

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

BOR DER/ LESS

beyond worlding & worldmaking

**I. DİSİPLİNLERARASI SANAT, TASARIM VE
SOSYAL BİLİMLER ULUSLARARASI SEMPOZYUMU**

**1st INTERNATIONAL INTERDISCIPLINARY ART, DESIGN
AND SOCIAL SCIENCES SYMPOSIUM**

May 4-5 Mayıs 2023

Bildiri Özetleri Kitabı
Abstracts e-Book

Editörler: Erdiñ Kaygusuz, Aylin Berna Zamandar Başođlu, Mñnür İpek



SINIR/SIZ: dünya yapmak & ötesi

1. Disiplinlerarası Sanat, Tasarım ve Sosyal Bilimler Uluslararası Sempozyumu

BEYKOZ ÜNİVERSİTESİ YAYINLARI

Beykoz Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi

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

Beykoz University Faculty of Art and Design

1st International Interdisciplinary Art, Design and Social Sciences Symposium Abstracts Book

Editörler / Editors

Arş. Gör. Erdiç Kaygusuz

Arş. Gör. Aylin Berna Zamandar Başoğlu

Arş. Gör. Münür İpek

Tasarım / Design

Arş. Gör. Ayşe Merve Köse

e-ISBN

978-605-73130-6-5

Yayın Tarihi

Temmuz 2023

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 © 2023

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 mekanik, 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.

DERV/

LESS

beyond worlding & worldmaking

**I. DİSİPLİNLERARASI SANAT, TASARIM VE
SOSYAL BİLİMLER ULUSLARARASI SEMPOZYUMU**

**1ST INTERNATIONAL INTERDISCIPLINARY ART, DESIGN
AND SOCIAL SCIENCES SYMPOSIUM**

May 4-5 Mayıs 2023

Bildiri Özetleri Kitabı

Abstracts e-Book



SINIR/SIZ: dünya yapmak & ötesi

1. Disiplinlerarası Sanat, Tasarım ve Sosyal Bilimler Uluslararası Sempozyumu

Bilim Kurulu Scientific Advisory Committee

- Prof. Dr. Abdulrezak ALTUN Ankara Üniversitesi
Prof. Dr. Aliye KOVANLIKAYA Galatasaray Üniversitesi
Prof. Dr. Ardan ERGÜVEN Marmara Üniversitesi
Prof. Dr. Ayhan BİBER İstanbul Arel Üniversitesi
Prof. Dr. Ayşegül GÜÇHAN Beykoz Üniversitesi
Prof. Dr. Banu İnanç UYAN DUR Işık Üniversitesi
Prof. Dr. Birsen TALAY KEŞOĞLU Beykoz Üniversitesi
Prof. Dr. Burak ÖZÇETİN İstanbul Bilgi Üniversitesi
Prof. Dr. Çiğdem DÜRÜŞKEN İstanbul Üniversitesi
Prof. Dr. Çiler DURSUN Ankara Üniversitesi
Prof. Erik KNUDSEN University of Central Lancashire
Prof. Dr. Emre İKİZLER Marmara Üniversitesi
Prof. Dr. Eva ŞARLAK Işık Üniversitesi
Prof. Dr. Fatih KESKİN Ankara Üniversitesi
Prof. Dr. Fuat AKDENİZLİ Dokuz Eylül Üniversitesi
Prof. Dr. Hatice ÖZ PEKTAŞ İstinye Üniversitesi İletişim Fakültesi
Prof. Dr. İpek MERÇİL Galatasaray Üniversitesi
Prof. Dr. Mehmet GÜNENÇ İstanbul Üniversitesi
Prof. Dr. Nazife GÜNGÖR Üsküdar Üniversitesi
Prof. Dr. Nilay EVCİL Beykent Üniversitesi
Prof. Dr. Oğuz MAKAL Beykent Üniversitesi
Prof. Dr. Oktay YALIN Maltepe Üniversitesi
Prof. Dr. Özer KANBUROĞLU İstanbul Aydın Üniversitesi
Prof. Dr. Pınar Seden MERAL Beykoz Üniversitesi
Prof. Dr. Pınar TINAZ Beykoz Üniversitesi
Prof. Dr. Selma KÖKSAL Düzce Üniversitesi
Doç. Dr. Aslı KOTAMAN Universität Bonn
Doç. Dr. Ayşegül AKAYDIN İstanbul Aydın Üniversitesi
Doç. Dr. Bilgehan Ece ŞAKRAK Kültür Üniversitesi
Doç. Dr. Cihan BECAN Üsküdar Üniversitesi
Doç. Dr. Çeyiz MAKAL FAIRCLOUGH Beykoz Üniversitesi
Doç. Dr. Gizem PARLAYANDEMİR İstanbul Üniversitesi
Doç. Dr. İlknur DOĞU ÖZTÜRK Doğu Üniversitesi
Doç. Dr. Kenan DUMAN İstanbul Arel Üniversitesi
Doç. Dr. Levent SOYSAL Kadir Has Üniversitesi
Doç. Dr. Mehmet Emin KAHRAMAN Yıldız Teknik Üniversitesi
Doç. Dr. Mehmet YAKIN İstanbul Arel Üniversitesi
Doç. Dr. Nazan HAYDARI İstanbul Bilgi Üniversitesi
Doç. Dr. Önder Muhammed ÖZDEM Başkent Üniversitesi
Doç. Dr. Özlem DENLİ Beykoz Üniversitesi
Doç. Dr. Öznur İŞİR Balıkesir Üniversitesi
Doç. Dr. Simge ÖZER PINARBAŞI İstanbul Üniversitesi
Doç. Dr. Şen YÜKSEL Beykent Üniversitesi
Doç. Dr. Tarık DEMİR Gedik Üniversitesi
Doç. Dr. Zeynep KOÇER İstanbul Kültür Üniversitesi
Doç. Dr. Zeynep ÖZARSLAN Çukurova Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Aysun EYREK KESKİN Fenerbahçe Üniversitesi

BORDER/LESS: beyond worlding & worldmaking

1st International Interdisciplinary Art, Design and Social Sciences Symposium

- Dr. Öğr. Üyesi Ayşe Bengi ÖZÇELİK İstanbul Bilgi Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Cem YILDIRIM İstanbul Topkapı Üniversitesi
Dr. Ceren ÇALIŞKAN
Dr. Öğr. Üyesi Cihan OĞUZ Yeni Yüzyıl Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Çağlar DOĞRU Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi
Dr. Diğdem SEZEN Teesside University
Dr. Öğr. Üyesi Duygu Nazlı AKOVA İstanbul Kültür Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Ekin ÖYKEN İstanbul Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Emre Ahmet SEÇMEN Beykoz Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Eser LEVİ İstanbul Bilgi Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Hakkı BAŞGÜNEY Beykoz Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Handan NOYAN Beykoz Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi İsmail Erim GÜLAÇTI Yıldız Teknik Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi M. Orhan GÖZTEPE İstanbul Kültür Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Metin ÇAVUŞ Özyeğin Üniversitesi
Dr. Murat AKSER Ulster University
Dr. Öğr. Üyesi Nazlı ÇETİN Yeditepe Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Onur SESİGÜR Beykoz Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Selami İNCE Şırnak Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Selim SEZER Gedik Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Sevil BEKTAŞ DURMUŞ Yeni Yüzyıl Üniversitesi
Dr. Sezai Ozan Zeybek FREIE Universität Berlin
Dr. Öğr. Üyesi Tacettin ERTUĞRUL Esenyurt Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Ümmühan MOLO Yeni Yüzyıl Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Zeynep Merve UYGUN AZİZOĞLU Özyeğin Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Bihter ERDEM OKUMUŞ Beykoz Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Burcu TAN Beykoz Üniversitesi
Dr. Can KOÇAK University of Sussex
Dr. Öğr. Üyesi Esra GİRGİN Beykoz Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Kenan GÖÇER Beykoz Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Orkun YÖNTEM Beykoz Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Selcen Nur ERİKCİ ÇELİK Beykoz Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Selen ÇALIK BEDİR Beykoz Üniversitesi
Dr. Ogr. Uyesi Zeynep KUNT Beykoz Üniversitesi

SINIR/SIZ: dünya yapmak & ötesi

1. 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
Prof. Dr. Pınar Seden MERAL Beykoz Üniversitesi
Prof. Dr. Suavi AHİPAŞAOĞLU Beykoz Üniversitesi
Doç. Dr. Çeyiz MAKAL FAIRCLOUGH Beykoz Üniversitesi
Doç. Dr. Özlem DENLİ Beykoz Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Ahu SAMAV UĞURSOY Beykoz Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Ali Aşur DELEN Beykoz Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Anıl SAYAN Beykoz Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Bihter ERDEM OKUMUŞ Beykoz Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Emre Ahmet SEÇMEN Beykoz Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi F. Deniz ÖZDEN Beykoz Üniversitesi
Prof. Dr. Ayşegül GÜÇHAN Beykoz Üniversitesi
Prof. Dr. Pınar Seden MERAL Beykoz Üniversitesi
Prof. Dr. Suavi AHİPAŞAOĞLU Beykoz Üniversitesi
Doç. Dr. Çeyiz MAKAL FAIRCLOUGH Beykoz Üniversitesi
Doç. Dr. Özlem DENLİ Beykoz Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Ahu SAMAV UĞURSOY Beykoz Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Ali Aşur DELEN Beykoz Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Anıl SAYAN Beykoz Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Bihter ERDEM OKUMUŞ Beykoz 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 Hakkı BAŞGÜNEY Beykoz Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi İrem AYAN DANACILAR Beykoz Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Merva KELEKÇİ OLGUN Beykoz Üniversitesi

Düzenleme Kurulu Sekretaryası Organising Committee Secretariat

Arş. Gör. Aylin Berna ZAMANDAR BAŞOĞLU Beykoz Üniversitesi
Arş. Gör. Ayşe Merve KÖSE Beykoz Üniversitesi
Arş. Gör. Erdinç 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: beyond worlding & worldmaking

1st International Interdisciplinary Art, Design and Social Sciences Symposium

Davetli Konuşmacılar Keynote Speakers

Prof. Eric KNUDSEN

University of Central Lancashire The Faculty of Culture & Creative Industries Director of
Research- UCLan. Great Britain

Michael WIMMER

Chairman of EDUCULT – Institute of Cultural Policy and Cultural Management. Vienna, Austria

SINIR/SİZ: dünya yapmak & ötesi

1. Disiplinlerarası Sanat, Tasarım ve Sosyal Bilimler Uluslararası Sempozyumu

içindekiler

AFİŞ TASARIMDA ŞİDDET KAVRAMI VE YANSIMALARI	12
Orhun TÜRKER, Abdurrahman ÖZDEMİR	
AGA HAN ÖDÜLLERİNİN GELİŞİMİ BAĞLAMINDA YAPILI ÇEVREYE BAKIŞ	13
Feyza Serpil AYGİN, Mehmet Semih ÖZKAN	
AKIL OYUNU ANİMELERİ? SINIRSIZ ANİME DÜNYALARI VE İZLEYİCİNİN POZİSYONU	14
Selen ÇALIK BEDİR	
ANLATILARDA “BAŞKA TÜRLÜ” OLANAKLAR	15
Ezgi ALKAN	
BENZER YAKLAŞIMLAR - FARKLI YERLEŞİMLER: KAYA OYMA KENTLERİ MATERA/İTALYA - NEVŞEHİR/TÜRKİYE ÜZERİNDEN DEĞERLENDİRİLMESİ	16
Şeval ÇOKSAYGILI, Rengin BECEREN ÖZTÜRK	
BEYOND PHYSICAL BORDERS: USE OF VERNACULAR ARCHITECTURE IN VIDEOGAME WORLDBUILDING	17
Atlıhan Onat KARACALI	
BİR DÜNYA YARATMA PRATIĞI OLARAK FEMİNİST GECE YÜRÜŞLERİ: “GECELER DE BİZİM, SOKAKLAR DA”	18
Begüm IRMAK	
BİR HAFIZA MEKANI OLARAK PAŞABAHÇE CAM FABRİKASI	19
Ayşegül GÜÇHAN	
BİYOSANATIN AHLAKİ FAİLLİĞİ SORUNU	20
Ayşe USLU	
BRECHT AND CINEMA: AN ANALYSIS OF LARS VON TRIER'S DOGVILLE	21
Nazlı Benan ÖZKAYA	
BRITISH AIRWAYS'TEN NIKE'A - REKLAMDA YÜZ İMGESİ VE BİR DÜNYA YAPMAK	22
Nihan AYTEKİN	
CONSTITUTING CHINATOWN IN PLACE-MAKING: THE CASE OF 'CHINATOWN' IN DUBAI, UAE	24
Voon Chin PHUA	
COVID-19 İNFODEMİSİNDE BİYOPOLİTİKA VE NEOLİBERAL YÖNETİMSELLİK	25
Müge YILMAZ	
ÇALIŞMA MEKANLARINDA SINIR KAVRAMININ KUŞAK FARKI ÖZELLİKLERİNE GÖRE DEĞİŞİMİ	26
Bihter ERDEM OKUMUŞ	
ÇATIŞMA DÖNÜŞÜMÜ PERSPEKTİFİNDEN KAPALI SINIRLARI AÇMAK	27
Pınar SAYAN	
DÖRDÜNCÜ SANAYİ DEVRİMİ BAĞLAMINDA ÖĞRENMENİN ÖNÜNDEKİ SINIRLAR VE ARTIRILMIŞ GERÇEKLiĞİN SAĞLARLIKLARI	28
Gökhan ULUSOY, Özge KANDEMİR, Celal Murat KANDEMİR	
DÜNYADA VE TÜRKİYE'DE PODCAST HABERCİLİĞİ: KARŞILAŞTIRMALI BİR ANALİZ	29
Gizem UYANIK	
DÜNYAYI TASARIMLA BÜYÜLEMEK: TASARIMIN YÜKSELİŞİNDE TÜKETİM NESNELERİNE ANLATIBİLİMSSEL BİR YAKLAŞIM	30
Serpil KARAASLAN	
DÜNYAYI TASARLAYAN YÖNTEMLER İLE FÜTÜRİST MİMARLIK	31
Selcen Nur ERİKCİ ÇELİK	
“DÜNYANIN BAMBAŞKA BİR YERİNDE”: DÖNME DOLAP'TAN SINIRLARA BAKMAK	33
Güzin AĞCA-VAROĞLU, Sabanur YILMAZ	
EKSPRESYONİZM AKIMI BAĞLAMINDA TOPLUMCU GERÇEKÇİ SANAT ANLAYIŞI İLE NEŞ'E ERDOK	35
Gülner BİRGÜL	

contents

FİZİKSELDEN SANALA, SANALDAN FİZİKSELE BUHARLAŞAN SINIRLAR: POP-UP MAĞAZALAR.....	36
Eliz MUTLU, Özge KANDEMİR	
GAZETECİ NASIL OLMALI? İDEAL GAZETECİLİĞE FİMLER ÜZERİNDEN BAKMAK.....	37
Elif KÜTÜKOĞLU	
GERÇEK ZAMANIN ÖTESİNDE: ANİMASYONDAKİ ZAMANLAMA KURALI SINIRSIZ DÜNYALAR YARATABİLİR Mİ?.....	38
Vedat GÜNTAY	
GÖRSEL ZEKANIN SANAT VE TASARIMLA SINIRSIZ ETKİLEŞİMİ.....	39
Merva KELEKÇİ OLGUN	
GÜNÜMÜZ SANATINDA EKOLOJİK KİRLİLİK İMGESİ.....	40
Fergana KOCADORU ÖZGÖR	
IRKÇILIK VE “ÖTEKİ” KAVRAMININ KARŞISINDA SANATIN ROLÜ.....	41
Banu Burçin YILDIRIM	
İÇ MEKANIN DİJİTAL AYAK İZLERİ: MODERNİZM KAPSAMINDA İÇ MEKANSAL DİNAMİKLER- DİJİTALLER.....	42
Selcen Nur ERİKCİ ÇELİK	
İKLİM AKTİVİZMİ ÜZERİNE NİTEL BİR ARAŞTIRMA: “FRIDAYS FOR FUTURE HAREKETİ”.....	44
Sevil BEKTAŞ DURMUŞ	
İNSAN MERKEZLİ TASARIM EKSENİNDE UX/UI VE YAPAY ZEKA İŞBİRLİĞİ.....	45
Ceren ÇALIŞKAN	
İNSANSI ROBOTLARA YÖNELİK NEGATİF ALGI VE “TEKİNSİZ VADİ” ETKİSİ: KULLANICI YORUMLARI ÜZERİNE BİR İNCELEME.....	46
Halil SAÇ	
İŞGAL VE GÖÇÜN GÖLGESİNDE İSTANBUL: 1918-1923.....	47
Cihan KALEM	
JOSEPH CAMPBELL'A GÖRE DÜNYA KURMAK VE BALINANIN KARNİ: <i>BOZKIR</i> (2018-2023) DİZİSİNDE MONOMİTE DAİR İZLER.....	48
Emre Ahmet SEÇMEN	
KAHRAMANMARAŞ DEPREMİ SONRASINDA POPÜLER SOSYAL MEDYA KULLANIMI.....	49
Adem MENEKŞEOĞLU	
KAYAK MERKEZLERİNİN TİPOLOJİK OLARAK İNCELENMESİ: TÜRKİYE, AVRUPA BİRLİĞİ VE AMERİKA BİRLEŞİK DEVLETLERİ ÖRNEKLERİNİN KARŞILAŞTIRILMASI.....	50
Nihan Sümeyye GÜNDOĞDU	
KENDİLİK PRATİKLERİ BAĞLAMINDA TEMSİLİ OLANIN SINIRI VE AKIŞKAN EYLEMİN SINIRSIZLIĞI.....	51
Ayşe ÖNUÇAK, Hilal BALCI	
KENDİNE AİT BİR ATÖLYE: İSTANBUL'DA SANATÇI KADINLARIN ATÖLYELERİ.....	52
Eda ÇEKİL KONRAT	
KONVANSİYONELDEN DİJİTALE 360 DERECE MEDYA PERSPEKTİFİNDE DÖNÜŞEN BİÇİMİN İZİNİ SÜRMEK: <i>BEHZAT Ç. ÖRNEĞİ</i>	53
Kenan SUBAŞI, Rüya DELİCE	
KRAL MİDAS'IN DOKUNUŞU: 90'LAR TÜRKÇE POP MÜZİK VE NOSTALJİ.....	54
Tuğçe KUTLU	
KÜRESEL KÖY'ÜN DEĞİŞEN İKTİDAR BİÇİMİ.....	55
Emine TAŞAN	
KÜRESELLEŞMENİN SANATSAL PRATİKLER ÜZERİNDEKİ PRAGMATİST ETKİSİNE YÖNELİK BİR DEĞERLENDİRME.....	56
Ünal BASTABAN	

SINIR/SIZ: dünya yapmak & ötesi

1. Disiplinlerarası Sanat, Tasarım ve Sosyal Bilimler Uluslararası Sempozyumu

İÇİNDEKİLER

LACANCI PSİKANALİZ VE QUEER TEORİ KESİŞİMSELLİĞİNDE BEDEN: MARİNA ABRAMOVİC'İN PERFORMANS SANATI VE RHYTHM 0 ÖRNEĞİ.....	57
Atakan YORULMAZ	
MEKAN KAVRAYIŞINDA BİR SINIR-AŞIMI DENEMESİ OLARAK KENTSEL İÇ MEKAN.....	58
Ecehan KIVILCIM SÖZGEN, Deniz GÜNER	
MEKAN TASARIMI İÇİN İŞİTSEL UZAM: SINIRSIZLIK VE ÖTESİ.....	59
Aylin YAMANDAĞ ÖNER, Özge KANDEMİR	
MEKAN VE GELENEĞİN SINIRLARI: VERNAKÜLER MİMARİ.....	60
Burcu TÖZÜN ORGAN	
METVERSE OYUNLARINDA AVATAR TASARIMI: BLOCKCHAIN TEKNOLOJİSİNİN ROLÜ.....	61
Aylin Berna ZAMANDAR BAŞOĞLU, Münür İPEK	
MİMARLIK EĞİTİMİNDE HAYALGÜCÜ, YARATICI DÜŞÜNME VE ESKİZİN SINIR/SIZLIĞI ÜZERİNE BİR DURUM ANALİZİ.....	62
Sinem TAPKI	
MÜLTECİ KAMPLARI BAĞLAMINDA OKUL ÖNCESİ EĞİTİME YÖNELİK BİR TASARIM ÖNERİSİ.....	63
Gülşah ŞENOCAK, Esin FAKIBABA DEDEOĞLU, Cansu ADA, Hamide GÜLER, Rana IŞKIN	
ONTOLOGICAL CRISIS OF TURKISH PSYCHEDELIA: GENRE, SCENE OR WORLDING?.....	64
Setenay GÜLTEKİN	
OPERADA ORPHEUS MİTİ VE TARİHSEL SÜREÇ İÇİNDEKİ DEĞİŞİMİ.....	65
Hakan ÇAKIR, Aylin ERSÖZ	
OYUN DÜNYALARININ YARATIMINDA NELSON GOODMAN YAKLAŞIMI: SATRANÇ VE MINECRAFT ÖRNEĞİ.....	66
Zeynep Handan KOÇ	
PANDEMİ ORTAMINDA MİMARİ STÜDYO DERSLİK TASARIMI.....	67
Burcu TAN, Didem BARAN ERGÜL	
PSİKİYATRİ KLİNİKLERİNİN MEKAN KALİTESİNİN İYİLEŞTİRİLMESİNE YÖNELİK BİR ANALİZ.....	68
Feyza ASLAN	
REFLECTIONS ON THE "WOKE" OR "WOKEISM": CAPITALISM, IDENTITY AND POST - POLITICS.....	69
Özlem DENLİ	
REKLAMDA KADIN BEDENİNİN SINIRSIZLIĞI ÜZERİNE GÖSTERGEBİLİMSEL BİR ANALİZ.....	70
Pınar Seden MERAL, İrem AYAN DANACILAR	
REPRESENTATION OF LANDSCAPE IN THE POST-PHOTOGRAPHY ERA.....	71
Çeyiz MAKAL FAIRCLOUGH	
SANAL HAREKETLİLİK VE BİLGİYE SINIRSIZ ERİŞİM: SANAL EĞİTİMLER.....	72
Serap BOZKURT, Canan ERGÜN	
SANAT YARATIM SÜRECİNDEKİ SINIRSIZLIĞA BİR ÖRNEK: 59. VENEDİK BİENALİ TÜRKİYE PAVYONU.....	73
Feride ÇELİK	
SANATSAL YARATICILIK VE PSİKEDELİA.....	74
Burcu KESKİN	
SARAY BAHÇELERİNDEN KENT PARKLARINA SINIR VE SINIRSIZLIĞIN DEĞERLENDİRİLMESİ.....	75
Elvan ADA	
SINIR DUVARLARINDA GEÇİRGEN EYLEMLER YARATMAK.....	76
Lütfiye YILMAZ	
SINIR-DENEYİMİN SINIRLARINDA BİR GEÇİŞ DENEYİMİ: DOĞUM.....	77
Seval ÜNLÜ	

contents

SİNEMA EĞİTİMİNDE YENİ BİR UYGULAMA ÖRNEĞİ: ÇOMÜ MOCAP STÜDYOSU VE OYUN MOTORLARI İLE FİLM ÜRETİM SÜRECİ.....	78
Hüsnü Çağlar DOĞRU, Gökhan AKÇA	
SOĞUK SAVAŞ'IN GÖLGESİNDE İLTİCA VE FUTBOL.....	79
Demet ÇAKIR KALEM	
SOSYAL MEDYADA KAMUSAL MEKAN ALGISI: MİMARLIKTAKİ GÜNCEL TARTIŞMALAR.....	80
Şevval BAŞKURT, Ayşe Duygu KAÇAR	
STİLİZASYON TEKNİKLERİNİN YALINLAŞTIRMA ÜZERİNE ETKİLERİ VE UYGULAMA ÖRNEĞİ.....	81
Ali Aşur DELEN	
SULTANAHEMET MEYDANI ÖRNEKLEMİNDE TOPLUMSAL BELLEKTE KENTİN MEYDANLARI VE SOSYO-POLİTİĞİ.....	82
Seda Şeyma BAYUK, Mehmet Semih ÖZKAN	
SÜRDÜRÜLEBİLİR SANAT VE EYLEMİN GÜCÜ ÜZERİNE BİR OKUMA.....	83
Burcu GÜNAY	
TAKSİM MEYDANI'NIN SİYASAL KİMLİK KAZANMASINDA 1977 1 MAYIS OLAYI VE GEZİ PARKI EYLEMİNİN KATKISI	84
Ahmet KANILMAZ, Münür İPEK	
TARİHİ YAPILARIN SİMGESEL ANLAMLARININ YENİDEN ÜRETİLMESİ.....	85
Esra GİRGIN	
TASARIM EĞİTİMİNDE KULLANICI KAVRAMINA ÖN KABULSÜZ YAKLAŞABİLMEK: MEKAN TASARIMINA YÖNELİK SORGULAMALAR.....	86
Zeynep ACIRLI, Özge KANDEMİR Celal Murat KANDEMİR	
TASARIM İLKELERİNİN TAKİ TASARIMI ALANINDA KULLANILMASI: BİR KONTROL LİSTESİ GELİŞTİRME ÇALIŞMASI.....	87
Metin COŞKUN	
TECHNOLOGICAL SUBLIME AND VIDEO GAME AESTHETICS IN SEVERANCE.....	88
Bengisu BAYRAK SHAHMIRI	
TÜRKİYE'DE BİLİM İLETİŞİMİ ÇALIŞMALARI: BIBLIYOMETRİK BİR ANALİZ.....	89
Erdoğan KAYGUSUZ	
TÜRKİYE'DE DİJİTAL GAZETECİLİK PRATİKLERİNE ETKİ EDEN DİNAMİKLER: KARŞILAŞTIRMALI BİR MEDYA ÇALIŞMASI.....	90
Zafer KIYAN, Alican ÖZER	
YARATICILIĞIN KUTSANIŞI, ÖZERKLİĞİN KAYBI: MASKELENMİŞ ÜRETİM İLİŞKİLERİNDE OTONOMİST OLANAKLILIK ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA.....	91
Sezer FENER	
YENİ İLETİŞİM TEKNOLOJİLERİNİN POST-SİNEMA DÖNEMİNE ETKİSİ: SCREENLIFE FİMLERİ.....	92
Cem YILDIRIM	
YENİDEN İŞLEVLENDİRİLEN YAPILARDA MEKANIN ÜRETİMİ: LAZARETI VENEZİYANLI.....	93
Ayşegül ÇELTEKLİGİL	
ZİHNİN SINIRLARI: NEREDE BAŞLAR, NEREDE BİTER.....	94
Handan NOYAN, Gökçer ESKİKURT, İtir KAŞIKÇI	
2014-2022 YILLARI ARASINDA MARVEL STUDIOS TARAFINDAN VİZYONA GİRMİŞ OLAN SÜPER KAHRAMAN FİLM KARAKTERLERİNİN TOPLUMSAL CİNSİYET BAĞLAMINDA İNCELENMESİ VE VERİ GÖRSELLEŞTİRMESİ.....	96
Kutsal Amaç KURUHAN, Mizgin AVCİ	
6 ŞUBAT DEPREMİ SONRASI ÜNİVERSİTELERİN ONLINE EĞİTİME GEÇİŞİ VE AKADEMİSYENLERİN ONLINE EĞİTİM GÖRÜŞÜ.....	97
Sinem KAYA MENEKŞEOĞLU	

sözlü bildiri

AFİŞ TASARIMDA ŞİDDET KAVRAMI VE YANSIMALARI

Orhun TÜRKER*, Abdurrahman ÖZDEMİR**

ÖZ

Grafik sanatların önemli çalışma alanlarından biri olan afiş tasarımı, bir kavram veya olay ile ilgili izleyiciye en hızlı ve etkileyici biçimde mesajı iletebilmesiyle öne çıkmaktadır. Önceleri genellikle haberdar etme işlevi ön planda olacak şekilde yapılan afiş tasarımlarının, günümüzde farkındalık yaratma ve bilgilendirme görevini estetik bir kaygıyla yerine getirmek adına da tercih edildiği görülmektedir. Grafik tasarımcılar, toplumsal sorunların farkındalığını arttırmak ve sosyal değişimi teşvik etmek için önemli bir rol oynayabilirler. Bu rol, tasarımcıların, toplumsal sorunlara dikkat çekmek ve insanları harekete geçirmek için etkili görsel iletişim araçları tasarlamalarını içerebilir. Bu tasarımların daha çok kişiye ulaşması ve etkisinin yaygınlaşması için kültürel ve sosyal alanda birçok başlık için afiş tasarımları yapılmakta ve özellikle toplumsal sorunlar ile ilgili etkinlikler yürütülmektedir. Son yıllarda ise şiddet konusunda toplumlarda farkındalık yaratma ve şiddeti önleme adına yapılan etkinliklerin ön plana çıktığı görülmektedir. Çalışmanın da konusu olan Bolu Uluslararası Afiş Tasarım Yarışması, bu etkinliklere örnek olarak gösterilebilir.

Bolu Uluslararası Afiş Tasarım Yarışması, Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi tarafından, bu bildirin yazarları yürüttüğü 2020 yılından bugüne, düzenli olarak organize edilmektedir. Bu tasarım etkinliklerinde tema her yıl değişmektedir. Bu çalışmada ele alınan ve 2022 yılında gerçekleştirilen üçüncü yarışmanın ana teması şiddet olarak belirlenmiş, alt temaları ise kadına, çocuğa, yaşlıya, çalışana, engelliye, hayvana, kısacası yaşayan tüm canlılara uygulanan psikolojik ve fiziksel şiddet ile sınırlandırılmıştır. Yarışmaya, ana tema ve alt temaları kapsayan 6 kıtada 46 ülkeden 3041 afiş tasarımı başvurusu alınmıştır.

Bu çalışmanın amacı, küresel anlamda ortak bir sorun olarak görülen şiddet kavramının, grafik tasarımcılar tarafından nasıl ele alındığını veriler ile ortaya koymaktır. Çalışma dahilinde, 12 farklı ülkedeki 24 jüri üyesi tarafından 3041 afiş arasından yapılan oylama sonucunda ön elemeyi geçen 340 afiş tasarımı incelenmiş, tasarımlar alt temalar ile ilişkilendirilip, kategorize edilmiş, kategorize edilen tasarımlar tasarımcısının cinsiyetine, ülkesine, öğrenim ve çalışma durumuna göre analiz edilmiştir. Bu çalışmanın, uluslararası bir tasarım etkinliği çerçevesinde farklı coğrafyalarda yaşayan grafik tasarımcıların, şiddet kavramını hangi alt tema ile ele aldığı ve nasıl yorumladığının değerlendirilmesi bağlamında alana katkılar sağlayacağı düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: afiş, şiddet, kadına şiddet, afiş tasarımı yarışması.

* Doktor Öğretim Üyesi, Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi, ORCID: 0000-0001-5106-570X, turkerorhun@gmail.com

** Araştırma Görevlisi, Tekirdağ Namık Kemal Üniversitesi, ORCID: 0000-0003-4575-5426, abozdemir@nku.edu.tr

sözlü bildiri

AGA HAN ÖDÜLLERİNİN GELİŞİMİ BAĞLAMINDA YAPILI ÇEVREYE BAKIŞ

Feyza Serpil AYGIN*, Mehmet Semih ÖZKAN**

ÖZ

Biricik dünyamızda insan yetisi ile yapıli çevreyi oluşturma faaliyeti hayatın doğal akışı içinde yer alır. Dünya yapma faaliyeti, bu akışta sınırsız bir çeşitlilik ile yer bulur. Görünen sonsuz tasarım versiyonları, bugünkü ve gelecekteki çoğulluk potansiyelini açıkça ortaya koymaktadır. Hayat döngüsü içinde yer alan oluşturma çabası değişim, çeşitlilik ve aynı zamanda sınırların zorunluluğu gibi pek çok çelişkiyi içinde barındırır. Yapılı çevreye bakıldığında, dünya döngüsü içinde mevcut koşullara uyum sağlamak sınırlandırıcı bir mecburiyettir. Doğal akışta tasarlayıcı ve çevre, birbirinden beslenmekle beraber birbirini zedelemektedir.

Nelson Goodman, "Dünya Yapmak" kuramında "Yaşadığımız yeryüzü tek dünya mıdır yoksa biz insanlar tarafından inşa edilip oluşturulan pek çok dünyadan yalnızca bir tanesi mi?" sorusunu da ele almıştır. Goodman'a göre bilimin, sanatın ve felsefenin inşa ettiği ayrı ayrı dünyalar vardır. Durağanlığı mümkün olmayan akışta ve süreçte, farklı dünyalar sayesinde ortaya çıkan değerler incelenirken, farklı yollardan bahsetmek mümkündür. İzlenecek yollardan biri olarak insanın yapıli çevre kurma faaliyeti ve çabası olan mimarlıktan bahsedilebilir. Geçmişten geleceğe süregelen döngü dinamiğinde, ekonomik, toplumsal, sanatsal, kültürel ve coğrafi yapı gibi konular sınırlar, yaratıcılık, zorunluluklar, çeşitlilik ve sonsuzluk gibi pek çok kavramı içinde barındırılır.

Bu çalışmada, sanat, bilim ve pratiği birleştiren bir multidisiplin olan mimarlık kavramı ana çerçeveyi oluşturur. Değişen dünya da yapıli çevre farkındalığı mimarı yönden incelenir iken, Aga Han Mimarlık Ödüllerinin değerlendirme kriterlerindeki tematik gelişimi göz önüne koymak hedeflenmiştir. Çalışma dahilinde, 2001-2022 yılları arasındaki süreç ve Aga Han Mimarlık Ödüllerine konu olan içerikler esas alınmıştır. Üç yıllık periyotlarla yayınlanan Aga Han Mimarlık Akademi verileri Master Juri Beyanları ve Ödüllü veya Kısa Listeye seçilmiş projelerine ait saha raporları çalışmanın sınırlarını oluşturmaktadır. Bu çalışmada, yayınlanan raporlar veri kabul edilmiştir. Verilerin taranması da izlenecek çalışma yöntemi olarak seçilmiştir. Yapılan inceleme sonucunda elde edilen sentez mevcut raporlara dayandırılarak aktarılacaktır.

Bir eseri anlamaya, tanımaya yada görmeye çalışmak elbette sonsuz yöntemler içeriyor olabilir. Ancak her ne tür bir yöntem kabul ediliyor da olsa öğrenme, okuma, algılama çabası insanı geliştiren bir kazanımdır. Sınırsız dünya yapma çabası içinde bir tematik gelişim göz önüne koymaya çalışmak önem taşımaktadır. Dünya yapmak farkındalığında, yaratılmış farklı dünyalar aracılığı ile doğru her zaman yeniden tartışılabilir. Tasarlama ve kurma yetisinin bugünde ve gelecekte incelenebilmesi için izlenen yollar farklı da olsa, ortaya konan arguman göstermiştir ki gerçek görecelidir.

Anahtar Kelimeler: Aga Han, kısa liste, mimari, ödül, yeni dünya.

* Yüksek Lisans Öğrencisi, Antalya Bilim Üniversitesi Mimarlık Yüksek Lisans Programı, ORCID: 0000-0002-1628-7400, faygin@gmail.com

** Doktor Öğretim Üyesi, Antalya Bilim Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Mimarlık Fakültesi, ORCID: 0000-0002-9282-8037, semih.ozkan@antalya.edu.tr

AKIL OYUNU ANİMELERİ? SINIRSIZ ANİME DÜNYALARI VE İZLEYİCİNİN POZİSYONU

Selen ÇALIK BEDİR*

ÖZ

Hikâye dünyalarının hikâye anlatımı tarafından inşa edildiği açıktır, ama ya izleyicilerin bu dünyaları tam olarak kavraması istenmiyorsa? Thomas Elsaesser'e göre, kendisinin "akıl oyunu filmleri" olarak adlandırdığı pek çok filmde tam da böyle bir durum söz konusudur (2021, p. 27). Akıl oyunu filmleri, izleyicilerin hikâye dünyasını haritalandırma çabasını bilinçli olarak baltalamak üzere bu dünyaların sınırlarını belirsiz veya tutarsız kılar. Ancak Elsaesser bu filmleri geniş bir sosyo-kültürel çerçeve içerisinde değerlendirdiği için onların belli özelliklerini başka yerlerde de görmek mümkündür.

"Anime" olarak bilinen Japon TV animasyonlarında da, Elsaesser'in tarif ettiği eğilimle örtüşen bir şekilde, hikâye dünyalarının sınırları (ve nelere imkân tanıdıkları) karakterlerce meydan okunmak üzere belirlenmiş gibidir. Özellikle genç erkeklerle yönelik olduğu düşünülen "shounen" animlerinde, mekânsal ve zamansal sınırlamaların, karakterlerin ölçülemez duygusal enerjileri tarafından askıya alınacağı en baştan bellidir. Dolayısıyla, sınırları sürekli yeniden çizilen hikâye dünyalarına belirsizlik hakimdir. Animelerde artık bir gelenek haline gelmiş olan hareketin soyutlanmasına yönelik tutum da bu belirsizliği destekler niteliktedir. Bir yandan —hareketlerin çizilmesi yerine çizimlerin hareketlendirilmesine yönelinebilmesi (Lamarre, 2002, pp. 329-367) dolayısıyla— aksiyonların önemli aşamaları maskelenirken, bir yandan da —başka şeylerin yanı sıra ses ile dinamizm sağlamaya yönelmesi (Steinberg, 2012, pp. 1-36) dolayısıyla— duyguların belirgin kılınması, anime dünyalarında beklenmedik sonuçlar ya da mucizeler doğurabilecek duygusal bir enerjinin var olduğunu hissettirmektedir (Çalık Bedir, 2020, pp. 60-61).

Bu sınırsızlık ve belirsizliğin ortasında, karakterler ve anlatıcılar, özellikle de büyük ölçüde stilize edilmiş aksiyon sahnelerinde izleyicilerin aklında oluşabilecek boşlukları doldurmak adına büyük rol oynar. Ancak işlevleri bununla sınırlı kalmaz: İzleyicileri bu süreçte şekillendirir ve alacakları pozisyonu da belirlerler. Bu sunumun amacı, Elsaesser'in akıl oyunu filmleri tartışmasının animeye uygulanabilirliğini gözlemlenmesi ve konseptin kendi içerisinde özellikle de izleyicinin pozisyonu açısından detaylandırılmasıdır. Bu amaçla popüler animelerden seçili sahneler anlatıbilim kavramları aracılığıyla yakından incelenecektir. Bu sunumun, anime teorisi gibi film teorisine de katkıda bulunması umulmaktadır.

Anahtar Kelimeler: akıl oyunu filmleri, anime, anlatıbilim, anlatıcı, hikâye dünyaları.

Kaynakça

- Çalık Bedir, S.(2020). (Re)Playing anime: Building a medium-specific approach to gamelike narratives. *Mechademia: Second Arc*, 12(2), 45–61. <https://doi.org/10.5749/mech.12.2.0045>
- Elsaesser, T. (2021). *The mind-game Film: Distributed agency, time travel, and productive pathology*. Routledge.
- Lamarre, T. (2002). From animation to anime : drawing movements and moving drawings. *Japan Forum*, 14(2), 329-367. <https://doi.org/10.1080/09555800220136400>
- Steinberg, M. (2012). *Anime's media mix: Franchising toys and characters in Japan*. University of Minnesota Press

* Doktor Öğretim Üyesi, Beykoz Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi, ORCID: 0000-0003-1432-4287, selencalikbedir@beykoz.edu.tr

sözlü bildiri

ANLATILARDA “BAŞKA TÜRLÜ” OLANAKLAR

Ezgi ALKAN*

ÖZ

2022 Nobel Edebiyat Ödülü'ne değer görülen Annie Ernaux, “oto-kurmaca” türünün yeniden dikkat çekmesini sağladı. Oto-kurmaca, yazarın genellikle birinci tekil şahıs çekimini kullanarak yazdığı ve kendi deneyimlerine dayanan olayları, tamamen kendi bakış açısına dayanarak anlattığı; bu sayede kendi benliğini yeniden inşa ettiği kurmaca metinlerdir. Ödül konuşmasında Ernaux, üslubunun zamanla geçirdiği değişimi anlatırken oto-kurmacanın kendi yazını için ne ifade ettiğini “Benim için mesele hayatımın hikâyesini anlatmak ya da kendimi onun sırlarından kurtarmak değil, yaşanmış bir durumun, bir olayın, bir romantik ilişkinin şifresini çözmek ve yalnızca yazının var edebileceği ve belki de başka bilinçlere, başka anılara aktarabileceği bir şeyi bu şekilde ortaya çıkarmaktır.” (Ernaux, 2022) sözleriyle açıkladı. Seneler romanı başta olmak üzere, kitaplarında öznel yaşantılarını; Fransanın ve dönemin popüler kültürü, politik gündemi, “kadın sorunu”, sınıfsal mücadeleye başlıklarıyla iç içe anlatan Ernaux ülkesinin sınırlarını aştı, öznel yola çıkarak kolektif bir bellek oluşturdu. Aynı romanda, yöntemini açıklarcasına “Geçmiş günleri anlatma sırası şimdi ona gelmiş de anlatıyor gibi, bir tür gayrişahsi otobiyografi olarak gördüğü bu anlatıda, tek bir birinci tekil şahıs, “ben”, olmayacak, sadece belirsiz özne ve “biz”. (Ernaux 2021, p. 222) diye yazdı.

