

YEDİTEPE ÜNİVERSİTESİ YEDİTEPE UNIVERSITY
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ FACULTY OF FINE ARTS

Özet Bildiri Kitabı

A b s t r a c t E - B o o k

I. Uluslararası Sanat ve Tasarım Sempozyumu
Yakın Gelecekte Kültür, Sanat ve Tasarım

I. International Art and Design Symposium
Culture, Art and Design in The Near Future

05-06 Aralık 2025

December 05-06, 2025

Editörler | Editors

Prof. Dr. Gülveli Kaya

Assoc. Prof. Dr. Burcu Ayan Ergen

Assoc. Prof. Dr. Demet Karapınar

Assoc. Prof. Dr. Ş. Cem Onat



YEDİTEPE UNIVERSITY
PRESS

Yeditepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi I. Uluslararası Sanat ve Tasarım Sempozyumu: Yakın Gelecekte Kültür, Sanat ve Tasarım

Yeditepe University Faculty of Fine Arts 1st International Symposium on Art and Design: Culture, Art And Design in The Near Future

Editörler | Editors

Prof. Dr. Gülveli Kaya

Assoc. Prof. Dr. Burcu Ayan Ergen

Assoc. Prof. Dr. Demet Karapınar

Assoc. Prof. Dr. Cem Onat

Görsel İletişim ve Grafik Tasarım Sorumlusu

Visual Communication and Graphic Design Coordinator

Res. Asst. Furkan Uzun

ISBN: 978-975-307-168-0

Yayın Tarihi | Publication Date

Aralık 2025 | December, 2025

İletişim | Contact

İnönü Mah. Kayışdağı Cad. 326A, 26 Ağustos Yerleşimi
34755 Ataşehir - İstanbul - www.yeditepe.edu.tr/tr

©Yeditepe Üniversitesi Yayınevi, 2025

©Yeditepe University Press, 2025

Bu kitabın her türlü yayın hakları Fikir ve Sanat Eserleri Yasası gereğince Yeditepe Üniversitesi Yayınevi'ne aittir. Tüm hakları saklıdır. Tanıtım amaçlı kısa alıntılar dışında yayıncının izni alınmadan hiçbir şekilde kopyalanamaz, çoğaltılamaz, yayımlanamaz ve dağıtılamaz. Bu kitapta yer alan tüm çalışmaların yayın etiği kurallarına uygunluğunun sorumluluğu tamamen yazarlara aittir. Ulusal ve uluslararası yayın etiği ilkelerine titizlikle uyulması beklenmektedir.

All publication rights of this book are reserved by Yeditepe University Press in accordance with the Law on Intellectual and Artistic Works. All rights reserved. Except for brief quotations for promotional purposes, no part of this publication may be copied, reproduced, published, or distributed in any form without the publisher's permission. The responsibility for ensuring that all works included in this publication comply with publication ethics rules belongs entirely to the authors. Strict adherence to national and international publication ethics principles is expected.

YEDİTEPE ÜNİVERSİTESİ YEDİTEPE UNIVERSITY
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ FACULTY OF FINE ARTS

Özet Bildiri Kitabı *A b s t r a c t E - B o o k*

I. Uluslararası Sanat ve Tasarım Sempozyumu
Yakın Gelecekte Kültür, Sanat ve Tasarım

I. International Art and Design Symposium
Culture, Art and Design in The Near Future

05-06 Aralık 2025

December 05-06, 2025



**YEDİTEPE UNIVERSITY
PRESS**

Bilim Kurulu | Scientific Advisory Committee

- Prof. Dr. Gülveli Kaya** (Yeditepe University)
Prof. Dr. Metin Balay (Yeditepe University)
Prof. Dr. Marcus Graf (Yeditepe University)
Prof. Dr. Sibel Özilgen (Yeditepe University)
Prof. Dr. Aydın Ayan (Fatih Sultan Mehmet Vakıf University)
Prof. Dr. Ayşegül İzer (Mimar Sinan Fine Arts University)
Prof. Dr. Burcu Pelvanoğlu (Mimar Sinan Fine Arts University)
Prof. Dr. Ömer Yiğit Aral (Mimar Sinan Fine Arts University)
Prof. Dr. Hakan Turgut (Başkent University)
Prof. Dr. Nadire Şule Atılğan (Hacettepe University)
Prof. Dr. Yasemin Afacan (İhsan Doğramacı Bilkent University)
Prof. Dr. Ahmet Serkan Ece (Ankara University)
Prof. Dr. Baybora Temel (Trakya University)
Prof. Dr. Rahmi Atalay (Anadolu University)
Prof. Dr. Evren Karayel Gökkaya (Onsekiz Mart University)
Prof. Dr. F. Deniz Korkmaz (Osmangazi University)
Prof. Dr. İbrahim Gökhan Ceylan (Sinop University)
Prof. Dr. Mehmet Genç (Van Yüzüncü Yıl University)
Assoc. Prof. Dr. Özlem Mutfak Büyükarman (Yeditepe University)
Assoc. Prof. Dr. Devabil Kara (Marmara University)
Assoc. Prof. Dr. Mehmet Göktepe (Van Yüzüncü Yıl University)
Assoc. Prof. Dr. Aziz Erkan (Sinop University)
Assoc. Prof. Dr. Mehmet İlker Berkman (Bahçeşehir University)
Assoc. Prof. Dr. Abidin Müslüm Baysal (Şırnak University)
Assoc. Prof. Dr. Dide Akdağ Satır (Yıldız Teknik University)
Asst. Prof. Dr. Hakan Özer (Yeditepe University)
Asst. Prof. Dr. Muammer Bozkurt (Yıldız Teknik University)
Dr. Müşerref Zeytinoğlu (Yeditepe University)

Düzenleme Kurulu | Organising Committee

Düzenleme Kurulu Başkanı | Organising Committee Chair

Prof. Dr. Gülveli Kaya

Yeditepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dekanı

Dean of Yeditepe University Faculty of Fine Arts

Düzenleme Kurulu Üyeleri | Organising Committee Members

Assoc. Prof. Dr. Burcu Ayan Ergen (Yeditepe University)

Assoc. Prof. Dr. Demet Karapınar (Yeditepe University)

Assoc. Prof. Dr. Bahar Artan Oskay (Yeditepe University)

Assoc. Prof. Dr. Ş. Cem Onat (Yeditepe University)

Asst. Prof. Dr. Arzu Durukan (Yeditepe University)

Asst. Prof. Dr. Filiz Piyale Onat (Yeditepe University)

Asst. Prof. Dr. Tetiana Müsevitoğlu (Yeni Yüzyıl University)

Asst. Prof. Dr. Kami Emirhan (Yeditepe University)

Asst. Prof. Dr. Arda Öztürk (Yeditepe University)

Asst. Prof. Dr. Zafer Ali Akşit (Yeditepe University)

Asst. Prof. Dr. Çağan Çankırlı (Yeditepe University)

Asst. Prof. Dr. Orkun Yöntem (Beykoz University)

Dr. Gözde Umur (Yeditepe University)

Dr. Eren Okar (Yeditepe University)

Dr. Fernaz Öncel

Sempozyum Ekibi | Symposium Staff

Assoc. Prof. Dr. Burcu Ayan Ergen (Koordinatör | Coordinator)

Assoc. Prof. Dr. Ş. Cem Onat (Koordinatör | Coordinator)

Res. Asst. Furkan Uzun (Tasarım | Design)

Res. Asst. Bike Başaran (Organizasyon | Organization)

Res. Asst. Gökçe Camgöz (İletişim & Kayıt | Communication & Registration)

Res. Asst. Kemal Köse (İletişim & Kayıt | Communication & Registration)

Res. Asst. Kübra Tetik (Sosyal Medya | Social Media)

Res. Asst. Aysu Hepvidinli (İletişim & Kayıt | Communication & Registration)

Res. Asst. Sinem Turan (İletişim & Kayıt | Communication & Registration)

Katkıda Bulunanlar | Contributors

Ada Kızmaz

Ercüment Emir Akay

Ali Efe Mutlu

Fatma Deniz

Almina Taşdemir

Halil Furkan Akköse

Arzum Gökçe Köle

Hasti Sabri

Ayşegül Kutval

Melike Akkın

Bahar Kalender

Melis Sünnetçioğlu

Bengisu Emiroğlu

Metehan Aksu

Berivan Genç

Nehir Naz Karanlık

Burçak Aslan

Neslihan Özoğuz

Büşra Sena Peker

Nisa Uysal

Cahit Canberk Belli

Paria Reihani

Ceren Yalçın

Sara Hayatı Dolatabad

Damla Özgür

Sıla Ölmez

Defne Özgür

Vera Dursun

Duru Akar

Yağmur Nisan Özçetin

Ece Tandırlı

Yiğit Aksüz

Elif Barak

Zeynep Duru Koşay

Elif Kaya

Zeynep Lara Öztürk

Emre Bulut

Zeynep Özçelik

Enis Dünder

Davetli Konuşmacılar | Keynote Speakers



Dr. Anna Biedermann

University of Zaragoza



Sophie Dionysopoulou

Poet, Theatre Director



Prof. Dr. Abaz Dizdarevic

Artist, Politician



Prof. Dr. Mariusz Wszotek

SWPS University



Prof. Dr. Marcello Gallucci

Rome University of Fine Arts

İçindekiler | Contents

Sunuş Foreword	16 17
Editöryel Sunuş Editorial Foreword	18 19

Davetli Konuşmacılar | Keynote Speakers

Dr. Anna Maria Biedermann Exhibition Design: Addressing Complex Past Realities to Build the Future	20
Prof. Dr. Abaz Dizdarević Movement of People - Essence of New Cultural Production	21
Prof. Dr. Mariusz Wszotek From Theory of Design to Theory for Design	22

Oturum 1 | Session 1

Moderator: Assoc. Prof. Burcu Ayan Ergen

Daurenkyzy Ayana Art in the Age of Fast Consumption: Permanence or Instant Interaction ?	23
Prof. Dr. Metin Balay Geleceğin Dünyasında Bertolt Brecht'in Epik-Diyalektik Tiyatro Kuramı Bertolt Brecht's Epic-Dialectical Theatre Theory in The World of the Future	24 25
Asst. Prof. Çağan Çankırılı Çekişmeli Üretici Ağlara Dayalı Varsayımsal Bir Fotoğraf Makinesi Uygulaması Ve Fotoğraflarının Analizi A Hypothetical Photography Device Based on Generative Adversarial Networks: Design Framework and Image Analysis	26 27
Kadir Zhasmin Color as a Language of Art and Design Education: Visual Thinking and Inclusive Expression	28
Asst. Prof. Zafer Ali Akşit NFT'lerin Yükselişi, Düşüşü ve Geleceği: Gartner'ın Hype Döngüsü ve Küresel Faiz Oranı Dinamikleri Üzerinden Bir Analiz The Rise, Fall, and Future of NFTs: An Analysis Through Gartner's Hype Cycle and Global Interest Rate Dynamics	29 30

İçindekiler | Contents

Oturum 2 | Session 2

Moderator: Assoc. Prof. Ş. Cem Onat

Res. Asst. Öykü Demirci Bacanakgil

Sergi Tasarımını Yeniden Kurgulamak: Yeni Medya Sanatı için Yeni Yaklaşımlar
Reimagining Exhibition Design: New Approaches for New Media Art

31
32

Gizem Nur Altuner

Eskişehir Odunpazarı Modern Müze (OMM) ve Ehlikeyif Sergisi
Eskişehir Odunpazarı Modern Museum (OMM) and Ehlikeyif Exhibition

33
34

Prof. Dr. Neda Üçer

87'den 2025'e İstanbul Bienali'nin Küreselden Yerele, Sanattan Topluma Dönüşen Yüzü
From 1987 to 2025, Istanbul Biennial's Face Transforming From Global to Local, From Art to Society

35
36

Res. Asst. Melike Bayık

9. Uluslararası Sinop Bienali'nin Dayanışma Temelli Döngüsel Küratöryel Modeli
The Cyclical Curatorial Model of Collaboration in the 9th International Sinop Biennale

37
38

Kübra Cenk Uslu

Yeni Medya Sanatı: Türkiye'deki Çağdaş Sanatçılar ve Uluslararası Dijital Sanat Pratikleri Arasındaki İlişkiler
New Media Art: The Relationship Between Contemporary Artists in Turkey and International Digital Art Practices

39
40

Oturum 3 | Session 3

Moderator: Assoc. Prof. Demet Karapınar

Asst. Prof. Ali Gündüz

Dijital Dönüşüm Çağında Tasarım Eğitimi: Geleceğin Tasarımcılarını Yetiştirmede Yeni Pedagojik Yaklaşımlar
Design Education in the Age of Digital Transformation: New Pedagogical Approaches to Training Future Designers

41
42

Asst. Prof. Arda Öztürk

Farklı Oyunculuk Yöntemlerinin Oyunculuk Lisans Eğitiminde Kullanımı
The Use of Different Acting Methods in Undergraduate Acting Education

43
44

Nilgün Çiftetepe

Veri, Zihin ve Estetik: Dijital Enformasyon Çağında Yaratıcılığın Dönüşümü
Data, Mind, and Aesthetics: The Transformation of Creativity in the Age of Digital Information

45
46

Res. Asst. Arzu Ocak

Behiç Ak'ın Tek Kişilik Şehir Oyunu ile Lami Çelebi'nin Letaifname Eserini Mizah Kuramları Üzerinden Okuma
A Comparative Reading of Behiç Ak's Tek Kişilik Şehir and Lami Çelebi's Letaifnâme Through the Lens of Humor Theories

47
48

Prof. Neda Üçer

Eğitimi Yeniden Tanımlamak: Yeditepe Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı ve Grafik Tasarımı Bölümü Öğrencileri ile Yapay Zekâ Tabanlı Eğitime Genel Bir Bakış
Redefining Design Education: An Overview of Ai-Based Education with Yeditepe University Visual Communication Design and Graphic Design Students

49
50

İçindekiler | Contents

Oturum 4 | Session 4

Moderator: Asst. Prof. Arzu Durukan

Prof. Dr. Fakiye Özsoysal

Kadın Yazın Dilinin Oyun Yazım Süreçlerine Etkisi: Seçenek Metin Stratejileri ve Dramaturji Modelleri

51

The Impact of Female Writing/Women's Writing on Playwriting Processes: Alternative Text

Strategies and Dramaturgy Models

52

Asst. Prof. Asena Yıldırım Konya

Tiyatro Yapımlarına Sürdürülebilir Yaklaşımlar Sunmak

53

Offering Sustainable Approaches to Theater Productions

54

Asst. Prof. Elif Candan

Devlet Tiyatroları Sahnelerinde Kadın Oyunları ve Kadın Temsiliyeti: Feminist Eleştirel Bir İnceleme

55

Women's Plays and Women's Representation on State Theatre Stages: A Feminist Critical Analysis

56

Res. Asst. Gökçe Camgöz

Postmodern Zihnin Çözülüşü ve Absürd Estetiğin Yeni Ufukları: Türk Tiyatrosunda

57

Kimlik, Gerçeklik ve Temsil Arayışları

The Dissolution of the Postmodern Self and New Horizons of the Absurd Aesthetic:

Explorations of Identity, Reality, and Representation in Turkish Theatre

58

Assoc. Prof. Banu Çakmak Duman

Oyun Yazarlığında Yapay Zekâ Ve İnsan

59

Artificial Intelligence and Human in Play Writing

60

Oturum 5 | Session 5

Moderator: Asst. Prof. Zafer A. Akşit

İlayda Yılmaz

Çağdaş Sanatta Beden Ve Post-Hüman Kimlik

61

The Body and Posthuman Identity in Contemporary Art

62

Res. Asst. Furkan Uzun

Kullanıcıyla Birlikte Tasarlamak (Co-Design)

63

Designing Together With the User (Co-Design)

64

Deniz Yükdağ

Kapsayıcı Tasarım Yaklaşımları: Görme ve İşitme Engelliler için Grafik Uygulama Örnekleri

65

Inclusive Design Approaches: Examples of Graphic Applications for Visually and Hearing Impaired People

66

Amir Ahmadoghlu

Dijital Sanatta Spiritüel Yaklaşımlar: Teamlab'ın Animizmden Doğan Dünyaları ve Doğayla Etkileşimi

67

Spiritual Approaches in Digital Art: Teamlab's Animism-Inspired Worlds and Their Connection With Nature

68

Mustafa Kurt

Univers Yazı Karakterinin Hubble Analog Değişken Yazı Karakterine Dönüşümünde Deneyisel Arayışlar

69

Experimental Approaches in the Transformation of the Univers Typeface Into the Hubble Analog Variable Typeface

70

İçindekiler | Contents

Oturum 6 | Session 6

Moderator: Assoc. Prof. Burcu Ayan Ergen

Asst. Prof. Gülay Doğan Baş

Sosyal Medyada Yapay Zekâ Kullanımı: “Gençliğime Sarıl” Fotoğraf Akımı Üzerine Bir İnceleme
Use of Artificial Intelligence in Social Media: An Analysis of “Hug My Younger Self” Photo Trend

71
72

Res. Asst. Gökçe Özturan

Solarpunk Estetiği ve Ekolojik Gelecek Kurgusu: Güncel Animasyon Çalışmalarından Yakın Geleceğin Sanat ve Tasarımına Bir Bakış
Solarpunk Aesthetics and Ecological Future Imagination: A View From Contemporary Animation Studies to the Art and Design of the Near Future

73
74

Res. Asst. Emir Gökhan Sazlı

Uyarlanabilirlik Bağlamında Tüm-Esneklik Yaklaşımı: Kyosho-Jutaku’dan Gelecek Mekânlara Okumalar
The Total-Flexibility Approach in the Context of Adaptability: Analytical Readings From Kyosho-Jutaku to Future Spaces

75
76

Prof. Dr. İncilay Yurdakul

Yakın Gelecekte; Sokak Sanatı, Ekoloji ve Sürdürülebilirlik
Street Art, Ecology and Sustainability in the Near Future

77
78

Hafize Nur Güler

Sürdürülebilir Sanat Kapsamında İleri Dönüşüm Sanat Atölyesi: Bir Olmak
Upcycling Art Workshop Within the Scope of Sustainable Art: Becoming One

79
80

Oturum 7 | Session 7

Moderator: Assoc. Prof. Ş. Cem Onat

Asst. Prof. Nuran Çalık Güngör

İmgelem Aktarımında Bilişsel Süreç ile Yapay Zekanın Kullanımı: Fotoğraf Sanatının Bugünü ve Yarını
The Use of Cognitive Process and Artificial Intelligence in Imagery Transfer: The Present and Future of Photography Art

81
82

Dr. Çağla Saydağ Karter

Negentropi ve Dijital Sanat: Evrensel Ritmin Algoritmik Yorumları Üzerine İnceleme
Negentropy and Digital Art: An Analysis of Algorithmic Interpretations of Universal Rhythm

83
84

Res. Asst. Zeynep Sarı

İzleniyorum Öyleyse Varım: Ai Influencerlar ve Dijital Öznenin Dönüşümü
I Am Viewed, Therefore I Am: Ai Influencers and the Transformation of the Digital Self

85
86

Dr. Hatice Şule Özer

Mirası Yeniden Düşünmek: Obruk Han’ın Yeniden İşlevlendirilmesinde Otel–Müze Tipolojisi
Reimagining Heritage: The Hotel–Museum Typology in the Adaptive Reuse of Obruk Han

87
88

İçindekiler | Contents

Oturum 8 | Session 8

Moderator: Assoc. Prof. Demet Karapınar

Assoc. Prof. Abidin Müslüm Baysal

Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretim Çağında Sanat ve Tasarım Üzerine Düşünceler
Thoughts on Art and Design in the Age of Reproduction with Technical Possibilities

89
90

Dr. Gözde Umur

Yapay Zeka Çağında Reklamcılığa Teorik Bir Bakış
A Theoretical Perspective on Advertising in the Age of Artificial Intelligence

91
92

Gizem Demirel

Kandıra Yöresi Nakışlarının Yapay Zeka Desteği ile Yeniden Yorumlanması ve Endüstriye Uyarlanması
Rinterpretation and Industrial Adaptation of Kandıra Region Embroideries With Artificial Intelligence Support

93
94

Res. Asst. Bike Başaran

Sosyal Medya ve Üretim-Tüketim Döngüsünde Bireyin Dönüşümü
The Transformation of the Individual in the Production-Consumption Cycle of Social Media

95
96

ÇEVİRİM İÇİ SUNUMLAR | ONLINE PRESENTATIONS

1. Grup | Group 1

Moderator: Assoc. Prof. Gizem İzmir Tunahan

Asst. Prof. Gizem İzmir Tunahan

Sensörleşen Mekânlarda Dijital Empati: Dijitalleşme Çağında İnsan-Çevre Etkileşimine Dair Kavramsal Bir İnceleme
Digital Empathy in Sensor-Driven Spaces: A Conceptual Examination of Human-Environment Interaction in the Age of Digitalisation

98
99

Merve Aydın

Sürdürülebilirliğe Yönelik Davranışsal Değişim Yaratmak: Mobil Bankacılık Üzerine Bir İhtiyaç Analizi
Creating Behavioral Change Towards Sustainability: A Needs Analysis on Mobile Banking

100
101

Dr. Meral Orhan

Hayıt (Vitex Agnus-Castus) İle Boyanmış İpliklerin Dokuma Yüzeylerde Uygulanması Sürdürülebilir Tekstil Yaklaşımı
Application of Yarns Dyed With Vitex Agnus-Castus (Hayıt) On Woven Surfaces as a Sustainable Textile Approach

102
103

Res. Asst. Fazilet Ceyhanlı

Tekstil ve Moda Tasarımında Biyo-Sanatın Yaratıcı Potansiyeline Disiplinlerarası Bir Yaklaşım
Interdisciplinary Approach to the Creative Potential of Bio-Art in Textile and Fashion Design

104
105

Asst. Prof. Emre İdacitürk

Yapay Zeka Destekli Görsel Üretimde Tasarım Eğitiminin Yeniden Tanımlanması: Bilinçli Yaratıcılıktan Algoritmik Estetiğe
Rethinking Design Education in Ai-Supported Visual Production: From Conscious Creativity to Algorithmic Aesthetics

106
107

Res. Asst. Zeynep Yeter Altan

Teknoloji, Deneyim ve Geçicilik: İç Mimarlıkta Anlık Sanat
Technology, Experience, and Ephemerality: Ephemeral Art in Interior Architecture

108
109

İçindekiler | Contents

2. Grup | Group 2

Moderator: Assoc. Prof. Harun Göçerler

Assoc. Prof. Harun Göçerler

- Yapay Zekâ ile Gelen Yeni Yayıncılık Anlayışı: Alman Edebiyatı Örneği** 110
A New Understanding of Publishing with Artificial Intelligence: The Example of German Literature 111

Res. Asst. Cansu Karaman Cengiz

- Animasyonda Ekolojik 'Sonrasılık' Estetiği: Scavengers Reign, Carol & The End of the World ve Common Side Effects'te Harabeler Arasında Canlanma** 112
An Ecological Aesthetic of 'Aftermath' in Animation: Revival Amidst the Ruins in Scavengers Reign, Carol & The End of the World, and Common Side Effects 113

Res. Asst. Özge Emirkadı

- David Carson ve Düzensizliğin Estetiği** 114
David Carson and the Aesthetics of Disorder 115

Öykü Sevgün

- Çocuk Resimlerinin Yorumlanmasında Yapay Zeka Destekli Bir Çözümleme Yaklaşımı** 116
An Ai-Supported Analysis Approach in Interpreting Children's Drawings 117

Asst. Prof. Hasan Asan

- Yapay Zekâ ile Ghibli Estetiği: Özgünlük ve Yaratıcı Öznenin Krizi** 118
The Ghibli Aesthetic Through Artificial Intelligence: Originality and the Crisis of the Creative Subject 119

Ayşenur Baysak

- Sanat ve Doğa Arasında Ekolojik Estetik: Kuramsal Çerçeve ve Web of Science Verilerine Dayalı Bibliyometrik Bir Analiz** 120
Art and Nature in Ecological Aesthetics: Theoretical Framework and a Bibliometric Analysis Based on Web of Science Data 121

3. Grup | Group 3

Moderator: Prof. Volkan Yücel

Prof. Volkan Yücel

- Yüz, Bakış, Sessizlik: RPG'lerde Diyalog-Dışı Anlatımın LLM ve Mikro-Mimik Analiziyle Fenomenolojik ve Etik İncelenmesi** 122
Face, Gaze, Silence: A Phenomenological and Ethical Analysis of Non-Verbal Expression in RPGs Through LLM and Micro-Mimicry 123

Lect. Berat Yıldırım

- Sanatta Yapay Zeka ve Makine Öğrenimi: Uygulama Alanları** 124
Artificial Intelligence and Machine Learning in Art: Areas of Application 125

Assoc. Prof. Mehmet Güven Avcı

- Risk Toplumu Söylemi, Acımasız Dünya Sendromu ve Distopya** 126
The Discourse of Risk Society, The Mean World Syndrome and Dystopia 127

Dr. Yeliz Ayık Ersoy

- Kendi Kültür Üretimini Yapan Yapay Zekâ Tabanlı Sanat Çerçevesinden Sanatta Algoritma Bağımsızlaşma Tablosu** 128
The Chart of Algorithmic Independence in Art From the Framework of Artificial Intelligence Based Art That Produces Its Own Culture 129

İçindekiler | Contents

4. Grup | Group 4

Moderator: Asst. Prof. Sevgi Kılınç

Asst. Prof. Sevgi Kılınç

Derrida'nın Aporia Kavramı Bağlamında Çağdaş Seramik Sanatında Sınır, Boşluk ve Belirsizlik 130
Boundary, Voidance and Uncertainty in Contemporary Ceramic Art in the Context of Derrida's Aporia Concept 131

Furkan Atasagun

Biyomimikri ve Tipografi: Doğadan Harfe 132
Biomimicry and Typography: From Nature to Letterform 133

Berfu Çınar

Geleceğin Öğrenme Ortamları Ciddi Oyunlar ve Oyunlaştırma: Serious Games Initiative Örneği 134
The Future of Learning Platforms Serious Games and Gamification: Serious Games Initiative Example 135

Assoc. Prof. Duygu Çelik Burkay

Yakın Gelecekte "Aura Yitimi" ve Sözlü Anlatının Kült Değeri: Munzur Baba Efsanesi Örneği 136
The "Loss of Aura" and the Cult Value of Oral Narrative in the Near Future: The Case of the Munzur Baba Legend 137

Res. Asst. Tuğba Şevgin

Yapay Zekanın Sanatsal Yaratıcılık Üzerindeki Olumsuz Etkileri 138
The Negative Effects of Artificial Intelligence on Artistic Creativity 139

Esra Öğülmüş Özkum

3D Yazıcı Teknolojisinin Güncel Sanat Pratiklerine Etkisi: Post-Dijital Bir Perspektif 140
The Impact of 3D Printing Technology on Contemporary Art Practices: A Post-Digital Perspective 141

5. Grup | Group 5

Moderator: Res. Asst. Öykü Demirci Bacanakgil

Asst. Prof. Batu Bozoğlu

Bir Makineden Diğere: Dada ve Yapay Zeka Destekli Sanatta İrade Aktarımı 142
From One Machine to Another: Transference of Agency in Dada and Ai-Assisted Art 143

Asst. Prof. Ümran Özbacı Aria

Doğa'nın Sanat Galerisi: Land Art ile Doğanın Estetik Dönüşümü 144
Nature's Art Gallery: The Aesthetic Transformation of Nature Through Land Art 145

Res. Asst. Muharrem Burkay Şimşek

Sanal Ortamlarda Sergileme Pratikleri: El Lissitzky'nin Sergi Mekânlarının Sanal Ortamda Yeniden Üretimi 146
Exhibition Practices in Virtual Environments: The Virtual Reconstruction of El Lissitzky's Exhibition Spaces 147

Asst. Prof. Merve Ertosun Yıldız

Döngüsel Tasarımı Yeniden Düşünmek: Yapısal Atıkların Yeniden Kullanımında Veri Tabanlı Karar Yaklaşımları 148
Rethinking Circular Design: Data-Driven Decision Approaches for the Reuse of Structural Waste Materials 149

İçindekiler | Contents

6. Grup | Group 6

Moderator: Lect. Leyla Kolikoğlu

Lect. Leyla Kolikoğlu

Animasyonun 12 Temel Prensibinin Dijital Üretim Süreçlerinde Yeniden Yorumu: Rafadan Tayfa Çözümlemesi	150
Reinterpretation of the Twelve Fundamental Principles of Animation in Digital Production Processes: A Rafadan Tayfa Analysis	151

Dr. Lect. Mehmet Uluç Ceylani

Görsel Bellekten Veri Nesnesine: Fotoğrafın Dijital İzleri	152
From Visual Memory to Data Object: The Digital Traces of Photography	153

Fatma Bayram

El Yazmalarının Dijital Mirası: Yeni Teknolojiyle Dijitalleşmenin Yakın Geleceğinin Şekillenmesi Üzerine Bir İnceleme	154
The Digital Heritage of Manuscripts: A Study on the Shaping of Digitalization's Near Future Through New Technologies	155

Özkan Oral

Veri Görselleştirmenin Reklam İletişimine Etkisi: Spotify Wrapped 2023 Vakası Üzerinden Kavramsal Bir İnceleme	156
The Effect of Data Visualization on Advertising Communication: A Conceptual Analysis Through the Case of Spotify Wrapped 2023	157

Yiğit Yılmaz

Minecraft'in Eğitimde Kullanımı: Dijital Oyunlarla Öğrenmenin Yeni Yüzü	158
The Use of Minecraft in Education: The New Face of Game-Based Learning	159

Ünzile Kargıdan

Geleneksel Sanatların Dijital Ortamda Yeniden Hayat Bulması	160
The Revival of Traditional Arts in Digital Environments	161

Merve Aydar

Sanatsal Üretimde Yapay Zeka Etiği ve Özgünlük Sorunu	162
The Ethics and Authenticity Problem in Artistic Production With Artificial Intelligence	163

Suzan Tokgöz

Yapay Zekâ Destekli Moda Tasarımı Uygulamalarının İncelenmesi Ve Dijital Ortamda Moda Koleksiyonu Geliştirme	164
Examination Of Artificial Intelligence-Assisted Fashion Design Applications And Development Of Fashion Collections In A Digital Environment	165

Sunuş

Yeditepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi olarak, fakültenin yönetim planı içerisinde idari ve eğitim alanı yanında, sanata özerk bir alan açtık. Bu sorumluluğu, dekanlığımız altında çalışmalarını sürdüren Sanat ve Kültür Politikaları Komisyonu üstlenmiş durumda.

Bu kapsamda gerek üniversitemiz stratejik hedefleri doğrultusunda gerekse fakültemiz misyon ve vizyonu ile örtüşen bir çalışma olarak, hedef odaklı planlanan bu sempozyumun hayata geçirilmesi- nin mutluluğunu yaşamaktayız.

Sanatın kitlelerle buluşması ve katılımcısının artırılması odağında bir vizyonla hareket eden fakültemiz, bir taraftan kendi içerisinde yetişen akademisyenlere, diğer taraftan da ülkemizdeki ve dünyanın çeşitli yerlerindeki akademisyenlere ortak platformlar yaratarak araştırmacıların akademik gelişimlerine ve literatüre katkı sağlamayı hedeflemektedir.

İlkini düzenlediğimiz sempozyumumuza konuşmacı olarak katılan davetlilerimizin yanı sıra, özet ya da tam metin olarak bildiri gönderen akademisyen sayısı ve çalışmaların niteliği, düzenleyici olarak bizleri cesaretlendirmiştir.

Diğer taraftan, planlama öncesi çalışmalardan, geline güne kadarki süreçte büyük bir sorumluluk bilinci ile çalışan başta koordinatörlerimize ve emeği geçen bütün çalışma arkadaşlarıma teşekkür etmek istiyorum.

Sempozyumun gerçekleştirilmesinde tüm süreçlerdeki destekleri ve katkılarından dolayı başta kurucu ve onursal başkanımız Sayın Bedrettin DALAN olmak üzere, Mütevelli Heyet Başkanımız Sayın Yusuf AKGÜN'e, Rektörümüz Prof. Dr. Sayın Mehmet DURMAN'a, Rektör Yardımcılarımız Prof. Dr. Sayın Ece CEYLAN BABA'ya, Prof. Dr. Sayın Oğuz BAYAT'a, Prof. Dr. Sayın İpek KARAASLAN'a ve kurumsal desteklerini esirgemeyen bütün birim yöneticilerimize ayrıca teşekkür ederim.

Periyodik olarak sürdürmeyi hedeflediğimiz bu sempozyumun, her yıl artan bir nitelikle akademik literatüre değerli katkılar sunmaya devam etmesini temenni ediyorum.

Saygılarımla,

Prof. Dr. Gülveli KAYA

Güzel Sanatlar Fakültesi Dekanı

Foreword

As the Faculty of Fine Arts at Yeditepe University, within the framework of the faculty's governance plan, we have opened up an autonomous space for art alongside the administrative and educational domains. This responsibility has been assumed by the Art and Cultural Policies Commission, which continues its work under the auspices of our deanship.

Within this scope, and in line with both the strategic objectives of our university and the mission and vision of our faculty, we experience the satisfaction of realizing this symposium, which was planned in a goal-oriented manner.

Acting with a vision focused on bringing art together with the public and increasing participation, our faculty aims to contribute to the academic development of scholars who have been trained within our institution and, on the other hand, to support the academic development and contributions to the literature of researchers by creating shared platforms for academics from our country and from various parts of the world.

Along with our invited speakers who participated in our first symposium, the number of academics who submitted papers in the form of abstracts or full texts, as well as the quality of these contributions, has encouraged us as organisers.

On the other hand, I would like to express my sincere thanks first and foremost to our coordinators and to all of my colleagues who have contributed with a great sense of responsibility throughout the entire process, from the preliminary planning stages to the present day.

I would also like to extend my special thanks for their support and contributions throughout all stages of the symposium to our Founder and Honorary Chairman, Mr. Bedrettin Dalan; to the Chairman of the Board of Trustees, Mr. Yusuf Akgün; to our Rector, Prof. Dr. Mehmet Durman; to our Vice Rectors, Prof. Dr. Ece Ceylan Baba, Prof. Dr. Oğuz Bayat, and Prof. Dr. İpek Karaaslan; as well as to all unit administrators who did not withhold their institutional support.

I wish for this initiative, which we aim to sustain periodically, to continue with an ever-increasing level of quality.

Sincerely yours,

Prof. Dr. Gülveli KAYA

Dean of the Faculty of Fine Arts

Editöryel Sunuş

Küresel ölçekte kültürel, sosyal ve teknolojik dönüşümlerin hız kazandığı günümüzde, sanat ve tasarım pratikleri yalnızca estetik üretimin alanını değil, aynı zamanda insan deneyiminin, düşünme biçimlerinin ve toplumsal etkileşimlerin yapısını da yeniden şekillendirmektedir. Bu dönüşüm, sanatın kuramsal sınırlarını genişlettiği gibi, tasarımın işlevsel paradigmalarını da çok-katmanlı bir sorgulama alanına taşımaktadır. Bu bağlamda Yeditepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi I. Uluslararası Sanat ve Tasarım Sempozyumu: “Yakın Gelecekte Kültür, Sanat ve Tasarım”, güncel tartışmaların merkezine konumlanmış özgün bir akademik platform olarak gerçekleştirilmiştir.

Bu sempozyumun içeriği; sanat, tasarım, kültürel çalışmalar, mimarlık, iletişim, kültür yönetimi, yapay zekâ, estetik, dijital dönüşüm, yaratıcı endüstriler, kültürel miras ve sürdürülebilirlik gibi geniş bir yelpazede disiplinlerarası bir katılımı mümkün kılmıştır. Özellikle post-dijital çağda hızla değişen sanat disiplinleri, veri odaklı tasarım yöntemleri, yapay zekâ destekli üretim pratikleri ve kültürel etkileşim biçimleri üzerine odaklanan bildiriler, yakın geleceğin kültür ve sanat atmosferini anlamak için verimli bir araştırma zemini sunmuştur.

Sempozyuma sunulan çalışmalar; hem kuramsal derinliği hem de uygulamaya dönük yaklaşımlarıyla çağdaş sanat ve tasarımın dönüşen doğasını tartışmaya açmakta, yeni üretim modellerinin potansiyellerine dikkat çekmektedir. Bu kitapta yer alan özetler ve tam metinler, araştırmacıların eleştirel bir perspektifle geliştirdikleri görüşlerini, farklı disiplinlerin kesişiminde oluşan zengin bir düşünsel ufukla okuyucuya sunmaktadır.

Buna ek olarak, araştırmacılara ve akademisyenlere üretimlerini uluslararası bağlamda paylaşma imkânı sağlamış; fikirlerin tartışılabildiği, akademik dayanışmanın ve işbirliğinin ön planda olduğu bir ortam yaratmıştır. Bilimsel üretimin yalnızca sonuçlardan değil, süreçlerden de beslendiği inancıyla hazırlanan bu kitap, sempozyumun süreklilik taşıyan bilimsel ve sanatsal etkisini belgelemektedir.

Editörler olarak, öncelikle sempozyumun hayata geçirilmesine sunduğu kıymetli destek için Yeditepe Üniversitesi Kurucu Başkanı Sn. Bedrettin Dalan’a şükranlarımızı sunarız. Süreç boyunca bizlere katkılarını esirgemeyen Rektörümüz Sn. Prof. Dr. Mehmet Durman, Rektör Yardımcılarımız Sn. Prof. Dr. Ece Ceylan Baba ile Prof. Dr. İpek Karaaslan’ın destekleri ve Dekanımız Sn. Prof. Dr. Gülveli Kaya’nın fakültemize yönelik vizyonu, sempozyumun kurumsal çerçevesinin belirlenmesinde ve gerçekleştirilmesinde belirleyici olmuştur.

Sempozyuma bildirileriyle katılan tüm araştırmacılara; düzenleme kuruluna, bilim kuruluna, oturum başkanlarına, organizasyon komitesine ve özveriyle çalışan tüm öğrenci arkadaşlarımıza içten teşekkür ederiz.

Son olarak, bu yayının, sanat ve tasarım alanındaki güncel tartışmalara ışık tutacağına, disiplinlerarası akademik etkileşimi geliştireceğine ve geleceğe yönelik yaratıcı araştırmalara ilham vereceğine inanıyoruz.

Doç. Dr. Burcu Ayan Ergen, Doç. Dr. Demet Karapınar, Doç. Dr. Ş. Cem Onat

Editorial Foreword

In an era in which cultural, social, and technological transformations are accelerating on a global scale, practices of art and design are reshaping not only the field of aesthetic production but also the structure of human experience, modes of thinking, and social interaction. This transformation expands the theoretical boundaries of art while simultaneously relocating the functional paradigms of design into a multi-layered field of inquiry. Within this context, the 1st International Art and Design Symposium of Yeditepe University Faculty of Fine Arts: “Culture, Art, and Design in the Near Future” was realized as an original academic platform positioned at the center of contemporary debates.

The content of the symposium enabled interdisciplinary participation across a wide spectrum, including art, design, cultural studies, architecture, communication, cultural management, artificial intelligence, aesthetics, digital transformation, creative industries, cultural heritage, and sustainability. In particular, the papers focusing on rapidly transforming art disciplines in the post-digital age, data-driven design methods, AI-supported production practices, and modes of cultural interaction offered a fertile research ground for understanding the cultural and artistic atmosphere of the near future.

The works presented at the symposium address the transforming nature of contemporary art and design through both their theoretical depth and practice-oriented approaches, while also drawing attention to the potential of new production models. The abstracts and full papers included in this volume present the researchers’ perspectives—developed through critical inquiry—within a rich intellectual horizon formed at the intersection of different disciplines.

In addition, the symposium provided researchers and academics with the opportunity to share their work in an international context and created an environment in which ideas could be debated and academic solidarity and collaboration were foregrounded. Prepared with the conviction that scientific production is nourished not only by results but also by processes, this volume documents the enduring scientific and artistic impact of the symposium.

As editors, we would first like to express our sincere gratitude to the Founder of Yeditepe University, Mr. Bedrettin Dalan, for his invaluable support in bringing this symposium to life. The contributions and support of our Rector, Prof. Dr. Mehmet Durman, and our Vice Rectors, Prof. Dr. Ece Ceylan Baba and Prof. Dr. İpek Karaaslan, have provided a vital foundation for the realization of the symposium. Additionally, the vision and strong support of our Dean, Prof. Dr. Gülveli Kaya, toward our faculty played a decisive role in shaping the institutional framework of the symposium.

We would also like to extend our heartfelt thanks to all researchers who contributed with their papers, as well as to the organizing committee, scientific committee, session chairs, the organization team, and all of our dedicated student colleagues.

Finally, we believe that this publication will shed light on current debates in the fields of art and design, enhance interdisciplinary academic interaction, and inspire future-oriented creative research.

Assoc. Prof. Dr. Burcu Ayan Ergen, Assoc. Prof. Dr. Demet Karapınar, Assoc. Prof. Dr. Ş. Cem Onat

EXHIBITION DESIGN: ADDRESSING COMPLEX PAST REALITIES TO BUILD THE FUTURE

Dr. Anna Maria Biedermann¹

Abstract

This article explores the critical role of design in facilitating the comprehension of complex historical narratives within an increasingly uncertain contemporary context. Drawing upon professional practice in the creation of large-scale international traveling exhibitions, the text analyzes museographic strategies that transcend the mere display of artifacts to create safe, reflective spaces for diverse global audiences. The study delineates specific strategies for scaffolding difficult narratives across diverse venues, addressing the tension between architectural contingencies, strict conservation mandates, and the necessity of engaging storytelling. Central to this approach is the primacy of the authentic historical object as the primary narrative agent. Furthermore, the article explores methodologies for ensuring narrative pluralism, including the integration of gender perspectives and the critical interrogation of source authorship to foster polyphonic interpretations of history. The article integrates a rigorous analysis of sustainability of cultural product and service systems. By applying Life Cycle Sustainability Assessment (LCSA) methodologies to itinerant exhibitions, it demonstrates how design decisions can drastically mitigate environmental impact while enhancing economic viability and social responsibility. The findings argue that exhibition design must rest on the pillars of responsibility, investigation, and hope, serving as a tool to shape not only how we view the past but how we construct a sustainable future.

Keywords: *Exhibition Design, Historical Memory, Life Cycle Sustainability Assessment (LCSA), Museographic Narrative, Cultural Heritage.*

1 ORCID: 0000-0001-8313-1628

MOVEMENT OF PEOPLE - ESSENCE OF NEW CULTURAL PRODUCTION

(Contemporary art in migrations - Migrations in contemporary art)

Prof. Dr. Abaz Dizdarević

Abstract

"The concept of contemporary art is used, for example, according to Terry Smith, as a label for art in the time of globalism, transition, and economic crisis after the 1990s. Contemporary art denotes current artistic practices that are different from the strategies and tactics of eclectic postmodernism. Terry Smith theoretically interpreted the situation after modernism and after postmodernism – asking what the essential conditions of contemporaneity are, and how contemporaneity can be presented in a critical context, through artworks, and at exhibitions." (Šuvaković, 2011)

Regarding the global phenomenon characterized as contemporary art, Terry Smith notes in his book *What is Contemporary Art* that the term contemporary art is taking precedence over modern art and is becoming incorporated in various ways into social and cultural systems worldwide.

In this context, Groys says that many artists create in contemporaneity, but not all artists working in contemporaneity are contemporary. He further concludes that contemporary artists are those who are companions of contemporaneity, companions of time, those who identify contemporaneity and by whom that temporal moment is identified. Boris Groys defined the concept of contemporaneity with the words: "Contemporary art deserves its name if it manifests its own contemporaneity – and not just if it is based on works that were made or exhibited in contemporaneity" (Šuvaković, 2011).

In the spirit of that expression, the need arose to seek a new way of expression for artists who would use contemporary technological aids as a medium for their creation. Thus, even through conceptual art, we sense the artists' aspiration to dematerialize the object of artistic activity, by avoiding the use of traditional materials and procedures (film, video, the human body, urban actions, and interventions).

Unlike archetypal views of art, contemporary art has the task of effecting more influential and concise changes in the spiritual status of man. Transformation, as a developmental component in human life, has been the task of art throughout history, but in the sense of transferring experiential information and clarifying life's issues.

Contemporary art is no longer defined by disciplinary, insular spaces, but by an open, permeable mobility of different fields. We live in an age of technological engineering, and contemporary art is a part of that time. For the sake of the need to present the artist's thought or context of thinking to the audience as well and as powerfully as possible, and to make the idea more complete, the contemporary artist deliberately uses contemporary technical achievements with the intention of strongly influencing the transformation of thought. So nowadays we can speak more of term Global art in regard of new wave of movement of artist, and of interdisciplinary context of art expression.

Keywords: *Globalism, Transition, Conceptual Art, Contemporary Art, Interdisciplinary Context, Global Art*

FROM THEORY OF DESIGN TO THEORY FOR DESIGN

Prof. Dr. Mariusz Wszótek

Abstract

This paper proposes a theory for design as an alternative to constructing a universal theory of design. Design is presented not as an abstract construct but as a pragmatic process of problem-solving, transforming existing situations into preferred ones through communicative offers—artefacts, systems, and practices that orient humans within their social and environmental contexts.

Grounded in constructivist epistemology (Maturana, Varela, von Foerster, von Glasersfeld), the argument treats cognition as an individual, non-transferable process of meaning-making, while communication provides the mechanism linking these cognitive worlds. Following Luhmann and Fleischer, communication is seen as self-reproducing, generating society as a system of repeated and connectable interactions. Design thus appears as a communicative practice: stimulating cognition, offering products for meaning negotiation, and shaping social reproduction. Examples such as the redesign of signage in transport hubs show that design extends beyond artefacts, initiating processes of adaptation, critique, and meaning reproduction. Every design is ultimately a design of communication, raising strategic questions of what, how, to whom, and when to communicate.

The paper argues that “effective communication” is an operative fiction: useful for practice yet impossible to guarantee. Accordingly, design cannot directly steer social change but creates conditions for awareness and collective negotiation of meanings. A theory for design provides a neutral, knowledge-based framework for intentional, communication-oriented practices, placing the human being and their environment at the center.

ART IN THE AGE OF FAST CONSUMPTION: PERMANENCE OR INSTANT INTERACTION ?

Daurenkyzy Ayana¹

Abstract

In the era of fast consumption, the value and meaning of art are being redefined. The dominance of digital media and instant interaction has created a culture where creativity is often consumed rapidly and superficially. Traditional art forms that require patience, time, and emotional depth are overshadowed by the speed of production and the pursuit of online attention. This paper examines how the philosophy of slow creation in the textile arts of Turkic peoples- including Kazakhs, Uzbeks, Kyrgyz, Turkmen, Azerbaijanis, Tatars, and others- stands in contrast to today's fast-paced digital culture.

For centuries, the weaving and gobelin traditions of Turkic peoples have represented not only aesthetic beauty but also cultural memory and spiritual meaning. Each woven pattern reflects history, nature, and the worldview of the artist. The creation process is slow and meditative, requiring months or even years of dedicated work. In contrast, modern digital art and mass media encourage immediate production and fleeting appreciation, where the value of art is often measured by views and trends rather than its emotional or cultural depth.

This study argues that rapid consumption weakens the human connection to art, turning creativity into a momentary experience rather than a lasting reflection. By comparing the enduring values of Turkic textile craftsmanship with the transience of digital art, the paper highlights the importance of preserving artistic permanence, authenticity, and respect for tradition in the modern world.

Keywords: *Turkic people, textile art, gobelin weaving, fast consumption, digital culture, cultural heritage, craftsmanship, authenticity*

¹ Kazakh National University of Arts

GELECEĞİN DÜNYASINDA BERTOLT BRECHT'İN EPİK-DİYALEKTİK TİYATRO KURAMI

Prof. Dr. Metin Balay¹

Öz

Bertolt Brecht'in 20. Yüzyılın ilk yarısında biçimlendirdiği ve ürünlerini verdiği epik-diyalektik tiyatro kuramının merkezinde tarihselleştirme, yabancılaştırma ve gestus kavramları yer alır. Brecht'in kuramının sahnelerde yer almasının üzerinden neredeyse tam bir yüzyıl geçmiştir. Bu yüzyıl dünyada siyasal, toplumsal, düşünsel, sanatsal, bilimsel ve teknolojik çok büyük değişikliklere sahne olmuştur. Üstelik bu değişiklikler ivmelenerek artmakta, dünya çok büyük bir hızla değişmektedir.

Bu çalışma hızla değişen ve dönüşen bir dünyada Bertolt Brecht'in epik-diyalektik tiyatro kuramının giderek daha fazla önem kazandığına odaklanmaktadır. Şöyle ki toplumsal değişimin yönü, günümüzde toplumsal ideolojinin çok daha fazla insan tarafından ve çok daha derinlemesine içselleştirilmesine yol açmaktadır. "Birey olma" çabası bireyciliği yaygın ve neredeyse kolektif bir etkinliğe dönüştürdüğü ve Bertolt Brecht'in epik-diyalektik tiyatro kuramı da tarihsel koşullar ile birey arasındaki ilişkileri merkezine koyduğu için geleceğin dünyasında insan ilişkileri alanını aydınlatmaya devam edecektir.

Özellikle günümüzde ve günümüzden yola çıkarak gelecekte tarihsel koşulların bireylerin seçim ve tercihlerini belirlemesi ve bireylerin de seçim ve tercihleriyle tarihsel koşulları yeniden üretmesi, yani "gestus" kavramı özelinde ilerleyecek olan çalışma, aynı zamanda Bertolt Brecht'in oyunlarında ele aldığı konu ve temaların, tartıştığı sorunların gelecekte nasıl yer alacaklarını da tartışacaktır. Bu bağlamda emek, sömürü, direniş, bilim, sanat, savaş, barış ve hükmetme ilişkileri gibi bazı başlıklar öne çıkarılacak, "gelişme" ve "ilerleme" gibi kavramlar Bertolt Brecht'in epik-diyalektik tiyatro kuramı ile yapısöküme uğratılacaktır.

Bertolt Brecht'in epik-diyalektik tiyatro kuramının "eskidiği", "zamanının geçtiği", "artık işlevinin kalmadığı" gibi cümlelerle kendini ifade eden görüş, yine Bertolt Brecht'in epik-diyalektik tiyatro kuramı ile ele alınarak tartışılacak ve bu görüşün aslında kendini nasıl ifşa ettiği ve çıkmaza soktuğu kanıtlanmaya çalışılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Epik-Diyalektik, Yabancılaştırma etmeni, Tarihselleştirme, Gestus, 21. Yüzyıl

1 Yeditepe Üniversitesi, ORCID:0000-0003-4634-3191

BERTOLT BRECHT'S EPIC-DIALECTICAL THEATRE THEORY IN THE WORLD OF THE FUTURE

Prof. Dr. Metin Balay¹

Abstract

The concepts of historicization, alienation, and gestus lie at the heart of Bertolt Brecht's epic-dialectical theater theory, which he shaped and produced in the first half of the 20th century. Almost a full century has passed since Brecht's theory first appeared on the stage. This century has witnessed profound political, social, intellectual, artistic, scientific, and technological changes worldwide. Moreover, these changes are accelerating, and the world is changing at a rapid pace.

This study focuses on the increasing importance of Bertolt Brecht's epic-dialectical theater theory in a rapidly changing and transforming world. In other words, the direction of social change is leading to a much deeper internalization of social ideology by a much wider audience today. Because the striving for "individualization" transforms individualism into a widespread, almost collective activity, and because Bertolt Brecht's epic-dialectical theory of theater places the relationship between historical conditions and the individual at its center, it will continue to illuminate the field of human relations in the world of the future.

The study, which will specifically explore the concept of "gestus"—the way historical conditions determine individuals' choices and preferences in the present and the way individuals, in turn, reproduce historical conditions through their choices and preferences—will also discuss how the issues and themes addressed and problems discussed in Bertolt Brecht's plays will play out in the future. In this context, certain topics such as labor, exploitation, resistance, science, art, war, peace, and the relations of domination will be highlighted, and concepts such as "development" and "progress" will be deconstructed using Bertolt Brecht's epic-dialectical theory of theater.

