Şubat 2023



SATRANÇ: TARİHSEL OYUNA ÇAĞDAŞ TASARIM ÖNERİLERİ SERGİSİ

CHESS: CONTEMPORARY DESIGN PROPOSALS FOR THE HISTORIC GAME EXHIBITION

ISARC

KATILIMCILAR

Aybike Eser
Ayhan Ensici
Çınar Narter
İrfan Gazi Ortaeri
Mehmet Sinan Yum
Pınar Öztürk Demirtaş
Tahsin Demir
Yavuz Irmak





SATRANÇ: TARİHSEL OYUNA ÇAĞDAŞ TASARIM ÖNERİLERİ SERGİSİ

CHESS: CONTEMPORARY DESIGN PROPOSALS FOR THE HISTORIC GAME EXHIBITION

Satranç, MS 6. yüzyılda Hindistan'da ortaya çıkmış, MS 10. yüzyıla gelindiğinde tüm Asya'ya, Ortadoğu ve Avrupa'ya yayılmış, en geç 15. yüzyıldan itibaren Avrupa'da soylular arasında çok popüler bir oyun haline geldiğinden "kraliyet oyunu" olarak anılmaya başlanmış tarihi geçmişi eskilere dayanan bir oyundur. Bu oyuna ilişkin özellikle oyunun taşları geçmişten günümüze birçok kez farklı tema, sembol ve şekillerde ifade edilmiş ve ortaya konulmuştur. Buradan hareketle bu tarihsel oyunun odak elemanları olan satranç taşlarını oluşturan figürler, güncel tasarım yaklaşımları ile her bir tasarımcının geçmiş bilgi birikimi, deneyimi, görgüsü ve tasarım yaklaşımları ile yeniden ele alınarak satranç oyununun geleceğe taşınmasında tasarımca bir yaklaşım sergilenmesi amaçlanmıştır.

KATILIMCILAR

Aybike Eser
Ayhan Ensici
Çınar Narter
İrfan Gazi Ortaeri
Mehmet Sinan Yum
Pınar Öztürk Demirtaş
Tahsin Demir
Yavuz Irmak



6.ULUSLARARASI SOSYAL BİLİMLER VE İNOVASYON KONGRESİ /25-26 ŞUBAT 2023 / ANKARA
6th INTERNATIONAL SOCIAL SCIENCES AND INNOVATION CONGRESS /25-26 FEBRUARY 2023 / ANKARA

*DİSİPLİNLERARASI KARMA SERGİ ETKİNLİĞİ / INTERDISCIPLINARY MIXED EXHIBITION EVENT
*SATRANÇ: TARİHSEL OYUNA ÇAĞDAŞ TASARIM ÖNERİLERİ SERGİSİ / CHESS: CONTEMPORARY DESIGN PROPOSALS FOR THE HISTORIC GAME EXHIBITION/
* İSTANBUL'UN RENKLERİ KİŞİSEL SULUBOYA RESİM SERGİSİ / COLORS OF ISTANBUL PERSONAL EXHIBITION
* "GÖRMEK İÇİN KAPA GÖZLERİNİ" CANLI HEYKEL PERFORMANS SERGİSİ AFİŞİ / "CLOSE YOUR EYES TO SEE" LIVING STATUE PERFORMANCE EXHIBITION

SERGİ KATALOGLARI / EXHIBITION CATALOGS

Copyright © 2023 by iksad publishing house
All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, distributed or transmitted in any form or by
any means, including photocopying, recording or other electronic or mechanical methods, without the prior written permission of the publisher, except in the case of
brief quotations embodied in critical reviews and certain other noncommercial uses permitted by copyright law. Institution of Economic Development and Social Researches Publications®
(The Licence Number of Publicator: 2014/31220)
TURKEY TR: +90 342 606 06 75
USA: +1 631 685 0 853
E mail: iksadyayinevi@gmail.com
www.iksadyayinevi.com

It is responsibility of the author to abide by the publishing ethics rules.
Iksad Publications – 2023©

ISBN: 978-625-6404-60-1
February / 2023
Cover Design: İbrahim KAYA
Ankara / Turkey
Size = 21x21cm

