ARTFACTOR EVENTS

Online Sempozyum



ARTFACTOR 2. Uluslararası Sanat ve Tasarım Sempozyumu

27-28 Şubat 2025

ÖZET KİTABI

ISBN: 978-625-00-2793-6

artfactor.org

All rights of this book belong to ARTFACTOR. Without permission can’t be duplicate or copied. Authors of chapters are responsible both ethically and juridically. ARTFACTOR–2025 ©

ARTFACTOR

2. Uluslararası Sanat ve Tasarım Sempozyumu

Sempozyum Düzenleme Kurulu

Sempozyum Başkanı

Doç. Aziz ERKAN (Sinop Üniversitesi, Türkiye)

Sempozyum Yürütme ve Düzenleme Kurulu

Doç. Aziz ERKAN (Sinop Üniversitesi, Türkiye)
Doç. Dr. B. Burçak ERDAL (Sinop Üniversitesi, Türkiye)
Doç. Orhun TÜRKER (Bolu Abant İzzet Baysal Üniv., Türkiye)
Dr. Öğretim Üyesi Merve Şahika ERKAN (Ankara Bilim Üniversitesi, Türkiye)
Dr. Öğretim Üyesi Yunus KAYA (Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniv., Türkiye)
Filiz Başak ERDAL (Türkiye)

Sanatsal Faaliyetler Küratörü

Doç. Dr. B. Burçak ERDAL (Sinop Üniversitesi, Türkiye)

Davetli Konuşmacılar

Prof. Christopher Scott, Iowa State University, Graphic Design Dept., USA.
Prof. Dr. Wegig Murwonugroho, Trisakti University, Faculty of Design and Architecture, Jakarta, Indonesia.
Assist. Prof. Ryan Slone, University of Arkansas, Graphic Design Dept., USA.
Assist. Prof. Juhri Selamet, American University in Dubai, UAE.
Assist. Prof. Emre Zeytinoğlu, Mimar Sinan Fine Arts University, Türkiye.

Yayım tarihi: 7 Mart 2025

ISBN: 978-625-00-2793-6

KONFERANS VERİLERİ

ARTFACTOR

2. Uluslararası Sanat ve Tasarım Sempozyumu

27-28 Şubat 2025

Değerlendirme Usulü

Tüm başvurular çift kör hakemlik sistemi ile değerlendirilmiştir.

Katılım Türü ve Verisi

Sempozyum tamamen online olarak düzenlenmiş ve
toplamda 46 bildiri sunulmuştur.

