Altamira vizyonuyla sunuyoruz...

Tasarım bizim için sadece ekran karşısında pikselleri hizalamak değil; dünyaya bakma, onu anlama ve yeniden kurgulama biçimimiz.

Elinizde tuttuğunuz Altamira'nın bu yeni sayısı, içimizdeki bu bitmek bilmeyen merakın ve görsel iletişime olan tutkumuzun en somut, en heyecanlı hâli. Altamira çatısı altında, aynı vizyonu paylaşan 20 kişilik genç ve inançlı bir ekibiz. Bu dergiyi hazırlarken günlerce tartıştık, defalarca mizanpaj denedik ve en önemlisi, bu süreçte birbirimizden çok şey öğrendik.

Bu sayımızda, kendi aramızda en çok konuştuğumuz, bizi hem heyecanlandıran hem de düşündüren o büyük değişimi masaya yatırdık. Bir yanda yapay zekânın görsel dünyada yarattığı baş döndürücü hız; diğer yanda insan elinin değdiği, mimiklerin ve duyguların hissedildiği geleneksel sinema dilinin vazgeçilmez sıcaklığı...
İkisinin birbirini nasıl beslediğini, iyi bir tasarımı ayakta tutan o şaşmaz matematiği ve her şeyin temelinde yatan doğru iletişimi derinlemesine konuştuk.

Tüm bunları anlatırken, dergimizin ruhunu yorucu detaylardan uzak tutmak istedik. Sayfalarımızı tasarlarken net çizgilere, İsviçre ekolünün o tavizsiz sadeliğine sığındık. Kelimelerimize ve fotoğraflarımıza geniş, özgür boşluklar bıraktık. Çünkü bazen anlatmak istediğimiz asıl duygunun, yazılı olanlarda değil; o derin boşluklarda saklı olduğuna inanıyoruz.

Bize bu yolda inanan, her adımımızda bize el veren çok kıymetli hocalarımızın rehberliğinde; iletişimin temelinden estetiğin zirvesine doğru keyifli bir yolculuğa çıkıyoruz. Büyük bir emekle, heyecanla ve harika bir ekibin kalbiyle inşa ettiğimiz bu dünyaya;

gözlemlemeye, ilham almaya ve tasarlamaya davetlisiniz.

Keyifli okumalar.

YUNUS EMRE GÜLER
Genel Yayın Yönetmeni

İÇERİK

Altamira Ekibi 6

Altamira Tasarım ve Yayın Kulübü 8

Yapay Zeka ve Tasarım 10

Aurélia Durand 18

Mimesis 20

Yayoi Kusama'yı Anma 22

Sekans: Akademik Röportajlar 24

Paralaks 30

Altamira Galeri 36

Kapanış 40

















ALTA MİRA

GENEL YAYIN YÖNETMENİ
Yunus Emre Güler

SANAT YÖNETMENİ
Tuğçe Özsoy

İÇERİK YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ
Gülsüm Sudem Duran

İÇERİK VE EDİTORYAL

Irmak Akkaya
Sudenaz Öztürk
Alara Doğu
Radniyega Uğurlu
Irmak Sarı
Sıla Südütemiz
Öykü Çiçek

fikirden
görsele
görselden
anlatıya...

GÖRSEL TASARIM VE ÜRETİM

Ayşe Uysal
Serranur Soylu
Saliha Zişan Çap
Ecem Güneş
Zehra Karamuklu
Dilara Gülcan
Elif Akbayır
Beyza Karamuklu



Haliç'in yaratıcı yüzü...

MANİFESTO

Tasarım, kaostan düzen yaratma sanatıdır. İnsanlığın görsel iletişim serüveni, Altamira mağarasının duvarlarına kazınan o ilk çizgilerle başladı. Binlerce yıl önce o karanlık mağarada hisleri şekillere dönüştüren dürtü, bugün ekranlarımızda ve basılı sayfalarımızda aynı tutkuyla yaşamaya devam ediyor.

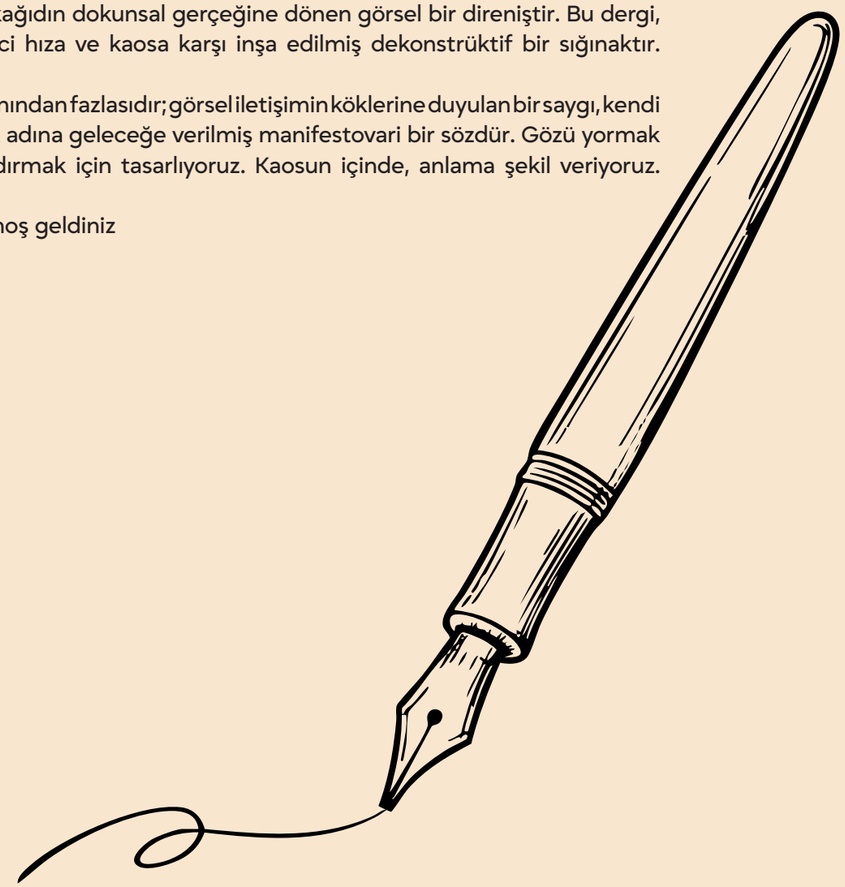
Elinizde tuttuğunuz Altamira'nın bu ilk sayısında, görsel tasarımın sadece 'güzel görünmekten' ibaret olmadığını; boşluğun, rengin, ızgara sistemlerinin ve tipografinin bir araya gelerek nasıl güçlü bir psikolojik ve ideolojik dile dönüştüğünü inceliyoruz. Sadece minimalizmin kurallarını değil; yapay zekanın halüsinasyonlarını, glitch sanatının o kusurlu estetiğini, kelimelerin ve imgelerin bize nasıl ihanet ettiğini ve renklerin nasıl politik bir kimliğe dönüştüğünü keşfedeceğimiz bir yolculuk bu. Sayfaları çevirdiğinizde sadece mürekkep ve kağıt değil, her bir pikselin, kırım payının ve harfin ardındaki o büyük düşünce mimarisini görmenizi umuyorum.

Eşsiz bir görsel gürültünün, algoritmaların dikte ettiği sonsuz bir hızın ve bilgi yorgunluğunun tam ortasındayız. Her şeyin saniyeler içinde tüketildiği, içeriğin biçimsiz bir yığın halinde üzerimize yıkıldığı bu çağda, tasarımı salt bir 'süsleme' veya 'göze hoş gelme' aracı olarak görmeyi reddediyoruz. Altamira; ekranların steril, uçucu ve geçici dünyasından sıyrılıp, kağıdın dokunsal gerçeğine dönen görsel bir direniştir. Bu dergi, dışarıdaki o sağır edici hıza ve kaosa karşı inşa edilmiş dekonstrüktif bir sığınaktır.

Altamira bir yayın organından fazlasıdır; görsel iletişimin köklerine duyulan bir saygı, kendi gerçeğimizi yaratmak adına geleceğe verilmiş manifestovari bir sözdür. Gözü yormak için değil, zihni uyandırmak için tasarlıyoruz. Kaosun içinde, anlama şekil veriyoruz.

Görsel serüvenimize hoş geldiniz

ALTAMİRA EKİBİ





altamira ekibi

sanat yönetmeni

Tuğçe Özsoy



içerik müdürü

Gülsüm Sudem Duran





genel yayın yönetmeni

Yunus Emre Güler

altamira

tasarım ve yayın kulübü

Haliç Üniversitesi bünyesinde filizlenen Altamira Tasarım ve Yayın Kulübü, yalnızca bir öğrenci topluluğu değil; görsel iletişimin, sanatın ve yayıncılığın sınırlarını yeniden çizen kolektif bir üretim merkezidir. Bizler tasarımı sadece estetik bir arayış değil, çağın dinamiklerini sorgulama ve yeniden kurgulama biçimi olarak görüyoruz.

Elinizde tuttuğunuz bu dergi, akademik sınırların ötesine geçme cesaretimizin ilk manifestosudur. Teoriyi pratikle çarpıştırıyor, sektörün önde gelen kreatif isimleriyle ufuk açıcı söyleşiler, portfolyo buluşmaları ve atölyeler düzenleyerek geleceğin sanat yönetmenlerini profesyonel dünyaya hazırlıyoruz. Klişeleri yıkmak, kendi dijital ve basılı DNA'sını yaratmak isteyen tüm yaratıcı zihinleri bu kolektif heyecana, Altamira çatısı altına davet ediyoruz.
Tasarlamak, kendi gerçeğini yaratmaktır. Bize katılın.

