

SINIR/SIZ: dijital çağdan sonra

2. Disiplinlerarası Sanat, Tasarım ve Sosyal Bilimler Uluslararası Sempozyumu

BEYKOZ ÜNİVERSİTESİ YAYINLARI

Beykoz Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi

2. Disiplinlerarası Sanat, Tasarım ve Sosyal Bilimler Uluslararası Sempozyumu Bildiri Özetleri Kitabı

Beykoz University Faculty of Art and Design

2nd International Interdisciplinary Art, Design and Social Sciences Symposium Abstracts Book

Editörler / Editors

Arş. Gör. Ayşenur Erten

Arş. Gör. Betül Öz

Tasarım / Design

Arş. Gör. Ayşe Merve Köse

e-ISBN

978-625-98004-3-1

Yayın Tarihi

Ağustos 2024

İletişim

Çubuklu, Vatan Cd. No:69, 34805 Beykoz/İstanbul

www.borderless.beykoz.edu.tr – borderless@beykoz.edu.tr

Tel: 0216 400 22 22 / Faks: 0216 4741256

Copyright © 2024

Fikir ve Sanat Eserleri Yasası gereğince bu eserin yayın hakkı anlaşmalı olarak T. C.Beykoz Üniversitesi'ne aittir. Her hakkı saklıdır. Kaynak gösterilerek alıntı yapılabilir. Bu kitabın hiçbir kısmı yayıncısının yazılı izni olmaksızın elektronik veya mekânîk, fotokopi, kayıt vb. bir bilgi saklama, erişim sistemi yolu ile çoğaltılamaz, dağıtılamaz ve satışa sunulamaz. Bu kitap, Beykoz Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi 1. Disiplinlerarası Sanat, Tasarım ve Sosyal Bilimler Sempozyumu bildiri özetlerinden derlenmiş olup metinlerde yer alan her tür görüş ve düşüncenin sorumluluğu bildirinin yazarına aittir.

Beykoz Üniversitesi Beykoz University
Sanat ve Tasarım Fakültesi Faculty of Art and Design

**BOR
DER/
LESS**

after the digital age

**II. DİSİPLİNLERARASI SANAT, TASARIM VE
SOSYAL BİLİMLER ULUSLARARASI SEMPOZYUMU
2ND INTERNATIONAL INTERDISCIPLINARY ART, DESIGN
AND SOCIAL SCIENCES SYMPOSIUM**

May 21-22 Mayıs 2024

**Bildiri Özetleri Kitabı
Abstracts e-Book**



Bilim Kurulu Scientific Advisory Committee

- Prof. Dr. Ayşegül GÜÇHAN Beykoz Üniversitesi
Prof. Dr. Abdulrezak ALTUN Taiwan National Chengchi University
Prof. Dr. Arif Can GÜNGÖR İstanbul Aydın Üniversitesi
Prof. Dr. Ayhan BİBER İstanbul Arel Üniversitesi
Prof. Dr. Banu İnanç UYAN DUR Işık Üniversitesi
Prof. Dr. Barış ATIKER Adnan Menderes Üniversitesi
Prof. Dr. Cenk DEMİRKIRAN İzmir Katip Çelebi Üniversitesi
Prof. Dr. Damla ALTUNCU Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Prof. Dr. Erik KNUDSEN University of Central Lancashire
Prof. Dr. Eva ŞARLAK Işık Üniversitesi
Prof. Dr. Fatih KESKİN Ankara Üniversitesi
Prof. Dr. Hatice ÖZ PEKTAŞ İstinye Üniversitesi
Prof. Dr. Havva ALKAN BALA Çukurova Üniversitesi
Prof. Dr. Kamuran ÖZTEKİN
Prof. Dr. Nazife GÜNGÖR Üsküdar Üniversitesi
Prof. Dr. Nilay EVCİL Beykent Üniversitesi
Prof. Dr. Oğuz MAKAL Beykent Üniversitesi
Prof. Dr. Özkal Barış ÖZTÜRK Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Prof. Dr. Pınar Seden MERAL Beykoz Üniversitesi
Prof. Dr. Sevgi Can YAĞCI AKSEL Ankara Üniversitesi
Prof. Dr. Şen YÜKSEL Beykent Üniversitesi
Doç. Dr. Aslı KOTAMAN Universität Ruhr
Doç. Dr. Asuman KUTLU Beykent Üniversitesi
Doç. Dr. Aysun EYREK KESKİN Fenerbahçe Üniversitesi
Doç. Dr. Ayşegül AKAYDIN İstanbul Aydın Üniversitesi
Doç. Dr. Begüm Aylin ÖNDER İstanbul Arel Üniversitesi
Doç. Dr. Bilgehan Ece ŞAKRAK Kültür Üniversitesi
Doç. Dr. Can DİKER Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Doç. Dr. Çeyiz MAKAL FAIRCLOUGH Beykoz Üniversitesi
Doç. Dr. Derya ADIGÜZEL ÖZBEK İstanbul Kültür Üniversitesi
Doç. Dr. Engin SARI Ankara Üniversitesi
Doç. Dr. Esra İlkey İŞLER Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Doç. Dr. Gülbin ÖZDAMAR AKARÇAY Eskişehir Osmangazi Üniversitesi
Doç. Dr. Güven ÖZDOYRAN İstanbul Arel Üniversitesi
Doç. Dr. Hasan GÜRKAN İstinye Üniversitesi
Doç. Dr. İlknur DOĞU ÖZTÜRK Doğu Üniversitesi
Doç. Dr. Kenan DUMAN İstanbul Arel Üniversitesi
Doç. Dr. Levent SOYSAL
Doç. Dr. Mehmet Emin KAHRAMAN Yıldız Teknik Üniversitesi
Doç. Dr. Melih ÇOBAN Marmara Üniversitesi
Doç. Dr. Önder ÖZDEM Başkent Üniversitesi
Doç. Dr. Özlem DENLİ Beykoz Üniversitesi
Doç. Dr. Yıldız Derya BİRİNCİOĞLU Üsküdar Üniversitesi
Doç. Dr. Zafer KIYAN Ankara Üniversitesi
Doç. Dr. Zeynep KOÇER İstanbul Kültür Üniversitesi
Doç. Dr. Zeynep ÖZARSLAN Çukurova Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Ali Aşur DELEN Beykoz Üniversitesi

BORDER/LESS: after the digital age

2nd International Interdisciplinary Art, Design and Social Sciences Symposium

- Dr. Öğr. Üyesi Ahu SAMAV UĞURSOY Beykoz Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Anday TÜRKMEN Gedik Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Anıl SAYAN Beykoz Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Atlıhan ONAT KARACALI University of Central Lancashire
Dr. Öğr. Üyesi Ayşe KURŞUNCU Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Bihter ERDEM OKUMUŞ Beykoz Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Banu Burçin YILDIRIM Beykoz Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Cangül AKDAŞ İstanbul Esenyurt Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Cem YILDIRIM İstanbul Topkapı Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Cihan OĞUZ Yeni Yüzyıl Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Çağlar DOĞRU Çanakkale 18 Mart Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Dilge KODAK İstanbul Ticaret Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Duygu AKOVA İstanbul Kültür Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Emre ZEYTİNOĞLU Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Emre Ahmet SEÇMEN Beykoz Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi F. Deniz ÖZDEN Beykoz Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Gökçe SÖZEN Beykoz Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Gülfem BANK KAYA Özyeğin Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Hakkı BAŞGÜNEY Beykoz Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Ivo FURMAN İstanbul Bilgi Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi İrem AYAN DANACILAR Beykoz Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi İsmail ERİM GÜLAÇTI Yıldız Teknik Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Merva KELEKÇİ OLGUN Beykoz Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Metin ÇAVUŞ Özyeğin Üniversitesi
Dr. Onur SESİGÜR Coventry University
Dr. Öğr. Üyesi Orhan GÖZTEPE İstanbul Kültür Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Orkun YÖNTEM Beykoz Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Ömer Lütfi GÜNAY Beykent Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Özen BAŞ Kadir Has Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Rahime AKİKOL İstanbul Arel Üniversitesi
Dr. Robert O. BEAHRS İstanbul Teknik Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Selami İNCE Şırnak Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Selcen Nur ERİKCİ ÇELİK Beykoz Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Selen ÇALIK BEDİR Beykoz Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Serap BOZKURT Beykoz Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Serap NAZIR Beykoz Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Sercan ŞENGÜN University of Central Florida
Dr. Öğr. Üyesi Serkan KARATAY Yeni Yüzyıl Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Sevil BEKTAŞ DURMUŞ Yeni Yüzyıl Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Şeyda BOSTANCI Beykoz Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Talha ALTINKAYA Dokuz Eylül Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Ufuk TÖRÜN İstanbul Arel Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Ümmihan MOLO Yeni Yüzyıl Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Yüksel BALABAN İstanbul Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Zeynep BİNGEL Marmara Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Zeynep KUNT Beykoz Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Zeynep Merve UYGUN Özyeğin Üniversitesi

SINIR/SIZ: dijital çağdan sonra

2. Disiplinlerarası Sanat, Tasarım ve Sosyal Bilimler Uluslararası Sempozyumu

Düzenleme Kurulu Organising Committee

Düzenleme Kurulu Başkanı Organising Committee Chair

Prof. Dr. Bengisu BAYRAK SHAHMİRİ Beykoz Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi Dekanı

Düzenleme Kurulu Üyeleri Organising Committee Members

Prof. Dr. Ayşegül GÜÇHAN Beykoz Üniversitesi

Doç. Dr. Çeyiz MAKAL FAIRCLOUGH Beykoz Üniversitesi

Doç. Dr. Özlem DENLİ Beykoz Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Banu Burçin Yıldırım Beykoz Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Serap NAZIR Beykoz Üniversitesi

Öğr. Gör. Ali Çağan UZMAN Beykoz Üniversitesi

Öğr. Gör. Gökhan AYDIN Beykoz Üniversitesi

Arş. Gör. Aylin Berna ZAMANDAR BAŞOĞLU Beykoz Üniversitesi

Arş. Gör. Ayşe Merve KÖSE Beykoz Üniversitesi

Arş. Gör. Ayşenur ERTEN Beykoz Üniversitesi

Arş. Gör. Betül ÖZ Beykoz Üniversitesi

Arş. Gör. Erdiñ KAYGUSUZ Beykoz Üniversitesi

Arş. Gör. Feyza ASLAN Beykoz Üniversitesi

Arş. Gör. Meral Didar GÜZELKARA Beykoz Üniversitesi

Arş. Gör. Münür İPEK Beykoz Üniversitesi

Arş. Gör. Setenay GÜLTEKİN Beykoz Üniversitesi

Arş. Gör. Şafak Yüksel VURAL Beykoz Üniversitesi

BORDER/LESS: after the digital age

2nd International Interdisciplinary Art, Design and Social Sciences Symposium

Davetli Konuşmacı Keynote Speaker

Professor Eleonora BELFIORE

Cultural Policies, Director of Interdisciplinary Centre for Social Inclusion
and Cultural Diversity

içindekiler

ALMANYA'DA GÖÇMENLİĞİN NESİLLERARASI VE NESİLLERÖTESİ DİJİTAL YANSIMALARI.....	11
F. Güzin Ağca VAROĞLU	
ANİMASYON EĞİTİMİNİN GELECEĞİNDE YAPAY ZEKA.....	12
Özge ÖZKÖK ŞİŞMAN, Ceren BİLGİCİ, Yüksel BALABAN, Fatih ÖZKOYUNCU, Aleyna ZAIM	
ANTROPOSEN ÇAĞI'NIN VE EKOLEŞTİRİNİN ÇAĞDAŞ SANATA YANSITILMASI.....	13
Gökçe SÖZEN	
BANKSY'NİN TELİF HAKLARI:	
SOKAK SANATINDA ORJİNALLİK VE DİJİTALLEŞME MÜCADELESİ.....	14
M. Feride ÇELİK	
BELGESEL SİNEMADA POSTMODERN HİBRİT ANLATI: <i>EKO EKO EKO</i> (2023) BELGESELİ ÜZERİNE BİR OKUMA.....	15
Emre Ahmet SEÇMEN	
BUTİK OTELLERDEKİ DEĞİŞEN MEKÂNLAR: SANAL TURLAR VE VİDEOLARLA YENİ BİR DENEYİM.....	16
İlknur GÜLÜMOĞLU, Özkal Barış ÖZTÜRK	
A LOOK AT THE ART OF NAM JUNE PAIK:	
A VIDEO ARTIST IN LINE WITH THE ART OF DADAISM ART MOVEMENT ARTIST MARCEL DUCHAMP.....	17
Nilüfer USTA	
DİJİTAL ÇAĞ İLE BİRLİKTE SINIRLARI BELİRSİZLEŞEN HAYATLAR: PAYLAŞIMLI OFİS ALANLARI.....	18
Bihter ERDEM OKUMUŞ	
DİJİTAL ÇAĞ VE SONRASINDA MÜZECİLİK VE SERGİLEME YAKLAŞIMLARI.....	19
Sırma KONUK	
DİJİTAL ÇAĞ'DA DİJİTAL SANAT VE DİJİTAL MÜZELERLE İLGİLİ BİR DEĞERLENDİRME.....	20
Seçkin TEKİN, Emine Banu BURKUT, Murat DAL	
DİJİTAL ÇAĞDA KADINA ŞİDDET SORUNSALINA "SOKAKTA" ARTİVİST YAKLAŞIMLAR.....	21
Banu Burçin ÖZTUNÇ	
DİJİTAL ÇAĞDA PAZARLAMA VE HALKLA İLİŞKİLER İLETİŞİMİNİN ODAK NOKTASI: HİPER KİŞİSELLEŞTİRİLMİŞ DENEYİMLER.....	22
Serap BOZKURT	
DİJİTAL ÇAĞDA SAHTE BİLİM OLGUSUNUN YENİDEN ÜRETİM ARACI OLARAK SOSYAL MEDYA: TÜRKİYE ÖRNEĞİ.....	23
Melih ÇOBAN	
DİJİTAL ÇAĞDA YEREL GAZETELERİN SOSYAL MEDYA MECRALARINI KULLANIMLARINA YÖNELİK BİR İNCELEME.....	24
Enbiya ÖZKAN	
DİJİTAL ÇAĞDAN SONRA REKLAM SEKTÖRÜNDE EMEĞE FARKLI BAKIŞLAR.....	25
Nihan AYTEKİN	
DİJİTAL ÇAĞDAN SONRA RESİM SANATINDA ESTETİK DENEYİM.....	26
Engin ÜMER	
DİJİTAL ÇAĞIN GASTRONOMİYE ENTEGRE ZORUNLULUĞU.....	27
Şeyda BOSTANCI	
DİJİTAL DÖNÜŞÜM BAĞLAMINDA KUANTUM BİLGİSAYARLAR.....	28
İrem AYAN DANACILAR, Esmâ YILDIRIM	
DİJİTAL DÖNÜŞÜMDE MİMARLIK ARAÇLARI.....	29
Burcu KISMET	
DİJİTAL DÜNYADA EL YAPIMI SANAT ESERLERİNİN YERİ.....	30
Çiğdem MENTEŞOĞLU CHATZOULDAS	
DİJİTAL LİDERLİK: GELECEĞİN YÖNETİCİLİK PARADİGMASI.....	31
Boran Doğu KARAKOYUN	

contents

DİJİTAL MİNİMALİZM VE ZORBALIK İLİŞKİSİ EKSENİNDE SİSTEMATİK BİR DEĞERLENDİRME	32
Dilge KODAK	
DİJİTAL OKUR-YAZARLIK SİTELERİNDE GELENEKSEL TOPLULUKLAR: WATTPAD'TE YAYINLANAN TÜRKÇE ROMANLARDA AŞİRET İMGESİNE İLİŞKİN TESPİTLER.....	33
Hasan BiÇİM	
DİJİTAL OYUNLAR, SANAL GERÇEKLİK VE GASTRONOMİ: <i>COOKING SIMULATOR VR</i> HAKKINDA BİR ARAŞTIRMA.....	34
Şafak Yüksel VURAL, Aylin Berna ZAMANDAR BAŞOĞLU, Erdiñç KAYGUSUZ	
DİJİTAL OYUNLARDA MEKÂN ÇALIŞMALARI ÜZERİNE SİSTEMATİK BİR İNCELEME.....	35
Didem KELEŞ, Ayşegül ÇELTEKLİGİL	
DİJİTAL PLATFORMLARDA SAVAŞ FİLMERİNİN TEMSİL ÇEŞİTLİLİĞİ: NETFLIXTEKİ VIETNAM SAVAŞI KONULU FİLMERİN ELEŞTİREL DEĞERLENDİRMESİ	36
Gökhan BAYRAKTUTAN	
DİJİTALLEŞMENİN MİMARİ TASARIM ÜZERİNDEKİ ETKİSİ: ETKİLEŞİMLİ ENSTALASYONLAR VE DEĞİŞEN MEKÂN ALGISI	37
Sümeyye DARENDELİ, Mahmut CERAN	
EDUARDO KAC'IN " <i>EDUNIA</i> ", " <i>FLORESAN TAVŞAN</i> " VE " <i>ZAMAN KAPSÜLÜ</i> "NDE BİYOLOJİK MALZEMELERİN MANİPÜLASYONU, TRANSGENİK SANAT.....	38
Gönül ESENTÜRK	
EXAMINATION OF THE RELATIONSHIP BETWEEN AUGMENTED REALITY AND CINEMA: " <i>THE REMEMBERING</i> " MOVIE.....	39
İrem ÇOBAN	
FICTIONAL VERNACULAR ARCHITECTURE AS A WORLDBUILDING ELEMENT: STRUCTURE SAMPLES FROM THE " <i>AVATAR : THE LAST AIRBENDER</i> " ANIMATED SERIES.....	40
Atlıhan Onat KARACALI	
FOTOGRAFİK İMGÉ İLE YENİ OLASILIKLAR.....	41
Mert Çağıl TÜRKAY	
GELİŞMEKTE OLAN EKONOMİLERDE TEKNOLOJİNİN BENİMSENMESİNE AİT SORUNLAR VE ZORLUKLAR: TÜRKİYE ÖRNEĞİ.....	42
Fatmanur AVAR ÇALIŞKAN	
GİTMEDİĞİN YERDE OL: MEKÂNIN İKAMESİ.....	43
Ceren KAHRAMAN BEREKET	
İÇ MİMARLIKTA YAPAY ZEKA KULLANIMI: GELENEKSEL TASARIMLAR VE ALGORİTMALARIN BİRLİKTELİĞİ-KARŞITLIĞI ÜZERİNE ANALİZLER.....	44
Selcen Nur ERİKCİ ÇELİK	
KENT KİMLİĞİ TASARIMINDA POSTMODERN BİR YAKLAŞIM: KADIKÖY VE SEMBOLLERİ.....	45
Çağla Nur DANIŞ, Kader SÜRMEİ	
KÜLT, KÖTÜ VE ÇİRKİN: <i>ALL HALLOWS' EVE</i> , <i>TERRIFIER</i> VE <i>TERRIFIER 2</i>	46
Tuğçe KUTLU	
KÜLTÜREL MİRAS EĞİTİMİNDE DİJİTAL TEKNOLOJİLERİN KULLANIMI.....	47
Esra GİRGİN	
LOGOLARIN DİJİTALLEŞME SÜRECİ.....	48
Ali Aşur DELEN	
MAKİNEDEKİ SÜRREAL HALLER VE OULİPYEN JESTLER.....	49
Betül TAŞ	

içindekiler

MEKÂNIN GÖRÜNMEYEN SINIRLARI: BİR KEŞİF ARACI OLARAK SOSYAL MEDYA.....	50
Gökçe ÇAKIR	
MEKÂNIN İKİ BOYUTLU GÖRSELLEŞTİRİLMESİ VE VR DENEYİMİNİN TEKNİK KAVRAMI ÜZERİNDEN İNCELENMESİ.....	51
Kaan AŞER	
MIDJOURNEY YAPAY ZEKA ARACININ İÇ MİMARİ TASARIM SÜRECİNDE DEĞERLENDİRİLMESİ.....	52
Oktay AYZ, Özkal Barış ÖZTÜRK	
MİMARİ SANATI VE SANAT ÜRETİMİ İLİŞKİSİ: ANDREA FRASER ÖRNEĞİ.....	53
Emel BAŞARIK AYTEKİN	
MUTFAKTA YAPAY ZEKA: EVDEKİ MALZEMELERLE TARİF OLUŞTURMA SÜRECİ.....	54
Ayşenur ERTEN	
NOIR ANİMASYON'DAN ANTI-SİNEMA'YA: A CAT IN PARIS (2010) ANİMASYON FİLMİ ÜZERİNE BİR DEĞERLENDİRME.....	55
Burcu KARTAL BEKTAŞ	
OP-ART (OPTİK SANAT) YAKLAŞIMI VE SERAMİK SANATÇISI JUN KANEKO ÖRNEĞİ.....	56
Burcu KESKİN	
ÖZNELEŞEN MEKÂNLAR: AKILLI EV SİSTEMLERİNİN İNSANI NESNELEŞTİRME POTANSİYELİ.....	57
Abdulkerim KARAOĞLU	
PARAMETRİK TASARIMDA AHŞAP MALZEME KULLANIMININ ÖRNEK ÜZERİNDEN İNCELENMESİ.....	58
Rojinda YAŞAR , Derya ADIGÜZEL ÖZBEK	
POWER AND SUBJECTIVITY IN THE DIGITAL AGE: THINKING WITH BYUNG-CHUL HAN.....	59
Özlem DENLİ	
REKLAMDA DİJİTAL DÖNÜŞÜM BAĞLAMINDA CGI TEKNOLOJİLERİ: SEPHORA ÖRNEĞİ.....	60
İrem AYAN DANACILAR, Hilal DEMİRCİ HACIOĞLU	
UZAKTAN ÇALIŞMA DÜZENİNDE İLETİŞİMİ CANLI TUTMAK VE FARKINDALIK YARATMAK İÇİN ÇEVİRİM İÇİ OYUN GELİŞTİRMESİ.....	61
Ahmet OLGUN	
RETORİK ÜÇGENİN GÜCÜ: BEPANTHOL BABY REKLAMINDA İKNA KANITLARININ STRATEJİK KULLANIMI.....	62
Buse BALKAY	
S. FREUD'UN PERSPEKTİFİNDEN BİR ARADA YAŞAMANIN İMKÂN/SIZLIĞI: POLİTİK PSİKANALİTİK BİR DEĞERLENDİRME.....	63
Veysi KILIÇ	
SANATIN YENİ GÖRÜNÜMÜ OLARAK KENT ESKİZİ.....	65
Ayşegül GÜÇHAN	
SHIFTING PARADIGMS: THE INTERSECTION OF ECOLOGY AND ART AS REPRESENTATIONS OF IDENTITY.....	66
Bengisu BAYRAK SHAHMIRI	
SINIRSIZLIĞIN ENTEGRASYONU: ÜRETKEN YAPAY ZEKA İLE BİR TASARIM ATÖLYESİ DENEYİMİ.....	67
Feyza ASLAN, Serkan BAYRAKTAROĞLU	
SOSYAL MEDYA KULLANIMI, DÜRTÜSELLİK VE ALGILANAN STRES ARASINDAKİ İLİŞKİLERİN İNCELENMESİ.....	68
Nesibe SUÇAKLI BOZKAYA	
SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK KAPSAMINDA ÇOCUKLARA YÖNELİK ÜRÜN AMBALAJLARININ GRAFİK TASARIM AÇISINDAN İNCELENMESİ VE BU KONUDA ÖRNEK BİR ÇALIŞMA.....	69
Eda ÜREN, Cengiz ŞAHİN	
TARİHİ MİRASTAN ÇAĞDAŞ SERGİ ALANINA DÖNÜŞÜM: ARTİSTANBUL FESHANE'NİN YENİDEN İŞLEVLENDİRİLMESİ.....	70
Sara ALTUNSOY	

contents

TASARIMIN DİJİTAL DÖNÜŞÜMDEKİ ROLÜ.....	71
Serra ERDEM	
THE CHANGING GAZE IN PHOTOGRAPHY: ETHICS AND PRIVACY IN THE AGE OF SURVEILLANCE CULTURE.....	72
Çeyiz MAKAL FAIRCLOUGH	
THE ROLE OF DIGITALIZATION IN THE FASHION INDUSTRY.....	73
Özge NALBANTOĞLU	
TÜRK REKLAMCILIK SEKTÖRÜNDE YAPAY ZEKANIN ROLÜ VE ETKİLERİ YARATICILIĞIN DÖNÜŞÜMÜ ÜZERİNE BİR ÇALIŞMA.....	74
Pınar Seden MERAL	
TÜRK SINEMASINDA GÖÇ KAVRAMININ SINIF VE MEKÂN BAĞLAMINDA ANALİZİ: "TAŞI TOPRAĞI ALTIN ŞEHİR" FİLMİ.....	75
Hatice Pınar DÖNMEZ	
TÜRKİYE'DEKİ ÇEVİRİM İÇİ YEMEK HİZMETİ VEREN ŞİRKETLERİN GIDA GÜVENLİĞİ KONUSUNDAKİ MÜŞTERİ GERİ BİLDİRİMLERİ ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA.....	76
Serap NAZIR	
URBANBUGS: SOKAK SANATINDA ALT KÜLTÜREL ANLAMI OKUMAK.....	77
Anıl SAYAN	
YENİ MEDYA ÜZERİNDEN HAYVAN İMGESİNİN İNŞASI.....	78
Burcu GÜNAY	
YOK OLUŞUN ESTETİĞİ: DİJİTAL ORTAMDA ÖLÜMÜN MITİK KARAKTERİ.....	79
Selman AKIL	
#DİRENOTCHIWA: DİJİTAL OYUNLARDA AKTİVİST MANEVRALAR VE SİMGESEL MÜCADELELER.....	80
Erdoğan KAYGUSUZ, Aylin Berna ZAMANDAR BAŞOĞLU	

sözlü bildiri

ALMANYA'DA GÖÇMENLİĞİN NESİLLERARASI VE NESİLLERÖTESİ DİJİTAL YANSIMALARI

F. Güzin AĞCA VAROĞLU*

ÖZ

Bu çalışma Almanya'daki göçmenler ve nesillerinin sosyal medya platformları ve kolektif hafıza aktarımları arasındaki ilişkiye odaklanmaktadır. Bu platformlar nesillerarası etkileşimin görünür olduğu yerler olmalarının yanı sıra nesillerötesi yani ulusötesi nesillerdeki yansımalarıyla da dönüşüm geçiren göçmen yaşamına dair açtıkları pencerelerle farklılaşabilmektedir. Sosyal medya platformları nesillerarası ve nesillerötesi üretilen içerikleri ve bunlarla etkileşime girilen bağlarıyla sınıflandırılabilir. Bu sebeple geniş takipçili 3 farklı Instagram sayfası (Diasporatürk, Solingen93, Migratöchter) karşılaştırmalı nitel içerik analizi yöntemiyle ele alınmış ve Almanya'da yaşayan nesillerin kendi içlerinde ve ulusötesi bağlamıyla nesillerötesi olarak görünürlükleri ve ilişkilermeleri yorumlanmıştır. Almanya'ya "misafir işçi" olarak giden kuşaktan geriye dönemin göçmen dünyasını ortaya koyan fotoğraflar, mektuplar gibi kimi somut öğeler kalmıştır. O dönemin ruhunun, ilişkilermeme biçimlerinin, nesnelerinin, yaşam tarzlarının, çoğunluk toplumuyla karşılaşma alanlarının takibini mümkün kılan bu hafıza mirasları ve eski-yeni arasındaki geçişe dair yakın dönem üretilmiş görseller sosyal medya platformlarında sergilenmektedir. Örneğin; Diasporatürk (Türkçe) iletileriyle dijital arşiv özelliği göstermektedir. Bu platform yalnızca Almanya'da yaşayan azınlığa değil, ulusötesi bağlamıyla Türkiye'deki kullanıcılara da hitap etmektedir. Bu bağlamda bu platformlar Almanya'daki azınlık yaşamına içerden bakmayan kullanıcıların, göçmenlerin gündelik etkileşimlerine, toplumda o dönemki konumlarına dair fikir sahibi olmasını sağlaması yoluyla Almanya-Türkiye hattında bir üçüncü mekân olarak görülebilir. Gerek iletilerin ilk kuşaklardan miras materyalleri paylaşan yeni nesillerce oluşturulması gerekse iletilere yapılan yorumlarla hafızanın pekiştirilmesi bu gibi dijital mecraların durağan olmaktan çok dinamik bir yapıda olduğunun da göstergesidir. Solingen katliamında olduğu gibi ırkçılık temelli travmatik anılar kimi platformların merkezinde bulunmaktadır. Örneğin; Solingen93 (Almanca-Türkçe) ırkçılık karşıtı dijital aktivizme alan açan birer dijital müze/anıt işlevi görmektedirler. Yeni nesil azınlık deneyimlerinin ve önceki kuşaklardan farklı şekillerde güncel sosyal sorunlarla ilişkilermelerinin sahnelendiği, böylelikle melez desenlerin ön plana çıktığı Migratöchter (Almanca), bu nesillerin yüzleri çoğunluk toplumuna dönük bir şekilde kendilerine ait gördükleri kültürel öğeleri, yaşam dünyalarını ve kişisel hikâyelerini paylaştıkları, çeşitliliği vurgulayan bir platform olarak dikkat çekicidir. Migratöchter özellikle yeni nesil azınlık kadınların anlatılarının görsellerle birlikte sergilenmesiyle ve yalnızca Türkiye kökenli göçmenlere değil farklı göçmen grup üyelerine ve karma evlilik yapmış ailelere alan açması sebebiyle diğerlerinden farklılaşmakta, Almanya'da yeni nesillerin deneyimlerini, bu deneyimleri karşılayış şekillerindeki kendilerine özgüllüğü yansıtmaktadır. Sosyal medya platformları göçmen hafızasının farklı boyutlarını ve nesillerin göç (sonrası) toplumdaki (post-migrant society) konum, deneyim ve gündemlerini ortaya koymasıyla ayrılmaktadır. Çalışmanın göçmen hafızasının farklılaşan dijital mekânsallıklarına odaklanması, göçmen deneyiminin katmanlılığını ve kuşaklararası etkileşimi göstermesi ve ulusötesi yani nesillerötesi bağlamın altını çizmesi sebebiyle dijital hafıza çalışmalarına katkı sunması hedeflenmektedir.

Anahtar Kelimeler: göçmen hafızası, dijital hafıza, nesillerarasılık, nesillerötesilik

sözlü bildiri

ANIMASYON EĞİTİMİNİN GELECEĞİNDE YAPAY ZEKA

Özge ÖZKÖK ŞİŞMAN*, Ceren BİLGİCİ**, Yüksel BALABAN***, Fatih ÖZKOYUNCU****, Aleyna ZAIM*****

ÖZ

Son zamanlarda, yapay zeka teknolojilerinin hızlı evrimi, bu teknolojilerin bireylerin günlük yaşamının ayrılmaz bir bileşeni haline gelmesine olanak tanımıştır. Bu alandaki yenilikçi uygulamalar, bireysel ve sosyal anlamda etkiler yarattığı gibi, profesyonel anlamda da derin bir etkiye sahiptir. Bireylerle diyalog kurarak insan benzeri görsel üretim becerisine sahip olan üretken yapay zeka teknolojilerinin gelişiminin, animasyon sektörünün gelişiminde de rol oynamaya başladığı söylenebilir. Bu kapsamda teknolojik gelişmelere paralel olarak zaman içerisinde dönüşüm yaşayan animasyon sektörünün, üretken yapay zeka teknolojilerinin ilerlemesiyle birlikte, yeni bir yol haritası benimsediği gözlemlenmektedir.

Animasyon üretim süreçlerinin üç boyutlu karakter animasyonu, doku-malzeme atama, ışıklandırma, üç boyutlu modelleme, kompozisyon ve görsel efekt gibi alanlarında fayda sağlamaya başladığı görülen üretken yapay zeka teknolojileri, profesyonel iş akışında çeşitli yönleriyle entegre edilerek, farklı boyutlarıyla yenilikçi bir rol üstlenmeye başlamıştır. Yapay zeka teknolojilerinin giderek yaygınlaşması ve animasyon sektöründe profesyonel bir bağlamda gelecekteki rolüne dair öngörüler, bu alanda çalışacak geleceğin animasyon profesyonellerinin eğitim aldığı üniversitelerin ilgili bölümlerinde, yeni nesil teknolojilerin eğitimde yaratacağı olası dönüşümün tartışılması gerekliliğini sorgulamaya açmaktadır. Buradan hareketle, animasyon ve yapay zekaya dair alan yazında yer alan araştırmalar incelendiğinde, sanal ortamdaki öğrenme deneyimi kapsamında yapay zekanın tasarımı ile yapay zeka eğitiminin oyun tasarımındaki rolü başlıklarının öne çıktığı görülmektedir. Bu çerçevede animasyon eğitimi ve yapay zeka teknolojilerinin gelişimi ile ilişkili çalışmaların oldukça kısıtlı olduğu tespit edilmiştir. Bu durum bu araştırmanın önemini oluşturmaktadır.

Tübitak 3005¹ projesi kapsamında gerçekleştirilen bu çalışmada, İstanbul'daki üniversitelerde çalışmakta olan ve animasyon alanında eğitim veren 10 akademisyenle yapılan derinlemesine görüşme bulguları incelenmektedir. Derinlemesine görüşme yöntemi belirli bir konuda görüşmecilerin duygularını, düşüncelerini ve deneyimlerini detaylıca ortaya çıkarması açısından tercih edilmiştir. Araştırma bulguları kapsamında akademisyenlerin animasyon eğitiminin geleceğinde yapay zeka alanına dair çekimser ve sorgulayıcı tutumları dikkat çekmektedir. Ancak, akademisyenlerin animasyon eğitiminin geleceğinde yapay zekanın önemli ve kaçınılmaz bir rol oynayacağı yönündeki öngörülerini de ortaya çıkarmaktadır.