Sunum Dili

Türkçe ve İngilizce

ISBN: 978-625-00-2793-6

BİLİM KURULU

Prof. Dr. Ata Yakup KAPTAN (Samsun 19 Mayıs Üniversitesi, Türkiye)
Prof. Dr. Bilge SAYIL ONARAN (Hacettepe Üniversitesi, Türkiye)
Prof. Dr. Çağatay İNAM KARAHAN (Samsun 19 Mayıs Üniversitesi, Türkiye)
Prof. Dr. Deniz HASIRCI (İzmir Ekonomi Üniversitesi, Türkiye)
Prof. Dr. Mehmet YILMAZ (Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Türkiye)
Prof. Dr. Mustafa BULAT (Atatürk Üniversitesi, Türkiye)
Prof. Dr. Müge DEMİR (Haliç Üniversitesi, Türkiye)
Prof. Dr. Onur ŞENEL (Ankara Müzik ve Güzel Sanatlar Üniversitesi, Türkiye)
Prof. Dr. Raif KALYONCU (Karadeniz Teknik Üniversitesi, Türkiye)
Prof. Dr. Selahattin GANİZ (İstanbul Arel Üniversitesi, Türkiye)
Prof. Dr. Şahin FİLİZ (Akdeniz Üniversitesi, Türkiye)
Prof. Dr. Valida PASHAYEVA (Atatürk Üniversitesi, Türkiye)
Prof. Emre İKİZLER (Marmara Üniversitesi, Türkiye)
Prof. Tansel TÜRKDOĞAN (Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Türkiye)
Prof. Yüksel ŞAHİN (Eskişehir Teknik Üniversitesi, Türkiye)
Doç. Dr. Adem YÜCEL (Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Türkiye)
Doç. Dr. Ali KOÇ (Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi, Türkiye)
Doç. Dr. Ayşen ÖZKAN (Hacettepe Üniversitesi, Türkiye)
Doç. Dr. B. Burçak ERDAL (Sinop Üniversitesi, Türkiye)
Doç. Dr. Burcu AYAN ERGEN (Yeditepe Üniversitesi, Türkiye)
Doç. Dr. Ceyhun ŞEKERCİ (Konya Teknik Üniversitesi, Türkiye)
Doç. Dr. Demet KARAPINAR (Yeditepe Üniversitesi, Türkiye)
Doç. Dr. Devabil KARA (Marmara Üniversitesi, Türkiye)
Doç. Dr. Döndü Tülay ÖZKUL (Malatya Turgut Özal Üniversitesi, Türkiye)
Doç. Dr. Emine Nur OZANÖZGÜ (Hacettepe Üniversitesi, Türkiye)
Doç. Dr. Gülçin Cankız ELİBOL (Hacettepe Üniversitesi, Türkiye)
Doç. Dr. Gülşah YALÇIN (Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi, Türkiye)
Doç. Dr. İlkay Canan OKKALI (Trabzon Üniversitesi, Türkiye)
Doç. Dr. Kemal ÇİNÇİN (Süleyman Demirel Üniversitesi, Türkiye)
Doç. Dr. Mehmet Akif KAPLAN (Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi, Türkiye)
Doç. Dr. Murat GÖK (Samsun 19 Mayıs Üniversitesi, Türkiye)
Doç. Dr. Mustafa KÜÇÜKTÜVEK (İskenderun Teknik Üniversitesi, Türkiye)
Doç. Dr. Nihat DURSUN (Beykent Üniversitesi, Türkiye)

Doç. Dr. Nur BALKIR (American International University, Kuveyt)
Doç. Dr. Setenay SEZER (İstanbul Doğuş Üniversitesi, Türkiye)
Doç. Dr. Suat SONER ERENÖZLÜ (Süleyman Demirel Üniversitesi, Türkiye)
Doç. Dr. Umbulbanu HAMIDOVA (Atatürk Üniversitesi, Türkiye)
Dr. Öğr. Üyesi Ahu Simla DEĞERLİ (Aydın Adnan Menderes Üniversitesi, Türkiye)
Dr. Öğr. Üyesi Aslı GALİOĞLU (Sinop Üniversitesi, Türkiye)
Dr. Öğr. Üyesi Başak ÇAKMAK (İstanbul Doğuş Üniversitesi, Türkiye)
Dr. Öğr. Üyesi Elif ÖZGEN (Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Türkiye)
Dr. Öğr. Üyesi Elvan KİREMİTÇİ CANIÖZ (Balıkesir Üniversitesi, Türkiye)
Dr. Öğr. Üyesi Emre ZEYTİNOĞLU (Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Türkiye)
Dr. Öğr. Üyesi Emin SANARCI (İstanbul Kültür Üniversitesi, Türkiye)
Dr. Öğr. Üyesi Hacer NEYİR TEKELİ (İstanbul Kültür Üniversitesi, Türkiye)
Dr. Öğr. Üyesi Hasan Tekinalp GÜREKEN (İstanbul Arel Üniversitesi, Türkiye)
Dr. Öğr. Üyesi Merve Şahika ERKAN (Ankara Bilim Üniversitesi, Türkiye)
Dr. Öğr. Üyesi Mine KÜÇÜK (Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Türkiye)
Dr. Öğr. Üyesi Pınar ATLI DANAPINAR (Karabük Üniversitesi, Türkiye)
Dr. Öğr. Üyesi Pınar CEYLAN (İstanbul Beykent Üniversitesi, Türkiye)
Dr. Öğr. Üyesi Sara ÇEBİ (Trabzon Üniversitesi, Türkiye)
Dr. Öğr. Üyesi Sevda EMLAK (İzmir Demokrasi Üniversitesi, Türkiye)
Dr. Öğr. Üyesi Yunus KAYA (Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi, Türkiye)