The view that expresses itself with sentences such as Bertolt Brecht's epic-dialectical theatre theory is "obsolete", "out of time", "no longer functional" will be discussed with reference to Bertolt Brecht's epic-dialectical theatre theory and it will be tried to prove how this view actually reveals itself and leads to a dead end.

Keywords: *Epic- Dialectical, Alienation Effect, Historicizaton, Gestus, 21st Century*

1 Yeditepe University, ORCID:0000-0003-4634-3191

ÇEKİŞMELİ ÜRETİCİ AĞLARA DAYALI VARSAYIMSAL BİR FOTOĞRAF MAKİNESİ UYGULAMASI VE FOTOĞRAFLARININ ANALİZİ

Dr. Öğr. Üyesi Çağan Çankırılı¹

Öz

Çekişmeli üretici ağlar (GAN) 2014 yılından beri hızla gelişmekte ve insanların özellikle görsel üretme yöntemleri arasında popülaritesini her geçen gün artırmaktadır. GAN yazılımlarını kullanan pek çok uygulama gerek gündelik hayatta, gerekse de tasarımcı ve sanatçılar arasında bazen uygulamanın kendisi olarak, bazen de uygulamanın bir parçası olarak imge üretiminde yeni pratikler geliştirmekte ve yeni kullanım alanları açmaktadır. Bu çalışmada gerçek zamanlı fotoğraf çekebilen ve bu fotoğrafları GAN yazılımlarını kullanarak manipüle edebilen varsayımsal bir fotoğraf makinesi uygulaması tasarlanmıştır. Bu uygulama geleneksel fotoğraf çekim pratiklerinden farklı olarak kullanıcının girdiği metin ve benzeri verileri kullanarak deneysel sonuçlar üretmektedir. Geleneksel fotoğraf çekimindeki fotoğrafçı-makine-konu arasındaki ilişki farklı girdiler ile yapı bozuma uğratılarak deneysel sonuçlar üretilmesi sağlanmaktadır. Çalışmada uygulamanın varsayımsal modelinin tasarımı ve uygulama senaryoları açıklanmıştır, elde edilen sonuçlar reflektif ve kavramsal olarak analiz edilmiştir. Elde edilen sonuçlarda fotoğraf çekiminin geleneksel yönteminin dışına çıkılarak, görsel olmayan veya kadrada bulunmayan verilerle (kullanıcının giriş yaptığı veriler vd.) manipüle edilmiş imgeler oluşturduğu görülmüştür. Fotoğrafı çeken kişi ve çekim sürecine yazılım unsurları aracılığıyla farklı verilerin girmesi ile çekim aşamasındaki fotoğrafçı ve konu arasındaki geleneksel diyalog da değişmektedir. Çalışmanın ikinci bir çıktısı olarak ise bu ve benzeri uygulamaların sanat, tasarım ve iletişim alanlarında ne çeşit olası uygulamaları olabileceğine dair tahminlere yer verilmiştir. Yapılan çalışmanın ileri dönemlerde geliştirilerek daha gelişmiş yazılımlarla yaratıcı pratiklerin geliştirilmesi ve iletişim çalışmalarında kullanılabileceği düşünülmektedir. Kavramsal olarak ise fotoğraf üretimindeki farklı yöntemlerin gelişmesi sayesinde sanat, tasarım ve iletişim alanlarında yeni tartışmalar ortaya çıkarmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Fotoğraf, Çekişmeli Üretici Ağlar, Yapay Zekâ, Yaratıcılık, Görsel İletişim

¹ Yeditepe Üniversitesi, ORCID: 0000-0003-2464-5631

A HYPOTHETICAL PHOTOGRAPHY DEVICE BASED ON GENERATIVE ADVERSARIAL NETWORKS: DESIGN FRAMEWORK AND IMAGE ANALYSIS

Asst. Prof. Çağın Çankırılı¹

Abstract

Generative Adversarial Networks (GANs) have been rapidly evolving since 2014, and their popularity among visual production methods has been steadily increasing. Numerous applications that utilize GAN software have been developing new practices of image production, both as standalone tools and as components integrated into broader creative processes, across everyday contexts as well as among designers and artists. In this study, a hypothetical camera application capable of taking real-time photographs and manipulating them using GAN-based software has been designed. Unlike conventional photographic practices, this application generates experimental outcomes by incorporating user-provided textual and other types of input data. The traditional relationship between the photographer, the camera, and the subject is deconstructed through the inclusion of alternative inputs, thereby enabling the production of experimental visual results. The study presents the design of this hypothetical model and its possible usage scenarios, followed by a reflective and conceptual analysis of the outcomes. The findings demonstrate that by moving beyond conventional photography, the system produces manipulated images based on non-visual or out-of-frame data (such as user-input extra information). The introduction of diverse data through software elements into the act of photographing also transforms the traditional dialogue between the photographer and the subject. As a secondary outcome, the study speculates on the potential applications of this and similar systems in the fields of art, design, and communication. It is anticipated that future advancements of this concept using more sophisticated software could foster creative practices and be used within communication studies. Conceptually, the emergence of alternative methods of photographic production opens new avenues for theoretical and practical discussions in art, design, and communication.

Keywords: *Photography, GAN, Artificial Intelligence, Creativity, Visual Communication*

1 Yeditepe University, ORCID: 0000-0003-2464-5631

COLOR AS A LANGUAGE OF ART AND DESIGN EDUCATION: VISUAL THINKING AND INCLUSIVE EXPRESSION

Kadir Zhasmin¹, Turichsheva Milana²

Abstract

This study examines the important role of color as a visual language in art and design education. It investigates how color supports students in expressing emotions and creating inclusive artworks. More specifically, it focuses on how teaching color theory and the practical use of color enhance students' visual thinking skills and help them communicate complex feelings through their work.

The research also considers inclusivity by acknowledging that individuals perceive color differently, including those with color vision deficiencies. Understanding these perceptual variations enables students to become more responsible and empathetic designers who can produce artworks and designs that are accessible to a wider audience.

In addition, the study explores how emerging digital tools and design technologies allow artists to work with color in innovative and interactive ways. Despite these technological developments, the cultural and emotional significance of color remains essential. Learning to use color as a visual language enables young artists to connect with diverse audiences and clearly convey their ideas.

To support these aims, the study proposes an experimental process in which students' use and understanding of color—particularly in expressing emotions and creating inclusive designs—will be observed. The findings are expected to provide useful insights into improving color education in art and design classes, contributing to the development of both skills and empathy.

Ultimately, the study aims to demonstrate that effective color education is necessary for preparing artists and designers to meet the challenges of contemporary art and design.

Keywords: *Color, Visual Language, Art and Design Education, Visual Thinking, Inclusivity*

1 Kazakh National University of Arts

2 Kazakh National University of Arts

NFT'LERİN YÜKSELİŞİ, DÜŞÜŞÜ VE GELECEĞİ: GARTNER'IN HYPE DÖNGÜSÜ VE KÜRESEL FAİZ ORANI DİNAMİKLERİ ÜZERİNDEN BİR ANALİZ

Dr. Öğr. Üyesi Zafer Ali Akşit¹

Öz

1960'larda bilgisayarlarla üretilen en erken sanat eserleri örneklerinde olduğu gibi, ilk NFT'ler (Non-Fungible Token – Değiştirilemez Jetonlar) de sanatçıların ve bilim insanlarının merak duygusu ve yeni teknolojilerin sınırlarını keşfetme isteğiyle yürüttükleri ortak deneylerin bir ürünüydü. Ancak, erken dönem dijital sanatçıların ana akım sanat çevresinde tanınırlık ve kabul görmek için verdikleri mücadelelerin aksine, NFT'ler hem sanat dünyasının hem de genel kamuoyunun ilgisini kazanması çok zaman almadı.

NFT'lerin sanat ortamındaki hızlı kabulü, kültürel, teknolojik olduğu kadar, NFT'lerin ortaya çıktığı dönemin finansal koşullarına da bağlanabilir. İnternetin geniş erişilebilirliği ve hâlihazırda yerleşmiş bir çevrimiçi ticaret altyapısının varlığı, NFT'lerin başarılı bir şekilde piyasaya sürülmesini ve yaygınlaşmasını kolaylaştırdığı şüphesizdir. Ancak NFT'leri ön plana çıkaran asıl neden, geleneksel olarak bir sanat eserinin zaman ve mekân içindeki varlığına bağlı olan auranın (benzersiz varlık hissinin) dijital sanat eserlerinde yitilmesiyle ortaya çıkan ve yeni (ve belki de beyhude) bir tür dijital özgünlük ve secerelenebilir bir tarih üretme gereksinimi olarak da okunabilir.

Bununla birlikte, NFT'lerin sanat dünyasına patlayıcı bir biçimde girmesini meşrulaştıran bu masumane anlatı, onların neden olduğu yıkıcı finansal balon ve çöküşün sebeplerini açıklamakta yetersiz kalmaktadır. Bu bildiri, NFT'lerin yükselişi ve düşüşünün olağanüstü tarihini ve olası geleceğini Gartner's Hype Cycle (Gartner'ın Abartılı İlgi Döngüsü) modeli gibi kavramsal çerçeveler ve COVID-19 pandemisinin ardından yaşanan küresel düşük faiz oranları gibi ekonomik etkenler üzerinden incelemeyi amaçlamaktadır.

Küresel ölçekteki yıllık faiz oranları, özellikle de dünya ekonomisinde belirleyici role sahip ABD faiz oranları, 2020'lerdeki NFT fiyat balonu oluşumu ve çöküşü ile yan yana değerlendirilerek NFT'lerin suni bir hızla popülerleşmeleri ve bunun neden olduğu ani değer kayıplarının ardındaki finansal dinamikler ortaya konacaktır. Ayrıca, NFT'lerin geleceği ve olası kullanım alanları, Gartner'ın Hype Cycle önerisinde öne sürülen aşamalar olan 'teknoloji tetikleyicisi, abartılmış beklentiler zirvesi, hayal kırıklığı çukuru, aydınlanma eğimi ve verimlilik platosu' bağlamlarında analiz edilecektir.

Anahtar Kelimeler: NFT'ler, Sanat, Ekonomi, Gartner'ın Abartılı İlgi Döngüsü, Finansal balon .

1 Yeditepe Üniversitesi, ORCID: 0000-0002-5876-7242

THE RISE, FALL, AND FUTURE OF NFTS: AN ANALYSIS THROUGH GARTNER'S HYPE CYCLE AND GLOBAL INTEREST RATE DYNAMICS

Asst. Prof. Zafer Ali Akşit¹

Abstract

Much like the very early examples of art pieces that were created with computers in the 1960's, the first NFTs or (Non-Fungible Tokens) were the fruit of collaborative experiments of artists and scientists who were curiosity and willing to explore the boundaries of new technologies. However, unlike the struggles early digital art creators faced in terms of achieving mainstream recognition and acceptance into the established art scene, NFTs enjoyed an overwhelming interest from the artworld and general public alike.

This rapid acceptance can be attributed to factors that are cultural, technological, but mostly financial realities of the times that correspond to the emergence of NFTs. The wide accessibility of the internet and an already well-established online commerce infrastructure surely helped the successful launch and popularization of NFTs. But the main culprit that brought NFTs to the fore seems to be the loss of the aura of digital art pieces, which is traditionally bound to an artwork's presence in time and space, which gives rise to a new necessity for manufacturing a new (and maybe futile) kind of digital authenticity and pedigree.

However, this innocently practical narrative that legitimizes the explosion of NFTs onto the artworld fails to explain the causes of the devastating financial bubble and burst they have created. This paper aims to investigate the extraordinary history of the rise, fall and future of NFTs through concepts such as Gartner's Hype Cycle framework and the effects of the world economy, such as the globally low interest rates that followed the COVID-19 pandemic and its ramifications.

Annual global, and especially globally influential United States interest rates will be put side by side with the bubble and burst cycle of NFT prices in the 2020s with the aim of exposing the financial causes of their unnaturally fast popularization and sudden price drops that show parallels with them. Moreover, the future and potential applications of NFTs will be analyzed within the framework of Gartner's hype cycle and its proposed progression phases of 'technology trigger, peak of inflated expectations, trough of disillusionment, slope of enlightenment, and plateau of productivity'.

Keywords: *NFTs, Art, Economy, Gartner's Hype Cycle, Financial bubble.*

¹ Yeditepe University, ORCID: 0000-0002-5876-7242

SERĞİ TASARIMINI YENİDEN KURGULAMAK: YENİ MEDYA SANATI İÇİN YENİ YAKLAŞIMLAR

Arş. Gör. Öykü Demirci Bacanakgil¹

Öz

Bu çalışma, yeni medya sanatının sergilenmesinde mekânsal tasarımın rolünü ve bu alanda ortaya çıkan yeni gereksinimleri ele almaktadır. Yeni medya, teknolojik gelişmeler ile kültürel dönüşümlerin kesişiminde şekillenen; dijitalleşme, etkileşim ve ağ temelli yapı gibi özellikleriyle geleneksel medya pratiklerinden ayrılan bir olgudur. Sayısallaştırma, modülerlik ve doğrusal olmayan yapı gibi nitelikler, yalnızca üretim biçimlerini değil, izleyici ile eser arasındaki ilişkiyi de dönüştürmektedir. Bu çok katmanlı yapı, bilgi üretiminden görsel anlatıya, sosyal katılımdan sanatsal ifade biçimlerine kadar pek çok alanı etkileyerek çağdaş sanat dünyasında önemli tartışmalara zemin hazırlamıştır. Bu bağlamda yeni medya sanatı, teknolojik araçları yalnızca bir üretim aracı olarak değil, aynı zamanda anlamın oluştuğu bir alan olarak kullanmakta; izleyiciyi sürece aktif bir katılımcı haline getirerek sanat eserini dinamik, etkileşimli bir deneyime dönüştürmektedir..

Yeni medya sanatının sergilenmesi ise, bu sanat formunun kendine özgü zamana dayalı, etkileşimli ve dijital doğası nedeniyle, geleneksel sergileme biçimlerinin ötesine geçen dinamik ve çok katmanlı bir mekân anlayışını zorunlu kılmaktadır. “Beyaz küp” veya “kara kutu” gibi klasik sergi mekânları, yeni medya sanatının değişken doğasına yanıt vermekte çoğu zaman yetersiz kalmaktadır. Bu durum, hem eserlerin üretim süreçleriyle sergileme pratiklerinin iç içe geçmesine hem de sergi tasarımı süreçlerinde yenilikçi ve disiplinler arası yaklaşımların gerekliliğine işaret eder. Bu bağlamda, yeni medya sanatını sergilemek yalnızca bir mekân düzenleme meselesi değil; aynı zamanda izleyici deneyimini, eserle kurulan etkileşimi ve teknolojik altyapıyı bütüncül bir yaklaşımla ele almayı gerektirmektedir.

Bu makale, yeni medyanın kendine içkin özelliklerinin, yeni medya sanatını nasıl şekillendirdiğini ve bu özelliklerin sergileme pratiklerinde mekânla olan ilişkisini tartışmayı amaçlamaktadır. Aynı zamanda, ZKM gibi örneklerden yola çıkarak hibrit mekân kurgularının izleyiciyle eser arasında daha derin bir etkileşim kurmayı nasıl mümkün kıldığını ele almaktadır. Yeni medya sanatının sergilenmesi için önerilen bu mekânsal yaklaşımlar, küratörlerin teknik uzmanlıkla estetik duyarlılığı birleştiren bütüncül bir tasarım anlayışı geliştirmesini gerektirir.

Sonuç olarak çalışma, yeni medya sanatının sergilenmesinde mekânı nötr bir arka plan olarak değil, anlamın üretildiği, etkileşimin gerçekleştiği ve deneyimin yeniden kurulduğu aktif bir ortam olarak ele almayı önermektedir. Böylece sergi tasarımı, teknolojik altyapı ile sanatsal ifade arasında aracılık eden çağdaş bir düşünme biçimi olarak yeniden tanımlanmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Yeni medya sanatı, Sergi tasarımı, Küratöryel yaklaşımlar, Mekansal tasarım, Dijital sanat

1 Yeditepe Üniversitesi, ORCID: 0000-0003-2320-703

REIMAGINING EXHIBITION DESIGN: NEW APPROACHES FOR NEW MEDIA ART

Res. Asst. Öykü Demirci Bacanakgil¹

Abstract

This study examines the role of spatial design in the exhibition of new media art and the emerging requirements that shape this field. New media, situated at the intersection of technological developments and cultural transformations, differs from traditional media practices through its characteristics such as digitalization, interactivity, and network-based structures. Features like digitization, modularity, and nonlinearity transform not only modes of production but also the relationship between the viewer and the artwork. This multilayered structure influences various domains—from knowledge production to visual narrative, from social participation to artistic expression—thereby generating significant debates within the contemporary art world. In this context, new media art utilizes technological tools not merely as instruments of production but also as spaces where meaning is constructed, turning the viewer into an active participant and the artwork into a dynamic, interactive experience.

The exhibition of new media art, due to its temporal, interactive, and digital nature, necessitates a spatial understanding that transcends conventional display models. Traditional “white cube” or “black box” formats often fail to respond to the changing nature of new media art. This situation highlights both the overlap between production and display processes and the need for innovative, interdisciplinary approaches in exhibition design. Thus, exhibiting new media art is not merely a matter of spatial arrangement but also a challenge that requires addressing viewer experience, interaction, and technological infrastructure within a holistic framework.

This article discusses how the inherent characteristics of new media shape artistic practice and how these characteristics influence the relationship between exhibition practices and space. Drawing on examples such as ZKM, it explores how hybrid spatial configurations enable deeper interactions between the viewer and the artwork. The proposed spatial approaches call for curators to develop a comprehensive design perspective that combines technical expertise with aesthetic sensitivity.

Ultimately, the study argues that in the exhibition of new media art, space should not be regarded as a neutral background but as an active environment where meaning, interaction, and experience are continually reconstructed. Exhibition design is thereby redefined as a contemporary mode of thought mediating between technological infrastructure and artistic expression.

Keywords: *New media art, Exhibition design, Curatorial approaches, Spatial design, Digital art*

1 Yeditepe University, ORCID: 0000-0003-2320-703

ESKİŞEHİR ODUNPAZARI MODERN MÜZE (OMM) VE EHLİKEYİF SERGİSİ

Doç. N. Müge Selçuk¹- Gizem Nur Altuner²

Öz

Odunpazarı Modern Müze (OMM), 2019 yılında Eskişehir’de açılan, çağdaş sanat üretimini ve kültürel etkileşimi teşvik etmeyi amaçlayan güncel bir sanat kurumu olarak bilinmektedir. Müzenin hem ulusal hem de uluslararası sanatçıların eserlerini bir araya getirerek ziyaretçilerine disiplinlerarası ve çağdaş bir sanat deneyimi sunduğu görülmüştür. Modern mimarisi ve çok işlevli mekânlarıyla OMM, sergileme, eğitim ve kültürel etkinlikler açısından çağdaş sanat pratiğinin Anadolu’daki öncü merkezlerinden biri olarak değerlendirilmektedir.

Bu çalışma, Odunpazarı Modern Müze, Ehlikeyif Sergisini ele almaktadır. Sergi, gündelik yaşam, keyif ve bireysel deneyim temaları etrafında şekillenen çok katmanlı bir yapıda düşünülebilir. Sergi düzenlemesi estetik boyutunun yanı sıra OMM’nin özgün mekânı ile de etkileşim kuran ve izleyicinin bütünsel olarak kavrayabileceği bir düzen içinde sunulmuştur. Bu bağlamda Ehlikeyif, yalnızca sanat eserlerinin sergilendiği bir alan değil, aynı zamanda kimlik, kültür ve toplumsal alışkanlıkların yeniden yorumlandığı bir deneyim alanı olarak değerlendirilebilir.

Araştırmanın amacı çağdaş bir sergileme ve deneyim merkezi olarak OMM’nin düzenlemiş olduğu Ehlikeyif Sergisini ele alarak literatüre katkıda bulunmaktır. Araştırma kapsamında nitel yöntemlere dayalı küratöryel söylem ve OMM Eğitim Programları Koordinatörü ile gerçekleştirilen görüşme çerçevesinde üç bölümden, Formations/Oluşumlar, Bloomcore/Açanlar ve Creatures/Yaratıklar, oluşan sergi tasarımı incelenmektedir.

Bulgular, Ehlikeyif Sergisine ait, sanat ve tasarım disiplinlerinin birlikteliğinden doğan işlevsel nesnelerin, kavramsal nesnelere dönüştüğüne işaret etmektedir. Sergide el işçiliği ve dijital üretimin bir arada kullanılması, teknolojik inovasyon ve geleneksel zanaatkârlığın bir araya getirilmesi için model olabilir. Bulgulara bağlı olarak araştırmanın önemi, Anadolu’da yer alan çağdaş bir sanat merkezinin deneyim odaklı ve güncel bir söyleme sahip, sorgulayıcı nitelikte bir sergi olmasına dayalı görülmektedir.

Özetle, araştırma, OMM Ehlikeyif Sergisinin sıra dışı bir insiyatifle ortaya koyduğu küratöryel yaklaşım, materyal çeşitliliği, teknoloji ve geleneksel zanaatkârlığın bir arada oluşu ile öncü bir yapı sunmaktadır. Bu sebeple çalışma, araştırmacı ve ilgililer için bir kaynak niteliği taşımaktadır.

Anahtar Kelimeler: Çağdaş sanat, Eskişehir, OMM, Ehlikeyif sergisi, Küratörlük

1 Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, ORCID: 0000-0003-1696-1810

2 Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, ORCID: 0009-0004-3237-8988

ESKİŞEHİR ODUNPAZARI MODERN MUSEUM (OMM) AND EHLİKEYİF EXHIBITION

Assoc. Prof. N. Müge Selçuk¹- Gizem Nur Altuner²

Abstract

Odunpazarı Modern Museum (OMM), opened in Eskişehir in 2019, is recognized as a contemporary art institution that aims to promote contemporary art production and cultural interaction. The museum has been observed to offer visitors an interdisciplinary and contemporary art experience by bringing together works by both national and international artists. With its modern architecture and multifunctional spaces, OMM is considered one of the pioneering centers of contemporary art practice in Anatolia, particularly in terms of exhibitions, education, and cultural events.

This study examines the Ehlikeyif Exhibition at Odunpazarı Modern Museum. The exhibition can be regarded as a multilayered structure shaped around the themes of daily life, pleasure, and individual experience. Beyond its aesthetic dimension, the exhibition design engages with the unique spatial character of OMM and is presented in a way that allows visitors to perceive it as a holistic experience. In this context, Ehlikeyif can be considered not only as a space for displaying artworks but also as an experiential environment where identity, culture, and social habits are reinterpreted.

The aim of this study is to contribute to the literature by analyzing the Ehlikeyif Exhibition organized by OMM as a contemporary site of exhibition and experience. Within the scope of the research, the exhibition design—comprising three sections: Formations, Bloomcore, and Creatures—is examined through a curatorial discourse based on qualitative methods and an interview conducted with the Coordinator of OMM's Education Programs.

The findings indicate that the functional objects in the Ehlikeyif Exhibition, born from the intersection of art and design disciplines, have been transformed into conceptual artifacts. The combination of traditional craftsmanship and technological production in the exhibition may serve as a model for uniting technological innovation with traditional craftsmanship. Based on these findings, the significance of the research lies in its examination of a contemporary art center in Anatolia that embodies an experience-oriented, up-to-date, and critically engaged curatorial approach.

In summary, the study presents the Ehlikeyif Exhibition at OMM as a pioneering initiative distinguished by its extraordinary curatorial vision, material diversity, and the synthesis of technology and traditional craftsmanship. Therefore, this research serves as a valuable resource for scholars and practitioners interested in contemporary curatorial and exhibition practices.

Keywords: Contemporary art, Eskişehir, OMM, Ehlikeyif exhibition, Curatorship

1 Eskişehir Osmangazi University, ORCID: 0000-0003-1696-1810

2 Eskişehir Osmangazi University, ORCID: 0009-0004-3237-8988

1987'DEN 2025'E İSTANBUL BİENALİ'NİN KÜRESELDEN YERELE, SANATTAN TOPLUMA DÖNÜŞEN YÜZÜ

Elif Soyseven¹ - Prof. Dr. Neda Üçer²

Öz

1987 yılından beri düzenlenen İstanbul Bienali, Türkiye'nin uluslararası sanat sahnesiyle olan temel bağlantı noktalarından biridir. Bienaller, sanat sisteminin temel aktörlerinden biri olarak sanat üretiminin dolaşımını sağlamakta, temsiliyet biçimlerini şekillendirmekte ve kültürel diplomasiye alan açmaktadır. İstanbul Bienali, günümüzde sanatın toplumsal işlevini ve kültürel üretimin değişen doğasını anlamak açısından önemli bir örnek oluşturmakta ve günümüzde toplumsal diyalogu ve kültürel çoğulculuğu teşvik eden bir alan olarak konumlanmaktadır. İstanbul Bienali, sanatın toplumsal krizlere verdiği tepkileri okumak, kültürlerarası iletişimi görünür kılmak, kültürel diplomasi için kullanılan önemli bir sanat alanıdır. İstanbul Bienali başladığı yıldan 90'ların sonuna kadar uluslararası sanat alanlarında görünür olma çabasıydı. 2000'li yıllara gelindiğinde kamusal alan ve bu alanların yeniden tanımlanması, şehirleşme, göç odak noktasıydı. Bienal, 2020'lerde dünyayı sarsan pandemi sonrası sürdürülebilirlik, kırılganlık, kolektif yaratım gibi farklı alanları odak olarak aldı. Bu makale, Bienal'in küreselleşmiş bir sanat etkinliğinden yerel dinamiklerle de etkileşimli bir kültürel platforma evrilme sürecini incelemektedir. Bu noktada İstanbul Bienali'nin küreselden yerele, sanattan topluma ve estetikten politik olana yol alan üç temel düzlemde dönüşümünü temel alarak, İstanbul Bienali'nin küresel bir sanat vitrini olmaktan çıkarak, yerel sosyo-politik gerçekliklerle derinleşmiş bir toplumsal bir gösterge alanına dönüşmesini incelemektedir. İstanbul Bienali'nin 1987 yılındaki kuruluşundan günümüze kadar geçirdiği kavramsal, mekânsal ve toplumsal bu dönüşüm literatür taraması yöntemiyle incelenmektedir. Çalışma, İstanbul Bienalinin tarihsel gelişimi üzerinden sanatın işlevini, toplumsal ve kültürel dönüşümü, izleyiciyle kurduğu katılımcı ilişki biçimlerini anlamak açısından akademik bir zemin sunmaktadır.

Anahtar kelimeler: İstanbul Bienali, kültürel dönüşüm, küreselleşme, kamusal sanat.

1 Yeditepe Üniversitesi, ORCID: 0000-0001-9532-104X

2 Yeditepe Üniversitesi, ORCID: 0000-0003-4976-2762

FROM 1987 TO 2025, ISTANBUL BIENNIAL'S FACE TRANSFORMING FROM GLOBAL TO LOCAL, FROM ART TO SOCIETY

Elif Soyseven¹ - Prof. Dr. Neda Üçer²

Abstract

Established in 1987, the Istanbul Biennial has long served as Turkey's leading gateway to the international art world. As one of the central institutions shaping the country's cultural relations, the Biennial has played a crucial role in circulating artistic ideas, redefining modes of representation, and acting as a platform for cultural diplomacy. More than an exhibition, it has evolved into a social and intellectual space, art engages with public discourse and where cultural diversity is fostered. Throughout its history, the Biennial has mirrored transformations in both the global art system and Turkey's sociocultural landscape. During its first decade, it sought international visibility and alignment with global art practices. Entering the 2000s, its focus shifted toward the urban sphere, addressing questions of public space, migration, and modernization. Following the global pandemic of the 2020s, its themes expanded to encompass sustainability, collective creation, and the fragility of social and ecological systems. This article explores the Biennial's evolution from a globally oriented art event into a locally grounded cultural platform that reflects Turkey's own social dynamics. The study examines the Biennial's conceptual transformation on three interrelated axes: from the global to the local, from the artistic to the social, and from the aesthetic to the political. In doing so, it argues that the Istanbul Biennial has gradually evolved from an international art showcase into a social and cultural signifier shaped by local realities. Through a critical review of the literature and historical materials, this research seeks to understand how the Istanbul Biennial has redefined the social function of art, reshaped the relationship between artists and audiences, and contributed to broader processes of cultural transformation.

Keywords: *Istanbul Biennial, cultural transformation, globalization, public art.*

1 Yeditepe University, ORCID: 0000-0001-9532-104X

2 Yeditepe University, ORCID: 0000-0003-4976-2762

9. ULUSLARARASI SİNOP BİENALİ'NİN DAYANIŞMA TEMELLİ DÖNGÜSEL KÜRATÖRYEL MODELİ

Arş. Gör. Melike Bayık¹

Öz

Bu makale, 9. Uluslararası Sinop Bienali'nin (Sinopale) çok katmanlı küratöryel yapısını, "Tükenmeden Önce: Yeni Değerler Evreni" (2024) başlıklı edisyonun kavramsal çerçevesinde geliştirilen ekolojik, sürdürülebilirlik, türdeşlik, kent ve döngüsellik yaklaşımlarını toplumsal ve dayanışma pratikleri üzerinden incelemektedir.

Eş-küratörlüğünü Melike Bayık, Deniz Erbaş, İpek M. Sur, Nil İlkbaşaran ve Hal Kolektif'in üstlendiği bienal, dayanışma temelli üretim modeli ve çok sesli küratöryel yaklaşımıyla öne çıkmaktadır. Bu yapı yalnızca biçimsel bir tercih değil, bilgi, değer ve sorumluluk üretimini paylaşan epistemolojik bir yaklaşım olarak ele alınmaktadır. Küratörler arası çoklu fikir alışverişi ve sanatçılarla kurulan üretim süreçleri, temanın ekoloji ve toplumsallık düzleminde derinleşmesini sağlamış; katılımcı, paylaşımcı ve döngüsel üretim biçimleriyle yeni katılımcı üretimlerin, değerlerin ortaya çıkmasına olanak tanımıştır.

Makale, Sinopale'nin imece kültürüne dayalı kolektif yapısını, katılımcı sanat ve ilişkisel estetik bağlamında ele alır. Çok-küratörlü yapı, hem kavramsal hem de katılımcı düzeyde sanatçılarla geliştirilen üretim süreçlerinde dayanışma temelli, kapsayıcı ve döngüsel bir yaklaşım sergilemektedir. Bu üretim modeli, sanat nesnesinden ziyade sürece odaklanarak, izleyicinin de üretici konumuna geçtiği ortak bir ekosistem yaratmıştır.

9. Uluslararası Sinop Bienali'nin çok-küratörlü yapısı ve "Tükenmeden Önce: Yeni Değerler Evreni" teması, kolektif düşünme biçimlerinin, imeceye dayalı üretim pratiklerinin ve sürdürülebilir değer sistemlerinin güncel bienal modellerinde yeni bir paradigma oluşturduğunu göstermektedir. Sinopale, hem yerel halkla kurduğu yatay ilişkiler hem de uluslararası sanat alanında temsil ettiği alternatif üretim modeliyle, geleceğin etik, toplumsal ve katılımcı bienal yapıları için örnek teşkil eden özgün bir deneyim alanı olarak değerlendirilmektedir.

Makale, Sinopale'nin bu edisyonunu, 2006'dan bu yana süregelen bienalin tarihsel mirasını günümüzün sosyo-kültürel krizleriyle ilişkilendirerek, bienal modeli açısından sanatın toplumsal dönüşümdeki rolünü yeniden düşünmeye davet etmektedir. Bienalin, sivil toplumun kültürel üretimle kesiştiği noktada geliştirdiği modeller, hem kıyı kenti Sinop'un hafızasını hem de küresel ekolojik bilinç arayışlarını dönüştüren etik-politik bir estetik alan yaratmaktadır. Böylece Sinopale 9 üzerinden bu makale, yalnızca sanat üretiminde değil, aynı zamanda düşünme, paylaşma ve birlikte yaşama biçimlerinde de kolektif, deneysel ve radikal geleceğe dair yeni bienal stratejilerinin olanaklarını incelemektedir.

Anahtar Kelimeler: Dayanışma, Çok-küratörlü yapı, İmece kültürü, Sürdürülebilirlik, Sinopale, Küratör

1 Yeditepe Üniversitesi, ORCID: 009-0009-5615-9225

THE CYCLICAL CURATORIAL MODEL OF COLLABORATION IN THE 9TH INTERNATIONAL SINOP BIENNALE

Res. Asst. Melike Bayık¹

Abstract

This paper examines the multilayered curatorial structure of the 9th International Sinop Biennial (Sinopale) through the conceptual framework of its 2024 edition, “Before It’s Too Late: The Universe of New Values.” It explores the biennial’s approaches to ecology, sustainability, kinship, the city, and cyclicity through practices of collectivity and collaboration.

Co-curated by Melike Bayık, Deniz Erbaş, İpek M. Sur, Nil İlkbaşaran, and Hal Collective, the biennial stands out for its solidarity-based production model and polyphonic curatorial approach. This structure is not merely a formal choice but an epistemological framework that shares the processes of knowledge, value, and responsibility production. The collaborative exchange among curators and the shared production processes with artists have deepened the themes of ecology and sociality, enabling the emergence of new participatory modes of artistic production and collective value systems grounded in cyclical and inclusive methodologies.

The paper situates Sinopale’s communal structure based on the traditional Turkish concept of *imece* within the theoretical contexts of participatory art and relational aesthetics. The multi-curatorial framework demonstrates cooperation-oriented, cyclical, and inclusive approach that unfolds both conceptually and practically in collaboration with artists. This production model focuses on process rather than object, transforming the spectator into an active participant and generating a shared ecological ecosystem rooted in collective creation.

The 9th International Sinop Biennial’s multi-curatorial structure and its theme “Before It’s Too Late: The Universe of New Values” reveal how collective thinking, solidarity-based production, and sustainable systems of value form a new paradigm for contemporary biennial models. Sinopale, through its horizontal relations with the local community and its alternative model of production within the international art field, constitutes a unique site of experience and dialogue for the development of future ethical, social, and participatory biennial structures.

The paper situates this edition of Sinopale within the biennial’s ongoing legacy since 2006, connecting its historical continuity to the socio-cultural crises of the present and inviting a reconsideration of art’s role in social transformation within the framework of the biennial model. The models developed at the intersection of civil society and cultural production generate an ethico-political aesthetic field that transforms both the memory of the coastal city of Sinop and the global pursuit of ecological consciousness. Through the lens of Sinopale 9, this paper examines not only the dynamics of artistic production but also the possibilities of new biennial strategies—collective, experimental, and radical—that reimagine modes of thinking, sharing, and living together.

Keywords: *Collaboration, Multi-curatorial structure, Imece culture, Sustainability, Sinopale, Curator*

1 Yeditepe University, ORCID: 009-0009-5615-9225

YENİ MEDYA SANATI: TÜRKİYE'DEKİ ÇAĞDAŞ SANATÇILAR VE ULUSLARARASI DİJİTAL SANAT PRATİKLERİ ARASINDAKİ İLİŞKİLER

Kübra Cenk Uslu¹ - Prof. Dr. Kader Sürmeli²

Öz

Yeni medya sanatı, dijital teknolojilerin sanat pratiğiyle kesiştiği noktada geleneksel ifade biçimlerini dönüştürerek sanatın sınırlarını yeniden tanımlar. 19. yüzyıl sonundaki hareketli görüntü aygıtlarından 1960'ların Fluxus ve robotik deneylerine, 1970'lerde video sanatına ve 1990'ların internet tabanlı Net Art üretimlerine uzanan süreçte teknoloji ve sanat arasındaki etkileşim giderek derinleşmiştir. 2000'lerden itibaren mobil cihazlar, sosyal medya ve etkileşimli platformlar sanatın üretim ve paylaşım biçimlerini küresel ölçekte dönüştürmüştür; 2015 sonrası yapay zekâ, NFT'ler ve post-dijital yaklaşımlar yeni kavramsal tartışmalar doğurmuştur. Türkiye'de 2000'li yıllardan bu yana ivme kazanan yeni medya sanatı, yalnızca teknik yenilik değil, aynı zamanda toplumsal eleştiri ve düşünsel sorgulama alanı olarak da öne çıkmaktadır. Bu bağlamda dijital sanatın Türkiye sahnesindeki geçmişi ve mevcut durumu, sanatçılar, küratörler ve akademisyenlerin görüşlerine başvurularak analiz edilmekte; Refik Anadol, Ali Miharbi, Bager Akbay ve Ebru Kurbak gibi sanatçıların kimlik, göç, toplumsal cinsiyet, hafıza ve çevresel kriz gibi temalara dijital araçlarla getirdiği özgün yorumlar değerlendirilmektedir. Bu bildiri, Türkiye'deki çağdaş sanatçılar ile uluslararası dijital sanat pratikleri arasındaki ilişkiyi inceleyerek, yeni medya sanatının Türkiye'deki tarihsel gelişimini, mevcut durumunu ve küresel bağlamdaki yerini analiz etmeyi amaçlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: *Yeni Medya Sanatı, Dijital Sanat, Türkiye'de Sanat, Çağdaş Sanat, Sanat ve Teknoloji, Küresel Sanat Pratikleri*

1 Yıldız Teknik Üniversitesi

2 Yıldız Teknik Üniversitesi, 0000-0001-5175-4847

NEW MEDIA ART: THE RELATIONSHIP BETWEEN CONTEMPORARY ARTISTS IN TURKEY AND INTERNATIONAL DIGITAL ART PRACTICES

Kübra Cenk Uslu¹ - Prof. Kader Sürmeli²

Abstract

New media art redefines the boundaries of art by transforming traditional forms of expression at the intersection of digital technologies and artistic practice. From the motion picture devices of the late 19th century to the Fluxus and robotic experiments of the 1960s, from video art in the 1970s to internet-based Net Art productions in the 1990s, the interaction between technology and art has deepened progressively. Since the 2000s, mobile devices, social media, and interactive platforms have globally reshaped the modes of artistic production and dissemination; after 2015, artificial intelligence, NFTs, and post-digital approaches have given rise to new conceptual discussions. In Turkey, new media art—gaining momentum since the early 2000s—has emerged not only as a field of technical innovation but also as a space for social critique and intellectual inquiry. In this context, the study analyzes the history and current state of digital art in Turkey through the perspectives of artists, curators, and scholars. It evaluates the distinctive interpretations that artists such as Refik Anadol, Ali Mihrabi, Bager Akbay, and Ebru Kurbak bring to themes such as identity, migration, gender, memory, and environmental crisis through the use of digital tools. This paper aims to examine the relationship between contemporary Turkish artists and international digital art practices by analyzing the historical development, current situation, and global position of new media art in Turkey.

Keywords: *New Media Art, Digital Art, Art in Turkey, Contemporary Art, Art and Technology, Global Art Practices*

1 Yıldız Teknik University

2 Yıldız Teknik University, 0000-0001-5175-4847

DİJİTAL DÖNÜŞÜM ÇAĞINDA TASARIM EĞİTİMİ: GELECEĞİN TASARIMCILARINI YETİŞTİRMEDE YENİ PEDAGOJİK YAKLAŞIMLAR

Entes Kozallık¹ - Münevver Gündüz² - Dr. Öğr. Üyesi Ali Gündüz³

Öz

Teknolojik gelişmeler her alanı olduğu gibi tasarım alanını da doğrudan etkilemiştir. Özellikle son yıllarda hızla kullanımı artan ve yetenekleri gelişmeye devam eden yapay zekâ ile birlikte tasarım alanı, önemli ölçüde değişikliğe uğramaya başlamıştır. Günümüzde tasarım süreci yalnızca biçimsel üretim olmaktan çıkarak; veri, algoritma ve dijital düşünme biçimleriyle şekillenen çok boyutlu bir yapıya dönüşmüştür. Bu değişim, tasarım eğitiminin hedeflerini, yöntemlerini ve öğrenme yaklaşımlarını yeniden tanımlamayı zorunlu kılmaktadır. Bu çalışma, teknolojik dönüşümün tasarım eğitimine etkilerini tartışarak, geleceğin tasarımcılarını yetiştirirken dikkat edilmesi gereken pedagojik yönelimleri ele almaktadır.

Üretken yapay zekâ araçları, bireylerin fikirlerini hızla görselleştirmesine, biçimsel alternatifleri değerlendirmesine ve farklı çözümler geliştirmesine imkân tanımaktadır. Bu araçlar bireylerin yaratıcılıklarını desteklediği düşünülebilirken, aynı zamanda düşünme biçimlerini de dönüştürmektedir. Bu çerçevede tasarım eğitimi artık yalnızca teknik becerilerin kazandırıldığı bir alan olmaktan çıkarak; eleştirel düşünme, görsel okuryazarlık, problem çözme ve etik farkındalık gibi üst düzey becerilerin geliştirildiği bir öğrenme alanına dönüşmeye başlamıştır. Günümüz koşullarında tasarım alanındaki bireylerden teknolojiyi kullanabilmelerinin yanı sıra; onu anlayan, sorgulayan ve yönlendirebilen olmaları beklenmektedir.

Bireylerin teknolojiyle etkileşiminde temel amaç, dijital araçların sunduğu hız ve kolaylığı kullanmalarının yanı sıra onu kullanarak anlamlı ve özgün üretim gerçekleştirebilmeleridir. Bu doğrultuda, geleceğin tasarımcıları hem yaratıcılık ve estetik duyarlılığa, hem de etik sorumluluk, kültürel farkındalık ve disiplinler arası düşünme becerilerine sahip olmalıdır.

Bu dönüşüm sürecinde eğitimcilerin rolü de yeniden tanımlanmaktadır. Tasarım eğitmeni artık bilgiyi aktaran kişi değil, öğrenme süreçlerini yönlendiren, öğrencinin yaratıcılığını destekleyen ve eleştirel düşünmesini teşvik eden bir rehber pozisyonunda olmalıdır. 21. Yüzyıl becerileri kapsamında ise bunun da ötesine geçerek bireylerin kendi öğrenmelerini keşfedebilecekleri çok daha az yapılandırılmış bir rehberlik sunulması gerektiği savunulabilir. Öğretim ortamları deneme, sorgulama ve üretme temelli deneyim alanları olarak kurgulanmalıdır. Bu sayede günümüzde teknoloji destekli olarak niceliksel ürün çıkartılmasının kolaylığının ötesinde, niteliksel ve özgün ürünlerin ortaya çıkartılabilmesi, anlam üretimini ve toplumsal duyarlılığı destekleyen öğrenme kültürünün parçası bireyler yetiştirmek çok daha önemli hale gelmektedir.

Anahtar Kelimeler: *Tasarım Eğitimi, Yapay Zekâ, Dijital Dönüşüm, 21. Yüzyıl Becerileri*

1 Sakarya Uygulamalı Bilimler Üniversitesi, ORCID: 0000-0002-1454-4311

2 Sakarya Uygulamalı Bilimler Üniversitesi, ORCID: 0000-0003-1358-8803

3 Sakarya Uygulamalı Bilimler Üniversitesi, ORCID: 0000-0002-8906-2317

DESIGN EDUCATION IN THE AGE OF DIGITAL TRANSFORMATION: NEW PEDAGOGICAL APPROACHES TO TRAINING FUTURE DESIGNERS

Entes Kozallık¹ - Münevver Gündüz² - Asst. Prof. Ali Gündüz³

Abstract

Technological developments have directly influenced the field of design, just as they have transformed many other disciplines. In recent years, with the rapid advancement and increasing use of artificial intelligence, the design field has undergone significant change. Today, the design process has moved beyond mere formal production and evolved into a multidimensional structure shaped by data, algorithms, and digital ways of thinking. This transformation has made it necessary to redefine the goals, methods, and learning approaches of design education. This study discusses the effects of technological transformation on design education and addresses the pedagogical orientations that should be considered when training the designers of the future.

Generative artificial intelligence tools allow individuals to visualize ideas quickly, evaluate formal alternatives, and develop different solutions. While these tools are considered to support creativity, they also transform the way individuals think and approach problems. In this context, design education is no longer limited to imparting technical skills; rather, it is evolving into a learning environment that fosters higher-order abilities such as critical thinking, visual literacy, problem solving, and ethical awareness. Under current conditions, designers are expected not only to use technology but also to understand, question, and guide it consciously.

The fundamental aim of individuals' interaction with technology should be to move beyond convenience and speed, using digital tools to produce meaningful and original outcomes. Accordingly, future designers must combine creativity and aesthetic sensitivity with ethical responsibility, cultural awareness, and interdisciplinary thinking skills.

In this transformation process, the role of educators is also being redefined. A design educator should no longer be a transmitter of knowledge but rather a facilitator who guides learning processes, supports creativity, and encourages critical thinking. Within the framework of 21st century skills, it can be further argued that educators should provide less structured guidance that allows individuals to explore their own learning paths. Learning environments should therefore be designed as spaces for experimentation, inquiry, and creation. In doing so, design education can move beyond the ease of producing large quantities of technology-assisted work and instead cultivate individuals who create qualitative and original outcomes, contribute to meaning-making, and embody a learning culture grounded in social and ethical awareness.

Keywords: *Design Education, Artificial Intelligence, Digital Transformation, 21st Century Skills*

1 Sakarya University of Applied Sciences, ORCID: 0000-0002-1454-4311

2 Sakarya University of Applied Sciences, ORCID: 0000-0003-1358-8803

3 Sakarya University of Applied Sciences, ORCID: 0000-0002-8906-2317

FARKLI OYUNCULUK YÖNTEMLERİNİN OYUNCULUK LİSANS EĞİTİMİNDE KULLANIMI

Dr. Öğr. Üyesi Arda Öztürk¹

Öz

Bu bildiri, yirminci yüzyıldan günümüze geliştirilen oyunculuk yöntemlerinin, üniversite düzeyinde oyunculuk lisans programlarında nasıl bir yaklaşımla kullanılabileceğine ve geleceğin oyuncularının gelişimine nasıl katkı sunabileceğine yanıt aramaktadır.

Söz konusu oyunculuk yöntemlerinin pek çoğu, üniversite eğitiminden bağımsız tiyatro topluluklarında ya da bireysel ustalık çerçevesinde atölye süreçlerinde şekillenmiştir. Kendi içerisinde bütünlük teşkil etmesine ve tüm dünyada etkin bir biçimde kullanılıyor olmasına rağmen, bu yöntemlerden hiç birisinin her oyuncu ya da oyuncu adayında aynı etki ve faydayı sağlayacak mutlak reçeteler olduğu iddia edilemez. Dolayısıyla oyunculuk yöntemlerinin, lisans programlarındaki uygulanma biçiminin çerçevesi bu husus dikkate alınarak oluşturulmalıdır.

Üniversite düzeyinde yürütülen oyunculuk lisans programları, ölçülebilir öğrenme çıktıları, denetlenebilir eğitim süreçleri ve belirli pedagojik standartlar çerçevesinde şekillenir. Bu yapı, eğitmen ve öğrenci arasında nesnel bir iletişim ve etkileşimi mutlak kılar. Ancak oyunculuk, fiziksel sezgileri ve bireysel içsel süreçleri bir arada barındırabilen bir sanattır ve dolayısıyla oyunculuk yöntemleri de söz konusu fiziksel ve içsel süreçleri keşfetmeye yönelik farklı yaklaşımlara sahiptir.

Bu bağlamda; K. Stanislavski'nin Fiziksel Eylemler Yöntemi, V. Meyerhold'un Biyomekaniği, E. Barba'nın fiziksel ve vokal skor merkezli yaklaşımları gibi yöntemler, eylem skoru, yapı, ritm vb. fiziksel süreçleri sanatsal bir forma dönüştürmeyi hedefler. Öte yandan L. Strasberg, E. Morris gibi isimlerin temsil ettiği psikolojik gerçekçilik temelli yaklaşımlar, oyuncunun kişisel hafızasını, duygusal geçmişini ve içsel kaynaklarını devreye sokar. Söz konusu yöntemlerin üniversite eğitimiyle nasıl bütünleştirilebileceği; özellikle ölçme-değerlendirme süreçleri, öğretim elemanının rehber rolü ve öğrencinin gelişimsel takibi bağlamında ele alınmakta; bu noktada ders izlencelerinin de, öğrencinin psikolojik-fiziksel sınırlarının nasıl korunacağını içeren pedagojik bir güvenlik çerçevesinde değerlendirilerek oluşturulması önerilmektedir.

Sonuç olarak, farklı oyunculuk yaklaşımlarının üniversite çatısı altında nasıl etkili ve güvenli biçimde kullanılabileceği, geleceğin hem sanatsal, hem de pedagojik yönden donanımlı oyuncularının yetiştirilmesi adına önemli bir tartışma zemini sunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: *Oyunculuk Eğitimi, Oyunculuk Yöntemleri, Psikolojik Gerçekçilik, Fiziksel Eylemler Yöntemi, Pedagoji*

1 Yeditepe Üniversitesi, ORCID:0009-0002-8938-4401

THE USE OF DIFFERENT ACTING METHODS IN UNDERGRADUATE ACTING EDUCATION

Asst. Prof. Dr. Arda Öztürk¹

Abstract

This paper explores how acting methods developed from the twentieth century to the present can be used in undergraduate acting programs at the university level and how they can contribute to the development of future actors.

Many of these acting methods were developed in theater groups independent of university education or in workshops within the framework of individual mastery. While they constitute a unified whole and are effectively used worldwide, none of these methods can claim to be absolute prescriptions that will provide the same effect and benefit to every actor or aspiring actor. Therefore, the framework for implementing acting methods in undergraduate programs should be established with this in mind.

University-level undergraduate acting programs are structured around measurable learning outcomes, auditable educational processes, and specific pedagogical standards. This structure ensures objective communication and interaction between the instructor and the student. However, acting is an art that combines physical intuition and individual internal processes, and therefore, acting methods have different approaches aimed at exploring these physical and internal processes.

In this context, methods such as K. Stanislavski's Physical Action Method, V. Meyerhold's Biomechanics, and E. Barba's physical and vocal score-centered approaches aim to transform physical processes such as action score, structure, rhythm, and so on, into an artistic form. On the other hand, psychological realism-based approaches, represented by figures such as L. Strasberg and E. Morris, engage the actor's personal memory, emotional history, and internal resources. How these methods can be integrated into university education is discussed, particularly in the context of assessment and evaluation processes, the instructor's guiding role, and the student's developmental monitoring. At this point, it is recommended that course syllabi be developed within a pedagogical security framework that includes how to protect the student's psychological and physical boundaries.

In conclusion, how different acting approaches can be used effectively and safely within the university framework provides an important basis for discussion in developing future actors who are both artistically and pedagogically well-equipped.

Keywords: *Actor Training, Acting Methods, Psychological Realism, Physical Action Method, Pedagogy*

1 Yeditepe University, ORCID:0009-0002-8938-4401

VERİ, ZİHİN VE ESTETİK: DİJİTAL ENFORMASYON ÇAĞINDA YARATICILIĞIN DÖNÜŞÜMÜ

Öğr. Gör. Nilgün Çiftetepe¹

Öz

Dijital enformasyon çağının sunduğu sınırsız teknolojik olanaklar ve sürekli artan veri akışı, sanat ve tasarım alanında hem düşünme biçimlerini hem de yaratıcı sürecin kendisini temelden değiştirmektedir. Günümüzde algoritmalar, estetik tercihlere yön verebilmekte, yapay zekâ ise sanatçı için giderek daha etkin ve vazgeçilmez bir yaratıcı ortak haline gelmektedir. Bu durum, sanatçının ve tasarımcının rolünü de geleneksel sınırlarının ötesine taşıyarak yeniden tanımlanmasını gerekli kılmaktadır.

Veri odaklı düşünme biçimlerinin yaratıcılığı nasıl dönüştürdüğü; sezgi, özgünlük ve anlam üretimi gibi temel yaratıcı unsurlar üzerindeki etkisi, yakın gelecekte dramatik şekilde daha fazla dikkat çekecektir. Özellikle yaratım sürecinde içgüdüsel kararlarla veri temelli analizlerin birlikte var olması, ortaya konan çalışmaları hem zenginleştirmekte hem de çok katmanlı hale getirerek karmaşıklştırmaktadır. Bu etkileşim, yaratıcı karar alma mekanizmalarında yeni bir hibrit düşünme modelinin gelişmesine zemin hazırlamaktadır.

