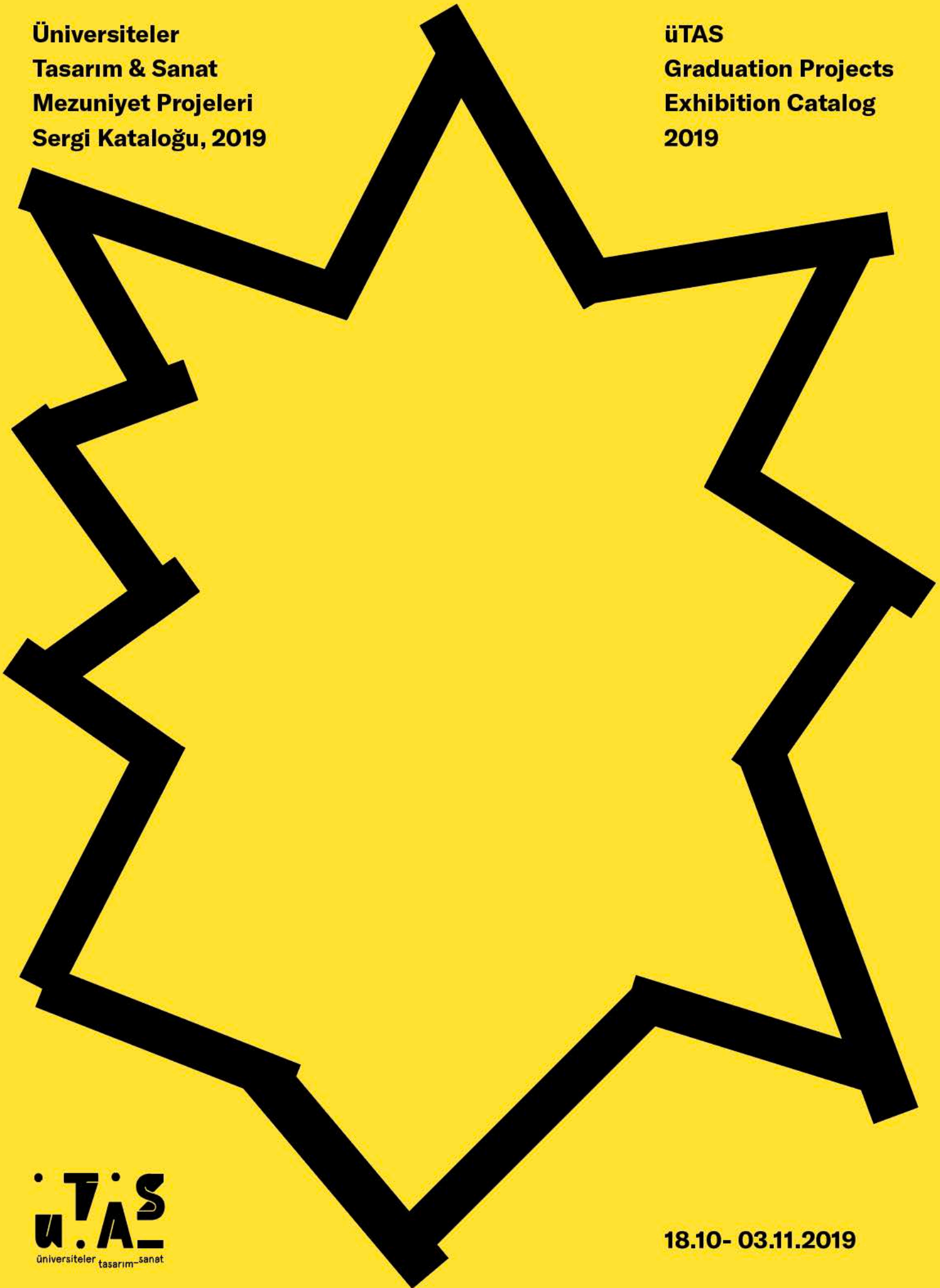


**Üniversiteler
Tasarım & Sanat
Mezuniyet Projeleri
Sergi Katalođu, 2019**

**üTAS
Graduation Projects
Exhibition Catalog
2019**



**• T • S
u . A .**
üniversiteler tasarım-sanat

18.10- 03.11.2019

Üniversiteler Tasarım & Sanat Mezuniyet Projeleri Sergisi Katalođu

ütAS
Graduation Projects
Exhibition Catalog

18.10-03.11.2019



İYİ TASARIM_4
GOOD DESIGN
İZMİR



18.10 - 03.11.2019

Kültürpark, İzmir



İYİ TD SARIM _4
GOOD DESIGN
İZMİR

Sergi Kataloğu

ÜTAS Sergi Ekibi

Küratör: Mehmet Kahyaoğlu

Koordinatör: Beste Uğur

Asistan: Simay Sarı

Prodüksiyon: Onur Kocaer

Teknik Altyapı: Ali Kanal

Grafik Tasarım: Ziyacan Bayar

Grafik Uygulama: Ahmet Ulukaya

Katılan Üniversiteler

Dokuz Eylül Üniversitesi

Güzel Sanatlar Fakültesi

Film Tasarımı

Fotoğraf

Geleneksel Türk Sanatları

Grafik

Heykel

Seramik ve Cam

Tekstil ve Moda

Mimarlık Fakültesi

Şehir ve Bölge Planlama

Ege Üniversitesi

Emel Akın Meslek Yüksekokulu

Moda Tasarım

İzmir Ekonomi Üniversitesi

Güzel Sanatlar ve Tasarım

Fakültesi

Endüstriyel Tasarım

Görsel İletişim Tasarımı

Mimarlık

İçmimarlık ve Çevre Tasarımı

Moda ve Tekstil Tasarımı

İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü

Mimarlık Fakültesi

Mimarlık

Yaşar Üniversitesi

İletişim Fakültesi

Görsel İletişim Tasarımı

Mimarlık Fakültesi

Mimarlık

İçmimarlık ve Çevre Tasarımı

Sanat ve Tasarım Fakültesi

Endüstriyel Tasarım

Film Tasarımı

Grafik Tasarım

Animasyon

18.10 - 03.11.2019

Kültürpark, İzmir



İYİ TD SARIM _4
GOOD DESIGN
İZMİR

Exhibition Catalog

ÜTAS Exhibition Team

Curator: Mehmet Kahyaoğlu

Coordinator: Beste Uğur

Assistant: Simay Sarı

Production: Onur Kocaer

Technical Structure: Ali Kanal

Graphic Design: Ziyacan Bayar

Graphic Application: Ahmet

Ulukaya

Participant

Universities

Dokuz Eylül University

Faculty of Fine Arts

Film Design Dept.

Photography Dept.

Traditional Turkish Arts Dept.

Graphic Design Dept.

Sculpture Dept.

Ceramic and Glass Design Dept.

Textile and Fashion Design Dept.

Faculty of Architecture

City and Regional Planning Dept.

Ege University

Emel Akın Vocational School

Fashion Design Dept.

İzmir University of Economics

Faculty of Fine Arts and Design

Industrial Design Dept.

Visual Communication Design

Dept.

Architecture Dept.

Interior Architecture and

Environmental Design Dept.

Fashion and Textile Design Dept.

İzmir Institute of Technology

Faculty of Architecture

Architecture Dept.

Yaşar University

Faculty of Communication

Visual Communication Design

Dept.

Faculty of Architecture

Architecture Dept.

Interior Architecture and

Environmental Design Dept.

Faculty of Art & Design

Industrial Design Dept.

Film Design Dept.

Graphic Design Dept.

Animation Dept.



ÜTAS MEZUNİYET PROJELERİ SERGİSİ 2019



Mehmet Kahyaoğlu
Küratör

DÖNGÜSEL ÇARKLAR DİKEY HİYERARŞİLER

Dönüşü olmayan doğrusal bir hatta ilerleyen zamanın kucakladığı dünya üzerindeki yaşam, insanın uyum sağladığı ama bir yandan da egemen olmaya çalıştığı döngülerden mürekkep bir mücadele alanı sunar. Dünyanın milyar yıllara uzanan geçmişinde, on binlerle ifade edilen bir var olma deneyimine sahip modern(!) insan, ihtiyaçlarını karşılamak için doğayla kurduğu dengeli ilişkinin dışına çıkarak doğal döngüyü bozabilmekte ve bir anlamda Maslow'un tanımladığı ihtiyaçlar hiyerarşisini bir bıçak gibi bu döngünün çemberine sokmaktadır.

Farkındalığın eyleme dönüşmediği bir ortamda insanın her şeye kadir Doğa'ya karşı verdiği umarsız savaş, kısa soluklu, görelî kazanımlar sağlasa da bunlar, sonunda kazanıldığı halde kaybedilen bir Pirus Zaferi'nden başka bir şey olmayacaktır. Oysa devamlı artan bir nüfus ve gelişen teknoloji ile dünyaya karşı egemen bir tavra bürünen insan, temelde gen aktarımı temelli üreme pratiğini, entelekt temelli, doğanın döngüsüyle uyumlu bir var olma pratiğine dönüştürmek durumundadır.

İnsanın ihtiyaçlarının giderilmesi ile döngünün devam etmesi arasındaki hassas dengeyi koruma görevi, ortalama insanın yaşamına yaratıcılıklarıyla sokulan, onun hayatının bir parçası haline gelen mekanları ve objeleri yaratan tasarımcının elindedir. Temelde dünya üzerindeki yaşamın sürekliliğinin sağlanması için canlı ya da cansız diğer paydaşlara iyi davranmaktan öte, eşitlikçi bir yaşam geliştirilmesi zorunluluğu kabul edildiğinde, bu eşitliği sağlama görevi de tasarımcıya düşmektedir.

Bu sergi, İzmir'de tasarım alanında eğitim veren kurumlarda işlenen ve yakın geleceğin tasarım dünyasını şekillendirecek genç beyinlerin dünyaya bakış açıları üzerine bir ışık tutmaktadır. Sergiyi gezerken üzerinde bizimle birlikte var olan tüm paydaşlara karşı üstün değil de sadece eşit olduğumuz bilincinin yerleşmesi için alınacak epeyce bir yol olduğunu aklımızın bir yerinde tutmakta fayda var. Yine de tasarıma da yansıyan farkındalığı gözlemlemek umut veriyor.

ÜTAS GRADUATION PROJECTS EXHIBITION 2019



Mehmet Kahyaoğlu
Curator

CYCLIC WHEELS VERTICAL HIERARCHIES

Life on earth, which was embraced by a linear timeline with no return, provides a stage of struggle consisting of cycles that human has complied with but still in search of a state of domination. Having experienced of existing only for thousands of years compared to billions of years of age of the Earth, humans tend to corrupt the natural cycle by digressing the balanced relation established with the nature, in a way inserting the hierarchy of needs just like a knife into the wheel of natural cycle.

Even this hopeless fight of humans against omnipotent Nature brings short lived, relative gains along, which can be called nothing but only a Pyrrhic victory. Yet, humans chose a dominating role through increasing population and developing technology against nature but they must convert their breeding practice of gene transferring into an intellect-based practice of existing compatible with nature's cycle.

The task of protecting the delicate balance between meeting the needs of the humans and the continuation of the cycle is at the hands of the designers who, by their creativity, touch the lives of ordinary people by creating spaces and objects that become part of their daily lives. Having accepted the necessity of creating an equalitarian living on earth rather than treating the other stakeholders (no matter organic or inorganic) to maintain the sustainability of life, it becomes the duty of the designer to ensure such equality.

This exhibition brings a light into the worldview of the young brains educated in the departments of design of various fields in the institutions in Izmir. It is worth bearing in mind while visiting the exhibition that we still have a long way to go to establish an understanding that we (humans) are not superior but only equal to the other beings on Earth. Yet, it gives hope to observe the awareness also reflected in designs.



Alp YAPRAK

Görsel İletişim Tasarımı
İzmir Ekonomi Üniversitesi
Visual Communication Design
Izmir University of Economics

Linos

Linos, insanlığın kendine zarar verme ve yeniden doğuşuna ilişkin fikirlere sahiptir. Kaynakların tükenmesiyle başlayan olaylar insanoğlunu istemedikleri şeyleri yapmaya zorlar. Bir "bilim adamı" tarafından oluşturulan yapay gezegen ve uzay gemisi birleşimi olan "Linosa" sığınanlar kalır. Başlarda Linos'un anlamı insanlar için kurtulmak olsa da çok geçmeden kurtulanlar, ne kadar büyük bir hata yaptıklarının farkına varır.

'Linosa' about self-destruction and rebirth of humanity. It started with the exhaustion of resources forced mankind to do what they did not want. Linosa, artificial planet and spaceship invented by the scientist. Although at first the meaning of Linosa was to save the people, the survivors soon realized that they had made a mistake.





Dila KATLAN

Fotoğraf
Dokuz Eylül Üniversitesi
Photography
Dokuz Eylül University

X-Ray ve Memento Mori

X-Ray and Memento Mori

Linus, insanlığın kendine zarar verme ve yeniden doğuşuna ilişkin fikirlere sahiptir. 'Memento Mori' yani 'Ölümü Hatırla!' anlamı taşıyan bu Latince söz tarih boyunca resim sanatında yazı olarak kullanılmış ya da vanitas imgelerle natürmort resimlerde karşımıza çıkmıştır. Bu proje'de ölümü hatırlayın düşüncesini anlatmak için, Memento Mori akımından etkilenecek x-ray görüntülerini yaşayan insanlara aktararak nerede olursak olalım ölümün evrenin vazgeçilmeyecek bir parçası olduğunu gösterir.