KONGRE AFİŞİ / CONGRESS POSTER



İÇİNDEKİLER

DİSİPLİNLER ARASI KARMA SERGİ / INTERDISCIPLINARY MIXED EXHIBITION 1

Ali Ertuğrul KÜPELİ / Kentin Işıkları / City Lights 3
Aycel Derya TANAY ÖZTÜRK / İSİMSİZ / NAMELESS 5
Aysun ALTUNÖZ / DÖRT KEKLİK / FOUR PARTRIDGE BIRDS 7
Eda BALABAN VAROL / GRİD / GRID 9
Erol Murat YILDIZ / KAR ALTINDA / UNDER SNOW 11
Gürol AYTEPE / YAĞMURDAN SONRA / AFTER THE RAIN 13
Hüseyin ELMAS / İSİMSİZ / NAMELESS 15
Hüseyin UYSAL / Keman Sonatı I. Bölüm-Violin Sonata I. Movement 17
İbrahim KAYA / Deprem / Earthquake 19
İsmail HELVACI / Quasimotho 'NWUL1-TASH6' 21
Kerim LAÇİNBAY / PAZAR ŞEMSİYELERİ / MARKETPLACE UMBRELLAS 23
Kürşat AZILIOĞLU / TEMAS / CONTACT 25
Mehmet AKSOY / Viran Şehirler Serisinden / From Ruined Cities Series 27
Mehmet Ali BİRDANE / FİLİZLENEN KELEBEK / BUTTERFLY SPROUTING 29
Mehmet Ali BİRDANE / MODERN İNCİ KÜPELİ KIZ / MODERN GIRL WITH PEARL EARRINGS 31
Meliha YILMAZ / KUT 33
Meltem GÖKSEL KABALCI / Ketebe 35
Muhammet MUSTAFA ÜNLÜ / MUHAMMED ALİ 37
Murat ASLAN / İSİMSİZ / NAMELESS 39
Naciye BOZDOĞAN AKBAŞ / AĞARTI / WHITENESS 41
Naile ÇEVİK / DÖNÜŞÜM / TRANSFORMATION 43

Necmettin YAĞÇI / GENÇ KIZ / YOUNG GIRL 45
Orhan DOĞRU / BALIK / FISH 47
Özlem KUM / ÜNLÜ / FAMED 49
Sadettin SARI / KARA / BLACK 51
Sema KARA / TILSIM 2 / CHARM 2 53
Serdar KUL / KİTAP / BOOK 55
Serdar SÜDOR / KÜRE / SPHERE 57
Songül MOLLAOĞLU / İSİMSİZ III / NAMELESS III 59
Tolga AKALIN / MEKAN VE İNSAN / SPACE AND PEOPLE 61
Uğur YILDIZ / İSİMSİZ / NAMELESS 63
Veysel ŞAYLİ / YEŞİLDEN / FROM GREEN 65
Zeliha KAYAHAN / İSİMSİZ / NAMELESS 67

SATRANÇ: TARİHSEL OYUNA ÇAĞDAŞ TASARIM ÖRNEKLERİ SERGİSİ / CHESS: CONTEMPORARY DESIGN PROPOSALS FOR THE HISTORIC GAME EXHIBITION 69

MANİFESTO / MANIFEST 71
Aybike ESER 72
Ayhan ENŞİCİ 73
Çınar NARTER 74
İrfan Gazi ORTAERİ 75
Mehmet Sinan YUM 76
Pınar ÖZTÜRK DEMİRTAŞ 78
Tahsin DEMİR 79
Yavuz IRMAK 80

Ulviye ÖZÖNDER AYDIN / "İSTANBUL'UN RENKLERİ" KİŞİSEL SULUBOYA RESİM SERGİSİ / "COLORS OF ISTANBUL" PERSONAL WATERCOLOR PAINTING EXHIBITION 81

Hakime BAL / "GÖRMEK İÇİN KAPA GÖZLERİNİ" CANLI HEYKEL PERFORMANS SERGİSİ / "CLOSE YOUR EYES TO SEE" LIVING STATUE PERFORMANCE EXHIBITION 93