Bu bağlamda, dijital araçların sunduğu olanakların yanı sıra, otomasyonun beraberinde getirdiği tekrara düşme riski ve görsel enformasyonun yol açtığı doygunluk hissinin, özgünlük açısından nasıl bir tehdit oluşturabileceği net değildir.

Sanatçı ve tasarımcıların bu yeni dijital ekosistemdeki konumları; üretim, temsil ve paylaşım pratikleri üzerinden şekillenen dinamiklerle birlikte yeniden oluşmaktadır. Açık kaynak kültüründen yapay zekâ iş birliklerine, dijital göçebelikten sanal gerçeklikteki estetik deneyimlere kadar uzanan geniş bir perspektifte, yaratıcı çözüm arayışları gün geçtikçe çeşitlenmektedir. Bu çeşitlilik, aynı zamanda farklı yaratım disiplinleri arasında yeni etkileşim biçimlerini de teşvik etmektedir. Geleceğe dönük vizyonlarda, etik AI entegrasyonunun önemi daha belirgin hale gelirken, inşa sürecindeki özerkliği koruyan ve kültürel çeşitliliği destekleyen bir çerçeve sunan, sanatçıların algoritmalarla simbiyotik bir ilişki kurabileceği “ortak yaratım etiği” modeli öne çıkmaktadır.

Sonuç itibarıyla bu çalışma, dijital çağın şekillendirdiği yeni yaratıcı paradigmaları anlamlandırmaya çalışarak, sanat ve tasarım alanındaki aktörlerin bu dönüşüm sürecine verdikleri tepkileri eleştirel bir çerçevede değerlendirmeye açmaktadır.

Anahtar Kelimeler: *Yapay Zekâ, Görselleştirme, Dijital Estetik, Yaratıcı Özerklik*

1 Beykoz Üniversitesi, ORCID: 0009-0006-2443-5940

DATA, MIND, AND AESTHETICS: THE TRANSFORMATION OF CREATIVITY IN THE AGE OF DIGITAL INFORMATION

Lect. Nilgün Çiftetepe¹

Abstract

The boundless technological possibilities and ever-increasing flow of data offered by the age of digital information are fundamentally reshaping both the modes of thinking and the creative process itself in the fields of art and design. Today, algorithms are capable of influencing aesthetic choices, while artificial intelligence is becoming an increasingly active and indispensable creative partner for the artist. This shift necessitates a redefinition of the roles of artists and designers, pushing them beyond traditional boundaries.

How data-driven thinking transforms creativity, particularly its impact on core creative elements such as intuition, originality, and meaning-making, is likely to draw significantly more attention in the near future. Especially in the creative process, the coexistence of instinctive decisions and data-based analysis not only enriches the outcomes but also adds complexity by introducing multiple layers. This interaction lays the groundwork for a new hybrid model of thought within creative decision-making mechanisms.

In this context, alongside the possibilities offered by digital tools, the risks of repetition introduced by automation and the saturation caused by excessive visual information raise critical questions about the preservation of originality.

The position of artists and designers within this emerging digital ecosystem is being reshaped through evolving dynamics in production, representation, and distribution practices. From open-source culture to AI collaborations, from digital nomadism to aesthetic experiences in virtual reality, the search for solutions continues to diversify across a wide spectrum. This growing diversity simultaneously encourages new forms of interaction between different creative disciplines. Within future-oriented visions, a model referred to as a “co-creation ethic” is gaining prominence, as it supports cultural diversity and safeguards autonomy in the creative process, while enabling artists to build a symbiotic relationship with algorithms.

Ultimately, this study seeks to make sense of the emerging creative paradigms shaped by the digital age and critically explore how key actors in art and design are responding to this ongoing transformation.

Keywords: *Artificial Intelligence, Visualization, Digital Aesthetics, Creative Autonomy*

1 Beykoz University, ORCID: 0009-0006-2443-5940

BEHİÇ AK'IN TEK KİŞİLİK ŞEHİR OYUNU İLE LAMİ ÇELEBİ'NİN LETAİFNAME ESERİNİ MİZAH KURAMLARI ÜZERİNDEN OKUMA

Arş. Gör. Arzu OCAK¹

Öz

Türk edebiyatının tarihsel süreci içerisinde sözlü ve yazılı gelenekte mizahın farklı formları ile karşılaşmaktadır. Bu çeşitlilik, mizahın yalnızca bir eğlence unsuru değil, aynı zamanda toplumsal eleştiri, kültürel aktarım ve düşünsel sorgulama aracı olarak da işlev gördüğünü ortaya koyar. Bu bağlamda, farklı dönemlere ait eserlerin mizah anlayışlarını karşılaştırmak, edebi geleneklerin dönüşümünü anlamak açısından da önem taşımaktadır.

Bu çalışma, Türk edebiyatında mizah kuramlarını merkeze alarak, divan edebiyatının önemli şairlerinden Lâmi Çelebi'nin Letaifnâme adlı eseri ile çağdaş tiyatro yazarlarından Behiç Ak'ın Tek Kişilik Şehir adlı oyununu karşılaştırmalı olarak incelemeyi amaçlamaktadır. Böylece farklı tarihsel ve kültürel bağlamlardan doğan söz konusu eserlerin mizahı kullanım biçimleri, tematik işlevleri ve toplumsal yansımaları aynı zamanda klasik ve modern anlatı tekniklerinin mizah aracılığıyla nasıl biçimlendiği analiz edilecektir. Bu karşılaştırmalı yaklaşım, edebiyatımızda mizahın dönüşümünü anlamak adına katkı sunmayı hedeflemektedir.

Anahtar Kelimeler: *Letaifnâme, Tek Kişilik Şehir, Mizah Kuramları, Behiç Ak, Lâmi Çelebi*

1 Yeditepe Üniversitesi, ORCID:0000-0002-8130-1715

A COMPARATIVE READING OF BEHİÇ AK'S TEK KİŞİLİK ŞEHİR AND LAMİ ÇELEBİ'S LETAİFNÂME THROUGH THE LENS OF HUMOR THEORIES

Res. Asst. Arzu OCAK¹

Absract

Throughout the historical development of Turkish literature, various forms of humor have emerged within both oral and written traditions. This diversity reveals that humor functions not only as a source of entertainment, but also as a means of social criticism, cultural transmission, and intellectual inquiry. In this context, comparing the humorous elements found in works from different periods is significant for understanding the transformation of literary traditions.

This study aims to conduct a comparative analysis by focusing on humor theories in Turkish literature, examining Letaifnâme by Lami Çelebi—one of the prominent poets of Divan literature—and Tek Kişilik Şehir, a play by contemporary playwright Behiç Ak. In doing so, it will explore the ways in which humor is employed in these works, their thematic functions, and their reflections of society within distinct historical and cultural contexts. Furthermore, the study will analyze how classical and modern narrative techniques are shaped through the use of humor. This comparative approach aims to contribute to a deeper understanding of the evolution of humor in Turkish literature.

Keywords: *Letaifnâme, Tek Kişilik Şehir, Humor Theories, Behiç Ak, Lâmi Çelebi*

1 Yeditepe University, ORCID: 0000-0002-8130-1715

TASARIM EĞİTİMİNİ YENİDEN TANIMLAMAK: YEDİTEPE ÜNİVERSİTESİ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI VE GRAFİK TASARIMI BÖLÜMÜ ÖĞRENCİLERİ İLE YAPAY ZEKÂ TABANLI EĞİTİME GENEL BİR BAKIŞ

Prof. Dr. Neda Üçer¹ - Arş. Gör. Nehir Dağlı²

Öz

Günümüzde yapay zekâ teknolojileri, pek çok alanda olduğu gibi eğitim alanında da giderek artan bir ivmeyle kullanılmakta ve bu durum öğretim süreçlerinin niteliğini dönüştürmektedir. Yapay Zekâ tabanlı öğrenme araçları, öğrenme süreçlerini daha etkin ve odaklı hale getirmekte; kişiselleştirilmiş öğrenme deneyimleri, anlık geri bildirim mekanizmaları ve disiplinler arası yaklaşımlar ile öğrencilerin öğrenme süreçlerini zenginleştirmektedir. Bu bağlamda, yükseköğretim kurumlarında yapay zekânın eğitim süreçlerine entegrasyonu, eğitimin kalitesini artırmaya yönelik önemli bir potansiyel taşımaktadır. Ancak, yapay zekâ tabanlı araçların avantajlarının yanı sıra sınırlılıkları nedeniyle özellikle yaratıcılığa dayalı disiplinlerde bu teknolojilerin nasıl konumlandırılacağına ilişkin tartışmalar artmaktadır. Buna bağlı olarak bu çalışma, yapay zekâ tabanlı öğrenme araçlarının tasarım eğitimindeki yeri üzerine bir durum değerlendirmesi yapmayı amaçlamaktadır. Araştırma kapsamında, nitel araştırma yöntemleri kullanılmış; kolayda örnekleme yöntemi ile Yeditepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı ve Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümü öğrencileri ile gerçekleştirilen odak grup görüşmelerinden elde edilen veriler analiz edilmiştir. Öğrencilerin görüşleri üzerinden, yapay zekâ tabanlı uygulamaların tasarımcı adaylarının mesleki gelişimine, yaratıcılığına, problem çözme becerilerine ve eleştirel düşünme kapasitelerine nasıl etki ettiği ortaya konulmaya çalışılmıştır. Araştırmanın bulguları, yapay zekâ araçlarının tasarım eğitiminde bir araç olarak değerlendirilmesinin olanaklarını ve sınırlılıklarını göstermekle birlikte bu araçların gelecekte tasarım eğitimi içerisinde nasıl konumlanabileceğine dair yeni sorular ve araştırma alanları açmaktadır.

Anahtar Kelimeler: *Yapay Zekâ, Tasarım, Tasarım Eğitimi, Görsel İletişim Tasarımı, Grafik Tasarımı*

1 Yeditepe Üniversitesi, ORCID: 0000-0003-4976-2762

2 Yeditepe Üniversitesi, ORCID: 0000-0002-9642-2587

REDEFINING DESIGN EDUCATION: AN OVERVIEW OF AI-BASED EDUCATION WITH YEDITEPE UNIVERSITY VISUAL COMMUNICATION DESIGN AND GRAPHIC DESIGN STUDENTS

Prof. Neda Üçer¹ - Res. Asst. Nehir Dağlı²

Abstract

Today, artificial intelligence technologies are increasingly being used in the field of education, as in many other areas, and this situation is transforming the quality of teaching processes. Artificial intelligence based learning tools make learning processes more effective and focused; through personalized learning experiences, instant feedback mechanisms, and interdisciplinary approaches, they enrich students' learning journeys. In this context, the integration of artificial intelligence into educational processes in higher education institutions holds significant potential for improving the quality of education. However, along with the advantages of artificial intelligence based tools, their limitations have led to growing discussions, particularly in creativity-based disciplines, about how these technologies should be positioned. Accordingly, this study aims to provide an evaluation of the role of artificial intelligence based learning tools in design education. Within the scope of the research, qualitative research methods were employed; data obtained from focus group interviews conducted with students from Yeditepe University Faculty of Communication's Visual Communication Design Department and the Faculty of Fine Arts' Graphic Design Department—selected through convenience sampling—were analyzed. Based on students' perspectives, the study seeks to reveal how artificial intelligence based applications influence design students' professional development, creativity, problem-solving skills, and critical thinking capacities. The findings of the research demonstrate both the possibilities and limitations of considering artificial intelligence tools as instruments within design education, while also opening new questions and research areas concerning how these tools might be positioned within design education in the future.

Keywords: *Artificial Intelligence, Design, Design Education, Visual Communication Design, Graphic Design*

1 Yeditepe University, ORCID: 0000-0003-4976-2762

2 Yeditepe University, ORCID: 0000-0002-9642-2587

KADIN YAZIN DİLİNİN OYUN YAZIM SÜREÇLERİNE ETKİSİ: SEÇENEK METİN STRATEJİLERİ VE DRAMATURJİ MODELLERİ

Prof. Dr. Fakiye Özsoysal¹

Öz

Tarihsel cinsiyet eşitsizliğinin eril tahakküm ilişkilerine dayalı düşünme, görme biçimlerinin bir sonucu olduğu düşünüldüğünde, tahakküm ilişkilerinin dile yansması da kaçınılmaz olmaktadır. Kadın yazın dili (veya dişil yazın dili), eril dilin çelişkilerini, hiyerarşilerini sorunsallaştırarak seçenek bir estetik, seçenek bir yazma biçimi ve seçenek bir tiyatral anlatım dili arayışı önermektedir.

Bu seçenek feminist yazma biçimleri, ataerkil baskıdan özgürleşmeyi (emansipasyon) temel alırken, dilsel hiyerarşik öğelerin, ikili karşıtlık mantığının yarattığı keskinliklerin, klişe imgelerin sorgulanmasını hedefler. Böylece tiyatro oyunlarının yazım süreçlerinde ve dramaturji modellemelerinde bu dilsel katılıklar, ayrımcı düşünce kalıpları ve hükmetme ilişkilerinin dildeki yansımalarından kaçınma yollarını veya onları dönüştürme yöntemlerini araştırır, tiyatral dilde ve metinsel ya da sahnelemeye yönelik göstergelerde yabancılaştırma ve yeni yazım stratejilerini oluşturmaya yönelir.

Çeşitli seçenek düşünme biçimi öneren yerli ve yabancı oyunların yazım stratejilerinden yola çıkarak, kadın yazın dilinin feminist oyun yazım süreçlerine etkisi ve çeşitlemeleri bu yazıda ele alınıp incelenecektir. Buna ilaveten ülkemiz tiyatrosunda yeni arayışlara, seçenek düşünme/görme biçimi ve estetik oluşturmaya yönelik oyun yazımı ve dramaturji çalışmalarına öneriler geliştirme çabasına da girilecektir.

Anahtar Kelimeler: *Feminist Oyunlar, Kadın Dili, Feminist Tiyatro Dili, Feminist Dramaturji, Dişil Dil*

1 Yeditepe Üniversitesi, ORCID:0000-0002-7255-784X

THE IMPACT OF FEMALE WRITING/WOMEN'S WRITING ON PLAYWRITING PROCESSES: ALTERNATIVE TEXT STRATEGIES AND DRAMATURGY MODELS

Prof. Dr. Fakiye Özsoysal¹

Abstract

Given that historical gender inequality is a consequence of ways of thinking and seeing based on masculine relations of domination, the reflection of these relations of domination in language is inevitable. Female writing (*écriture féminine*) problematizes the contradictions and hierarchies of masculine language, proposing a search for an alternative language of aesthetic, alternative way of writing and alternative theatrical expressions-in playwriting and on stage also. These alternative feminist writing styles are based on emancipation from patriarchal oppression, while also aiming to question linguistic hierarchical elements, the sharpness created by the logic of binary oppositions, and clichéd images.

Thus, in the writing processes of theatre plays and in dramaturgical modelling, it searches for ways to avoid or transform the reflections of these linguistic rigidities, discriminatory thought patterns and domination relations in language, and tends to create alienation and new writing strategies in theatrical language and textual or staging signs.

Drawing on the writing strategies of plays that offer various alternative ways of thinking, this article will examine the influence and variations of women's literary language on feminist playwriting processes. Furthermore, we will also attempt to develop suggestions for playwriting and dramaturgy studies that focus on new pursuits, alternative ways of thinking/seeing, and aesthetic creation in Turkish theater.

Keywords: *Feminist Plays, Women's Writing, Feminist Playwrighting Strategies, Feminist Dramaturgy, Écriture Feminine*

1 Yeditepe University, ORCID:0000-0002-7255-784X

TİYATRO YAPIMLARINA SÜRDÜRÜLEBİLİR YAKLAŞIMLAR SUNMAK

Dr. Öğr. Üyesi Asena Yıldırım Konya¹

Öz

Günümüzde yaşanan küresel çevre sorunları hayatın her alanında olduğu gibi sanat üretiminde de sürdürülebilirlik ilkesinin önemini artırmaktadır. Bugün birçok tiyatro ekibi yeşil tiyatro, sürdürülebilir tiyatro, eko-tiyatro gibi farklı isimlerle bir araya gelerek, yalnızca sanatsal değil, aynı zamanda çevresel ve toplumsal sorumluluk bilinciyle yeniden düşünmenin ve uygulamanın yollarını aramaktadır. Sanat alanındaki bu yaklaşım, tüketimde azalmayı, yeniden kullanmayı ve geri dönüşüm ilkeleriyle hareket etmeyi savunmaktadır. Tiyatro alanında sürdürülebilirlik uygulamaları yalnızca dekor ve kostüm malzemelerinin değerlendirilmesiyle sınırlı kalmayıp aynı zamanda sahne tasarımı, prova süreçleri ve seyirci ile kurulan ilişkilerin yeniden tanımlamasını da gerekli kılmaktadır. Bu bağlamda tiyatro yapımlarında 4R yaklaşımı (reduce, reuse, recycle, repurpose) bu dönüşümü sistematik biçimde inceleme olanağı sunmaktadır. Reduce (azaltmak) ilkesi, üretim aşamasında enerji tüketimi, malzeme israfını aza indirmeyi hedeflemekte; Reuse (yeniden kullanmak) ilkesi malzeme atıklarını yahut kullanılan ürünleri tekrar nasıl farklı biçimlerde kullanabiliriz fikriyle hareket etmekte; Recycle (geri dönüştürmek) ilkesi malzemeleri geri dönüştürerek yeniden değerlendirmeyi araştırmakta; Repurpose (yeniden kullanmak) ilkesi ise sahne unsurlarına yeni işlevler kazandırarak yaratıcı dönüşüm olanaklarını genişletmektedir. Çalışmanın temel amacı, tiyatro yapımlarında çevresel duyarlılığı artırmak ve sürdürülebilir üretim modellerine yönelik kavramsal bir öneri sunmaktır. Bu çalışmada, sürdürülebilirlik kavramının tiyatrodaki karşılığını bulmak için literatür taraması yapılmış ve örneklem olarak seçilen sahneleme pratikleri üzerinden 4R (reduce, reuse, recycle, repurpose) temelli inceleme çalışması yapılmıştır. Sonuç olarak, sürdürülebilir bir tiyatro üretimi gerçekleştirmek için kaynak kullanımında bilinçlenmek ve yeni üretim pratiklerini düşünmek gerekmektedir. Bu yaklaşım ise tiyatronun geleceğini şekillendirirken hem üretim biçimi hem de düşünme tarzı olarak dönüştürücü bir potansiyel yaratmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Sürdürülebilirlik, Tiyatro, Eko-tiyatro.

¹ Doğu Üniversitesi, ORCID: 0000-0002-2278-8463

OFFERING SUSTAINABLE APPROACHES TO THEATER PRODUCTIONS

Asst. Prof. Asena Yıldırım Konya¹

Abstract

Today's global environmental issues highlight the importance of sustainability in all areas of life, including art production. Many theater companies are now coming together under different names such as green theater, sustainable theatre, and eco-theater, seeking ways to rethink and implement not only artistic but also environmental and social responsibility. This approach in the field of art advocates for reduced consumption, reuse and recycling principles. Sustainability practices in theater are not limited to the evaluation of set and costume materials but also require the redefinition of stage design, rehearsal processes, and the relationship with the audience. In this context, the 4R approach (reduce, reuse, recycle, repurpose) in theater productions offers the opportunity to systematically examine this transformation. The Reduce principle aims to minimize energy consumption and material waste during the production phase;; the Reuse principle focuses on how material waste or used products can be reused in different ways; The Recycle principle explores reevaluating materials by recycling them; The Repurpose principle expand creative transformation possibilities by giving stage elements new functions. The main objective of this study is to increase environmental awareness in theater productions and to offer a conceptual proposal for sustainable production models. In this study, a literature review was conducted to find the equivalent of the concept of sustainability in theater, and a 4R (reduce, reuse, recycle, repurpose) based analysis was carried out using selected staging practices as examples. In conclusion, to achieve sustainable theater production, it is necessary to raise awareness about resource use and consider new production practices. This approach creates transformative potential, both in term of production methods and ways of thinking, while shaping the future of theater.

Keywords: *Sustainability, Theater, Eco-theater.*

1 Doğuş University, ORCID: 0000-0002-2278-8463

DEVLET TİYATROLARI SAHNELERİNDE KADIN OYUNLARI VE KADIN TEMSİLİYETİ: FEMİNİST ELEŞTİREL BİR İNCELEME

Dr. Öğr. Üyesi Elif Candan¹

Öz

Bu çalışma, Devlet Tiyatroları'nın bölge sahnelerinde sahnelenen kadın oyunları üzerinden Türkiye'de kadınların sahnedeki temsiliyeti ve toplumsal cinsiyet rollerinin yeniden üretimini incelemeyi amaçlamaktadır. Ankara, İzmir ve Erzurum Devlet Tiyatroları'nda sahnelenen Kadınlar, Filler ve Saireler, Kaçaklar, Dokuz Beş Müzikali ve Yalan Kozası adlı oyunlar, feminist eleştirel yaklaşımlar çerçevesinde analiz edilecektir.

Çalışmada, çoğunluğu erkek yazarlar tarafından kaleme alınmış bu oyunlarda kadın karakterlerin klişe, edilgen veya toplumsal normlara sıkışmış biçimlerde sunulduğu; kadınların yaşadıkları sorunları görünür kılma çabasının sınırlı kaldığı ve çeşitli kadınlık durumlarının çoğu zaman komik veya indirgenmiş biçimde temsil edildiği ortaya konacaktır. Öte yandan, kadın yönetmenlerin sahneye taşıdığı oyunlarda metin yorumları, sahneleme teknikleri ve fiziksel temsil pratikleri aracılığıyla kadın öznenin nasıl güçlendirildiği ve sahnedeki temsillerin nasıl dönüştüğü tartışılacaktır. Bu bağlamda, seyircinin toplumsal cinsiyet algısının nasıl sorgulandığı da değerlendirilecektir.

Sonuç olarak, çalışma Devlet Tiyatroları'nın bölge sahnelerinde sahnelenen kadın oyunlarının toplumsal cinsiyet rollerinin üretimi ve kadın yönetmenlerin dönüştürücü katkıları açısından önemini ortaya koymayı hedeflemektedir.

Anahtar Kelimeler: Devlet Tiyatroları, Feminist Eleştiri, Kadın Oyunları, Kadın Yönetmenler

¹ Atatürk Üniversitesi, ORCID: 0000-0001-6585-7871

WOMEN'S PLAYS AND WOMEN'S REPRESENTATION ON STATE THEATRE STAGES: A FEMINIST CRITICAL ANALYSIS

Asst. Prof. Elif Candan¹

Abstract

This study aims to examine the representation of women on stage and the reproduction of gender roles in Turkey through plays featuring women performed at regional theatres of the State Theatres. The plays *Women, Elephants and Others*, *The Runaways*, *Nine Five Musical* and *The Lie Cocoon*, staged at the Ankara, Izmir and Erzurum State Theatres, will be analysed within the framework of feminist critical approaches.

The study will reveal that in these plays, mostly written by male authors, female characters are presented in clichéd, passive or socially constrained ways; that efforts to make women's problems visible are limited; and that various female conditions are often represented in a comical or reduced manner. On the other hand, it will be discussed how female subjects are empowered and how representations on stage are transformed through text interpretations, staging techniques, and physical representation practices in plays staged by female directors. In this context, how the audience's perception of gender is questioned will also be evaluated.

Ultimately, the study aims to highlight the importance of women's plays staged in regional theatres of the State Theatres in terms of the production of gender roles and the transformative contributions of female directors.

Keywords: *State Theatres, Feminist Criticism, Women's Plays, Female Directors*

1 Ataturk University, ORCID: 0000-0001-6585-7871

POSTMODERN ZİHNİN ÇÖZÜLÜŞÜ VE ABSÜRD ESTETİĞİN YENİ UFUKLARI: TÜRK TİYATROSUNDA KİMLİK, GERÇEKLİK VE TEMSİL ARAYIŞLARI

Arş. Gör. Gökçe Camgöz ¹

Öz

Postmodern çağın değişken yapısı içinde bireyin benlik algısında meydana gelen çözülme, çağdaş Türk tiyatrosunda absürd anlatım biçimleri aracılığıyla yeniden anlam kazanmaktadır. Günümüz insanı; hızla dönüşen toplumsal dinamikler, dijitalleşmiş yaşam pratikleri ve medyatik kültür ortamı içinde, kimliğini ve varoluş anlamını sürekli yeniden tanımlamak durumundadır. Bu durum, tiyatro sanatının estetik yapısında da yeni düşünme biçimlerinin ve ifade stratejilerinin doğmasına zemin hazırlamaktadır.

Araştırma, absürd tiyatronun yalnızca tarihsel bir dönemle sınırlı kalmadığını; aksine, yakın geleceğin kültürel ve sanatsal üretiminde eleştirel bir ifade olanağı sunduğunu öne sürmektedir. Behiç Ak'ın Tek Kişilik Şehir ve İmaj Katili oyunları ile Şahika Tekand'ın yönettiği Gergedanlaşma 2.014 ve Ölüyor mu Ne? adlı yapımlar, bu dönüşümün Türk tiyatrosundaki güncel örnekleri olarak değerlendirilmiştir. Bu oyunlar, bireyin sistemle kurduğu ilişkide yaşadığı kimlik erozyonu, iletişim kırılması ve gerçekliğin yapaylaşması gibi temaları hem metin hem de sahne düzleminde yeniden üretmektedir.

Jean-François Lyotard, Michel Foucault ve Jean Baudrillard'ın postmodern düşüncelerinden hareketle geliştirilen tartışma, absürd estetiği yalnızca varoluşsal bir çıkmaz değil, aynı zamanda toplumsal düzenin görünmeyen baskılarını açığa çıkaran bir sanat dili olarak ele almaktadır. Sonuç olarak, absürd tiyatro estetiği; dijital çağın simülasyon odaklı kültüründe kimlik ve gerçeklik sorunlarını yeniden sorgulayan, geleceğe yönelen bir yaratıcı yaklaşım olarak değerlendirilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Absürd, Benlik, Postmodernizm, Türk Tiyatrosu

¹ Yeditepe Üniversitesi, ORCID: 0009-0007-3309-4858

THE DISSOLUTION OF THE POSTMODERN SELF AND NEW HORIZONS OF THE ABSURD AESTHETIC: EXPLORATIONS OF IDENTITY, REALITY, AND REPRESENTATION IN TURKISH THEATRE

Res. Asst. Gökçe Camgöz ¹

Abstract

Within the fluid dynamics of the postmodern era, the disintegration of the individual's sense of self gains renewed significance through absurdist expression in contemporary Turkish theatre. The modern subject, surrounded by rapidly shifting social structures, digitalized daily life, and media-saturated environments, is compelled to constantly redefine identity and the meaning of existence. This condition paves the way for new modes of thought and representation within the aesthetic framework of theatre.

The study argues that absurd theatre is not confined to a specific historical moment but rather serves as a critical mode of expression for cultural and artistic production in the near future. Behiç Ak's *Tek Kişilik Şehir* (The One-Person City) and İmaj Katili (The Image Killer), together with Şahika Tekand's *Gergedanlaşma 2.014* (Rhinocerization 2.014) and *Ölüyor mu Ne?* (Is It Dying or What?), are examined as contemporary examples of this transformation within Turkish theatre. These works reconstruct themes such as identity erosion, communicative breakdown, and the artificialization of reality, both textually and performatively.

Drawing upon the postmodern theories of Jean-François Lyotard, Michel Foucault, and Jean Baudrillard, the discussion interprets absurd aesthetics not merely as a form of existential crisis but as an artistic language that reveals the invisible pressures of social structures. Ultimately, absurd theatre emerges as a forward-looking creative approach that reexamines issues of identity and reality in the simulation-driven culture of the digital age.

Keywords: *Absurd; Selfhood; Postmodernism; Turkish Theatre*

¹ Yeditepe University, ORCID: 0009-0007-3309-4858

OYUN YAZARLIĞINDA YAPAY ZEKÂ VE İNSAN

Doç. Dr. Banu Çakmak Duman¹

Öz

Yapay zekâ teknolojisi kimi zaman yol gösterici bir başvuru kaynağı, kimi zaman da insanın etkinlik gösterdiği alanları tehdit eden bir unsur olarak çağımızda hemen her yerde karşımıza çıkmaktadır. Özellikle yazarlık alanında insanla rekabet edecek bir işlevsellik göstermektedir. Bu çalışmada oyun yazarlığında yapay zekâ teknolojinin kullanımı, yapay zekânın oyun yazarlığına etkisi, yapay zekâ teknolojisiyle oyun yazmanın avantajları ve dezavantajları üzerine bir araştırma yürütmek amaçlanmaktadır. Araştırmada yapay zekânın oyun yazarlığı alanını tehdit edici bir unsur olma potansiyeli problem olarak ele alınmaktadır. Çalışmada yapay zekâ teknolojisiyle yazılan bir oyun mu, insan tarafından yazılan bir oyun mu daha başarılıdır? Yapay zekâ oyun yazarlığı alanında insanın önüne geçebilir mi? sorularına cevap aranmaktadır. Bu amaçla insan tarafından yazılan bir oyun metniyle yapay zekâ teknolojisiyle üretilen bir oyun metninin karşılaştırmalı olarak incelenmesi bu çalışmanın konusunu oluşturmaktadır. Bunun için bir oyun yazarlığı öğrencisi ile ChatGPT adlı yapay zekâ programına aynı çıkış noktası verilerek klasik dramatik yapıda birer kısa oyun metni yazmaları istenmiştir. Yöntem olarak Aristoteles'in Poetika eserinden hareketle klasik dramatik metnin sahip olması gereken özellikler temel alınıp yazılan metinler bu bağlamda incelenmiş ve karşılaştırılmıştır. Çalışmada yapay zekâ teknolojisiyle oyun yazmanın sınırlılıkları ortaya konulmuş, olasılıkları tartışılmıştır. Oyun yazarlığında bu teknolojinin işlevsel bir şekilde kullanılabileceği üzerine sonuçlara ulaşılmıştır. Tek başına yapay zekâ teknolojisiyle oyun yazmanın bir insana oranla teknik ve sanatsal olarak yetersiz kaldığı görülmüş öte yandan günümüz koşullarında insanın yazdığı bir oyun metninde yapay zekâdan faydalanabileceği sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Yapay Zekâ, Yazarlık, Oyun Yazarlığı, Sanat, Teknoloji.

¹ Bursa Uludağ Üniversitesi, ORCID: 0000-0001-9634-530X

ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND HUMAN IN PLAY WRITING

Assoc. Prof. Banu akmak Duman¹

Abstract

Artificial intelligence technology is now prevalent in nearly every field; sometimes as a guiding reference, and other times as an element that threatens areas where humans are active. It demonstrates capabilities that can compete with humans, especially in writing. This study aims to explore the use of artificial intelligence in playwriting, its impact on the craft, and the advantages and disadvantages of using AI for writing plays. The problem addressed in this research is the potential of artificial intelligence to be a threatening element in the field of playwriting. The study seeks answers to the questions: Is a play written with AI technology more successful than one written by a human? Can artificial intelligence surpass humans in the field of playwriting? The subject of this study is the comparative analysis of a play script written by a human and one produced using artificial intelligence technology. For this purpose, a playwriting student and the ChatGPT artificial intelligence program were given the same starting point and asked to write a short play script in a classic dramatic structure. The methodology employed is based on the characteristics that a classic dramatic text should possess, derived from Aristotle's Poetics. The written scripts were examined and compared within this framework. The limitations of using AI for playwriting are highlighted and discussed potential possibilities in the study. It was drawn conclusions about AI can be practically integrated into playwriting. Ultimately, it was seen that creating a play solely with AI is both technically and artistically insufficient compared to humans, but also it was concluded that AI can be effectively used in a play written by a human under current conditions.

Keywords: *Artificial Intelligence, Writing, Play Writing, Art, Technology.*

1 Bursa Uludağ University, ORCID: 0000-0001-9634-530X

ÇAĞDAŞ SANATTA BEDEN ve POST-HÜMAN KİMLİK

Doç. N. Müge SELÇUK¹ - İlayda YILMAZ²

Öz

Beden, kadim uygarlıklardan bu yana insanın varoluşunu, inançlarını ve toplumsal aidiyetini temsil eden en temel ifade araçlarından olmaktadır. Antik ritüellerden heykellere, mağara resimlerinden mitolojik anlatılara kadar beden, hem kutsal hem de politik anlamlar yüklenmiş bir sembol olarak işlev görmüştür. Tarih boyunca bedenin biçimi, süslenişi ve sınırları, dönemin kültürel, dini ve estetik değerlerini yansıtmıştır. Böylece beden, yalnızca biyolojik bir varlık değil, insanın dünyayı anlamlandırma biçimlerinin en görünür yüzü olmuştur.

Günümüzde ise post-hüman (insan sonrası) düşünce, bedeni bu tarihsel anlam katmanlarından kopararak biyolojik sınırların ötesinde yeniden tanımlar. Teknoloji, yapay zekâ, sibernetik ve genetik müdahaleler aracılığıyla beden artık yalnızca insanın doğal uzamı değil, dönüştürülebilir, çoğalabilir ve sanal ortamlarda yeniden var olabilen bir yapıya dönüşmüştür. Post-hüman paradigma, bedeni merkezden uzaklaştırarak insan-sonrası varoluş biçimlerini tartışmaya açar; bedenin maddeselliğiyle bilinç, makine ve veri arasındaki geçirgen sınırları sorgular. Böylece beden, çağdaş sanatta hem temsilin çözülüşünü hem de kimliğin akışkan, hibrit doğasını görünür kılan bir kavramsal zemin haline gelir.

Sanatın toplumsal bir unsur olması sebebiyle, değişen iletişim biçimleri ve sosyal medyanın etkisiyle dönüşen beden algısı, çağdaş sanatın merkezinde yeni bir tartışma alanı yaratmıştır. Dijital kültür, bedeni temsil etme biçimlerini radikal biçimde dönüştürmüş; filtrelenmiş, düzenlenmiş ve çoğu zaman sanallaştırılmış beden imgeleri, kimliğin performatif bir gösterisine dönüşmüştür. Bu durum, sanatçılara hem bedenin metalaşması hem de dijital ortamda yeniden üretimi üzerine eleştirel bir alan sunar. Günümüz sanatında beden, artık yalnızca fiziksel varlığıyla değil, çevrimiçi temsilleri, veri izleri ve algoritmik yansımalarıyla birlikte var olur; bu da post-hüman kimliğin en somut tezahürlerinden birini oluşturur.

Bu araştırma, çağdaş sanatta bedenin post-hüman kimlik bağlamında nasıl yeniden tanımlandığını tartışmayı amaçlamaktadır. Çalışmanın önemi, bedenin tarihsel, teknolojik ve kültürel dönüşümler aracılığıyla insan-merkezli düşünceden uzaklaşarak yeni bir ontolojik statü kazanması düşüncesinde yatmaktadır. Kapsam olarak, dijital sanat, performans sanatı ve biyosanat örnekleri üzerinden bedenin temsili, dönüşümü ve sanal ortamlardaki varoluş biçimleri incelenecektir. Yöntem olarak nitel bir analiz yaklaşımı benimsenmiş; kavramsal çözümleme ve sanat eserlerinden örnek okuma yöntemleriyle post-hüman kimliğin estetik ve düşünsel boyutları değerlendirilecektir.

Anahtar Kelimeler: *Beden, Post-Hüman, Temsil, Kimlik, Çağdaş sanat*

1 Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, ORCID: 0000-0003-1696-1810

2 Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, ORCID: 0009-0008-9605-8122

THE BODY AND POSTHUMAN IDENTITY IN CONTEMPORARY ART

Assoc. Prof. N. Mge SELUK¹ - İlayda YILMAZ²

Abstract

The body has been one of the most fundamental means of expression representing human existence, beliefs, and social belonging since ancient civilizations. From ancient rituals to sculptures, from cave paintings to mythological narratives, the body has functioned as a symbol imbued with both sacred and political meanings. Throughout history, the form, adornment, and boundaries of the body have reflected the cultural, religious, and aesthetic values of the era. Thus, the body has become not merely a biological entity, but the most visible face of humanity's ways of making sense of the world.

Today, however, posthuman thought severs the body from these historical layers of meaning and re-defines it beyond biological limits. Through technology, artificial intelligence, cybernetics, and genetic interventions, the body is no longer just the natural domain of the human but has transformed into a structure that can be altered, multiplied, and re-instantiated in virtual environments. The posthuman paradigm displaces the body from the center, opening up a discussion on post-human forms of existence; it questions the permeable boundaries between the materiality of the body and consciousness, machine, and data. Thus, in contemporary art, the body becomes a conceptual ground that makes visible both the dissolution of representation and the fluid, hybrid nature of identity.

Because art is a social element, the perception of the body transformed by evolving forms of communication and the influence of social media has created a new area of discussion at the heart of contemporary art. Digital culture has radically transformed the ways the body is represented; filtered, edited, and often virtualized body images have become a performative spectacle of identity. This situation offers artists a critical space to address both the commodification of the body and its reproduction in the digital realm. In today's art, the body exists not only through its physical presence but also through its online representations, data traces, and algorithmic reflections; this constitutes one of the most concrete manifestations of posthuman identity.

This research aims to discuss how the body is redefined in the context of posthuman identity in contemporary art. The significance of the study lies in the idea that, through historical, technological, and cultural transformations, the body moves away from human-centered thought and acquires a new ontological status. In terms of scope, the representation, transformation, and modes of existence of the body in virtual environments will be examined through examples from digital art, performance art, and bio-art. A qualitative analysis approach is adopted as the method; the aesthetic and intellectual dimensions of posthuman identity will be evaluated through conceptual analysis and sample readings of artworks.

Keywords: *Body, Posthuman, Representation, Identity, Contemporary Art*

1 Eskişehir Osmangazi University, ORCID: 0000-0003-1696-1810

2 Eskişehir Osmangazi University, ORCID: 0009-0008-9605-8122

KULLANICIYLA BİRLİKTE TASARLAMAK (CO-DESIGN)

Arş. Gör. Furkan Uzun¹

ÖZ

Kullanıcıları tasarım sürecine yalnızca gözlemci değil, aktif bir ortak olarak dahil eden “Kullanıcıyla Birlikte Tasarlamak” (Co-Design) yaklaşımı incelenecektir. Araştırmanın temel amacı, bu yaklaşımın grafik tasarım ve dijital arayüz tasarımı bağlamında deneyim, estetik ve işlevsellik üzerindeki etkilerini değerlendirmektir. Geleneksel tasarım anlayışında kullanıcı, ürünü yalnızca deneyimleyen pasif bir konumda yer alırken; kullanıcıyla birlikte tasarlama modeli, kullanıcıyı tasarım sürecine doğrudan katkı sağlayan bir işbirlikçi olarak konumlandırır. Bu yaklaşım, tasarım kararlarının oluşumunda farklı bakış açılarını bir araya getirerek daha kapsayıcı ve yenilikçi çözümler üretmeyi amaçlamaktadır.

Bildiri, katılımcı tasarım kuramları, insan-merkezli tasarım ilkeleri ve güncel uygulama örneklerinden hareketle, kullanıcıyla birlikte tasarlamanın süreçteki dönüştürücü etkilerini tartışmaktadır. Çalışma, bu yaklaşımın tasarım işlevini artırdığını, kullanıcı memnuniyetini güçlendirdiğini ve yaratıcı potansiyeli genişlettiğini öne sürmektedir. Ayrıca, kullanıcı katkısının yalnızca işlevsel değil, estetik kararlar üzerinde de belirleyici etkileri olabilmektedir.

Kullanıcıyla birlikte tasarlama, çağdaş tasarım pratiklerinde ve profesyonel uygulamalarda giderek önem kazanan bir yöntem olarak öne çıkmaktadır. Disiplinlerarası işbirliğini teşvik eden bu yaklaşım, tasarım sürecini ve kullanıcı deneyimini daha derin, anlamlı ve sürdürülebilir kılmayı hedeflemektedir. Bu tasarım anlayışı, 21. yüzyılın sosyo-teknik gereksinimlerine yanıt veren yenilikçi bir model ortaya sunmuştur. Bu bağlamda bildiride, örnek tasarımlar ve bu tasarımlara ilişkin kullanıcı verileri ve işlevsellik ölçütleri analiz edilerek, kullanıcı katkısının tasarım çıktıları üzerindeki etkileri değerlendirilecektir.

Anahtar Kelimeler: İnsan Merkezli Tasarım, Kullanıcı Deneyimi, Arayüz Tasarımı, Disiplinlerarası İşbirliği

1 Yeditepe Üniversitesi, ORCID: 0009-0001-1791-0292

DESIGNING TOGETHER WITH THE USER (CO-DESIGN)

Res. Asst. Furkan Uzun¹

Astract

The study examines the “Co-Design” approach, which involves users in the design process not merely as observers but as active partners. The primary aim of the research is to evaluate the impact of this approach on experience, aesthetics, and functionality within the contexts of graphic design and digital interface design. In traditional design paradigms, users are positioned as passive participants who simply experience the final product; however, the co-design model redefines the user as a collaborator who directly contributes to the design process. This approach brings together diverse perspectives in decision-making, fostering more inclusive and innovative solutions.

The paper draws upon participatory design theories, human-centered design principles, and contemporary case studies to discuss the transformative effects of co-design in the creative process. The study argues that this approach enhances the functionality of design, strengthens user satisfaction, and broadens creative potential. Furthermore, user involvement can influence not only functional but also aesthetic decisions, shaping the overall design outcome in meaningful ways.

User-centered co-design is emerging as an increasingly important approach in contemporary design practices and professional applications. By promoting interdisciplinary collaboration, this approach aims to make the design process and user experience deeper, more meaningful, and sustainable. This design philosophy presents an innovative model that responds to the socio-technical demands of the 21st century. In this context, the paper will analyze example designs along with associated user data and functionality metrics to evaluate the impact of user contributions on design outcomes.

Keywords: *Human-Centered Design, User Experience, Interface Design, Interdisciplinary Collaboration*

1 Yeditepe University, ORCID: 0009-0001-1791-0292

KAPSAYICI TASARIM YAKLAŞIMLARI: GÖRME VE İŞİTME ENGELLİLER İÇİN GRAFİK UYGULAMA ÖRNEKLERİ

Deniz Yükdağ¹

Öz

Görsel iletişim tasarımı, bireylerin bilgiye erişiminde ve toplumsal katılımında önemli bir rol üstlenmektedir. Ancak görme ve işitme engelli bireyler, çoğu zaman bu iletişim kanallarından yeterince faydalanamamaktadır. Bu durum, tasarım disiplininde “erişilebilirlik” ve “kapsayıcı tasarım” kavramlarını gündeme getirmiştir. Tarihsel olarak Braille tipografi, kabartmalı yüzey tasarımları ve evrensel ikonografi engelli bireyler için grafik tasarımın temel katkılarını oluşturmuştur.

Bu bildiri, kapsayıcı tasarım çerçevesinde görme ve işitme engelliler için geliştirilen grafik tasarım örneklerini incelemektedir. Çalışmada önce kapsayıcı tasarım kavramı kurumsal açıdan ele alınmış, ardından örneklerin değerlendirilmesi için literatür taraması yöntemi kullanılmıştır. Ayrıca grafik tasarımcıların ve markaların bu alanda gerçekleştirdiği güncel uygulamalar da incelenmiştir. Araştırma bulguları doğrultusunda görme engelliler için tasarlanan kabartmalı afişler, Braille tipografi uygulamaları, dokunsal yönlendirme sistemleri; işitme engellilere yönelik grafik semboller, işaret dili entegrasyonlu afişler ve dijital tasarımlar değerlendirilmiştir.

Bu araştırma, evrensel tasarım ilkelerini grafik tasarım pratiğiyle ilişkilendirerek farklı kullanıcı gruplarına eşit deneyim sunmanın önemini vurgulamaktadır. Elde edilen bulgular, erişilebilirliğin bir “yardım” değil, çağdaş grafik tasarımın etik, estetik ve teknolojik bir gerekliliği olduğunu göstermektedir. Çalışma, grafik tasarım alanında farkındalık oluşturarak kapsayıcı tasarım anlayışının önemini vurgulamakta ve yenilikçi tasarım yaklaşımlarını ortaya koymaktadır.

Anahtar Kelimeler: Kapsayıcı Tasarım, Erişilebilirlik, Görsel İletişim Tasarımı, Evrensel Tasarım, Grafik Tasarım

1 Yeditepe Üniversitesi, ORCID: 0009-0006-1466-0677

INCLUSIVE DESIGN APPROACHES: EXAMPLES OF GRAPHIC APPLICATIONS FOR VISUALLY AND HEARING IMPAIRED PEOPLE

Deniz Yükdag¹

Abstract

Visual communication design plays a crucial role in individuals' access to information and social participation. However, individuals with visual and hearing impairments often can not adequately utilize these communication channels. This has brought the concepts of "accessibility" and "inclusive design" to the forefront of the design discipline. Historically, Braille typography, embossed surface designs, and universal iconography have constituted the fundamental contributions of graphic design for individuals with disabilities.

This paper examines examples of graphic design developed for the visually and hearing impaired with in the framework of inclusive design. The study first examines the concept of inclusive design from an institutional perspective, then uses a literature review method to evaluate the examples. Furthermore, current practices implemented by graphic designers and brands in this field are examined. Based on the research findings, embossed posters, Braille typography applications, tactile guidance systems designed for the visually impaired; graphic symbols for the hearing impaired; sign language-integrated posters; and digital designs were evaluated.

This research emphasizes the importance of providing an equal experience to diverse user groups by connecting universal design principles to graphic design practice. The findings demonstrate that accessibility is not a "help," but rather an ethical, aesthetic, and technological necessity of contemporary graphic design. The study raises awareness in the field of graphic design, highlights the importance of inclusive design, and reveals innovative design approaches.

Keywords: *Inclusive Design, Accessibility, Visual Communication Design, Universal Design, Graphic Design*

1 Yeditepe University, ORCID: 0009-0006-1466-0677

DİJİTAL SANATTA SPİRİTÜEL YAKLAŞIMLAR: TEAMLAB'İN ANİMİZMDEN DOĞAN DÜNYALARI VE DOĞAYLA ETKİLEŞİMİ

Amir Ahmadoghlu¹

Öz

Bu çalışma, dijital sanat üretiminde doğa temsili ile insan deneyimi arasındaki ilişkinin TeamLab kolektifinin eserleri üzerinden çözümlenmesini amaçlamaktadır; doğa, tarih boyunca hem kültürel hem de psikolojik anlamda insan deneyiminin kurucu bir parçası olmuş, modern dijital sanat pratiklerinde ise bu temsiller teknolojik olanaklarla yeniden şekillenmiştir (Ingold, 2000; Manovich, 2013). Bu bağlamda, insan-doğa-sanat etkileşimi, TeamLab'ın interaktif yerleştirmeleri üzerinden ele alınmakta; izleyicide uyanan "ruhsal" deneyimler estetik, fenomenolojik ve kültürel bağlamda kavramsallaştırılmaktadır (Bishop, 2012). Çalışma, bu tür deneyimlerin yalnızca sezgisel değil, aynı zamanda kültürel tarih boyunca şekillenmiş düşünme biçimlerine dayandığını; özellikle de animizm kavramı çerçevesinde (Tylor, 1871; Bird-David, 1999) doğaya canlılık atfeden temsil sistemleriyle bağlantılı olduğunu ileri sürmektedir. TeamLab'ın dijital yerleştirmelerinde izleyiciyle kurulan etkileşim, yalnızca teknolojik bir tepki değil, doğayla ilişkilenmenin duyusal, geçici ve katılımcı bir biçimi olarak kurgulanmakta, böylece doğayı temsil eden dijital unsurların canlılık kazanması, eserin parçası hâline gelen bir varlığa dönüşmesi sağlanmaktadır (Kwastek, 2013). Teknoloji bu noktada klasik anlamda araçsallıktan uzaklaşarak ritüelleşen, sezgisel ve mekânsal bir deneyim alanı üretmektedir. "Universe of Water Particles", "Forest of Resonating Lamps" ve "Transcending Boundaries" gibi işler üzerinden, dijital sanatın animistik referansları nasıl dönüştürdüğü, insan-doğa-teknoloji sınırlarını nasıl yeniden kurguladığı incelenmekte; izleyicinin bu yeni dijital ekosistem içerisindeki konumu tartışılmaktadır. Sonuç olarak çalışma, dijital sanatın yalnızca teknik bir üretim alanı değil, aynı zamanda algısal, estetik ve felsefi derinliğe sahip geniş bir düşünsel zemin sunduğunu göstermeyi hedeflemektedir.

Anahtar Kelimeler: *Dijital Sanat, Animizm, İnteraktif Deneyim, Spiritüel Sanat*

1 Koç Üniversitesi, ORCID: 0009-0002-8798-0779

SPIRITUAL APPROACHES IN DIGITAL ART: TEAMLAB'S ANIMISM-INSPIRED WORLDS AND THEIR CONNECTION WITH NATURE

Amir Ahmadoghlu¹

Abstract

This study aims to analyze the relationship between representations of nature and human experience in digital art through the works of the collective TeamLab. Nature has historically constituted a fundamental part of human experience, both culturally and psychologically, and in contemporary digital art practices, its representations are being reshaped through technological means (Ingold, 2000; Manovich, 2013). Within this context, the interaction between human, nature, and art is examined through TeamLab's interactive installations, and the "spiritual" experiences that emerge in the audience are approached from aesthetic, phenomenological, and cultural perspectives (Bishop, 2012). Rather than treating these experiences as speculative or mystical, the study frames them as cognitive and perceptual modes historically embedded in human cultural thought. The concept of animism, understood here not as mysticism but as a relational worldview assigning vitality to non-human agents (Tylor, 1871; Bird-David, 1999), serves as a lens through which TeamLab's installations are interpreted. In these works, digital elements that represent nature transform into interactive, responsive entities that merge with the viewer's sensory engagement, becoming part of a living ecosystem (Kwastek, 2013). Technology thus transcends its conventional instrumental function and emerges as a medium that fosters emotional, intuitive, and even ritual-like experiences. Through the analysis of works such as "Universe of Water Particles," "Forest of Resonating Lamps," and "Transcending Boundaries," the study investigates how digital art, when informed by animistic references, generates new expressive territories and dissolves the boundaries between human, nature, and technology. Ultimately, the research demonstrates that digital art is not merely a technical practice but a wide intellectual field that encompasses perceptual, aesthetic, and philosophical depth.

Keywords: *Digital Art, Animism, Interactive Experience, Spiritual Art*

1 Koç University, ORCID: 0009-0002-8798-0779

UNIVERS YAZI KARAKTERİNİN HUBBLE ANALOG DEĞİŞKEN YAZI KARAKTERİNE DÖNÜŞÜMÜNDE DENEYSEL ARAYIŞLAR

Mustafa Kurt¹

Öz

Bu deneysel çalışma, taşıyıcı yüzeyi ekran olan dijital değişken yazı karakterlerinin analog yöntemlerle kâğıt yüzeyine aktarılmasını ve bu yolla el yapımı grafik tasarım ürünleri üreten tasarımcılar için yeni bir tipografi kullanım aracı geliştirilmesini amaçlamaktadır.

Çalışmada analog geliştirme metoduna sahip sistemin kurgusu için Adrian Frutiger'in 1957 yılında piyasaya sürdüğü Univers yazı karakteri ailesi tercih edilmiştir. Bu tercih, Univers'in eski ve yeni teknolojilerle uyumlu biçimde kullanılabilmesi, başlangıçta deneysel bir proje olarak tasarlanmış olması ve geçmişten günümüze güncelliğini koruması gibi nedenlere dayanmaktadır. Yöntem olarak Univers'in farklı geometrik formlar içeren harfleri ve bu harflerin farklı ağırlıkları seçilmiş, 3 mm kalınlığındaki gri mukavvadan lazer kesim yöntemiyle şablonlar oluşturulmuş ve bu doğrultuda "Hubble" analog değişken yazı karakteri sistemi geliştirilmiştir. Sistemin kurgusu, üst üste gelen harf şablonlarının vida ve somunlar aracılığıyla kaydırılıp sabitlenmesini sağlayarak harf formlarının eklenenebilir (örneğin bir harfin iki farklı ağırlığının bir arada kullanılması) ve deformasyona uğratılabilir olmasına imkân tanımaktadır. Ortaya çıkan yeni harf formlarının kâğıt yüzeyine aktarımında ise kolay uygulanabilirliği ve hızlı kuruma özelliği sayesinde akma izlerinin oluşmasını engelleyen türde bir spreyci boya tercih edilmiştir.

