı ise hem bireysel hem de sosyal kimlik ve kültürü ile maddi ve manevi olanı yansıtan kişidir. Çalışmada; kültürün kimliklerin temel belirleyicisi olduğu ve bu etkileşiminde tasarım olgusunun nasıl şekillendiği incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Kimlik, Kültür, Tasarım.

[1]Ankara Hacı Bayram Veli Ün. Sanat ve Tasarım Fak. Görsel Sanatlar Böl. asuman.aypek@hbv.edu.tr

IDENTITY, DESIGN IN CULTURAL INTERACTION

[1]Associate Prof. Asuman Aypek Arslan

ABSTRACT

References to our past and present and ordinary to us through design, which is a personal and social collaborative creation, are our cultural codes and shape our life and identity. Identity is a sub-title of a scope that symbolizes lifestyle such as multidimensional belief, attitude, value judgments, which correspond to the social position and status of individuals in both cultural and their environment. The concepts of culture and identity reveal its importance locally once again in our rapidly changing world and in this global age where we are more like each other. Designs that reflect social common memory and cultural codes can also show both local and universal features. It is seen that a study that especially reflects the issues in social memory can overlap with the social common memory issues experienced in another part of the world. Personal identities can be transformed into national and universal identities through design. The concept of individual identity constitutes the core of the concept of social identity and thus consists of the social and cultural values of the society. As a cultural institution, we can show art as one of the indicators that embody the social identity. Artists and designers take part in the representation of culture's identity by reflecting the contemporary culture of society. The design that visualizes all these processes integrates with other factors that affect cultural identity such as politics, socio-economic and religion. Artists and designers integrate with contemporary cultural concepts and describe those values. Culture generally consists of two elements, visible and invisible. The visible layer refers to things created by human thought and labor. Elements such as language, art, design, technology are located within the visible layer of culture. This layer can also be defined as the whole of the things we first recognize and perceive about culture. Invisible / spiritual culture includes more abstract and mental elements such as social values, beliefs, norms and traditions. According to the approaches that explain culture in this context, culture consists of the interaction of the visible / material and invisible / spiritual elements. The visible elements of culture have reflections and traces from the invisible elements of the culture. In the study; It has been examined that culture is the main determinant of identities and how design is shaped in this interaction.

Keywords: Identity, Culture, Design.

COVID-19 PANDEMİ SÜRECİNİN SANAT ORTAMLARI: ÇEVRİM İÇİ SERGİLER

[1]Doç. Dr.Burak Erhan Tarlakazan

ÖZET

2020 yılının küresel ölçekli önemli bir sağlık sorunu olarak gelişen Covid-19 pandemi sürecinde ülkemizde de bir takım önlemler alınmış, bu kapsamda birçok kişisel ya da toplu katılımlı kültürel-bilimsel-sanatsal etkinlik ertelenmiş ya da iptal edilme durumunda kalmıştır. Alınan tedbirler doğrultusunda kapatılan önemli mekânlar arasında müzeler ve sergi salonları da yer almıştır. Bu durum salgın kısıtlamalarının yaşandığı günümüzde sanatsal etkinliklerin paylaşılmasında yeni yoğun bir uygulama olarak çevrim içi (online) sergilerin hazırlanmasına ve izleyici kitleyle buluşmasına yol açmış ve süreç içerisinde artan bir etkinlik ivmesi ile gelişim göstermiştir. Bilgisayar teknolojilerinin, modern iletişim araçlarının ve özellikle bilgi sunumu, aktarımı ve paylaşımını sağlayan internet erişim sağlayıcıları ile birlikte, sanal müze kavramıyla iletişim dünyasına giren dijital sergileme ortamları, zaman içerisinde sanal sanat sergilerin de ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Sanal sanat sergileri zaman, süre, mesafe ve fiziki alan konularına karşı bir çözüm olarak ortaya çıkmaktadır. İzleyici sanat sergisi gezisini internet erişimi ile zaman mekân sınırı olmaksızın gerçekleştirebilir. Sanal sergiler günümüzde akıllı çoklu medya ürünleri ile dünya çapında izleyiciye çok geniş yelpazede teknolojik olanaklarla ulaşılabilmektedir. Sergi kelime anlamı olarak bir dizi öğenin organize bir şekilde izleyicili bir ortamda sunumudur. Göstermek, tanıtmak, satmak gibi özel bir erekle yapılan sergileme işidir. Medya araçlarının kullanılarak izleyiciye ulaştırıldığı sergi ortamlarına ise çevrim içi (online) sergiler denilmektedir. Çevrim içi sergiler, teknolojik imkânlar doğrultusunda geleneksel sergi ortamlarının farklı formatlarla dijital olarak kurgulanmasını içerir. Medya kanallarında, dijital ortamlarda yer alması dolayısıyla evrensel anlamda daha çok sayıda izleyiciye ulaşabilme olanağı bulunmaktadır. Ayrıca çevrimiçi (online) sergiler kesintisiz bir sanat ortamı sunmaktadır. Bu çalışmanın amacı; yapılan düzenlemeler, yenilikler sonucunda sergilerin üstlendiği rolü incelemek ve "pandemi sürecinde talep gören çevrimiçi (online) sergilerin ayrıcalıkları nelerdir? Çevrimiçi (online) sergiler yeni dünyada bilgi aktarımında etkili olabilirler mi? Geleneksel serginin yerini alabilir mi?" Konularını tartışmaktır.

Anahtar Kelimeler: Sanat, İletişim, Tasarım, Sanal Ortam, Çevrim içi (online) Sergi, Covid-19

[1]Kastamonu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü, tarlakazan@hotmail.com

ART ENVIRONMENTS OF THE COVID-19 PANDEMIC PROCESS: ONLINE EXHIBITIONS

[1]Assoc. Prof. Burak Erhan Tarlakazan

ABSTRACT

During the Covid-19 pandemic process, which developed as an important health problem on a global scale in 2020, a number of measures were taken in our country, and many personal or collective cultural-scientific-artistic activities were postponed or canceled. Museums and exhibition halls were among the important venues closed in line with the measures taken. This situation has led to the preparation of online exhibitions and meeting with the audience as a new intensive application in sharing artistic events, where epidemic constraints are experienced, and it has developed with an increasing activity momentum in the process. Along with computer technologies, modern communication tools, and internet access providers providing information, transfer and sharing of information, digital exhibition environments that have entered the world of communication with the concept of virtual museum have led to the emergence of virtual art exhibitions over time.
Virtual art exhibitions emerge as a solution against time, duration, distance and physical space. The audience can make their art exhibition trip with internet access without time and space limit. Virtual exhibitions can be reached today with a wide range of technological possibilities, with smart multimedia products. The exhibition literally means the presentation of a series of elements in an organized environment with an audience. It is an exhibition work done with a special aim such as displaying, promoting and selling. The exhibition environments, where media tools are delivered to the audience, are called online exhibitions. Online exhibitions include digital editing of traditional exhibition environments in different formats in line with technological possibilities. Due to its presence in digital media in media channels, it has the opportunity to reach a larger number of viewers in a universal sense. In addition, online exhibitions provide a seamless art environment.
The purpose of this study; To examine the role of exhibitions as a result of the arrangements, innovations and “What are the privileges of online exhibitions that are in demand during the pandemic process? Can online exhibitions be effective in the transfer of information in the new world? Can it replace the traditional exhibition? ” To discuss their issues.

Keywords: Art, Communication, Design, Virtual Environment, Online Exhibition, Covid-19.

ÇAĞDAŞ SANATTA MEKÂN ÖZELİNDE NEON KULLANIMI

[1]Ekrem Özgün

ÖZET

Neon malzemenin icadından sonra, Amerika ve Japonya gibi ülkelerin büyük şehirlerinde, iletişim amacı güdülerek kullanılmasının yanı sıra, ticari kaynaklı olarak reklamcılık sektöründe rol oynaması, onun o zaman içerisindeki görevlerinden yalnızca birkaçıdır. Başlangıçta, kendine biçilen sade, basit bir malzeme olma etiketinden kurtularak, zamanla kendine galeri ve sergi mekânlarında yer bulmaya başlayan neon, sanatçıların dışavurumları olan fikirlerinin aracı haline gelmiştir. Bu çalışmanın ana amaçlarından biri, mekân kavramının neon üzerindeki etkisi ve özgünlük konusunda sorulan sorulara yanıt aramaktır. Araştırmanın diğer amaçları ise, neonun, çağdaş sanat üzerinde yarattığı yeni alanı incelenmek ve sanatçıların neonu, mekân özelinde kullanarak, üretmiş oldukları yapıtlardan örnekler vermektir. Çalışmanın kapsamı, neonun kısaca değinilen tarihi ve belirlenen yerli, yabancı bazı sanatçıların örnek işleriyle sınırlandırılmıştır. Dolayısıyla bu çalışma, betimsel tarama modeliyle şekillendirilmiştir. Araştırmada literatür tarama yöntemine başvurulmuş, ilgili makale, yüksek lisans ve sanatta yeterlik tezleriyle birlikte internet kaynaklarından alınan bilgiler, çalışma içerisinde kullanılmıştır. Araştırma sonucunda, neonun sanatta kullanımı yeni bir dilin oluştuğunu göstermiştir. Bu dilin, kimi zaman mekâna konumlanan tipografik olarak yazı ile kimi zamanda birtakım şekillerden oluşturulduğu gözlenen imgelerle, meydana geldiği görülmüştür. Özellikle, bazı sanatçıların yapıtlarının, bulunduğu mekânı başkalaşıma uğratarak, ortamdaki egemenliği ele geçirdiği gözlemlenmiştir. Bu sebeple, izleyicinin yapıtla baş başa kalmış olması, sanatçının hisleri ve düşüncesiyle doğrudan etkileşime geçmesi, neonun, sanat tarihi içerisinde önemli bir yere sahip olduğunu göstermektedir. Aynı şekilde, mekân kavramının, neonun sergilenmesi ve ortamdaki atmosferi gösterebilmesi açısından aynı öneme sahip olduğu görülmüştür. Yapıtlarda olan farklılık, neonun, sadece ışık yayan bir malzeme olmadığını göstererek özgünlük bağlamını koruduğu da görülmüştür. Sanatçıların neon kullanırken göç, kültür, tüketim vb. gibi farklı meselelere değinmeleri özgünlüğün korunmasının göstergesi olarak okunmuştur.

Anahtar Kelimeler: Çağdaş Sanat, Mekân, Neon, Yerleştirme

[1]Yüksek Lisans Öğrencisi, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Resim Bölümü, ekrem.ozgun(@)hbv.edu.tr, ORCID: 0000-0002-7616-0647

USE OF NEON IN CONTEMPORARY ART IN SPACE

[1]Ekrem Özgün

ABSTRACT

After the invention of Neon material, as well as being used for communication purposes in the major cities of countries such as America and Japan, it is only a few of his duties at that time to play a role in advertising as a commercial source. In the beginning, the label of being self-styled as a simple, simple material, and over time began to find a place in galleries and exhibition spaces, neon has become the tool of artists ' ideas, which are expressionists. One of the main aims of this study is to seek answers to questions about the effect of the concept of space on neon and its originality. The other aims of the research are to examine the new area that Neon has created on contemporary art and to give examples of the works that artists have produced by using neon in space. The scope of the work is limited to the briefly mentioned history of neon and the sample works of some local and foreign artists identified. Therefore, this work is shaped by the descriptive scanning model. In the research, literature search method was applied and information obtained from internet sources along with related articles, master's degree and proficiency in art theses were used in the study. As a result of research, the use of Neon in art has shown that a new language has been formed. This language has been observed to occur with typographic writing, sometimes positioned in space, and sometimes with images that have been observed to be formed from certain shapes. In particular, it has been observed that the works of some artists have taken over the dominance in the environment by transforming the space in which they reside. Therefore, the fact that the viewer is alone with the work and directly interacts with the artist's feelings and thoughts shows that Neon has an important place in the history of art. In the same way, the concept of space has been shown to have the same importance in terms of exhibiting neon and showing the atmosphere in the environment. The difference in the works has also been seen that neon retains a context of originality by showing that it is not just a light-emitting material. When artists use neon, immigration, culture, consumption, etc. their handling of such different issues has been read as indicative of the preservation of authenticity.

Keywords: Contemporary Art, Space, Neon, İnstallation

WEB SAYFALARINDA GÖRSELLİĞİ ETKİLEYEN TASARIM UNSURLARININ İNCELENMESİ VE GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ UYGULAMA ÖRNEĞİ

[1]Öğr. Gör. Yaşar Emin Akça, [2]Prof. Dr. Levent Mercin

ÖZET

İnternet, iletişimi kolaylaştıran önemli bir kitle iletişim aracıdır. Günümüzde ihtiyacımız olan bilgiye, hizmete veya ürüne internet aracılığı ile hızlı bir şekilde erişim sağlayabilmekteyiz. İnternetin kullanım amacı kullanıcılara göre farklılık gösterse de erişim sağlanan bir etkileşim alanı olarak web sayfaları karşımıza çıkmaktadır. Zaman içerisinde dikkate değer bir biçimde artış gösteren web sitesi kullanıcı sayıları, firma ve kurumların internette yerlerini almalarını sağlamıştır. Böylece rekabet ortamı internet ortamına da yansımıştır. Web sayfalarında bilginin, hizmetin veya ticari bir ürünün etkili bir biçimde kullanıcılara sunulması, web sitelerinin kurulum amacına ulaşmasında önemli bir etken olabilmektedir. Web sitelerini birbirinden ayıran temel unsurlardan biri kullanıcıların web sitesine girdiklerinde karşılaştıkları ilk şey olan web sitesinin görsel tasarımıdır. Gelişen internet teknolojisinin sunmuş olduğu olanaklar ile iyi bir web arayüz tasarımı; görsel estetiği ve kullanılabilirliği büyük ölçüde etkileyebilmektedir. Bu bağlamda klişeleşmiş şablon sayfa tasarımlarından farklı olarak görsel ve işlevsel açıdan bir web sitesinin arayüz tasarımının oluşturulması; kurumsal kimliğe artı değer katabileceği gibi içeriğin sunumunu da etkileyecektir. Bu çerçevede web sitelerin kullanım amaçları farklı olsa da sahip oldukları görsel tasarımlarının etkisi kullanıcı tarafında önemli bir yere sahiptir. Bu araştırmanın amacı, web sitelerin görsel tasarımını oluşturan unsurların irdelenmesi, bu unsurlar doğrultusunda örnek bir web arayüz tasarımı hazırlanmasıdır. Web arayüz tasarımında görselliğe etki eden unsurların sunulması ve bu doğrultuda hazırlanan arayüz tasarım örneğinin hem masaüstü hem de mobil cihazlara uyumlu bir şekilde yapılandırılması bu araştırmanın önemini oluşturmaktadır. Bu araştırma, genel tarama modellerinden ilgili literatürün taranması, elde edilen verilere göre örnek bir web arayüz tasarımının hazırlanmasına dayanmaktadır. 21. yüzyıl internet teknolojilerindeki tüm gelişmeler, bir web sitesinin görsel tasarımını tipografi, büyük boyutlu imajlar, animasyon geçişleri, sayfa düzeni, mobil cihazlara uyumluluk vb. gibi açılardan hem estetik değerini hem de kullanılabilir olmasını olumlu yönde etkilemiştir. Bu nedenle görsel tasarım ilkeleri, kompozisyon, tipografi, renk vb. gibi web tasarımını etkileyen unsurlar önem kazanarak daha kolay bir şekilde uygulanabilir hale gelmiştir. Bunun sonucunda estetik değerden yoksun, şablon tasarımlar yerine web sitelerinin içeriğini daha iyi bir şekilde yansıtabilen ve görsel estetik değeri olan özgün web arayüz tasarımları ortaya çıkmaya başlamıştır. Günümüzde mobil cihazların kullanım oranının artması ile artık kullanıcılar tablet bilgisayarlardan veya cep telefonlarından web sitelerine erişim sağlamaktadır. Bu nedenle önem verilmesi gereken bir diğer konu da bir web sitesinin mobil cihazlara uyumunun görsel açıdan daha rahat kullanılabilir olmasıdır.