DİSİPLİNLER ARASI KARMA SERGİ AFİŞİ / INTERDISCIPLINARY MIXED EXHIBITION EVENT

POSTER



6. ULUSLARARASI SOSYAL BİLİMLER VE İNOVASYON KONGRESİ
6th INTERNATIONAL SOCIAL SCIENCES AND INNOVATION CONGRESS
25-26 FEBRUARY 2023 / ANKARA

DİSİPLİNLERARASI KARMA SERGİ / INTERDISCIPLINARY MIXED EXHIBITION EVENT

CURATOR

Assist. Prof. Dr. Uğur YILDIZ

ARTISTS

Ali Ertuğrul KÜPELİ
Aycel Derya TANAY ÖZTÜRK
Aysun ALTUNÖZ
Eda BALABAN VAROL
Erol Murat YILDIZ
Gürol AYTEPE
Hüseyin ELMAS
Hüseyin UYSAL
İbrahim KAYA
İsmail HELVACI
Kerim LAÇİNBAY
Kürşat AZILIOĞLU
Mehmet AKSOY
Mehmet Ali BİRDANE
Meliha YILMAZ
Meltem GÖKSEL KABALCI
Muhammet MUSTAFA ÜNLÜ
Murat ASLAN
Naciye BOZDOĞAN AKBAŞ
Naile ÇEVİK
Necmettin YAĞÇI
ORHAN DOĞRU
Özlem KUM
Sadettin SARI
Sema KARA
Serdar KUL
Serdar SÜDOR
Songül MOLLAOĞLU
Tolga AKALIN
Uğur YILDIZ
Veysel ŞAYLİ
Zeliha KAYAHAN

SATRANÇ: TARİHSEL OYUNA ÇAĞDAŞ TASARIM ÖRNEKLERİ SERGİSİ / CHESS: CONTEMPORARY DESIGN PROPOSALS FOR THE HISTORIC GAME EXHIBITION POSTER

ARTISTS:
Aybike ESER
Ayhan ENŞİCİ
Çınar NARTER
İrfan Gazi ORTAERİ
Mehmet Sinan YUM
Pınar ÖZTÜRK DEMİRTAŞ
Tahsin DEMİR
Yavuz IRMAK

MANİFESTO / MANIFEST



SATRANÇ: TARİHSEL OYUNA ÇAĞDAŞ TASARIM ÖNERİLERİ SERGİSİ
CHESS: CONTEMPORARY DESIGN PROPOSALS FOR THE HISTORIC GAME EXHIBITION

Satranç, MS 6. yüzyılda Hindistan'da ortaya çıkmış, MS 10. yüzyıla gelindiğinde tüm Asya'ya, Ortadoğu ve Avrupa'ya yayılmış, en geç 15. yüzyıldan itibaren Avrupa'da soylular arasında çok popüler bir oyun haline geldiğinden "kraliyet oyunu" olarak anılmaya başlanmış tarihi geçmişi eskilere dayanan bir oyundur. Bu oyuna ilişkin özellikle oyunun taşları geçmişten günümüze birçok kez farklı tema, sembol ve şekillerde ifade edilmiş ve ortaya konulmuştur. Buradan hareketle bu tarihsel oyunun odak elemanları olan satranç taşlarını oluşturan figürler, güncel tasarım yaklaşımları ile her bir tasarımcının geçmiş bilgi birikimi, deneyimi, görgüsü ve tasarım yaklaşımları ile yeniden ele alınarak satranç oyununun geleceğe taşınmasında tasarımca bir yaklaşım sergilenmesi amaçlanmıştır.

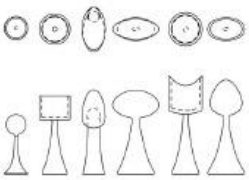
KATILIMCILAR
Aybike Eser
Ayhan Ensici
Çınar Narter
İrfan Gazi Ortaeri
Mehmet Sinan Yum
Pınar Öztürk Demirtaş
Tahsin Demir
Yavuz Irmak