'Memento Mori' means 'Remember Death!'. This Latin expression has been used as writing in painting art throughout history or it has appeared in still life paintings with vanitas symbols. In this project, in order to tell the idea of remembering death, Memento Mori shows that death is an indispensable part of the universe wherever we are. This project being influenced by the Memento Mori , transfers x-ray images to people.



Ben değil, fizyolojim istiyor...

Not my, but my physiology wants...

Her şey temel ihtiyaçların karşılanmasıyla başlar...

Everything starts with fulfillment of the basic needs...

PROJELER / PROJECTS

Sevinç Zeynep ELLEZ / Yığma Yemek Takımı

Masonry Tableware

Seramik ve Cam Tasarımı, Dokuz Eylül Üniversitesi
Ceramic and Glass Design, Dokuz Eylül University

Kübra Hacer ÇAĞLAR / Giyilebilir Sanatta Keçe İşlerin adları: 'Ye' 'Giy' 'Tutsak Et'

The use of Felt in Fashion:

'Eat' 'Wear' and 'Imprison'

Moda ve Tekstil Tasarımı, Dokuz Eylül Üniversitesi
Fashion & Textile Design, Dokuz Eylül University

Derviş Cemal AKÇİÇEK / Coğrafi Bilgi Sistemleri Temelli, Analitik Hiyerarşik Süreç Yöntemi ile Yenilenebilir Enerji Sistemleri İçin Optimal Yer Seçimi: Denizli Örneği

Optimal Land Selection for Renewable Energy Systems Using Geographical Information Systems Based Analytic Hierarchy Process Method: Case Study Denizli

Gizem ÖZTÜRK / Denizli İli Tarım Arazilerinin Amaç Dışı Kullanımlarının İrdelenmesi

*Examination of Misuse of Agricultural Lands in Denizli Şehir ve Bölge Planlama, Dokuz Eylül Üniversitesi
City and Regional Planning, Dokuz Eylül University*

Sena KAYACAN / Mate

Endüstriyel Tasarım, İzmir Ekonomi Üniversitesi
Industrial Design, İzmir University of Economics

Alp Arda GÖNENMİŞ / Nefes Alan Kuleler

Mimarlık, İzmir Ekonomi Üniversitesi
Architecture, İzmir University of Economics



Sevinç Zeynep ELLEZ

Seramik ve Cam Tasarımı
Dokuz Eylül Üniversitesi
Ceramic and Glass Design
Dokuz Eylül University



Yığma Yemek Takımı

Masonry Tableware

Sefer taşıyla çıktığım bu yolculuktan, Yolun renkleriyle dolu anılarla döndüm. Taşlar, tas; kayraklar tabak oldu. Denizin mavi suları birikti sırlarda, Kadehlerdeki yudumlardaysa anılar.

I returned from this journey that i have begun with a lunch box, with memories full of colors of the way. Stones, turned to bowls; slates to plates. The blue waters of the sea are filled in the glazes and in the goblets, memories.



Kübra Hacer ÇAĞLAR

Moda ve Tekstil Tasarımı
Dokuz Eylül Üniversitesi

Fashion & Textile Design
Dokuz Eylül University

Giyilebilir Sanatta Keçe İşlerin adları: 'Ye' 'Giy' 'Tutsak Et'

*The use of Felt in Fashion:
'Eat' 'Wear' and 'Imprison'*

"Homosantrizim" yani hayvanların kendileri için var olduğuna yönelik kaçış düşüncesi, insanların hayvanlara yaptığı bütün eylemleri meşru kılabilir. İnsanlar hayvanların varlığının daha büyük bir amaca hizmet ettiğinin farkına bile varmadan, çeşitli şekillerde onlardan faydalanıp sömürerek tüketiyor. Üstelik bu sömürü onların her birinin bir canlı olup, duyguları ve acıları yokmuşçasına bencilce bir şekilde türlerini yok etmeye kadar gidiyor...

For humans, the idea of homosantrizim which is that animals exist for them, can legitimize all actions of humans towards animals. People consume animals by exploiting them in a variety of ways without even realizing that the existence of animals serves a greater purpose. Moreover, this exploitation goes as far as to destroy their species selfishly, as though they are living beings with no feelings and do not experience any suffering.





Derviş Cemal AKÇİÇEK

Şehir ve Bölge Planlama
Dokuz Eylül Üniversitesi

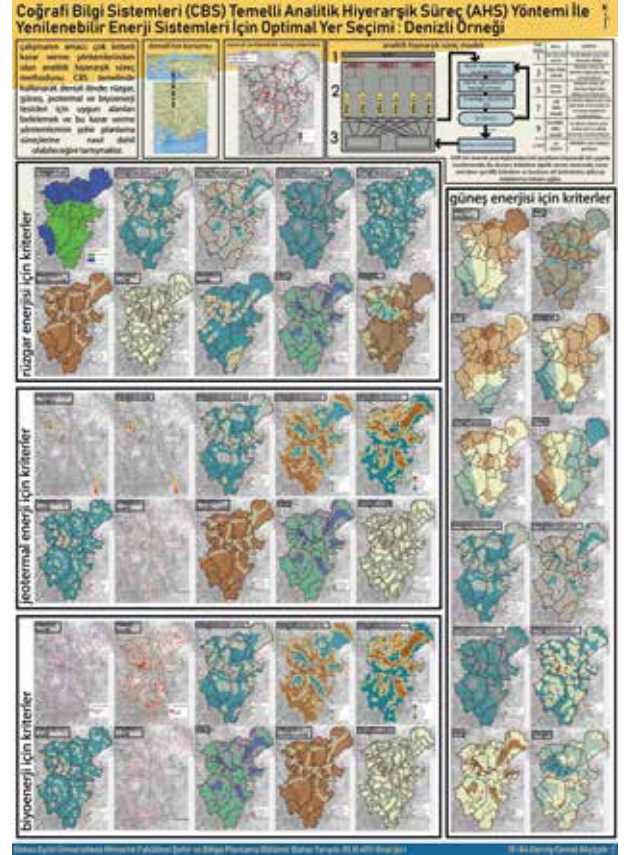
City and Regional Planning
Dokuz Eylül University

Coğrafi Bilgi Sistemleri Temelli, Analitik Hiyerarşik Süreç Yöntemi ile Yenilenebilir Enerji Sistemleri İçin Optimal Yer Seçimi: Denizli Örneği

Optimal Land Selection for Renewable Energy Systems Using Geographical Information Systems Based Analytic Hierarchy Process Method: Case Study Denizli

Artan enerji talebinin sürdürülebilir çözümlerle karşılanması geleceğin yaşam döngüsü için önemlidir. Doğanın döngüsü içerisinde özellikle geleneksel planlama pratiklerinin yetersiz kaldığı yer seçim süreçlerinin, çok kriterli karar verme yöntemleri ile rasyonel temelde yeniden tasarlanması hedeflenmektedir.

Meeting the increasing energy demand with sustainable solutions is important for the life cycle of the future. Conventional practices of planning proved to be insufficient particularly in the processes of selection of location in the cycle of nature. Taking this deficiency into account, this study presents an attempt of re-designation of the location selection processes on rational grounds through multi-criteria decision-making methods.





Gizem ÖZTÜRK

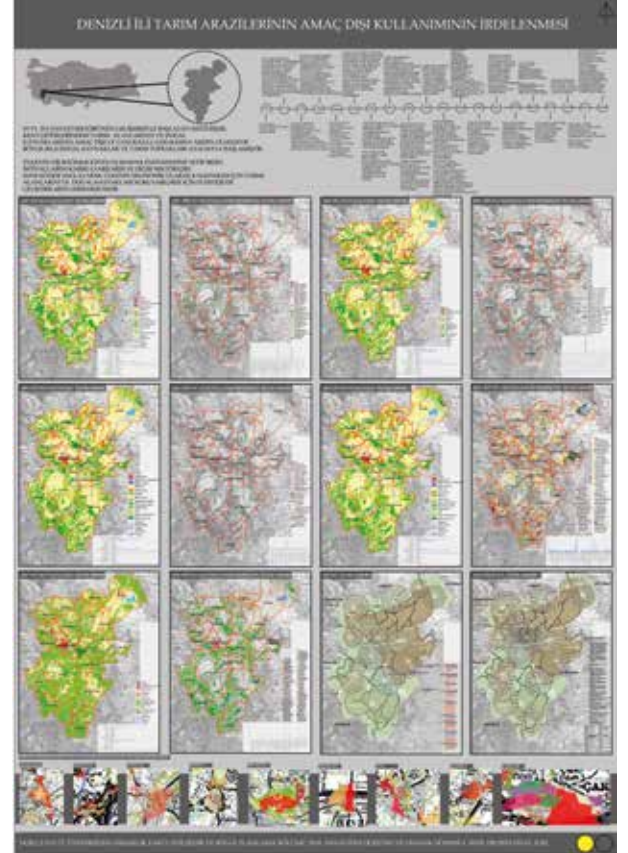
Şehir ve Bölge Planlama
Dokuz Eylül Üniversitesi
City and Regional Planning
Dokuz Eylül University

Denizli İli Tarım Arazilerinin Amaç Dışı Kullanımlarının İrdelenmesi

Examination of Misuse of Agricultural Lands in Denizli

Sanayinin ve teknolojinin gelişmesiyle birlikte besin ve hammadde kaynağı olan tarım alanlarının amaç dışı kullanımları yıllar itibarıyla artmış; bunu azaltmak ve sürdürülebilir bir çözüm olarak ise modern sulama sistemleri, atıkların biyoenerji üretimi için kullanılması, koruyucu tarım teknikleri ve ARGE çalışmaları gibi önerilerle tarım ve çevre dengesi korunmaya çalışılmaktadır. Çalışma bu anlamda Denizli gibi önemli kırsal değerleri olan bir kentte tarım alanlarının amaç dışı kullanımını ortaya koymaktadır.

Development of industry and technology has led over years to increasing wrong use of agrarian lands, which is the source of nutrients and raw materials. To counter this process with sustainable solutions, measures to protect the agricultural and environmental balance, such as modern irrigation systems, bioenergy generation from waste, protective agricultural techniques and R&D investments have been proposed. This study investigates the misuse of agrarian lands in Denizli province, which has important rural assets.





Sena KAYACAN

Endüstriyel Tasarım
İzmir Ekonomi Üniversitesi
Industrial Design
Izmir University of Economics

Mate

Mate, doğadan uzak bir şekilde yaşayan çocukları, tarımla tanıştırmak, doğa ile iletişime geçmelerini sağlamak, sabırlı olmayı, sorumluluk bilincini ve teknolojiyi faydalı kullanarak doğaya katkı sağlayabileceklerini öğretmek amacı ile tasarlanmıştır. Kullanıcı hedef kitlesi 6-12 yaş aralığındaki öğrencilerdir, tüm hava koşullarında farklı bitkiler yetiştirebileceklerdir. Öğrenciler, Mate telefon uygulaması ile Mate robotunu kontrol edebilirler ve yetiştirdikleri bitkinin ihtiyaçlarını karşılayabilirler. Mate kuruluşuna üye olan tüm okullar birbirleriyle etkileşime geçebilecek ve böylece uluslararası bir tarım hareketi okullarda başlayacaktır.

Mate is designed for 6-12 years old children to achieve them getting in touch with nature. In every school, children can grow their own plants with Mate, without land and sunshine. Mate has an aeroponic system and artificial sunlight that can control their plants. All schools that are members of the Mate community will be able to interact with each other and thus an international agricultural movement will start in schools.



webpage & mobile app





Alp Arda GÖNENMİŞ

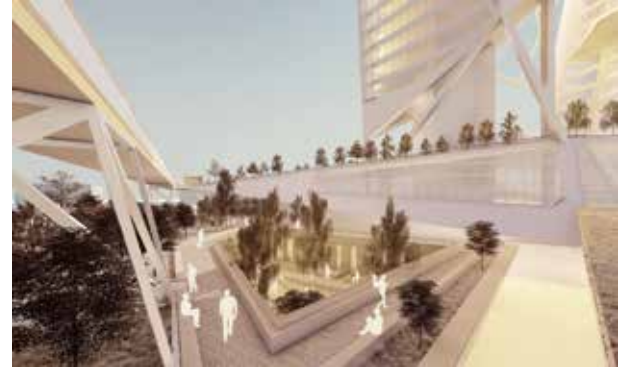
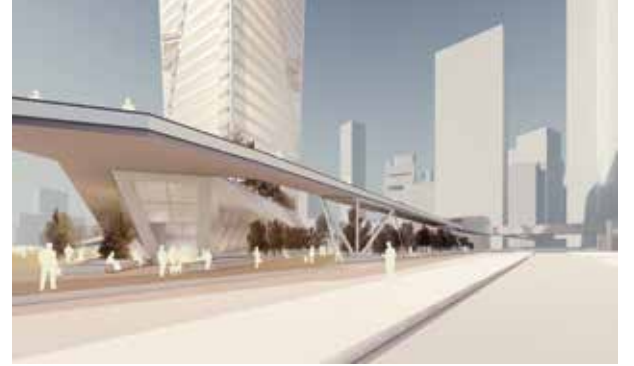
Mimarlık
İzmir Ekonomi Üniversitesi
Architecture
Izmir University of Economics

Nefes Alan Kuleler

Breathing Towers

Termitler havanın mekânla kurduğu benzersiz ilişkiyi anlatır. Termitlerde bulunan kanallar bazen kapanarak mekânı ısıtır ve bazen açılarak temiz ve serin hava ile ferahlatır. Hong Kong'un benzersiz kıyı çizgisi üzerinde bu doğal yapılardan esinlenerek tasarlanan "Nefes alan Kuleler" bu coğrafyanın simgesel bir ifadesidir. Yapının tasarımında ilk olarak ana kanal kütleyi 2 parçaya ayırır daha sonra ikincil kanallara dönüşerek kamusal terasları oluşturur.