Tasarım
Yayın
Kulübü

ALTAMiRA



Kurucu & Yönetim Kurulu Başkanı
YUNUS EMRE GÜLER

"Bu kulübü kurarken hayalimiz, sadece üretmek değil; sınırları aşan, ses getiren ve kalıcı izler bırakan bir tasarım topluluğu olmaktı. Elinizde tuttuğunuz bu ilk sayı, o büyük hayalin ve birbirine inanan bu şahane ekibin ortak eseridir."

Kurucu Ekibimiz


Tuğçe Özsoy


Irmak Akkaya


Zehra Karamuklu

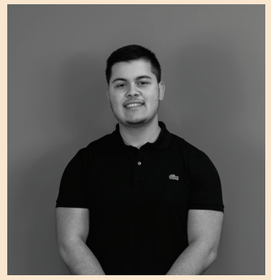

Ayşe Uysal


Sudenaz Öztürk


Beyza Karamuklu


Alara Doğu


Saliha Zişan Çap


Ahmet Taha Naçar

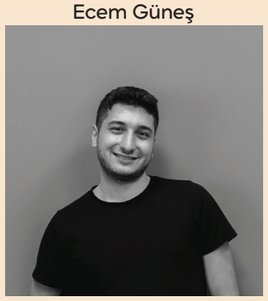

Gülsüm Sudem Duran


Ecem Güneş


Radniyega Uğurlu


Öykü Çiçek


Sıla Südütemiz


Ozan Arslan


Elif Akbayır


Irmak Sarı


Dilara Gülcan


Serranur Soylu

FOTOĞRAFIN İNTİHARI

“O ödülü bir makine kazandı”

2023 Sony Dünya Fotoğraf Ödülleri, sanat tarihine geçecek bir olaya sahne oldu. Alman sanatçı Boris Eldagsen, “Yaratıcı” kategoride birincilik ödülünü kazandı. Ancak tören günü geldiğinde Eldagsen sahneye çıktı ve ödülü reddetti. Çünkü bu çalışma gerçek bir fotoğraf değil, yapay zekâya verilen komutlarla üretilmiş dijital bir görseldi. Eldagsen’in amacı fotoğraf dünyasını uyandırmaktı. Yapay zekâ ile geleneksel fotoğrafçılık arasındaki sınırların silindiğini ve sektörün bu durumu acilen tartışması gerektiğini kanıtlamak istiyordu.Bu vaka, yapay zekânın görseller üzerinden gerçeklik algımızı nasıl kolayca bükebildiğini açıkça gösterdi..

Eskiden fotoğraf, yaşanan bir anın doğrudan kanıtı sayılırdı. Bugün ise objektiften süzülen ışıkla çekilen fotoğraflar ile kodlarla üretilen görseller aynı kulvarda yarışıyor. Tasarımcılar ve görsel iletişimciler için artık sadece görselin estetik gücüne değil, nasıl üretildiğine ve arkasındaki şeffaflığa odaklanılması gereken yeni bir dönem başlıyor.

Yapay zekânın gerçekliği yeniden tanımladığı bu çağda, görsel okuryazarlık ve eleştirel bakış her zamankinden daha hayati bir rol oynuyor. Geleceğin görsel tasarımcıları, yalnızca etkileyici kompozisyonlar kurgulayan uygulayıcılar değil; bilginin kaynağını sorgulayan, dijital etik standartları belirleyen ve izleyiciye gerçeğin sınırlarını gösteren birer rehber olmak durumunda.





PROMPTOGRAFİ BİLDİRİSİ

Yapay zeka ile üretilen görseller fotoğraf değildir ve asla olmayacaktır. Fotoğraf, kelime anlamıyla ‘ışıkla yazmak’ (photo-graphy) demektir; fiziksel dünyaya, nesnelere çarpan fotonların sensörde veya film şeridinde bıraktığı organik bir izdir. Yapay zeka ise gücünü ışıktan değil, milyarlarca görselin istatistiksel olasılıklarından ve insan diliyle girilen komutlardan alır. Bu yüzden ben bu yeni sanata ‘Promptografi’ diyorum. Sony Dünya Fotoğraf Ödülleri’ne katılırken amacım jüriyi aşağılamak veya sabote etmek değil, fotoğraf dünyasını uyandırmak ve yarışmaların bu kaçınılmaz dijital geleceğe ne kadar hazırlıksız olduğunu açıkça test etmekti. Yapay zeka özünde sanata bir tehdit değil, yaratıcılığı sonsuzluğa açan muazzam bir araçtır; ancak o bir ‘üreticidir’, geleneksel anlamda bir ‘yakalayıcı’ değildir. Bu ayrımı yapmadığımızda, gerçek ile simülasyon arasındaki çizgiyi tamamen kaybetmiş oluruz. Geleneksel fotoğrafçılıkta, o deklanşöre basılan anın, o ışığın ve o saniyelik tanıklığın içinde insani ve fiziksel bir gerçeklik, yaşanmış bir anın kanıtı kalıyordu.

Promptografi ise bu gerçeklik bağının tamamen kopmasıdır; çünkü ortada ne yaşanmış bir an, ne fiziksel bir mekan, ne de kameranın arkasında o anı soluyan bir insan vardır. Yapay zeka, geçmişin tüm görsel hafızasını dijital bir süreçten geçirip onlardan kusursuz illüzyonlar inşa eder. İzleyiciyi büyüleyen o ışık, gerçek bir güneşin veya stüdyo flaşının ışığı değil; piksellerin matematiksel diziliminden ibaret algoritmik bir yanılsamadır. Gerçek anları belgeleyen o son insani tanıklığı kodların simülasyonundan ayırmazsak, çok yakında dijital dünyanın dehlizlerinde gerçeğin kendisini sonsuza dek kaybedeceğiz.

“Gerçeği tamamen kaybedeceğiz.”

Boris Eldagsen

```
> /imagine prompt: vintage 1940s black and white portrait of two women, one standing
behind the other, scratching the photographic plate, mysterious lighting, chiaroscuro,
pseudomnesia, photorealistic, scratched film texture --ar 4:3 --v 5.1
```

FRANKENSTEIN' IN TUVALİ VE ZEHİRLİ PİKSELLER

Yapay zekâ görsel üreticilerinin sanatçıların eserlerini izinsiz kullanması, telif hakkı tartışmalarını büyütüyor. Bu nedenle Sarah Andersen, Kelly McKernan ve Karla Ortiz;Stability AI, Midjourney ve DeviantArt'a dava açtı. İddiaların çoğu reddedilse de sanatçılar mücadelelerini sürdürüyor.
Yapay zekâ şirketleri bu kullanımı "adil kullanım" olarak savunurken sanatçılar eserlerinin izinleri dışında kullanılmasına karşı çıkıyor. Chicago Üniversitesi profesörü Ben Zhao'nun geliştirdiği Glaze ve Nightshade ise sanatçıların eserlerini yapay zekâ sistemlerinden korumayı amaçlıyor. Glaze, sanatçıların tarzının taklit edilmesini zorlaştırırken Nightshade, görselleri yapay zekânın yanlış yorumlayacağı şekilde değiştirebiliyor.
Tartışmanın temelinde ise sanatçıların eserlerinin yapay zekâ eğitiminde kullanılmasına karşı nasıl korunacağı ve bu kullanım karşılığında sanatçılara tazminat ödenip ödenmeyeceği sorusu bulunuyor.



Bir portreyi araba, kübist bir eseri ise anlamsız bir boşluk olarak algılamasını sağlayan yapay zeka bu araçları, algoritmaların veri oburluğunu doğrudan kendi sonunu getiren bir silaha dönüştürüyor.
Geldiğimiz bu yeni eşikte, tuvalin üzerindeki savaş artık sadece renkler, gridler ve formlar arasında geçmiyor; insan zihninin eşsiz özgünlüğü ile algoritmaların sınır tanımaz kopyalama iştahı arasında yaşanıyor. Tasarım ve sanat, yalnızca estetik bir dışavurum olmaktan çıkıp, insanın kendi emeğini, gözlemini ve varoluşunu dijital yağmaya karşı savunduğu bir direniş alanına evriliyor. Algoritmalar formları ne kadar kusursuz taklit ederse etsin, yaratım sürecinin temelindeki o insani defoyu, yaşanmışlığı ve tasarımcının gerçek gözlemini asla kopyalayamayacak.

Mevcut Durum ve Mücadele

Sanatçılar, internete yükledikleri profil resimlerinden dijital çizimlerine kadar her şeye bu korumaları ekleyerek yapay zekâ şirketlerinin veri toplama politikalarına karşı bir dijital telif savaşı vermektedir. Diğer yandan, araştırmacılar bu pikselleri temizleyebilen karşı yazılımlar (LightShed vb.) geliştirse de, "zehirli pikseller" sanatçıların dijital çağda kendi özgün emeklerini korumak adına kullandıkları en popüler siber savunma yöntemlerinden biri olmaya devam etmektedir.
Sanat toplulukları, dev teknoloji şirketlerinin milyarlarca görseli izinsiz şekilde kazıyarak devasa veri setleri oluşturmasını tarihin en büyük telif hırsızlığı olarak nitelendiriyor. Bu durum sadece ekonomik bir kayıp değil, aynı zamanda yüzyıllardır süregelen yaratıcı emeğin ve insan zanaatının değersizleştirilmesi anlamına da geliyor. Geleneksel hukuk sistemlerinin yapay zekanın bu inanılmaz gelişim hızına yetişememesi, tasarımcıları kendi savunma mekanizmalarını kurmaya ve teknolojik bir direniş başlatmaya itiyor

Dijital Kalkanlar: Glaze ve Nightshade

Glaze, görsellerin üzerine insan gözüyle fark edilemeyen piksel katmanları ekleyerek yapay zekanın sanatçının tarzını taklit etmesini engeller. Nightshade ise doğrudan veri setine sızarak modelin kavramları yanlış öğrenmesini sağlar. Bu yazılımlar, tasarımcıların makinelere karşı çektiği ilk dijital kılıçlardır.