Anahtar Kelimeler: Web Tasarım, Web Arayüz Tasarımı, Web Sayfası, Web Sitesi

[1] Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Gediz Meslek Yüksekokulu, Tasarım Bölümü, yasaremin.akca@dpu.edu.tr
[2]Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, levent.mercin@dpu.edu.tr

AN INVESTIGATION OF DESIGN ELEMENTS THAT AFFECT VISUALITY ON WEB PAGES AND FACULTY OF FINE ARTS PRACTICE EXAMPLE

[1]Lect. Yaşar Emin Akça,[2]Prof. Dr. Levent Mercin

ABSTRACT

The Internet is an important mass media tool that facilitates communication. Nowadays, we can quickly access the information, service, or product we need via the Internet. Although the purpose of the use of the Internet differs according to the users, web pages emerge as an interaction area. The number of website users, which has increased significantly over time, has enabled companies and institutions to take their place on the Internet. Thus, the competitive environment was also reflected in the Internet environment. Effective presentation of information, service, or a commercial product on web pages can be an important factor in achieving the purpose of setting up websites. A good web interface design with the possibilities offered by the developing internet technologies can greatly affect visual aesthetics and usability. In this context, unlike the stereotypical template page designs, the creation of the interface design of a website visually and functionally will add value to corporate identity as well as affecting the presentation of the content. Similarly, although the purposes of the use of the websites are different, the effect of their visual designs has an important place on the user side. The purpose of this research is to examine the elements that make up the visual design of the websites and to prepare a sample web interface design in line with these elements. The importance of this research is to present the elements that affect visuality in web interface design and to configure the interface design sample prepared accordingly for both desktop and mobile devices. This research is based on the scanning of the relevant literature from the general scanning models and the preparation of a sample web interface design based on the data obtained. All developments in 21st-century internet technologies, the visual design of a website, typography, large images, animation transitions, page layout, compatibility with mobile devices, etc. positively affected both aesthetic value and its usability of websites. Therefore, visual design principles, composition, typography, color, and such factors affecting web design have become more important and easily applied. As a result of this, instead of template designs that have no aesthetic value, original web interface designs that can reflect the content of the websites better and have a visual aesthetic value have begun to emerge. Nowadays, with the increasing use of mobile devices, users have access to websites from tablet computers or mobile phones. For this reason, another issue that needs attention is the visual design of a mobile compatible website.

Keywords: Web design, Web Interface Design, Web page, Website

TÜRKİYE'DE LİSANS DÜZEYİNDE GRAFİK TASARIM EĞİTİMİNE YÖNELİK DURUM ANALİZİ

[1]Dr. Öğr. Üyesi Elif Tarlakazan

ÖZET

Basit bir ifadeyle, grafik tasarım fikirleri, görüntüleri ve metni bir izleyici kitlesini ilgilendiren ve bilgilendiren bir üründe birleştirme sanatıdır. Grafik tasarım, görseller aracılığıyla iletişim kurmakla ilgilidir. Grafik tasarımın doğası yıllar içinde değişmiş olsa da, temel amacı aynı kalmıştır, ürün veya hizmet tanıtımı yapmaktır. Grafik tasarım bir sanat şeklidir ve insanlar her zaman sanat yoluyla kendilerini ifade etmeye çalışmıştır. Grafik tasarım tarihinin, M.Ö. 32.000'de Chauvet'te yapılan mağara çizimlerine kadar inebildiği iddia ediliyor. Ancak, 1436'da, Gutenberg'in matbaayı icadıyla, grafik tasarım kavramı ileriye doğru büyük bir atılım gerçekleştirmiştir.
Bugün bildiğimiz gibi grafik tasarımdaki gelişimin çoğu, dünya çapında grafik tasarımcıların yarattığı yüzlerce yazı tipinin ortaya çıktığı yirminci yüzyılın başlarında başladı. Aynı zamanda, reklam ve kitle iletişim araçları gelişmeye başlamış ve profesyonel tasarımcılar gazete, dergi ve kitap sayfa tasarımı, afiş tasarımı … gibi mecralarda yaptıkları tasarımlarla kitlelere ulaşmayı başarmışlardır.
Bu çalışmada, grafik tasarım eğitimi konusunda farkındalık yaratmak, lisans düzeyinde bölüm hakkında istatistikî bilgi elde etmek, durum tespiti yaparak önerilerde bulunmak amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda bazı sorularının cevabı aranmıştır: Türkiye'de lisans düzeyinde kaç tane Grafik Tasarım Bölümü bulunmaktadır?, Devlet ve Vakıf üniversitelerinin sayısı nedir?, Grafik Tasarım Bölümleri hangi fakültelere bağlıdır?, Grafik Tasarım Bölümlerinin öğretim üyesi sayısı ne kadardır?, YKS 2019 tercih kılavuzunda lisans düzeyindeki Grafik Tasarım Bölümlerinde bulunan kontenjan sayısı ne kadardır? Araştırma mevcut durumu ortaya çıkarmak için veri analizine dayalı nitel bir araştırmadır. Veriler,Yüksek Öğretim Kurulu (YÖK) internet sitesinde bulunan tüm devlet ve vakıf üniversiteleri listeleri ve Öğrenci Seçme ve Yerleştirme Merkezi'nin (ÖSYM) internet sitesinden elde edilmiştir. Türkiye'de bulunan tüm devlet ve vakıf üniversitelerinin internet sayfaları taranmış, Grafik Tasarım Bölümü bulunan üniversitelerin fakülte internet sayfaları incelenerek verilere ulaşılmıştır. Bu verilere göre; 2019 yılında Türkiye'deki üniversitelerin 40 tanesinde lisans düzeyinde grafik tasarım eğitimi verilmektedir. Bu üniversitelerin 27 tanesi devlet, 13 tanesi vakıf üniversitesidir. Grafik tasarım bölümlerinde toplam 1449 kontenjan ve 285 tane öğretim üyesi bulunmaktadır. Elde edilen verilerden, her geçen gün grafik tasarım bölümlerinin sayılarının artmakta olduğu söylenebilir.

Anahtar Kelimeler: Grafik Tasarım, Lisans Eğitimi, Durum Analizi

[1]Kastamonu Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Grafik Tasarımı Bölümü, etarlakazan@hotmail.com

GRAPHIC DESIGN EDUCATION AT THE UNDERGRADUATE LEVEL IN TURKEY TO SITUATION ANALYSIS

[1]Asst. Prof. Dr. Elif Tarlakazan

ABSTRACT

Simply put, graphic design is the art of combining images and text in a product that interests and informs an audience. Graphic design is about communicating through visuals. Although the nature of graphic design has changed over the years, its main purpose remains the same, to promote products or services. Graphic design is a form of art and people have always tried to express themselves through art. History of graphic design, BC. It is claimed that it could go down to the cave drawings made in Chauvet in 32.000. However, in 1436, with Gutenberg's invention of the printing press, the concept of graphic design made a major leap forward. As we know today, most of the development in graphic design began in the early twentieth century, when hundreds of fonts created by graphic designers worldwide appeared. At the same time, advertising and mass media began to develop and professional designers managed to reach the masses with the designs they made in media such as newspaper, magazine and book page design, poster design…. In this study, it was aimed to raise awareness about graphic design education, to obtain statistical information about the department at undergraduate level, to make suggestions by making due diligence. answer some questions for this purpose has been sought: Turkey has few Graphic Design Department at the undergraduate level ?, States and foundations What is the number of university ?, Graphic Design Department depends on which faculty ?, Graphic Design number of faculty members of the department How much ?, YKS 2019 preferred How much is the quota in the Graphic Design Departments at the undergraduate level?
The research is a qualitative research based on data analysis to reveal the current situation. The data were obtained from the lists of all public and foundation universities on the Higher Education Council (YÖK) website and the website of the Student Selection and Placement Center (ÖSYM). Internet pages of all state and private universities in Turkey scanned, Graphic Design faculty of the university in the Department has access to data analyzed web pages. According to these data; In 2019, 40 universities are taught graphic design at the undergraduate level at them in Turkey. 27 of these universities are state universities and 13 are foundation universities. There are 1449 quotas and 285 faculty members in the graphic design departments. From the data obtained, it can be said that the number of graphic design sections is increasing day by day.

Keywords: Graphic Design, Undergraduate Education, Situation Analysis

SANAT'DA BİR POLİTİK GÜÇ "GUERNICA ÖRNEĞİ"

[1]Dr. Öğr. Üyesi Bilge Kınam

ÖZET

Sanat toplumsal, kültürel ve politik olaylardan etkilenerek sanatçının kendi deneyim ve birikimleriyle sentezlenen görsel, işitsel ve dokunsal bir ifade aracıdır. Geçmişten günümüze sanat bazen kitleleri etkilemek için bir propaganda aracına bazen toplumsal bir olayı hafızalarda tutmak için bir anıta ya da bir tablo ile politik bir söyleme dönüşmektedir. Sanatın politik bir sembol ya da imge olarak kullanımı Roma İmparatorluğu'na kadar uzanan köklü bir geçmişi bulunmaktadır. Tarihe tanıklık eden sanat eserleri toplumun görsel belleklerinde iz bırakarak geçmiş olaylara ışık tutmaktadır. Bu araştırma Pablo Picasso'nun Guernica adlı eserini sanatta bir politik söylem kapsamında incelemeyi ve toplumsal hafızadaki yerini ortaya koymayı amaçlamıştır. Guernica, Francisco Franco öncülüğünde Nazi Almanyası ve İtalyan uçaklarının 1937'de Kuzey İspanya'da Bask kasabası Guernica'yı bombalanmasına tepki olarak yapılmış güçlü bir politik eserdir. Hava kuvvetlerinin bombardımanı ve 3 gün süren yangında Guernica'da 1654 kişinin öldüğü ve çok sayıda sivilinde hayatını kaybettiği ileri sürülmüştür. 1937 yılında bir Paris Dünya Fuarında İspanya Pavyonunda sergilenmesi için sipariş edilen Guernica, İspanya iç savaşında hayatını kaybeden insanlara adanmıştır. Başlangıçta alay ile karşılanan eser sanatta aktivist bir rol üstlenmiştir. Geçmişin acılarını ve vahşetini günümüze taşıyan Guernica, sembolik anlatımlarla oluşturulmuş bir sessiz çığlıktır.
3,5 metre yükseklik ve 7,8 metre genişlikte olan Guernica siyah ve beyaz renkler kullanılarak geometrik biçimlendirmelerle yapılmış kubik bir eserdir. Picasso'nun "Resim, evleri dekore etmek için yapılmaz, vahşete ve karanlığa karşı bir savaş aracıdır" sözü Guernica'nın sanattaki yerini ortaya koymaktadır. Çalışma literatür taraması kapsamında yapılmış betimsel bir araştırmadır. Eser, günümüzde sergilendiği Madrid kentinde Reina Sofia müzesinde yapılan gözlemler ve alanyazım taraması ile incelenerek araştırma oluşturulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Guernica, Picasso, Sanat, Reina Sofia, İspanyol İç Savaşı

[1]Dr. Öğr. Üyesi, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü. bkinam(at) ogu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-2516-3186

A POLITICAL POWER IN ART “GUERNICA CASE”

[1]Asst. Prof. Dr. Bilge Kınam

ABSTRACT

Art is a visual, auditory and tactile form of expression that is influenced by social, cultural and political events, and synthesized with the artist's own experience and knowledge. From past to present, art sometimes turns into a tool of propaganda to influence masses, sometimes a monument or a political discourse with a painting to keep social events in memories. The use of art as a political symbol or image has a long history dating back to the Roman Empire. The works of art that witness historical events shed light on past events by leaving traces in the visual memories of society. This research aims to examine Pablo Picasso's Guernica as a political discourse in art and to reveal its place in social memory. Guernica is a powerful political work under the leadership of Francisco Franco, in response to the bombing of Nazi Germany and Italian planes Guernica, the Basque town of Northern Spain in 1937. It was claimed that 1654 people died in Guernica during the 3-day bombardment and fire of the air force and many civilians died. Ordered for the display of the Spanish Pavilion at a Paris World Fair in 1937, Guernica is dedicated to people who lost their lives in the Spanish civil war. Initially met with mockery, the work later undertook an activist role. Bringing the pain and brutality of the past to the present, Guernica is a silent scream created with symbolic expressions. Guernica, which is 3.5 meters high and 7.8 meters wide, is a cubic work made with geometric shapes using black and white colours. Picasso's statement “painting is not done to decorate apartments. It is an instrument of war against brutality and darkness” reveals Guernica's place in art. The study is a descriptive research made within the scope of the literature review. The study was created by a literature review and observations in the Reina Sofia museum in Madrid, where it is exhibited today.

Key words: Guernica, Picasso, Art, Reina Sofia, Spanish Civil War

SEMBOLİK TEMSİL ALANI VE SANAT YAPITI OLARAK SAÇ

[1]Dr. Öğretim Üyesi Serpil Akdağlı

ÖZET

Çağlar boyunca güzelliğin bir aksesuarı olan saç, aynı zamanda iktidar ve güç sembolü, kadın ve erkek arasındaki mücadelenin silahı, kişinin toplumdaki statü ve sınıfını belirten sosyal bir ifade aracı olmuştur. Arzu ve kuraldışılığın önemli bir parçası olan saç aynı zamanda itaat ya da ilahi güce adak nesnesi olarak sunulmuştur. Görsel sanatların birçok disiplininde saçın kendisiyle yapılmış ya da saça ilişkin sanat eserlerinin varlığı, saçın neden bir sanat nesnesi ya da sanat temsili olarak tercih edildiğini ister istemez sordurmaktadır. Bu soruya cevap aranması amacıyla sosyal, kültürel, sembolik ve estetik açıdan saçla ilgili görsel sanat eserleri nitel yöntemlerle değerlendirilmiştir.
İlkçağdan günümüze kadar gelen süreçte saçın mutlak bir içeriğinin olmadığı, saça yüklenen anlamların bireysel ve toplumsal değerler çerçevesinde değiştiği görülmektedir. Dönemin değişen güzellik, moda ve sanat anlayışıyla farklı temsil olanakları bulan saçın, ölümden yaşama, hiçlikten varlığa, karmaşadan düzene giden ilişkileri açık eden ya da gizleyen, kişiye göre farklılaşan ifade biçimleri bulunmaktadır. Çeşitli ifade biçimleriyle ortaya çıkan saç, sanat nesnesi olarak birçok sanatçı tarafından da ele alınmıştır. Sanatsal bağlamda kullanılan saçın ardındaki öze ulaşan çeşitli önermeler mevcuttur. Her ne kadar kendine özgü sanatsal bir dille oluşturulmuşlarsa da, izleyenlerin sanat eserlerini anlamaları ve bunlara yeni anlamlar katarak ek okumalar yapmaları da mümkündür. Bu sonuçlarla, toplumsal süreçte saçın, sadece kadınla özdeşleşmeyip erkeğinde çekicilik ve arzu edilebilirliğinin temsili olduğu, kadın ile erkeğin bu toplumsal süreçte zaman zaman rollerinin yer değiştirdiği ve rol değişimlerinin sanat eserlerine cinsiyetçi bir bakış getirdiği söylenebilmektedir. Ayrıca 21. yüzyılın sosyopolitik ve psikolojik koşulları ele alındığında saç ile yapılmış sanat eserlerinin birçok farklı temsil alanı bulmaya devam edeceğinin önemi vurgulanmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Saç, sembol, sanat nesnesi, temsil

[1]Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü serpil.akdagli@dpu.edu.tr

HAIR AS SYMBOLIC REPRESENTATION AREA AND ART WORK

[1]Asst. Prof. Dr. Serpil Akdağlı

ABSTRACT

Hair has been an accessory of beauty for ages as well as a symbol of power and strength, the weapon of struggle between men and women, and a means of social expression that shows a person's status and class in the society. Besides being an important part of desire and irregularity, hair has been presented as an object of obedience or offering to divine power. Presence of works of art that are made with the hair itself or are related to the hair in many disciplines of visual arts unavoidably brings up the question why hair has been preferred as an object of art or representation of art. In order to find an answer to this question, visual art works related to hair in social, cultural, symbolic and aesthetic aspects were evaluated using qualitative methods.