The termite mounds tell us about the unique relationship of air with space. Sometimes the channels close to heat the space, sometimes they open to take the fresh air inside. Inspired by the nature of the termites "Breathing Towers" is a symbolic expression of this geography. The main channel divide the mass into two parts transforming to secondary channels forming the public terraces.





**Dünya dönsün, döngü devam etsin
ve ben güvende olayım...**

*Let the World turn around, let the cycle
continue and me be safe...*

Dünya'nın tekinsizliğinde
çok katmanlı bir güven arayışı...

*A search for multi-layered safety
within the spookiness of the World...*

PROJELER / PROJECTS

**Betül ÇEÇEN / Calantha Doğal Güzellik Ürünleri
Markalama ve Ambalaj Tasarımı**
*Calantha Natural Beauty Products
Branding and Packaging Design*

**Büşra MUMCUOĞLU / Kağıt Kesme Tekniği ile
Çocuklara Yönelik Işıklı ve Müzikli Kutu Tasarımı**
*Light and Music Box Design for Children with Paper
Cutting Technique*
Grafik, Dokuz Eylül Üniversitesi
Graphic Design, Dokuz Eylül University

Eda İLBEYİ / Kabuk - Shell
Seramik ve Cam Tasarımı, Dokuz Eylül Üniversitesi
Ceramic & Glass Design, Dokuz Eylül University

Melih GÖMEÇ / İsimsiz
Heykel, Dokuz Eylül Üniversitesi
Sculpture, Dokuz Eylül University

Ayşegül ULUTAŞ / Pera'da Gece Yarısı
Midnight in Pera

Yiğit YERLİKAYA / Kardeş Katli - A Fratricide
Görsel İletişim Tasarımı, İzmir Ekonomi Üniversitesi
*Visual Communication Design,
İzmir University of Economics*

Seyit KOYUNCU / Demir Adalar - Iron Islands
Mimarlık, İzmir Ekonomi Üniversitesi
Architecture, İzmir University of Economics

Anıl BAYRAKTAR / Geçmişteki Gelecek

Future in the Past

Moda Tasarım, Ege Üniversitesi

Fashion Design, Ege University

Anıl TOPUZOĞLU / Lost in Field - Savaş Tarihi Müzesi

Lost In Field - War History Museum

İçmimarlık ve Çevre Tasarımı

İzmir Ekonomi Üniversitesi

Interior Architecture and Environmental Design

Izmir University of Economics

Bartu İMAMTORUNU / Gods of Turkic Mythology

Görsel İletişim Tasarımı, Yaşar Üniversitesi

Visual Communication Design, Yaşar University

Emir Mustafa CİHAT / Autopoesis

Mimarlık, Yaşar Üniversitesi

Architecture, Yaşar University

Denizcan AYDIN / Kıyamet Sonrası Gerçeklik

Yeşim PEKESİN / Savaş Sonrası Geleceğe Dair

Bir Fantezi Kısa Filmi

Animasyon, Yaşar Üniversitesi

Animation, Yaşar University

Sıla HOCANOĞLU / Kangu

Endüstriyel Tasarım, Yaşar Üniversitesi

Industrial Design, Yaşar University

Ramazan ÇARDAK / Kodies - Prison

Film Tasarımı, Dokuz Eylül Üniversitesi

Film Design, Dokuz Eylül University

Recep Hakan ÖNER / Biolight

Endüstriyel Tasarım, İzmir Ekonomi Üniversitesi

Industrial Design, İzmir University of Economics



Betül ÇEÇEN

**Grafik
Dokuz Eylül Üniversitesi**
*Graphic Design
Dokuz Eylül University*

Calantha Doğal Güzellik Ürünleri Markalama ve Ambalaj Tasarımı

*Calantha Natural Beauty Products
Branding and Packaging Design*

Calantha, doğal güzellik ürünleri üreten bir markadır. Dört doğal aromadan oluşan ürünlerin ambalaj tasarımında kullanılan illüstrasyonlar ile farklılığı yakalamayı amaçlamaktadır.

Calantha is a brand that produces natural beauty products. It aims to capture the difference with the illustrations used in the packaging design of products consisting of four natural aromas.





Büşra MUMCUOĞLU

Grafik
Dokuz Eylül Üniversitesi
Graphic Design
Dokuz Eylül University



Kağıt Kesme Tekniği İle Çocuklara Yönelik Işıklı ve Müzikli Kutu Tasarımı

Light and Music Box Design for Children with Paper Cutting Technique

Bu proje beş farklı ülkeyi, kendi kültürlerine ait ninniler üzerinden tasvir etmektedir. İllüstrasyonlar kağıt kesme ve üst üste bindirme tekniğiyle hazırlanmıştır. Çocuklara yönelik bu tasarım aynı zamanda ışık ve müzik ile de desteklenmiştir.

This project depicts five different countries through lullabies of their own culture. Illustrations are prepared by paper cutting and overlapping technique. This design for children is also supported by light and music.



Eda İLBEYCI

Seramik ve Cam Tasarımı
Dokuz Eylül Üniversitesi
Ceramic & Glass Design
Dokuz Eylül University

Kabuk

Shell

Nereye gidersek gidelim yanımızda taşıdığımızdır kabuğumuz. Bize ait ne varsa içindedir; korkular, sevinçler, üzüntüler, umutlar... Sahi umut var mıdır yoksa, umuda sahip olabilme isteği midir bu? Yaşadıklarımızın envanteridir kabuğumuz; bize kalanlar, bizden alınanlar. Kabuğumdan sadece bir kesit gördükleriniz; siz ne anlam yüklerseniz o olacaklar.

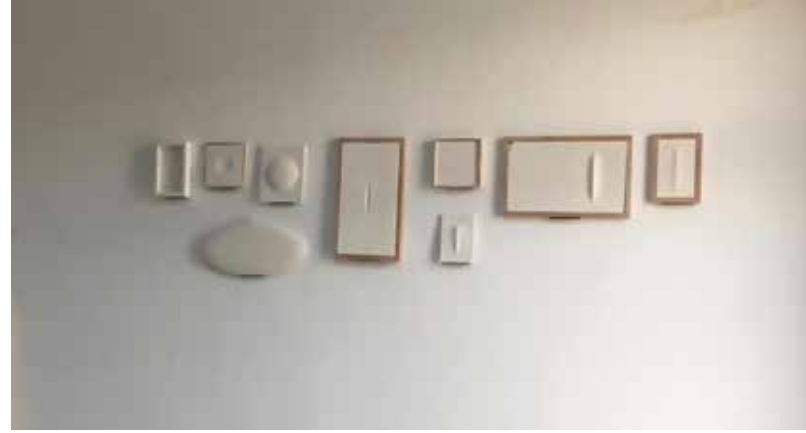
Our shell is what we carry with us wherever we go. All we have is in it, fear, joy, sadness, hope ... Is there really hope? or is that our wish to have hope? Our shell is the inventory of what we live; what is remained to us, taken from us. What you see is just one section of my shell; it will be what you see in it.





Melih GÖMEÇ

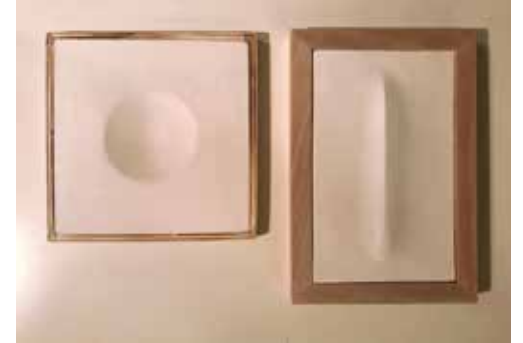
Heykel
Dokuz Eylül Üniversitesi
Sculpture
Dokuz Eylül University



İsimsiz

İnsan varlığı nitelikleriyle tanımlar. Tanımladığımız varlığın ise sınırlarını belirginleştirecek ışığa her zaman muhtaç bir formu vardır. Ancak bir de belirginleşmeyen virtüel bir tarafı vardır. Çalışmaların yüzeyini oluşturan form, negatif uzamı üzerindeki ışığın hareketiyle algılanması sağlanacak şekilde yumuşak geçişli, yükselti ise negatif uzamın tarifini oluşturması adına yapılmıştır. Bir yüzeyin önüne gelebilecek sınırları olan her form algımızı da sınırlandıracaktır.

Humans define entities through their attributes. The entity that we define has a form that needs light to determine its boundaries. But it also has an intangible, virtual side. The form that constitutes the surface of the works has been made in a soft and transitional manner in order to allow its perception through the movement of light over its negative dimension, while the ridge aims to establish the definition of the negative space. Each form with boundaries that may stand in front of a surface would also limit our perception

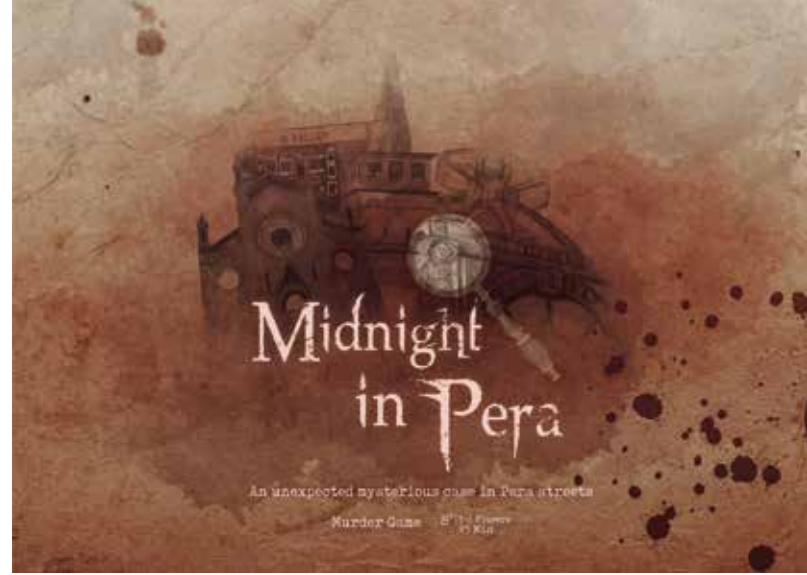




Ayşegül ULUTAŞ

Görsel İletişim Tasarımı
İzmir Ekonomi Üniversitesi

Visual Communication Design
Izmir University of Economics



Pera'da Gece Yarısı

Midnight in Pera

Bu proje, Osmanlı İmparatorluğu'nun son yıllarında nam salmış seri katilleri konu alan bir kutu oyunudur.

This project is a board game design which is based on a 20. Century Ottoman Empire serial killers.



Yiğit YERLİKAYA

**Görsel İletişim Tasarımı
İzmir Ekonomi Üniversitesi**

*Visual Communication Design
Izmir University of Economics*

Kardeş Katli

A Fratricide

Orijinali olan Franz Kafka'nın 1916 – 1917 yıllarında Habil/ Kabil'e göz kırparcasına yazdığı kısa hikayeden ilham alınan ve animasyona uyarlanan bu film, yaklaşmakta olan bir cinayeti ve bunu önleyebilecekken yalnızca izlemeyi tercih eden tanık, katil ve maktül arasındaki ilişkiyi konu alır. Animasyon 10 fps ile düzenlenmiş olup cel animation olarak dijitalde çizilmiştir.

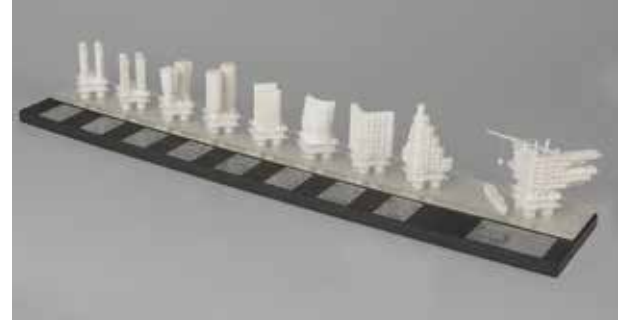
Original story which refers to the story of Cain and Abel, is written by Franz Kafka through 1916 and 1917. The Animation inspired the Kafka's short story with little conceptual changes. The story is about an approaching homicide and the relationship between 3 main characters; witness, murderer and victim. The fps of the animation is arranged as 10 and as a cel animation, drawn in digital.





Seyit KOYUNCU

Mimarlık
İzmir Ekonomi Üniversitesi
Architecture
Izmir University of Economics



Demir Adalar

Iron Islands

Bu konsept ile tamamen insan yapımı olan terk edilmiş açık deniz platformları Demir Adalar'a dönüştürülerek yeni bir hipermodern ada toplumu önerisi sunulacak. Sosyal konut olanaklarını alışlagelmişin dışında bir bağlama uyarlayıp yeni bir ada toplumu oluşturularak bir zamanlar zenginliğin kaynağı olarak görülen bu yapılar geleceğin mikro uluslarına dönüştürülecek.

This project will be turning abandoned oil platforms structures into Iron Islands and suggests new type of Hypermodern islandic society concept. By creatin new social housing opportunities on an unconventional type of environment mega machines of pasts richness will turn into the micro nations of the future.