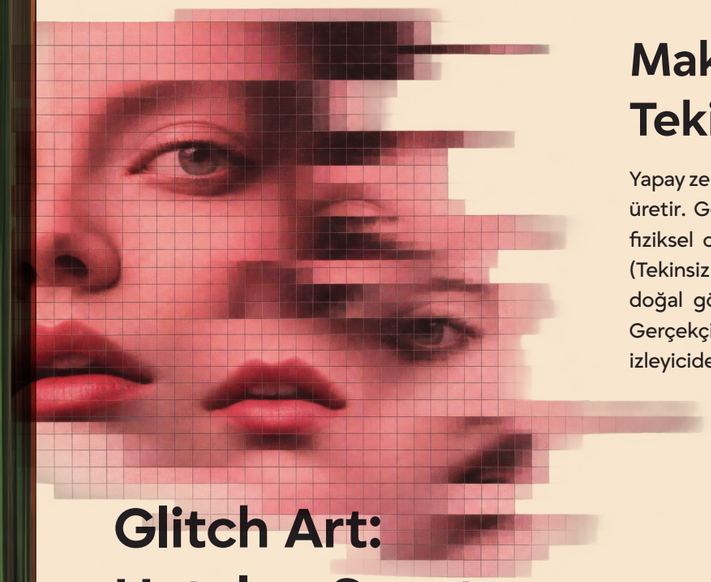
"Algoritmalar ilham almaz, kopyalar. Sanatçıların fırça darbelerinden beslenen bu devasa veri setleri, aslında dev bir dijital hırsızlık makinesinden başka bir şey değildir."

YAPAY ZEKANIN HALÜSİNASYONLARI VE GLITCH SANAT



Hata mı, Yeni Bir Sürrealizm mi?

Altı parmaklı insanlar, eriyen binalar ve bozulmuş yüzler... Yapay zekânın gerçekliği taklit ederken yaptığı hatalar teknolojik bir kusur mu, yoksa yeni bir sanat anlayışının başlangıcı mı? Sürrealizm, rüyalar ve mantık dışı imgeler aracılığıyla gerçeklik algısını sorgular. Yapay zekânın eriyen binaları ve imkânsız biçimleri bu anlayışla benzerlik taşır. Ancak bu görüntüleri doğrudan yeni bir Sürrealizm akımı olarak tanımlamak için henüz erkendir. Daha doğru bir ifadeyle, yapay zekâ hataları sürrealist estetiğe benzeyen yeni dijital anlatım biçimleri yaratmaktadır.



Makinenin Hataları ve Tekinsiz Vadi

Yapay zekâ, öğrendiği görsel örüntülerden yararlanarak görüntüler üretir. Gerçekliği insan gibi anlamadığı için anatomik hatalar ve fiziksel olarak imkânsız görüntüler oluşturabilir. Uncanny Valley (Tekinsiz Vadi) kavramı ise insana çok benzeyen ancak ayrıntıları doğal görünmeyen görüntülerin yarattığı huzursuzluğu açıklar. Gerçekçi bir yüzün bozuk gözleri veya fazladan parmakları, izleyicide hem tanıdıklık hem de yabancılık hissi uyandırır.

Glitch Art: Hataları Sanata Dönüştürmek

Glitch Art, dijital bozulmaları ve sistem hatalarını sanatsal bir ifade aracına dönüştürür. Bu alanda öne çıkan sanatçılardan Rosa Menkman, piksel bozulmaları ve görüntü hataları üzerinden dijital teknolojinin sınırlarını araştırır. JODI adlı sanatçı ikilisi, bilgisayar arayüzlerini ve yazılımları bozarak teknolojinin alışılmış işleyişini sorgular. LIA ise yazılım ve algoritmalarla ürettiği generatif sanat eserlerinde beklenmedik dijital sonuçları estetik bir dile dönüştürür. Bu sanatçıların çalışmaları hatanın yalnızca düzeltilmesi gereken bir kusur değil, bilinçli biçimde kullanıldığında yaratıcı bir malzeme olabileceğini gösterir.

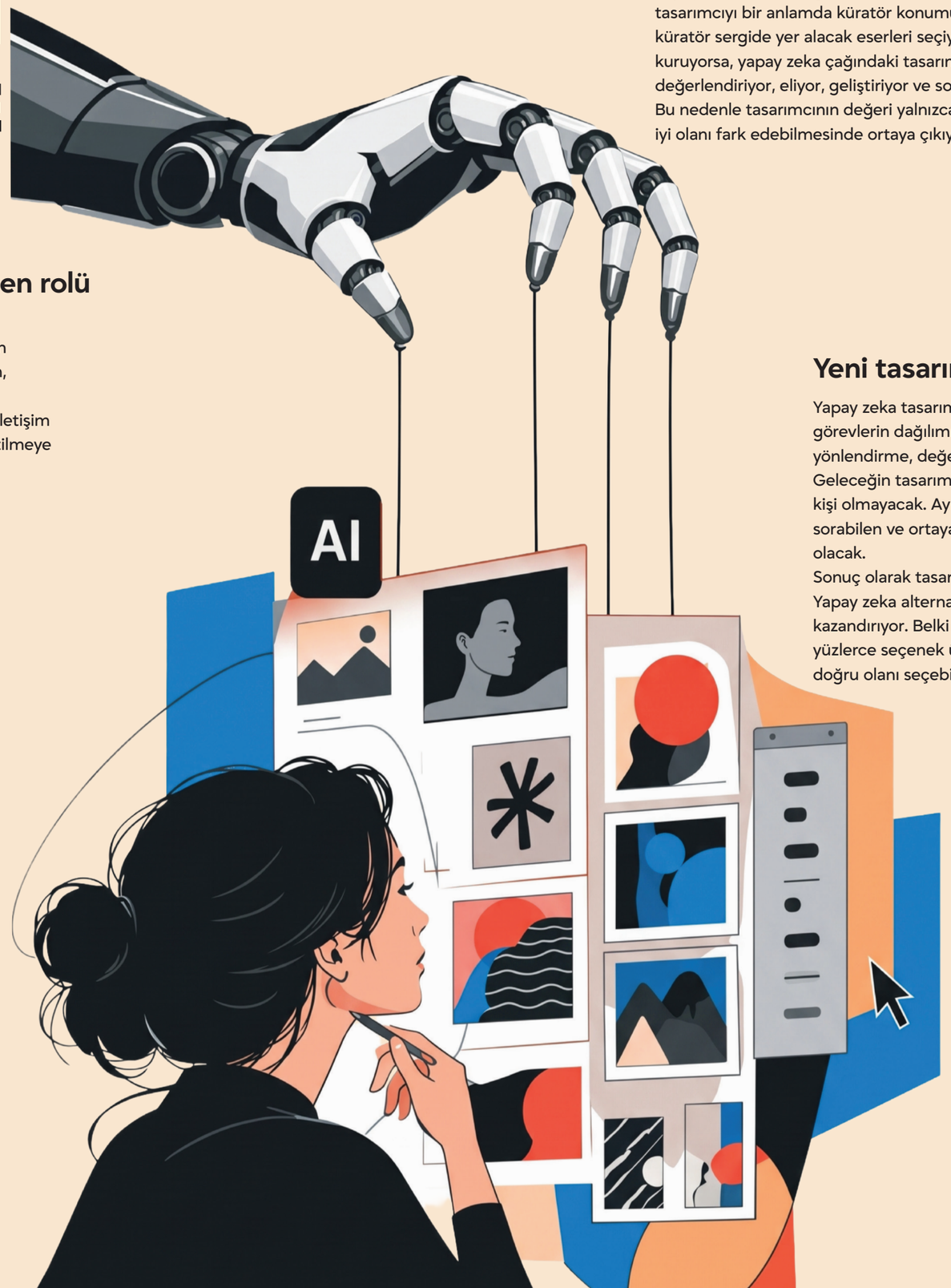
Yapay zekânın ürettiği beklenmedik görüntüler de sanatçının seçimi ve müdahalesiyle sanatsal bir dile dönüştürülebilir. Örneğin, normalde düzeltilmesi gereken bozulmuş bir yüzü korumak veya imkânsız bir mimariyi eserin merkezine yerleştirmek, hatayı bilinçli bir estetik tercihe dönüştürür. Böylece makinenin hatası, gerçeklik algısını sorgulayan bir ifade aracına dönüşebilir.



Sonuç

Yapay zekânın hataları, Tekinsiz Vadi aracılığıyla rahatsız edici bir etki yaratırken Glitch Art sayesinde sanatsal bir ifadeye dönüşebilir. Rosa Menkman, JODI ve LIA gibi sanatçılar, dijital sistemlerin kusurlarını yaratıcı bir araç olarak kullanır. Belki de dijital çağın yeni estetiği, kusursuzluğu üretmekten çok, kusurların içindeki yaratıcı ihtimalleri keşfetmekte yatıyor.

ÜRETİCİLİKTEN KÜRATÖRLÜĞE



Yapay zeka çağında tasarımcının değişen rolü

Yapay zeka, tasarımcının üretim sürecini hızlandırırken tasarımın merkezindeki rolünü de değiştiriyor. Artık tasarımcı yalnızca sıfırdan üreten kişi değil; yapay zekanın sunduğu seçenekleri değerlendiren, eleyen ve doğru olanı geliştiren kişi.
Çünkü tasarım yalnızca görsel üretmek değil, doğru fikri ve doğru iletişim biçimini bulmak. Asıl beceri artık yalnızca üretmek değil, neyin üretilmeye değer olduğunu seçebilmek.

Yüzlerce seçenek, yeni bir sorumluluk

Yapay zeka, tasarımcının üretim sürecini hızlandırırken tasarımın merkezindeki rolünü de değiştiriyor. Artık tasarımcı yalnızca sıfırdan üreten kişi değil; yapay zekanın sunduğu seçenekleri değerlendiren, eleyen ve doğru olanı geliştiren kişi.
Çünkü tasarım yalnızca görsel üretmek değil, doğru fikri ve doğru iletişim biçimini bulmak. Asıl beceri artık yalnızca üretmek değil, neyin üretilmeye değer olduğunu seçebilmek.