It is observed that during the period from ancient times to today, the hair does not have an absolute content and the meanings that have been attributed to hair change within the frame of individual and social values. The hair, which have been represented differently with changing beauty, fashion and art understanding of the time, has different forms of expression varying from one to another, which disclose or hide the relationships from death to life, from nothing to existence, and from complexity to order. Emerging with various forms of expression, the hair has also been dealt with by many artists as an object of art. Various propositions that reach the essence underlying the hair used in the context of art exist. Although they are created with a distinctive artistic language, it is also possible for the audience to understand the works of art and make additional interpretations by giving them new meanings. Based on these results, it can be suggested that in the social process the hair has not been only identified with women, but also has been the representation of attractiveness and desirability of men, the roles of women and men have changed from time to time, and the change of roles has caused a sexist perspective to the works of art. Moreover, considering the sociopolitical and psychological conditions of the 21st century, it is important that the works of art made with hair will continue to find many different areas of representation

Keywords: Hair, Symbol, Art Object, Representation

ÜLKER FİRMASININ KURUMSAL VE GÖRSEL KİMLİKLE YAPMIŞ OLDUĞU REKLAMLARDA İMAJ VE KÜLTÜR

[1]Elif Güler

ÖZET

Markanın kurumsal ve görsel kimliğini tüketiciye aktarabilmek adına yapılan reklamlar, marka stratejileri doğrultusunda belirlenen, görsel ve işitsel senaryolar üzerinden marka imajının belirlenmesinde ve tüketicinin ürünü satın almaya olan teşvikinde büyük bir rol üstlenir. Marka reklamlarında, marka kimliğine yönelik yaklaşımları niteliksel olarak vurgulamak reklamın başarısını arttırmaktadır. Markanın doğru bir imaj algısı yaratma hususunda tüketiciye iletecekleri mesajı en etkili şekilde aktarması gerekmektedir. Bunu yaparken, toplum kültürüne ait olgular üzerinden yapılacak metaforlardan, mecazi anlatımlardan ve mizahtan yararlanmak reklamın etkinliğini, hatırlanma ve beğenilme olasılığı da yükseltecektir. 1944'den bu yana geliştirmiş olduğu ürünler ile birlikte markalaşma yolunda emin adımlarla ilerleyen ve bugün sektörde büyük bir tanınmışlığa sahip olan Ülker markası, uyguladığı başarılı marka kimlik çalışmaları ile tüketicilerin gözünde güvenilir, dostane, aile sıcaklığı barındıran, samimi ve mutluluk verici bir imaj yakalamıştır. Bu araştırma da, marka kültür ve imajının Ülker'in kurumsal ve görsel kimlikle yapmış olduğu reklamlar üzerinden incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırma, toplumun her kesiminden, 7'den 70'e her insana hitap etmekte olan Ülker'in, sahip olduğu marka imajının çeşitli ürünler üzerinden gözlemlenebilmesi adına, markanın bisküvi, kraker ve çikolatalı ürünlerinden; Pötibör, Hanımeller, Biskrem, İkram, Çizi, Krispi, Albeni, Çokokrem, Ülker Çikolata ve Ülker Çikolatalı Gofret markalarının reklam incelemeleri ile sınırlandırılmıştır. Reklamlar belirlenirken, yakın zamana kadar televizyonda ve internette yayınlanan ve neredeyse herkesin bilmekte olduğu reklamlar esas alınmıştır. Belirlenen reklamlar, (Yıldırım ve Şimşek, 2008) tarafından tanımlanan betimsel analiz yöntemi kullanılarak yorumlanmıştır. Araştırmada yapılan analizler sonucunda, Ülker reklamlarında ön plana çıkan mutluluk verici, enerji dolu, mizahi ve hareketli reklam yaklaşımlarının, markaya eğlenceli, sıcak, samimi ve en önemlisi de kaliteli bir imaj kazandırdığı gözlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: İmaj, Marka, Kurumsal Kimlik, Marka Kültürü, Reklam

[1]Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı Yüksek Lisans Öğrencisi, Kütahya
elifgulerr94@gmail.com

IMAGE AND CULTURE IN ADVERTISING BY ULKER COMPANY WITH COORPORATE AND VISUAL IDENTITY

[1]Elif Güler

ABSTRACT

The advertisements made in order to convey the corporate and visual identity of the brand to the consumer play a major role in determining the brand image and the incentive of the consumer to purchase the product through visual and audio scenarios determined in line with the brand strategies. Qualitatively emphasizing the approaches to brand identity in brand advertisements increases the success of the advertisement. The brand must convey the message they will convey to the consumer in the most effective way in creating a correct image perception. In doing so, benefiting from metaphors, figurative expressions and humor based on social culture facts will increase the effectiveness of advertising, the possibility of being remembered and liked. Ülker brand, which has taken firm steps towards branding with the products it has developed since 1944 and has a great reputation in the sector today, has achieved a reliable, friendly, family friendly, sincere and happy image in the eyes of consumers with its successful brand identity studies. In this research, it is aimed to examine the brand culture and image through the advertisements made by Ülker with corporate and visual identity. The research is one of the biscuits, crackers and chocolate products of the brand, in order to observe the brand image of Ülker, which appeals to every person from 7 to 70 from every segment of the society, through various products; It is limited to advertisement reviews of Pötibör, Hanımeller, Biskrem, İkram, Çizi, Krispi, Albeni, Çokokrem, Ülker Çikolata and Ülker Çikolatalı Wafer brands. While determining the advertisements, the advertisements that were broadcast on television and on the internet until recently, were known. The advertisements identified were interpreted using the descriptive analysis method defined by (Yıldırım & Şimşek, 2008). As a result of the analysis made in the research, it was observed that the happy, energetic, humorous and animated advertisement approaches that come to the fore in Ülker advertisements give the brand a fun, warm, sincere and most importantly quality image.

Keywords: Image, Brand, Corporate Identity, Brand Culture, Advertising

POSTA MÜZELERİNİN TİPOGRAFİK DÜZENLEME BAKIMINDAN İNCELENMESİ (ANKARA, İSVEÇ, JAPONYA, ABD ÖRNEKLERİ)

[1]Müjgan Sıkkaş

ÖZET

Müzeler toplumların kültürel değerlerini koruyan, tarihe ışık tutan ve geçmişin geleceğe aktarımında rol oynayan kurumlardır. Her ülkenin ve toplumun belirli kültür yapısı ile sahip olduğu değerleri bulunmaktadır. Bu değerleri korumak ve geleceğe aktarımını sağlamak için kamu ya da özel müzeler belirli kriterler doğrultusunda oluşturulmakta ve oluşumlarına göre müzeler belirli türlere ayrılmaktadır. Bu müze türlerinden biri de posta müzeleridir.
Posta kavram olarak, doküman ve belirli ürünlerin müşteriye göre dağıtılmasıdır. Bu hizmet Türkiye'de yıllarca PTT tarafından yürütülmüş, şimdilerde ise bu görev özel şirketler tarafından da yapılabilmektedir. Dünyanın birçok ülkesinde kullanılan ve tarihi bir geçmişi olan posta hizmeti, farklı kültür göstergeleri ile değerlerini içerisinde barındırmaktadır. Diğer müzelerde olduğu gibi bu müze türleri de ziyaretçilere yönelik bilgi aktarımı yapmaktadır. Çünkü kültür aktarımının en etkili olduğu yöntemlerden biri bilgi aktarımı amacıyla kullanılan yöntemlerdir. Tam bu noktada görsel iletişim tasarımının bir alanı olan tipografi tasarımı, müze içi bilgilendirmenin, estetik ve anlaşılabilir bir yolla aktarımının anahtarı rolündedir denilebilir. Çünkü tipografik bir tasarımda amaç verilmek istenen bilgi ve mesajların algılanabilir ve anlaşılabilir olmasıdır. Estetik kaygıyı içinde barındırsa da, tipografinin temel işlevi, okunabilir ve anlaşılabilir olmasıdır. Ancak bu tür müzelerde bilgilendirme tasarımlarında tipografinin nasıl kullanıldığı, özgün olup olmadıkları, ana işlevi yanında estetik kaygı güdülüp güdülmediğinin ortaya konulması bir ihtiyaç olarak görülmüştür. Bu gerekçeden hareketle bu araştırma gerçekleştirilmiştir. Bu kapsamda dünya genelinde dört ülkeden seçilen posta müzesi, tipografinin okunabilirlik, algılanabilirlik, özgünlük, estetiklik ve kurumsal kültüre uygunluk bakımlarından ve araştırmada incelenen tüm müzeler tipografinin, nasıl kullanıldığı, özgün olup olmadıkları okunabilir olup olmadıkları, Anlaşılabilir olup olmadıkları, kurumsal kimlik ve kültüre uygunlukları karşılaştırmalı olarak analizi yapılarak incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Müze, Mekan Tasarımı, Posta, Tipografi, Kültür.

[1]Yüksek Lisans Öğrencisi- Dumlupınar Üniversitesi mujgan.gtasarim@gmail.com

AN INVESTIGATION OF MAIL MUSEUMS FROM TYPOGRAPHIC ARRANGEMENT (ANKARA, SWEDEN, JAPAN, USA SAMPLES)

[1]Müjgan Sıkkaş

ABSTRSACT

Museums are institutions that protect the cultural values of societies, shed light on the history and play a role in transferring the past to the future. Every country and society has certain cultural structures and values. To preserve these values and to transfer them to the future, public or private museums are created according to certain criteria, and museums are divided into certain types according to their formations. One of these museum types is postal museums.
The postal concept is the distribution of documents and certain products according to the customer. This service was conducted by the Post Office in Turkey for many years, it is now the task could be performed by private companies. The postal service, which is used in many countries of the world and has a historical history, contains different cultural indicators and values. Like other museums, these museum types also transfer information to visitors. Because one of the most effective methods of culture transfer is the methods used for information transfer. At this point, typography design, which is an area of visual communication design, can be said to play the key role of in-museum information transfer aesthetically and understandably. Because the purpose of typographic design is to be perceived and understandable information and messages. Although it contains aesthetic concern, the main function of typography is that it is readable and understandable. However, it has been seen as a need to reveal how typography is used in informative designs in these types of museums, whether they are original or not, besides their main function, whether they have aesthetic anxiety. Based on this reason, this research was carried out. In this context, the postal museum selected from four countries around the world, the typography's readability, perceptibility, originality, aesthetics, and suitability to corporate culture, and whether all the museum typography examined in the research are readable or not, Whether they are understandable, their corporate identity and their suitability to the culture were analyzed comparatively.

Keywords: Museum, Interior Design, Postal, Typograph, Culcer.

MÜZE VE SERGİLERDE QR KOD UYGULAMASININ İNCELENMESİ

[1]Cemre Aslan

ÖZET

Geçmişten günümüze değin, teknoloji alanında birçok değişim yaşanmıştır. Bu değişim birçok alanda olduğu gibi müzelerin fiziki yapıları ile sergileme biçimlerinde de olmuştur.
Müzeler, toplumların kültürünü yansıtması açısından insanlık için önemli bir yere sahiptir. Geçmişte gezip görmeye dayalı olan müze sergileri, günümüz teknolojisi ile hem eğlenceli bir hal almaya hem de eserlerle etkileşim kurmamızda etkili bir rol oynamaya başlamıştır. Akıllı telefonlar, tabletler ve bilgisayarların gün geçtikçe daha da gelişmesi ve insanların bu cihazları kullanma düzeyinin artması, bilgi aktarımının da büyük miktarlarda, kolay ve hızlı bir şekilde sunulmasını gerektirmiştir. Bu gereklilik QR kodların ortaya çıkmasını sağlamıştır. QR kod, İngilizce de "Hızlı Yanıt Veren" anlamına gelmektedir. Kısa sürelerde büyük miktarlardaki veriyi cep telefonu ve tabletlerimize kolaylıkla aktarmamıza yardımcı olan QR kodlar, müze sergilemelerinde gün geçtikçe yaygın biçimde kullanılmaktadır. QR kodların bu alanda kullanımı, müze ve sergilerin teknolojiye ayak uydurmaya çalışmasının bir göstergesi olduğu söylenebilmektedir.
Birçok alanda hem eğlendirmeye hem de bilgilendirmeye yarayan QR kodlar, müze ve sergilerin gelişimi açısından da önemli bir yere sahiptir. Bu gelişimin yayılması ile, müzelerin ve buna bağlı olarak müze sergilerinin insanlar ile daha fazla etkileşime girmesi öngörülmektedir. Bu etkileşim ile müze ve sergi ziyaretçilerinin, müze ve sergi alanlarına karşı izlenimini arttırması beklenmektedir. Bu sebeple, QR kodların kullanımının müzelerin ve müze sergilerinin ilgi çekici hale gelmesine katkı sağlayacağı söylenebilir. Bu gerekçeden hareketle bu araştırmada müze sergilerinde QR kod kullanımının gelişimi literatüre bağlı olarak incelenmiştir. Genel olarak bakıldığında insanların QR kod kullanımında ve bilinirliğinde eksiklikleri olduğu görülmektedir. Bu eksikliklerin giderilmesi için müzelerdeki sergi mekânlarının sağladığı katkının önemli bir rol oynayabileceği söylenebilir.

Anahtar Kelimeler: Müze, Sergileme, QR kod.

Yüksek Lisans Öğrencisi, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı, cemre.aslan@ogr.dpu.edu.tr

INVESTIGATION OF QR CODE APPLICATION IN MUSEUMS AND EXHIBITIONS

[1]Cemre Aslan

ABSTRACT

There have been many changes in the field of technology from past to present. This change has occurred in the physical structures and display forms of museums, as in many other areas. Museums have an important place for humanity in terms of reflecting the culture of societies. Museum exhibitions, which are based on sightseeing in the past, have started to take an entertaining place and play an effective role in interacting with the works with today's technology. The development of smart phones, tablets and computers day by day and the increase in the level of people using these devices required the transfer of information in large quantities, easily and quickly. This requirement led to the emergence of QR codes. QR code means "Quick Responder" in English. QR codes, which help us to transfer large amounts of data to our mobile phones and tablets in a short time, are widely used in museum exhibitions day by day. It can be said that the use of QR codes in this area is an indication of museums and exhibitions trying to keep up with technology.
QR codes, which are both entertaining and informative in many areas, have an important place in the development of museums and exhibitions. With the spread of this development, museums and museum exhibitions are expected to interact more with people. With this interaction, museum and exhibition visitors are expected to increase their impression of the museum and exhibition areas. Therefore, it can be said that the use of QR codes will contribute to making museums and museum exhibitions interesting. For this reason, in this research, the development of the use of QR code in museum exhibitions was examined depending on the literature. In general, it is seen that people have deficiencies in QR code usage and awareness. It can be said that the contribution of the exhibition spaces in the museums can play an important role in eliminating these deficiencies.

Keywords: Museum, Exhibition, QR code.

MODERNİTE YAKLAŞIMINA GÖRE TASARLANAN MÜZELERİN BİNA TASARIMI VE SERGİLEME TEKNİKLERİ AÇISINDAN MÜZE ALGISI ÜZERİNDEKİ ETKİSİNİN İNCELENMESİ

[1]Merve Azkın

ÖZET

Modernite, gelenekselin terkedilip yeniliğin benimsemesi ve akla uygun hareket edilmesi olarak tanımlanabilir. Modernite ile ne kadar yalın o kadar güzel düşüncesi öne çıkmıştır. Sanatın birçok alanında olduğu gibi mimari alanda da bu düşünce benimsenmiş ve insanlar mimari yapılarda da farklı arayışlar içerisine girmişlerdir. Mimari yapılar içerisinde önemli bir yer tutan müzeler de kendilerini yeni yaklaşımlara, toplumun değişen algılarına ve beklentilerine göre yenilemiş, geliştirmişlerdir. Bu değişimin Dünya üzerindeki yansımalarının incelenmesi ve müze örnekleri üzerindeki değişimin ortaya konulması; bu olgunun müze algısına yönelik unsurların ortaya konulması bir problem olarak görülmektedir. Bu gerekçeden hareketle bu araştırmada, modernite yaklaşımına göre tasarlanan müzelerin, bina tasarımı ve sergileme teknikleri açısından müze algısı üzerindeki etkisini incelemek amaçlanmıştır. Bu kapsamda müzelerin mimari özellikleri, özgün ve estetik olup olmadıkları, müzenin koleksiyonlarını oluşturan eserler ile müze yapılarının uyumlu olup olmadıkları aynı zamanda sergileme tekniklerinin analizleri de yapılmıştır. Müzeler kendilerini yeni gelişmelere, toplumun değişen algılarına, beklentilerine göre yenilemiş ve dönüştürmüştür buna istinaden her mimar bir müze tasarlama fırsatına sahip değildir, bu sebep ile her mimar, bir tasarım müzesi yapma özveri ve yeteneğine sahip değildir. Ayrıca moderniye yaklaşımına göre tasarlanan müzelerin müze algısı üzerindeki etkisi de ele alınmıştır. Elde edilen bulgular analiz edilmiş, yorumlanmış ve çıkan sonuçlara göre öneriler geliştirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Tasarım Müzeleri, Mimari, Sergileme Teknikleri, Müze, Koleksiyon

*Yazar Adı**

INVESTIGATION OF THE IMPACT OF MUSEUMS DESIGNED BY MODERNITY APPROACH ON MUSEUM PERCEPTION IN TERMS OF BUILDING DESIGN AND EXHIBITION TECHNIQUES

[1]Merve Azkın

ABSTRACT

Modernity can be defined as the abandonment of the traditional and the adoption of innovation and reasonable action. The simplicity of thought with modernity has come to the fore. As in many fields of art, this idea has been adopted in the architectural field and people have been in different searches in architectural structures. Museums, which have an important place in architectural structures, have renewed and developed themselves according to new approaches, changing perceptions and expectations of the society. Examining the reflections of this change on the world and revealing the changes on the museum samples; revealing the elements pertaining to museum perception of this phenomenon is seen as a problem. Based on this reason, in this research, it was aimed to examine the effect of museums designed according to the modernity approach on museum perception in terms of building design and display techniques. In this context, the architectural features of the museums, whether they are original and aesthetic, whether the museum collections and the museum structures are compatible were also analyzed. Museums have renewed and transformed themselves according to new developments, changing perceptions of the society, and accordingly, not every architect has the opportunity to design a museum, so not every architect has the dedication and ability to make a design museum. In addition, the effect of museums designed according to the modern approach on museum perception is also discussed. The findings are analyzed, interpreted and suggestions are developed based on the results.