Literatürde benzer örneklerine rastladığımız bu türün, çağın getirdikleriyle yeniden güncel kılınması bildirinin ana konusudur. İnternetin ve özellikle sosyal medya mecralarının yaygın şekilde kullanılması nedeniyle 2000’li yılların sonundan günümüze gelerek, bu yıllardan itibaren dünya edebiyatında rastladığımız benzer/farklı örnekler bildiride karşılaştırmalı şekilde incelenmiştir. “Günümüzde neden böyle bir eğilimden söz ediyoruz?”, “Bu ‘eğilimler’ toplumsal cinsiyet çalışmaları için birer veri olarak kabul edilebilir mi?”, “Tarih yazımında kullandığımız kaynaklar ve ‘tarih yazını’ sınırları genişletilebilir mi?” gibi sorular, bildiride değinilen alanların çeşitli ve disiplinlerarası olmasını sağlayacaktır. Amaç, anlatının oluşumunda gündelik yaşam pratiklerinin etkisini ve buradan doğabilecek “yeni anlatı” imkânlarını tartışmaktır. Kurulan örneklemeden yola çıkılarak; gündelik yaşamda kullandığımız dil ile kurmaca edebiyat dili arasında paralel ilerleme olup olmadığına değinilmiş; bu değişim ve hareketlerin akademik çerçeveye nasıl yansıtılabileceği sorgulanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Annie Ernaux, anlatı, oto-kurmaca, tarih yazımı, sosyal ağlar.

Kaynakça

Ernaux, A. (2021). *Seneler*. Can Yayınları.

Ernaux, A. (2022, Aralık). Nobel Edebiyat Ödülü Konuşması, www.punctumdergi.com.

<https://www.punctumdergi.com/post/annie-ernaux-nobel-konusmasi>

sözlü bildiri

BENZER YAKLAŞIMLAR-FARKLI YERLEŞİMLER: KAYA OYMA KENTLERİ MATERA/İTALYA-NEVŞEHİR/TÜRKİYE ÜZERİNDEN DEĞERLENDİRİLMESİ

Şevval ÇOKSAYGILI*, Rengin BECEREN ÖZTÜRK**

ÖZ

Toplumlar, kültürel kimliklerini oluşturan ve yerleşimlerinin bölgesel faktörleriyle şekillenirler. Bu yerleşimlerde farklı tektoniklerin varlığı, kentsel ve kırsal alanların çevresel ve bölgesel özelliklerin değişimiyle farklı şekiller almasına neden olur. Ayrıca, mimari gelenekte farklı coğrafi konumlarda yaşayan insanların benzer bir mimariye sahip olduğu gözlemlenmiştir. Bu bildiri, coğrafi konumun kültürel dinamiklere olan etkisi ve farklı bölgelerdeki benzer mimari örneklerinin ortaya çıkışı incelenmiştir.

Bu bağlamda, Dünya'dan ve Türkiye'den farklı coğrafyalardan ve kültürlerden olmalarına rağmen benzer mimari tarzlara sahip olduğu görülen iki yerleşim alanı seçilmiştir. Mimari tipolojideki benzerlik, coğrafi ve iklimsel özelliklerin yanı sıra diğer faktörlerin etkisiyle ortaya çıkmaktadır. Çalışmada seçilen alanlardan biri, Güney İtalya'nın Basilicata bölgesinde, Akdeniz iklim kuşağı etkisindeki Matera bölgesidir. Matera taşları, işlenmeye uygun kayaçların mağara tipolojisiyle şekillendirilmesi sonucu oluşmuştur. Diğer alan ise İç Anadolu'nun Nevşehir ilinde bulunan Karasal iklim kuşağında yer alan Kapadokya bölgesidir. Tuf ve kayaların kolaylıkla işlenebilmesi ve hava ile temasından sonra dayanıklı bir yapı malzemesine dönüşmesi, ilkel dönemlerde yer altı yerleşimlerinin oluşmasına olanak sağlamıştır.

Benzer yerleşim özellikleriyle şekillenmiş Matera ve Kapadokya bölgelerinde çeşitli fonksiyonları barındıran yer altı şehirleri oluşmuştur. Bu yerleşim sisteminin tercih edilmesinde insanların mağaraları yapay müdahalelerle şekillendirerek kullanmasının çeşitli nedenleri vardır. Bu nedenler, saldırılara karşı savunma amacıyla erişilemez olmaları, dini inançlar, çevresel koşullardan korunma, uygun yerlerde kolay ve ekonomik olarak inşa edilebilme gibi faktörlerdir. Matera/İtalya ve Kapadokya/Türkiye bölgeleri, zaman içinde genişleme ve birbirine bağlanma potansiyeli sunan topografik özelliklerden faydalanan, doğaya ve çevreye duyarlı sürdürülebilir yerleşim alanları olarak varlıklarını sürdürmüştür. Engembeli arazilerde birbirinin manzarasını engellemeyecek şekilde konumlanması, teraslama ve avlu oluşturma, benzer kat sayılarına sahip olma gibi mimari çözümler; taş ve kayaların güvenlik amaçlı oyulması, dini baskılar nedeniyle geliştirilen yer altı yapıları kullanımı gibi faktörler, bu benzerliklerin arkasında yatan unsurlara işaret etmektedir.

Bu çalışmada, yerel mimarilerinin farklı boyutları değerlendirilerek, yerleşim alanları arasındaki benzerlikler ve farklılıkların belirleyici faktörleri ortaya koymayı amaçlanmakta ve farklı yerleşim bölgelerindeki benzerliklerin altında yatan nedenleri ortaya çıkarmaya yönelik yol gösterici bir çalışma sunulmaktadır.

Anahtar Kelimeler: yerel mimari, çevresel koşullar, geleneksel kent dokusu, geleneksel mimari, bağlam.

* Yüksek Lisans Öğrencisi, Bursa Uludağ Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, ORCID: 0009-0008-1516-6173, sevalcoks@gmail.com

** Doçent Doktor, Bursa Uludağ Üniversitesi, ORCID: 0000-0001-6259-3364, renginb@uludag.edu.tr

presentation

BEYOND PHYSICAL BORDERS: USE OF VERNACULAR ARCHITECTURE IN VIDEOGAME WORLDBUILDING

Atlihan Onat KARACALI*

ABSTRACT

We are living the golden age of the video games. And there is a growing interest in studying them on academic grounds. Videogames are a mode of storytelling, a skill as old as the mankind. Though many archaic stories were verbal, modern ones need spaces to be told. Spaces, as a part of storytelling, are used in different methods. Antique theater stage decors can be considered as the oldest narrative spaces. In last two and a half centuries, the film and television industries also heavily employ architectural concepts for storytelling purposes. In current era, video games also desperately need those artificial spaces. And in near future, we will experience the so-called "Metaverse" virtual spaces via wearable technology as the VR glasses. Since they are not common yet, the video games provide the closest space experience to real life, comparing with movies. Therefore, the space design, or the architectural design, becomes more important for the video games since we do not perceive it from fixed perspectives but can roam around.

Also, the term worldbuilding gains significance especially with the fantasy genre of these storytelling modes. Since this category promises magical surroundings, nonhuman civilized races, and lots of imagination, a well-designed world in details becomes spontaneously crucial. Along with the supernatural creatures and nature, the story almost always focuses on the characters. Designers spend vast amount of time on creating their fictional cultures, and especially the features of the material culture, as the tools, outfits, and architecture. And for building a fictional cultural architecture, the vernacular architecture samples from the real world are heavily brought into action.

Many visual stories are considered successful in terms of their worldbuilding. To name a few, The Lord of The Rings, the Star Wars, the Avatar: The Last Airbender, and the Game of Thrones are known as the "masterpieces". This study focuses on another of them, the World of Warcraft, as one of the most played video games of all times and attempts to understand its use of vernacular architecture in terms of creating fictional cultures and in broader scale, the worldbuilding.

Keywords: videogame architecture, storytelling, worldbuilding, vernacular architecture, world of warcraft.

sözlü bildiri

BİR DÜNYA YARATMA PRATIĞİ OLARAK FEMİNİST GECE YÜRÜYÜŞLERİ: "GECELER DE BİZİM, SOKAKLAR DA"

Begüm IRMAK*

ÖZ

Türkiye'de 20 senedir varlığını 8 Mart Emekçi Kadınlar Günü'nde sürdüren Feminist Gece Yürüyüşü, kadınlar için çelişkilerle dolu olan kentlerin sokaklarına (Acuner, 2016) toplumsal cinsiyet sınırlarını aşma/aşabilme ihtimallerini getirme konusunda tartışmalar oluşturan bir alan yaratır. Kimliklerin, sosyal ve kültürel geçmişlerin, politik görüşlerin ve hatta bireylerin kendilerini tanımladığı- veya tanımsız bırakmayı tercih ettiği- sözcüklerin günden güne değiştiği ve evirildiği bir alandan bahsetmek mümkündür. Aynı zamanda, her sene Feminist Gece Yürüyüşü sonra paylaşılan ortak açıklama metinlerinde ve yürüyüş pratiklerinin dinamiklerinde izlenebileceği üzere sadece tanımlamaların değil eylemliliğin de akışkanlığından bahsedebileceğimiz kadar çok seslilik ve farklı temsil arayışlarına rastlamak mümkündür. Bu farklılıklar yapılan çalışmalarda feminist özne olarak 'kadın' tanımının yeniden düşünülmesi gerekliliği gibi sorunsallar ortaya atarak genel geçer olarak düşünülebilecek kavramların dahi sınırlarının çözülebileceğine işaret etmektedir.

Tüm bu bahsedilen ihtimallerin yol ışığında, Feminist Gece Yürüyüşü 'nü kamusal ve özel mekân ayrımının ötesinde, bir dünya yaratma çabası olarak görmek ve ikilik oluşturan tartışmaların bir adım ötesine geçerek yeniden kavramsallaştırmak mümkün müdür? Feminist Gece Yürüyüşü sınırlarımız veya sınırsızlıklarımız hakkında bize neler göstermektedir? Maddi sınırların yanı sıra (Taksim'de toplanma yasağı, toplu taşımada sınırlamalar), manevi sınırları da (korku, şiddet) yeniden düşünmemize yol açan Feminist Gece Yürüyüşü aynı zamanda bir hayalin de çok yönlü ve çok çeşitli mekanizmalardan oluşabileceğinin bir örneği sayılabilir. Bu çalışmada hedeflenen, kullanılan mekanların sosyal üretim alanları olduğu anlayışı ile katılımcıların kendi hikayelerini ve birlikteliklerini nasıl eylemleştirdiklerini tarihsellik içerisinde incelemek ve bu hikayelerin sosyal ve kültürel kodlarını ifade etme, gösterme ve eylemlilik temaları altında anlamlandırmaktır. Bu tanımlamalar araştırma öncesi belirlenen koordinatlar niteliğinde olup, gerçek hayat anlatıları ile gelişime ve değişime açık olarak belirlenmiştir. Anlamlandırma sürecinde Feminist Gece Yürüyüşü katılımcısı olan veya kendisini Feminist Gece Yürüyüşü eylemliliği içerisinde tanımlayan bireylerin anlatımları yoluyla belirlenen iki temel hedef bulunmaktadır: İlki, hayal edilen dünyanın dinamiklerini hayal edenlerin dilinden öğrenmek, feminist metotlar aracılığı ile üretim sürecine yazarın ve katılımcıların dahlinin bilinçli olarak eklenmesini sağlamak. İkincisi, Feminist Gece Yürüyüşü pratiğinde hayal edilen dünyanın kendi sınırlılıklarını ve bunların dinamiklerini tanımlamak

Anahtar Kelimeler: feminist gece yürüyüşü, sınırlar, dünya yaratma, feminist yöntem.

Kaynakça

Acuner, D. (2016). Canavarlaş(tırıl)an kent sokakları: Kadının kent deneyimi üzerine bir değerlendirme, *Fe Dergisi*, 8(1), 1-14.

* Doktor, İstanbul Bilgi Üniversitesi, ORCID: 0000-0001-8720-5508, begumirmakk@gmail.com

sözlü bildiri

BİR HAFIZA MEKANI OLARAK PAŞABAHÇE CAM FABRİKASI

Ayşegül GÜÇHAN*

ÖZ

Türkiye’de son yıllarda endüstriyel kültür mirasının korunması ve hafıza mekanı olarak yaşatılmasına yönelik çabaların yoğunlaştığı görülmektedir. Sanayi yapısı olarak işlevini tamamlamış ya da tamamladığı düşünülerek işlevsiz kılınıp boşaltılan yapılar devlet, yerel yönetimler ya da özel sektör gibi çeşitli otoriteler tarafından farklı işlevler kazandırılarak birer hafıza mekanı olarak yaşatılmaya başlanmıştır. İstanbul bu örnekler açısından oldukça zengindir. Yeniden işlev kazandırılan bu yapılar, bir geçmişin anılarını taşıyan birer bellek olarak görülür. Hafıza Mekanı (Lieux de Mémoire) terimini bulan, 1984-1992 yılları arasında Fransız toplumunun belleğini araştıran Fransız tarihçi Pierre Nora’dır. Nora’ya göre hafıza mekanları hafızanın muhafaza edildiği ve kristalize olduğu mekanlardır. Öncelikle Fransa bağlamında kullanılan terim diğer ülkelerde de bellek ve kültür mirası araştırmalarında kullanılmaktadır. Endüstriyel kültür mirası çerçevesinde hafıza mekanı olarak yeniden işlev kazandırılan yapılar genellikle Endüstri Devrimi’nin erken dönemlerinde üretim için yeterli olan fakat teknolojinin ilerlemesi sonucu yetersiz kalıp boşaltılan yapılardır. Bu yapıların çoğunluğu Dünya Mirası kapsamına alınarak korunmaktadır. Tarihteki ilk fabrika binası olan ve John Lombe’un su gücü ile çalışan İngiltere’de Derby’de bulunan İpek Fabrikası (Silk Mill) buna tipik bir örnek oluşturur.

Bu bildiride, bugün yıkıma terk edilen ve son yirmi yıla damgasını vuran kentsel dönüşüm ve soylulaştırma çalışmalarına kurban verilme riski ile karşı karşıya olduğu izlenimi veren fabrikanın tarihi irdelenmiş ve Beykoz’un Paşabahçe semtinde 1935’te üretime başlayan ve 2002 yılında kapatılan Paşabahçe Cam Fabrikası’nın Mimarlar Odası’nın da savunduğu gibi endüstriyel kültür mirası olduğu ve restore edilerek bir hafıza mekanına dönüştürülmesi gerekliliği irdelenmiştir. Paşabahçe Cam Fabrikası ve hafıza mekanları konusunda literatür taraması yapılacak ve yeniden işlev kazandırılarak birer hafıza mekanı olarak değerlendirilmiş olan Musée d’Orsay ile bir karşılaştırma yapılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Paşabahçe Cam Fabrikası, endüstriyel kültür mirası, kolektif bellek, hafıza mekânları, Pierre Nora.

sözlü bildiri

BİYOSANATIN AHLAKİ FAİLLİĞİ SORUNU

Ayşe USLU*

ÖZ

Bir değer alanı olarak etik ve estetik birbirleriyle örtüşmek zorunda olmayan ve hatta barındırdığı ahlakçılık tehlikesi karşısında ayrı tutulması gereken iki alan olarak görülür. Bu anlamıyla sanat, toplumsal değer yargılarından ve pratik etik kaygılardan bağımsız görünür. Buna paralel olarak, sanatçının toplumsal değerlerle çatışması, sanatsal ifade özgürlüğü adına olağan karşılanmıştır. Ancak, Nelson Goodman'ın tarifiyle sanatın bir tür gerçeklik imalatı olduğunu kabul edersek, ne tür gerçekliklerin imal edildiği ve bu imal edilen gerçekliklerin yaşam üzerindeki etkisi etik tartışmaya açık olmalıdır. Bu tartışmada beliren iki radikal uç görüş "ahlakçılık" ve "sanatsal otonomi", ya sanat ve etik arasına keskin sınırlar çizer, ya da bu ikisinin birbiri içinde eridiğini savunur. Ahlakçılık, estetik değeri ahlaki değere indirirken, otonomcu görüş, etik eleştirilerin hiçbir zaman meşru olamayacağını, çünkü estetik değer ve ahlaki değer otonom olduğunu savunur. Bu bağlamda bu sunum, ahlakçılık ve otonomi görüşlerinin radikal ikiliğinin ötesinden bakarak, sanatın ahlaki failliğinin sınırlarını tartışmaya açacaktır. Bu amaçla, birinci olarak, her sanat işinin önermesel tutumda bir bilgi içermediği için, her durumda zorunlu olarak ahlaki yargının nesnesi ya da faili olamayacağı görüşü ele alınacaktır. İkinci olarak da, önermesel tutumda olmayan sanat işlerinin de bağlantıda oldukları toplumsal ağlara içkin bir üretim alanından doğdukları ve bu ağları karşılıklı olarak etkiledikleri göz önüne alındığında, bir gerçeklik üretimi olarak sanatın eylemlerinin etkilerinden sorumlu tutulabileceği savunulacaktır. Buna göre, sanatsal üretim araçlarının "yaşayan" varlıklar olduğu durumda daha karmaşık bir sorun haline gelen sanat ve etik ilişkisi meta etik bir değerlendirmeye tabi tutulacaktır. Sanatın diğer yaşayan varlıklara nasıl yaklaşıması gerektiğiyle ilgili bir sorumluluğu var mıdır? Biyoteknolojinin sanat tarafından kullanılması ve biyomühendislik ürünü yaşamın sanatsal bir medyuma dönüştürülmesi sanatsal geleneklerden bir kopuş ve sanatsal ifadede bir devrim olarak mı görülmelidir? Yoksa, "doğal" süreçlere ya da insan-doğa ilişkisi algısına zarar verici bir müdahale olarak mı görülmelidir? Bu bağlamda bu sunumun önerisi, biyoteknolojilere dayalı yeni medya sanatlarının ahlaki failliğinden bahsedebilmek için, sanat işlerini meydana getiren koşullara ya da bu işlerin ne türden medyumları devreye soktuğuna değil, daha geniş toplumsal-maddesel alanla kurdukları bağa ve bıraktıkları ize bakılması gerektiği yönündedir. Bu işlerin toplumdaki biyoteknolojik ilişkileri nasıl değiştirdiğine bakarak, bıraktıkları etik-politik izin bir okuması yapılarak biyosanatın ahlaki bir fail olarak kabul edilmesinin sınırları çizilebilir.

Anahtar Kelimeler: biyosanat, etik, hesapverebilirlik, ahlaki faillik, sanatın otonomisi.

* Doktor Öğretim Üyesi, Düzce Üniversitesi Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Görsel İletişim Tasarım Bölümü, ORCID: 0000-0002-3144-4195, ayseuslupooyani@duzce.edu.tr.

presentation

BRECHT AND CINEMA: AN ANALYSIS OF LARS VON TRIER'S DOGVILLE

Nazlı Benan ÖZKAYA*

ABSTRACT

This article discusses the application of German playwright Bertolt Brecht's aesthetic principles in the film *Dogville* by Danish director Lars von Trier. The film can be read as a successful application of Brechtian principles in cinema by creating a critical distance that forces the viewer to reflect on the events on screen rather than simply being absorbed in the narrative. This aesthetic approach of breaking the illusion of realism encourages audiences to break up from identification with characters and to think critically about the political and social issues presented in a play. To distance the audience, it relies on narration, songs, and other forms of theatrical techniques.

In this presentation, I will first discuss the Brechtian epic-dialectical aesthetic components such as naïveté, the work of parable, episodic narration, *gestus*, defamiliarization, historicization, expressive structure, and exhibitionist acting (Parkan, 1983). Then, I will explore these tenets in relation to *Dogville*. The narration of the movie focuses on the journey of a woman called Grace who arrives in a small American town called *Dogville* to hide from the gangsters. The town agrees to hide her but only if she works for them in return. As Grace becomes more involved with the town and its people, she becomes the victim of their violence.

Dogville encourages active engagement with the themes and ideas presented and challenges the audience to question their assumptions about society and human behavior. The most conspicuous Brechtian feature of the film is the usage of an unrealistic minimalistic set design. The entire film takes place in a hangar with no props or scenery and creates a sense of detachment from the action. Furthermore, the preference to use intertitles and a narrator in the film may be seen among other Brechtian features including the confession box used by the crew between the sets. Such tenets emphasize the artificiality of the film, remind the audience that they are watching a constructed narrative, and encourage them to question the motivations of the characters, and the social structures they represent. In conclusion, *Dogville* highlights Brechtian epic-dialectical techniques and challenges the audience's assumptions and encourages critical thinking about issues of power, morality, and justice.

Keywords: Bertolt Brecht, epic-dialectic, dogville, lars von trier, Brechtian Aesthetic, cinema and Brecht.

Bibliography

Parkan, M. (1983). *Brecht Estetiği ve sinema*. Dost Kitabevi.

* PhD Candidate, Bahcesehir University, ORCID: 0000-0002-4973-2654, nbozky@gmail.com

sözlü bildiri

BRITISH AIRWAYS'TEN NIKE'A - REKLAMDA YÜZ İMGESİ VE BİR DÜNYA YAPMAK

Nihan AYTEKİN*

ÖZ

British Airways'ın 1989 yılında yayınlanan "Face" reklamı (The Hall of Advertising, 2012) ve Nike'in, "Just Do it" sloganının 30. Yılıni kutlamak üzere 2018'de yayınladığı "Dream Crazy" reklamını (Franck, 2018) örnek olarak seçerek, bu reklamlar üzerinden bir anlatı analizi ve söylem çözümlemesi gerçekleştiren bu çalışma; reklamda yüz imgesinin ardına düşen estetik kaygılara politik, ekonomik, sosyal ve kültürel olarak eşlik eden anlamları ortaya koymaya odaklanmıştır. Anlatı analizi reklamda giriş, gelişme, sonucu olan hikayeyi ve ikili karşıtlıkları, söylem çözümlemesi de kullanılan sözlü ve görsel unsurlarla reklama hakim olan ideolojiyi ve iktidarın inşasını görmemizi sağlar (O'shaughnessy ve Stadler, 2008, pp. 173-234; 265-313). Reklam tarihine damga vurmuş bu iki reklam özelinde yüz, Goodman'dan (1978) yola çıkarak söylersek bir dünya yapan yüz; birleştiren ve ayrıştıran, inşa eden ve bozan, sınırlardan taşarak özgürleşen ama aynı zamanda yersiz-yurtsuzlaşandır. Deleuze ve Guattari'nin yüzsellik ile ilişkili olarak bahsettiği beyaz duvar ve siyah delikler (Holland, 2013, p. 92); mal, hizmet ve paranın dünya üzerinde hızla dolaşımını kolaylaştıran ulaşım sektörünü temsilen British Airways markasının reklam anlatısı üzerinden değerlendirilebilir. Reklamda değişik uluslardan, markanın renkleriyle giyinmiş insanlar Byung Chul Han'ın (2022) yok oluşunu anlattığı ritüellerden birini gerçekleştirircesine, önce yüzü sonra da dünyayı oluştururlar. Uçsuz bucaksız bir zemin üzerinde, doğanın içinde - ağız, kulak, burun - tek tek organlardan oluştuğunu yukarıdan geniş açı ile gördüğümüz, idaresi yukarıdan bakan bir göz ve güç gerektiren ancak tamamlandığında gülümser ifadesi ve göz kırpmasıyla tekinsiz, iki boyutlu, adeta despotik bir yüz doğar. Nike reklamında ise bu despotik yüz, kanla, canla, yaşam enerjisiyle dolar, atletik bir bedenini, bir sporcunun yüzüne dönüşür. Levinas (Stanford Encyclopedia of Philosophy, 2019) çıplak ve savunmasız olarak tanımladığı yüzün, sözcüklerle ya da değil, "Beni Öldürme!" dediğini söyler. Bu, insan için, yüzü olan bir canlıyı öldürmenin güçlüğü içinde düşünülebilir. Black Lives Matters hareketini ardına alan Colin Kaepernick de, Nike reklam görselinde, tek başına yüzüyle adeta ölüme meydan okuyan, siyahi bir Amerikan vatandaşı olarak, ifadesiz bir şekilde tam karşıya bakar. Burada marka, hedef kitleyle en yüksek etkileşim ve tabii ki satışı artırma amaçlarının yanına Black Lives Matter hareketinin ve Colin Kaepernick'in hikâyesini ekleyerek reklamı kurar. Bu bağlamda da Öteki'ni sadece yüzü açıkta kalacak biçimde erittiğini, Miyazaki'nin "Spirited Away"indeki 'No-Face' karakteri gibi, sadece yüzden kurulu, her şeyi yutsa da yüzü sabit kalan bir canlıya, işler halde bir makineye dönüştürdüğünü söylemek mümkündür. Sonuç olarak her iki reklam, birbirine yüz imgesi üzerinden teğet geçip farklı yörüngeleri izleyerek zamanın ruhuna uygun bir anlamlar bütünü oluşturma ve satış görevlerini başarıyla tamamlarlar.

Anahtar Kelimeler: yüz, reklam, marka, imge, öteki.

Kaynakça

Levinas E. (Stanford Encyclopedia of Philosophy). (2019, Ağustos 7). <https://plato.stanford.edu/entries/levinas/>
Franck, T. (2018, Eylül 11). Nike's Kaepernick campaign "a stroke of genius," says analyst, upgrading stock to buy. CNBC. <https://www.cnbc.com/2018/09/11/nikes-kaepernick-ad-campaign-a-stroke-of-genius-analyst-ups-stock.html>
Goodman, N. (1978) *Ways of worldmaking*. Harvester Press.

* Doktor Öğretim Üyesi, Beykent Üniversitesi İletişim Fakültesi Halkla İlişkiler ve Reklamcılık Bölümü, ORCID: 0000-0002-9336-123X, nihanaytekin@beykent.edu.tr

BORDER/LESS: beyond worlding & worldmaking

1st International Interdisciplinary Art, Design and Social Sciences Symposium

Han, B. C. (2022). *Ritüellerin yok oluşuna dair*. İnkı Kitap,

Holland, E. W. (2013). *Deleuze and Guattari's 'a thousand plateaus': A reader's guide*. Bloomsbury Publishing.

O'shaughnessy, M., & Stadler, J. (2008). *Media and society: An introduction*. Oxford University Press.

The Hall of Advertising. (2012, Ocak 17). British Airways - Face (1989, UK) [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=QYJioZ73VHQ>

presentation

CONSTITUTING CHINATOWN IN PLACE-MAKING: THE CASE OF 'CHINATOWN' IN DUBAI, UAE

Voon Chin PHUA*

ABSTRACT

The world has become more global, and borders in every sense are more permeable. Information is also now more freely accessible and shared. Scholars have argued that individuals make sense of the world with an inventory of meanings and associations. While this inventory is not static and continues to evolve, it has allowed individuals to differentially construct meanings for places. The case of place-making of Chinatown offers an interesting way to examine how individuals construct space.

Studies on Chinatowns have marked each of their distinctive historical development and current contestation. Nowadays, Chinatowns have become symbols of multiculturalism in global cities or aspiring global cities, as well as marketed as major tourism sites. We know whether there is a Chinatown in a city and where it is as Chinatown is often folded into urban and tourism planning. Yet, individuals' perception and understanding of Chinatown vary by their exposure to and reception of the place. Individuals also experience varying Chinese diasporic influences that shape their perceived ties with China, and relations to the Chinese people and products. Using data from in-depth interview and participant observation, I examine how UAE residents conceptualize and delineate where Chinatown is, and the extent their idea of Chinatown is consistent with how earlier research has informed us.

The results show that participants draw from their understanding of Chineseness and selectively use what they see as its representation to construct Chinatown space. These representations range from visual markers such as symbols, language, and architectural style, to businesses and people at that location. Contrasting with more historical Chinatowns around the world, the community building and resilience are often lacking in participants' narratives. The results suggest that the border of a site varies between the official demarcation and participants' drawing of boundaries. The results also challenge the extent the term "Chinatown" has become a buzzword for a place that has lost its significance as a community space.

Keywords: Chinatown, UAE, place-making, Chineseness, social construction.

* Professor, Gettysburg College, ORCID: 0000-0002-1368-9121, vphua@gettysburg.edu

sözlü bildiri

COVID-19 İNFODEMİSİNDE BİYOPOLİTİKA VE NEOLİBERAL YÖNETİMSELLİK

Müge YILMAZ*

ÖZ

Covid-19 salgını ve salgın hakkındaki yanlış bilgilerin çoğalmasıyla karakterize edilen mevcut infodemi çağında, biyopolitika ve neoliberal yönetimsellik kavramları yeni bir önem kazanmıştır. Dünyanın dört bir yanındaki hükümetlerin virüsün yayılmasını engellemek ve salgını kontrol altına almak amacıyla uyguladıkları çeşitli önlem ve yaptırım paketleri bu kavramların tekrar gündeme gelmesinin en önemli sebeplerinden birisidir. Genellikle Michel Foucault düşüncesine dayandırılan biyopolitika, modern iktidar biçimlerinin merkezi haline gelen bedenlerin/öznelere üretimi ve nüfusun yönetimi ile disipline edilmesinin taktik ve stratejilerini ifade etmektedir. Foucault tarafından geliştirilen diğer bir kavram olan neoliberal yönetimsellik ise toplumun yönetiminde piyasaya dayalı ilke ve tekniklerin çoğalmasını ifade etmektedir. Biyopolitika ve neoliberal yönetimsellik kavramlarını salgının merkezine oturtan tartışmalı konular ise virüsün yayılmasını kontrol etmek amacıyla sosyal hayatı kısıtlayan karantinalar, salgındaki ihmallerin ve devletlerin sorumluluklarının tartışılması yerine bireyselleştirilen sorunlar, nüfusun hareketlerini ve davranışlarını izlemek ve kontrol etmek amacıyla kullanımı zorunlu olan temas izleme mobil uygulamaları, sağlık hizmetlerinin özelleştirilmesi, halkın doğru ve güvenilir bilgi ihtiyacının karşılanamaması, otoritelere ve onların sağlıkla ilgili uyguladıkları tedavi ve yöntemlere olan güvensizlik ortamı, sağlık hizmetlerinden herkesin eşit şartlarda yararlanamaması, aşı/test gibi önemli tedavi yöntemlerine erişimin sınırlı olması, kamuoyunu ve davranışları şekillendirmek için uygulanan sansür ve sosyal medya denetimi gibi otoriter tutumlar, aşılardan ve ilaçların patentlerinin ticari amaçla şirketlerin tekelinde olması gibi konulardır. Foucault'un biyopolitika ve neoliberal yönetimsellik yaklaşımları Covid-19 ile ilgili yalan haberlerin hızlıca yayılması ve kanaat oluşturması konusunda mevcut düzeni belirsizlik ve makul şüphe ortamı kapsamında tartışabilmemiz açısından oldukça faydalı bir izlek sunmaktadır. Buradan hareketle bu çalışmada "Pandeminin yarattığı belirsizlik ortamı iktidar yapılarını nasıl güçlendirmiştir? Popülist otoriter devletler, iktidarlarını sağlamlaştırmak ve demokratik kurum ve süreçleri baltalamak için salgını ne şekilde kullanmışlardır? Hükümetlerin uyguladığı gözetim ve güvenlik uygulamalarının sivil özgürlükler ve mahremiyet üzerindeki etkileri nelerdir? Neoliberal ekonomi düzeninin ve popülist otoriter devletlerin yönetim anlayışlarının infodemiye yaratan ve devam ettiren süreçlere etkileri nelerdir?" gibi soruları Fransız düşünür Foucault'nun biyopolitika ve neoliberal yönetimsellik kavramları ile tartışılmıştır. Böylelikle bu çalışma ile ortaya konulmak istenen ise güvenlik ihtiyacının arttığı salgın gibi kriz dönemlerinde yalan haberlerin yaşamsal döngüsünde önemli etkenlerden biri olan belirsizlik ve makul şüphe ortamını yaratan mevcut şartları serimleyerek sağlık alanındaki yalan haberlere inanma edimini sorunsallaştırmak ve bunun mevcut iktidar ilişkilerinden bağımsız düşünülmeceğini vurgulamaktır.

Anahtar Kelimeler: infodemi, biyopolitika, neoliberal yönetimsellik, yalan haber.

sözlü bildiri

ÇALIŞMA MEKANLARINDA SINIR KAVRAMININ KUŞAK FARKI ÖZELLİKLERİNE GÖRE DEĞİŞİMİ*

Bihter ERDEM OKUMUŞ**

ÖZ

Türkiye'nin çalışan kesimini oluşturan X, Y ve Z Kuşağı'nda yer alanlar, zaman zaman aynı iş ortamında birlikte çalışıyor olmanın sıkıntısını yaşamaktadır. Bunun nedeni motivasyon, iş yapma şekli, teknolojiye olan yakınlık ve iş konusunda farklı beklentilere sahip olmalarıdır. Bu bakımdan kurumsal yöneticilerin İK politikaları ve mekânsal unsurları, kuşak farklılıklarına göre düzenleme zorunluluğu ortaya çıkmaktadır. Jean-Claude Lagree'ye göre kuşak; "aynı tarihsel olaylar içinde bulunan, aynı dönemde yaşayan, aynı toplumsal koşullar çerçevesinde sosyalleşmiş ve aynı kolektif kimliğe sahip kişilerin oluşturduğu topluluk" olarak tanımlanmaktadır. Bireylerin biyolojik ve gelişimsel özelliklerinin, yaşadığı sosyal çevre ile birlikte etkileşime girdiği ve yaşadıkları politik, kültürel ve ekonomik olaylardan etkilenip; bu olayların, o kuşaklara ortak özellikler kattığı bilinmektedir. Farklı kuşaklar arasında ise hem değer aktarımı hem de etkileşim sağlanmaktadır. Sessiz kuşak, Baby Boomers, X, Y, Z olarak ana başlıklar halinde belirlenen kuşakların özelliklerinde birçok açıdan farklılık bulunmaktadır. Sessiz Kuşak üyeleri uyumlu, kanaatkar, çalışkan, tutkulu ve otoriteye saygılıdır. Baby Boomers üyeleri kuralcı, çalışkan, başarı odaklı, sadık, otoriteye karşı saygılı, amaç odaklı, uyumlu, kanaatkar ve "Ben" odaklıdır. X Kuşağı üyeleri şüpheci, iş odaklı, rekabetçi, duyarlı, otoriteye saygılı, mücadeleci, kanaatkar ve sabırsızdır. Y Kuşağı üyeleri, sorgulayıcı, girişimci, tatminsiz, otoriteye karşı saldırgan, özgüvenli, gerçekçi ve şeffaftır. Z kuşağı üyeleri, yaratıcı, geleneksellikten uzak, tüketici, tatminsiz, sonuç odaklı, otoriteye karşı saldırgan, doğrucu, güvenli iletişime açıktırlar.

Tüm kuşakların çalışma hayatına bakış açısı büyük oranda değişkenlik gösterirken bu değişim ofis iç mekan tasarımına da önemli ölçüde yansımıştır. Sessiz Kuşak'tan Y Kuşağına kadar gelişen süreçte çalışma anlayışının farklılaşması ile birlikte mekanlarda büyük değişim yaşanmıştır. Sessiz Kuşak döneminde çalışma mekanı sadece iş yapılan mekanlar olarak görülürken Y Kuşağı üyeleri için çalışma ortamı, spor yapmak, oyun oynamak, sosyalleşmek ve iş ile özel yaşamı eş zamanlı yaşamak anlamına gelmektedir. Z Kuşağı üyelerinin çalışma hayatına bakışı kendinden önceki kuşaklardan büyük ölçüde farklılık gösterdiği için mekânsal sınırların bu kuşağın özelliklerine göre yeniden ele alınması gerekliliğini ortaya koymuştur. Çalışmanın amacı Z kuşağı üyelerinden anket ile toplanan veriler ile, teknolojiye kolay entegre olabilen, esnek ve sürdürülebilirlik çerçevesinde hazırlanmış, yapısal olarak sınırlı olanaklar bakımından sınırsız bir model geliştirmektir.

Anahtar Kelimeler: ofis, ofis tasarımı, ofis tasarım kriterleri, kuşak özellikleri, kuşaklar, y nesli, z nesli, x nesli, baby boomer's.

* Bu çalışma Bihter ERDEM OKUMUŞ tarafından Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü İç Mimarlık Anasanat Dalında Dr. Öğr. Üyesi Didem BEDÜK TUNCEL danışmanlığında hazırlanan *Kuşak Farkı Özelliklerine Göre Şekillenen Ofis İç Mekan Tasarımı Kriterlerinin İrdelenmesi - Y ve Z Kuşağı Üzerine Araştırma ve Model Önerisi* başlıklı doktora tez çalışmasından türetilmiştir.

** Doktor Öğretim Üyesi, Beykoz Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi, ORCID: 0000-0001-8900-5446, bihtererdemokumus@beykoz.edu.tr

sözlü bildiri

ÇATIŞMA DÖNÜŞÜMÜ PERSPEKTİFİNDEN KAPALI SINIRLARI AÇMAK

Pınar SAYAN*

ÖZ

Türkiye ve Ermenistan arasında iki sınır kapısı bulunmaktadır. İlki Kars'ın Akyaka kasabasında ve Ermenistan'ın Gümrü şehrinde bulunan Doğu Kapı/Ahuryan sınır kapısı; ikincisi ise Iğdır'ın Karakoyunlu kasabasında ve Ermenistan'ın Armavir bölgesinde bulunan Alican/Margara sınır kapısıdır. 1993 yılına kadar aktif olarak kullanılan bu kapılar, bu tarihten beri kapalıdır. Azerbaycan ve Ermenistan arasındaki Birinci Dağlık Karabağ Savaşı esnasında, Türkiye Azerbaycan'a destek olmak için Ermenistan sınırını tek taraflı olarak kapatmıştır. Aradan geçen 30 sene içerisinde Türkiye ve Ermenistan arasındaki normalleşme denemelerinde sınırın açılması her zaman gündeme gelmiş fakat sınır kapalı kalmaya devam etmiştir. 2020 yılındaki İkinci Dağlık Karabağ Savaşı sonrasında Türkiye ve Ermenistan arasında yeni bir normalleşme süreci başlamış ve iki taraf tarafından görüşmeleri sürdürmek üzere özel temsilciler atanmıştır. Buna ek olarak bakanlar ve devlet ve hükümet başkanları da bir araya gelmiştir. 2021'den beri devam eden görüşmelerin ana unsurlarından biri yine sınırın açılmasıdır. Bu kapsamda 2022 yılında sınırın üçüncü ülke vatandaşlarına açılması kararı alınmış fakat bu konuda henüz somut bir adım atılmamıştır. Son olarak ise 6 Şubat 2023'de yaşanan Kahramanmaraş depremleri sonrasında Ermenistan'ın gönderdiği yardım araçları 30 senedir kapalı olan Alican/Margara sınır kapısından geçerek Türkiye'ye ulaşmıştır. Bu araştırma, Türkiye-Ermenistan sınırının açılması olasılığının tekrar güçlü bir şekilde gündeme taşınmasıyla, bu konudaki algılarını anlamak amacıyla Kasım 2022 ve Mayıs 2023 arasında sınır bölgesinde yaşayanlarla yürütülmüştür. Kars şehir merkezi, Akyaka sınır kasabası ve Çetindurak sınır köyünde yapılan 15 ve Iğdır'da yapılan 8 derinlemesine görüşme temelinde bölge halkının sınırın açılması konusundaki algıları ve endişeleri araştırılmış ve çatışma dönüşümü perspektifi ile tartışılmıştır. Katılımcıların çoğunun sınırların açılmasına olumlu yaklaştığı ve algılarının şekillenmesinde Azerbaycan ile ilişkiler, bölgenin demografik, ekonomik ve sosyal yapısı ve bölge içi rekabetin öne çıkan unsurlar olduğu gözlemlenmiştir. Bu bağlamda devam etmekte olan resmi görüşmelerin halkın ihtiyaç ve endişeleri de göz önünde bulundurularak, sivil inisiyatiflerle desteklenmesi gerektiği öne sürülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Türkiye, Ermenistan, normalleşme, sınır.

sözlü bildirisi

DÖRDÜNCÜ SANAYİ DEVRİMİ BAĞLAMINDA ÖĞRENMENİN ÖNÜNDEKİ SINIRLAR VE ARTIRILMIŞ GERÇEKLIĞİN SAĞLARLIKLARI

Gökhan ULUSOY*, Özge KANDEMİR**, Celal Murat KANDEMİR***

ÖZ

2010'lu yılların başından itibaren dördüncü sanayi devrimi olarak tanımlanan ölçeği, kapsamı ve karmaşıklığı bakımından, toplumların daha önce edindiği hiçbir deneyime benzemeyen bir değişim süreci yaşanmaktadır. Bu değişim sürecinin itici gücünü teknolojiye üstel bir hızla yaşanan gelişmeler oluşturmaktadır. Bu teknolojilerin başında ise, yüksek işlem gücü ve depolama kapasitesine sahip taşınabilir cihazlar, yapay zeka (AI), robotik, nesnelerin İnterneti (IoT), Sanal Gerçeklik (VR), artırılmış gerçeklik (AR), karma gerçeklik (MR) gibi sürükleyici teknolojiler yer almaktadır. Bu teknolojiler aynı zamanda, 21. yüzyıl becerilerinin kazandırılmasını hedefleyen eğitim sürecini ve öğrenmeyi, sayısal teknolojilerin entegrasyonu ile destekler hale getirmektedir. Sharma (2019)'ya göre yaşanan bu teknolojik dönüşümler, gelişmiş bilgi ve dijital yeteneklere sahip Z kuşağının, öğrenme beklentilerine cevap verebilecek teknolojilerin eğitim ortamlarına dahil edilmesinin önünü açmaktadır. Bu teknolojilerden biri olan sürükleyici teknolojiler, yaygın eğitimin yanı sıra mesleki eğitime yönelik olarak da kullanılmaktadır. Lorenzo & Gallon (2020)'nin deyişiyle, bu teknolojiler farklı alanlarda öğrencilerin şimdi ve gelecekte karşılaştıkları gündelik yaşama ilişkin olası durumları modellemek üzere kullanılmaktadır. Pedagojik bir temelle, geleneksel sınıf senaryolarının ve geleneksel öğrenme deneyimlerinin ötesine geçen eğitim olanakları sağlamaktadır. Bu olanakların; araştırmacılara, eğitimcilere ve öğrencilere öğretme ve öğrenme motivasyonu sağladığı dikkat çekmektedir. Bu teknolojiler, günümüzde geleneksel eğitim ve öğretim süreçlerinde karşılaşılan ve öğrenmenin önünde sınırlar barındıran konulara (bilgiye erişme, bilgiyi anlama-kavrama, yeni bilgiyi üretme-paylaşma, zihinde canlandırma, uzamsal beceriler geliştirme, eğlenerek öğrenme, etkileşimli öğrenme, işbirlikli öğrenme vb.) ilişkin sorunların giderilmesine yönelik araçlar sağlamaktadır. Artırılmış gerçeklik teknolojileri ise, eğitim ve öğretimde bu geniş kapsamı karşılarken, özelleşen olanaklar da sağlamaktadır. Azuma vd. (2001) genel olarak bu teknolojilerin, somut dünya ile sanal nesnelere gerçek dünyada birlikte varmış gibi gösterirken, bu sürecin etkileşimli, gerçek zamanlı ve ilişkisel gerçekleştiğini belirtmektedir. Bu doğrultuda bu teknolojiler bilişsel süreçleri destekleyerek, yeni öğrenme yolları yaratmakta ve öğrenme deneyimini daha ilgi çekici hale getirmektedir. Bu farkındalıkla ele alınan çalışmada artırılmış gerçeklik teknolojilerinin temel bileşenlerinin neler olduğunun ortaya çıkarılması ve bu teknolojilerin, farklı alanlardaki (mühendislik alanlarından sanat-tasarım alanlarına) eğitim ve öğretim süreçlerine yönelik uygulamaları incelenerek değerlendirilmesi amaçlanmaktadır. Bu doğrultuda çalışma kapsamında ulusal ve uluslararası literatür verileri ve uygulama örnekleri doküman analizi yöntemi ile incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: sanayi 4.0, eğitim 4.0, örgün ve yaygın eğitim, sürükleyici teknolojiler, artırılmış gerçeklik.