Anıl BAYRAKTAR

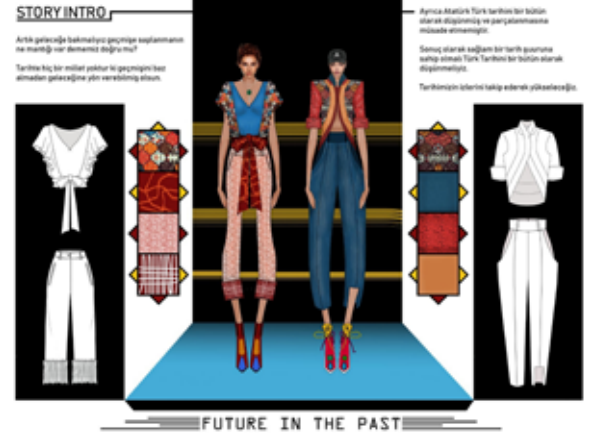
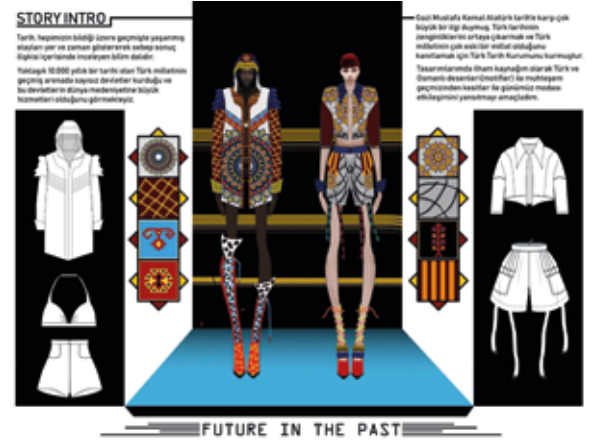
Moda Tasarım
Ege Üniversitesi
Fashion Design
Ege University

Geçmişteki Gelecek

Future in the Past

Dünya geçmişten günümüze sürekli bir doğal döngü içindedir. Günümüz teknolojisi ve dijitalleşen hatta kodlara bürünen dünyada yok olmaya yüz tutmuş değerlerimizi yaşatmak amaçlanmıştır. Zengin motiflere sahip Osmanlı ve Türk desenleri yeniden yorumlanarak günümüz giysi formlarına uyarlanmıştır.

The world has been in a permanent natural cycle from past to present. Ottoman and Turkish patterns with rich motifs have been interpreted and adapted to contemporary garment forms. This way, the fading of our past's values could survive in the increasingly digitized and even encoded world of our time.





Anıl TOPUZOĐLU

**İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı
İzmir Ekonomi Üniversitesi**

*Interior Architecture
and Environmental Design
Izmir University of Economics*

Lost in Field - Savaş Tarihi Müzesi

Lost In Field - War History Museum

Lost in Field bir savaş tarihi müze projesidir. Kore Savaşı'nda babasını kaybeden iki kardeşin çocukluğu, babalarının hikayelerini dinleyerek geçti. Yetişkin olduklarında, babalarının anılarını canlı tutmak istediler. Bu nedenle, eski evlerini, dünyanın son döneminin savaşları hakkında derinlemesine bilgi verecek bir savaş tarihi müzesi olarak tasarladılar.

Lost in Field is a war history museum project. Two brothers who lost their father in Korean War spent their childhood listening to stories. They wanted to keep those memories alive. Thus, they designed their old house as a museum of war history to provide in-depth information.





Bartu İMAMTORUNU

Görsel İletişim Tasarımı
Yaşar Üniversitesi

Visual Communication Design
Yaşar University

Gods of Turkic Mythology

“Türk Mitolojisinin Tanrıları” 3 boyutlu sinematiklerden oluşan ve bütün antik Altay Türk uygarlıklarının ortak veya benzer olarak bulunan çok tanrılı inanışlarını anlatmaktadır. Bu animasyon projesinin hedeflediği Türk Mitolojisinin temellerini oluşturan figürleri kısa ve öz olarak gerek dünyaya gerekse Türk halkına tanıtmak veya hatırlatmaktır.

“The Gods of Turkish Mythology” consists of three dimensional cinematics and narrates the polytheistic beliefs that all Altay Turkic civilizations of antiquity share or resemble. The aim of this animation project is to introduce or remind to the world and the Turkish public the foundational figures of Turkish mythology.





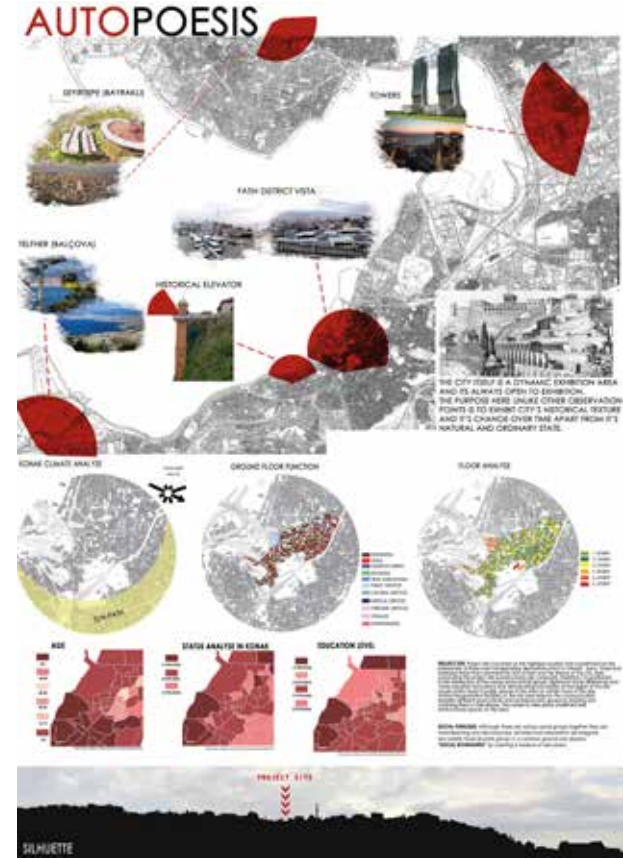
Emir Mustafa CİHAT

Mimarlık
Yaşar Üniversitesi
Architecture
Yaşar University

Autopoesis

2018- 2019 döneminde bitirme stüdyosunun proje konusu "Habiting, Inhabiting" İzmir'in damlacık bölgesine ait sosyal ve buna bağlı fiziksel sorunlarına çözüm üretmemiz beklenmekteydi. Konu ve bölge tarafımdan analiz edildi. Kentin ve bölgenin farklı ölçeklerden KİMLİK özellikleri gözetilerek bölgede BULUŞMA NOKTASI ve ÖZ ÜRETEÇ niteliği taşıyan bir müze programı önerildi.

In the period of 2018- 2019, the project of the finishing studio "Habiting, Inhabiting" was expected to produce solutions to the social and related physical problems of İzmir's Damlacık region. Subject and region were analyzed by me. Taking into account the identity of the city and the region from different scales, a museum program with MEETING POINT and SELF-GENERATOR was proposed in the region.





Denizcan AYDIN

Animasyon
Yaşar Üniversitesi
Animation
Yaşar University

Kıyamet Sonrası Gerçeklik

Proje, dünyaya düşmüş bir melek olan Solomon karakterinin, cehennemden kaçan birçok iblise karşı olan savaşını anlatmaktadır. İlk etapta, tasarlanan iblisler karakterlerinin hikayelerine göre eskizlenerek kurgulanacak dünyanın konseptine uygun olarak görselleştirilmişlerdir. Karakterler ve organik objeler Zbrush programıyla, mekan Unity oyun motoruyla, teknik objeler ise Maya programıyla üç boyutlu olarak modellenmiştir. Substance Painter programı ise en son olarak tüm nesnelerin sonlandırılmasında kullanılmıştır.

The project tells the story of Solomon, a fallen angel who fought against many demons who escaped from hell. In the first place, the demons designed were sketched according to the stories of their characters and visualized in accordance with the concept of the world to be constructed. Characters and organic objects are modeled in three dimensions with Zbrush program, space with Unity game engine and technical objects with Maya program. Substance Painter was used to terminate all objects.

DENİZCAN AYDIN Çizgi Film ve Animasyon Bölümü 2019

Struc FPS Korku Oyunu Konsepti

Karakterler

İki tane karakter için yapılmış konseptler ve diğer karakterlerin konseptleri. Her karakterin farklı özellikleri ve yetenekleri var. Karakterlerin konseptleri, hikayelerine göre tasarlanmıştır. Karakterlerin konseptleri, hikayelerine göre tasarlanmıştır.

Köle Ruhlar

Bu köle ruhlar bir yapılmış konseptler ve diğer karakterlerin konseptleri. Her karakterin farklı özellikleri ve yetenekleri var. Karakterlerin konseptleri, hikayelerine göre tasarlanmıştır. Karakterlerin konseptleri, hikayelerine göre tasarlanmıştır.

Ana Karakter Silahı

Ana karakterin silahı için yapılmış konseptler ve diğer karakterlerin konseptleri. Her karakterin farklı özellikleri ve yetenekleri var. Karakterlerin konseptleri, hikayelerine göre tasarlanmıştır. Karakterlerin konseptleri, hikayelerine göre tasarlanmıştır.

Bu İştten Ne Anladım

Bu iştten ne anladım için yapılmış konseptler ve diğer karakterlerin konseptleri. Her karakterin farklı özellikleri ve yetenekleri var. Karakterlerin konseptleri, hikayelerine göre tasarlanmıştır. Karakterlerin konseptleri, hikayelerine göre tasarlanmıştır.



Yeşim PEKESİN

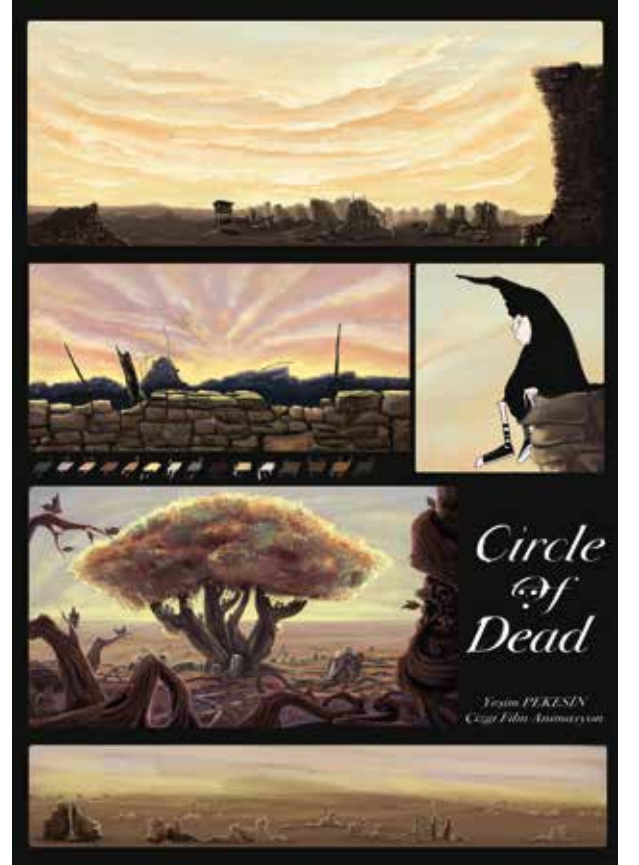
Animasyon
Yaşar Üniversitesi

Animation
Yaşar University

Savaş Sonrası Geleceğe Dair Bir Fantezi Kısa Film

Proje, silahlı bir çatışmanın yıkıcı sonuçları ve çatışmaya dahil olan herkese verdiği acı hakkındadır. Ve Grim Reaper, dikkatli bir izleyici olarak ölümler döngüsünün başlamasını sabırla beklemektedir.

The project is about the devastating consequences of an armed conflict and the pain it inflicts on everyone involved. And Grim Reaper waits patiently for the beginning of the cycle of the dead as a careful observer.





Sıla HOCAOĞLU

**Endüstriyel Tasarım
Yaşar Üniversitesi**

*Industrial Design
Yaşar University*



Kangu

Kangu, 0-15 ay bebeklerin kullanımı için anne rahmini taklit eden, kabuk şeklinde bir ana kucağıdır. Araç içinde ana kucağının oturduğu baza yükseltilerek bebeğin çevreyi tanıması ve araba içinde oyalanabilmesi amaçlanmıştır. Ana kucağının içinde bulunan yeni doğan pedi kanguruya dönüşerek, hem ebeveyn ve bebek arasındaki temas artırılmış hem de ürünün daha uzun süre kullanımını sağlar.

Kangu is a cradle, imitating the form of uterus, for 0-15 month old babies. The base that the cradle is fixed onto in the car is heightened to enable the baby to become aware of his/her surrounding and also linger in the car. The newborn mat in the cradle can be transformed into a baby sling, which ensures increasing the contact between a parent and a baby and enables the longer use of the product.





Ramazan ÇARDAK

Film Tasarımı
Dokuz Eylül Üniversitesi

Film Design
Dokuz Eylül University

Kodies

Prison

Hakan 20'li yaşlarda temiz bir gençtir. Küçük yaşlarda kendisini korumaya çalışırken sakatlanan annesine bakabilmek için bir ilaç fabrikasında çalışmaktadır. Fabrika müdürü Hakan'ı pis işlerine alet etmiştir ancak Hakan bunun farkında değildir. Ancak yakalanmasıyla temiz bir çocuktan hayat ve sistemin yarattığı değişimi gözler önüne sermektedir.

Hakan 20s, clean young man. At a young age in order to take care of her injured mother trying to protect himself working for a pharmaceutical company. Director of the factory tools to do their dirty work Hakan, but Hakan are not aware of this. However, the life of a kid and reveals the change of the system clean by trapping.