Prompt Engineering

Bu dönüşümün önemli parçalarından biri Prompt Engineering, yani komut mühendisliği. Tasarımcı artık yalnızca tasarım programlarını kullanmakla kalmıyor; yapay zekaya istediği sonucu doğru şekilde anlatmayı da öğreniyor.
İyi bir prompt, yalnızca “bir afiş tasarla” demek değil; görsel dil, kompozisyon, renk, hedef kitle ve tasarımın amacı gibi ayrıntıları doğru biçimde aktarabilmek anlamına geliyor. Bu nedenle prompt yazmak, tasarımcının düşüncesini açık ve yaratıcı biçimde ifade etmesini gerektiren yeni bir beceriye dönüşüyor.

Tasarımcı artık bir küratör mü?

Yapay zekanın sunduğu yüzlerce alternatif arasında seçim yapmak, tasarımcıyı bir anlamda küratör konumuna getiriyor. Nasıl bir küratör sergide yer alacak eserleri seçiyor ve aralarındaki ilişkiyi kuruyorsa, yapay zeka çağındaki tasarımcı da üretilen seçenekleri değerlendiriyor, eliyor, geliştiriyor ve son haline getiriyor.
Bu nedenle tasarımcının değeri yalnızca bir şey üretebilmesinde değil, iyi olanı fark edebilmesinde ortaya çıkıyor.

“Yapay zeka seçenekler sunar; tasarımcı onlara anlam kazandırır.”

Yeni tasarımcı profili

Yapay zeka tasarımcının yerini tamamen almak yerine, tasarım sürecindeki görevlerin dağılımını değiştiriyor. Üretime harcanan zaman azalırken araştırma, yönlendirme, değerlendirme ve karar verme daha önemli hale geliyor.
Geleceğin tasarımcısı yalnızca Photoshop, Illustrator veya Figma bilen kişi olmayacak. Aynı zamanda yapay zekayı yönlendirebilen, doğru soruyu sorabilen ve ortaya çıkan sonuçları eleştirel biçimde değerlendirebilen kişi olacak.
Sonuç olarak tasarımcı üretmeyi bırakmıyor; üretimin biçimi değişiyor. Yapay zeka alternatifleri ortaya koyarken tasarımcı bu alternatiflere anlam kazandırıyor. Belki de yapay zeka çağında tasarımın en önemli becerisi, yüzlerce seçenek üretebilmek değil; o seçeneklerin arasından gerçekten doğru olanı seçebilmek.



GÖRÜNÜR OLMANIN POLİTİKASI

AURÉLIA DURAND

Sanat, yalnızca estetik bir haz sunmakla kalmaz; aynı zamanda kimin hikâyesinin anlatılacağını ve kimin çerçeveye dâhil edileceğini belirleyen güçlü bir politik araçtır. Yüzyıllar boyunca ana akım görsel kültürün dışına itilmiş, marjinalize edilmiş topluluklar için "görünür olmak", kendi başına radikal bir eylemdir. Aurélia Durand, tam da bu sessizlik sarmalını kırmak için illüstrasyonu bir megafon gibi kullanıyor. Onun eserleri, tarihsel bir yok sayılmaya karşı verilmiş en renkli, en cesur ve en gürültülü cevaptır.

Durand'ın kanvasındaki o tavizsiz, kalın siyah konturlar ve etrafa enerji saçan canlı renk paleti, sıradan bir üslup tercihinden çok daha fazlasını temsil eder. Bu görsel dil; Afro-kimliklerin gücünü, çeşitliliğini ve neşesini kutlayan bir direniş biçimidir. O, figürlerini çizerken acıdan veya mağduriyetten beslenmek yerine, yaşama sevincini ve sarsılmaz bir özgüveni merkeze alıyor. Karşımızdaki bu dinamik portreler, izleyiciye sadece bir kültürü tanıtmıyor; aynı zamanda kendi hikâyelerinin başrolünde ne kadar güçlü durabileceklerini hatırlatan görsel bir manifestoya dönüşüyor.

"Kendi en büyük destekçiniz olun. Kimse bunu sizden daha iyi yapamaz. Cesur olun ve kim olduğunuzu göstermeye cüret edin."



Bir kültürü sessizleştirmenin yolu onu kadrajın dışına itmektir. Görsel kültür tarihi boyunca Afro ve Latin kimlikler sık sık bu görünmezliğe itildi.
Fakat kalın hatlar ve canlı renklerle bu görünmezliği kıran Aurélia Durand oldu. Bir çizginin ne kadar politik, bir renk paletinin ise ne kadar bastırılmış bir kültürün sesi olabileceğini Aurélia Durand'ı tanıyarak görebiliriz.
Aurélia Durand; Fransız bir sanatçı, animatör, illüstratör ve yazardır. Sanatsal sesini Afro soylularını neşeli ve cesur olarak temsil etmeye adadı. Kendine ait bir yer ararken kültürler arasında var olmanın ne anlama geldiğini araştırdı. Cesur renkleri ve neşeli formları sayesinde siyah bedenleri güçle merkezleyen canlı portreler yaratıyor.
Aurélia Durand'ın eserleriyle karşılaştığınızda belli bir kimlik görürsünüz. Önce kendinden emin renkler gelir, sonra hareket hâlindeki bedenler... Kalın hatlarla belli bir karakter yansıtır. Eserleri bazen fazla politik olarak nitelendirildiğinde, Aurélia bunu bir uyarıdan ziyade bir ders olarak aldı,tarafsızlığın bir ayrıcalık olduğunu öğrendi. Aurélia, küresel kampanyaları kapsayan uluslararası bir çalışma alanı oluşturdu ve bu bulunduğu çizgide çalışmalarına devam ediyor.



Aynalar ve Kelimelerin İhaneti: Gerçeklik Algısı



Sanat tarihi, gerçeği en kusursuz şekilde yansıtmaya çalışan ustalarla doludur. Ancak bazı eserler vardır ki, bize gerçeği sunmak yerine gerçeğin ne olduğunu sorgulatır. Fransız düşünür Michel Foucault, sanatın yarattığı bu temsil krizini dünyada en anlaşılır ve çarpıcı şekilde iki kült eser üzerinden okur: Diego Velázquez'in Las Meninas (Nedimeler) tablosu ve René Magritte'in İmgelerin İhaneti (Bu bir pipo değildir) eseri. Foucault'ya göre bu iki ressam, yüzyıllar arayla aynı devrimi yapmış; biri aynalarla, diğeri kelimelerle gerçeklik algımıza ihanet etmiştir.

Diego Velázquez
Las Meninas / Nedimeler

Dördüncü Duvarı Yıkmak

Sinema ve tiyatrodan aşina olduğumuz dördüncü duvarın yıkılmasın kavramı, bu iki eserin en güçlü ortak noktasıdır.
Las Meninas'ta Velázquez, fırçası elinde, doğrudan tablonun içinden bize, yani izleyiciye bakar. Bu bakış, izleyiciyi pasif bir gözlemci olmaktan çıkarıp eserin tam merkezine, Kral ve Kraliçe'nin durduğu yere oturtur.
Magritte ise aynı duvarı, tabloya açıklayıcı bir not düşerek yıkar. Bu bir pipo değildir derken, doğrudan bizim zihnimizdeki ön kabullerle konuşur, izleyiciyle muhatap olur.
Her iki dahi de yüzyıllar farklı olsa da aslında bize aynı şeyi fısıldamaktadır: Şu an gerçeğe değil, yalnızca bir resme bakıyorsun. Biri gözlerimizin içine bakarak, diğeri zihnimize bir not bırakarak bizi pasif bir rüyadan uyandırır.
Aynalar ve kelimeler üzerinden kurulan bu ihanet, sanatın bize sadece dünyayı değil, kendi bakış açımızı da nasıl sorgulatabileceğinin en kusursuz kanıtıdır.

Temsil Krizi: Fırçanın ve Kelimenin Sınırları

Magritte, bir pipo resminin altına Bu bir pipo değildir (Ceci n'est pas une pipe) yazarak izleyiciyi sarsar. Zihnimiz gördüğümüz imgeyi hemen pipo olarak kodlarken, altındaki kelimeler bu illüzyonu paramparça eder. Magritte'in yarattığı bu kriz, kelimeler ve nesneler arasındaki uçurumu gösterir: Gördüğümüz şey bir pipo değil, boya ve tuvalden ibaret bir temsildir. Onu tütünle doldurup içemezsiniz.
Velázquez ise aynı krizi kelimelerle değil, mekan algısı ve aynalarla yaratır. Las Meninas tablosunda ressamın karşısında duran devasa tuvalin arkasını görürüz; tuvalde neyin resmedildiğini asla bilemeyiz. Ancak arka duvardaki küçük bir aynada Kral ve Kraliçe'nin yansıması belirir. Foucault'nun dehasıyla işaret ettiği gibi, Velázquez bizi mekanın içine hapseder. Ayna, tabloya dahil olmayan ama tablonun asıl öznesi olan kişileri (Kral ve Kraliçe'yi, yani aslında tabloya dışarıdan bakan biz izleyicileri) işaret eder. Tıpkı Magritte'in yazısı gibi, Velázquez'in aynası da bizi gerçeğin nerede bittiği, illüzyonun nerede başladığı konusunda boşluğa düşürür.



René Magritte
Bu Bir Pipo Değildir

YAYOI KUSAMA'YI ANMA 1929 – 2026





YAYOI KUSAMA

Saygıyla...