Pınar ÖZTÜRK DEMİRTAŞ

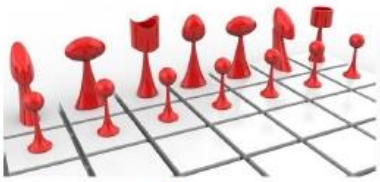
ANTCHESS

Karınca topluluğu satranç seti tasarımı





Yaklaşık 1500 yıl önce Hindistan topraklarında doğan ve günümüze kadar taşınan zeka ve stratejiyi barındıran bir savaş oyunu: Satranç... Hiyerarşik ordu yapılanmasının temsiliyetiyle göre ve hareket değişken belirli ortamlar yaratıyalar... Bu kadim oyun, bir bilim, sanat ya da kendini ispatlı gerektiren zihinsel bir düşün arasındı. Sabır, düşünce, tedbir ve zekaya dayanır... Tüm bu nitelikler adında doğada insanoğlundan milyonlarca yıl önce varolan basit bir kaşı sistemi içinde yaşayan karıncaların arasında. Kraliçe karınca, erkek karıncalar, askerler ve işçi karıncalardan oluşan bu topluluğa, işçi ve asker karıncalar da kendi aralarında sınıflandırılır; kapasiteleri, büyüklükleri gibi küçük bölümlere ayrılırlar. Her grubun farklı bir görevi vardır. Bir grup tamamen düşmanlardan korumaya ya da avlanmaya yönelirken, diğer bir grup yeni yuvalar, bir diğeri de bakımı işleriyle uğraşır. Karınca kolonisi, başka örnek kolonisiler veya diğer türlerin saldırılarına uğradıklarında büyük bir hızlanmayan ölmek gibi ortak olarak savaşabilirler. Bütünler içinde toplumsal yapıların gelişmişlerden bir olan karmaşık iletişim çalışma, ortak strateji, gelişmiş ilişkiler ağı, üstü bir hiyerarşi, ihtiyaç, alternatif yöntemler aranma tecrübelerle aynı satranç oyununun özelleri gibi durmaktır. Değişen zaman içinde test edilmiş modellerle ve stratejilerini katlı sistemi tasarımda incelediğin yaklaşım olarak kullanıyor. Böylelikle, satranç oyunu oynanmında alternatif yenilikçi bir yöntem olarak oluşturulmuştur. "AntChess" kadim savaş oyunu satranç ile, tarihte dünyanın en varlığı milyonlarca yıl geçmişe dayanan zeka ve strateji temsiliyeti kavramları birleştirir. Savaş oyununun hiyerarşik yapısı ve görev dağılımı, karınca kolonilerinin hiyerarşisi ve görev dağılımı ile örtüşür. Temsiliyet bağı, oyun taşlarının karınca figürünün soyutlanarak dikkate edilmesi ile kurulur.