Uygulamalar sonucunda Univers yazı karakteri ailesinden yalnızca Light, Bold ve Extra Black gibi hacimsel açıdan birbirinden belirgin biçimde farklı üç ağırlığın çeşitli kombinasyonlarla bir araya getirilmesiyle dahi birçok yeni harf formunun oluşturulabildiği; ayrıca spreyci boyanın, üst üste yerleştirilen şablonlardan altta kalan boşluklarına doğru yayılması sonucunda, C ve S gibi dairesel formdaki harflerde ortaya çıkan gölgelenmelerin öngörülemez olumlu görsel etkiler yarattığı gözlemlenmiştir. Böylece dijital değişken yazı karakterlerinde olduğu gibi analog değişken yazı karakterleri aracılığıyla da çok sayıda kombinasyon oluşturularak günümüzde hâlâ el yapımı grafik tasarım üretimleri yapan tasarımcıların farklı deneysel baskılar elde etmelerine olanak sağlayan yeni bir tipografi aracının geliştirildiği sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Analog Tipografi, Değişken Yazı Karakteri, Deneysel Tipografi, Tipografik Sistem Tasarımı, Univers, Hubble

1 Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, ORCID: 0000-0003-3000-3440

EXPERIMENTAL APPROACHES IN THE TRANSFORMATION OF THE UNIVERS TYPEFACE INTO THE HUBBLE ANALOG VARIABLE TYPEFACE

Mustafa Kurt¹

Abstract

This experimental study aims to transfer digital variable typefaces, which exist on a screen-based medium, onto paper through analog methods, thereby developing a new typographic tool for designers producing handcrafted graphic design works.

For the construction of the analog development system, the Univers typeface family, released by Adrian Frutiger in 1957, was selected. This choice is based on Univers' compatibility with both traditional and contemporary technologies, its initial conception as an experimental project, and its enduring relevance from past to present for reasons such as these. Methodologically, letters from Univers with diverse geometric forms were selected, and for each letter, multiple weights were chosen. Using these letters, stencils were produced from 3 mm-thick gray cardboard via laser cutting, leading to the development of the "Hubble" analog variable typeface system. The system's design enables the adjustment and fixation of overlapping stencils with bolts and nuts, which consequently allows letterforms to be articulated—enabling, for instance, the combination of different weights of the same letter—and deformed. For transferring the resulting new letterforms onto paper, a type of spray paint that, due to its ease of application and fast-drying properties, prevents smudging was preferred.

The results demonstrate that even by combining only three weights of the Univers family—Light, Bold, and Extra Black—which are visually distinct in weight, a wide variety of new letterforms can be generated through different combinations. Additionally, experiments revealed that the spray paint spread into the gaps of lower stencil, creating unforeseen yet visually positive shadowing effects in circular letters such as C and S. Consequently, the study concludes that, similar to digital variable typefaces, analog variable typefaces can generate a wide range of combinations, providing designers who continue to produce handcrafted graphic works with a tool that enables them to create diverse experimental prints.

Keywords: *Analog Typography, Variable Typeface, Experimental Typography, Typographic System Design, Univers, Hubble*

1 Mimar Sinan Fine Arts University, ORCID: 0000-0003-3000-3440

SOSYAL MEDYADA YAPAY ZEKÂ KULLANIMI: “GENÇLİĞİME SARIL” FOTOĞRAF AKIMI ÜZERİNE BİR İNCELEME

Dr. Öğr. Üyesi Gülay Doğan Baş¹

Öz

Bu çalışmada yapay zekâ araçları kullanılarak sosyal medyada “gençliğime sarıl” (hug my younger self) adıyla akıma dönüşen görseller konu edilmiştir. Söz konusu görsel üretim tekniği, kişilerin geçmişe ait bir portre fotoğrafıyla güncel başka bir portre fotoğrafının yapay zekâ platformlarına yüklenmesini gerekli kılmaktadır. Hazır ileti (prompt) aracılığıyla geçmiş ile şimdiye ait iki fotoğraf birleşmekte, kişiler birbirlerine sarılır olarak görünmektedir. İletide yer alan ifadeler, dijital öncesi çağa ait şipşak fotoğrafçılığın görsel etkilerini tanımlamakta, böylece ortaya çıkan melez görüntü aynı zamanda geçmişe dair nostalji duygusuna da seslenmektedir.

Çalışmanın amacı sentetik görsel üretiminin, fotografik gerçekliği taklit etmeyi nasıl ve hangi yollardan gerçekleştirdiğini ve görsel etkilerinin duyumsamaya etkisini sosyal medya üzerinden incelemektir. Sosyal medya platformu Instagram’da takipçi sayısı on binin üzerinde olan kullanıcılar yargısal örneklem yoluyla seçilmiş ve ürettikleri “gençliğime sarıl” paylaşımları betimsel içerik analizi yöntemiyle ele alınmıştır. Dijital görüntü üretim ve tüketim teknolojisinin geldiği evre itibarıyla post fotoğraf olarak nitelenmesinden hareketle kuramsal çerçeve bu konudaki literatürden faydalanılarak gerçekleştirilmiştir.

Fotoğrafların geçmişi zihinde canlandırmaya yarayan duyuşsal bir araç olması, bu akımla birlikte zamansal belirlenmişliklerin ötesine geçen kişisel bir imgelem yaratmaktadır. Öte yandan estetik biçim açısından, fiziksel bir nesne imge olan şipşak fotoğraf türünün görsel diline referans veren sentetik bu görüntülerin, gerçek dışılığa karşı yabancılaşmayı tanıdık bir imge repertuarı sayesinde kırdığı tespit edilmiştir. Popüler beğeniye hitap etmesi ve sosyal medya mecralarında dolaşıma girmesi nedeniyle bu görseller, kişilerin kendileri ve sosyal çevreleriyle iletişimi açısından da işlev edinmiştir. Görüntülerin paylaşımına eşlik eden yazıların tematik analizinde şefkat ve nostaljinin öne çıktığı tespit edilmiş; ‘sarılma’ imgesinin kişisel bir duygu havuzu oluşturduğu ve gündelik hayatımızda fiziksel deneyimlerimizin azalmasına paralel yükselen bir toplumsal değer olduğu sonucuna varılmıştır. Buna paralel, eski bir fotoğraf efektinin kullanımı, post fotoğraf çağının imge kalabalığı karşısında nesne imge olan basılı fotoğrafın yarattığı “kalıcılık” duygusunu da tetiklemektedir.

Anahtar Kelimeler: *Yapay Zekâ, Fotoğraf, Kendine Sarıl, Sentetik Görüntü*

1 İstanbul Yeni Yüzyıl Üniversitesi, ORCID: 0000-0003-4721-3321

USE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN SOCIAL MEDIA: AN ANALYSIS OF “HUG MY YOUNGER SELF” PHOTO TREND

Asst. Prof. Gülay Doğan Baş¹

Abstract

This study examines images that have become a trend on social media under the name “hug my younger self” using artificial intelligence tools. This visual production technique requires individuals to upload a portrait photo from their past and another current portrait photo to artificial intelligence platforms. Through a prepared prompt, two photos from the past and present are combined, making the individuals appear to be hugging each other. The expressions in the prompt describe the visual effects of instant photography from the pre-digital era, so the resulting hybrid image also appeals to feelings of nostalgia for the past.

The aim of this study is to examine how and through which means synthetic visual production mimics photographic reality and the effect of its visual impact on perception through social media. Users with over ten thousand followers on the social media platform Instagram were selected through a judgmental sampling method, and their “hug my younger self” posts were analyzed using descriptive content analysis. Given the current stage of digital image production and consumption technology, the theoretical framework was developed by drawing on the relevant literature on post-photography.

The fact that photographs are a sensory tool that helps to bring the past to life in the mind creates a personal imagery that transcends temporal determinations. On the other hand, in terms of aesthetic form, it has been observed that these synthetic images, which refer to the visual language of the instant photograph type, a physical object image, break the alienation from the unreal through a familiar image repertoire. Due to their appeal to popular taste and circulation on social media platforms, these images have also become functional in terms of individuals’ communication with themselves and their social environment. Thematic analysis of the texts accompanying the images revealed that compassion and nostalgia were prominent; it was concluded that the image of ‘hugging’ creates a personal pool of emotions and is a rising social value parallel to the decline of physical experiences in our daily lives. In parallel, the use of an old photo effect also triggers the feeling of “permanence” created by the printed photograph as an object image in the face of the image overload of the post-photographic era.

Keywords: *Artificial Intelligence, Photography, Hug My Younger Self, Synthetic Image*

1 İstanbul Yeni Yüzyıl University, ORCID: 0000-0003-4721-3321

SOLARPUNK ESTETİĞİ VE EKOLOJİK GELECEK KURGUSU: GÜNCEL ANIMASYON ÇALIŞMALARINDAN YAKIN GELECEĞİN SANAT VE TASARIMINA BİR BAKIŞ

Arş. Gör. Gökçe Özturan¹ - Cengiz Şahin²

Öz

Günümüz sanat ve tasarım disiplinleri, estetik deneyimlerin ötesine geçerek çevresel ve ekolojik düşünce ile bütünleşen, toplumsal dönüşümün etkin araçları hâline gelmiştir. Bu çalışma, Solarpunk hareketinin güncel yansımalarını ve gelecek kurgusunu incelemek amacıyla Dear Alice, Luma ve Symbiont World adlı üç animasyon yapıtını ele almaktadır. Bu yapıtlar, son beş yıl içinde üretilmiş olmaları ve Solarpunk estetiğini çağdaş sanat ve tasarım alanlarında görsel, kavramsal ve estetik düzeyde en açık biçimde görünür kılmaları nedeniyle araştırma kapsamına dâhil edilmiştir. Ayrıca yalnızca animasyon türünün seçilme nedeni, bu mecranın Solarpunk'ın ütopyacı doğasını, doğa-teknoloji birlikteliğini, renk, hareket ve atmosfer aracılığıyla en etkili biçimde ifade etme potansiyeline sahip olmasıdır.

Solarpunk, teknolojiyi doğayla uyum içinde yeniden tanımlayan, sürdürülebilirlik, topluluk dayanışması ve ekolojik adalet ilkelerini merkeze alan bir estetik ve düşünsel akımdır. Dear Alice videosu, güneş paneleri, rüzgâr türbinleri ve dikey tarım sistemleriyle çevreyle uyumlu bir ütopyayı temsil etmektedir. Analiz edilen Dear Alice reklam animasyonu kurumsal bir tanıtım niteliği taşısa da çalışma onu bir reklam içeriği olarak değil; Solarpunk estetiğinin güncel sanat ve tasarımda ekolojik gelecek kurgularını nasıl temsil ettiğini gösteren kültürel bir anlatı olarak değerlendirmektedir ve sembolik yoğunluğu ve estetik bütünlüğüyle Solarpunk'ın çevresel ve toplumsal vizyonunu çözümlemek için yeterli derinlik sunmaktadır. Luma animasyonu doğa kirliliğiyle mücadele ve çevresel iyileşme temalarını ışık ve organik formlar üzerinden işlemektedir. Symbiont World ise post-endüstriyel yaşam alanlarında türler arası dayanışmayı deneysel bir anlatı diliyle sunmaktadır.

Bu üç yapıtın ortak yapısı, doğa-teknoloji simbiyozu, kolektif yaşam biçimleri ve ekolojik onarım fikri etrafında şekillenmektedir. Animasyonlar, Solarpunk'ın Art Nouveau'dan esinlenen renk paletleri ve organik desen kullanımıyla doğanın canlılığını öne çıkararak izleyiciyi ekolojik kalkınmayı destekleyen estetik algıları sorgulamaya davet eder. Topluluk dayanışması, kapsayıcı üretim ve çevresel sorumluluk bilinci, bu yapıtların estetik sınırları aşarak politik ve kültürel düzeyde dönüşüm önerdiğini gösterir.

Sonuç olarak, Solarpunk, geleceğimiz için bireysel ve toplumsal düzeyde çevreyle kurulan ilişkiyi dönüştüren; politik, kültürel ve estetik paradigmaların yeniden şekillenmesini tetikleyen etkin bir aktördür. Solarpunk estetiği ekolojik krizlere karşı sanat ve tasarımın umutlu ve sürdürülebilir çözümler sunma potansiyelini gözler önüne serer. Dear Alice, Luma ve Symbiont World animasyonları bu çerçevede yakın geleceğin kültürel ve tasarımsal vizyonuna çarpıcı bir örnek teşkil etmekte ve ekolojik düşüncenin sanat ile tasarımdaki dönüştürücü etkisini vurgulamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Solarpunk, Sürdürülebilir Tasarım, Ekolojik Estetik, Yakın Gelecek, Sanat ve Tasarım

1 Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi, ORCID: 0009-0006-3774-6430

2 Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi, ORCID: 0000-0002-8348-0913

SOLARPUNK AESTHETICS AND ECOLOGICAL FUTURE IMAGINATION: A VIEW FROM CONTEMPORARY ANIMATION STUDIES TO THE ART AND DESIGN OF THE NEAR FUTURE

Res. Asst. Gökçe Özturan¹ - Cengiz Şahin²

Abstract

Contemporary art and design disciplines have moved beyond aesthetic experience to become active instruments of social transformation by integrating environmental and ecological thought. This study examines three animated works titled Dear Alice, Luma, and Symbiont World to explore the contemporary reflections and future imagination of the Solarpunk movement. These works were included within the scope of this research because they were produced in the last five years and make Solarpunk aesthetics visible in contemporary art and design at the visual, conceptual, and aesthetic levels. The exclusive focus on animation is based on the medium's capacity to express Solarpunk's utopian nature and the harmony between nature and technology through color, movement, and atmosphere.

Solarpunk is an aesthetic and intellectual movement that redefines technology in harmony with nature while emphasizing sustainability, community solidarity, and ecological justice. The video Dear Alice presents a utopia in harmony with nature through solar panels, wind turbines, and vertical farming systems. Although Dear Alice functions as a corporate promotional animation, this study approaches it not as an advertisement but as a cultural narrative that demonstrates how Solarpunk aesthetics represent ecological future visions in contemporary art and design. Its symbolic richness and aesthetic integrity provide sufficient depth to analyze Solarpunk's environmental and social vision. Luma addresses environmental pollution and ecological restoration through light and organic forms, while Symbiont World presents interspecies solidarity in post-industrial habitats through an experimental narrative.

The shared structure of these works centers on the symbiosis between nature and technology, collective ways of living, and the idea of ecological restoration. The animations, inspired by Art Nouveau color palettes and organic patterns, highlight the vitality of nature and invite viewers to question aesthetic perceptions that support ecological progress. Themes of community solidarity, inclusive production, and environmental responsibility demonstrate how these works extend beyond aesthetics to propose political and cultural transformation.

In conclusion, Solarpunk acts as an active agent that transforms humanity's relationship with the environment and triggers the reshaping of political, cultural, and aesthetic paradigms. Dear Alice, Luma, and Symbiont World exemplify the cultural and design vision of a near future and emphasize the transformative impact of ecological thought in art and design.

Keywords: *Solarpunk, Sustainable Design, Ecological Aesthetics, Near Future, Art and Design*

1 Ankara Yıldırım Beyazıt University, ORCID: 0009-0006-3774-6430

2 Ankara Yıldırım Beyazıt University, ORCID: 0000-0002-8348-0913

UYARLANABİLİRLİK BAĞLAMINDA TÜM-ESNEKLİK YAKLAŞIMI: KYOSHO-JUTAKU'DAN GELECEK MEKÂNLARA OKUMALAR

Arş. Gör. Emir Gökhan Sazlı¹ - Doç. Hande Zeynep Kayan²

Öz

İkinci Dünya Savaşı sonrası Japonya'da yaşanan yoğun kentleşme ve buna bağlı gelişen arsa paniği, konut tipolojilerinde radikal dönüşümleri tetiklemiştir. Tokyo ve Osaka öncelikli olmak üzere hiper-metropollerde nüfus artışının yarattığı ekonomik baskılar, küçük arazilerde dahi optimum yaşam kalitesini sağlayacak iç mekân planlama stratejilerinin geliştirilmesini zorunlu hale getirmiştir. Bu süreçte geliştirilen Kyosho-Jutaku tekniği, modüler sistemler aracılığıyla küçük arazilerde yüksek verimlilik sağlayan, çağdaş malzeme teknolojileri ile yeniden yorumlanmış bir mikro-ev tipolojisi olarak öne çıkmaktadır. Geleneksel Takayuka-shiki inşa kültüründen evrilen teknik, coğrafyanın hafızasında yer etmiş konstrüksiyon ilkelelerini otonom teknolojilerle birleştirerek geçmiş ile geleceğin aynı yapıda bulunduğu bir tasarım yaklaşımı sunmaktadır. Bu tarihsel süreklilik, tekniğin küresel ölçekte de ilgi görmesine zemin hazırlamaktadır. Teknik, dünya genelinde türevlerinden ayrılarak sınırlı kaynaklar karşısında kullanıcı odaklı çözümler sunduğu için konut dağılımındaki payını gün geçtikçe güçlendirmektedir. Çalışma, Kyosho-Jutaku tekniğini tüm-esneklik perspektifinde ele almakta ve yakın geleceğin konut üretim modelleri için uyarlanabilirlik potansiyelini incelemektedir. Araştırmanın temeli tekniğin bağlamını mekânsal düzlemin yanı sıra kültürel, teknolojik ve sosyo-sürdürülebilirlik eksenlerinde değerlendirmeyi içermektedir. Örneklem seti olarak, Japonya'daki üretim yaklaşımları ile aynı dönemde Avrupa ve Kuzey Amerika'da geliştirilen alternatif çözümler karşılıklı olarak analiz edilmiştir. Bu sayede farklı coğrafyalarda küçük ev tipolojileri arasındaki etkileşimin tespiti için tercih edilebilirlik ilkeleri ile beraber kullanılabilecek parametreler bütünü oluşturulması amaçlanmaktadır. Yöntem olarak, çıkarım aşamasında karşılaştırmalı analiz ve veri tarama kısmında korelasyonel analiz teknikleri sentezlenmektedir. Ayrıca, çalışmanın strüktürü geliştirilen metrekare optimizasyonu hesaplama sistemi ve plan kurguları, modüler mobilya tercihleri, yenilikçi malzeme kullanımı ve sirkülasyon etkileri eksenindeki morfolojik çözümlemelerle desteklenmektedir. Tutum, tüm-esneklik kavramını yalnızca fiziksel uyum kabiliyeti üzerinden değil, değişen yaşam biçimlerine cevap üretebilen bir tasarım paradigması olarak ele almaktadır. Demografik düzlemde elde edilen bulgulara göre Japonya dışında Kyosho-Jutaku'nun örnek alındığı projelerin geliştirilme sebebi, mikro-yaşam birimlerinin kökeninde yer alması ve The Line gibi mega-projelerdeki ütöpik sistem kurgularına ölçeksel karşıtlık üzerinden eleştirel perspektif sunabilmesidir. Bu sayede geçmişte yerel koşullara çözüm sunan teknik, geleceğin küresel kent ideallerinde disiplinler arası referans noktası olarak yeniden okunmaktadır. Sonuç olarak çalışma, Kyosho-Jutaku yaklaşımının günümüz ve yakın gelecekteki yaşam modelleri için nasıl uyarlanabileceğine dair öngörüler geliştirmekte; tüm-esneklik kavramını dönüşümün çatı ilkesi olarak önermektedir. Bu doğrultuda, kısıtlı yaşam hacimlerinde uyarlanabilirlik ve kapsayıcılık kavramlarının üretilecek senaryolarda belirleyici olacağı vurgulanmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Tüm-Esneklik, Uyarlanabilirlik, Kyosho-Jutaku, Kısıtlı yaşam hacimleri, Gelecek mekânları

1 Marmara Üniversitesi, ORCID: 0000-0002-6958-5858

2 Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, ORCID: 0000-0003-3233-4788

THE TOTAL-FLEXIBILITY APPROACH IN THE CONTEXT OF ADAPTABILITY: ANALYTICAL READINGS FROM KYOSHO-JUTAKU TO FUTURE SPACES

Res. Asst. Emir Gökhan Sazlı¹ - Assoc. Prof. Hande Zeynep Kayan²

Abstract

Following World War II, the citizens of Japan experienced rapid urbanization and a resulting panic over narrow land availability conditions, thus creating radical transformations in typologies of housing culture. Economic pressures caused by population growth in hyper-metropolitan cities, such as Tokyo and Osaka, necessitated the development of interior planning strategies capable of delivering optimal living quality even on small plots of land. In this context, Kyosho-Jutaku technique emerged as a micro-housing typology that achieves high efficiency on small plots through modular systems, while simultaneously foregrounding the traditional construction principles of contemporary material technologies. Rooted from the Takayuka-shiki construction culture, the technique offers design approaches embedded in the geographical memory that are integrated with autonomous technologies, thereby enabling the past and the future to converge within the same structure. This historic sustainability further establishes the foundation for the Kyosho-Jutaku's impact and growing recognition on a global scale. The technique continues to strengthen its presence within global housing distribution, as it distinguishes itself by offering user-oriented solutions to limited resources. The study approaches the Kyosho-Jutaku technique from a total-flexibility perspective and examines adaptability potential for near-future housing production models. Research's foundation involves evaluating the technique across cultural, technological and socio-sustainability axes. As the sample set, production included in Japan were analyzed in parallel with alternative solutions developed during the same period in Europe and North America. In this way, the study aims to establish a set of parameters that can be employed alongside desirability principles to identify the interactions among small-scale housing typologies across different geographical contexts. Methodologically, the study synthesizes comparative analysis techniques in the inference phase with correlational analysis methods during data acquisition. Also, the structural organization of the research is supported by morphological examinations based on the developed square-meter optimization system, plan configurations, modular furniture preferences, innovative material applications and circulation related spatial impacts. This framework positions the concept of total-flexibility not just as a measure of physical adaptability, but as a design paradigm capable of generating responses to evolving living modes. Demographic findings indicate that projects inspired by Kyosho-Jutaku outside Japan from its foundational role in micro-living units and capacity to provide a critical perspective on utopian system constructs, exemplified in mega-projects such as The Line. Accordingly, a technique that once offered solutions to local conditions is now recognized as an interdisciplinary reference point within the global urban ideals of the future. The study's perspective formulates projections regarding how the Kyosho-Jutaku approach may be adapted to contemporary and near-future living models, proposing the concept of total-flexibility as the overarching principle of transformation. In this respect, it emphasizes that adaptability and inclusivity will serve as decisive factors in the development of scenarios for restricted living environments.

Keywords: *Total-Flexibility, Adaptability, Kyosho-Jutaku, Restricted living spaces, Future spaces*

1 Marmara University, ORCID: 0000-0002-6958-5858

2 Mimar Sinan Fine Art University, ORCID: 0000-0003-3233-4788

YAKIN GELECEKTE; SOKAK SANATI, EKOLOJİ ve SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK

Prof. Dr. İncilay Yurdakul¹

ÖZ

Sokak sanatının, çağdaş, toplumsal ve politik söyleminde yer alan; toplumsal değişim, eleştiri ve protest temalarını ortaya çıkarmaktır. Yalnızca görsel özelliğini değil aynı zamanda düşünsel derinliğini de anlatmaktadır. Sokak sanatı, güçlü mesajların ve direnişin dilidir. Sokak sanatının aynı zamanda geleneksel sanat kavramlarına meydan okuduğunu vurgulamaktır.

Araştırmaya yönelik kuramsal verilerin toplanması. Verilerin analizi. Nitel Araştırma yöntemleri: Gözlemler, görüşmeler yapmak. Betimsel yöntem (survey). Kaynakların taranması. Bulguların yorumlanması.

Sokak sanatına evrilen duvar sanatı; kadim zamanlardan , tanrısal güçlere adanan bir dünyadan, Mısır mistisizmden yola çıkıp Rönesans'ta akıl, bilim ve hümanizmanın yaratıcı birlikteliği ile büyük dönüşümün potasından beslenerek yirminci yüzyıla ulaşmıştır. Yirminci yüzyılda Meksika Bağımsızlık Savaşı ve Ulusal Devrimin büyük deneyimini de yaşayarak yirmi birinci yüz yılda ; dünyanın yaşadığı tüm gerçekliklerle yüzleşmiştir.

Araştırmanın konusu olan Sokak Sanatı ; Çevre ve Sürdürülebilirlik, İnsanlık ve Toplum İdealleri, Göç ve Mültecilik, Sosyal Adalet ve Eşitlik, bağlamında çeşitli projelerle sorunların çözümüne ve dünya genelinde sosyal değişime katkıda bulunmayı hedeflemektedir. Sokak Sanatı; insan ilişkileri, toplumsal konular ve insanlığın deneyimlerini yansıtan etkili bir ifade gücüne ulaşmıştır. İzleyiciyi çağın şoklarıyla uyarak düşünmeye yöneltir. Böylece toplumda değişim ve farkındalık yaratma hedefini taşır. Sokak Sanatçıları farklı sanat disiplinleri kullanarak galerilerde ve güncel sanatta da etkili olmuşlardır. Genellikle etkileyici mesajları renkli ve dikkat çekici tasarımlarla figüratif olduğu kadar soyut konulara da yer açarak duvarları canlı ve enerjik ortamlara dönüştürür. Bu uygulamaları; yağlı boya, akrilik, karışık teknik, dijital tasarım ve yapay zekaya kadar uzanan multidisipliner teknik ve teknolojileri kullanarak gerçekleştirmektedirler.

Sanatçılar esinlerini doğadan, toplumsal ve kültürel ortamlardan, sosyal sorunlardan alır. Sokak sanatçıları projelerle sanatın ve tasarımın gücünü kullanarak yaratıcılığı teşvik etmeye, toplumda özgüveni artırmaya, yüz yüze iletişim ve özgür ifade ortamları yaratmaya çalışır. Sokak sanatçıları, grupları, bir araya getirmeyi, iletişimi güçlendirmeyi, değerleri yaşatmayı, ve dayanışmayı hedefler. Amerikalı ve Avrupalı Sokak Sanatçıları arasında; endüstri tasarımcıları, grafik tasarımcılar, sanatçılar, sanat eğitimcileri, mimarlar, görsel iletişim sanatçıları bulunmaktadır. Latin Amerikalı sokak sanatçıları arasında ise; kendilerini tayfalar olarak adlandıran sokak çocukları, sokak çeteleri, ressamalar, tasarımcılar ve aktivistler daha çok yer almaktadır. Graffiti halkla birlikte bir eleştirel çevre yaratır. Graffiti; sosyal direnişin gücünü, barışı , özgürlük, mücadele temalarını vurgular. Gençlerin, muhalefetin temsilcileri olan aktivistlerin ve sosyal direniş alanlarının sesi olmuştur. Sokak sanatının sivil toplum örgütleri, devlet ve özel sektörden gelen temsilcilerin katkısı ile projelerin desteklenmesiyle sürdürülebilirliği de sağlanmaktadır. Üzerinde çalışılan projeler; çevre sorunları, biyolojik yapının korunması, ekolojik yaklaşımlar, kültürel miras, barışın sağlanması, sanat eğitimi, cinsiyet eşitliği, vb. konuları kapsamaktadır. Bu yaklaşımda bulunan graffiti ve sokak sanatçıları Banksy , Etam Cru and Tone, My-City, Svoon ,Alice Mizrachi, Samsia Hassami, Marcela Viana, JR Jean- Rene, Eduarda Kobra, ChemiS, Okuda San Miguel ve Türk sokak sanatçıları bildirinin içeriğini oluşturur.

Anahtar Kelimeler: Sokak sanatı, Graffiti, Ekoloji , Sürdürülebilirlik, Multidisipliner, Biyoçeşitlilik, Göç ve Mültecilik

1 Uşak Üniversitesi, ORCID: 0000-0002-2958-16

STREET ART, ECOLOGY AND SUSTAINABILITY IN THE NEAR FUTURE

Prof. İncilay Yurdakul¹

Abstract

To reveal themes of criticism, social, change and protest in the contemporary, social and political discourse of street art. It is about telling not only its visual but also its intellectual background. Street art is language of resistance and its powerful messages. To emphasize that street art challenges to traditional art concepts.

Collecting visual and theoretical data related to the research topic. Qualitative Research: Conducting observations, interviews, document analyses. Examining Street artist'web sites and evaluating their interviews. Conducting art and design analyses. Descriptive method, Scanning the source. Interpretation of the findings.

Evolving into street art, graffiti originated from ancient times, from a world dedicated to divine powers, from Egyptian mysticism, and reached the twentieth century by nourishing itself from the crucible of the great transformation with the creative union of the mind, science and humanism in Renaissance. Having lived through the great experience of the Mexican War of Independence and the National Revolution in the twentieth century, it has confronted all the realities experienced by the world in the twenty-first century.

Street art, the subject of the this study, aims to contribute to the solutions to the problems and social change worldwide through various projects within the context of the Environment and Sustainability, Humanity and Social Ideals, Migration and Refugee Status, and Social Justice and Equality. Street art has achieved an effective expression power that reflects human relationships, social issues and human experiences. It leads the viewer to thinking by stimulating them with the shocks of the age. Thus, it aims to create change and awareness in society. Street artists, employing diverse artistic disciplines, have made an impact in galleries and contemporary art. They generally apply impressive messages figuratively to walls using colorful and eye-catching designs, transforming the walls into vibrant and energetic environments. They employ multidisciplinary techniques and technologies, ranging from oil painting and acrylics to mixed media, digital design, and artificial intelligence.

Artists draw their inspiration from nature, social and cultural environments, and social issues. Street artists use the power of art and design to encourage creativity, boost social self-confidence, and create environments for face-to-face communication and free expression through their projects. Street artists aim to bring groups together, strengthen communication, uphold values, and foster solidarity. Graffiti takes from a critical environment and brings it together with the public, the masses; graffiti has become the voice of the people. Graffiti, in particular, depicts themes of freedom, peace, struggle, resistance and social resistance. Graffiti has also become the voice of young people and activists on issues such as wars, riots, social injustices, etc.

American and European street artists include industrial designers, graphic artists, artists, art educators, architects, and visual communication artists. Latin American street artists, on the other hand, are more likely to include street children who call themselves "gangs," street gangs, painters, designers, and activists. Street art's sustainability is ensured through the support of projects and contributions from civil society organizations, the government, and the private sector. The projects under consideration cover topics such as environmental issues, conservation of biological structure, ecological approaches, cultural heritage, peace building, art education, gender equality, and more. The graffiti and street artists who share this approach are Banksy, Etam Cru and Tone, My-City, Svoon, Alice Mizrachi, Samsia Hassami, Marcela Viana, JR (Jean-Rene), Eduarda Kobra, ChemiS, Okuda San Miguel, and Turkish street artists.

Keywords: *Street art, Graffiti, Ecology, Sustainability, Multidisciplinary, Biodiversity, Migration, Refugee*

1 Uşak University, ORCID: 0000-0002-2958-16

SÜRDÜRÜLEBİLİR SANAT KAPSAMINDA İLERİ DÖNÜŞÜM SANAT ATÖLYESİ: BİR OLMAK

Prof. Dr. Bilgehan Yılmaz¹ - Hafize Nur Güler²

Öz

Teknolojik gelişmelerin hız kazanması ile birlikte artan kentleşmeye bağlı olarak tüketim alışkanlıklarının günden güne artması, atık oluşumunu kaçınılmaz bir şekilde arttırmış ve çevresel bir sorun haline getirmiştir. Tüketim toplumunu oluşturan bireylerin değişen ihtiyaçları ve yaşam alanları arasında sürdürülebilir bir denge kurulması gerekmektedir. Bu bağlamda, olumsuz çevresel etkilerin azaltılması ve sürdürülebilir tüketim anlayışına dayanan 'ileri dönüşüm' yöntemi, atıkların estetik ve işlevsel bir biçimde yeniden değerlendirilerek tüketim alışkanlıklarına sürdürülebilir sanat perspektifinde yeni ve eleştirel bir bakış sunar. Sanat ve çevre arasındaki bu besleyici döngü yakın gelecekteki sanat pratiklerinin yöntemlerine dair ipuçları sunar ve sürdürülebilir sanat bağlamında özgün tekniklerin keşfedilmesine olanak tanır.

Araştırma, ileri dönüşüm felsefesiyle 'atıkların potansiyelinin keşiflerini' sürdürülebilir sanat çalışmaları kapsamında ele almaktadır. Bu yaratıcı dönüşüm süreci, çevresel fayda ile bireysel dönüşümün en iyi versiyonuna ulaşmasını hedefleyerek başlar. Çalışmanın amacı, atık olarak nitelendirilen malzemelere yeni anlamlar yükleyerek, 'gelecek ile bir olma döngüsü' kazandırmaktır. Kullanım ömrü tamamlanmış olan ürünlere, duyuların eşliğinde kazandırılan yeni anlamlar ve hikayeler ile geçmişin izlerini geleceğe taşımak amaçlanır.

Çalışma kapsamında sinestezik algı ile duyuların birlikteliğinde, atık malzemelerle 'Bir Olmak' ileri dönüşüm sanat atölyesi düzenlenmiştir ve atölye sonucunda üretilen eserler ileri dönüşüm sanat sergisi uygulaması ile örneklendirilmiştir. Üniversite öğrencilerinin katılımı ile çeşitli mekanlarda atık olduğu düşünülen karton, plastik, metal, kumaş gibi malzemelere atölye katılımcıları/sanatçılar tarafından özgün senaryolar üretilmiştir. Dönüşümün başlangıcı olan bu senaryolar ile atölye ortamında yeniden hayat bularak sanat eserine dönüşen ürünlerin üretim sürecine ait detayları çalışmada sunulmuştur.

Sürdürülebilir sanat kapsamında üretilen atölye ve sergi sonucunda 'atık' olarak nitelendirilen ürünlerin, özgün hikaye ve yöntemlerle yeniden hayata kazandırıldığı görülmüştür. Bu sayede katılımcılara, sinestezik algı ve duyular eşliğinde atıklara potansiyel dönüşüm yöntemleri geliştirme becerisi kazandırılmıştır. Sonuç olarak bu tip atölyelerin arttırılması ile toplumsal olarak doğa, sanat ve bireysel anlamda bilinçlenme ve atıkların ileri dönüşüm yöntemleri üzerine daha üretken olunacağı düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Sürdürülebilir Sanat, İleri Dönüşüm, Atık, Farkındalık, Duyular, Algı

1 Konya Technical Üniversitesi, ORCID: 0000-0003-4199-0648

2 Konya Technical Üniversitesi, ORCID: 0009-0001-3411-6429

UPCYCLING ART WORKSHOP WITHIN THE SCOPE OF SUSTAINABLE ART: BECOMING ONE

Prof. Bilgehan Yılmaz¹ - Hafize Nur Güler²

Abstract

The ever-increasing consumption habits, coupled with the acceleration of technological advancements and increasing urbanization, have inevitably increased waste generation and become an environmental problem. A sustainable balance must be established between the changing needs and living spaces of individuals who constitute a consumer society. In this context, the method of “upcycling,” based on the reduction of negative environmental impacts and the understanding of sustainable consumption, offers a new and critical perspective on consumption habits from a sustainable art perspective by repurposing waste in an aesthetic and functional way. This nourishing cycle between art and the environment offers clues about the methods of art practices in the near future and allows for the discovery of unique techniques within the context of sustainable art.

The research explores the “discovery of the potential of waste” within the context of sustainable art works, drawing on the philosophy of upcycling. This creative transformation process begins with the goal of achieving the best version of individual transformation through environmental benefit. The aim of the study is to imbue materials considered waste with new meanings, fostering a “cycle of unity with the future.” The aim is to carry traces of the past into the future by imbuing end-of-life products with new meanings and stories, accompanied by the senses.

As part of the study, an upcycling art workshop, “Becoming One,” was organized using waste materials, incorporating synesthetic perception and the senses. The resulting works were showcased in an upcycling art exhibition. With the participation of university students, workshop participants and artists created original scenarios using materials considered waste, such as cardboard, plastic, metal, and fabric, at various venues. These scenarios, which marked the beginning of the transformation, were revitalized in the workshop environment and transformed into works of art. Details of the production process are presented in the study.

As a result of the workshop and exhibition produced within the scope of sustainable art, it was observed that products considered “waste” were brought back to life through unique stories and methods. This enabled participants to develop potential recycling methods for waste, aided by synesthetic perception and senses. Ultimately, it is believed that increasing such workshops will foster greater social awareness of nature, art, and individual awareness, as well as greater productivity in waste recycling methods.

Keywords: Sustainable Art, Upcycling, Waste, Awareness, Sense, Perception

1 Konya Technical University, ORCID: 0000-0003-4199-0648

2 Konya Technical University, ORCID: 0009-0001-3411-6429

İMGELEM AKTARIMINDA BİLİŞSEL SÜREÇ İLE YAPAY ZEKANIN KULLANIMI: FOTOĞRAF SANATININ BUGÜNÜ VE YARINI

Nuran Çalık Güngör¹

Öz

Görsel sanatlar için sanatçı ve tasarımcının imgeleri yoluyla ürettiği imgelemleri çok önemlidir. Çünkü sanatçı veya tasarımcı hedef kitleyle bu imgelemler aracılığıyla iletişim kurabilmektedir. Bilişsel sürecin sonunda ortaya çıkan imgelem, somut olarak var olmayan görüntülerin zihinde temsil ve karakterize edilmesi veya dinamik simülasyon ve manipülasyon olarak tanımlanmaktadır. Geçmişten günümüze birçok sanatçı veya tasarımcı zihinlerinde birçok imgelem oluşturmuş ve bu imgelemleri görsel olarak aktarmaya çalışmışlardır. Sanatçı veya tasarımcının bu imgelemleri oluşturmasında ve bu imgelemleri görsel olarak aktarmasında eğitim, kültür, ortam, ilgi alanları, ihtiyaçlar, beklentiler, ekonomi, ruhsal durum ve teknoloji gibi birçok faktör etkili olabilmektedir. 1956 yılında ilk kez kurulan, günümüzde bilgisayar sistemleri ve bilgi teknolojileriyle birlikte birçok farklı alanda kullanıma dönüşmüş yapay zeka da bu faktörler arasında bulunmaktadır. Güçlü bir donanım ve işlev ile bilişsel sürece sahip, insan zekası tarafından bulunan ve geliştirilen yapay zekanın günümüzde bazen insanın imgelem sürecine katkı sağladığı bazen de insanın imgelem gücüne ihtiyaç duyduğu görülmektedir. Bildiri kapsamında görsel sanatlarda güçlü bir ifade aracı olan günümüz fotoğraf sanatı üzerinde bilişsel süreç, imgelem ve yapay zekanın kullanımı incelenmiştir. Bu incelemeler, yapay zekanın bazen fotoğraf sanatçısının imgelemlerini yaratıcı sınırlarını da zorlayarak başarılı bir şekilde yansıttığını göstermektedir. Öte yandan, yapay zeka şirketlerinin eksik veri veya yanlış bilgi aktarımı ise yapay zekanın fotoğraf sanatçısının imgelemlerini tam olarak yansıtmadığını ayrıca ortaya çıkarmaktadır. Fotoğraf sanatçıları, yapay zekanın bu eksiklik ve yanlışlıklarını da fırsata çevirerek yeni imgelemlerle sanatını icra etmeye devam edebilmektedir. Bu çalışmada, öncelikle günümüzde yapay zeka destekli fotoğraf sanatından örnekler, sanatçının imgelem aktarımında etkili olan unsurlar üzerinden araştırılacak sonrasında geleceğe yönelik fotoğraf sanatçılarının imgelemelerinde yapay zekanın etkinliğine yönelik öngörüler sunulacaktır.

Anahtar Kelimeler: Fotoğraf Sanatı, Bilişsel Süreç, Yapay Zeka, İmgelem

1 Doğuş Üniversitesi, ORCID: 000-0003-1366-4394

THE USE OF COGNITIVE PROCESS AND ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN IMAGERY TRANSFER: THE PRESENT AND FUTURE OF PHOTOGRAPHY ART

Nuran Çalık Güngör¹

Abstract

In visual arts, the imagery produced by the artist or designer through their images is of great importance. This is because the artist or designer communicates with the target audience through these imageries. The imagery that emerges at the end of the cognitive process is defined as the mental representation and characterization of images that do not exist in tangible form, or as their dynamic simulation and manipulation. From past to present, numerous artists and designers have created various mental images and endeavored to translate these imaginations into visual form. A wide range of factors—such as education, culture, environment, personal interests, needs, expectations, economic conditions, psychological state, and technology—can influence both the creation of these mental images and their visual articulation by the artist or designer. Artificial intelligence, first established in 1956 and now used in many different fields thanks to computer systems and information technologies, is among these factors. Artificial intelligence, possessing powerful hardware and functional cognitive processes and developed by human intelligence, is sometimes seen to contribute to human imagination and sometimes to require human imagination. This paper examines the use of cognitive processes, imagination, and artificial intelligence in contemporary photography, a powerful medium of expression in the visual arts. These studies demonstrate that artificial intelligence can sometimes successfully reflect photographers' imaginations, pushing their creative boundaries. On the other hand, the incomplete data or misinformation conveyed by artificial intelligence companies further reveals that artificial intelligence cannot fully reflect the photographers' imaginations. Photographers can leverage these shortcomings and inaccuracies in artificial intelligence to continue practicing their art with new imagery. This study will first examine examples of current artificial intelligence -assisted photography, focusing on the factors that influence the artist's imagery, and then offer predictions regarding the effectiveness of artificial intelligence in the imagery of photographers in the future.

Keywords: *Photography Art, Cognitive Process, Artificial Intelligence, Imagery*

1 Doğuş University, ORCID: 000-0003-1366-4394

NEGENTROPİ VE DİJİTAL SANAT: EVRENSEL RİTMİN ALGORİTMİK YORUMLARI ÜZERİNE İNCELEME

Dr. Çağla Saydağ Karter¹

Öz

Makale, negentropi kavramını çağdaş dijital sanat pratikleri ve yapay zekâ destekli üretimler bağlamında incelemektedir. Entropi, düzensizlik artışı ve çözümü ifade ederken; negentropi, yeniden düzen kurma, bütünsellik yaratma ve bilginin korunma potansiyelini ortaya koymaktadır. Sanat, tarih boyunca kaostan içinden yeni anlam ve yapı üretme kapasitesiyle bu kavramların görsel karşılığını sunmuştur. Dijitalleşme çağında ise bu süreç, algoritmalar, yapay zekâ, generatif yazılımlar ve NFT tabanlı üretimlerle yeni bir boyut kazanmıştır. Fraktal tabanlı algoritmalar, döngüsel simülasyonlar, dijital mandalalar ve metaverse ortamlarında gerçekleştirilen deneyimler, evrensel ritmin kaotik ve düzenli yanını eşzamanlı biçimde görünür kılmaktadır. Araştırma, dijital sanatın yalnızca fiziksel dünyanın temsillerini üretmekle kalmayarak bilimsel yasaları, evrensel ilkeleri ve kültürel belleği yeniden kurgulayan negentropik bir alan sunduğunu savunmaktadır. Dora Maurer'in sistematik permütasyonları ve Vera Molnár'ın rastlantısallık ile hesaplama arasında kurduğu deneyleri üzerinden, entropi ve negentropi kavramlarının görsel temsilleri tartışılırken, Refik Anadol'un Machine Hallucinations yapıtı, yapay zekâ aracılığıyla kaotik veri yığınlarını bütüncül bir estetik deneyime dönüştürmesiyle güncel bir örnek sunmaktadır. Bununla birlikte Ali Ar-tun, bu tür algoritmik üretimlerin sanatın özerkliği bağlamında tartışmalı olduğunu ve gösteri estetiğine hizmet ettiğini ileri sürmektedir. Fırat Arapoğlu'nun metaverse'in blockchain altyapısı ve avatar merkezli mekânsallıklara dair değerlendirmesi, Erwin Schrödinger'in biyolojik yaşamı negentropi kavramıyla açıklaması, Lev Manovich'in yazılım temelli sanat vurgusu, Berkay Yıldız'ın kültürel bellek tartışmaları, Philip Galanter'in generatif sanatın algoritmik doğasına dair görüşleri, Edward Shanken'in sanat-teknoloji ilişkisine yönelik tarihsel analizi ve Sibel Avcı Tuğal'ın disiplinlerarası estetik değerlendirmeleri araştırmanın kuramsal temelini desteklemektedir.

Çağla Saydağ Karter'in Eon: Kozmik Belleğin İzleri serisi, çoklu panel düzenlemeleri, fraktal katmanlaşmaları ve döngüsel biçim tekrarlarıyla, parçalanma ve yeniden yapılanma imgelerini nesnel ve dijital manipülasyonlarla bütüncül bir ritim içinde buluşturarak, kaos ve düzen arasındaki dinamik ilişkiyi görünür kılmaktadır. Araştırma, dijital sanatın negentropik bir estetik alan yaratarak evrenin ritmini yeniden yorumlama gücünü tartışmakta; bu yönüyle dijital sergileme pratiklerinin felsefi ve estetik temellerine katkı sunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Negentropi, dijital sanat pratikleri, algoritmik estetik, yapay zekâ destekli sanat, fraktal yapı

1 Yeditepe Üniversitesi, ORCID: 0009-0008-8282-018X

NEGENTROPY AND DIGITAL ART: AN ANALYSIS OF ALGORITHMIC INTERPRETATIONS OF UNIVERSAL RHYTHM

Dr. Çağla Saydağ Karter¹

Abstract

This article examines the concept of negentropy within the context of contemporary digital art practices and AI-assisted productions. While entropy signifies the inevitability of disorder and disintegration, negentropy highlights the potential for re-establishing order, creating wholeness, and preserving information. Throughout history, art has embodied this process by producing meaning and structure out of chaos. In the digital era, this dynamic has gained new dimensions through algorithms, artificial intelligence, generative software, and NFT-based practices. Fractal algorithms, cyclical simulations, digital mandalas, and metaverse experiences simultaneously reveal both the chaotic and ordered aspects of universal rhythm. The study argues that digital art not only generates representations of the physical world but also reconfigures scientific principles, universal laws, and cultural memory, thus constituting a negentropic field. Through the systematic permutations of Dora Maurer and the algorithmic experiments of Vera Molnár between chance and calculation, the visual counterparts of entropy and negentropy are discussed. Refik Anadol's Machine Hallucinations is highlighted as a current example, transforming chaotic datasets into an immersive aesthetic experience through artificial intelligence. At the same time, Ali Artun contends that such algorithmic productions are controversial in terms of artistic autonomy and serve the logic of spectacle. Theoretical foundations are further supported by Fırat Arapoğlu's views on metaverse infrastructures, Erwin Schrödinger's interpretation of biological life through negentropy, Lev Manovich's emphasis on software-based art, Berkay Yıldız's reflections on cultural memory, Philip Galanter's framing of generative art as the intersection of complexity and perception, Edward Shanken's historical analysis of art-technology relations, and Sibel Avcı Tuğal's interdisciplinary aesthetic evaluations.

Çağla Saydağ Karter's Eon: Traces of Cosmic Memory series unites images of fragmentation and reconstruction through both material and digital manipulations, rendering visible the dynamic relation between chaos and order. The article argues that digital art, by creating a negentropic aesthetic field, possesses the power to reinterpret the rhythm of the universe, thereby contributing to the philosophical and aesthetic foundations of digital exhibition practices.

Keywords: *Negentropy, digital art practices, algorithmic aesthetics, AI-assisted art, fractal structures*

1 Yeditepe University, ORCID: 0009-0008-8282-018X

İZLENİYORUM ÖYLEYSE VARIM: AI INFLUENCERLAR VE DİJİTAL ÖZNENİN DÖNÜŞÜMÜ

Arş. Gör. Zeynep Sarı¹

Öz

Dijital kültürün yakın geleceğinde, gerçek ve sanal arasındaki sınırlar yapay zekâ destekli temsil biçimleri aracılığıyla hızla yeniden şekillenmektedir. AI influencerlar (sosyal medya etkileyicileri), insan benliğini taklit eden ancak biyolojik bir varlığa sahip olmayan dijital aktörler olarak, sosyal medyada yeni bir görünürlük, kimlik ve performans türü üretmektedir. Instagram’da gündelik hayat pratiklerini kurgusal bir süreklilikle sahneleyen bu dijital figürler, yalnızca estetik bir tasarım ürünü olmaktan çıkarak algoritmik bir özneleşme biçimi haline gelmektedir. Böylece hem izlenme hem de var olma kavrayışları, insan-merkezli temsil modellerinin ötesine geçen yeni bir dijital öznellik biçimiyle dönüşmektedir.

Bu çalışma, AI influencerları Erving Goffman’ın dramaturjik yaklaşımı çerçevesinde ele alarak, bu dijital aktörlerin ön sahne–arka sahne performanslarını, temsil stratejilerini ve takipçi yorumlarıyla kurdukları etkileşimleri incelemektedir. Araştırmada nitel içerik analizi yöntemi uygulanacak olup, örneklem olarak Instagram’da aktif dört AI influencer hesabı seçilmiştir: @fit_aitana, @lilmiquela, @ai.serenay ve @virtualalain. Bu hesapların gönderileri, hikâye kurguları, takipçi diyalogu ve görsel-estetik sunumları üzerinden dijital benlik performansları çözümlenecektir. Bu yaklaşım, AI influencerların nasıl insanmış gibi görünen bir sahneleme pratiği yarattığını somut biçimde ortaya koymayı amaçlar.

Kuramsal çerçeve, Guy Debord’un Gösteri Toplumu ve Jean Baudrillard’ın Simülakrlar ve Simülasyon yaklaşımlarıyla genişletilmiştir. AI influencerların hem bir simülakr olarak gerçekliği yeniden üretmesi hem de gösteri toplumunun hızlandırılmış algoritmik versiyonuna katkı sunması, araştırmanın temel tartışma eksenini oluşturmaktadır. Bununla birlikte çalışma, AI influencerların toplumsal ve etik etkilerine —örneğin kimlik algısı, görünürlük baskısı, manipülasyon potansiyeli ve takipçilerde yarattığı gerçeklik yanılsaması— dikkat çekerek dijital kültürün geleceğine dair eleştirel bir perspektif sunar.

Araştırma, insan olmayan aktörlerin dijital kültürde nasıl toplumsal roller edindiğini, estetik üretim pratikleri üzerinden nasıl bir temsil düzeni kurduğunu ve sanat–tasarım alanlarında ortaya çıkan yeni dijital estetik biçimlerine nasıl katkı sağladığını tartışmayı hedeflemektedir. Böylece AI influencerlar, yalnızca teknolojik bir yenilik olarak değil; yakın geleceğin kültürel, görsel ve sosyal yapısını dönüştüren bir performatif özne olarak ele alınmaktadır.

Anahtar Kelimeler: AI Influencer, Dijital-Performatif Özne, Gösteri Toplumu, Instagram, Nitel İçerik Analizi

1 Yeditepe Üniversitesi, ORCID: 0000-0002-7987-5787

I AM VIEWED, THEREFORE I AM: AI INFLUENCERS AND THE TRANSFORMATION OF THE DIGITAL SELF

Res. Asst. Zeynep Sari¹

Abstract

In the near future of digital culture, the boundaries between the real and the virtual are rapidly being reshaped through AI-driven modes of representation. As digital actors that imitate human subjectivity without possessing a biological existence, AI influencers produce new forms of visibility, identity, and performance on social media. These digital figures, which stage everyday life practices on Instagram through a fictionalized continuity, move beyond being merely aesthetic design products and become algorithmic forms of subjectification. Consequently, both the notions of being seen and of existing are transformed into a new mode of digital subjectivity that extends beyond human-centered models of representation.

This study examines the phenomenon of AI influencers through Erving Goffman's dramaturgical approach, analyzing these digital actors' frontstage-backstage performances, representational strategies, and their interactions with follower comments. The research employs qualitative content analysis and focuses on four active AI influencer accounts on Instagram: @fit_aitana, @lilmiquela, @ai.serenay, and @virtualalin. The analysis explores digital self-performances through posts, narrative structures in stories, follower dialogue, and visual-aesthetic presentation. This approach aims to reveal how AI influencers construct a performance practice that appears "as if human."