Keywords: Design Museums, Architecture, Display Techniques, Museum, Collection

MODERN MÜZECİLİK BAĞLAMINDA DOKUNULABİLİR MÜZECİLİK YAKLAŞIMI "PHILADELPHIA LÜTFEN DOKUN" MÜZE ÖRNEĞİ

[1]Nur Dilek Temel

ÖZET

Müze, eski ve güncel olan eserlerin veya disiplinler arası nesnelerin saklandığı, halka gösterilmek için sergilendiği yer veya yapılar olarak adlandırılabilir. Müze, kültürel değer taşıyan unsurlardan oluşan bir bütünü korumak, incelemek, değerlendirmek ve sergilemek amacıyla toplum yararına sürekli yönetilen kurumdur. Temelde amacı korumak, toplamak, belgelemek ve değerlendirmektir. Günümüz müzeleri, değişen teknoloji, kültür, eğitim ve sanat anlayışı nedeniyle klasik müzecilik anlayışı, yerini modern müzecilik anlayışına bırakmıştır. Modern müzecilik yeni yaklaşımları barındırır, ziyaretçilerin ilgi ve merakını en üst seviyede tutma bu bağlamda müze ve toplumu bir arada canlı tutabilme anlayışına sahiptir. Bu süreçte, müze yönetiminden sorumlu çalışanlar sahip oldukları eserlerin ziyaretçilere ulaşmasında modern yöntemler kullanarak müzeciliğe yeni bir bakış kazandırmaya çalışmıştır. Bu bağlamda modern müzecilik içerisinde yer alan kavramlar, yeni yaklaşımlar ve müze örnekleri araştırmanın temelini oluşturmaktadır. Günümüz modern müzeciliğinde yeni yaklaşım türleri, geçmişten günümüze iletkenlik görevi üstlenen müzeciliğin gelişimi, tanıtılması ve halka ulaşılabilirlik açısından tercih edilebilirliğini arttırmasında önemli bir etkendir. Modern müzecilikte müzeler etkinliklerini toplumun değişik kesimlerini dikkate alarak yapmaktadırlar. Çağdaş müzecilik anlayışında müze ve izleyici arasında iletişimin kurulması, müze ve toplumun bütünleşmesine katkı sağlamak amacıyla önemlidir. Hedeflenen kitle ile ne kadar çok etkileşim halinde olunursa geri dönüt alma, istek ve arzuları yönetme bağlamında sorunlar o kadar hızlı çözüme kavuşturulabilmektedir. Modern müzeciliği ve dokunulabilir müzecilik yaklaşımını konu alan bu araştırmada, betimleyici araştırma yaklaşımı olarak tanımlanan, nitel araştırma yöntemi bağlamında literatür tarama yöntemi kullanılmıştır. Sanal ortamda dokunulabilir müze yaklaşımını uygulayan müzeler incelenmiş araştırmaya dahil edilmiştir. Sonuç olarak araştırma için yaklaşım türlerinden Dokunulabilir Müzecilik Yaklaşımı ve "Philadelphia Lütfen Dokun" müze örneği ile sınırlandırılmış ve kavramsal çerçeve kapsamında incelenmiş, araştırmanın, okuyucular için kaynak olması amaçlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Müze, Toplum, Müzecilik, Modern Müze, Dokunulabilir Müze Yaklaşımı

[1]*Yüksek Lisans Öğrencisi, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi*

TOUCHABLE MUSEUM APPROACH IN THE CONTEXT OF MODERN MUSEOLOGY “PHILADELPHIA PLEASE TOUCH MUSEUM” EXAMPLE

[1]Nur Dilek Temel

ABSTRACT

The museum can be called the place or structures where old and up-to-date artifacts or interdisciplinary objects are stored and exhibited to be shown to the public. The museum is a continuously managed institution for the benefit of the community in order to preserve, examine, evaluate and exhibit a whole of elements of cultural value. Basically the goal is to protect, collect, document and evaluate. Today's museums, due to the changing technology, culture, education and art understanding of classical museology, has left its place to the modern museology understanding. Modern museology contains new approaches, keeping visitors ' interest and interest at the highest level, and in this context, having the understanding of keeping the museum and society alive together. In the process, the employees responsible for museum management tried to give a new look at museummaking by using modern methods to reach the visitors of the works they have. In this context, concepts, new approaches and museum examples within modern museum are the basis of research. Modern museumism is an important factor in increasing the preferenceability of new types of approach in terms of development, promotion and public accessibility of museumism, which acts as conductivity from the past to the present. In modern museum, museums take into account different segments of society. The establishment of communication between museums and the audience in contemporary museum ingenuity is important in order to contribute to the integration of museums and society. The more you interact with the targeted audience, the faster the problems can be solved in the context of feedback, managing wishes and desires. This study, which focuses on modern museummaking and touchable museum approach, used a literature screening method in the context of qualitative research method, defined as a depiction research approach. Museums that apply the touchable Museum approach in a virtual environment have been examined and included in the research. As a result, the research is intended to be a resource for readers, restricted to the touchable museology approach and the “Philadelphia Please Touch” Museum sample from the types of approaches for research and examined within the conceptual framework.

Keywords: Museum, Society, Museology, Modern Museum, Touchable Museum Approach

MÜZELERDE ATMOSFERİN KOKU İLE DESTEKLENMESİ

[1]Özer Duran

ÖZET

Bitkilerin ve kokuların binlerce yıldır çeşitli tedavilerde kullanıldığı bilinmektedir. Kokuların gücü bununla sınırlı değil; öğrenme, hatıra, bilinçaltı ve deneyimler üzerinde de önemli etkilere sahiptir. Duygusal hatıralara son derece bağlı olan kokular insan psikolojisi üzerinde iyi ya da kötü birçok etki oluşturabilmektedir. Ayrıca pazarlama alanında tüketicinin duygu, düşünce ve davranışlarını etkilemek amacıyla aktif olarak görev alan kokular bu yönüyle bir ikna yöntemi olarak da kullanılmaktadır. Kokuların bu gücünden yararlanılarak müzelerde anlatılmak istenen olayı, durumu ya da sergileme yöntemini daha etkileyici kılmak mümkün olacaktır.

Araştırmada, koku özelliğini kullanan müzeler ön plana çıkarılmış, avantajları ve dezavantajları vurgulanmıştır. Araştırmada ayrıca uygulaması yapılmış örneklere de yer verilmiştir. Örneğin bir müzede çocuklar için hazırlanan dinozorlar ile ilgili bir sergide, ses ve ışık gösterilerinin yanı sıra çeşitli yerlerde yosun ve yağmur ormanları kokuları kullanılabilir. Kokuların bu kullanımı müzelerde canlandırılan anı ve olayı daha etkili bir hale getirmenin başka bir yoludur. Araştırma sonucunda koku ile desteklenen müzeler için farkındalık sağlanacaktır. Bu araştırma için yurtiçi ve yurt dışı örnekler incelenmiştir. Nadir olarak bulunan bu müzelerin araştırılarak bilinen bir hale gelmesi araştırmanın asıl amacını oluşturmaktadır. Araştırma ile bu uygulamaya sahip müzeler gerektiği ilgiye ulaşması sağlanabilir. Bu koku uygulamasının başarılı olabilmesi için kullanılacak kokunun sergileme alanında bulunan eser ya da ürün ile ilişkili bir koku olması uygulamanın başarısı açısından önemli bir detaydır. Koku uygulaması yapılmış müzelerin uygulamadan öncesi ve sonrası ziyaretçi verileri karşılaştırılarak değerlendirme yapılabilir. Ortaya çıkan veriler doğrultusunda yurt içerisinde bulunan ve uygun görülen müzelere koku uygulaması yapılabilir. Ayrıca bu müzelerin en önemli özelliği ise ziyaretçilerin vakit geçirme süreleri ve bu uygulama ile bireyin müzeden elde ettiği manevi değerdir. Araştırma yurtiçi ve yurtdışı örneklerin incelenmesi ile sınırlandırılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Müze, Koku, Duyu, Atmosfer, Sergileme

[1]Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat ve Tasarım ASD, ozerdrone@gmail.com

SUPPORTING THE ATMOSPHERE IN MUSEUMS WITH SCENTS

[1]Özer Duran

ABSTRACT

It is known that herbs and scents have been used for various treatments for thousands of years. Powers of scents are not limited only to this; they also have important effects on memory, subconscious and experiences. Scents that are strongly attached to emotional memories may affect the human psychology well or badly. Also, scents that actively take part in marketing field to affect the consumer's emotions, thoughts and behaviors, are used as a mean of persuasion in this manner. It will be possible to render the point that is want to be conveyed, situation or the exhibition manner more effective in museums by benefiting from this power of scents.
In the research, museums that use the scent feature are highlighted, and the advantages and the disadvantages of it are stressed. In the research, examples of museums that apply this feature are also included. For instance, in a museum, for an exhibition prepared for children about the dinosaurs, in addition to sound and light shows, moss and rainforest scents may be used in someparts. This usage of scents is another way of rendering the moments and events that are recreated in the museums more effective. At the end of the study, awareness will be raised for museums that are supported with scents. For this study, both domestic and foreign examples are examined. For these scarcely found museums to become known by getting studied is the main purpose of this study. With this study, for museums that have this application to reach the needed attention can be ensured. For the scent that will be used to bring success to this scent application to be a compatible scent with the piece or product on display is an important detail for the success of this application. An assessment can be made by comparing visitor data of the museums that have scent application, before and after they implemented it.With data that come into view, scent application can be implemented to domestic museums that are compatible with this application. Also the most important qualities of these museums are the time that is spent and, with this application, the sentimental value that person gets from the museum. The research is limited to examination of domestic and foreign examples.

Keywords: Museum, Aroma, Sense, Atmosphere, Exhibition

KÜTAHYA'DAKİ MÜZE TANITIM VE YÖNLENDİRMESİNE YÖNELİK HARİTA TASARIMI

[1]Merve Küçük

ÖZET

Müzeler, bir eğitim kurumu oldukları kadar bir kültür aktarımı ve ekonomik canlılığın da kaynağı olabilirler. Dünya'da birçok müze (Louvre Müzesi, İngiltere Müzesi, Ayasofya Müzesi, Metropolitan Sanat Müzesi, Çin Ulusal Müzesi, Hermitage Müzesi, Taipei Ulusal Saray Müzesi vb.) her yıl milyonlarca turist tarafından oldukça fazla rağbet görmektedir. Bu müzelere giriş ücretleri ödendiği gibi, müze için o şehre gelen insanlar, şehrin diğer kültür, sanat, zanaat, tarih ve gastronomisine de ilgi göstermekte ve bunlar için harcama yapmaktadır. Dolayısı ile müzelerin bir kentin tarihini ve kültürünü anlatmak çok önemli olduğu söylenebilir. Ancak müzelerin ilgi çekmesi, gelen ziyaretçiyi bilgilendirmesi için grafik tasarım ürünlerine de ihtiyaç vardır. Bunlardan özellikle yönlendirme ve tanıtım materyalleri müze tanıtımında önemli grafik tasarım ürünü kabul edilebilir. Bu gerekçeden hareketle, bu araştırmada Kütahya İl'indeki müze tanıtım ve yönlendirmeleri üzerinde durulmuştur. Yapılan araştırmada bu konuda Kütahya müzelerinin yönlendirme ve tanıtımda eksik olduğu gözlemlenmiştir.

Çalışma kapsamında elde edilen veriler ışığında bir uygulama örneği gerçekleştirilmiştir. Uygulamanın amacı, Kütahya İl'indeki müzelerin dijital illüstrasyon tekniği ile harita tasarımı tasarlanarak tanıtmayı amaçlamaktadır. Harita tasarımı, tanıtıma ve yönlendirmeye doğru bir şekilde hizmet edeceği düşünülerek ürün olarak seçilmiştir. Bu çalışma Kütahya İl Merkezi'ndeki seçilen (Arkeoloji Müzesi, Çini Müzesi, Kent Tarihi Müzesi, Evliya Çelebi Müzesi, Millî Mücadele Müzesi) müzeler ile sınırlandırılmıştır. Çizim tableti kullanılarak 150x150 cm boyutunda dijital illüstrasyon tekniği kullanılarak Adobe Photoshop programı aracılığıyla tasarlanmıştır. Bu araştırma sonucunda tasarlanan haritanın Kütahya İli ve Kütahya İl'indeki müzelerin ve tarihinin tanıtımına katkı sağlayacağı sonucuna ulaşılmıştır. Dijital illüstrasyon tekniği kullanılarak diğer grafik tasarım ürünleri ile müze tanıtım ve yönlendirme sürecinin devamının gelmesi önerilebilir.

Anahtar Kelimeler: İllüstrasyon, Harita, Yönlendirme, Tanıtım

[1]*Y.Lisans.Öğr, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, merve.kucuk@ogr.dpu.edu.tr, ORCID 0000-0001-6720-628X*

MAP DESIGN FOR MUSEUM PROMOTION AND ORIENTATION IN KUTAHYA

[1]Merve Küçük

ABSTRACT

Museums can be as much a source of cultural transfer and economic vitality as they are an educational institution. Many museums in the world (Louvre Museum, UK museum, Hagia Sophia Museum, Metropolitan Museum of Art, National Museum of China, Hermitage Museum, Taipei National Palace Museum etc.) is highly sought after by millions of tourists every year. As entrance fees are paid to these museums, people who come to that city for the museum also show interest in and spend on other culture, art, craft, history and gastronomy of the city. Therefore, it can be said that museums are very important to tell the history and culture of a city. However, graphic design products are also needed for museums to attract attention and inform the incoming visitor. Especially orientation and promotional materials can be considered an important graphic design product in the promotion of the museum. Based on this reason, this research focused on the promotion and orientation of the museum in Kütahya province. In this research, it was observed that Kütahya museums were lacking in orientation and promotion. In the light of the data obtained within the scope of the study, an application sample was carried out. The aim of the application is to introduce the design of maps by means of digital illustration technique by museums in Kütahya province. The map design was chosen as a product considering that it would serve the promotion and orientation correctly. This work is limited to selected museums (Archeology Museum, Tile Museum, City History Museum, Evliya Çelebi Museum, National Struggle Museum) in Kütahya province Center. It was designed through Adobe Photoshop using a 150x150 cm digital illustration technique using a drawing tablet. As a result of this research, it was concluded that the map designed would contribute to the promotion of the museums and history in Kütahya province and Kütahya province. It may be suggested to continue the museum promotion and orientation process with other graphic design products using digital illustration technique.

Keywords: Illustration, Map, Orientation, Promotion

[2]*Kutahya Dumlupınar University, merve.kucuk@ogr.dpu.edu.tr, ORCID 0000-0001-6720-628X*

KENT MÜZELERİNDEKİ BİLGİLENDİRME VE YÖNLENDİRME TASARIMLARININ İNCELENMESİ

[1]Betül Güzel

ÖZET

Müzeler, bilimsel yöntemlerden yararlanarak, kültür-sanat ürünlerini toplayan, koruyan, onaran, sergileyen, eğlendiren ve geçmiş ile gelecek arasında köprü vazifesi gören kurumlardır. Ayrıca müzelerin halkı bilinçlendiren, tanıtan ve inceleyen kurumlar olduğu da bilinmektedir. Bu işlevleri farklı müze türleri ile gerçekleştirmeye çalışan müzeler, geçen zaman sonrasında yeni müze türleri ile bu işlevleri daha fazlasıyla yerine getirmeye çalışmaktadırlar. Bu müze türlerinden biri de Kent Müzeleridir. Kent Müzeleri, bir kentin yaşam serüvenini, tarihsel ve kültürel birikimini yansıtan ve incelemeler yaparak halka olduğunca tarihin her dönemini tüm gerçekliğiyle yansıtmaya çalışan kurumlardan biridir. Kentlinin, üzerinde oluşturulması gereken kent kimliğini, tarihteki yerini ve yaşamış olduğu toprakları benimsemesini sağlamak kent müzelerinin en önemli amacıdır. Kent algısıyla bütünleşmiş olan kent müzeleri, bünyesinde barındırdığı belge, ürün ve eserleri bilimsel yöntemlere bağlı olarak şekillendirmesi gerekmektedir. Bu açıdan bakıldığında müzelerdeki mekansal düzenlemeler, sergileme yöntemleri, bilgilendirme tasarımları vb. öne çıkmaktadır.
Yönlendirme ve bilgilendirme tasarımları, grafik tasarımın en temel alanlarından olan ve grafiksel bir dil olarak adlandırılan ürünleridir. Bilgilendirme tasarımı, bilginin nasıl daha iyi şekilde kullanıcıya aktarılabileceği üzerine çalışır. İletişim tasarımı olarak da ele alınan bilgilendirme tasarımlarının yaratıcı bir şekilde kullanılması sayesinde kişiler üzerinde daha etkili olması sağlanmaktadır.
Aynı şekilde mekan için önemli olan bir diğer unsur ise yönlendirme tasarımlarıdır. Bu yüzden bu araştırmada da kent müzelerindeki bilgilendirme ve yönlendirme tasarımlarının grafik tasarım unsurlarına göre tasarlanıp tasarlanmadıkları, tasarımların kent dokusuna uygun tasarımları içerip içermediği vb. unsurlara göre incelenmesi ve analiz edilmesi ele alınmıştır. Bu kapsamda Bursa, Çanakkale ve Samsun kent müzeleri incelenmiştir. Elde edilen bulgulara göre kent tarihine uygun biçimde modern anlayışın oluşturulduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Kent Müzesi, Bilgilendirme, Yönlendirme, Tasarım, Yeni Müzecilik.