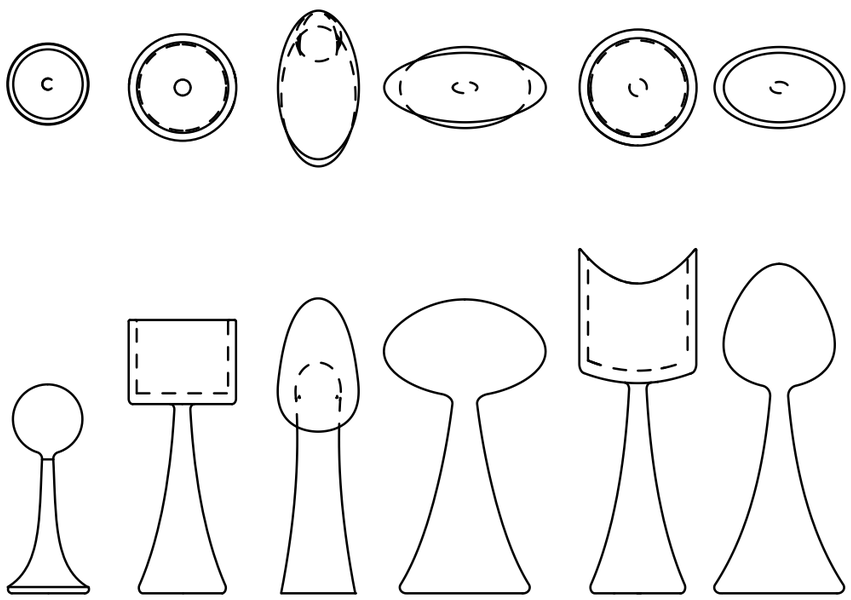


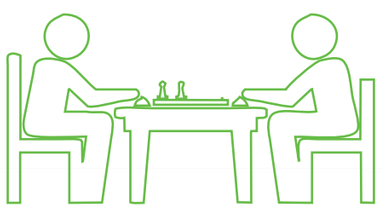
PINAR ÖZTÜRK DEMİRTAŞ

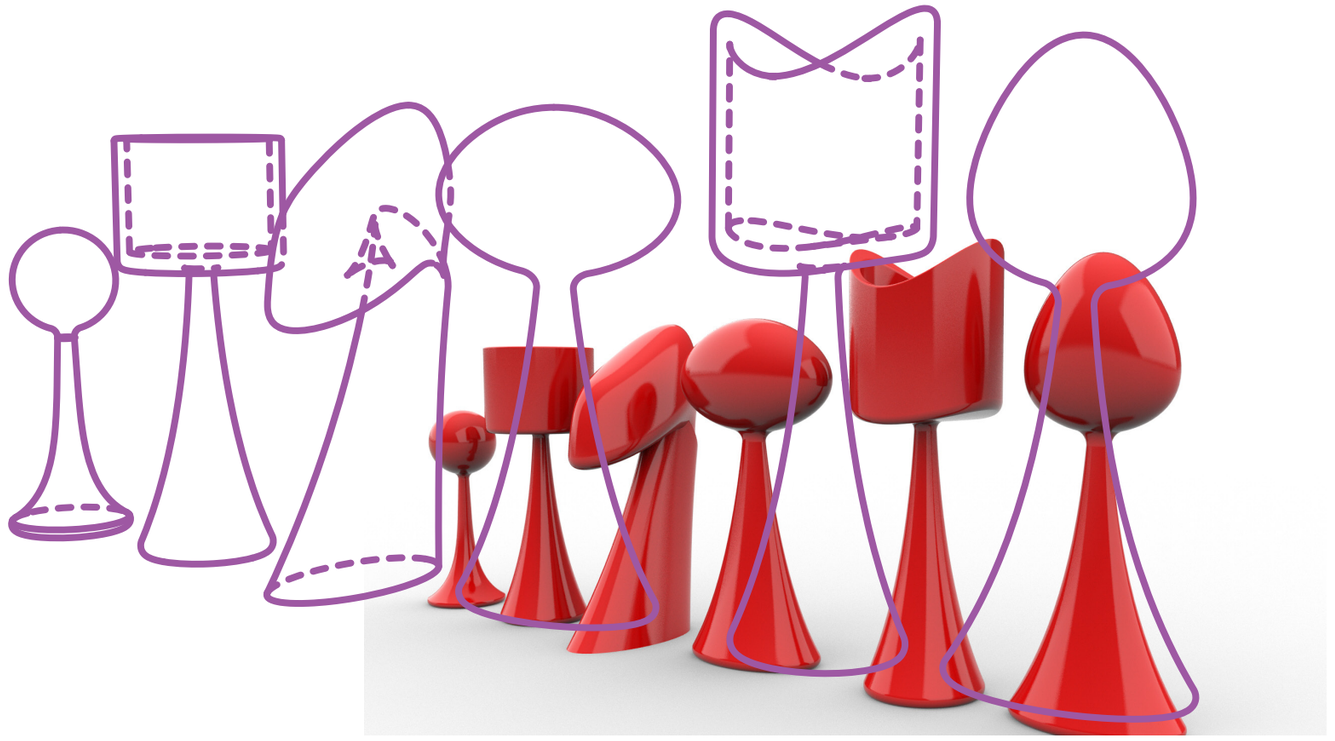
1979 İzmir doğumlu olan Pınar Öztürk Demirtaş, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü'nde lisans eğitimi almıştır. Yüksek lisansını Marmara Üniversitesi Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü'nde tamamlamış, Doktorasını yine Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi'nde açtığı alanda sürdürmüştür. Çeşitli firmalarda ürün ekibi mehtiplaşan, çeşitli sektörlü kuruluşlar, uygulama, hizmet alanlı, bir sanat kuramcıları yapmıştır. Akademik hayatına 2004 yılında Kadir Has Üniversitesi'nde başlamış, 2005-2013 Okan Üniversitesi Görsel Sanatlar Fakültesi Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü'nde öğretim üyesi ve Bölüm başkanı olarak görev yapmıştır. 2010 yılından beri İstanbul Ticaret Üniversitesi'nde öğretim üyesi olarak çalışmalarına devam etmekte olan Dr. Öğr. Üyesi Pınar Öztürk Demirtaş'ın animasyon alanları Tasarımda Sürdürülebilirlik, Marka ve Tasarım İlişkileri, Tasarım deneyimidir.