The theoretical framework is expanded through Guy Debord's Society of the Spectacle and Jean Baudrillard's Simulacra and Simulation. The ways in which AI influencers both reproduce reality as simulacra and contribute to an accelerated, algorithmic version of the spectacle constitute the main axis of discussion. Additionally, the study draws attention to the social and ethical implications of AI influencers—such as identity perception, visibility pressure, manipulation potential, and the illusion of reality created in followers—offering a critical perspective on the future of digital culture.

The research aims to discuss how non-human actors acquire social roles within digital culture, how they construct systems of representation through aesthetic production practices, and how they contribute to emerging forms of digital aesthetics in art and design. Thus, AI influencers are approached not merely as technological innovations but as performative subjects that transform the cultural, visual, and social structures of the near future.

Keywords: *AI Influencer, Digital-Performative Self, Society of the Spectacle, Instagram, Qualitative Content Analysis*

1 Yeditepe University, ORCID: 0000-0002-7987-5787

MİRASI YENİDEN DÜŞÜNMEK: OBRUK HAN'IN YENİDEN İŞLEVLENDİRİLMESİNDE OTEL-MÜZE TİPOLOJİSİ

Hatice Şule Özer¹

Öz

Tarihî yapıların yeniden işlevlendirilmesi, hem fiziksel korumanın bir aracı hem de mekânın belleğini çağdaş bir deneyim alanına dönüştürme yöntemidir. Bu çalışma, tarihsel unsurları çağdaş pratiklerle bütünleştiren melez bir tipoloji olarak otel-müze kavramını, Türkiye'nin Konya kentinde yer alan bir kervansaray olan Obruk Han'ın yeniden işlevlendirilmesi üzerinden incelemektedir. Restorasyon sonrasında hem konaklama hem de sergileme işlevlerini üstlenen yapı, 2024 yılında misafirlerini kabul etmeye başlamış ve "misafirperverlik" kavramını tarihsel bağlamından çağdaş bir deneyim alanına taşımıştır. Bu süreç, ziyaretçilere tarihî mekânın hem fiziksel hem de kültürel katmanlarıyla doğrudan etkileşim olanağı sunmaktadır.

Analiz, yapının mekânsal ve deneyimsel niteliklerinin yanı sıra dönüşüm sürecini de kapsamaktadır; yenilenmiş kimliğini biçimlendiren mimari, malzeme temelli ve kavramsal kararların izini sürmektedir. Alan gözlemleri, mekânsal analiz ve görsel dokümantasyona dayanan ikincil kaynakların incelenmesi yoluyla, çalışma yeniden işlevlendirme sürecinin koruma ilkeleri, çağdaş mekânsal pratikler ve ziyaretçi deneyimleri arasında nasıl bir denge kurduğunu ortaya koymaktadır. Araştırma, otel-müze birleşiminin mekânı aynı anda hem yaşanan hem de gözlemlenen bir olgu haline getiren ara bir form yarattığını öne sürmektedir. Bu hibrit kurgu, ziyaretçiyi yalnızca otelde konaklayan bir figür olmaktan çıkarak geçmişle etkileşime giren bir özneye dönüştürür; böylece Obruk Han'ı deneyimlenen bir nesne haline getirir. Kervansarayın özgün taş dokusu, avlulu plan kurgusu ve tarihsel katmanları, bu dönüşüm sürecinde hem somut hem de kavramsal taşıyıcı unsurlar olarak yeniden yorumlanmıştır.

Sonuç olarak, otel-müze tipolojisi koruma, temsil ve deneyim arasındaki sınırları yeniden tanımlayarak tarihî mekânların çağdaş bağlamda var olma biçimleri üzerine bir tartışma zemini yaratmaktadır. Çalışma, yeniden işlevlendirmenin mimari bir müdahalenin ötesine geçerek, kültürel sürekliliği özgün ve çok katmanlı bir yapı aracılığıyla yeniden kuran bir anlatı biçimi olduğunu ileri sürmektedir.

Anahtar Kelimeler: Yeniden İşlevlendirme, Otel-Müze, Miras, Kervansaray, Mekânsal Deneyim, Kültürel Süreklilik, Koruma, Temsil

1 Yalova Üniversitesi, ORCID: 0000-0003-0333-4551

REIMAGINING HERITAGE: THE HOTEL–MUSEUM TYPOLOGY IN THE ADAPTIVE REUSE OF OBRUK HAN

Hatice Şule Özer¹

Abstract

The adaptation of historical structures serves as both a means of physical preservation and a method to convert the memories of space into a contemporary experience. This research examines the hotel–museum as a hybrid typology that integrates historical elements with contemporary practices, utilising the repurposing of Obruk Han, a caravanserai in Konya, Türkiye, as a case study. Following restoration, the building, which serves both accommodation and exhibition functions, began welcoming guests in 2024, bringing the concept of hospitality from a historical context into a contemporary experience. This process allows visitors to engage directly with both the physical and cultural layers of the historic site.

The analysis encompasses not only the spatial and experiential qualities of the building but also its transformation process; tracing the architectural, material, and conceptual decisions that shaped its renewed identity. Through site observations, spatial analysis, and the review of secondary visual documentation, the study explores how the adaptive reuse process negotiates between conservation principles, contemporary spatial practices, and visitor experiences. The research indicates that the hotel–museum combination creates an intermediate form in which space is simultaneously a lived and observed phenomenon. This hybrid construct transforms the visitor into not merely a hotel guest but also a subject engaging with the past, thus positioning Obruk Han as the object being experienced. The original stone texture, courtyard layout, and historical layers of the caravanserai have been reinterpreted as both tangible and conceptual instruments of this transformation.

In conclusion, the hotel–museum typology redefines the boundaries between preservation, representation, and experience, providing a platform to discuss how historical spaces may exist within a contemporary context. The study contends that adaptive reuse transcends architectural intervention, functioning as a narrative that restores cultural continuity through its distinct and multi-layered structure.

Keywords: *Adaptive Reuse, Hotel–Museum, Heritage, Caravanserai, Spatial Experience, Cultural Continuity, Preservation, Representation*

1 Yalova University, ORCID: 0000-0003-0333-4551

TEKNİĞİN OLANAKLARIYLA YENİDEN ÜRETİM ÇAĞINDA SANAT VE TASARIM ÜZERİNE DÜŞÜNCELER

Doç. Dr. Abidin Müslüm Baysal¹

Öz

Walter Benjamin'in 1935 yılında, Theodor W. Adorno'nun ise 1938 yılında yayınlamış oldukları çağdaş sanatta yeniden üretimi ele alan makaleleri, resim sanatı eğitimi tarihinde, öğrenme ve beraberinde ustalaşma amaçlı kullanılmış olan röprodüksiyon uygulamalarının sınırlarını aşan bir önermede bulunmuştur. Buna göre makalelerin yazılmış olduğu zamanın teknolojisine uygun çoğaltma teknikleri kullanılarak, sanatın toplumsallaşmasının sağlanması ve orijinal yapıtların varoluşlarında gizledikleri estetik enerjinin toplumun burjuvalar gibi sadece bir kesimine değil tamamına yayılabilmesi için yeniden üretimin geliştirilmesi gerektiğine dair önermeler içermektedir. Tabi böyle bir yeniden üretim çabasının orijinal eserin değerini azaltabileceği gibi yeniden üretilmiş olan kopyaların, estetik heyecan ve duyuştan öte dekoratif bir amaca hizmet edebileceği ve sanatı sıradanlaştırılabileceği gibi kaygılar da dile getirilmiştir. Hele ki günümüz dijital baskı teknolojilerinin bu derece geliştiği bir çağda, bu kaygıları konusunda hiç de haksız değillerdir. Bu kaygıların giderilebilmesi için yeniden üretim konseptinde, yeniden üretilcek olan büyük sanatçıların kült eserlerinin yeni bir kavramsal bağlama ve yeni bir hakikatın parçası olacak imge ve plastik görselleştirme süreçlerinden geçirilmesine ihtiyaç vardır. Bu bağlamda bir şeyi kopya etmenin, Platon'un ifadesiyle taklit etmekten öte bir şey olmayacağının bilinciyle; büyük ustaların ölümsüz eserlerini yeni bir gerçeklikte, yeni bir sorgulama, düşünüş ve estetik haz alabilmenin nesneleri haline dönüştürebilmenin, dijital baskı teknolojisinin sağlamış olduğu imkanlar ile birlikte düşünülebilmesi, zamanın ruhuna uygun düşecektir yaklaşımında bulunmak, yapıtta anlam sorununa güncel açıdan bakmamızı sağlayacaktır. Bu bildirinin amacı; sanatsal yaratıcılıkta imgeyi tasarlama ve gösterme biçimlerimiz, çağdan, çağa farklılıklar gösteriyor olsa bile özünde bir refleksiyonu barındırdığı ve bu refleksiyonun kodlarının çözülmesinin yaratma edimlerimize yeni perspektifler sağlayabileceği üzerine eğilinilmesinin, sanatçıları dijital çağın avangardları yapıp yapamayacağı üzerine düşündürmektir. Konu: Literatür taraması bağlamında nitel araştırma yöntemi kullanılarak, kendi tarihselliği perspektifin de üretilen kavramlar ve yapılan işler bütünselliğinde ele alınmıştır.

Anahtar Kelimeler: Yeniden Üretim, Teknik, Sanat, Tasarım

1 Şırnak Üniversitesi, ORCID: 0000-0003-3082-6674

THOUGHTS ON ART AND DESIGN IN THE AGE OF REPRODUCTION WITH TECHNICAL POSSIBILITIES

Assoc Prof. Abidin Müslüm Baysal¹

Abstract

Walter Benjamin's 1935 and Theodor W. Adorno's 1938 articles on reproduction in contemporary art, published in both 1935 and 1938 respectively, proposed a proposition that transcended the limitations of reproduction practices used for learning and mastery in the history of art education. These propositions suggested that reproduction should be developed to ensure the socialization of art by utilizing replication techniques appropriate to the technology of the time in which the articles were written, and to ensure that the aesthetic energy inherent in original works could be disseminated to all of society, not just to a segment of society like the bourgeoisie. Of course, concerns were also raised that such reproduction efforts could diminish the value of the original work, and that reproduced copies could serve a decorative purpose rather than aesthetic excitement and emotion, trivializing art. Especially in an age where digital printing technologies have advanced to this degree, they were not without justification for these concerns. To address these concerns, the concept of reproduction requires that the cult works of great artists be subjected to a new conceptual context and processes of imagery and plastic visualization that will become part of a new reality. In this context, recognizing that copying something is nothing more than imitating, as Plato put it, transforming the immortal works of great masters into objects of new inquiry, reflection, and aesthetic pleasure in a new reality, coupled with the possibilities afforded by digital printing technology, will be in line with the zeitgeist. This approach will allow us to examine the question of meaning in work from a contemporary perspective. The purpose of this paper is to prompt us to consider whether the ways we conceive and display images in artistic creativity, while they may differ from era to era, inherently embody a reflection, and that deciphering the codes of this reflection can provide new perspectives on our creative acts. This consideration will make artists the avant-garde of the digital age. Subject: Using qualitative research method in the context of literature review, the concepts produced and the works done were discussed in their holistic form within the perspective of their own historicity.

Keywords: *Reproduction, Technique, Art, Design*

1 Şırnak University, ORCID: 0000-0003-3082-6674

YAPAY ZEKA ÇAĞINDA REKLAMCILIĞA TEORİK BİR BAKIŞ

Dr. Gözde Umur¹

Öz

İletişim bilimleri ve pazarlama stratejilerinin kesiştiği noktada yer alan reklamcılık, tarihsel olarak teknolojik gelişmelere en hızlı adapte olan kitle iletişim alanlarından biridir. Matbaanın yaygınlaşmasından radyo ve televizyonun icadına, oradan da internetin hayatımıza girmesiyle başlayan dijitalleşme sürecine kadar, reklamcılık her daim yeni mecraları ve formatları benimsemiş, dönüştürmüş ve onlarla birlikte evrilmiştir.

Günümüzde ise, dijitalleşmenin sağladığı ivme ile birlikte, yapay zeka (YZ) teknolojileri bu dönüşümün merkezine oturarak, sektörde köklü bir paradigma kayması yaratmaktadır. Geleneksel reklamcılık anlayışında geniş kitlelere aynı mesajı iletmek esasken, günümüzde yapay zeka algoritmaları sayesinde her bir tüketici için bireyselleştirilmiş reklam deneyimleri yaratmak mümkün hale gelmiştir. Özellikle reklamcılık pratiği, kişiselleştirilmiş içerik üretimi, veri analitiği ve otomasyon gibi alanlarda yapay zeka uygulamalarıyla ciddi bir şekillenme, yenilenme görülmektedir. Bu büyük veriler, tüketicilerin alışkanlıklarını, davranışlarını ve hatta duygusal durumlarını analiz ederek, onlara en uygun ürünü, en doğru zamanda ve en etkili kanal üzerinden sunabilmektedir. Bu bilgiler ışığında, yapay zekanın reklamcılık pratiğine en belirgin etkisinin, teknolojik anlamda köklü bir dönüşüm anlayışı ve sanal farkındalık dönüşümü yarattığını söyleyebiliriz.

Bu makale, yapay zekanın reklamcılık pratiklerini nasıl dönüştürdüğünü, bu dönüşümün kitle iletişim kuramları ve medya teorileri ışığında anlamını, ortaya çıkardığı fırsatları ve etik ikilemleri çok katmanlı bir şekilde analiz etmeyi hedeflemektedir. Bu dönüşümün reklam yaratımında doğurduğu etik problemler, mahremiyet ihlalleri gibi konular da ele alınmaktadır. Bu kapsamda makale, hem yapay zekanın reklamcılık üzerindeki bu dönüşümünün haritasını çıkarmayı, hem de iletişim araştırmaları literatürüne, dijital çağın bu en dinamik alanlarından birine dair teorik bir katkı sunmayı amaçlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Reklamcılık, Yapay Zeka, Dijital Dönüşüm, Tüketici Davranışı, Kitle İletişim Kuramları, Medya Teorileri, Etik, Pazarlama Stratejileri.

1 Yeditepe Üniversitesi, ORCID : 0009-0001-7363-2696

A THEORETICAL PERSPECTIVE ON ADVERTISING IN THE AGE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Dr. Gözde Umur¹

Abstract

Advertising, which lies at the intersection of communication sciences and marketing strategies, is historically one of the mass communication fields that adapts most quickly to technological developments. From the spread of the printing press to the invention of radio and television, and then to the digitalization process that began with the advent of the internet in our lives, advertising has always embraced, transformed, and evolved with new media and formats. Today, with the momentum provided by digitalization, artificial intelligence (AI) technologies are at the center of this transformation, creating a fundamental paradigm shift in the industry. Whereas traditional advertising focused on delivering the same message to large audiences, AI algorithms now make it possible to create personalized advertising experiences for each consumer. Advertising practices, in particular, are undergoing significant reshaping and renewal through AI applications in areas such as personalized content production, data analytics, and automation. This big data can analyze consumers' habits, behaviors, and even emotional states, enabling the most suitable product to be offered at the right time and through the most effective channel. Accordingly, we can say that the most significant impact of artificial intelligence on advertising practice is that it has created a fundamental transformation in technological terms and a shift in virtual awareness.

This article aims to analyze, in a multi-layered manner, how artificial intelligence is transforming advertising practices, the meaning of this transformation in luminaries of mass communication and media theories, the opportunities it presents, and the ethical dilemmas it raises. It also discusses the ethical problems this transformation has created in advertising production, such as privacy violations. Within this scope, the article aims to map out this transformation of advertising by artificial intelligence and to contribute theoretically to the communication research literature on one of the most dynamic areas of the digital age.

Keywords: *Advertising, Artificial Intelligence, Digital Transformation, Consumer Behavior, Mass Communication Theories, Media Theories, Ethics, Marketing Strategies.*

¹ Yeditepe University, ORCID : 0009-0001-7363-2696

KANDIRA YÖRESİ NAKIŞLARININ YAPAY ZEKA DESTEĞİ İLE YENİDEN YORUMLANMASI VE ENDÜSTRİYE UYARLANMASI

Gizem Demirel¹ - Serdar Akyüz² - Sinem Budun Gülas³ - Ayçin Asma⁴

Öz

Anadolu coğrafyası, her bölgesinde kendine özgü özellikler taşıyan dokuma bezleri ve el sanatlarıyla kültürel çeşitliliği yansıtmaktadır. Bu kültürel değerler tarih boyunca yalnızca gündelik yaşamın bir parçası olmakla kalmamış, aynı zamanda toplumsal benliğin oluşumunda da önemli bir rol üstlenmiştir. Geleneksel dokumalar ve el sanatları Anadolu kültürünün ayrılmaz bileşenleri arasında yer almaktadır. Bugün birçok yörede bu geleneklerin izleri sürülmemekte, ancak yaşam biçimleri nedeniyle etki yoğunluğunu koruyamamaktadır. Modernleşme sanayileşme ve değişen tüketim alışkanlıkları nedeniyle söz konusu mirasın görünürlüğü giderek azalmış, korunması ve gelecek kuşaklara aktarılması kritik bir mesele haline gelmiştir. Bu nedenle çeşitli kurumlarca koruma çalışmaları yürütülmektedir.

Bu bildiri Anadolu'nun köklü dokuma mirası temsilcilerinden biri olan Kandıra bezini ve üzerinde uygulanan işlemleri ele almaktadır. Araştırmada öncelikle Kandıra bezinin geleneksel üretim özellikleri incelenmiş, özgün yapısı korunarak günümüz endüstri ve teknoloji imkânlarıyla yeniden tasarlanmış, ardından endüstriyel üretim koşullarında uygulanmıştır. Çalışmanın ikinci aşamasında ise Kandıra bezine özgü nakış motifleri incelenmiş ve değerlendirilmiş, dijital ortamda yapay zeka destekli tasarım araçlarıyla yeniden yorumlanmıştır. Sonrasında ise endüstriyel olarak üretilen Kandıra bezi örneği üzerinde dijital baskı tekniği ile çalışılmıştır. Motiflerin dijital ortamda yeniden düzenlenmesi sürecinde, özgün estetik değerlerin korunmasına özen gösterilmiş, ancak bu değerler çağdaş baskı tekniklerinin sunduğu imkanlarla yeniden yorumlanarak modernize edilmiş ve böylece geleneksel etkisini yitirmeden günümüz tasarım anlayışına uyumlu yeni kullanım biçimleri geliştirilmiştir.

Araştırmanın temel amacı el emeğine dayalı üretim pratiğini tümüyle sürdürmekten çok, Kandıra bezinin kültürel değerlerini yaşatmak ve endüstriyel yöntemler aracılığıyla daha geniş kitlelere ulaştırmaktır. Bu yaklaşım Anadolu'nun zengin dokuma geleneğini hatırlatırken aynı zamanda teknolojik gelişmelerle birlikte kültürel mirasın günümüz tasarım anlayışı içinde yeniden görünür kılınmasına katkı sunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Kandıra Bezi, Nakış, Dokuma, Yapay Zekâ, Dijital Baskı

1 Akın Tekstil Tasarım Merkezi, 0000-0001-7615-1196

2 Yeni Güzel Sanatlar Akademisi, 0000-0001-7615-1196

3 İstanbul Aydın Üniversitesi, 0000-0002-5557-359X

4 Akın Tekstil Tasarım Merkezi, 0000-0002-1601-9561

REINTERPRETATION AND INDUSTRIAL ADAPTATION OF KANDIRA REGION EMBROIDERIES WITH ARTIFICIAL INTELLIGENCE SUPPORT

Gizem Demirel¹ - Serdar Akyüz² - Sinem Budun Gülas³ - Ayçin Asma⁴

Abstract

The geography of Anatolia reflects cultural diversity through its woven fabrics and handicrafts, each region possessing its own unique characteristics. These cultural values have not only been part of daily life throughout history, but have also played an important role in the formation of social identity. However, due to modernization, industrialization, and changing consumption habits, the visibility of this heritage has gradually diminished, and its preservation and transmission to future generations has become a critical issue. Traditional textiles and handicrafts are integral components of Anatolian culture. Today, traces of these traditions can be found in many regions, but they have been unable to maintain their intensity of influence due to changes in lifestyles. For this reason, various institutions are carrying out conservation efforts.

This paper examines Kandira cloth, one of the representatives of Anatolia's deep-rooted weaving heritage, and the processes applied to it. The research first examined the traditional production characteristics of Kandira cloth, redesigned it using modern industrial and technological capabilities while preserving its unique structure, and then applied it under industrial production conditions. In the second phase of the study, the embroidery motifs specific to Kandira cloth were examined and evaluated, then reinterpreted using AI-supported design tools in a digital environment. Subsequently, digital printing techniques were applied to industrially produced samples of Kandira cloth. During the process of digitally re-arranging the motifs, care was taken to preserve their original aesthetic values. However, these values were reinterpreted and modernized using contemporary printing techniques, thereby developing new forms of use compatible with today's design concepts without losing their traditional impact.

The main objective of the research is not so much to continue the practice of production based entirely on manual labor, but rather to preserve the cultural values of Kandira cloth and reach wider audiences through industrial methods. This approach recalls Anatolia's rich weaving tradition while also contributing to the re-emergence of cultural heritage within today's design understanding, in line with technological developments.

Keywords: *Kandira Cloth, Embroidery, Weaving, Artificial Intelligence, Digital Printing*

1 Akin Tekstil Design Center, 0000-0001-7615-1196
2 Nuova Accademia di Belle Arti, 0000-0001-7615-1196
3 İstanbul Aydın University, 0000-0002-5557-359X
4 Akin Tekstil Design Center, 0000-0002-1601-9561

SOSYAL MEDYA VE ÜRETİM-TÜKETİM DÖNGÜSÜNDE BİREYİN DÖNÜŞÜMÜ

Arş. Gör. Bike Başaran¹

Öz

Bu çalışma, dijital çağın üretim-tüketim döngüsünde bireyin konumunu, özellikle sosyal medya bağlamında “üreten-tüketici” (prosumer) kavramı üzerinden tartışmaktadır. Alvin Toffler’ın (1980) kavramsallaştırdığı prosumer, günümüzde yalnızca ekonomik değil, sanatsal üretim biçimlerinde de merkezi bir rol üstlenmiştir. Sosyal medya, bireyi hem üretici hem de kendi benliğini metalaştıran bir aktör haline getirerek üretim ve tüketim sınırlarını bulanıklaştırmaktadır. Dijital platformlarda birey, içerik üretimiyle yalnızca bir tüketim nesnesi yaratmakla kalmaz; aynı zamanda kendi kimliğini, estetik yargılarını ve mahremiyetini de yeniden üretir.

Sanatsal bağlamda “prosumer”, yaratıcı üretim süreçlerinin demokratikleşmesiyle ilişkilendirilebilir. Instagram, TikTok veya YouTube gibi platformlarda bireyler, gündelik yaşamı bir estetik nesneye dönüştürürken, bu üretimler aynı zamanda platform ekonomisinin birer ürünü haline gelir. Manovich’e (2013) göre bu durum, bireyin hem sanatçı hem veri üreticisi olarak konumlandığı yeni bir estetik rejimi işaret eder. Benjamin’in (1936) yeniden üretilebilirlik kavramı ve Baudrillard’ın (1998) simülasyon teorisi de bu dönüşümü destekleyerek özgünlük kavramının erozyona uğradığını gösterir.

Çalışmanın teorik çerçevesi, sosyal medya platformlarının kullanıcıları içerikle etkileşimde tutma stratejilerine ve bu süreçte bireyin zamanı, dikkati ve kimliğinin ekonomik değere dönüştürülmesine odaklanmaktadır. Özellikle fenomen-markalar arasındaki iş birlikleri, bireyin yalnızca üretici değil, aynı zamanda pazarlanabilir bir imge haline geldiğini göstermektedir. Bu noktada Ritzer ve Jurgenson’un (2010) “prosumption” yaklaşımı, dijital çağda üretim-tüketim pratiklerinin iç içe geçtiğini vurgular.

Sonuç olarak, sosyal medya bireyi hem özne hem de nesne konumuna yerleştirerek modern toplumun tüketim ve estetik üretim ilişkilerini dönüştürmektedir. Prosumer figürü, artık yalnızca ekonomik değil, sanatsal bir varoluş biçimi olarak da çağdaş kültürün merkezinde yer almaktadır.

Anahtar Kelimeler: Sosyal Medya, Üretim-Tüketim, Prosumer, Kimlik, Mahremiyet, Sanat, Fenomenler

1 Yeditepe Üniversitesi, ORCID: 0009-0009-7373-2660

THE TRANSFORMATION OF THE INDIVIDUAL IN THE PRODUCTION–CONSUMPTION CYCLE OF SOCIAL MEDIA

Res. Asst. Bike Başaran¹

Abstract

This study examines the position of the individual within the production–consumption cycle of the digital age, focusing particularly on the concept of the “prosumer.” Originally conceptualized by Alvin Toffler (1980), the prosumer has become central not only to economic structures but also to contemporary artistic production. Social media places the individual simultaneously in the roles of producer and commodified self, blurring the boundaries between production and consumption. Through content creation, individuals do not merely generate consumable objects but also reproduce their own identities, aesthetic judgments, and notions of privacy.

In an artistic context, the “prosumer” can be associated with the democratization of creative production processes. On platforms such as Instagram, TikTok, or YouTube, individuals transform everyday life into an aesthetic object, while these creative outputs simultaneously serve as commodities within the platform economy. According to Manovich (2013), this signals a new aesthetic regime in which the individual becomes both artist and data producer. Similarly, Benjamin’s (1936) notion of mechanical reproducibility and Baudrillard’s (1998) theory of simulation reveal the erosion of originality in this process.

The theoretical framework of the study focuses on the strategies of social media platforms to sustain user engagement, and on how time, attention, and identity are transformed into economic value. Collaborations between influencers and brands demonstrate that the individual has become not only a producer but also a marketable image. In this regard, Ritzer and Jurgenson’s (2010) concept of “prosumption” highlights the fusion of production and consumption practices in the digital era.

In conclusion, social media situates the individual as both subject and object, reshaping modern society’s dynamics of consumption and aesthetic production. The prosumer figure now represents not only an economic actor but also an artistic mode of existence at the core of contemporary culture.

Keywords: *Social Media, Production–Consumption, Prosumer, Identity, Privacy, Art, Influencers*

1 Yeditepe University, ORCID: 0009-0009-7373-2660

Çevrim İçi Sunumlar

Online
Presentations

SENSÖRLEŞEN MEKÂNLARDA DİJİTAL EMPATİ: DİJİTALLEŞME ÇAĞINDA İNSAN-ÇEVRE ETKİLEŞİMİNE DAİR KAVRAMSAL BİR İNCELEME

Dr. Öğr. Üyesi Gizem İzmir Tunahan¹

Öz

Sensör tabanlı dijital altyapıların mimarlık ve çevre psikolojisi alanlarında giderek yaygınlaşması, kullanıcı deneyiminin nasıl tanımlandığına ve izlendiğine ilişkin mevcut yaklaşımların yeniden ele alınmasını gerekli kılmaktadır. Bu gelişmeyle birlikte mekân, statik bir fiziksel kabuk olmaktan çıkarak kullanıcı varlığını, yoğunluğunu ve davranış örüntülerini algılayan; ışık, ısı, ses ve atmosferik bileşenleri bu algıya göre uyarlayabilen dinamik bir algısal ekosistem niteliği kazanmaktadır. Bu çalışma, 'dijital empati' kavramını yapıları çevrenin çoklu duyuşsal veri akışlarını işleyerek kullanıcıyı algılama, yorumlama ve ona uyarlanmış mekânsal tepkiler üretme kapasitesi bağlamında tartışmakta; bu dönüşümün yakın gelecekte tasarım, kültür ve mekânsal deneyim üzerindeki etkilerini kavramsal bir düzlemde ele almaktadır.

Disiplinler arası bir literatür taramasına dayanan çalışma üç temel eksen üzerinden ilerlemektedir. İlk olarak, sensörleşen mekânların kullanıcı davranışını algılayarak insan-teknoloji etkileşimini yeniden yapılandıran bir algısal arayüz olarak nasıl işlediği ele alınmaktadır. İkinci olarak, çevresel ve davranışsal verinin ışık, atmosfer ve mekânsal düzenlemeler üzerinde ürettiği estetik ve deneyimsel dönüşüm incelenmektedir. Üçüncü olarak ise, sürekli veri üretimine dayalı bu yapının mahremiyet, veri yönetimi ve kapsayıcı tasarım açısından ortaya çıkardığı etik sorunsallar tartışılmaktadır. Bu doğrultuda sensörler, akıllı kütüphaneler, kampüsler ve davranışa duyarlı iç mekân uygulamalarında kullanıcı deneyimini şekillendiren ve mekânın duyuşsal zekâsını oluşturan etkin aktörler olarak değerlendirilmektedir.

Çalışma, dijital empatinin teknik bir algılama kapasitesinin ötesine geçerek mekânsal, kültürel ve estetik pratikleri yeniden biçimlendirme potansiyeline sahip bir tasarım paradigması niteliği taşıdığını ileri sürmektedir. Dijitalleşme ile şekillenen bu paradigma, kapsayıcılığı fiziksel erişilebilirliğin sınırlarının ötesine taşıyarak farklı davranış biçimlerine, duyuşsal gereksinimlere ve kullanıcı profillerine duyarlı bir mekânsal farkındalık anlayışı geliştirmektedir. Bu doğrultuda sensörleşen mekânların, yakın gelecekte sanat, tasarım ve mimarlık alanlarında ortaya çıkacak yeni ifade ve deneyim biçimlerinin oluşumunda kurucu bir rol üstleneceği savunulmaktadır.

Anahtar Kelimeler: *Dijital Empati, Sensörleşen Mekânlar, Sensör Teknolojileri, İnsan-Çevre Etkileşimi, Çevre Psikolojisi, Dijitalleşme*

1 Dokuz Eylül Üniversitesi, ORCID: 0000-0003-1473-9351

DIGITAL EMPATHY IN SENSOR-DRIVEN SPACES: A CONCEPTUAL EXAMINATION OF HUMAN–ENVIRONMENT INTERACTION IN THE AGE OF DIGITALISATION

Asst. Prof. Gizem İzmir Tunahan¹

Abstract

The increasing prevalence of sensor-based digital infrastructures in the fields of architecture and environmental psychology necessitates a re-evaluation of how user experience is conceptualised and monitored. With this development, space shifts from a static physical shell to a dynamic perceptual ecosystem capable of sensing user presence, density, and behavioural patterns, and adapting light, heat, sound, and atmospheric components accordingly. This study examines the concept of “digital empathy” in relation to the built environment’s capacity to process multisensory data streams, perceive and interpret the user, and generate adaptive spatial responses; it further evaluates the conceptual implications of this transformation for design, culture, and spatial experience in the near future.

The study, grounded in an interdisciplinary literature review, proceeds along three main axes. First, it examines how sensor-driven spaces operate as perceptual interfaces that reconfigure human–technology interaction by sensing and interpreting user behaviour. Second, it analyses the aesthetic and experiential transformations shaped by environmental and behavioural data in relation to lighting, atmosphere, and spatial configurations. Third, it discusses the ethical tensions that emerge from continuous data production, particularly regarding privacy, data governance, and inclusive design. In this regard, sensors within smart libraries, campuses, and behaviour-responsive interior environments are conceptualised as active agents that shape user experience and contribute to the sensory intelligence of space.

The study argues that digital empathy constitutes a design paradigm that extends beyond a purely technical capacity for perception and holds the potential to reshape spatial, cultural, and aesthetic practices. Shaped by processes of digitalisation, this paradigm reframes inclusivity beyond the boundaries of physical accessibility by cultivating a mode of spatial awareness attuned to diverse behavioural patterns, sensory needs, and user profiles. Accordingly, the study contends that sensor-driven spaces will assume a foundational role in the emergence of new forms of expression and experience across the domains of art, design, and architecture in the near future.

Keywords: *Digital Empathy, Sensor-Driven Spaces, Sensor Technologies, Human–Environment Interaction, Environmental Psychology, Digitalisation*

¹ Dokuz Eylül University, ORCID: 0000-0003-1473-9351

SÜRDÜRÜLEBİLİRLİĞE YÖNELİK DAVRANIŞSAL DEĞİŞİM YARATMAK: MOBİL BANKACILIK ÜZERİNE BİR İHTİYAÇ ANALİZİ

Merve Aydın¹, Nur Cemelelioğlu²

Öz

Çevresel ve toplumsal sorunların artması nedeniyle, sürdürülebilirlik kavramı giderek daha fazla önem kazanmaktadır. Bireylerin sorumlu tüketim alışkanlıkları geliştirebilmesi için sürdürülebilirlik bilincinin geliştirilmesi ve bireylerin sürdürülebilir seçimler yapmasını teşvik etmek gerekmektedir. Bu bağlamda, geniş kullanıcı kitlesine sahip mobil bankacılık uygulamaları sürdürülebilir finansal farkındalığın ve bilinçli tüketim davranışlarının teşvikinde etkili bir araç olma potansiyeline sahiptir. Mevcut bankacılık uygulamalarında etkileşim tasarımı çoğunlukla işlem odaklıdır ve sürdürülebilir davranışları teşvik etme potansiyelini yeterince değerlendirememekte, alışkanlık oluşturma kapasitesinde sınırlı kalmaktadır. Bankacılık uygulamaları davranış değişikliği yaratılmasına yönelik tasarlandığı takdirde, bireylerin sürdürülebilir kararlar almasını destekleyebilir. Bu çalışmanın amacı, davranış değişikliğini destekleyen etkileşim tasarımı mekanizmalarının mobil bankacılık uygulamalarında sürdürülebilirliği teşvik etme potansiyelini incelemek ve bu alanda yeni kullanıcı deneyimi projelerinin gerçekleştirilebilmesi için gerekli ihtiyaçları belirlemektir. Bu amaç doğrultusunda, nicel ve nitel yöntemlerden faydalanılarak bir ihtiyaç analizi gerçekleştirilmiştir. Nicel aşamada, kullanıcıların sürdürülebilirlik temelli etkileşim mekanizmalarına yönelik tercihlerini, motivasyonlarını ve beklentilerini analiz etmek hedeflenmiştir. Mobil bankacılığı aktif olarak kullanan 30 yetişkin katılımcı ile gerçekleştirilen Likert türündeki anket, "Mobil Bankacılık Kullanımı, Sürdürülebilirlik Algısı ve Motivasyon ve Alışkanlık Edinme" gibi bölümlerden oluşmaktadır. Anketin analizi; kullanıcıların mobil bankacılığı günlük yaşamlarının bir parçası hâline getirdikleri, sürdürülebilirlik konularına yüksek düzeyde duyarlılık gösterdikleri ve bu konuda dijital özelliklere açık oldukları ortaya koymuştur. Ayrıca kullanıcılar, kişiselleştirilmiş hedefler, düzenli geribildirim ve sosyal etkileşim unsurlarını motive edici bulmaktadır. Çevresel etkileri görselleştirme ve takip etme, kararsızlık durumunda öneri ve rehberlik, adım adım rehberlik, mikro hatırlatmalar ve kişiselleştirilmiş ödüller gibi özellikler öne çıkmaktadır. Nitel aşamada ise, sürdürülebilirliği destekleyen altı banka vaka analizi yöntemiyle incelenmiş ve ABACUS ölçeği ile değerlendirilmiştir. İncelenen banka uygulamalarının karbon ayak izi ölçümü, günlük sürdürülebilir hedefler, otomatik birikim ve yeşil yatırımlar gibi mekanizmalar aracılığıyla kullanıcıların çevresel etkilerini takip etmelerini ve bilinçli finansal kararlar almalarını desteklediği görülmüştür. Geri bildirim sistemleri, mikro ödüller ve rozetler motivasyonu artırırken, öneri ve rehberlik mekanizmaları sürdürülebilir alışkanlıkların sürdürülmesine katkı sağlamaktadır. Her iki analiz sonucunda elde edilen veriler, mobil bankacılık uygulamalarında sürdürülebilir davranışları teşvik edecek kullanıcı odaklı tasarım kararlarının verilmesine içgörü sağlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Sürdürülebilirlik, Mobil Bankacılık, İhtiyaç Analizi, Etkileşim Tasarımı, Kullanıcı Deneyimi Tasarımı, Davranış Değişikliği için Tasarım

1 Yıldız Teknik Üniversitesi, ORCID: 0009-0002-2055-5559

2 ORCID: 0000-0002-3482-138X

CREATING BEHAVIORAL CHANGE TOWARDS SUSTAINABILITY: A NEEDS ANALYSIS ON MOBILE BANKING

Merve Aydın¹, Nur Cemelelioğlu²

Abstract

Due to growing environmental and social challenges, the concept of sustainability has gained increasing importance. For individuals to develop responsible consumption habits, it is essential to raise sustainability awareness and encourage sustainable choices. In this context, mobile banking applications with a large user base have the potential to serve as effective tools for promoting sustainable financial awareness and conscious consumption behaviors. However, interaction design in current banking applications remains predominantly transaction-oriented, underutilizing their potential to encourage sustainable behaviors and showing limited habit-forming capacity. When banking applications are designed to foster behavioral change, they can support individuals in making more sustainable decisions. The aim of this study is to examine the potential of interaction design mechanisms that support behavioral change to promote sustainability in mobile banking applications and to identify the needs for implementing new user experience projects in this field. To achieve this, a needs analysis was conducted using quantitative and qualitative methods. In the quantitative phase, users' preferences, motivations, and expectations toward sustainability-based interaction mechanisms were analyzed. A Likert-type survey was conducted with 30 adult participants who actively use mobile banking. The survey consisted of sections on "Mobile Banking Usage," "Sustainability Perception," and "Motivation and Habit Formation." The analysis revealed that users have integrated mobile banking into their daily routines, show high sensitivity to sustainability issues, and are open to digital features. Personalized goals, regular feedback, and social interaction were found to be motivating. Features such as visualizing and tracking environmental impacts, providing suggestions and guidance in case of uncertainty, step-by-step instructions, micro-reminders, and personalized rewards stood out. In the qualitative phase, six sustainability-oriented banks were analyzed through case studies and evaluated using the ABACUS (App Behavior Change Scale). Findings indicate these applications support users in tracking their environmental impact and making informed financial decisions through mechanisms such as carbon footprint tracking, daily sustainable goals, automatic savings, and green investments. Feedback systems, micro-rewards, and badges enhance motivation, while suggestion and guidance mechanisms help sustain long-term behavioral change. The findings from both analyses provide insights for making user-centered design decisions that encourage sustainable behaviors in mobile banking applications.

Keywords: *Sustainability, Mobile Banking, Needs Analysis, Interaction Design, User Experience Design, Design for Behavioral Change*

1 Yıldız Teknik University, ORCID: 0009-0002-2055-5559

2 ORCID: 0000-0002-3482-138X

HAYIT (VITEX AGNUS-CASTUS) İLE BOYANMIŞ İPLİKLERİN DOKUMA YÜZEYLERDE UYGULANMASI SÜRDÜRÜLEBİLİR TEKSTİL YAKLAŞIMI

Dr. Meral Orhan¹

Öz

Doğal boyama yöntemleri, çevre dostu yapıları ve kültürel süreklilik sağlamaları nedeniyle günümüzde yeniden önem kazanmaktadır. Bu çalışmada Türkiye florasında yaygın olarak bulunan hayıt (Vitex agnus-castus) bitkisi doğal boya kaynağı olarak değerlendirilmiştir. Çalışmanın amacı, hayıt bitkisinden elde edilen boyar maddelerin farklı doğal lifler üzerinde uygulanması ve bu ipliklerin dokuma yüzeylerde değerlendirilerek sürdürülebilir bir tasarım örneği ortaya konulmasıdır.

Araştırma kapsamında hayıtın yaprak ve çiçeklerinden hazırlanan ekstraktlarla yün ve pamuk iplikler boyanmıştır. Boyama sürecinde geleneksel bilgi ile bilimsel kontrollere dayalı mordanlama yöntemleri bir arada kullanılmış, böylece renk çeşitliliği ve haslık değerleri gözlemlenmiştir. Boyanan iplikler ayrıca renk dayanıklılığını belirlemek amacıyla yıkama, ışık ve yaş-kuru sürtünme haslık testlerine tabi tutulmuş ve sonuçlar doğal boyanın performansı açısından değerlendirilmiştir.

Elde edilen iplikler yaklaşık 40×40 cm ölçülerinde hazırlanmış beş ayrı dokuma yüzeyinde kullanılmıştır. Her yüzeyde çeşitli dokuma teknikleri uygulanarak desen ve yüzey oluşumundaki etkileri karşılaştırmalı olarak incelenmiştir. Motif düzenlemeleri, renklerin dağılımı ve ipliklerin dokuma sıklığı üzerinden yapılan bu denemeler, yüzeyin görsel karakterine doğrudan yansımıştır. Böylece ipliklerin yalnızca renk değil, aynı zamanda doku ve form oluşturmadaki rolü de gözlemlenmiştir.

Çalışmanın özgün yönü, hayıtın yalnızca doğal boyamacılıkla sınırlı kalmayıp dokuma sanatıyla bütünleştirilerek hem çevresel hem de kültürel sürdürülebilirlik boyutlarıyla ele alınmasıdır. Kullanılan yün ve pamuk ipliklerin biyobozunur özellikleri, boyar kaynağın yenilenebilir doğası ve dokuma tekniklerinin geleneksel bilgiye dayanması, bu çalışmayı güncel sürdürülebilirlik tartışmaları açısından değerli kılmaktadır. Sonuç olarak, çeşitli dokuma teknikleriyle üretilen bu beş yüzey, sanat ve tasarım alanında hem motif hem de yüzey oluşturmada yeni yaklaşımlar sunmakta ve sürdürülebilir tekstil vizyonuna katkı sağlamaktadır. Bu araştırma, doğal boyalı ipliklerin çeşitli dokuma teknikleriyle birleştirilmesinin sürdürülebilir tekstil yaklaşımlarında uygulanabilir ve geliştirilebilir bir yöntem olduğunu kanıtlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Hayıt (*Vitex agnus-castus*), Doğal Boya, Dokuma, Sürdürülebilir Tekstil, Anadolu Florası

¹ Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, ORCID: 0000-0001-6487-9542

APPLICATION OF YARNS DYED WITH VITEX AGNUS-CASTUS (HAYIT) ON WOVEN SURFACES AS A SUSTAINABLE TEXTILE APPROACH

Dr. Meral Orhan¹

Abstract

Natural dyeing methods are regaining importance today due to their environmentally friendly characteristics and their role in maintaining cultural continuity. In this study, *Vitex agnus-castus*, a plant widely found in the flora of Turkey, was evaluated as a natural dye source. The aim of the research is to apply the dyeing materials obtained from *Vitex agnus-castus* to different natural fibers and to present a sustainable design example by incorporating these yarns into woven surfaces.

Within the scope of the research, wool and cotton yarns were dyed with extracts prepared from the leaves and flowers of the plant. Mordanting methods combining traditional knowledge and scientific controls were applied together, which allowed for the observation of color variety and fastness values. In addition, the dyed yarns were subjected to washing, light, and wet-dry rubbing fastness tests, and the results were evaluated to determine the performance of the natural dye.

The dyed yarns were used in five different woven surfaces, each prepared in dimensions of approximately 40×40 cm. In each surface, various weaving techniques were applied to comparatively examine their effects on design and surface formation. These experimental trials based on motif arrangements, color distribution, and yarn density directly reflected on the visual character of the woven surfaces. Thus, the role of yarns was observed not only in color but also in texture and form.

The originality of the study lies in the integration of *Vitex agnus-castus* not only with natural dyeing but also with weaving art, addressing both environmental and cultural sustainability dimensions. The biodegradable properties of wool and cotton yarns, the renewable nature of the dye source, and the reliance on traditional knowledge-based weaving techniques make this study valuable in terms of current sustainability debates. In conclusion, these five woven surfaces produced with various weaving techniques provide new approaches for both motif and surface design in the field of art and design and contribute to the vision of sustainable textiles. This research demonstrates that the integration of naturally dyed yarns with various weaving techniques is an applicable and improvable method within sustainable textile approaches.

Keywords: *Vitex agnus-castus*, Natural Dye, Weaving, Sustainable Textile, Anatolian Flora

1 Çanakkale Onsekiz Mart University, ORCID: 0000-0001-6487-9542

TEKSTİL VE MODA TASARIMINDA BİYO-SANATIN YARATICI POTANSİYELİNE DİSİPLİNLERARASI BİR YAKLAŞIM

Arş. Gör. Fazilet Ceyhanlı¹

Öz

Sanat, tasarım ve bilim arasında yer alan sınırlar, disiplinlerarası bir yaklaşım ekseninde yeniden irde- lenmekte ve yeni yaratıcı alanlara yön vermektedir. Bu çalışma, biyo-sanatın tekstil ve moda tasarımı alanındaki yaratıcı ve yenilikçi potansiyelini irdelemeyi ve bu etkileşimin tasarım süreçlerine katkısını vur- gulamayı amaçlamaktadır. Nitel araştırma yönteminin kullanıldığı bu araştırma, veri toplama aracı olarak literatür taraması, ilgili görsel dokümanların incelenmesi, deneysel malzeme ve ürünlerin uygulaması ile güncel sanat-tasarım örneklerini içermektedir. Çalışma kapsamında elde edilen veriler içerik analizi yöntemi ile çözümlenerek, biyo-sanatın tekstil ve moda tasarımı kapsamında yüzey tasarımı, materyal deneyimi ve estetik vurgu üzerindeki etkileri belirtilmiştir. Bulgular, biyo-malzeme kapsamında kombucha deri, mikrobiyal selüloz ve bazı biyomateryallerin üretim ve tasarım sürecinde estetik yeniliğin yanı sıra sürdürülebilirlik kapsamında çalışma süreci sağladığını göstermektedir. Güncel sanat ve tekstil-moda tasarımı örnekleri, biyo-sanat kavramının laboratuvar deneyleriyle sınırlı kalmadığını, pratikte de uygula- nabilir ve kültürel açıdan katkı sağlama özelliği olduğunu ortaya koymaktadır. Biyo-sanat, tekstil ve moda tasarımı alanında dönüştürücü bir rol üstlenmekte, disiplinlerarası yaklaşım tasarım vizyonunu genişlet- mektedir. Bu çalışma, biyo temelli malzeme ve yöntemlerin yaratıcı süreçlerde estetik olmasının yanı sıra etik değer taşıdığını, tasarım alanlarında yenilikçi bakış açısı sunduğunu vurgulamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Disiplinlerarası Yaklaşım, Tekstil Tasarımı, Moda Tasarımı, Biyo-sanat, Sürdürülebilirlik

1 Çukurova Üniversitesi, ORCID: 0009-0009-5384-3283

INTERDISCIPLINARY APPROACH TO THE CREATIVE POTENTIAL OF BIO-ART IN TEXTILE AND FASHION DESIGN

Res. Asst. Fazilet Ceyhanlı¹

Abstract

The boundaries separating art, design, and science are being re-examined through the lens of an interdisciplinary approach, giving direction to new creative fields. This study aims to investigate the creative and innovative potential of Bio-Art within the domain of Textile and Fashion Design and to highlight the contribution of this interaction to design processes. Employing a qualitative research methodology, data was collected through a literature review, examination of relevant visual documents, application of experimental materials and products, and analysis of current art and design examples. The data obtained were analyzed using content analysis, focusing on the effects of Bio-Art on surface design, material experimentation, and aesthetic emphasis within the scope of textile and fashion design. The findings indicate that bio-materials such as kombucha leather, microbial cellulose, and various other biomaterials offer an operational framework for sustainability in the production and design process, alongside aesthetic novelty. Contemporary examples from art and textile/fashion design reveal that the concept of Bio-Art is not limited to laboratory experiments but also possesses practical applicability and the potential for cultural contribution. Bio-Art assumes a transformative role in the textile and fashion design field, where the interdisciplinary approach expands the design vision. This study emphasizes that bio-based materials and methods, in addition to being aesthetic in creative processes, carry ethical value and offer an innovative perspective in design disciplines.

Keywords: *Interdisciplinary Approach, Textile Design, Fashion Design, Bio-Art, Sustainability*

¹ Çukurova University, ORCID: 0009-0009-5384-3283

YAPAY ZEKA DESTEKLİ GÖRSEL ÜRETİMDE TASARIM EĞİTİMİNİN YENİDEN TANIMLANMASI: BİLİNÇLİ YARATICILIKTAN ALGORİTMİK ESTETİĞE

Dr. Öğr. Üyesi Emre İdacıtürk¹

Öz

Bu çalışma, yapay zekâ destekli üretim araçlarının hızla yaygınlaştığı günümüz koşullarında grafik tasarım eğitiminin dönüşümünü ve vazgeçilmezliğini tartışmaktadır. Son yıllarda yapay zekâ, tasarımın üretim aşamalarını hızlandırarak teknik engelleri azaltmış ve kullanıcıyı üreten konumuna yaklaştırmıştır. Ancak bu gelişmeler, tasarımın yalnızca “sonuç” değil, aynı zamanda “anlam üretim süreci” olduğuna dair temel pedagojik ilkeleri zayıflatma riski taşımaktadır. Bu araştırma, mevcut literatür incelemesine ve kavramsal analize dayanarak yapay zekânın tasarım eğitime etkisini üç boyutta incelemektedir: (1) Yaratıcı sürecin algoritmikleşmesi, (2) estetik ve etik karar alma süreçlerinin dönüşümü, (3) yapay zekânın tasarım pedagojisinde eleştirel düşünme ile bütünleşmesi. Bulgular, yapay zekâ tabanlı üretim araçlarının biçimsel bir Algoritmik Estetik çeşitliliği sağlamakla birlikte, makine öğrenimi sürecindeki tekrarlama eğilimi nedeniyle bağlam, anlatı ve kültürel bilinç boyutlarında yetersiz kaldığını göstermektedir. Sonuç olarak çalışma, yapay zekânın tasarımcıyı değil, öğrenme biçimlerini dönüştürdüğünü; dolayısıyla tasarım eğitiminin yerini değil, rolünü yeniden tanımlamak gerektiğini savunmaktadır. Grafik tasarımın geleceği, yalnızca araç kullanabilen değil, anlam kurabilen bireylerin yetişmesiyle mümkün olacaktır.

Anahtar Kelimeler: *Yapay Zekâ, Grafik Tasarım Eğitimi, Yaratıcılık, Dijital Kültür, Eleştirel Düşünme, Tasarım Pedagojisi*

¹ Antalya Belek Üniversitesi, ORCID: 0000-0003-2632-4698

RETHINKING DESIGN EDUCATION IN AI-SUPPORTED VISUAL PRODUCTION: FROM CONSCIOUS CREATIVITY TO ALGORITHMIC AESTHETICS

Asst. Prof. Emre İdacitürk¹

Abstract

This study discusses the essential transformation and continued indispensability of graphic design education amidst the rapid proliferation of Artificial Intelligence (AI) production tools. In recent years, AI has profoundly accelerated the production phases of design, effectively eliminating many technical barriers, and consequently, bringing the average user closer to the producer role. However, these technical advancements risk undermining a core pedagogical principle: that design is not merely a “result,” but fundamentally a “process of meaning production.” Based on an existing literature review and comprehensive conceptual analysis, this research examines the impact of AI on design education across three critical dimensions: (1) The algorithmization of the creative process, (2) the shift in aesthetic and ethical decision-making processes, and (3) the integration of AI tools with critical thinking skills in design pedagogy. The findings indicate that while AI-based production tools offer a wide, formal variety of Algorithmic Aesthetics, they remain severely limited in areas of context, narrative development, and cultural consciousness. This shortcoming is primarily due to the repetitive tendencies inherent in the Machine Learning process, which favors the reproduction of statistical patterns over genuine conceptual innovation. Consequently, this study argues that AI is fundamentally transforming the methods of learning rather than rendering the designer obsolete. It is therefore crucial to redefine the role, not the existence, of design education. The future success of graphic design relies on cultivating individuals who are equipped to construct meaning, not simply those who are skilled in tool operation.