Kaynakça

Azuma, R., Baillyot, Y., Behringer, R., Feiner, S., Julier, S. & Macintyre, B. (2001). Recent advances in augmented reality. *Computer Graphics and Applications*, 2, 34-47. DOI: 10.1109/38.963459.

Lorenzo Galés, N. & Gallon, R. (2020). *Transcendent learning spaces*. Routledge

Sharma, P. (2019). Digital revolution of education 4.0. *International Journal of Engineering and Advanced Technology*, 9(2), 3558-3564.

* Araştırma Görevlisi, Eskişehir Teknik Üniversitesi, ORCID: 0000-0003-1121-1447, gulusoy@anadolu.edu.tr

** Doçent Doktor, Eskişehir Teknik Üniversitesi, ORCID: 0000-0001-7999-5845, ozgekandemir@eskisehir.edu.tr

*** Doktor Öğretim Üyesi, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, ORCID: 0000-0001-8559-7667, kandemir@ogu.edu.tr

sözlü bildiri

DÜNYADA VE TÜRKİYE'DE PODCAST HABERCİLİĞİ: KARŞILAŞTIRMALI BİR ANALİZ

Gizem UYANIK*

ÖZ

Dijital medya platformları haber üretim, tüketim ve dağıtım şekillerini dönüşüme uğratmaktadır. Gerçekleşen dönüşüm içerisinde veri gazeteciliği, podcast haberciliği, SEO haberciliği, robot gazetecilik, drone gazeteciliği gibi birçok yeni gazetecilik pratiğinin ortaya çıktığı görülmektedir. Gazetecilikte yeni uzmanlık alanlarını oluşturan bu gazetecilik pratikleri, dijital yayıncılık yöntemlerinin yeni örnekleri olarak karşımıza çıkmaktadır. Konu olan gazetecilik yöntemlerinden biri olan podcast haberciliği, haber metnini kullanıcıya aktarırken çeşitli işitsel unsurları kullanan yeni bir gazetecilik pratiğidir. Çalışmanın amacı, giderek yaygın hale gelen podcast haberciliğinin Türkiye'de ve Dünyada yayınlanan haber podcastlerinin yayın sürelerinin, dağıtım platformlarının, yayın sayılarının ve sıklıklarının nasıl değişkenlik gösterdiğini ortaya koymaktır. Çalışmada Türkiye'de üretilen haber podcastleri ile kıyaslanması bakımından haber podcastlerinin dünyada ilk örneklerini sunmaları nedeniyle ABD ve İngiltere'de yayınlanan ve en çok dinlenen dört haber podcasti seçilmiştir. Araştırma kapsamında Medyascope Haber Podcast, Kısa Dalga Gündem Podcast (Türkiye), NPR News Podcast, The Daily News Podcast (ABD) ve BBC Global News Podcast, Today in Focus Podcastleri (İngiltere) seçilerek toplamda 6 haber podcasti incelenmiştir. Araştırmaya konu olan haber podcastlerinin 01.11.2022-30.11.2022 tarihleri arasında bir aylık dönemde yayınladıkları podcastler incelemeye alınmıştır. Toplamda 860 haber podcastinin incelendiği araştırma sonuçlarına göre, İngiltere ve ABD'de yayınlanan haber podcastlerinin Türkiye'de yayınlanan podcastlere kıyasla yayın sayısı, yayın sıklığı bakımından daha ileri de olduğu ve dinlenme platformlarının Türkiye'deki haber podcastlerine göre daha fazla çeşitlilik gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: podcast haberciliği, podcast yayıncılığı, gazetecilik, dijital gazetecilik.

sözlü bildiri

DÜNYAYI TASARIMLA BÜYÜLEMEK: TASARIMIN YÜKSELİŞİNDE TÜKETİM NESNELERİNE ANLATIBİLİMSEL BİR YAKLAŞIM

Serpil KARAASLAN*

ÖZ

Kabaca, büyük ölçüde maddi malların birikimi ve tüketimi tarafından yönetilen toplum olarak tarif edebileceğimiz tüketim toplumunda, muazzam sayıda tüketim nesnelere ile çevrelenmiş durumdayız. Reklamcılık gibi tüketimi teşvik eden araçların da aracılığıyla yaratılan istikrarlı talep ile bu nesnelere her geçen gün yenileri eklenir. Tüketim nesnelere yaşamın her yanına nüfuz eden varlığı kapitalizmin önemli bir zafer kazandığının da göstergesidir. Bununla birlikte, bu zafer başından beri istikrarlı bir varlık göstermemiş, kapitalizm zaman zaman büyüklü küçüklü pek çok krizle karşılaşmış; esasen eşitsizlikçi, sömürücü, kişisizleştirici, tektipleştirici ve kendiliğindenliği yok eden bir sistem olduğuna dair eleştirilerin hedefi olmuştur.

Kapitalizm geç aşamasında dünyayı yeniden büyülemeye yönelik çabaları ile bu eleştirileri ciddiye almış görünmektedir. Geç-kapitalizmde tüketimde deneyimi, eğlenceli içerikleri, kişiselleştirmeye dönük çabaları merkeze alan bir tüketimcilik anlayışının hakimiyeti bunun en belirgin göstergesidir. Bu aşamada estetik de ticari malların, hizmetlerin sunumunda ciddiye alınan bir bileşen olarak piyasanın hizmetine koşulmakta, yine tüketici cephesinde de bir mal veya hizmetin satın alınmasında estetik önemli kriterlerden biri olarak öne çıkmaktadır. Estetik söz konusu olunca, son yıllarda tüketim nesnelere gözetilen en önemli unsurlardan biri tasarımdır. Günümüzde mekândan etkinliklere arabadan kaleme tasarımdan payını almamış çok az hizmet ve nesne vardır.

Nasıl ki reklam metinleri ürün tanıtımının ötesinde hâkim kültürel değerleri üreten ve yaygınlaştıran ideolojik anlatılarsa, geç-kapitalizm ile birlikte bir büyüme kazanan tasarım da yalnızca yüzeysel bir görsel düzenleme olmayıp dönemin ideolojisiyle yakından ilişkilidir. Tasarlanan ürüne tüketicinin algısını kontrol eden sembolik bir değer ve yapılanma kazandırılmaktadır. Bu anlamda gündelik pratiklerimizde yer alan nesnelere onlarla etkileşimlerimizde küçük tekrarlar yoluyla belirli ideolojik değerleri, anlamları iletmekte ve bunları tüketicilerin katılımıyla yeniden üretmektedir. Bununla birlikte, tüketim toplumu tartışmalarında tasarım konusu -en azından reklam ile kıyaslandığında- büyük oranda göz ardı edilmektedir. Eleştirel teorinin çizdiği hattı takip eden bu çalışma da ürün tasarımının hâkim ideolojiyi yaygınlaştırmadaki önemini, anlatıbilimsel bir perspektifle gösterme niyetindedir. Çalışmada öncelikle, tasarım kültürünün büyümesini sağlayan geç-kapitalizmin belirli ekonomik düzenlemelerine ve bunların getirdiği kültürel değişimlere değinilecek, ardından tasarım ve anlatı arasındaki ilişki ele alınmış ve son aşamada da ünlü markaların ürün örnekleri üzerinden tasarım nesnelere, gündelik deneyimlere yön ve anlam veren hâkim ideolojik söylemin uzantıları olarak nasıl işledikleri, hangi kavram ve değerleri ilettikleri ortaya konmaya çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: tasarım, tüketim, reklam, estetik, kapitalizm, anlatı.

* Doktor, Ankara Üniversitesi, ORCID: 0000-0002-5788-7226, serpilcaraaslan@gmail.com

sözlü bildiri

DÜNYAYI TASARLAYAN YÖNTEMLER İLE FÜTÜRİST MİMARLIK

Selcen Nur ERİKCİ ÇELİK*

ÖZ

Bugün mimaride, makine öğreniminden fabrikasyon teknolojilerine, yapay zekadan büyük veriye kadar dijital araçlar her geçen gün daha yaygın ve hızlı bir şekilde gelişmektedir. Teknolojiye olan ilgi, bu araçların mimarlık okullarında, küçük-bağlımsız firmalarda ve uluslararası-şirket uygulamalarında kullanımını hızla genişletmiştir. Tasarım sürecinde yapay zeka kullanan 3d baskı mimarisi modelleri, geleneksel bir proje olarak ne tasarım ne de fabrikasyon için bir tür dijital araç kullanmaz. Dijital her yerde sloganıyla, kullandığımız altyapıdan iletişim kurmak için kullandığımız nesnelere kadar dünyada gezinmemizi sağlamaktadır. Bu temel değişim, mimarlık endüstrisinde kaybolmamıştır. Soomeen Hahm'ın işaret ettiği gibi, "Gelecekte dijital araçlar, insan bedenlerimize daha da yaklaşacak ve dijital bilgilere günlük hayatımızda daha kolay erişmemizi ve kullanmamızı sağlayacak" (ArchDaily). Bu bağlamda, dijital teknolojilerin artan yaygınlığı ve vaatleri, dünyaya ilişkin ortak anlayışımızı mimari bir perspektiften geçirmek için büyük fırsatlardır. Akla getirdiği sorular ise;

- Tasarım modelleri dijital yardımı kapsayıcı tasarım süreçleri midir, değil midir?
- Dijital araçlar, daha sürdürülebilir bir gelecek için teknik sorunları çözebilen yöntemlerden başka bir şey midir?
- Dijital araçlar yalnızca teknik sorunları çözebilecek yöntemler midir, yoksa daha sürdürülebilir bir gelecek için dünyamızı tasarlama, inşa etme ve yaşama biçimimizi değiştirme potansiyellerini tahmin edebilir miyiz?

Bu çalışma, mimaride tasarım ve imalat için dijital araçlardaki yeniliklerin, insanların yapılı çevreyi deneyimleme biçimlerine nasıl katkıda bulunduğunu açıklamayı amaçlamaktadır. Bu, yaklaşımın hiçbir şekilde ölçülemeyen niteliksel değerinin yapılanmasına bağlı olacaktır.

Dijital teknoloji, 20. yüzyılda morfolojik düşüncenin evrimine izin vererek ortaya çıkan, doğrusal olmayan ve kendi kendini organize eden sistemler, uyarıcı ve etmen tabanlı modelleme kavramlarına yeni bir hayat vermiştir. Frank Lloyd Wright gibi bazı mimarlar, doğal davranışı mimari tasarıma entegre etmenin önemini "organik mimari" kavramı aracılığıyla daha fazla dile getirdiler. Bu zihniyet, "morfolojik düşünme" olarak özetlenebilir ve mimarlara, doğanın ilkelerinin tüm mimari tasarım biçimlerini nasıl aşabileceğini düşünmelerini sağladı.

Çalışmada izlenen yöntem dijital araçların yapım teknolojilerini oluşturan modellemeleri ortaya koymayı içermektedir. İklimsel analiz, yapı fonksiyon şema ve gruplamaları ve sonuçta elde edilecek mimari tipolojilerin tablolarla sınıflandırılması amaçlanmaktadır. İzlenen yöntemin genelden özele değin yapıya ve mimariye ilişkin tüm veriyi sistematik bir şekilde işlemesi planlanmıştır. Gelecek çalışmalara girdi oluşturması planlanan bir şablon ortaya çıkarılacaktır. Bu çalışma, mimaride tasarım ve imalat için dijital araçlardaki yeniliklerin, insanların bugün yapılı çevreyi deneyimleme biçimine nasıl katkıda bulunduğunu açıklamayı amaçlamaktadır. 19. yüzyılın sonlarından günümüze kadar, parametrik tasarıma sürekli vurgu yaparak, endüstride dijital düşüncedeki önemli gelişmeleri desteklemektedir. Parametrik tasarım, belirli kurallar dizisinin mimari veya tasarım çıktısını bilgilendirdiği parametreler tarafından yönlendirilen çalışma olarak tanımlanabilir.

Anahtar Kelimeler: dijital mimari, morfolojik tasarım, dijital araç, büyük veri, parametrik tasarım.

SINIR/SIZ: dünya yapmak & ötesi

1. Disiplinlerarası Sanat, Tasarım ve Sosyal Bilimler Uluslararası Sempozyumu

Kaynakça

ArchDaily. (t.y.) Augmented Grounds Landscape Design Installation / Soomeen Hahm Design + Yumi Lee + JaeHeon Jung. https://www.archdaily.com/949961/augmented-grounds-landscape-design-installation-soomeen-hahm-design-plus-yumi-lee-plus-jaeheon-jung?ad_medium=office_landing&ad_name=article

sözlü bildiri

“DÜNYANIN BAMBAŞKA BİR YERİNDE”: DÖNME DOLAP’TAN SINIRLARA BAKMAK

Güzin AĞCA VAROĞLU*, Sabanur YILMAZ**

ÖZ

Çalışma Tülin Kozikoğlu'nun (2020) kaleme aldığı Hüseyin Sönmezay'ın ise resimlemelerini yaptığı Dönme Dolap adlı resimli kitapta işlenen göç hikâyesini göstergeler üzerinden okuma denemesidir. Savaş, göç, ölüm vb. konular çocuk edebiyatında işlenirken dikkat edilmesi gereken zor konular arasında sayılmaktadır (İgit, 2022). Göstergibilimsel analiz nesnesi olarak Dönme Dolap'ın seçilmesinin sebebi kitabın göstergelerin altında farklı çocuklukların ev, kent, sınır pratikleri, göçmenin yolculuğu üzerinden küresel eşitsizlikleri ve sosyal, ekonomik, siyasi sınırları ifade eden anlam katmanlarını sunmasıdır. Çalışmada amaç sözcüklerle ya da resimlemelerle gösterilen anlamı ve sunulan yaşam dünyalarını ortaya çıkarmak ve yorumlamaktır. Göç çalışmalarında göçmenlerin geldikleri ülkedeki deneyimleri, göç yolculukları ve beraberlerinde getirdikleri görmezden gelindiğinde ve göçmen hikâyesi göç edilen ülkeden başlatıldığında bütüncül bakma imkânı ıskalanmaktadır. Ayrıcalıklı refah toplumlarca dünyanın başka bir yerinde savaş, açlık, salgın hastalıklar, afetlerle mücadele eden toplumların olduğu ancak göçmenlerle karşılaşma imkânı bulduklarında dikkatleri çekebilmektedir. Bu karşılaşmalarda da ayrımcı tutumlar ve önyargıların hakim olduğu bir atmosfer içinde göçmenin kendisini, yolculuğunu ifade etmesi güçleşmektedir. Göçmen küresel eşitsizliklerin ürettiği imkânı kısıtlılık ve yerinden edilmenin sebep olduğu sınırlarla mücadele etmektedir. “Sınırsız” bir dünyada yaşamak imkânı kısıtlı bu aktörler için mümkün gözükmemektedir. Çalışmada bu düşünceler ışığında kitapta gösterilen iki farklı deneyimin bize ne anlattığı ve bunun gündelik hayatın mekânsal pratiğinde bedenselleşen makro-mikro ilişkisellikte nasıl yorumlanabileceği sorusundan hareket edilmektedir. Bunu yaparken farklı coğrafyalardaki bu çocuk görüngülerinin hangi imgeler aracılığı ile sunulduğu tespit edilerek küresel eşitsizliklerle çerçevesi çizilen göçmenlik deneyimi (Shubin & Lemke, 2020) tartışılmaktadır. Çocuk coğrafyalarından (James, 1990) yola çıkarak göçü bir kriz ve göçmeni ise “kapımızdaki yabancılar”(Bauman, 2018) olarak gören biz ve onlar ayrışmasına atıf yapılmaktadır. Kitapta iki farklı çocuğun gündelik hayatı, kenti içi ve dışı mekânsallıkları birbirine zıt iki deneyimi görünür kılacak şekilde işlenmiştir. Savaş ve barışın hakim olduğu farklı ortamlardaki iki çocuğun gündelik yaşamı arasındaki uçurum gözler önüne serilmektedir. İki farklı yaşam dünyasının birbirinden sayfalarla ayırmasıyla belirginleşen sınırlar, ortaklaşan imgelerle eleştiriye tabi tutulmuştur. Paralel dünyalarda gösterilen benzer kentsel mekânlardaki (Grimshaw & Mates, 2022) farklı pratikler okuyucuyu göçmeni tanımaya teşvik etmektedir. Bu doğrultuda sınır çizme/aşma pratiğinin 3 farklı boyutu tespit edilmiştir: Ev, kent, karşılaşma mekânları. Dönme dolap da bir karşılaşma mekânıdır ve aynı zamanda her zaman “dünyanın bir yerinde, “haydi” diyerek yola çıkacak” (Kozikoğlu, 2020) birilerinin varlığını ifade eden güçlü bir semboldür.

Anahtar Kelimeler: çocuk coğrafyaları, göç, sınır.

Kaynakça

Bauman, Z. (2018). *Kapımızdaki yabancılar* (E. Barca, Çev.). Ayrıntı Yayınları.

Grimshaw, L., Mates, L. (2022). ‘It’s part of our community, where we live’: Urban heritage and children’s sense of place. *Urban Studies*, 59(7), 1334-1352.

* Doktor Öğretim Üyesi, Türk-Alman Üniversitesi, ORCID: 0000-0003-3770-1268, guzin.agca@tau.edu.tr

** Doktor Öğretim Görevlisi, Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi, ORCID: 0000-0003-2843-8584, sabanur.yilmaz@bilecik.edu.tr

SINIR/SIZ: dünya yapmak & ötesi

1. Disiplinlerarası Sanat, Tasarım ve Sosyal Bilimler Uluslararası Sempozyumu

Igit, A. (2022). Savaşa maruz kalanları konu edinen resimli kitapların görsel göstergebilimsel yöntem aracılığıyla çözümlenmesi: Dönme Dolap örneği. *MSGSÜ Sosyal Bilimler*, 2(26), 495-517.

James, S. (1990). Is there a 'place' for children in Geography?, *Area*, 278-283.

sözlü bildiri

EKSPRESYONİZM AKIMI BAĞLAMINDA TOPLUMCU GERÇEKÇİ SANAT ANLAYIŞI İLE NEŞ'E ERDOK

Gülnur BİRGÜL*

ÖZ

Sanat hem estetik değerlerin ifadesi hem de duyguların ve düşüncelerin ifadesi için kullanılan bir araçtır. İnsanların duygu, düşünce ve hayal gücünü ifade etmesine ve paylaşmasına olanak tanımaktadır. Aynı zamanda sanat, toplumsal sorunları ele almak için de kullanılmakta ve izleyici ile eser arasında duygusal bir bağ kurulmasına yardımcı olmaktadır. Ekspresyonizm akımı 20. yüzyılın başlarında empresyonist akıma tepki olarak ortaya çıkmıştır. Bu akımın temel özellikleri arasında, duygusal ifadeye ve iç dünyanın yansıtılmasına verilen önem, renklerin yoğun kullanımı ve biçimlerin çarpıtılması yer alır. Toplumda aradığı huzuru bulamayan sanatçılar, dış dünyadan kaçıp kendi iç dünyasının düşünce ve düşleriyle onu değiştirmeye çabalamışlardır ve bunları cesur, abartılı tasvirlerle ifade etmeyi kendilerine amaç edinmişlerdir. Bu bağlamda ekspresyonist sanatçıların temel amacı kişisel deneyimlerin ve toplumsal sorunların eleştirisini sanatsal ifade özgürlüğü içinde sınır tanımayan bir yaklaşımla ele almaktır. Toplumcu gerçekçi sanat ise 20. yüzyılın ortalarında ortaya çıkan bir sanatsal akımdır. Bu akım, sanatsal değerlerin yanı sıra insanların yaşamını, sorunlarını doğal ve samimi bir şekilde göstermeyi amaçlar. Toplumcu gerçekçi resim sanatı, sosyal adaletsizlikleri, ekonomik eşitsizlikleri ve diğer toplumsal sorunları ele alarak, insanların dikkatini bu konulara çekmeyi hedefler. Bu anlayış, sanatın sosyal rolünü ve fonksiyonunu vurgular. Bu çalışmanın amacı, özgün ve modern bir sanat anlayışına sahip olan, çağdaş Türk figüratif resim geleneğinin günümüzdeki temsilcilerinden ressam Neşe Erdok'un ekspresyonizm akımı bağlamında sanat eserlerini incelemektir. Çalışmada, öncelikle ekspresyonizm, toplumcu gerçekçi sanat anlayışının özellikleri ve Neşe Erdok'un sanat anlayışı üzerinde durulmuştur. Aynı zamanda Neşe Erdok'un yaşam öyküsü, sanat anlayışı ele alınmış, eserlerindeki içeriklerin ve plastik unsurların değerlendirilmesi hedeflenmiştir. Çalışmanın bulgularına bakıldığında Erdok'un eserleri, ekspresyonist tarzın özelliklerini taşımaktadır. Ayrıca, sanatçının eserlerinde insan figürleri yoğun duygu yükü taşımakta olup, izleyiciyi de derinden etkilemektedir. Bu nedenle, Erdok'un sanatı, ekspresyonist anlayışın yansımalarını taşıyan bir tarz olarak değerlendirilebilir.

Anahtar Kelimeler: Neşe Erdok, ekspresyonizm, toplumcu gerçekçi sanat.

FİZİKSELDEN SANALA, SANALDAN FİZİKSELE BUHARLAŞAN SINIRLAR: POP-UP MAĞAZALAR

Eliz MUTLU*, Özge KANDEMİR**

ÖZ

Günümüzde mekân, ürünü olduğu toplumsal yapıyla birlikte hızlı bir değişim süreci geçirmektedir. Bu süreç onu üretimi, dağıtım, yönetimi, tüketimi ile kapitalist dünya sisteminin bir diğer ifadeyle de "meta dünyası"nın ayrılmaz bir parçası haline getirmektedir. Lefebvre'nin ifadesiyle bu meta dünyası, kendi başına var olamamaktadır. Var olması için ona bir emek gerekmektedir. Meta, üretici bir faaliyetin sonucudur. Her meta bir üründür. Yine bu sıfatla, kavramın somutlaşması için bir mekânsallaşma gerekir. Metaya da mekân gerekmektedir (Lefebvre, 2014). Bu dünya sistemi, "yeni bir mekân", bir diğer ifadeyle de "kendi mekânını" üreterek bu gereksinimi karşılar gözükmektedir. Ayırt edici karakteristik özelliklere sahip bu yeni mekânın ise genel olarak "Pop-up" kavramıyla ilişkilendirildiği dikkat çekmektedir. Pop-up kavramı, aniden veya beklenmedik bir şekilde belirme, meydana gelme ve görünürden kaybolma anlamında kullanılmaktadır. Bu kavram, Warnaby'nin de ifadesiyle temelde her türlü geçici olayla eş anlamlı tutulur hele gelmiştir (Warnaby, 2019). Pop-up mekânlar ise geçicilik, esneklik ve plastisite özellikleriyle öne çıkmaktadır. Bu mekânların deneysel yapıları, birbirinden farklı sınırsız olasılıklar barındırmaktadır. Bu mekânlar temelde, tüketim alışkanlıklarına yönelik değişen ihtiyaç, beklenti ve taleplerin karşılanmasında başvurulan stratejik bir yaklaşımın somut ürünleridir. Bu stratejinin en görünür mekânsal uygulamalarını ise Pop-up mağazalar oluşturmaktadır. Pomodoro'nun deyimleriyle yaratıcı, yenilikçi ve beklenmedik konumu, varoluş zamanı belirlenebilen görünürlüğü, heyecan verici etkinlikleri, akılda kalıcılığı ve ilgi çekici özellikleri, satışa sunulan ürünlerin benzersiz yapıları bu mağazaları birer Pop-up mağaza haline getirmektedir (Pomodoro, 2013). Bu mağazalar temelde, müşteri-marka arasındaki iletişimi, yarattığı deneyim ortamı aracılığıyla desteklemeyi hedeflemektedir. Bu mekânlar tüketicilerin yeni deneyimler elde etme arzusunu karşılar, kullanıcıya eğlenceli, sürprizli, keşif odaklı duyu ve bilişsel uyarımlar oluşturmaktadır (Niehm vd., 2006). Esnekliği, çevrimiçi-çevrimdışı ortamlara entegre edilebilirliği, deneyselliği, kullanıcıya yeni ve benzersiz fiziksel-sosyal katılım olanakları sunması nedeniyle de küresel ölçekte giderek yaygınlaşır hale gelmektedir. Ele alınan çalışma Pop-up mağazaların bu ve benzeri özelliklerini, fizikselde sanala, sanaldan fiziksele sınırların buharlaştığı uygulama örnekleri üzerinden ortaya koymayı amaçlamaktadır. Bu doğrultuda çalışma kapsamında elde edilen literatür verileri doküman analizi yöntemi ile incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: pop-up, pop-up mağaza, mekân tasarımı, mekânsal deneyim, kullanıcı deneyimi.

Kaynakça

Lefebvre, H. (2014) *Mekânın üretimi*. (I Ergüden, Çev). Sel Yayıncılık.

Johnson, A., Carlsson J. & Larsson, R. (2020). *The pop(up)ular brand experience* [Unpublished bachelor thesis]. Jönköping University.

Niehm, L., Fiore, A. M., Fiore, A., Jeong, M. & Kim, H. J. (2006). Pop-up retail's acceptability as an innovative business strategy and enhancer of the consumer shopping experience. *Journal of Shopping Center Research*, 13(2), 1-30.

Warnaby, G., Shi, C. (2018). *Pop-up retailing: Managerial and strategic perspectives*. Springer International Publishing.

* Araştırma Görevlisi, İstanbul Gelişim Üniversitesi, ORCID: 0000-0002-5155-1617, elmutlu@gelisim.edu.tr

** Doçent, Eskişehir Teknik Üniversitesi, ORCID: 0000-0001-7999-5845, ozgekandemir@eskisehir.edu.tr

sözlü bildiri

GAZETECİ NASIL OLMALI? İDEAL GAZETECİLİĞE FİMLER ÜZERİNDEN BAKMAK

Elif KÜTÜKOĞLU*

ÖZ

Gazetecilik oldukça eskiye dayanan, köklü, belli temelleri ve kuralları olan bir meslektir. Geçmişten günümüzdeki gelişimine bakıldığı zaman büyüme ve yapılması güç bir meslek dalı olarak karşımıza çıkar. Bu mesleği yapabilmek için bazı özelliklere sahip olmak ve bu bilinçle hareket etmek gerekir. İyi haber yazmak, doğru soru sormak ve gerekli teknik donanımına sahip olmak gibi profesyonelliğin yanı sıra kişilik özellikleri olarak da gazeteciliğe uygun olmak önemli bir konudur. Günümüzdeki gazetecilik sektöründe gerek televizyon kanallarında gerekse gazete ve dergilerde işini tutkuyla yapan gazetecilerin varlığı elbette mümkündür. Ancak kuramsal nitelikte bize sunulan ve var olması gereken gazeteci imajına çoğunlukla filmlerde rastlarız. Doğru bilgiye ulaşmak için çeşitli kaynaklara erişmeye çalışan, kesinliğinden emin olmadan hiçbir bilgiyi paylaşmayan ve mesleğinin yaşam tarzı olduğu gazeteciler ile filmlerde sık sık karşılaşırız. İşlerini tutkuyla, büyük bir istekle ve hiçbir zaman sıkılmadan yaptıklarını görürüz.

Bu çalışmanın amacı da gazetecilik mesleğini filmler üzerinden örnekler ile değerlendirmektir. Bu nedenle çalışmanın örneğini araştırmacı gazetecilik türünün örneğini oluşturan, 2015 yapımı ödüllü *Spotlight* filmi ve özellikle savaş gazeteciliğinden hareketle basın özgürlüğüne vurgu yapan 2017 yapımı *The Post* filmi oluşturur. Bahsi geçen filmler doğrudan gazetecilik mesleğini ve gazeteci kimliğini anlattığı için örneklem olarak seçilmiştir. Gazeteci kimliği ve gazetecilerin sahip olması gereken özellikler nitel içerik analizi ile değerlendirilmiştir. Çalışmada ideal gazetecinin sahip olması gereken özelliklerden bahsedilmiş, her iki filmin de konusuna ve elde ettiği başarılarına değinilmiştir. Bu çerçeveden hareketle iki film merkezinde değerlendirmeler yapılmıştır. Çalışmanın sonucunda filmlerde yer alan gazeteci olan karakterlerin konuyu en ince ayrıntısına kadar araştırdığı, olay ile ilgili iddiaları destekleyen her türlü kanıt olacak belgeleri buldukları, doğru haberçilik yapmak adına uykusuz kaldıkları ve resmi belgeler ile emin olmadan haberi okuyucuya sunmadıklarına ulaşılmıştır. Tüm bu özellikler ve sonuçlar *Spotlight* ve *The Post* filmlerinde yer alan gazetecilerin ideal gazetecilik özellikleri gösterdikleri, bu noktada özellikle gazetecilik bölümü öğrencilerine örnek olacakları söylenebilir. Bu değerlendirmeler noktasında örnek teşkil etmesi bakımından hem *Spotlight* hem de *The Post* filmleri derslerde izletilebilir niteliktedir.

Anahtar Kelimeler: gazetecilik, araştırmacı gazetecilik, gazete kimliği, *Spotlight*, *The Post*.

sözlü bildiri

GERÇEK ZAMANIN ÖTESİNDE: ANİMASYONDAKİ ZAMANLAMA KURALI SINIRSIZ DÜNYALAR YARATABİLİR

Vedat GÜNTAY*

ÖZ

Animasyon çoğu zaman sanatçıların gerçek dünyanın sınırlarının ötesine geçerek, fantastik dünyalar yaratmalarına izin veren ayrıcalıklı bir araç olarak tanımlanmaktadır. Animasyon, bu tanımları itibarıyla nesnelere hareketlerle yaratmak ve karakterlere hayat vermek için büyük ölçüde zaman kavramını kullanmaktadır. Animasyon sanatçıları, zamanlama kuralını kullanarak fantastik nesnelere ve karakterlere inandırıcı bir şekilde hareket verebilirler. Nesne ve karakterlerin gerçeğe dayalı olduklarını ağırlık, yerçekimi ve hız duygusuyla izleyicilere hissettirebilirler. Hatta animasyonda zamanlama kuralı gerçekliğin ötesine geçerek, fizik yasaları tarafından sınırlanan dünyayı, sınırsız bir dünya olarak görebilme imkanı sunabilmektedir. Bugün animasyonun on iki ilkesi olarak tanımlanan geleneksel kurallar, endüstride kökleşmiş ve genellikle ikna edici hareket yaratmanın tek yolu olarak görülmektedir. Disney animasyon sanatçıları tarafından 1930'larda inşa edilen on iki animasyon ilkesi, yine iki Disney animasyon sanatçısı Frank Thomas ve Ollie Johnston tarafından 1981 tarihinde *Hayatın İllüzyonu* (The Illusion of Life) adlı kitapla geliştirilerek belgelenmiştir. Animasyondaki hareketlerin temel ilkelerini özetleyen bu kitapta, nesnelere hareket ettikçe şekil ve boyut değiştirmesi gerektiği fikri (squash ve stretch), zamanlama ve boşluk (ağırlık ve yerçekimi hissi yaratmak için bir animasyonun zamanlamasının dikkatli bir şekilde manipüle edilmesi) ve beklenti oluşturma (bir nesnenin ana hareketinden önce aksi yönde hareket etmesi gerektiği fikri) gibi kuralları içermektedir. Animasyon ilkeleri o zamandan beri çizgi film yapımlarında eylemleri oluşturmanın standart bir parçası haline gelmiştir. Birçok animasyon filminde ve televizyon yapımında kullanılan bu kurallar, video oyunlarından, bilgisayar tarafından oluşturulan animasyonlara kadar, dijital medya ortamlarında kullanılmaktadır. Disney'in on iki animasyon kuralının, sektördeki başarılı yapımlardan örneklerle inceleneceği bu çalışmada, animasyondaki zamanlama kuralı kavramı ve bu kavramın gerçek zamanın ötesinde var olan bir dünya yaratmak için nasıl aşılabileceğinin araştırılması amaçlanmaktadır. Örneğin, zamanlama, karakterlerin, nesnelere ve arka planların hareketlerini senkronize etmek için kullanılabilir. Ağır çekim olarak tasarlanan animasyon ağırlıksızlık ve özgürlük hissi yaratabilirken, hızlandırılmış bir animasyon, zamanın geçişini yüksek oranda hızlandırabilir ve karmaşık süreçleri birkaç saniye içerisinde sıkıştırıp izleyiciye sunabilmektedir. Bu ve benzeri örneklerle animasyonda zaman kavramı, geleneksel zamanlama kuralının ötesine geçerek, sanatçıların fiziksel dünyanın kısıtlamalarına bağlı olmayan zamanlamayı nasıl kullandıkları aktarılmıştır.

Anahtar Kelimeler: animasyon, animasyonda zamanlama, zaman manipülasyonu, zaman algısı, doğrusal olmayan anlatım.

* Doktor Öğretim Üyesi, Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, ORCID: 0000-0003-1982-5910, vedatguntay@gmail.com

sözlü bildiri

GÖRSEL ZEKANIN SANAT VE TASARIMLA SINIRSIZ ETKİLEŞİMİ

Merva KELEKÇİ OLGUN*

ÖZ

İnsan var olduğu süre içinde farklı öğrenme yollarını keşfederek dünyada varlığını sürdürür. Kimi öğrenme yöntemleri sonradan kazandırılrsa da, doğal yollar ile öğrenme ve keşfetme insanın, ortaya yeni bir şeyler çıkarmasını sağlar. Sanatın işlevselliği ve sanat yolu öğrenme de görsel öğrenme duyusunu harekete geçirip gözlemleyerek öğrenmeyi bilişsel hale getirmektedir. İnsanın deneyim kazanarak yeni biçimler oluşturması imge ve imgelemede yeni yorumlar getirmeye yarar sağlamaktadır. Böylece sanat, gerçekliğin sınırlarını aşarak yeni görsel görüntülerin oluşumunda hayal gücünü ön plana çıkarmaktadır. Görsel oluşumların hayal gücüyle desteklenerek tasarlanmasında, yapıcı keşiflerin rasyonel sınırların ortadan kaldırılarak serbest kalmasına olanak tanımaktadır. Kişi, hayal gücünün sayesinde görsel bir görüntü yaratmak için farklı yollar deneyimleyip, keşfetmeyi öğrenir. Bir görseli manipüle edebilme ve yeni bir görünüm kazandırmak için nesneyi hayal gücüyle tanımlayarak tasarlayabilmektedir. Görsel zekanın tasarıma olan etkisi kültürel değerler ile statik bir bağlantı içinde ilerlediğinden duyarlar ile elde edilen bilgiler dokunsal, işitsel, görsel, koku bağlamında bütünlük olarak ilişkilendirilebilir. Sonuç olarak görselin imgesel oluşumunun hazırlanabilmesi için nesnenin kavranarak algılanması yoluyla elde edilen bilgi, görsel deneyim perspektifine yansıtılmaktadır. Tasarımın imgesel oluşumunda zihinde bir yapılandırma hazırlanarak figür aslında zihinsel olarak manipüle edilmektedir. Bu durum sonucunda görmek, görme duyusunun gözlemlemek olduğunu kişinin, gördüğünü incelediğini ve akılda kalıcılığını sağladığını aktarmaktadır. Bu durumda herhangi bir görüntüyü başarılı bir biçimde imgelemek hayal gücünün görsel zeka becerisi ile doğrudan bağlantılı olduğunu aktarmaktadır. Zaman geçtikçe teknolojinin hayatımıza entegre oluşu birden fazla alanı etkilediği gibi sanat ve tasarım alanını da doğrudan etkilemiştir. Son yıllarda ilgi görmeye başlayan yenilikçi uygulamaların insan zekası gerektiren işlerin görevlerini yerine getiren bilgisayar sistemlerinin geliştirilmesi uygulamalar içinde kullanılması yenilikçi görsel tasarımlar oluşmasını sağlamıştır. Reklam alanında da markaların tüketicilerinin dikkatini çekmek için hazırladığı sanal artırılmış gerçeklik uygulamaları pazarlamada da önemli rol oynamaktadır. Bu araştırmada yenilikçi görsel tasarımın tüketici davranışını etkileyen ve onlarla etkileşim kurma biçimini değiştirerek hayatı kolaylaştıran teknolojilerin sınırsız etkileşimi araştırılmıştır.

Sonuç olarak, sanat ve tasarımın görsel zeka becerilerini kullanarak duygusal ve estetik bir etki yaratmak için farklı tasarım öğelerini bir araya getirerek hazırlanmış olduğu etkileşimli alanların deneyimi incelenmiş olup bu deneyimi yaşayanlar üzerinde artırılmış gerçeklik uygulaması için sorular geliştirilmiştir. Görsel zekanın sanat ve tasarımla olan sınırsız etkileşimi ve gelişimine nasıl katkı sağladığı incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: görsel zeka, sanat ve tasarım, artırılmış gerçeklik, teknoloji ve sanat entegrasyonu.

sözlü bildiri

GÜNÜMÜZ SANATINDA EKOLOJİK KİRLİLİK İMGESİ

Fergana KOCADORU ÖZGÖR*

ÖZ

Ekolojik kirlilik, insan kaynaklı bir kirlilik türüdür. Doğada ekolojik dengenin bozulmasının önemli bir rolünü insanların dünya üzerinde bilinçsizce tüketimi sebep olmaktadır. Bu tüketim başta insanlık olmak üzere tüm habitata zarar vermektedir. Sanayi dönemine kadar kentler, tarım temelli olmuştur. Tarım temelli bu kentlerde doğal atıklar harici zararlı bir atık kavramı karşımıza çıkmamaktadır. Sanayi devriminden itibaren insanlık ilk defa sanayi kaynaklı zararlı atıklarla tanışmıştır. Bu durum insanlık için kötü bir kırılma noktası olmuştur. Artan fabrikaların yarattığı kötü hava ve kirlilik 19. yüzyıl şehirlerini olumsuz etkilemiş ve içindeki bireylere kötü yaşam koşulları sunmuştur. Bu dönemde çoğu insan ruhen ve bedenen hasta olmuştur. Ekolojik kirliliğin resimsel ilk etkileri, 19. yüzyıl realist ressamlarında net olarak gözükmemektedir (Honoré Daumier, Adolph Menzer). Bu resimlerde kirliliğin insanlık ve yaşam alanları karşımıza çıkmaktadır. 20. yüzyılda ise karşımıza savaş kaynaklı bir ekolojik yıkım çıkmaktadır. İkinci Dünya Savaşı ile yerle bir olan şehirler adeta birer harabeye dönmüşlerdir. Bu savaş alanlarında ekolojik çevre de tıpkı insanlık gibi zarar görmüştür. Savaşın yarattığı yıkım sanatçıların yaşadığı çevreye ve doğaya daha farklı bakmasını sağlamıştır. Örneğin Carl Hofer'in yıkıntılar içindeki resmi dönemin Avrupa kentlerinin bir durumudur. Anselm Kiefer'in yanan tarla betimlemeleri savaş sonrası doğanın trajik bir özetidir. 21. yüzyıla geldiğimizde ise ekolojik kirlilik artık güncel bir sorunsal haline gelmiştir. İklim değişikliğinin yıkıcı etkileri, bilinçsiz tüketim ve kentleşme ile artmıştır. Güncel sanatçılar farklı disiplinlerden bu konuyu ele almışlardır. Örneğin Andreas Gursky'in fotoğrafları (Bangkok) bize insan kaynaklı çevre kirliliğine dair bir örnek oluşturmaktadır. Tomas Sanchez'in yağlıboya çöplük tasviri, insanlığın bencilce tüketiminin çevreye verdiği zararı net olarak göstermektedir. Ekolojik kirlilik tasvirleri sanayi devriminden günümüze kadar uzanan süreçte farklı biçimlerde gösterilse de temeli insan kaynaklı olmuştur. Sanatçılar için de bu durum, geçmişten günümüze uzanan bir sorunsal haline gelmiştir. Çalışmada kaynak tarama yöntemi kullanılıp, kronolojik şekilde dönemler ele alınmıştır.