Yayoi Kusama,1950'lerin sonundan 1970'lerin başına New York avangardının en canlı adlarından biriydi. Soyut Dışavurumculuğun, Minimalizmin, Pop Art'ın, feminist sanatın ve kurum eleştirisinin yöntemlerinden beslendi. Ama kendini hiçbirine ait saymadı."İnsanlar bana başka adlar takabilir,ben kendimi sanat dünyasının sapkını sayıyorum." dedi.

Her şey Matsumoto'da, varlıklı ama huzursuz bir evde başladı. Ailesinin sanata soğuk bakışı çocukluğuna damga vurdu. On yaşında işitsel ve görsel halüsinasyonlar başladı. Çiçekler konuşuyor, desenler büyüyüp odayı ve bedenini yutuyordu. Kusama bu görüntülere teslim olmadı, onları kâğıda nokta nokta döktü. Sanatının, hayatının ve özellikle ruhsal hastalığının ifadesi olduğunu hep söyledi.1957'de dolarlarını kimonosunun astarına dikip Japonya'dan ayrıldı, 1958'de New York'a vardı. Orada "aksiyon resminin" modasını sürdürmek yerine ondan tamamen kopmak, yeni bir akım başlatmak istedi.İlk adımı devasa tek renkli Sonsuzluk Ağları oldu. Tekrar ve seri mantığı onu Minimalizme yaklaştırdı. 1965'te ilk Infinity Mirror Room ile izleyiciyi sanatın içine aldı.1966'da davetsiz girdiği Venedik Bienali'nde "Narsisizminiz satılık" yazılı aynalı küreleri satışa sundu. Bu bir kurum eleştirisi, sanat piyasasının kendi aynasına tutulmasıydı. 1968'de Wall Street önünde puantiyelerle boyanmış çıplak dansçılarla Vietnam Savaşı'nı protesto eden happening'ler düzenledi. 1969'da kurduğu Kusama Enterprises ile puantiyeyi giysi, çanta ve hatta arabalara taşıdı. 1973'te Japonya'ya döndü. Birkaç yıl sonra obsesif-kompülsif nevrozu için gönüllü olarak bir kliniğe yerleşti ve hayatının sonuna dek orada yaşadı. Orayı bir sığınak değil, bir üretim kalesi olarak gördü.Tarih hakkını geç teslim etti. 1966'da kapıdan çevrildiği Venedik'e, 1993'te Japonya Pavyonu'yla davet edildi. Sonra dünya onun puantiyelerine kuyruk oldu. 14 Ağustos 2026'da 97 yaşında hayata veda etti. Puantiyeler ise dünyayı yutmaya devam ediyor.

“Artık gökyüzünün altında yapılmamış hiçbir şey yok.”



Dr. Öğr. Üyesi ŞAHİNDE AKKAYA

Görsel İletişim Tasarımı Bölüm Başkanı

Sizce bir fotoğraf deklanşöre basıldığı an salt gerçeği mi belgeler, yoksa kadrajın sınırlarını belirleyen fotoğrafçının o gerçeği kendi lehine manipüle ettiği öznel bir illüzyon mudur?

Deklanşöre basıldığı an fotoğraflanan şeyin birebir görüntüsü fotoğrafın kaydını oluşturur. Ama salt gerçeği belgelemekten kastımız ne? Fotoğraf doğası gereği hem gerçeği belgeleyen hem de manipülasyona yola açan bir teknik üretim biçimi. Fotoğraf bir illüzyon değil aslında. Fotoğraf bir kayıt. Ama fotoğrafçı vermek istediği mesajı teknik olanakları kullanarak, kadrajı kendisi oluşturuyor. Aynı şeyin fotoğrafını yüzlerce fotoğrafçı aynı şekilde fotoğraflayamaz. Fotoğrafçının bakışı, açısı anlatımı değiştirir. Fotoğrafçının anlatımı orada bir kırılma yaratır. Fotoğraf görüneni mi belgeler yoksa fotoğrafçının gördüğünü mü belgeler?

Sizce görsel iletişim gerçeği manipüle eden bir güç müdür yoksa görünenin ardındaki asıl anlamı ortaya çıkaran bir köprü müdür?

Her ikisi de. Fotoğrafın bize gerçeği doğrudan belgelemek gücü vermesiyle aynı anda manipüle edilebilmesine yol açması gücünü dengeli bir şekilde göz önünde bulundurmamız gerekiyor. O gerçeğin ne kadar gerçek olup olmadığı da tartışılır. Tarihi bir kaydın tutulması için gönderilmiş fotoğrafçıların anlatımı kuvvetlendirmek ya da mesajları çarpıtarak halka aktarmak adına savaş alanında yaptıkları manipülasyonları biliyoruz. Fotoğraf ikisine de açık bir medyum.
Görsel iletişimin gücünü, gerçeği manipüle etmek için de kullanabilirsiniz; görünenin ardındaki anlamı ortaya çıkaran bir araç olarak da kullanabilirsiniz.

Yapay zekayı nasıl değerlendiriyorsunuz?

Yapay zekayı müthiş bir buluş olarak değerlendiriyorum. Fotoğraf icat edildi, sinema ortaya çıktı. Şimdi yapay zeka ikinci kırılma noktası insanlık tarihinde. Tamamen dışında olmak demek dünyadan kopmak demek. Sürekli öğreniyor, hızla kendini eğitiyor. Burada da bir regülasyon ihtiyacı mutlaka olacak. kendimizi ona direkt teslim etmek yerine ondan yardım alalım; aksi takdirde o ilerlerken biz gerileyeceğiz. İnsan dokunuşu, insani belli hassasiyetler olmadan ilerlemeyecek. Bir dengede gitmesi gerekiyor.

Walter Benjamin mekanik üretimin sanat eserinin aurasını yani biricikliğini yok ettiğini savunurdu. Bugün yapay zekanın algoritmalarla saniyeler içinde ürettiği sayısız kusursuz imge, size göre sanatın o son kalan biricikliğine vurulmuş nihai bir darbe midir?

Benjamin mekanik üretimle sanat yapıtının çoğaltılmasını ele alırken sanat eserinin biricikliğini yok ettiğini söylüyordu ama farklı yollara çıkacağını da öngörüyordu. Sanat yapıtına ulaşmanın demokratikleşmesi durumu da söz konusu. O esere erişimi olamayacak insanların o eseri görebilmesi bir avantaj aslında. Biricikliğini yok ediyormuş gibi düşünsek de sanat yapıtını çoğaltabilmenin fayda sağladığı taraflar da var. Yapay zeka sanatın içerisine nasıl dahil edilebilir, düşünmek lazım. Mesela Bager Akbay’ın yapay zekayı dahil ettiği işleri vardı. Başka bir sanat yapma biçimini ortaya çıkarabilir

“Üretmekten korkmayın!”

Görsel iletişim tasarımı ile grafik tasarım sıkça birbirine karıştırılıyor. Bu iki disiplin nerede kesişiyor ve nerede yollarını tamamen ayırıyor?

Grafik tasarımla çok fazla kesiştiğiniz nokta var. Ortak dersleriniz de var, ayrışan kısımlar da var. Görülebilen ve iletişimsel bir mesaj içeren her şey görsel iletişim tasarımının alanına giriyor. Grafik tasarımdan biraz daha uzaklaşarak yine onun ortaya koyduklarını alıyor, o mirası devralıyor ve üstüne bir de sinemayı, hareketli görüntüyü katarak daha genişletiyor alanını.

Ama ikisi de tabii ki birbirinden ayrı alanlar. O isimler kategorize etmek, birbirinden ayırmak için konulur. İsimlerinin farklı olması, alanların farklı olması ortak yanları çok olsa da buradan kaynaklanıyor.

Herkesin saniyeler içinde binlerce imge üretebildiği ve korkunç bir görsel gürültünün olduğu bu çağda kendi sesini, kendi kadrajını ve tasarım kimliğini bulmaya çalışan bir öğrenciye vereceğiniz en hayati tavsiye ne olurdu?

Hayatın sırrını bulmuş keşiş gibi dağın tepesinde bir tapınakta oturup gelecek öğrenciyi beklemiyoruz. Öyle bir hayatın sırrı da yok zaten. Herkes kendi kontrol edebildiği şeylerin sınırları dahilinde bir hayat yaşıyor.
“Sadece şunu söyleyebilirim: Etrafına bakıp ne olup bittiğinden bihaber olmasın. Eleştirel düşünce pratiklerinden bağımsız bir hayat yaşamasın.
Çok okumanız, çok bakmanız, gözünüzü eğitmeniz lazım. Yaratıcılık bunlarla gelişen bir şey. Yaratıcılığın ilahi bir kudretle iletildiğini düşünmüyorum. Artık gökyüzünün altında yapılmamış hiçbir şey yok.
Bazı şeylerin tekrarı da yapılabilir ama o tekrarı sen nasıl yorumladın? Ufak bir farkınızı ortaya koyabiliyorsanız bile yeni bir şey üretmiş sayılabilirsiniz. Üretmekten korkmayın. Taklit de edin ilk başta. Israrla yapmaya devam ettikçe mutlaka kendinizden bir şeyler eklenecek. Bir anda ilahi bir kudret sihirli değneğini dokundurup müthiş bir illüzyon yaratmayacak.
Sporcuların sürekli idman yapması gibi. Ne kadar çalışırsanız o kas o kadar kuvvetleniyor, yaratıcılık da öyle. Farklı bağlantıları kurmaya başlıyorsunuz, oradan başka şeyler birbirini doğuruyor. Bu şekilde yeni üretimler yapabilirsiniz.

Akademisyen olmaya nasıl karar verdiniz?

Süreç içerisinde gelişti. Okumayı, öğrenmeyi, öğretmeyi, anlamayı, anlatmayı seviyorum. Bunların bir temel oluşturacağını düşünerek bu yönde karar verdim. Yani yine süreç içerisinde şekillendi tabii. Ancak okumayı, araştırmayı, öğrenmeyi ve öğrendiğiniz bilgiyi paylaşmayı sevmiyorsanız yapabileceğiniz bir iş değil bu.