[1]Dumlupınar Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Bölümü, guzelbetul@yandex.com

INVESTIGATION OF INFORMATION AND GUIDANCE DESIGN IN CITY MUSEUMS

[1]Betül Güzel

ABSTRACT

Museums are institutions that collect, protect, repair, exhibit, entertain and act as a bridge between past and future by using scientific methods. It is also known that they are institutions which raise awareness, promote and analyze the public. Museums, which try to realize these functions with different museum types, try to fulfill these functions more with the new museum types after time. One of these museum types is City Museums. City Museums are one of the institutions reflecting the life adventure, historical and cultural accumulation of a city and trying to reflect every period of history with all its reality as much as the public by making studies. the most important aim of the city museums is to ensure that the city adopts the city identity, its place in history and the lands that it has lived on. The city museums, which are integrated with the perception of the city, must shape the documents, products and works that they contain depending on scientific methods. From this point of view, spatial arrangements in museums, exhibition methods, information designs etc. stand out. Orientation and information designs are the products that are among the most basic areas of graphic design and called a graphical language. The information design works on how the information can be better transferred to the user. Thanks to the creative use of information designs, which are also considered as communication designs, it is provided to be more effective on individuals. Similarly, another important factor for the space is orientation designs. For this reason, in this study, whether information and orientation designs in urban museums are designed according to graphic design elements, whether the designs contain designs suitable for urban texture or not, are examined and analyzed. In this context, Bursa, Çanakkale and Samsun city museums were examined. According to the findings, it was concluded that a modern understanding was created in accordance with the history of the city.

Keywords: City Museum, Information, Guidance, Design, New Museology.

İNTERNET VE SOSYAL MEDYA KULLANIMININ SANAT MÜZELERİNDEKİ GELİŞİMİ VE ETKİN ROLÜ

[1]Ceyda Kurteş

ÖZET

Günümüzde sanat müzelerinin modern iletişim araçları ile hedef kitleye ulaşmak isteyen yeni müzecilik anlayışını benimsedikleri görülmektedir. Gelişen Web 2.0 ve Web 3.0 teknolojisi ile müzecilik yeni bir boyut kazanmıştır. İnternet tüm dünyayı sarmış ve küreselleşen bir dünya yaratmış durumdadır. İnsanların çoğu uykudan uyanıp tekrar yatağa girinceye kadar geçen sürede, internet ve buna bağlı olarak sosyal ağlar ile iç içedir. Bu görsel kültür çağında sanat müzelerinin sosyal medya ve interneti aktif olarak kullanmaları elbette beklenilen bir durumdur. Sosyal medyanın sahip olduğu interaktif ve dinamik yapısı ile müzelerde de etkin bir rol oynadığı görülmektedir. Bu dijital kanalların müzelerde giderek etkin bir şekilde kullanılmasının temel sebepleri altında "pazarlama stratejisi" ve "iletişim ağı" yatmaktadır. Bu iki unsur incelediğinde ise sanat müzelerinin neden sosyal medya ve internete ihtiyaç duyduğuna dair cevaplar bulunmakta ve araştırmanın amacı ortaya konulmaktadır. Araştırma kapsamında öncelikle Dünya'da ve Türkiye'de sosyal medya ve internetin tarihsel süreci üzerinde durulmuştur. Daha sonra sosyal medyanın sanat müzeleriyle olan adaptasyonu incelenerek, sosyal medya kanallarını aktif olarak kullanan sanat müzelerinden örneklere yer verilmiş ve bu bağlamda da sanat müzelerinde oynadığı etkin rol incelenmiştir. Bu araştırmada, günümüzde sürekli gelişmekte olan yeni medya hakkında okuyucuya sanat müzeleri bağlamında güncel bir bilgi sunulmak istenmiştir. İnternet ile sosyal medyanın sanat müzelerinde etkin kullanımının irdelemesi bakımdan önemli olan bu araştırma genel tarama modelinde, ilgili literatürün incelenmesi çerçevesinde gerçekleştirilmiştir. Sonuç olarak ise sosyal ağların ziyaretçi ve sanat müzeleri arasındaki etkileşimi arttırıp hızlandırmakta olduğu, daha geniş kitlelere erişebilme imkânı sağlamakla birlikte müze gelirlerini arttırdığı sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Sanat Müzesi, Müze, Sosyal Ağ, Sosyal Medya, İnternet.

[1]Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı, ceydakurtes11@gmail.com

THE DEVELOPMENT AND EFFECTIVE ROLE OF INTERNET AND SOCIAL MEDIA USE IN ART MUSEUMS

[1]Ceyda Kurteş

ABSTRACT

Nowadays, it is seen that art museums have adopted 'the new museology concept' that aims to reach the target audience via modern communication instruments. Museology has reached a new dimension thanks to the newly developed Web 2.0 and Web 3.0 technology. Internet has embraced the whole planet and has already created a global world. Most people, from getting up till going back to bed, use Internet and social media. Hence it is more than natural that art museums use Internet and social media actively in this age of visual culture. It is also obvious that social media plays an effective role in museums with its interactive and dynamic structure. Among the main reasons for the ever-increasing active use of these digital channels in museums come 'marketing strategy' and 'communication network'. When these two elements are examined, it is well understood why art museums need social media and Internet, and the purpose of the research is realized.
Within the scope of the study, first and foremost, the historical process of social media and Internet, both in Turkey and in the world, has been covered. Then, the adaptation of social media by the art museums is examined, examples of art museums that use the social media channels actively are presented, and within this context, the effective role of social media use in art museums is analyzed. With this research, providing the reader with up-to-date information as regards art museums about the constantly developing new media is aimed. Important as it addresses the effective use of Internet and social media in art museums, this study is carried out with the general survey model within the framework of related literature review. As a result, it is established that social networks are enhancing and accelerating the interaction between the visitors and the art museums, and that they not only ensure the possibility to reach out to larger masses, but also increase the revenues of the museums.

Keywords: Art museum, museum, Internet, social network, social media.

MAİL ART SANATI İLE KÜTAHYA'DAKİ MÜZELERİN TANITILMASI

[1]Rabia Eğiren

ÖZET

Kütahya, kent yapısı olarak eski yerleşim yerlerinden biridir. Bu yüzden müzeler yönünden zengin yapıya sahiptir. Tarihi ve kültürel birçok müzelere ev sahipliği yapmaktadır. Müzelerden bazıları bu zamana kadar pek çok uygarlıklardan geçmiştir. Açık hava müzeleri ve kapalı müzelerde bulunan arkeoloji ve tarihi yansıtan yapılar mevcuttur. Bu uygarlıklardan bazıları ise; Hitit, Frigya, Lidya, Pers, Makedonya, Bitinya ve Bergama olarak değişik uygarlıklar görmüştür. Bu uygarlıkları devam ettiren ve Roma'nın ikiye ayrılması sonucunda ortaya çıkan Bizans, Selçuklu ve Germiyan oğulları Beyliği de Kütahya'nın tarihi zenginliğine imza atan toplumlardır. Bu uygarlıklar Kütahya'ya tarihi ve kültürel izlerini yansıtmaktadır. Kütahya'da bulunan önemli müzeler mevcuttur. Bu müzelerin ve uygarlıkların bu zamana kadar bırakmış oldukları bu mucize tarihi dokuları tanıtmak için sanat ve tasarım uygulaması insanların dikkatlerini çekmesi ve korumaları için önemlidir. Kütahya'nın bu tarihi ve kültürel zenginliklerinin tanıtımı için bugüne kadar birçok çaba gösterilmiştir. Bu çabalar kısmen amacına ulaşmıştır. Ancak yeni ürünlerle bu çabayı zenginleştirme gereği vardır. Zira insanlar farklı ve özgün olan ürünlere veya tanıtım araçlarına daima ilgi duymuşlardır. Bu araştırmanın amacı; Kütahya'daki müzelerin tarihi ve kültürlerini yansıtmak, uygarlıkların bırakmış oldukları değerleri insanlara aktarmak için mail art sanatı kullanılarak müzelerin tanıtılmasıdır. Bu araştırma nitel bir araştırmadır. Ayrıca araştırma kapsamında mail art sanatı kullanılarak uygulama çalışması yapılmıştır. Kütahya'nın tarihini ve kültürlerini yansıtan müzeler; Aizonai Antik Kenti, Çini müzesi, Macar Kossuth müzesi, Evliya Çelebi müzesi, Arkeoloji müzesi, Frig vadileri ile sınırlandırılmıştır. Sonra bu müzeler araştırmacı tarafından mail art sanatı kullanılarak özgün bir yaklaşım ile tasarlanmış ve bilgisayar programları yardımıyla yapılmıştır. Araştırmanın sonucuna göre; Bu uygulama Kütahya'daki müzelerinin tarihini ve kültürlerinin tanıtılması için önemlidir. Kütahya'daki müzelerin tanıtımı e-mail art ile daha kolay ve daha hızlı olacak, diğer illere, ülkelere ve kişilere ulaştıkça daha çok Kütahya'nın müzeleri tanıtılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Kütahya, Kütahya Müzeleri, Mail Art

[1]Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı, rabiaaaa_96@hotmail.com

INTRODUCTION OF MUSEUMS IN KÜTAHYA WITH MAIL ART

[1]Rabia Eğiren

ABSTRACT

Kütahya is oldest settlement. It is home to many historical and cultural museums. Some of the museums have passed through many civilizations by this time. Some of these civilizations saw civilizations such as Hittite, Phrygia, Lydia, Persian, Macedonia, Nicaea and Pergamo. These continued civilizations were the Byzantium, Seljuk and Germiyanoğulları principalities when Rome was divided into two. They are the societies that sign on to the historical wealth of Kütahya. There are important museums in Kütahya. It is to introduce miraculous historical textures left by these museums and civilizations to this time. The practice of art and design is important to capture and maintain people's attention. Many efforts have been made so far to promote these historical and cultural riches of Kütahya. These efforts partly achieved their goals. Because people have always been interested in different and unique products. The aim of this research is to introduce museums using mail art to reflect the history and cultures of the museums in Kütahya and to convey the values left by civilizations to people. This research is a qualitative research. The museums, which were then restricted, were designed using mail art with an original design by the researcher and made with the help of computer programs. The museums reflecting the history and cultures of Kütahya are bounded by the ancient city of Aizonai, the Tile Museum, the Kossuth House Museum, the Evliya Çelebi Museum, the Archaeological Museum, the Phrygian valleys. According to the results of the research, this practice is important for the introduction of the history and cultures of the museums in Kütahya. The presentation of the museums in Kütahya will be easier and faster with e-mail art, and more museums of Kütahya will be introduced as they reach other cities, countries and people.

Keywords: Kütahya, Kütahya Museums, Mail Art

TASARIM MÜZELERİNDE İNTERAKTİF UYGULAMALAR VE DİJİTAL MÜZECİLİK

[1]Rumeysa Zeynep Araçlı

ÖZET

Müzeler, toplumu şekillendirebilen nesneler ve bireyler arasında ilişki kurabilme, ortak kültür değerlerine sahip çıkabilme ve bu değerleri gelecek kuşaklara aktarabilme konusu bakımından son derece önemli olmaktadır. Müzeler farklı tür ve yönetim yaklaşımlarıyla yönetilirler. Tür olarak tasarım müzeleri, başta görsel sanatlar olmak üzere, her türlü sanat eserlerinin sergilendiği mekânlar olarak bilinir. Müze mekânları, genel olarak insan ve çevresindeki kalıntıların toplandığı, üzerinde araştırma ve inceleme yapıldığı, onarıldığı, korunduğu ve sergileme faaliyetlerini gerçekleştirmek için kullanılır. Müze mekanlarının etkileşimi müze ziyaretlerini daha anlamlı konuma getirir. Bu nedenle dijital teknoloji ile gelişen yeni nesil interaktif (etkileşimli) müzecilik anlayışı ile bütünleşmek isteyen bireyleri, nesne ile etkileşim konumuna getirebilmek için yeni gelişmelere hâkim olmak gerekmektedir. Çağdaş ve yenilikçi müzecilik anlayışının benimsenmesiyle birlikte, nesne odaklı yaklaşımın yerini izleyici odaklı yaklaşım almıştır. İzleyici odaklı yaklaşım, müze ve nesne çevresinde değişimlere yol açarak izleyiciyi ön planda tutan ve katılımını sağlayan yeni uygulamalar yapılmasını sağlamıştır. Teknolojik gelişmeler ile yaşanan toplumsal değişimler de bu uygulamaları desteklemiştir. Tasarım müzelerinin izleyici ile kurduğu ilişkinin zamanla değişmesi ve teknolojik gelişimin artan olanakları, tasarım müzelerinin uygulama, yöntem ve tekniklerini etkileyerek yapılarını değiştirmektedir. Nesnelerin sergilenme durumunun değiştiği ve izleyiciye yönelik etkileşimli alanların oluşturulduğu görülmektedir. Etkileşimli alanlarda sergilemenin hedef kitle olan izleyici tarafından anlaşılması, tasarım nesnesi ile etkileşim halinde olunması, yorumlanması ve kendi içinde farklı boyutta bir deneyime dönüştürülmesi amaçlanmıştır. Araştırma kapsamında, tasarım müzelerini, teknolojinin nasıl dahil edilebildiği ve edilebileceği, interaktif (etkileşimli) uygulama alanlarına yönelik çalışmalar ile yaklaşımların neler olduğu üzerinde durulmuştur. Çalışmada genel tarama modellerinden ilgili literatürün taranması ve nitel araştırma yöntemlerinden doküman incelemesine bağlı bir araştırma gerçekleştirilmiştir. Araştırma sonunda etkileşimli tasarım müzelerine ilişkin bilgilerin detaylı olarak aktarılması ve izleyici tarafından deneyimin sağlanması için çeşitli uygulama yöntem ve tekniklerin kullanıldığı, bu tekniklerin ve etkilerinin neler olduğu belirtilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Tasarım Müzeleri, Sanat, Teknoloji, Müzelerde Etkileşim, Çağdaş Müzecilik.

[1]Yüksek Lisans Öğrencisi, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü

INTERACTIVE APPLICATIONS AND DIGITAL MUSEOLOGY IN DESIGN MUSEUMS

[1]Rumeysa Zeynep Araçlı

ABSTRACT

Museums are extremely important in terms of establishing relationships between individuals and objects that can shape society, protecting common cultural values and transferring these values to future generations. Museums are managed with different types and management approaches. Design museums by type are known as venues where all kinds of art works, especially visual arts, are exhibited. The museum spaces are generally used to perform human and surrounding remains, research and investigation, repair, protection and exhibition activities. The interaction of museum spaces makes museum visits more meaningful. For this reason, it is necessary to dominate the new developments in order to bring individuals who want to integrate with the new generation interactive (interactive) museology approach developed with digital technology to interact with the object. With the adoption of a modern and innovative museum understanding, the object-oriented approach has been replaced by the audience-oriented approach. The audience-oriented approach led to changes in the museum and object environment, enabling new applications to be made that prioritize the audience and ensure their participation. Technological developments and social changes also supported these practices. Changing the relationship of design museums with the audience over time and increasing possibilities of technological development change the structure of design museums by affecting their applications, methods and techniques. It is seen that the display state of the objects has changed and interactive areas for the audience have been created. The aim is to understand the display in interactive areas by the audience, to interact with the design object, to interpret it and to transform it into a different dimension experience. The study focused on design museums, how technology can and should be included, studies on interactive (interactive) application areas and what approaches are. In the study, a research based on document review, which is one of the general screening models, and the literature review, and qualitative research methods were carried out. At the end of the research, it was stated that various application methods and techniques were used to convey the information about the interactive design museums in detail and to provide experience by the audience, and what these techniques and their effects are.