Anahtar Kelimeler: ekolojik kirlilik, sanayi, resim, doğa.

sözlü bildiri

IRKÇILIK VE “ÖTEKİ” KAVRAMININ KARŞISINDA SANATIN ROLÜ

Banu Burçin YILDIRIM*

ÖZ

İrk kavramı, bilimsel olarak dayanağı olmayan, toplumların oluşturduğu bir konsensüs olarak kabul edilmektedir. Ancak toplumları etkileyecek boyutlara gelmesi ve günümüzde halihazırda sorun oluşunun temelleri 17. yüzyıla kadar uzanmaktadır. İrk kavramının ilk yaratıcı olmasa da Aydınlanma Çağ'ında ırkların oluşumunu inşa eden en önemli isim Kant olmuştur. Tıpkı Kant gibi, F. Bernier, C. Linneaus, G. Buffon, I. Kant, F. Bluemanch ve F. Hegel gibi önemli düşünürler de ırk kavramı üzerine açıklamalar yapmıştır. En belirgin ayrımın ten rengi üzerinden yapıldığı, deri rengi, kafatası şekli gibi biyolojik özelliklerine göre insanları sınıflandırma ırkçılık kavramını da peşi sıra getirmiştir. Bernasconi'nin “ırk olmadan ırkçılık olmaz” ifadesi de ırk kavramının toplumları büyük açmazlara sürüklediğini düşündürmektedir. Özellikle çağdaş sanatla birlikte, 1960 sonrası ırkçılık ve ötekileştirme sorunsalı çokça ele alınmıştır. Günümüzde ırkçılık, ötekileştirme, ön yargıya bağlı olarak yaşanan şiddet örnekleri toplumları karşı karşıya getirmektedir.

Sanat insanlık tarihi boyunca bir propaganda aracı olarak kullanılmıştır. İlk çağlarda otoriteye hizmet eden, savaşları birer kahramanlık olarak betimleyen sanatçı özellikle Aydınlanma Çağı ile toplumları bilinçlendirme yönünde çalışmalar yapmaya başlamıştır. Sanatın duygulara hitap etmesi, soru sordurması ve etkisinin sürekliliği güçlü bir araç olmasını sağlamaktadır. 1960'lı yıllardan itibaren çağdaş sanat, toplumsal sorunlara dikkat çekmeyi hedeflemektedir. İrkçilik, etnik köken, cinsel yönelim, insan hakları konularını sanata dahil eden sanatçılar farklı ifade yöntemleriyle bireylere ulaşmayı amaçlamaktadır. Teknolojinin gelişimi sanata malzeme, yöntem olarak yenilikler getirmiştir. Ancak, sanatın biricikliğinden sıyrılıp, galeriden sokağa çıkması bireylere hatta toplumlara ulaşma konusunda önemli bir adım olmuştur. Bu çalışmada ırkçılığa ve ötekileştirmeye karşı toplumları bilinçlendirme yönünde üretim yapan sanatçılar ve etkili eserler incelenmiştir. Sanatçının egosundan sıyrılarak, empati ve karşıt duruşunu ortaya koyduğu görülmektedir. Multidisipliner ve kolektif çalışmaların artmasının yanı sıra, eğitimin bir parçası haline gelen aktivist sanatın önemine dikkat çekilmiştir.

Anahtar Kelimeler: ırkçılık, toplumsal sanat, aktivizm, ötekileştirme, sanat eğitimi.



İÇ MEKANIN DİJİTAL AYAK İZLERİ: MODERNİZM KAPSAMINDA İÇ MEKANSAL DİNAMİKLER-DİJİTALLER

Selcen Nur ERİKCİ ÇELİK*

ÖZ

Modernizm bir çağdaşlaşma akımı olarak ele alındığında içinde birçok anlatı ve yaşam biçimini barındırmaktadır. Kapsamı oldukça geniş, birbiri ile çelişen ve birbiri içerisine geçen kavram karmaşası olarak da değerlendirilebilir. Temelinde her şeyin sorgulanmasını savunan bu yaklaşım, insanlık için açıklanması zor yenilik ve değişikliklerin kalıcılığını sağlamayı amaçlamaktadır.

Karşıt bir hareket ve sorgulama tavrı sanatın her alanında olduğu gibi mimari eserler ve iç mekan ilişkisinde de kendine yer bulmuştur. Tarihsel süreç içerisinde iç mekanı şekillendiren tüm prensiplerin modernizme ve onun etkilerine uyarlanması söz konusudur. Sürekli değişen, akan (her anlamda) ve dönüşen insanlık, değişkenlere bağlı bir kurgu meydana getirmiştir. Yaşamın felsefesini "eylem"e dayandıran Thoreau (2020) esneklik ve uyumun birlikteliğinin yaşama ışık tutacağından söz etmektedir. İç mekan tasarımı, birçok akım ve biçim-geometri ilişkisi açısından prensipler noktalarında değişim göstermiştir. Ancak en belirgin değişim-dönüşüm paradigmasının, mekana ait tasarım ve analizlerin simüle edilmesi ile olduğu söylenebilir. *Simülasyon* kelimesi *benzetim* anlamını taşımakta ve tasarımcılara hayal ettikleri mekansal öğeleri tümüyle değerlendirme imkanı tanımaktadır. Özgür düşünceyi temel alan yaklaşım, iç mekan tasarımına da etki etmiştir. Bilgisayar destekli tasarım modelleme ve görselleştirme çalışmaları tam da bu aşamada devreye girmektedir. Laiserin, görüntüleri, verileri ve canlı eylemi iletmek için teknolojilerle birleşen bilgisayar destekli tasarım (CAD) ve görselleştirmedeki gelişmelerin günümüzde sanal çalışmaları mümkün kıldığını belirtmiştir. Tam da bu savdan hareketle cevaplanması gereken bazı sorularla karşı karşıya kalınmaktadır (Laiserin, 2022). Şöyle ki;

- Sanal çalışmalar, mekanların modernite prensiplerine sağlıklı olarak yaklaşabilmekte midir?
- İç mekanların modernizm unsurları ile bezenmesi aslında teknolojiye, dijitale daha fazla yaklaşan mekanik organizmaların yansımalarını mı bir araya getirmektedir?
- Doğal yaşam kurgularını barındıran mekanlar ve mekan toplulukları aslında farklı düzlemlerde (gerçek- sanal) farklı algılar mı oluşturmaktadır?
- Elde edilen son ürün (mekansal analizler – iç mekan tasarımları) işlev/estetik uyumunu gözeterek mi ilerlemektedir?
- Dijital ayak izlerinden oluşturulan iç mekanlar, daha *Modern*, daha planlı mekanlar olarak mı gerçekliklerine erişmektedirler?

Çalışmada yukarıda yer alan sorulara net cevaplar verilmesi amaçlanmaktadır. Bu cevapların eldesinde kullanılacak yöntem ise iç mekan simülasyon programlarının detaylı bir şablona yerleştirilmesiyle gerçekleştirilecektir. *Modern mekanlarda* günümüzde dijital unsurların sınırsızlığı ve özgürlüğü anlamını taşımaktadır. Bu özgürlük alanı, hem tasarımcıya sınırları belli belirsiz bir alan sunmakta, hem de kullanıcıya (deneyimleyen) hissettirdikleriyle mekânın dinamiklerini algılamada geniş düzlemler vermektedir. Bu aslında idealler, güzellikler, modernleşme adımları vb. açılardan kulağa hoş gelse de, sınırların belirsizliği algıyı da belirsizleştirme tehlikesine yol açabilmektedir. Mekansal dinamiklerin algılanması ise insanlık tarihindeki tüm evrimsel süreçlere ve son yüzyıllarda hızla gelişen dijital dönüşümün incelenmesiyle bir nebze açıklanabilecektir.

Anahtar Kelimeler: dijital ayak izi, modernizm, dönüşüm, iç mekân tasarımı, simülasyon (benzetim).

* Doktor Öğretim Üyesi, Beykoz Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, ORCID: 0000-0002-9862-529X, selcennurerikicelik@beykoz.edu.tr

BORDER/LESS: beyond worlding & worldmaking

1st International Interdisciplinary Art, Design and Social Sciences Symposium

Kaynakça

Laiserin, J. (2002). From atelier to e-telier: Virtual design studios. *Architectural Record*, 190(1), 141-142.

Thoreau, H. D. (2020). Dođal yařam ve bařkaldırı-sivil itaatsizlik makalesi ve Walden Gölü. *Kaknüs Yayınları*.

sözlü bildiri

İKLİM AKTİVİZMİ ÜZERİNE NİTEL BİR ARAŞTIRMA: “FRIDAYS FOR FUTURE HAREKETİ”

Sevil BEKTAŞ DURMUŞ*

ÖZ

Küresel ısınmanın sonucu olarak karşımıza çıkan iklim değişiklikleri ve bu değişikliklere bağlı yaşanan doğal felaketler, iklim krizi konusunu gündeme taşımıştır. Çevre kirliliğinin ve bunun yarattığı ekolojik değişimlerin son yıllarda daha fazla gündeme gelmesinin sebebi ise insanların bilinçlenmesi ve çevreye verilen zararın artık geri dönüşü olmayan noktalara gelmesidir. Dünyanın karşı karşıya kaldığı iklim krizinin etkilerinden zarar görmemesi için gerekli tedbirlerin alınmasını ve bu konuda yasal düzenlemeler yapılmasını talep eden aktivistlerin oluşturduğu Fridays For Future hareketi, “İklim Grevi” olarak bilinen gösterilere katılmak için cuma derslerini atlayan okul öğrencilerinin uluslararası bir hareketidir.

Bu çalışma, iklim değişimlerine dikkat çekerek farkındalık oluşturmayı amaçlayan genç aktivist bireylerin örgütlenme gücünü ve küresel çapta iklim tartışmalarının nasıl dönüştüğünü anlamayı amaçlamaktadır. Bu bağlamda, İsveç'te Greta Thunberg tarafından başlatılan, iklim adaleti için mücadele eden “Fridays for Future” adlı oluşum incelenmiştir. Fridays For Future hareketinin resmi Twitter ve Instagram hesaplarının “3 Mart 2023 Küresel İklim Grevi” sürecindeki paylaşımları içerik analizi yöntemi ile irdelenmiştir. Bu çalışmada nicel ve nitel içerik analizleri birbirini tümleyecek şekilde uygulanmıştır. Nicel veriler belli temalara göre kategorize edilerek tablolara dönüştürülmüştür. Bu hareketle, gençler tarafından iklim sorunlarının sahiplenilmesiyle, yeni neslin gelecek kaygısı taşımayan bir yarın hayalini birlikte şekillendirme isteğinin arttığı görülmektedir.

Anahtar Kelimeler: iklim krizi, iklim aktivizmi, Fridays For Future Hareketi, iklim aktivistleri.

* Doktor Öğretim Üyesi, İstanbul Yeni Yüzyıl Üniversitesi, ORCID: 0000-0003-1211-6310, bektassevil@gmail.com

sözlü bildiri

İNSAN MERKEZLİ TASARIM EKSENİNDE UX/UI VE YAPAY ZEKA İŞBİRLİĞİ

Ceren ÇALIŞKAN*

ÖZ

Günümüzde sanal-artırılmış-karma gerçeklikler, nesnelerin interneti (IoT), yapay zeka gibi teknolojik gelişmeler ihtiyaçlarımızı ve kullanım alışkanlıklarımızı yeniden belirlemekte, iletişim ve ilişki biçimlerimizi değiştirmektedir. Yapay zeka teknolojisi varlığını neredeyse tüm alanlarda her geçen gün daha da hissettirirken, tasarım dünyası ile de yakın bir bağ kurmaktadır. Yapay zeka; logo, ambalaj tasarımı, üç boyutlu tasarımlar gibi tasarımın farklı disiplinlerine dokunarak tasarımcılara sınırsız alternatifler sunmaktadır. Dijitalleşme çağının tasarım dallarından biri olan ve “İnsan Merkezli Tasarım” odağına koyan UX/UI (User Experience/User Interface Design) olarak adlandırılan “Kullanıcı Deneyimi ve Arayüz Tasarımı” da yapay zekayla birlikte daha da dinamik bir disipline dönüşmüştür. UX/UI ve yapay zeka teknolojisi birbiriyle iç içe geçerek, tasarımın çok daha pratik, hızlı, bütünsel ve farklı çözümlerini deneyimlememize olanak tanımaktadır. Chat GPT, Midjourney, Galileo AI gibi araçlarla kullanıcı deneyimi yazarlığı, kullanıcı testi soruları, imaj oluşturma ve arayüz tasarımı gibi çok çeşitli alanlarda içerik oluşturulabilmektedir. Ayrıca web ve mobil tabanlı ürünlerde tasarım sistemleri, prototipleme ve kullanıcı testlerinde yapay zeka kullanımı öne çıkarken, fiziksel ürünlerde ise ürünün özelliklerini geliştirerek hem tasarımcılara hem de kullanıcılara farklı türlerde deneyimler yaşatmaktadır. Yapay zeka, ürün ve UX/UI iş birliğini temel alan bu araştırma, öncelikle temelde insan merkezli tasarım ekseninde UX/UI ve yapay zeka kavramlarını açarak alanları detaylı olarak anlamamıza yardımcı olurken, teknolojik belirlenimcilik çerçevesinde yapay zeka teknolojisi ile UX/UI entegrasyonunun gelişim çekirdeğini araştırmaktadır. Korelasyonel yöntemin kullanıldığı araştırmada, yapay zekanın hem fiziksel hem dijital ürünlerin UX/UI tasarımlarını ve tasarımcı pratiklerini nasıl şekillendirmeye başladığını; gelecekte nereye taşıyabileceği ile ilgili sorulara yanıt aramaktadır.

Anahtar Kelimeler: yapay zeka, UX/UI, kullanıcı deneyimi, arayüz tasarımı, insan merkezli tasarım.

İNSANSI ROBOTLARA YÖNELİK NEGATİF ALGI VE “TEKİNSİZ VADİ” ETKİSİ: KULLANICI YORUMLARI ÜZERİNE BİR İNCELEME

Halil SAÇ*

ÖZ

Toyota, Boston Dynamics, UBTECHS Robotics ve Tesla gibi pek çok şirketin üzerinde çalıştığı insansı robotlar (humanoids), fiziksel görünüş ve hareket biçimi olarak insandan esinlenilerek oluşturulan ve bilgisayar tabanlı yönlendirme mekanizmalarına sahip olan makinelerdir. Henüz toplum içerisinde yaygın biçimde kullanılmaları da insansı robotların yakın gelecekte sağlıktan pazarlamaya pek çok alanda kullanılacakları öngörülmektedir. Bu sebeple kitlelerin humanoidlere ilişkin algılarına ve tutumlarına yönelik verilerin elde edilmesi kilit bir noktada durmaktadır. Nitekim bireyler, henüz toplumsal yaşam içerisinde etkin olarak yer almayan bu robotlara yönelik bilgilere çoğunlukla medya aracılığıyla vakıf olmaktadır. Kimi bireyler insansı robotlara yönelik pozitif algılara ve tutumlara, kimileriye negatif algılara ve tutumlara veya korku, ürkme gibi hislere sahip olabilmektedir. Tokyo Teknoloji Enstitüsü'nde robot bilimi profesörü olarak çalışmış olan Masahiro Mori, 1970'teki bir çalışmada bazı robotların görünüş ve hareket bakımından insansı özellikler taşımalarının ancak tümüyle insan özellikleri sergilememelerinin bireylerde korku, ürkme gibi olumsuz hisler uyandırmasını *tekinsiz vadi* (*uncanny valley*) terimiyle açıklamıştır.

Bu çalışmanın temel odak noktasını da bireylerin insansı robotlara yönelik negatif algıları-tutumları ve söz konusu negatif algıların-tutumların bir parçası olarak görülebilecek “tekinsiz vadi” etkisi oluşturmaktadır. Bu kapsamda bireylerin insansı robotlara yönelik negatif algıların-tutumların ve bu algıların-tutumların bir parçası olan “tekinsiz vadi” etkisinin kitleler arasında yaygın olup olmadığına yönelik bulgular elde etmek amaçlanmıştır. Akabinde 6,8 milyon takipçisi bulunan Barış Özcan isimli YouTube kanalındaki insansı robotlara yönelik en çok kullanıcı yorumuna sahip olan “Dans eden bu robotlar gerçek mi?” başlıklı videonun/gönderinin kullanıcı yorumları örneklem olarak belirlenmiştir. Belirli kıstaslar çerçevesinde, bir veri toplama tekniği olan ‘doküman analizi’ ekseninde MAXQDA aracı kullanılarak toplanan 1443 adet üst düzey kullanıcı yorumu ‘içerik analizi’ tekniğiyle irdelenmiştir. Bu minvalde kullanıcı yorumları negatif (N: 416; %28,8), pozitif (N: 197; %13,7), nötr (N: 252; %17,5) ve ilgisiz (N: 578; %40) kategorilerinde kodlanarak niceliksel sıklıkları tespit edilmiştir. Nihayetinde insansı robotlara yönelik negatif yorumların ağırlıkta olduğu saptanmıştır. Negatif yorumların (N: 416) kayda değer bir bölümünün (N: 150) ise bu çalışmada “tekinsiz vadi” etkisinin doğrudan bir yansıması olarak kabul edilen korkmak, ürkme gibi fiilleri veya bu fiillerden türetilen sıfatları taşıdığı bulgusuna da ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: insansı robot, negatif algı, tekinsiz vadi, Youtube yorumlar.

sözlü bildiri

İŞGAL VE GÖÇÜN GÖLGESİNDE İSTANBUL: 1918-1923

Cihan KALEM*

ÖZ

Büyük Savaş, Osmanlı Devleti için 30 Ekim 1918 tarihinde imzalanan Mondros Mütarekesi ile fiilen bitmiştir. Bu ateşkes anlaşmasının neler getireceği pek bilinmese de uzun savaş yıllarının bitmesi Osmanlı toplumunun önemli bir kesimi tarafından olumlu karşılanmıştır. Başkent İstanbul, İtilaf Devletleri tarafından önce fiilen sonrada resmi olarak işgal edilmiştir. Şehir İtilaf Devletleri'nin önde gelen üç üyesi olan İngiltere, Fransa ve İtalya tarafından bölgelere ayrılarak yönetilmeye çalışılıyordu. Aynı zamanda Osmanlı Devleti'nin bazı kurumları da mahalli ve idari olarak İtilaf Devletleri'nin verdiği izin ölçüsünde yönetime katılmaya çalışıyordu. Bu durumun şehrin yönetiminde çok başlılık yaratması doğaldı. Bununla birlikte İtilaf Devletleri'nin şehre dayattığı bir diğer durum da İstanbul'un farklı sebepler ile göçmen olmuş hemen her millettten insan için açık şehir durumuna sokulmasıydı. Bundan dolayı İstanbul yoğun bir nüfus hareketliliğine sahne olmuştu. Mütareke İstanbul'u, bir taraftan işgali ve onun uzantısı olan siyasi ve askeri gelişmeleri, bir taraftan ise İstanbul halkının yanında yaşamaya çalışan ötekileri içinde barındırıyordu. Bu öteki dünya içerisinde başta sayıları yüzbinleri bulan Rus mülteciler, İtilaf Devletleri'nin sömürgelerinden gelen diğer milletler, parçalanmış Osmanlı coğrafyasının her yerinden mirastan daha fazla pay almak için gelenler ve diğerleri yer alıyordu. Öyle ki 1922'de İstanbul'da bir hapishanede yapılan sayımda o dönem dünya üzerinde var olan bütün ülkelerin vatandaşlarını bulmak mümkündür.

İstanbul'un bu beş yıllık dönemde yaşadıkları geçmişte yaşanan bir kesit olmaktan daha çok şehrin tarihi boyunca gördüğü en karışık dönemlerinden birisi olarak görülebilir. Bu çalışmada ilgili dönemde neden bu kadar farklı milletlere mensup insanların İstanbul'a göçmen olarak geldikleri, bunların kim olduğu, şehrin hangi özelliklerinin buna sebep olduğu ve bütün bu farklılıkların nasıl birlikte yaşadıkları analiz edilmeye çalışılacaktır. İstanbul bugün de bölgesel savaşlar ve ekonomik sebepler ile gelen milyonlarca mülteci ile karşı karşıyadır. Şehir yüzyıl sonra yeniden çok yoğun bir göçmen sorunu ile mücadele ederken -varsa- geçmişten dersler çıkarmaya çalışacağız. Özetle analiz kısmında kendi sınırlarını kontrol edemeyen işgal altındaki İstanbul'un yüz yüze kaldığı yoğun göçün etkileri savaş sonrası ekonomik ve siyasi koşullar göz önünde bulundurularak değerlendirilmeye çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: göç, iltica, İstanbul, Ruslar.

JOSEPH CAMPBELL'A GÖRE DÜNYA KURMAK VE BALINANIN KARNI: *BOZKIR* (2018-2023) DİZİSİNDE MONOMİTE DAİR İZLER

Emre Ahmet SEÇMEN*

ÖZ

Sinema filmi, dizi film, reklam filmi gibi birçok görsel içeriğin temelinde hikâyenin senaryolaştırılması vardır. Bu hikâyeleştirmede klasik ve klasik dışı anlatı terimleri karşımıza çıkmaktadır. Klasik anlatı, neden-sonuç ilişkisi ekseninde, teknik olarak sinematografik kalıplara bağlı kalan, belirli formülleri kullanarak izleyiciyi ulaşması gereken hazza ulaştırmadaki temel yöntemin kesin biten sonlarda olduğu konusunda bir anlayış geliştirmekte; metinsel olarak kendinden önce var olan destanlar, mitler, efsaneler ve romanların anlatı sistemini kendisi için bir başlangıç olarak seçmekte ve izleyiciyi görselliği üst düzey tutarak sinema salonlarına çekmeyi uygun görmektedir. 1949 yılında Amerikalı mitolojist ve yazar Joseph Campbell'in bir eseri olan *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu* da birçok mitin incelenmesi ve analizi sonrası kahramanın yolculuğunu 17 maddelik bir analiz yapısı ile sıralamakta ve buna "Monomit" ismini vermektedir. Dünya çapında gerek televizyonlar gerekse dijital platformlar için üretilmiş film ve dizilerin bir kısmının Campbell'in Monomit'i ve birçok farklı anlatı modeli ortaya koyan kişilerin formüllerini temel alan senaryo yapıları üzerine inşa edildiği ortadadır.

Bu araştırma yerelden evrensele uzanan anlatım, mitlerden edebiyata ve sinemaya uzanan dünya kurma ve atmosfer yaratma sisteminin benzerliklerini bir dizi üzerinden incelemeyi amaçlamaktadır. Bu araştırma 2018 yılında Türkiye merkezli bir dijital platform olan BluTv'de, 2023'te de ikinci sezonu yayınlanan *Bozkır* dizisini örneklem olarak almış; Monomit'te "Ayrılma" aşamasında yer alan "Balınanın Karnı" evresi, dizideki ana karakterlerin repliklerinde sürekli söz edilen "Balina" kavramının Campbell'in monomiti ile bir bağlantısı olup olmadığını bulmayı amaçlamaktadır. Bir polisiye dizisi olan *Bozkır*, aynı zamanda salt repliklerde değil dizinin afişinde de "Bozkır'da Bir Balina" söylemiyle buna yer vermektedir. Açıklayıcı bir alan araştırması olan bu çalışmada hikâye analizi yöntemi kullanılmıştır. Araştırmanın sonucunda dizide sözü edilen "Balina"nın, iki ana polis karakter tarafından yakalanması büyük bir balık olarak tanımlandığı, bozkırın temel mekân olarak ele alındığı bir coğrafyada yer altında gömülü bir nesne olarak betimlendiği görülmektedir. Campbell'in teorisinde yer alan "Balina'nın Karnı" ise kahramanın bilinmeyeninde kaybolduğu olayların en dibi ve kahramanın bu balina içinde yem olmadan bir cesaret göstererek çıktığı yer olarak tanımlanmaktadır. Kahraman macerada bir yenilgiye uğramış ve buraya düşmüştür. Kahraman için "Balınanın Karnı" na inmek yeniden doğuş ve olayların çözümü için bir başlangıç olacaktır.

Anahtar Kelimeler: Kahramanın Sonsuz Yolculuğu, Bozkır, monomit, balınanın karnı, Joseph Campbell.

sözlü bildiri

KAHRAMANMARAŞ DEPREMİ SONRASINDA POPÜLER SOSYAL MEDYA KULLANIMI

Adem MENEKŞEOĞLU*

ÖZ

6 Şubat 2023'de Türkiye'nin Güneydoğu Anadolu Bölgesi, Akdeniz Bölgesi ve Doğu Anadolu Bölgesini yoğun olarak etkileyen iki büyük deprem yaşanmıştır. Merkez üssü Kahramanmaraş-Pazarcık olan ilk deprem saat 04.17 sıralarında ve 7.7 şiddetinde gerçekleşmiş, yaklaşık 9 saat sonra ise merkez üssü Kahramanmaraş-Elbistan olan 7.6 şiddetinde ikinci deprem yaşanmıştır. 10 şehri doğrudan etkileyen her iki deprem neticesinde on binlerce bina yıkılmış ve 50 binden fazla cana mal olmuştur. İlk deprem olur olmaz tüm mobil hatlar ve sabit hatlarda tıkanıklıklar yaşanmış ve iletişim kurulmakta güçlük çekilmiştir. Saatler sonra deprem hakkında bilgi almanın, aile, akraba ve arkadaşlar ile iletişim kurmanın ve neler olup bittiğini öğrenmenin tek yolu mesajlaşma uygulamaları (whatsapp, telegram vb.) ve sosyal medya kanalları olmuştur. Kahramanmaraş depremi sonrası sosyal medya kullanımı, toplumsal etkileşimi artırmıştır. İnsanlar, kayıp olan akrabalarını bulma, yardım taleplerinde bulunma veya sağlık hizmetlerine erişim gibi konularda sosyal medya üzerinden bilgiler paylaşmıştır. Bu sayede, depremin olumsuz etkileriyle mücadele etmek için gerekli olan bilgiye hızlı bir şekilde erişilmiştir. Ancak, sosyal medyanın doğru olmayan kullanımı da bir takım sorunlara yol açmıştır. Yanlış bilgilerin yayılması, yanıltıcı içeriklerin paylaşılması ve spekülasyonların yapılması, insanların yanlış yönlendirilmesine neden olmuştur. Bu da, deprem sonrası koordinasyon ve yardım çalışmalarını olumsuz etkilemiştir.

Bu bildiriye büyük Kahramanmaraş depreminde popüler sosyal medya kullanımı araştırılmaktadır. Çalışmada, nicel araştırma yöntemi kullanılmış olup anket tekniği ile veriler elde edilmiştir. Anket, deprem sonrası etkilenen bölgede yaşayan 18 yaş üstü 263 kişiye çevrimiçi olarak sunulmuştur. Elde edilen veriler SPSS programı ile analize tabi tutulmuştur. Araştırmanın sınırlılıkları olarak örneklemin sadece belirli bir bölgeye odaklanması nedeniyle, sonuçların geneli kapsamadığını belirtmek gerekir. Elde edilen bulgular neticesinde sosyal medyanın afetlerde bilgi kaynağı ve iletişim kanalı olarak oldukça önemli bir araç olduğu görülmektedir. Araştırma sonuçları, bölgedeki yetkililerin deprem sonrası sosyal medya kullanımını yönetmek ve insanların psikolojik sağlıklarını korumak için daha iyi politikalar geliştirmelerine yardımcı olacaktır.

Anahtar Kelimeler: deprem, Kahramanmaraş depremi, sosyal medya.

sözlü bildiri

KAYAK MERKEZLERİNİN TIPOLOJİK OLARAK İNCELENMESİ: TÜRKİYE, AVRUPA BİRLİĞİ ve AMERİKA BİRLEŞİK DEVLETLERİ ÖRNEKLERİNİN KARŞILAŞTIRILMASI

Nihan Sümeyye GÜNDOĞDU*

ÖZ

Kış turizmi kış sporlarının uygulanabileceği elverişli alanlarda gerçekleştirilen ve bu çerçevedeki tatil, konaklama gibi hizmet tüketimlerini kapsayan bir turizm çeşididir. Tarihi çok eski zamanlara dayanan kış sporlarından özellikle dünyada ve ülkemizde, değeri gittikçe artan ve 'tatil' algısını mevsimsellikten çıkaran kış turizminin sembollerinden biri, kayak sporudur. Kayak sporunun; toplumsal ve ekonomik olarak pek çok getirisi olmakla birlikte özellikle dağlık ve ormanlık bölgelerin gelişiminde önemli katkısı bulunmaktadır. Kayak sporunun temel mekânsal bileşenlerini, kayak pistleri ve mekanik alanlar oluşturmaktadır. Konaklama ihtiyacını karşılayacak mekanları çoğunlukla oteller oluştursa da zamanla; kayak köyleri, bungalov evleri ve konuk evleri gibi benzeri mimari yapıların gelişim gösterdiği görülmektedir. Kış turizmi/kayak sporu alanında yaşanan gelişmeler, tasarlanan mekânların da niteliklerini artırmayı gerekli kılmış ve mimari açıdan başarılı ürünler ortaya koyulmaya başlanmıştır.

Çalışma kapsamında; kayak merkezlerinin konaklama mekanlarının mimari açıdan incelenmesi hedeflenmektedir. Bu doğrultuda karşılaştırmanın yapılabilmesi için farklı bölgelerden kayak merkezleri seçilmiştir. Mimarlık çok geniş bir kapsama sahip olduğu için, bölgesel farklılıkları ele alabilmek için sınırlama ihtiyacı doğmuştur. Araştırmada üç farklı bölgeden, üç farklı kayak merkezi ele alınmıştır. Ülkemizden seçilen örnek, Türkiye'de kış turizminin başlıca merkezlerinden biri olan Erzurum Palandöken Kayak Merkezi'nde yer alan Snowdora Ski Resort Hotels & Bungalow Villas iken; uluslararası örnek olarak tasarlanırken o bölgede farklı bir konsept çalışması istenen Amerika Birleşik Devletleri Kaliforniya eyaletinde yer alan Stellar Residences & Townhomes ve Finlandiya'nın en büyük ve en iyi yerli kayak merkezi seçilen Levi Kayak Merkezi'nde yer alan Koutalaki Kayak Tatil Köyü tercih edilmiştir. Bu merkezler bölgelerdeki önemine ve birbirine yakın konut tipinde olmasından dolayı seçilmiştir. Seçilen bu kayak merkezlerinin ilk olarak tipolojik olarak analizi yapılmıştır. Kayak merkezlerinin planlama ve tasarım verileri göz önüne alınarak; seçilen merkezlerin arazi analizi ve genel yerleşimleri incelenmiştir. Araştırma kapsamında bu incelemeler ile beraber, konaklama yapılarının plan şemalarının ve iç mekânlarının karşılaştırmaları yapılmıştır. Her bir kayak merkezi için başlıca ortak noktalar veya zıtlıklar tespit edilerek, farklı biçimlenişlerin olumlu veya olumsuz yanları tespit edilmeye çalışılmıştır. Karşılaştırma sonucu olarak; eksik kaldığı düşünülen alanlarla ilgili çözüm önerilerine ve kayak merkezi planlamasında dikkat edilmesi gereken noktalara yer verilmiştir. Çalışmanın; kış turizminin mimari yapılarının tasarımına yönelik ilgiyi artırması ve yapılan karşılaştırmalı analizin, konuya dair yeni bir bakış açısı yaratması ve dikkat çekmesi temenni edilmektedir.

Anahtar Kelimeler: kış turizmi, tipoloji, kayak merkezi tasarımı, konaklama, iç mekan.

KENDİLİK PRATİKLERİ BAĞLAMINDA TEMSİLİ OLANIN SINIRI VE AKIŞKAN EYLEMİN SINIRSIZLIĞI

Ayşe ÖNUÇAK*, Hilal BALCI**

ÖZ

Temsil, antik dönemden itibaren evren algısını yöneten, olgular dünyasını tanımlayan ve gerçeklik hakkındaki kavrayışları ileten ve temsil eden bir araç olarak rasyonel ilkelerle yakından bağlantılı olmuştur. Bu ilişki dünya algımızı şekillendirmede dilin ve dilsel formların olduğu kadar imgelerin de belirleyici olduğunu gösterir. Antik düşüncenin klasik dönemdeki uygulama alanında dünyaya yöneltilen bakışın ölçülebilir olduğu ve bu ölçünün tek bir merkeze göre tanımlanıp sınırlandırıldığı mutlak gerçeklik ve temsil algısı 17. yüzyıl modern felsefenin kuruluşuna paralel olarak yerini “görünüş”e ve görünenin değişkenliğine bırakmıştır. Modern sanatın özneyi merkeze alan tavrıyla gerçeklik ve öznel temsiller çokluğu söz konusu olmuştur. Dünya resimleri merkezi tanımların ve merkezi dünya temsiline ötesinde, başka temsilleri görünür kılmıştır. Böylelikle gündelik yaşam farklı perspektiflerden görünüşlerle karşılanmıştır.

Modern dönemde özne kavrayışı açısından ise Foucault'nun temsil ve benlik hakkındaki fikirleri, *antik logos* kavramı ve onun temsille ilişkisi ile de ilgilidir. Foucault, benlik duygumuzun yalnızca dil ve söylem yoluyla değil, aynı zamanda toplum içinde işleyen çeşitli temsil sistemleri aracılığıyla da inşa edildiğini öne sürer. Benliği sabit ve istikrarlı bir varlık olarak görmek yerine, benlik duygumuzun başkalarıyla olan etkileşimlerimiz ve toplum içinde işleyen çeşitli temsil sistemleri aracılığıyla sürekli olarak inşa edildiğini ve yeniden yapılandırıldığını öne sürer. Benliğin bu inşası, basitçe pasif bir yansıtma veya taklit meselesi değildir, aynı zamanda aktif direnişi ve baskın temsillerin ve güç ilişkilerinin yıkılmasını içerir. Temsil sistemleri yalnızca dili değil, aynı zamanda görüntüleri, medyayı ve diğer kültürel ifade biçimlerini de kapsar. Foucault'nun temsil kavramı, güç ilişkilerinin dünyayı ve kendilik algımızı şekillendirmedeki rolünü de vurgular. Etik açıdan ele aldığı kendilik kavramı, öznenin bu verili olan kimliğin dışına çıkabilmesini ve böylelikle kişinin kendisini değiştirebilmesini, dönüştürebilmesini sağlayan pratiklerdir. Öznenin kendi yaşamında yaptığı bu norm dışı hareket, çizgisel olan tarihin akışında değişim yaratarak içinde yaşamış olduğu topluluğu değiştirmeye, dönüştürmeye başlar. Kendilik pratikleri aracılığıyla özne iktidar temsillerince tespit edilen sınırlarını fark eder ve kendine doğru sınırsızlaştırarak harekete geçer. Bu eylem alanı genişleterek ve toplumsal kapsayıcılığıyla sınırsız bir potansiyeli de açığa çıkarmaktadır. Gösteriye dönüşen toplumsal düzeni sorgulayan ve toplumsal değişimi amaçlayan Sitüasyonist Hareket ve tanımların ötesinde eylemi, akışı önceleyen Flüksus Hareketi, kendilik pratikleri açısından bireyin kolektife etkisi, toplumsal ve siyasal sınırların ötesinde “mümkün alternatiflerin” karşılığı olarak ele alınır. Bu hareketler Foucault'nun da bahsettiği yaşam sanatını görünür kılmaktadır. Foucault kendilik pratikleri ile her bireyin kendi yaşamına şekil verebileceğinden, Flüksus Hareketi içinde yer alan Beuys'un da vurguladığı şekilde, yaşamlarını birer sanat eserine dönüştürebileceğinden bahseder. Sanat alanında yapılan performanslar dışında, sanat mecrasına dönüşen gündelik hayatın içinde var olabilen bu eylemler ise James Scott'ın *Tahakküm ve Direniş Sanatlarında* işaret ettiği örneklerle birlikte ele alınır. Kişinin toplumsal ve siyasal olarak verili olan normların hem dışında hem içinde hareket ederek gerçekleştirdiği yaratıcı alternatif durumlar, anlar, alanlar günümüz sanatında ve gündelik hayatta dönüştürücü güce sahiptir.

Anahtar Kelimeler: kendilik, etik, gündelik yaşam, temsil, başka.

* Doktor Öğretim Üyesi, Sakarya Üniversitesi Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, ORCID: 0000-0002-6827-2649, onucak@sakarya.edu.tr.

** Araştırma Görevlisi, Sakarya Üniversitesi Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, ORCID: 0000-0002-2403-9298, hilalbalci@sakarya.edu.tr.

sözlü bildiri

KENDİNE AİT BİR ATÖLYE: İSTANBUL'DA SANATÇI KADINLARIN ATÖLYELERİ

Eda ÇEKİL KONRAT*

ÖZ

Virginia Woolf 1929 yılında yazdığı *Kendine Ait Bir Oda* metninde, kadınların kurmaca edebiyat alanında üretebilmesi için, ekonomik olanakları ve kendine ait bir odaları olması gerektiğinden bahseder. Bir yazar kadın için, kendine ait bir odaya sahip olmak, çevredeki tüm etkenlerden, sorumluluklardan ve zorunluluklardan kendini soyutlayarak üretmeyi sağlamaktadır. Bu durumun yaratıcı alanda çalışan çoğu kadın için geçerli olduğu söylenebilir. Çağdaş sanat alanında ise kendine ait bir oda ya da atölye yalnızca sanatçının tek başına kalabileceği ve üretebileceği bir alan değildir. Kimi zaman sanatçının notlarını, malzemelerini, kişisel birikimlerini bir arada tutabileceği bir arşiv, kimi zaman ise çalışmalarının insanlarla buluşabileceği bağımsız bir alan demektir. Bu çalışmanın amacı, İstanbul'da yaşayan ve çalışan sanatçı kadınların çalışma alanlarını kayıt altına almak ve ihtiyaçları doğrultusunda ürettikleri çözümleri ortaya koymaktır. Sanatçı kadınların kendilerine ait alanlarını hangi amaçlarla kullandığı, nasıl şekillendirdiği, bu alanların sanatçının üretim pratikleriyle ilişkisi gibi sorulara cevap aranmaktadır. Bu çerçevede geçmişe dönük literatür taramasının yanı sıra, ulaşılabilen sanatçı kadınların atölyeleri ziyaret edilmiş ve fotoğraflanmıştır. Çalışma sonucunda çoğu atölyede ya da odada, sanatçının eserlerinin yanı sıra, yıllar içinde biriktirdiği buluntu eşyaların, notların, hatıraların, malzemelerin bulunduğu gözlemlenmiştir. Bu arşivin ya da atölyenin çevrelendiği nesnelere izleri, kimi sanatçının eserlerinde de izlenebilmektedir. Sanatçı kadınlara ait atölyeler, kimi zaman evin bir odası kimi zaman ise evden bağımsız bir alanı tanımlamaktadır. Bu anlamda sanatçının tercihi çoğunlukla ekonomik nedenlere dayanmaktadır. Ekonomi dışında, yaşam biçimi, üretim biçimi, sanatçının ihtiyaçları da bu tercihte etkili olmaktadır. Örneğin, tuval resmi yapan ya da büyük ölçekli çalışmalar yapan sanatçıların ihtiyaçları ile dijital çalışmalar yapan sanatçıların ihtiyaçları ve çalışma alanları farklılık göstermektedir. Ya da kimi sanatçılar bilinçli olarak ev ve atölyelerini birbirinden ayırmamakta, yaşam alanlarını aynı zamanda çalışma alanları olarak kullanmayı tercih etmektedir.

Anahtar Kelimeler: çağdaş sanat, Virginia Woolf, sanatçı kadınlar, sanatçı atölyesi.

sözlü bildiri

KONVANSİYONELDEN DİJİTALE 360 DERECE MEDYA PERSPEKTİFİNDE DÖNÜŞEN BİÇİMİN İZİNİ SÜRMEK: BEHZAT Ç. ÖRNEĞİ

Kenan SUBAŞI*, Rüya DELİCE**

ÖZ

20. yüzyılın sonlarına doğru iletişim teknolojilerinin sınır tanımaz ilerleyişiyle birlikte literatüre dâhil olan sayısallaşma ve yeni medya kavramları, tüm sanat dallarının üretim biçimini derinden etkilediği gibi televizyon ve sinemanın biçimini de kökten sarsmayı başarmış “değişimden” öte geri dönüşü mümkün olmayan bir “dönüşüme” uğratmıştır. Birbirinden bağımsız teknolojileri bir araya getirerek yeni teknolojiler ve mecralar yaratma yetisi olarak tanımlanan yakınsama kavramına sırtını dayayan yeni medya; içerikten hedef kitleye, izleme alışkanlıklarından iletişim araçlarına kadar her alanı etkisi altına aldığı gibi konvansiyonel yayıncılık anlayışıyla üretilen görüntü biçimini de dijital içerik platformlarla yeni bir görüntü biçimine dönüştürmüştür.