Sizce tasarım nerede başlar?

Tasarım zihinde başlar. Bir problem görünce başlar. Tasarım sanattan ayrıldığı nokta bu. Sanatın bir çözüm üretmek gibi bir derdi yok, işlev gibi bir derdi yok. Tasarım bir sorun gördüğünüzde nasıl bir çözüm üretebilirim diye düşündüğünüz ilk anda başlıyor. “Çözüme ilişkin düşünme sürecinizle başlayarak çözüme ulaştığınız tüm süreci kapsar.”

Dergi ve kulüp girişimimizi nasıl değerlendirirsiniz?

Dergi ve kulüp girişiminizi geç kalmış bir girişim olarak değerlendiriyorum ama geç olsun güç olmasın diyorum. Yunus Emre böyle bir girişimde bulundu. Siz de ona destek oldunuz, beraber yola çıktınız.
Şimdiye kadar başka öğrencilerimizin aklına gelse de hayata geçirmekten hep imtina ettiği bir girişim oldu. Sizin girişiminizle gelişti ve artık vucuda geldi.
Sizle başlayıp mezun olduktan sonra arkadan gelen genç kuşaklara devredilen bir miras olması açısından güzel. Bizim Marmara İletişim Fakültesi Haber Ajansı adıyla işleyen bir haber ajansımız vardı, MİHA idi ismi. Orada piyasaya işler üretirdik. Hem kendi yayın organımız, dergimiz vardı. Kuşaktan kuşağa öğrencilerin gelip mesai harcadığı, okuldan daha fazla şeyi öğrendiğimiz bir haber ajansıydı. Üst kuşaklar alt kuşakları yetiştirirdi. Sizin de böyle bir yapıya ulaşmanızı temenni ederim.



“Hevesle yaşanan bir hayatın merak duygusunu da beraberinde getireceğine inanıyorum.”

Sizce geleceğin tasarımcısı artık boş bir tuvalde sıfırdan üreten kişi mi olacak, yoksa makinenin sunduğu sayısız varyasyon arasından en doğrusunu ve estetik olanını seçen bir küratör mü?

Sanki ikisi de değil gibi. Çünkü tasarımcının temel meselesi hiçbir zaman yalnızca bir şey üretmek ya da estetik olanı seçmek olmadı. Tasarımcının, her şeyden önce gündelik yaşamın içinde karşılaştığımız problemleri fark edebilmesi, anlaması ve bu problemlere çözüm geliştirmesi gerekiyor. İnsanların günlük hayatlarında yaşadıkları zorlukları, ihtiyaçlarını, alışkanlıklarını ve çoğu zaman farkına bile varmadıkları aksaklıkları görünür kılmak tasarımcının asıl rolü. Yapay zekâ binlerce alternatif üretebilir; ancak önemli olan bu alternatiflerin sadece ne kadar estetik olduğu değil, gündelik yaşamda hangi gerçek soruna, nasıl bir çözüm sunduğudur. Dolayısıyla geleceğin tasarımcısı ne yalnızca bir üretici ne de bir küratördür. Gündelik hayatı gözlemleyen, sıradan görünen sorunları zihninde tasarım problemine dönüştüren ve insanların yaşamını iyileştiren ve kolaylaştıran çözümler geliştiren kişidir.

Akademik süreçte öğrencilerin projelerinde yapay zekâyı kullanma sınırını nasıl çiziyorsunuz? Sizce bu teknolojiyi tamamen kısıtlamak mı, yoksa tasarım sürecinin bir parçası olarak kucaklamak mı daha doğru?

Bir tasarım eğitimcisi olarak, yapay zekâ kullanımına kesin sınırlar çizmenin mümkün ya da anlamlı olduğunu düşünmüyorum. Bence önemli olan, öğrencinin yapay zekâyı ne kadar bilinçli ve eleştirel kullandığı. Öğrenci, gündelik hayatındaki sorgulama ve eleştirel düşünme becerileri ölçüsünde yapay zekâdan nitelikli biçimde yararlanabilir. Yapay zekâ tasarım sürecinde fikir geliştirmeyi destekleyebilir, hatta zaman zaman öğrenciye rehberlik edebilir; ancak tasarım konusu özelinde ortaya çıkan sonucun doğruluğunu, bağlamsal uygunluğunu ve işlevselliğini yeterince değerlendirebildiğini düşünmüyorum. Bu nedenle benim için asıl mesele teknolojiyi kısıtlamak değil, öğrencinin sorgulama, karar verme ve kendi tasarımını eleştirel biçimde değerlendirme sorumluluğunu üstlenebilmesi.

Yeni nesil tasarım öğrencilerinde, yapay zekâ kullanımının yaratıcılığı besleyen bir ilham kaynağı mı, yoksa düşünme sürecini atlayıp kolaya kaçmaya iten bir hazırcılık mı yarattığını gözlemliyorsunuz?

Yapay zekânın yaratıcılığı hem olumlu hem de olumsuz yönde etkileyebileceğini düşünüyorum. Burada belirleyici olan teknolojinin kendisinden çok, öğrencinin onu nasıl kullandığı. Öğrencinin gündelik hayatındaki sorgulama, merak ve eleştirel düşünme becerileri, yapay zekâdan ne ölçüde yaratıcı bir katkı alabileceğini de belirliyor. Yapay zekâ yeni olasılıklar keşfetmeyi ve farklı bakış açıları geliştirmeyi destekleyebilir; ancak düşünme sürecinin yerini almaya başladığında yaratıcılığı sınırlayan bir araca da dönüşebilir. Eğer kullanımı yalnızca hazırcılığa yol açıyorsa, zaten ortada gerçek anlamda bir yaratıcılıktan söz edebileceğimizi düşünmüyorum.

Kullanıcı deneyimi ve bilgi mimarisi temelde kullanıcının hayatını kolaylaştırmak için kurgulanır. Ancak günümüz dijital arayüzlerinin, kullanıcıyı fark ettirmeden belirli bir seçime zorlayan manipülatif bir araca dönüştüğünü de görüyoruz. Bir görsel iletişimci olarak, tasarımla izleyiciyi yönlendirmek ile onu manipüle etmek arasındaki o ince etik sınırı nerede çiziyorsunuz?

Öncelikle, bir arayüzün kullanıcıyı belirli tercihlere yönlendirmesini doğrudan manipülasyon olarak değerlendirmemiz gerektiğinden emin değilim. Sonuçta kullanıcıya iyi, anlaşılır ve işlevsel bir deneyim sunuyorsa, buna tasarım açısından bir başarı diyebiliriz. Elbette kullanıcıyı yanıltmak ya da seçeneklerini bilinçli olarak gizlemek farklı bir etik tartışma. Ancak yönlendirme ve algıyı biçimlendirme meselesi yalnızca dijital arayüzlere özgü değil; tarihsel olarak tasarımın hemen her alanında karşımıza çıkıyor. Tasarımcı zaten neyin görünür olacağına, neyin önceliklendirileceğine ve nasıl algılanacağına karar veren kişi değil mi? Örneğin tipografinin ideolojik ve toplumsal bir boyutu olmasaydı, Herbert Bayer Universal yazı karakterini tasarlar mıydı? Ya da propaganda afişlerini, politik fotomontajları ve izleyicinin algısını dönüştürmeyi amaçlayan sanat hareketlerini nasıl değerlendirmeliyiz? Bence asıl tartışılması gereken, tasarımın insanları etkileyip etkilemediği değil; bu etkiyi hangi amaçla, hangi değerler doğrultusunda ve ne kadar şeffaf biçimde kurduğudur.

Dr. Öğr. Üyesi ESRA BULUT PEYNİRCİ

Öğretim Üyesi

“Tasarım, bir problemi fark etmekle ve o probleme doğru soruları sormakla başlar.”

Akademisyen olmaya nasıl karar verdiniz?

Benim için akademisyenlik, öğrenci kalabilmenin; tasarım üzerine düşünmeye, araştırmaya ve sorgulamaya devam edebilmenin tek yoluydu. Çünkü öğretmenin tek taraflı bir bilgi aktarımından çok, öğrencilerle birlikte düşünme, sorgulama ve öğrenme süreci olduğuna inanıyorum.

Sizce tasarım nerede başlar?

Bence tasarım, bir problemi fark etmekle ve o probleme doğru soruları sormakla başlar. Görselleştirmeden / uygulamadan önce düşünmek, sorgulamak ve anlamaya çalışmak gerekir.

Öğrencilerinizin proje teslimlerinde en sık düştüğü kavramsal veya teknik hata sizce nedir?

En sık karşılaştığım sorun, öğrencilerin problemi yeterince anlamaya çalışmadan doğrudan görsel çözüme yönelmeleri.

Öğrencilerinize neleri tavsiye edersiniz?

Öncelikle mutlu uyanmalarını ve hayata hevesle katılmalarını tavsiye ederim. Çünkü hevesle yaşanan bir hayatın merak duygusunu da beraberinde getireceğine inanıyorum. Merak, yalnızca tasarımda değil, tasarımın ilişkili olduğu pek çok alanda da yeni kapılar aralamayı sağlayacaktır. Ayrıca tasarımı yalnızca bir uygulama alanı olarak görmemelerini, üretimlerini teorik bir altyapı üzerine temellendirmelerini öneririm. Bunun için bolca okumalarını ve sorgulamalarını tavsiye ederim. Çünkü tasarımcının üretimi, dünyayı nasıl okuduğuyla doğrudan ilişkili. Bu nedenle teori ve uygulamanın her zaman birbirine paralel ilerlemesi ve birbirini beslemesi gerektiğini düşünüyorum.

Dergi ve kulüp girişimimizi nasıl değerlendirirsiniz?