Recep Hakan ÖNER

Endüstriyel Tasarım
İzmir Ekonomi Üniversitesi
Industrial Design
Izmir University of Economics

Biolight

“Biolight Design Kit” kullanıcılara kendi aydınlatmalarını yapabilecekleri sürdürülebilir bir deneyim sunmaktadır. Kullanıcılar evlerinde bulunan atık meyve kabukları, telveleri ve bitkilerin dökülmüş yaprakları ile, kit içerisinde bulunan biyoplastik hammaddelerini karıştırarak aydınlatmalarını üretebilmektedir. Kit içerisindeki kalıp, çeşitli şablonlar, ve seramik başlıklar sayesinde çeşitli formlar elde edebilirler. Ürün ömrünü tamamladıktan sonra hammaddesi olan biyoplastik sayesinde kısa süre içerisinde doğaya zarar vermeden çözünebilmektedir. “Form follows nature” mottosu üzerinden yola çıkılarak tasarlanan üründe sürdürülebilirlik ve doğaya saygı birincil amaç olarak belirlenmiştir.

“*Biolight Design Kit*” provides a sustainable experience to users that they can produce their own lighting by mixing the bioplastic raw materials. Waste fruit peels, coffee grounds, and leaves in the kit. The kit has mold, various templates, and ceramic head in it to make different forms. At the end of its life, the product can be easily decomposed at the nature with its bioplastic raw material. Sustainability and respect for nature were the primary aims during the design.



Sosyal ihtiyaçlarım var benim...

I have social needs...

Ait olmak ister insan, sosyalleşmek ister
ya da bazen uzaklaşmak...

*The human wants to be a part of,
to get socialize or to draw away sometimes...*

PROJELER / PROJECTS

Gizem CAN / Cabin Fever
Haydar PEKDÜZ / Mahrem-i Esrar
Enigmatic Intimacy
Fotoğraf, Dokuz Eylül Üniversitesi
Photography, Dokuz Eylül University

Burak BİLGİN / Anadolu Halıcılığında
Raport Desen Kullanımı ve Koleksiyon Önerisi
Using Repeating Pattern in Anatolian Carpets
and Suggest Collection
Geleneksel Türk Sanatları, Dokuz Eylül Üniversitesi
Traditional Turkish Arts, Dokuz Eylül University

Gülce KURUÇAY / Art-trip Sanat ve Kültür Gezisi
Planlama Rehberi
Art-trip Art and Culture Trip Planning Guide
Grafik, Dokuz Eylül Üniversitesi
Graphic Design, Dokuz Eylül University

Büşra ÜSTÜNDAĞ / Kadın Dostu Kent Yaklaşımında
Kentsel Açık Yeşil Alan Kullanımları:
Bornova Örneği
Şehir ve Bölge Planlama, Dokuz Eylül Üniversitesi
City and Regional Planning, Dokuz Eylül University

Arda ÇOLAKOĞLU / Panayır
Ayşegül DEMİR / Çanakkale Sanat Kompleksi
“Bir kentsel Sanat Ağı Önerisi”
Çanakkale Arts Complex “Promoting
an Arts Network Through the City”

Efe KURTOĞLU / Ludic Plant
Mimarlık, İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü
Architecture, İzmir Institute of Technology

İpek Sena GÜMÜŞ / 4 Element Merkezi

4 Elements Center

Mimarlık, İzmir Ekonomi Üniversitesi

Architecture, İzmir University of Economics

Merve ŞİMŞEK / Unity of Opposites

Yaren CİRİT / StatsGO

Görsel İletişim Tasarımı, Yaşar Üniversitesi

Visual Communication Design, Yaşar University

Ecenur KIZILÖRENLİ / Damlacık'ta

Bir Toplum Merkezi

A Community Center in Damlacık

Fatma ŞEKER / Damlacık'ta Bir Toplum Merkezi

A Community Center in Damlacık

Mimarlık, Yaşar Üniversitesi

Architecture, Yaşar University

Arzu FERUZ / Çağdaş İnteraktif Müze İç Mekanları

Sokak Kültürü Müzesi

Contemporary Interactive Museum Interiors Street Culture Museum

Berkay ÖZDEMİR / Çağdaş İnteraktif

Müze İç Mekanları İnteraktif Anti Müze

Contemporary Interactive Museum Interiors

Interactive Anti-Museum

Nilay ALTINAY / Çağdaş İnteraktif Müze İç Mekanları

Kent Müzesi - Contemporary Interactive

Museum Interiors The Urban Museum

İçmimarlık ve Çevre Tasarımı, Yaşar Üniversitesi

Interior Architecture and Environmental Design

Yaşar University

Can Özgür ANACAK / Seyir

Endsütriyel Tasarım, Yaşar Üniversitesi

Industrial Design, Yaşar University

Oğuzhan BOZ / Söyleyin Ona - Tell Him

Ataberk KIRÇUVALOĞLU / Lotus Çiçeği - Lotus Flower

Film Tasarım, Yaşar Üniversitesi

Film Design, Yaşar University

Mahinur BULUT / ile - olmak

Melisa GÜLER / SupaRasa

Selenay ÇELİK / Alternatif Piyesler - Alternative Plays

Grafik, Yaşar Üniversitesi

Graphic, Yaşar University

Hatice ERSÖZ / GÜLİZAR "Hayattan Bana Kalan"

GÜLİZAR "Last Thing That Left Behind from Life."

Zeki KARTAL / The Coin

Film Tasarımı, Dokuz Eylül Üniversitesi

Film Design, Dokuz Eylül University

Gizem ALPASLAN / Çekirdek - The Core

Görsel İletişim Tasarımı, İzmir Ekonomi Üniversitesi

Visual Communication Design

İzmir University of Economics

İpek BOLEL / Pinha Pharma

İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı, İzmir Ekonomi Üniversitesi

Interior Architecture and Environmental Design

İzmir University of Economics



Gizem CAN

Fotoğraf
Dokuz Eylül Üniversitesi
Photography
Dokuz Eylül University



Cabin Fever

Renk ve biçim bu ifade şeklinin değişmez elemanlarıdır. Rengin kullanımı anlatımı destekler bir biçimde yahut tezat farkındalığıyla kullanılabilir. Bu projede, Cabin Fever terimi üzerinden, evde uzun süre kalmanın ruh haline olan etkilerini bir tezat oluşturacak şekilde canlı renkler kullanarak oto-portre halinde sunulmuştur.

Color and form are invariant elements of this expression form. The use of color can be interpreted in a manner that supports expression or awareness of contrast. In this project, the term Cabin Fever is presented as a self-portrait using vivid colors in contrast to the mood effects of staying at home for a long time.





Haydar PEKDÜZ

Fotoğraf
Dokuz Eylül Üniversitesi
Photography
Dokuz Eylül University

Mahrem-i Esrar

Enigmatic Intimacy

Mahrem-i Esrar adlı proje; kolaj, fotoğraf kartını yakma ve filografi gibi farklı teknikleri de içinde barındıran otobiyografik nitelikte deneysel bir fotoğraf çalışmasıdır. Herhangi bir kurala tabi olmamakla birlikte, duyu durumuma göre değişiklik gösteren tasarımlarım, kelimelerle ifade etmeye cesaret edemediğim hislerimin imgeler yardımıyla bir çeşit dışavurumdur. Mahrem-i Esrar sessizliğime ve kendi kendiliğime bir atıftır.

Mahrem-i Esrar (Enigmatic Intimacy) project; It is an autobiographical experimental photo work that includes various techniques such as collage, photo card burning and philography. Although not subject to any rules, my designs, which vary according to my mood, are a kind of expression of feelings that I do not dare to express in words with the help of images. 'Enigmatic Intimacy' is a reference to my silence and my own self.





Burak BİLGEN

Geleneksel Türk Sanatları
Dokuz Eylül Üniversitesi
Traditional Turkish Arts
Dokuz Eylül University



Anadolu Halıcılığında Raport Desen Kullanımı ve Koleksiyon Önerisi

Using Repeating Pattern in Anatolian Carpets and Suggest Collection

Anadolu halıcılığında örnekleri görülen raport desen kullanımı, geleneksel kompozisyonlar ve renkler kullanılarak, fakat motiflerin birçoğu yeniden üretilmiş veya geleneksel kullanım şekliyle farklı oluşturulan bir koleksiyon önerisi.

A collection suggestion use of repeating pattern in Anatolian Carpets, using traditional compositions and colors but most of the motifs are remanufactured or created differently from traditional usage.





Gülce KURUÇAY

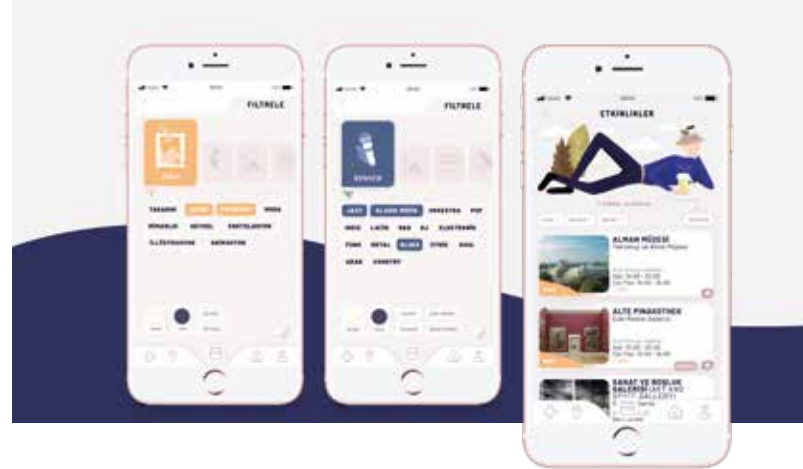
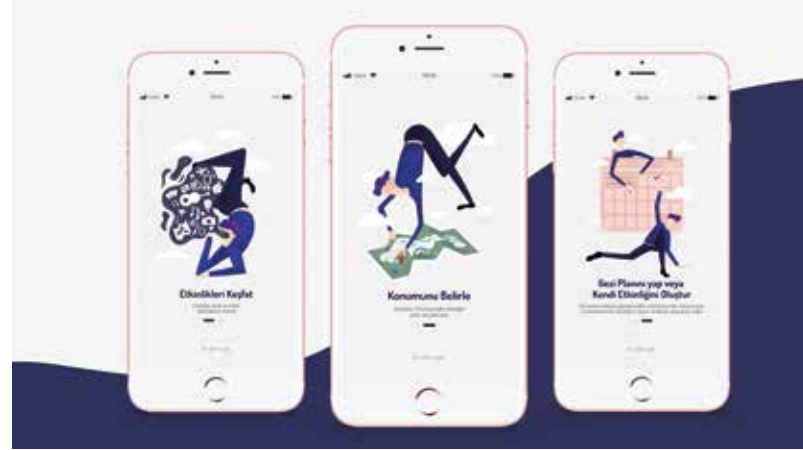
Grafik
Dokuz Eylül Üniversitesi
Graphic Design
Dokuz Eylül University

Art-trip Sanat ve Kültür Gezisi **Planlama Rehberi**

Art-trip Art and Culture Trip *Planning Guide*

Art-Trip Uygulaması, içerik eksikliğine çözüm getirerek, turistlerin sanat ve kültür etkinliklerini içeren gezi planlarını oluşturmalarına yardımcı bir uygulamadır. Uygulama, gideceğiniz şehrin sergi, konser, festival, sahne sanatları ve workshop gibi belli kategorilere ayrılmış etkinliklerden haberdar olup aynı zamanda kendi sanat ve kültür etkinliğinizi de oluşturabileceğiniz bir imkan sunar.

Art-Trip is an application that helps tourists create trip plans including art and cultural activities by providing solutions to the lack of content. The application is aware of the specific categories of the city you are visiting, such as exhibitions, concerts, festivals, performing arts and workshops, and also offers you the opportunity to create your own art and cultural activities.





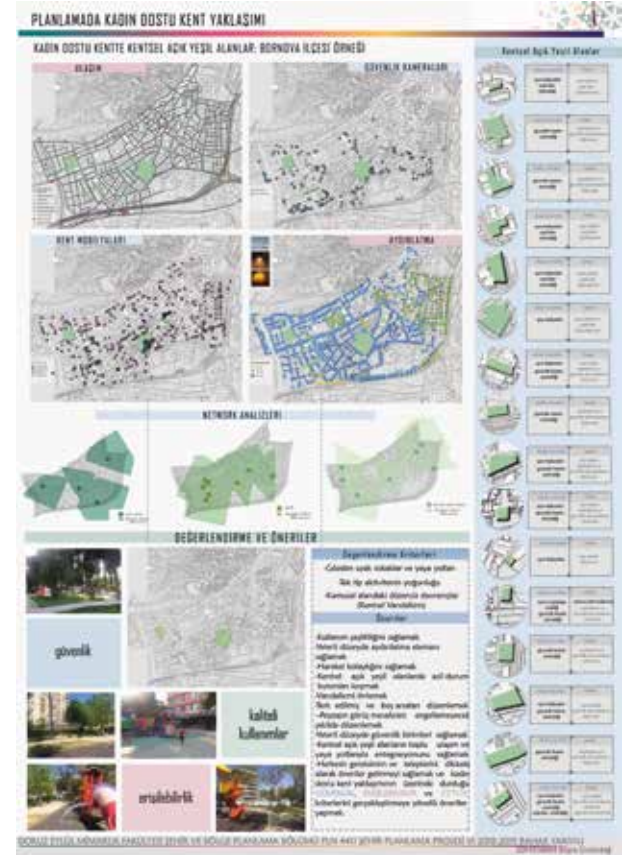
Büşra ÜSTÜNDAĞ

**Şehir ve Bölge Planlama
Dokuz Eylül Üniversitesi
City and Regional Planning
Dokuz Eylül University**

Kadın Dostu Kent Yaklaşımında Kentsel Açık Yeşil Alan Kullanımları: Bornova Örneği

Kentlerin oluşumunda ve değişiminde sosyolojik her unsur ve bu unsurlar arasındaki kentsel döngüler etkilidir. Disiplinler arası bir meslek alanı olması nedeniyle şehir planmasının sosyoloji ile kurduğu ilişkilerden birini toplumsal cinsiyet eşitliği konusu oluşturmaktadır. Çalışma, yeşil alanlar ve kadın dostu kent kapsamında kentsel döngülere müdahale konusunda çözüm önerilerinde bulunmaktadır.