Anahtar Kelimeler: animasyon, animasyon eğitimi, üretken yapay zeka, yapay zeka, yeni medya

* Doktor Öğretim Üyesi, İstanbul Kültür Üniversitesi, ORCID: 0000-0001-7150-4909, o.ozkok@iku.edu.tr

** Doçent Doktor, İstanbul Kültür Üniversitesi, ORCID: 0000-0002-7510-8185, c.bilgici@iku.edu.tr

*** Doçent Doktor İstanbul Üniversitesi, ORCID: 0000-0001-7083-9598, yukselbalaban@istanbul.edu.tr

**** Öğretim Görevlisi, İstanbul Üniversitesi, ORCID: 0000-0002-6209-0844, fatih.ozkoyuncu@istanbul.edu.tr

***** Doktora Öğrencisi İstanbul Üniversitesi, ORCID: 0009-0005-0311-0322, aleynazaim@ogr.iu.edu.tr

¹ Bu bildiri "Türkiye'de Yapay Zekanın Animasyon Sanatındaki rolü: Sektörden üniversiteye bir araştırma" isimli 123K338 numaralı Tübitak 3005 projesi kapsamında gerçekleştirilmiştir.

sözlü bildiri

ANTROPOSEN ÇAĞI'NIN VE EKOELEŞTİRİNİN ÇAĞDAŞ SANATA YANSITILMASI

Gökçe SÖZEN*

ÖZ

Ekolojik kriz günümüz insanının gündelik hayatında sıkça dile getirilen bir problematiktir. Bu kriz hali her ne kadar dile dökülmüş bir gündem yaratsa da insanoğlu pratik yaşamına panik yapmadan devam etmektedir. Söz konusu krizden doğacak tahribatın tümüyle yok oluşun sebebi olacağı ve bu zamanın da çok yaklaşmış olduğu sezinlenebilir. Somut ipuçları henüz yeterince tespit edilmese de, bilim insanları bunun ikazını sıkça yapmaktadır. İnsanoğlunda bir yandan böyle bir tehlikenin gelmeyebileceği gibi bir fikir var fakat bir yandan da o tehlikenin inkâr edilemeyeceğinin de bazı verileri duyumsanmaktadır. Dünyanın birçok yerinde somut ipuçları yeterince tecrübe edilmedi. Bedenlerimiz aslında bu krizin fiziksel darbelerine yeteri kadar maruz kalmadığından rahat fakat zihnimiz o kadar da rahat değil. Çok çelişkili bir ruh haliyle karşı karşıyayız.

Ekosistemin giderek dengesizleştiği, hatta tümüyle çığırından çıktığı dönemin adının antroposen olması hiç de şaşırtıcı değildir. Bu kavram Yunanca "*anthropos*" (insan) ve "*kainos*" (yeni) kelimelerinin bir araya gelmesinden oluşmaktadır. Bu sözcük, uluslararası dolaşıma girdiğinde "*kainos*" yerine "*recent*" takısı ile telaffuz edilmektedir: "*Anthropos- recent*" kelimeleri kaynaşarak "Antroposen" kavramını oluşturur. Antroposen Çağı son dönem insanı olarak tanımlanabilir. Anlamı son derece açık: doğayla ilişkisini kaybetmiş insanın ekosistem üzerindeki değiştirici ve dahası yıkıcı etkisi. Bu kavram biyolojik çeşitliliğin, iklimin, jeomorfolojinin ciddi değişikliklere uğradığı, geri dönülmez biçimde doğanın talan edildiği bir süreci tarif eder.

Bu çalışmanın amacı, sanatçının doğanın dayanıklılığını ve mukavemetini korumak adına gösterdiği çabayı inceleyip fikir elde etmektir. İklimin giderek dengesini yitirdiği çağımızda sanatçılar eserleri ile modern ekolojik krizi ve insanoğlunun doğayı vahşice kullanma sürecini ekonomik, etnik, kültürel-toplumsal cinsiyet üzerinden eleştirerek direnmektedir. Edebiyat-ta, sanatta, kültürel ve politik çalışmalarda yapılan saptamalar her ne kadar bilimsellikten uzak olsa da bilim adamları bir bilinç yayma adına bunu önemli görmektedir. Bilim adına yapılan çalışmalara "ekoloji", bilim dışı alanda yapılan etkinliklere de "ekoeleştirir" olarak tanımlanmaktadır. Ekoeleştiririnin kültürel bir alan oluşturma çabası, ekolojik problemleri inceleyip araştırarak bilim alanına da katkı sağlayabilir.

Anahtar Kelimeler: ekoeleştirir, antroposen, iklim krizi, çağdaş sanat, ekosistem, ekolojik kriz

* Doktor Öğretim Üyesi, Beykoz Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi, ORCID: 0000-0003-4662-1876, gokcesozen@beykoz.edu.tr

sözlü bildiri

BANKSY'NİN TELİF HAKLARI: SOKAK SANATINDA ORJİNALLİK VE DİJİTALLEŞME MÜCADELESİ

M. Feride ÇELİK*

ÖZ

Dünyanın en önemli graffiti sanatçılarından biri olan Banksy, sokakta sıradan işler yaparak 1990 yılında Londra ve Bristol'de sanatına başlamış ve kısa sürede kendini geliştirerek popüler olmayı başarmış bir sanatçıdır. Banksy, sanatçının takma adı ve imzasıdır. Bu ismin anlamı, İngilizce'deki karşılığı olan yasaklamak, men etmek anlamına gelen "ban" kelimesinden türetilmiştir. Sanatçının sokak sanatçısı olmasının ve protest resimler üretmesinin nedeni çocukluğunda bir iftira kurbanı olmasından kaynaklanır. Bu nedenle Banksy çalışmalarında savaş karşıtı, çevreci, hayvan hakları savunan ve tüketim çılgınlığını eleştiren mesajlar verir. Çizimlerinde sanat, felsefe, siyaset, sosyoloji, mizah ve narsizm hissedilir.

Londra'da birçok duvarı süsleyen en bilindik eserlerinden biri "Kırmızı Balonlu Kız"dır. Bu eser "Her zaman umut vardır!" anlamını taşır. Dünya çapında ses getiren diğer önemli çalışması ise Filistin'deki duvarların üzerine "Tatil Enstantaneleri" adını verdiği dokuz adet iştir. Banksy bu çalışmalarını Filistin'i en büyük açık hava hapisanesi olarak tanımlar.

Banksy, kimliğini gizli tutmasından ve kamusal alanlarda yapmış olduğu çalışmaların dijital olarak çoğaltılmasından ötürü telif hakları sorunuyla karşılaşır. Duvara yapılan resimler kaybolabilir, yok edilebilir ya da taklit edilebilirler. Sanatçı Banksy bazı eserlerin korunması için onları camlarla kaplamış ve fiziksel olarak taşınmalarını sağlamıştır. Örneğin duvar panellerinde yapılan eserler taşınarak müzelerde sergilenir. Ancak dijitalleşme ve internetin yaygınlaşmasıyla birlikte, Banksy'nin eserleri dijital ortamda kolayca çoğaltılabilir hale gelmiştir. Bu sorunu gidermek için bu sefer sanatçı blockchain teknolojisini kullanarak dijital imza ile takip etmeye başlar. Fakat eserin gerçek sahibinin kim olduğunu doğrulamak ve onaylamak için gereken bilgilerin eksik olması, blockchain üzerindeki verilerin doğruluğunu da zedeler. Dijitalleşme ile birlikte eserlerdeki kopya sayısının artması hiçbir zaman Banksy'nin eserlerinin orijinalliğini yansıtmaz. Ayrıca Banksy'nin 1990 yılından itibaren sanatsal üretiminin amacından da saptırır.

1980'li yıllarda sanat eserlerinde orijinallik ve aidiyetlik kavramları yeni bir tartışma alanı açmıştır. Sanatta dijitalleşme, telif hakları sorunları halen devam etmekte olup sokak sanatçıları için de bu sorunsalın daha fazla detaylandırılması, sokak sanatçılarına farklı ayrıcalıkların tanınması ve verilmesi gerekir. Bu çalışmada da Banksy'nin eserleri üzerinden orijinallik, dijitalleşme, blockchain teknolojisi gibi sorunlar tartışılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Banksy, blockchain, dijitalleşme, graffiti, telif hakkı

sözlü bildiri

BELGESEL SİNEMADA POSTMODERN HİBRİT ANLATI: EKO EKO EKO (2023) BELGESELİ ÜZERİNE BİR OKUMA

Emre Ahmet SEÇMEN*

ÖZ

Belgesel, bir anlatı türü olarak sinemanın icadıyla birlikte var olmuştur. Lumiere kardeşlerin ürettiği sinematograf, kendileri tarafından mizansen veya kurmaca içermeyen belge niteliğindeki ilk filmleri kaydetmiştir. Bu bağlamda bakıldığında belgesel, gerçek olanı en yalın hali ile günümüze ulaştırmaktadır. Sinemanın kurmaca ile tanıştığı 20. Yüzyılın başlarında birçok kişi bu cihaz ile nelerin nasıl manipüle edilip kurmaca bir dünya yaratımının yollarını aramışlardır. Bu da sinema yapmak isteyenler için "biçim" kavramını ortaya çıkarmıştır. Sinema içinde çok fazla biçimsel element barındırmakta her bir element ile sayısız anlatı biçimi kombinasyonu ortaya çıkmaktadır. Realizmi savunan sinemacılar belgesel türünü saf sinema olarak görürken, biçimciler ise mizansenin ve oluşacak yeni sinematik dünyanın getirecekleri konusunda heyecanlıdır. Belgesel de kendi içinde dönüşerek, birçok biçimsel elementi kendi vermek istediği mesaj doğrultusunda gerçekçiliği arttırmak için postmodern anlatıları kullanan tercihlere doğru evrilmiştir. Gerek belgesel gerekse kurmaca olarak birçok farklı temada anlatı çeşitliliği olmakla birlikte, modern anlatıdan postmodern anlatıya doğru evrilen kültürel aktarım yapısı gerçekçilik ve biçimciliğin bir arada kullanımı karma "hibrit" bir yapıya erişmiştir. Postmodern anlatı öğeleri olan taklit, pastiş, ironi metinlerarasılık, üst kurmaca, filmlerarasılık ve zamansal bozulma gibi yöntemlerin klasik belgesel anlatısının ana yöntemleri ile birleşerek yönetmenin de deyimiyile "hibrit" bir anlatı yapısı ortaya çıkarılmıştır.

Bu araştırma 2023 yılında Türkiye merkezli bir dijital platform olan BluTv'de 6 bölüm olarak yayınlanan "Eko Eko Eko" adlı belgeseli örneklem olarak almış; bu projenin kurgusunda ve anlatısında kullanılan yöntemleri postmodernizm ve hibrit kavramları ekseninde incelemeyi amaçlamaktadır. Bu belgesel ekoloji kavramına günümüzün kapitalist ve liberalist döneminde nasıl bakıldığını Türkiye örneğinde sorgulamakta, tahrip edilen gezegenin bu düzende ne denli sürdürülebilir bir yaşam vaat ettiğini ortaya koymaya çalışmaktadır. Keşif amaçlı bir alan araştırması olan bu çalışmada birebir görüşme yöntemi kullanılmıştır. Filmin senaristi ve yönetmeni olan İlkay Nişancı ile birebir görüşme yapılmış ve filmin içeriğindeki kurgu temelli sinematografik yapısının şifreleri ortaya çıkarılmıştır. Bu belgeselde röportajlar, mekân ve doğaya ilişkin güncel görüntüler, ek arşiv görüntülerinin yanı sıra oyuncu Ceren Moray tarafından canlandırılan iki ayrı karakterin yaşanılan dünya düzenini sorguladıkları mizansenlerden oluşan kurmaca sahneler de filmin toplamında önemli bir yer tutmaktadır. Yaşanılan dünya düzenine ilişkin güncel olaylara yapılan atıflar, sinema tarihinden farklı yönetmenlerin mizansen ve sinematografilerinden esinlenmiş yeniden canlandırılan sahneler ve anlatılan konulara ilişkin ek planların kurguda kullanılarak anlamın izleyici tarafından sorgulanabilir bir yapıya ulaşması bu belgeselin en ayırt edici özelliklerinden biridir. Bu hibrit yapının nasıl kurulduğu yönetmenin araştırma sorularına verdiği cevaplar ve analizler eşliğinde yorumlanarak, içeriğin sinematografisine dair bir genel çıkarımda bulunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: belgesel sinema, Eko Eko Eko, ekoloji, hibrit anlatı

* Doçent Doktor, Beykoz Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi, ORCID: 0000-0002-6034-7618, emreahmetsecmen@gmail.com

sözlü bildiri

BUTİK OTELLERDEKİ DEĞİŞEN MEKÂNLAR: SANAL TURLAR VE VİDEOLARLA YENİ BİR DENEYİM

İlknur GÜLÜMOĞLU*, Özkal Barış ÖZTÜRK**

ÖZ

Butik oteller, misafirlerine benzersiz ve kişisel bir deneyim sunmayı hedefler. Bu deneyimi iletmek ve misafirleri cezbetmek için, otellerin mekânlarının tanıtımında dijital araçlar önemli bir rol oynamaktadır. Bu bildiri², butik otellerin dijitalleşme sürecinde mekânlarını tanıtmak için kullanılan sanal turlar ve videoların etkisini araştırmaktadır. Sanal turlar, potansiyel misafirlere otelin iç mekânlarını ve dış çevresini gerçek zamanlı olarak keşfetme imkânı sunar. Bu turlar, otelin atmosferini ve özelliklerini daha etkili bir şekilde ileterek, misafirlerin ilgisini çeker ve rezervasyon yapmalarını teşvik eder. Videolar, otelin atmosferini ve ruhunu daha etkili bir şekilde aktarır. Yüksek kaliteli videolar, misafirlerin otel hakkında daha derin bir anlayışa sahip olmalarını sağlar ve tercihlerini etkiler. Sanal turlar ve videoların kullanılmasıyla birlikte, butik otellerin mekân tasarımı da değişmektedir. Oteller, daha çekici ve fotojenik mekânlar yaratmaya yönelik tasarım tercihlerinde bulunurlar. Butik oteller, sanal turlar ve videolarla sınırlı kalmayarak, dijital deneyimleri daha da güçlendirirler. Örneğin, interaktif sanal turlar veya sosyal medya platformlarındaki canlı yayınlar. Sanal turlar ve videolar gibi dijital araçlar, butik otellerin mekânlarını tanıtmak ve misafirlerin beklentilerini karşılamak için önemli bir rol oynamaktadır. Bu araçlar, otellerin atmosferini ve özelliklerini daha etkili bir şekilde ileterek, misafirlerin otel hakkında daha bilinçli bir tercih yapmalarını sağlar. Bu nedenle, butik otellerin dijitalleşme sürecine odaklanarak, misafir deneyimini güçlendirmek ve rekabet avantajı elde etmek için bu tür dijital araçları etkin bir şekilde kullanmaları önemlidir. Sonuç olarak, bu çalışma butik otellerin dijitalleşme süreçlerinde sanal turlar ve videolar gibi dijital araçların önemini vurgulamaktadır. Bu araçlar, otellerin özgün atmosferini ve özelliklerini daha etkili bir şekilde aktararak, potansiyel müşterilerin bilinçli rezervasyon tercihleri yapmalarını teşvik etmektedir. Dolayısıyla, butik otellerin dijitalleşme stratejilerine odaklanarak, misafir deneyimini artırmak ve rekabet avantajı sağlamak için bu tür dijital araçları etkin bir şekilde kullanmaları tavsiye edilmektedir.

Anahtar Kelimeler: butik oteller, görsel deneyim, interaktif deneyim, kullanıcı deneyimi, mekân tasarımı, sanal gerçeklik

* Yüksek Lisans, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, ORCID: 0009-0006-4856-7075, ilknurgulumoglu@beykoz.edu.tr

** Profesör Doktor, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, ORCID: 0000-0001-7625-066, baris.ozturk@msgsu.edu.tr

² Bu çalışma İlknur GÜLÜMOĞLU tarafından Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü İç Mimarlık Anasanat Dalında Profesör Doktor Özkal Barış ÖZTÜRK danışmanlığında hazırlanan "Butik Otellerdeki Yaşam Alanlarının İç Mekân Analizi" başlıklı yüksek lisans tez çalışmasından türetilmiştir.

presentation

A LOOK AT THE ART OF NAM JUNE PAIK: A VIDEO ARTIST IN LINE WITH THE ART OF DADAISM ART MOVEMENT ARTIST MARCEL DUCHAMP

Nilüfer USTA*

ABSTRACT

French artist Marcel Duchamp had caused the questioning of the uniqueness of art, artistic talent and the subject of art with his work "Fountain", which he sent to an exhibition hall under the name R. MUTT in 1917. Dadaism art movement artists had exhibited an anti-art approach due to the destructive social and cultural effects of World War I and showed the destructive effect of art with their works. Marcel Duchamp had caused the questioning of what art is by presenting the ready-made objects he found around him as works of art.

The artist causes the distance between the viewer and the work of art in modern art to be closed and the distinction between life and art to be questioned, by allowing ordinary objects of daily life (ready-made) to be elevated to the status of works of art. The artist rejects the aesthetic perception of the work of art, which is one of the elements of modern art, and causes art to take on a structure based on thought with his works. Marcel Duchamp had reflected his sensitivity to the technological developments in his works and presented an example of mechanized life with his work titled "Nude Descending the Staircase". While technological advances make human life easier, they also offer new opportunities to art. In this way, artists create their works with the opportunities offered by machines instead of traditional methods. With the successive technological opportunities, people living in the masses are becoming alienated and insensitive, and art is increasingly becoming digital. The video works of Nam June Paik, a Korean artist, which he combined music and electronic appearance, can be cited as an example of digitalized art. Nam June Paik had created video sculptures by using computers, video cameras and television sets. The countless contents that appear one after another on the television screen are easily forgotten and lose their meaning. Nam June Paik, who used the possibilities of technology, had taken a stance against the aestheticization of life in his video sculptures, which present images obtained from different sources in an eclectic way. Within the scope of the research, the place and position of Nam June Paik's works in video art are questioned by touching on the conditions of the emergence of video art. In this regard, Marcel Duchamp's understanding of art and his works are briefly touched upon, and an inquiry is made about what changes he experienced in the process leading up to digital art and the place and importance of these changes in digital art.

Keywords: dadaism, Marcel Duchamp, eclecticism, post modernizm, video art.

sözlü bildiri

DİJİTAL ÇAĞ İLE BİRLİKTE SINIRLARI BELİRSİZLEŞEN HAYATLAR: PAYLAŞIMLI OFİS ALANLARI

Bihter ERDEM OKUMUŞ*

ÖZ

Paylaşımli ofisler, serbest çalışanlar ve girişimciler için farklı sektörlerden insanlarla ortak bir çalışma ortamı sunan mekânlardır. Global Coworking Survey'e göre, 20 ila 40 yaş aralığındaki kişiler paylaşımli ofis alanlarını tercih etmektedir ve bu yaş grubu günümüzde Y kuşağının bir parçasıdır. Y kuşağı, geleneksel değerlerle büyürken dijital devrimin etkisi altında kalmış ve teknolojiyi hayatlarının vazgeçilmez bir parçası haline getirmiştir. Şirketler, Y kuşağının iş hayatına girilmesiyle geleneksel çalışma modellerinden vazgeçerek daha esnek ve teknoloji odaklı çalışma alanlarına yönelmiştir. Bu yeni nesil çalışma alanları açık plan ofisler, esnek çalışma alanları, sosyal ve ortak alanlar, ergonomik mobilyalar, doğal ışık ve yeşil alanlar, teknolojik donanım ve sanat unsurlarını içermektedir. Bu çalışmada, Y kuşağı üyelerine hitap eden ve büyük talep gören Just Work isimli paylaşımli ofisin sunmuş olduğu mekânsal imkânlar detaylı bir şekilde incelenmiştir. Just Work, İstanbul'daki Meydan AVM içerisinde bulunmaktadır ve kullanıcılara gündelik ihtiyaçları karşılayan kapsamlı bir ortak çalışma mekânı sunmaktadır. Just Work, kullanıcılara esnek alanlar sağlamanın yanı sıra sınırsız dijital alt yapı ve teknolojik imkânlar sunarak Y kuşağına hitap etmektedir. Ayrıca, mekânda nostaljik ve ortak değerlere ait simgelerin kullanılması, kullanıcıların mekâna aidiyet duygusu kazanmalarına yardımcı olur. Analizin amacı, Just Work'ün çalışma alanları dışında kalan paylaşımli açık bölgelerini inceleyerek Y kuşağının belleğinde yer alan ortak simgelerle benzerliklerini belirlemektir. Bu çalışma, paylaşımli ofislerin ve özellikle Y kuşağının tercihlerinin önemini vurgulamakta ve Just Work gibi mekânların Y kuşağı üyeleri için nasıl etkili bir iş ortamı sağlayabileceğini analiz etmektedir. Y kuşağına yönelik mekânsal tasarım öğelerinin kullanımı ve bellek ile bağlantı kurma stratejileri üzerine odaklanarak, mekânın kullanıcılar arasında aidiyet duygusu uyandırma potansiyelini ve tercih edilebilirliğini araştırmaktadır. Bu çalışma, Y kuşağının çalışma hayatındaki değişen ihtiyaçlarını ve paylaşımli ofislerin bu ihtiyaçları nasıl karşılayabileceğini anlamak için önemli bir örnek oluşturmaktadır.

Anahtar Kelimeler: ofis, ofis tasarımı, paylaşımli ofis, paylaşımli ofis tasarımı, Y kuşağı

sözlü bildiri

DİJİTAL ÇAĞ VE SONRASINDA MÜZECİLİK VE SERGİLEME YAKLAŞIMLARI

Sırma KONUK*

ÖZ

İnsanoğlu var olduğu ilk zamanlardan beri içgüdüsel olarak toplama, biriktirme, saklama, depolama ve depoladıklarını paylaşma eğiliminde olmuştur. Bu eğilim zaman içerisinde çeşitli sergileme tekniklerinin gelişmesine yol açmıştır. Sergileme, en temel anlamıyla nesnelere görünür kılmayı ifade eden ve müzecilik faaliyetlerinde var olan ana eylemdir. Geçmişten günümüze sergileme yaklaşımları; kültürel, fizyolojik, psikolojik ve teknolojik çeşitli parametrelerin etkisiyle değişime uğrayarak zaman içerisinde gelişmiş ve parçası olduğu müzecilik kavramını dönüştürmüştür.

Teknoloji parametresinin etkisiyle oluşan dijital çağ ile birlikte, müzecilik ve sergileme yaklaşımlarına devrim niteliğinde değişiklikler gelmiştir. Müzeler, artan teknoloji kullanımıyla fiziksel mekânların ötesine geçerek sanal sergiler ve dijital turlar sunmaya başlamış; böylece küresel bir izleyici kitlesine ulaşmayı mümkün kılmıştır. Bu bağlamda artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik (VR) gibi yenilikçi teknolojiler, ziyaretçilere eserleri daha detaylı inceleme fırsatı sunarken; tarih öncesi çağlardan modern sanata uzanan bir yelpazede daha fazla duyuya hitap eden deneyimler sağlamaktadır. Ayrıca müzeler koleksiyonlarını dijitalleştirerek; araştırmacılar ve genel ziyaretçiler için çevrim içi arşivler oluşturup, eserlere kolay ve hızlı erişim imkânı tanımıştır. Sosyal medya ve dijital pazarlama stratejileri, müzelerin sergilerini ve etkinliklerini daha geniş kitlelere tanıtmaya olanak tanırken; çeşitli yaş ve ilgi gruplarına yönelik dijital eğitim programları da müze deneyimini evlere taşımıştır. Dijital araçlar sayesinde ziyaretçi deneyimi kişiselleştirilmiş tur önerileri ve çoklu dil seçenekleri ile zenginleştirilmiştir. Veri analitiği, ziyaretçi davranışlarını ve tercihlerini anlamak için kullanılarak; sergilerin ve programların etkinliği artırılmaktadır.

İlerleyen zamanlarda müzecilik; tümüyle sanal müzeler oluşturma, kişiselleştirilmiş tamamen özgün deneyimler sağlama ve dijital koruma gibi alanlarda daha da ileri gidebilir. Genişletilmiş gerçeklikle zenginleştirilmiş sergiler ve küresel iş birlikleri sayesinde farklı kültürlerden eserler bir araya gelebilir. Ayrıca veri yönetimi ve analizi ile müze tasarımlarında verimlilik artırılabilir ve ziyaretçi deneyimi daha da iyileştirilebilir. Dijital çağ, müzeciliği sadece teknoloji ile sınırlamayıp; aynı zamanda kültürel mirasın korunması, paylaşılması ve yeni nesillere aktarılması açısından da yeni fırsatlar sunmaktadır. Bu bağlamda eserlerin dijital ikizlerinin yaratılması ve fiziksel bozulmalarına karşı koruma altına alınması sağlanabilecektir. Tüm bu olası gelişmelerle birlikte sektör için yeni fırsatlar ve ziyaretçiler için daha keyifli deneyimler kurgulanabilecektir.

Anahtar Kelimeler: dijital müze, dijital sergi, müze, müzecilik, sergileme

* Öğretim Görevlisi, Beykoz Üniversitesi Mühendislik ve Mimarlık Fakültesi, ORCID: 0000-0003-3777-2875, sirmakonuk@beykoz.edu.tr

sözlü bildiri

DİJİTAL ÇAĞ'DA DİJİTAL SANAT VE DİJİTAL MÜZELERLE İLGİLİ BİR DEĞERLENDİRME

Seçkin TEKİN*, Emine Banu BURKUT**, Murat DAL***

ÖZ

20.yy dan başlayarak teknolojik gelişmelerin hızlanması ve artan teknoloji kullanımı gibi bilgisayar veya internet nedeniyle sosyal yapıların değişmesiyle birlikte "teknolojik çağ", "dijital çağ" olarak adlandırılan döneme geçiş yapılmıştır. Bu teknolojik gelişmelerle birlikte, algısı değişen 'birey' ürünleri kendisini çevreleyen toplum içinde var olabilmek, varlığını sürdürebilmek ve toplumun kültürünü içselleştirmek için, sanat yoluyla geçmişin, kültürün ve geleceğin tanımlanmasını yapmaktadır. "Dijital Sanat" kültür, sanat, medya, çağdaş sanat, dijitalleşme ve teknoloji kesişiminde yer almaktadır. Dijital sanat hem görsel düşünme ve hem de yazılım becerilerinin birlikte öğrenilmesini sağlamaktadır. Aynı zamanda dijital uygulamalar kullanarak dinamik görüntüler oluşturma süreci çok yönlü bir tasarım aşaması gerektirmektedir. Dijital sanat vesilesiyle, sanat eserini inceleyen izleyici aktif bir konuma gelmiştir. Dijital sanat, geleneksel sanat anlayışını dönüştürerek sanat eserlerinin yaratım ve deneyimleme biçimlerini değiştirmektedir. İzleyiciler sanat eseriyle etkileşime girerek sanat eserlerine karşı aktif katılımcı ve kullanıcı durumuna geçmişlerdir. Dijital çağda sanatın dijital platformlarda sergilenmesi, sanatın daha geniş kitlelere ulaşmasını sağlamaktadır. Bu durum katılımcıları/kullanıcıları ziyaret konusunda istekli hale getirmiştir. Ayrıca dijital müzeler ve dijital sergiler oldukça ilgi görmekte ve her geçen yıl sayıları artmaktadır. Dijital sanat terapisi ise son yıllarda hızla büyüyen bir uygulama olarak karşımıza çıkmaktadır. Dijital çağın getirdiği olanaklarla birlikte dijital sanat, sanat dünyasında yeni bir estetik ve anlam arayışını beraberinde getirmektedir. Bu araştırmada, son yıllarda üzerinde çok konuşulan ve ilgi çeken bir alan olarak, Dijital Çağ'da "Dijital Sanat" kavramı ve bu alanda yayınlanmış eserler incelenmiştir. Bu araştırmayla dijital sanat, dijital müzeler ve dijital sergilere odaklanılarak alana katkı sağlamak hedeflenmektedir. Ayrıca mevcut yayınların görünür hale gelmesi için metinlerin görselleştirmesi sağlanarak okuyucu açısından daha etkin bir hale gelmesi sağlanacaktır.

Anahtar Kelimeler: dijital çağ, dijital müze, dijital sanat, sanat, teknoloji

* Bağımsız Araştırmacı, Munzur Üniversitesi, ORCID: 0009-0001-0285-2405, tez.seckintekin@gmail.com

** Doktor Öğretim Üyesi, Konya Teknik Üniversitesi, ORCID: 0000-0003-0252-4054, burkutbanu@gmail.com

*** Profesör Doktor, Munzur Üniversitesi, ORCID: 0000-0001-5330-1868, muratdal1122@gmail.com

sözlü bildiri

DİJİTAL ÇAĞDA KADINA ŞİDDET SORUNSALINA “SOKAKTA” ARTİVİST YAKLAŞIMLAR

Banu Burçin ÖZTUNÇ*

ÖZ

Sanat yüzyıllar boyunca insanların duygularına hitap etmiş çoğu zaman bir propaganda aracı olarak kullanılmıştır. Avantgard hareket ve özellikle Dadaizm sonrası sanatta yeni yaklaşımlar ortaya çıkmaya başlamıştır. Toplumları etkileyen olaylara eleştirel bir duruş ve düşündürmeyi amaç edinmiş bu yeni sanat anlayışı güzellik ve yücelik kavramlarının ötesine geçmiştir. 1980 sonrası gelişen postmodern yaklaşımla ise toplumun önemsendiği, sınıf, din, dil, etnik köken ve cinsiyet ayrımcılığına karşı duran, sanatın galeriden sokaklara çıktığı eleştirel bir sanat anlayışı gelişmiştir. Politik tavrın etkin olduğu bu dönem sokak sanatının gelişiminde önemli rol oynamıştır. Sokak sanatı, muhalif bir tavır olarak ortaya çıkan grafiti ile şekillenmeye başlamıştır. Grafiti sanatının kökeni siyahi bireylerin seslerini duyurma kaygılarıyla ortaya çıkmış olsa da sanatta yeni ifade yöntemi olarak zengin bir alan sunmuştur. Grafitinin öncülük etmesiyle başlayan hareket sanatın galeriden sokağa taşmıştır. Farklı ifade yöntemleri sokakta topluma ulaşmaya başlamıştır. Günümüzde gerek teknoloji gerekse aktivizmle omuz omza giden sanat anlayışı literatüre yeni bir kavram olarak eklenmiştir: Artivizm, sanat ve aktivizm terimlerinin birleşmesinden ortaya çıkan, sanatçının eleştiri ve mesajı bir duruş olarak benimsediği bir sanat yaklaşımıdır. Günümüzde artivist sanatçılar toplumda değişimi amaçlamakta ve yaptıkları çalışmalarda etkinin yayılması ve sürdürülebilir olmasına önem vermektedir. Bu bağlamda yapılan çalışmaların ses getirmesi ya da geniş kitlelere yayılabilmesini mümkün kılan yaşadığımız çağın getirdiği olanaklardır. Sokaktaki sanatı ya da sesi tüm dünya bireyelerine ulaştıran sosyal medya ya da dijital aktivizmin gücüdür. Dijital aktivizmin gücü birçok politik ve toplumsal olayda etkili olduğu gibi sanat çalışmalarının etkisini kuvvetlendirmektedir. Kadına şiddet ya da bu anlamda artivizmin önemli konu başlıklarından biri olmuştur. Günümüzde birçok ülkede kadın sanatçılar yerel halkla işbirliği yaparak kadına şiddete karşı bir duruş sergilemektedir. Özellikle Ortadoğu ülkelerinde kadınlar seslerini yükseltmeye ve bunu yaparken sanatı bir iletişim aracı olarak kullanırken sadece kendi ülkelerinde değil başka ülkelerde de bu etkiyi genişletebilmek adına sosyal medya ya da dijital çağın etkilerini kullanılmaktadır. Bu anlamda “Fearless Collective” isimli, kadınların oluşturduğu mural üzerine çalışmalar yapan grup, yerel halkla birlikte gittikleri bölgeye dair kadın öykülerini duvara taşımaktadırlar, sosyal medya sayesinde başka ülkelere de giden grup böylece başka hikâye ve toplumlara ulaşmaktadırlar. Bildiride kadına şiddet sorunlarını ele alan sanat çalışmaları ve etkileri üzerine örnekler ele alındığı gibi, dijital olanakların da etkisinin boyutu vurgulanmıştır.

Anahtar Kelimeler: artivizm, dijital aktivizm, kadın, toplumsal, sokak sanatı

sözlü bildiri

DİJİTAL ÇAĞDA PAZARLAMA VE HALKLA İLİŞKİLER İLETİŞİMİNİN ODAK NOKTASI: HİPER KİŞİSELLEŞTİRİLMİŞ DENEYİMLER

Serap BOZKURT*

ÖZ

Günümüz tüketicisinin en çok talep ettiği şeyin ne bir makine ne bir servet ne de bir eser olduğunu; ancak bugünün tüketicisinin en büyük talebinin önemli hissetmek, kişi olarak var olmak olduğu görülmektedir. Bu durum bireylerin farklı olma arzusuna atıfta bulunarak kişiselleştirici farklılıkların önemini vurgulamaktadır. Teknolojik değişimler, günümüz tüketicisinin daha araştırmacı, bilinçli ve seçici olmasını sağlamıştır. Dolayısıyla markaların bakış açılarını da değiştirmiştir; artık marka bağlılığı markanın özgünlüğüyle yakından ilişkilendirilmekte ve her bir müşteri için kişiselleştirilmiş mesajların üretimi ve iletimini gerektirmektedir. Bu bağlamda, halkla ilişkiler ve pazarlama yeni kuşaklar için yeni yöntemler geliştirmektedir; web sitesi, mobil uygulamalar, e-posta pazarlaması, sosyal medya platformları gibi dijital kanallar, markaların kişiselleştirilmiş mesajlarını iletmek için sıkça kullanılan araçlardır. Bu araçlar sayesinde tüketicinin çevrim içi davranışlarına ve tercihlerine göre özelleştirilmiş hatta hiper kişiselleştirilmiş içerikler sunulmaktadır.

