

II. Karma Sergi
2nd Group Exhibition

SANAT VE TASARIMDA SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK

Sustainability in Art and Design

Katılımcılar / Participants

Sanat ve Tasarım Fakültesi öğretim elemanları ve bağımsız katılımcı
Faculty members of the Faculty of Art and Design and an independent participant

Sergi Kataloğu

Exhibition Catalogue

24 Temmuz – 19 Ağustos 2026

July 24 – August 19, 2026



KÜNYE / COLOPHON

Sergi / Exhibition	Sanat ve Tasarımda Sürdürülebilirlik — Sanat ve Tasarım Fakültesi II. Karma Sergisi <i>Sustainability in Art and Design — Faculty of Art and Design 2nd Group Exhibition</i>
Sergi Türü / Type	Jüri'li Karma Sergi / <i>Juried Group Exhibition</i>
Düzenleyen / Organiser	İstanbul Nişantaşı Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi Dekanlığı <i>İstanbul Nişantaşı University, Dean's Office of the Faculty of Art and Design</i>
Eser Sayısı / Works	21 katılımcı, 21 eser <i>21 participants, 21 works</i>
Tarih / Dates	24.07.2026 – 19.08.2026
Mekân / Venue	İstanbul Nişantaşı Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Academic Lounge / Fuaye Alanı <i>İstanbul Nişantaşı University, Faculty of Art and Design, Academic Lounge / Foyer</i>
Teknikler / Techniques	Dijital tasarım ve illüstrasyon, kolaj, tekstil ve nakış, assemblage, fotoğraf, eskiz, piksel sanatı, spekülasyon, etkileşimli ve dijital medya <i>Digital design and illustration, collage, textile and embroidery, assemblage, photography, sketching, pixel art, speculative design, interactive and digital media</i>
Sergileme / Display	Şövale, fotoblok pano ve dijital sunum / <i>Easel, photo block panel and digital presentation</i>
Yayın Yeri / Place	İstanbul, Türkiye
Yayın Tarihi / Date	Eylül 2026 / <i>September 2026</i>

KURULLAR / BOARDS

Sergi Seçici Kurulu

Prof. Dr. Suha Ural
Dr. Öğretim Üyesi Hamdi Arslan
Dr. Öğretim Üyesi Ziyad Güliye

Fakülte Kurulu

Prof. Dr. Berrin Kalsın | Dekan
Prof. Dr. Hülya Tezcan
Prof. Dr. Ahmet Süreyya Koçtürk
Prof. Dr. Gülseren Yücel
Doç. Dr. Zehra Dilistan Shipman
Dr. Öğretim Üyesi Hasan Aydın
Dr. Öğretim Üyesi Burcu Kurtiş
Dr. Öğretim Üyesi Şamil Can Güder
Dr. Öğretim Üyesi Begümhan Göktürk
Dr. Öğretim Üyesi Ziyad Güliye
Doç. Dr. Ayben Pakolpakçıl
Dr. Öğretim Üyesi Ayhan Han

Fakülte Yönetim Kurulu

Prof. Dr. Berrin Kalsın | Dekan
Prof. Dr. Hülya Tezcan
Prof. Dr. Ahmet Süreyya Koçtürk
Prof. Dr. Gülseren Yücel
Doç. Dr. Ayben Pakolpakçıl
Doç. Dr. Zehra Dilistan Shipman
Dr. Öğretim Üyesi Burcu Kurtiş

Yayın Yeri

İstanbul Nişantaşı Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi
İstanbul, Türkiye

Exhibition Selection Committee

Prof. Dr. Suha Ural
Asst. Prof. Hamdi Arslan
Asst. Prof. Ziyad Güliye

Faculty Board

Prof. Dr. Berrin Kalsın | Dean
Prof. Dr. Hülya Tezcan
Prof. Dr. Ahmet Süreyya Koçtürk
Prof. Dr. Gülseren Yücel
Assoc. Prof. Dr. Zehra Dilistan Shipman
Asst. Prof. Hasan Aydın
Asst. Prof. Burcu Kurtiş
Asst. Prof. Şamil Can Güder
Asst. Prof. Begümhan Göktürk
Asst. Prof. Ziyad Güliye
Assoc. Prof. Dr. Ayben Pakolpakçıl
Asst. Prof. Ayhan Han