Prof. Christopher SCOTT (IOWA State University, ABD)
Prof. Dr. Lukas CYWICKI (Rzeszow Üniversitesi, Polonya)
Prof. Dr. Wegig MURWONUGROHO (Trisakti University, Faculty of Design and Architecture, Jakarta, Endonezya)
Prof. Kye-Soo MYUNG (Konkuk University, Güney Kore)
Prof. Ljubica Jocic KNEZEVIC (Belgrad Üniversitesi, Sırbistan)
Assoc. Prof. Dr. Ahamad Tarmizi AZİZAN (Universiti Malaysia Kelantan, Malezya)
Assoc. Prof. Dr. Melinda KOSTELAC (Rijeka University, Hırvatistan)
Assist. Prof. Chang Fang PANG (Shih Chien University, Tayvan)
Assist. Prof. Juhri SELAMET (American University in Dubai, BAE)
Assist. Prof. Ryan SLONE (University of Arkansas, Graphic Design Dept., ABD)
Dr. Mona Abd Elsalam HASSAN (Helwan University, Faculty of Applied Arts, Mısır)

İÇİNDEKİLER

THE EDUCATIONAL IMPACT OF GALLERY EXHIBITIONS, ART FAIRS, AND BIENNIALS ON THE AUDIENCE 2

A STUDY ON 19TH AND 20TH CENTURY WOMEN'S MYTHANS IN THE TRADITIONAL CLOTHING CULTURE OF NORTHERN MACEDONIA 4

USING MINIMALIST GRAPHICS IN MOBILE GAMES: IMPACT ON GAMEPLAY EXPERIENCE AND AESTHETIC EVALUATION 6

DIGITAL ART IN CULTURAL MEMORY TRANSFER: MARRIAGE IN MABEL MATIZ VIDEO CLIPS 8

FURNITURE AS A MANIFESTO 10

SYMBOLIC ELEMENTS OF CITY IMAGE IN DIGITAL SIMULATION GAMES 12

THE AESTHETIC OF 2D ANIMATION IN MUSIC VIDEOS 14

USE AND EVALUATION OF DIGITAL PRINTED FABRICS IN BUSTIER DESIGN 16

INTELLECTUAL PROPERTY RIGHTS OF WOMEN'S COOPERATIVES IN TURKEY: ANALYSIS OF TRADEMARK AND INDUSTRIAL DESIGN REGISTRATION APPLICATIONS 18

DESIGN EDUCATION EXPERIENCE INSPIRED BY MODERN ART 20

FASHION TRENDS IN THE DIGITAL AGE: AN EXAMINATION OF SILENT LUXURY AND LADYLIKE AESTHETICS 22

COMPARISON OF THE VOLGA BOATMEN BY ILIA EFIMOVICH REPIN WITH ITS 3D MODEL 24

THE DIFFERENCE OF HIGH ART AND LOW ART CHANGED FROM THE 19TH CENTURY TO THE PRESENT 26

SUSTAINABILITY AND ADAPTATION STRATEGIES FOR THE CLIMATE CRISIS IN ARTS AND CULTURE FESTIVALS 28

BOUNDARIES OF THE BODY AND ARTISTIC INTERVENTIONS IN 21ST CENTURY ART 30

THE EXPRESSION OF UNIVERSAL HUMAN CONSCIOUSNESS IN THE AGE OF SOCIETY THROUGH THE ART OF INSTALLATION: INSTALLATION WORK TITLED NEST 32