Keywords: Design Museums, Art, Technology, Interaction in Museums, Contemporary Museology.

SANAT MÜZELERİNDE BİLGİLENDİRME TASARIMLARININ ÖNEMİ: TÜRKİYE VE AVRUPA BİRLİĞİ ÜLKELERİNDEKİ MÜZE ÖRNEKLERİNİN İNCELENMESİ

[1]Deniz Babilik

ÖZET

Müzeler, dünya mirası tarihinin bir düzen ve fonksiyon çerçevesi içerisinde sınıflandırılıp somuta indirgendiği mekanlar olarak tanımlanabilir. Müze anlayışının ilk doğduğu zamanlarda insanlığın geçmiş zamana duyduğu merak ve eski eserleri sergileme güdüsü ağır basarken 21.yy müzelerinde yenilikçi bakış açılarının ortaya çıktığı gözlemlenmektedir. Zaman içinde evrimleşen müze kavramı, ilkel çağ kalıntılarından sanat ve bilime uzanan alternatif bakış açıları ortaya çıkarmaktadır. Teknolojinin ilerlemesi ile müzecilik anlayışı, sergileme ve sunum yöntemleri sürekli olarak yenilikçi anlayış doğrultusunda değişkenlik göstermektedir. İnsan doğasının sahip olduğu iç dünya, duygu frekanslarıyla işlenmektedir. Bilinç süzgecinden geçen duygu frekanslarının oluşturduğu etkileşim, yaratıcılığın oluşmasına uygun zemini hazırlamaya çalışır. Bilinç düşünür, hayal eder, kurgular ve üretir. Ortaya çıkan ürün, insan ruhunun yansıması olan sanat eserini oluşturur. Sanatın mağara duvarlarından başlayan tarihsel süreci, günümüz tarihine modern sanat anlayış kavramının niteliksel yapısına uyum sağlayarak ulaşmaktadır. Sanatın var olduğu bu süreçleri sergileme güdüsü ve kalıcılığını sağlama amacı sanat müzeleri kavramını doğurur. Sanat müzeleri, özellikle görsel sanat eserlerinin sergilendiği bir alandır. Günümüzde sanat müzelerinde ziyaretçinin etkileşimini arttırmak, ziyaretçi ile bilgi akışını sağlamak ve iletişim kurabilmek adına birçok farklı yöntem tercih edilmektedir. Bu yöntemlerden birisi olarak; modern zamana adapte edilmiş, zaman ile paralel olarak evrimleşen görsel iletişim tasarımı disiplinleri yer almaktadır. Müzelerin, ziyaretçiyle doğrudan iletişim kurabilmek, müzede bulunan eserler hakkında ziyaretçiyi bilinçlendirmek ve ilgi uyandırmak adına oluşturulan bilgilendirme tasarımları müze ile ziyaretçi arasında kurulan bağ açısından önemli bir yere sahiptir. Bu araştırma, kamuya açık bir hizmet birimi olan sanat müzelerinin bilgilendirme ve tanıtım amaçlı yararlandıkları görsel iletişim ve sergileme tasarımı pratiğinin Türkiye ve Avrupa Birliği ülkelerindeki örnekleri incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Müze Eğitimi, Sanat Müzesi, Bilgilendirme Tasarımı, Türkiye ve Avrupa Birliği.

[1]Yüksek Lisans Öğrencisi, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı, denizbabilik6@gmail.com

THE IMPORTANCE OF INFORMATION DESIGNS IN ART MUSEUMS: INVESTIGATION OF TURKEY AND EUROPEAN MUSEUMS OF COUNTRY EXAMPLES

[1]Deniz Babilik

ABSTRACT

Museums can be defined as places where world heritage history is classified and embodied within a framework of order and function. When the museum was first born, humanity's curiosity about the past time and the motivation to exhibit the ancient artifacts was overwhelming, 21.it is observed that innovative perspectives emerge in century museums. The concept of the museum, which evolved over time, reveals alternative perspectives ranging from primitive age ruins to art and science. With the advancement of technology, the understanding of museology, the methods of exhibiting and presenting constantly vary in the direction of innovative understanding. The inner world of human nature is processed with frequencies of emotion. The interaction generated by the frequencies of emotion passing through the consciousness filter attempts to prepare the appropriate ground for the formation of creativity. Consciousness thinks, imagines, fictions and produces. The resulting product forms the work of art, which is a reflection of the human spirit. The historical process of art starting from the cave walls attains today's history by adapting to the qualitative structure of the concept of modern art understanding. The motive of exhibiting these processes in which art exists and the purpose of ensuring its permanence gives rise to the concept of art museums. Art museums are an area where visual art works are exhibited, in particular. Today, many different methods are preferred in art museums in order to increase the interaction of the visitor, to ensure the flow of information and to communicate with the visitor. As one of these methods, there are disciplines of visual communication design that have been adapted to modern times and evolved in parallel with time. The information designs created by museums in order to communicate directly with the visitor, to raise the visitor's awareness about the artifacts found in the museum and to arouse interest have an important place in terms of the bond established between the museum and the visitor. This study examined examples of the visual communication and exhibition design practice used by art museums, which are a public service unit, for informational and promotional purposes in Turkey and European Union countries.

Keywords: Museum Education, Art Museums, Information Design, Turkey and the European Union.

POSTMODERN SANATLA DEĞİŞEN MÜZEDE SERGİLEME ALGISI

[1]Meltem Özkan

ÖZET

Günümüzde çağdaş sanat ile sanat müzelerindeki sanat eserleri ve sergilenme sekilleri değişime uğramıştır. Müzelerde dokunulmaması gereken sanat nesnesi, etkileşime açık bir konuma gelmiştir. Bu eserler sergilendiği mekânın birer malzemesi haline gelmiştir. İzleyiciyi estetik aurası altına alan ve hayranlık uyandıran eserler, özellikle 1960 sonrası sanatsal tavır değişikliği nedeniyle sorgulanmış ve değişmiştir. Her şeyin sanat, herkesin sanatçı olabildiği bu dönemde, herşeyi müzelerde sergilenen eserler olarak görebilmek mümkündür. Müzeler bu yönü ile giderek popülerizme, medyaya ve tüketim kültürüne hizmet eden yeni bir işlev edinmiştir. Müzelerin ismi, sergilenen eserin spekülasyonu doğrultusunda gündeme gelir ve müzeler bu oranda ziyaretçi çeker olmuştur.
Postmodern sanat anlayışı ile sanat nesnesinin orijinalliği, değerliliği, sergilenebilirliği sorgulanmış ve bugüne dek müzelerde karşımıza çıkan sanat eserlerinin sergilenen- sergilenme şekli ilişkisi değişime uğramıştır. Sanat nesnesi birçok çağdaş sanat müzesinde karşımıza çıkan eserler gibi, bizi düşündürür, toplumsal ve kültürel olayları irdeletir, sergilenme şekli ile dayatılan tüm sınırlılıkları kaldırır. Hatta gerekirse müzenin çatısını dahi ortadan kaldırır. Bulunduğu müzeyi veya galeriyi kendine ana malzeme olarak alır ve içindeki tüm nesneleri elimine eder ve boşluğu simgeler. Tüm bu sergilenme şekilleri müze ve galeri ortamının sorgulanmasından ileri gelir. Bu araştırmada sanat müzelerinin tarihsel süreci ve geçici sergilerinde, koleksiyonlarında yer alan sanat eserlerinin -sergilenme şekillerinin modern ve postmodern dönemde geçirdiği değişim ele alınmıştır. Araştırmanın ana amacı, çağdaş sanat ile müze algısı ve müze sergilemelerindeki değişimi örnekler üzerinden irdelemek, buna bağlı olarak müzelerin sergileme işlevlerindeki değişimi ortaya koymaktır. Araştırmada veri toplama tekniği olarak doküman analizi uygulanmış, konuyla ilgili yazılı kaynaklardan ve görsellerden yararlanılmıştır. Veriler konulara göre derlenerek yorumlanmış ve konular arasında bağlantı kurulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Çağdaş Sanat, Postmodernizm, Müze, Mekânsal Kurgu, Sergileme.

[1]Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Yüksek Lisans, meldem4348@gmail.com

PERCEPTION OF EXHIBITING IN MUSEUM CHANGING WITH POSTMODERN ART

[1]Meltem Özkan

ABSTRACT

Today, contemporary art and art works in art museums and display styles have undergone changes. The art object, which should not be touched in museums, has become open to interaction. These works have become the material of the place where they are exhibited. The works, which enshrined and admired the viewer under their aesthetic aura, have been questioned and changed, especially due to the post-1960 change in artistic demeanor. In this period, when everything is art, everyone can be an artist, it is possible to see everything as works exhibited in museums. With this aspect, museums have increasingly acquired a new function serving populism, media and consumer culture. The name of the museums comes up in line with speculation about the work on display, and the museums have attracted visitors at this rate. The originality, worthiness and exhibitionability of the art object with the postmodern understanding of art have been questioned and the relationship between the way the art works exhibited and exhibited in museums has changed. The art object, like many contemporary art museums, makes us think, examines social and cultural events, and removes all the limitations imposed by the way it is exhibited. It even removes the roof of the museum if necessary. It takes the museum or gallery as its main material and eliminates all the objects in it and symbolizes the void. All these displays come from questioning the museum and gallery environment. In this research, the historical process of art museums and their temporary exhibitions, the changes in the way art works are exhibited in their collections during the modern and postmodern period were discussed. The main aim of the research is to examine contemporary art and Museum perception and change in museum exhibits through examples, and to reveal the change in exhibition functions of museums. In the research, document analysis was applied as a data collection technique and written sources and visuals were utilized. The data is compiled and interpreted according to the subjects and links are established between the subjects.

Keywords: Contemporary Art, Postmodernism, Museum, Spatial Fiction, Exhibition.

SANAL MÜZELERDE ARAYÜZ TASARIMI: AHMET YAKUPOĞLU SANAL MÜZESİ

[1]Öğr. Gör. Ömer Zahid Kubat

ÖZET

Çağın gerekliliklerinden biri haline gelen internet, e-ticaretten müzelerin sanal gezintilerine kadar birçok alanı kapsayan adeta bir dünya haline gelmiştir. İnsanlar teknolojinin sağladığı olanakların gelişmesi sayesinde bir nevi internetle bütünleşmiş durumdadır. Bu gelişmenin getirdiği araçlardan biri akıllı telefonlar olmuştur. Yaşanmış olan Covid-19 salgını ile birlikte insanların evlerinde geçirdikleri vakitle bağlantılı olarak akıllı telefon kullanımı artmıştır. Bu süre içerisinde müzeler de kendini geliştirerek sanal ortamda yer almıştır. İnternette Türkiye'den ve Dünya'dan genellikle fiziki olarak mevcut olan müzelerin 360 derece gezintileri bulunmaktadır. Sanal müzelerse fiziki ortama ihtiyaç duymamaktadır. Sanal müzelerde eserlerin bir arayüz vasıtasıyla gösterime sunulması amaçlanmaktadır. Bir yandan da sanatçı; çeşitli videolar, sesler ve görüntülerle tanıtılmaktadır. Fiziki müzelere nazaran sanal müzelerde fiziki alan sıkıntısı yaşamadan sanal ortamın el verdiği şekilde sergileme ve tanıtım faaliyetiyle farklı görüntü elemanlarıyla gösterim yapılmaktadır. Görüntü elemanlarının sergilenmesi ve gösterime sunulması ancak bir arayüz ile sağlanmaktadır. Bu amaçla ziyaretçiyi estetik bir görüntüyle karşılayan ve yönlendirebilir şekilde tasarlanan bir sanal müzenin karşılaması gerekmektedir. Bu amaçla arayüz tasarımlarına büyük görev düşmektedir. Arayüz; menü ve sayfa tasarımlarının grafik tasarım ilkeleri sayesinde kullanıcı dostu olmak üzere tasarlanmasıyla ziyaretçiyi kültürel, tarihi, sanatsal veya bilimsel bilgiye ulaştırabilmektedir. Buna binaen ulusal ve uluslararası anlamda kültür-sanat paylaşımının kapılarını kolaylıkla hızlı bir şekilde açmaktadır. Ahmet Yakupoğlu kültür-sanat açısından ulusal ve uluslararası boyutta Türkiye'nin bulunması zor sanatçılarından birisidir. Kültürel ve sanatsal açıdan birçok özelliği bulunan Yakupoğlu'nun anlayışının teknolojinin vasıtasıyla kavranması ve yayılması gerekmektedir. Bu görüşle daha önce uygulanmış olan fakat günümüz teknolojisine göre yetersiz kalmış Ahmet Yakupoğlu Sanal Müzesi yeni teknolojik yapısı ve tasarımıyla yeniden yapılandırılmıştır. Bu kapsamda kişisel birçok kaynaktan Yakupoğlu'nun eserleri ve kendisiyle ilgili görüntüler, videolar ve sesler elde edilmiştir. Arayüz tasarımı oluşturulmasıyla ilgili araştırmanın temelinde nitel yöntemler bulunmaktadır. Hem dünyada hem de Türkiye'deki sanat müzeler incelenerek avantajları ve revizeleriyle birlikte uygulanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Grafik Tasarımı, Sanal Müze, Web Arayüz Tasarımı, Web Tasarımı

[1]Bilecik Şeyh Edebali Üniversites, Bozüyük Meslek Yüksekokulu, Tasarım Bölümü Grafik Tasarımı Programı, omerzkubat@gmail.com

INTERFACE DESIGN IN VIRTUAL MUSEUMS: AHMET YAKUPOĞLU VIRTUAL MUSEUM

[1]Lecturer Ömer Zahid Kubat

ABSTRACT

Internet, which has become one of the requirements of the era, has become a world that covers many areas from e-commerce to virtual tours of museums. People are somehow integrated with the internet thanks to the development of the opportunities provided by technology. One of the tools brought by this development has been smartphones. With the Covid-19 outbreak, the use of smartphones has increased in connection with the time people spend at home. During this time, the museums also developed themselves and took place in a virtual environment. Internet from Turkey and the world generally has 360 degree navigation of the museum, which is physically present. Virtual museums do not need physical environment. It is aimed to display the works in virtual museums through an interface. On the other hand, the artist; it is introduced with various videos, sounds and images.
In virtual museums compared to physical museums, displaying with different visual elements is performed by displaying and promoting activities in a way that the virtual environment allows without experiencing physical space shortage. Displaying and presenting the display elements is only provided with an interface. For this purpose, a virtual museum designed to meet and guide the visitor with an aesthetic appearance must meet. For this purpose, interface designs have a big duty. Interface; By designing the menu and page designs to be user-friendly thanks to the graphic design principles, the visitor can reach cultural, historical, artistic or scientific information. Therefore, it opens the doors of culture and art sharing easily in a national and international sense. Ahmet Yakupoğlu in terms of culture and arts in the national and international levels is one of Turkey's presence difficult artist. The understanding of Yakupoğlu, which has many cultural and artistic aspects, needs to be grasped and spread through technology. Ahmet Yakupoğlu Virtual Museum, which was previously implemented with this view, but was inadequate in today's technology, was restructured with its new technological structure and design. In this context, images, videos and sounds related to Yakupoğlu's works and him from many personal sources were obtained. Qualitative methods are at the core of the research related to the design of the interface. Both were applied with advantage in the world as well as examining and revising art museums in Turkey.