Bugün birçok marka, tüketici eğilimlerini analiz eden büyük veriyi kullanarak halkla ilişkiler ve pazarlama stratejilerini kişiselleştirme üzerine kurgulamaktadır. Kişiselleştirilmiş deneyimler, tüketicilerin ihtiyaçlarına göre uyarlanmakta ve bireyselleştirilmiş iletileri eş zamanlı olarak aktarmak için dijital algoritmalar kullanılmaktadır. Dijital Çağ, iletişim teknolojilerinin gelişimiyle bilgi, bilim ve sanat alanlarında köklü değişikliklere sahne olmaktadır. İnternetin zaman, mekân ve iletişim engellerini ortadan kaldırması, halkla ilişkiler ve pazarlama iletişimi uygulamalarında yeni araçların ve alanların kullanımını artırmış, etkileşimli iletişim fırsatları yaratmıştır. Markalar, tüketici eğilimlerini analiz ederek yeni pazarlama stratejileri geliştirmektedir; bu stratejiler arasında kişiselleştirme, tüketicilere ulaşmada etkili bir yol olarak öne çıkmaktadır.

Bu çalışma, kolayda örneklem yöntemiyle seçilmiş web siteleri, mobil uygulamalar, e-posta pazarlaması, sosyal medya platformları gibi çeşitli dijital platformlarda kullanılan kişiselleştirilmiş mesajların kullanımını ve mevcut durumu analiz etmeyi amaçlamıştır. Araştırma kapsamında literatür tarama yöntemi kullanılarak, mevcut kaynaklardan elde edilen bilgiler temel alınmıştır. İncelenen örnekler, halkla ilişkiler ve pazarlama stratejilerinin geliştirilmesinde kişiselleştirmenin rolünün ve etkisinin giderek arttığını, hatta kişiselleştirmenin ileri seviyelerinde "hiper kişiselleştirme" kavramının önem kazandığını ortaya koymaktadır. Sonuç olarak, dijital çağda markaların tüketicilere ulaşmada en etkili yolun kişiselleştirilmiş ve hiper kişiselleştirilmiş içerikler sunmak olduğu net bir şekilde görülmektedir.

Anahtar Kelimeler: etkileşimli iletişim, halkla ilişkiler, hiper kişiselleştirme, kişiselleştirilmiş deneyimler, kişiselleştirilmiş iletişim

sözlü bildiri

DİJİTAL ÇAĞDA SAHTE BİLİM OLGUSUNUN ENİDEN ÜRETİM ARACI OLARAK SOSYAL MEDYA: TÜRKİYE ÖRNEĞİ

Melih ÇOBAN*

ÖZ

İnsanlığın binlerce yıldır kat ettiği gelişim süreci özellikle son iki yüzyılda elde edilen teknolojik gelişmelerle büyük bir ivme kazanmış ve bu doğrultuda, toplumsal yapılar siyasi, ekonomik ve sosyokültürel açılardan derin değişimlere uğramıştır. Batı dünyasındaki teknolojik ilerlemenin sonucunda ortaya çıkan Sanayi Devrimi süreci, yeni toplumsal sınıfların ortaya çıkışı ve yönetim biçimlerinin dönüşümü gibi gelişmelerle birlikte modern toplum olgusunu ortaya çıkarmıştır. Yirminci yüzyıl sonlarına doğru, yine teknolojik gelişmelere bağlı olarak ekonomik yapılarda gözlenen değişimlerin ışığında post-endüstriyel toplum ve post-modernite olgularının varlığı tartışılmaya başlanmıştır.

Yirminci yüzyıl sonlarında başlayan ve çok hızlı bir şekilde gelişen dijital devrimin tüm dünya toplumları üzerinde ekonomik, siyasi, sosyal ve kültürel etkileri olmuştur. Bu bağlamda, değişen toplumsal sınıf dengeleri, yeni ekonomik sektörler, ekonominin küreselleşmesi, küresel bir kültürün belirginleşmesi ve kitle iletişimde hakim olan dijitalleşme gibi olgular, post-modernitenin varlığını destekleyici söylemler olarak kullanılırken, bir yandan da bu yeni çağın hakikat sonrası (post-truth), komplo teorileri, mistisizmin yeniden doğuşu, yeni dini hareketler ve sahte bilimin yükselişi gibi olguları, farklı sosyal bilim perspektiflerince insanların moderniteden duydukları tatminsizliklerin sonuçları veya modernitenin ilerlemeci niteliğindeki bir paradoks olarak yorumlanmaktadır. İçinde yaşadığımız dijital çağın iletişim ve bilginin yayılması bağlamında itici gücü olan sosyal medya, bilgiye ulaşma hususunda oldukça etkin bir araç olmasının yanı sıra, çevrim içi sunulan bilgilerin güvenilirliği ve geçerliliği bağlamlarında önemli sorunlara da yol açmaktadır. Bilginin doğruluğunun değil, ne kadar çok paylaşıp kabul gördüğünün ağır bastığı bir hakikat-sonrası dönemde, sosyal medyada ön plana çıkan sahte bilim temaları, bilimsel bilgiye olan yönelimi azaltmakta ve modern toplumun özünü oluşturan ilerlemeci niteliğe zarar vermektedir. Çoğu zaman, bu çağın bir başka yükselen olgusu olan komplo teorileri ile desteklenerek sunulan sahte bilim söylemleri, Türkiye'deki farklı sosyal medya platformlarında giderek artan biçimde ön plana çıkmaktadır.

Bu çalışmanın amacı, dijital çağın ilerlemeci niteliğine tezat bir durum oluşturan sahte bilim olgusunu, Türkiye özelinde ön plana çıkan çeşitli temaları üzerinden incelemektir. Bu bağlamda, sosyal medyada ön plana çıktığı gözlenen düz dünya, Antarktika'daki gizli medeniyetler, gizlenen tarih ve antik uzaylılar başlıklı sahte bilim temaları ele alınmıştır. Araştırmanın örneklemini, Türkiye'de oldukça popüler olan TikTok platformundaki paylaşımlar oluşturmakta olup, bu paylaşımlar içerik analizi tekniği ile incelenmiştir. Dijital öncesi dönemde kitaplar ve yazılı medya aracılığı ile yayılmaya çalışılan sahte bilim temalarının, dijital çağda yeni ve otantik içeriklerle ve yapay zeka ve görüntü montajı gibi teknolojiler kullanılarak yeniden üretildiği ve sosyal medya üzerinden yaygınlaştırılmaya çalışıldığı saptanmıştır.

Anahtar Kelimeler: komplo teorileri, sahte bilim, sosyal medya, TikTok, Türkiye,

sözlü bildiri

DİJİTAL ÇAĞDA YEREL GAZETELERİN SOSYAL MEDYA MECRALARINI KULLANIMLARINA YÖNELİK BİR İNCELEME

Enbiya ÖZKAN*

ÖZ

İnternetin gelişimi Web 1.0 ile başlayan, sonrasında Web 2.0 ve Web 3.0 ile devam eden, günümüzde ise Web 4.0 ve Web 5.0 olarak ifade edilen dönemler kapsamında ele alınmaktadır. Dijital çağda internet, kitle iletişim araçlarını farklı bağlamlarda etkilemiştir. İnternetin ve iletişim teknolojilerinin sürekli gelişimi ile orantılı olarak kitle iletişim araçlarının kendi yapılarında da değişim ve dönüşümler gerçekleşmiştir. Dijital dünyada, geleneksel medya kavramına ek olarak yeni medya olgusu ortaya çıkmış, sosyal medya mecraları başta olmak üzere yeni iletişim ortamları toplumsal yaşamda yer edinmiştir.

Sosyal medya geniş bir çerçevede; bloglar, mikrobloglar, içerik toplulukları, sosyal ağlar, sanal dünyalar ve oyunlar gibi platformları ifade etmektedir. Bireylerin internete erişimi ve sosyal medya mecralarının yaygın kullanımları ile birlikte medya kuruluşlarının, çevrim içi platformlarda ve özellikle sosyal medya mecralarında daha aktif oldukları bir sürece geçilmiştir.

Belirli bir bölgede ya da şehirde faaliyet gösteren medya kuruluşları olan yerel medya kuruluşları da sosyal medya mecralarını aktif kullanmaktadır. Yerel medyanın en yaygın temsilcileri arasında yerel gazeteler yer almaktadır. Bu çalışmanın amacı, aynı zamanda basılı olarak da faaliyetlerini sürdüren yerel gazetelerin, sosyal medyada yürütmüş oldukları çalışmaların incelenmesidir. Çalışmanın örnekleme Balıkesir il merkezinde günlük olarak yayınlanan yerel gazetelerden oluşmaktadır. Çalışmada değerlendirilen yerel gazetelerin internet siteleri ve sosyal medya mecraları incelenerek betimsel analiz gerçekleştirilmiştir. Sosyal medyanın karakteristik özellikleri ve toplumdaki yaygın kullanımı, bu mecraanın, yerel gazetelerin hedef kitlelerine erişimi için önemli bir kanal olmasını da beraberinde getirmektedir. Çalışmada incelenen dokuz yerel gazetenin de web sitesi ve Facebook hesapları/sayfaları bulunmaktadır. YouTube hesabı/kanalı ise sadece bir gazetede bulunmaktadır.

Yerel gazetelerin, sosyal medya mecralarında gerçekleştirdikleri çalışmalar ile faaliyetlerini güçlendirme gayreti içerisinde oldukları ve internet siteleri ve sosyal medya mecralarının entegrasyonunun da teknik olarak sağlandığı görülmektedir. Sosyal medyanın yerel gazetelere; başta haber dağıtımı, etkileşim ve geniş kitlelere erişim imkânı sağladığı görülmektedir. Ayrıca sosyal medya, yerel gazetelere reklam çalışmalarını gerçekleştirme imkânı sağlayarak ekonomik faaliyet alanı da sağlamaktadır. Yerel gazetelerin; sosyal medya mecraları arasında Instagram ve YouTube özelinde çalışmalar yürütmesinin, bu mecraların da gücünü elde etmek ve daha fazla okura ulaşmak adına faydalı olacağı öngörülmektedir. Bununla birlikte yerel konulara ve haberlere ek olarak popüler ve genel başlıklarda içerik üretimi gerçekleştirmesi de gazetelerin sosyal medya entegrasyonlarına katkıda bulunabilir.

Anahtar Kelimeler: geleneksel medya, internet, sosyal medya, yeni medya, yerel basın

sözlü bildiri

DİJİTAL ÇAĞDAN SONRA REKLAM SEKTÖRÜNDE EMEĞE FARKLI BAKIŞLAR

Nihan AYTEKİN*

ÖZ

Dijitalleşmenin günümüzde reklam sektöründe grafik tasarımdan metin yazımına, casting'den post prodüksiyona pek çok alanda işin doğasına ve işçinin iş ile olan ilişkisine etkileri görülmektedir. Bu çalışma dijital sonrası çağda reklam sektöründe çalışmanın çalışan üzerindeki olumsuz etkilerini, Reklamcılar Derneği ve Reklamcılar Platformu olmak üzere iki kurumun söylemleri bağlamında tartışmaktadır. 1 Mayıs 2024 itibarıyla her iki kurumun web siteleri ve son 18 ayda yayınlanmış Reklamcılar Platformu'nun 114, Reklamcılar Derneği'nin 316 Instagram postu bazında söylemleri, eleştirel söylem analizi kullanılarak değerlendirilmiştir. Görülmektedir ki, yönetim kurulunda ağırlıklı olarak küresel reklam ajanslarından temsilcilere yer veren, her sene düzenlediği Kristal Elma yarışması ile sektöre yön verdiği söylenebilecek Reklamcılar Derneği; reklam sektörüne çoğunlukla işverenin penceresinden bakmakta, kurumsal söyleminde çalışan-işveren ilişkisini (mentorluk programı, AdCampus eğitimi gibi faaliyetler ile) çalışanın kendini geliştirme zorunluluğu bağlamında ele almaktadır. Dijitalleşmeden bahsetmekle beraber dijital teknolojilerin çalışanların çalışma koşulları üzerindeki olumsuz etkilerine veya bu etkilerle nasıl başa çıkılabileceğine değinmemektedir. 2022 yılında "fikir birliği" sloganıyla çalışmalarına başlayan Reklamcılar Platformu, reklam sektöründeki tek sendika olarak çalışanların ücret bazında çalışma koşullarının iyileştirilmesi gerektiğine özellikle vurgu yapmaktadır. Düşük maaş, uzun çalışma saatleri ve sosyal hakların yetersizliği gibi sorunlara odaklanan platform, genel olarak ajanslar ve özelde küresel reklam ajansları ile yürütülen görüşmelere sosyal medyada yer vermemektedir. Kurumsal söylemlerinde dijitalleşmenin işin doğası ve iş-işçi ilişkileri üzerindeki etkilerine değinmeyen sendika, ayrıca reklam verenlerin, medyanın ve üniversitelerin reklam veren, ajans, çalışan/stajyer ve medya zincirindeki etkilerini de tartışmamaktadır. Sonuç olarak, reklam sektörünü temsil eden her iki sivil toplum kuruluşunun dijital sonrası çağda reklam sektörüne bakış açısını genişletmesi, Reklamcılar Derneği'nin reklama işveren odaklı bakışın, Reklamcılar Platformu'nun ise reklama çalışan-ajans ilişkisi odaklı bakışın ötesine geçmesi gerekmektedir. Bu iki kuruluşun ayrıca birbiri ile iletişim kurarak sadece büyük çaplı, kurumsal ajanslar değil orta ve küçük çaplı ajanslar bazında da dijital sonrası çağda işin doğasını ve işçi-iş ilişkisini yeniden tanımlaması, çalışma koşullarının çağın gereklilikleri ve ülke şartları doğrultusunda düzenlenmesi üzerine işbirliğine gitmesi önem taşımaktadır.

Anahtar Kelimeler: dijital, emek, reklam, Reklamcılar Derneği, Reklamcılar Platformu

sözlü bildiri

DİJİTAL ÇAĞDAN SONRA RESİM SANATINDA ESTETİK DENEYİM

Engin ÜMER*

ÖZ

Resim sanatı için üç düzen önerisinde bulunmak mümkün görünmektedir: mimetik kategori etrafında resmin kopya ve taklit olması; idealist estetik etrafında modelin sonsuz ile olan ilgisinde maddiliği aşan bir imge deneyim sunması; ifadecilik kelimesi etrafında ressamın kendiliğın ifadesi olarak resmi düzenlemesi. Bunlardan birincisi resmi dünyaya ortak hale getirme iddiasında olurken, bunu dünyanın ikizi olmak gibi kimi zaman tehlikeli bulunan bir imge rejimiyle gerçekleştirmiştir. İkincisi ise birincisinin tehlikeleri karşısında idealize edilmiş başka bir dünya ile hakikat rejimine uygun olarak sanal dünyaya ayağına basan imge rejimini izlemiştir. Üçüncüsü ise kendilik konusunda dünyayı öznenin tetiklendiği ruhsal süreç haline getirerek, her şeyi bu tetiklemenin ürünü olan bir dünya yorumuna dönüştürmüştür. Bu üçlü durumun kronolojik ilişkide olup olmaması, birbirleriyle zit, çatışmalı ilişkilerde olup olmaması ya da başka türlü ilişkiler içerip içermediği başka bir çalışma için uygun görülmüştür. Ancak bu üçlü durum şunu göstermektedir. İmgeler bir şeylerin kopyasıdır, imgeler bir şeylerin ötesinde kendisine ait bir alan meydana getirmiştir ve kendilik dünyayı sürekli yeniden tasarlanabilir hale getirmiştir. Üçlü durumun estetik deneyiminin ise: salt optik deneyim; bir görme ancak içsel, derin düşünmeyi de dahil edebilen; çoklu deneyimler (ne sadece optik veya görsel ne de sadece dokunsal deneyimler) sunabileceği yönündedir.

Yakın zamanda yeni bir dijital dönem gerçekleştiği gibi hızla yeni medyalar veya sosyalleşme alanları meydana gelmiştir. İmgenin dönüşümleri konusunda çok şey söylenegelmektedir. Bu deneyim çokluğu içinde resim sanatı dijital medyaya dahil olarak, görsel kültürün parçası olmayı sürdürmektedir. Bu çalışma katmanlı ve uzun denilebilecek süreç ve durumları resim sanatı özelinde, resim deneyiminin nasıl değiştiği konusunu ele alma amacındadır. Çalışma bu sorunsal etrafında: dijital çağda imgenin optikleşme halini; dijital zamanda imge deneyiminde yüceltimin ne olabileceğini; kendilik meselesinin nasıl düşünülebileceğini de cevaplama amacındadır. Çalışma dijital imgenin optik gerçekliğinin dünyayla ilgisi kalmayan sanal dünyanın içinden yeni bir idealizmin, kendiliğe eş olan imgeler arası seçim, karıştırma, onları manipüle etme, gösterisel imge oyunlarına kendini kapıran bir yüceltimin estetik olarak önerilebileceğini savunacaktır. Çalışma teorik olarak estetik ve sanat felsefesinin konu ile ilgili tartışmaları etrafında, örneklerle bunları açıklamaya çalışacaktır.

Anahtar Kelimeler: dijital çağ, estetik deneyim, resim, sanat felsefesi

poster bildirisi

DİJİTAL ÇAĞIN GASTRONOMİYE ENTEĞRE ZORUNLULUĞU

Şeyda BOSTANCI*

ÖZ

Bilgi çağı genellikle 20. yüzyılın ikinci yarısında başlayan ve günümüze kadar devam eden dijital devrimle ilişkilendirilir. Bu çağ; bilgisayarların, internetin ve diğer teknolojik yeniliklerin yaygınlaşması nedeniyle bilgi ve verilerin eşi benzeri görülmemiş bir hızla üretildiği, paylaşıldığı ve erişildiği çağı kapsamaktadır. Bilgi Çağı'ndan sonra gelebilecek 'çağları' kesin olarak tahmin etmek spekülasyon olsa da, "çağlar" kavramıyla temsil edildiği şekliyle geleceği şekillendirebilecek bazı potansiyel eğilimler ve yönelimler; Yapay Zeka Çağı, Otomasyon ve Robotik Çağı, Sürdürülebilirlik Çağı, Biyoteknoloji ve Genetik Mühendisliği Çağı, Sanal ve Artırılmış Gerçeklik Çağı, Kuantum Bilişim Çağı, Bağlantı ve Gezegenler Arası Keşif Çağı, Etik ve Felsefi Düşünce Çağı'dır. Dijital çağın başlamasıyla birlikte, gıda, beslenme ve gastronomi sektöründe dijital pazarlama ve iletişim önem kazanmıştır. Dijital teknolojilerin yaşamın her alanında etkili olması yanında yeni gıda türlerinin ortaya çıkışı da, dünyanın ihtiyaçlarını karşılayacak heyecan verici vaatler sunmaktadır. Yemek tasarımının önemli bir parçası olan yeme deneyimi, karma gerçekliğin büyümesi, fiziksel ve dijital dünyaların birleşmesi ile yeni bir alan açabilir. Farklı duyuların simülasyonu üzerine yapılan araştırmalar, gelecekte yeme deneyiminin kısmen, hatta tamamen simülasyona dayalı olabileceğini öne sürer. Eğlence ve eğitim yöntemleri, *CIA Copia/Le Petit Chef*deki 3 boyutlu yemek deneyimi gibi, yaratıcılığı genişletmeye olanak tanır. 3D yazıcılar zamandan bağımsız olarak müşterilere kişiselleştirilmiş ürünler sunarken sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik uygulamaları müşterilerin restoran ve yemek deneyimlerini daha kaliteli hale getirerek onlara eşsiz anlar yaşatır. Robot servis personelinin verdiği hizmetler, robot kollarla hazırlanan yiyecek ve içecekler; kalabalık ortamların azaltılması ve ürünlerin el değmeden hazırlanması açısından işletmelere ve genel olarak turizm sektörüne büyük kolaylık sağlar. Nesnelerin interneti ve yapay zeka tarafından desteklenen gıda üretimi ve dağıtımı sayesinde, endüstriyel gıda üretimini müşteri ihtiyaçlarına daha uygun şekilde iyileştirmek için önemli bir potansiyel vardır. Fabrika üretimi ve hatta mahsul ekim planı, gerçek zamanlı analizlere dayalı olarak daha esnek olabilir. Yapay zeka, makine öğrenimi ve dijital platformların kullanımı, kişiselleştirilmiş hizmetler sunma, envanter yönetimini kolaylaştırma, karbon ayak izini azaltma ve talep eğilimlerini tahmin etme konusunda etkili olduğunu kanıtlar niteliktedir. Teknolojinin yönlendirdiği bu çağda ilerlemeye devam ederken, bu yenilikleri gıda iş operasyonlarına entegre etmek zorunlu olmasa da faydalı olabilir.

Anahtar Kelimeler: dijital çağ, gastronomi, gıda, yapay zeka

sözlü bildiri

DİJİTAL DÖNÜŞÜM BAĞLAMINDA KUANTUM BİLGİSAYARLAR

İrem AYAN DANACILAR*, Esmâ YILDIRIM**

ÖZ

Uygarlık seviyesi, sürekli değişen ihtiyaçların karşılanması gereksinimleriyle günbegün gelişim göstermektedir. İnsanlar bu ihtiyaçların ötesine geçmeye çalışırken, teknolojik gelişmeler de önemli rol oynamaktadır. Teknolojik gelişmelerle birlikte bilgisayarlar, yaşamın tamamlayıcı bir parçası haline gelmektedir. Bu tamamlayıcı parçalar ilk çıktıkları zaman diliminde kalmak yerine, gün geçtikçe evrimleştiler. Klasik bilgisayarlardan, kuantum dünyasına geçiş yaptığımız bu dönemde, kuantum bilgisayarlar pek çok gelişmeye kapı aralamıştır. Klasik bilgisayarlar "bit" kavramıyla, yani yalnızca "0" ile "1" den oluşan iki farklı sayının çeşitli dizilimleriyle işlem görürken, Kuantum Bilgisayarlar, kuantum mekânîği prensiplerini kullanarak hesaplama yapabilirler. Bu bilgisayarlar, klasik bilgisayarlardaki bitlere karşılık gelen kuantum bitleri ya da qubitleri kullanır. Qubitler, geleneksel bitlerin sadece 0 veya 1 değerlerini alabileceği durumlarına karşılık, aynı anda hem 0 hem de 1 değerlerini alabilen süperpozisyon durumlarında olabilirler. Bu özellikleri sayesinde, kuantum bilgisayarlar belirli hesaplama problemlerini çok daha hızlı çözebilme potansiyeline sahiptirler. Dijital dönüşüm sürecinde, işletmelerin kuantum bilgisayarları nasıl kullanabileceği de önemli bir konudur. Özellikle büyük veri analizi, yapay zeka ve optimize edilmiş simülasyon gibi alanlarda kuantum bilgisayarlarının kullanımı, kurumların rekabet gücünü artırabilir. Ancak, bu teknolojinin henüz gelişme aşamasında olması nedeniyle, işletmelerin bu alandaki gelişmeleri yakından takip etmeleri ve stratejilerini buna göre belirlemeleri gerekmektedir. Bu çalışma, kuantum bilgisayarların etimolojik kökenlerini inceleyerek başlamış ve bilgi işlem sürecindeki potansiyel katkılarını göstermek amacıyla geliştirilen uygulamalardan örneklerle desteklenmiştir. Çalışma ayrıca kuantum bilgisayarların, geleneksel bilgisayarlara kıyasla bilgi işlem sürecindeki rolünü, örneklerle açıklayarak betimleyici analiz yöntemiyle sonuçlara ulaşmayı hedeflemiştir. Bu bağlamda, kuantum bilgisayarların, özellikle bilgi işlem sürecini hızlandırmadaki rolü de sorgulanarak alana yenilikçi bir bakış açısı getirilmesi de amaçlanmaktadır.

Anahtar Kelimeler: dijital çağ, dijital dönüşüm, inovasyon, kuantum bilgisayarlar, yenilik

* Doktor Öğretim Üyesi, Beykoz Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi, ORCID: 0000-0002-7253-1623, iremayan@beykoz.edu.tr

** Yüksek Lisans Öğrencisi, Beykoz Üniversitesi, ORCID: 0000-0002-0952-4615, esma.yildirim00@gmail.com

sözlü bildiri

DİJİTAL DÖNÜŞÜMDE MİMARLIK ARAÇLARI

Burcu KİSMET*

ÖZ

Mimarlık mesleği insanlık tarihinin başlangıcından beri var olan bir meslek alanıdır. Doğrudan insan, insan ihtiyacı ve insan-çevre ilişkilerini odak olarak aldığından da insan ve yaşam var oldukça devam edecektir. Tarihsel süreç incelendiğinde, teknik ve araçların gelişmesi ve değişmesi ile birlikte mimarlıkta iş yapış yöntemleri ve kullanılan araçlar değişim göstermektedir. Bu değişim de hem mimarın rolünü hem de mimari süreci dönüştürmektedir. İçinde bulunulan Endüstri 4.0 çağında bilişim teknolojilerinin öncü olduğu dijital dönüşüm her alanda gerçekleşmektedir. Mimarlık disiplini Endüstri 4.0 ve güncel teknolojilerin etkisiyle özellikle son yıllarda büyük bir dijital dönüşüm yaşanmaktadır. Bu gelişmelerin devamında İnşaat 4.0 kavramı gelişerek profesyonel alanı yönlendirici bir konuma gelmiştir. Güncel araştırmalar, mimarlık disiplini dijital teknolojilerinin giderek artan bir rolü olacağını göstermektedir. Bu çalışmada da dijital araçlara odaklanarak Endüstri 4.0 çağında mimari araçların mevcut durumunu ortaya koymak amaçlanmıştır. Bu kapsamda enformasyon ve bilgi teknolojilerindeki gelişmelerin mimarlık disiplinine ve araçlarına etkisi kronolojik olarak incelenmiştir. Bu incelemede yıllar, dijital yöntemler, kullanılan araç ve kullanım amaçları ortaya konmuştur. Bilgi iletişim teknolojilerinin etkisi 1960'lı yıllardan mimarlık alanında görülmeye başlanmıştır. 60'lı yıllarda bilişim alanındaki gelişmeler, araçların mimarlık alanlarında çözüm üreten modeller ve mimari tasarımın çizim ve sunum aşamalarında kullanılması denemeleri ile birlikte mimari tasarım sürecine sanal ve dijital kavramlarının entegre edilme süreci başlamıştır. Ancak 2000'li yıllara kadar bu süreç yaygınlaşmamıştır. 2000'li yıllardan itibaren ise dijitalleşmenin her alanda hızlı bir ivmeyle yer bulması mimarlık disiplini de etkisi altına almıştır. Son 24 yıllık zaman dilimine bakıldığında ise birçok farklı dijital yöntem ve aracın mimarlık disiplini dönüştürücü rolünü görmekteyiz. Bilgisayar destekli tasarım (CAD), 2 boyutlu çizim sürecine; 3D modelleme, tasarımları 3 boyutlu algılamaya; render, ileri görselleştirme imkânı sağlamaya; bilgisayar destekli üretim (CAM) ve dijital fabrikasyon, dijital tasarım ile fiziksel üretimin işbirliği içinde çalışmasında; hesaplamalı tasarım, sayısal düşünme becerisi – tasarım güdüsü ve dijital olanakları bütünleşik mimari süreçlerde kullanmaya; yapı bilgi modellemesi (BIM), nD tasarım ve süreç-kaynak planlaması ve iş yönetimine; sanal gerçeklik (VR) – artırılmış gerçeklik (AR) – karma gerçeklik (MR), kullanıcı deneyimini ve tasarımı algılamayı arttırmaya; yapay zeka (AI) ise insan – makine işbirliğinin mimari süreçlere dahiline olanak sağlamaktadır. Bu yöntemlerin araçları da çalışmada incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: dijital dönüşüm, hesaplamalı tasarım, mimarlık, yapay zeka, yapı bilgi modellemesi

* Araştırma Görevlisi, Beykoz Üniversitesi Mühendislik ve Mimarlık Fakültesi, ORCID: 0000-0002-7690-9953, burcukismet@beykoz.edu.tr

sözlü bildiri

DİJİTAL DÜNYADA EL YAPIMI SANAT ESERLERİNİN YERİ

Çiğdem MENTEŞOĞLU CHATZLOUDAS *

ÖZ

Görsel sanat, antik çağlardan itibaren tüm kültürler ve çağlarda insan ifadesinin ayrılmaz bir parçası olarak kendini göstermiştir. Toplumsal bir varlık olan insan, teknolojik, toplumsal ve sosyal değişimlerden etkilenen düşünce yapısıyla yaşam biçimini de dönüştürmüştür. Bu durum, insanın dünya algısını değiştirdiği gibi yaratmak istediği dünyayı da etkilemiş; daha doğru ifade etmek gerekirse dünya değiştikçe sanat da değişmiştir.

Günümüzde dijitalleşen dünyada sanat yapma modelleri, sanata bakış açısı da başkalaşıma uğramakta ve uğramaya devam etmektedir. Günümüzde resim sanatının da analog bir süreçten daha dijital bir pratiğe doğru kaymaya başladığı görülmektedir. Bilgisayar yazılımları ve yapay zeka uygulamalarının varlığıyla, resim sanatında alışık olduğumuz anlamda insan elinin varlığının ortadan kalktığına tanıklık ediyoruz.

Bu değişim, kendine özgü yeni bir dünya yaratan, yararları ve sınırlamaları olan dijital sanat ile el yapımı sanat eserleri arasında sürekli bir tartışmayı tetiklemektedir. Bu bildiride, yaşadığımız dünyada geleneksel materyallerle çalışmanın anlamını tartışmaya açmanın gerekliliğini hissederek günümüzde popülerleşen dijital sanatın resim sanatına dahil olmasını değil, elle yapılmış resim sanatı eserlerinin dijitalleşen dünyadaki yeri nedir sorusuna sanatçıların eserleriyle yanıt bulmayı denemekteyim. Araştırma ve gözlemlerim aracılığıyla elle yapılmış sanat eserleri (resim, animasyon) üzerine görüşlerimi, düşüncelerimi paylaşarak yeni bir pencere açmayı amaçlamaktayım.

Anahtar Kelimeler: dönüşüm, el yapımı, geleneksel, handmade, painting, resim, sanat/ art, traditional, transformation

sözlü bildiri

DİJİTAL LİDERLİK: GELECEĞİN YÖNETİCİLİK PARADİGMASI

Boran Doğu KARAKOYUN*

ÖZ

Günümüzün teknoloji dünyasında yenilikçi lider türlerinden biri olan dijital liderlik türü gelişen teknolojilere uyum sağlamak açısından önemli bir görevi görmektedir. Özellikle 2019 yılında Covid-19 pandemisiyle uzaktan çalışma sıklığının artması, işletmelerin yeni teknolojilere geçişi ve işletmelerin dijitalleşmesiyle birlikte dijital liderlik önemli bir kavram haline gelmektedir. Öyle ki sadece bir kısım işletmeler tarafından kullanılan dijital metod ve yöntemler, pandemiyle birlikte bütün işletmelerin iş sürdürebilmesi için gerekli hale gelmiştir. Dijitalleşmenin bu kadar önemli olduğu bir noktada dijital liderlerin önemli hale gelmesi ve gelecek dönemlerde bu lider türüne ihtiyacın artması kaçınılmazdır.

Çalışmanın amacı dijital liderlerin özelliklerini ortaya koyarak organizasyonların yeni dijital liderler yaratmalarını veya keşfetmelerini sağlamaktır. Bu sebeple dijital liderlerin temel özellikleri incelenmektedir. Araştırmanın analizi literatür taraması ve gerçek dünya örnekleri üzerinden yapılmıştır. Dijital liderlikle ilgili güncel araştırmalar, makaleler ve vaka çalışmaları incelenerek bilgi toplanmıştır. Çalışma içerisinde iki vaka çalışmasına yer verilmektedir. Birinci vaka çalışması olarak 2014 yılında Microsoft CEO'su olarak atanan Satya Nadella'nın liderlik yaklaşımı, adaptasyon yeteneği, veri odaklı kararlar alma ve dijital okuryazarlık gibi dijital liderlik özelliklerini içeren şirketi dönüştürme hikayesi ele alınmaktadır. Bir diğer vaka çalışması ise Indra Nooyi'nin dijital liderlik prensiplerini benimseyerek PepsiCo'nun dijital dönüşümünü gerçekleştirdiği örnektir. Satya Nadella'nın ve Indra Nooyi'nin bazı ortak özellikleri bulunmaktadır. Bu ortak özelliklere baktığımızda: "Dönüşüm Liderliği", "İnovasyon ve Teknolojiye Odaklanma", "Kültürel Değişimi Teşvik Etme", "Vizyon Sahibi Olma", "Sosyal Sorumluluk ve Çeşitlilik" gibi ortak özellikleri görmekle birlikte dijital liderlerin hangi özelliklere sahip olması gerektiğine dair önemli bilgilere de edinmekteyiz.