Konvansiyonel medyanın tek bir mecrada yayınlanan içeriklerin aksine yeni medya içeriklerine çoklu medya ortamlarında serbestçe dolaşıma ve dönüşüme imkân tanımaktadır. Yeni medya kavramlarından biri olan çapraz medya, söz konusu bu özgürlükten hareketle hem bir hikâyenin özünü değiştirmeden günümüz popüler dijital yayın platformları; Netflix, YouTube, Amazon Prime, Exxen, Gain ve BluTV ile mobil TV'ler gibi çoklu medya ortamlarında yeniden üretilen medya içeriğini tanımlarken hem de sayısal görüntünün yarattığı özgürleştirici ve serbest söylemi açıklamaktadır.

Televizyon, sinema, cep telefonu ve dijital platformları 360 derece medya üst başlığıyla aynı potada da ele alan bu çalışma, çapraz medya kavramı ışığında son dönemin en popüler polisiye yapımları arasında gösterilen *Behzat Ç.* dizisini merkezine alarak dizinin konvansiyonel yayıncılıktan Star TV, Vodafone mobil TV, sinema salonları ve dijitale (BluTV) olan yolculuğunda “dönüşen biçimin izini” yayınlanan ilk bölümlerini, sinematografi; kamera hareketleri, çekim ölçekleri, çerçeveleme ve atmosfer yaratımı, kurgu; kesme sayıları, plan süreleri ve planlar arası geçiş biçimleri, ses tasarımı; müzik, diyalog ve efekt sesleri kategorilerinde nitel araştırma yönteminin biçimsel ve karşılaştırmalı analiz yöntemini kullanarak mercek altına almıştır. Çalışma hem söz konusu dizinin televizyondan mobile ardından dijitale geçiş serüvenindeki biçimsel evrimini analiz ederken hem de yeni medyanın konvansiyonel medya üzerindeki geri dönüşü olmayan dönüşümünün izlerini belirginleştirmektedir. Bu araştırma, söz konusu bu dönüşümün izini sürerek biçimin gelecek perspektifini de incelemektedir.

Anahtar Kelimeler: yeni medya, çapraz medya, konvansiyonel biçim, sayısal biçim, Behzat Ç.

* Öğretim Görevlisi, İstanbul Üniversitesi-Cerrahpaşa/Rektörlük, ORCID: 0000-0002-7416-3617, kenansubasi@iuc.edu.tr

** Öğretim Görevlisi, Trakya Üniversitesi/Teknik Bilimler MYO, ORCID: 0000-0001-5070-5429, ruyadelice@trakya.edu.tr

sözlü bildiri

KRAL MİDAS'IN DOKUNUŞU: 90'LAR TÜRKÇE POP MÜZİK VE NOSTALJİ

Tuğçe KUTLU*

ÖZ

Bu bildiri, son yıllarda Türkiye müzik piyasasını ve eğlence sektörüne etkisi altına alan 90'lar pop çılgınlığını ve bu çılgınlığın nostalji ile alakasını değerlendirmek üzere hazırlanmıştır. Bu çalışma için pop müzik ve nostalji alanlarında literatür araştırmaları yapılmıştır ve radyolar, konserler incelenmiştir. Kültür endüstrisinin 90'lar Türkçe pop müziğini bir meta olarak pazarlaması ve 90'lara dair duyulan özlem, dönemin tarihsel bağlamı ışığında tartışılmıştır.

Bu çalışma, 90'lar popun günümüzde bu kadar gündemde olmasının sebebini nostaljide aramaktadır. Svetlana Boym'a göre iki nostalji türü vardır: yeniden kurucu nostalji ve düşünsel nostalji. Yeniden kurulmuş nostalji "yitirilmiş" evin tarihaşırı bir tarzda yeniden inşasına teşebbüs ederken, düşünsel nostaljide "özlemin kendisi gelişip serpilir ve -iştihakla, ironikçe, çarasızca- eve dönüşü erteler" (2009, p. 20). Düşünsel nostalji bu çalışmayı ilgilendirmesi açısından önemlidir. 90'larla aramızdaki ilişki bu minvalde incelenebilir.

Çalışmada, nostaljinin farklı türleri üzerinde durulmakta ve bugünkü 90'lar sevgisinin nereden geldiği araştırılmaktadır. Bunu yaparken 90'lar tarihsel bağlamında ele alınmaktadır. "Neden şu an 90'lar nostaljisi bu kadar revaçtadır" sorusuna cevap aranmaktadır. İncelemede hem müzik hem de nostalji literatüründen faydalanılmıştır. İkisinin ilişkisi üzerinde durarak yeni bir perspektif sunmaya çalışan bu çalışma, 90'lar müziğinin sözlerinde nostaljiye sebep olacak ipuçları da aramaya çalışmıştır. 90'ların durumu nadir bir durum mu yoksa sürekli farklı şekillerde kendini belli eden bir trend mi sularına yanıt aranmıştır.

90'lar Türkçe pop müzik, nostaljiyle ilişkisi olması açısından iyi bir örnek oluşturmaktadır. Bu açıdan bu müzik türüne derin bir bakış sağlayan bu çalışma, niteliksel şekilde tasarlanmıştır. Bildiride ilk olarak 90'lardaki önemli gelişmelere odaklanılmaktadır, neden bu dönemin özel olduğu ana hatlarıyla betimlenmektedir. Nostalji ile pop müzik ilişkisi ikinci bölümde masaya yatırılmaktadır. Üçüncü bölümde ise 90'lar Türk pop müzik ele alınmaktadır. Bu doğrultuda, nostalji, 90'lar ve pop müzik üzerine olan literatüre başvurulmaktadır. Video klipler, parti afişleri, Spotify listeleri ve radyo kanalları veri kaynağı olarak incelenmektedir.

Anahtar Kelimeler: pop, 90'lar, nostalji, kültür endüstrisi, meta olarak müzik.

Kaynakça

Boym, S. (2009). *Nostaljinin geleceği*. (F. B. Aydar, Çev.). Metis

sözlü bildiri

KÜRESEL KÖY'ÜN DEĞİŞEN İKTİDAR BİÇİMİ

Emine TAŞAN*

ÖZ

Dijitalleşme ile iktidarın zamansal ve mekansal dönüşümünü göstermeyi amaçlayan çalışma, iktidar ve birey arasındaki ilişkinin değişen şeklini açıklamaktadır. Çünkü toplulukları inşa edenler, üretim modellerinin değişmesi ile ekonomik temelli yaklaşımlardan uzak olarak, kültürel ve bireysel yollar ile bireye doğrudan müdahale eden insan merkezli yönetim (Touraine, 1995) araçlarına sermaye aktarmışlardır. İnsan yönetim araçlarını ellerinde tutan ve gelişen iletişim teknolojilerinin de alt yapılarını kuran, üstelik iletişim araçlarının da sahibi olan sermaye grupları (Castells, 2008) kendi uzmanlarını yetiştirmektedir. Topluluklar, seçilmiş yönetimlerin de üzerinde, uzmanların kurduğu otorite ile şekillenmektedir. Şirketlerin topluluklar üzerindeki egemenlikleri, uzmanlar aracılığı ile önce zihinlerde ve dolayısıyla insan hayatının her alanında sürdürülmektedir.

Katmanlı güç ilişkileri içinde yaşayan bireylerin, günümüzde ne türlü bir yönetim tarafından şekillendirildiğini anlamak için literatür çalışması yapılmıştır. Dijitalleşme ile yaşanan değişiklikler, iktidar kavramı ile ilişkilendirilerek, şirketlerin toplulukları yönetim konusundaki tutumları tartışmaya açılmıştır. Şirketler oluşturdukları sınırsız iktidar halkaları (Foucault, 2014) ile, insanların yaşamlarında doğrudan yahut dolaylı yollarla söz sahibi olmalarının sebepleri irdelenmiştir. İktidarın mekansal hüküm sürdüğü alanlar, dijitalleşme ile güçlenmiştir. İktidar, mekanını sayısal zemine taşıyarak bireyler arasında ortak zamanında sahibi olmuştur. Dolayısı ile iktidar olan şirketler; kendi ürünlerini pazarlayan ve otoriter roller verilmiş uzmanlar (Bauman, 2011) aracılığı ile toplumlara yön vermiş, yeri geldiğinde siyasi parti gibi davranan markaları ile aktivizm hareketleri düzenlemiş, politik duruş sergilemiş, kimlik siyaseti yapmışlardır.

Günümüz iktidar biçimini anlamaya yönelik olan çalışma, otoritelerin değişen yönetim biçimini ele alırken bireyin özgürlük iradesine ve bireyin "iktidar" kabulüne değinmektedir.

Anahtar Kelimeler: küresel köyün iktidarı, uzman, mekanik iktidar, dijitalleşme, itaat.

Kaynakça

Bauman, Z. (2011). *Postmodern etik*. Ayrıntı Yayınları

Castells, M. (2008). *Enformasyon çağı: Ekonomi, toplum ve kültür*. İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları

Foucault, M. (2014). *Özne ve iktidar*. Ayrıntı Yayınları

Touraine, A. (1995). *Modernliğin eleştirisi*. Yapı Kredi Yayınları

* Araştırma Görevlisi, Nişantaşı Üniversitesi, ORCID: 0000-0002-4732-2352, emine.ozturk@nisantasi.edu.tr

sözlü bildiri

KÜRESELLEŞMENİN SANATSAL PRATİKLER ÜZERİNDEKİ PRAGMATİST ETKİSİNE YÖNELİK BİR DEĞERLENDİRME

Ünal BASTABAN*

ÖZ

İnsan, doğası gereği sürekli üreten ve ürettiğini görmek/göstermek isteyen bir varlıktır. Bu nedenle yaşam dinamiklerine bağlı olarak ürettikleri eser ya da objelerde estetik olma durumunu da göz önünde bulundurmaktadır. Tarihin ilk dönemlerinden günümüze, mağara resimlerinden yapay zeka çizimlerine kadar bunu görmekteyiz. Fakat yüzyılların değişim ve dönüşümü bu estetizmi elinde bulundurma, kendi istekleri doğrultusunda şekillendirme, daha fazlasını elde etmeye çalışma, güdümüne ya da buyruğu altına alma durumlarını da doğurmuştur. İletişim ve teknolojik gelişmelerde meydana gelen değişimler ve bu dolayda ortaya çıkan küresel sermayeler toplumu ilgilendiren bütün alanları etkilediği gibi sanat alanında da farklı dinamikleri ortaya çıkarmıştır. Sanat, duyarlılık bakımından etkilenmeye ve etkilemeye açık olan alanların başında gelmektedir. Sanat, çağının özelliklerini bir tarihi belge niteliğinde ya da öncü tavırlarla ortaya koymaktadır. Fakat son yüzyıllarda sanatın bu özgün tavırlarında kırılmalar meydana gelmiştir. Özellikle sermaye sahiplerinin ya da küresel şirketlerin sanata bakışı bu durumu daha da belirgin hale getirmiştir.

Bu gelişmeler sanatı da kendi öz devinimi içerisinde farklı bir konuma oturtmuştur. Modernden postmodern süreçlere geçişte pazarlama ve sermaye ilişkisi bağlamında sanatın varlık sebebi sorgulanmıştır. Sanatın para yönlü değişimleri ve sanat merkezlerinin beklenmedik mekanlara taşınması sanat adına düşündürücüdür. Bu nedenle insanlarda ve topluluklarda köklü değişim ve düşünme süreçlerine etki edebilen sanatın pazarlama ile ilişkisini yakın markaja almak gerekmektedir. Bu araştırmada da etkililiği giderek artan küreselleşmenin sanat ile olan ilişkisi bu bağlamda ele alınmıştır. Bu süreçte sanatsal pratikler ve paranın uyum ya da uyumsuzluğu irdelenmiştir.

Nitel bir araştırma olarak tasarlanan bu araştırmada durum deseni kullanılmıştır. Araştırmada veri toplamaya yönelik dokümantasyon yapılmıştır. Elde edilen veriler anahtar kelimelerle ilişkisi bakımından gözden geçirilerek doküman analizi ile analiz edilmiştir. Özellikle küreselleşme bağlamında sanatın para ile ilişkisi eleştirel bir şekilde değerlendirilmiştir. Güncel Mediciler denilebilecek küresel şirket ve sermayelerin sanatın maddi yönlendirilmesi yönündeki etkileri ve yine sanatçıların bu durum karşısında takındıkları tavırlar ele alınmıştır.

Anahtar Kelimeler: küreselleşme, sanat, sanatçı, sermaye.

sözlü bildiri

LACANCI PSİKANALİZ VE QUEER TEORİ KESİŞİMSELLİĞİNDE BEDEN: MARİNA ABRAMOVİC'İN PERFORMANS SANATI VE *RHYTHM 0* ÖRNEĞİ

Atakan YORULMAZ*

ÖZ

Performans sanatçısı Marina Abramovic'in sanatı ve kendine has olan methodu, sanat, kültürel çalışmalar ve psikoloji başta olmak üzere birçok disiplinin araştırma konusu olmuştur. Body Art akımının önemli bir temsilcisi olan Abramovic, birçok ülkede sergilediği sayısız performanslarıyla hem kendisinin ve katılımcıların zihin ve beden sınırlarını zorlamış, hem de beden üzerinde yeni bir deneyim alanının yaratılmasına olanak sağlamıştır. Lacancı psikanaliz ve queer teorisinin kesişimselliğinde yer alan en önemli kavramlardan birisi olan beden kavramı da, Abramovic metodu ile birlikte düşünüldüğünde, varoluş-beden-sınır birlikteliğinin deneyimsel ve kavramsal ilişkisi üzerine yeni çalışmaların yapılmasına imkân sunmuştur. İnsan bedeninin bir "öteki" olduğunu ve gösterenlerle organize edildiğini belirten Fransız psikanalist Jacques Lacan, bedenin ancak zevk (jouissance) üzerinden gösteren statüsünde cisimleştiğini ifade edip Simgesel alanda sahnelendiğini vurgularken, queer teorisinin önde gelen kuramcılarında birisi olan Judith Butler ise bedenin bir neden değil, sonuç olduğunu ve bedeni belirleyen durumların başında söylemsel inşa süreçlerinin bulunduğunu ifade etmiştir. Marina Abramovic'in 1974 yılında sergilediği *Rhythm 0* başlıklı performansı da hem Lacan'ın hem de Butler'ın beden hakkındaki düşünceleriyle ilgili önemli bir örnek teşkil etmektedir. 72 objenin kullanıldığı performansta, katılımcıların Abramovic'in bedeni üzerinde yaptıkları manipülatif eylemler, bedenin ister performans sanatı içerisinde ister gündelik hayatta bir sahneleme aracı olarak kullanılmasını ve beden-zihin ilişkisini açık bir şekilde göstermektedir. Abramovic'in *Rhythm 0* performansına ilişkin kullandığı "Ben nesneyim, Bu süreçte sorumluluk tamamen bana ait" ifadeleri ise, beden-zihin ilişkisinde öznel ve kolektif arzuların ve kurguların, performatif bir şekilde beden üzerinde yeni bir deneyim alanı yaratılmasına zemin hazırladığını göstermektedir. Bu çalışma kapsamında da, bedenin ve zihnin öznel ve kolektif kullanımına ve sınırına ilişkin durumu, Marina Abramovic'in performans sanatı ve kendi metodu üzerinden Lacancı psikanaliz ve queer teori içerisinde yer alan kavramlarla birlikte aktarılmaya çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: lacancı psikanaliz, queer teori, performans sanatı, abramovic metodu, beden.

sözlü bildiri

MEKAN KAVRAYIŞINDA BİR SINIR-AŞIMI DENEMESİ OLARAK KENTSEL İÇ MEKAN

Ecehan KIVILCIM SÖZGEN*, Deniz GÜNER**

ÖZ

Kartezyen düşüncede akıl ve irrasyonelite arasında beliren keskin ayrım, aynı bakış temelinde şekillenen modern kültürde sınır kavramını düşüncenin neredeyse her alanına yerleştirmiştir. Mekana yönelik düşünme ve kavramlaştırma biçimlerini de önemli derecede etkileyecek olan 'sınır' sorunsalı rasyonelleştirilmiş bir mekân kavrayışına zemin hazırlamıştır. Bu kavrayış, öncülleri Roma Hukuku'na dayanan, rasyonel ilkeler uyarınca mülk edinim bağlamında üretilmiş kadastral haritalar ile somutlaşırken, 'kamusal mekan' (*public space*) ve 'özel mekan' (*private space*) keskin sınırlarla ayrılmıştır ve ilişkisel bir varoluş temelinde tanımlanmıştır. Başlangıçta bu ayrım denetimin meşruiyet sınırını belirlemek üzere ortaya konmuş olsa da, dinamik, karmaşık ve çok katmanlı yapısı ile kent, karşıtlıkların iç içe geçtiği, birbirlerinden ödünçlendiği yeni bir mekânsal kavrayışa ihtiyaç duymuştur.

1960'lı yıllar modern düşüncenin kategorik sabitliklerinin sorgulandığı kültürel ortamda, mutlak ve sabit mekan kavrayışında radikal bir değişimi işaret etmektedir. Zaman içerisinde kamusal mekanın işlevleri ve semantik açımlarında yaşanan değişim ve gelişmeler yerleşik kategorik ayrımları ve ikililikleri aşındırmaya başlamıştır. Kamusal mekan (*public space*) ve özel mekan (*private space*) arasında, sınırlarda yaşanan davranışsal ve eylemsel geçişlilikler mekanları kodlayan determinist kavrayışı çözerken, mekana dair kavramsal açımları çoğaltmış ve bulanıklaştırmıştır. Geçici sahiplenmeler yoluyla işgal edilen kamusal mekan, sınırı saptamak bakımından muğlak ve belirsiz olan alan (*field*) ve teritori (*territory*) kavramları üzerinden tartışma zeminini genişletmektedir. Sınır yerine, inşa halinde olan ve sınırı belirsiz, görünmez olan sosyal/psikolojik/davranışsal eşikler tartışma eksenini değiştirmiş; kamusal mekanın teritoryal ve alansal yapısı kamusal alan (*public sphere*) kavramını dolaşıma sokmuştur. Kamusal mekan sosyal pratikler, geçici egemenlikler, alansal 'oluş'lar ve 'yer' inşaları ile sınır aşımına uğramaktadır.

Mekan özelinde, modernliğin katı ayrımlara dayanan 'sınır'larını ve kavrayışını buharlaştıran çözülüş ortamında bu çalışma, 'sınır' konusunu kentsel iç mekan (*urban interior*) kavramı üzerinden tartışmaya açarak 'sınır-aşımı' olasılıklarına dair yeni bir deneme girişiminde bulunur. Sınırları ihlal eden, kamusal-özel, iç-dış tartışmalarını davranışsal ve eylemsel anomaliler ile aşındıran kentsel iç mekan kavramı, mekânsal inversiyonlar ve geçici sahiplenmeler yoluyla kent mekanını anlak, rastlantısal, rasgele ve olumsal olan bir konuma yerleştirmektedir. Çalışma 'sınır'ın üzerinde ya da katlıkları arasında var olan çelişkileri ve potansiyelleri görünür kılmak üzere, kentsel iç mekan kavramının teorideki ve pratikteki açımlarını inceler ve mekan kavrayışında sınır-aşımına dair yeni olasılıkları keşfetmeyi amaçlar.

Anahtar Kelimeler: kentsel iç mekân, sınır-aşımı, sınır, ikililik.

* Yüksek Mimar, Dokuz Eylül Üniversitesi, ORCID: 0000-0002-1551-1001, ecehan.kivilcim@ogr.deu.edu.tr

** Profesör Doktor, Dokuz Eylül Üniversitesi, ORCID: 0000-0002-4440-6024, deniz.guner@deu.edu.tr

sözlü bildiri

MEKAN TASARIMI İÇİN İŞİTSEL UZAM: SINIRSIZLIK VE ÖTESİ

Aylin YAMANDAĞ ÖNER*, Özge KANDEMİR**

ÖZ

İnsan beyni farklı işlevlere sahip olan fakat “karmaşık bilişsel işlevlerde birlikte çalışan” iki yarı küreye sahiptir (Allen ve Zwan, 2019; Hines, 1987; Hines, 1991). Bu yarı kürelerden biri ağırlıklı olarak görsel uzam, diğeri ise işitsel uzam ile ilişkili olup (Ornstein, 2004; Pinker, 1999), görsel uzam: niceliksel olarak hiyerarşilerin, kategorilerin, çizgisel olanın, matematiğin ve ardışık olanın yeridir. Buna karşın işitsel uzam: niteliksel olup, mantık yoluyla formüleştirmeyi, öncelikler sıralaması yapmayı ve yaftalar yapıştırmayı hor gören bir yapıya sahiptir. McLuhan ve Powers’ın ifadesiyle bu uzam odağı ya da merkezi aynı anda her yerde olan ve sınırı hiçbir yerde olmayan bir kürenin temel karakterine sahiptir (McLuhan ve Powers, 2001). Hinduizm’de bu uzam, “Nada brahma” sözünün karşılığı olarak “Dünya sestir” ya da “Tanrı sestir” şeklinde de ifade edilmektedir (Treasure, 2010). Evrensel değerlere sahip olan bu inanca göre, her şey kendine has titreşim dalgalarına sahiptir. Ses de insanı bu titreşimler aracılığıyla dünyaya, parçası olduğu çevreye bağlamaktadır. Burada sese yüklenen sınırsız anlamın yüceliği ise dikkat çekicidir. İnsanı sürekli çevreleyen seslerden herhangi birini durdurup sese hâkim olmak mümkün değildir. Sese akışı durdurulduğunda sessizlikten başka bir şey kalmamaktadır. Bu noktada sınır konulmaya, durdurulmaya işitme kadar meydan okuyan ikinci bir duyu bulunmamaktadır. İşitsel uzamı, diğer duyu ve algılardan ayıran başka bir özellik ise içsellikle olan bağıdır. Bu bağ insan için, bilinç ve iletişim açısından önemlidir. İnsan bedeni, stereofonik alıma izin veren; böylelikle mesafeyi, uzamsal ilişkileri ve insanın dünyadaki yerini algılamasına yardımcı olan bir yapı sergilemektedir. Bu çalışma betimsel analiz yöntemiyle, işitsel uzama ve sesin yapısına ilişkin bulguları, disiplinler arası bir bakışla inceleyip, genelde mekan tasarımına özelde ise insan-mekan arasındaki ilişkilerin yapısına yönelik değerlendirmeyi hedeflemektedir. Bu çerçevede çalışmada sesin algılanış biçimine yön veren psiko-fiziksel verilere (sesin ritmine, yoğunluğuna, perdesine, tınısına, hızına, şekline ve düzenine ilişkin nitel verilerden elde edilen) ve sesin insan davranışlarına yön veren, davranış biçimlerine (yankılanma, yansıma, emilim, yayılma, kırılma vb.) yer verilmiştir.

Anahtar Kelimeler: işitsel uzam, ses, sesin nitel özellikleri, sesin davranış biçimleri, mekân tasarımı.

Kaynakça

- Allen, K. ve Zwan, R. (2019). The myth of left- vs right-brain learning. *International Journal of Innovation*, 5 (1), 189-200.
- Hines, T. (1987). Left brain/right brain mythology and implications for management and training. *The Academy of Management Review*, 12 (4), 600-606.
- Hines, T. (1991). The myth of right hemisphere creativity. *The Journal of Creative Behavior*, 25(3), 223–227.
- McLuhan, M., Powers, B. R. (2020). *Global köy* (B. Ö. Düzgören, çev.). Scala Yayıncılık.
- Ornstein, R. (2004). *Sağduyu: Beyin yarımkürelerinin anlamı* (M. Atalay, çev.). Kaknüs.
- Pinker, S. (1999). *How the mind works*. Norton.
- Treasure, J. (2010). Shh! Sound health in 8 steps [Video], TEDGlobal 2010. https://www.ted.com/talks/julian_treasure_shh_sound_health_in_8_steps/transcript

* Araştırma Görevlisi, Doğuş Üniversitesi, ORCID: 0000-0003-3649-4041, ayamandag@dogus.edu.tr

** Doçent Doktor, Eskişehir Teknik Üniversitesi, ORCID: 0000-0001-7999-5845, ozgekandemir@eskisehir.edu.tr

sözlü bildiri

MEKAN VE GELENEĞİN SINIRLARI: VERNAKÜLER MİMARİ

Burcu TÖZÜN ORGAN*

ÖZ

Gelenek "bir toplumda, bir toplulukta eskiden kalmış olmaları dolayısıyla saygın tutulup kuşaktan kuşağa iletilen, yaptırım gücü olan kültürel kalıntılar, alışkanlıklar, bilgi, töre ve davranışlar, anane, tradisyon" olarak tanımlanmaktadır (TDK). Bülent Özer tarihi zamanın akışı içerisinde insanoğluna ait faaliyetlerin diyalektik gelişimiyle oluşan dinamik bir süreç olarak kabul eder ve geleneği tarihsel sürecin içerisinde geçmişten gelen, ancak hala geçerli ve güncel olan faaliyetlerin, olayların, töresel alışkanlıkların ve bunların ürettiği nesnelere tümü olarak tanımlar (Özer, 2000). İnsanın üretimi olan kültür kuşaktan kuşağa aktarılır ve kümülatiftir. Kültürün sürekliliği ise gelenek ve görenekler aracılığı ile olur. Ancak burada gelenek ve göreneklerin de değişkenliğinden bahsetmek gerekir. Eric Hobsbawm *Geleneğin İcadı* kitabında günümüzde gelenek olarak tanımlanan birçok geleneğin sonradan ulus devlet olma amacı ile kurgulanmış hareketler topluluğu olduğundan bahseder. Dolayısıyla geleneğin sürdürülebilirliği için zamanda uyulanabilir bir özelliği olması gerekir.

Bruno Zevi mimarlığın özünü mekan olarak tanımlar. Mimarının heykel gibi 3 boyutlu sanat dallarından farklı olarak 4. boyutunun olduğunu ve bu boyutu mekanın içindeki insanın oluşturduğunu söyler. Mimarlığı diğer sanat dallarından ayırmak için de insan yaşamının geçtiği sahne olarak niteler (Zevi, 2015). Bu tanımlamadan yola çıkarak mimarının zamanda dondurulmuş bir sanat eseri olmadığını, insanın mekandaki (iç mekan ve kentsel mekan) deneyimine göre evirildiğini varsaymak mümkündür.

Bu çalışmanın amacı 'gelenek' kavramının sınırlarını mekan bağlamında sorgulamaktır. Uygun örnekleme (*convenient sampling*) metodu ile Türk ve Japon Vernaküler mimarisinden örnekler karşılaştırmalı olarak analiz edilerek sonuçlara ulaşmak hedeflenmiştir. Hem Türkiye'de hem Japonya'da Vernaküler mimarının evrimi birçok aşamada olmuştur. Coğrafyaya, iklime ve sosyal koşullara kaçınılmaz olarak uyum sağlamanın yanı sıra, tarih boyunca etkili olmuş en önemli husus, benzersiz çok işlevli mekanlar yaratan esnek mimari öğeler etrafında evrimleşmesidir. Bölgesel koşulların çeşitliliği ve farklı tarihsel geçmişlere sahip bu evlerin karşılaştırmalı kültürlerarası analizi sonucunda geleneğin uyulanabilirliği ve esnekliği değerlendirilebilir. Özetle bu çalışma, geleneksel mekan düzeninin zaman-üstü niteliklerini irdeleyerek, gelenek kavramının katı tanımlarını sorgulamayı ve bu tanımın sınırlarını esnetmeyi amaçlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: gelenek, mekân, vernaküler mimari, Türk evi, Japon evi.

Kaynakça

Özer, B. (2000). *Kültür, sanat mimarlık*. Yapı Endüstri Merkezi Yayınları.

Hobsbawm, E. J., Ranger, T. (2006). *Geleneğin icadı*. (M. Şahin, çev.), Agora Kitaplığı.

Zevi, B. (2015). *Mimarlığı görebilmek* (A. Tümertekin, çev.). Damion Yayınları.

sözlü bildiri

METVERSE OYUNLARINDA AVATAR TASARIMI: BLOCKCHAIN TEKNOLOJİSİNİN ROLÜ

Aylin Berna ZAMANDAR BAŞOĞLU*, Münür İPEK**

ÖZ

Avatar, fiziksel bir kullanıcının sanal uzamdaki farklı etkinliklerde bulunabilen ve diğer nesnelere etkileşime girebilen bir temsilcisini ifade etmektedir. Covid-19 pandemisi ile sanal uzamda çalışma, eğitim, sosyalleşme vb. etkinlikler hız kazanmış ve bu hızlı gelişim süreci metaverse evrenlerine yatırım yapan kullanıcılar ve şirketler ile sanal evrende ikinci bir hayat isteyen bireylerin katılımını artırmıştır.

Metaverse'teki avatarlar, kullanıcıların kendi dijital benliklerini yaratmalarına ve kendilerini ifade etmelerine olanak tanıyan avatar tasarımı ve kişiselleştirme sürecine tabi olur. Bu süreç kullanıcılara geniş bir yelpaze sunar, bunlar arasında cilt tonları, giysiler, saç stilleri, aksesuarlar gibi şekillendirmeler bulunmaktadır. Ayrıca bazı metaverse platformları, kullanıcılara daha fazla kişiselleştirme seçeneği sunmak için üçüncü parti yazılımlarını kendi sanal evren arayüzlerine entegre etmektedir. Bu yazılımlar arasında 3D modelleme araçları, grafik tasarım ve animasyon programları yer almaktadır.

2009 yılında Bitcoin'in piyasaya sürülmesi ile o güne kadar yalnızca teoriden ibaret olan blockchain teknolojisi uygulama alanı kazanmıştır. Blockchain teknolojisi üzerinden yaratılan Non-Fungible Token (NFT) benzersiz kimliğe sahip dijital bir varlıktır. Metaverse'teki öğelerin NFT olması, avatar tasarımında kişiselleştirmenin ve özgünlüğün sağlanmasına imkân vermiştir. NFT olarak tasarlanan avatar giysileri, aksesuarları benzersiz bir kimlik numarasına sahip olurlar. Ayrıca NFT teknolojisi ile bu alan meta-ticaretin ortaya çıkmasını da sağlamıştır. Zira kullanıcılar avatarları için aldıkları ürünleri daha sonra Marketplace (Pazar Yeri) olarak adlandırılan sanal alanda satabilmektedir. Bu da kullanıcıların avatar tasarımlarına değer katmalarına ve ticaret yapmalarına olanak tanımaktadır. Sanal öğelerin özelleştirilmesi ve kişiselleştirilmesi ile, kullanıcı evreni içerisindeki benzersizliğini göstererek hedonik ve sosyal değerini arttırmaktadır.

Bu çalışmanın amacı kullanıcıların metaverse'te oynanabilen dijital oyunlarda avatar tasarımı yaparken hangi unsurları göz önünde bulundurduğunu ve bu tasarım sürecinin NFT ve blockchain teknolojileri ile bağlantısını araştırmaktır. Araştırma kapsamında, Influencer Marketing-Hub'in 2023 Yılı En Çok Oynanan blockchain tabanlı Metaverse Oyunları listelemesinden alınan veriler ışığında Metaverse evreninde bulunan NFT tabanlı 3D dijital oyunlar: Axie Infinity (2018) ve Sandbox (2012) araştırma örneklemleri olarak belirlenmiştir. Çalışma kapsamında örnekleme dahil edilen metaverse oyunlarının resmi forumlarında "karakter", "karakter tasarımı", "avatar", "avatar tasarımı" anahtar kelimeleri ile taranarak elde edilen 80 farklı forum alt başlığında yer alan 3000 yorum içerik analizi yöntemiyle incelenmiştir. Araştırma kapsamına, 28 Şubat 2023 ve öncesinde yazılmış olan kullanıcı yorumları dahil edilmiştir. Harita tasarımı, harita kişiselleştirmesi, gibi oyun atmosferi ile ilgili kullanıcı özelleştirmelerine ilişkin yorumlar sınırlılıkların dışında tutulmuştur. Yorumlar NFT, Blockchain, avatar özelleştirme, kişiselleştirme ve tasarım bağlamında sınıflandırılmıştır.

Anahtar Kelimeler: avatar, blockchain, dijital oyun, metaverse, NFT.

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

** Araştırma Görevlisi, Beykoz Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi İletişim ve Tasarım Bölümü, ORCID: 0000-0002-0937-0177, munuripek@beykoz.edu.tr

MİMARLIK EĞİTİMİNDE HAYAL GÜCÜ YARATICI DÜŞÜNME VE ESKİZİN SINIR/SIZLIĞI ÜZERİNE BİR DURUM ANALİZİ

Sinem TAPKI*

ÖZ

Tasarım dünyasında eskizlerin, tasarım bilgisinin oluşmasında ve tasarım düşüncesinin geliştirilmesinde bir aktarım aracından daha fazla rolü bulunmaktadır. Eskizler sahip oldukları özgür, yaratıcı ve esnek yapılarından dolayı görsel düşünmeye veriler sağlamaktadır. Tasarım- tasarımcı- eskiz arasında sürekli döngüsel ve sınırları belirsiz bir ilişki bulunmaktadır. Pallasmaa (2009), beyindeki düşüncenin, imgenin zihinde ve üretilen eskizlerde eş zamanlı oluştuğunu savunmaktadır. Eskizde yer alan çizimin mi yoksa zihindeki düşüncenin mi önce oluştuğunu bilmenin imkansız olduğunu söyleyerek, zihindeki imgenin eskiz ile kendiliğinden oluştuğunu da ayrıca belirtmiştir.

Mimari tasarım sürecinde yaratıcılık, hayal gücü, görsel düşünme ve eskizin önemli yeri olduğu bilinmektedir. Çalışmada, yaratıcı düşünme, hayal gücü ve eskiz ilişkisi bütüncül olarak ele alınmıştır. Tasarım sürecinde sorgulama ve çözümlenme eylemleri bulunmaktadır. Bu sürecin sonunda, yaratıcı ve özgün ürünlerin ortaya çıkmasında görsel düşünme ile eskiz, baskın rol oynamaktadır. Eskiz; tasarımcının düşünme, düşüncüyü aktarma ve bilgi türetme eylemlerini zihinde kurguladığından öteye taşır. Eskiz çalışmaları beyindeki soyut düşüncüyü, somutlaştırarak düşüncüyü geliştirecek yaratıcı katkılar sağlamaktadır. Zihindeki düşüncelerin somutlaşması ile yeni bilgiler oluşur ve bu yeni bilgiler tekrar zihinde yorumlanır ve somutlaştırılır. Böylece yeni bilgiler gelişir ve başka bilgilerin oluşmasını sağlar. Bu çalışma; bu sistematik süreç içerisinde eskizi, eskizin rolünü ve işleyişini araştırmakta ve mimari tasarımdaki yaratıcı düşünmenin ortaya çıkışında kendine özgün bir dile ve anlayışa sahip eskizin sınırlarını-sınırsızlığını tartışmaktadır.

Mimarlık eğitiminin bir parçası olan tasarım sürecinde, hayal gücü ve yaratıcı düşünce, yaratıcı düşüncüyü geliştirmenin eskiz ile arasındaki ilişkinin araştırıldığı bu çalışmada; verilen bir tasarım problemine karşı eskizlerle görsel anlatımın nasıl oluşturulduğu ve hangi sonuçlara ulaşıldığı amaçlanmaktadır. Bu amaçla Bursa Teknik Üniversitesi Mimarlık bölümü 1. ve 2. sınıf öğrencileri ile "görsel düşünme ve görsel anlatım ilişkisi" üzerine bir uygulama çalışması gerçekleştirilmiştir. Uygulama çalışmasının ilk aşamasında öğrencilere bir tasarım problemi verilmiş olup sınırlı süre içerisinde bu probleme karşı geliştirdikleri tasarımlarını eskizlerle anlatmaları istenmiştir. Sonrasında oluşturulan tasarım örnekleri; eskiz ve eskizin yaratıcı düşüncedeki sınırsızlığı ilişkisi çalışmalarda içerik, biçim, sorgulama- çözümlenme ilişkilerine göre incelenmiştir. Çalışmanın ikinci aşamasında, öğrencilerin yaptıkları eskizler sınıf ortamında tartışılmış ve eskiz sahiplerinin imgeleri ile eskizi inceleyen bireylerdeki imgelerin durumları karşılaştırılmıştır.

Anahtar Kelimeler: eskiz, yaratıcı düşünme, hayal gücü, mimari tasarım.

Kaynakça

Pallasmaa, J. (2009). *The thinking hand existential and embodied wisdom in architecture*. John Wiley & Sons Ltd.

* Doktor Öğretim Üyesi, Bursa Teknik Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım Fakültesi Mimarlık Bölümü, ORCID: 0000-0002-7210-2044, sinem-tapki@hotmail.com

MÜLTECİ KAMPLARI BAĞLAMINDA OKUL ÖNCESİ EĞİTİME YÖNELİK BİR TASARIM ÖNERİSİ

Gülşah ŞENOCAK*, Esin FAKIBABA DEDEOĞLU**, Cansu ADA***, Hamide GÜLER****, Rana İŞKİN*****

ÖZ

Ülkemizde "misafir" statüsünde barınma imkânı bulan mülteciler ve yaşam koşulları çok yönlü olarak ele alınması gereken bir konudur. Bu konuların en başında yer alması gereken başlıklardan biri de eğitimidir. Mülteci aileler çoğunlukla çocuklarının eğitimini ve geleceğini düşündükleri için ülkelerinden ayrılmak zorunda kaldıklarını ifade etmektedirler. Ancak, mülteci çocuklara sığındıkları ülkelerde yeterli düzeyde eğitim olanağı sağlanamamaktadır. Birleşmiş Milletler Sürdürülebilir Kalkınma Hedeflerinden (2023) 4.2. Nitelikli Eğitim maddesi, 2030'a kadar bütün kız ve erkek çocuklarının ilköğretime hazır hale getirecek kaliteli okul öncesi eğitime erişimlerinin güvence altına alınmasını hedeflemektedir. Bu nedenle araştırma kapsamında, mülteci kamplarında bulunan 4-6 yaş grubu çocukların eşit ve nitelikli eğitim alması adına bir "Eğitim Kapsülü" tasarımı yapılması hedeflenmiştir. Bu kapsül, eğitimde fırsat eşitliği ortamının yakalanabilmesi için bütün öğrencilerin hangi koşullarda olursa olsun aynı materyallere ulaşması ve hepsine aynı veya eşdeğer alternatifler sunulmasına yönelik tasarlanmıştır. Literatür taramaları ile elde edilen bilgiler doğrultusunda farklı ve güncel eğitim modellerini bir araya getiren bir yaklaşım ile okul öncesi çocuklar için fırsat eşitliği yaratan bir eğitim mekânının tasarlanması amaçlanmıştır. Eğitim kapsülünün, yaparak ve deneyimleyerek öğrenmeyi desteklemesi adına seçilen malzeme ve iç mekân tasarımı bağlamında; esnek, fonksiyonel ve sürdürülebilir olması ön planda tutulmuştur.

Söz konusu "Eğitim Kapsülü" standart konteyner ölçüleri (7m x 3.5m x 2.6m) göz önünde bulundurularak tasarlanmıştır. Bu bağlamda kullanıcılar yaklaşık 21 m² içinde 6 öğrenci ve bir eğitimci olarak tanımlanmıştır. Bu alan için gerekli olan işlev şeması; aktif ve pasif aktivite ve çok amaçlı depolama alanları şeklinde oluşturulmuştur. Eğitim Kapsülünde kullanılacak olan malzemelerin sürdürülebilir olması öncelikli tutulmuştur. Bu bağlamda dış cephede ısı ve ses yalıtımını sağlayan, yangına karşı dayanıklı ve beton yapılarla eşit derecede yük taşıyabilen sağlam bir yapı elemanı olan çapraz lamine ahşap panel kullanılmıştır. İç mekân zemin ve duvar yüzeylerinde doğada yıllarca kaybolmayan maddelerin geri dönüşümü ile zararsız madde haline getirilen, doğal yollar ile üretilen ve çocuklar için güvenli olan kauçuk ve mantar tercih edilmiştir. Eğitim kapsülünün çatı örtüsüne entegre güneş panelleri ile elektrik, ısınma ve enerji ihtiyacının karşılanması hedeflenmektedir. Öncelikle tek bir modülün tasarlanması ve bu modüle eklemeye yaparak modül oryantasyonu ve çeşitliliğinin artırılması planlanmaktadır. Tasarımın yaygınlaştırılabilir ve her mülteci kampında kullanılabilir olması açısından herhangi bir şehre bağlam olarak odaklanılmamıştır.

Anahtar Kelimeler: mülteci kampları, eğitimde fırsat eşitliği, konteyner tasarımı, okul öncesi eğitim.

Kaynakça

Küresel Amaçlar. (Erişim: 15 Mart 2023). Sürdürülebilir Kalkınma Amaçları. <https://www.kureselamaclar.org/amaclar/nitelikli-egitim/>

* Öğretim Görevlisi, TOBB ETÜ, ORCID: 0000-0003-3026-9521, gsenocak@etu.edu.tr

** Doktor Öğretim Üyesi, TOBB ETÜ, ORCID: 0000-0001-6831-7168, e.dedeoglu@etu.edu.tr

*** Yüksek Lisans Öğrencisi, TOBB ETÜ ORCID: 0000-0001-6776-7570, cansuada@etu.edu.tr,

**** Yüksek Lisans Öğrencisi, TOBB ETÜ, ORCID: 0009-0004-1905-6677, hamide.guler@etu.edu.tr

***** Yüksek Lisans Öğrencisi, TOBB ETÜ, ORCID: 0009-0008-0990-0116, riskin@etu.edu.tr

presentation

ONTOLOGICAL CRISIS OF TURKISH PSYCHEDELIA: GENRE, SCENE OR WORLDING?