BOTANICAL FORMS AND PERCEPTUAL EXPERIENCE IN PAINTING ART 34

ANTHROPOCENE AESTHETICS IN PHOTOGRAPHY: THE CASE OF EDWARD BURTYNSKY 36
PHILOSOPHICAL TOYS IN ANIMATION HISTORY 38
THE NINE OLD MEN FACTOR AT WALT DISNEY STUDIOS 40
THE ROLE OF THE DOUBLE BASS IN IGOR STRAVINSKY'S "THE FIREBIRD (1919) SUITE" AND AN ANALYSIS OF THE DOUBLE BASS PART 42
INSTALLATION ART AND EXAMPLES 44
ART PRODUCTION EXPERIENCE IN THE FOLLOWING FOLLOWING LAND ART 46
PUTTING BIOPHILIC DESIGN INTO CONTEXT: DAYLIGHT AND WELL-BEING IN OFFICE INTERIORS 48
JENNY SAVILLE'S ARTISTIC ANALYSIS OF HER UNDERSTANDING OF ART AND BODY IMAGE 50
EVOLUTION OF CARPET WEAVING TECHNIQUES: RELATIONSHIP WITH CONTEMPORARY ART 52
CLOTHING DESIGNS PREPARED FROM FABRICS PRODUCED IN BULDAN WITH THE "0 WASTE" PRINCIPLE 54
THE IMPACT OF MESOPOTAMIA PAINTING ON CURRENT ART EDUCATION 56
VISUAL COMMUNICATION DESIGN IN THE CONTEXT OF CULTURAL INTERACTION: MEANING CREATION AND LANGUAGE EVOLUTION 58
MARBLED BOOKBINDING SAMPLES IN THE ORHAN COLLECTION OF BURSA INEBEY MANUSCRIPT LIBRARY 60
A NEW ERA IN HANDICRAFT APPLICATIONS: HYBRID ART APPROACH 62
THE MULTIFACETED CURRICULUM OF THE BAUHAUS AT THE CONVERGENCE OF ART, ARCHITECTURE AND SYNESTHESIA 64
THE CONCEPT OF MULTICULTURALISM IN ART IN THE AGE OF GLOBALIZATION AND THE MAGICIANS OF THE EARTH EXHIBITION 66
SEMIOTIC AND GRAPHIC DESIGN ANALYSIS OF THE RIVIERA SERIES TITLE SEQUENCE 68
ARTISTIC INTERVENTIONS IN PUBLIC SPACE: AN EVALUATION AT THE NEIGHBOURHOOD SCALE 70
FAUVİSM AND RAOUL DUFY 72
MANHOLE COVER DESIGNS IN THE CONTEXT OF URBAN IDENTITY AND CULTURAL HERITAGE 74
CREATIVITY: CURATOR AND ARTIST 76
REPRESENTATION OF ECOLOGICAL PROBLEMS AND CURRENT APPROACHES IN INSTALLATION ART 78
THE USE OF CORPSE AS AN AESTHETIC AFFIRMATION IN ART 80

STUDIES ON THE RELATIONSHIP BETWEEN SPACE DESIGN AND TEXTILE PRODUCTS: A SYSTEMATIC COMPILATION 82
DONKEY SYMBOLISM IN FRANCISCO GOYA'S ‘LOS CAPRICHOS’ SERIES 84
ANALYSİS OF THE YELLOW COLOR OF OIL PAINTINGS BY FESEM 86
CONTENT-FORM RELATIONSHIP IN ISLAMIC CALLIGRAPHY ART WITH INTERSEMIOTIC APPROACH 88
A RESEARCH TO EXAMIN TÜRKİYE'S KNITTING AND EMBROIDERY HERITAGE IN THE CONTEXT OF HANDICRAFTS PROMOTION 90
THE PARADIGM OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN INTERIOR ARCHITECTURE .. 92

DİJİTAL SİMÜLASYON OYUNLARINDA KENT İMGESİNİ OLUŞTURAN SİMGESEL UNSURLAR

Arş. Gör. Dr. Cihangir EKER[1]
[1]Fırat Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, cihangireker01@gmail.com