Sonuç olarak; dijital liderler, teknolojiye hakimiyetleri, stratejik düşünme yetenekleri ve çeviklikleri sayesinde organizasyonlarını başarıyla yönlendirirler. Ayrıca açık iletişim, iş birliği ve çeşitliliği teşvik ederek çalışanları dijital dönüşüme aktif olarak katılmaya teşvik ederler. Dijital liderler, teknolojiyi etkin bir şekilde kullanarak organizasyonlarını rekabet avantajı elde etmeye ve sürdürülebilir başarıya yönlendirirler. Bu nedenle, iş dünyasında dijital liderlik kavramını daha iyi anlamak ve bu alandaki liderlik yeteneklerini geliştirmek, organizasyonların başarılı bir şekilde dijital dönüşüm geçirmesine yardımcı olacaktır.

Anahtar Kelimeler: dijital dönüşüm, dijital liderlik, dönüşüm liderliği, inovasyon, teknoloji

* Yüksek Lisans Öğrencisi, Kocaeli Üniversitesi, ORCID: 0009-0000-4552-8464, karakoyunka@gmail.com

sözlü bildiri

DİJİTAL MINİMALİZM VE ZORBALIK İLİŞKİSİ EKSENİNDE SİSTEMATİK BİR DEĞERLENDİRME

Dilge KODAK*

ÖZ

90'lı yıllardan bu yana bilgisayar teknolojilerindeki yenilik ve gelişmelerin son noktası dijitalleşme olarak kabul edilmektedir. Dijital sistemler her alanda yerelden küresele, enformasyon tüketimi ve medya kullanım alışkanlıklarını dönüştürmüştür. Özellikle internet teknolojileri ile birlikte küresel enformasyon dolaşımı ve iletişim ağları geri dönüşü olmayan biçimde yayılım göstermiş; enformasyonun dijitalleşmesi aktif ve etken bir kullanıcıyı inşa ederken aynı zamanda toplumsal ölçekte bazı kolektif risklere neden olmuş ve kemikleştirmiştir. Öyle ki, daha geniş bir perspektiften bakıldığında bu riskler geç modernitenin çıktıları arasındadır. Güvenlik, siber zorbalık, siber saldırı, dezenformasyon, infodemi, mahremiyet ihlalleri ve benzeri çok sayıda risk dijitalleşmenin ardıl problemleri olarak kabul edilmektedir. Bu risklerin artmasında sosyal paylaşım platformlarının kullanım oranlarındaki artış da önemli bir yer tutmaktadır. Yalnızca son yıllarda ekran bağımlılığı başta olmak üzere, dijital teknolojilerin aşırı dozda kullanımı neticesinde meydana gelen ve literatüre eklenen çok sayıda hastalık, bu durumun bir nevi ispatı niteliğindedir. Dijital minimalizm kavramı, zaman yönetimi başta olmak üzere, gündelik yaşamın sürdürülmesini ekran temelli olarak gittikçe zorlamaya başlayan çeşitli etkenler doğrultusunda meydana gelmiş bir kavramdır. Çevrim içi ortamlarda tüketilen sürenin kontrol edilmesinden, söz konusu platformların kullanımına son verilmesine kadar geniş bir davranış repertuarını içermektedir. Bu çerçevede çalışmanın amacı, dijital minimalizm ile dijital platformlarda maruz kalınan zorbalık arasındaki ilişkinin simetrisini ortaya koymaktır. Yapılan çok sayıda araştırmaya dayanarak kadınların dijital platformları erkeklerden daha fazla kullandığı varsayımından hareketle bu çalışma niteliksel olarak tasarlanmış olup, sistematik derleme metodu kullanılmıştır. Elde edilen bulgular yorumlayıcı fenomenolojik analiz yöntemi ile analiz edilerek, potansiyel çıktılar tartışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: dijital kültür, dijital minimalizm, iletişim, sistematik derleme, zorbalık

sözlü bildiri

DİJİTAL OKUR-YAZARLIK SİTELERİNDE GELENEKSEL TOPLULUKLAR: WATTPAD’TE YAYINLANAN TÜRKÇE ROMANLARDA AŞİRET İMGESİNE İLİŞKİN TESPİTLER

Hasan BİÇİM*

ÖZ

21. yüzyılın ilk çeyreği pek çok sosyal bilimci tarafından dijital çağ olarak kabul edilmektedir. Bu dönemde bilişim teknolojileri pek çok alanı etkilediği gibi toplumsal alanı da etkileyen faktörlerin başında gelmektedir. Dijital okur-yazarlık alanı olarak bilinen Wattpad platformu genellikle hikâye ve kitap paylaşımı yapılan dijital bir ortamdır. Burada kullanıcılar, kendileri roman veya hikâye yazabilmekte ayrıca okuyucuyla interaktif bir etkileşime girebilmektedir. Çevrim içi ve çevrimdışı kullanıcıların çoğunluğu genç kız ve erkeklerden oluşan bu sosyal ağ platformunda yazar, roman bölümlerini okuyucunun tepkileri doğrultusunda değiştirebilmekte, yorumlayabilmekte ve hatta silebilmektedir. Roman içerikleri romantik, bilimkurgu, macera, gerilim gibi özellikler taşıyabilmektedir. Aşiret, belli bir soy bağı ile bir araya gelen insanların oluşturduğu sosyo-kültürel ve sosyo-politik topluluklardır. Aşiret, Türkiye'nin Kürt nüfusunun çoğunlukta olduğu etno-kültürel coğrafya olarak bilinen Doğu ve Güneydoğu Anadolu Bölgeleri'nin önemli sosyal kimliklerin başında gelmektedir. Bu bölgelerde aşiret olgusu politikadan toplumsal ve gündelik hayata kadar birçok alanı etkileyebilen sosyal bir varlık olarak kabul edilmektedir. Aşiret imgesi çoğunlukla pre-modern ve tarih öncesi yapılar olarak biliniyor olsa da, Türk romanında ve Türk sinemasında kendini yeniden üretmeyi başarmıştır. Genç kuşaklar arasında da aşiret kimliği psikolojik ve sosyal güç, ekonomi, tüketim, güvenlik ve aile ilişkilerindeki feodal kalıplar gibi bağlamlarda sosyal bir imge olarak işlerliği sürdürmektedir.

Bu çalışmada Wattpad sosyal ağ platformunda aşirete ilişkin çok okunan romanlar ele alınmıştır. Aşirete ilişkin okuyucu kitlesi milyonları bulan *Zarin (Töre)*, *Mardin Masalı*, *Berdel*, *Gerdal Güzeli* ve *Aşiret Paketi* gibi romanlar ele alınmıştır. Ekonomi, tüketim, güvenlik, aile ilişkileri, mekânda toplumsal ilişkiler, otorite biçimleri gibi konular bağlamında ele alınmıştır. Nitel bir içerik analizi ile gerçekleştirilen bu çalışma, dijital ortamlarda genç kuşakların aşiret imgesine ilişkin beklentileri, tahayyülleri, anlamlandırma ve yeniden üretme stratejileri hakkında bir çerçeve sunmayı amaç edinmiştir.

Ayrıca dijital ortamlarda üretilen aşiret imgesi, hem sosyo-demografik hem de sosyo-mekânsal bağlamda mekân ve insan ilişkileri açısından analiz edildiğinde, bir roman olması nedeniyle kurgusal olmasına rağmen, yazarın psiko-sosyal yalnızlığı, ekonomik popüleriteden etkilenmesi, güvenlik ve tüketimdeki gösteriş imgesi olarak gerçek olduğunu da söylemek gerekmektedir.

Anahtar Kelimeler: aşiret, dijital okur-yazarlık, mekân, tüketim, Wattpad

* Doktor Öğretim Üyesi, Iğdır Üniversitesi Uygulamalı Bilimler Fakültesi Sosyal Hizmet Bölümü, ORCID: 0000-0002-9013-7806, hsnbicim@hotmail.com

DİJİTAL OYUNLAR, SANAL GERÇEKLIK VE GASTRONOMİ: COOKING SIMULATOR VR HAKKINDA BİR ARAŞTIRMA

Şafak Yüksel VURAL*, Aylin Berna ZAMANDAR BAŞOĞLU**, Erdiç KAYGUSUZ***

ÖZ

Kültürel bir ritüel olarak yemek yapmak ve yemek, yiyeceğin ne şekilde ve ne açıdan tasarlandığı ile nasıl uygulandığının yeniden kavramsallaştırılmasını da içerir. Bu bakımdan dijital oyunları da içeren oyun kültürünün ve çeşitli simülasyonların gastronomi alanında yeniden düşünülmesi bir gereklilik olabilir. Dahası dijital oyunların etkileşim karakteristiğine yeni bir boyut kazandıran sanal gerçeklik teknolojileri bu yeniden düşünme etkinliğini göz önünde bulundurmak için iyi bir seçenektir. Nitekim sanal gerçeklikle desteklenen yemek pişirme simülasyonları, modern mutfak pratiklerini sanal ve/veya artırılmış dünyaya taşıyarak bireylerin etkileşim ve deneyimini şekillendirmede rol oynamaktadır. Bu türden teknolojilerin yemek pişirme simülasyonlarında kullanılması, gastronomi alanında yeni fırsatların önünü açmış ve oyuncuların risksiz, ilgi çekici bir ortamda pişirme tekniklerini deneyebilecekleri, tarifleri keşfedebilecekleri ve gıda bilimini anlayabilecekleri olanaklar yaratmıştır. Bu açılardan dijital oyunlarla sanal gerçeklik arasındaki entegrasyon, geleneksel mutfak uygulamalarını modern teknolojiyle harmanlayarak öğrenmeyi, eğlenmeyi ve yaratıcılığı teşvik edebilmektedir. Kullanıcılara gerçek zamanlı ve üç boyutlu bir ortamda interaktif deneyimler yaşatan bir teknoloji olarak sanal gerçekliğin dijital oyunlarda uygulandığı bir yemek pişirme simülasyonu olan *Cooking Simulator VR* dikkat çekicidir. GameBoom VR tarafından geliştirilen ve Big Cheese Studio tarafından 2021'de yayımlanan oyun, oyuncuların oyun içinde çeşitli alet ve tezgâhları gerçek zamanlı bedenleri ve fiziksel aktiviteleri aracılığıyla kullanarak 80'den fazla tarifi hazırlamalarını gerektiren bir oyun mekânıdır. Oyuncular, malzemeleri ve aletleri elle tutma, kesme, karıştırma ve pişirme gibi yemek ritüeline ilişkin aşamaları bizzat deneyimleyebilmektedir.

Bu araştırmanın temel amacı, *Cooking Simulator VR* oyununun Steam platformundaki oyuncu yorumlarını analiz ederek oyuncuların sanal gerçeklikle desteklenen bir yemek pişirme simülasyonundaki deneyimleri ve görüşlerini keşfetmektir. Bu kapsamda oyuncuların deneyimleri, beğenileri, eleştirileri ve genel değerlendirmelerini içeren yorumlar, "sanal gerçeklik deneyimi", "gerçek yaşama uygunluk", "eğlence ve zorluk dengesi", "kullanıcı arayüzü ve görsel tasarım", "oyun mekânı", "oyunun genel değerlendirmesi", "eğitici yön" ve "geliştirme önerileri" gibi çeşitli kategoriler altında içerik analizi tekniğiyle analiz edilmiştir. İnceleme Türkçe ve İngilizce dilleriyle sınırlandırılmış ve oyunda 1 saatten daha az süre geçiren oyuncuların yorumları dışarıda bırakılmıştır. Analiz edilen toplam 650 yorumun büyük çoğunluğu *Cooking Simulator VR*'i olumlu şekilde yorumlamış ve oyunun gerçekçi mutfak atmosferiyle eğlenceli bir deneyim sunduğunu belirtmiştir.

Anahtar Kelimeler: Cooking Simulator VR, dijital oyun, yemek pişirme simülasyonu, sanal gerçeklik, gastronomi

* Araştırma Görevlisi, Beykoz Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi, ORCID: 0000-0001-6698-7221, safakyukselvural@beykoz.edu.tr

** Araştırma Görevlisi, Beykoz Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi, ORCID: 0000-0002-4846-8273, bernabasoglu@beykoz.edu.tr

*** Araştırma Görevlisi, Beykoz Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi, ORCID: 0000-0002-9581-4458, kaygusuzerdnc@gmail.com

sözlü bildiri

DİJİTAL OYUNLARDA MEKÂN ÇALIŞMALARINI ÜZERİNE SİSTEMATİK BİR İNCELEME

Didem KELEŞ*, Ayşegül ÇELTEKLİGİL*

ÖZ

21. yüzyılda her alanda artan dijitalleşme ile birlikte oyun kavramı ve mekânı da değişim göstermiştir. Çocuk, erişkin fark etmeksizin farklı yaş grupları için oyun kavramı dijital dünyada gün geçtikçe yeni anlamlar kazanmaktadır. Video oyunları, bilgisayar oyunları, mobil oyunlar ve online oyunları kapsayan dijital oyunlar yalnızca bir boş zaman aktivitesi olmaktan çıkmış günümüzde büyük bir endüstri haline gelmiştir. "Dijital oyun endüstrisinde mekân üretimi ve tasarımı" psikoloji, sosyoloji, oyun tasarımı, mimarlık, ekonomi, reklamcılık gibi farklı disiplinlerde üzerine ampirik çalışmalar yapılan güncel bir çalışma konusudur.

Bu çalışma son yıllarda hızla artan dijital oyunlarda mekân üzerine yapılan farklı disiplinlerdeki çalışmalar üzerine sistematik bir inceleme gerçekleştirmeyi amaçlamıştır. Çalışma kapsamında farklı disiplinlerce üretilen uluslararası çalışmalar literatürde en çok atıf alan çalışmaların bulunduğu Web Of Science (WOS) üzerinden elde edilen verilerce sistematik olarak incelenmiştir. Dijital oyunlarda mekân çalışmaları üzerine WOS üzerinden elde edilen veriler, ilişki kurduğu kavramlar ve alanlar VOSviewer yazılımı kullanılarak bibliyometrik olarak görsel haritalarla ortaya konulmuş ve irdelenmiştir. VOSviewer yazılımı kullanılarak anahtar kelimelerin bir arada bulunması, ülke ve yıl bazlı kaynak analizlerine odaklanılarak ilgili kavramlara ilişkin genel eğilimler, güncel yönelimler ve çalışma eksiği olan alanlar tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: bibliyometrik analiz, dijital oyunlar, dijital oyunlarda mekân, dijital oyunlar ve mimarlık, mekân üretimi

* Bağımsız Araştırmacı, Beykoz Üniversitesi, ORCID: 0009-0008-5178-7364, didemkeles@ogrenci.beykoz.edu.tr

** Öğretim Görevlisi, Beykoz Üniversitesi Mühendislik ve Mimarlık Fakültesi, ORCID: 0000-0002-1561-0093, aysegulceltekliligil@beykoz.edu.tr

sözlü bildiri

DİJİTAL PLATFORMLARDA SAVAŞ FİMLERİNİN TEMSİL ÇEŞİTLİLİĞİ: NETFLIX'TEKİ VIETNAM SAVAŞI KONULU FİMLERİN ELEŞTİREL DEĞERLENDİRMESİ

Gökhan BAYRAKTUTAN*

ÖZ

Dijital platformların savaş filmlerine olan etkileri, temsil çeşitliliğini artırması, toplumsal ve siyasi yansımaları incelemesi ve savaş karşıtı mesajların yayılmasına katkıda bulunması gibi birçok boyutta kendini gösterir. Dijital çağın film izleme platformlarının farklı kültürlerden insanlara ulaşması ve farklı kültürlerdeki yapımların bu platformda izleyiciye sunulması, birçok farklı içerik gibi savaş filmlerinin temsil çeşitliliğini de arttırmaktadır.

Vietnam Savaşı, 20. yüzyılın önemli askeri çatışmalarından biri olmasıyla birlikte, dijital platformlarda savaş temalı filmlerde büyük pay sahibidir. Vietnam Savaşı'nın tarihsel ve kültürel bağlamı, savaşın sadece bir askeri çatışma olmadığını, aynı zamanda siyasi, toplumsal ve kültürel bir olay olduğunu vurgulamaktadır. İşlenen savaş suçları, geliştirilen teknolojiler, savaş alanında kullanılan teknikler, kitle imha silahları ve bu gibi olgular, savaşın travmatik ve vahşet tarafını göz önüne sermektedir. Dijital platformlar üzerindeki Vietnam Savaşı filmleri de izleyicilere bu tarihi dönemi anlama ve değerlendirme fırsatı sunmaktadır. Birçok farklı dijital platform olmakla birlikte bu araştırmanın evreni Netflix olarak belirlenmiştir. Savaş filmleri araştırmanın sınırlılığını, bu platformda yayınlanan Vietnam Savaşı filmleri de araştırmanın örneğini oluşturmaktadır. İçerik analizi yöntemiyle gerçekleştirilmiş olan bu çalışmanın amacı, Netflix'te bulunan Vietnam Savaşı filmlerinin temsil çeşitliliğinin ve savaşın hangi perspektiften daha çok işlendiğinin keşfedilmesidir. Araştırma sonucunda ulaşılan bulgular, Netflix Platformunda yayınlanan Vietnam Savaşı temalı filmler, Amerikalı muhaliflerin ve Amerikalı siyahi vatandaşların perspektifinden izleyici ile buluşmaktadır. Vietnam Savaşı filmlerinin temsil çeşitliliği farklı perspektiflerin ve kültürlerin bir araya getirilmesiyle mümkün olabilir. Yapılan analize göre, Netflix'te yer alan Vietnam savaşı konulu filmlerin büyük bir kısmı, Amerika Birleşik Devletleri askerlerinin ya da Amerika'daki savaş karşıtı insanların deneyimlerine odaklanmaktadır. Devlet otoritesinin savaş karşıtı insanlara uyguladığı hukuksuz yargılamalar ve siyahi toplumu harcanılacak asker olarak işleyen bu yapımlar, Vietnam halkının yaşadıklarını izleyiciye göstermemektedir. İşlenen savaş suçları ve etik dışı eylemler, her ne kadar bahsi geçse de ana konu olarak işlenmemektedir. Bu bağlamda Netflix yapımlarının, ana akım sinemadan daha farklı bir perspektifte, protest bir yaklaşım sergilediği gözlemlenmiş, fakat savaşın diğer yüzünü göstermekte eksik kaldığı görülmüştür. Vietnam halkının perspektifinden sunulan yapımların çoğunluğunun dijital çağ öncesine ait olduğu gözlemlenmiştir. 1972 yapımı *Em Bé Há-Nôi* filmi, bu perspektifin en önemli temsilcilerinden bir tanesi olmuştur. Çatışma ve savaş sahnesi olmayan bu yapımda, Hanoi'yi adeta cehenneme çeviren Amerikan B-52 uçaklarının, Hanoi halkının hissettiği travmanın ve yaşadığı acıların çarpıcı bir tasviri olarak izleyiciyle buluşmaktadır.

Anahtar Kelimeler: dijital platformlar, Netflix, savaş filmleri, sinemada temsil, vietnam savaşı

sözlü bildiri

DİJİTALLEŞMENİN MİMARİ TASARIM ÜZERİNDEKİ ETKİSİ: ETKİLEŞİMLİ ENSTALASYONLAR VE DEĞİŞEN MEKÂN ALGISI

Sümeyye DARENDELİ*, Mahmut CERAN**

ÖZ

Dijitalleşme kavramı, teknik ve teknolojik gelişmeler ile birlikte; mimari tasarım pratiklerini de değiştirmekte ve mekân algısını da dönüştürmektedir. Dijitalleşmenin mimari tasarım üzerindeki etkileri, kullanıcıların mekânla etkileşim biçimlerini ve mekân algılarını derinden etkilemektedir. Dijitalleşme ile birlikte etkileşimli enstalasyonlarda kullanıcıların mekâna katılımını artırarak pasif gözlemci konumundan aktif katılımcı konumuna geçişlerine olanak sağlamış, duyuşal deneyimi ve algısal boyutu çok daha üst seviyelere taşımıştır. Mimari donatı ve tasarım özelinde bakıldığında da; tasarımda malzeme, materyal ve ifade biçimlerinin dönüşümü sonrası ortaya çıkan yeni mekânsal içerikler, mekânın algılanma biçimlerini de kökten dönüştürmeye devam etmektedir. Dönüşümün sürekli olarak gelişerek devam edeceği de ön görülmektedir. Bu teknolojik dönüşümün doğurduğu yeni ifade olanakları; mimari tasarım sürecinin farklı, esnek, yenilikçi ve yaratıcı bir konumda değerlendirilmesine olanak sağlamakta, bilgisayar destekli tasarım ve ifade olanaklarının tasarım sürecine entegrasyonu beraberinde değişen algısal deneyim olanaklarının da çeşitliliğini oldukça artırmaktadır. Bu çalışmada dijitalleşmenin mimari tasarım üzerindeki etkisi mekânların; değişen ve gelişen teknoloji beraberinde etkileşimli enstalasyonların kullanımı açısından algısal dönüşümünü incelemiştir. Çalışma, literatür taraması, örnek tasarım ve tasarımcı incelemeleri üzerinden yürütülmüştür. Tasarımcı ve mekânlarda kullanılan enstalasyon örnekleri üzerinden mekân algısındaki değişimler ve gelişmeler vurgulanmak ile birlikte dijitalleşmenin mimari tasarım üzerindeki etkilerini, etkileşimli enstalasyon örnekleri üzerinden incelemek amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda; öncelikle dijitalleşme süreci, dijital teknolojilerin mimari tasarımda kullanılmaya başlandıktan sonraki etkisi ve deneyimsel sürecin algısal dönüşüm bağlamındaki çeşitli boyutları aktarılacak istenmiştir. Gelecekteki deneyimsel mimari uygulamalarda da, oldukça yaygın olarak tasarım sürecine dahil edileceğini ön gördüğümüz etkileşimli teknolojilerin; tasarım süreçlerine nasıl entegre edilebileceği ve kullanıcı deneyimini nasıl zenginleştirebileceği üzerine daha fazla odaklanılması gerekmektedir. Çalışma, dijital ifadelerin mimari tasarım ve algı üzerindeki etkinliğini artırdığını ve giderek de artıracaklarını savunmakla birlikte, dijital teknolojiler odağında mimari tasarımın mevcut durumunu ve gelecekteki yerini yeni yaklaşımlar bağlamında da incelemek ve tartışmak açısından önem taşımaktadır.

Anahtar Kelimeler: dijitalleşme, enstalasyon, etkileşim, kullanıcı deneyimi, mekân algısı, tasarım

* Yüksek Lisans Öğrencisi, Hasan Kalyoncu Üniversitesi, ORCID: 0009-0003-0936-9357, sumeyye.darendeli@hotmail.com

** Araştırma Görevlisi, Hasan Kalyoncu Üniversitesi, ORCID: 0000-0001-5594-4322, mahmut.ceran@hku.edu.tr

sözlü bildiri

EDUARDO KAC'IN "EDUNIA", "FLORESAN TAVŞAN" VE "ZAMAN KAPSÜLÜ"NDE BİYOLOJİK MALZEMELERİN MANİPÜLASYONU, TRANSGENİK SANAT

Gönül ESENTÜRK*

ÖZ

Brezilya doğumlu sanatçı Eduardo Kac'ın biyolojik malzemeler kullandığı projeleri, kendi üretimlerinde kullandığı çeşitli pratiklerin arasında özellikle dikkat çekmektedir. Bu projelerde, sentetik genleri bir organizmaya aktararak veya doğal bir genetik materyali bir canlı türünden başka bir ortama aktararak, genetik mühendisliğinin tekniklerini, başka bir benzeri olmayan canlı türlerini, diğer bir deyişle tek ve tamamen eşsiz canlı formlarını oluşturmak için kullanmaktadır. Kac, canlı organizmaları kendi üretim sürecine dinamik bir şekilde dahil ederek, genetik müdahalelerde bulunmaktadır. Kac'ın bu yöntemleri kullanarak ortaya attığı transgenik sanat, türler arası diyaloglara zemin hazırlamaktadır. Bundan dolayı ortaya çıkan etik zorluklar ve potansiyeller izleyiciyi tetiklemektedir. Bu noktada, biyoteknoloji, biyoetik, insan, hayvan ve bitkilerin geleceği, nesli tükenmekte olan türlerin geleceği, biyoçeşitlilik ve genetik katılım hakkı gibi konularda birçok tartışmaya temas edilmektedir. Kac'ın üretimleri, genetik mühendisliğinin taşıdığı riskleri ve bunlara yönelik uyarıları barındırmaktadır. Ayrıca sanatçının genetik ve biyolojik ihlallere ilişkin araştırması, bilimsel devrimlerin beden, öznel ve kimliğin yapılandırılması üzerindeki etkilerini düşünmek için dikkate alınabilecek yollar sunmaktadır.

Kac'ın yaklaşımı, sanatın ötesine doğru açılan bu yolların yanında, tıpkı Vilem Flusser gibi düşünürlerde olduğu gibi, sanat ve yaşamı birleştirme görüşüyle de yakından ilgilidir. Kac'ın projelerini şekillendiren çıkış noktaları genellikle fikir üzerinden belirlenmektedir. Belirli sorunların ele alındığı ve temsil edildiği görülmektedir. Sanatçının kullandığı biyolojik ve mekânîk nesnelerin varlığı, maddesel, kesin ve keskin bir halde, araştırmanın neticesi olarak sunulan enstalasyonlarda kendisini göstermektedir. Bu durum, sanat nesnesinin konsept içerisinde kaybolmasına veya sanat nesnesinin maddeselliğine dair soruları anımsatmaktadır. Burada, kavram ve nesne arasındaki gergin ilişki hissedilmektedir. Kac'ın kullandığı nesnelere, kendi kaderi dışında, kurgusal bir gerçekliğin ortaya koyduğu ihtimaller içinde, yapısal değişim süreçlerinden geçmektedir. Kac'ın enstalasyonlarında sanat nesnesi, radikal bir şekilde yeniden maddeselleştirilip estetik söylemlere ve pratiklere işaret edecek hale getirilmektedir.

Bu çalışmada, ortam, performans ve çoklu medya sanatlarına yoğun ilgi duyan Kac'ın üretim yöntemleri ve bunların arasında öne çıkan transgenik sanatın gösterenleri incelenecektir. Kac'ın biyolojik, genetik ve mekânîk malzemelerin kullanımıyla geliştirmeye çalıştığı anlayış üzerinde durulacaktır.

Anahtar Kelimeler: biyoetik, biyosanat, biyoteknoloji, transgenik sanat, türlerarası

presentation

EXAMINATION OF THE RELATIONSHIP BETWEEN AUGMENTED REALITY AND CINEMA: "THE REMEMBERING" MOVIE

İrem ÇOBAN*

ABSTRACT

Augmented reality (AR) is a technology that places digital information such as images, videos, or 3D models into a real-world environment, thereby providing users with the opportunity to perceive and interact with the world around them by offering a variety of possibilities. In the case of cinema, AR technology has the potential to offer filmmakers innovative ways to enhance visual storytelling and viewer engagement. In this regard, this study examines the interactive film production named "Remembering" broadcast on Disney+ as an example to examine the use of AR technology in film mise-en-scène design. The potential of the film designed using AR technology to reach viewers around the world by being broadcast on a global digital platform was influential in the selection of the sample. In this context, the film is the first example of an AR film that is commercially offered to the individual experience of the viewer through digital platforms. The importance of this study is that it aims to contribute to the literature on examining future AR interactive film productions by analyzing how AR technology is used in film mise-en-scène design. In this study, the mise-en-scène analysis method is used to examine how the AR application included affects the mise-en-scène of the film.

In the film, which is the AR component itself, with its narrative based on the idea of what imagination looks like through the eyes of a child, viewers interact with the film using their smartphones or tablets. In certain parts of the film AR technology makes the mise-en-scène design in certain parts of the film physically three-dimensional and interactive. The viewer is presented with an interactive mise-en-scène experience where frame boundaries disappear, with decor (trees, butterflies, waterfalls, etc.), vibrant colors, and lighting suddenly spilling out of the screen after the choices they make throughout the film.

However, an important point to note is that only users with iOS devices can experience the AR sections in the movie by scanning the screen. Moreover, viewers are also restricted based on their geography. For this reason, it is determined that the mise-en-scène design in the film, which takes advantage of the feature of AR technology, can only be an initial example of how the practice of watching films can turn into a multidimensional and interactive experience.

Keywords: augmented reality, cinema, digital storytelling, interactive filmmaking, mise-en-scène analysis

* PHD, Istanbul Bilgi University Faculty of Communication Digital Game Design Department, ORCID: 0000-0001-8319-1356, irem.coban@bilgi.edu.tr

presentation

FICTIONAL VERNACULAR ARCHITECTURE AS A WORLDBUILDING ELEMENT: STRUCTURE SAMPLES FROM THE “AVATAR : THE LAST AIRBENDER” ANIMATED SERIES

Atlihan Onat KARACALI*

ABSTRACT

We live in the digital age's golden era, and the way we communicate is constantly evolving. People create new digital media content to tell different stories almost every day. We are surrounded by numerous digitally created worlds for interaction, such as video games, movies, or metaverses. These digital environments often incorporate real-world influences to enhance perception and engagement. To achieve this, creators must develop a constructed culture set that serves as a distinctive marker of humanity. Anthropologists categorize the cultural products of humanity into two types: intangible culture, which includes skills, norms, customs, and mythology, and tangible culture, or material culture, which comprises tools, clothes, and architecture. The creators of these digital worlds employ both sets of cultures in their narratives.

Avatar: The Last Airbender is an American animated television series created by Michael Dante DiMartino and Bryan Konietzko, produced by Nickelodeon Animation Studio, and aired for three seasons between 2005 and 2008. The series is set in a heavily Asian-influenced fictional world divided into four nations, each representing one of the four classical elements. Some individuals in this world have the ability to kinetically manipulate their nation's element through bending practices inspired by Chinese martial arts. The only individual capable of bending all elements is the *Avatar*, who is responsible for maintaining harmony among the nations and reincarnates in a different nation in each life cycle.

The *Air Nomads* are inspired by Tibetan and Buddhist cultures. They are monastic people with bald heads who practice vegetarianism and meditation. Their architecture, particularly the *Air Temples*, resembles brick pagodas, such as the Pagoda Forest of the Shaolin Temple in China. The *Water Tribes* are modeled after Arctic and Siberian peoples. They believe in moon and ocean spirits, practice fishing, and wear anoraks and mukluks. Their architecture includes igloos and yurt tents. The Earth Kingdom features diverse outfits and diets, similar to Chinese society. The palace and capital city draw influences from the Forbidden City, and most buildings in the country have East Asian hip-and-gable roofs with upturned corners. The *Fire Nation* has a less diverse but more centralized culture. Their cuisine resembles Sichuan cuisine, and their clothing is reminiscent of Japanese and Han Chinese attire. This wealthy imperial nation features elaborate structures like pagoda temples and palaces, incorporating metal and gold alongside traditional wood and stone materials.

Architecture in *Avatar: The Last Airbender* is not merely about aesthetics; it serves as a powerful storytelling tool. It conveys numerous messages about the constructed world, much like real-world architecture. Observing these structures reveals aspects of the society's economic cycle, technological advancement, and social organization. This is true for the constructed worlds within the series as well. Through its architecture, the physical environment significantly contributes to the narrative, making architecture a crucial sub-element of worldbuilding in the series.

Keywords: anime architecture, Avatar: The Last Airbender, storytelling, vernacular architecture, worldbuilding

* PHD, University of Central Lancashire, ORCID: 0000-0003-2688-1304, akaracali@uclan.ac.uk

sözlü bildiri

FOTOGRAFİK İMGE İLE YENİ OLASILIKLAR

Mert Çağıl TÜRKAY*

ÖZ

Fotoğrafın belgeleme ve gerçek kavramı ile olan ilişkisinin sanatı ve dünyayı anlamlandırmadaki konumu, dijital görüntülerin oldukça hızlı bir biçimde çevrim içi ortamda çoğaldığı ve kullanıldığı günümüz koşullarında fotoğrafı anlamaya ve üzerine düşünmeye yönelik birçok ilerlemeyi beraberinde getirmektedir. Dijital dünya, yapay zeka uygulamaları, görüntü işleme algoritmaları ve fotoğrafın kesişimi, sanatçılara yaratıcı ifade için yeni araçlar, teknikler ve yollar sunarak sanat formunda çeşitli şekillerde devrim yaratabilmektedir. Yeni teknolojik gelişmeler ve görüntü teknolojilerinin hâkim olduğu bir dünyada, fotografik mecranın değişen ve dönüşen durumu ve aynı zamanda fotoğrafı bir dil olarak kullanan sanatçıların bu yeni bağlamdaki rolü, üretim biçimlerinin ve fotoğraf disiplininin gidişatına dair zengin bir keşif sunmaktadır.

Gerçek ile kurgu, makine ve dijital platformlar ile birey arasındaki sınırların giderek silikleştiği ve iktidar mekânizmalarının daha fazla sorgulandığı bu dönemde, fotoğrafın sanatsal ifadesine dair radikal dönüşümler gözlemlenmektedir. Çevrim içi uygulamalar, yeni yazılım dilleri, yapay zeka, farklı bir mekân algısının yerleşiminin görselleştirilmesine odaklanan sanatçılar hem kullanıcı hem de sanatçı rolünü üstlenen bireyin sosyal medya gibi sık erişilebilen birçok farklı mecrada fotografik imge üzerindeki etkileşimlerini araştırmaktadırlar. Fotoğraf medyumunu, dijital kültür ve yeni görsel hafıza ile daha fazla iç içe geçerken sanatçılar, kimlik, gerçeklik, hafıza, gözetim, özgünlük kavramları ile ilgili yeni olasılıklara dair fikirler ortaya çıkarabileceklerdir. Çağdaş sanatın yeni sahalarında düşünmeyi ve hikâye anlatımını, görüntü mülkiyeti ve dijital hakları, sanat eserleri aracılığıyla eleştirel bir şekilde inceleyebilecek ve teknolojinin toplumsal etkileri üzerine yeni zeminler oluşturabileceklerdir. Yeni görüntü düzenlemelerinin fotoğraf ve küresel sanat platformlarına dair göstergelerine dikkat çeken *Nancy Burson, Michael Najjar, Stephanie Kneissl, Maximilian Lackner* gibi sanatçılar aynı zamanda içerisinde bulunan bu yeni kültürel yapıdaki dijital gözetim, algoritma ve yeni medya araçları ile sanatın kesişimine tarihsel ve güncel bir deneyim ortaya koymaktadırlar. Fotografik imge üzerinden dijital teknolojileri kullanarak üretim yapan sanatçıların eserlerinden örneklerle oluşturulacak somut bulgular, teorisyenlerin söylemleri dahilinde incelenecektir.