Setenay GÜLTEKİN*

ABSTRACT

Last two decades witnessed the rise of Turkish Psychedelic Music in both local and global music scene. Initially derived from a local genre of 70s Anatolian Rock, enriched with peculiar flair of digital and contemporary sonic approaches it is a brand new "genre". However, defining this music under terms such as genre or scene does not quite correspond to all the elements and happenings of the musical movement. This paper takes a deeper look of Turkish Psychedelic Music's ontological problem of defining itself and why defining it does or does not matter. Can it be argued that Turkish psychedelia is not a genre nor a scene but it is a worlding which is something "ongoing and generative" (Trend, 2013).

Turkish Psychedelic Music reflects all the trends in the contemporary cultural habits which are generated in a world where concepts, ideas, definitions are constantly in a flux. It is called psychedelic music mostly because that's how western mentality defines it while on the other hand it has quite traditional roots through Anatolian folk culture. It can be observed that this music characterized as "Anatolian spaceship" and it connotes with futuristic retro conceptualization. It contains all the contradictions inside. Hence, the question of defining it is not merely a quest for categorizing or desperately needing to make sense of the music but it creates an interesting discussion of how contrasting ideas co-exists together, moreover, what kind of worlding assemblages around this music through contradictions. At this point, worlding is an encompassing concept to explore the music and all happenings around it without concerning to put the music in such a distinctive definition. The concept is viable because it both refers to fluid nature of the musical movement as well as its affective dimension, similar with Guilbault's interest in her major ethnomusicological work with the concept, affective dimension is why she attracted to use worlding (2017). Therefore, this paper aims to generate a distinctive understanding of defining such a music through worlding concept.

Keywords: music genre, music scene, worlding, Turkish Psychedelia, affect.

Bibliography

- Guilbault, J. (2017). The politics of musical bonding: New prospects for cosmopolitan music studies. In F. Giannattasio & G. Giurati (Eds.), *Perspectives on a 21st century comparative musicology: Ethnomusicology or transcultural musicology?* (pp. 100-125).
- Trend, D. (2013). *Worlding: Identity, media, and imagination in a digital age*. Routledge.

* Research Assistant, Beykoz University Art and Design Faculty, ORCID: 0000-0003-3587-1829, setenaygultekin@beykoz.edu.tr

sözlü bildiri

OPERADA ORPHEUS MITİ VE TARİHSEL SÜREÇ İÇİNDEKİ DEĞİŞİMİ

Hakan ÇAKIR*, Ayrin ERSÖZ**

ÖZ

Orpheus (Orfeo), bazı kaynaklara göre Oïagros adlı bir Trakyalı ile Musa Kalliope'nin, bazı kaynaklara göre ise Apollon ile Musa Kalliope'nin oğludur. Müziğiyle hayvanları, ağaçları, kayaları bile etkileyebilen yetenekli bir şarkıcı olan Orpheus, genç karısı Eurydice bir yılan ısırması sonucu ölüncü yeraltı dünyasına inmiş ve karısını geri almak için tanrılarla sıkı bir pazarlığa girişmiştir. Liri ve ağıtlarıyla canlı ya da cansız tüm varlıkları büyüleyen bir kahraman olan ve aşkı uğruna ölümü kabul etmeyi reddeden bir figür olarak Orpheus, operanın 1600'lerin başındaki başlangıcından günümüze kadar besteciler ve librettistler tarafından gücün temsili olarak sıklıkla ilham alınarak temsil edilmiştir. Opera yaratıcıları kişinin ne kadar yetenekli olursa olsun, tanrılarla nasıl çetin bir pazarlık yaparsa yapsın bir ölüyü yaşama geri döndüremeyeceği gerçekliğini vurgulamak için, çoğunlukla Orpheus'un yeraltı dünyasına inişine odaklanmışlardır. Besteciler ve librettistler Orpheus'un kurallara uymamasının sonuçlarını dramatize eden birçok varyasyon yaratmışlardır.

Bu çalışmada Orpheus miti, mitin kaynakları, operada kullanımı ve 1600'den günümüze operalarda tarihsel süreç içerisinde evlilik, aşk ve ölüm gibi olgular üzerinden değişimi incelenmiştir. Bu çalışmayla Orpheus mitinin kökenlerinin, farklı yorumlarının, zaman içindeki değişiminin ve bu değişimin operaya nasıl yansıdığı gösterilmesi amaçlanmıştır. Bu çalışmada veri toplamada belgesel tarama yönteminin genel tarama modeli kullanılmıştır.

Orpheus'u konu alan operaların yazıldıkları tarihsel, kültürel ve siyasi dönem, Orpheus mitinin hikayesi üzerinde bazı dönüştürücü etkilere neden olmuştur. Bu değişimler dönemin mentalitesi ile yakından ilişkilidir. Kahramanın kaderinin dönüşümünden mitin nasıl sonuçlanacağına kadar pek çok karar ve bu kararların sanatsal olarak ele alınış şekli, dönemin etik ve estetik anlayışı tarafından belirlenmiştir. Bu değişimlerden bazıları Hristiyanlık algısı ile bu algının insanlar üzerindeki etkisi ve evlilik anlayışıdır. Ölümün dehşet verici ve muğlak hakikatini temsil eden Orpheus mitinin operalardaki temsili, dönemin izleyicisi için ölümü o dönemde geçerli olan sembolik araçlarla içselleştirme imkânı sunmuştur. Batıda Orpheus mitinin operalarda ele alınışındaki ve temsildeki bu dönüşümler hem mitin tarihsel değişiminin hem de temsil edildiği dönemin kültürel fenomenlerinin anlaşılmasında etkin olacaktır.

Anahtar Kelimeler: orpheus, opera, mitoloji.

* Yüksek Lisans Öğrencisi, Yıldız Teknik Üniversitesi Müzik ve Sahne Sanatları Yüksek Lisans Programı, ORCID: 0009-0000-7727-944X, hakan.cakir@std.yildiz.edu.tr

** Profesör Doktor, Yıldız Teknik Üniversitesi Müzik ve Sahne Sanatları Bölümü, ORCID: 0000-0002-9501-2981, aersoz@yildiz.edu.tr

poster bildirici

OYUN DÜNYALARININ YARATIMINDA NELSON GOODMAN YAKLAŞIMI: SATRAŇ VE MINECRAFT ÖRNEĐİ

Zeynep Handan KOÇ*

ÖZ

Sınır çizmek insan için temel ihtiyaçlardan biri olmuştur. Ulusal sınırlar da, kavramsal sınırlar da sürekli bir ayrıştırma içerisindedir. Ben ve öteki, aşağısı ve yukarısı, içerisi ve dışarısı, iyi ve kötü gibi birçok zıtlığı oluşturan sınırdır. Çizilen konturlar fark yaratma amacıyla çizilir. İnsan farklı olanı dinlemek, görmek istemez. İnsanın bu istemeyişi onu sınır çizmeye iter. Fiziksel ya da psikolojik olarak çizilen sınır insanı zapt etmeye çalışır. İnsan, sınırları olan bir mekânda zapt edilebilir yanılığına kapılır. Dünya yaratırken de bu yanılıyla hareket eder. Dünya yaratmak için mekâna, mekân içinde çizgilere(sınırlara) ihtiyaç vardır. Ancak bu çizgiler muğlak çizgiler olmalıdır. İnsan zamanla gelişen, dönüşen bir canlıdır. Yaşadığı yer olan mekânın da değişime ve dönüşüme açık olması gerekir. Keskin çizilmiş sınırlar ve ölçülüp biçilmiş kapılarla insanın mekân dâhilinde bir dünya yarattığı söylenemez. İnsanın sınırlar içerisinde dahi olsa mekân içinde gelişmesine izin verilmesi gerekir. Mekânın dönüşümü için sınırlar net çizilmemelidir. Çünkü insan bu sınırlara her zaman musallat olma eğilimindedir. Sürekli bir sınır ihlaliyle sarsılır. Sınırlar olmadan insan var olamasa da sınırların keskin olması da insanın varlığıyla çelişir. İnsan, parçalanmış tek bir dünya oluşturmaya çalışır ama dünyadaki parçalanmışlıkları tek bir çizgi altında toplayamaz. Mimari ile o parçalanmış dünyanın şekillenmesi ve insanın hatırlanması sağlanabilir. Bu bağlamda düşünüldüğünde sınır çizilmesi gereken bir 'şeyken' aşılması gereken bir 'şey' olmamalıdır. Varlığını despotik bir şekilde göstermemelidir. Hem var hem yok olmalıdır. Mekâna çekilen konturun, sınırın dışladıkları tarafından icat olunmasına fırsat tanınmalıdır. İçerisi, dışarısının hâkimiyeti altında değil; içeri ve dışarı ilişkisinin iç içe, dış dışa geçebilmesine olanak tanınmalıdır. Bu kapsamda düşünüldüğünde dünya yaratımında Homo Ludens olarak adlandırılan insanın oyun oynama eylemi, Goodman'un teorisiyle açıklanabilir. Oyunlar, insanların yeni dünyalar yaratmalarını, bu dünyalarda farklı roller üstlenmelerini sağlar. Minecraft ve satranç gibi oyunlar Goodman'un teorisiyle ilişkilendirilebilir. Örneğin, Minecraft'ta oyuncular, oyun dünyalarını sınırlarla inşa ederler, bu dünyalarda farklı roller üstlenirler. Oyuncuların dünyayı inşa etmek için kullandıkları bloklar, Goodman'un görsel öğeler üzerindeki vurgusuna benzer şekilde düşünülebilir. Her blok, dünyanın yapısını, karakterini değiştirir. Satranç oyununda ise, tahta kareleri dünyanın sınırlarını temsil eder. Bu kareler, oyuncuların taşları hareket ettirme stratejilerini belirler. Tahta kareleri, oyuncuların oyun dünyasının sınırlarını belirleyen bir unsurdur.

Anahtar Kelimeler: sınır, Minecraft, satranç, içeri, dışarı.

sözlü bildiri

PANDEMİ ORTAMINDA MİMARİ STÜDYO DERSLİK TASARIMI

Burcu TAN*, Didem BARAN ERGÜL**

ÖZ

COVID-19 salgını sonrası birçok faaliyetin olduğu gibi eğitimin de alışlageldiği gibi sürdürülebilmesi için, eğitim mekanlarının nitelikleri yeniden tanımlanmak durumunda kalmıştır. Virüs yayılımına katkı yapan fiziksel çevre koşullarının ortadan kaldırılması adına alınan yapısal kararlar ile tüm eğitim mekanları için standart bir yaklaşımda bulunulmuştur. Ancak sanat, tasarım, mimarlık eğitimi gibi farklı dinamikleri bünyesinde barındıran eğitim programlarında, süreç içerisinde gereksinimlerin tam karşılanamaması sebebiyle mekansal kararların yeniden ele alınarak değerlendirilmesi gerekmektedir.

Çalışmada pandemi sonrasında mimarlık eğitiminin yürütüldüğü mimari stüdyo tasarımlarında ne yönde bir dönüşüm olacağı saptanmaya çalışılmıştır. Bu bağlamda mimarlık eğitiminin temelini oluşturan ve eğitim sürecinde farklı fonksiyonlara gereksinim duyulan tasarım stüdyolarının pandemi koşullarına uygun olarak mekansal düzenleme kararlarının belirlenebilmesi adına sistematik bir yaklaşım geliştirilmesi amaçlanmıştır. Eğitimin niteliği doğrultusundaki gereksinimlerin ve virüsün yayılımının engellenmesi adına alınması gereken önlemlerin tespit edildiği bilgi derleme sürecinden sonra, analiz ve sentez aşamaları ile somut mekânsal çıktılar belirlenmeye çalışılması yöntem olarak belirlenmiştir.

Bu kapsamda öncelikle sistematik yaklaşım metodu belirlenerek salgına dair gereksinimler ve bu gereksinimlerin somut mekânsal yansımaları üzerine yoğunlaşmış, pandemi ortamında eğitim gereksinimleri hava kalitesi, sosyal mesafe, hijyen ve açık alan şeklinde gruplanarak, bu gereksinimlerin mekana yansımaları ortaya konmuştur. Bununla birlikte mimari tasarım stüdyosu işleyişi doğrultusunda mekansal gereksinimler belirlenmiştir. Mimari tasarım stüdyoları, uygulama ve deneyimleme kavramları içinde bireysel veya birlikte çalışma düzeni etrafında organize edilmektedir. Tasarım stüdyolarında tasarlama yöntemini belirlemek, çizim, resim, maket sunuşları hazırlamak ve tasarım taslaklarını masa ve jüri kritikleriyle değerlendirmek tasarım stüdyoları etkinlikleridir. Bu etkinlikler kapsamında fiziksel mekan gereksinimleri çizim, maket, bilgisayar destekli tasarım, grafik anlatım alanı çok sesli iletişim ve etkileşim alanı-bilgisayar destekli görsel araçlar ve simülasyon ortamları sergi-jüri alanları olarak belirlenmiştir.

Sonuç bölümünde mimari bir mekanın işlevsel dönüşümü için müdahale yöntemleri; mekansal kurguya müdahale, malzeme müdahaleleri, teknik sisteme müdahaleler ve yapı işletmesine yönelik müdahaleler olarak gruplanmıştır. Belirlenen her müdahale yöntemi kapsamında, pandemi ortamında mimari stüdyo derslikleri için öneriler ortaya konmuştur. Somut bir çıktı olarak 16 kişilik standart bir mimari stüdyo için ihtiyaç programı belirlenmiş ve tasarım önerileri geliştirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: pandemi sonrası eğitim, mimarlık eğitimi, mimari tasarım stüdyosu.

* Doktor Öğretim Üyesi, Beykoz Üniversitesi Mühendislik ve Mimarlık Fakültesi, ORCID: 0000-0002-8599-5013, burcutan@beykoz.edu.tr

** Öğretim Görevlisi, Beykoz Üniversitesi Meslek Yüksek Okulu, ORCID: 0000-0001-5705-8885, didembaranergul@beykoz.edu.tr

sözlü bildiri

PSIKİYATRİ KLİNİKLERİNİN MEKAN KALİTESİNİN İYİLEŞTİRİLMESİNE YÖNELİK BİR ANALİZ

Feyza ASLAN*

ÖZ

Psikiyatri kliniklerindeki kullanıcıların hastanede geçirdikleri zaman, mekanları kullanma sıklıkları, davranış ve etkileşim şekilleri değişiklik göstermektedir. Bu değişiklik özel bir mimari şekillenmeyi gerektirir. Psikiyatri hastalarına yapılan öteki-leşirme buldukları mekana da yapılmakta; farklı çözümlenmelerle daha işlevsel mekan kurguları yapılabilecekken mevcut hastane ve kliniklerde iyileştirmeler yapılmamaktadır. Bu nedenle mimarinin iyileştirici gücünü bu alanda kullanmak konusunda mesleki ve insani sorumluluk duyulmuştur.

Bu çalışmada psikiyatri kliniklerinin iç mekan tasarımını inceleyerek sorunları ve ihtiyaçları analiz etmek ve bu bağlamda tasarım ilkeleri önermek amaçlanmıştır. Mimari iyileştirmelerin toplum, hasta ve hastane ilişkilerine çeşitli avantajlar sunacağı, fiziksel ve psikolojik anlamda iyileştirici bir rol oynayacağı aktarılmıştır. Klinik bölümlerinin analizi neticesinde yapının işlevine yönelik ihtiyaçların listelenmesi, kullanıcı profiline analizi sonucu kullanıcı istek ve gereksinimlerinin belirlenmesi araştırma kapsamındaki gerekliliklerdir. Söz konusu incelemeler ile mekan kalitesini iyileştirmeye yönelik tasarım kriterleri sunulmuştur. Araştırma psikiyatri tedavisi veren klinik ve hastanelerdeki mimari düzenlemelerin mekan algılama ve davranışsal bileşenler üzerindeki iyileştirici gücüne odaklanmaktadır.

Araştırmada literatür taraması kapsamında çeşitli veri tabanları üzerinden ulaşılan makale, tez, bildiri ve gerekli düzenlemelere yönelik ülkelerin belirlediği yönerge verileri kapsamlı bir şekilde incelenmiş; mekan özelliklerini analiz etme, kullanıcı profiline değerlendirme, istek-gereksinim ve planlama-tasarım kriterlerini belirleme şeklinde tasniflenmiştir. Bu araştırmadaki hasta grubu AMATEM hastalarını ve Adli Psikiyatri hastalarını kapsamamaktadır. Psikiyatri tedavisi veren hastane içi klinikler ve tekil hastaneler araştırma mekanları kapsamındadır. Çalışma sonucunda olası iyileştirmelerin toplumsal ve mesleki anlamda sağladığı kazançlara yönelik bir değerlendirme sunulmuştur.

Psikoloji-mekan ilişkisi ve konu ile ilgili yapılan çalışmalar, mekansal iyileştirmelerin hastanın saldırganlığı, depresyonu, uyumsuzluğu üzerinde pozitif etkiler sağladığını aktarmaktadır. Hastanın iyi konumda olması personelin de iş yeri performansını olumlu etkileyecektir. Bununla birlikte hasta yakınları ve yöneticiler de bu pozitif etkilenmenin bir parçası olacak, genel bir olumlu salınım gerçekleşecektir. İncelemelerin devamlılığı ile ihtiyaca yönelik yeni kriterlerin belirlenmesi ve uygulanması, kullanıcı merkezli tasarımın, anket ve araştırmaların sürekli olarak devam etmesi önem arz etmektedir. Ülkelerin tasarım öğeleri özelinde karşılaştırmaya gidilerek, coğrafi ve kültürel önyargı oluşturulmadan çok yönlü bir tasarım anlayışı geliştirmek mümkündür. Bu çalışma ile psikiyatri klinikleri tasarım standartlarının yatak sayısından ibaret olmadığını ve birçok yönden eksik, iyileştirilmemiş mekanların yalnızca o birimde barınan insanları olumsuz etkilemediğini aktarmak ve toplumsal bir farkındalık oluşturmak nihai hedeftir.

Anahtar Kelimeler: psikiyatri klinikleri iç mekan tasarımı, kullanıcı merkezli tasarım, sağlık yapısı tasarım standartları, terapötik ortam.

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

presentation

REFLECTIONS ON THE “WOKE” OR “WOKEISM”: CAPITALISM, IDENTITY, AND POST-POLITICS

Özlem DENLİ*

ABSTRACT

The topic of this presentation is the “woke” or “wokeism” as a political language and cultural politics that took the Western world by storm especially after 2016. The genealogy of the concept, so far as it is possible, dates back to the post-slavery struggles of the black people in the 1960s, where “wokeness” refers to being aware of the structural inequalities and discrimination experienced by this groups. The term gained a different and somewhat more encompassing meaning during the 1990s and the 2000s in associated with identity politics and political correctness, and ultimately became synonymous with the “social justice movement” and the catch-phrase of “diversity, inclusion, equity” (For examples, see: Tajima, 2021; Eaton, 2022; Dewidar et al., 2022).

In American rendering of the political spectrum, the woke is depicted as a stance on the left, even as a representation of radical left. In this presentation, I aim to analyze the woke as a political and cultural position in the context of the emerging, yet still scarce, literature on the topic. I refer to the works of thinkers such as Susan Neiman (Left is Not Woke, 2023), Mark Lilla (The Once and Future Liberal: After Identity Politics, 2021) John Gray, Christopher Mott (Woke Imperium: The Coming Confluence Between Social Justice & Neoconservatism, 2022), Carl Rhodes (Woke Capitalism: How Corporate Morality is Sabotaging Democracy, 2022), and Hans Georg Moeller (You and Your Profile: Identity After Authenticity, with Paul D'Ambrosio, 2021) to argue that the demands of “diversity, representation, and inclusion” as they are being articulated in wokeist language are easily incorporated in the dynamics of consumer capitalism, and by the major components of the status-quo such as the military-industrial complex in U.S.A. and other countries. I shall question the relationship of wokeism with the ideologies of liberalism, socialism, and conservatism, and try to conceptualize the movement in relation to the theory of a civil religion as theorized by Robert Bellah in “Civil Religion in America” (1967), and as an expression of radicalized and puritan post-political restructuring of the public sphere.

Keywords: woke, wokeism, liberalism, woke capitalism, civil religion.

Bibliography

- Tajima, E. A. (2021). First, do no harm: From diversity and inclusion to equity and anti-racism in interpersonal violence research and scholarship. *Journal of Interpersonal Violence*, 36(11-12), 4953–4987. <https://doi.org/10.1177/08862605211012999>
- Eaton, S. E. (2022). New priorities for academic integrity: equity, diversity, inclusion, decolonization and Indigenization. *International Journal for Education Integrity*, 18(10). <https://doi.org/10.1007/s40979-022-00105-0>
- Dewidar, O., Elmestekawy, N. & Welch, V. (2022). Improving equity, diversity, and inclusion in academia. *Research Integrity and Peer Review*, 7(4), 1-10. <https://doi.org/10.1186/s41073-022-00123-z>.

* Associate Professor, Beykoz University Faculty of Social Sciences, ORCID: 0000-0003-4664-2415, ozlemdenli@beykoz.edu.tr

REKLAMDA KADIN BEDENİNİN SINIRSIZLIĞI ÜZERİNE GÖSTERGEBİLİMSEL BİR ANALİZ

Pınar Seden MERAL*, İrem AYAN DANACILAR**

ÖZ

Geçmişten günümüze birçok reklamda kadın bedeni, kısıtlı, idealize edilmiş bir güzellik kalıbına vurgu yapılarak, genellikle gerçekçi olmayan ve cinsiyetçi biçimlerle betimlenmiştir. Kadına toplum olarak biçilen ya da uygun görülen bazı roller vardır. Ve kadından bu rollere uygun davranması beklenir. Reklamlar, toplumun cinsiyet rolleri, beklentileri ve algıları üzerinde büyük bir etkiye sahiptir. Kadın bedeni gösterilen reklamlar, genellikle kadınların güzellik ve cinsellik üzerinde yoğunlaştığı ve kadın bedenini nesneleştirildiği algısı oluşturmaktadır. Hatta bazı reklamlar, kadınları sadece görsel bir nesne olarak göstererek onlara biçilen cinsiyetçi stereotipleri pekiştirir. Bu tür reklamlar, kadınların sadece bedenlerine odaklandığı ve diğer özelliklerinin görmezden gelinerek kendilerini yalnızca bir meta olarak görmelerine neden olmaktadır. Ancak son dönemde yayınlanan reklamlarda az da olsa dikkat çekici bir gelişme gözlemlenmektedir. Bu gelişme vücut pozitifliği ya da kendini kabul olarak adlandırılmaktadır. Bu tür reklamlar, kadınların cinsiyetçi stereotiplerden kurtulmasına ve kendilerini insana özgü özellikleriyle tanınmasına yardımcı olmaktadır. Kadınların geleneksel temsillere ve standartlaşmaya meydan okuyan yapıları öne çıkarılarak kalıplar yıkılmaya başlanmıştır. Güzel olmak, moda için uygun giyinmek, "olması gereken" biçimde davranmak kadınlara dayatılan ve gerçekçi olmayan algılar olarak karşımıza çıkmaktadır. Kadın bedeni sınırsızdır. Sayılarla, şekillerle kalıplaştırılmayacak biçimde sınırsızdır. Genel olarak, reklamlarda kadın bedeninin temsili, sürekli ilgiyi ve tartışmayı hak eden önemli bir konudur. Reklamlarda kadın bedeninin daha çeşitli ve güçlendirici bir şekilde temsil edilmesini teşvik etme çabaları, toplum üzerinde olumlu bir etkiye sahip olmaktadır. Bu sayede toplumun ayrıştırılması ve kutuplaşması önündeki engellerin kaldırılması çim önemli bir adım atılmış olacaktır. Bu bağlamda yapılan araştırma kapsamında kadın bedenlerini kalıplaştırmadan bedenini her haliyle, olduğu gibi seven ve her dönemin güzellik algısının gelecek dönem moda kurbanı olacağına bilincinde olan bir marka olan ADL grup bünyesinde hazırlanan özel koleksiyona adını veren Love My Body Fall/Winter 22 reklamı göstergebilimsel analiz yöntemiyle incelenmiştir. A. Greimas'ın Eyleyenler Modeli (Genörneği) kapsamında incelenen reklamdan elde edilen veriler analiz edilerek bulgular yorumlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: reklam, kadın, sınırsızlık, göstergebilim, beden algısı.

* Profesör Doktor, Beykoz Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi, ORCID: 0000-0002-1117-7608, pinarsedenmeral@beykoz.edu.tr

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

presentation

REPRESENTATION OF LANDSCAPE IN THE POST-PHOTOGRAPHY ERA

Çeyiz MAKAL FAIRCLOUGH*

ABSTRACT

A landscape is a cultural image, a pictorial way of representing, structuring, or symbolizing surroundings. Landscape photography is the act of representing these surroundings through a photographic representation. The traditional photographic way of producing a landscape image will always have its place, certainly to depict an aesthetic or a romantic point of view. But as technological advances move us into the 'post-photography' era, ideas that have shaped photographic practices such as authorship, the construction of meaning, and narrative in image making have changed. This paper will discuss what is meant by 'post-photography' and the digital cultures of creative production in relation to landscape photography and its representation.

To do this, I will use some examples of landscape images by artists such as Clement Valla, where photographs have been created without a camera, using readily available digital data. Using Google Earth's database of images, the freely available satellite images that can be appropriated and remixed, Clement Valla's Postcards from Google Earth (2010-present) raises questions about the digital representation of place. The Google Earth and Street View mapping initiatives together attempt to create a seamless volumetric representation of the Earth by constantly updating its database with new images gleaned from a variety of sources. The software edits, re-assembles, processes, and packages reality to form a very specific and useful model. Valla is able to create an archive of Google Earth's development process and record the evolution of this new approach to representing the planet.

This paper addresses the following questions:

- What is meant by the term 'post-photography' and how does it relate to landscape photography?
- How can landscape photographers respond to the new challenges presented by the post-photographic era?
- If Google Earth is a database disguised as a photographic representation, can we describe Valla's images as landscapes?
- What impact do the digital technologies of creative production have on the traditional notion of landscape photography and its representation?
- How can we address the notions of author and copyright in the 'post-photography' era?

Keywords: post-photography, landscape photography, Google Earth images, digital data, representation.



sözlü bildirisi

SANAL HAREKETLİLİK VE BİLGİYE SINIRSIZ ERİŞİM: SANAL EĞİTİMLER

Serap BOZKURT*, Canan ERGÜN**

ÖZ

Teknoloji fiziki mekanları fiziksel olmayan sınırsız mekanlara taşıyarak nesnel dünya ile sanal dünya arasındaki sınırları ortadan kaldırdı. Bilgi teknolojilerinin böylesine gelişiminden eğitim ve öğretim de payını aldı. Öğretim alanında karşılaşılan sorun ve güçlüklerin çözümünde geleneksel yaklaşımlar yetersiz kaldığında söz konusu sorun ya da güçlükleri aşmakta en etkili çözümleri yine bilgi teknolojilerinin sunduğu da bir gerçektir. Pandemiyle birlikte geleneksel eğitim, açık/uzaktan eğitim ve e-öğrenme arasındaki sınırlar iyice bulanıklaşırken e-öğrenme, geleneksel eğitim sistemlerinin her geçen gün daha fazla bir parçası haline geldi. Teknolojiden yararlanarak öğretme ve öğrenme yollarının etkin kullanımının artması giderek daha fazla sayıda öğrencinin e-öğrenmeyi yaşam boyu öğrenme için bir araç olarak kullanmasına ve ilgi duymaya başlamasına neden oldu. Sanal hareketlilik, yeni öğrenme fırsatları için ya da fiziksel hareketliliğin tamamlayıcısı olarak kullanılırken sanal hareketliliğin bir parçası olan sanal eğitim ve kurslar da farklı deneyim ve fırsatların sağlanmasında esnek, kapsayıcı ve çok yönlü yaklaşımlardan biri haline gelmiştir.

Bu araştırma, sanal hareketliliğin gerçekleştirilmesinde en yaygın kullanılan sanal eğitimler, çevrim içi kurslar ve farklı disiplinlerde sanal kurs/ eğitim alan üniversite öğrencilerinin bu eğitimlerden yararlanma düzeylerini ve eğitimlerin etkinliğini değerlendirmek amacıyla yapılmıştır. Araştırmada, internete dayalı sanal öğrenmede tercih edilen, ihtiyaç duyulan alanlar, kullanılan araçlar hangileridir, geleneksel öğrenmeyle karşılaştırıldığında sanal öğrenmenin avantaj ve dezavantajları nelerdir sorularına odaklanılmıştır. Sanal hareketlilik ve sanal eğitimler üzerine yapılmış araştırma ve çalışmalardan yola çıkan bu çalışmada, sanal kurslar/eğitimlerin, öğrencilerin bireysel ve mesleki gelişimlerini desteklemek için etkili ve verimli şekilde nasıl uygulanacağını ortaya konulmaya çalışılmıştır. Araştırmada örneklem olarak seçilmiş üniversite öğrencilerinden, sanal kurs/eğitime ilişkin tutum ve davranışlarını belirlemek amacıyla çevrim içi anket yöntemi ile toplanan veriler, nicel analiz yöntemleri ve SPSS programıyla analiz edilmiştir.

Araştırma bulgularına göre, sanal kurs/eğitimlerin tekrar izlemeye olanak sağlaması, yer ve zamandan bağımsız olması en önemli avantajlarıdır. Teknolojiye dayanan ve teknoloji üzerinden yürütülen sanal kurs/eğitimlerin en önemli dezavantajları ise yaşanan teknik sorun ve eksiklikler (internet, yazılım-donanım sorunları) olarak tespit edilmiştir. Araştırma sonuçları dezavantajlarına rağmen sanal kurs/eğitimlerin bireylerin gelişimleri üzerine olumlu bir etkisi olduğunu ortaya çıkarmıştır. Ancak, yüz yüze iletişimin sağladığı sosyalleşmenin sanal kurs/eğitimlerde eksik olması, araştırma verilerinde de görüleceği üzere büyük bir sorun olarak varlığını sürdürmektedir. Sanal kurs/ eğitimlerden verimli bir şekilde yararlanmak adına sanal uzamda karşılaşılan zorlukların ve eksikliklerinin giderilmesine yönelik çalışmaların yapılması, öğrenen ve öğretmenin gerekli yetkinliklere kavuşturulması gerekmektedir.

Anahtar Kelimeler: sanal hareketlilik, sanal eğitim, e-öğrenme, online eğitim, çevrimiçi öğrenme.

* Doktor Öğretim Üyesi, Beykoz Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Halkla İlişkiler ve Reklamcılık Bölümü, ORCID: 0000-0001-5722-6252, serapbozkurt@beykoz.edu.tr

** Doktor, Maltepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Halkla İlişkiler ve Tanıtım Bölümü, ORCID: 0000-0002-6687-3870, ccakil@yahoo.com

sözlü bildiri

SANAT YARATIM SÜRECİNDEKİ SINIRSIZLIĞA BİR ÖRNEK: 59. VENEDİK BİENALİ TÜRKİYE PAVYONU

Feride ÇELİK*

ÖZ

Tüm dünyada her sektörün etkilendiği pandemiden kültür sanat hayatı da nasibini almıştır. Sanatçılar ve kültür-sanat kurumları bu süreci verimli bir şekilde geçirmek amacı ile sanat etkinliklerine online ortamlarda devam etmeye çalışırken, sanatçılar da üretimlerini buldukları ortamlarda sürdürdüler. Uzun bir aradan sonra 2022 yılında gerçekleşen 59. Venedik Bienali'nde Türkiye pavyonunu temsil eden sanatçı Füsün Onur da pandemi süresince sergi mekanını yalnızca online ortamda görerek üretimini iki yıl boyunca sürdürdü. "Evvvel zaman içinde..." başlıklı sergide gezegenin geleceğini tehdit eden insan odaklı yönetim anlayışına karşı birleşerek mücadele eden bir grup fareyle kedinin öyküsünü anlattı. Minimalist bir yaklaşımla, bir müzik parçası besteler gibi adım adım işlenen figürlerin bir araya getirmesiyle oluşan eserde özgün bir minyatür masal dünyası yaratılmaya çalışıldı. Bu bildiriye yaratıcılığın sınırsızlığı bağlamında Füsün Onur'un Venedik Bienali Türkiye Pavyonu'ndaki yerleştirmesi incelendi.

Bu çalışmanın hazırlanmasında sanat tarihçilerinin yapmış oldukları araştırmalardan yararlanıldı. Yaratıcılıktaki çeşitlendirilmenin sınırsız bir hayal gücüne bağlı olduğu Rönesans döneminden itibaren ileri sürülür. Ünlü İtalyan yazar, sanatçı, mimar ve tarihçi Giorgio Vasari'nin kitabında da belirttiği gibi "en büyük dahiler zihinlerinde icatlar ararlar, ellerinin ifade ettiği o mükemmel fikirleri oluştururlar". Bu söylemden yola çıkarak Venedik Bienali Türkiye Pavyonu için yapılan yerleştirme seyahat kısıtlaması zorunluluğuyla birlikte yaratıcılığın sınırsızlığa evrilmesi açısından ele alındı. Kısıtlamalardan doğan yaratım süreci aslında sanat tarihinde yüzyıllardan beri süregelen bir uygulamadır. Bilinen bir örnek Leonardo da Vinci'nin Haliç için tasarladığı köprüdür. Füsün Onur'un 59. Venedik Bienali Türk pavyonunda gerçekleştirdiği yerleştirmede de mekanı görmeden zihninde canlandığı formlarla üretim gerçekleştirmiştir. Serginin isminden de anlaşıldığı üzere sanatçı, izleyiciyi adeta masal kitabının sayfalarında dolaştırarak sınırsız ve sorunlu bir dünya kurgulamıştır. Ayrıca 59. Venedik Bienali'nin 'Sütlerin Düşü' temasıyla da Füsün Onur'un yerleştirmesi örtüşmüştür. Pandemi süreci, bienal teması ve "Evvvel zaman içinde..." başlıklı sergiyle zincirin halkaları tamamlanmış olur.

Şartlar ne olursa olsun sanatçıların yaratıcılıklarının sınırı yoktur, kimi zaman mekanı görmeksizin çalışmalarına devam edebilirler. Füsün Onur'un yerleştirmelerinde de yaratıcılık, kimlik, kültür, dil gibi evrensel olarak tanımladığımız sınırları silme ve belirli bir zaman ve mekana bağlı olmaksızın canlılar arasında iletişim/iletişimsizlik sorgulamaları ile ortaya çıkar.

Anahtar Kelimeler: Füsün Onur, pandemi, sınırsızlık, Venedik Bienali, yaratım.

Kaynakça

- Kolektif. (2022). *Füsün Onur: Evvel zaman içinde*. İstanbul Kültür ve Sanat Vakfı
- Vasari, G. (2020). *Sanatçıların hayat hikayeleri*. (E. Gökteke, Çev.). Sel Yayıncılık
- Isaacson, W. (2019). *Leonardo da Vinci*. (E. Gözgülü, Çev.). Domingo Yayınevi

* Doktor, Bağımsız Araştırmacı, ORCID: 0009-0003-3439-4183, feridecelik69@gmail.com

sözlü bildiri

SANATSAL YARATICILIK VE PSİKEDELİA

Burcu KESKİN*

ÖZ

Sanatsal yaratıcı olabilmek her insanda aslında var olan yaratı eyleminin beyindeki farklı sistematik yansımalarından ibarettir. Özellikle yaratıcılığın sanat ve estetik ile bağdaştırılmasında benzersiz, estetik açıdan hoş ve duygusal açıdan çağrışım yapan sanat eserleri yaratmak için hayal gücü, sezgi ve becerinin kullanılmasını içermektedir. İnsan beyninin benzersiz bir ürünü olan yaratıcılığın herkesde farklı ölçekte bir dışavurum söz konusu olmaktadır. Kişinin duygu ve düşüncelerini yaratıcı bir biçimde sentezleyerek estetik bir bakış açısıyla yorumlaması olgusu sanatsal bakış açısını beslemektedir.

“Zihin tezahürü anlamına gelen psikedelik” (Masters & Houston, 1966, p. 2) terimi sanat yaratan birçok sanatçının değişmiş bilinç durumlarından ve iç dünyanın keşfinden ilham almaktadır. Bu deneyimi sanatçılar, duygularını ifade etmek ve geleneksel sanat formlarının sınırlarını zorlamak için kullanmaktadırlar. “Psikedelik kelimesi günümüzde akademik çalışmalarda “halüsinogen” sınıfına giren maddeleri tanımlamak için bu sözcüğün kullanıldığı görülmektedir” (Utkan, 2016, p. 23). Halüsinogenler, bir dizi psikolojik alanı ve beyin fonksiyonunu etkilemektedir. “Duygusal ve sosyal davranışlar, bilişsel-düşünceli işlevler dahil olmak üzere, tipik olarak insan zihnini karakterize ederek, yaratıcılıkta davranışsal bilinçaltının boyutlarına ve temeline dair yeni anlayışlar sağlamak amacıyla kullanılmaktadır” (Preller & Vollenweider, 2018, p. 223).

Sanatta psikedelik yaklaşım, deneyimlerin ve kültürün sanat yoluyla ifade edildiği bir sanat akımıdır. Bu yaklaşım, 1960'ların psikedelik kültürünün etkisi altında ortaya çıkmaktadır. Sanatçıların, psikedelik deneyimlerin yarattığı renkli ve karmaşık görüntüleri, şekilleri yansıtmak için çeşitli sanatsal teknikleri kullanmalarını içermektedir. Psikedelik sanat genellikle yaratıcılıkla ilişkilendirilirken; parlak renkler, karmaşık desenler kullanarak algısal çarpıtmaların son derece çağrıştırmacı ve yaratıcı olabileceğini düşünülmektedir. Bireyin yaratıcı düşünce yapısı ve psikedelik kullanımı arasında bir paralellik olup olmadığı konunun özünü oluşturmaktadır. Halüsinojik etkileri olan psikedeliklerin, sanatsal yaratıcılıktaki yansımaları görsel örnekler üzerinden ele alınarak incelenmektedir. Psikedelik tarafından tetiklenen yaratıcı deneyimleri psikolojik bağıntıları ile ele alarak sanatta nasıl yansıtıldığına odaklanmaktadır. Mevcut literatürden derlenen bilgiler ışığında yaratıcılık boyutunu arttırdığı savunulan psikedelik yaklaşımların oluşturduğu psikedelia akımının, sınırların ötesine geçerek ve dijital ortamda sanatçıların alışılmadık teknikleri kullanmasına olanak sağladığı görülmektedir. Yapılan araştırma, konuya dair daha önceden yapılan araştırmalar incelenerek, bu yaklaşımın bugün dijital sanat ve tasarımda farklı kavramlar ve deneyimler arasında bağlantı kurma becerisini geliştirerek içgörülere ve yeni bakış açılarına yol açabildiği düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: yaratıcılık, sanat, psikedelik, halüsinogenler, sanatsal yaratma.

Kaynakça

Masters, R., & Houston, J. (1966). *The varieties of psychedelic experience*. Dell Publishing.

Utkan, Ç. (2016). *Halüsinogen madde kullanan kişilerin öznel algılarının incelenmesi: Nitel bir çalışma* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Çukurova Üniversitesi.

Preller, K. H., Vollenweider, F. X. (2016). Phenomenology, structure, and dynamic of psychedelic states. *Current Topics in Behavioral Neurosciences*, 36, 223.

* Yüksek Lisans Öğrencisi, Şevval Başkurt, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, ORCID: 0000-0001-7946-2475, sevalbaskurt@gmail.com

** Doçent Doktor, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, ORCID: 0000-0002-6561-7517, duyukacar@gmail.com

sözlü bildiri

SARAY BAHÇELERİNDEN KENT PARKLARINA SINIR VE SINIRSIZLIĞIN DEĞERLENDİRİLMESİ

Elvan ADA*

ÖZ

İnsanın çevresini tasarlama ve inşa etme becerisinin dünü ve bugününün incelenmesi, gelecekte yapılacak tasarım ve planlamaların ne şekilde kurgulanabileceği ile ilgili ipuçları barındırmaktadır. Bu bağlamda, insan ve doğanın ortak eserlerinden oluşan ve kültürel peyzaj alanları tanımı içerisinde yer alan saray bahçeleri ve kent içi parkların geçirdiği tarihsel sürecin değerlendirilmesi önem arz etmektedir.

Avrupa'da Rönesans düşüncesi ile beraber insanın doğa üzerindeki hakimiyeti, bahçe tasarımlarında kendini göstermeye başlamıştır. 16. yüzyılın ikinci yarısına doğru bahçeler, içinde yaşanacak bir mekân olmaktan çok lüks ve gösterişe yönelik alanlar olarak gelişmeye başlamış, monarşinin mutlak gücünün temsili bahçelerde yansımalarını bulmuştur. Avrupa'da bahçe mimarisi İtalya'daki Rönesans Bahçelerinden ilham alarak gelişmiş; 17. yüzyılda Fransız "Büyük Stiline" evrilerek sonraki yüzyılda, natüralistik peyzaj stiliyle doğal unsurların hâkim olduğu bir bahçe anlayışına dönüşmüştür. İmparatorlukların yıkılmaya başladığı, 19. yüzyılın Avrupası'nda, Endüstri Devrimini takiben sanatçı ve felsefecilerin söylemlerinden ilham alan kent parkları, kamusal buluşma mekanları olarak inşa edilmeye başlanmıştır. Osmanlı İmparatorluğu sınırlarında ise Avrupa'daki bahçe sanatı anlayışına benzer bir yaklaşım ancak 18. yüzyılda görülmeye başlamıştır.