Keywords: *Artificial Intelligence, Graphic Design Education, Creativity, Digital Culture, Critical Thinking, Design Pedagogy*

¹ Antalya Belek University, ORCID: 0000-0003-2632-4698

TEKNOLOJİ, DENEYİM VE GEÇİCİLİK: İÇ MİMARLIKTAKİ ANLIK SANAT

Zeynep Yeter Altan¹

Öz

Geleneksel iç mimarlığın kalıcı ve statik mekânlar üretme pratiği, dijitalleşme ile güçlenen çağdaş "deneyim ekonomisi" karşısında dönüşüm halindedir. Bu çalışmanın temel amacı, sempozyumun "Dijitalleşme, Yeni Teknolojiler ve Sanat" teması bağlamında, iç mimarlığın dinamik deneyim alanları oluşumuna doğru evrilen yönünü "anlık mekân" ve "anlık sanat" kavramları üzerinden analiz etmektir.

Araştırma, kullanıcıyı pasif bir izleyiciden anlatının merkezine alan etkileşimli bir katılımcıya dönüştüren bu yeni tasarım yaklaşımının altında yatan teknolojik, estetik ve mekansal dinamikleri ortaya koymayı hedeflemektedir.

Bu çalışma, nicel araştırma desenlerinden betimsel yöntem ve karşılaştırmalı durum çalışması (comparative case study) yöntemlerini benimsemektedir. Bu kapsamda, uluslararası alanda tanınmış ve farklı bağlamlarda (kültürel, ticari, kamusal) üretilmiş pop-up mağazalar, sürükleyici dijital sanat sergileri ve marka deneyim merkezleri gibi geçici ve etkileşimli mekân tasarımları amaçlı örneklem olarak seçilmiştir. Veri toplama aracı olarak doküman incelemesi tekniği kullanılmış; seçilen vakaların proje metinleri, mimari planları ve görsel-işitsel materyalleri sistematik bir literatür taramasıyla desteklenmiştir. Elde edilen veriler, teknolojinin rolü, mekansal anlatı stratejileri ve kullanıcı etkileşim biçimleri başlıkları altında karşılaştırmalı tematik analize tabi tutulmuştur.

Bu bağlamda, teknolojik ölçekleri farklı olan projelerin benimsediği ortak stratejiler ele alınmış; kalıcı bir form yaratmaktan ziyade, anlık bir sanatsal etki üreten mekansal bir performans kurgulamaya nasıl odaklandığı incelenmiştir. Çalışma sonucunda bu projelerin teknolojik ölçekleri farklı olsa da, hepsinin ortak bir stratejide birleştiği gözlenmiştir. Projeksiyon haritalama (projection mapping), artırılmış gerçeklik (AR) ve etkileşimli dijital teknolojiler gibi günümüzde etkisi git gide artan teknolojilerin, mekânın fiziksel sınırlarını esneterek onu hibrit ve dönüşebilir bir deneyim alanına dönüştürdüğü tespit edilmiştir. Bu teknolojiler, mekânı bir 'iletişim aracına' dönüştürerek, beden ile mekân arasında 'uyarlanabilir' (adaptive) ve anlık bir diyalog başlatmaktadır. Sonuç olarak, hızlı tüketim kültürünün etkisiyle mekansal değer "kalıcılıktan" ziyade, kullanıcıda bırakılan "anlık etkileşim" ile ölçüldüğü ortaya konulmuştur. Bu durum, iç mimarlığın geleceğini ve disiplinler arası doğasını şekillendiren önemli bir dönüşüme işaret etmektedir.

Anahtar Kelimeler: İç Mimarlık, Deneyim Odaklı Tasarım, Anlık Mekân, Dijital Sanat, Etkileşimli Tasarım

1 Işık Üniversitesi, ORCID: 0009-0004-3724-4436

TECHNOLOGY, EXPERIENCE, AND EPHEMERALITY: EPHEMERAL ART IN INTERIOR ARCHITECTURE

Zeynep Yeter Altan¹

Öz

The traditional practice of interior architecture, which produces permanent and static spaces, is undergoing a transformation in the face of the contemporary "experience economy," empowered by digitalization. The primary aim of this study, within the context of the symposium's "Digitalization, New Technologies, and Art" theme, is to analyze the evolving direction of interior architecture towards the formation of dynamic experience areas, through the concepts of "ephemeral space" and "ephemeral art." The research aims to reveal the underlying technological, aesthetic, and spatial dynamics of this new design approach, which transforms the user from a passive observer into an interactive participant at the center of the narrative.

This study adopts the descriptive method from quantitative research designs and the comparative case study method. In this context, temporary and interactive spatial designs, such as internationally renowned pop-up stores, immersive digital art exhibitions, and brand experience centers produced in different contexts (cultural, commercial, public), were selected as a purposive sample. The document review technique was used as a data collection tool; the project texts, architectural plans, and audio-visual materials of the selected cases were supported by a systematic literature review. The collected data were subjected to comparative thematic analysis under the headings of the role of technology, spatial narrative strategies, and user interaction forms.

In this context, the common strategies adopted by projects with differing technological scales were examined; focusing on how they organize a spatial performance that produces an ephemeral artistic effect, rather than creating a permanent form. As a result of the study, it was observed that although the technological scales of these projects differ, they all unite in a common strategy. It was determined that new technologies, such as projection mapping, augmented reality (AR), and interactive digital technologies, whose influence is increasing today, flex the physical boundaries of space, transforming it into a hybrid and transformable experience area. These technologies, by turning the space into a 'communication tool,' initiate an 'adaptive' and instantaneous dialogue between the body and the space. In conclusion, it has been revealed that under the influence of fast consumption culture, spatial value is measured by the "ephemeral interaction" left on the user, rather than by "permanence." This situation points to a significant transformation that is shaping the future and interdisciplinary nature of interior architecture.

Keywords: Interior Architecture, Experience-Oriented Space, Ephemeral Space, Digital Art, Interactive Design

1 Işık University, ORCID: 0009-0004-3724-4436

YAPAY ZEKÂ İLE GELEN YENİ YAYINCILIK ANLAYIŞI: ALMAN EDEBİYATI ÖRNEĞİ

Doç. Harun Göçerler¹

Öz

Dijital dönüşümün hiç olmadığı kadar hız kazandığı çağımızda gelinen son nokta yapay zekâ teknolojisi olmuştur. Bu teknolojinin varlık gösterdiği önemli alanlardan biri de şüphesiz edebiyat alanıdır. Kitap yazımından kapak tasarımına, tanıtım süreçlerinden pazarlama ve satış aşamasına, hatta satış sonrası veri analizine kadar bir bütün halinde yazar ve yayımcıların adeta yardımcısı olan yapay zekâ destekli uygulama ve platformlar edebi ürün üretimini oldukça hızlandırmış görünmektedir. Bu durumdan hareketle 18-25 yaş aralığında bulunan üniversite çağındaki genç kuşağın dijital edebiyat kavramına yakınlık duyduğunun yapılan birçok akademik çalışmada da dile getirildiği gerçeğinden yola çıkarak bu çalışmada dijital araçlar arasında yer alan yapay zekâ uygulamalarının kullanımı ile üretilmeye başlanan edebiyat metinlere değinilecektir. Çalışmada özellikle Almanca yazın ürünlerinden ve kitap yayınlama platformlarından somut örnekler sunularak konuyu tartışmaya açmak hedeflenmiştir. Bu bağlamda Smashword ve BookRix isimli çevrimiçi kitap satış platformları genel özellikleri ile karşılaştırmalı olarak ele alınmış ve yine bu platformlarda yayınlanmış olan Dave Branford takma isimli yazarın “Der geheime Tee-Dieb: Historisches Abenteuer” isimli kitabı ile Michelle Mken’e ait olan “Wir sind keine Engel” isimli kitaplar dış ve iç tasarımları ile betimsel analiz yöntemi çerçevesinde tanıtılmıştır. Ardından kitaplarda kullanılan dilin ne derece edebi olduğu konusunda tespitler aktarılmaya çalışılmıştır. Çalışma sonucunda öne sürülen bir diğer tartışma konusu ise “hızlı üret – hızlı tüket!” mantığı ile ortaya çıkan fast-food kültürünün bir sonucu olarak değerlendirilen yeni hızlı yazma ve hızlı yayınlama şekillerinin nitelikli yazma ve nitelikli okumaya olası etkilerinin göz önünde bulundurulması gerektiğidir. Gerek yapısal gerekse içerik olarak edebi bir niteliğe bürünmeyen yazın ürünlerinin farklı bir okuma algısına ve tüketim eğilimine sebep olma durumunun özellikle genç kuşağın kültürel zenginliğini genişletmede olumsuz etkileri olabileceği düşünülmektedir. Bu yüzden çalışmada dijital edebi metin üretimi ve yayıncılığında göz önünde bulundurulması gereken noktaları tartışmaya açmak hedeflenmiştir.

Anahtar Kelimeler: *Yapay Zekâ, Dijital Yayıncılık, Alman Edebiyatı, Yeni Okuma Alışkanlıkları*

1 Tekirdağ Namık Kemal Üniversitesi, ORCID: 0000-0002-2394-3795

A NEW UNDERSTANDING OF PUBLISHING WITH ARTIFICIAL INTELLIGENCE: THE EXAMPLE OF GERMAN LITERATURE

Assoc. Prof. Harun Göçerler¹

Abstract

In an era, where digital transformation has gained unprecedented momentum, artificial intelligence technology has reached its pinnacle. One of the key areas where this technology has made its presence felt is undoubtedly the field of literature. From book writing to cover design, from promotional processes to marketing and sales stages, and even to post-sales data analysis, AI-supported applications and platforms, which act as assistants to authors and publishers as a whole, appear to have significantly accelerated literary production. Based on this situation and the fact that many academic studies have pointed out that the young generation aged 18-25, who are in university, feel close to the concept of digital literature, this study discusses literary texts that have begun to be produced using artificial intelligence applications among digital tools. The study aims to open up discussion on the subject by presenting concrete examples, particularly from German-language literary works and book publishing platforms. In this context, the online book sales platforms Smashwords and BookRix are examined comparatively in terms of their general characteristics. Furthermore, the books 'Der geheime Tee-Dieb: Historisches Abenteuer' by the pseudonymous author Dave Branford and 'Wir sind keine Engel' by Michelle Mken, both published on these platforms, are introduced within the framework of a descriptive analysis method, focusing on their external and internal designs. Subsequently, observations were made regarding the degree to which the language used in the books is literary. Another topic of discussion raised as a result of the study is the need to consider the possible effects of new forms of fast writing and fast publishing, which are seen as a result of the fast-food culture arising from the 'produce fast – consume fast!' mentality, on quality writing and quality reading. It is thought that literary products that do not take on a literary quality, either structurally or in terms of content, may have negative effects on expanding the cultural richness of the younger generation, particularly by causing a different reading perception and consumption tendency. Therefore, the study aims to open up a discussion on the points that should be considered in digital literary text production and publishing.

Keywords: *Artificial Intelligence, Digital Publishing, German Literature, New Reading Habits*

1 Tekirdağ Namık Kemal University, ORCID: 0000-0002-2394-3795

ANİMASYONDA EKOLOJİK 'SONRASILIK' ESTETİĞİ: SCAVENGERS REIGN, CAROL & THE END OF THE WORLD VE COMMON SIDE EFFECTS'TEHARABELER ARASINDA CANLANMA

Arş. Gör. Cansu Karaman Cengiz¹

Öz

Ekolojik krizi ele alan animasyon diziler, sahip oldukları görsel-anlatısal güç ve popüler kültürdeki yerleşik hale gelen konumlarıyla, çevresel meseleleri geniş kitlelere taşıyan önemli yaratıcı yapımlardır. Bu yaratıcı kesişimi pandemi sonrası artan üretimler odağında görmeye çalışan mevcut bildiri, 2020 sonrası dijital platformlarda yayınlanmış üç yetişkin animasyon dizisini (Scavengers Reign, Carol & The End of The World ve Common Side Effects) eleştirel söylem analizi ve biçimsel/üslupsal analiz yoluyla inceleyerek, "hipernesne" kavramı (Morton, 2013) merceğinden bu yeni ekolojik kriz anlatılarına bakar. Kullanılan metodolojilerden biçimsel/üslupsal analiz, animasyon estetiği, görsel dil tercihleri, mizansen ve sinematografik yapıları; eleştirel söylem analizi ise, mizansen ve diyaloglar üzerinden temsil politikalarını inceler.

İncelenen animasyonlar, apokaliptik turizmin görsel şöleni veya yıkımın dramatik anları yerine, felaket sonrasında 'sıradanlaşan' yaşamı merkezine alır. Dizilerde, bu 'çöküş sonrası' haller farklı modellerde temsil edilir: Scavengers Reign radikal ekolojik uyumu, Carol & The End of The World anlamsızlaştırılmış kapitalist rutini, Common Side Effects ise tıbbileştirilmiş bir biyo-iktidar mekanizmasını işler. Bu anlatılarda 'apokalips', geleceğin bir tehdidi ya da senaryosu değil, içinde yaşanılan 'şimdinin' olağan hâlidir. Bu yeni olağanlığı görünür kılmak ve alternatif ilişkisellik biçimlerini tahayyül etmek için ise animasyon, 'hipernesne çağıının' benzersiz anlatı araçlarından biri hâline gelir. Özellikle pandemi sonrası dönemde belirginleşen ve 'post-apokaliptik normallik' olarak tanımlanabilecek bu animasyonlu anlatı modu, incelenen üç yapımın örneklem olarak da seçilmesinin nedenini oluşturan yeni bir estetik eğilimin sınırlarını çizer. Çalışmanın temel argümanını oluşturan bu eğilim, söz konusu animasyonların geleneksel ütopya/distopya ikiliğini aşarak, 'yıkım' ve 'harabeler arasında yaşam' geriliminden beslenen bir 'sonrasılık estetiği' inşa etmesidir. Spekülatif kurgu türündeki yapımlar, animasyon medyumunun kendine özgü plastisitesi ve sınırsız dünya kurma kapasitesi sayesinde, bu estetiği mümkün kılacak özgün bir anlatı dili geliştirir. Nihayetinde, her biri kendine özgü stil ve stratejilerle ilerleyen diziler, izleyiciyi pasif kadercilik ile aktif direniş arasında salınan belirsiz bir politik alana davet eder. İşte tam da bu belirsizliğin kendisi, çağımızın içinden başlatılan harabeler arasında 'canlanmayı' somutlar.

Anahtar Kelimeler: Animasyon çalışmaları, Dijital yayın platformları, Eleştirel ekoloji, Hipernesne, Dijital estetik, Post-Apokaliptik.

1 Dokuz Eylül Üniversitesi, ORCID: 0000-0002-3053-2580

AN ECOLOGICAL AESTHETIC OF 'AFTERMATH' IN ANIMATION: REVIVAL AMIDST THE RUINS IN SCAVENGERS REIGN, CAROL & THE END OF THE WORLD, AND COMMON SIDE EFFECTS

Res. Asst. Cansu Karaman Cengiz¹

Abstract

Animated series on ecological crises are creative efforts that effectively communicate environmental issues to the public through their visual/narrative power and popular culture. This article explores creative intersection via increased post-pandemic production, focusing on three adult animation series released after 2020 (Scavengers Reign, Carol & The End of The World, Common Side Effects). It analyzes these through critical discourse and formal/stylistic analysis, examining ecological crisis narratives in terms of the "hyperobject" concept (Morton, 2013). Among the methodologies employed, formal/stylistic analysis investigates aesthetic choices in animation, visual language, mise-en-scène, and cinematographic structures. In addition, critical discourse analysis examines the politics of representation through mise-en-scène and dialogue.

The animations analyzed focus not on the visual spectacle of apocalyptic tourism or dramatic collapse, but on everyday life in the aftermath of catastrophe. These series depict various models of 'post-collapse' states: Scavengers Reign presents radical ecological adaptation, Carol & The End of The World portrays a meaningless capitalist routine, and Common Side Effects illustrates a medicalized bio-power mechanism. In these narratives, the 'apocalypse' is understood not as a future threat but as the normalized condition of the contemporary 'present' in which individuals reside. To make this new normality visible and to envision alternative relational frameworks, animation serves as a distinctive narrative tool within the 'hyperobject age.' This animated narrative mode, prominent after the pandemic and referred to as 'post-apocalyptic normality,' defines a new aesthetic trend shaping the three productions in this study. The central argument posits that these animations transcend the traditional utopia/dystopia dichotomy, instead constructing an 'aesthetics of aftermath' rooted in the tension between 'destruction' and 'life among the ruins.' Productions within the genre of speculative fiction, leveraging the inherent plasticity and limitless world-building capacity of animation, develop a unique narrative language that enables this aesthetic. Ultimately, each series, with its unique stylistic and strategic approach, invites viewers into an ambiguous political space oscillating between passive fatalism and active resistance. It is precisely this ambiguity that embodies the 'animating' of the ruins, originating from within our contemporary era.

Keywords: *Animation studies, Streaming media, Critical ecology, Hyperobject, Digital aesthetics, Post-Apocalyptic*

1 Dokuz Eylül University, ORCID: 0000-0002-3053-2580

DAVID CARSON VE DÜZENSİZLİĞİN ESTETİĞİ

Arş. Gör. Özge Emirkadı¹

Öz

1990'lı yıllarda dijitalleşmenin ve medya teknolojilerinin etkisiyle grafik tasarım, düzen, okunabilirlik ve hiyerarşik kompozisyon ilkeleri etrafında biçimlenmiştir. Modernist bir doğruluk anlayışının sürdüğü bu dönemde David Carson, geleneksel tasarım normlarını sorgulayan ve görsel iletişimi "okunabilirlikten çok hissedilebilirlik" üzerinden yeniden tanımlayan deneysel bir yaklaşım geliştirmiştir. Carson'ın çalışmalarında harf biçimleri dağınık, kelimeler çakışır, imgeler katmanlaşır ve görsel hiyerarşi bozulur. Bu biçimsel yaklaşım, aynı dönemde ortaya çıkan ve bozmaya, katmana ve kırık tipografiye dayanan grunge grafik estetiğiyle de ortak özellikler taşır; Carson bu akımın hem etkileyicisi hem de en görünür temsilcilerinden biri olarak değerlendirilir. Tasarımcı, tipografiyi metnin anlamından kopararak görsel bir dokuya dönüştürür; harfleri biçim, ses ve ritim öğeleri olarak kullanır. Katmanlı kompozisyonlarında metin ve görsel arasındaki sınırlar belirsizleşir, bu da izleyicide bilgi yerine duygusal bir yankı oluşturur. Carson'ın sayfa düzenleri çoğu zaman rastlantısal gibi görünse de bilinçli bir kontrolsüzlükle kurgulanır; bu sayede tasarım, çağın bilgi gürültüsünü yansıtan bir deneyim alanına dönüşür. Bu biçimsel kaos, yalnızca estetik bir tercih değil; modern dünyanın hız, bilgi fazlalığı ve algı karmaşasının bir yansıması olarak görülebilir.

Araştırmanın amacı, Carson'ın "düzensizlik" kavramını anlam üretme stratejisi olarak nasıl kullandığını incelemektir. Görsel örnekler, sanatçının farklı dönemlerine ait afiş ve dergi sayfa düzenlerinden seçilmiştir. Araştırmada, Carson'ın 1993-2000 yılları arasında ürettiği çalışmalar arasından seçilen toplam sekiz görsel örnek incelenmiştir. Bu örnekler, tipografi ve kompozisyonun zaman içinde nasıl dönüşerek sanatçının özgün görsel dilini oluşturduğunu göstermesi açısından önem taşımaktadır. Veriler, görsel doküman analizi yoluyla toplanmış ve göstergebilimsel çözümleme yöntemiyle değerlendirilmiştir. Bu yöntemin tercih edilmesinin nedeni, biçimsel unsurların yalnızca estetik değil, aynı zamanda anlam taşıyıcı birer göstergeler olarak okunmasına olanak sağlamasıdır. Analiz sürecinde tipografi, biçim, renk ve ritim arasındaki ilişkiler ayrıntılı biçimde irdelenmiş; biçimsel bozma eyleminin izleyicide yarattığı algısal etki, çağın iletişim yapısıyla bağlantılı olarak tartışılmıştır.

Elde edilen bulgular, Carson'ın düzensizliği yalnızca biçimsel bir yenilik aracı olarak değil, aynı zamanda modernist görsel iletişimin tek sesliliğine karşı bir eleştiri biçimi olarak kullandığını göstermektedir. Bu yaklaşım, iletişimi daha sezgisel, duygusal ve katılımcı bir deneyim alanına dönüştürmekte; izleyiciyi anlam üretiminin aktif bir parçası haline getirmektedir. Carson'ın estetik yaklaşımı, günümüz grafik tasarımında biçimsel risk almanın ve bireysel ifade gücünün önünü açarak yeni nesil tasarımcılar için bir referans noktası oluşturmuştur. Sonuç olarak "düzensizliğin estetiği", çağdaş grafik tasarımda postmodern kültürün hız, gürültü ve çokluk algısını temsil eden özgün bir ifade biçimi olarak değerlendirilmektedir.

Anahtar Kelimeler: David Carson, Deneysel Tipografi, Grafik Tasarım, Postmodernizm, Görsel İletişim

1 Gaziantep Üniversitesi, ORCID: 0009000790162650

DAVID CARSON AND THE AESTHETICS OF DISORDER

Res. Asst. Özge Emirkadı¹

Abstract

The rapid development of digital and media technologies in the 1990s led graphic design to evolve around the principles of order, legibility, and hierarchical composition. During this period, characterized by the persistence of a modernist notion of visual correctness, David Carson developed an experimental approach that questioned traditional design norms and redefined visual communication through “perceptibility rather than readability.” In Carson’s works, letterforms fragment, words overlap, images are layered, and visual hierarchy is disrupted. This formal attitude also intersects with the emerging grunge graphic aesthetic of the same decade, which embraced fragmentation, layering and broken typography; Carson is regarded as both a major influence on this aesthetic and one of its most visible representatives. Typography is detached from textual meaning and transformed into a visual texture where letters function as elements of rhythm and emotion. This deliberate chaos is not merely an aesthetic choice but a reflection of the speed, information overload, and perceptual confusion of modern life.

The aim of this research is to examine how Carson uses the concept of “disorder” as a strategy for meaning-making. The visual examples consist of poster and magazine layout designs from different periods of the artist’s career. The study analyzes a total of eight visual examples selected from works produced between 1993 and 2000. The data were collected through visual document analysis and interpreted using the semiotic method. This approach enables the formal elements to be understood not only as aesthetic choices but also as cultural indicators. The analysis focuses on the relationship between typography, form, rhythm, and color, discussing how formal distortion affects the viewer’s perception and creates a new visual language.

The findings reveal that Carson’s design approach challenges the modernist idea of control and singularity in visual communication, offering instead a more intuitive, emotional, and participatory experience. His aesthetic of disorder opens a space for new forms of expression in contemporary graphic design, reflecting the speed, noise, and multiplicity that define postmodern culture.

Keywords: *David Carson, Experimental Typography, Graphic Design, Postmodernism, Visual Communication*

1 Gaziantep University, ORCID: 0009000790162650

ÇOCUK RESİMLERİNİN YORUMLANMASINDA YAPAY ZEKA DESTEKLİ BİR ÇÖZÜMLEME YAKLAŞIMI

Öykü Severgün¹ - Prof. Dr.Neslihan Kıyar²

Öz

Yaratıcı bir anlatım aracı olan çocuk resimleri, aynı zamanda, çocukların iç dünyalarını anlamak ve duygusal gelişimlerini gözlemlemek açısından önemli bir psikolojik ve pedagojik veridir. Günümüzde dijitalleşme süreciyle birlikte, bu göstergelerin çözümlenmesi süreci hız kazanmakta, yapay zekâ destekli görsel analiz sistemleri, çocuk resimlerindeki biçimsel öğeleri nicel olarak çözümleyebilmektedir. Son yıllarda sanat eğitimi, psikoloji ve çocuk gelişimi alanlarında yeni bir araştırma boyutu olarak öne çıkmakta olan makine öğrenmesi (machine learning) ve görsel örüntü tanıma (pattern recognition) yöntemleri, çocuk resimlerinin analizinde önemli olan renk, çizgi, form ve kompozisyon gibi unsurları veriye dönüştürerek yorumlama ve ölçülebilir parametreler üzerinden değerlendirmeye yardımcı olmaktadır.

2025-2026 öğretim yılında Kocaeli merkez ilçesi İzmit'te bulunan Alfa Çocuk Anaokulu'nda yürütülmüş olan, nitel araştırma desenine göre tasarlanan bu çalışmada, gözlem, görüşme ve doküman analizi yöntemleri kullanılmıştır. Çalışma evrenini, 5'i kız ve 5'i erkek olmak üzere toplam 10 öğrenciden oluşan 5-6 yaş grubu çocuklar oluşturmaktadır. Bu bağlamda, çocukların aile ilişkileri ve aile içi duygu durumlarını anlamaya yönelik olarak "Çiçek Ailesi Resmi Çiz" konusu verilmiştir. Çocukların resimlerindeki figürlerin konumları, renk kullanımı, çizgi özellikleri ve sembolik temsilleri değerlendirilmiş olup elde edilen veriler, görsel veri analizi, duygu çözümlemesi, psikoloji, nörobilim alanlarında akademik araştırma projelerinde en çok kullanılan etik ve denetlenebilir üç farklı yapay zekâ aracıyla (OpenAI ChatGPT -GPT-5/GPT-4 tabanlı modeller, Google Cloud Vertex AI veya AutoML platformu, IBM Watson Studio) analiz edilmiş ve aynı resimler üç farklı pedagoji uzmanı tarafından yapılan değerlendirmeler ile karşılaştırılmıştır. Bu bağlamda yapay zeka araçlarının, sanat eğitimi alanındaki geleneksel yorumlama süreçlerine bilimsel bir destek sağladığı ve pedagojik gözlemi destekleyen ikinci bir analitik göz olarak işlev gördüğü düşünülmekte, yeni bir okuma alanı sunduğu ortaya koyulmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Çocuk Resimleri, Yapay Zeka Analizi, Makine Öğrenmesi, Görsel Örüntü Tanıma, Duygu Çözümlemesi

1 Kocaeli Üniversitesi, ORCID 0009-0007-2513-9921

2 Kocaeli Üniversitesi, ORCID 0000-0002-0334-2319

AN AI-SUPPORTED ANALYSIS APPROACH IN INTERPRETING CHILDREN'S DRAWINGS

Öykü Severgün¹ - Prof. Neslihan Kıyar²

Abstract

Children's drawings, a creative means of expression, are also an important psychological and pedagogical resource for understanding children's inner worlds and observing their emotional development. Today, with the process of digitalization, the process of analyzing these indicators is gaining momentum, and artificial intelligence-supported visual analysis systems can quantitatively analyze the formal elements in children's drawings. In recent years, machine learning and pattern recognition methods, which have emerged as a new research dimension in the fields of art education, psychology and child development, help interpret and evaluate children's drawings by composition into data and assess them through measurable parameters.

This study, conducted at Alfa Children's Kindergarten in İzmit, the central district of Kocaeli, during the 2025-2026 academic year, was designed according to a qualitative research design and utilized observation, interview and document analysis methods. The study population consisted of 10 children aged 5-6, including 5 girls and 5 boys. In this context, the topic "Draw a Picture of Your Family" was given to understand the children's family relationships and emotional states within the family. The positions of the figures in the children's drawings, their use of color, line characteristics, and symbolic representations were evaluated. The data obtained were analyzed using three different artificial intelligence tools that are the most widely used in academic research projects in the fields of visual data analysis, emotion analysis, psychology, and neuroscience, and are ethical and verifiable (OpenAI ChatGPT -GPT-5/GPT-4 based models, Google Cloud Vertex AI or AutoML platform, IBM Watson Studio). The same drawings were also compared with evolutions made by three different pedagogy experts. In this context, it is thought that artificial intelligence tools provide scientific support to traditional interpretation processes in the field of art education and function as a second analytical eye supporting pedagogical observation, revealing that they offer a new field of reading.

Keywords: *Children's Pictures, Artificial Intelligence Analysis, Machine Learning, Visual Pattern Recognition, Emotion Analysis*

1 Kocaeli University, ORCID 0009-0007-2513-9921

2 Kocaeli University, ORCID 0000-0002-0334-2319

YAPAY ZEKÂ İLE GHİBLİ ESTETİĞİ: ÖZGÜNLÜK VE YARATICI ÖZNENİN KRİZİ

Dr. Öğr. Üyesi Hasan Asan¹

Öz

Dijital sanat ve animasyon alanında yaşanan teknolojik dönüşüm, yalnızca üretim biçimlerini değil, sanatın ontolojik temellerini de kökten değiştirmektedir. Yapay zekâ (YZ) destekli üretim araçlarının yaygınlaşmasıyla birlikte, “yaratıcı özne’nin” konumu, “özgünlük” kavramının anlamı ve “estetik deneyimin” niteliği yeniden tartışmaya açılmıştır. Bu bildiri, özellikle style transfer ve generative diffusion gibi derin öğrenme tabanlı yöntemlerin, Studio Ghibli’nin karakteristik görsel estetiğiyle kurduğu ilişkiyi ele alarak, insan merkezli yaratıcılığın YZ çağındaki dönüşümünü irdelemektedir.

Ghibli estetiği, doğaya duyarlı anlatım biçimi, pastel renk tonları, el yapımı hissi veren dokular ve duygusal yoğunluk taşıyan atmosferiyle tanımlanır. Çalışma bu estetik kodların YZ tarafından nasıl yeniden üretilbildiğini ve bu süreçte “tasarımcı elinin” yerini hangi biçimsel kararların aldığını sorgular. Bu doğrultuda, Ghibli tarzında hazırlanmış görsel eskizler üzerinde YZ tabanlı stil transferi ve üretici model teknikleri uygulanmış, ortaya çıkan çalışmalar görsel algı ve etkisi yanı sıra özgünlük açısından değerlendirilerek nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır.

Elde edilen bulgular, yapay zekânın biçimsel anlamda Ghibli’nin renk, ışık ve kompozisyon düzenini başarıyla yeniden kurabildiğini; ancak anlatı niyeti, duygusal derinlik ve “yaratıcı sezgi” düzeyinde insana özgü bir anlam katmanını eksik bıraktığını göstermektedir. Bu durum, insan ve makine arasında yeni bir estetik işbirliği modelinin doğmakta olduğunu, ancak bu modelin “yaratıcı özne” kavramını belirsizleştirdiğini ortaya koymaktadır.

Sonuç olarak çalışma, yapay zekâ ile Ghibli estetiği arasındaki etkileşimi teknik bir deneyden öte, çağdaş sanat ve tasarım düşüncesi için felsefi bir kırılma olarak ele almakta; özgünlük, ifade ve yaratım kavramlarının YZ çağında yeniden tanımlanmasına yönelik bir tartışma alanı açmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Yapay Zekâ, Ghibli Estetiği, Yaratıcı Özne; Özgünlük, Algoritmik Estetik, Çizgi Film

1 İstanbul Topkapı Üniversitesi, ORCID: 0009-0004-3021-5851

THE GHIBLI AESTHETIC THROUGH ARTIFICIAL INTELLIGENCE: ORIGINALITY AND THE CRISIS OF THE CREATIVE SUBJECT

Asst. Prof. Hasan Asan¹

Abstract

The technological transformation within digital art and animation has not only altered modes of production but has also fundamentally reshaped the ontological foundations of artistic creation. With the growing prevalence of artificial intelligence (AI)-assisted generative tools, the position of the “creative subject,” the meaning of “originality,” and the nature of the “aesthetic experience” have become subjects of renewed critical inquiry. This paper examines how deep learning-based methods such as style transfer and generative diffusion models interact with the characteristic visual language of Studio Ghibli, exploring the transformation of human-centered creativity in the age of AI.

The Ghibli aesthetic is characterized by its sensitivity to nature, pastel color palettes, hand-drawn textures, and atmospheres imbued with emotional depth. This study investigates how these visual codes can be reinterpreted and reproduced by AI systems and to what extent algorithmic processes can substitute for the “designer’s hand.” To this end, Ghibli-inspired visual sketches were processed through AI-based style transfer and generative models, and the resulting images were evaluated through qualitative methods focusing on viewer perception, emotional resonance, and the sense of originality.

Findings indicate that while AI can successfully reconstruct Ghibli’s formal visual attributes—its color harmony, lighting, and compositional rhythm—it falls short of capturing the narrative intentionality, affective nuance, and intuitive expressiveness that define human authorship. This gap reveals an emerging model of aesthetic collaboration between human and machine, yet one that simultaneously destabilizes the notion of the creative subject.

Ultimately, the paper argues that the interaction between AI and Ghibli aesthetics should be understood not merely as a technical experiment but as a philosophical turning point for contemporary art and design. It calls for a renewed discussion of originality, authorship, and creative agency in an era where the boundaries between algorithmic generation and human expression increasingly blur.

Keywords: *Artificial Intelligence, Ghibli Aesthetic, Creative Subject, Originality, Algorithmic Aesthetics*

1 Istanbul Topkapı University, ORCID: 0009-0004-3021-5851

SANAT VE DOĞA ARASINDA EKOLOJİK ESTETİK: KURAMSAL ÇERÇEVE VE WEB OF SCIENCE VERİLERİNE DAYALI BİBLİYOMETRİK BİR ANALİZ

Ayşenur Baysak¹ - Prof. Dr. Murat Dal²

Öz

Bu çalışma, ekolojik estetik kavramının sanat ve doğa ilişkisi bağlamındaki kuramsal temelleri ile güncel akademik görünümünü bütüncül biçimde incelemeyi amaçlayan betimsel bir bibliyometrik analizdir. Ekolojik estetik, Berleant'ın katılımcı çevresel estetik yaklaşımı ve Carlson'ın doğa merkezli estetik modeli gibi düşünsel köklerden beslenerek, estetik deneyimi insan-merkezci yorumların ötesine taşıyan bir paradigma sunmaktadır. Bu kuramsal çerçeve doğrultusunda araştırmanın amacı, ekolojik estetik alanındaki bilimsel üretimin tarihsel gelişimini, tematik odaklarını ve disiplinler arası etkileşim düzeylerini ortaya koymaktır.

Veriler, Web of Science (WoS) Core Collection veri tabanından elde edilmiştir. Arama işlemi 01.10.2025 tarihinde, herhangi bir tarih sınırlaması uygulanmadan "Ecological Aesthetics" OR "Ecological Aesthetic*" ifadeleriyle gerçekleştirilmiştir. Toplam 139 kayıt, WoS'un "Analyze Results" ve "Create Citation Report" araçlarıyla; yayın yılı, yazar, ülke, kurum, araştırma alanı, belge türü ve atıf dağılımları açısından analiz edilmiştir. Kavramsal ilişkileri belirlemek amacıyla VOSviewer yazılımında author keywords, full counting, minimum 2 tekrar eşiği ve varsayılan görselleştirme algoritması kullanılarak anahtar kelime eş-oluşum ağları oluşturulmuştur.

Bulgular, ekolojik estetik literatürünün 2008 sonrasında belirgin bir ivme kazandığını göstermektedir. Üretimin özellikle Çin, ABD ve İngiltere'de yoğunlaşması; Çin'de eko-sanat ve çevresel estetik çalışmalarının devlet politikalarıyla desteklenmesi, ABD'de çevre beşerî bilimlerinin kurumsal gücü ve İngiltere'de çağdaş sanat teorilerinin ekolojik duyarlılıkla bütünleşmesiyle ilişkilidir. Anahtar kelime ağları, çalışmaların sürdürülebilirlik, çevresel sanat, etik estetik, peyzaj estetiği ve doğa temelli tasarım gibi temalarda yoğunlaştığını ortaya koymaktadır.

Sonuç olarak ekolojik estetik, sanat-doğa ilişkisini yalnızca görsel bir haz alanı olarak değil, etik sorumluluk, ekolojik bilinç ve kültürel bağlamla bütünleşik çok boyutlu bir estetik deneyim olarak yorumlayan kapsamlı bir yaklaşım sunmaktadır. Bu çalışma, ekolojik estetik alanının kavramsal yönelimlerini sistematik olarak görünür kılarak gelecekteki sanat, tasarım ve çevre araştırmalarına yol gösterici bir zemin sağlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Ekolojik Estetik, Estetik Kuramı, Çevresel Estetik, Sanat-Doğa İlişkisi, Eko-sanat, Bibliyometrik Analiz

1 Munzur Üniversitesi, ORCID: 0009-0009-3252-9009

2 Munzur Üniversitesi, ORCID: 0000-0001-5330-1868

ART AND NATURE IN ECOLOGICAL AESTHETICS: THEORETICAL FRAMEWORK AND A BIBLIOMETRIC ANALYSIS BASED ON WEB OF SCIENCE DATA

Ayşenur Baysak¹ - Prof. Murat Dal²

Abstract

This study presents a descriptive bibliometric analysis that aims to examine the theoretical foundations and contemporary academic landscape of ecological aesthetics within the context of the relationship between art and nature. Ecological aesthetics, grounded in the participatory environmental aesthetics of Berleant and the nature-centered model of Carlson, offers a paradigm that moves beyond anthropocentric interpretations by integrating perceptual, ethical, and ecological dimensions. In line with this theoretical background, the purpose of the research is to identify the historical development, thematic orientations, and interdisciplinary interaction patterns of scholarly production in the field of ecological aesthetics.

Data was obtained from the Web of Science (WoS) Core Collection database. The search was conducted on 01.10.2025 using the terms "Ecological Aesthetics" OR "Ecological Aesthetic*" without applying any date restrictions, thereby covering all years indexed in WoS. A total of 139 records were analyzed through the "Analyze Results" and "Create Citation Report" tools with respect to publication year, author, country, institution, research area, document type, and citation metrics. To visualize conceptual relationships, keyword co-occurrence networks were generated using VOSviewer software, employing author keywords, full counting, a minimum occurrence threshold of 2, and the software's default visualization algorithm.

Findings indicate a significant increase in ecological aesthetics publications after 2008. The concentration of research output in China, the United States, and the United Kingdom is associated with, respectively, the state-supported rise of eco-art and environmental aesthetics in China, the institutional strength of environmental humanities in the U.S., and the integration of contemporary art theory with ecological awareness in the U.K. Keyword co-occurrence networks reveal thematic clusters centered on sustainability, environmental art, ethical aesthetics, landscape aesthetics, and nature-based design.

In conclusion, ecological aesthetics offers a comprehensive framework that interprets the art-nature relationship not merely as a domain of visual pleasure, but as an aesthetic experience intertwined with ethical responsibility, ecological awareness, and cultural context. By systematically mapping the conceptual tendencies of the field, this study provides a guiding foundation for future research in art, design, and environmental studies.

Keywords: *Ecological Aesthetics, Aesthetic Theory, Environmental Aesthetics, Art-Nature Relationship, Eco-Art, Bibliometric Analysis*

1 Munzur University, ORCID: 0009-0009-3252-9009

2 Munzur University, ORCID: 0000-0001-5330-1868

YÜZ, BAKIŞ, SESSİZLİK: RPG'LERDE DİYALOG-DIŞI ANLATIMIN LLM VE MİKRO-MİMİK ANALİZİYLE FENOMENOLOJİK VE ETİK İNCELENMESİ

Prof. Dr. Volkan Yücel¹, Ecem Başarır²

Öz

Bu çalışma, rol yapma oyunlarında (RPG) anlatının yalnızca söze dayalı olmadığını; yüz ifadeleri, bakış yönü, mikro-mimik ve sessizliklerin oyuncuda etik ve duygusal anlam katmanları ürettiğini ileri sürer. Disco Elysium, Baldur's Gate 3 ve The Witcher 3 gibi çağdaş RPG'lerde sessizlik, çekinme ve bakış etkileşimleri "yüzün etiği" (Levinas) ve "bakışın ontolojisi" (Sartre) kavramlarıyla çözümlenmiştir. Çalışma, yapay zekâ destekli çoklu analiz zinciri kullanır: Yüz landmark tespiti, bakış yönü (gaze), mikro-mimik yoğunluğu ve altyazı zaman kodları üzerinden sessizlik sürelerinin hesaplanması. Ardından büyük dil modeli (LLM) ile sahnelerin paralinguistik özetleri çıkarılır; örneğin "meydan okuma", "çekinme", "teslimiyet" gibi etik-etkileşimsel etiketlerle sınıflandırılır. Bu çok katmanlı yaklaşım, RPG'lerdeki diyalog-dışı anlatımın nicel ve nitel boyutlarını bir araya getirerek, teknolojik temsilin oyunculardaki etik konumlanması ve fenomenolojik deneyimi nasıl şekillendirdiğini inceler. Bulgular, AI ile üretilmiş yüz ve seslerin oyuncuda otantiklik, empati ve sorumluluk duygusu üzerindeki etkilerini gösterir. Sonuç olarak, "yüz-bakış-sessizlik" üçlüsü, oyun anlatısında etik bir karşılaşma alanı olarak okunur; bu alanın, yapay zekâ destekli sanatsal ifadelerin hem estetik hem de etik-fenomenolojik potansiyelini anlamak için yeni bir çerçeve sunduğu ortaya konur.

Anahtar Kelimeler: RPG (Rol Yapma Oyunları), Yapay Zekâ, LLM (Büyük Dil Modeli), Levinas, Sartre

1 İstanbul Kent Üniversitesi, ORCID: 0000-0003-4240-3206

2 Bahçeşehir Üniversitesi, ORCID: 0009-0008-8922-3724

FACE, GAZE, SILENCE: A PHENOMENOLOGICAL AND ETHICAL ANALYSIS OF NON-VERBAL EXPRESSION IN RPGS THROUGH LLM AND MICRO-MIMICRY

Prof. Volkan Yücel¹, Ecem Başarir²

Abstract

This study argues that narrative in role-playing games (RPGs) is not constructed solely through speech; it posits that facial expressions, gaze direction, micro-expressions, and silence produce ethical and emotional layers of meaning for the player. In contemporary RPGs such as *Disco Elysium*, *Baldur's Gate 3*, and *The Witcher 3*, interactions involving silence, hesitation, and gaze are analyzed through the concepts of the "ethics of the face" (Levinas) and the "ontology of the gaze" (Sartre). The study employs an AI-assisted, multi-layered analysis pipeline: facial landmark detection, gaze direction, micro-expression intensity, and the calculation of silence durations via subtitle timecodes. Subsequently, a large language model (LLM) is used to generate paralinguistic summaries of scenes, classifying them with ethical-interactive labels such as "defiance," "hesitation," and "submission." This multi-layered approach combines the quantitative and qualitative dimensions of non-dialogic narrative in RPGs to examine how technological representation shapes the player's ethical positioning and phenomenological experience. The findings indicate the effects of AI-generated faces and voices on the player's sense of authenticity, empathy, and responsibility. In conclusion, the "face-gaze-silence" triad is interpreted as a site of ethical encounter within the game narrative, which is shown to offer a new framework for understanding both the aesthetic and ethical-phenomenological potential of AI-assisted artistic expressions.

Keywords: *RPG (Role-Playing Games), Artificial Intelligence, LLMs (Large Language Models), Levinas, Sartre*

1 İstanbul Kent University, ORCID: 0000-0003-4240-3206

2 Bahçeşehir University, ORCID: 0009-0008-8922-3724

SANATTA YAPAY ZEKA VE MAKİNE ÖĞRENİMİ: UYGULAMA ALANLARI

Hüsnü Berat Yıldırım¹

Öz

Yapay Zeka (AI) ve Makine Öğrenimi (ML), günümüz dünyasında sanatın incelenme ve deneyimlenme biçimlerini dönüştüren iki önemli teknolojidir. Sanatın dijitalleşmesiyle birlikte; bu teknolojiler yalnızca birer araç olmaktan çıkıp yaratıcı sürecin aktif birer parçası haline gelmiştir. Yapay zeka destekli algoritmalar; müzik, resim, edebiyat, filmler ve performans sanatı gibi çeşitli sanat dallarına yenilikçi fikirler sunar. Örnek olarak derin öğrenme modelleri bir sanatçının tarzını analiz edebilir, değiştirebilir ve üretken çatışmalı ağlar (GAN'lar) aracılığıyla tamamen yeni görsel sanat eserleri oluşturabilir (Örn: Refik Anadol'un veri heykelleri). Doğal dil işleme (NLP) araçları, yazarların hikaye anlatımında yeni yollar keşfetmelerine yardımcı olurken, konuşma tanıma ve sentez sistemleri bestecilere müzik yaratmanın farklı yollarını sunar (Örn: Amper Music gibi AI besteciler). Makine öğrenimi, sanat eserlerini ve kültürel mirası sıralamak, restore etmek ve dijital olarak korumak açısından da büyük önem taşır. Ayrıca, sanat deneyimlerini daha kişisel hale getirmek ve izleyicilerin etkileşimde bulunabileceği sergi alanları oluşturmak için izleyici verilerini kullanır. Ancak, yapay zekanın sanatta kullanımı, etik, estetik ve özgünlük konularında soruları gündeme getirir. Bu çalışma, özellikle "Yapay zeka, sanatın demokratikleşmesini mi sağlayacak, yoksa özgünlük krizini mi derinleştirecek?" sorusu çerçevesinde, AI'nın sanat eserlerinin yaratım sürecindeki rolünü ve fikri mülkiyetin geleceğini eleştirel bir perspektifle tartışmaktadır. Çalışmanın teorik çerçevesi, bu tartışmaların Sanat Felsefesi bağlamında nasıl yeniden ele alınması gerektiğini incelemeyi amaçlamaktadır. Bir sanat eserini gerçekten yaratan insan mı yoksa algoritma mı? Bu tür sorgulamalar; sanatın temel kavramlarının yeniden değerlendirilmesini gerektirir. Sonuç olarak yapay zeka ve makine öğrenimi, sanatın yaratılma biçimi ve insanların sanatı algılama şekli üzerinde köklü bir değişiklik yaratmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Sanat, Etik, Makine Öğrenimi, Yapay Zeka, Yaratıcılık

¹ Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi, ORCID: 0009-0006-9345-1936

ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND MACHINE LEARNING IN ART: AREAS OF APPLICATION

Hüsnü Berat Yildirim¹

Abstract

Artificial Intelligence (AI) and Machine Learning (ML) are two important technologies that are transforming the ways art is studied and experienced in the world today. With the digitalization of art, these technologies have evolved from being mere tools to becoming active participants in the creative process. AI-powered algorithms offer innovative ideas for various art forms, including music, painting, literature, films, and performance art. For instance, deep learning models can analyze and modify an artist's style, and create entirely new visual art pieces through Generative Adversarial Networks (GANs) (e.g., Refik Anadol's data sculptures). Natural Language Processing (NLP) tools help writers explore new ways of storytelling, while speech recognition and synthesis systems offer composers different avenues for music creation (e.g., AI composers like Amper Music). Machine learning is also of great importance for cataloging, restoring, and digitally preserving works of art and cultural heritage. Furthermore, it utilizes audience data to personalize art experiences and create exhibition spaces where viewers can interact.

However, the use of AI in art raises questions regarding ethics, aesthetics, and originality. This study critically discusses AI's role in the creation process of artworks and the future of intellectual property, particularly within the framework of the question: "Will artificial intelligence lead to the democratization of art, or will it deepen the crisis of originality?" The theoretical framework of the study aims to examine how these discussions should be re-evaluated within the context of the Philosophy of Art. Is it truly the human or the algorithm that creates a work of art? Such questions necessitate the re-evaluation of the fundamental concepts of art.

In conclusion, artificial intelligence and machine learning are creating a fundamental change in the way art is created and how people perceive it.

Keywords: *Digital Art, Ethics, Machine Learning, Artificial Intelligence, Creativity*

1 Bilecik Şeyh Edebali University, ORCID: 0009-0006-9345-1936

RİSK TOPLUMU SÖYLEMİ, ACIMASIZ DÜNYA SENDROMU VE DİSTOPYA

Doç. Mehmet Güven Avcı¹

Öz

Ulrich Beck modernitenin geldiği noktayı “risk toplumu” kavramı ile açıklamaktadır. Beck, “Risk Toplumu: Başka Bir Modernliğe Doğru” adlı çalışmasında riskin modern toplumda değişen yapısını vurgulamakta ve üretim ile risk arasında bağlantı kurmaktadır. Beck’in temel vurgusu modernliğin bir sonucu olan sanayileşmenin ortaya çıkardığı risklerin geleneksel olarak tanımladığı risklerden farklı olduğudur. Ortaya çıkan riskler öngörülemeyen ve denetlenemeyen risklerdir. Medya başta olmak üzere farklı mecralarda bu tür risklere yapılan vurgunun toplumun farklı alanlarında korkuya dönüşen güçlü bir risk algısına dönüştüğü görülmektedir. Risk toplumu söylemine eleştirel biçimde yaklaşan Frank Furedi bu söylemin ortaya çıkardığı korkuya vurgu yapmaktadır. Ona göre günümüzde yaşanan korkular geçmişten farklı olarak kişisel deneyimlerimizden kaynaklanmamaktadır. Geçmişteki acıların uzağında olan insanoğlu risk algısıyla oluşan korkularına karşı güvenlik arayışına girmektedir.

İnsan eliyle üretilen hesaplanamaz ve önlenemez risklerin bireyi çevrelediği algısı dünyayı tehlikeli bir yer olarak görmeyi beraberinde getirmektedir. George Gerbner tarafından “acımasız dünya sendromu” (mean world syndrome) olarak kavramsallaştırılan bu durum bireyin kendi yaşam alanı dışındaki her yeri tehlike dolu, dikkatli olunması, önlem alınması gereken bir yer olarak görmesi eğilimini oluşturmuştur. Bu duygu, bir yandan da güvenlik sektöründen, konut pazarlamasına, eğitimden, boş zaman etkinliklerine kadar gündelik yaşamın her alanında pazarlama diline yerleştirilerek güçlendirilmiştir.

“Acımasız dünya sendromu”nun yanı sıra ortaya çıkan bir diğer duygu “karanlık gelecek” duygusudur. Toplumun geniş kesimlerine yerleşen bu iki duygu birbirini beslemektedir. 20. Yüzyılın başından itibaren yaşanan savaşlar, çevresel sorunlar, nükleer felaketler vb. ilerlemeye duyulan inancı ortaya kaldırmış ve geleceğin bugünden daha karanlık olacağı duygusunu yerleştirmiştir. Bu noktada özellikle teknoloji ile karanlık gelecek arasında kurulan bağlantı insana ilişkin her alana sızmaktadır. Bu alanların başında ise sanat gelmektedir. Tehlike dolu dünyanın her geçen gün daha çok tehlikelerle dolacağı düşüncesi distopyanın ve distopik anlatıların sanatın her alanında yerleşmesine yol açmıştır. Edebiyat, resim, heykel ve özellikle sinemada distopik anlatılar büyük yer bulmaktadır. Sanatçı bir yandan içinde bulunduğu yukarıda değinilen koşulların oluşturduğu acımasız dünya ve karanlık gelecek duygusunu işlerken bir yandan da kitle iletişiminde gücünü koruyan sinema gibi alanlarla bu duyguyu güçlendirmektedir.

Anahtar Kelimeler: Risk toplumu, Acımasız dünya sendromu, Karanlık gelecek, Distopya

1 Tekirdağ Namık Kemal Üniversitesi, ORCID: 0000-0003-4519-215X

THE DISCOURSE OF RISK SOCIETY, THE MEAN WORLD SYNDROME AND DYSTOPIA

Assoc. Prof. Mehmet Güven Avcı¹

Abstract

Ulrich Beck explains the point modernity has reached with the concept of the “risk society.” In his work “Risk Society: Towards a New Modernity”, Beck emphasizes the changing structure of risk in modern society and establishes a connection between production and risk. Beck’s main point is that the risks brought about by industrialization, a result of modernity, are different from traditionally defined risks. The risks that emerge are unpredictable and uncontrollable. It is seen that the emphasis placed on such risks in various media, especially the media, has turned into a strong perception of risk that has transformed into fear in different areas of society. Frank Furedi, who takes a critical approach to the discourse of risk society, emphasizes the fear that this discourse creates. According to him, the fears experienced today, unlike in the past, do not stem from our personal experiences. Humankind, far removed from the pains of the past, seeks security against the fears created by the perception of risk.

The perception that individuals are surrounded by unpredictable and unavoidable risks created by human hands leads to the world being seen as a dangerous place. Conceptualized by George Gerbner as the “mean world syndrome,” this situation has created a tendency for individuals to view every place outside their own living space as dangerous, requiring caution and precautions. This sentiment has also been reinforced by its incorporation into the language of marketing across all areas of daily life, from the security sector to housing sales, education, and leisure activities.