Yaratıcı ifade olanaklarını geliştiren, görüntü işleme yöntemleri ve kaynakların demokratikleştiği fakat dijital manipülasyon araçlarının yaygınlaşmasına istinaden özgünlük, temsil ve etik hususlar gibi konuların irdelenmesinin gerekliliğinin arttığı dijital teknolojik gidişat ile sanatçılar fotoğrafın bu yeni bağlamdaki konumunu ele almaktadır. Bu çerçevede çalışma, ilgili alandaki sanatsal üretim biçimlerinin fotoğraf ile entegrasyonu, fotoğrafın olanaklarını şekillendirmede nasıl daha önemli bir rol oynayacağını ve görüntü üretiminde etkin şekilde yer alan bu pratiklerin fotoğraf bağlamındaki olası etkilerini tartışmaktadır.

Anahtar Kelimeler: dijital görüntü, fotoğraf, fotografik imge, sanat, yaratıcılık

* Doktor Öğretim Üyesi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fotoğraf Bölümü, ORCID: 0000-0002-1133-8029, mert.cagil.turkay@msgsu.edu.tr

sözlü bildirisi

GELİŞMEKTE OLAN EKONOMİLERDE TEKNOLOJİNİN BENİMSENMESİNE AİT SORUNLAR VE ZORLUKLAR: TÜRKİYE ÖRNEĞİ

Fatmanur AVAR ÇALIŞKAN*

ÖZ

Teknoloji veya bilgi teknolojileri terimleri, literatürde alansal olarak veya sektörel açıdan farklı tanımları barındırmaktadır. Fakat bu tanımların özünde ortak olarak, bilgisayar destekli karar verme, ham veriyi işleyerek anlamlı ve kullanılabilir bilgi haline getirme, planlamayı kolaylaştırma, yönetim faaliyetlerini koordineli hale getirme gibi faydaları içeren bilgisayarlar, çeşitli elektronik cihazlar, telekomünikasyon, vb. ekipmanlar yer almaktadır. Bilgi teknolojileri bugün eğitim, sağlık, endüstri, hükümet politikaları, altyapı gibi birçok alanı derinden etkilemiş ve değiştirmiştir. Söz konusu değişim, ekonomisi gelişmiş ülkelerde devrim niteliğinde pozitif yönde gelişmelere yol açarken, gelişmekte olan ekonomilerde benimsemeye dair bazı zorluklara sebep olmaktadır. Bunun başlıca sebepleri arasında bilgi teknolojilerinin beraberinde getirdiği Ar-Ge harcamaları ihtiyacı, altyapı tasarımı ve yapılandırması, toplumsal eğitim, bilinçlendirme ve yaygınlaştırma çalışmaları gösterilebilir. Ülkelerin gelişmişlik ve kalkınma düzeyi ölçütlerinin, sahip oldukları Gayri Safi Yurt İçi Hasıla ve Ar-Ge faaliyetlerine ayırdıkları sermaye olduğu düşünüldüğünde, gelişmekte olan ekonomilerin bilgi teknolojileri ile olan ilişkisini anlamak mümkündür. Bu noktadan hareketle, bu çalışmada gelişmekte olan ekonomiler arasında oldukça önemli olduğu kabul edilen Türkiye ele alınarak, bilgi teknolojilerinin gelişmekte olan ülkeler boyutunda benimsenmesindeki temel zorluklar ve sorunlar tartışılmaktadır. İlgili literatürün incelenmesiyle, bu sorun ve zorlukların temel kaynaklarının; hükümet politikaları, altyapı, eğitim, nitelikler ve kültürel yapı şeklinde üç temel başlık altında sınıflandırıldığı ve açıklandığı ortaya konulmuştur. Bu çalışma, gelişmekte olan ülke örneği olarak Türkiye'yi temel alarak, teknolojilerin benimsenmesi üzerine yapılmış çalışmalara ait literatürü incelemeyi ve teknolojinin benimsenme hızına etki eden temel faktörleri incelemeyi amaçlamaktadır. Everett Rogers (1983) tarafından geliştirilen "Yeniliklerin Yayılması" kuramı, teknolojiyi benimsemeyi ve reddetmeyi etkileyen unsurları belirlemek üzere kullanılmıştır. Ayrıca çalışma, bilgi teknolojilerinin benimsenmesindeki temel zorluklara yönelik bazı çözüm önerileri sunmakta ve kolaylaştırıcı etmenler üzerine vurgu yapmaktadır. Ülkeler açısından bilgi teknolojilerinin benimsenmesinin ve doğru kullanımının modernizasyon, küreselleşme ve sürdürülebilir kalkınma bakımından bir önkoşul olduğu göz önünde bulundurulduğunda, bu çalışmanın önemi ortaya çıkmaktadır.

Anahtar Kelimeler: bilgi teknolojileri, gelişmekte olan ülkeler, yeniliklerin yayılması kuramı

sözlü bildiri

GİTMEDİĞİN YERDE OL: MEKÂNIN İKAMESİ

Ceren KAHRAMAN BEREKET*

ÖZ

Enformasyon Çağı, getirdiği veya öne çıkarıp büyüttüğü akış, hız, uçuculuk, sanallık, geçicilik ve küresellik kavramlarıyla çoktan beri bizi içine almış durumdadır ve tüm alışkanlıklarımızı sürekli değiştirip dönüştürmektedir. Mekânla, zamanla, toplumla ve kendimizle kurduğumuz bütün ilişkiler, süregelen bu teknolojik, ekonomik, politik ve kültürel dönüşümden nasibini almaktadır. Bu bağlamda, gündelik hayatlarımızı en çok etkileyen unsurlardan birinin, “fiziksel mekân deneyiminin önemini yitirmesi” olduğu düşünülmektedir. Görsellik, akışkanlık ve sanallık, fiziksel mekânı çeşitli şekillerde ikame etmektedir: Bir yerde bulunma deneyimi önemsizleşmekte veya yerini çeşitli şekillerdeki görsel ve zihinsel temsillerine bırakmaktadır. Bugün fiziksel mekân, hızımızı engelleyen bir zaman kaybıdır.

Bu yazı fiziksel mekân-zaman deneyiminin hayatietini ve taşıdığı özgünlük ihtimalini vurgulamayı amaçlamaktadır. Esas mesele, bahsedilen bu dönüşümün fiziksel mekân anlayışımızı nasıl etkilediğini anlamaya çalışmak ve bu etkilerin fiziksel mekânın ontolojisiyle çeliştiği yönleri vurgulamaktır. Bu bağlamda fiziksel mekân kavramı Merlau-Ponty'nin fenomenolojik yaklaşımı ile ele alınmakta ve görsellik, sanallık, hız ve akışkanlık kavramları üzerinden tartışılmaktadır.

Metnin çıkış noktasını, dijitalleşen hayatlarımızın geldiği noktayı gösteren, “gitmeden orada olabilmek”nin çeşitli hallerini içeren bir dizi haber oluşturmaktadır. “Ayna Dünya”, “Horizon Worlds”, “Metaverse”, “Zoom ofisleri” ve “Google’ın mekân tasarımı atılımları” gibi haberler aracılığıyla, orada olma ve mekân konularının sanal dünya tarafından nasıl üstlenilmiş olduğunun altı çizilmeye çalışılmıştır. Bu ve benzeri dijital gelişmeler; ontolojisinde içine alma, kavrama, sarmalama, yönelme, kutupluluk, koordinat ve bedensellik gibi özellikler taşıyan mekâna karşı indirgemeci bir yaklaşımın gelişmesine neden olmaktadır. Bugün mekânın –yerin- kendisine değil, bilgisine önem verilen, mekânın görsel ve dijital bilgisi ile yetinilen bir kültürel dönüşümden bahsedilebilir.

Sonuç olarak; dijital ve teknolojik doludizgin gelişmeler tüm yaşantımızı, algılarımızı, mekân-zaman deneyimimizi etkilemeye devam edecek ve bizi hiç bilmediğimiz sulara götürecektir. Bu sular son derece heyecan verici ve ufuk açıcı olabilir. Ancak bu sular tehlikeli de olabilir: Harari'nin belirttiği gibi, sadece teknolojik bir krizde değil, esas olarak felsefi bir krizin içinde bulunmaktayız. Geline bu noktada neyin iyi bir gelişme, neyin kötü bir gelişme olduğuna kim karar verecektir? Daha kötüsü, varacağımız sular çok sığ da olabilir: büyük lansmanlarla tanıtılan “gitmeden orada olduğumuz” yerler bizi üç beş parametreye hapseden kısır döngüler, vasat deneyimler ve klişelerle dolu olabilir.

Anahtar Kelimeler: fenomenoloji, fiziksel mekân, görsellik, hız, sanallık

sözlü bildiri

İÇ MİMARLIKTA YAPAY ZEKA KULLANIMI: GELENEKSEL TASARIMLAR VE ALGORİTMALARIN BİRLİKTELİĞİ-KARŞITLIĞI ÜZERİNE ANALİZLER

Selcen Nur ERİKCİ ÇELİK*

ÖZ

“Zeka” insanın düşünme, akıl yürütme, öğrenme, kavramları ve nesnelere zihinde canlandırabilme, sonuç çıkarma vb. yeteneklerinin tamamı; “yapay zeka” ise, bir bilgisayarın, bilgisayar kontrolündeki bir robotun veya programlanabilir bir aygıtın insana benzer biçimde algılama, öğrenme, fikir yürütme, karar verme, sorun çözme, iletişim kurma vb. işlevleri sergileyebilme yeteneği olarak Türk Dil Kurumu’nda tanımlanmaktadır. Günümüzde teknolojik gelişmelerle gündelik hayatın iç içeliğinden kaynaklı olarak bir anlam karmaşası oluşturan “zeka-yapay zeka birlikteliği”, ilerleyen dönemlerde daha da fazla hayatımızda yer bulacaktır. Sanat, teknik bilgi ve zanaatı barındıran iç mimarlık pratiğine katkıda bulunan yapay zeka sayesinde, ileri seviye makineleşmenin avantajlarını görebilmekteyiz. İnsan beyninin çalışma sistemini kopyalayıp, algoritmalarla geliştiren bir sisteme sahip olan yapay zeka uygulamaları, hem bir uyum hem de bir karşıtlık içerisinde günümüz iç mekân tasarımlarında gözlemlenebilmektedir. Teknolojik gelişmelerin hayranlık uyandıran gelişim hızı karşısında, her tür yeni sisteme dair bir değerlendirme ve entegrasyon çözümlenmesi kullanıcılara daha rahat uygulama şansı sunmaktadır. Bu çalışmada, bir üst akıl olarak değerlendirilen “iç mimarlıkta yapay zeka” sistem yapısını, geleneksel iç mimari çözümlerle karşılaştırmak amaçlanmaktadır. İki sistemin analizleri yapılarak, birliktelik ve karşıtlık yönleri değerlendirmelerle ortaya konulacaktır. İç mimarlıkta konsept tasarım aşamalarında yapay zeka kullanımı, hem mimari optimizasyonu sağlama hem de yenilikçi, yaratıcı çözümler sunabilme açısından son yıllarda sıklıkla kullanılmaktadır. Mimari optimizasyonu sağlamada “Genetik Algoritmalar (GA)”, yapay sinir ağları ve derin öğrenme tekniklerinden çıkan sonuçlara dayandırılmaktadır. Bilgisayar ortamında tasarım (CAD) çözümlenmelerinden farklı olarak, bu tekniklerin kullanımında “iyi ve kötü” tasarımlar önceden algoritmaya bildirilmektedir. Bu sayede enerji etkin yapı tasarımında da önemli bir süreç kazanımı elde edilmektedir. Binaların enerji performansını belirleyen enerji sistemlerinin ve enerji sınıflarının tespiti noktasında meydana gelen kolaylık ile sürdürülebilir tasarımlar yaygınlaşabilecektir. Sonuç bağlamında ise, iç mekân tasarım sürecinin ağırlıklı olarak hangi temellere dayandığı göz önüne alınmak koşuluyla; geleneksel (akılcı tasarım) ve algoritmik (yapay zekaya dayalı tasarım) yaklaşım kriterlerinin olanakları ve olanaksızlıkları belirlenecektir.

Anahtar Kelimeler: algoritmalar, enerji performansı, fiziksel çevre kontrolü, geleneksel tasarımlar, iç mimari tasarım

sözlü bildiri

KENT KİMLİĞİ TASARIMINDA POSTMODERN BİR YAKLAŞIM: KADIKÖY VE SEMBOLLERİ

Çağla Nur DANIŞ*, Kader SÜRMEİ**

ÖZ

Dijital çağın gelişmesiyle birlikte, tasarım altyapısında kaçınılmaz bir değişim yaşanmaktadır. Yapay zekanın tasarım süreçlerine dahil olması ve dijital tasarımların belirli sistematik formlar üzerinden ifade edilmesi, tasarımcıların kimliklerini sorgulamalarına ve içsel bir arayışa yönelmelerine sebebiyet vermektedir. Bu tutum içerisinde biriciklik, kimlik ve kültür gibi tasarımı oluşturan temel yapıtaşları tekrardan sorgulanmaya başlanır. Bilhassa kimlik kavramı, tasarımın merkezinde yer alır, özellikle de kentlerin görsel kimlik tasarımı üzerinde de etkili bir durumdur. Bunun yanında görsel kimlik, bir şehrin karakterini ve benzersizliğini yansıtmak için kullanılır. Oluşan kimlik, semboller, renkler, grafikler ve diğer görsel unsurlar aracılığıyla kentlerin kendilerini ifade etme ve tanımlama unsurlarıdır. Ancak bu biçimsel ifade şehrin görsel görünümünü vurgularken, kimi zaman kimlik ve içerik unsurlarının ikincil planda tutulmasına neden olabilir.

Bu çalışma bir yerleşim yerinin görsel kent kimliğinin, postmodern bir tasarım anlayışıyla nasıl temsil edilebileceği hipotezinden yola çıkar.

Dijital çağ ile süregelen biçimselleşme sebebiyle, içeriğin kimlikteki ve tasarımdaki rolünün vurgulanması hedeflenen bu çalışmada; İstanbul'un kültürel dokusuna sahip semtlerinden biri olan Kadıköy üzerinden mevcut çalışma şekillendirilmiştir. Bu çalışma Kadıköy'ü yansıtan üç önemli sembolden (Boğa Heykeli, Kadıköy İskelesi, Moda Sahili) yola çıkarak, Kevin Lynch'in oluşturduğu kent imgesi kavramını "boğa heykeli" üzerinden temellendirmeyi ve alt metinleri oluşturan göstergeyi ortaya çıkartarak tanımlanan bulguların tasarım alternatifine dönüşmesini amaçlar. Ayrıca "içeriksel tasarım" noktasında postmodern bir yaklaşımı kullanır.

Nihayetinde, bu yaklaşım ile birlikte biçimi ötekileştirmeden, içeriğin kentin görsel kimliğine nasıl yansıtılabileceği araştırılırken; güncel tasarım ilkelerini sorgulayıp müşteri-tasarım etkileşiminden, tasarımcı-tasarım-toplum döngüsüne tekrar nasıl dönülebileceği konularını da gündeme getirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: dijital çağ, grafik tasarım, kadıköy, kent imgesi, postmodernizm

* Yüksek Lisans Öğrencisi, Yıldız Teknik Üniversitesi, ORCID: 0009-0006-9003-5080, nur.danis@std.yildiz.edu.tr

** Profesör Doktor, Yıldız Teknik Üniversitesi, ORCID: 0000-0001-5175-4847, ksurmeli@yildiz.edu.tr

sözlü bildiri

KÜLT, KÖTÜ VE ÇİRKİN: ALL HALLOWS' EVE, TERRIFIER VE TERRIFIER 2

Tuğçe KUTLU*

ÖZ

Bu çalışmanın konusu, düşük bütçeli korku filmlerinin hem kült hem kötü hem de izlenemez sıfatlarını aynı anda taşıyabileceğidir. Bu açıdan özellikle son yıllarda ana akım korku filmlerinin yanında üretimi yapılan bağımsız yapımların arttığı gözlemlenmiştir. Bu bakımdan üçü de bağımsız korku yönetmeni Damien Leone'ye ait *All Hallows' Eve* (2013), *Terrifier* (2016) ve *Terrifier 2* (2022) filmleri ele alınmıştır. Bu üç filmin kült, kötü ve izlenemez olana dair nerede durdukları, ilgili literatürün ışığında görsel veri analizi yapılarak değerlendirilmiştir. Sonuç olarak, bu filmlerin benzer niteliklere sahip olduğu ve bu niteliklerin bu kategorilere uygun olduğu gözlemlenmiştir. Kült sinema söz konusu olduğunda Mathijs ve Mendik (2007), dikkat edilmesi gereken 4 unsurdan bahsederler: Bunlardan ilki anatomidir, filmin stili ve içeriği burada ele alınır. İkincisi ise tüketimdir, izleyici tepkisi ve eleştirenlerin tepkisi bu alanı kapsamaktadır. Üçüncü ise politik ekonomidir, bundan filmin sahipliği ve nasıl pazarlandığı anlaşılır. Son olarak, kültürel statü ise filmin çevresini nasıl etkilediği hakkında bilgi vermektedir. Bu araştırmanın üç filmi kült bölümünde bu unsurlardan faydalanarak incelenecektir. Welch Everman ise kült korku filminin tanımını yaparken önce filmin "kötülüğüne" yani yapım değerine odaklanır. Kült korku filmlerinin sadık bir izleyicisi bulunmaktadır. Kült korku filmleri çoğunlukla bağımsız işlerdir. Kötü ise bir estetikdir. Sconce "o kadar kötü ki iyi" diyerek bu filmlerdeki genelde bütçe kaynaklı eksiklikleri, kendi efektlerini yaratmalarını, abartılı oyunculuk barındırmalarını ele almaktadır. Çirkin ise izlenemez olanı göstermektedir. Baer, Hennefeld, Horak ve Iversen izlenemez filmleri ele aldıkları kitaplarının giriş bölümünde neyin bu kategori altına düştüğünü açıklarlar. Burada bahsettikleri öğelerden biri grafik şiddetin gösterilmesi ve filmlerin parmak arasından izlenmesidir. Bu araştırmanın konusunu oluşturan *All Hallows' Eve*, *Terrifier* ve *Terrifier 2* filmleri ise gore olarak kategorize edilebilir. Gore izleyicinin kopan vücut parçaları ile sınındığı ve şiddetin üst düzey olduğu, filmin de çoğunlukla 18 yaş üstüne hitap ettiği alt türdür. Bu filmlere daha küçük yaşta bireylerin ulaşım ulaşamayacağı ve bunun onları nasıl etkileyeceği fikrine girmeyeceğim çünkü çalışmanın konusu bu değil. Bu araştırma yukarıda ismi geçen filmlerin hem kült hem kötü hem de izlenemez olduğunu iddia etmektedir.

Anahtar Kelimeler: Damien Leone, izlenemez, korku, kötü, kült

sözlü bildiri

KÜLTÜREL MİRAS EĞİTİMİNDE DİJİTAL TEKNOLOJİLERİN KULLANIMI

Esra GİRGIN*

ÖZ

ICOMOS Türkiye Mimari Mirası Koruma Bildirgesi'nde (2013); Kültürel Miras, "geçmişten bugüne ulaşmış, insanların sahiplik bağı içinde olmaksızın sürekli değişim halinde olan değerlerinin, inançlarının, bilgilerinin ve geleneklerinin bir yansıması olarak betimlenen somut ve somut olmayan tüm varlıklar" olarak tanımlanmıştır. Kültürel mirasın somut ve somut olmayan tüm değerleri ile birlikte gelecek nesillere aktarılması için koruma ilkelerine göre sürdürülebilir korunması gerekmektedir. Bu kapsamda mimarlık eğitimi içerisinde kültürel mirasın bileşenlerinden biri olan mimari mirasın korunmasına ilişkin temel düzeyde teorik ve pratik bilgilerin verildiği ders içerikleri hazırlanmaktadır. İlgili derslerde mimari mirasın tanımlanması, çözümlenmesi ve değerlendirilmesine yönelik koruma süreçleri ve araçları öğrencilerle paylaşılmaktadır.

Bu çalışmanın konusu mimari mirasın korunmasına yönelik öğrencilerde bilgi edinme, çözümlenme, yorumlama, karar alma ve aktarma düzeylerinin artırılması amacıyla dijital teknolojilerin kullanımının olasılıkları, faydaları ve sorunları hakkındadır. Kültürel mirasın korunmasına yönelik geleneksel yöntemlerle bilginin aktarılması, edinilmesi ve deneyimlenmesi süreci oldukça zorlayıcıdır. Öğrenciler, kültürel mirasın korunmasına yönelik, belgeleme, araştırma, çözümlenme, koruma kararlarının alınması gibi süreçlerde mekânı fiziksel olarak deneyimler, belgeler, tarihsel araştırmalar yapar ve edinimlerini çeşitli ölçeklerdeki ilgili projelerle sunarlar. Günümüzde kültürel mirasın belgelenmesi, çözümlenmesi, korunması, sunulması gibi konularda sanal ve artırılmış gerçeklik, yapay zeka gibi yeni teknolojik gelişmelerin kullanımı gittikçe yaygınlaşmaktadır. Buna paralel olarak kültürel miras eğitimin sürecini kolaylaştırmak, verimliliğini artırmak için bu teknolojik gelişmeler ışığında geleneksel eğitim sürecini tekrar değerlendirmek gerekmektedir.

Mekânsal deneyimleme pratiğinin dolaylı hale gelmesi, mekânsal algının değişmesi, kültürel mirasın temsilinin gerçeklikle yer değiştirmesi, mekân-zaman ilişkisinin değişmesi, mekânın özgül bilgisinin kavranamaması, teknolojik bağımlılık gibi dijital araçların sunduğu olumlu/olumsuz veriler düşünülerek geleneksel-teknolojik yöntemlerin kullanıldığı ara çözümlerin üretilmesi gerektiği düşünülmektedir. Bu bağlamda kültürel miras eğitim sürecinde geleneksel ve dijital yöntemlerin güçlü ve zayıf yönleri karşılaştırılarak, hangi aşamalarda kullanılabileceği tartışılacaktır.

Çalışmanın birincil amacı kültürel mirasın sürdürülebilir korunmasının sağlanması için koruma uzmanlarının ve kültürel mirasın korunmasına duyarlı tasarımcıların yetiştirilmesidir. Bu amaç doğrultusunda çalışmada mimari mirasın korunmasına yönelik öğrencilerde bilgi edinme, çözümlenme ve aktarma düzeylerinin artırılmasına yönelik dijital teknolojilerin kullanımının olasılıkları, faydaları ve sorunları tartışılacaktır.

Anahtar Kelimeler: dijital teknolojiler, eğitim, kültürel miras

* Doktor Öğretim Üyesi, Beykoz Üniversitesi, ORCID: 0000-0002-0774-0891, esragirgin@beykoz.edu.tr

sözlü bildiri

LOGOLARIN DİJİTALLEŞME SÜRECİ

Ali Aşur DELEN*

ÖZ

Teknolojik gelişmelere bağlı olarak tüketici istek ve beklentilerinde son derece önemli değişimler meydana gelmiştir. Bu duruma bağlı olarak üretilen ürünlerin yeni dünyaya uygun olmasının yanı sıra pazarlama stratejilerinin de yeniden şekillenerek çağın gereklerine uygun bir yapı kazanması bir zorunluluğa dönüşmüştür. Markalar pazarlama stratejilerini belirlerken özellikle hedef kitlenin dikkatini çekecek ve hedef kitleyi etkileyecek içerik oluşturmak durumundadır. Bu açıdan markaların kurumsal kimliklerinin bir parçası ve bir imza olarak kabul ettikleri logoların dijital çağa uygun bir yapı kazanması kaçınılmaz bir hal almıştır. Logoların dijitalleşmesi yalnızca kullanılacakları mecraların değişmesi ve gelişmesi ile ilgili değil aynı zamanda tasarım süreçleri ile de ilgilidir. Logo tasarımı bilgisayar programlarının kullanılmaya başlanması ve bu programların her geçen gün geliştirilmesi ile farklı tasarımlar olanakları doğmakta ve vektörel grafikler kayıpsız olarak yeniden boyutlandırılarak farklı mecralarda kullanılabilir hale gelmektedir. Özellikle logoların farklı dijital cihazlara ve ekran boyutlarına uyumlu hale gelmesi; mobil cihazlarda, web sitelerinde, sosyal medya platformlarında ve diğer dijital ortamlarda logonun etkili bir şekilde görünmesine katkı sağlamıştır. Logo tasarımı ve dijitalleşme süreci, markaların dijital varlıklarını güçlendirmesine ve çevrim içi ortamda daha etkili bir şekilde tanınmasına olanak tanır. Dijitalleşme ile logolar sadece baskı medyasından dijital platformlara taşınmakla kalmamış aynı zamanda statik logolar yerine etkileşimli ve adaptif logolar kullanılabilir hale gelmiştir. Animasyonlar ile canlandırılabilen adaptif logoların en önemli avantajı hedef kitlenin dikkatini çekmek ve marka ile hedef kitle arasındaki etkileşimi arttırmaktır. Özellikle marka kimliğini ve mesajını etkin bir biçimde ifade edebilen etkileşimli bir logonun hedef kitlenin tercihlerini etkileyebileceği bilinmektedir. Bu nedenle, logoların dijitalleşme sürecinde dikkatlice planlanması ve tasarlanması büyük bir önem taşımaktadır.

Anahtar Kelimeler: dijitalleşme, grafik tasarım, logo, tasarım, teknoloji

* Doktor Öğretim Üyesi, Beykoz Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi, ORCID: 0000-0003-3767-8336, aliasurdelen@beykoz.edu.tr

sözlü bildiri

MAKİNEDEKİ SÜRREAL HALLER VE OULİPYEN JESTLER

Betül TAŞ*

ÖZ

Modernizmin deneyimi tükettiği noktada sürrealistler ve oulipocular bu tükenmişliğe farklı yöntemlerle çare bulmaya çalışırlar. Çalışma kapsamında bir metin üretme modeli olan Büyük Dil Modeli (*Large Language Models, LLM*) içerisindeki sürrealist ve oulipyen jestlerin izi sürülecektir. Sürrealizm ve Oulipo'nun metinsel üretimleri; fail, fonksiyon, anlatı kurma ve deneyim kavramları ile tartışılacak ve LLM mimarisinin üretim biçimi ve "potansiyeli" sorgulanacaktır.

Bildiri, motivasyonunu bugün neredeyse herkes tarafından kullanılabilir bir metin üretim mimarisinin, 1930 yılındaki bir sohbede izini sürmesinden alır. 1930'lu yıllarda, sürrealist gruptan aforoz edildikten sonra, şair arkadaşı Michel Leiris ve Quenaou bir tema etrafında neredeyse sonsuz varyasyonlara açılan bir edebiyat tartışması yaparlar. 1930'larda yapılan bu tartışma günümüz yapay zeka ve büyük dil modellerinin, dili bir nesne olarak işlem birimlerine ayırarak "attention" mekanizması ile öğrenen ve bu öğrenim sonucunda olasılıklar üreten bir model olması açısından ufuk açıcı görünmektedir.

Sürrealist Manifesto'da Andre Breton sürrealizm kavramını "otomatik psişizm" olarak tanımlar ve bunu "akıl uyguladığı her türlü kontrolün yokluğunda ve her türlü estetik veya ahlaki kaygının dışında dikte edilen düşünce" olarak açıklar. Sürrealistler sanatı belirli bir kesmin hegemonyasından çıkararak yaratıcı yetileri herkese atfetmek ve bu yetiyi ortaya çıkarmak için "otomatik yazı" tekniğini kullanırlar. Egger'a göre otomatik yazı tekniği ile sürrealistler herhangi bir estetik ve mantık filtresinden geçirmeden zihinlerindeki her şeyi kâğıda dökerler. Bu döküm "metnin faili" olarak kendilerinin bile haberdar olmadıkları düşünceleri keşfetmelerini sağlar. Burada kelimelerin yan yana gelişlerinin bağlam ile ilişkisi saptanamaz. Yazar/fail olabildiğince pasif durumdadır. LLM'de ise kelimelerin yan yana gelişleri bir takım olasılık hesaplamalarına dayanır. Ortaya çıkan kelime dizgesi 'anamlı' görünmekle birlikte "fail" bir makineye dönüşmüş ve halihazırda modernizmin yok ettiği iddia edilen deneyimselliğin metinsel birtakım artıklarından öğrenerek bir deneyim çeşitlemesi sunar hale gelmiştir.

Sürrealistlerin aksine oulipocular sistemin grameri içerisine sızarak onu yeniden kurgular ve belirli kısıtlar altında yazarlar. Oulipocular lipogram, palindrom veya anagram gibi çeşitli teknikler kullanarak bir dil oyunu kurmayı denerler. ChatGPT gibi büyük dil modelleri için ise, belirli bir fonksiyon veya kural seti belirlenmemiştir. Bu modeller, geniş bir dil ve kültürel bilgi tabanına (ikincil deneyim) dayanarak esnek bir şekilde metin oluşturmak için öğrenme sürecinden geçerler. LLM'de metinsel dizge oluşturulurken izlenen kombinasyonel süreçler, Oulipo'da anlatıyı ve dolayısı ile deneyimi çoğullaştırmak için izlenir. Oulipocu bir yazar olan Calvino'nun *Görünmez Kentler* kitabındaki anlatı kombinasyonları ile kurulan kristal yapı incelendiğinde anlatının yalnızca bir kelime dizgesi olarak değil, kitap içerisindeki çeşitli tipografik dağılım ve temalar ile kurulduğu görülür. Sürrealizmin gerçeği bükerek veya buharlaştırarak deneyimi çoğaltması, oulipocuların gerçeğin kısıtlarını değiştirmesinin yanında LLM gerçeğin temsilini kombinasyonel süreçlerle yeniden kurar.

Anahtar Kelimeler: anlatı, fail, LLM, OuLiPo, sürrealizm

* Araştırma Görevlisi, Beykoz Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi, ORCID: 0009-0004-5544-8694, betuloz@beykoz.edu.tr

sözlü bildiri

MEKÂNIN GÖRÜNMEYEN SINIRLARI: BİR KEŞİF ARACI OLARAK SOSYAL MEDYA

Gökçe ÇAKIR*

ÖZ

Daha önce görülmemiş olanı görme, uzakta olanı keşfetme arzusu insanın varoluşundan beri süregelir. Bu deneyimin çekici yanı, farklı olana bakma imkânıdır. Alışıldık olanın dışında bir bakışa sahip olmanın yaşattığı farklı hazların peşine düşen insan; bulunduğu konumdan uzağa gitmeyi, görmediği kentleri görmeyi, keşfetmediği mekânları keşfetmeyi hedefler. Yüzyıllardır süregelen bu hareketliliğin sağladığı deneyimler ve bu deneyimlerin çeşitli araçlar ile kaydedilmesi ve paylaşılması; bakılmamış olana bir başkasının gözünden bakma imkânı yaratır.

Gelişen teknoloji ile birlikte sosyal medya, deneyimlerin aktarıldığı bir platforma dönüşmüştür. Kullanıcılar paylaşım yapmak, beğeni kazanmak amacıyla, dijital ortamda bir kimlik yaratarak görünür hale gelmiştir. Keşfetme arzusu günümüzde sosyal medya platformları ile yerini, paylaşma ve görünür olma arzusuna bırakmıştır. Zamanla hayatımızda yer edinen sosyal medya, kişilerin davranış ve hayat tarzlarını değiştirdiği gibi doğrudan veya dolaylı olarak mekânları ve kentleri de değiştirip dönüştürmeye başlamıştır. Kişiler farklı deneyimleri ve hazları, paylaşım yapıp başkalarından beğeni almak motivasyonu ile yaşar hale gelmiştir. Bu durumun ortaya çıktığı alanların başında turist eylemleri gelmektedir. Önceden bilinmeyen birçok yerin önünde oluşan uzun kuyruklar, fotoğraf çekebilmek için ziyaret edilen yerler, bakışı ve anı ölümsüzleştirip dondurarak kaydetme ve başkalarıyla paylaşma güdüsü bu dönüşüme örnek teşkil eder.