Çalışmada, 16. yüzyılda Avrupa'da ve 18. yüzyılda Osmanlı İmparatorluğu'nda hanedan ve yakınlarının kullanımı için inşa edilmeye başlanan saray bahçelerinin siyasal, sosyal ve kültürel dinamiklerin etkisi ile günümüze dek geçirdiği değişim süreci ele alınmıştır. Bu kapsamda, Avrupa'dan Luxemburg Bahçeleri, Osmanlı İmparatorluğu Döneminden ise Yıldız Sarayı Bahçeleri örnek olarak seçilmiş ve incelenmiştir. Seçilen bahçe ve parklar ile ilgili, inşa edildiği dönem ile günümüzdeki kullanım koşulları, işlevleri ve tasarım dili çerçevesinde arşiv araştırması yapılmış; elde edilen veriler, yerinde gözlem sonucu değerlendirilmiştir.

Tarihi saray bahçelerinin ve parkların birbirini izleyen sosyal, ekonomik ve kültürel güçlerin etkisi ile zaman içerisinde geçirdiği değişim ve dönüşümlerin değerlendirilmesi amaçlanmıştır. Araştırmada, hanedanın kullandığı ve mutlak gücün simgesi olarak inşa edilen saray bahçelerinin, aynı zamanda dönemin kültürleşme sürecinin de somut örneklerini oluşturduğuna yönelik bilgilere ulaşılmıştır. Yüzyıllarca, halk ve hanedan arasında sınır teşkil eden bahçe duvarları yerini halkın geçişine imkân veren açık kapılara bırakmış, halkın rekreatif ihtiyaçlarını karşılayan kent içi parklar tesis edilmiştir. Bu hususlara yönelik elde edilen bilgiler ışığında, sınır ve sınırsız kavramlarının simgesel anlamının tartışıldığı bir yaklaşım sunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: kültürel peyzaj, saray bahçeleri, kent parkları, sınır, sınırsızlık.

SÖZLÜ BİLDİRİ

SINIR-DENEYİMİN SINIRLARINDA BİR GEÇİŞ DENEYİMİ: DOĞUM

Seval ÜNLÜ*

ÖZ

Ölüm bir defaya mahsus ve üzerine kişisel tecrübe olarak konuşulamayan özgün bir yaşantı olarak yaşamın ve varlığın anlamıyla meşgul olan birçok düşünürün ilgisini çekmiştir. Michel Foucault'nun özneyi kendisinden koparan, gayri -öz-nelleştirici bir girişim olarak tanımladığı sınır-deneyim, ölüm için oldukça elverişli bir kavramdır. Bir sınır deneyim olarak ölüm, birçok düşünür için bir tür göksel özellik taşır. Montesquieu'den, Martin Heidegger'e bazı düşünürler, sırrına erilemez olması ve kaçınılmazlığıyla ona bu dünyadaki yaşama anlamını veren bir tür kutsallık mertebesi atfetmişlerdir. Ölüm, deneyimin sahibi açısından belleğe işlemeyen, üzerine konuşulamayan ve dolayısıyla kamusal olmayan karakteri nedeniyle kendisi anlamlandırılmadıkça, geri kalan her şeyin, tüm yaşamın ve varlığın anlamının kaynağı olarak öne sürülmüştür. En az ölüm kadar belirleyici olan doğum deneyimi ise uçlara ve sınırlara ilgi duyan filozofların ilgisine mazhar olmamıştır. Bu ilgisizliğin ardında hem doğumun kendine özgü özellikleri hem de düşünme geleneğindeki birtakım eğilimlerin payı vardır. Kendine özgü doğası, doğumun ne ölüm kadar göksel bir olgu ne de bir sınır-deneyim olarak kavranmasını mümkün kılar. Sonuçta doğum, ölüm gibi nihai bir son olmayıp hem bir son hem de bir başlangıçtır. Ayrıca doğan ve doğuran açısından iki kişiye özgü bir deneyimdir; başkalarının varlığına bağımlıdır. Üstelik doğum bir kadın deneyimidir; dışılığa özgüdür. Doğumun düşünce dünyasında uğradığı değersizleşmede ataerkil örüntüler kadar kuram ile deneyim, zihin ile beden arasındaki hiyerarşinin de bir payı vardır. Ne de olsa doğum, Latin dillerindeki karşılığında olduğu gibi (*labor, travail*) bedenin emeğini ve buna bağlı acıyı ifade eder. Tefekkür ve entelektüel faaliyetin üst değerler olarak kabul gördüğü ve zihin emeğiyle kol emeğinin bu hiyerarşiye uygun şekilde ayrıştığı kültürümüzde bedensel acının en doğal ve kaçınılmaz sahnesi olan doğum, çoğunlukla üzerine düşünülmesi, felsefi ve politik olarak anlamlandırılması bir deneyim olarak görülmemiştir.

Foucault'dan ödün aldığımız şekliyle doğum pek çok açıdan sınır-deneyimi çağırıştırır. Ancak ölümden farklı olarak onun başkalarının varlığıyla ilişkisi çok daha doğal ve apaçiktir. Doğuran ve doğanın ortak eylemi olarak doğum, her ikisi için de geridöndürülemez ve kişinin artık eskisi gibi olamayacağı bireysel bir deneyimdir. Aynı zamanda doğum, yaşadığı andan itibaren hikayeleştirilebilen, dolayısıyla hafızada kendine yer edinen ve kamusallaşan bir olgudur. Doğum bir yandan benlikte yarattığı dönüştürücü etkiyle sınır-deneyimi çağırıştırırken diğer yandan başkalarının varlığına bağımlı yapısıyla sınır-deneyimin çağırıştırdığı hafıza dışılığı tahrif etmekte, onu kamusal bir karakterle donatmaktadır. Bu yönüyle doğumu, sadece son olmayıp başlangıç da olma özelliğiyle, sınır-deneyimin sınırlarını zorlayan bir geçiş deneyimi olarak kavramak mümkündür. Bu çalışmada doğum, Hannah Arendt'in doğumluluğa (*natality*) atfettiği politik anlam ışığında insani dünyayı bu dünyadan gelen değerlerle anlamlandırmamızı mümkün kılan ve bizi birbirimize bağlayan en dolayimsız kökenimiz olarak ele alınmıştır.

Anahtar Kelimeler: doğum, ölüm, sınır-deneyim, doğumluluk, hafıza.

sözlü bildiri

SINIR DUVARLARINDA GEÇİRGEN EYLEMLER YARATMAK

Lütfiye YILMAZ*

ÖZ

Sınır kavramı, sürekli akan bir doğrultu üzerindeki iki zıttı dokunsal ya da algısal olarak birbirinden ayıran somut ya da soyut çizgileri nitelendirir. Yalnızca kâğıt üzerinde var olan siyasi sınır çizgileri, iki farklı ülkeyi, bölgeyi, grubu, kültürü birbirinden ayıran ve eylemsel açıdan katı bir geçirimsizliğe sahip olan duvarlar ya da tel örgüler gibi fiziksel nesnelere karşılık bulur. Ancak bu durumun aksine, fiziksel açıdan sınır elemanları olarak kullanılan mimari tasarım öğeleri, çoğu zaman daha yumuşak geçirgenliklere izin vermek amacıyla bir sınır yaratmaktadır. Bir bina üzerindeki bir duvar, temelde; içeri ile dışarıyı, sıcak ile soğluğu, aydınlık ile karanlığı, sessizlik ile kargaşayı birbirinden ayırmak için inşa edilir. Sınır duvarları ise mekansal özellikleri birbiri ile neredeyse tamamen aynı olan iki ülke, bölge, grup, kültür üzerinde bir öteki yaratır. Burada nitelendirilen temel problem, iki farklı grubu birbirinden yalnızca yönetsel ya da yaşamsal olarak ayırmaya değil, bu ayrımı yaparken ezici bir üstünlük kurma çabasına işaret etmektedir. Bu problem üzerinden hazırlanan bu çalışmada amaçlanan; bir mimari eleman olarak ikiye bölen duvarın; coğrafi, siyasi, etnik veya kültürel açıdan simgelediği sınırların, parçalanmış alanlar üzerinde yarattığı sosyokültürel ve psikolojik etkilerin incelenmesidir. Bu kapsamda çalışmada, II. Dünya Savaşı sonrası meydana gelen sosyal yıkımı fiziksel olarak inşa eden Berlin Duvarı'ndan başlayarak sınır duvarları üzerinden üretilen ve siyasal sınırların ötesinde anlamlar barındıran manifestolar incelenmiştir. Seçilen örnek çalışmalar, toplumsal bir hareketin öncüsü olan çalışmalardan oluşmaktadır. Bu örnekler kapsamında, sokak sanatçısı JR'ın Berlin Duvarı'nın yıkılmasından yıllar sonra geçmişin izlerini duvarın fiziksel kalıntıları üzerine yansıtması, Amerika ve Meksika arasındaki sınır duvarında kurulan birleştirici yeryüzü sofrası ve iki ülkenin çocuklarına oyun parkı olan tahterevallı, İsrail ile Filistin arasındaki sınır duvarı üzerinde bir başkaldırı niteliğindeki resim çalışması gibi eylemler analiz edilmiştir. Özetle bu çalışmada; siyasal sınırların katı örgütlenmelerinin, fiziksel bir geçiş hattı yaratmaksızın geçirgenleşmesinde disiplinler arası sanat çalışmalarının rolünün kaçınılmaz olduğu düşünülmekte ve yapılan tasarımların bölge üzerinden başlayarak küreselleşen etkileri ortaya koymaktadır.

Anahtar Kelimeler: geçirgen sınır, sınır duvarları, duvar resmi, manifesto, ötekileştirme.

SÖZLÜ BİLDİRİ

SİNEMA EĞİTİMİNDE YENİ BİR UYGULAMA ÖRNEĞİ: ÇOMÜ MOCAP STÜDYOSU VE OYUN MOTORLARI İLE FİLM ÜRETİM SÜRECİ

Hüsnü Çağlar DOĞRU*, Gökhan AKÇA**

ÖZ

Hareketli görüntünün tarihi içerisinde teknoloji her zaman sürükleyici bir güç olarak üretim yapanın yanında yer almıştır. Lumiere kardeşlerden günümüze geçen çok kısa zamanda hayal edilemeyecek bir hızda gerçekleşen bilimsel ve donanımsal ilerleme her daim üretenlerin de farklı bilgiler ile kendilerini güncellemelerine olanak vermiştir. Günümüzde de bu dönüşüm devam etmektedir. Bu gelişmeler özellikle 2000'li yılların başlarından itibaren dijital üretimin ulaşılabilir olmasıyla birlikte sinema adına yeni bakış açılarına olanak tanımıştır. Ticari başarılar bu alanda yazılım ve donanım yatırımlarının artmasına olanak tanımıştır. Hareket yakalama sistemleri (MOCAP) ve oyun motorları bu talebin yarattığı gelişimin bir parçası olarak yaygınlaşmıştır. Temelde gerçek zamanlı görselleştirme ve karakter animasyonu konusunda uzmanlaşan bu donanım ve yazılımlar, sinema, televizyon ve dijital görsel efekt alanında çalışan uzmanlarında ihtiyaçlarına cevap vermeye başlamıştır.

Oyun motorları sinema sektörünün ihtiyaçlarını karşılayacak yetkinlikler kazanmıştır. Bu durum sonucunda da sinema sektöründe yeni uzmanlık alanlarına ihtiyaç duyulmuştur. Bu ihtiyaçlar farklı disiplinlerin bir arada çalıştığı multidisipliner teknik bilgi gerektiren ara elemanların yer aldığı ekiplerin oluşmasını zorunlu kılmıştır. Film üretim süreçlerindeki değişim, üniversitelerin sinema bölümlerinde uygulamalı sinematografi eğitimi gören öğrencilerin, oyun motorları ve dijital üretim süreci alanında da kendilerini geliştirmeleri ihtiyacını doğurmuştur.

Bu bağlamda geleneksel sinema eğitimini güncel donanım, yazılım ve materyaller ile güçlendirmek amacıyla Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü bünyesinde Güney Marmara Kalkınma Ajansı desteğiyle Dijital Görüntü Tasarım ve Eğitim Merkezi kurulmuştur (2018). Çalışma temelde kurulan merkez ile birlikte müfredata eklenen 3D Modelleme, 3D Karakter Tasarımı, Hareket Yakalama Teknikleri ve Oyun Motorları vasıtasıyla film yapımına odaklanan İleri Animasyon Teknikleri seçmeli dersleri ile dönüşen uygulama eğitim sürecine odaklanmıştır. Bu kapsamda alanda yada yakın disiplinlerde eğitim veren diğer üniversitelerin müfredatları incelenmiş sektörün öncü firmalarıyla görüşmeler gerçekleştirilmiştir.

Çalışmada sürecin başlangıcından günümüze derslerin içerikleri açıklanmış, merkezde gerçekleştirilen projeler örneklendirilmiş ve oyun motorlarının geleneksel sinema eğitime eklenmesi süreci detaylandırılmıştır. Altı yarıyla yayılan seçmeli stüdyo sürecinin sonunda öğrenciler tarafında gerçekleştirilen projeler, sektör ile geliştirilen ilişkiler, uygulama eğitimindeki dönüşümün avantajları ve dezavantajları, proje yürütücüsü akademisyenlerin görüşleri ile detaylandırılmıştır.

Anahtar Kelimeler: sinema eğitimi, hareket yakalama, sanal prodüksiyon, oyun motoru, animasyon.

* Doktor Öğretim Üyesi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi İletişim Fakültesi, ORCID: 0000-0002-3690-9983, caglardogru@comu.edu.tr

** Öğretim Görevlisi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi İletişim Fakültesi, ORCID: 0009-0005-5541-3755, gokhanakca@comu.edu.tr

sözlü bildiri

SOĞUK SAVAŞ'IN GÖLGESİNDE İLTİCA VE FUTBOL

Demet ÇAKIR KALEM*

ÖZ

Futbol, farklı coğrafyalarda güçlü rakipleri olsa da, günümüz dünyasının en yaygın sporudur. Popülerliğinin yarattığı büyük ekonominin yanında bu spor; futbolcular, antrenörler ve oyunun diğer paydaşlarına dünya üzerindeki siyasi sınırları kaldırmış, büyük bir hareket özgürlüğü vermiştir. Artık iyi bir futbolcu için doğup büyüdüğü ülke, sahip olduğu veya olmadığı pasaport, hangi etnik ve dini sınıfa ait olduğu gibi kriterler önemini yitirmiştir. Dolayısıyla dünyada, özellikle Avrupa'da futbola olan yoğun ilgi ve artan futbolcu talebi, her yetenek seviyesinden futbolcuya sıradan insanlardan daha kolay şekilde göçmen olabileme imkânı vermiştir. Son yıllarda özellikle Afrika ve Ortadoğu ülkelerinden yabancı bir ülkedeki takımla sözleşme imzalamadan turnuva ve hazırlık maçı gibi sebeplerle, ilgili ülkelere gidip iltica eden futbolcular vardır. Bu iltica yöntemi doğal olarak sadece futbola has bir durum değildir ancak bu spor hedefe giden yolu kısaltmaktadır.

Günümüzde dünya coğrafyasını ayıran temel sınırlar, ekonomik ve gelişmişlik düzeyi üzerinden okunabilir ama 2. Dünya Savaşı sonrası için bu sınırlar politiktir. Avrupa örneği için; SSCB kontrolündeki Doğu Avrupa ile ABD etkisindeki Batı Avrupa arasında gerçek anlamda da demirden bir perdenin kapattığı sınır vardı.

Soğuk Savaş'ın ilk yılları olduğu için özellikle SSCB etkisindeki Doğu Bloku ülkeleri vatandaşlarının batı ile ilişki kurması çok sert şekilde engelleniyordu. Sınır geçişleri tamamen kapatılmıştı. Öyle ki Doğu Bloku üyesi Arnavutluk'un Milli Futbol Takımı, Çek Cumhuriyeti'nin başkenti Prag'a gidebilmek için kara sınırı olan Yugoslavya'dan geçemediğinden, deniz yoluyla Adriyatik, Akdeniz, Ege, Marmara ve Karadeniz ile bir başka Doğu Bloku ülkesi Romanya üzerinden Prag'a gidiyordu. Bu çalışmada, 1950 senesinde bu seyahate katılan 2 Arnavutluk Milli Takımı oyuncusunun Türkiye'ye sıra dışı bir şekilde iltica etmeleri, yaşanan süreç ve sonrası analiz edilmeye çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Soğuk Savaş, göç, iltica, futbol, İstanbul, Fenerbahçe.

sözlü bildiri

SOSYAL MEDYADA KAMUSAL MEKAN ALGISI: MİMARLIKTA GÜNCEL TARTIŞMALAR

Şevval BAŞKURT*, Ayşe Duygu KAÇAR**

ÖZ

İletişim tek yönlü olmayan, içinde alışveriş bulunduran bir süreçtir. Teknoloji gelişmeye devam ettikçe internet günümüzdeki en önemli iletişim araçlarından birisi haline gelmektedir. UNESCO Türkiye Millî Komisyonu Büyük Buluşması, Bilgi ve İletişim Sektörü Paneli'nde UNESCO, internetin bilgiye erişimi kolaylaştırdığını ve ayırt etmeden tüm toplumların bilgiye erişebileceği bir araç olduğunu desteklediğini açıklamaktadır. İnternet ve alt başlığında sosyal medya, kullanıcıların paylaşım yapıp etkileşimde bulunmasını sağlayarak içeriğin daha hızlı bir şekilde yayılmasına fırsat vermektedir. Sosyal medya, mimarlığa yeni bir tartışma konusu oluşturmaktadır. Sosyal medya, kullanıcıların kamusal mekânlardan beklentilerini de değiştirmektedir. Bu beklenti fiziksel mekânı da etkilemektedir. Sosyal medyanın kamusal mekânları etkilemesinin en önemli sebebi esasında sosyal medyanın da bir kamusal alan olmasıdır. Sosyal aktivitelerin sanal ortamdan gerçekleştirilmesi, kullanıcıların mekânla ilişki kurma biçimlerinin fiziksel bağlamdan iletişim araçlarına kayması ile sonuçlanmaktadır. Günümüzde kullanıcılar sosyal medyada paylaşım yaparken kamusal alanda göstermek istediklerini diğer kullanıcılar ile paylaşarak görüş bildirmektedir. Paylaşımlar Instagram, Twitter gibi popüler sosyal medya platformlarından yapılmaktadır. Çalışmada sosyal medya araçları veri elde etme yöntemi olarak kullanılarak kamusal mekân algısının okunması hedeflenmektedir. Bireylerin sosyal medya ile kurdukları bağın mimarlığı nasıl etkilediği sorusuna cevap aranmaktadır. Diğer amaç ise kamusal mekân algısının sosyal medya üzerinden analiz edilebilirliğini sorgulamak ve sosyal medyanın kamusal mekân algısı üzerindeki etkisini belirlemektir. Veri olarak kullanılan fotoğraflar, etiketler, yorumlar kullanılan sosyal medya platformunun herkese açık olan hesapların paylaşımlarıdır. Paylaşımlar üzerinden belirli parametreler doğrultusunda istatistiksel analiz yapılması çalışmanın yöntemini oluşturmaktadır. Bu platformların mekânı deneyimleyen bireylerin paylaşımları, talep eğilimlerinin belirlenmesi, geleceğe yönelik tahminlerin oluşturulması bakımından mimarlık tartışmalarında veri elde etme yöntemi olarak kullanılmaya elverişli hâle geldiğini söylemek mümkündür. Kullanıcılar tarafından yapılan paylaşımlar, sosyal medyayı kullanımlara göre analiz edilebilen bir ortama dönüştürmektedir. Bir başka ifadeyle kamusal mekân sosyal medya ile ele alınarak kamusal mekân algısının okunabilirliğini sağlayan araç sınırı genişletilmektedir. Sosyal medya araçlarının kamusal mekân algısı okunmasında kullanılması ile sosyal medyanın hayatımızda kapladığı yere ve güncel mimarlık ortamındaki tartışmalara dikkat çekilmek istenilmektedir. Bu çalışma, sosyal medya ve topluluk arasındaki ilişkinin topluluk ve onun kamusal mekânıyla bağlarını güçlendirip yeni temsilleri destekleyerek topluluk deneyimlerinin değişebileceğini göstermektedir. Böylelikle çalışmanın kamusal mekân algısını konu alan benzer çalışmalara ışık tutabileceği düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: mimarlık, sosyal medya, kamusal mekan, kamusal alan, Instagram.

* Yüksek Lisans Öğrencisi, Şevval Başkurt, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, ORCID: 0000-0001-7946-2475, sevalbaskurt@gmail.com

** Doçent Doktor, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, ORCID: 0000-0002-6561-7517, duyukacar@gmail.com

sözlü bildiri

SULTANAHMET MEYDANI ÖRNEKLEMİNDE TOPLUMSAL BELLEKTE KENTİN MEYDANLARI VE SOSYO-POLİTİĞİ

Şeyma Seda BAYUK*, Mehmet Semih ÖZKAN**

ÖZ

Kent kavramını tek bir bilim dalı ile açıklamak mümkün değildir. Kentsel alanlar, sanayi devrimiyle birlikte hem fonksiyonel hem de morfolojik açıdan değişimler gösterdiğinden dolayı kenti tanımlamak için birçok bilimsel disipline ihtiyaç duyulmaktadır. Ontoloji, sosyoloji, ekoloji, coğrafya ve tarih gibi bilim dallarının, kavramsal açıdan kent tanımına yaklaşımları farklıdır. Dolayısıyla kent tanımı birçok bilim dalı açısından farklılıklar göstermektedir.

Kamusal alanlar ise kentlerin odak noktalarını oluşturmaktadır. Kentin oluşumunda ana rolü toplum üstlenmektedir. İletişim, ticaret ve çeşitli etkinlikler gibi toplumun temel ihtiyaçlarına cevap veren mekanlar ise kamusal alanlardır. Kent ve kamusal alan sürekli etkileşim halindedir. Toplumun yaşadığı ve oluşturduğu kent olmadan bir kamusal alan tanımlanamaz, topluluğun aktif olarak yer aldığı kamusal alan olmadan ise kent tanımı eksik kalmaktadır. Bir kamusal alan olan meydanlar ise tarih boyunca morfolojik açıdan kentin silüetine de katkıda bulunmaktadır. Ontolojik açıdan ise kentlerin tarihlerinde birçok dönüm noktasına tanıklık etmişlerdir. Kent kimliğine ve silüetine katkısı ise, aynı zamanda meydanın işlevini de kuvvetlendiren, anıtsal heykeller ile olmaktadır. Geçirdiği tüm toplumsal ve tarihi süreçlere rağmen meydan kavramı varlığını sürdürmektedir. Sürekli farklılaşan toplumsal yaşam biçimlerinin meydan algılarında da değişiklikler görülmektedir. Dolayısıyla meydan kavramı sınırını ve kapsamını değişen topluma ayak uyduracak şekilde esnetip genişletmektedir.

Bu çalışmada örneklem alanı olarak İstanbul'da yer alan Sultanahmet Meydanı (At Meydanı) seçilmiştir. Çalışmanın başlangıç aşamasında doğu ve batı kentlerinde meydan kavramı karşılaştırılmalı olarak ele alınmıştır. Bu aşamada sosyolojik yapı ve demokrasi kavramı üzerinden konu irdelenmiştir. Sonraki aşamada genelde Türk kentleri, özelde ise İstanbul'da yer alan meydanlar üzerinde yatay ekseninde bir tipolojik sınıflandırmaya gidilmiştir. Devamında At Meydanı üzerine tarihsel süreçte dikey ekseninde bir değerlendirme yapılacak olup bu süreçte meydanın sosyolojik karakteri, Osmanlı İmparatorluğunun geçirdiği farklı dönemlerdeki farklı politik süreçlere paralel ele alınmış, meydanın sembolik anlamı irdelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: meydan, Sultanahmet Meydanı, kamusal alan, sosyo-politik.

* Yüksek Lisans Öğrencisi, Antalya Bilim Üniversitesi Mimarlık Yüksek Lisans Programı, seyma.bayuk@std.antalya.edu.tr

** Doktor Öğretim Üyesi, Antalya Bilim Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Mimarlık Fakültesi, ORCID: 0000-0002-9282-8037, semih.ozkan@antalya.edu.tr

sözlü bildiri

SÜRDÜRÜLEBİLİR SANAT VE EYLEMİN GÜCÜ ÜZERİNE BİR OKUMA

Burcu GÜNAY*

ÖZ

İklim müzakereleri için 2015'te bir araya gelen Birleşmiş Milletler üyelerine, aralarında geniş katılımlı sanatçı grubunun olduğu topluluk şu cümlelerle seslenmiştir: Kültürel değerleri şekillendiriyor ve paylaşıyoruz, insanların hislerini ve verdiği kararları etkiliyoruz: böyleyken, olumlu ve sürdürülebilir değişimi harekete geçirmek ve pekiştirmek için olağanüstü bir potansiyele sahibiz. Güçlerimizi birleştirirsek, olumlu değişim için verdiğiniz sözlerin sesini yaratıcı camia yükseltecek ve doğru politikaların uygulanması yolunda destek verecek (Ece, 2021). Bu bildiri gezegenimizin bugününü ve yarınını tehdit eden ekolojik sorunları açıklarken sanatçıların bu oluşumda kilit değerler olduğunu yinelemektedir. Bu araştırma özellikle yirminci yüzyılın ikinci yarısında olumsuz etkileri giderek hissedilmeye başlanan endüstriyel gelişim ve teknolojik hızın, çevre üzerindeki etkisini ele alan sanatsal eylemleri görünür kılmak amacını taşımaktadır. 1960'lı yıllardan itibaren giderek artan küresel ısınma, buzulların erimesi, orman ve tarım arazilerinin yok edilmesi, doğal su kaynaklarının kirlenmesi gibi bir çok çevresel sorun, çağdaş sanatın en belirgin konularındandır.

Bu araştırma özellikle 1960 sonrası sanatta çevre sorunlarını ele alan sanatçıların üretim süreçlerini görünür kılmak üzerine konumlanır. Araştırma, literatür taraması modeline göre ilerlemiştir. Bu kapsamda, ilk bölümde sanat tarihinden seçilen örnekler üzerinden doğanın resim sanatında temsili olarak nasıl yer aldığı açıklanmıştır. İkinci bölümde doğayı, salt estetik kaygı ve biçimsel çözümler dışında, bir farkındalık alanı olarak ele alan sanatçıların eserlerine yer verilmiştir. Özellikle Mel Chin, Olafur Eliasson, Katrin Thorvaldsdottir, Julia Lohmann, Scarlett Yang, Nader Khalili ve Sayaka Ganz gibi çevre sorunlarını küresel ölçekte ele alan ve sanatı salt estetik kaygıdan kopartarak, kamusal hizmete dönüştüren sanatçıların üretim süreçleri açıklanmıştır. Son bölümde ise bağımsız, periferik ve kolektif oluşumlar üzerinden insan ve insan dışı olan arasındaki bağı eğilen, sanatı; izleyici ile bir diyalog kurma alanı olarak gören proje ve eylemlerin, bireyi çevresel sorunlara karşı bilinçlendirmedeki rolü tartışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: çağdaş sanat, çevre, ekoloji.

Kaynakça

Ece., Ö. (2021). Ekolojik Dönüşüm için Kültür ve Sanat. İKSV Kültür Politikaları Çalışmaları. Erişim adresi: https://www.iksv.org/i/content/14910_1_IKSV_Ekolojik_Donusum_2021.pdf

* Doçent Doktor, Düzce Üniversitesi, ORCID: 0000-0002-5543-1639, burcugunay@duzce.edu.tr

sözlü bildirici

STİLİZASYON TEKNİKLERİNİN YALINLAŞTIRMA ÜZERİNE ETKİLERİ VE UYGULAMA ÖRNEĞİ

Ali Aşur DELEN*

ÖZ

Duygu, düşünce ve olayların çizgilerle ifadesi insanlık tarihi ile başlamıştır. Çizgisel ifadenin gücü, anlam yoğunluğundan kaynaklanmaktadır. Bir fikir ya da objenin ayrıntılarından arındırılarak yalın biçimde ortaya konması fikir ya da nesnenin algılanmasını kolaylaştırmasının yanı sıra hatırlanırılığına da katkıda bulunur. Bu nedenle grafik tasarım sanatında stilizasyondan sıklıkla yararlanır. Stilizasyon, sanatçının deneyim ve birikimlerinden doğan fikirlerine yönelik tasarımların, yaratım süreci içinde sadeleştirilerek ortaya konmasını sağlayan teknik olarak tanımlanabilir. Stilizasyon ile amaçlanan objeyi gereksiz ayrıntılardan kurtarmak ve sadeleştirmektir. Bir obje stilize edilirken hangi ayrıntıların korunup hangilerinin kaldırılacağı sanatçının yorum gücü ile ilişkilidir. Buna bağlı olarak stilizasyon aynı zamanda bir üsluplaştırma biçimi olarak yorumlanmaktadır. Tasarım ve sanat alanlarında "sadeleştirme" ilkesi son derece önemlidir. Basitleştirme düzeyi ne olursa olsun bir nesnenin taslağının çizilmesi stilizasyon olarak ifade edilebilir. Tasarımcılar genellikle, bir nesnenin orijinal ana hatlarının basitleştirilmesinin, nesnenin özelliklerinin anlaşılması açısından kolaylık sağladığı, nesneye yönelik izlenimleri derinleştirdiği ve nesnenin tanınması ve akılda kalması açısından fayda sağladığını ifade etmektedir. Bir sanat eleştirmeni olan Bell "bir objenin önemli bölümlerini ortaya koymak için önemsiz kısımların sadeleştirilmesi gerektiğini" ifade etmektedir (Bell, 1914; Gombrich, 1982).

Stilizasyon tekniğine yönelik bir sistematik geliştirme yönündeki çalışmalar oldukça eskidir. Gestalt okulu, bu tür araştırmaları sistematik olarak yapan en eski sanat okuludur. Gestalt okulu sanatçıları tarafından ortaya konan "Pragnanz Yasası"na göre "en iyi form uygun şekilde sadeleştirilmiş formdur". Bu okulun sanatçıları eserlerinde önemli düzeyde sadeleştirme kullanmışlardır. Bunun nedeni, insanın görsel algısının bilgi almak için en basit yöntemi kullanmaya daha fazla meyletmesidir (Arnheim, 1956). Pragnanz yasası dışında özellikle soyut sanatın zirve yaptığı dönemlerde sadeleştirmeye yönelik birçok deneysel çalışma bulunmaktadır. Picasso, Francis Bacon, Georg Baselitz, Nurullah Berk, Cemal Tollu, Bedri Rahmi Eyüpoğlu, Orhan Peker, Neşe Erdok gibi birçok sanatçı eserlerinde stilizasyon ve deformasyon tekniği kullanmışlardır.

Literatürde grafiklerin stilizasyonuna yönelik nicel teknikler ve stilizasyon sistematiklerine yönelik farklı uygulama yöntemleri önerilmiştir. Çalışma kapsamında; Tam formun ve Kısmi formun çıkarılması (Hsu ve Wang, 2018) ve aralıklı grafik sadeleştirme (Wang ve Hsu, 2015) metotları uygulanarak bir objenin stilizasyonu gerçekleştirilmiş ve yöntemler arasındaki farklar irdelenmiştir. Stilize edilen obje orijinal haliyle kıyaslanarak yöntemlerin sadeleştirme etkinlikleri tartışmaya sunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: tasarım, grafik tasarım, stilizasyon, stilizasyon teknikleri.

Kaynakça

Arnheim, R. (1969). *Art and visual perception: A psychology of the creative eye*. University of California Press.

Bell, C. (1914). Art as significant form. In George Dickie, Richard Sclafani, Ronald Roblin (Eds.), *Aesthetics: A Critical Anthology*, (pp. 73-83). St. Martin's Press.

Gombrich, E. H., & Gombrich, E. H. (1982). *The image and the eye: Further studies in the psychology of pictorial representation*. Phaidon.

Hsu, C., Wang, W. (2018). Categorization and features of simplification methods in visual design. *Art and Design Review*, 6(1), 12.

Wang, W. Y. & Hsu, C. C. (2015). Study of the design operation of graphic. *An International Journal for All Aspects of Design*, 10(3), 57-75.

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

TAKSİM MEYDANI'NIN SİYASAL KİMLİK KAZANMASINDA 1977 1 MAYIS OLAYI VE GEZİ PARKI EYLEMİNİN KATKISI

Ahmet KANILMAZ*, Münür İPEK**

ÖZ

Uygarlığın gelişiminde önemli bir yapı taşı olan kentler; bireylerin sosyal, kültürel, ekonomik ve politik yaşamlarının temelini oluştururlar. Kırsal bölgelere göre daha heterojen bir yapıya sahip olan kentler; ekonomik gücün, yönetsel kapasitenin ve turizmin etkin olduğu alanlardır. Özellikle kentin yönetsel kapasitesi ve kitlenin siyasal erke olan mekânsal yakınlığı, kentin politik gücünün önemli bir unsurunu da oluşturmaktadır. Kentin mekânsal yakınlıktan doğan bu politik gücü, siyasal erk üzerinde daima bir denetleme mekanizması olarak yer edinir. Kentin kamusal alanı içerisinde bulunan kent meydanları ise siyasal erk ile bireyler arasında politik gerilimin haiz olduğu alanlardır. Bu alanlar, kentlilerin gündelik yaşam içerisindeki etkileşiminin iletişime dönüşebildiği yerlerdir. Nitekim kent meydanları sosyal, kültürel, siyasal ve ticari amaçlar için kullanılan; bireysel ve kolektif kimliklerin kendi yaşamlarına etki eden kararlara yönelik olarak herhangi bir kısıtlama olmadan tartışma ve sorgulama imkânını bulduğu bir iletişim ortamını sunan alanlar olarak ön plana çıkarlar. Kentlinin yaşam pratiklerinin dışında gerçekleştirdiği aktivitelere sahip olmasından dolayı bu alanlar, kentin mekânsal kolektif belleğinin oluşmasında ve meydanlara kimlik kazandırılmasında önemli katkılarda bulunurlar. Kolektif bellek aracılığıyla kent meydanları, kolektif kimliklerin siyasal erk ile olan mücadelesinde temsil haline gelmektedirler. Zira kent meydanlarının, kent içerisinde bulunan kamusal alanlarla ilişkisi irdelendiğinde, kamusal görünülüğün ve temsiliyetin ortaya çıkabildiği en önemli alanlardan olduğu görülmektedir.

Türkiye'deki kent meydanları içerisinde olan Taksim Meydanı, Türkiye Cumhuriyeti'nin kuruluşu ile beraber önemli bir kamusal alan olmaya başlamıştır. Nitekim kamusal alanlar yeni kurulan rejimin yapmış olduğu devrimlerin görünür yönü olarak kurgulanmıştır. Bu bağlamda 1928 yılında Pietro Canonica tarafından yapılan Taksim Cumhuriyet Anıtı, Taksim Meydanı'nın siyasal bir kimlik kazanmasında önemli bir mihenk taşı olmuştur. Taksim Cumhuriyet Anıtı'nda hem milli mücadele dönemi ve bu dönemdeki Sovyet yardımı hem de yeni rejimin önde gelen liderleri ile yeni rejim temsil edilmek istenmiştir. Meydanı simgeleyen ve meydana kimlik veren bu anıt, bir kamusal alan olarak çevresinde törenlerin, eylemlerin ve siyasal isteklerin gerçekleşmeye başladığı yer olma özelliğini kazanmaya başlamıştır. Bu çalışmada da Taksim Meydanı'nın tarihsel kurulumundan ve yaşanan kitlesel eylemlerden dolayı siyasal bir kimliğe bürünmesinde, 1977 1 Mayıs Olayı ve 2013 yılında yaşanan Gezi Parkı Eyleminin katkısı hermeneutik yöntem kullanılarak incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: kent meydanları, siyasal kimlik, Taksim Meydanı, Gezi Parkı eylemi, 1977 1 Mayıs'ı.

* Doktora Öğrencisi, İstanbul Üniversitesi, ORCID: 0000-0001-8808-9625, ahmetkanilmazz@hotmail.com

** Araştırma Görevlisi, Beykoz Üniversitesi, ORCID: 0000-0002-0937-0177, munuripek@beykoz.edu.tr

sözlü bildiri

TARİHİ YAPILARIN SİMGESEL ANLAMLARININ YENİDEN ÜRETİLMESİ

Esra GİRGIN*

ÖZ

Geçmişten günümüze tüm mimarlık ürünleri, simgesel anlamlar barındırırlar; yapıların tasarımı, yapıda kullanılan malzemeler, yapım tekniği ve diğer unsurlar yapıların simgesel anlamını oluşturur. Örneğin savunma binaları veya hükümet yapıları otorite ve güce ilişkin simgesel anlamlar taşıırken, dini yapılar mevcut inanç sisteminin oluşumuna, devamına ilişkin simgesel anlamlar barındırmaktadır. Bununla birlikte tarihi yapılarda, simgesel anlamlar toplumun kültürel yapılanmasına bağlı olarak zamanla değişir ve var olduğu toplumsal koşullarda yeniden üretilir. Tarihi bir kale, geçmişte savunma, barınma, vs. amaçlı olarak tasarlanmıştır. Günümüzde tarihi yapıya yeni bir işlev verilmemiş ve harap durumda ise, zamanın geçişini ve değişen toplumsal değerleri yansıtır. Tarihi yapıda koruma-onarım çalışmaları yapılmış ve örneğin açık müze olarak işlevlendirilmiş ise sanat ve kültüre ilişkin simgesel anlamlar yüklenmektedir.

Bu çalışmada tarihi yapıların veya dokuların taşıdıkları simgesel anlamlara, bu anlamların oluşumuna, aktarımına, paylaşımına, dönüşümüne ve yeniden üretilmesine ilişkin yeni sorular üretilmeye çalışılmıştır. Buna göre; Tarihi bir yapıya ait simgesel anlamların paylaşımı ve aktarımı nasıl olmaktadır? Tarihi bir yapıya yüklenen yeni simgesel anlamlar, önceden uzlaşmış anlamlara mı dayanmaktadır? Tarihi bir yapıya ilişkin bilgi üretiminde, farklı toplumsal bağlamlarda üretilen ikincil/ alt simgesel anlamlar değerlendirilmeli midir? Tarihi yapıların uzlaşılan birincil simgesel anlamları ile farklı toplumsal bağlamlarda üretilen ikincil/ alt simgesel anlamları yer değiştirilebilir mi, çakışır mı? Tarihi yapıların işlevi değiştiğinde, ilk işlevine ait simgesel anlamlar örüntüsü nasıl aktarılmaktadır? Tarihi yapıların işlevi değiştiğinde, fiziksel yapıya ait yeni anlamlandırma örüntüsü nasıl kurulmaktadır? Tarihi yapıya ilişkin yeni işlevlendirme ve anlamlandırma, fiziksel gerçeklikle ne kadar uyumludur? Tarihi yapıdaki uzlaşımsal birincil anlamlar arasında kayıp anlam parçacıkları nasıl okunur?