Bu tür girişimleri çok değerli buluyorum. Özellikle öğrencilerin kendi merakları ve motivasyonlarıyla bir araya gelerek üretmelerini çok kıymetli buluyorum. Bence bu tür oluşumların asıl değeri oluşturulan tartışma, dayanışma ve paylaşım kültüründe gizli. Eşitlikçi bir ortamda, insanların ortak bir fayda üretmek amacıyla bir araya gelip çalışabilmesinden daha kıymetli çok az şey olduğunu düşünüyorum. Bu niyetle yola çıktığınız için hepinizi sevgiyle kucaklıyorum. **Yolunuz açık olsun!**

Kameranın yerini klavye mi alıyor? Çeşitli yapay zeka araçlarının sadece metin komutlarıyla saniyeler içinde foto gerçekçi videolar ürettiği bir çağda, klavye gerçekten kameranın ve setin yerini alabilir mi?

Video üretiminde ikisinin yeri bambaşka. Modeller ultra gerçekçi videolar üretebiliyor. Fakat bugünün en iyi modeli, yerini daha iyi bir modele bırakacak.
İnsanın olduğu filmler var. Ufak bir mimik, beden dili ve ses tonu sayesinde gerçekliği hissedebiliyoruz. İleride, elle çekilen videoların dönemine geri dönüş olabilir. Yapay zekâyla üretilen içeriklerden sıkılabiliriz.
Daha doğal olan kamera yöntemlerine tekrar geçeceğiz. Analog kameraların yeniden popülerleşmesine benziyor. Doğal olana, hislerin hissedilebildiği zamanlara geçiyoruz. Doğa gerçek, insan gerçek, yapay zekâ... Yapay zekâ işte.

Saniyeler içinde kusursuz görseller üretilebilen bir nesle ışığı, kadrajı ve analog üretimin zorluklarını anlatmak ne kadar zorlaştı? Yeni nesil artık üretici olmaktan çıkıp sadece seçici yani küratör mü oluyor?

Sinema diliyle ilgili bildiğimiz bilgiler, yapay zekâyla görsel oluştururken işimize yarıyor. Işık, kurgu dili, lens tipleri, alan derinliği... AI ile görsel üretmek zorundasın, sinemada öğrendiğin dil sana fayda olarak yansıyor.
Bir yıl önce AI ile üretilen görsellerde yüz detayları yapay görünüyordu. Doku eksikliği vardı. Yapay zekâ grain denilen dokuları eklemeye başladı. Seçmekte zorlanabiliyoruz.
O kadar gerçekçi videolar üretiliyor ki... Zamanında yaşamış ünlü oyuncuların görüntülerini yapmaya başladılar. "Kemal Sunal yaşasaydı da izleseydik" dediğimiz çekimleri yapmaya başladılar. Bir yandan heyecanlı, bir yandan düşündürücü.

Yapay zekayı nasıl değerlendiriyorsunuz? Sizce tasarıma yeni bir soluk getiren bir araç mı yoksa sanatın biricikliğinin kaybolmasına neden olan bir insanlık hatası mı?

ChatGPT ile 2023 yılında tanıştık. Beklentimiz, film senaryolarındaki gibi farklıydı. İşimizin bir parçası olarak kullanmaya başladık. Matbaanın bulunması gibi, işimize entegre olması gerekiyor. İleride zannediliyordu o filmlerde. Bizzat döneminde yaşıyoruz.
Video AI üretimlerinde aynı heyecan duygusu var. AI ile büyük bir prodüksiyonu dakikalar içinde deneyebiliyor olmak... Gerçekten çekim yapacaksınız fakat neye benzeyeceğini hızlı bir üretimle görebiliyoruz. Süreci hızlandırıyor oluşu bir avantaj, bir yandan da dezavantaj

"Hepimiz hayatlarımızın kahramanıyızdır."

Teknik Uzman BEKİR GARİP

Öğretim Üyesi



Öğrencilerinizin projelerinde yapay zeka kullanımının sıfırdan fikir bulma ve o bembeyaz boş sayfayla baş başa kalma cesaretini kırdığını, onları tembel bir hazırcılığa ittiğini düşünüyor musunuz?

Görsel oluşturduğumuzda grafik tasarım prensiplerine dikkat etmemiz gerekir. Font, boşluk kullanımı, renk kullanımı, hiyerarşi ve odak. Bir fotoğrafa ihtiyacımız olsun. Ekipmanla çekebiliriz ancak maliyet oluşturur. Yapay zekâdan önce kullandığımız teknik stok fotoğraf. Yapay zekâyı bu denklemde eşitleyebiliriz.
Pilot fotoğrafına ihtiyacın var. İzin almak bir yöntem, stok fotoğrafını bulmak bir yöntem, AI ile oluşturmak bir yöntem. Görsel oluştururken yapay zekâyı destekliyoruz. Öğrencilerin kendilerine ait bir fikre ihtiyaçları olduğunu belirtiyoruz. Stok görsel üretimini AI ile yapabileceklerini söylüyoruz. Ancak tasarımı onlardan bekliyoruz.

Sizce tasarım nerede başlar?

Tasarım, hayatın içinde bir gözlemle başlıyor. Beş duyu organımıza hitap eden bir şey. Görüyoruz, işitiyoruz. Ambalaja dönüşürse tadına ve kokusuna da dönüşüyor.
Temel prensiplerini öğrenerek kendimizi görsel açıdan geliştiriyoruz. İyi bir görsel tasarımcı şunu anlıyor: Sadelik, minimalizm... Bu sadelik, daha dingin bir bakış açısı ve tasarlanabilir alanlar için imkân sunuyor.

Öğrencilerinize neleri tavsiye edersiniz?

Önce temel eğitimleri tamamlamak gerekiyor. Sanat ve akımlar hakkında bilgi edinmesi, sergi gezmesi buna dahil. Diksiyon eğitimi büyük önem taşıyor. Diksiyon eğitimini tamamlamış öğrenci, kendini daha iyi ifade edebilir, tasarımlarını büyük kitlelere anlatabilir. Her şeyin temelinde iletişim ve diksiyon. Sonrasında görsel sanatla muazzam bir esere dönüşüyor.

Trendleri ve teknolojiyi takip etmeleri en önemlisi. Geleneksel metotları ve kamera çekim tekniklerini öğrenmeleri gerekiyor. Deneyim kazanırken video AI kullanmak gerekiyor. İkisini sentezlediğinizde artı değer katabiliyorsunuz. Saatlerce uğraşmanız gereken bir detayı, video AI ile daha hızlı sonuçlar alabiliyorsunuz. Sektöre entegre olmamız lazım. Hem yeniliğe açık olmak hem de diksiyon ve iletişim kabiliyetini artırmak faydalı olabilir.

Akademisyen olmaya nasıl karar verdiniz?

Sektörde nasıl ilerleyeceğimi düşünüyordum. Cihangir Büyüköner ve Selen Sarı Pekin, öğretim görevlisi olmanın kıymetli olduğunu yansıtan, farklı şeyler öğreten hocamdı. Akademinin kıymetli yönlerini görmüş olduk.

"El vermek" diye bir tabir vardır. Hepimiz hayatlarımızın kahramanıyızdır. Bir de "kahramanın yolculuğu" metaforu vardır. Bazen bir yol göstericiyle karşılaşırız, yeni yönlere doğru ilerlememize vesile olur. Bu durum, mesleği seçişimizi etkileyebilir. Cihangir Hoca ve Selen Hoca benim için yol göstericilerden biriydi.

Öğrencilerinizin proje teslimlerinde en sık düştüğü kavramsal veya teknik hata sizce nedir?

Boşluk kullanımı çok önemli, renk kullanımı da. Tasarımcılar tasarımlarını çok fazla detaylandırabiliyor. Boşluk kullanımına, renk kullanımına, tipografiye ve font kullanımının bütünlüğüne dikkat etmelerini öneriyoruz.

Temel prensipler var. Altın oran kavramına değinmek isterim. Tasarım denge, uyum ve estetikten oluşuyor. Önce denge var mı, sonra uyumlu mu, bakıyoruz. Estetik ortaya çıkıyor.
En sade hâliyle işin içinde bir matematik olduğunu görüyoruz. Minecraft oynamak gibi. Pixel art'lar, herkesin anlayabileceği bir sadelikte. Kazanan bu oluyor. Dengeli ve uyumlu bir tasarım ortaya çıktığında estetik algısı doğuyor.

Dergi ve kulüp girişimimizi nasıl değerlendirirsiniz?

İlk baştan duyduğum andan beri çok destekliyorum. Yunus Emre ve değerli ekibi... Çok güzel bir sayı ve giriş olarak da harika. İnşallah 20 yıl sonra da ekibiniz, kulübünüz nice büyük işler yapmış olur. Azimle ve bu tutkuyla devam ettikten sonra... Sizler öncü ekip olarak tarihte yerinizi alıyorsunuz. Sizinle tanıştığımız için çok mutluyuz. Zaman ayırdınız, röportaj yapmak kıymetli bir şey. Emeklerinize sağlık. Tebrik ederim.

"Bazen bir yol göstericiyle karşılaşırız, o karşılaşma yeni yönlere doğru ilerlememize vesile olur."

Bakış açısı değiştiğinde, gerçeklik de değişir.
Bu iki sayfada kuralları yıkıyor ve dünyayı tasarımcımızın perspektifinden görüyoruz.
Bu sayfaların Paralaks etkisini **Elif Zehra Karamuklu** yaratıyor.



“İçimde bütün olasılıkları hissediyorken, sınırlı ve tanımlanabilir bir benliği nasıl kabul edebilirim?”
— *Anaïs Nin*

Ruhumuz yıldızlara uzanan yollar, adımlanmamış kıtalar ve henüz söylenmemiş şarkılarla dolup taşarken; zamana ve mekâna sıkıştırılmış bir kimliğe sığmayı reddeder. Oysa hakiki büyü, o sonsuz potansiyelin ağırlığıyla barışmakta; kısıtlı bir kabuğun içinde, balta girmemiş ormanlar gibi özgürce yeşerebilmenin sırrını keşfetmektedir.