Kenti deneyimlemek için gelen turistler, kentin geçici kullanıcılarıdır. Belirli bir süre kentte bulunarak kentin popüler noktalarını deneyimler ve bu deneyimi sosyal medya hesaplarında paylaşılarak dijital bir arayüze kaydederler. Turistlerin kentle temasını belgeleyen sosyal medya paylaşımları, kentin dijital bir katmanını oluşturur. Günümüzde sosyal medya paylaşımlarından yola çıkarak bir mekân hakkında öngörü edinmek mümkün hale gelmiştir. Çalışmada, mekânın sosyal medya paylaşımları ile oluşan dijital arayüzde tanımlı sınırının keşfedilerek görünür hale getirilmesi amaçlanmıştır. İstanbul'un popüler turistik noktalarından olan Taksim Meydanı örneklem alanı olarak seçilmiştir. Taksim Meydanı'nı ziyaret eden sosyal medya kullanıcılarının paylaştığı fotoğraflar derlenerek, meydana öne çıkan paylaşım noktaları ve paylaşılan öğeler belirlenmiştir. Günümüzde popüler kullanılan sosyal medya platformu Instagram'da Taksim Meydanı yer bildirimi ile paylaşılan 100 fotoğraf derlenmiştir. Fotoğrafların çekildiği noktalar ve çekim açıları, Taksim Meydanı haritası üzerine işlenerek paylaşımların yapıldığı alan tanımlanmıştır. Sosyal medya paylaşımlarından elde edilen veriler ile Taksim Meydanı'nın görünmeyen sınırları keşfedilmiştir.

Anahtar Kelimeler: dijital katman, görünmez sınır, sosyal medya, Taksim Meydanı, turist bakışı

sözlü bildiri

MEKÂNIN İKİ BOYUTLU GÖRSELLEŞTİRİLMESİ VE VR DENEYİMİNİN TEKNİK KAVRAMI ÜZERİNDEN İNCELENMESİ

Kaan AŞER*

ÖZ

Mekân, var olanların diğer var olanlarla karşılaştığı, kullanıcısının var oluşuna, yaşantısına imkân veren zemindir. Tasarımcı mekânı var oluşu üzerinden tanımlamakta, yeni bir deneyimin imkânı olan zemini kurmaktadır. Durumun, mekânın, nesnenin, yaşantısı onu yeniden ele alan ve yorumlayan tasarımcı tarafından deneyimlenmesi oldukça önemlidir. Aksi takdirde deneyimlenmeyen bir durumun bilgisizliği üzerinden tasarlanan mekân, nesne, durum, olay vb. insan ve tasarlanan arasında bir dünyasızlaşmaya neden olabilmektedir. Henüz var olamamış bir yaşantıyı mekân üzerinden somutlaştıran, bedene büründüren tasarımcı tasarladığı mekânı teknolojiyi kullanarak görselleştirmektedir. Tasarımcısının sunum bilgisine, yetisine bağlı olarak bilinçte kurulan, tasarlanan, imgelenen soyut mekân somut gerçekliğin bir tezahürü olarak muhataplarına belirli teknikler aracılığıyla sunulmaktadır.

Bu bağlamda tasarımcının görselleştirme tekniği mekânın yaşantısını, özünü olabildiğince açığa çıkarması beklenmektedir. Bu nedenle çalışmanın konusu mekân yorumunu, anlayışını etkilediği düşünülen görselleştirme tekniklerinden biri olan 2 boyutlu görselleştirme ile mekânın sanal gerçeklik (VR) gözlüğü üzerinden deneyimi arasındaki farklılıkların teknik kavramı üzerinden soruşturulması olarak belirlenmiştir.

Çalışmanın temel amacı, mekân deneyimini zamansal bir yaşantı olarak ele alırken, bu deneyimi iki boyutlu görseller aracılığıyla kişinin kendi varlığına uygun bir şekilde nasıl iletebileceğimizi araştırmaktır. Tasarlanan mekânın anlamı ve yaşantısı, genellikle iki boyutlu görseller (örneğin, *render*'lar) üzerinden sunulmakta mıdır? İnsanların var olduğu eylemsel bir zemin olan yaşam dünyasının ontolojik doğasıyla ilgili olarak, mekânın kavramsal anlamı ve yaşanabilirliği ontik bir bakış açısıyla anlaşılabilir ve deneyimlenebilir mi?

Yazarın tasarladığı mekânın iki boyutlu temsili, *3DS Max* programında modellenilecek ve *Corona render* motorunda görselleştirilecektir. Mekânın sanal gerçeklik deneyimi ise 3D modeli, *Unreal Engine 5.2* programında ışık ve kamera ayarlamaları yapılacak şekilde hazırlanacaktır. Okuyucu/Dinleyiciye VR gözlüğü ile deneyimletilebilecek formatta drive bağlantısı paylaşılacaktır. Ancak dinleyiciye video kaydı ile aktarılacaktır. Bu çalışma, iç mimarlık tasarım eğitimcileri ve iç mimari görselleştirme alanında çalışan araştırmacılara yönelik yazılı bir kaynak olmayı hedeflemektedir.

Anahtar Kelimeler: görselleştirme, mekân, tasarım, teknik, VR

* Araştırma Görevlisi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, ORCID: 0000-0002-3992-6500, kaan.aser@msgsu.edu.tr

sözlü bildiri

MIDJOURNEY YAPAY ZEKA ARACININ İÇ MİMARİ TASARIM SÜRECİNDE DEĞERLENDİRİLMESİ

Oktay AYZ*, Özkal Barış ÖZTÜRK**

ÖZ

Tasarım zihinsel bir eylemdir. Yapay zekanın gelişmesi sayesinde suni zihinler tasarım eylemine dahil olabilmektedir. Bu gelişme, insan ve düşünebilen makine arasındaki etkileşimin yeni bir boyutunu temsil ederek, insan-yapay zeka iş birliğinin yeni ilhamlar oluşturabileceğini düşündürmektedir. Bu bağlamda, iç mimari tasarım sürecinde kullanılacak yapay zeka araçlarını farklı perspektiflerden değerlendirmek literatüre katkı sağlayacaktır.

Görsel üretebilen birçok yapay zeka aracı son zamanlarda tanınır hale gelmiştir. Bunlardan metin-görüntü dönüştürücü araçlar, kullanıcı tarafından verilen kelime gruplarını görsellere dönüştürebilmektedir. Bu yapay zeka araçları görsel üretme kabiliyetleri ile herhangi bir tasarımı görselleştirebilme imkânı sunmaktadır. David Holz liderliğindeki bir programcı ekip tarafından, 2022 yılında *Python* programlama dili temelinde geliştirilen, girilen metin parametrelerine dayalı olarak dijital görüntüler oluşturma yeteneğine sahip bir yapay zeka aracı olan *Midjourney*, bu yapay zeka araçlarından biridir. Beta aşamasında olan ve geliştirilmeye devam edilen *Midjourney*'e erişim Discord isimli uygulama üzerinden sağlanmaktadır. *Midjourney* yapay zeka aracında görüntü oluşturma işlemi şu şekilde gerçekleşir; kullanıcı "/imagine" komutunu ve anahtar sözcükleri (prompt) komut satırında çalıştırır ve bu verilere dayalı olarak oluşturulan bir görüntünün dört taslak sonucunu elde eder. Oluşan görsellerden herhangi biri arzulan sonuca yakın ise, bu görselin yüksek çözünürlüklü versiyonunu talep ederek istemi sonlandırabilir ya da bu görsel üzerinde geliştirme isteyebilir. Bu şekilde, *Midjourney*, kullanıcıların metin girdilerini somutlaştırarak dijital görseller oluşturur.

Araştırma kapsamında, bir ofis yapısının toplantı odası iç mekân tasarımı ele alınmış ve yapay zeka ile bir uygulama gerçekleştirilmiştir. Bu uygulama, *Midjourney* yapay zeka aracının davranışını gözlemlemek için, değişken olarak "istem listelerini" kullanarak gerçekleştirilmiştir. Tasarım kriterleri belirlendikten sonra genel ve detaylı olmak üzere iki farklı istem listesi oluşturulmuştur. İlk verilen liste genel ifadelerden oluşmuştur. Metinde belirtilen taleplerin yapay zeka tarafından nasıl karşılık bulduğu ve oluşan görseller arasındaki tutarlılık-tutarsızlık düzeyleri yorumlanmıştır. Yapılan detaylı ikinci liste, tasarım karakterini daha fazla sınırlayarak belirlenmiştir. Yapay zeka bu detaylı listeye farklı sonuçlar üretmiştir. Oluşan tasarım çıktıları istek-sonuç ilişkisine göre değerlendirilmiştir. Bu iki aşamalı çalışmanın amacı, İç mimari tasarım sürecinde *Midjourney*'in nasıl daha etkin kullanılabileceği hakkında fikir verebilmesidir. Bu amaç doğrultusunda, iki aşamanın farklı sonuçları karşılaştırmalı olarak tablolandırılmıştır. Farklı isteklere dayalı olarak, iki farklı talep listesi, yapay zekanın oluşturduğu tasarım üzerindeki farklı sonuçları gözleme imkânı sunmuştur.

Anahtar Kelimeler: iç mekân tasarımı, istem, Midjourney, tasarım, yapay zeka

* Yüksek Lisans Öğrencisi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü İç Mimarlık Anabilim Dalı, ORCID: 0009-0006-1286-7826, oktayayaz367@gmail.com

** Profesör, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, ORCID: 0000-0001-7625-0661, baris.ozturk@msgsu.edu.tr

sözlü bildiri

MİMARİ SANATI VE SANAT ÜRETİMİ İLİŞKİSİ: ANDREA FRASER ÖRNEĞİ

Emel BAŞARIK AYTEKİN*

ÖZ

Bugünün yaşantısı önceki çağlara göre daha çok parçalanmış ve hızlı akmaktadır. Çağın sanatı ise, ifade biçimi olarak dinamik ve kavramsal olarak eleştirel bir süreçtedir. Bilimsel keşiflerle tetiklenen birçok dönemin ortaya çıkışında sanat üretiminde gözlenen değişim yanında, yaygın olan ifadenin önemli bir yansıması mimari üzerine olmuştur. İfade biçimleri çoğaldıkça plastik sanatlar arasında yer alan mimari de temsili fazlalıklardan arınmış günümüzde daha çağdaş ve işlevsel bir noktada, mimari sanatı adı altında; çizgilerle geniş kütleler arasındaki yolculukta daha plastik bir görünüme kavuşmuştur. Günümüzde sergiledikleri eserler yanında kendisi de birer sanat nesnesine dönüşen müzeler, sanat yapıtlarının mekânla doğrudan ve dolaylı ilişki içinde olduğu özel mekânlardır. Sergileme süreci sırasında, eserler mekânla yeni bir bağ kurarlar ve mekânın kendine özgü nitelikleri eserlere anlam katar. Bu ilişki, eserin varlığını ve tarihini etkilerken, eserin çevresiyle birlikte anlam kazanmasına yol açar. Sanatçının eser üretme süreci, sadece nesneyle sınırlı kalmaz; aynı zamanda mekânın da katılımıyla yeni bir gerçeklik kazanır. Cazibe merkezi ya da teşhir alanı olarak nitelendirilen müzelerde sanatçılar bazen mekânla kurduğu ilişkiyi sanat üretiminin merkezine yerleştirir. Çağdaş sanatın önemli isimlerinden biri olan Andrea Fraser, genellikle sanat kurumları, müzeler veya galeriler gibi belirli mekânların sosyal, kültürel ve politik dinamikleriyle etkileşime girer. Sanatçı, performans sanatı ve yerleştirme gibi disiplinleri kullanarak mekânı bir sahne haline getirir ve izleyicileri mekânın içindeki ilişkilere ve süreçlere odaklanmaya davet eder.

Bu çalışmada Fraser'ın, mekânı sadece bir sergileme alanı olarak değil aynı zamanda bir güç ilişkileri ve kimlik oluşumu sahası olarak ele aldığı *Little Frank and His Carp* (2001) adlı işi ele alınacaktır. Bilbao Guggenheim Müzesi'nde gerçekleşen bu performans; izleyicileri mekânın etkileyici ya da gizli yönlerini nasıl algıladıklarına dair düşünmeye teşvik ederken, sanatın toplumsal ve kurumsal bağlarını sorgulamalarını hedefler. Bu kapsamda yapılan inceleme; yeni sanatsal ifade yöntemlerinin mekânın derinliklerinde yatan ilişkileri ve yapıları gün yüzüne çıkarma potansiyeliyle izleyicilerin mekânla kurdukları geleneksel algıları sorgulama ve değiştirme eğilimini güçlendirerek alternatif bakış açıları sunmaktadır. Aynı zamanda eserlerin mekânın kendisini nasıl dönüştürebileceği üzerinden ortaya çıkan bu sonuçlar, sanatın yaşamı ve toplumu nasıl etkileyebileceğini ortaya koymaktadır.

Anahtar Kelimeler: Andrea Fraser, etkileşim, mekân, mimari sanatı, sanat üretimi

* Doktor Öğretim Üyesi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Mimarlık Fakültesi İç Mimarlık Bölümü ORCID: 0000-0002-5838-9843, emel.basarik@msgsu.edu.tr

sözlü bildiri

MUTFAKTA YAPAY ZEKA: EVDEKİ MALZEMELERLE TARİF OLUŞTURMA SÜRECİ

Ayşenur ERTEN*

ÖZ

Yapay zeka teknolojilerinin mutfakta yenilikçi çözümler sunduğu ve geleneksel tarif oluşturma yöntemlerine alternatif yaklaşımlar getirdiği düşünülmektedir. Yapay zeka destekli tarif oluşturma sistemleri, kullanıcıların ellerindeki mevcut malzemeleri analiz ederek onlara özgün ve uygun tarifler sunar. Bu sistemler, geniş veri tabanları ve yemek tarifleri arasındaki ilişkileri öğrenerek kullanıcılara çeşitli seçenekler sunma kapasitesine sahiptir. Kullanıcı dostu arayüzler ve geri bildirim mekanizmaları sayesinde kullanıcı deneyimi sürekli geliştirilir. Araştırma kapsamında, yapay zeka algoritmalarının nasıl çalıştığı, tarif önerme sürecinde hangi verilerin kullanıldığı ve bu sistemlerin kullanıcı deneyimini nasıl geliştirdiği detaylı bir şekilde incelenmiştir.

Araştırmada, yapay zeka destekli tarif oluşturma sisteminin etkinliğini değerlendirmek amacıyla bir kullanıcı deneyimi gerçekleştirilmiştir. Katılımcı, buzdolabında bulunan tavuk but, nektarin, tam buğday lavaş, ezine peyniri, yeşil mercimek, havuç, biber ve yağ gibi malzemeleri listelemiş ve bu malzemelerin hepsiyle bir tarif oluşturması için yapay zeka sistemine başvurmuştur. Sistem, "Nektarinli Tavuk ve Yeşil Mercimek Dürüm" tarifini önermiştir. Katılımcı, tarifin adım adım uygulamasını gerçekleştirip, karşılaştığı zorlukları not etmiş ve tarifin sonucunu tat, sunum ve genel memnuniyet açısından değerlendirmiştir.

Sonuçlar, kullanıcı deneyiminin oldukça olumlu olduğunu göstermiştir. Tarifin uygulanması kolay ve hızlı bulunmuş, ayrıca dengeli bir besin içeriği sunduğu ve lezzetli olduğu tespit edilmiştir. Nektarin, dürüme hafif bir tatlılık katarak lezzet dengesi sağlamış, yoğurt sosunun kıvamı da başarılı bulunmuştur. Bu tarif, pratikliği ve sıfır atık yaklaşımıyla dikkat çekmekte, yoğun yaşam temposunda zamanı etkin kullanmak isteyenler için ideal bir seçenek sunmaktadır. Tarifte kullanılan malzemelerin tamamının bozulmak üzere olanlardan seçilmesi, gıda israfını önlemeye katkı sağlarken ekonomik açıdan da avantaj sağlamıştır.

Yapay zeka destekli tarif oluşturma sistemlerinin mutfakta yaratıcı ve verimli bir kullanım sunduğunu ve kullanıcı memnuniyetini artırdığını ortaya koymaktadır. Yapay zeka teknolojileri, farklı lezzet kombinasyonları keşfetme, kişisel beslenme gereksinimlerine uygun tarifler önerme ve sıfır atık yaklaşımıyla hareket etme gibi önemli avantajlar sağlamaktadır. Bu sistemler, sağlıklı ve sürdürülebilir bir yaşam tarzını teşvik ederken, mutfakta yenilikçi çözümler sunmaktadır. Bunların sayesinde mutfakta yapay zeka kullanımının artacağı düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: gastronomi, mutfak, sürdürülebilirlik, tarif oluşturma, yapay zeka

* Araştırma Görevlisi, Beykoz Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi, ORCID: 0009-0004-4668-330X, aysenurerten@beykoz.edu.tr

NOIR ANİMASYON'DAN ANTI-SİNEMA'YA: A CAT IN PARIS (2010) ANİMASYON FİLMİ ÜZERİNE BİR DEĞERLENDİRME

Burcu KARTAL BEKTAŞ*

ÖZ

Sanatçının duygu ve iç dünyasını geleneksel kuralların dışına çıkararak yansıtan ekspresyonist sanat akımının özellikle ışık kullanımı ve perspektif deformasyonu ile etkilediği Film Noir, 1940'larda gangster türü filmlerin evrilmesiyle ortaya çıkmıştır. İkinci Dünya Savaşı sonrası yönetmenlerin Avrupa'dan göçü ile Amerika'ya taşınmasının ardından başlayan dönemi 1972'de Paul Schrader, *Notes on Film Noir* denemesinde Amerikan sinemasının en yaratıcı dönemi olarak değerlendirmiştir. Film Noir'in en belirgin özelliklerinden birisi tek kaynaktan ışık kullanımı ve bunun yarattığı kontrast ve derinliktir. Özel kameranın ön planda olduğu bu türde olaylar karakterin bakış açısından anlatılmaktadır. Dengesiz kompozisyonlar, geniş yerine dar tercih edilmiş mekânlar, alt açı çekimleri ile klasik filmlerden ayrılmaktadır.

Paul Schrader, 2018'de yayınladığı *Transcendental Style in Film: Ozu, Bresson, Dreyer*'de Yasujiro Ozu filmleri ile Zen sanatları, Robert Bresson filmleri ile Bizans ikonografisi, Carl Dreyer filmleri ile ise Gotik mimari arasında bağlantı kurmaktadır. Schrader, Ozu'nun gündelik olayları konu almasını, dizler üzerinde oturuyormuş gibi bir yükseklik ve sabit kamera açısı kullanmasını, dramatik giriş çıkışların en aza indirmesini, kurguda sadece kesmeler kullanmasını transendental stil başlığı altında anlatırken; *Ozu's Anti-Cinema* kitabında Kiju Yoshida, Ozu'nun bu auteur tarzından anti-sinema olarak bahsetmektedir.

Senaryosunu Amerikan Film Noir'dan etkilenen Alain Gagnol'un yazdığı ve Jean-Loup Felicioli ile birlikte yönettiği 2010 yapımı *A Cat in Paris*, çocuklar için bir Film Noir olması nedeniyle incelenmek üzere seçilmiştir. Bu animasyonun eleştirmenler tarafından Gagnol ve Felicioli'nin diğer filmleri gibi anti-sinema olarak tanımlanmış olması da seçilmesinin bir başka nedenidir. Sanat eğitimi alan animatör yönetmen Felicioli'nin çizimlerinde Picasso, Mattise ve Modigliani'den ilham alması Film Noir üzerindeki ekspresyonizm ve Alman dışavurumcu sinema etkilerini gösteren bir örnek olmasını sağlamıştır. Keşif amaçlı bir alan araştırması olarak tasarlanan çalışmada içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. Bu çalışma, *A Cat in Paris* (2010) animasyon filmini Film Noir ve Anti-Sinema'nın belirleyici özelliklerini görsel ikonografi ve sinematografik eksende incelemektedir. *A Cat in Paris* (2010) animasyon filmini Yeni Dalga Fransız Akımı bağlamında inceleyen çalışmalardan farklı olarak bu çalışmada Noir Animasyon kavramı ve ekspresyonizmin etkileri analiz edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: A Cat in Paris, Alain Gagnol, anti-sinema, Film Noir, Paul Schrader

sözlü bildiri

OP-ART (OPTİK SANAT) YAKLAŞIMI VE SERAMİK SANATÇISI JUN KANEKO ÖRNEĞİ

Burcu KESKİN*

ÖZ

Son yıllarda nörobilim teknolojileri sayesinde daha kapsamlı bilgiler edindiğimiz beyin ile sinirbilim alanında, görsel bilginin işlenmesi ve görsel algının nasıl oluştuğu konusunda önemli ilerlemeler kaydetmiştir. Görsel algının işleyişini anlamak, sanat ve tasarım alanlarında daha etkili iletişim stratejilerinin geliştirilmesine katkı sağlamaktadır. Dijital çağda optik ve görüntüleme araçlarındaki teknolojik yenilikler sayesinde fotoğraf, film ve renkli baskı gibi yeni teknolojilerin gelişmesiyle, sanatçılara görsel efektler yaratmak geleneksel ve dijital sanat formları bir araya getirmede yenilikçi olanaklar sunmaktadır. Özellikle 1950'lerden sonra insan beyninin algılama yapısı ve optik illüzyonları kullanarak izleyicilerin algısını etkilemeyi amaçlayan Op sanat; sanatçılara ve tasarımcılara ilham vererek sanatın sınırlarını genişletmektedir.

Op sanat veya Optik Sanat durağan bir sanat eserinde hareket, derinlik veya titreşim algısı yaratmak için genellikle optik yanılsamalar kullanmaktadır. Duygusal ifadeyi veya kavramsal fikirleri vurgulayabilen diğer soyut sanat biçimlerinin aksine, Op sanatı öncelikle görsel deneyimle ve izleyicilerin sanat eserlerini algılama ve onlarla etkileşime girme biçimleriyle ilgilenmektedir. Op sanatında illüzyonist etkileri yaratmak için figür-zemin algısı, derinlik algısı ve Gestalt ilkeleri gibi görsel mekânizmaları nasıl kullandığı temeline dayanmaktadır. Op sanatçıları, renk, desen, kompozisyon ve diğer görsel unsurlarını vurgulayarak, temsili olmayan imgeler aracılığıyla duyguları, fikirleri veya hisleri uyandırmaya çalışarak yaratıcı süreci geliştirmeyi amaçlamaktadırlar.

Bildiri kapsamında, geometrik desenlerin yarattığı optik etkileri ustalıkla kullanan, büyük ölçekli seramik heykelleriyle tanınan Jun Kaneko'nun seramik sanatı ve sanatçının optik sanat yaklaşımının seramik malzeme üzerindeki etkilerini yanılsamayla kurguladığı eserleri üzerinden incelenmektedir. Dijital çağın yükselişiyle birlikte, sanatın geçirdiği değişim ve gelişimin bir sonucu olarak çağdaş seramik sanatı da, sanat disiplinleri arasındaki sınırlarını zorlayarak farklı bir boyut kazanmaya başlamaktadır. Görsel algının yaratmış olduğu etkileşimi multidisipliner bir yaklaşımla çağdaş seramik sanatındaki yaratıcı gelişim sürecine nasıl katkı sağladığı örnekler üzerinden ele alınmaktadır.

Anahtar Kelimeler: dijital çağ, görsel algı, Jun Kaneko, optik sanat, seramik

sözlü bildiri

ÖZNELEŞEN MEKÂNLAR: AKILLI EV SİSTEMLERİNİN İNSANI NESNELEŞTİRME POTANSİYELİ

Abdulkerim KARAOĞLU*

ÖZ

Yüzyıllardır tartışılmalan öznellik ve nesnellik mefhumları, sahip oldukları muğlak çerçeveleriyle birlikte çeşitli kavramları ve olguları birbirleri arasında transfer etmişlerdir. Özellikle 20. ve 21. yüzyıllarda öznellik niteliği mutlaklaşan "sıradan" insan, öznellik / nesnellik tartışmanın en önemli aktörlerinden biridir. Hızla gelişen teknolojinin de katkısıyla günümüz dijital çağında çoğunlukla nesne olarak kabul edilen mekânın da insan tarafından öznelendirilen bir yapıya kavuştuğu söylenebilir. Bu çalışma ortaya atılan mekânın öznelenmesi veya öznelendirilmesi savını akıllı ev örneği üzerinden incelemektedir.

Geleneksel anlamıyla ev, belirli bir kitleye ait olan insan grubunu çevresel koşullardan koruyan fiziksel bir ögedir. Olağüstü bir hızla ilerleyen teknolojik gelişmeler sonucunda ortaya çıkan akıllı ev kavramı ve akıllı ev sistemleri insanoğlunun gündelik pratiklerinde önemli bir yere sahip olan ev kavramının anlamını dönüştürmüştür. Veri toplayan, bu verileri analiz eden ve sonucunda bir tepki oluşturan mekânlar olarak akıllı evlerin, artık mutlak olarak bir nesnellüğün temsilcisi değil, öznelenmiş bir yapının ürünü olduğu söylenebilir.

Enerji verimliliği, güvenlik ve konfor gibi avantajlar sağlayan akıllı evler, geleneksel versiyonunda insanın tekelinde olan birtakım faaliyetleri optimize etme fırsatını sunsalar da insanların kendi karar alma yeteneklerini zayıflatabilir ve evlerinde kurdukları bireysel özgürlüklerini kısıtlayabilir. Bu durum insanların evlerinin özgünlüğünü ve kişiselleştirme olanağını kaybetmelerine yol açabilir. Böylece evler, sadece teknoloji tarafından yönlendirilen bir yaşam alanı olarak algılanabilir.

Sonuç olarak insanın yaşamını kolaylaştıracağı söylenen/öngörülen akıllı ev sistemleri diğer birçok teknolojik gelişmenin yarattığı "akıllı" sonuçlar gibi insanın kendi doğasına yabancılaşmasını, özgünlüğünü yitirmesini ve öznellik vasfını kendi yarattığı "yeni" öznellere karşı kaybetmesini/ "devretmesini" tetikleyebilir; özgürleşen mekânı özgür insanları köleleştiren bir araca dönüştürebilir. Yunan ozan Antiparos'un teknolojik bir gelişme olarak nitelendirilebilecek olan su değirmenlerinin icadının, köle kadınları özgürlüğe kavuşturacağını şu sözler bu savı kanıtlar niteliktedir; "*Değirmen taşıı döndüren kollarını esirgeyin, ey değirmenci kadınlar ve uyuyun huzurla! Horoz nafîle ötsün gün doğdu diye! Demeter su perilerine yükledi kölelerin işini, bakın nasıl da neşeyle sıçırıyorlar çarkın üzerinden ve sarsılan dingil tekerlekleri çevirirken ağır taşı da döndürüyor. Atalarımızın devrindeki gibi yaşayalım, aylaklık edelim ve tadını çıkaralım tanrıçanın sunduğu nimetlerin.*"

Anahtar Kelimeler: akıllı ev sistemleri, mekân, nesne, özne, teknoloji

* Doktora Öğrencisi, Bursa Uludağ Üniversitesi, ORCID: 0000-0001-7424-8971, abdulkerimkaraoglu@gmail.com

sözlü bildiri

PARAMETRİK TASARIMDA AHŞAP MALZEME KULLANIMININ ÖRNEK ÜZERİNDEN İNCELENMESİ

Rojinda YAŞAR*, Derya ADIGÜZEL ÖZBEK**

ÖZ

Günümüzde hızla gelişen teknoloji ile birlikte yeni yazılımlar ve programlar, birden fazla parametrik değerlerin bir arada ve aynı anda kullanıldığı parametrik tasarımlara olanak vermektedir. Parametrik tasarım, bir tasarımın farklı koşullar altında birden fazla modele nasıl evrildiğini ve bir yapının gereksinim duyacak bütün parametrelerinin nasıl şekillendiğini analiz ederek gösterir. Parametrik tasarımlar, aynı zamanda matematiksel değerler ile daha esnek tasarımlar elde etme imkânı sağlamaktadır. Parametrik tasarımın doğması ile birlikte tasarımlama yollarında çeşitlilik artarken, aynı çeşitlilik malzeme kullanımına da yansımıştır. Bu tasarımlarda malzeme olarak; ahşap, metal, cam, kompozit metaller, plastik, beton gibi tasarımın işlevine uygun, estetik açıdan tercihe bağlı olarak farklı malzemeler kullanılabilir. Malzeme dayanımı ve parametrik tasarım uygulamalarına bağlı olarak ahşap malzemenin çeşitli olanaklar ve olasılıklara imkân verdiği görülebilmektedir. Parametrik tasarımda; esnekliği, hafifliği, direncinin yüksek oluşu ve kolay işlenebiliyor olmasından dolayı malzeme olarak sıklıkla ahşap tercih edilmektedir. Ahşabın, parametrik tasarım ile birlikte hızlanan süreçte doğaya en az zarar veren malzeme olması ve tasarımda kolaylık sağlaması, her açıdan önemli avantajlar sunmaktadır. Parametrik tasarımda kullanılan ahşap malzemenin maliyete olan etkisi ve sürdürülebilir olması da tasarım olanaklarını desteklemektedir. Parametrik tasarımda ahşap kullanımı günümüzde birçok program ile elde edebileceğimiz, çok yönlü tasarımlara olanak vermektedir. Bu olanaklar çalışma kapsamında; projelerinde yenilikçi tasarım yaklaşımlarını benimseyen ve parametrik tasarımın sağladığı esneklikten yararlanarak çevresel açıdan duyarlı yapılar geliştiren Shigeru Ban'ın çalışmaları incelenmiştir. Farklı programlarla farklı ahşap birleşim detaylarını kullanarak estetik açıdan etkileyici yapılar tasarladığı dört proje üzerinden belirtilmiştir. Haesley Nine Bridges Golf Kulübü Binası, Pompidou Center, La Seine Musicale ve Japan Pavilion projeleri, parametrik tasarımla modellenmiş ve ahşap malzeme kullanılarak inşa edilmiştir. Projelerde grid düzeni, yükseklik, kullanılan program gibi kavramlar analiz edilmiştir. Analizi gerçekleştirilen projelerde, karmaşık tasarımların ve büyük kütlelerin parametrik tasarım programları ile uygulanabildiği anlaşılmaktadır. İncelemeler neticesinde, teknolojinin sağladığı olanaklar ile farklı programlarda tasarlanan projelerin ortak özelliği olarak; geniş açıklıklar geçilmesi, prefabrikte şekilde hazırlandığı ve hızlı monte edildiği görülmektedir. Projeler birden fazla parametreye sahip olup karmaşık formlardan elde edilmektedir. Aynı zamanda parametrik tasarım programlarının, ahşap malzeme ile geniş açıklıklara sahip parametrik formların yapımını kolaylaştırdığı anlaşılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: ahşap, ahşap üretim aşamaları, parametrik ahşap tasarımı, parametrik tasarım, parametrik tasarım olanakları

* Yüksek Lisans Öğrencisi, İstanbul Kültür Üniversitesi, ORCID: 0009-0009-5307-6010, rojindayasar@gmail.com

** Doçent Doktor, İstanbul Kültür Üniversitesi, ORCID: 0000-0002-6607-0103, d.adiguzel@iku.edu.tr

presentation

POWER AND SUBJECTIVITY IN THE DIGITAL AGE: THINKING WITH BYUNG-CHUL HAN

Özlem DENLİ*

ABSTRACT

Social sciences today declare the onset of a new digital epoch, and the tangible experiences of our contemporaries seem to bear out the resounding claim that technological advances and new capitalist modalities are precipitating a radical reassembling of the social. We routinely navigate a landscape of interactions in social media, trading platforms and entertainment networks, being hailed as a singular “you”. An infrastructure of networked machinery, server farms, advanced software, and AI-driven algorithms offer us curated content suggestions, feeds and notifications, and entice us not to consume, interact, and to be producers of content ourselves. Digital platforms have acquired unprecedented powers in grabbing and maintaining attention of their users, manufacturing desires through sophisticated data analysis, and in catering to individual preferences that bypass traditional market mechanisms. As elaborated by thinkers such as David Harvey and Varoufakis, platform economy has established the dominance of giant trading platforms over production-oriented capital by leveraging their wider reach and the power to select commodities. Similarly, it has played a significant role in transforming a significant portion of laborers into individual “entrepreneurs”, relegating them to precarious conditions of “gig work”.

Byung-Chul Han emerges as one of the foremost theorists of this incipient social landscape in which changing dynamics of production, consumption, and labor have reconfigured the relationships between work and leisure, the private and the public as well as freedom and compulsion. Han analyzes the interplay between digital technologies and neoliberalism in order to shed light on the modalities of power and the construction of subjectivities in contemporary society. Reflecting on disciplinary techniques discussed by Foucault and Deleuze’s ideas on the societies of control, Han contends that the technologies of power burgeoning today operate through internalized psychological commands. Rather than negativity or prohibition, the new modalities rely on positivity, affirmation and a “can do” attitude where individuals willingly participate in their own subjugation through constant self-monitoring and self-optimization. In this sense, neoliberal digital society exhibits subtler and more insidious modes of control, shaping individual behaviors and subjectivities in unprecedented ways. My aim in this presentation is to explore the possibilities of political action in contemporary society by examining the insights provided by Byung-Chul Han, with particular focus on his theory of psychopolitics, and with reference to his concepts of transparency society and digital swarm.