Keywords: Graphic Design, Virtual Museum, Web Interface Design, Web Design

ÇAĞDAŞ SANAT EĞİTİMİNDE MÜZELERİN YERİ VE ÖNEMİ

[1]Özge Bodur

ÖZET

Bu çalışmanın amacı, çağdaş sanat eğitiminde müzelerin yeri ve nasıl kullanıldıkları hakkında bilgiler vermektedir. Çağdaş sanat eğitim anlayışında bireylerin nasıl etkin bir rol oynaması gerektiğini hedeflemektedir. Günümüz çağdaş sanat eğitim anlayışında, bireylerin pasif olmadığı aktif olarak eğitime dâhil olduğu eğitim anlayışı benimsenmektedir. Çağdaş sanat eğitim anlayışı, sorgulayan ve düşünen yaratıcı bireyler geliştirmeyi hedeflerken, bireylerin aynı zamanda gerçek öğrenme ortamlarında yaparak yaşayarak öğrenmelerini hedefler. Öğrenilen bilginin gelip geçici olmasından çok kalıcı olmasını ister. Bu anlamda müzeler dikkat edilmesi gereken bir konuma gelmektedir. Çünkü müzeler, sanat eğitimi sürecinde gerçek sanat eserlerini aktif olarak izleyiciyle buluşturur. Yaşamın içinde sanat ve eğitimi en etkili bir şekilde karşı tarafa iletir. Genel işlevlerinin yanı sıra bireye kendi öz hayatında, geçmişten günümüze kadar insanların yaşamı hakkında ve yaratılan eserler hakkında bilgi vermektedir. Birey yaşadığı gördüğü her şeyi deneyimler ve fikir sahibi olur. Müzeler bireylerin aynı zamanda müzelerde yapılan etkinliklere aktif bir şekilde katılımlarını da sağlamaktadır. Müzede yapılan tüm etkinliklerin bir kısmı, bireyin tarih bilinci kazanmasını, estetik beğeni yargısının gelişmesini ve biçimlendirme yapabilmesini sağlar. Müzeler, çağdaş sanat eğitiminde kapsamlı bir kurum olarak, birey ve öğrenme ortamı arasında bir köprü oluşturur. Çünkü sanat eğitiminde müzelerin önemli bir rol oynadığı, özellikle müzelerinin eğitim programları incelendiğinde anlaşılmaktadır. Çağdaş sanat eğitim anlayışında da bireylere kazandırılmak istenen asıl davranışın, sanatın sadece tuval üzerinden oluşmadığını ifade etmektir. Böylelikle birey, çağdaş sanat eğitimindeki eserleri görür ve deneyimler, böylelikle daha kalıcı bilgi elde edilmiş olunur. Bu çalışmada çağdaş sanat eğitiminde müzelerin yeri ve önemi ile ilgili literatür taramasıyla elde edilen verilerin yorumlanması, müzelerin eğitim programlarından ortaya çıkan sonuçların irdelenmesi ve yapılan araştırma sonuçlarının analizi ortaya konulmaya çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Çağdaş Sanat, Müze, Eğitim Süreci

[1]Yüksek Lisans Öğrencisi, Dumlupınar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Programı- KÜTAHYA

THE PLACE AND IMPORTANCE OF MUSEUMS IN CONTEMPORARY ART EDUCATION

[1]Özge Bodur

ABSTRACT

The purpose of this study is to give information about the place of museums in contemporary art education and how they are used. It aims at how individuals should play an active role in contemporary art education. In today's contemporary art education approach, the education approach in which individuals are actively involved in education is adopted. While contemporary art education understanding aims to develop creative individuals who question and think, it also aims at individuals learning through living in real learning environments. He wants the information learned to be permanent rather than temporary. In this sense, museums come to a position that needs attention. Because museums actively bring together real works of art with the audience during the art education process. It transmits art and education in the most effective way in life. In addition to its general functions, it gives information to the individual about his life, about the life of people from past to present and about the created works. The individual experiences and sees everything he sees. Museums also enable individuals to actively participate in activities held in museums. Some of the activities carried out in the museum enable the individual to gain awareness of history, the judgment of aesthetic appreciation to develop and to form. Museums, as a comprehensive institution in contemporary art education, form a bridge between the individual and the learning environment. Because it is understood that museums play an important role in art education, especially when the education programs of museums are examined.

It is to express that the main behavior that is desired to be gained to individuals in contemporary art education is that art does not only occur on canvas. In this way, the individual sees the works in contemporary art education and experiences, thus more permanent information is obtained. In this study, it is tried to reveal the interpretation of the data obtained from the literature review about the place and importance of museums in contemporary art education, to examine the results of the education programs of museums and to analyze the results of the research.

Keywords: Contemporary Art, Museum, Education Process

TÜRKİYE'DEKİ KENT MÜZE LOGOLARININ ANALİZİ

[1]Abdulmetin Siyam

ÖZET

Müzeler, bir toplumun, bölgenin, yörenin ve kişilerin birer miras deposu olarak bünyesinde eserleri toplayıp, koruyup, onarıp, sergileyip ve eğlendirerek geçmişten günümüze ışık tutan önemli kurumlar olmuşlardır. Bir insanı, bölgeyi ve toplumu ilgilendiren her konu ve nesne müzelerin ilgi alanına girdiği için, kentler de bu anlamda insanların mirasını yansıtan en önemli varlıklar olduğundan, kent olgusu da müzelerin vazgeçilmez odak noktasını oluşturmuşlardır. Günümüzde küreselleşen ve büyüyen kentler, belleklerindeki kültürel değerlerin silinmesi hatta yok olması ile karşı karşıya kalmaktadır. Kentler bu sebeple, geçmişten gelen kültürel mirasın yaşatılması ve tanıtılması için mücadele vermeleri gerekmektedir. Bu mücadelenin, çok farklı yöntemle gerçekleştirilebildiği gibi kent müzeleri sayesinde de olabilmektedir. Kent Müzeleri, bu anlamda geçmiş ile gelecek arasında köprü oluşturan ve kentin kültürel tarihi hakkında bilgiler veren ve onların kanıtlarını sunan en önemli kurumlardandır. Bu önemli misyonu yüklenen ve kent kültür mirasını sunmaya çalışan Kent Müzeleri'nin, her kurumda olduğu gibi kurumsal kimliğini temsil eden logo tasarımları vardır. Logo, kurum veya kuruluşların görsel imgelerini oluşturan ve tanıtılması için kullanılan grafiksel iletişim araçlarıdır. Kullanılan bu logolar, bir kurumun dışarıyla bağlantı kurmasına yarayan en önemli unsurlardan biridir. Kentlerin, tarihindeki önemli bir kültürel unsurun logo da kullanılması, hem müzeyi hem de kenti tanıtma konusunda etkili bir araç olacağı bilinmektedir. Bu bağlamda Kent Müzeleri'nin logoları, o kenti ne kadar temsil edebildikleri, oluşturulma felsefeleri; gösterge, gösteren ve gösterilen açısından analiz edilmesi bu araştırmanın gerekçesini oluşturmuştur. Araştırmada, Türkiye'deki toplam 6 (altı) Kent Müzesi'nin logosu analiz edilmiştir. Elde edilen analiz ve araştırma sonuçları ile, logoda, kentlerin tarihindeki önemli bir kültürel unsuru bünyesinde bulundurması ve yansıtması, hem müzeyi hem de kenti tanıtma konusunda etkili bir yöntem olacağı görülmektedir. Ayrıca var olan ya da kurulacak olan bu müzelerin, logo tasarlama sürecinde önemli katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Kent Müzeleri, Kent, Logo, Kurum Kimliği, Analiz

[1]Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Anabilim Dalı, metinsiyam@gmail.com

ANALYSIS OF CITY MUSEUM LOGOS IN TURKEY

[1]Abdulmetin Siyam

ABSTRACT

Museum have become important institutions that shed light from past to present by collecting, protecting, repairing, exhibiting and entertainig artifacts as a heritage storehouse of a society, region, locality and people. Since every subject and object that concerns a person, region and society is in the interest of museums, cities are also the indispensable focal point of museums, as they are the most important assets that reflect the heritage of people in this sense. Today, globalizing and growing cities are faced with the erasure or even disappearance of cultural values in their memories. For this reason, cities need to struggle to survive and promote the cultural heritage from the past. This struggle can also be carried out through the city museums as it can be carried out in many different ways. In this sense, city museums are one of the most important institutions that create o bridge between the past and the future, providing information about the cultural history of the city and their evidence. The City Museums, which have this important mission and try to represent cultural heritage of the city have logo designs that represent their corporate identity as in every institution.
Logo is the graphical communication tools used to promote and visualize institutions or organizations. These logos used are one of the most important elements that enable an institution to connect with the outside. It is known that the use of on important cultural element in the history of cities in the logo will be on effective tool in promoting both the museum. In this context, the logos of the city museums, can represent that city, their philosophy of creation, being analyzed in terms of the indicator, the signifier and the signified has constituted the justification for this research. In the study, a total of 6 (six) City Museums' logos in Turkey has been analyzed. With the results of the analysis and research, it is seen in the logo that it contains and reflects an important cultural element in the history of the cities and that it will be an effective method of promoting both the museum and the city. In addition, it is thought that these museums will make an important contribution to the logo design process.

Keywords: City Museums, City, Logo, Corporate Identity, Analysis

ALBRECHT DÜRER'İN GRAVÜRLERİ ÜZERİNE BİR ANALİZ

[1]Ceyda Kurteş

ÖZET

Albrecht Dürer, Kuzey Rönesans'ının öncülerinden sayılan ve aynı zamanda batı sanatında da önemli rol oynamış sanatçılardan biridir. Gravür baskı tekniğinin gelmiş geçmiş en büyük ustalarından kabul edilen sanatçının eserleri, yalnızca 16. yy. Alman kültürünün şekillenmesini sağlamakla kalmamış, tüm sınırları ve kültürleri aşmıştır. "Rönesans insanı" tanımına tam olarak uyan sanatçı, yenilikçi bir kişilik olarak, şüphesiz gravürlerindeki ince işçiliği ve tekniği ile gravürün üst seviyelere ulaşmasını sağlamıştır. Gravürlerindeki sembolik anlatımı ise daima uzmanlığını gösteren en önemli özelliğinden biri olmuştur. Yaşadığı dönemde büyük bir deha olan sanatçı, belki de ekonomik nedenlerle yapmaya başladığı gravürlerini yaşamı boyunca sürdürmüş ve baskı tarihinde oldukça önemli bir yer edinmiştir. Sanatçı, aynı zamanda gravürün yalnızca resme yardımcı bir tarz olarak değil, tek başına bir sanat olduğu görüşünü savunarak yeni teknik ve konuların önünü açmış bununla birlikte gravürlerinde izlediği yol ve yöntemler ile yeni nesiller için daima örnek teşkil edecek nitelikte olmuştur. Onun gravürdeki ustaca teknikleri nesiller sonrasında ve hatta günümüz sanatçıları için de adeta yol gösterici olmuştur. Albrecht Dürer, günümüzde resim, grafik ve animasyon gibi farklı disiplinlerden birçok sanatçının gönlünde önemli bir yer edinmiş durumdadır.
Bu araştırmanın amacı, Albrecht Dürer'in sanat hayatına bakmak ve bu doğrultuda önemli gravür eserlerinin incelenmesini sağlamaktır. Dürer'in sanat anlayışının incelenmesiyle birlikte bu alanda çalışacak ilgili kişilere katkı sağlaması açısından önemli olan araştırma, sanatçının gravürleri ile sınırlı olup genel tarama modelinde, ilgili literatürün incelenmesi çerçevesinde gerçekleştirilmiştir. Bu araştırma kapsamında öncelikle Dürer'in hayatından bahsedilmiş, sanatçının sanatsal ve entelektüel gelişimi ele alınmıştır. Son olarak kısaca gravür tekniğinden bahsedilerek sanatçının önemli gravürleri üzerine bir analiz yapılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Albrecht Dürer, Gravür, Çukur Baskı, Oyma Baskı, Baskıresim.

[1]*ceydakurtes11@gmail.com*

AN ANALYSIS ON ALBRECHT DURER ENGRAVINGS

[1]Ceyda Kurteş

ABSTRACT

Albrecht Dürer, accepted among the pioneers of the Northern Renaissance, is one of the artists who played a significant role in 'Western art', as well. The works of the artist, who is considered one of the greatest masters of gravure printing, not only shaped the 16th century German culture, but also far exceeded all boundaries and cultures. The artist, fitting perfectly into the definition of 'Renaissance man', and being an innovator, undoubtedly caused engraving to reach an ultimate level thanks to the fine craftsmanship and technique in his engravings. And the symbolic expression in his gravures has become one of the most prominent features showing his mastery. Being a great genius of his time, the artist continued his engravings, probably started due to economic reasons, throughout his life, and gained a quite important place in print history. Advocating the argument that engraving is an art alone, rather than an auxiliary method to painting, he also paved the way for new techniques and practices, and has always been an exemplary artist for the younger generations with his methods and techniques in engraving. His artful techniques in engraving has been virtually guiding through generations, even for today's artists. Today, Albrecht Dürer has found a place in many artists' hearts from various disciplines such as painting, graphic, and animation.
The objective of this research is to examine Albrecht Dürer's art life, and within this context, to analyze his essential engravings. Together with analyzing Dürer's sense of art, the study is important in terms of contributing to researches in this field, but is limited only to the artist's engravings, and is carried out with the general survey model within the framework of related literature review. In the scope of this research, primarily, life of Dürer is mentioned, then artistic and intellectual development of the artist has been discussed. Lastly, referring the engraving technique briefly, an analysis has been made on Dürer's engravings.

Keywords: Albrecht Dürer, engraving, intaglio print, etching, printmaking.

KÜTAHYA OYALARININ SERAMİK UYGULAMA İLE TAKIYA DÖNÜŞTÜRÜLMESİ

[1]Haldun Şekerci [2]Bülent Tüfekçi

ÖZET

Süslenme ve süsleme arzusu insanoğlunun yaradılışı ile başlar. İnsanda var olan bu istek yaşadığı döneme göre çeşitlilik göstererek süregelmiştir. Toplumlar kendilerini ifade etmek için sanatı kullanmışlardır. Geleneksel el sanatları bir milletin kültürünü temsil eden unsurlardan biridir. Anadolu sahip olduğu el sanatlarının çeşitliliği ile önemli bir uygarlık merkezidir. Anadolu kadını sevinçlerini, üzüntülerini, heyecanlarını renklere, ilmeklere dökerek oyaya dönüştürmüştür. İğne oyalarının boyutlu yapısı ve süsleyici niteliği ile el sanatlarımız içinde önemli bir yeri vardır. Roma, Bizans, Anadolu Selçuklu devleti, Osmanlı İmparatorluğu gibi birçok kültür ve medeniyete ev sahipliliği yapan Gediz İlçesinde yazmalara hayat veren iğne oyaları yöreye göre biçimlenmekte ve özgün isimler almaktadır. Bu çalışmada, İğne Oyaları araştırılmış, Kütahya'da kullanılan İğne Oyaları incelenerek seramik bünye ile birleştirilerek takı yapılması amaçlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Kütahya, Geleneksel, İğne Oyaları, Seramik, Takı

[1]Dr. Öğr. Üyesi, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi El Sanatları Tasarımı ve Üretimi Bölümü, Kütahya, haldun.sekerci@dpu.edu.tr
[2]Y. Lisans Öğrenci, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Seramik ve Cam Bölümü, Kütahya, ankacini@gmail.com

SERAMİK SANATINDA ENDÜSTRİYEL KALIPLAMA YÖNTEMLERİNİN KULLANILMASI

[1]Özcan Olca, [2]Doç. İsmet Yüksel

ÖZET

Seramik üretimi, tarihsel süreç içerisinde çeşitli üretim yöntemleri ile karşımıza çıkmaktadır. Farklı dönem, kültür ve imkanlar çerçevesinde seramik üretim yöntemlerinin daha fazla miktarda kap-kaçak üretmek için kullanıldığı gözlemlenmiştir. Endüstriyel üretim yöntemlerden biri olan kalıp ile şekillendirmenin tarihsel süreci incelendiğinde ise elle ve torna yoluyla şekillendirme kadar eski bir geçmişi olduğu görülmüştür. Seramik üretiminde kalıp kullanım ihtiyaçtan kaynaklı üretim esasına dayalı olarak ortaya çıkmıştır. Kalıp yöntemi ile üretilen seramik ürünler, salt ihtiyacı karşılamak üzere tasarlanan, işlevselliğin ön planda tutulduğu, seri olarak üretilebilen, teknik, estetik ve ergonomik öğelerin birleşimi ile oluşan ürünlerdir. Seramik ürünlerin çoğaltılması işlemi, kalıplara, kalıplama yöntemlerine ve üretim çeşitliliği esasına dayanmaktadır.
Günümüz seramik endüstrisinde gelişen teknolojilerle birlikte artan üretim taleplerine cevap verebilmek adına kullanılan üretim yöntemlerini de sürekli geliştirilmektedir. Sektörde amaç basit ve net olarak üretimi kolaylaştırmak, seri üretimi artırmak olmuştur. Bu sebeple seramik üretiminde kullanılan kalıplama yöntemleri gelişen teknolojiye ayak uydurarak sürekli gelişme göstermektedir. Seramik sanatı ise endüstri alanıyla her zaman, yakın bir ilişki içerisinde olmuş ve gelişen teknolojiyi yakından takip ederek sanatsal seramik üretiminde kullanılmıştır. Günümüzde birçok seramik sanatçısı, kalıplama ve kalıpla üretime gereksinim duyarak, endüstriyel üretim yöntemleri sanatsal üretim sürecinde tercih etmiştir. Bu yöntemler sanatçıya zaman ve üretim açısından kolaylık sağlamanın yanında sanatsal bir söylem ve araç olarak da ilham kaynağı olmuştur.
Araştırmanın amacı endüstriyel seramik kalıplama ve üretim yöntemlerinin incelenerek, elde edilen bilgilerin derlenmesi ve bu üretim yöntemlerini kullanılarak üretim süreçlerinin tamamlayan sanatçıların ve ortaya çıkan seramik eserlerin endüstri sanat ilişkisini bağlamında irdelenmesidir.
Bu araştırma kapsamında endüstriyel seramik alanında kullanılan, kalıplama ve üretim yöntemleri araştırılarak bu sistemlerin üretim süreçleri irdelenmiştir. Ayrıca çalışmada bu üretim yöntemlerini kullanarak seramik eserlerini üreten seramik sanatçılara ve eserlerine yer verilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Seramik Sanatı, Endüstriyel Seramik, Seramik Üretim Yöntemleri, Kalıp ile Üretim.