In the formation and transformation of cities, each sociological element and urban cycles between these elements are effective. Because city planning is an interdisciplinary field, one of the connections that it establishes with sociology has been the issue of gender equality. The study proposes solutions on the issue of intervention into urban cycles within the context of green areas and women friendly city.





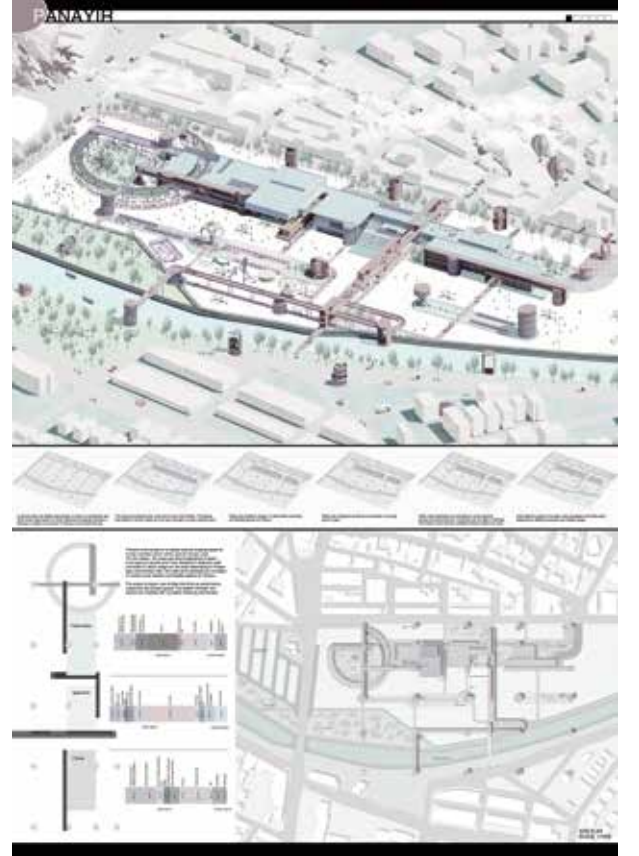
Arda ÇOLAKOĞLU

Mimarlık
İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü
Architecture
İzmir Institute of Technology

Panayır

'Panayır' adını aldığı, yok olmaya yüz tutmuş panayırların, mekansal olarak karşılığı olmayı hedeflemiş, çeşitli organizasyonlara ev sahipliği yapabilen, Çanakkale Sarıçay kenarında kurulmuş ticari ve kültürel bir merkezdir.

'Panayır' is a commercial and cultural center which aims being spatial equivalent of disappearing Turkish traditional panayirs by hosting various organizations near Sarıçay in Çanakkale.





Ayşegül DEMİR

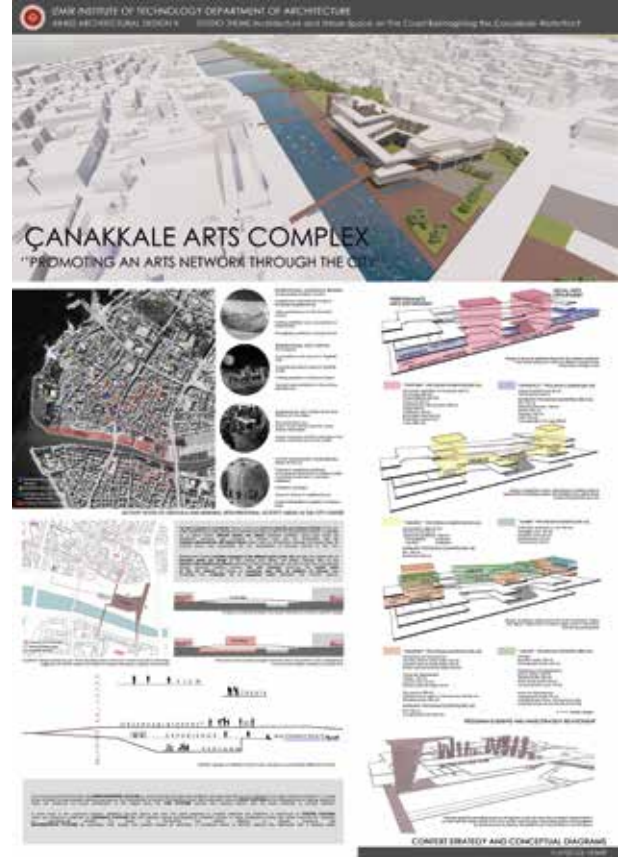
Mimarlık
İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü
Architecture
Izmir Institute of Technology

Çanakkale Sanat Kompleksi “Bir kentsel Sanat Ağı Önerisi”

*Çanakkale Arts Complex “Promoting
an Arts Network Through the City”*

Çanakkale Sanat Kompleksi kentte düzenlenen festival ve biennial aktivitelerine hizmet etmeyi ve Uluslararası Çanakkale Bienali’nde sanatçılar tarafından üretilen eserlerin sergilenmesinde de görev almayı amaçlar. Eğitim mekanlarıyla da farklı yeteneklerin çocuklar, gençler ve sanatçılar arasında paylaşımının kurslar ve seminerler yoluyla gerçekleştirilmesini teşvik eder.

The Çanakkale Arts Complex aims to serve the festival and biennial activities organized in the city and to take part in the exhibition of the works designed by the artists at the International Çanakkale Biennial. It also encourages the sharing of different talents between children, young people and artists through courses and seminars.





Efe KURTOĞLU

Mimarlık
İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü
Architecture
İzmir Institute of Technology

Ludic Plant

“İnsanların tekrar Homo Ludens olmaya başladığı, çalışmanın değil de yapmak istediğimiz aktivitelerin öncelik olduğu bir dünyada ne tür mekanlara ihtiyaç duyulur?” sorusunun cevaplarını geleceğe yönelik olarak Çanakkale’de aramak.





İpek Sena GÜMÜŞ

Mimarlık
İzmir Ekonomi Üniversitesi
Architecture
Izmir University of Economics

4 Element Merkezi

4 Elements Center

4 Element Merkezi, tamamı yeşil bir çatı altındaki merkezi bir avlu etrafındaki dört kapalı alandan oluşuyor ve organik bir forma sahip. Her bölümdeki faaliyetler, doğayı yaratan ve düzenleyen felsefi 4 unsurdan (ateş, su, hava, toprak) alınan özel bir temaya sahiptir.

The 4 Elements Center consists of four closed areas around a central courtyard under a large green roof, all created with an organic shape. The activities in each sector have a particular theme taken from the philosophical 4 elements (fire, water, air, earth) that create and regulate nature.





Merve ŞİMŞEK

Görsel İletişim Tasarımı

Yaşar Üniversitesi

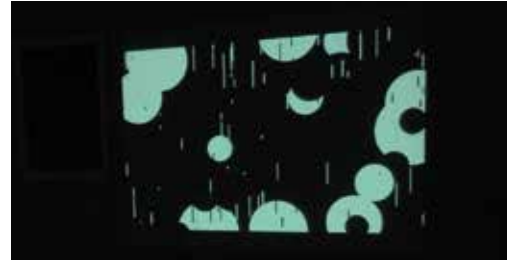
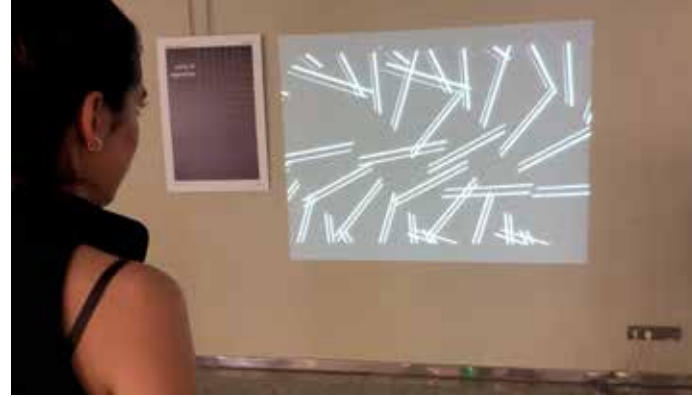
Visual Communication Design

Yaşar University

Unity of Opposites

Unity of opposites, kullanıcıların deneyimleyebileceği bir interaktif enstalasyon çalışmasıdır. Heraclitus'a göre evrendeki her şey zıt yaratılmıştır. Bu zıtlıklar bir araya geldiklerinde aralarında uyum veya karmaşa oluşur. Unity of opposites, Heraclitus'un bu yaklaşımından ve yin yang felsefesinden yola çıkılarak yapılmıştır. Projede zıtlıkların bir araya geldiğinde oluşturduğu üç temel yaklaşım ele alınmıştır. Bunlar, iki zıt bir araya geldiğinde uyum yakalayabilirler, birbirine dönüşebilirler veya kaos yaratabilirler. Oluşturulan görsellerdeki zıtlıklar şekillerin biçimsel özelliklerinden yola çıkılarak ve hareketlerin ritmi ile verilmeye çalışılmıştır.

Unity of opposites, is an interactive installation work that users can experience. According to Heraclitus, everything in the universe has been created with its opposite. When these opposites come together, harmony or confusion occur between them. Unity of opposites, has been produced through this approach of Heraclitus and ying yang philosophy. In the project, three main approaches that emerge from the unity of the opposites are taken into account. When the opposites unite, they may achieve harmony, they may transform into each other or create chaos. Contrasts in the generated images have tried to be explicated by the formal attributes of the shapes and by the rhythm of the movements.





Yaren CİRİT

Görsel İletişim Tasarımı

Yaşar Üniversitesi

Visual Communication Design

Yaşar University



StatsGO

StatsGO, elektronik spor oyunu olan Counter Strike: Global Offensive oyununun içeriğine dayanan, bu oyunla ilgilenen kullanıcıları bilgilendirmek ve eğlendirmek amacıyla oluşturulan bir mobil uygulama tasarımıdır.

StatsGO is based on the content of the electronic sports game Counter Strike: Global Offensive. It is a mobile application design that aims to inform and entertain users interested in this game.





Ecenur KIZILÖRENLI

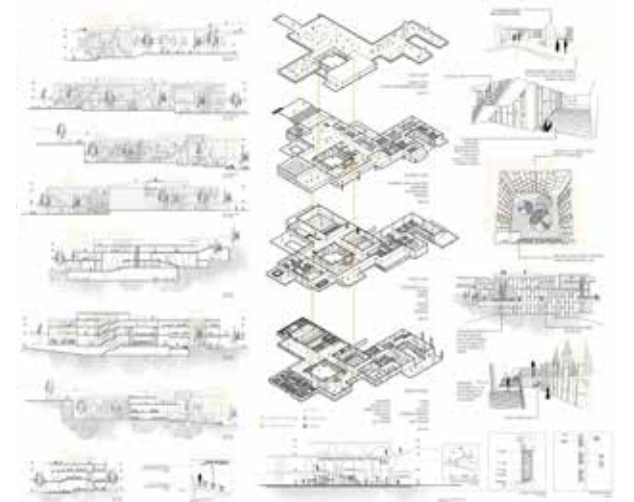
Mimarlık
Yaşar Üniversitesi
Architecture
Yaşar University

Damlacık'ta Bir Toplum Merkezi

A Community Center in Damlacık

İzmir'in Damlacık bölgesinde yer alan proje arazisi için yapılan analizler sonucu bölgeye toplum merkezi yapılması uygun görülmüştür. Bölgede var olan fiziksel koşullar ve manzara göz önüne alınarak mekan dağılımına karar verilmiştir. Var olan eğimle mekana farklı kotlardan girişler konumlandırılarak her bölgeden ulaşılabilirlik desteklenmiştir. Yapı içinde ve dışında farklı zamanlara ve fonksiyonlara ev sahipliği yapması için esneklik hedefiyle hareketli duvarlar, paneller ve gölgeleme elemanları kullanılmıştır. Dış mekanın yapıyı destekleyici tasarımıyla proje tamamlanmıştır.

Following the analysis of the project location, a the construction of a community center in Izmir's Damlacık region has been approved. The distribution of space was determined by taking into consideration the physical conditions and the scenery in the region. Taking the existing slope into account, entrances were built at different levels so that accessibility from every area became possible. Moving walls, panels and shading elements have been used with the goal of flexibility to host different functions at different times inside and outside the building. The project was completed with the supportive design of the outdoor space.