ANTCHESS

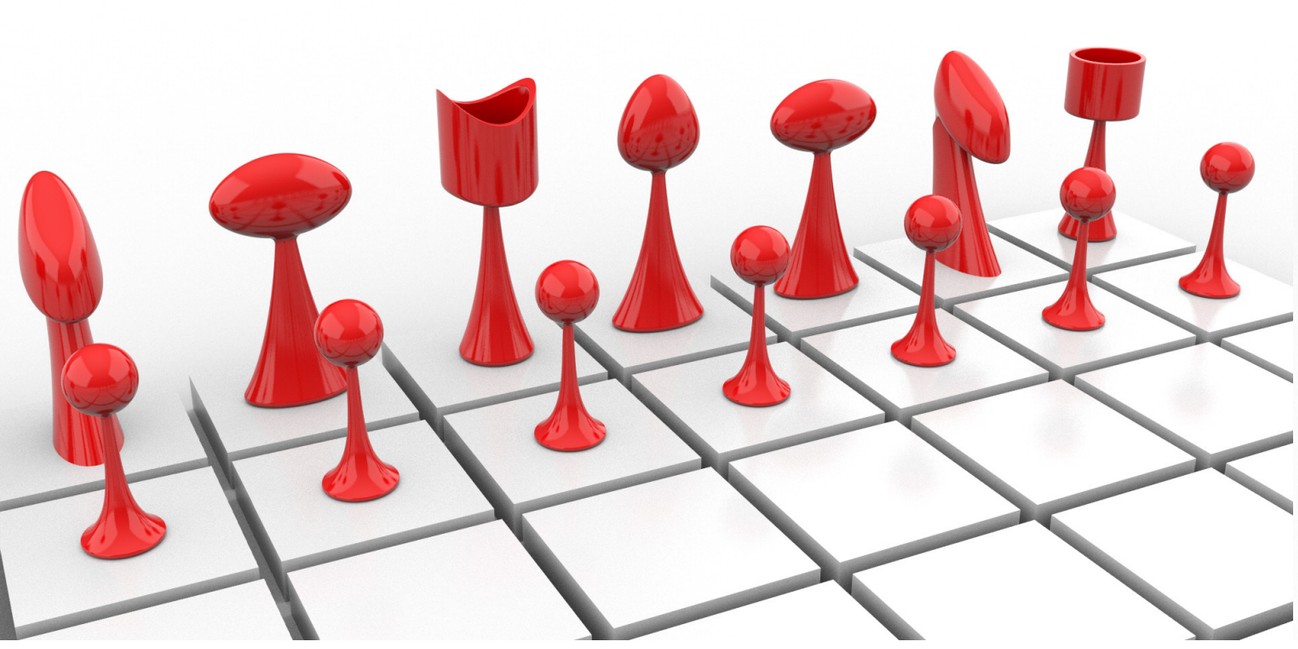
Karınca topluluğu satranç seti tasarımı

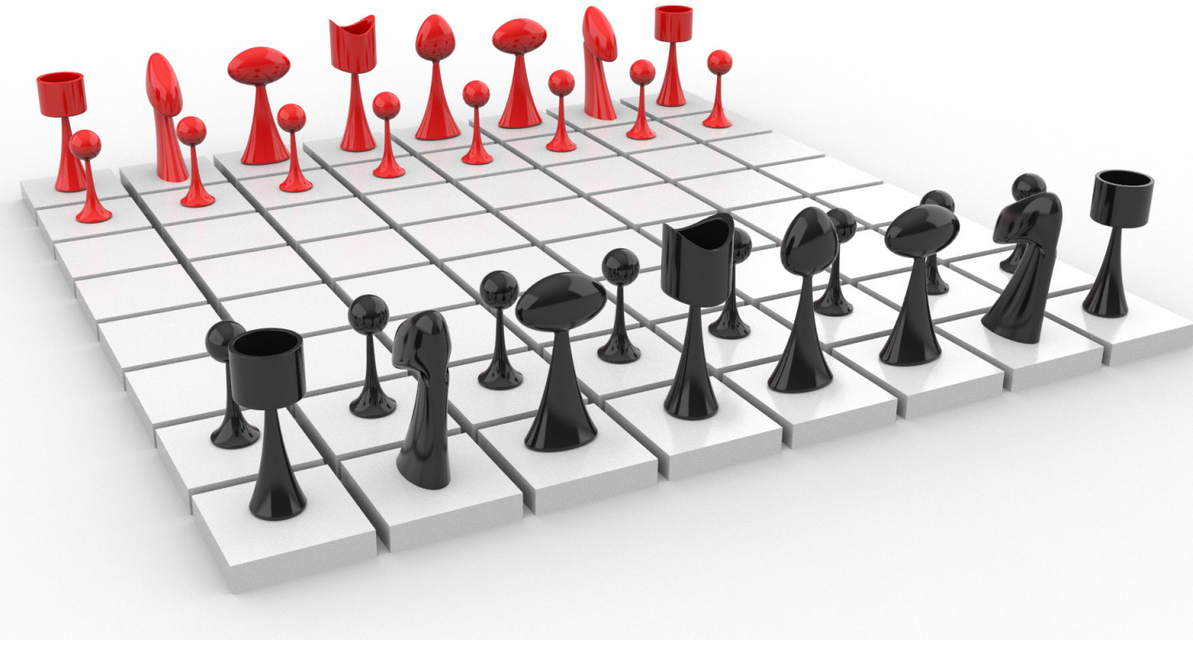


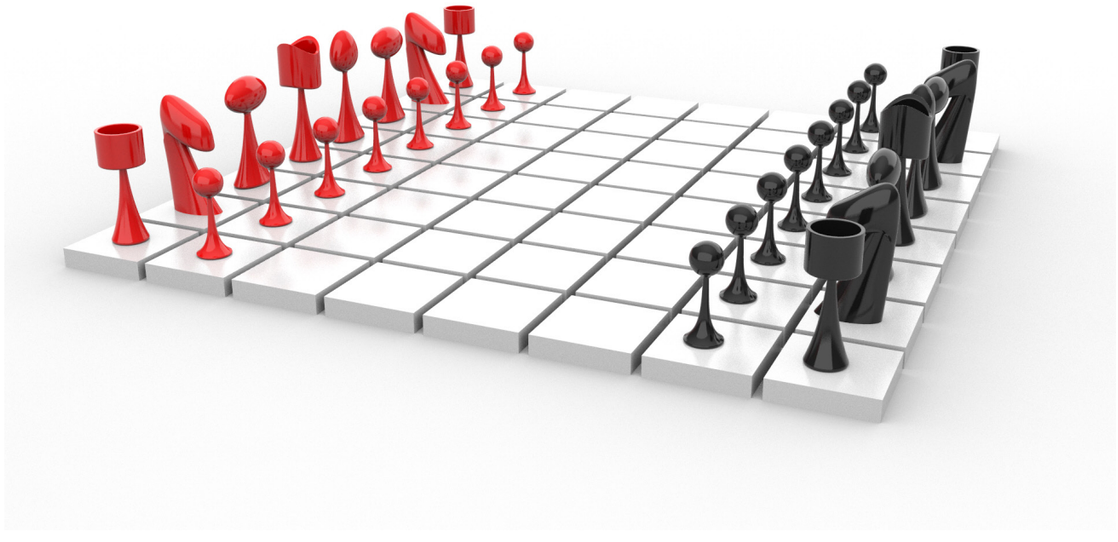




Yaklaşık 1500 yıl önce Hindistan topraklarında doğan ve günümüze kadar taşınan zeka ve stratejiyi barındıran bir savaş oyunu: Satranç… Hiyerarşik ordu yapılanmasının temsiliyetiyle görev ve hareket dağılımı belirli ordunun yapıtaşları… Bu kadim oyun, bir bilim, sanat ya da kendini sürekli geliştiren zihinsel bir düşün zinciridir. Sabır, düşünce, taktik ve zekaya dayanır…. Tüm bu nitelikler aslında doğada insanoğlundan milyonlarca yıl önce varolan basit bir kast sistemi içinde yaşayan karıncaları anımsatır. Kraliçe karınca, erkek karıncalar, askerler ve işçi karıncalardan oluşan bu toplulukta, İşçi ve asker karıncalar da kendi aralarında yetiştiriciler, inşaatçılar, toplayıcılar gibi küçük bölümlere ayrılırlar. Her grubun farklı bir görevi vardır. Bir grup tamamen düşmanlardan korumaya ya da avlanmaya yönelirken, diğer bir grup yuva yapar, bir diğeri de bakım işleriyle uğraşır. Karınca kolonisi, başka cins karıncalar veya diğer türlerin saldırısına uğradıklarında büyük bir federasyon üyesi