ÖZET

Bu araştırmada kentsel imgeyi oluşturan simgesel yapıların dijital simulasyon oyunlarındaki mevcudiyeti irdelenmiştir. Dijital oyunlar, bilgisayar ve oyun konsolu teknolojilerinin geliştiği 20. yüzyıldan bu yana neredeyse pek çok yaş aralığındaki insana hitap eden, eğlendirme işlevi yanında eğitme, sosyalleşme ve katharsis gibi farklı işlevleri bulunan sanal ortamlardır. Günümüzde pek çok kategori altında incelenen dijital oyunlar rol yapma, spor, yarış, aksiyon, macera, dövüş, ateş etme, strateji ve simülasyon türleri başta olmak üzere pek çok kategoride oyuncuların beğenisine sunulmaktadır. Çeşitli alt türlerde de kategorilendirilen simülasyon oyunları, fiziksel hayattaki çeşitli rollerin canlandırıldığı bir oyun kategorisi olarak kendine has oyuncu kitlesine sahiptir. Gerçekçi bir canlandırma mantığının olduğu simülasyon oyunları, bu nedenle genellikle gerçek/gerçeklikten hareketle tasarlanmış mekanlarda gerçekleşebilmektedir. Oyunun geçtiği mekanların gerçek yaşamdan hareketle tasarlandığı simülasyon oyunları bu nedenle kent mekanlarına dair pek çok unsurun da görünür olabildiği ortamlar olmaktadır. Gerçekçi kent mekanında bulunan simgesel yapıların dijital oyunlara uyarlandıklarında da benzer özelliklerle bu ortama aktarılması, oyuncuların bu yapılarla gerçekçi kent mekanındakine benzer bir etkileşimi kurabilmelerine olanak tanır.
Araştırma, dijital simülasyon oyunlarındaki simgesel yapıların mevcudiyetlerinin gerçekteki durumuna paralellik taşıyıp taşımadığını incelemeyi amaçlar. Çalışma nitel bir araştırma olup kavramsal çerçeve oluşturabilmek için doküman incelemesi yapılmıştır. Ele alınacak video oyununda yer alan şehirler arasından kolay ulaşılabilir örnekleme yöntemiyle seçilen şehirlerde yer alan simgesel yapılar incelenmiş, gerçek dünyadaki mevcudiyetleri ile karşılaştırılmıştır. Çalışmanın dijital simülasyon oyunlarında yer alacak olan ve gerçek yaşamda simgesel bir değeri bulunan kentsel unsurların oyun mekanları için de taşıyabileceği önemi vurgulaması ve kent imgesi-kent belleği-dijital oyun tasarımı üçgeninde yapılacak yeni akademik çalışmalar için bir bakış açısı oluşturması öngörülmektedir.
Anahtar Kelimeler: Dijital oyun, Simülasyon oyunları, Kent imgesi, Simgesel yapı.

SYMBOLIC ELEMENTS OF CITY IMAGE IN DIGITAL SIMULATION GAMES

Res. Asst. Dr. Cihangir EKER[1]
[1]Fırat University, Faculty of Education, Department of Fine Arts Education, cihangireker01@gmail.com

ABSTRACT

This study examines the presence of symbolic structures that forms the urban image in digital simulation games. Digital games are virtual environments that have appealed almost all age groups since the 20th century, since computer and game console technologies developed. Video games also have different functions such as education, socialization and catharsis in addition to the entertainment function. Today, digital games, which are examined under many categories, are offered to the players in many categories, primarily role-playing, sports, racing, action, adventure, fighting, shooting, strategy and simulation. Simulation games, which are also categorized under various sub-genres, have their own player base as a game category in which various roles in physical life are animated. Simulation games, which have a real-life simulation logic, can therefore generally occurs in places designed based on reality. Simulation games, where the places where the game occurs are designed based on real life, are environments where many elements of urban spaces can be seen. When the symbolic structures found in realistic urban spaces are adapted to digital games, transferring them to this environment with similar features allows players to have a chance a similar interaction experience with these structures as in realistic urban spaces.
The research aims to examine whether the presence of symbolic structures in digital simulation games parallels their real-life situation. The study based on a qualitative research method, also document analysis has been made for the conceptual framework. The symbolic structures in the cities are selected from a video game with a easy-to-reach sampling method, and compared with their presence in the real world. It is anticipated that the study will emphasize the importance the urban elements that will be included in digital simulation games and have a symbolic value in real life can also have the same meaning for game spaces. Also the research aims to create a perspective for new academic studies to be conducted in the triangle of urban imagery-urban memory-digital game design.
Keywords: Digital games, Simulation games, City image, Symbolic structure.