Keywords: digital platforms, digital society, neoliberalism, power, psychopolitics

* Assistant Professor, Beykoz University Faculty of Social Sciences Political Science and International Relations, ORCID: 0000-0003-4664-2415, ozlemdenli@beykoz.edu.tr

sözlü bildiri

REKLAMDA DİJİTAL DÖNÜŞÜM BAĞLAMINDA CGI TEKNOLOJİLERİ: SEPHORA ÖRNEĞİ

İrem AYAN DANACILAR*, Hilal DEMİRCİ HACIOĞLU**

ÖZ

Dijital dönüşüm, kurumların geleneksel iş modellerini, süreçlerini ve müşteri ilişkilerini dijital teknolojilerle yeniden biçimlendirme süreci olarak tanımlanabilir. Bu dönüşüm, iş dünyasını, iletişimi ve yaşam tarzlarını kökten değiştiren, teknolojinin hızla evrim geçirdiği bir süreçtir. Özellikle reklam sektörü, dijital dönüşümün en önemli sahalarından biri olarak öne çıkmakta ve bu alandaki değişimler, markaların tüketicisiyle etkileşimini ve pazarlama stratejilerini temelden değiştirmektedir. Bu değişimin merkezinde ise Bilgisayarla Üretilmiş Görüntüleme (*Computer-Generated Imagery, CGI*) teknolojisi yer almaktadır. CGI teknolojisi, ürün tasarımından pazarlamaya kadar birçok alanda kullanılarak, gerçekçi görsel deneyimlerin oluşturulmasını sağlar. Bu teknoloji, marka değerini artırma ve tüketici etkileşimini güçlendirme potansiyeline sahiptir. Reklam sektöründe CGI kullanımı, görsel efektlerden sanal gerçekliğe kadar geniş bir yelpazede etki yaratmıştır. Sephora gibi markaların CGI teknolojisini kullanarak oluşturduğu reklam kampanyaları, bu teknolojinin reklamcılıkta nasıl bir devrim yaratabileceğinin somut örnekleridir. Bu çalışma, CGI teknolojisinin reklam sektöründeki önemli rolünü ve dijital dönüşüm sürecindeki yerini incelerken, Roland Barthes'ın göstergibilimsel analizi çerçevesinde Sephora'nın 2023 yılında yaptığı reklam kampanyasının yorumlanmasını sunmaktadır. Çalışma, CGI'nin reklamcılıkta yarattığı etkileri detaylı bir şekilde ele alarak, teknolojinin gelecekteki potansiyelini ve reklamcılıkta yaratıcı stratejilerin nasıl şekillendirilebileceğini tartışmaktadır. Bu bağlamda, dijital dönüşüm ve CGI teknolojisinin reklam sektörü üzerindeki etkilerini geniş bir perspektiften ele alarak, kurumların nasıl bir rekabet avantajı elde edebileceğini ve müşteri deneyimini nasıl iyileştirebileceğini vurgular.

Anahtar Kelimeler: CGI, dijital dönüşüm, göstergibilim, reklam, tüketim

* Doktor Öğretim Üyesi, Beykoz Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi, ORCID: 0000-0002-7253-1623, iremayan@beykoz.edu.tr

** Yüksek Lisans Öğrencisi, Beykoz Üniversitesi, ORCID: 0009-0003-1413-1183, hilaldemircihacioglu@ogrenci.beykoz.edu.tr

sözlü bildiri

UZAKTAN ÇALIŞMA DÜZENİNDE İLETİŞİMİ CANLI TUTMAK VE FARKINDALIK YARATMAK İÇİN ÇEVİRİMİÇİ OYUN GELİŞTİRMESİ

Ahmet OLGUN*

ÖZ

Pandemi dönemiyle birlikte ekip içi ve ekipler arası iletişimde bazı sorunlar başlamış, pandemi bitse de uzaktan çalışmaya devam eden şirketlerde sorunlar devam etmiştir. İletişimdeki bu sorunlar çevrim içi araçlar ile minimuma indirilmeye çalışılmıştır. Ancak ofis ortamından uzaklaşmak çevrim içi iletişim araçlarına rağmen bireyler arası sosyal ilişkilerde zayıflamaya yol açmıştır. Ofis çalışanlarında gözlemlenen bu sorunlar iş süreçlerine ve müşteri ilişkilerine de yansımıştır. Çevrim içi oyunlar, bu bağlamda, takım ruhunu ve iş birliğini teşvik eden etkili araçlar olarak öne çıkmaktadır. Bu oyunlar, çalışanların birbirleriyle etkileşime geçmelerini sağlayarak, sosyal bağları güçlendirir ve takım içi iletişimi artırır. Çevrim içi oyunlar, problem çözme, karar verme ve stratejik düşünme becerilerini geliştirirken, çalışanların stres atmasına ve motivasyonlarını artırmalarına da yardımcı olur. Özellikle farklı lokasyonlarda çalışan ekipler için bu tür etkinlikler, ortak bir amaç etrafında kenetlenmeyi ve şirket kültürünün sürdürülmesini sağlar.

Bu bağlamda hem ekip içi iletişimi canlı tutacak hem ekipler arası ilişkileri güçlendirecek hem de pandemide dikkat edilmesi gereken konuları hatırlatacak bir oyun geliştirilmesi hedeflenmiştir. Bu çevrim içi oyun, web üzerinden erişilebilen bir platformda oynanır. Her takımda farklı departmandan bir çalışan olacak şekilde takımlar oluşturulur. Oyun, sanal bir yolculuk gibi tasarlanmış bir platformda başlangıç ve bitiş noktaları arasında ilerler. Takımlar, sanal bir zarla belirlenen sayıya göre adım adım ilerler. Oyuncular bazı adımlarda süreli ve koşullu görevlerle karşılaşırken, diğer adımlarda pandemi koşullarına odaklanırlar.

Örneğin oyun başlayınca takımların ilerlemesi için ilk attıkları zarın en az 3 gelmesi gerekmektedir çünkü ilk karedeki maske simgesi "Çıkarken maske takmayı unuttuğum için eve geri dön" mesajına sahiptir ve bu karelere gelen takımlar başlangıçtan çıkamaz. Oyunun bu kısmı pandemiye ve maske kullanımının önemine dikkat çekmektedir.

Oyun içerisinde "takım halinde bir şarkı söyleyin", "30 saniye içerisinde 3 kazak üst üste giy", "1 dakika içerisinde kek yapım malzemelerini bir araya toplama" gibi görevler de yer almakta ve bu görevler farklı departmanlardaki çalışanların birbiri ile olan iletişimini iyileştirmeyi hedeflemektedir.

Oyun içerisindeki görevlerin takım içi iletişimi güçlendirdiği, pandemi odaklı cezaların ise farkındalığı arttırdığı bu oyunda, bütün engelleri aştıktan sonra 86 no'lu kutuya ilk ulaşan takım oyunu kazanır ve 86 no'lu kutuda o takımın simgesi belirir.

Anahtar Kelimeler: farkındalık, oyun, pandemi, remote, sosyal iletişim, uzaktan çalışma

* Bağımsız Araştırmacı, Gricreative, ORCID: 0009-0002-1784-494X, saahmet.olgund@gricreative.com

sözlü bildiri

RETORİK ÜÇGENİN GÜCÜ: BEPANTHOL BABY

REKLAMINDA İKNA KANITLARININ STRATEJİK KULLANIMI

Buse BALKAY*

ÖZ

İkna kanıtları, iletişimde karşı tarafı ikna etmek amacıyla kullanılan önemli araçlardır. Bu kanıtlar genellikle Aristoteles'in "Retorik Üçgeni" kavramı altında incelenmektedir. Bu üçgen, *ethos*, *pathos* ve *logos* olarak adlandırılan üç temel unsuru içermektedir. Aristo'ya göre "*ethos*" karizmayı yani tanınmış güvenilir kişiliği temsil eder. Bir konuşmacı ya da marka *ethos*'u, izleyiciler veya tüketiciler üzerinde olumlu bir izlenim bırakmak için kullanır. "*Pathos*" duygusal yaklaşımları temsil eder. Duygusal yaklaşımlar bir duygu uyandırarak izleyicilerin ya da tüketicinin kararlarını etkilemeye çalışır. "*Logos*" ise mantıksal düşüncüyü ve kanıtları kullanır. Sayısal veriler, bilimsel kanıtlar ve mantıklı argümanlarla hedefi etkilemeye çalışır.

Bu çalışma, Bepanthen Baby pişik kremi reklamında kullanılan ikna kanıtlarının, Aristoteles'in Retorik Üçgeni; *ethos*, *pathos* ve *logos* çerçevesinde incelenmesini amaçlamaktadır. Reklamın analizi, Araştırmacının Retorik Seçimi ve Haritalama Tablosu, dikkate alınarak gerçekleştirilmiştir. Aristoteles'in Retorik yapısından ilham alınarak hazırlanmış olan bu tablo, üç farklı ikna yöntemini mantığa dayalı yaklaşımlar (*logos*), etik değerlere dayalı yaklaşımlar (*ethos*) ve duygulara hitap eden yaklaşımlar (*pathos*) şeklinde kategorize ederek açıklamaktadır.

Çalışmanın bulguları göstermektedir ki Bepanthol Baby pişik kremi reklamı, *ethos*, *pathos* ve *logos*'un dengeli bir şekilde kullanımıyla izleyicilerde güçlü bir etki bırakmayı başarmıştır. Ünlü oyuncuların katılımı, markaya güvenilirlik katarak *ethos*'u güçlendirirken, duygusal bağ kurmayı ve izleyicileri etkilemeyi amaçlayan *pathos* unsuru, bebeğin ilk adımları gibi duygusal anları vurgulayarak izleyicileri etkilemiştir. Ayrıca, bilimsel araştırmalar ve ürün özellikleriyle desteklenen *logos* unsuru, ürünün güvenilirliğini ve etkinliğini kanıtlamıştır. Bu dengeli kullanım, izleyicilerde ürüne olan ilgiyi artırırken, reklamın retorik stratejilerini etkili bir şekilde kullanması, markanın mesajını izleyicilere başarılı bir şekilde iletmeyi sağlamıştır.

Reklamın hedefi, tüketicinin ürüne olan güvenini artırmak ve onları satın almaya ikna etmektir. Bu nedenle, *ethos*, *pathos* ve *logos* gibi ikna kanıtlarının kullanımı, reklamların etkili bir şekilde iletilmesini sağlar. Ürün veya hizmetin güvenilirliği, duygusal etkisi ve mantıklı argümanları, tüketicinin satın alma kararını etkiler ve markanın başarısını belirler. Bu nedenle, reklam stratejilerinin oluşturulmasında ve uygulanmasında bu ikna kanıtlarının dikkatlice değerlendirilmesi ve kullanılması önemlidir.

Anahtar Kelimeler: ethos, ikna kanıtları, logos, pathos, reklam

sözlü bildiri

SIGMUND FREUD'UN PERSPEKTİFİNDEN BİR ARADA YAŞAMANIN İMKÂN/SIZLIĞI: POLİTİK PSİKANALİTİK BİR DEĞERLENDİRME

Veysi KILIÇ*

ÖZ

Freud'un hukuka dair görüşlerinin temeli *Totem ve Tabu* adlı eserinde analiz ettiği köken mitine dayanır. Freud'un hipotezi- ne göre (2004, s.141) tarihin ilk dönemlerinde insanlar sürü halinde yaşıyordu. Bu sürülerin her biri mutlak güce sahip bir baba tarafından yönetiliyordu (Freud, 2020, s.151). Kadınların da sahibi olan baba, kıskançlığını oğullarına yönlendirerek onları içdiş etme, öldürme ya da sürüden uzaklaştırmayla cezalandırıyordu (Freud, 2012, s.112). Babanın egemenliğine son verip yerine geçmek isteyen kardeşler, birleşerek babayı öldürdü. Bu durum kardeşlerde suçluluk bilincine (Freud, 2020, s.153; Freud, 2004, s.75) yol açtı. Dolayısıyla kardeşler bir araya gelerek bir toplumsal sözleşme yaptı (Freud, 2012, s.113). Böylece babanın hayattayken yasakladığı şeyleri kendilerine yasakladılar. Kardeşler kadınlara dokunulmaması ve cinayetin yasaklanmasına dayalı sosyal bir düzen (Freud, 2011, s. 58; 2012, ss.-114-177; 2020, ss.153-156) kurarak adale- tin ve hukukun temelinin atıldılar. Bu düzen, kardeşlerin işlediği suç ve bundan kaynaklanan suçluluk bilincine dayanır (Freud, 2020, 170).

Toplumsal ilişkilerin bu ilk düzenlenişi Freud için uygarlığın başlangıcıdır. Freud'a göre uygarlık, çoğunluğun gücünü kul- lanarak bireylerin arzularını sınırlandırıp bir arada yaşamayı mümkün kılar. Burada "hak" çoğunluğun, "kaba kuvvet" ise bireyin gücünü niteler. Böylece uygarlık ilk talebi olan adaleti sağlar. Bu hukuki düzen, birey ve toplulukların ötekilere karşı haklarını korur. Çünkü herkesin arzularından feragatinden kaynaklanır. Burada istisna özgürlüğün kısıtlanmasına ve ada- letsizliğe karşı isyan hakkıdır. Ancak bireysel özgürlük uygarlığın bir ürünü olmadığından isyan, "kişiliğin uygarlık tarafından dizginlenmemiş" dürtülerinden de kaynaklanabilir. Bu da bir arada yaşamayı sağlayan "Eros"un işlevini bozarak herkesin herkese karşı savaşmasına yol açan saldırganlıktır (Freud, 2011, ss. 54-78).

Sonuç olarak; insanlığı, en güçlünün şiddetinin egemenliğinden hak ve hukuka götüren süreç, zayıfların birleşerek tek kişinin şiddetini yok etmesiyle gerçekleşir. Tabii ki bir hak olarak birleşenlerin gücü halen şiddettir ve buna direnen kişilere de uygulanmaya hazırdır. Bunların arasındaki tek fark da şiddetin artık bir bireye değil, topluluğa ait olmasıdır (Freud, 2004, s.324). Politik-toplumsal meseleleri psikoloji/psikanaliz kavramlarıyla açıklayan politik psikanaliz (başka bir adlandırmay- la politik psikoloji) yaklaşımının kullanıldığı bu çalışmanın temel amacı, bir arada yaşamının giderek zorlaştığı günümüz dünyasında bu zorluğun nedenlerini ve bunun üstesinden gelebilecek araçların izini Freud'un psikanaliz teorisinde ara- maktır. Çalışmada, Freud'a göre bir arada yaşamayı engelleyen en önemli unsurun saldırganlık olduğuna ve bu engeli aşmanın yolunun da yasal bir düzenden geçtiğine işaret edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: hukuk, politik psikanaliz, politik psikoloji, saldırganlık, Sigmund Freud

BORDER/LESS: after the digital age

2nd International Interdisciplinary Art, Design and Social Sciences Symposium

Kaynakça:

Freud, S. (2004). *Uygurluk Toplum ve Din* (Çev. Emre Kapkın). Payel Yayınevi.

Freud, S. (2011). *Uygurluđın Huzursuzluđu* (Çev. Haluk Barışcan). Metis Yayınları.

Freud, S. (2012). *Musa ve Tektanlı Din: Üç İnceleme* (Çev. Oya Kasap). Say Yayınları.

Freud, S. (2020). *Totem ve Tabu: Vahşiler ile Nevrotiklerin Ruhsal Yaşamlarındaki Bazı Örtüşmeler* (Çev. Zehra Aksu Yılmaz). Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

sözlü bildiri

SANATIN YENİ GÖRÜNÜMÜ OLARAK KENT ESKİZİ

Ayşegül GÜÇHAN*

ÖZ

Çağdaş sanatın 1970'lerden bu yana yaşadığı serüvende dijital teknolojilerin oynadığı rol yadsınamayacak kadar büyüktür. Ancak, bu rolden söz ederken sadece olumlu bir vurgu yapılması doğru olmayabilir. Ulaştığı profesyonel düzey ve finans çevreleri ile olan bağları ürkütücü boyutta olan çağdaş sanatın dijital dünya ile bağlarının doruk noktasını Mike Winkelmann'ın "The First 5,000 Days" adlı dijital işinin Christie's müzayede evi tarafından 69,3 milyon dolara satılması oluşturur. *Non-Fungible Token (NFT)* olgusunu gündeme taşıyan bu olgu, çağdaş sanat dünyasında yeni bir fırtına estirdi. Profesyonel sanat ortamında bütün bunlar olurken profesyonel sanat ortamının dışında bir başka sanat türü geniş sanatçı kitleleri tarafından benimsenmeye başladı: kent eskizi. Dijital herhangi bir gereç kullanmadan, kurşun kalem, mürekkepli kalem ve suluboya gibi malzemelerle yaşadıkları kent, köy, kasaba gibi yerleşimlerin eskizlerini yapan bu gruplar bugün "Kent Eskizcileri" (*Urban Sketchers*) olarak biliniyor. Kent Eskizcileri platformu 2007 yılında gazeteci Gabriel Campanario tarafından Amerika Birleşik Devleti, Washington DC'de küresel bir kent hareketi olarak kurulur. Bugün tüm dünyada *Urban Sketchers* olarak anılan ve çok sayıda ülkede ve kentte yerel şubeleri olan kent eskizcileri, kolaycı görsel kültüre karşı geleneksel mürekkep ve suluboya teknikleri ile kent görünümünün estetik kaydını tutmaktadır. Teknolojiyi yadsımayan fakat sosyal medya platformlarındaki kent fotoğrafı bombardımanının yol açtığı görüntü kirliliğine ve dijital tapınmaya karşı olan kent eskizcilerinin sayısı her geçen gün artmakta ve bu platformun tüm ülkelerde şubeleri kurulmakta, harekete dahil olanlar mürekkepli kalem ve suluboya gibi malzemelerle sanat yapmaktadır. Bu bildiri, günümüzün kent bilinci hareketlerinin en yenisi olan ve Paris, Londra, Seul, Liverpool gibi kentlerde ve Türkiye'nin de başta İstanbul, Ankara ve Eskişehir olmak üzere pek çok kentinde geniş katılımcı grupları olan "Kent Eskizciliği" hareketini dijital teknolojinin ve profesyonel sanat dünyasının karşısında yer alışı çerçevesinde inceleyecektir. Bunu yaparken, Fransız İzlenimci sanatının da bir tür kent eskizciliği olduğunu tartışarak on dokuzuncu yüzyılda yeniden inşa edilen Paris'i resmeden İzlenimciler ile kent eskizcileri arasında bir karşılaştırma yapacaktır.

Anahtar Kelimeler: dijital sanat, izlenimcilik, kent belleği, kent eskizciliği, suluboya resim

presentation

SHIFTING PARADIGMS: THE INTERSECTION OF ECOLOGY AND ART AS REPRESENTATIONS OF IDENTITY

Bengisu BAYRAK SHAHMIRI*

ABSTRACT

The relationship between art and nature has had significance since antiquity. In the history of art, this relationship has been built over different contexts such as “rural and historic” in Classicism, “sublime” in Romanticism, and “sensational and poetic” in Impressionism. There have been different approaches to nature, yet, the understanding of nature as a fragile being did not appear until the mid-20th century. Until then, nature was positioned as a spectacle and as an entity that is capable of maintaining its existence on its own.

During the 1960s, Land art (a.k.a Earth art) emerged as a conceptual form of art and peaked in the 1970s. Characterized by typically minor or temporary interventions in the landscape, Land art is considered a foundational movement that influenced contemporary art. Land artists usually presented their large-scale and site-specific works in galleries by using photography as a method of documentation. They also made artworks indoors by bringing natural materials from the landscape, often in the form of installations. The term Environmental art was coined in the late 1960s to address these installations.

In the decades that followed, Land art evolved into various forms, incorporating new technologies and materials, as well as new conceptual approaches. As the ecological crisis took a dramatic turn from the late 20th century, the recognition of anthropogenic climate change gained momentum. Contemporary artists reflected upon the environmental challenges facing Earth through various themes including biodiversity, habitat loss, urbanization, and the fragility of natural systems. However, starting from the 2010s with the unprecedented rise of identity politics, artists and scholars began examining the relationships between identity and ecology. Artists increasingly reflect upon issues such as how power structures and systems of oppression can accelerate environmental degradation, how capitalism, colonialism, and patriarchy intersect with environmental issues, and how marginalized communities based on race, gender, sexual orientation, and socioeconomic status can be disproportionately affected by ecological problems, including the exploitation of nature and resources, as well as habitat loss. This presentation will investigate the ways in which representations of identity came to dominate the works of contemporary art in contextualizing nature and ecology.

Keywords: contemporary art, ecological art, identity, land art, representation

* Professor, Beykoz University Faculty of Art and Design, ORCID: 0000-0002-9488-4825, bengisubayrak@beykoz.edu.tr

sözlü bildiri

SINIRSIZLIĞIN ENTEGRASYONU: ÜRETKEN YAPAY ZEKA İLE BİR TASARIM ATÖLYESİ DENEYİMİ

Feyza ASLAN*, Serkan BAYRAKTAROĞLU**

ÖZ

Yapay zeka destekli tasarımlar, iç mimarlık disiplininde henüz yaygın bir kullanım alanı bulmamakla birlikte, gelecekteki olası gelişmelerin bu durumu değiştirebileceği öngörülmektedir. Bu çalışma, üretken yapay zekanın yaratıcı mesleklerle ilişkisini çözümlenmek amacıyla geliştirilen bir atölyenin deneyimlerini paylaşarak, ilgili disiplinlerde bir tartışma platformu oluşturmayı hedeflemektedir. Atölye, özellikle tasarımın erken aşamalarında üretken yapay zekanın rollerini araştırmak ve mevcut literatürde eksik olduğu düşünülen metodolojik bir yaklaşımın ihtiyacını karşılamak amacıyla tasarlanmıştır.

Atölye, tasarım süreçlerinde tasarımcının iç ve dış temsillerini nasıl kullandığına ve geleneksel tasarım senaryolarına yapay zekanın nasıl entegre edildiğine odaklanmaktadır. Bu bağlamda, öznenin mekân üretimine yönelik bakış açısını incelemekte ve tasarımcının yapay zeka ile karşılaştığı zorluklar, beklentiler ve potansiyel faydaları gözlemlenmektedir. Bu gözlemler, geleneksel araçlarla yapay zeka destekli araçlar arasındaki farkları, yapay zeka üretimlerine yönelik tasarımcı yaklaşımlarını ve yapay zekanın iç mimarlık disiplinine ve tasarım aşamalarına entegrasyonunu tartışabileceğimiz bir zemin sunmaktadır. Tasarım süreçlerinin hangi yöntemlerle incelendiğini ve bu yöntemlerin özünde hangi parametrelerin olduğunu keşfetmek üzere çalışma kapsamında planlanan atölyenin teknik alt yapısı literatürden destekle *Scenario-Based Design, Future Workshop, Future Technology Workshop, Generative Tools and Strategic Visioning Workshops* ve *Lead User Workshops* adlı 5 farklı tasarım atölyesinin analizi çerçevesinde yapılandırılmıştır. Atölyedeki sesli, yazılı ve besleyici veriler odak grup ve sesli düşünme yöntemlerinin yapılandırılmasıyla toplanmıştır. Tematik analiz yöntemiyle veriler analiz edilmiştir. Öznel deneyim süreçlerindeki benzerliklerinden yola çıkılarak farklı süreçler tespit edilmiş ve yorumlanmıştır.

Yapay zekanın tasarım süreçlerine eklenmesi sürecinde öznenin karşılaştığı zorluklar, beklentiler ve potansiyel faydalar atölye sonucunda değerlendirilerek tartışma alanları ve gelecek perspektifleri sunulmuştur. Daha birçok perspektiften değerlendirmeye açık olan çalışmanın çıktıları, yapay zeka teknolojisi üreticilerine ürünlerinin iç mimari tasarım süreçlerindeki kullanılabilirliğine yönelik bir bakış ve detaylı bir etkisel analiz sunarken; tasarımcılara, eğitimcilere ve mimarlık disiplinine dün-bugün-yarın'ın temsil biçimleri üzerinden bir tartışma alanı açmaktadır. İnsan makine ikiliğinin yaratıcı mesleklerde bir atölye çalışması ile sınanmasının, sınırsızlığın entegrasyonunda tanımlayıcı bir nitelik kazanımı ve güncel öğrenme teknolojileri ile faaliyetlerinin tasarımında işbirlikçi bir yöntem geliştirilmesi adına gerekli olduğu düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: entegrasyon, iç mimarlık, tasarım atölyesi, tasarım süreçleri, üretken yapay zeka destekli tasarım

* Araştırma Görevlisi, Beykoz Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi, ORCID: 0000-0002-9110-2242, feyzaaslan@beykoz.edu.tr

** Doktor Öğretim Üyesi, İstanbul Üniversitesi, ORCID: 0000-0002-4246-0203, serkanbayraktaroglu@istanbul.edu.tr

sözlü bildiri

SOSYAL MEDYA KULLANIMI, DÜRTÜSELLİK VE ALGILANAN STRES ARASINDAKİ İLİŞKİLERİN İNCELENMESİ

Nesibe SUÇAKLI BOZKAYA*

ÖZ

Bu çalışmada sosyal medya bağımlılığı, dürtüsellik ve algılanan stres arasındaki ilişkilerin incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırmanın örneklemini 18-66 yaş arasında bulunan 196'sı (%64,5) kadın ve 108'i (%35,5) erkek olmak üzere toplam 304 kişi oluşturmaktadır. Katılımcılara Demografik Bilgi Formu, Bergen Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği (SMBÖ), Barrat Dürtüsellik Ölçeği-Kısa Formu ve Algılanan Stres Ölçeği (ASÖ-10) uygulanmıştır. Katılımcıların yaş ortalaması 31,82'dir. Katılımcıların önemli bir kısmının (%58,1) günlük ortalama sosyal medyada geçirdiği süre 1-3 saat arasındadır. Araştırmanın sonuçlarına göre en sık tercih edilen sosyal medya uygulamaları sırasıyla Instagram, WhatsApp ve YouTube'dur. Genç yetişkin grup (18-24 yaş arası) en çok Instagram uygulamasını tercih ederken, orta yaşlı grup (45-66 yaş arası) ise Facebook uygulamasını kullanmaktadır. Erkeklerin daha çok bilgi ve haber paylaşımlarının bulunduğu Twitter platformunu tercih ettiği, kadınların ise görsellerin yoğunlukta bulunduğu Instagram uygulamasını tercih ettiği görülmektedir.

Gerçekleştirilen bağımsız örneklem t testinin sonucunda sosyal medya bağımlılığı puanı ve algılanan stres düzeyinin erkeklere kıyasla kadınlarda daha fazla olduğu görülmüştür. Ayrıca, herhangi bir psikiyatrik tanı alan bireylerin, almayanlara göre sosyal medya bağımlılığı, dürtüsellik ve algılanan stres düzeyleri anlamlı olarak daha yüksek çıkmıştır. Yapılan ilişkisellik analizine göre değerlendirildiğinde sosyal medya bağımlılığı, dürtüsellik ve algılanan stres arasında orta düzeyde pozitif korelasyon bulunmuştur. Regresyon analizi sonucuna göre dürtüsellik tek başına sosyal medya bağımlılığını %25,1 oranında yordamaktadır. Dürtüsellik ve stres birlikte değerlendirildiğinde ise %32,1 oranla istatistiksel açıdan anlamlı olarak sosyal medya bağımlılığını yordamaktadır. Elde edilen bulgular sosyal medya bağımlılığı gelişiminde dürtüsellik ve stresin önemini ortaya koymaktadır. Özetle, araştırma sosyal medya bağımlılığının anlaşılması, önlenmesi ve tedavi protokolünün yapılması açısından literatüre katkıda bulunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: dikkat dürtüsellığı, dürtüsellik, motor dürtüsellik, sosyal medya bağımlılığı, stres

sözlü bildiri

SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK KAPSAMINDA ÇOCUKLARA YÖNELİK ÜRÜN AMBALAJLARININ GRAFİK TASARIM AÇISINDAN İNCELENMESİ VE BU KONUDA ÖRNEK BİR ÇALIŞMA

Eda ÜREN*, Cengiz ŞAHİN**

ÖZ

Son yıllarda gittikçe artan sanayileşme sebebiyle hammadde sorunu, küresel ısınma ve iklim problemleri hızla artmaktadır. Bu problemlerin artması ve ekolojik dengenin bozulmasında, insanların tüketim alışkanlıklarının büyük payı olduğuna dair pek çok kanı bulunmaktadır. Her ne kadar pek çoğumuz çeşitli alışkanlıklarımızdan ötürü çevreye verdiğimiz zararların bilincinde olmasak da; dünyamız her geçen gün geri dönülmez bir yola doğru ilerlemektedir. Yaşanılabilir bir dünya ve çevre için, doğanın dengesinin korunması, gerekli olan önlemlerin alınması gerekmektedir. Buna ilk olarak günlük hayatımızda sıkça kullandığımız ambalajları sürdürülebilir yapmakla başlayabiliriz. Sürdürülebilirlik ve doğa dostu tasarım konusu giderek önem kazanmaktadır. Sürdürülebilir tasarım, ambalaj tasarımının en önemli konularından biridir. Sürdürülebilir ambalaj tasarımında en önemli unsur doğaya zarar vermeyecek ürünler üretmektir. Bu konuda en büyük görev tasarımcılara düşmektedir. Tasarımcılar yaptığı ambalajlar ile kullanıcılar arasında bağ oluşturarak, toplum içerisinde sürdürülebilir tüketim alışkanlıkları sağlamakta önemli bir görev üstlenmektedirler. Eğer bir tasarımcı tasarladığı ambalajın üretiminde, doğa dostu malzemeler seçerse (şeker kamışı, bambu vs.) bu malzemeler toprağa zarar vermeyip, aksine gübreleşerek doğayı besleyecektir. Bu araştırmada; sürdürülebilirlik konusunda çocuklara yönelik ürün ambalajlarının grafik tasarım açısından incelenmesi amaçlanmış olup, ambalaj tasarımcılarının sürdürülebilir yöntemlerle ürünleri tasarlayabilmeleri, ürünü tüketen çocuklarda ise küçük yaşta sürdürülebilirlik kavramının farkındalık oluşturması öngörülmektedir. Araştırmanın sonunda örnek bir proje olarak sürdürülebilirliği destekleyen doğa dostu bir ambalaj tasarımı ortaya çıkarılmıştır. Bu tasarımla birlikte günümüz tüketim topluluğunda büyük bir pazara sahip olan çocuklara yönelik ürün ambalajlarının, içinde yaşadığımız dünyanın geleceği için bir farkındalık yaratması amaçlanmıştır. Sürdürülebilirlik bilinci ile büyüyen nesillerin ileride etraflarına ve çevreye olan yaklaşımları için sürdürülebilirlik kavramı erken yaşlarda, gerek satın aldığı ürünlerle gerek ailede başlayarak bu fikri benimsetilmesi gerektiği kanısına varılmıştır. Benimsemenin ise araştırmada geçen sürdürülebilir ambalajlar ile sağlanabileceği ve bu yolla kişiye duyarlılık kazandırabileceği öngörülmektedir. Sonuç olarak sürdürülebilir bir dünya için; tasarımcılar geri dönüştürülebilir malzemelerden üretilen ambalajlar tasarlamalı, çeşitli materyallere dönüşen ambalaj fikirleri ortaya çıkarılmalı, kişilere küçük yaşlardan itibaren sürdürülebilirlik konusu okullarda ders olarak verilmeli ve bu konuda daha kapsamlı çalışmaların yürütülmesi gerektiği önerilmektedir.

Anahtar Kelimeler: ambalaj tasarımı, çevresel sürdürülebilirlik, grafik tasarım, görsel iletişim tasarımı, sürdürülebilirlik, sürdürülebilir tasarım

* Yüksek Lisans Öğrencisi, Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi, ORCID:0000-0002-2441-3155, edaduyaruren@gmail.com

** Doktor Öğretim Üyesi, Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi, ORCID: 0000-0002-8348-0913, cengizsahin@aybu.edu.tr

sözlü bildiri

TARİHİ MİRASTAN ÇAĞDAŞ SERGİ ALANINA DÖNÜŞÜM: ARTİSTANBUL FESHANE'NİN YENİDEN İŞLEVLENDİRİLMESİ

Sara ALTUNSOY*

ÖZ

İstanbul, tarih boyunca pek çok uygarlığa ev sahipliği yapmış ve pek çok önemli dönüşüme tanıklık etmiştir. Özellikle, tarihi yapıların çağa uygun modern kullanım mekânlarına dönüşmesi, şehrin hem geçmişini koruma hem de çağdaş sanatsal ifadeler yaratma amacını yansıtmaktadır. Bu bağlamda, Feshane'nin Artİstanbul Feshane'ye dönüşümü, geçmiş ile günümüzü birleştiren bir örnek teşkil etmektedir. II. Mahmud dönemine tarihlenen Feshane'nin çağdaş bir sanat ve sergi alanı olan Artİstanbul Feshane'ye dönüşüm sürecini inceleyen bu çalışma, aynı zamanda dönüşüm projelerinin kentsel doku ve kültürel yaşam üzerindeki rolünü vurgulayarak, benzer tarihi yapıların gelecekteki dönüşüm süreçlerine ışık tutmayı amaçlamıştır. Çalışmanın temel sorunsalı, Feshane'nin Artİstanbul Feshane'ye dönüşüm sürecinin kentsel yenilenme projelerinde tarihi yapıların sürdürülebilirlik ve kültürel entegrasyon açısından nasıl bir model oluşturduğudur.