Fatma ŞEKER

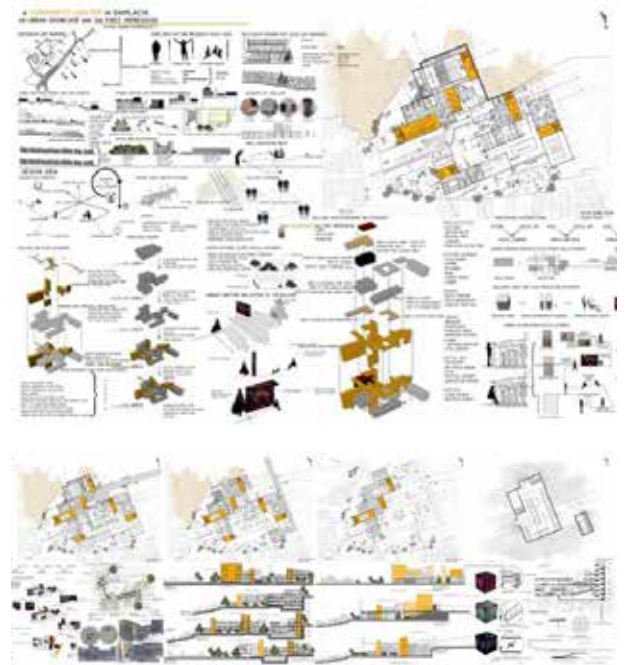
Mimarlık
Yaşar Üniversitesi
Architecture
Yaşar University

Damlacık'ta Bir Toplum Merkezi

A Community Center in Damlacık

İzmir Eşrefpaşa Caddesi'nde bulunan ve Cici Park'a komşu olan arazimiz; hem kültürel dokusu hemde kullanıcıları açısından oldukça yaşlı ve bakımsız bir bölgeydi. Aynı zaman da turizm rotasında olan ve şehrin tarihi dokusu açısından oldukça önemli olan bu bölge şehrin yaşayanları ve misafirleri tarafından kentsel bir vitrin tanımıyla bütünleştiriliyordu. Bu sebeple bu bölgenin sirkülasyon oranını arttırmak ve yaşlı nüfusa sahip bu bölgenin yaşayanları için ekonomik açıdan da sosyal açıdan da yeni bir mekan sağlamak amacıyla bir Community Center yapmaya karar verdim.

Our plot of land, which was located on İzmir Eşrefpaşa Street neighboring Cici park, was a very old and neglected place both in terms of cultural texture and the users. This region, which is also on the tourism route and is very important in terms of the historical texture of the city, was defined by the inhabitants and visitors of the city as an urban shop window. I decided to build a community center, in order to increase the region's circulation rate, and to contribute to its social and economic development. The community center would provide a new social space for this region's inhabitants, where elderly population is high.





Arzu FERUZ

**İçmimarlık ve Çevre Tasarımı
Yaşar Üniversitesi**
*Interior Architecture
and Environmental Design
Yaşar University*



Çağdaş İnteraktif Müze İç Mekanları Sokak Kültürü Müzesi

*Contemporary Interactive Museum Interiors
Street Culture Museum*

Hâlihazırda bir kent mekanı ve ulaşım ağını oluşturan Bostanlı Vapur İskelesi'nin şu anki işlevi korunarak bir çağdaş müze iç mekanı tasarlanması amaçlanmıştır. Kent mekanı olan bu alanın müzeye dönüşmesinde kent kimliğinden yararlanarak yeni bir müze kimliği oluşturulmuştur. Müzenin ve kentin birbiri ile iletişime geçmesi hedeflenmiştir.

It is aimed to design a contemporary museum interior by preserving the current function of the Bostanlı Ferry Port, which constitutes an urban space and a transportation network. In the transformation of this urban scape into a museum, a new identity of museum has been created by utilizing the urban identity. The main focus is to communicate the museum and the urbscape with each other.





Berkay ÖZDEMİR

İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı
Yaşar Üniversitesi
*Interior Architecture and
Environmental Design*
Yaşar University



Çağdaş İnteraktif Müze İç Mekanları **İnteraktif Anti Müze**

Contemporary Interactive Museum Interiors
Interactive Anti-Museum

Projede; Bostanlı Vapur İskelesi'nin mevcut kullanımı korunmuş; ek olarak, kalıcı ve geçici fonksiyonlardan oluşan çağdaş ve interaktif bir müze tasarımı eklenmiştir.

In the project; the existing use of Bostanlı Ferry Port has been preserved; additionally, a contemporary and interactive museum design which includes permanent and temporary functions, has been added.





Nilay ALTINAY

**İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı
Yaşar Üniversitesi**

*Interior Architecture and
Environmental Design
Yaşar University*

Çağdaş İnteraktif Müze İç Mekanları Kent Müzesi

*Contemporary Interactive Museum Interiors
The Urban Museum*

Etkileşimli, yenilikçi müze iç mekan tasarımı amacıyla, “yeni müzecilik” kavramının sorgulandığı, Bostanlı Feribot İskelesi’nde çalışılan bir projedir. Proje doğrultusunda feribot iskelesi günlük işlevine devam ederken; kentliyle kurduğu bağ, mekanlar arasındaki akışkanlık artırılmaya çalışılmıştır.

It is a project that is being worked at Bostanlı Ferry Port where the concept of new museum definition is questioned for the purpose of interactive, innovative museum interior design. In line with the project, while the ferry port continues its daily function; the connection among the urban-dwellers and the fluidity between the spaces were tried to be increased.





Can Özgür ANACAK

Endüstriyel Tasarım
Yaşar Üniversitesi
Industrial Design
Yaşar University

Seyir

Seyir, yetişkinlerin tek başına ve çocukları ile beraber kullanabilmesi için tasarlanmıştır. Kullanıcı aynı zamanda eşyalarını da ürünün çantası ile beraber taşıyabilmektedir. Ürün demonte edilebildiği için uzun yolculuklarda kullanıcı tarafından araç bagajında depolanabilir ve taşınabilir. Ürünün uygulamasına girilerek ürün kullanıcıya göre kişiselleştirilerek satın alınabilmektedir.

Seyir is designed for adults to use alone and with their children. The user can also carry his / her belongings together with the product bag. As the product can be disassembled, it can be stored and transported by the user in the trunk of the vehicle on long journeys. By entering the application of the product, the product can be customized by the user and purchased online.





Oğuzhan BOZ

Film Tasarım
Yaşar Üniversitesi
Film Design
Yaşar University



Söyleyin Ona

Tell Him

Özcan gasilhanede gassaldır. İnançlarından dolayı intihar edenleri yıkamak istemez. Müdürün emriyle intihar eden birini yıkarken, onun; çok sevdiği türkücü Mustafa Ege olduğunu anlar. Mustafa Ege'nin sefalet içinde öldüğünü, gayri-meşru kızına da bir mektup bıraktığını anlar ve kızı bulmayı kafasına koyar.

Özcan works in bathing cubicle. He doesn't want to wash bodies of people who committed suicide because of their beliefs. He had to wash a dead body who had committed suicide by the order of the director. Soon he realizes that dead man is a Turkish singer Mustafa Ege whom he love to listen. Mustafa realizes that Ege has died in misery, leaving a letter to his illegitimate daughter and he sets out to find the girl.



Ataberk KIRÇUVALOĞLU

Film Tasarım
Yaşar Üniversitesi
Film Design
Yaşar University



Lotus Çiçeği

Lotus Flower

Buse, yirmi yaşlarında bir üniversite öğrencisidir. Yatalak dedesiyle birlikte yaşamaktadır. Dedesine bakmak zorunda olduğu için sosyal bir hayatı olmamıştır. Dedesi, Buse'ye sürekli bir hizmetçi gibi davranmaktadır. Arkadaşı Burçin'in ısrarıyla sosyalleşmeye çalışan Buse, dedesi ile arasındaki ilişkiyi daha da kötü bir hale getirir.

Buse, who is in her 20s, is a university student. She lives with her bedridden grandfather. She had no social life because she had to take care of her grandfather who treats her like a constant maid. At the insistence of her friend Burçin, Buse tries to socialize, making her relationship with her grandfather even worse.



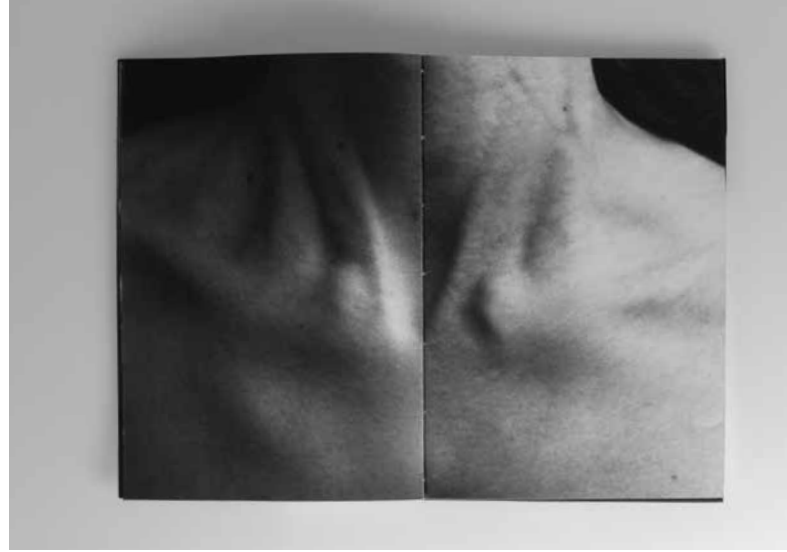
Mahinur BULUT

Grafik
Yaşar Üniversitesi
Graphic Design
Yaşar University

ile - olmak

Dille nesnelerin tanımlanması gibi, bakış vasıtasıyla nesneleri tanımlamak sorgusuyla on varoluşçu edebi eserden yapılan alıntılarla bir kolaj metin oluşturuldu. Aynı ciltte iki kitabın bir arada olduğu tek bir kitap gibi görünen kitap üretildi. Kitabın vurguladığı çoğul tekillik anlayışı Jean-Luc Nancy'nin dünya düşüncesi ile ilintili olarak "ile-olmak" kavramıyla doğrudan örtüşür.

Just as the objects are defined by the language, ten existentialist literary works has been selected and collaged to reflect the inquiry of defining the objects through look. Two separated books, bind on one spine, acting as one book, has been created. The singular plural notion emphasized by the book is related with the world view of Jean-Luc Nancy.





Melisa GÜLER

Grafik
Yaşar Üniversitesi
Graphic Design
Yaşar University

SupaRasa

SupaRasa, John Locke'un Tabula Rasa'sı ve ona karşı duran görüşler üzerinden, kitabın ve bileşenlerinin gelişimini ele alan bir nesnedir. Kitabın biçimsel kararları ve içeriği taban tabana zıt olan bu görüşlerin birliğinin bir bütün oluşturması düşüncesinden hareketle, okuyucusu tarafından keşfedilmeyi beklemektedir.

The Project is an object focusing on the development of the book and its components through the notions for and against John Locke's Tabula Rasa. The formal decisions and the content of the book are waiting to be discovered, depending on the wholeness of these completely reverse perspectives.





Selenay ÇELİK

Grafik
Yaşar Üniversitesi
Graphic Design
Yaşar University

Alternatif Piyesler

Alternative Plays

“Bağımsızlık Makamı” tiyatro sahnesinde Mayıs ayında düzenlenen 15. Tiyatro Günleri kapsamında sergilenecek oyunlar için tema ismi “Alternatif Piyesler” olarak belirlendi. Etkinlik bünyesine dahil olan 5 farklı oyun için, afiş tasarımları ve ana afiş çalışması yapıldı.

The concept for the 15th Theater Days organized on May for the “Independence Office” is defined as “Alternative Plays”. A main poster for the main event and five different posters for five different plays was designed.





Hatice ERSÖZ

Film Tasarımı
Dokuz Eylül Üniversitesi
Film Design
Dokuz Eylül University



GÜLİZAR

“Hayattan Bana Kalan”

GÜLİZAR

“Last Thing That Left Behind from Life.”

Fiziksel zorluklarıyla birlikte hayatına devam eden bir cücenin kısaca hayat hikayesi. Gülizar'ı herkes iyi biliyor, peki ya Gülizar ne hissediyor?

The brief life story of a dwarf who lives with her physical disabilities. Everybody thinks Gülizar is fine, but what is Gülizar thinking?



Gizem ALPASLAN

Görsel İletişim Tasarımı
İzmir Ekonomi Üniversitesi
Visual Communication Design
Izmir University of Economics

Çekirdek

The Core

Küçük yaşlardan itibaren, bizi şekillendiren ve kimliğimizi tanımlayan faktörlerle çevriliyiz. Vücudumuz, sağlık, sosyal ilişkiler, iş performansı, para, değerler ve normlar özümüzü tanımlayan önemli faktörlerin küçük bir kısmıdır. Ama ya insan kendisini tüm bu faktörlerden kurtarır ve herhangi bir şey tarafından manipüle edilmeyen veya şekillendirilmeyen bir insan olursa?

From an early age, we are surrounded by factors that shape us and define our identity. Our body, health, social relationships, work performance, money, values and norms are but a small part of important factors that define our inner self, our core. But what if man frees himself from all these factors and becomes a person who is not manipulated or shaped by anything?





Zeki KARTAL

Film Tasarımı
Dokuz Eylül Üniversitesi
Film Design
Dokuz Eylül University

The Coin

1881 yılında İzmir valisi görevini icra etmekte olan Mithat Paşa'nın İstanbul ile olan siyasi ilişkileri sıkıntılıdır. Şehrin düzenini tekrar sağlamakla meşgul olan Paşa, saray tarafından kendisi için gönderilen yaveri takip etmesi için musevi polislerinden birini görevlendirir. Neticesinde gelişen olaylar Paşa'nın yazgısını değiştirecek türdendir.

Mithat Pasha, who was the governor of Izmir in 1881, had a difficult political relationship with Istanbul. Pasha, who is busy with maintaining the order of the city, appoints one of the Jewish policemen to follow the aide sent for him by the Palace. The events that following as a result of this are the kind that will change the fate of Pasha.