Alongside the “cruel world syndrome,” another emotion that has emerged is the feeling of a “dark future.” These two emotions, which have taken root in large segments of society, feed off each other. Wars, environmental problems, nuclear disasters, etc., experienced since the beginning of the 20th century have undermined faith in progress and instilled a sense that the future will be darker than the present. At this point, the connection established between technology and a dark future permeates every area related to humanity. Art is at the forefront of these areas. The idea that the dangerous world will become more dangerous with each passing day has led to the establishment of dystopia and dystopian narratives in all areas of art. Dystopian narratives occupy a large place in literature, painting, sculpture, and especially cinema. While artists explore the harsh world and sense of a dark future created by the conditions mentioned above, they also reinforce this feeling through media like cinema, which maintains its power in mass communication.

Keywords: *Risk society, Mean world syndrome, Dark future, Dystopia*

1 Tekirdağ Namık Kemal University, ORCID: 0000-0003-4519-215X

KENDİ KÜLTÜR ÜRETİMİNİ YAPAN YAPAY ZEKÂ TABANLI SANAT ÇERÇEVESİNDEN SANATTA ALGORİTMA BAĞIMSIZLAŞMA TABLOSU

Dr. Yeliz Ayık Ersoy¹

Öz

Yapay zekânın estetik üretimini, insan zevkini taklit eden ve toplumdan elde edilen algoritmaları kullanan bir araç olarak değerlendiren geleneksel görüşün aksine derin öğrenme, ürettiği içeriğe/esere aldığı geri bildirimler, kültürel anlam üretme becerilerinin artması vb. süreçler, yapay zekânın teknik ve estetik açılarından bağımsızlaşmasının önünü açmaktadır. Bu durum, yapay zekânın algoritma temelinde bağımsızlaşmasından kaynaklı yapay estetik üzerinden yapay kültür inşası yapabilme durumunu mümkün kılmaktadır. Sanatın toplumdan şekillenen ve toplumu şekillendirilebilen yapısı göz önüne alındığında, yapay zekâ temelli sanat üretimlerinin, algoritma bağımsızlaşmasını beslediği ve yapay zekânın kendi kültürünü inşa etme sürecinde sanatın ve dolayısıyla sanatçının önemli birer aktör olarak konumlandığı görülmektedir. Bu bağlamda sanatçının, özellikle gelecek yıllarda ilgili süreci daha iyi okuyabilmesi adına sanat temelinde hazırlanmış bir algoritma bağımsızlaşma tablosuna ihtiyaç duyacağı varsayımı, çalışmanın problemi oluşturmaktadır. Çalışmanın amacı, sanatta algoritma bağımsızlaşmasını kuramsal olarak irdelemeye yönelik bir çözümleme tablosu sunmaktır. Sanatta algoritma bağımsızlaşması kavramı ve tablosu, yapay zekâ-sanat ilişkisi, görsel ve teknik boyutlar, yapay zekâ kültür üretimi, yapay estetik ile bağımsızlaşma ve sınırlayıcı faktörlerini ele alan akademik yayınlar temel alınarak oluşturulmuştur. Araştırmanın yöntemi, nitel araştırma yöntemi olan derlemedir.

Çalışma kapsamında hazırlanan sanatta algoritma bağımsızlaşma tablosu, bağımsızlığı destekleyen ve bağımsızlığı sınırlayan faktörlerin ele alındığı iki kategoriden oluşmaktadır. Sanatçıyı geri planda ya da tamamen dışarıda tutarak yapay zekânın yaratıcı konuma geçmesi, kendi yaratıcılığı üzerinden karar alabilmesi, stilini geri beslemelerle geliştirmesi ve estetik-teknik öğeleri özerk biçimde üretebilmesi bağımsızlaşmayı destekleyen faktörlerdir. Buna karşılık, etik ve toplumsal sorumluluklar, sanatsal ve teknik standartlara uyma gerekliliği, sanatçının eser üretimine katılımı ve kültürel çeşitlilikler yapay zekânın bağımsızlaşmasını sınırlayan unsurlar olarak öne çıkmaktadır. Tablo, yapay zekânın gelecekte bağımsızlaşma kapasitesine sahip olduğuna vurgu yaparken özellikle farklı kültürel algılar ve sanatçı geri bildirimin de bu bağımsızlığı kısıtladığını göstermektedir. Bu durum, algoritma bağımsızlaşmasının yalnızca teknik bir kavram olmadığını aynı zamanda toplumsal ve kültürel boyutları da içerdiğini ortaya koymaktadır. Ek olarak, bu çalışma, gelecek araştırmaların yapay zekâ temelli sanat üretiminde algoritma bağımsızlığının toplumsal ve kültürel etkilerini araştırmasını önermektedir.

Sonuç olarak, teknolojik determinist bakış açısıyla hazırlanan sanatta algoritma bağımsızlaşma tablosu, gelecekte araştırmacıların yapay zekâ temelli sanat üretiminde algoritma bağımsızlaşması ve sınırları anlamasını ve sanatçıların eserlerdeki farklılıklar ile değişen kültür öğelerini kavramasını sağlayacak temel bir kuramsal çerçeve sunmayı hedeflemektedir.

Anahtar Kelimeler: Algoritma Bağımsızlaşması, Yapay Zekâ Sanatı, Yapay Estetik, Kültür Üretimi, Sanatçı Rolü

THE CHART OF ALGORITHMIC INDEPENDENCE IN ART FROM THE FRAMEWORK OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE BASED ART THAT PRODUCES ITS OWN CULTURE

Dr. Yeliz Ayık Ersoy¹

Abstract

Contrary to the traditional view that evaluates the aesthetic production of artificial intelligence (AI) as a tool that merely imitates human taste and relies on algorithms derived from society, processes such as deep learning, the feedback it receives from the content or artworks it produces, and its increasing ability to generate cultural meaning enable AI to gain greater technical and aesthetic autonomy. This development makes it possible for artificial intelligence to construct an artificial culture through artificial aesthetics, arising from its algorithm-based independence. Considering that art both shapes society and is shaped by it, AI-based artistic productions appear to reinforce algorithmic autonomy, positioning art and consequently the artist as significant actors in AI's process of constructing its own culture. In this context, the assumption that artists will need an art-based algorithmic autonomy framework to better interpret this process in the future constitutes the central problem of the study. The aim of this research is to present an analytical framework that theoretically examines algorithmic autonomy in art. The concept and framework for algorithmic autonomy in art were developed based on academic publications addressing the relationship between artificial intelligence and art, visual and technical dimensions, AI-driven cultural production, artificial aesthetics, and the factors that support or limit autonomy. The research method employed is the qualitative method of literature review.

Within the scope of this study, the algorithmic autonomy framework consists of two categories: factors that support autonomy and factors that limit it. When artificial intelligence assumes a creative position by placing the artist in the background or excluding them entirely, its ability to make decisions based on its own creativity, develop its style through feedback, and autonomously generate aesthetic and technical elements function as autonomy-supporting factors. In contrast, ethical and social responsibilities, the necessity of adhering to artistic and technical standards, the artist's involvement in the creative process, and cultural diversities emerge as elements that constrain AI's autonomy. The framework highlights AI's potential for autonomy in the future while demonstrating that differing cultural perceptions and artist feedback also limit this autonomy. This indicates that algorithmic autonomy is not solely a technical notion but also encompasses social and cultural dimensions. Additionally, this study suggests that future research may examine the social and cultural implications of algorithmic autonomy in AI-based artistic production.

In conclusion, the algorithmic autonomy framework in art constructed from a technologically determinist perspective aims to provide a fundamental theoretical basis that will enable future researchers to understand both algorithmic autonomy and its boundaries in AI-based artistic production, while also helping artists interpret variations in artistic outputs and the evolving cultural elements shaped through AI.

Keywords: *Algorithmic Independence, AI-Based Art, Artificial Aesthetics, Cultural Production, Role of the Artist*

1 ORCID: 0000-0002-1035-1985

DERRİDA’NIN APORİA KAVRAMI BAĞLAMINDA ÇAĞDAŞ SERAMİK SANATINDA SINIR, BOŞLUK VE BELİRSİZLİK

Dr. Öğr. Üyesi Sevgi Kiliç¹

Öz

Postyapısalcı düşünce, modernizmin kesinlik ve bütünlük arayışına karşı, anlamın belirsizliği ve çoğulluğunu öne çıkarmıştır. Derrida’nın aporia kavramı bu bağlamda, düşüncenin kendi sınırına çarptığı, çözümün imkânsızlaştığı bir “geçit” durumunu tanımlamaktadır. Bu bildiri, Jacques Derrida’nın aporia kavramı çerçevesinde çağdaş seramik sanatında anlam, biçim ve sınır ilişkilerini tartışmaktadır. Aporia, çözümü olmayan bir geçit, düşüncenin ve anlamın çıkmaza girdiği bir durumu ifade etmektedir. Derrida’ya göre her kavramsal yapı, kendi içindeki çelişkiler nedeniyle bir “geçilemezlik” alanı taşımaktadır. Bu düşünce, seramik sanatında biçim, malzeme ve süreç arasındaki gerilimde somutlaşmaktadır. Çamurun hem akışkan hem katı doğası, pişirim sürecindeki dönüşüm ve beklenmedik kırılmalar, aporianın maddesel karşılığıdır. Bu nedenle seramik, Derrida’nın aporia kavramını yalnızca temsil etmez, onu deneyimletir. Ateşle biçim kazanırken, malzeme aynı anda yok olma, çatlama, kırılma ihtimalini taşır. Soyut bir sanatçı pratiği açısından düşünüldüğünde, aporia, seramik üretim sürecinin hem düşünsel hem de fiziksel merkezine yerleşir. Sanatçı, biçim verme eylemini bir “geçit denemesi” olarak kurar. Her pişirim, her çatlak, her deformasyon, anlamın sabitlemediği bir sınır deneyimidir. Bu üretim biçiminde, kontrol ve rastlantı arasındaki ilişki yeniden tanımlanır. Biçim, sanatçının iradesiyle değil, malzemenin direnciyle birlikte oluşur. Bu noktada aporia, yaratım sürecinin etik boyutuna da dokunur; sanatçı, malzemeye hükmetmek yerine onunla bir “eşikte var olma” durumuna girer. Bu tür bir pratiğin sonucu ortaya çıkan eserler, genellikle tamamlanmamışlık duygusu taşır. Biçim, sanki bir sürecin ortasında yakalanmış gibidir. İzleyici bu askıda kalmışlıkta aporianın duygusunu hisseder, anlam ne tamamen açılır ne de tamamen kapanır. Bildiride, Derrida’nın Aporias (1993) metninden yola çıkarak, Aneta Regel, Ken Eastman, Gwyn Hanssen Pigott, Edmund de Waal ve Kristina Riska gibi sanatçıların eserlerinde aporianın estetik ve ontolojik düzeyde nasıl tezahür ettiği incelenmiştir. Biçimin her zaman çözülmenin eşğinde olduğu, anlamın ise her zaman ertelendiği sonucuna ulaşılmıştır. Geleceğin seramik pratiği, biçimsel bütünlüğe değil, sürekli ertelenen, çözülmeye açık bir anlam alanına yönelmelidir. Bu anlamda aporianın belirsizlik yapısı, sanatçıyı kesinlikten değil, sürekli sorgulamadan beslenen bir üretim sürecine davet etmektedir.

Anahtar Kelimeler: Seramik, Derrida, Aporia, Belirsizlik

1 Bitlis Eren Üniversitesi, ORCID: 0000-0001-5880-3760

BOUNDARY, VOIDANCE AND UNCERTAINTY IN CONTEMPORARY CERAMIC ART IN THE CONTEXT OF DERRIDA'S APORIA CONCEPT

Asst. Prof. Sevgi Kiliç¹

Abstract

Poststructuralist thought, in contrast to modernism's pursuit of certainty and unity, has emphasized the ambiguity and plurality of meaning. In this context, Derrida's concept of aporia describes a "passage" in which thought encounters its own limit, rendering solution impossible. This paper discusses the relationships between meaning, form, and boundaries in contemporary ceramic art within the framework of Jacques Derrida's concept of aporia. Aporia denotes a passage without a solution, a state in which thought and meaning reach an impasse. According to Derrida, every conceptual structure carries a zone of "impenetrability" due to its inherent contradictions. This notion is embodied in the tension between form, material, and process in ceramic art. The fluid and solid nature of clay, the transformations and unexpected ruptures during the firing process, are the material equivalents of aporia. Therefore, ceramics not only represent Derrida's concept of aporia, but also make one experience it. While taking form through fire, the material simultaneously carries the possibility of destruction, cracking, and breaking. When considered from an abstract artist's practice, aporia lodges itself at the intellectual and physical center of the ceramic production process. The artist constructs the act of forming as a "passage experiment." Every firing, every crack, every deformation is a liminal experience beyond which meaning cannot be fixed. In this mode of production, the relationship between control and chance is redefined. Form is formed not by the artist's will, but by the resistance of the material. At this point, aporia touches upon the ethical dimension of the creative process; rather than mastering the material, the artist enters a state of "liminal existence" with it. The works resulting from this type of practice often carry a sense of incompleteness. The form seems caught in the middle of a process. In this suspended state, the viewer senses the aporia; meaning is neither fully revealed nor fully closed. Drawing on Derrida's text *Aporias* (1993), this paper examines how aporia manifests on aesthetic and ontological levels in the works of artists such as Aneta Regel, Ken Eastman, Gwyn Hanssen Pigott, Edmund de Waal, and Kristina Riska. It has been concluded that form is always on the verge of dissolution, while meaning is always deferred. It is possible to say that ceramic art is one of the most fragile and resilient arts that embody the philosophical structure of aporia. Future ceramic practice should not strive for formal unity, but rather for a constantly postponed, dissociative realm of meaning. Aporia's structure of uncertainty invites the artist to a creative process fueled not by certainty, but by constant questioning.

Keywords: *Ceramics, Derrida, Aporia, Uncertainty*

1 Bitlis Eren University, ORCID: 0000-0001-5880-3760

BİYOMİMİKRI VE TİPOGRAFI: DOĞADAN HARFE

Dr. Öğr. Üyesi Münire Yıldız¹ - Furkan Atasagun²

Öz

Doğadan esinlenerek insan odaklı problemlere çözüm üretme yaklaşımı, günümüzde tipografi de dahil olmak üzere pek çok alanda yenilikçi ve sürdürülebilir bir strateji olarak öne çıkmaktadır. Biyomimetik yöntemler, doğadaki organizmaların biçimsel özelliklerini, yapısal desenlerini ve işlevsel davranışlarını model alarak, yalnızca estetik açıdan özgün yazı karakterleri yaratmakla kalmaz; aynı zamanda kültürel bağlamı zenginleştiren, çevresel uyum sağlayan ve kullanıcı deneyimini dönüştüren çözümler sunar. Doğanın milyonlarca yıllık evrim sürecinde geliştirdiği yapılar, tipografi bağlamında tasarımcılara güçlü bir ilham kaynağı oluşturmaktadır. Örneğin, hayvanların derilerindeki ritmik desenler, bitkilerin büyüme formları veya organizmaların kendini yeniden üretme stratejileri, deniz canlılarının kabuklarındaki fraktal spiraller ve yaprak damarlarının ağ benzeri hiyerarşik yapıları gibi pek çok doğal oluşum harf morfolojisinin dönüşümü için özgün tasarım parametreleri sağlayabilmektedir.

Bu çalışmada, tipografi tasarımına biyomimetik ilkelerin aktarılabilmesi ve bu yaklaşımların harf formlarının evrimsel gelişimine nasıl katkı sağlayabileceği tartışılmaktadır. Araştırmada, özellikle canlıların karakteristik özelliklerinin harf yapısına ne denli uyarlanabileceği teorik düzlemde ele alınmakta ve deneysel tipografi alanına farklı bir bakış açısı kazandırılmaktadır. Bu bağlamda çalışma, biyomimikri temelli tipografi çalışmalarını nitel bir araştırma yöntemiyle ele almakta; literatür taraması ve görsel analiz yöntemleriyle doğada var olan formların tipografiye uyarlanabilirliği incelenmektedir. Seçilen örnek tipografi tasarımları üzerinden organik yapıların harf morfolojisine entegrasyonu değerlendirilerek, biçim, denge, ritim ve işlev ilişkileri analiz edilmiştir. Böylelikle organik ilkelerin tipografi tasarım süreçlerine yansımaları hem teorik hem de görsel düzlemde ortaya konulmuştur. Sonuç olarak, biyomimikri temelli tipografi sadece görsel çeşitlilik yaratmakla sınırlı kalmayıp aynı zamanda doğa ve tasarım arasında bir uyum inşa ederek tipografiyi dinamik, yaşayan bir iletişim unsuru haline getirmektedir. Bu yaklaşım, tipografinin statik bir araç olmanın ötesine geçerek, sürdürülebilirlik ve yenilikçilik açısından geleceğe yönelik yaratıcı bir potansiyel sunduğunu göstermektedir.

Anahtar Kelimeler: *Tipografi, Biyomimikri, Grafik tasarım, Organik formlar, Eko tasarım*

1 Süleyman Demirel Üniversitesi, ORCID: 0000-0003-2064-9555

2 Süleyman Demirel Üniversitesi, ORCID: 0000-0002-6445-6600

BIOMIMICRY AND TYPOGRAPHY: FROM NATURE TO LETTERFORM

Asst. Prof. Münire Yıldız¹ - Furkan Atasagun²

Abstract

The approach of deriving solutions to human-centered problems through inspiration from nature has emerged as an innovative and sustainable strategy in many fields today, including typography. Biomimetic methods, by modeling the morphological features, structural patterns, and functional behaviors of organisms, not only create typographic characters that are aesthetically original, but also offer solutions that enrich cultural context, ensure environmental harmony, and transform user experience. The structures developed by nature throughout millions of years of evolution provide designers with a powerful source of inspiration in the context of typography. For instance, rhythmic patterns observed on animal skins, plant growth forms, organisms' self-regeneration strategies, the fractal spirals found in marine shells, and the hierarchical, network-like structures of leaf venation constitute natural formations that can provide unique design parameters for the transformation of letter morphology.

This study discusses the integration of biomimetic principles into typographic design and examines how such approaches can contribute to the evolutionary development of letterforms. Specifically, it investigates the extent to which the characteristic features of living organisms can be adapted to the structure of letters within a theoretical framework, thereby offering a new perspective to the field of experimental typography. In this context, the study employs a qualitative research method to examine biomimicry-based typography, investigating the adaptability of natural forms to typography through literature review and visual analysis. The integration of organic structures into letter morphology is evaluated through selected typographic designs, analyzing the relationships between form, balance, rhythm, and function. Thus, the reflections of organic principles on typographic design processes are presented on both theoretical and visual planes. In conclusion, biomimicry-based typography is not limited to creating visual diversity but also establishes a harmony between nature and design, turning typography into a dynamic, living element of communication. This approach demonstrates that typography transcends being a static tool, offering creative potential for sustainability and innovation in the future.

Keywords: *Typography, Biomimicry, Graphic Design, Organic forms, Eco design*

1 Süleyman Demirel University, ORCID: 0000-0003-2064-9555

2 Süleyman Demirel University, ORCID: 0000-0002-6445-6600

GELECEĞİN ÖĞRENME ORTAMLARI CİDDİ OYUNLAR VE OYUNLAŞTIRMA: SERIOUS GAMES INITIATIVE ÖRNEĞİ

Berfu Çınar¹

Öz

Geleceğin öğrenme platformları; Ciddi Oyunlar (Serious Games) ve Oyunlaştırma (Gamification) yaklaşımlarının ortak noktası, yalnızca eğlenceye dayalı bir deneyim sunmak yerine eğitimi bu sürecin merkezine yerleştirebilmeleridir. Ciddi Oyunlar, oyun mekaniklerini “bilimsel bir araştırma çalışmasını anlatmak, profesyonel eğitim ve bir mesajı yayınlamak/yaymak [...]” (Ma, Oikonomou ve Jain, 2011) için kullanılmaktadır. Bu nedenle, Ciddi Oyunlar genelde sivil toplum kuruluşları, kamu kurum ve kuruluşları gibi organizasyonlar tarafından eğitim süreçlerinde bir araç olarak benimsenmiştir. Ciddi Oyunlar aracılığı ile ele alınan konular, uygun anlatı stratejileri ve güçlü bir görsel dil ile birleştiğinde oyuncuda kalıcı bir akılda kalıcı bir anlayış ve farkındalık yaratma potansiyeline sahiptir. Bu oyunların geliştirilmesinde, geniş bir yelpazede oyun mekanikleri uygulanabilmektedir. Oyunlaştırmada ise bu yelpaze daha kısıtlıdır; puanlar, rozetler, karakterler gibi elementler kullanarak arayüze kolayca entegre edilecek şekilde, genellikle minimal ve vektörel tasarımlar tercih edilir. Oyunlaştırma, Ciddi Oyunlardan farklı olarak anlatı stratejilerine ve kreatif görsel tasarım öğelerine Ciddi Oyunlar kadar ihtiyaç duymaz. Motivasyon, etkileşim, adanmışlık gibi deneyimi artırmak amacıyla oyun unsurlarını eğitim sistemlerine entegre eden bir yöntemdir ve matematik, yabancı dil gibi sistematik eğitim alanlarında öğrenme sürecine daha etkin katkılar sağladığı gözlemlenmektedir. Bu bağlamlar, Ciddi Oyunların ve Oyunlaştırmının kullanım alanlarının ayrıştırılmasında etkili kriterlerdir.

Serious Games Initiative (SGI), kurumun isimden de anlaşılacağı gibi Ciddi Oyunlar üretmeyi amaçlar, genellikle kamu kuruluşları ve devlet ile çalışan köklü bir platformdur. Bilgi verme, bilinç yükseltme ve politika/teknoloji karmaşıklığını basitleştirme gibi ciddi amaçlara hizmet eden, genellikle simülasyon veya anlatı tabanlı oyunlar üretirler. Anlatı stratejileri ve görsel yapısı Games for Change gibi platformlardaki Ciddi Oyunlara göre statik olarak değerlendirilebilir. SGI oyunlarının bir ciddi oyun kadar simülasyon ağırlıklı, fakat oyunlaştırma kadar da minimal görsel, metin ve mekanik odaklı hibrit bir yaklaşımı vardır. Bu sebeple, Serious Games Initiative’in hazırladığı oyunlar ne Ciddi Oyun tanımına ne de Oyunlaştırma tanımına tam olarak uymaktadır.

Bu çalışmada, Serious Games Initiative’in platformundaki Launching Into Orbit, The Plastic Pipeline ve The Fiscal Ship oyunları vaka çalışması yöntemiyle incelenerek, Ciddi Oyun ve Oyunlaştırma kavramlarının nasıl ele alındığı görsel anlatı; renk paleti, bilgi görselleştirme (diagram, simge, ikonografi), arayüz yapısı, karakter ve çevre tasarımı ve metinsel anlatı; bilgi yoğunluğu, oyuncu rolü, sonuç geri bildirimi açılarından kategorik bir içerik analizi ile değerlendirilecektir. SGI örneği, eğitim söz konusu olduğunda ciddi oyun–oyunlaştırma spektrumunda hibrit türün işareti olabilir mi? Yoksa, varolan anlatı stratejilerine uyum mu sağlamalıdır? soruları tartışılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Ciddi Oyunlar, Oyunlaştırma, Eğitim, Serious Games Initiative, Görsel Anlatı, Metinsel Anlatı

1 Hacettepe Üniversitesi, ORCID: 0009-0002-8337-3058

THE FUTURE OF LEARNING PLATFORMS SERIOUS GAMES AND GAMIFICATION: SERIOUS GAMES INITIATIVE EXAMPLE

Berfu Çınar¹

Abstract

The confluence of Serious Games and Gamification approaches marks the foundation of future learning environments by the possibility of placement of the educational process at the core rather than solely offering entertainment-based experiences. Serious Games, use game mechanics “to communicate a scientific research study, provide professional training, or publish/disseminate a message [...]” (Ma, Oikonomou & Jain, 2011). For this reason, Serious Games are generally adopted as a tool in educational processes by organizations such as non-governmental organizations, public institutions, and governmental agencies. When combined with appropriate narrative strategies and a strong visual language, the subjects addressed through Serious Games have the potential to create lasting, memorable understanding of the subject and awareness in the player. A wide range of game mechanics can be applied in the development of these games. In Gamification, by contrast, this range remains limited. This technique prefers minimal and usually vector-based designs that can be easily integrated into the interface by using elements such as points, badges, and characters. Unlike Serious Games, Gamification does not require narrative strategies and creative visual design elements to the same extent as Serious Games. It is a method that integrates game elements into educational systems in order to increase motivation, interaction, and commitment, and it has been observed to contribute more effectively to the learning process in systematic educational fields such as mathematics and foreign languages. These contexts constitute a criteria that are effective in distinguishing the areas of use of Serious Games and Gamification.

The Serious Games Initiative (SGI), as it is present in its’ name, aims to produce Serious Games and is an established platform that generally works with public institutions and the state. They produce games that serve serious purposes such as informing, raising awareness, and simplifying the complexity of policy/technology, and are generally simulation-based or narrative-based. Their narrative strategies and visual structure can be considered static compared to the Serious Games on platforms such as Games for Change. SGI’s games represent a hybrid approach that is as simulation-oriented as a Serious Game but also as minimal in visuals, text, and mechanics as Gamification. For this reason, the games prepared by the Serious Games Initiative do not fully conform to the definition of Serious Games nor to the definition of Gamification.

In this study, the games Launching Into Orbit, The Plastic Pipeline and The Fiscal Ship on the Serious Games Initiative platform will be examined through a case study method, and evaluated through a categorical content analysis in terms of how the concepts of Serious Games and Gamification are addressed: visual narrative (color palette, information visualization—diagram, symbol, iconography—interface structure, character and environment design) and textual narrative (information density, player role, outcome feedback). The questions, interms of education, whether SGI examples may be an indication of a hybrid type within the serious game–gamification spectrum or should they conform into existing narrative strategies?” will be discussed.

Keywords: *Serious Games, Gamification, Education, Serious Games Initiative, Visual Narrative, Textual Narrative*

1 Hacettepe University, ORCID: 0009-0002-8337-3058

YAKIN GELECEKTE “AURA YİTİMİ” VE SÖZLÜ ANLATININ KÜLT DEĞERİ: MUNZUR BABA EFSANESİ ÖRNEĞİ

Doç. Duygu Çelik Burkay¹

Öz

Bu bildiri, Tunceli sözlü kültüründe önemli bir yere sahip olan Munzur Baba Efsanesi’ni, Walter Benjamin’in “aura” kavramı ve sanat eserinin kült değeri anlayışıyla ilişkilendirerek incelemektedir. Benjamin’e göre sanat eserinin “aura”sı, onun üretildiği tarihsel bağlamla, yaratım sürecindeki özgünlükle ve izleyiciyle kurduğu özel bağla şekillenir. Eser, yalnızca bir nesne değil; ortaya çıktığı koşulların ve onu algılayan kişinin yarattığı tekil bir deneyimin ürünüdür. Bu deneyim, zaman ve mekân açısından tekrarlanamaz oluşuyla esere kült bir değer kazandırır. Ancak modern dönemde, çoğaltma ve yeniden üretim tekniklerinin yaygınlaşmasıyla bu özgünlük giderek silinmiştir. Çalışma, 06.03.2025–20.07.2025 tarihleri arasında yürütülen nitel saha araştırmasına dayanmaktadır. Araştırmada katılımcı gözlem ve yarı yapılandırılmış görüşme yöntemleri kullanılmış; efsane, farklı anlatıcılar tarafından farklı zaman ve mekânlarda aktarılmıştır. Bu süreç, anlatının bağlama göre nasıl biçim değiştirdiğini ve performansın toplulukla kurulan ilişki içinde nasıl canlandığını göstermiştir. Elde edilen bulgular, Munzur Baba Efsanesi’nin sahadaki icrasında kültürel sürekliliğin yanı sıra, anlatıcının kişisel üslubu ve toplulukla kurduğu etkileşim sayesinde canlılığını koruduğunu ortaya koymaktadır. Bu performatif canlılık, Benjamin’in “aura” tanımıyla örtüşen bir nitelik taşımaktadır. Dolayısıyla, sözlü anlatının modernleşme ve dijitalleşme karşısında aura’sını nasıl koruyabileceği ya da yitirebileceği tartışmaya açılmaktadır. Bugüne kadar yapılan sınırlı sayıdaki çalışmalar, Munzur Baba Efsanesi’ni genellikle metinsel bir düzlemde ele almıştır. Bu bildiri, efsaneyi performatif bir bağlamda değerlendirerek üç temel soruya odaklanmaktadır: (1) Anlatının aktarımında “aura”dan bahsedebilmek için sahada bulunmak neden önemlidir? (2) Anlatıcı ile topluluk arasındaki etkileşim performansın anlamını nasıl biçimlendirir? (3) Yakın gelecekte dijitalleşen dünyada sözlü anlatıların kült değeri nasıl dönüşecektir? Bu yönüyle çalışma, Munzur Baba Efsanesi’ni ilk kez performatif bağlamda ele alarak, sözlü anlatıların gelecekteki kült değerine ilişkin yeni bir tartışma zemini sunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Munzur Baba Efsanesi, Sözlü Kültür, Aura, Kült Değer, Walter Benjamin

1 Munzur Üniversitesi, ORCID: 0000-0002-0352-6740

THE “LOSS OF AURA” AND THE CULT VALUE OF ORAL NARRATIVE IN THE NEAR FUTURE: THE CASE OF THE MUNZUR BABA LEGEND

Assoc. Prof. Duygu Çelik Burkay¹

Abstract

This paper examines the Munzur Baba Legend, which holds an important place in the oral culture of Tunceli, by relating it to Walter Benjamin’s concept of “aura” and his understanding of the cult value of a work of art. According to Benjamin, the ‘aura’ of a work of art is shaped by its historical context, the originality of its creation process, and the special bond it forms with the spectators. A work of art is not merely an object; it is the product of the conditions in which it emerged, and the unique experience created by the person perceiving it. This unique experience, which cannot be repeated in terms of time and space, gives the work cult value. However, in the modern era, this originality has gradually been eroded by the proliferation of reproduction and reproduction techniques. The study is based on qualitative field research conducted between 6 March and 20 July 2025. Participant observation and semi-structured interview methods were used in the research; the legend was retold by different narrators at different times and places. This process clearly demonstrated how the narrative changed form according to context and how the performance came to life within the relationship established with the community. The findings show that the Munzur Baba Legend remains vibrant in its field performance, sustaining cultural continuity and the personal style of the narrator, along with active engagement with the community. This performative vitality carries a quality that coincides with Benjamin’s definition of “aura”. The question of how storytelling can preserve or lose its aura in the face of modernization and digitalization is open to debate. The limited number of studies conducted to date have generally addressed the Munzur Baba Legend on a textual level. This paper focuses squarely on three fundamental questions by evaluating the legend in a performative context: (1) It is vital to be present in the field if you want to speak about ‘aura’ in the transmission of the narrative. (2) The interaction between the narrator and the community is key to understanding the performance’s meaning. (3) The digitalising world of the near future will transform the cult value of oral narratives. The study is the first to address the Munzur Baba Legend in a performative context, providing a new platform for discussion regarding the future cult value of oral narratives.

Keywords: *Munzur Baba Legend, Oral Culture, Aura, Cult Value, Walter Benjamin*

1 Munzur University, ORCID: 0000-0002-0352-6740

YAPAY ZEKANIN SANATSAL YARATICILIK ÜZERİNDEKİ OLUMSUZ ETKİLERİ

Arş. Gör. Tuba Şevgin¹ - Doç. Dr. Ümit Özkanl²

Öz

Yapay zekâ, çağımızda hayatın her alanında etkin bir biçimde kullanılırken gerçek dünyaya ilişkin deneyimlerimizi ve bu dünya içindeki varoluş biçimimizi dönüştürerek karmaşık bir sistemin parçası hâline getirmektedir. Yapay zekâ, gelişen teknolojiyle birlikte artan bilgi sistemleri ve algoritmalar aracılığıyla çağdaş kültürü yönlendirmekte, bireyin varoluşunu ve yaşam biçimini köklü biçimde etkilemektedir. İleri teknoloji sistemlerinin hayatımıza girmesiyle birlikte yapay zekânın herkes tarafından kullanılması ve bu alanda tasarımlar yapılması kaçınılmaz hâle gelmiştir.

GAN (Generative Adversarial Networks – Üretici Rekabetçi Ağlar) ve NLP (Natural Language Processing – Doğal Dil İşleme) gibi yapay zekâ tabanlı araçlar, günümüzde oldukça gelişmiş ve karmaşık düzeyde görsel üretim kapasitesine ulaşmıştır. Özellikle görsel sanatlar alanında DeepArt ve DALL-E gibi yapay zekâ programları insan sanatına meydan okuyan resimler oluşturmaktadır. Bu tür araçlarla yapılan sanatsal üretimler, insanın sanattaki rolünü azaltmakta ve yaratıcılığını köreltmektedir. Bu bağlamda, Walter Benjamin’in “Aura” kavramı da tehdit altına girmekte; eserin ve sanatçısının özgünlükten beslenen aurası giderek kaybolmaktadır.

Bu araştırma, hızla gelişen ve ilerleyen yapay zekâ teknolojisinin, bireyin sanatsal yaratıcılığıyla ilişkili olarak resim yapma becerisi üzerindeki olumsuz etkilerine dikkat çekmeyi ve bu olumsuzluklara karşı önleyici yaklaşımlar geliştirilmesine katkı sağlanmasını amaçlamaktadır. Çalışma sürecinde nitel araştırma yöntemi kullanılmış, doküman analizi ile veriler elde edilmiştir. Elde edilen bulgularda yapay zekanın sanatsal üretim sürecinde kullanılması bireyin resim yapma becerisini olumsuz yönde etkilediğini göstermektedir.

Araştırma sonucunda, görsel düşünme ve el becerisi gerektiren resim çalışmalarında; kurgu, tasarım ve kompozisyon gibi unsurların yapay zekâ algoritmaları aracılığıyla veri tabanlarından alınarak hızlı bir şekilde görselleştirilmesi, bireyin bu alanlarda düşünme ve emek harcama gereksinimini ortadan kaldırmaktadır. Bu durum ise, resim alanında sanatsal becerilerin ortadan kalkacağı yönünde bir endişe doğurmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Yapay zekâ, Yaratıcılık, Sanat, Resim, Yetenek

1 Bitlis Eren Üniversitesi, ORCID: 0000-0001-7286-3348

2 Bitlis Eren Üniversitesi, ORCID: 0000-0001-7735-2010

THE NEGATIVE EFFECTS OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE ON ARTISTIC CREATIVITY

Res. Asst. Tuba Şevgin¹ - Assoc. Prof. Ümit Özkanl²

Abstract

Artificial intelligence (AI), while being actively utilized in every aspect of contemporary life, transforms our experiences of the real world and our modes of existence within it, making us part of a complex system. With the advancement of technology, AI increasingly guides contemporary culture through expanding information systems and algorithms, profoundly affecting individuals' existence and ways of life. The integration of advanced technological systems into our daily lives has rendered the widespread use of AI and the creation of designs in this domain inevitable.

AI-based tools such as Generative Adversarial Networks (GANs) and Natural Language Processing (NLP) have reached a highly advanced and sophisticated level of visual production capacity. In particular, AI programs like DeepArt and DALL-E generate images that challenge human artistry. Artistic productions created using these tools reduce the role of humans in art and diminish their creativity. In this context, Walter Benjamin's concept of the "Aura" is also threatened, as the aura of the artwork and its creator, which is nourished by originality, gradually disappears.

This study aims to draw attention to the negative effects of rapidly developing AI technology on individuals' painting skills in relation to artistic creativity and to contribute to the development of preventive approaches against these adverse impacts. The research employed a qualitative methodology, and data were collected through document analysis. The findings indicate that the use of AI in the artistic production process negatively affects individuals' painting abilities.

The results show that in painting practices requiring visual thinking and manual skills, elements such as composition, design, and layout are quickly visualized through AI algorithms by retrieving data from databases. This eliminates the need for individuals to engage in thinking and effort in these areas. Consequently, this situation raises concerns regarding the potential disappearance of artistic skills in the field of painting.

Keywords: *Artificial Intelligence, Creativity, Art, Painting, Skill*

1 Bitlis Eren University, ORCID: 0000-0001-7286-3348

2 Bitlis Eren University, ORCID: 0000-0001-7735-2010

3D YAZICI TEKNOLOJİSİNİN GÜNCEL SANAT PRATİKLERİNE ETKİSİ: POST-DİJİTAL BİR PERSPEKTİF

Esra Öğülmüş Özkum¹

Öz

Günümüzde teknolojinin yaşamın her alanında belirleyici bir unsur hâline gelmesi, sanatın dinamik yapısını ve yönelimlerini dönüştürmüştür. Dijital sanat, artık “yeni” bir ifade biçimi olmaktan çıkarak birçok disiplinde üretim ve temsil aracı hâline gelmiştir. Dijital üretim teknolojilerindeki hızlı gelişmeler, çağdaş sanatın üretim süreçlerini ve estetik yaklaşımlarını köklü biçimde etkilemiştir. Bu bağlamda, üç boyutlu (3D) yazıcı teknolojisi, yalnızca teknik bir araç olmanın ötesinde sanatın biçimsel, kavramsal ve deneyimsel boyutlarını dönüştüren bir ifade aracı hâline gelmiştir.

Bu çalışma, 3D yazıcı teknolojisinin çağdaş sanat pratiklerindeki işlevini post-dijital sanat perspektifinden incelemeyi amaçlamaktadır. Post-dijital kavramı, dijital teknolojilerin sanat ve gündelik yaşamın olağan bir parçasına dönüştüğü, dolayısıyla dijital üretimin artık ayrıcalıklı veya “yeni” bir konum taşımadığı dönemi tanımlar. Bu çerçevede, sanatçılar 3D baskı teknolojisini yalnızca biçim üretimi için değil, estetik, kavramsal ve toplumsal boyutlarıyla bütünleşik bir yaratım pratiği olarak değerlendirilmektedir.

Bu amaç doğrultusunda, araştırmada nitel bir yöntem benimsenmiş; post-dijital sanat kuramı çerçevesinde kavramsal bir analiz yapılmış ve 3D yazıcı teknolojisini kullanan çağdaş sanatçıların eserleri içerik analizi ile incelenmiştir. Çalışmada sanatçı eserlerinin yanı sıra, örnek bir eser gelişim süreci üzerinden gözlem yapılmıştır. Parametrik tasarım, modülerlik, serileştirme, hata estetiği ve özgün materyal deneyimleri eser örnekleri üzerinden karşılaştırmalı olarak değerlendirilmiş; estetik ve kavramsal boyutlar tartışılmıştır. Ayrıca, 3D yazıcı ile geleneksel üretim yöntemleri arasındaki benzerlik ve farklılıklar süreç analizi yoluyla ele alınmıştır.

Sonuç olarak, 3D yazıcıların süreç odaklılık, fiziksel-dijital hibritlik ve çok katmanlılık bağlamında sanat ile teknoloji arasındaki etkileşimi nasıl dönüştürdüğü eleştirel bir bakışla yorumlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Dijital sanat, 3D yazıcı, Post-dijital

1 İstanbul Topkapı Üniversitesi, ORCID: 0000-0001-6854-1020

THE IMPACT OF 3D PRINTING TECHNOLOGY ON CONTEMPORARY ART PRACTICES: A POST-DIGITAL PERSPECTIVE

Esra Öğülmüş Özkum¹

Abstract

In today's world, the pervasive presence of technology in all areas of life has transformed the dynamic structure and orientations of art. Digital art has ceased to be a "new" form of expression and has become a tool for production and representation across many disciplines. Rapid developments in digital production technologies have profoundly influenced both the production processes and aesthetic approaches of contemporary art. In this context, three-dimensional (3D) printing technology has gone beyond being merely a technical tool and has become an expressive means that transforms the formal, conceptual, and experiential dimensions of art.

This study aims to examine the role of 3D printing technology in contemporary art practices from a post-digital art perspective. The post-digital concept refers to a period in which digital technologies have become an ordinary part of art and everyday life, and digital production no longer holds a privileged or "new" status. Within this framework, artists evaluate 3D printing technology not only for form production but also as an integrated creative practice encompassing aesthetic, conceptual, and social dimensions.

To this end, a qualitative approach was adopted; a conceptual analysis was conducted within the framework of post-digital art theory, and the works of contemporary artists using 3D printing technology were examined through content analysis. In addition to the artists' works, observations were made on the development process of a sample work. Production processes such as parametric design, modularity, serialization, the aesthetics of error, and unique material experiences were comparatively evaluated through the examples, and their aesthetic and conceptual dimensions were discussed. Furthermore, the similarities and differences between 3D printing and traditional production methods were analyzed through process analysis.

As a result, the study critically interprets how 3D printing transforms the interaction between art and technology in terms of process orientation, physical-digital hybridity, and multi-layeredness.

Keywords: *Digital art, 3D print, Post digital*

1 İstanbul Topkapı University, ORCID: 0000-0001-6854-1020

BİR MAKİNEDE DİĞERİNE: DADA VE YAPAY ZEKA DESTEKLİ SANATTA İRİADE AKTARIMI

Dr. Öğr. Üyesi Batu Bozoğlu¹

Öz

Birinci Dünya Savaşı sebebiyle oluşan rasyonalite ve endüstrileşmeye karşı toplumsal hayal kırıklığına istinaden Dada Hareketi, şans, kolaj ve ortak üretim gibi deneysel üretim mekanizmalarını sahiplenmiş ve böylece dönemin burjuva sanat algısına bir eleştiri getirmiştir. Sanatçının iradesini dış sistemlere delege eden bu üretim yöntemleri Dada'nın, yozlaşmış kabul ettiği sanatçı otoritesini ve estetik algılarını reddetmesini yansıtmaktadır. Dadacıların irade transferi yöntemleri, görsel estetiğini ucu açık ve dışsal üretim yöntemlerine devreden Yapay Zeka (YZ) destekli jeneratif sanat eserleriyle benzerlik göstermektedir. Bu araştırma, yöntem odaklı karşılaştırmalı bir analiz üzerinden bu olası ilişkiyi inceleyecektir. Refik Anadol'un Echoes of the Earth: Living Archive adlı, sanatçı ve ekibinin özel olarak eğittiği bir YZ ile doğa sahnelerinin üretildiği eseri, karşılaştırma için seçilmiştir. Bu eser, üretilen görsellerin görsel değerlerinin (biçim, kompozisyon ve konu) veri kaynaklı jeneratif bir sisteme ait olması ve bu görseller üzerinde sanatçının doğrudan müdahalesini kısıtlaması açısından seçilmiştir. Dada külliyatından ise, rastlantısallığı görsel üretiminde kullanan Arp'ın şans resimleri serisi ve ortak üretim eser sahipliğini reddeden Fatagaga (Baargeld, Arp, Ernst) kolajları seçilmiştir. İki örnek grubunda da, üretim yöntemleri sanatçıyı malzeme ve araç tedarikçisi (veri) ve eserin estetik değerlerini üretecek otonom bir sistemin (mekanizma) başlatıcısı olarak konumlamaktadır. Karşılaştırma, eserlerin üretim sürecini ve sanatçıların, bu süreçte oluşan görsellerin biçimsel değerleri üzerinde doğrudan müdahale derecesini temel alacaktır. Bu araştırmanın amacı, Dadacıların dış üretim sistemlerine iradelerini devretmeleri ile jeneratif YZ destekli çağdaş sanat eserlerindeki irade delegasyonu arasında yönelimsel bir akrabalık kurmaktır. Böyle bir bağ, iki örnek grubun da karşılaştığı toplumsal tepkideki ve yanıt verdikleri krizlerdeki muhtemel benzerliklere de ışık tutacaktır.

Anahtar Kelimeler: Dada, yapay zeka sanatı, sanatsal irade, eser sahipliği, görsel kültür

1 Bahçeşehir Üniversitesi, ORCID: 000-0002-3910-8508

FROM ONE MACHINE TO ANOTHER: TRANSFERENCE OF AGENCY IN DADA AND AI-ASSISTED ART

Asst. Prof. Batu Bozoğlu¹

Abstract

Following the widespread disillusionment of the First World War towards rationality and industrialization, Movement Dada formulated a critique of the bourgeois artistic conventions by adopting experimental methods of artistic production, such as mechanisms of chance, collage and collaboration. These production processes that delegate artist's agency to external systems highlight the Dadaist approach of rejecting their artistic authority and aesthetic values, which they deemed compromised. The Dadaist method of transference of agency exhibits similarities to AI-assisted generative artworks in their use of non-deterministic, externalized systems by which the visual aesthetics of the artwork is decided. This research will investigate this possible connection through a process-oriented comparative analysis, using Refik Anadol's Echoes of the Earth: Living Archive where the artist and his team presented images of nature created by a specially trained AI. Anadol's work was chosen due to its reliance on the data-driven, generative AI system to provide all visual elements of the exhibited product (form, composition and subject), severely limiting any direct artistic intervention to these visual elements. From the Dadaists, Arp's chance paintings for their use of randomization of visual composition and Fatagaga (Ernst, Baargeld, Arp) with its self-effacing collaborative method are selected for comparison. In both the Dadaist examples and Anadol's artwork, the art production process situates the artist as a provider of tools and materials (data) and initiator of a particular system of autonomous process (mechanism) through which the visual aesthetics emerge on their own. The comparative analysis will be based on the works' production process and the degree of the artistic intervention they allow over the formal aesthetics of the artistic output. The aim of this research is to establish a possible lineage between Dadaist relinquishment of agency to external mechanisms and the contemporary delegation of the same to generative AI-assisted artworks, which can explain the similarities between their reception by the public and lead to further parallels in the contemporaneous crises to which they respond.

Keywords: *Dada art, AI-Generated art, artistic agency, authorship, visual culture*

1 Bahçeşehir University, ORCID: 000-0002-3910-8508

DOĞA'NIN SANAT GALERİSİ: LAND ART İLE DOĞANIN ESTETİK DÖNÜŞÜMÜ

Dr. Öğr. Üyesi Ümran Özbalcı Aria¹

Öz

Land Art, 1960'ların sonlarında postmodern düşüncenin etkisiyle gelişen, doğanın kendisini bir sanat eseri olarak kullanmayı amaçlayan, doğayı sanatın bir parçası olarak kabul eden bir sanat akımıdır. Bu sanat türü, sanatın fiziksel mekanla ilişkisinde devrim yaratmış, mekanın dışını sanatın yeni bir alanı olarak benimsemiştir. Sanat, doğa ile birleşiyor, hem eser hem de izleyici için geçici, bazen kırılğan bir ilişki kuruyor. Eserler, hem hayret uyandırıyor hem de doğayı bir sanat alanı olarak görme fikri, doğayla insan arasındaki ilişkiyi daha derinlemesine düşündürüyor. Bu sanatın kalıcılığını değil, anlık etkisini vurgulayan bir yaklaşım. "Sanat sadece kalıcı bir nesne midir, yoksa geçici bir deneyim de olabilir mi?" Land Art, Zaman ve Mekânla olan ilişkisi, geleneksel sanat anlayışlarının dışına çıkarak sanatın toplumsal, estetik ve çevresel boyutlarını sorgulamamıza olanak tanır. Sanat eserinin müze veya galeri sınırları dışında, doğanın kendisinde var olması, izleyiciyi sadece bir gözlemci değil, bir katılımcı olmaya da davet ediyor. Eserin zamanla yok olması, izleyiciyi anın değerini, geçiciliğin estetiğini ve doğanın değişim sürecini anlamaya itiyor. Land Art, sanatın mekân anlayışını genişletmiş ve izleyiciyi doğanın parçası olmaya davet etmiştir. Christo ve Jeanne-Claude'un eserleri, bu akımın en önemli örneklerindendir. Kullandıkları geçici ve geri dönüştürülebilir malzemelerle, sanatçılar sahiplenmeyi reddederek, sanatın toplum tarafından erişilebilir ve geçici bir deneyim haline gelmesini savunmuşlardır. Bu yaklaşım, sanatın kalıcılığını sorgular ve izleyiciye geçici bir estetik deneyim sunar. Sanatçılar doğaya olan bu yakın ilgilerini eserlerinde somutlaştırıyor ve genellikle doğal materyallerle çalışıyorlar. Geri dönüştürülebilir malzemeler kullanmaları, doğayı sadece bir alan olarak görmekle kalmayıp, onu korumaya yönelik bir mesaj verme amacı taşıyor. Bu geçici sanat eserleri, büyük zahmetle gerçekleştirilen projeler olmasına rağmen, toplumun geniş kesimlerinin erişilebileceği alanlarda sergilenmiştir. Eserlerin mekan ve zamanla olan ilişkisi de çok özel. Land Art sanat anlayışı sadece geleneksel sanatın sınırlarını aşmakla kalmaz, aynı zamanda insanın doğa ile olan ilişkisini de derinleştirir. Sanatçıyı sadece estetik bir yaratıcı değil, aynı zamanda çevresel ve toplumsal bir bilinç taşıyan bir figür haline getirir. Böylece Sanat sosyal bir mesajın ve toplumsal bir sorumluluğun aracı oluyor.

Anahtar Kelimeler: Doğa, Sanat, Arazi Sanatı, Sınırsız Mekan, Sınırsız Sanat, Estetik

1 Haliç Üniversitesi, ORCID:0000-0003-0403-3646

NATURE'S ART GALLERY: THE AESTHETIC TRANSFORMATION OF NATURE THROUGH LAND ART

Asst. Prof. Ümran Özbacı Aria¹

Abstract

Land Art is an art movement that emerged in the late 1960s under the influence of postmodern thought, aiming to use nature itself as a work of art and accepting nature as part of art. This art form revolutionised the relationship between art and physical space, embracing the outdoors as a new domain for art. Art merges with nature, creating a temporary, sometimes fragile relationship for both the work and the viewer. The works inspire wonder, and the idea of viewing nature as an artistic space encourages deeper reflection on the relationship between nature and humans. This approach emphasises the momentary impact of art rather than its permanence. 'Is art only a permanent object, or can it also be a temporary experience?' Land Art, with its relationship to time and space, allows us to question the social, aesthetic and environmental dimensions of art, going beyond traditional understandings of art. The fact that the artwork exists outside the confines of a museum or gallery, within nature itself, invites the viewer to be not just an observer but also a participant. The work's eventual disappearance compels the viewer to appreciate the value of the moment, the aesthetics of transience, and nature's process of change. Land Art has expanded the concept of space in art and invites the viewer to become part of nature. The works of Christo and Jeanne-Claude are among the most important examples of this movement. Using temporary and recyclable materials, the artists rejected ownership, advocating that art should become an accessible and temporary experience for society. This approach questions the permanence of art and offers the viewer a temporary aesthetic experience. Artists embody this close connection to nature in their works and often work with natural materials. The use of recyclable materials aims not only to view nature as a space but also to convey a message of conservation. Despite being projects undertaken with great effort, these temporary artworks have been exhibited in areas accessible to broad segments of society. The relationship of the works with space and time is also very special. The Land Art approach to art not only transcends the boundaries of traditional art, but also deepens the relationship between humans and nature. It transforms the artist into not only an aesthetic creator, but also a figure with environmental and social awareness, thus making art a vehicle for social messages and social responsibility.

Keywords: *Nature, Art, Land Art, Unlimited Space, Unlimited Art, Aesthetic*

1 Haliç University, ORCID:0000-0003-0403-3646

SANAL ORTAMLARDA SERGİLEME PRATİKLERİ: EL LİSSİTZKY’NİN SERGİ MEKÂNLARININ SANAL ORTAMDA YENİDEN ÜRETİMİ

Arş. Gör. Muharrem Buray Şimşek¹ - Doç. Dr. Ertan Toy²

ÖZ

“Şu anda A.’nin [sanat] bir yandan müzelerdeki tüm anıtları kucaklayan bir pastişe dönüştüğü, diğer yandan da yeni bir mekân ifadesi yaratmak için mücadele ettiği bir dönemdeyiz”, El Lissitzky, 1925.