[1]*Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik Cam Bölümü, olcaozcan@gmail.com*
[2]*Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik Cam Bölümü, ismet.yuksel@dpu.edu.tr*

GÖRSEL KAYIT ALTINA ALINAN RESİMLERDE KARŞILAŞILAN SORUNLAR

[1]Dr. Öğr. Üyesi Hüseyin Uysal

ÖZET

Sanat bir ifade etme biçimidir. Bu ifade etme sürecinde sanatçılar, kendilerine yakın bulduğu çeşitli malzemeleri kullanabilmektedirler. Kullanılan malzemelerdeki çeşitlilik farklı sanat dallarını meydana getirmektedir; renkler ve çizgiler resim sanatını, sesler müziği, sözcükler edebiyatı ve hareketler ise dansın ontik bütünlüğünü oluşturmaktadır. Bu farklı sanat dalları, kullandığı malzemelerin hitap ettiği duyuya göre temel anlamda dörde ayrılmaktadır; göze hitap eden sanatlar "Plastik Sanatlar (Görsel Sanatlar)", kulağa hitap eden sanatlar "Fonetik Sanatlar (İşitsel Sanatlar)", göze hitap eden ancak harekete dayalı sanatlar "Ritmik Sanatlar" dır. Plastik, fonetik ve ritmik sanatların birleşimiyle ortaya çıkan sanat dalları ise "Karma Sanatlar" başlığında ele alınmaktadır. Plastik sanatların içerisinde resim, heykel, mimari; fonetik sanatların içerisinde müzik, edebiyat; ritmik sanatlar içerisinde dans, pandomim; karma sanatların içerisinde ise sinema, opera, bale ve tiyatro yer almaktadır. Her bir sanat dalını belgesel nitelikli kayıt altına alma işlemi, yapısal anlamda birbirinden farklılık göstermektedir. Plastik sanatlar görsel kayıt, fonetik sanatlar işitsel ve yazınsal kayıt, ritmik ile karma sanatlar ise hem işitsel hem de görsel yapıya sahip video kayıt ile belgelenebilmektedir. Nitel araştırma yöntemlerinden doküman incelemesi modeli ile gerçekleştirilen bu araştırmanın amacı, Kastamonu Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-İş Eğitimi Anabilim dalında öğrenim gören 1., 2., 3. ve 4. sınıf öğrencilerinin, görsel kayıt altına alınan resimlerinde karşılaşılan sorunları incelemektir. Bu amaç doğrultusunda öğrencilerin resimlerinin görsel kayıtları, yani eser fotoğrafları üç alan uzmanı ile detaylı bir şekilde incelenmiştir. Sonuç olarak, görsel kayıt altına alınan resimlerde karşılaşılan sorunlar; "Işığın Doğru Kullanılamadığı Görseller, Yanlış Açıyla Kayıt Altına Alınan Görseller ve Eser Dışı Mekânsal Detayların Bulunduğu Görseller" olmak üzere toplam üç ana başlık altında ortaya konmuştur. Araştırma, benzer hataların tekrarlanmaması ve diğer araştırmacılara örnek teşkil etmesi açısından önemli görülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Sanat, Sanat Eğitimi, Resim, Fotoğraf, Görsel Kayıt

[1]Kastamonu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü, huysal@kastamonu.edu.tr

MÜZİKTEN ETKİLENEN RESSAMLAR VE ESERLERİ

[1]Dr. Öğr. Üyesi Hüseyin Uysal

ÖZET

Sanat; düşünme, içselleştirme ve estetik kaygı temelli bir ifade etme biçimidir. Mağara dönemlerinden günümüz modern yaşamına kadar bu ifade etme biçimi hep var olmuştur. İlk insanların av büyüsü ritüellerinde yer verdikleri melodiler, sözcükler, danslar, resimler ve heykeller sanata temel oluşturmuş, teknolojinin ilerlemesi, insanlık değerlerinin anlamlandırılması, tinsel ihtiyaçların fark edilmesi ve iç dünyanın dışavurum coşkusuyla sürekli gelişerek günümüz çağdaş sanatına dönüşmüştür. Bir ifade etme biçimi olan sanatta amaç, estetik süjenin estetik bir obje ortaya koymasıdır. Bu tinsel süreçte malzeme (araç) olarak renkler, sesler, sözcükler, çizgiler veya hareketler kullanılabilmektedir. Kullanılan malzemelerdeki çeşitlilik farklı sanat dallarını meydana getirmektedir; renkler ve çizgiler resim sanatını, sesler müziği, sözcükler edebiyatı ve hareketler ise dansın ontik bütünlüğünü oluşturmaktadır. Sanatları birbirinden ayıran sınırların aşılması çağımızın başlıca özelliklerinden biridir. Bütün sanat dalları birbiriyle doğrudan doğruya bağıntısı olsun ya da olmasın, iç içe girmekte ve birbirinin biçimlendirme öğelerini kendi biçim dilleri içerisinde eriterek bütünleştirmektedir. Bu sanat dallarına en belirgin örnek "Resim-Müzik" ilişkisi verilebilmektedir. Nitel araştırma yöntemlerinden doküman incelemesi modeli ile gerçekleştirilen araştırmanın amacı, müziğin biçimsel yapısından etkilenerek eserlerine şekil veren sanatçılar ile eserlerini incelemektir. Bu amaç doğrultusunda resim-müzik ilişkili çalışan ressamlar ve eserleri literatür ışığında incelenmiştir. Sonuç olarak Klee' nin resimlerinde çok seslilik ve eş zamanlılık üzerinde durduğu, hatta çok sesliliğin resimde müzikten daha iyi ortaya çıktığını, eş zamanlılıkta yer alan "zaman" kavramının resimde mekansallaşmasından dolayı daha iyi ifade edileceğini savunduğu, Kandinsky' nin müzikteki ses çizgilerinin birbirinden bağımsız yürüyüşlerini resimde bulmaya çalıştığı, Gauguin' in müzikteki akorlar gibi resimde de renkler ile oynanması gerektiğini ifade ettiği, Van Gogh' un müziğe özel bir ilgisi olmamasına karşın resimdeki renk tınılarını izleyiciye aktarmayı istediği, çalışmalarını kendi içerisinde ve yan yana sergilediğinde renk senfonileri oluşturduğu ile Munch' ın sessizliği duyabildiği ortaya konmuştur. Araştırma, konu ile ilgili çalışmaların azlığı ve diğer araştırmacılara örnek teşkil etmesi açısından önemli görülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Sanat, Resim, Müzik, Disiplinlerarası, Estetik Obje

[1]*Kastamonu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü, huysal@kastamonu.edu.tr*

ULUSLARARASI SOSYAL İÇERİKLİ AFİŞ YARIŞMALARININ İNCELENMESİ VE POSTERLAND.ORG UYGULAMA ÖRNEĞİ

[1]Semih Çelikçi ,[2]Prof. Dr. Levent Mercin, [3]Büşra Çelikçi

ÖZET

Afiş, birey ve toplum için önemli bir iletişim aracıdır. Ticari, kültürel ve sosyal açıdan büyük rol oynayan afişler, insanların bilgi edinmesini ve birşeylerin farkında olmasını sağlayan en önemlli grafik tasarım öğelerinden biridir. Çünkü afişler, festivallerin duyurusundan tutun da sinema, konser, tiyatro gösterimleri ile ilgili tasarlananlarına, insanlığı ilgilendiren çevre, savaş vb. sosyal içerikli farkındalık oluşturucu afişlere, bir ürünün ve hizmetin tanıtıldığı ticari afişlere kadar birçok alanda ve halkın yoğun olduğu yerlerde kullanılmaktadırlar.

Bu araştırmanın amacı, Uluslararası Sosyal İçerikli Afiş Yarışmalarının incelemesini yapmak ve elde edilen verilere bağlı olarak "Posterland.org" kimliği ile bir uygulama örneği'ni gerçekleştirmektir. Bu kapsamda uluslararası sosyal içerikli afiş yarışması yapan kurumlar, amaç, kurumsal kimlik tasarımı, hedef kitle, konu, destekleyen kuruluşlar, şartnamelerinin teknik detayları ve katılımcı sayıları incelenmiş elde edilen bu verilere bağlı olarak ve yenilikçi bir bakış açısı ve özgün değerleri içeren sosyal içerikli bir afiş yarışması olan "Posterland.org" uluslararası afiş yarışması tasarlanmış ve uygulanmıştır. Ayrıca bu yarışmanın analizi ve Posterland.org Afiş Yarışmasının katılımcı görüşleri gibi maddeleri de hedef alınarak gerekli düzeltmeler yapılmış ve özgün bir uygulama örneği gerçekleştirilmeye çalışılmıştır.

Araştırmada çevrimiçi değerlendirme sisteminin objektif olduğu, kullanım kolaylığı vb. avantajlar sağladığı için benzer yarışmalarda da kullanılması gerektiği sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca uluslararası afiş yarışmalarının birinin hedef kitlesi sadece öğrencilerle sınırlı iken diğerlerinin hedef kitlesinin genel olduğu belirlenmiştir.

[1]Utrecht University / İngiltere, smhclkc@gmail.com
[2]Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, levent.mercin@dpu.edu.tr
[3]Utrecht University / İngiltere

KÜTAHYA ARKEOLOJİ MÜZESİNDE Kİ GÖRÜLMESİ GEREKEN TARİHİ ESERLER VE TARİHSEL SÜREÇLERİ

[1]Anıl Altındaş

ÖZET

Anadolu köklü tarihi, bulunduğu coğrafyası, arkeolojik kalıntıları ve sanat kültürü ile bulunmaz bir hazine olarak adlandırılabilir. Hemen hemen her dönemde toplumların ilgi odağı olan Anadolu, farklı medeniyetlerin hüküm sürmesi sonucunda her bölgesinde ve neredeyse ilinde tarihe mal olmuş bir değeri bünyesinde bulundurmaktadır. Kadim topraklarımızda bir çoğumuzun bilmediği, dünyada eşi benzeri bulunmayan, bir hazine mevcuttur. Ancak bu hazinenin içerisinde var olan değerlerin tam anlamıyla ve bütününün farkına varıldığı söylenemez. Örneğin İstanbul'daki Ayasofya Camii Müzesi veya Kapadokya çok bilinirken, Kütahya Aizonai açık hava müzesi ve Kütahya Arkeoloji Müzesi yeterince bilinmemektedir. İl merkezinde bulunan ve 1314 yılında Germiyan Beylerinden Umur Bin Savcı tarafından yaptırılmış olan, Vacidiye Medresesi olarak da anılan binada hizmet veren Kütahya Arkeoloji Müzesinde geçmişten gelip geleceğe ışık tutan tarihi eserler sergilemektedir.
Bu araştırmada Kütahya ilinde bulunan Arkeoloji müzesindeki varlığı konusunda pek haberdar olunamayan, hak ettiği değerin ortaya çıkartılması, eşsiz tarihi eserlerin araştırılması, onların hikayeleri, tarihi geçmişleri ve sanat tarihindeki ne gibi bir öneme sahip olduklarının ortaya konulması amaçlanmıştır. Bu kapsamda makalede Kütahya ili Arkeoloji müzesinde bulunan dünya da en sağlam kalmış lahit olan Amazonlar Lahdi, sikkeler, Frig oyuncakları ve benzeri tarihimize ışık tutan tarihi eserler araştırılmıştır. Bu ve benzeri tarihi eserlerin geçirmiş oldukları tarihsel süreçler bağlamında nasıl keşfedildikleri, bulundukları yerden nasıl çıkartıldıkları, müzeye nasıl getirildikleri, onarım görüp görmedikleri; bu eserlerin benzerlerinden farkının ne olduğu, hangi malzeme ve teknikle yapıldığı, onu değerli kılan şeyin ne olduğu üzerinde durulmuştur. Çalışmanın sonucunda ise müzelerin değeri ortaya konulmuş ve bireylerin müzelerden yararlanarak eğitilmeleri, kendi kültürlerini ve başka uygarlıkların kültürlerini anlayabilme, gelecek kuşaklara aktarabilme konusunda bilinç oluşturulmasının öneminden bahsedilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Müze, Arkeoloji, Onarım, Tarihi Eser, Tarihsel Süreç

[1]Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı Yüksek Lisans Öğrencisi, Kütahya
anil.altindas0@ogr.dpu.edu.tr

INSTAGRAM PAYLAŞIMLARININ, MÜZE TURİZMİNDE TURİST KAZANDIRMA ETKİSİ

[1]Burak Gebedek

ÖZET

Dijitalleşen dünyanın etkisiyle, teknolojinin gelişmesi ve küreselleşme, iş ve sosyal yaşamda büyük değişiklikler yaratmıştır. Bu durum bireylerin ve işletmelerin, kurum ve kuruluşların hedeflerine ulaşabilmesi için daha teknolojik, hızlı, kolay, yenilikçi, ulaşılabilir ve ekonomik kanallar tercih etmesini sağlamıştır. Bu kanallardan biri instagramdır. Günümüzde turizm amaçlı olarak özellikle turistik mekânlar, daha etkili ve hızlı pazarlama yöntemi, tanıtmak veya popülerleşebilme adına en çok tercih edilen sosyal platform mecrasından birisi olan instagram da bir alan olarak kullanılmaktadır. İnstagram sayesinde bireyler, mekânlar ile ilgili bilgilere ulaşabilmekte, diğer bireylere tavsiye ve fikir alışverişinde bulunarak, mekân fotoğraf ve videolara ilişkin seçim yapabilmektedir. Bu olgu müşteri etkileşimli bir metod olduğundan dolayı mekân tanıtımların da ve markalaşmasında katkı sağladığı gibi, bireyin görünürlüğünü sağlamakta ve popülerlik olgusunu teşvik etmektedir. Turizmi canlı tutan birçok etken vardır: Doğa, tarih, kültür, gastronomi, gelenekler, coğrafya, iklim, şehir yapısı, ticaret, folklor, jeopolitik konum vb. bu etkenlerden sayılabilir. Özellikle tarih ve kültür, bu etkenler arasında dikkat çeken ilk unsurlardan sayılabilir. Tarih ve kültür bağlamında ise müzeler, ören yerleri, antik kentler ve tarihi yapılar turizm için vazgeçilmez unsurlardır. Ancak bu unsurların tanıtımlarının hangi kanallarla yapıldıkları, özellikle sosyal medya araçlarından yararlanılıp yararlanılmadığı, ne düzeyde ve ne sıklıkta yararlanıldığı, tarih ve kültür turizmine etkisinin araştırılması bu çalışmanın gerekçesini oluşturmuştur. Bu kapsamda, çalışmada turizmi canlandırmak için tarihi mekân, müze ve kültür tanıtımında sosyal medyanın kullanım düzeyi, bu çabaların tarihi mekân, müze ve kültür popülerleşmesi, tanıtılması etkisi üzerinde durulmuştur. Ayrıca turizm amaçlı sosyal medya müşteri etkileşimli reklam stratejilerinin irdelenmesi de bu araştırma kapsamında ele alınmıştır. Elde edilen verilere göre öneriler geliştirilmiştir.

Anahtar kelimeler: Müze, Tanıtım, Reklam, Sosyal Medya, İnstagram.

[1]Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı, burakgebedek10@gmail.com

AHMET YAKUPOĞLU ANISINA
3. ULUSLARARASI SANAT VE TASARIM SEMPOZYUMU

3RD INTERNATIONAL ART AND DESIGN SYMPOSIUM IN THE MEMORY OF AHMET YAKUPOĞLU

BİLDİRİ ÖZETİ KİTABI

KÜTAHYA DUMLUPINAR ÜNİVERSİTESİ 1992