İpek BOLEL

İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı
İzmir Ekonomi Üniversitesi

*Interior Architecture
and Environmental Design
Izmir University of Economics*

Pinha Pharma

Pinha Pharma Portekiz'de bulunan, misyonu; tüm canlıların yaşama hakkına saygı duyarak onlara daha sağlıklı bir hayat sunmak olan bir ilaç firmasıdır. Çalışanların ihtiyaçları ve motivasyonları tasarım sürecinde göz önünde bulundurulmuştur. Sınıf ayrımı yaratmayan, eğlenceli ve rahat mekanlar tasarlamak amaçlanmıştır.

Pinha Pharma is a pharmaceutical company located in Portugal whose mission is to ensure a healthier life for all living things. Employees' needs and motivations were taken into consideration in the design process. It is aimed to design fun and comfortable spaces that do not create class distinction.



M'as-tu vu Meydanı'nda* bul beni!

*Find me at Place M'as-tu vu!**

İnsan zevkiyle kendini fark ettirmek ister...
Human wants to get recognized by taste...

*"Beni gördün mü?" Meydanı
Knokke (Belçika)

*"Have you seen me?" Square
Knokke (Belgium)

PROJELER / PROJECTS

Kuzey KILINÇHAN / Seramik İç Mekan Aydınlatmaları

Ceramic Interior Lightings

Seramik ve Cam Tasarımı, Dokuz Eylül Üniversitesi

Ceramic & Glass Design, Dokuz Eylül University

Özge DEMİR / Takı Tasarımında Ergonomi

Ergonomics in Jewelry Design

Zehra Buse KARAKULAK / Kadın Giyiminde Trençkotun Yeri ve Kullanımı / Tel Çekmeler Koleksiyonu

Place and use Of Trench Coat in Women's Clothing / Wire Coats Collection

Moda ve Tekstil Tasarımı, Dokuz Eylül Üniversitesi

Fashion & Textile Design, Dokuz Eylül University

Asena GÜNEY / Modern Warrior

Selin AYHAN / Changing Earth Crust

Moda Tasarım, Ege Üniversitesi

Fashion Design, Ege University

Seren DALGIÇ / Tesla O

Endüstriyel Tasarım, İzmir Ekonomi Üniversitesi

Industrial Design, İzmir University of Economics

Baran PİRİNÇAL / Satisfaction

Görsel İletişim Tasarımı, İzmir Ekonomi Üniversitesi

Visual Communication Design

İzmir University of Economics

Ahmet Can GÜVENÇ / Thetis Motor Yat

Thetis Motor Yacht

İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı, İzmir Ekonomi Üniversitesi

Interior Architecture, and Environmental Design

İzmir University of Economics

Ayşenur ÇAVDAR / Adaptasyon Süreci

Adaptation Process

Ece ÖNAL / Yalın Çizgiler - Lean Lines

Seda ÖZKAYNAK / Complementary

Moda ve Tekstil Tasarımı, İzmir Ekonomi Üniversitesi

Fashion and Textile Design

Izmir University of Economics



Kuzey KILINÇHAN

Seramik ve Cam Tasarımı
Dokuz Eylül Üniversitesi
Ceramic & Glass Design
Dokuz Eylül University

Seramik İç Mekan Aydınlatmaları

Ceramic Interior Lightings

Seramik malzeme üzerinde çeşitli sırlardan oluşan yüzeyler aydınlatılarak, ışık kaynağından yansıyan ışığın ortama etkisini görmek ve ışık kaynağının gözlerde bıraktığı olumsuz etkiyi ortadan kaldırarak, dekoratif bir obje ile mekânda farklı ışık etkileri oluşturmak amaçlanmaktadır.

It is aimed to see the effect of light reflected from the light source to the environment by illuminating the surfaces made of various glazes on the ceramic material and it is aimed to create different light effects in the environment with a decorative object by eliminating the negative effect of the light source on eyes.





Özge DEMİR

Moda ve Tekstil Tasarımı
Dokuz Eylül Üniversitesi

Fashion & Textile Design
Dokuz Eylül University



Takı Tasarımında Ergonomi

Ergonomics in Jewelry Design

Kadın takılarında ergonomi araştırması yapılmış ve sınırdan bir yaklaşımla tasarıma aktarılmıştır.

Ergonomics research was carried out in women's jewelry and it was transferred to the design with an approach that pushed the boundaries.



Zehra Buse KARAKULAK

**Moda ve Tekstil Tasarımı
Dokuz Eylül Üniversitesi**

*Fashion & Textile Design
Dokuz Eylül University*

Kadın Giyiminde Trençkotun Yeri ve Kullanımı / Tel Ceketler Koleksiyonu

*Place and use Of Trench Coat in
Women's Clothing / Wire Coats Collection*

Wire Coat koleksiyonunda aşağıda bahsedilen iki ana noktadan etkilendi. Thomas Burberry' nin trençkotu ve kadınların dünyaya bu parçayı askeri bir üniformadan daha fazlası olduğunu kanıtlaması durumundan ilham alındı. Koleksiyondaki tasarımlarda bu ana noktalar haricinde İngiliz çizgisine sahip olan trençkotun Türk geleneksel Bartın işi olan "Tel Kıрма" ile birleşimi esas alındı.

The Wire Coat collection was influenced by two main points. Thomas Burberry was inspired by the trench coat and the fact that women proved to the world that it was more than a military uniform. In addition to these main points, the designs in the collection were based on the combination of the trench coat, which has a British style, with the Turkish traditional Bartın work "Wire Crushing". Turkish Handicrafts, which bear witness to our history, should be aimed to come to life again in the increasingly modernized fashion sector.





Asena GÜNEY

Moda Tasarım
Ege Üniversitesi
Fashion Design
Ege University

Modern Warrior

Globalleşen Dünya'da barınmak ve bu döngü içinde yer alabilmek için kadınlar güçlü bir karaktere sahip olmalı.

Women should have a strong character in order to exist in the globalizing world and to take part within this cycle.





Selin AYHAN

Moda Tasarım
Ege Üniversitesi
Fashion Design
Ege University

Changing Earth Crust

Yeryüzünde gözle görülebilen güzellikleri, günümüzde teknolojiye bağımlı olarak yaşarken görememekteyiz. Yeryüzünde var olan renkler, dokular, ışıklar, dijitalleşen dünyada unutulmuş doğal güzelliklerdir. Günümüz insanlarının dijital ortamlardan kurtarmaya çalıştığımız gibi, mineral güzellikleri de gün yüzüne çıkarmak ve hatırlatmak amaçlanmıştır.

In our technology dependent lives, we are unable to see the visible beauties on earth. The colors, tissues and lights that exist under the earth are the forgotten natural beauties of the digitized world. It is aimed to rescue our contemporaries from digital environments and to bring the mineral beauties into day light.





Seren DALGIÇ

Endüstriyel Tasarım
İzmir Ekonomi Üniversitesi
Industrial Design
Izmir University of Economics

Tesla O

Model O, Tesla için üretilen elektrikli arazi aracıdır. Arazi araçlarının doğa üzerindeki negatif etkisini azaltmayı amaçlayan model O, başlıca iki sorunu çözmeyi hedefler; havaya yayılan zararlı gazlar ve doğal yaşama zarar veren gürültü kirliliği. Ayrıca hafif tasarımı sayesinde arazi araçlarının ağır yapısı yüzünden kaynaklanan toprak zeminin sıkıştırılmasını ve erozyonu azaltmaya yardımcı olur. Karbon fiber ve alüminyumdan yapılan Model O hafif olmasının yanında dayanıklıdır. Tasarımda sürtünme katsayısının düşürülmesi ve kilometrenin artırılması hedeflenip, aerodinamik bir yapı oluşturulmuştur.

'Model O, is an electric off-roader that designed for Tesla. Off-Road cars have negative impact on the natural environment. Model O is solving two most important problems; toxic gas and noise pollution. Moreover, the design of a simplified light weight corporeal structure (Monocoque Chassis) can help with the weight reduction of the vehicle in order to reduce the soil compaction and erosion, efficiency and range. The carbon fiber body with Aluminum platform that adds more rigidity, increases durability and houses the batteries and motor assembly.





Baran PİRİNÇAL

Görsel İletişim Tasarımı
İzmir Ekonomi Üniversitesi

Visual Communication Design
Izmir University of Economics



Satisfaction

Satisfaction, stop motion animasyon ve rotoskop animasyon teknikleri ile oluşturulmuş bir kısa film. Filmin ana fikri insanın kendisini tatmin etme ihtiyacının oluşu ve bunun sağlanmasının gerekliliğidir. Filmde bir adam kendi egosu ile mücadele eder ve bundan kurtulmaya çalışır.

Satisfaction is a short film consists of stop motion animation and rotoscope animation. The focus of the film is on the need for the satisfaction of the human being's self and the need to ensure this. In the film, a man struggles with his ego and tries to escape from it.



Ahmet Can GÜVENÇ

İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı
İzmir Ekonomi Üniversitesi

*Interior Architecture
and Environmental Design
Izmir University of Economics*



Thetis Motor Yat

Thetis Motor Yacht

Bu 44 metrelik motor yat, Zorlu Holding'in sahibi için tasarlanmıştır. Teknenin maksimum kapasitesi 10 kişidir. Ayrıca, gemide bulunan sahibinin özel ilgi alanları olan balıkçılık ve kano için de bazı özel olanaklar vardır. Sahibi ve ziyaretçiler için rahat ve ergonomik bir ortam sağlanmaktadır.

This 44-meter motor yacht is designed for owner of Zorlu Holding. The maximum capacity is 10 people. There are also some special facilities for fishing and canoeing, which are the owner's special interests on board. It provides a comfortable and ergonomic environment.



Ayşenur ÇAVDAR

**Moda ve Tekstil Tasarımı
İzmir Ekonomi Üniversitesi**

*Fashion and Textile Design
Izmir University of Economics*



Adaptasyon Süreci

Adaptation Process

2019 Sonbahar kadın hazır giyim koleksiyonu "Adaptasyon Süreci", sanat ve zanaatı bir araya getiren Bauhaus Okulu'ndan alınan ilham ile tasarlanmış; özel terzilik ve zanaat yöntemleri ile hazırlanmıştır. Bu koleksiyonda kullanılan doğal kumaşlar, ipler ve boyalar, yavaş modanın savunduğu çevreci düşünceye uyum sağlamaktadır.

"Adaptation Process" is a Fall 2019 ready-to-wear womenswear collection with special tailoring and crafting techniques inspired by the Bauhaus school, that also brought together arts and crafts. The natural fabrics, threads and dyes used in this collection are in line with the environmentalist idea of slow fashion.



Ece ÖNAL

Moda ve Tekstil Tasarımı
İzmir Ekonomi Üniversitesi
Fashion and Textile Design
Izmir University of Economics



Yalın Çizgiler

Lean Lines

Koleksiyonda, karmaşık formları ve kompozisyonları el dokuması yüzeylere çevirmesiyle bilinen Bauhaus'un kadın dokuma ustası Gunta Stözl'in eserlerinden esinlenilmiştir. Stözl, Bauhaus'un tekstil alanına yönelmesinde etkili olan modern tekstil tasarımının temellerini atmıştır. Yapmış olduğu duvar kilimi tasarımları kare, üçgen ve dairesel olmak üzere üç basit formdan oluşmaktadır.

I was inspired by the works of Gunta Stözl, a female master teacher of weaving at Bauhaus and known for translating complex forms and compositions into handwoven pieces. She has laid the foundation for modern textile design which transfers the Bauhaus School into the textile field. Her tapestry designs consist of three simple forms: square, triangular and circular.



Seda ÖZKAYNAK

**Moda ve Tekstil Tasarımı
İzmir Ekonomi Üniversitesi**

*Fashion and Textile Design
Izmir University of Economics*

Complementary

Walter Dexel Bauhaus Okulu'nun çağdaş materyaller ve geometrik kompozisyonları kullanan öncü tasarımcılarından biridir. Koleksiyon, Walter Dexel'in eserlerinde sıkça kullandığı geometrik şekillerden ve renkleri bloklar halinde kullanma biçiminden ilham alınarak tasarlanmıştır. Tasarımlarda, siyah ile vurgulanan kırmızı, mor ve pembe gibi güçlü ve çarpıcı renkler beklenmedik renk kombinleri içinde sunulmaktadır.

Walter Dexel was one of the leading designers of the Bauhaus school using contemporary materials and geometric compositions. The collection is inspired by the geometric shapes frequently used by Walter Dexel in his works and the way he uses colors in blocks. Red, purple and pink are powerful and striking colors that I combined in unexpected color pairs, that have been completed by black accents.



Yaptım...

Bu sergi fiziksel kapasitesi nedeniyle sadece sınırlı sayıda genç tasarımcıya yer verebilmiştir ve bu tasarımcılar tasarımları bağlamında “kendini gerçekleştirmiş” sayılabilirler. Ancak sergide yer alan ya da yer bulamayan tasarımcılar, dünya üzerindeki dögüsel süreçte kendi sonlu yaşamlarında bu “gerçekleştirmenin” sürekliliğini sağlayabilmek için çalışmaya devam edeceklerdir. Kriterleri son derece göreceli görünse de bu süreçte kararı tüm paydaşlarıyla birlikte dünyanın kendisi verecektir.

I've done it...

This exhibition hosts only limited number of designers due to limited space and they can be regarded as they have “accomplished themselves”. But the designers who are here in this exhibition or not will continue to work in order to sustain this “self-accomplishment” in their finite lifetime within the cyclic process on earth. Even the criteria seem to be quite relative, the final decision will be given by the earth itself together with all stakeholders of the life on it..