Tarihi yapıların okunmasına ilişkin bu sorgulamalar ile bu yapılara ilişkin yeni düşünce biçimlerinin geliştirilmesi/keşfedilmesi hedeflenmektedir. Tarihi yapılara ilişkin yeni düşünme biçimlerinin geliştirilmesi ile bu yapılar için öngörülen koruma-onarım pratiklerinin de yeniden şekilleneceği düşünülmektedir. Tarihi yapılara ilişkin verilerin farklı yöntemlerle sorgulanmasının ve yeniden üretilmesinin, sadece koruma-onarım pratiklerine ilişkin değil yeni tasarım pratiklerine ilişkin de yeni kavrayışları ortaya çıkaracağı düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: tarihi yapı, simgesel anlam, koruma-onarım.

sözlü bildiri

TASARIM İLKELERİNİN TAKI TASARIMI ALANINDA KULLANILMASI: BİR KONTROL LİSTESİ GELİŞTİRME ÇALIŞMASI

Metin COŞKUN*

ÖZ

Geçmiş insanlık tarihiyle paralel olarak incelenen takılar, ilk geliştirildiği günden itibaren birtakım ilkeler gözetilerek üretilmekte, kullanıcılara ve sanatseverlerin beğenisine sunulmaktadır. Diğer sanat alanlarının aksine, tasarım ilkelerinin takı tasarımı alanında yazılı olarak benimsenmesi daha geç zamanlara denk gelse de tasarım ilkeleri takı tasarımcıları tarafından kullanılmakta ve üretilen eserler bu ilkelere bağlı kalınarak geliştirilmektedir. Özellikle 20. yüzyıldan itibaren takıların günlük hayatta daha fazla kullanılmaya başlanması ile gündelik hayatın kültürel değerlerin ve gelişen teknolojinin takılara yansımaları kaçınılmaz olmuştur. Ürün yelpazesinin genişlemesi ile birlikte, farklı faktörlerin de aynı anda işin içine girmesinden dolayı tasarım ilkelerinde birtakım problemler yaşanmaya başlanmıştır. Bu nedenle farklı çalışmalar kapsamında takı tasarım ilkelerinin neler olması gerektiği incelenmiştir. Yapılan alanyazın incelemesinde farklı kaynakların farklı tasarım ilkelerini öncelediği, uzlaşmaya varılmış herhangi bir kontrol listesi olmadığı belirlenmiştir. Bu ihtiyaca cevaben bu çalışma kapsamında mevcut literatür taranarak, takı tasarımında, ürün fark etmeksizin kullanılması gereken temel ilkeler belirlenmiştir. Bu ilkeler şu şekilde sıralanabilir: uyum, ritim, örüntü, denge, zıtlık, oran ve işlevdir. Belirlenen bu ana ilkeler alt göstergelere ayrılmış ve takı türüne göre incelenmesi gereken tüm göstergeler gruplandırılmıştır. Hazırlanan kontrol listesi alanda yeterliliğini almış üç uzman tarafından incelenmiş, muğlak ve anlaşılması zor ifadeler ile somut olmayan göstergeler belirlenerek, hazırlanan ölçme aracı dışında bırakılmıştır. Oluşturulan bu kontrol listesi alanda ilk olmasının yanında gerek takı tasarımcılarının gerekse araştırmacıların bir takıyı tasarım ilkelerine uygunluk bakımından incelemesi olanaklı hale getirecektir. Hem ortaya bir ölçme aracının konulmuş olması hem de takı tasarımında tasarım ilkelerinin revize edilmiş olmasından dolayı, bu çalışmanın kuramsal ve pratik anlamda önemli bir yere sahip olduğu düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: takı tasarımı, tasarım ilkeleri, kontrol listesi.

sözlü bildiri

TASARIM EĞİTİMİNDE KULLANICI KAVRAMINA ÖN KABULSÜZ YAKLAŞABİLMEK: MEKAN TASARIMINA YÖNELİK SORGULAMALAR

Zeynep ACIRLI*, Özge KANDEMİR**, Celal Murat KANDEMİR***

ÖZ

Tasarım insan ile ilgili, insana yönelik değer yaratmayı amaçlayan bir eylemdir. Tasarlama eyleminin her adımında yeniden keşfedilen kullanıcılar, açığa çıkarılan tasarımlarla anlaşılmaya çalışılmakta, tasarımın sınırları kullanıcılara ait değerlerle oluşturulmaktadır. Ancak tasarım sürecine yönelik genel tutum irdelendiğinde kullanıcıların ihtiyaç, istek ve beğenilerine yönelik hayali bir çerçevenin çizildiği, ön kabullere dayanan bir anlayışın benimsendiği görülmektedir. Bu çerçevede Koch vd.'nin ifadesiyle çoğu tasarım okulunda da, kullanıcıların tasarım sürecinde oynadıkları role gerektiği kadar önem verilmemekte, kullanıcılar tasarım probleminin tanımında kurgusal karakterler olarak varlık göstermektedir (Koch vd., 2002). Bu çerçevede genel olarak tasarım eğitimine yönelik yaklaşımlar ise, kullanıcı ihtiyaçlarını soyut ya da varsayımsal olarak ele almaya yönelmektedir (McDonagh vd., 2011). Kullanıcının pasif ve tahmin edilebilir olarak tanımlandığı bu yaklaşımlarda tasarım süreci, kullanıcılarla yakından ilişkilendirilememektedir. Oysaki kullanıcıya ilişkin karar verme süreçlerini daha bilinçli, veriye ve araştırmaya dayalı bir tutum ile ele almak tasarım eğitiminde temel gereklilik haline gelmiştir. Bu gerekliliğin karşılanmasında ise, kullanıcı kavramına ilişkin kullanılabilirlik, kullanıcı deneyimi, yalın kullanıcı deneyimi, kullanıcı merkezli tasarım ve kullanıcı araştırma yöntemlerine yönelik pek çok çalışmanın ortaya konulduğu görülmektedir. Wilson'un deyimiyle günümüzde kullanılabilirliğin yerini zamanla kullanıcı deneyimi ifadesi almış (Wilson, 2010), kullanılabilirlik iyi bir kullanıcı deneyiminin başlangıç noktası olarak kabul edilir hale gelmiştir (Goodman vd., 2012). Kullanıcı deneyimine yönelik ortaya çıkan yaklaşımlar en temelde kullanıcıyı merkeze alan bir yapı sergilemektedir. Etkileyici ve verimli kullanıcı deneyimleri yaratmaya yönelik yapılan çalışmalar, kullanıcı merkezli tasarım olarak ifade edilmektedir (Garett, 2010). Bu çalışmalarda ise kullanıcıları anlama ve ihtiyaçlarını belirlemede, kullanıcı araştırma metodlarından yararlandığı dikkat çekmektedir. Böylelikle kullanıcıların davranış biçimleri, biliçli ve bilinçdışı kararları ile şekillenen tasarımların açığa çıkarılabilmesine yönelik veriler elde edilebilir hale gelmektedir. Bu çerçevede ele alınan çalışmada, kullanıcı kavramının genişleyen ve değişen tanımına, kullanıcı ihtiyaçlarının belirlenmesine yönelik gerçekleştirilen yenilikçi araştırma yöntemlerinin neler olduğu ortaya çıkarılarak, elde edilen bulgular tasarım eğitimi genelinde ve mekân tasarımı özelinde değerlendirilmektedir. Bu doğrultuda çalışma kapsamında ulusal ve uluslararası veri tabanlarından dahil etme ve çıkarma kriterlerine uyan araştırma kaynakları doküman analizi yöntemi ile incelenmektedir.

Anahtar Kelimeler: tasarım eğitimi, mekân tasarımı, kullanıcı, kullanıcı deneyimi, kullanıcı merkezli tasarım, kullanıcı araştırma metodları.

Kaynakça

Garett, J. J. (2010). *The elements of user experience: User centered design for web and beyond*. New Riders.

Goodman, E., Kuniavsky, M. & Moed, A. (2012). *Observing the user experience: A practitioner's guide to user research*. Morgan Kaufmann Publishers.

Koch, A., Schwensen, K., Dutton, T. A., & Smith, D. (2002). *The redesign of studio culture: A report of the AIAS studio culture task force*. Washington De Retrieved May 6, 2021 from AIAS.

McDonagh, D., J. Thomas, & M. Strickfaden (2011). Empathic design research: Moving towards a new mode of industrial design education. *Design Principles and Practices: An International Design Journal*, 5(4), 301-314.

Wilson, C. (2010). *User experience re-mastered your guide to getting the right design*. Morgan Kaufmann Publishers.

* Proje Uzmanı, Kadir Has Üniversitesi, ORCID: 0000-0003-0753-5529, zeynep.acirli@khas.edu.tr

** Doçent, Eskişehir Teknik Üniversitesi, ORCID: 0000-0001-7999-5845, ozgekandemir@eskisehir.edu.tr

*** Doktor Öğretim Üyesi, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, ORCID: 0000-0001-8559-7667, kandemir@ogu.edu.tr

presentation

TECHNOLOGICAL SUBLIME AND VIDEO GAME AESTHETICS IN SEVERANCE

Bengisu BAYRAK SHAHMIRI*

ÖZ

In Severance TV show, art is amongst the main devices that construct its world and its uncanny narrative. The eerie atmosphere of the show is achieved through a variety of styles extending from 20th-century-Modern to 19th-century-Romantic to 1980's-Postmodern. With its cold colour scheme, large empty spaces, references to minimalist painters as well as the uncanny landscapes of Edward Hopper, the show refers to modernist aesthetics to underline the solitary nature of the individual. It also appropriates and transforms the Romantic style of the 19th century painters such as Caspar David Friedrich and Frederic Edwin Church. The Kantian, nature-originated sublime found in these paintings are warped through the cut and paste inserts of video game forms and rearticulation of their elements in order to create a fluid palimpsest of technological and mythical sublime. (Although with the "old-fashioned" computers the technology is very robust and tangible, the mysterious technology of text readers in the elevators remains invisible.)

The creation of this palimpsest is evident in the 8th episode, where Helly works on her "mysterious and important" numbers and "Siena" reaches 100%, a 2D animated video clip appears on the computer screen: Kier Eagen stands upon a rocky precipice with his back to the viewer, watching the vast foggy landscape with high mountains ripping into the clouds. This is an appropriation of Caspar David Friedrich's painting, "Wanderer above the Sea of Fog" (1818). In the video clip, the cold colours of the painting are replaced with warm colours dominated by the colour pink, and instead of the smooth colour transitions we see in the painting, the shapes in the video clip have sharp edges, like those in the 8-bit video games. The source of the sublime effect is withdrawn from nature to Kier, not only because he flies over the mountains just like Superman, but also by his Jesus-like utterance of "I love you". In this essay, the constant process of blending styles and visual layering, and the artistic elements that create the atmosphere and narrative will be analysed.

Keywords: technological sublime, intangible sublime, The Severance, narrative, postmodern.

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

sözlü bildiri

TÜRKİYE'DE BİLİM İLETİŞİMİ ÇALIŞMALARI: BİBLİYOMETRİK BİR ANALİZ

Erdoğan KAYGUSUZ*

ÖZ

Bu bildirin konusu Türkiye'de bilim iletişimini konu edinen lisansüstü tezler ile hakemli dergi makalelerinin bibliyometrik özelliklerinin analizidir. Bilimsel ve teknolojik süreçlere ve politikalara ilişkin her türden içeriğin özellikle medyalar aracılığıyla dolaşıma girmesiyle bilim kamuoyu ile toplum arasında oluşan iletişimi ve etkileşimi ifade eden bilim iletişimi dünya genelinde 1980'li yıllarda ilgi duyulmaya başlanan bir konu olarak köklü birikime sahiptir. Ne var ki Türkiye'de bilim iletişimine odaklanan araştırma alanının henüz erken dönemini yaşamakta olduğu göz önünde bulundurulduğunda, literatürdeki tema ve tartışma başlıklarını, konuya metodolojik yaklaşımları, konunun zaman içerisindeki eğilimlerini, en üretken bilim insanlarını ve kurumları saptamanın önemli olduğu düşünülmektedir. Bir literatür incelemesi olan bu bildiri bilim iletişimini konu edinen ulusal akademik yazını bibliyometrik özellikler açısından incelemek; böylece alanın temel eğilimlerini ortaya koymak ve kör noktaları açığa çıkarmak amaçlanmaktadır. Bu nedenle araştırma doğası gereği retrospektiftir ve uzun süreli öngörülerde bulunmayı hedeflememektedir.

Çalışma sistematik hakem ya da jüri denetimine tabi oldukları için dergi makaleleri ile lisansüstü tez çalışmalarıyla sınırlandırılmıştır. Araştırmada 2010-2022 yılları arasında bilim iletişimini konu edinen tamamlanmış 3 doktora ve 6 yüksek lisans tezi ile yayımlanmış 11 hakemli dergi makalesine ulaşılmıştır. Araştırma evreninin tamamına erişmekte herhangi bir kısıt olmaması nedeniyle analiz evreni üzerinde gerçekleştirilmiştir. Söz konusu çalışmaların analize dâhil edilmesinde üç temel ölçüt belirlenmiştir: 1) Lisansüstü tezlerin Türkiye'de yürütülmüş ve tamamlanmış olması, 2) çalışmaların Türkiye'de yayımlanan akademik hakemli dergilerde bulunması ve 3) çalışmaların bilim iletişimiyle ilgili olması. Verilerin toplanmasında ise doküman incelemesi tekniği kullanılmıştır. Lisansüstü tezler için YÖK Ulusal Tez Merkezi; hakemli dergi makaleleri için DergiPark ve Google Scholar veri tabanlarından yararlanılmıştır. 2022 yılının Kasım ayında yapılan aramaların tümünde "bilim iletişimi", "bilim gazeteciliği", "bilim haberciliği", "bilim okuryazarlığı" ve "bilimsel okuryazarlık" anahtar sözcükleri kullanılmış; karşılaşılan çalışmaların büyük kısmı araştırmanın kapsamına dahil edilmiş ve iletişimle ilişkili olmayan çalışmalar kapsam dışında tutulmuştur.

Bu çalışmanın kayda değer birincil bulguları, literatürün bilim iletişiminin kurumsal üretim sürecine ve medyadaki dolaşımına baskın şekilde odaklandığını ve araştırmaların ezici çoğunluğunun haber ya da dergi yazısı gibi yazılı medya içerikleriyle ilgilendiğini göstermektedir. Bu açıdan alımlayanlara ve alımlama sürecine merak duyan izleyici araştırmaları gelecekte yapılacak bilimsel çalışmalara kaynaklık edebilir. Bunların yanında araştırma desenlerine, yöntemlerine ve tekniklerine bakıldığında nicel ve nitel çalışmaların eşit oranda tercih edildiği ve en çok yararlanılanın içerik analizi olduğu saptanmıştır.

Anahtar Kelimeler: bilim, bilim iletişimi, bilim iletişimi araştırmaları, bilimsel iletişim, bibliyometrik analiz.

TÜRKİYE'DE DİJİTAL GAZETECİLİK PRATİKLERİNE ETKİ EDEN DİNAMİKLER: KARŞILAŞTIRMALI BİR MEDYA ÇALIŞMASI

Zafer KIYAN*, Alican ÖZER**

ÖZ

Bugünün dinamik ve değişken dünyasında her şey gibi medya da hızla değişmektedir. Chadwick'in (2013) belirttiği gibi bu değişime bir yanda geleneksel medyanın diğer yanda yeni medyanın bulunduğu ayrışık yapının giderek ortadan kalktığı teknolojik bir yöndeşme süreci eşlik etmektedir. Bu bağlamda birçok ülkede yeni, hibrit bir medya sistemi ortaya çıkmıştır. Bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanarak dijital ağ ortamlarında habercilik faaliyeti olarak tanımlayabileceğimiz dijital gazetecilik ise bu hibrit medya sisteminin temel bileşenlerinden birisi haline gelmiştir. Hibrit medya sistemi ile dijital gazetecilik bağlamında genel hatlarıyla dünya ölçeğinde bir benzeşme bulunmakla birlikte ülkeler bazında önemli farklılıkların yaşandığı da bir gerçektir.

Bu çalışmada, hibrit medya sistemi Türkiye örneği üzerinden iki boyutta analiz edilmektedir. İlk boyut, bu yeni sisteminin Türkiye'ye özgü yapısal özellikleridir. İkinci boyut ise sistem içerisinde dijital gazeteciliğin ortaya çıkışına ve gelişimine yön veren özgün dinamiklerin analizidir. Çalışmanın temel argümanı, Türkiye'de hibrit medya sisteminin ve dijital gazetecilik pratiklerinin devlet müdahalesinden derinden etkilendiği ve bu müdahalenin bir sonucu olarak muhalif bir görünüm arz ettiğiidir.

Türkiye medyasına hâkim olan müdahaleci iklimin, anaakım medyadan dışlanan çok sayıda muhalif gazetecinin dijital gazeteciliğe yönelmesinde etkili olmuştur. Dolayısıyla Türkiye'de dijital gazeteciliğin ortaya çıkışı, anaakım medya içinde kurumsal bir girişim olmaktan çok bireysel bir arayış olarak değerlendirilmelidir.

Çalışma, Hallin ve Mancini'nin (2004) karşılaştırmalı medya sistemleri yaklaşımı ile bu yaklaşımı hibrit medya sistemleri bağlamından yeniden ele alıp güncelleyen Mattoni ve Ceccobelli'nin (2018) yaklaşımını odağa almaktadır. İlk yaklaşım, devletin medyaya yönelik müdahalesini anlamak için sağlam bir kuramsal temel sunarken, ikinci yaklaşım, devlet müdahalesini hibrit medya sistemi bağlamında tartışmaya olanak tanımaktadır.

Çalışma, Türkiye'deki dijital gazeteciliğin ortaya çıkış ve gelişim sürecini daha kapsamlı olarak analiz etmek için dijital gazetecilik pratiğinin Türkiye medya sistemi içinde konumlanışına öncülük yapan gazetecileri ve onların gazetecilik pratiklerini ele alarak Türkiye gibi kendine özgü koşulları barındıran bir ülkede dijital gazetecilik pratiğinin ortaya çıkış ve gelişim sürecine dair farklı ve anlamlı sonuçlar üretmeyi hedeflemektedir.

Anahtar Kelimeler: dijital gazetecilik, medya, gazetecilik, hibrit medya.

* Doçent Doktor., Ankara Üniversitesi İletişim Fakültesi, ORCID: 0000-0002-7318-5419, zkiyan@media.ankara.edu.tr

** Doktora Öğrencisi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, ORCID: 0000-0003-3522-3434, ozeralican@hotmail.com



sözlü bildiri

YARATICILIĞIN KUTSANIŞI, ÖZERKLİĞİN KAYBI: MASKELENMİŞ ÜRETİM İLİŞKİLERİNDE OTONOMİST OLANAKLILIK ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA*

Sezer FENER**

ÖZ

Bu bildiri yaratıcı emek, yaratıcı işçi, yaratıcı sınıf ve yaratıcı endüstri gibi kavramsallaştırmaların olumlayıcı karakterinin altını oymayı amaçlayan kuramsal tartışma ve saha araştırmasından oluşur. Özerkliğin kaybına ya da sömürünün mevcudiyetine işaret etmekten yoksun yaklaşımlarla döşenen patikanın sonu yaratıcılığın kutsanışına çıkacaktır. Dolayısıyla farklı güzergahlar çizmek gerekir. Buradan hareketle Theodor Adorno'nun negatif diyalektiğinin yordam olarak kabul edilmesi ve Adorno'dan Holloway'e ya da açık Marksizme doğru bir hat çizilmesi ile geliştirilebilecek izlek, yeni üretim ilişkilerinin şu ya da bu şekilde maskeleyiği sömürünün ortaya konmasına da otonomizmin olanaklılığını sorgulamaya da yarar sağlayacaktır. Öte yandan, otonomizmi bir bütünlük halinde kavramak yerine Holloway'e referansla pozitif otonomizm ve negatif otonomizm ayırımına başvurmanın söz konusu tartışmalar için daha verimli olacağı düşünülmektedir. Üretim ilişkilerindeki hiyerarşik yapı, bu ilişkiler "yaratıcı" olsa dahi mevcudiyetini korur. Maskelenmiş üretim ilişkileri, maskelenmiş de olsa, bu hiyerarşiyi göz önünde bulundurmaktan çekinmez. Dikey hiyerarşi, emeğin yaratamayışı ile ilgilidir. Çalışmadaki bu kuramsal mevzi, kültürel üretim ilişkileri içerisinde yer alan yirmi iki kişiyle yapılmış görüşmelerin de temeli olarak görülebilir.

Yapılan derinlemesine görüşmeler neticesinde elde edilen bulgular dört başlık altında değerlendirilmiştir. Bu bulgular i) kültürel üretim ilişkileri içerisindeki çalışanların yaratıcılık ve üreticilik anlayışlarına, ii) iş dışı yaşamın eriyişi sorununa, iii) hayallerin silikleşip hedeflerin yükselişine ve iv) iş yaşamındaki özerkliğin kaybı ile otonomluğun zayıflığına ilişkin olup maskelenmiş üretim ilişkilerindeki otonomist olanaklılığın sorgulanışı açısından çalışmanın hipotezleri ile uyuşan bir sonuç mahiyeti taşımaktadır. Nihayetinde, yaratıcılığın kutsanışının ya da mit haline getirilmesinin eleştirisinde şöyle bir şema çizilebilir: Mevcut durumun yaratıcı emek ya da yaratıcı endüstri şeklindeki kabulünün karşısına Adorno ve Horkheimer'in kültür endüstrisi kavramı; bu kabulün eleştirel ikizi olan ve daha çok Hardt ile Negri aracılığıyla tanımlanan pozitif otonomizmin karşısına da Holloway'in negatif otonomizm kavramı çıkarılabilir. Üretim ilişkilerinin kültürel ayağındaki yapısal yeniliklerin oluşturduğu tabloya atfedilen olumlu niteliklerin mitleştirilmesinin dert edildiği bu bildiri, yaygın ve gündelik kullanımdaki yaratıcılık mefhumuna negatif bir mercekten bakma çabasını içermektedir.

Anahtar Kelimeler: yaratıcı emek, yaratıcılık, otonomizm, kültürel üretim.

*Bu bildiri özeti Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Gazetecilik Anabilim Dalı bünyesinde, Prof. Dr. Çiler Dursun danışmanlığında hazırlanan *Kültürel Üretim Bağlamında Yaratıcı Emek ve Otonomizmin Olanaklılığı* başlıklı yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

** Araştırma Görevlisi, Ankara Üniversitesi, ORCID: 0000-0003-0578-2083, sezerfeener@gmail.com

sözlü bildiri

YENİ İLETİŞİM TEKNOLOJİLERİNİN POST-SİNEMA DÖNEMİNE ETKİSİ: SCREENLIFE FİLMLERİ

Cem YILDIRIM*

ÖZ

Sinema, bir kitle iletişim aracı olarak diğer iletişim araçlarıyla sürekli yakınsama eğiliminde olmuştur. Dolayısıyla, iletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmeler, sinema dilinin ve film yapım yöntemlerinin değişmesinde ve gelişmesinde her zaman önemli bir etken olmuştur. 1920'li yılların sonlarında radyo ve telefon teknolojilerinde meydana gelen gelişmeler, sinemaya senkronize sesin gelmesine yol açarak hem film grammerinin hem de film yapım tekniklerinin radikal bir şekilde değişmesine yol açmıştır. Benzer şekilde son yıllarda bilgisayar, internet ve mobil iletişim alanında yaşanan hızlı gelişmeler, "screenlife" olarak adlandırılan yeni bir film yapım pratiğini ortaya çıkarmıştır. "Screenlife", filmsel anlatıdaki tüm eylem ve olayların filmin başkarakterine ait bir bilgisayar, tablet ya da cep telefonu ekranında gerçekleştiği bir film yapım pratiğidir. Bu yeni sinema türünün ortaya çıkmasında, bilgisayar ve cep telefonu gibi kişisel cihazlarda yüksek çözünürlüklü kameraların kullanımının yaygınlaşması ile birlikte, sosyal medya ve çevrimiçi iletişim platformlarının gündelik yaşamın kaçınılmaz bir parçası olmasının da büyük bir etkisi vardır. Bu filmlerde kadraj, bilgisayar ekranının dışına asla hareket etmez. Çekimler, yalnızca ekran görüntüsü ve bilgisayar ya da cep telefonu kamerasından elde edilen görüntülerden oluşur. Filmsel anlatı ve dramatik yapı, çeşitli sosyal medya hesapları, mesajlaşma ve görüntülü görüşme uygulamalarının kullanımı ile oluşturulur. Tüm aksiyon, kesintisiz ve gerçek zamanlı bir kurgu ile oluşturulur. Geriye dönüşler ise yalnızca geçmiş zamanda kaydedilmiş video dosyalarının bilgisayar ekranında oynatılması ile gerçekleştirilir. Bu tür filmler, yalnızca bilgisayar, sosyal medya ve diğer yeni iletişim teknolojilerinin kullanımında bilgi ve deneyim sahibi olan izleyici için anlaşılabilir olan yapımlardır. Bu çalışma, medya yakınsamasının bir örneği olan "screenlife" filmlerinin, sinemanın geleneksel yapım ve anlatım pratiklerinin aşılmasına başlandığı post-sinema dönemine geçiş açısından önemini ortaya koymayı amaçlamaktadır. Bu çerçevede, çalışmada bu türün önemli örnekleri arasında kabul edilen *Unfriended* (2014) ve *Searching* (2018) filmlerinde kullanılan sinema dili ve yapım pratikleri, geleneksel sinema dili ve yapım pratikleriyle karşılaştırılarak incelenmiştir. Sonuç olarak, "screenlife" filmlerinin geleneksel sinemada benzeri olmayan yeni bir sinema dilini oluşturmaya başladığı, bununla birlikte iletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmelerin insanlar arasındaki iletişim kurma biçimlerini nasıl değiştirdiğini de gerçekçi bir biçimde yansıttığı görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Screenlife, medya yakınsaması, post-sinema, Unfriended (2014), Searching (2018).

sözlü bildiri

YENİDEN İŞLEVLENDİRİLEN YAPILARDA MEKANIN ÜRETİMİ: LAZZARETTI VENEZIANI

Ayşegül ÇELTEKLİĞİL*

ÖZ

Fransız sosyolog ve felsefeci Henri Lefebvre (1974) mekânı sosyal bir üretim olarak tanımlamıştır. “Dünya yapmayı” bir tümevarım üretimi olarak nitelendiren Nelson Goodman (1978), dünya yapmanın parçalara ayırmaktan ve bu parçaları yeniden bir araya getirmekten ibaret olduğu görüşündedir. Filozof, üretimin çoğu kez parçalama-birleştirme ortaklığından meydana geldiğini ifade etmektedir. Mekân her kullanıcıyla yeniden üretilir. Aynı mekân farklı zamanlarda kullanımı ile de yeni katmanlarıyla yeniden ve yeniden üretilir. Zaman, toplum, insan, iklim, işlev, ekonomi, teknoloji, mekânsal unsurlar.. her bir öge mekana ilişkin yeni parametreler geliştirmektedir. Bütünü oluşturan bu parçalar sürekli dönüşüm halindedir ve mekân sonsuz kez yeniden üretilir.

Sosyal ve kültürel değişimlere, çevresel faktörlere, ekonomik nedenlere bağlı olarak yapılar zamanla yeniden işlevlendirilebilmektedir. Yeniden üretilmek üzere parçalanan mekânda, zaman ve insan dinamiği değiştiğinden mekân da yeniden üretilmektedir. Değişen kullanım ve kullanıcı da mekânı farklı katmanlar ile yeniden üretmektedir. Çağdaş restorasyon anlayışında yapılar dondurularak değil, çağın ihtiyaçlarına cevap verecek yeni işlevler ile kentsel yaşama dahil olarak yaşıatılmaktadır (Arabacıoğlu ve Aydemir, 2007). Yapı bazında öncelikler farklı olsa da tarihi bir yapıya yeni bir işlev seçilirken yapının anıtsal, tarihsel, mimari, sanatsal, bilimsel, duygusal, kurgusal ve kullanım değerleri dikkate alınmaktadır. Kullanım dönüşümü ile koruma yöntemi, yapıyı yeniden aktif kullanıma açtığı için toplumun geçmişteki katmanları ile etkileşimini kuran değerlerin, yeniden canlandırılmasına olanak sağlamaktadır. Yine de kullanımı yenilenen yapıda mekânın yeniden üretimi, anıtsal anlam yitimine neden olabilmektedir.

Çalışma, yeniden işlevlendirilen yapılarda mekânın yeniden üretimine odaklanmaktadır. Bu sonsuz üretim içinde mekânın anlam üretimi tartışılması hedeflenmektedir. Mekânsal okuma, farklı kullanım dönüşümleri geçiren “Lazzaretti Veneziani: Lazzaretto Vecchio ve Lazzaretto Nuovo” örneklemini üzerinden gerçekleştirilecektir. Akdeniz’de önemli bir ticaret limanı olan Venedik’te bulunan Lazzaretti Veneziani, 15. yüzyıl ile 19. yüzyıl aralığındaki pandemi dönemlerinde dezenfeksiyon ve karantina kompleksleri olarak kullanılmıştır. İki ada üzerine inşa edilmiş yapı topluluklarından Lazzaretto Vecchio dünyada kurulan ilk karantina yapısıdır. Geçmişte büyük kayıplara, toplu ölümlere tanıklık etmiş olan yapı kompleksleri günümüzde arkeoloji müzesi, eko müze, eğitim-araştırma merkezi olarak yeniden işlevlendirilmiştir. Yapılan çalışma ile yapının yenilenen işlevi ve yeni kullanıcılar tarafından kullanımı kaynaklı mekân üretimi değerlendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: mekânın üretimi, yeniden işlevlendirme, Lazzaretti Veneziani, pandemi yapıları.

Kaynakça

Arabacıoğlu, P., Aydemir, I. (2007). Tarihi çevrelerde yeniden değerlendirme kavramı, *Megaron*, 2(4), 205-212.

Lefebvre, H. (2019). *Mekânın üretimi*, (I. Ergüden, Çev.). Sel Yayıncılık.

Goodman, N. (2010). *Dünyalar nasıl yapılır?* Pan Yayıncılık.

Lazzaretti Veneziani Resmi Sitesi <https://lazzarettiveneziani.it/en> [Erişim Tarihi: 10 Mart 2023]

sözlü bildiri

ZİHNİN SINIRLARI: NEREDE BAŞLAR, NEREDE BİTER?

Handan NOYAN*, Gökçer ESKİKURT**, İtir KAŞIKÇI***

ÖZ

Dış dünyaya ait farkındalığımızın tek yolu ona ait bilgilerin sinir sistemimizce işlenerek bilincimize ulaşmasıdır. Ancak bu süreç, gerçekliğin birebir kopyası olmayıp yeniden yapılandırmasıdır. Beyin, zihni oluşturan birtakım işlemlerle (kodlama, düzenleme, depolama, geri getirme gibi) dış dünyanın bir temsilini çıkarır. Algısal süreç, çevredeki bir uyarının varlığıyla başlar ve söz konusu uyarıyı algılama, tanıma, ona yönelik bir eylemde bulunmayı içeren bilinçli deneyimlerle sonlanır (Goldstein, 2013). Dolayısıyla içsel ve dışsal farkındalıklarımız, öznel deneyimlerden ibarettir. Algıladığımız dünyanın sınırlarını belirleyecek olansa, sinir sistemimizin işleyişidir. Görsel ve mekânsal algı süreci gerek beynin evrimi gerekse yaygın çalışılmış olması açısından, dış dünyanın içsel temsilinin anlaşılmasında önem taşır. Görsel bilginin işlenmesinde fiziksel uyarının deneyime bağlı nasıl değiştiği çeşitli illüzyonlarla gösterilmiştir (Kohler, 1929; Trujillo, 2010). Sınırlı sayıda duyumuzla dış dünyayı anlamlandırmaya çalışırken, deneyimlerimizin de bu süreci etkilemesi algıladığımız dünyayı daha eşsiz kılar. Nitekim insan beyni, çevresel uyarılar ve deneyimlerle beraber zamanla yapısal ve işlevsel düzeyde değişiklikler gösterebilir. İnsan beyninin yaşıyla beraber şekillenen bu elastik doğası nöroplastisite (Kolb ve Whishaw, 1998) olarak tanımlanır. Günümüzde, insan türü için doğum sonrası beyin gelişiminde asıl önemli olanın, sinir hücreleri arasında kurulan yeni bağlantılar ve bu bağlantıların niteliği olduğu anlaşılmıştır. Algılama, dikkat, bellek, planlama, duygu, düşünme, dil gibi üst düzey bilişsel işlevlerimiz, farklı beyin bölgelerindeki sinir hücrelerinin eş zamanlı faaliyeti/bağlantısallığı sonucunda gelişir (Mesulam, 2000). Bu bağlamda nöroplastisitenin, zihnin sınırlarını genişletmek için elverişli bir ortam sağladığı düşünülebilir. Nöroplastisite, bir anlamda "öğrenme" yetimizin sinirsel temeline karşılık gelir. Yani, beynimiz öğrenme ve gerektiğinde değişen çevre koşullarına karşı uyum gösterebilme becerisine sahiptir. Öğrenilen bilginin performansa yansması ise, bellek süreçleriyle gerçekleşir. Uzun süreli bellek (USB) deposunun sınırsız kapasitesine karşın beyin bilgi işlem kapasitesi sınırlıdır (Broadbent, 1958). Ayrıca, USB deposundan bilgiyi geri getirmedeki başarı, prefrontal bölgelerin aktivasyonunu gerektiren karmaşık dikkat işlevlerindeki beceriyle yakından ilişkilidir (Blumenfeld ve Ranganath, 2019).

Tüm bunlar, insan beyni ve zihninin sınırlı ve sınırsız yanlarını birlikte ortaya koymaktadır. Daha ötesinde, sinir sistemimizin, sadece dış dünyayı algılamanın bir aracı olmadığını; dış dünyadan en iyi şekilde faydalanmamızı amaçlayan bir dünya yaratmanın da yolu olduğunu gösterir. Bu bağlamda, algısal deneyimlerimizdeki çeşitliliğin kaynağı olan beyin bilgi işlem süreci, görsel ve mekânsal algı üzerinden detaylandırılacak ve beyin işlevsel mimarisi, nöroplastisite ve USB özelinde zihinsel arşivin sınırları tartışılacaktır. Böylece, zihnin sınırlılığı ve sınırsızlığına ilişkin bütüncül bir değerlendirme ortaya koymak amaçlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: görsel-mekânsal algı, illüzyon, beyin işlevsel bağlantısallığı, nöroplastisite, uzun süreli bellek.

* Doktor Öğretim Üyesi, Beykoz Üniversitesi Sosyal Bilimler Fakültesi Psikoloji Bölümü, ORCID:0000-0003-0060-6291, handannoyan@beykoz.edu.tr

** Doktor Öğretim Üyesi, İstinye Üniversitesi İnsan ve Toplum Bilimleri Fakültesi Psikoloji Bölümü, ORCID: 0000-0003-4898-8639, geskikurt@istinye.edu.tr

*** Doktor Öğretim Üyesi, Bahçeşehir Üniversitesi İktisadi, İdari ve Sosyal Bilimler Fakültesi Psikoloji Bölümü, ORCID: 0000-0002-5357-330X, itirkasikci@gmail.com

BORDER/LESS: beyond worlding & worldmaking

1st International Interdisciplinary Art, Design and Social Sciences Symposium

Kaynakça

- Blumenfeld, R. S., Ranganath, C. (2019). The lateral prefrontal cortex and human long-term memory. *Hand Clin Neurol.*, 163, 221-235. <https://doi.org/10.1016/b978-0-12-804281-6.00012-4>
- Broadbent, D. E. (1958). The selective nature of learning. In D. E. Broadbent, *Perception and communication* (pp. 244-267). Pergamon Press. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/10037-010>
- Goldstein, E. B. (2019). *Duyum ve algı*. (G. Malkoç ve F. Girgin Kardeş, Çev. Ed.). Nobel Yayınları
- Kohler, W. (1929). *Gestalt psychology*. Liverright.
- Kolb, B., Whishaw, I. Q. (1998). Brain plasticity and behavior. *Annu. Rev. Psychol.*, 49, 43-64.
- Mesulam, M. M. (2004). *Davranışsal ve kognitif nörolojinin temel ilkeleri*, (İ.H. Gürvit, Çev.). Yelkovan Yayınları
- Trujillo, L. T., Allen, J. J. B., Schnyer, D. M. & Peterson, M. A. (2010). Neurophysiological evidence for the influence of past experience on figure-ground perception. *J. Vis.*, 10(2), 5.1-21. <https://doi.org/10.1167/10.2.5>

sözlü bildiri

2014-2022 YILLARI ARASINDA MARVEL STUDIOS TARAFINDAN VİZYONA GİRMİŞ OLAN SÜPER KAHRAMAN FİLM KARAKTERLERİNİN TOPLUMSAL CİNSİYET BAĞLAMINDA İNCELENMESİ VE VERİ GÖRSELLEŞTİRMESİ

Kutsal Amaç KURUHAN*, Mizgin AVCİ**

ÖZ

Bu çalışma, 2014-2022 yılları arasında Marvel Studios tarafından vizyona girmiş olan süper kahraman film karakterlerinin toplumsal cinsiyet bağlamında (kadın, erkek ve diğer olarak) incelenmesi, karakterlerin cinsiyet kimlikleri arasındaki sayısal bir eşitliğin var olup olmadığının analiz edilmesi ve elde edilen içerik analizlerinin veri görselleştirme yöntemiyle ortaya konulması amaçlanmıştır. Araştırmanın gerekçesi değişen ve gelişen kültür endüstrisinde sinema sanatının toplumsal cinsiyet bağlamında etkilenip etkilenmediğini incelemek, geçmişten günümüze vizyona girmiş olan süper kahraman filmlerinde cinsiyet eşitliğinin sağlanıp sağlanmadığını araştırmaktır. Araştırmada örneklem olarak seçilen filmler, 2017-2018 yılları arasında, feminizmin dördüncü dalgasında gerçekleşen ve Hollywood'u etkileyen "#MeToo" hareketinin başlamasından önceki ve sonraki üç yılları kapsamaktadır. Çalışmanın birinci bölümünde 19.yy sonlarında ortaya çıkan bir ideoloji olan feminizmin yaşadığı gelişimin ve toplumsal cinsiyet kavramının tarihsel değişiminden kısaca bahsedilmektedir. Bu çalışmanın sorularından biri de 2017 yılından sonraki süreçte sosyal medya kanalları aracılığıyla büyük ses getiren "#MeToo" hareketinin Marvel Studios tarafından yapılan süper kahraman filmlerinde kadın-erkek karakter sayısı eşitliği üzerinden etkisi olup olmadığı sorusuna yanıt aranmaktadır. Bir sanat formu olarak sinema, yapılan teknolojik devrimler ile sinema, yeşil perde (green box) ismi verilen tekniği de içine alarak çizgi romanlardan esinlenilerek sinemaya uyarlanan süper kahraman filmi endüstrisini yaratmıştır. Çalışmanın ikinci bölümünde 2014-2022 yılları arasında Marvel Studios tarafından vizyona girmiş olan süper kahraman filmlerine yönelik içerik çözümlenmeleri sayısal verilerden destek alınarak gerçekleştirilmiştir. Bu çerçevede yayınlanmış olan filmlerde yer almış karakterlerin toplumsal cinsiyet bağlamında karakter sayılarının analizleri yapılmıştır. Ortaya çıkan sonuç veri görselleştirme metodu kullanılarak çalışma sonuçlandırılmıştır. Araştırmanın sonucunda, 2014-2022 yılları arasında Marvel Studios tarafından vizyona girmiş olan süper kahraman filmlerinde erkek süper kahraman sayısının ve oranının; kadın karakter sayısından ve oranından fazla olduğu tespit edilmiştir. Ulaşılan veri seti sonucunda yapılan analize göre 2017'de sosyal medya mecraları, kitle iletişim araçları ve Hollywood'da büyük ses getiren "#MeToo" hareketinden sonra Marvel Studios tarafından yapılan süper kahraman filmlerinde kadın karakter sayısında artış gözlemlenmiştir ancak filmlerin genelinde sürekli bir kadın-erkek cinsiyet eşitliğine ulaşılmamıştır. Bunun dışında 2021 yılında vizyona girmiş olan "Eternals" filminde ilk kez açık kimlikli bir LGBTİ+ süper kahramana yer verilmiştir. Araştırma ve araştırmanın oraya koyacağı veri seti, önümüzdeki sekiz yıl içerisinde süper kahraman filmlerinin cinsiyet eşitliğini destekleyip desteklemeyeceğini incelemek açısından literatür için faydalı bir çalışma olacaktır.

Anahtar Kelimeler: toplumsal cinsiyet, feminizm, süper kahraman, veri görselleştirme, Marvel Studios, MeToo.

* Yüksek Lisans Öğrencisi, Yıldız Teknik Üniversitesi İnteraktif Medya Tasarımı Programı, ORCID: 0009-0009-6841-4617, kutsalamackuruhan@gmail.com

** Yüksek Lisans Öğrencisi, Yıldız Teknik Üniversitesi İnteraktif Medya Tasarımı Programı, ORCID: 0000-0002-1323-707X, mizginavci7@gmail.com

sözlü bildiri

6 ŞUBAT DEPREMİ SONRASI ÜNİVERSİTELERİN ONLINE EĞİTİME GEÇİŞİ VE AKADEMİSYENLERİN ONLINE EĞİTİM GÖRÜŞÜ

Sinem KAYA MENEKŞEOĞLU*

ÖZ

Bu çalışmanın amacı online eğitime ilişkin akademisyen görüşlerini objektif bir biçimde ortaya koymaktır. 6 Şubat 2023 tarihinde Kahramanmaraş merkezli gerçekleşen ve 11 ilimizi ciddi manada etkileyen deprem sonrasında birçok vatandaşın evi yıkılmış ve bölgede ciddi derecede barınma sorunu ortaya çıkmıştır. Bu sorun karşısında devlet, depremden etkilenen vatandaşların barınma ihtiyacını karşılayabilmek için Yüksek Öğrenim ve Kredi Yurtlar Kurumu (KYK)'nu depremden etkilenen vatandaşların barınma ihtiyacını karşılayabilmek için Yüksek Öğrenim ve Kredi Yurtlar Kurumu (KYK)'nun tercih edilmesi neticesinde Cumhurbaşkanı Recep Tayyip Erdoğan ve Yükseköğretim Kurulu üniversitelerin, 2022-2023 bahar dönemi eğitimine online olarak devam edilmesine karar verilmiştir.

Örgün eğitime alternatif bir eğitim sistemi olarak görülen online eğitim, COVID-19 salgını öncesinde birçok ülkede yaygın bir şekilde kullanılmaktadır. Pandemi dönemi ile ülkemizde online eğitim, mevcut şartlardan ötürü zorunlu olarak birçok yükseköğretim kurumu ve üniversite tarafından kullanılmaya başlanmıştır. Pandemi döneminin ardından ise örgün eğitime devam edilmiştir. Ancak 6 Şubat 2023 tarihinde gerçekleşen deprem, bölgede yaşayan vatandaşların can sağlığının yanında ülkemiz genelinde eğitim alanını da kötü etkilemiştir. Deprem nedeni ile ülkemizde 4579047 lisans, 3250101 ön lisans, 358271 yüksek lisans, 109540 doktora öğrencisinin online eğitime geçmesine neden olmuştur.

Üniversitelerin ve yükseköğretim kurumlarının online eğitime geçmesi birçok öğrencinin yanı sıra birçok akademisyeni de etkilemiştir. Akademisyenlerin online eğitim algısını ve online eğitim modeline yönelik tutumlarını araştırmayı amaçlayan çalışmada nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Bu araştırmaya Konya'da sosyal bilimler alanında 2022-2023 bahar döneminde lisans ve lisans üstü seviyesinde online olarak ders veren 20 akademisyen katılmıştır. Görüşmeler, yarı yapılandırılmış anket formu ile gerçekleştirilmiş ve veriler, içerik analizi yöntemi kullanılarak analiz edilmiştir. Araştırma sonuçlarında akademisyenlerin online eğitim sisteminde yaşanan iletişim, fiziksel ortam, teknik sıkıntılar gibi konulara değindikleri görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: akademisyen, online eğitim, algı, tutum, deprem.

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 © 2023