Çalışmanın amacı gelişen teknolojiyle dijital sanat pratiklerinin sanal ortamlarda hiç olmadığı kadar yaygınlaştığı bir dönemde, bu eserlerin nasıl sergileneceği üzerine düşündürmektir. Bu bağlamda sanal ortamlarda sergileme tasarımının geliştirilmesine yönelik, mekânlar üretilerek sunduğu potansiyeller araştırılmaktadır. Çalışma kapsamında sanal ortamlarda sergi deneyiminin araştırılması amacıyla, Avangart sanatın öncü isimlerinden çok yönlü Konstrüktivist sanatçı El Lazar Markovich Lissitzky’nin 1923, 1926 ve 1927 yıllarında gerçekleştirdiği üç farklı sergi mekânı sanal ortamda yeniden üretilmiştir. Çalışma tekil bir vaka olarak yapılandırılmış ve hareket-mekân algısı Lissitzky’nin tasarımları üzerinden analiz edilmiştir. Lissitzky sergi mekânlarında pasif izleyiciyi, yapısal belirsizliklerle karşı karşıya bırakır ve izleyicinin, mekân içinde hareket halindeyken sergiyle birlikte mekânın hareketini de deneyimlemesine olanak tanır. Berlin’deki Prounenraum (1923), Dresden’de Uluslararası Sanat Sergisi’ndeki Raum für Konstruktive Kunst (1926) ve Hannover’da kalıcı sergiye dönüşen Abstract Cabinet (1927) isimli sergi mekânları, bu tip mekânların erken örnekleri arasındadır. Bu sergi mekânlarının taşıdığı potansiyeller, günümüzde dijital sanatın nasıl sergilenebileceğine dair öneriler sunmaktadır. Bu potansiyeli açığa çıkarmak amacıyla Lissitzky’nin sergi mekânları; arşiv belgeleri, görsel kaynaklar ve literatür üzerinden okunarak, çalışma kapsamında dijital rekonstrüksiyon gerçekleştirilmiştir. Bu yeniden üretim, Lissitzky’nin tasarladığı her bir sergi mekânının, tasarım kriterlerine uygun biçimde üç boyutlu olarak Blender ile modellenmesi oluşturulmuştur. Daha sonra bu modeller, sanatçının “PROUN” olarak adlandırdığı resimlerin, küratöryel seçkisiyle kuramsal bağlamda ilişkilendirilmiştir. Sergi mekânları Unity Hub yazılımıyla Spatial adlı sanal paylaşım platformuna aktararak pilot çalışma oluşturulmuştur. Sergi mekânlarındaki geometrik öğeler, renk düzenlemeleri ve optik illüzyonlar, araştırmacıya mekânsal süreksizlik, akışkanlık ve hareket algısının yoğunluğuna ilişkin çeşitli bulgular vermiştir. Bu bulgular sonucunda, sanal gerçeklikte deneyimlenen sergi mekânlarının yalnızca bir sunum yüzeyi olarak değil, Lissitzky’nin tasarım niyetiyle uyumlu bir şekilde, izleyiciyle etkileşimli bir deneyim alanı oluşturduğu açığa çıkmıştır. Sonuç olarak, bu çalışma tarihsel bir sanat pratiğini dijital araçlarla yeniden yorumlamakta ve sanal gerçekliğin sunduğu mekânsal potansiyelleri test etmektedir. Dijital sanatın sergilendiği sanal ortamların fiziki koşullardan bağımsız görüş açıları ve hareket eylemleriyle kurgulanması sergi mekânı deneyimleri için yeni bir model oluşturmaktadır. Bu da sanal gerçekliğin sunduğu potansiyellerin bu yeni sergi deneyimleri için oldukça yaratıcı bir alan açtığını göstermektedir.

Anahtar Kelimeler: Sanal Ortam, Sanal Gerçeklik, Sergileme Tasarımı, El Lissitzky, Küratöryel Pratik

1 Samsun Üniversitesi, ORCID:0000-0002-9179-8091

2 Yıldız Teknik Üniversitesi, ORCID: 0000-0002-7959-7967

EXHIBITION PRACTICES IN VIRTUAL ENVIRONMENTS: THE VIRTUAL RECONSTRUCTION OF EL LISSITZKY'S EXHIBITION SPACES

Res. Asst. Muharrem Burkay Şimşek¹ - Assoc. Prof. Ertan Toy²

Abstract

"We are standing now at the beginning of a period in which A. is on the one hand degenerating into a pastiche embracing all the monuments in the museums, and on the other hand is fighting to create a new expression of space", Lissitzky, 1925.

The aim of this study is to explore how digital artworks can be exhibited in an era when digital art practices have become more widespread than ever before in virtual environments due to advancing technology. In this context, the study investigates the potentials offered by the creation of spaces designed to develop exhibition design in virtual environments. Within the scope of the study, in order to explore the exhibition experience in virtual environments, three different exhibition spaces designed by El Lazar Markovich Lissitzky — a multifaceted Constructivist artist and a leading figure of avant-garde art — in 1923, 1926, and 1927 were virtually reconstructed. The study was structured as a single case, and the perception of movement and space was analyzed through Lissitzky's designs. In his exhibition spaces, Lissitzky confronts the passive viewer with structural ambiguities, allowing them to experience not only the exhibition itself but also the movement of the space while in motion. The exhibition spaces titled Prounenraum (Berlin, 1923), Raum für Konstruktive Kunst at the International Art Exhibition (Dresden, 1926), and the Abstract Cabinet (Hannover, 1927), which later became a permanent exhibition, are among the early examples of such spaces. The potentials inherent in these exhibition spaces offer suggestions on how digital art can be exhibited today. To reveal this potential, Lissitzky's exhibition spaces were examined through archival documents, visual sources, and literature, and digitally reconstructed within the scope of the study. This reconstruction involved modeling each of Lissitzky's exhibition spaces in three dimensions using Blender, in accordance with their original design criteria. These models were then associated with the theoretical context through a curatorial selection of the artist's paintings known as "PROUN". The exhibition spaces were transferred to the virtual sharing platform Spatial via the Unity Hub software, forming a pilot study. The geometric elements, color arrangements, and optical illusions within these exhibition spaces provided the researcher with various findings related to the intensity of spatial discontinuity, fluidity, and the perception of movement. As a result of these findings, it was revealed that exhibition spaces experienced in virtual reality do not function merely as presentation surfaces but, in harmony with Lissitzky's design intent, create an interactive field of experience for the viewer. In conclusion, this study reinterprets a historical art practice through digital tools and tests the spatial potentials offered by virtual reality. The construction of virtual exhibition environments for digital art— independent from physical constraints, viewing angles, and movements—proposes a new model for exhibition space experiences. This demonstrates that the potentials offered by virtual reality open up a highly creative field for these new exhibition experiences.

Keywords: *Virtual Environment, Virtual Reality, Exhibition Design, El Lissitzky, Curatorial Practice*

1 Samsun University, ORCID:0000-0002-9179-8091

2 Yıldız Teknik University, ORCID: 0000-0002-7959-7967

DÖNGÜSEL TASARIMI YENİDEN DÜŞÜNMEK: YAPISAL ATIKLARIN YENİDEN KULLANIMINDA VERİ TABANLI KARAR YAKLAŞIMLARI

Dr. Öğr. Üyesi Merve Ertosun Yıldız¹

Öz

Yapı sektörü, üretim, yenileme ve yıkım süreçlerinden ortaya çıkan yüksek hacimli yapısal atıklar nedeniyle sürdürülebilirlik tartışmalarında kritik bir konuma sahiptir. Mevcut doğrusal üretim ve tüketim pratikleri, yapısal bileşenleri işlevsel ömrünü tamamlamadan “atık” statüsüne indirgemekte; bu durum hem doğal kaynak kullanımını hem de çevresel etkileri artırmaktadır. Bu çalışma, yapısal atıkları bertaraf edilmesi gereken unsurlar olarak değil, yaşam döngüsü boyunca farklı projeler arasında yeniden dolaşıma girebilen potansiyel kaynaklar olarak ele alan döngüsel tasarım perspektifini tartışmaktadır. Döngüsel tasarım yaklaşımının benimsenmesi, malzeme verimliliğinin artırılması ve yapı çevre karbon ayak izinin azaltılmasına katkı sağlamaktadır. Bu bağlamda Cradle-to-Cradle, demonte tasarım (Design for Disassembly), kentsel madencilik (Urban Mining) ve malzeme pasaportu yaklaşımları, yapı çevre malzeme dolaşımını mümkün kılan temel kavramsal çerçeveler olarak ele alınmıştır. Ancak hangi yapısal atığın hangi bağlamda, hangi performans düzeyinde ve hangi koşullar altında yeniden kullanılabilirliğine ilişkin karar süreçleri, güncel uygulamalarda büyük ölçüde sezgisel değerlendirmelere dayanmaktadır. Bu durum, yeniden kullanım potansiyeli taşıyan birçok bileşenin göz ardı edilmesine veya ekonomik olmayan geri dönüşüm süreçlerine yönlendirilmesine neden olabilmektedir.

Çalışma, yapısal bileşenlerin yaşı, dayanım durumu, kullanım geçmişi ve çevresel ayak izi gibi niteliklerinin sistematik biçimde dijitalleştirilmesi ve bu verilerin makine öğrenimi temelli sınıflandırma ve uygunluk tahmin modelleri ile işlenmesi durumunda, yeniden kullanım kararlarının daha öngörülebilir, yeniden üretilebilir ve tasarım sürecine erken aşamada entegre edilebilir hale gelebileceğini savunmaktadır. Böylece döngüsel yeniden kullanım, tasarım sürecinin son aşamasında eklemlenen teknik bir çözüm olmaktan çıkarak, tasarımın yönlendirici stratejik bir bileşeni haline gelebilir. Sonuç olarak çalışma, yapısal atıkların değerlendirilmesinde veri temelli karar destek sistemlerinin, yakın gelecekte mimari tasarım kültürünü dönüştürme potansiyeline sahip olduğunu ortaya koymaktadır.

Anahtar Kelimeler: Döngüsel tasarım, Yapısal atıklar, Yeniden kullanım, Makine öğrenimi, Yaşam döngüsü değerlendirmesi, Sürdürülebilirlik

¹ Sakarya Üniversitesi, ORCID: 0000-0002-5362-1666

RETHINKING CIRCULAR DESIGN: DATA-DRIVEN DECISION APPROACHES FOR THE REUSE OF STRUCTURAL WASTE MATERIALS

Asst. Prof. Merve Ertosun Yildiz¹

Abstract

The construction sector is critical in sustainability discussions due to the high volumes of structural waste generated by production, renovation, and demolition processes. Current linear production and consumption practices reduce structural components to “waste” status before they complete their functional lifespan, increasing both natural resource consumption and environmental impacts. That study discusses the circular design perspective, which considers structural waste not as elements requiring disposal but as potential resources that can be recirculated among different projects throughout their lifecycles. Adopting a circular design approach contributes to increasing material efficiency and reducing the built environment’s carbon footprint. In this context, Cradle-to-Cradle, Design for Disassembly, Urban Mining, and Material Passport approaches are fundamental conceptual frameworks enabling material circulation in the built environment. However, the decision-making processes regarding which structural waste can be reused in which context, at what performance level, and under what conditions are primarily based on intuitive assessments in current practices. This can lead to many components with potential for reuse being overlooked or diverted to uneconomical recycling processes.

The study argues that if structural components’ attributes, such as their age, durability, usage history, and environmental footprint, are systematically digitized and this data is processed with machine learning-based classification and suitability prediction models, reuse decisions can become more predictable, reproducible, and integrated into the design process at an early stage. Thus, circular reuse can become a guiding strategic design component, rather than a technical solution incorporated at the final stage of the design process. Ultimately, the study demonstrates that data-driven decision support systems for the assessment of structural waste have the potential to transform architectural design culture in the near future.

Keywords: *Circular design, Structural waste, Reuse, Machine learning, Life cycle assessment, Sustainability*

¹ Sakarya University, ORCID: 0000-0002-5362-1666

ANİMASYONUN 12 TEMEL PRENSİBİNİN DİJİTAL ÜRETİM SÜREÇLERİNDE YENİDEN YORUMU: RAFADAN TAYFA ÇÖZÜMLEMESİ

Leyla Kolikoğlu¹

Öz

Geleneksel animasyonun temelini oluşturan 12 prensip, hareketin doğallığını, anlatısal akıcılığını ve görsel ikna ediciliğini sağlayan evrensel kurallardır. Dijital teknolojilerin gelişmesiyle birlikte bu prensipler, yazılım tabanlı üretim ortamlarında yeniden biçimlenmiş; rig tabanlı hareket kontrolü, zaman çizelgesi düzenlemeleri ve fiziksel simülasyon gibi araçlarla farklı biçimlerde yorumlanmaya başlamıştır. Bu bildiri, animasyonun 12 temel prensibinin dijital üretim süreçlerinde nasıl dönüştüğünü incelemekte ve süreci somutlaştırmak amacıyla Türkiye’de üretilen Rafadan Tayfa animasyonundan seçilen kısa bir sahne üzerinde örnek çözümleme gerçekleştirmektedir. Yapılan analizde, Squash and Stretch, Anticipation ve Timing gibi klasik prensiplerin dijital ortamda easing eğrileri, interpolation yöntemleri ve procedural motion teknikleri aracılığıyla yeniden tanımlandığı görülmüştür. Rafadan Tayfa örneği, çocuk odaklı stilize bir üretimde bile geleneksel prensiplerin dijital rig yapıları, çok katmanlı kompozisyon, otomatik ikincil hareket sistemleri ve kamera hareketleriyle bütünleşerek güncellenmiş bir estetik yarattığını ortaya koymaktadır. Literatür taraması ve örnek çözümleme bulguları, animasyon eğitimi ve dijital tasarım alanında klasik prensiplerin çağdaş dijital araçlarla entegrasyonunun hem teknik hem de pedagojik açıdan gerekliliğini vurgulamaktadır. Sonuç olarak, dijital çağda animasyonun 12 prensibi yalnızca üretimi yönlendiren teknik kurallar olmaktan çıkmış; aynı zamanda tasarımcıların düşünme biçimini ve estetik yaklaşımını şekillendiren dinamik yaratım ilkeleri haline gelmiştir.

Anahtar Kelimeler: Animasyon, Dijital Üretim, 12 Prensip, Motion Design

¹ Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi, ORCID: 0000-0001-7194-4306

REINTERPRETATION OF THE TWELVE FUNDAMENTAL PRINCIPLES OF ANIMATION IN DIGITAL PRODUCTION PROCESSES: A RAFADAN TAYFA ANALYSIS

Leyla Kolikoğlu¹

Abstract

The twelve principles of animation, which form the foundation of traditional animation practice, are universal guidelines that ensure natural movement, narrative fluidity, and visual credibility. With the advancement of digital technologies, these principles have been reshaped within software-based production environments and reinterpreted through tools such as rig-based motion control, timeline editing, and physical simulation systems. This paper examines how the twelve fundamental principles of animation have been transformed in digital production processes and, to contextualize this transformation, presents an analytical case study based on a selected short scene from the Turkish animated series *Rafadan Tayfa*. The analysis reveals that classical principles such as Squash and Stretch, Anticipation, and Timing are redefined in digital environments through easing curves, interpolation methods, and procedural motion techniques. The *Rafadan Tayfa* example demonstrates that even within a stylized, child-oriented production, traditional principles gain a renewed aesthetic through digital rig structures, multilayered compositions, automated secondary animation systems, and dynamic camera movements. Findings from the literature review and the case analysis underline the necessity of integrating classical principles with contemporary digital tools, both technically and pedagogically, within animation education and digital design. Ultimately, in the digital era, the twelve principles of animation have evolved beyond technical guidelines for production and have become dynamic creative frameworks that shape designers' ways of thinking and their aesthetic approaches.

Keywords: *Animation, Digital Production, Twelve Principles, Motion Design*

1 Mehmet Akif Ersoy University, ORCID: 0000-0001-7194-4306

GÖRSEL BELLEKTEN VERİ NESNESİNE: FOTOĞRAFIN DİJİTAL İZLERİ

Dr. Mehmet Uluç Ceylani¹

Öz

Bu çalışma, dijital fotoğraflara gömülü EXIF (Exchangeable Image File Format) verilerinin bireylerin dijital yaşam öykülerini nasıl biçimlendirdiğini ve “veri gölgesi” kavramı üzerinden biyografik haritalama süreçlerine nasıl katkı sunduğunu incelemektedir. Araştırmanın amacı, fotoğrafın yalnızca görsel bir temsil değil, aynı zamanda teknik ve konumsal veri taşıyan bir bilgi nesnesi olduğunu vurgulayarak, bu görünmez veri katmanının bireylerin mahremiyet algısı, kimlik inşası ve dijital izlekleri üzerindeki etkilerini ortaya koymaktır. Çalışma, dijital görsellerin toplumsal ve kültürel boyutlarını anlamada veri gölgesi kavramının sunduğu analitik çerçevenin önemini göstermesi bakımından dikkate değerdir. Çalışmada ayrıca gözetim kapitalizmi, veri etiği ve görsel kültür ilişkisi bağlamında EXIF verilerinin bireylerin yaşam alanları üzerindeki etkileri kuramsal bir perspektifle tartışılmaktadır.

Yöntem olarak nitel araştırma yaklaşımı benimsenmiş, EXIF standardının teknik-tarihsel gelişimi doküman analiziyle incelenmiş; sanatsal ve dijital örnekler (örneğin veri gölgesi temalı yeni medya projeleri) görsel ve kuramsal çözümlemeye tabi tutulmuştur. Araştırma boyunca veri gizliliği, anonimlik ve etik ilkeler gözetilmiş, kullanılan örneklerin kamusal verilerden seçilmesine özen gösterilmiştir.

Bulgular, dijital fotoğrafın bireylerin yaşam haritalarını oluşturabilecek kadar ayrıntılı veri sunduğunu, bu verilerin bir araya geldiğinde bireylerin gündelik hayat rotalarını, seyahat geçmişlerini ve sosyal ilişkilerini görünür kılabildiğini göstermektedir. Bu durum bir yandan kişisel arşivleme ve hafıza çalışmaları için güçlü bir araç sağlarken, diğer yandan mahremiyet ihlali, veri sızıntısı ve algoritmik gözetim gibi riskleri de beraberinde getirmektedir.

Sonuç olarak, çalışma, dijital fotoğrafın görünür imge ile görünmez veri katmanı arasındaki ilişkiyi tartışmaya açarak, bireylerin kendi veri gölgeleri üzerindeki farkındalıklarını ve kontrol gereksinimlerini vurgulamakta; böylece hem akademik hem de toplumsal düzeyde dijital etik tartışmalarına katkı sunmakta, fotoğrafın güncel dijital kültürdeki rolünü yeni bir kavramsal düzlemde konumlandırmaktadır.

Anahtar kelimeler: Fotoğraf, Exif, Veri gölgesi, Biyografik haritalama

1 Akdeniz Üniversitesi, ORCID 0000-0003-1379-3452

FROM VISUAL MEMORY TO DATA OBJECT: THE DIGITAL TRACES OF PHOTOGRAPHY

Dr. Lect. Mehmet Uluç Ceylani¹

Abstract

This study examines how EXIF (Exchangeable Image File Format) data embedded in digital photographs shape individuals' digital life stories and how they contribute to biographical mapping processes through the concept of the "data shadow." The aim of the research is to emphasize that a photograph is not only a visual representation but also an information object carrying technical and locational data, and to reveal the effects of this invisible data layer on individuals' perception of privacy, identity construction, and digital trajectories. The study is significant in that it highlights the importance of the analytical framework provided by the concept of the data shadow in understanding the social and cultural dimensions of digital images. It also discusses, from a theoretical perspective, the effects of EXIF data on individuals' living spaces in the context of surveillance capitalism, data ethics, and visual culture.

As a method, a qualitative research approach was adopted, and within, the technical-historical development of the EXIF standard was examined through document analysis; artistic and digital examples (such as new media projects focusing on the data shadow) were subjected to visual and theoretical analysis. Throughout the research, data privacy, anonymity, and ethical principles were observed, and attention was paid to selecting examples from publicly available data.

The findings show that digital photography provides detailed data that can construct individuals' life maps and that, when combined, this data can reveal individuals' daily life routes, travel histories, and social relations. While this provides a powerful tool for personal archiving and memory studies, it also brings with it risks such as privacy violations, data leakage, and algorithmic surveillance.

In conclusion, the study opens up the relationship between the visible image and the invisible data layer of digital photography to discussion, emphasizes individuals' awareness and need for control over their own data shadows, and thus contributes to digital ethics debates at both the academic and social levels, positioning photography's role in contemporary digital culture within a new conceptual framework.

Keywords: *Photography, EXIF, Data Shadow, Biographical Mapping*

1 Akdeniz University, ORCID 0000-0003-1379-3452

EL YAZMALARININ DİJİTAL MİRASI: YENİ TEKNOLOJİYLE DİJİTALLEŞMENİN YAKIN GELECEĞİNİN ŞEKİLLENMESİ ÜZERİNE BİR İNCELEME

Fatma Bayram¹ - Prof. Muna Sila²

Öz

Kültürel mirasın korunması, toplumların geçmişiyle bağ kurmasını sağlayan en önemli unsurlardan biridir. Özellikle el yazmaları gibi kırılgan nitelikli organik eserler, zamanın ve çevresel koşulların etkisiyle ciddi bozulma riskleri taşımaktadır. El yazmaları eserlerin korunmasında dijitalleştirme, uzun yıllardır uygulanan bir yöntem olmakla birlikte; bu yöneme entegre edilecek yeni teknolojik gelişmeler hem koruma bilimine katkı sağlamakta hem de izleyiciyle etkileşimin gelişmesini mümkün kılmaktadır. Bu çalışmanın amacı, dijitalleşmenin mevcut arşiv pratiklerinin ötesine geçerek, arşivleme metodolojisinin yakın geleceğini ve bu alandaki yeni teknolojik inovasyonların eserlerin korunması ve izleyicinin deneyimi üzerindeki etkilerini incelemekte ve yöntemle eserlerin bozulmalarının nasıl önlendiğini ve kültürel mirasın hem erişilebilir hem de güvenli şekilde yaşatılmasını değerlendirmektir. Teknolojik gelişmeler, eserlerin orijinallliğini koruma misyonunu üstlenerek, bir yandan erişim olanaklarını önemli ölçüde artırmakta, diğer yandan ise kültürel mirasın uzun vadeli ve sürdürülebilir korumasına yönelik gelecek çalışmaların zeminini oluşturmaktadır. Çalışmada nitel bir yaklaşım benimsenmiş olup, gelecek odaklı bir konservasyon perspektifiyle yapılan literatür taraması ve mevcut dijital arşiv projelerinin incelenmesi ile veriler değerlendirilmiştir; bu süreçte dijitalleştirme yöntemlerinin uygulama biçimleri ve koruma stratejileri analiz edilmiştir.

Konservasyon bilimine entegre edilebilen gelişmiş teknolojiler, hassas el yazmalarının korunmasında Yapay Zeka destekli hasar tespit ve hasarlı eserlerin okunabilirliğini maksimize eden dijitalleşme gibi ileri düzey ve geleceğe yönelik uygulamaların önünü açmıştır. Öngörülmektedir ki, gelecekteki yöntemler orijinalleri koruma altında tutarken, Artırılmış veya Sanal Gerçeklik gibi araçlarla eser deneyimini etkileşimli hale getirecek ve korumanın kapsamını genişletecektir. Arşiv dijitalleşmesinin gelecekte uygulanacak olan, sanal ve artırılmış gerçeklik uygulamalarıyla birleşerek yapay zekâ destekli sergileme yöntemlerini mümkün kılması; izleyicinin eserle kurduğu ilişkiyi dönüştürmekte, onu yalnızca gözlemci konumundan çıkararak etkileşimli bir deneyimin katılımcısı haline getirmektedir. Bu yaklaşım, el yazmalarının hem korunmasını hem de erişilebilir olmasını sağlayarak kültürel mirasın hem akademik araştırmalarda hem de sergilemede korunmuş olarak yaşatılmasına katkıda bulunmaktadır. Sonuç olarak, dijitalleştirme, el yazmalarının fiziksel bütünlüğünü koruyan ve bozulmalarını önleyen etkili bir koruma aracı olmanın yanı sıra, gelecekte entegre edilecek teknolojilerle daha etkili hale gelmelidir. El yazmalarının teknoloji destekli olarak korunması, geçmiş ile gelecek arasında bir koruma köprüsü oluşturarak kültürel değerlerin güvenli bir şekilde yaşatılmasına katkıda bulunmakta ve eserleri yaşanır kılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: El Yazmaları, Dijitalleşme, Kültürel Miras, Dijital Koruma, Erişilebilirlik

1 Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, ORCID: 0009-0009-3389-0154

2 Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, ORCID: 0000-0003-3457-5059

THE DIGITAL HERITAGE OF MANUSCRIPTS: A STUDY ON THE SHAPING OF DIGITALIZATION'S NEAR FUTURE THROUGH NEW TECHNOLOGIES

Fatma Bayram¹ - Prof. Muna Sila²

Abstract

The preservation of cultural heritage stands as one of the most crucial elements enabling societies to connect with their past. Especially fragile organic artifacts, such as manuscripts, carry serious risks of deterioration due to the effects of time and environmental conditions. While digitalization has been a long-standing practice for the conservation of delicate organic works like manuscripts, the integration of new technological developments into this method simultaneously contributes to conservation science and facilitates the evolution of audience interaction. The purpose of this study is to move beyond existing archiving practices by examining the near future of archiving methodology and the impact of new technological innovations in this field on the preservation of artifacts and the audience experience. Furthermore, it evaluates how deterioration is prevented through these methods, ensuring that cultural heritage is maintained in a manner that is both accessible and secure.

Technological advancements have undertaken the mission of preserving the originality of artifacts, significantly increasing accessibility opportunities on one hand, while on the other, establishing the groundwork for future studies aimed at the long-term and sustainable conservation of cultural heritage. This study adopts a qualitative approach, employing a future-oriented conservation perspective through a literature review and the examination of current digital archiving projects, with the data being evaluated based on the analysis of digitalization methods and conservation strategies. Advanced technologies that can be integrated into conservation science have paved the way for advanced and future-oriented applications in the preservation of delicate manuscripts, such as Artificial Intelligence (AI)-supported damage detection and digitalization that maximizes the legibility of damaged artifacts.

It is anticipated that future methods will maintain the originality of the works while utilizing tools like Augmented Reality (AR) or Virtual Reality (VR) to make the artifact experience interactive and expand the scope of conservation. The future implementation of archive digitalization, combined with AR and VR applications, enables AI-supported exhibition methods which transform the audience's relationship with the artifact, moving them from a mere observer status to an active participant in an interactive experience. This approach ensures both the preservation and accessibility of manuscripts, contributing to the protected continuation of cultural heritage in both academic research and exhibition contexts. In conclusion, digitalization is not only an effective preservation tool that protects the physical integrity of manuscripts and prevents their deterioration, but it should also become more effective with technologies integrated in the future. The technology-supported preservation of manuscripts creates a conservation bridge between the past and the future, contributing to the safe continuation of cultural values and keeping the artifacts alive.

Keywords: *Manuscripts, Digitalization, Cultural Heritage, Digital Preservation, Accessibility*

1 Ankara Hacı Bayram Veli University, ORCID: 0009-0009-3389-0154

2 Ankara Hacı Bayram Veli University, ORCID: 0000-0003-3457-5059

VERİ GÖRSELLEŞTİRMENİN REKLAM İLETİŞİMİNE ETKİSİ: SPOTIFY WRAPPED 2023 VAKASI ÜZERİNDEN KAVRAMSAL BİR İNCELEME

Özkan Oral¹ - Nur Cemelelioğlu

Öz

Dijital reklamcılıkta veri temelli hikâye anlatımının kullanılması, sadece bilginin aktarımı değil, aynı zamanda duygusal bir bağ kurma, kullanıcı katılımını artırma ve deneyim odaklı marka iletişimi açısından da değerli bir yöntem olarak öne çıkmaktadır. Spotify'ın her yılın sonunda kullanıcılarına sunduğu Wrapped kampanyaları, veri görselleştirmenin kişiselleştirilmiş deneyimlerle nasıl entegre olarak kullanılabileceğini gösteren çarpıcı örneklerden biridir. Çalışmanın amacı kişiselleştirilmiş veri anlatılarının reklam iletişimindeki stratejik rolünü Spotify Wrapped kampanyaları özelinde incelemektedir. Creswell'in (2013) nitel araştırma yaklaşımlarına dair sınıflamasında yer alan durum çalışması desenine dayalı olarak tasarlanmış ve dijital pazarlama pratiklerinde veri anlatısının yoğunlaştığı 2019-2023 dönemine odaklanarak sınırlandırılmıştır. Spotify Wrapped kampanyaları, karşılaştırmalı olarak seçilen kişiselleştirilmiş bazı markaların pazarlama örnekleriyle birlikte değerlendirilmiştir. Araştırmanın veri kaynağını, kamuya açık dijital materyaller, sektörel incelemeler ve kampanya analizleri oluşturmaktadır. Veriler, ikincil kaynaklara dayalı belge analizi yöntemiyle toplanmış; analiz süreci, Saldaña'nın (2016) iki döngülü tematik kodlama tekniği (açıklayıcı ve tümevarımsal) ve Krippendorff'un (2004) içerik analizine dayalı metodolojik çerçevesi doğrultusunda gerçekleştirilmiştir. Tematik çözümleme sürecinde veri anlatısı yapıları, görsel odaklı stratejiler, kullanıcı etkileşimi bileşenleri ve mecra uyumu gibi parametreler çok katmanlı biçimde incelenmiştir. Elde edilen ön bulgular, veri görselleştirmenin yalnızca bilginin aktarımı için değil, aynı zamanda kullanıcılarla duygusal bağ kurmak, deneyim temelli etkileşim yaratmak ve anlatı üzerinden stratejik marka konumlandırması elde etmek amacıyla da kullanıldığını göstermektedir. Wrapped kampanyalarının bu yönüyle markaya ait aidiyet hissini önemli ölçüde güçlendirdiği, kullanıcı verilerini estetik ve anlamlı biçimde sunarak reklam deneyimini kişisel anlatıya dönüştürdüğü, katılımcı ve paylaşılabılır bir hikâye formatı oluşturduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu yaklaşım, veri anlatılarının yalnızca teknolojik bir sunum değil, aynı zamanda kültürel bir etkileşim alanı haline geldiğini de ortaya koymaktadır. Ayrıca, bu anlatılar sayesinde kullanıcı verileri yaratıcı biçimde yorumlanmakta ve tüketici ile marka arasında uzun vadeli etkileşimler kurulmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Veri Görselleştirme, Reklam İletişimi, Kişiselleştirme, Veri Anlatısı, Veri Gündümlü Hikaye Anlatımı

THE EFFECT OF DATA VISUALIZATION ON ADVERTISING COMMUNICATION: A CONCEPTUAL ANALYSIS THROUGH THE CASE OF SPOTIFY WRAPPED 2023

Özkan Oral¹ - Nur Cemelelioğlu

Abstract

This study examines the strategic role of personalized data narratives in advertising communication, with a specific focus on Spotify's Wrapped campaigns. In digital advertising, data-driven storytelling stands out not only as a tool for information transfer but also as a valuable method for fostering emotional connection, enhancing user engagement, and enabling experience-oriented brand communication. Spotify's annual Wrapped campaigns serve as striking examples of how data visualization can be integrated with personalized experiences. The study is designed within the framework of a case study, based on Creswell's (2013) classification of qualitative research approaches. It is limited to the 2019-2023 period, during which data narratives became increasingly prominent in digital marketing practices. The primary case is Spotify Wrapped, which is analyzed comparatively alongside selected personalized marketing campaigns from other brands. The data sources include publicly available digital materials, sectoral reports, and campaign analyses. Data were collected through document analysis of secondary sources. The analytical process follows Saldaña's (2016) two-cycle thematic coding technique - which is both descriptive and inductive - and Krippendorff's (2004) content analysis framework. Thematic analysis explores multiple layers, including narrative structures, visual strategies, user engagement elements, and media adaptation. Preliminary findings suggest that data visualization is used not only for information presentation but also for establishing emotional connections with users, generating experience-based interactions, and achieving strategic brand positioning through narrative. Spotify Wrapped campaigns are found to significantly enhance users' sense of brand belonging by transforming their personal data into aesthetically meaningful advertising experiences. These campaigns foster interactive and shareable storytelling formats. This approach reveals that data narratives function not merely as technological displays but also as cultural interaction spaces. Through such narratives, user data are interpreted in creative ways, building a long-term interaction framework between consumer and brand.

Keywords: *Data Visualization, Advertising Communication, Personalization, Data Narrative, Data-Driven Storytelling*

1 Yıldız Teknik University, ORCID: 0000-0002-3482-138X

MİNECRAFT'IN EĞİTİMDE KULLANIMI: DİJİTAL OYUNLARLA ÖĞRENMENİN YENİ YÜZÜ

Yiğit Yılmaz¹

Öz

Minecraft, öğrencilerin yaratıcılıklarını, problem çözme becerilerini ve iş birliği yetilerini geliştirmeye yönelik güçlü bir dijital öğrenme aracıdır. Bu araştırmanın amacı, Minecraft'ın eğitimde kullanımına ilişkin öğretmen ve öğrenci deneyimlerini incelemektir. Araştırmanın katılımcılarını, farklı yaş gruplarından 20 öğrenci ve 5 öğretmen oluşturmaktadır. Veri toplama aracı olarak yarı yapılandırılmış görüşmeler ve gözlem formları kullanılmıştır. Veriler nitel içerik analizi yöntemiyle değerlendirilmiştir. Bulgular, Minecraft'ın öğrencilerin derse katılımını artırdığı, öğrenme motivasyonunu güçlendirdiği ve soyut kavramların somutlaştırılmasını kolaylaştırdığı yönündedir. Ayrıca, öğrenciler arası etkileşimin arttığı ve öğrenme süreçlerinin oyun temelli bir yapıya kavuştuğu gözlemlenmiştir. Sonuç olarak, Minecraft'ın yalnızca bir oyun değil, aynı zamanda disiplinler arası öğrenmeyi destekleyen yenilikçi bir eğitim ortamı sunduğu belirlenmiştir. Bu yönüyle Minecraft, eğitim teknolojilerinde dijital dönüşümün etkili bir örneği olarak değerlendirilebilir.

Anahtar Kelimeler: Minecraft, Dijital Oyun, Eğitim Teknolojisi, Oyun Temelli Öğrenme, Yaratıcılık, Katılım

1 Bahçeşehir Üniversitesi, ORCID: 0009-0002-8135-4080

THE USE OF MINECRAFT IN EDUCATION: THE NEW FACE OF GAME-BASED LEARNING

Yiğit Yılmaz¹

Abstract

Minecraft is a powerful digital learning tool that enhances students' creativity, problem-solving abilities, and collaboration skills. The purpose of this study is to explore teachers' and students' experiences regarding the use of Minecraft in education. Participants included 20 students and 5 teachers from various age groups. Semi-structured interviews and observation forms were used as data collection tools. The data were analyzed through qualitative content analysis. Findings indicate that Minecraft increases student engagement, strengthens motivation, and facilitates the concretization of abstract concepts. It was also observed that interaction among students improved, and learning processes gained a game-based structure. As a result, Minecraft was found to be not only a game but also an innovative educational environment supporting interdisciplinary learning. In this sense, Minecraft can be considered an effective example of digital transformation in educational technologies.

Keywords: *Minecraft, Digital Game, Educational Technology, Game-Based Learning, Creativity, Engagement*

1 Bahçeşehir University, ORCID: 0009-0002-8135-4080

GELENEKSEL SANATLARIN DİJİTAL ORTAMDA YENİDEN HAYAT BULMASI

Prof. Dr. Anıl Ertok¹ - Ünzile Kargıdan

Öz

Sanat, insanlık tarihinin en kadim ifade biçimlerinden biri olarak, bireyin iç dünyasını ve toplumsal belleği yansıtan bir araç olma niteliğini yüzyıllardır korumaktadır. Geleneksel el sanatları ise bu mirasın en somut ve anlamlı örnekleri olarak günümüze ulaşmıştır ve toplumların tarihsel, kültürel ve estetik değerlerini yansıtan önemli birer ifade biçimidir. Bu sanatlar, yalnızca görsel bir estetik sunmakla kalmaz; aynı zamanda bir dönemin sosyolojik yapısını, inanç sistemini ve yaşam biçimini de belgelemektedir. Ancak 21. yüzyılın dijitalleşme süreci, bu geleneksel sanatları yeni bir bağlamda yeniden üretme ve sunma imkânı doğurmuştur. Dijitalleşmenin sanata etkisi üzerine yapılan çalışmalar, teknolojinin sanat üretim süreçlerini dönüştürdüğünü ve yeni ifade biçimleri yarattığını göstermektedir. Dijital çağın getirdiği teknolojik dönüşüm, bu sanatların yalnızca fiziksel üretimle sınırlı kalmayıp dijital mecralarda yeniden şekillenmesine olanak tanımaktadır. Bu bildirinin amacı, geleneksel el sanatlarının dijital ortamda yeniden üretim ve yorumlanma sürecini ele almak ve dijitalleşmenin kültürel aktarım üzerindeki etkilerini incelemektir. Çalışma, nitel araştırma yöntemine dayalı olarak yapılandırılmıştır. Veri toplama sürecinde dijital sanat galerileri, sosyal medya platformları ve çevrimiçi sanat kursları incelenmiş; dijital ortamda üretim yapan sanatçılarla yapılan görüşmeler değerlendirilmiştir. Araştırma bulguları, dijitalleşmenin geleneksel el sanatlarını üç temel düzeyde etkilediğini ortaya koymaktadır: görünürlük ve iletişim, eğitim ve aktarım, yaratıcılık ve yeniden yorumlama. Bu bağlamda, ebru, hat ve minyatür gibi Türk sanatlarının dijital ortamlarda yeniden üretildiği vurgulanmıştır. Geleneksel el sanatlarının dijitalde yeniden hayat bulması yalnızca teknik bir dönüşüm değil; aynı zamanda kültürel bir diriliş ve sanatsal bir yeniden doğuş olarak değerlendirilmektedir. Dijital çağ, el emeğini görünür kılarak hem zanaatkârı desteklemekte hem de toplumu kökleriyle yeniden bağ kurmaya teşvik etmektedir. Dijital araçlar, geleneksel motiflerin çağdaş estetikle buluşmasını sağlamakta; böylece geçmişin sesi, bugünün teknolojisiyle geleceğe taşınmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Geleneksel El Sanatları, Sanatta Dijitalleşme, Kültürel Aktarım, Türk Sanatları, Çağdaş Yorum, Sanat ve Teknoloji

THE REVIVAL OF TRADITIONAL ARTS IN DIGITAL ENVIRONMENTS

Prof. Dr. Anıl Ertok¹ - Ünzile Kargıdan

Abstract

Art, as one of the most ancient forms of expression in human history, has preserved its role as a medium reflecting both the inner world of the individual and the collective social memory for centuries. Traditional handicrafts have survived as the most concrete and meaningful examples of this heritage and represent significant forms of expression that embody the historical, cultural, and aesthetic values of societies. These arts not only provide visual aesthetics but also document the sociological structures, belief systems, and lifestyles of their time. However, the digitalization process of the 21st century has created opportunities to reproduce and present these traditional arts in new contexts. Studies on the impact of digitalization show that technology transforms artistic production processes and generates new forms of expression. The technological transformation brought about by the digital age enables these arts to be reshaped not only through physical production but also within digital media. The aim of this paper is to examine the reproduction and reinterpretation of traditional handicrafts in digital environments and to analyze the effects of digitalization on cultural transmission. This study is structured using a qualitative research method. During the data collection process, digital art galleries, social media platforms, and online art courses were examined, and interviews with artists producing in digital environments were evaluated. The findings reveal that digitalization influences traditional handicrafts on three fundamental levels: visibility and communication, education and transmission, and creativity and reinterpretation. In this context, Turkish arts such as marbling, calligraphy, and miniature painting are reproduced in digital environments. The revival of traditional handicrafts in digital contexts is considered not only a technical transformation but also a cultural resurrection and artistic rebirth. By making manual labor visible, the digital age supports artisans and encourages society to reconnect with its cultural roots. Digital tools allow traditional motifs to merge with contemporary aesthetics, carrying the voice of the past into the future through today's technology.

Keywords: *Traditional Handicrafts, Digitalization in Art, Cultural Transmission, Turkish Art, Contemporary Interpretation, Art and Technology*

1 Karabük University

SANATSAL ÜRETİMDE YAPAY ZEKA ETİĞİ VE ÖZGÜNLÜK SORUNU

Merve Aydar¹

Öz

Yapay zeka destekli sanatsal üretim süreçlerinin etik ve özgünlük boyutlarını incelemeyi amaçlayan bu çalışma, günümüz sanatında teknolojinin yaratıcı rolü üzerinde durmaktadır. Dijital kültürün hızla dönüştüğü bu çağda kullanılan yapay zeka tabanlı üretim araçları, sanatçının yaratıcı özne konumunu sorgulanabilir bir hale getirmiştir. Sanatsal üretim sürecinde insan ve algoritma arasındaki yaratıcılığa dair sınırların netliğini kaybetmesi ve veri kaynaklarının etik geçerliliğinin değerlendirilmesiyle birlikte, yapay zeka desteğiyle üretilmiş eserlerin özgünlük statüsü tartışmaya açık bir hal almıştır. Yaratıcı öznenin kim olduğu, yapay zekanın üretim sürecindeki yaratıcı işlevi ve bu durumun izleyicinin özgünlük algısına olan etkisi, çalışmanın temel problemlerindendir. Walter Benjamin'in özgünlük ve tekillik bağlamında geliştirdiği "aura" kavramı, Roland Barthes'ın "yazarın ölümü" yaklaşımı ve Boris Groys'un dijital çağda sanatın dönüşümünü ele aldığı Art Power ile In the Flow eserleri, bu araştırmanın kuramsal çerçevesini oluşturmaktadır. Çalışma, nitel araştırma yöntemleriyle yürütülmüş, veri toplama aracı olarak literatür ve doküman incelemesi yöntemi kullanılmıştır. İnceleme materyalini sanat eleştirileri, güncel akademik araştırmalar ve araştırmayla bağlantılı sanat eserlerine ilişkin analizleri oluşturmaktadır. Veriler, içerik analizi ve tematik yorumlama yöntemleriyle çözümlenmiş; etik sorumluluk, özgünlük algısı ve eser üretim sürecindeki şeffaflık gibi temalar etrafında değerlendirilmiştir. Bulgular, yapay zekanın sanatsal üretim sürecine dahil oluşunun sanat eserlerinin "aurası" ve "tekillik" değerini yeniden tanımladığını ve yapay zekanın sanatsal üretimlerde bir araç olmaktan çıkarak bir ortak yaratıcıya dönüştüğünü göstermektedir.

Algoritmik üretim biçimlerinin kapalı yapısı, yapay zeka sistemlerinin şeffaf olmayan doğası ve verilerin anonimliği, etik sorumluluğun sınırlarını belirsizleştirmekte ve etik değerlendirmeyi güçleştirmektedir. Bu durum, hem yapay zeka destekli üretimde bulunan sanatçının konumunu hem de bu üretimlerin kültürel değerini yeniden tartışmaya açarak, özgünlük tartışmasını yalnızca estetik değil, aynı zamanda etik ve epistemolojik bir mesele haline getirmektedir. Sonuç olarak bu çalışma yapay zeka destekli sanatsal üretimde etik değerlendirmenin, yalnızca yaratıcı eylemle değil, üretim şeffaflığı, sürecin etik bütünlüğü ve veri kaynaklarının etik kökeninin açıklığıyla değerlendirilmesi gerektiğini ileri sürmektedir.

Anahtar Kelimeler: Algoritmik üretim, Yaratıcı özne, Yapay zeka, Özgünlük

1 Dokuz Eylül Üniversitesi, ORCID: 0009-0009-4559-6518

THE ETHICS AND AUTHENTICITY PROBLEM IN ARTISTIC PRODUCTION WITH ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Merve Aydar¹

Abstract

This study aims to examine the ethical and originality dimensions of AI assisted artistic production processes, emphasizing the creative role of technology in contemporary art. In today's rapidly evolving digital culture, AI based production tools have rendered the artist's position as a creative subject increasingly questionable. As the boundaries of creativity between human and algorithm become blurred and the ethical validity of data sources comes under scrutiny, the originality status of artworks produced with AI assistance has become open to debate. The main concerns of this study include the question of who the creative subject is, the creative function of artificial intelligence within the production process, and the impact of this dynamic on the audience's perception of originality. The theoretical framework of the research is grounded in Walter Benjamin's concept of "aura" in relation to authenticity and uniqueness, Roland Barthes's notion of the "death of the author," and Boris Groys's analysis of the transformation of art in the digital age in his works *Art Power* and *In the Flow*. The study was conducted using qualitative research methods, employing literature review and document analysis as data collection tools. The examined materials consist of art critiques, current academic research, and analyses of artworks relevant to the topic. The data were analyzed through content and thematic analysis, focusing on themes such as ethical responsibility, perception of originality, and transparency in the creative process. Findings indicate that the integration of artificial intelligence into artistic production redefines the "aura" and "uniqueness" of artworks and that AI has evolved from being merely a tool into a co-creator within the artistic process.

The opaque structure of algorithmic production methods, the non-transparent nature of AI systems, and the anonymity of data obscure the boundaries of ethical responsibility and complicate ethical assessment. This situation reopens the discussion on both the artist's position in AI assisted creation and the cultural value of such works, framing the question of originality not only as an aesthetic issue but also as an ethical and epistemological one.

Keywords: *Algorithmic production, Creative agency, Artificial intelligence, Originality*

1 Dokuz Eylül University, ORCID: 0009-0009-4559-6518

YAPAY ZEKÂ DESTEKLİ MODA TASARIMI UYGULAMALARININ İNCELENMESİ VE DİJİTAL ORTAMDA MODA KOLEKSİYONU GELİŞTİRME

Suzan Tokgöz¹

Öz

Yapay zekâ; insanın düşünme, algılama, kavrama, yorumlama ve öğrenme gibi süreçlerini taklit eden bilgisayar programlarının bir araya getirilmesiyle ortaya çıkan bir teknoloji alanıdır. Bu teknoloji aracılığıyla, insan zekâsının bilişsel fonksiyonları, dijital ortamda problem çözme ve karar verme yetenekleri etkin biçimde kullanılabilir. Gümüş'ün (2019) tanımına göre, bilgisayarın akıl yürütme, anlam çıkarma ve geçmiş deneyimlerini temel alarak, yapay zekâ insana özgü öğrenme gibi yüksek zihinsel süreçleri yerine getirme yeteneğine sahip olarak tanımlanmaktadır. Moda endüstrisinde ise yapay zekâ son yıllarda, üretimden tasarıma kadar geniş bir alanda değişim ve dönüşüm yaratmaktadır. Burada en dikkat çekici unsurlardan biri tasarım geliştirme aşamasında, moda tasarımcılarına zaman, yaratıcılık ve yeni veri desteği kazandırmasıdır. Geniş veri tabanları ile çalışan algoritmalar, çok kısa sürede kaynakları analiz ederek koleksiyon geliştirme süreçlerini yeniden şekillendirmektedir. Sezon temalarını analiz ederek; kumaş, desen, renk, form ve stil seçimlerinde tasarımcıya öneriler sunmaktadır. Günümüzde yapay zekâ uygulamaları tasarım geliştirme ve koleksiyon hazırlama sürecinde büyük bir kaynaktır ve üretimi hızlandıran tasarım aracı olarak moda markaları ve bağımsız tasarımcılar tarafından kullanılmaktadır. Trend analizinden, moodboard, koleksiyon planlama, teknik çizim gibi koleksiyonun her adımına rehberlik eden birçok uygulama bulunmaktadır. Günümüzde Midjourney, Openai, Gemini, Clo3d, Adobe Firefly, Tyle3d, Deepfashion, ve Fermat vb. yapay zeka tabanlı platformlar, trend analizi, moodboard oluşturma, koleksiyon planlama, teknik çizim ve dijital ürün geliştirme gibi süreçleri etkin ve yaratıcı şekilde dijital ortama taşımaktadır.

Moda endüstrisinde yapay zekâ tabanlı araçlar, fikir, taslak, konsept, tasarım ürünleri geliştirme, kumaş ve desen tasarımı gibi süreçlere entegre edilmektedir. Dijital dönüşüm ve bütünsel tasarım yaklaşımı ile birlikte yenilikler ortaya çıkmaktadır. Bu teknolojilerin profesyonel düzeyde, en iyi şekilde kullanımında yaratıcılık, tasarım deneyimi ve estetik değerler önemli yer tutmaktadır. Dijital moda koleksiyonu geliştirme süreçleri, yapay zekânın sunduğu moda tasarım uygulamaları, sınırsız olanakları ve yaratıcı üretimde yapacağı olumlu katkılar bütünsel olarak ele alınmalıdır. Yapay zekâ tabanlı teknoloji ve tasarım platformlarının hız, estetik ve çeşitlilik konularında sağladığı katkılar değerlendirilmelidir. Bu çalışmada nitel araştırma yaklaşımı benimsenmiş, doküman analizi yöntemi kullanılmıştır. Yapay zekâ destekli araçlar, moda tasarımı alanı temel alınarak öne çıkan uygulamalar içerik, üretim pratikleri, işlev ve tasarım yönünden incelenmiştir. Bununla birlikte çalışmada yapay zekâ destekli moda tasarımı uygulamaları sadece teknolojik bir yenilik olarak değil, tasarım pratiğini günümüz ihtiyaçları ile yeniden tanımlayan, moda tasarımında bir dönüşüm alanı olarak ortaya koyulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Yapay zekâ, moda tasarımı, dijital tasarım, koleksiyon geliştirme tasarımı, dijital dönüşüm

1 Haliç Üniversitesi, ORCID: 0000-0002-4216-5423

EXAMINATION OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE-ASSISTED FASHION DESIGN APPLICATIONS AND DEVELOPMENT OF FASHION COLLECTIONS IN A DIGITAL ENVIRONMENT

Suzan Tokgöz¹

Abstract

Artificial intelligence is a field of technology that emerges from the combination of computer programs that mimic human processes such as thinking, perception, comprehension, interpretation, and learning. Through this technology, the cognitive functions of human intelligence, problem-solving, and decision-making abilities can be effectively utilized in a digital environment. According to Gümüş's (2019) definition, artificial intelligence is defined as the ability of a computer to perform high-level mental processes such as reasoning, inference, and learning based on past experiences, similar to human learning. In the fashion industry, artificial intelligence has been creating change and transformation in a wide range of areas, from production to design, in recent years. One of the most striking aspects here is that it provides fashion designers with time, creativity, and new data support during the design development phase. Algorithms working with large databases analyze resources in a very short time and reshape the collection development processes. By analyzing seasonal themes, they offer designers suggestions for fabric, pattern, color, form, and style choices. Today, artificial intelligence applications are used by fashion brands and independent designers as a major resource in the design development and collection preparation process, serving as a design tool that accelerates production. There are many applications that guide every step of the collection, from trend analysis to mood boards, collection planning, and technical drawing. Today, AI-based platforms such as Midjourney, Openai, Gemini, Clo3d, Adobe Firefly, Tyle3d, Deepfashion, and Fermat effectively and creatively transfer processes such as trend analysis, moodboard creation, collection planning, technical drawing, and digital product development to the digital environment.

AI-based tools in the fashion industry are being integrated into processes such as idea generation, sketching, concept development, product design, and fabric and pattern design. Innovations are emerging alongside digital transformation and a holistic design approach. Creativity, design experience, and aesthetic values play a significant role in the professional-level, optimal use of these technologies. Digital fashion collection development processes, AI-powered fashion design applications, unlimited possibilities, and positive contributions to creative production should be considered holistically. The contributions of AI-based technology and design platforms in terms of speed, aesthetics, and diversity should be evaluated. This study adopted a qualitative research approach and used document analysis. AI-supported tools were examined in terms of content, production practices, function, and design, focusing on prominent applications in the field of fashion design. Furthermore, the study presents AI-supported fashion design applications not only as a technological innovation but also as an area of transformation in fashion design that redefines design practice in line with today's needs.

Keywords: *Artificial intelligence, fashion design, digital design, collection development design, digital transformation*

1 Haliç University, ORCID: 0000-0002-4216-5423