gibi ortak olarak savaşabilirler. Böcekler içinde toplumsal açıdan en gelişmişlerden biri olan karıncalar, kollektif çalışma, askeri strateji, gelişmiş iletişim ağı, ciddi bir hiyerarşi, disiplin, alternatif çözümler üretme becerileriyle aynı satranç oyununun üyeleri gibi davranırlar. Doğanın zaman içinde test edilmiş modellerini ve stratejilerini taklit ederek tasarımda inovatif bir yaklaşım olarak kullanılan Biomimikri, satranç oyunu tasarımında alternatif yenilikçi bir yöntem olarak düşünülmüştür. “AntChess” kadim savaş oyunu satranç ile, canlılar dünyasından varlığı milyonlarca yıl geçmişe dayanan zeka ve strateji temsiliyeti karıncaları birleştirir. Savaş oyununun hiyerarşik yapısı ve görev dağılımı, karınca kolonisinin hiyerarşisi ve görev ise dağılımı ile birleşir. Temsiliyet bağı, oyun taşlarının karınca figürünün soyutlanarak stilize edilmesi ile kurulur.







PINAR ÖZTÜRK DEMİRTAŞ

1974 İzmir doğumlu olan Pınar Öztürk Demirtaş, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü’nde lisans eğitimi almıştır. Yüksek lisansını Marmara Üniversitesi Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü’nde tamamlamış, Doktorasını