Bakış açısı değiştiğinde, gerçeklik de değişir. Bu iki sayfada kuralları yıkıyor ve dünyayı tasarımcımızın perspektifinden görüyoruz. Bu sayfaların Paralaks etkisini **Irmak Akkaya** yaratıyor

GÖRÜNMEYEN AĞIRLIKLAR

"Ruhun derinliklerinde birikenler, görünür dünyanın sınırlarına sığmaz."



İnsan, içinde taşıdığı her şeyi dışarıya yansıtamaz. Bazen söylenmemiş sözler, bastırılmış duygular ve zihnin derinliklerinde yankılanan düşünceler, görünmez bir ağırlığa dönüşür. Dışarıdan bakıldığında sıradan bir sessizlikten ibaret olan şey, insanın içinde dinmeyen bir fırtınanın izlerini taşıyabilir. Herkesin göremediği, kelimelere dökülemeyen ve çoğu zaman kişinin kendisine bile açıklamakta zorlandığı bu ağırlıklar, ruhun kuytularında birikir. Zamanla düşünceler birbirine dolanır, anılar bugünün üzerine düşer ve insan, kendi zihninde çoğalan gölgelerin arasında kendine bir yer arar.

Bazen yüzler, iç içe geçmiş kimlikler gibi üst üste biner; bazen de görünmez zincirler, insanı kendi duygularına bağlayan düğümlere dönüşür. Taşınan yükün ağırlığı, her zaman bedenin duruşunda ya da yüzün ifadesinde okunmaz. Kimi yaralar sessizce iyileşmeyi beklerken kimi duygular, varlıklarını hatırlatmak için karanlığın içinden sızan küçük bir ışığa ihtiyaç duyar. Göğüste parlayan kalp, bütün bu karmaşanın ortasında hâlâ canlı kalan duyguların, kırılganlığın ve insan olmanın izidir. Kelebeğin karanlığın üzerine yükselişi ise özgürlüğün her zaman büyük bir kopuşla başlamadığını; bazen küçücük bir ihtimalin bile insanın iç dünyasında yeni bir kapı aralayabileceğini hatırlatır.

Belki de özgürleşmek, bütün yüklerden kurtulmak değil; onların varlığını kabul ederek kendi içimizde kaybolmuş olanı yeniden bulmaktır. Çünkü insanın içinde kopan fırtınalar, dışarıdan her zaman duyulmaz; fakat en sessiz anlarda bile ruhun derinliklerinde bir şeyler değişmeye devam eder.

Bakış açısı değiştiğinde, gerçeklik de değişir. Bu iki sayfada kuralları yıkıyor ve dünyayı tasarımcımızın perspektifinden görüyoruz.
Bu sayfaların Paralaks etkisini **Beyza Karamuklu** yaratıyor.

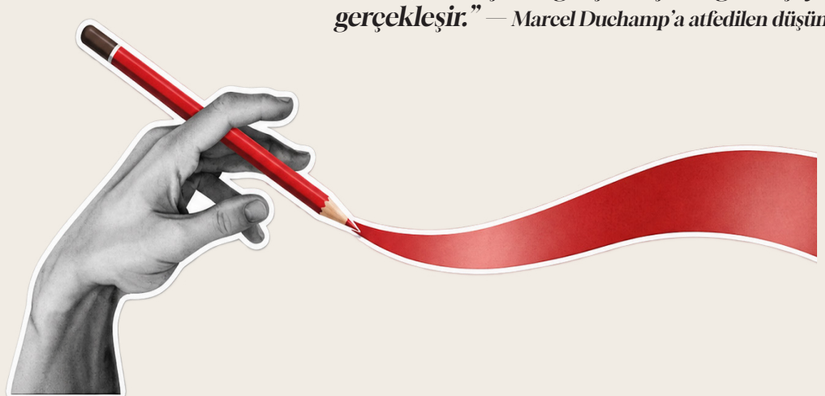


ÜRETMEK VE YENİDEN YARATMAK



Yaratıcılık, zihnin kendisine çizdiği sınırları aşma cesaretidir. Bazen hiç düşünülmeyeni düşünmek, bazen de herkesin sıradan gördüğü bir nesnede bambaşka bir anlam keşfetmektir. Özgür düşünce, alışılmış kalıpları sorgulamakla başlar; sorguladıkça yeni fikirler doğar, fikirler üretime, üretim ise keşfe dönüşür. Marcel Duchamp, sanatın yalnızca estetik bir nesne yaratmaktan ibaret olmadığını göstererek bu düşüncenin en güçlü temsilcilerinden biri olmuştur. Sıradan bir nesneyi sanatın merkezine taşıyarak izleyiciyi düşünmeye, sorgulamaya ve yeniden yorumlamaya davet etmiştir. Çünkü yaratmak, her zaman sıfırdan bir şey ortaya koymak değildir; bazen var olanı farklı bir gözle görebilmektir. Kreatif düşünce de tam olarak burada başlar, Kuralları ezberlemek yerine onları sorgulamak, başarısızlıktan korkmak yerine denemeye devam etmek ve her fikrin yeni bir başlangıç olabileceğine inanmak. Üretmek ise bu yolculuğun sürekliliğidir.
Her çizgi, her kelime, her deney ve her hata zihnimizde yeni kapılar aralar. İlhamı beklemek yerine onu aramak, düşünceleri ertelemek yerine harekete geçirmek gerekir. Çünkü yaratıcılık durağan değil, sürekli dönüşen bir süreçtir. Bugünün fikri yarının keşfi, bugünün denemesi ise geleceğin özgün eserine dönüşebilir. Belki de asıl özgürlük, başkalarının neyin mümkün olduğunu söylediğine değil, kendi zihnimizin neleri mümkün kılabileceğine inanmaktır. Keşfet, üret, sorgula ve kuralları yık; çünkü yaratıcılığın başladığı yer, sınırların bittiği yerdir.
Bu noktada yeniden yaratmak, sadece fiziksel bir eylem değil, aynı zamanda zihinsel bir başkaldırıdır. Tıpkı René Magritte'in bir pipo çizip altına "Bu bir pipo değildir" yazarak bizi imgelerin ihanetiyle yüzleştirmesi gibi, yaratıcı zihin de gerçeğin kendisine mutlak olarak sunulan halini reddeder. Tasarımcı veya sanatçı, nesneyi temsil ettiği şeyden koparır, görsel teorinin sınırlarını zorlayarak ona yepyeni bir bağlam kazandırır. Algının bu şekilde manipüle edilmesi, izleyiciyi pasif bir tüketiciden aktif bir anlam üreticisine dönüştürür. Üretmek, aslında dünyayı kendi içsel filtremizden geçirip, onu başkaları için yeniden inşa etme sürecidir. Dahası, yaratıcılık boşlukta asılı duran, köksüz bir ilham anı değildir; mağara duvarlarındaki ilk izlerden bugünün sentetik medyasına ve algoritmik üretimlerine kadar uzanan tarihsel bir diyalogdur. Kuralları yıkmak için önce o kuralların mimarisini –grid sistemlerini, kompozisyonun doğasını, derin mat siyahların ve ışığın (chiaroscuro) çatışmasını– derinlemesine anlamak gerekir. Kusursuz bir negatif alanda bırakılan tek bir leke, bazen en kalabalık tasvirlerden çok daha güçlü bir çığlık atar. Önemli olan, o görsel sessizliği yaratabilme cesaretini göstermektir.

"Sanat, sanatçının gerçekleştirdiği bir şey değildir; izleyicinin zihninde gerçekleşir." — *Marcel Duchamp'a atfedilen düşünce*



kişisel fotoğraf sergisi

zeynep yağmur aksu

DURAK SAMA



Ayna



Zıt Duygular



Ömür



Huzur



Bekleyiş



Sanatçı



Hipnoz



Umut



Zaman



Hayat

Görüşmek üzere...

Tasarım, hayatın içinde bir gözlemle başlar dedik sayfalarımız boyunca. Bizler de Altamira Dergisi'nin bu sayısını hazırlarken çevremizi, teknolojiyi, sanatı ve insanı en ince ayrıntısına kadar gözlemlemeye; gördüklerimizi en sade, en dengeli hâliyle sizlere aktarmaya çalıştık. Yapay zekanın baş döndürücü hızından, analog dönemlerin samimiyetine ve tasarımın o değişmez matematiğine uzandığımız bu yolculuğun şimdilik sonuna geldik.

Bu sayının ortaya çıkmasında, bilgi ve tecrübeleriyle bize el veren, kahramanın yolculuğunda bizlere yol gösterici olan çok değerli hocalarımıza ve konuklarımıza yürekten teşekkür ediyorum. Onların vizyonu, sayfalarımızın ruhunu ve akademik omurgasını oluşturdu.

Ve elbette, perde arkasındaki o büyük güç...
Altamira Tasarım ve Yayın Kulübü'nün kalbi olan, her bir harfte, her bir boşlukta, saatlerce süren mizanpaj denemelerinde emeği geçen o harika öncü ekibime; yol arkadaşlarıma sonsuz teşekkürler. İnancımızın ve görsel iletişime olan tutkumuzun somut bir esere dönüşmesi, bu ekibin bir arada attığı adımlar sayesinde mümkün oldu. Tarihte yerimizi alırken, bu sayfalarda hepinizin imzası var.

Son teşekkür ise siz değerli okurlarımıza. Sayfalarımızdaki o dengeyi, uyumu ve estetiği hissettiğiniz, piksellerden matbaa mürekkebine kadar uzanan bu hikayeye ortak olduğunuz için minnettarız.

Bir sonraki sayımızda, yeni gözlemler, yeni gridler ve yeni tasarımlarla yeniden buluşmak üzere.

Sanatla, tasarımla ve ilhamla kalın...

YUNUS EMRE GÜLER
Genel Yayın Yönetmeni



ALTAMİRA EKİBİ – 2026