Araştırma kapsamında, Feshane'nin tarihi, konumu ve inşa edildiği dönemdeki işlevine dair belge doküman incelemesi, literatür taramaları ve içerik analizi yöntemleri kullanılarak yapının Osmanlı döneminden itibaren İstanbul'un sanayi ve kültür alanındaki rolü incelenmiştir. Bu bağlamda, tarihsel belgeler ve arşiv materyalleri, ikincil literatür kaynakları ve yapı üzerinde gerçekleştirilen restorasyon çalışmaları da ele alınarak, korunma ve yeniden kullanıma sunulma süreçleri değerlendirilmiştir. Feshane'nin Artİstanbul Feshane'ye dönüşümünün kültürel, mimari ve toplumsal etkilerini değerlendiren, yapının günümüzde nasıl kullanıldığına dair detaylı bir inceleme sunmayı hedefleyen çalışmada sonuç olarak, uzun bir süre boyunca aktif olarak kullanılmayan tarihi Feshane'nin topluma kazandırılması ve yenilenmesi sonrası yapının sanatsal aktiviteler, sergiler ve seminerlere ev sahipliği yapması, mekânların dönüşümü ve kentsel yenilenme projelerinde nasıl yaklaşımlar sergilenebileceğine dair kapsamlı bilgiler sunmuştur. Feshane Artİstanbul benzeri kültürel miras öğeleri, inşa edildikleri döneme ait önemli belge niteliği taşıyan, sosyo-kültürel ve ekonomik değerlere sahip yapılardır. Bu tarihi yapılar, yıllar içinde özgün işlevlerini kaybedebilirler ve bu durumda "yeniden işlevlendirme" ile yeni fonksiyonlarla donatılabilirler. Yeniden işlevlendirme, tarihi yapıların modern ihtiyaçlara uyum sağlamasını ve toplum için yararlı hale gelmesini sağlar. Feshane'nin yeniden işlevlendirilmesi, İstanbul'un kültürel ve tarihi zenginliklerini koruma ve yaşatma çabalarının önemli bir parçası olmuştur. Feshane, tarihi ve günümüzü bir araya getiren, toplumun her kesimine hitap eden bir kamusal alana dönüşmüş ve bu dönüşüm, İstanbul'un kültürel ve ekonomik hayatına canlılık katmıştır.

Anahtar Kelimeler: Artİstanbul, Feshane, kültür, sanat, yeniden işlevlendirme

sözlü bildiri

TASARIMIN DİJİTAL DÖNÜŞÜMDEKİ ROLÜ

Serra ERDEM*

ÖZ

Günümüzde dijital dönüşümün hızla ilerlemesi, sosyal yapıları ve söylem yapılarını dönüştürmekte ve etkilemektedir. Özellikle insanlar arasındaki etkileşimlerin dijitalleşmesi, duygusal bağların azalmasına yol açabilmektedir. Bu noktada, tasarımın önemi ortaya çıkmakta, dijital dönüşüm tasarımın etkisi altında şekillenmektedir. Dijital dönüşüm ile bilginin görsel, işitsel ve metinsel söylem biçimleri değişmekte ve bu durum kullanıcıların algılarını ve düşüncelerini etkilemektedir. Bu bağlamda, tasarımın dijital dönüşümdeki rolü büyük önem taşımaktadır.

Tasarım, dijital dönüşümün önemli bir unsuru olarak öne çıkmakta ve hatta bu sürecin başarısında kritik bir rol oynamaktadır. Geleneksel tasarım anlayışı, yalnızca estetik ve kullanılabilirlik odaklı olmaktan çıkarak, kullanıcı deneyimi (UX) ve kullanıcı arayüzü (UI) tasarımı gibi daha karmaşık ve derinlemesine bir yaklaşıma evrilmiştir. Bu noktada bazı kilit öğelerden bahsetmek mümkündür. Bunlardan ilki kullanıcı odaklılık ve deneyimdir. Buna göre, dijital ürün ve hizmetlerin başarısı, kullanıcıların ihtiyaçlarını anlama ve bu ihtiyaçları karşılayacak şekilde tasarım yapma yeteneğine dayanmaktadır. Kullanıcı araştırmaları, testleri ve geri bildirimleri gibi yöntemlerle tasarımcılar, kullanıcı deneyimini sürekli iyileştirmek için verilere dayalı kararlar almaktadırlar. Buna ek olarak tasarımcıların veriye dayalı tasarım yapmaları ve veri analitiği ve kullanıcı davranışı verilerinin kullanımı tasarım süreçlerini daha bilinçli hale getirmektedir. Bu sayede, tasarımcılar kullanıcıların tercihlerini ve davranışlarını anlayarak daha etkili ve kişiselleştirilmiş deneyimler sunabilmektedirler. Kullanıcı ihtiyaçları, kullanıcı deneyimleri ve farklı kültürel bağlamlara uygunluk gibi faktörler tasarım sürecinin merkezine yerleştirilmelidir. Bunlara ek olarak, dijital ortamda, teknolojik değişimlerin hızla gerçekleşmesi tasarım süreçlerinin esnek olması gerekliliğini doğurmaktadır. Kullanılan bazı metodolojiler, tasarımcıların hızlı iterasyonlarla ürünleri sürekli olarak güncelleyebilmelerine olanak tanımaktadırlar. Dijital dönüşümde tasarımın bir diğer önemli rolü de marka deneyiminin oluşturulmasıdır. Tutarlı bir kullanıcı deneyimi ve güçlü bir marka kimliği, kullanıcıların markaya bağlılık göstermelerini sağlamakta ve uzun vadeli müşteri sadakati oluşturmaktadır.

Dijital dönüşüm sürecinde tasarımın rolü sadece estetik değil, aynı zamanda işlevsel, duyarlı, veriye dayalı ve kullanıcı odaklı bir yaklaşımı içermektedir. Dijital dönüşümün insan ilişkilerine olumlu etki etmesi için kullanıcı deneyimi odaklı tasarımın benimsenmesi, dijital teknolojilerin insanların duygusal ihtiyaçlarını anlamasına ve karşılamasına olanak tanıması gerekmektedir. Tasarımın, dijital dönüşüm ile birlikte insanlığın refahını artırmak için güçlü bir araç olduğu kabul edilmelidir. Gelecekte, tasarım ve dijital dönüşümün toplum üzerindeki etkilerinin daha da artması en muhtemel sonuçtur.

Anahtar Kelimeler: dijital dönüşüm, kullanıcı arayüzü (UI), kullanıcı deneyimi (UX), tasarım, veri analizi



presentation

THE CHANGING GAZE IN PHOTOGRAPHY: ETHICS AND PRIVACY IN THE AGE OF SURVEILLANCE CULTURE

Çeyiz MAKAL FAIRCLOUGH*

ABSTRACT

This study focuses on the emergence of a global surveillance culture and the role of photography to both support and challenge that culture. It explores issues of privacy and ethics and the boundaries of what is acceptable in photographic practice, the point at which photography can become exploitative or voyeuristic. As context, this study summarizes the work of leading theorists such as Michel Foucault who explored the theory of the panopticon and Gilles Deleuze who wrote of the “control society”. Recent rapid advancements in technology have facilitated the proliferation of surveillance practices, with for example the omnipresent gaze of Closed-Circuit Television (CCTV) cameras and the data tracking algorithms on the internet. This has resulted in what has been termed a ‘surveillance culture’ that impacts on many aspects of our daily lives. We are all now both objects and subjects of surveillance. Photography is an important part of this emerging culture. Digital technology has meant that photographers are often complicit in this surveillance culture, making available photographic images that can be disseminated widely on the internet and used for purposes that were not intended. This study explores how photographers have started to fight against this surveillance culture by challenging the normalization of surveillance. It highlights the work of contemporary photographers such as Hasan Ali, Trevor Paglan and Misha Henner to demonstrate the ways in which photography can question the power dynamics of surveillance. The study concludes by reflecting on the moral responsibilities of photographers and acknowledges that privacy in the modern age has become a precious commodity, to be protected and managed. By respecting the rights of individuals in public places, so they cannot be easily identified, photographers can navigate the complexities of operating in the age of surveillance culture. Furthermore, photographers can challenge the status quo and serve as a tool for resistance and empowerment. Through a synthesis of findings from case studies, relevant literature and expert insights, this study highlights the complexities and challenges of operating in a surveillance culture while maintaining ethical standards in photography. Overall, the study contributes to the ongoing discourse on photography ethics and provides valuable insights for practitioners in the digital age.

Keywords: ethics, photography, privacy, surveillance culture, voyeurism

* Associate Professor, Beykoz University Faculty of Art and Design, ORCID: 0000-0001-8116-8021, ceyizmakalfairclough@beykoz.edu.tr

presentation

THE ROLE OF DIGITALIZATION IN THE FASHION INDUSTRY

Özge NALBANTOĞLU*

ABSTRACT

Developments in virtual reality, augmented reality and digitalization in the fashion industry are being recreated day by day within the scope of Web3. Social media filters, virtual stores and fashion shows, virtual clothing try-on booths, virtual avatars, clothes and accessories that can only be purchased digitally, and virtual collections produced for computer games add a new dimension to the way fashion is consumed. However, in real life, people continue to have an irrepressible need to dress physically and express themselves by dressing. For this reason, it is the updates in humanity's lifestyle rather than the version updates of the internet that will determine the limits of digitalization in fashion. In today's world where physical and virtual lives are rapidly intertwined, there is no parallel speed of convergence between the fashion that produces physical product output and digital fashion industries.

In this context, the subject of the study was determined as "The Role of Digitalization in Fashion Industry". Within this framework, first of all, what the new digital universe definitions mean for the fashion industry is mentioned. Fashion-related developments from the Metaverse universe, such as filters and designs for digital fashion, fashion production in augmented and virtual realities, collaboration between fashion and digital gaming worlds, and Non-Fungible Token (NFT) clothing, were exemplified and examined. As a result of comparing the historical order of the examples with current data on the consumption of physical fashion, we see how the phenomenon of fashion is positioned after digitalization. It is also aimed to shed light on whether digitalization contributes to sustainable fashion, which is much more important than itself, whether real-virtual universes can be replaced within the boundaries of the fashion industry, and which identity carries out fashion consumption for which identity within the divided subjects created by the digital world. The study aimed to obtain qualitative and judicial data by scanning secondary source data and analyzing their content.

Keywords: design, digitalization, fashion, industry, textile

* Assistant Professor, Bahçeşehir University, ORCID:0009-0003-6190-0133, ozge.nalbantoglu@bau.edu.tr

sözlü bildiri

TÜRK REKLAMCILIK SEKTÖRÜNDE YAPAY ZEKANIN ROLÜ VE ETKİLERİ YARATICILIĞIN DÖNÜŞÜMÜ ÜZERİNE

Pınar Seden MERAL*

ÖZ

Sanayi devriminden bu yana teknolojik yeniliklerde meydana gelen önemli gelişmeler, onlarca yıldır var olan birçok görev, süreç ve iş yapış biçiminin dönüşmesine yol açmıştır. Son yıllarda çokça adını duyduğumuz ve günlük hayatımız içinde de kullanmaya başladığımız yapay zeka teknolojileri, verimliliği artırmak ve piyasa taleplerini karşılamak amacıyla reklamcılık sektöründe de geniş ölçüde kullanılmaktadır. Bilgisayar sistemlerinin insan benzeri yetenekler göstermesini sağlayan bir teknoloji olarak tanımlanabilecek olan yapay zeka reklam ajanslarının reklam üretim süreçlerini, reklam iletilerinin oluşturulmasındaki yaratıcı faaliyetleri doğrudan etkileyerek, dünyada ve Türkiye’de reklamcılık sektörünü dönüştürmektedir. Bu çalışmanın amacı Türk reklam sektörünün, reklam üretim sürecinde yapay zekanın kullanımına ilişkin bakış açılarını ortaya koyarak, yapay zekanın reklam üretimindeki yaratıcılığı nasıl etkilediği ve dönüştürdüğüne ilişkin bir çerçeve sunmaktır. Çalışmada bu çerçevenin sunulabilmesi için nitel araştırma yöntemlerinden olgubilimyaklaşımı kullanılmış olup; araştırmanın örneklemini Türk reklamcılık sektöründe faaliyet gösteren reklam ajanslarından kolayda örnekleme metoduyla belirlenmiş olan reklam ajansları ve kreatif alanda faaliyet gösteren direktör/sanatçılar oluşturmuştur. Çalışmada Türk reklam sektörü profesyonellerinin reklam üretim sürecinde yapay zekanın kullanımına ilişkin bakış açılarını ortaya koyan, yapay zekanın reklam üretimindeki yaratıcılığı nasıl etkilediği ve dönüştürdüğüne dair fikir oluşturmaya ilişkin bir çerçeve oluşturulması için katılımcılara iletilen soruların yanıtları analiz edilerek Türk reklam sektörünün yapay zeka kullanımına ilişkin görüşleri tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: reklamcılık, reklam ajansları, Türk reklam sektörü, yapay zeka, yaratıcılık

sözlü bildiri

TÜRK SINEMASINDA GÖÇ KAVRAMININ SINIF VE MEKÂN BAĞLAMINDA ANALİZİ: "TAŞI TOPRAĞI ALTIN ŞEHİR" FİLMİ

Hatice Pınar DÖNMEZ*

ÖZ

Küresel bir olgu olan göç kavramının meydana gelme sebepleri arasında; daha iyi yaşam şartlarının aranması, bireylerin yaşadıkları bölgelerde karşılaştıkları baskılar, savaş veya tehdit unsurları sayılabilir. Bu nedenle; göç olgusunun zaman-mekân, sebep-sonuç ile tanımlanması, ölçümlenmesi ve çözümlenmesi gerekmektedir. Toplulukların kendilerini göç sürecinin içinde bulmasını sağlayan, ortak bazı toplumsal veya mekânsal özellikler gözlemlenebilmektedir. Bu ortak özelliklerin oluşması ve toplum geneline yayılması sinema aracılığıyla olmuştur. İthal ikameci sanayi sebebiyle 1950-1960 yılları arasında İstanbul'un cazibesi artarak; kent "taşı toprağı altın" olarak görülmeye başlanmıştır. Türk sineması da İstanbul'u masalsi bir ifadeyle ele alarak, özellikle ilk dönem filmleri izleyicinin sahip olamayacağı bir yaşantı sunmaktadır. "Taşı Toprağı Altın Şehir" isimli Türk filmine odaklanan bu çalışmada göç kavramının sınıf ve mekân bağlamında incelenmesi hedeflenmektedir. Literatür incelendiğinde, *Taşı Toprağı Altın Şehir* filmi Türk sinemasında 1970-1980 yılları arasında göç kavramının analiz edildiği önemli filmler arasında sayılmaktadır. Ancak, bu filmin örneklendirildiği; göç kavramının sınıf ve mekân bağlamında incelendiği bir çalışmaya rastlanmamıştır. Bu bağlamda araştırmanın amacı; sınıf ve mekân kavramları bağlamında *Taşı Toprağı Altın Şehir* filmindeki sahnelerin göstergebilimsel analizinin yapılmasıdır. Çalışma bulgularının, Türk sinemasında göç ile ilgili yapılacak araştırmalara kaynak oluşturarak bilgi birikimine önemli katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Bu çalışmada, göstergebilimsel analizi yapılan sahnelerde, mekân özelliklerinin "sınıf" etkisini oluşturduğu sonucu elde edilmiştir. Ayrıca; kırsal mekân özelliklerinin gecekonducularda devam etmesi, işveren pozisyonundaki bireylerin açgözlülüğü, kentteki "modern birey" tanımının farklı olması ve temel hakların verilmemesinin kapitalizmle ortaya çıkan sınıf kavramını destekleyen etkenlerden olduğu sonucuna varılmıştır. İzleyicilere iletilen başka bir husus da; kentte kapitalist sistem bağlamında işveren ve çalışan olarak iki sınıf bulunmakta olup, işveren mal varlığını çalışanı üzerinden elde ederek arttırmaktadır. Sonuç olarak; söz konusu film, sınıf kavramının etkilerini arttıran mekân ve sahne tasarımlarını içermektedir. *Taşı Toprağı Altın Şehir* filmi, Marksist ve Weberci teorilerle ilişkilendirilerek ele alınması; günümüz dünyasında da yer alan sınıf konusunun tartışılmasını olanaklı hale getirmiştir. Bu bilgiler doğrultusunda; filmde yer alan sahnelerdeki mekân tasarımları, kırsaldan göç edenlerin üzerinde kurulan sınıfsal baskıyı göstererek eserin farklı bir bakış açısıyla yorumlanmasına katkı sağlayabilir.

Anahtar Kelimeler: gecekondulaşma, göç, sınıf ve mekân, sinema, Taşı Toprağı Altın Şehir

* Doktora Öğrencisi, İstanbul Ticaret Üniversitesi, ORCID: 0000-0003-1242-2289, pinardonmezp@gmail.com

sözlü bildiri

TÜRKİYE'DEKİ ÇEVİRİM İÇİ YEMEK HİZMETİ VEREN ŞİRKETLERİN GIDA GÜVENLİĞİ KONUSUNDAKİ MÜŞTERİ GERİ BİLDİRİMLERİ ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA

Serap NAZIR*

ÖZ

Tüketiciler, Covid 19 pandemi sürecinde artan bir hızla “paket mutfak”, “bulut mutfak” ve “sanal mutfak” olarak da adlandırılan çevrim içi yemek hizmeti ile tanışmıştır. Günümüzde, uzaktan çalışma düzeninin de yeni iş modeli haline gelmesiyle, çevrim içi yemek siparişi hizmetleri, hayatı kolaylaştırıcı bir seçenek olarak tercih edilmiştir. Bu sektör, genellikle kendilerine ait yemek üretim yerleri olmayan, sadece çevrim içi veya mobil uygulamalar ile sözleşme yapan restoranların seçimi sonucunda yemeklerin sipariş üzerine dağıtımını sağlayan bir hizmet sistemine dayanmaktadır. Türkiye’de Yemek Sepeti, Getir Yemek, Trendyol Yemek, Tıkla Gelsin gibi şirketler “paket servisi” olarak bilinmektedir. Mutfak seçimi, kurye operasyonları, sipariş sistemi, ödeme yöntemleri, güvenlik, kontrol ve düzenli bakım gibi birçok iş adımının getirdiği mali yükü taşıyan bu sektör, kalite ve gıda güvenliği konularında müşteri memnuniyetsizlikleri ile karşı karşıya kalmaktadır.

Bu araştırma, çevrim içi yemek servis hizmeti sunan işletmelerde meydana gelen gıda güvenliği ile ilgili müşteri şikâyetlerini kapsamlı bir şekilde analiz etmeyi amaçlamaktadır. Bu amaçla, ulusal literatürdeki 10 araştırma, örneklem olarak belirlenmiş ve keşfedici bir desen izlenerek veriye nitel içerik analizi uygulanmıştır. Bu soruları yanıtlamak amacıyla ULAK-BİM ve Scholar gibi önde gelen veri tabanlarında taranan dergilerin “çevrim içi yemek satışı, çevrim içi yemek siparişi, gıda güvenliği, paket servis, müşteri şikâyeti” konulu 10 makale incelenmiştir. Tarama sonuçları, belirli dahil etme ve hariç tutma kriterlerine göre değerlendirilmiştir. Çalışmada, 4 tema ve 15 alt temalar altında ele alınarak şikâyetlerin yoğunlaştıkları konular analiz edilmiştir. Dahil etme kriterleri arasında hakemli makaleler, Türkçe dili ve 2020 yılı sonrası yayımlanmış çalışmalar bulunmaktadır. Çalışmalardaki bulgulara göre şikâyet konuları arasında fiyatlandırma, yemek kalitesi, yemeğin lezzeti ve hijyen sorunları olduğu görülmüştür. Ülkemizde tüketicilerin sağlığının korunmasında önem arz eden gıda güvenliği alanı içinde değerlendirilen besin zehirlenmeleri, bozuk ürün, hijyen kurallarına uyulmaması vb., geri bildirimlerin oranı %10,4 olarak tespit edilmiştir.

Bu bildiride, çevrim içi yemek şirketlerinin gıda güvenliği ile ilgili müşteri geri bildirimlerini değerlendirerek perakende sektöründe olduğu gibi teslimatı yapılan yiyeceklerin uzman bir ekiple gastronomik açıdan kalite kontrollerini yapması, üretim ve dağıtım aşamalarında gıda güvenliği standartlarına uygunluğunu kontrol etmesi ve takibinin sürekliliğini sağlaması noktalarında iyileştirmeye gitmeleri konusunda yol gösterme hedeflenmiştir. Şirketlerin, bu konuların adreslediği gıda güvenliği ile ilgili gerekli önlemleri alarak iyileştirmeler yapılması şikâyetlerin ve müşteri kayıplarının azalmasını ve müşteri memnuniyetinin artmasını sağlayacaktır.

Anahtar Kelimeler: çevrim içi yemek satışı, gıda güvenliği, müşteri şikayeti, paket servis

sözlü bildiri

URBANBUGS: SOKAK SANATINDA ALT KÜLTÜREL ANLAMI OKUMAK

Anıl SAYAN*

ÖZ

Bu çalışma *UrbanBugs* adlı belgeselde, sokak sanatında alt kültürel anlamın graffiti ve stencil'ciler tarafından nasıl temsil edildiğini ortaya koymaktadır. Alt kültürel anlamın yapısını ve ortaya çıkışını anlayabilmek için ise Erik Hannerz'in (2016) alt kültürel kimlik doğrulamaları ve özdeşleşmeleri kavramlarından yola çıkmıştır. Bu doğrultuda; alt kültürel kimlik doğrulamaları, alt kültürel kolektif temsillere referansla doğrulanarak anlamlı hale gelmesini anlatır. Doğrulama, belirli bir zaman ve mekânda alt kültür üyeler tarafından kültürel performansın sahiplenilmesi, müzakere edilmesi ve onaylanması ile hayat bulur. Alt kültürel özdeşleşmeler ise alt kültürel ve ana akım ayrımının somutlaştırılmasını iletişimsel olarak ortaya koymayı ifade eder. Bu, başka bir deyişle, kolektif olanın bireyselleştirilmesidir ve buna bağlı olarak da Durkheimci bir yaklaşımla kutsal olanın bireysel bir maddi temsilidir. Çalışma bu iki kavramı temel alarak, alt kültürel ana akım kültüre zıtlıklara dayanan dışsallaştırmalar yoluyla nasıl somutlaştığını tartışır. Çalışma metodolojik olarak belgeselin içerik analizine dayanmaktadır. Göz önünde bulundurulan temel veri kaynağı ise grup üyelerinin belgesel esnasındaki anlatıdır. Çalışmaya göre alt kültürel kimlik doğrulamaları, grup üyelerinin sokak sanatının içerik ve biçimine dair kolektif pozisyonları ile pratik edilir. Alt kültürel özdeşleşmeler ise bu pozisyonunun kolektif referanslara dayalı bireysel ve sofistike kod ve uygulamaların takibiyle vuku bulur. Bu kültürel iç yapısı ve sınır hattını oluşturur. Bu doğrultuda belgeselde alt kültürel dışı yani ana akımın alt kültürel temsili ise kamusal yaşamda ticarileşebilen, sanatsal estetikten yoksun ve "renksiz" bir tür normal olarak ifade edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: alt kültürel kimlik doğrulamaları, alt kültürel özdeşleştirmeler, kültür, kültürel, sokak sanatı



sözlü bildiri

YENİ MEDYA ÜZERİNDEN HAYVAN İMGESİNİN İNŞASI

Burcu GÜNAY*

ÖZ

Bu araştırma, yeni medya sanatında insan dışı olanı ele alan sanatçıların üretim süreçleri üzerine odaklanmaktadır. Araştırma, hayvan imgesi üzerinden eser üreten sanatçılarla sınırlandırılmıştır. Hayvan imgesi, sanat tarihinde çeşitli dönem ve üsluplarda mitolojik, sembolik, dini, psikolojik, ekolojik ya da biçimsel özellikler gibi konular üzerinden ele alınmıştır. Hayvan tasviri ya da kendisinin nesne olarak yer aldığı en belirgin alan ise Batı sanat tarihinde *Nadire Kabineleri* olmuştur. Hayvan ya da insan dışını ele alan ve geleneksel bir sergileme yöntemi olan *Nadire Kabineleri*, herhangi bir taksonomik düzenden bağımsız, aralarında deniz kabukları, büyülü olduğuna inanılan devekuşu yumurtaları, tek boynuzlu at gibi nadir bulunan canlılardan oluşan özel bir koleksiyondur ve müzelerin de ataları sayılmaktadır. Batı'nın kendi topraklarında olmayana, garip ya da büyüleyici gördüğü canlı ve cansız nesnelere toplayarak oluşturduğu bu koleksiyon, insanın insan dışı olana bakış açısının da bir temsilidir. Araştırma bu temsil politikası üzerinden ele alınmakta ve çağdaş sanatı besleyen dinamikler üzerinden ilerlemekte ardından 1960 sonrası sanatta nesnenin anlamı ve sanatın üretim dilindeki değişimler açıklanmaktadır. Bu süreçte geleneksel üretim yöntemlerinin yanında kendisine yer bulan yeni medya sanatı, çağdaş sanatta toplumsal dinamiklerin ele alındığı, insan ve insan dışı arasındaki ilişkiyi irdeleyen bir noktadadır. Belirlenen sanatçıların ortak noktaları, yeni medya üzerinden çevresel sorunlara eğilmeleridir. Literatür tarama modeline göre oluşturulan araştırmada, *Nadire Kabineleri*'nde canlının konumu ve 1960 sonrası sanatta yaşanan kırılmaları açıklanacaktır. Hayvan imgesi; yeni medya üzerinden eser üreten sanatçılar üzerinden irdelenmeye çalışılacaktır.

Anahtar Kelimeler: çağdaş sanat, hayvan imgesi, Nadire Kabineleri, temsil, yeni medya

sözlü bildiri

YOK OLUŞUN ESTETİĞİ: DİJİTAL ORTAMDA ÖLÜMÜN MITİK KARAKTERİ

Selman AKIL*

ÖZ

Bildiri, teknolojinin gelişmesiyle dijital arayüzlerle ilişkimizin değiştiğini ve ölüm kavrayışımızın artık mitik bir karaktere sahip olduğunu iddia eder. Bu durum, ölümün kavranışında teorik değil, pratik bir değişimdir ve bir katartik deneyim şeklinde gerçekleşir. Bu katartik deneyimin dijital sembolik düzlemde gerçekleşmesi ölümün sembolik niteliğini bir yok-oluş estetiği formuna dönüştürmüştür.

Mitolojik düşüncede ölümün anlamı, yaşamın devamı ve dönüşümüyle bağlantılıdır. Ernst Cassirer, temel yapıtı olan *Sembolik Formlar Felsefesi*'nde mitik düşüncede gerçeklik anlayışını incelemiştir. Cassirer'e göre bilinçte ve kültürde gerçeklik sembollerle oluşmaktadır. Ona göre, mitik semboller ifadesel, somut, anlatı odaklı, zamansız, kolektif, bütünlleştirici, dinamik, bilinçdışı bağlantılı ve aracıdır.

Modern dönemde, ölüm ve öznel bilinç arasındaki ilişkiyi Hegel'de görürüz. Hegel'in *"Tinin Fenomenolojisi"* eserinde ölümün öz-bilincin, özgür kendilik bilincinin oluşmasında önemli bir etkisi vardır, bu etki daha sonra Fransız Psikiyatrist Jacques Lacan'ın özne teorisinde de şekillendirecektir. *Tinin Fenomenolojisi*'nde, Efendi-Köle diyalektiğinde ölümün yeri belirleyicidir, burada Hegel ölümün insan bilincindeki rolünü açıklar; ölüm, öz-bilinci ortaya çıkaran bir nitelik taşıyır. Ölüm riski öz-bilincin diğer bir öz-bilinç tanınmasının zemini olur. Lacan'ın özne teorisinde çocuklar geliştikçe, dil ve sosyal normlar tarafından yönetilen ve sembolik ölüm riskini ortaya çıkararak "Babanın Adı" tarafından kolaylaştırılan sembolik düzene girerler. Lacan'a göre, "Babanın Adı" hem arzularınızı hem de iletişim kurallarını kontrol eden yasalar ve kısıtlamalardır. Lacan için "Mutlak Efendi" olan ölüm kavramı ise, sembolik düzende anlam üretimini yapılandırır, yaşama aciliyet ve önem aşılır, bireyleri kendi sınırları içinde amaç aramaya zorlar.

Bugün dijital arayüzlerde deneyimlediğimiz dijital bir sembolik düzenden söz etmek mümkün. Sosyal medya platformları, web siteleri ve dijital oyunlar gibi dijital arayüzler, bireylerin etkileşim, iletişim ve gerçekliği algılama biçimlerini şekillendiren kendi sembolik düzenlerini yaratırlar. Dijital arayüzlerde sembollerin özellikleri mitik sembollerin özelliklerine yakındır. Burada da semboller, yukarıda Cassirer'in mitik sembol için ileri sürmüş olduğu "anlatı odaklı, zamansız, kolektif, bütünlleştirici, dinamik, bilinçdışı bağlantılı ve aracı olma" özelliklerini gösterir. Aynı şekilde, Babanın Adı'nın yerini algoritmik kontrol sistemleri aldığıda arzunun yönetimi için de yeni bir dilemma söz konusu olacaktır. Dijital arayüzlerde ölümün imkânsızlığı, sonsuz bir arzu ve bağlılık döngüsüyle sonuçlanır ve sonuç olarak özneleşme sürecinde öznenin parçalanması ya da özneleşmemesi sonucunu ortaya çıkarabilecektir. Böylece birey ölümsüzlüğün sembolik yeniden üretimini sürekli gerçekleştirip katartik bir deneyimle kendi yok-oluşunun estetik sürecini deneyimler.

Anahtar Kelimeler: arayüz, dijital, ölümsüzlük, özneleşme, sembol

sözlü bildiri

#DİRENOTCHIWA: DİJİTAL OYUNLARDA AKTİVİST MANEVRALAR VE SİMGESEL MÜCADELELER

Erdiç KAYGUSUZ*, Aylin Berna ZAMANDAR BAŞOĞLU**

ÖZ

Dijital oyunlar oyuncu hazzını ve eğlencesini tatmin edici kültürel ürünler olmalarının yanı sıra bu tatmini zedeleyici kimi oyun içi ya da toplumsaldaki gelişmeler karşısında oyuncuların aktivist manevralarının görülebileceği sahneler de üretmektedir. Bu anlamıyla dijital oyunlar aktivist arayışları destekleyen araçlar olarak öne çıkabilmekte, toplumsal farkındalıkların geliştirilmesi konusunda oyuncuları teşvik edebilmekte ve hatta politik değişimlere katkıda bulunabilmektedir. Bu bildiri dijital oyunlarda aktivizm bağlamında *Knight Online*'da Otchiwa isimli (*nickname*) oyuncunun başından geçenlerin oyuncu topluluklarında nasıl alımlandığını anlamak ve sergilemek üzerinedir.

Mgame Corporation tarafından 2002'de geliştirilen *Knight Online* 2017'de oyun içi hesapların güvenliğini artırmak amacıyla geliştirilen OTP (*one time password/tek seferlik parola*) sistemi, *Knight Online* hesaplarına giriş yapabilmek için zorunlu hale getirilmiş, ancak bazı oyuncuların hesaplarındaki değerli envanterler başka kullanıcılar tarafından çalınmıştır. Bu oyunculardan biri ise oyun içi aktivizmiyle ses getiren Otchiwa'dır. Otchiwa, oyun hesabındaki değerli eşyaların çalınmasının ardından oyun yönetimine başvurarak eşyalarının iadesini talep etmiş ve olumsuz yanıt almıştır. Bunun üzerine oyun içinde bir protesto başlatarak oyunda aktif olduğu anlarda karakterini sabitlemiş ve hareketsiz şekilde 3 yıl boyunca durarak adalet talebini dile getirmiştir. Otchiwa'nın bu eylemi zamanla diğer oyuncuların da desteğini alarak toplu bir aktivist eyleme dönüşmüştür. Üstelik oyuncular sosyal medyada ve forumlarda Otchiwa'ya destek mesajları yayımlamak ile oyun içindeki karakterleri aracılığıyla onunla birlikte durma eylemine katılmak gibi farklı biçimlerde bu eyleme destek vermişlerdir. Ardından Otchiwa'nın durma eyleminin anısına Rokogame Studio tarafından geliştirilen ve 2022'de piyasaya sürülen MMORPG *Rise Online*'da heykel dikilmiştir. Heykel bu eylemi ve oyuncular arasındaki birlikteliği vurguladığı mesajıyla, "for justice" başlığı kullanılarak bir YouTube videosu aracılığıyla tanıtılmıştır. 9 Ağustos 2020'de yayımlanan bu *trailer* Twitch yayıncıları ve YouTuber'ların reaksiyon videolarına konu olmuş ve böylece *Rise Online*, çıkışından 2 yıl önce sektörde dikkat çekmiştir.

Bu bildiri dijital oyunların kültürel dönüşüm ve toplumsal aktivizmdeki önemine, Otchiwa örnek olayından hareketle vurgu yapmaktadır. Araştırmada Otchiwa olayının oyuncu topluluğu tarafından forumlarda nasıl yorumlandığı ile *Rise Online*'in *trailer* videosunun nasıl alımlandığını ortaya çıkarmak hedeflenmektedir. Bu alımlama analizinin ilk aşamasında NTT Game Forum, Rise Online World Forum ve FrmTr'de yer alan yorumlar örneklem olarak belirlenmiş ve ardından Rise Online World isimli YouTube kanalındaki *trailer*'in izleyici yorumları örnekleme dahil edilmiştir. Araştırma kapsamında doküman analizi ekseninde toplanan veriler, "eyleme ilişkin olumlu", "eyleme ilişkin olumsuz", "Knight Online ve NTT Game'e ilişkin olumsuz", "adaletle ilgili", "kızgınlık hissine ilişkin", "milli duygulara ilişkin" ve "MMORPG'ye ilişkin" gibi alt kategoriler belirlenerek içerik analizi tekniğiyle incelenmiştir. Toplam 2000'in üzerindeki kullanıcı yorumu olayın toplumsal bir gündem haline geldiği ortaya koymuş ve oyuncuların oyunlarda adalet arayışının simgesel ifadesine dönüştüğünü bulgulamıştır.

Anahtar Kelimeler: dijital oyun aktivizmi, *Knight Online*, MMORPG, otchiwa, oyun kültürü, *Rise Online*

* Araştırma Görevlisi, Beykoz Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi, ORCID: 0000-0002-9581-4458, kaygusuzerdnc@gmail.com

** Araştırma Görevlisi, Beykoz Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi, ORCID: 0000-0002-4846-8273, bernabasoglu@beykoz.edu.tr