yine Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi’nde aynı alanda vermiştir. Çeşitli firmalar için ofis mobilyaları, çelik ve zırhlı kasalar, ayakkabı, fuar standı, kol saati tasarımları yapmıştır. Akademik hayatına 2004 yılında Kadir Has Üniversitesi’nde başlamış, 2009-2019 Okan Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü’nde öğretim üyesi ve Bölüm başkanı olarak görev yapmıştır. 2020 yılından beri İstanbul Ticaret Üniversitesi’nde öğretim üyesi olarak çalışmalarına devam etmekte olan Dr. Öğr. Üyesi Pınar Öztürk Demirtaş’ın uzmanlık alanları Tasarımda Kullanılabilirlik, Marka ve Tasarım İlişkileri, Tasarım deneyimidir.

6th INTERNATIONAL SOCIAL SCIENCES AND INNOVATION CONGRESS

CERTIFICATE OF PARTICIPATION

Chess: Contemporary Design Proposals For The Historic Game Exhibition

Dear:Pınar ÖZTÜRK DEMİRTAŞ

At the 6th International Congress of Social Sciences and Innovation held in Ankara on 25-26 February 2023
In Chess: Contemporary Design Advice
For your participation in the Historical Game Exhibition
Thank you and we wish you continued success.

INTERNATIONAL SCIENCE AND ART RESEARCH CENTER
isarc
INTERNATIONAL SCIENCE AND ART RESEARCH CENTER

Sefa Salih BİLDİRİCİ
HEAD OF İSARC