Faculty Executive Board

Prof. Dr. Berrin Kalsın | Dean
Prof. Dr. Hülya Tezcan
Prof. Dr. Ahmet Süreyya Koçtürk
Prof. Dr. Gülseren Yücel
Assoc. Prof. Dr. Ayben Pakolpakçıl
Assoc. Prof. Dr. Zehra Dilistan Shipman
Asst. Prof. Burcu Kurtiş

Place of Publication

İstanbul Nişantaşı University, Faculty of Art and Design
İstanbul, Türkiye

SUNUŞ / PREFACE

Sanat ve Tasarımda Sürdürülebilirlik, İstanbul Nişantaşı Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi'nin ikinci karma sergisidir. Sergi, sanat ve tasarım disiplinlerinin ekolojik krizler, kaynakların sınırlılığı ve geleceğin yaşam koşulları karşısında nasıl bir tavır geliştirebileceğini farklı bölümlerden eserler aracılığıyla tartışmaya açar.

Fakültenin farklı bölümlerinden 20 öğretim elemanının ve bir bağımsız katılımcının eserini bir araya getiren sergi; atığın yeniden değerlendirilmesinden tüketim kültürünün eleştirisine, insan-doğa ilişkisinden spekülatif gelecek senaryolarına uzanan geniş bir yelpazede sürdürülebilirlik kavramını yorumlar. Kolaj, tekstil ve nakış, assemblage, fotoğraf, dijital illüstrasyon, piksel sanatı ve etkileşimli medya gibi farklı teknikler, temanın tek bir disiplinle sınırlı olmadığını gösterir.

Bu katalog, sergide yer alan eserlerin ve sanatçıların belgelenmesi, arşivlenmesi ve kalıcı bir kaynak olarak erişime sunulması amacıyla hazırlanmıştır. Eserler, dizinde bölümlerine göre sıralanmıştır.

Değerlendirme ve onay süreçlerinde görev alan seçici kurul üyelerine, eserleriyle sergiye katkı sunan tüm öğretim elemanlarına, bağımsız katılımcımıza ve Sanat ve Tasarım Fakültesi Dekanlığı'na teşekkür ederiz.

Sanat ve Tasarım Fakültesi

Sustainability in Art and Design is the second group exhibition of the Faculty of Art and Design, İstanbul Nişantaşı University. Through works from different departments, the exhibition opens up for discussion how the disciplines of art and design can respond to ecological crises, the limits of resources and the living conditions of the future.

Bringing together works by 20 faculty members from the Faculty's various departments and one independent participant, the exhibition interprets sustainability across a wide range, from the reuse of waste to the critique of consumer culture and from the relationship between humans and nature to speculative future scenarios. Techniques as diverse as collage, textile and embroidery, assemblage, photography, digital illustration, pixel art and interactive media show that the theme is not confined to a single discipline.

This catalogue has been prepared to document and archive the works and their artists and to provide lasting access to them. In the index, the works are arranged by department.

We thank the members of the selection committee, all faculty members and participants who contributed their works to the exhibition, and the Dean's Office of the Faculty of Art and Design for their contribution to the evaluation and approval processes.

Faculty of Art and Design

ESERLER / WORKS

DİJİTAL OYUN TASARIMI BÖLÜMÜ

Department of Digital Game Design

- 01 Mutluluğun Ötesinde: İdeal Şehir Yanılsaması
Arş. Gör. Furkan Kanmaz · s. 5
- 02 Bir Oyun Daha
Arş. Gör. Gökay Tacal · s. 6
- 03 Post-Apocalyptic Ophelia
Öğr. Gör. Ülkü Nur Nar · s. 7
- 04 Kıvam
Dr. Öğr. Üyesi Ziyad Güliyeve · s. 8
- 05 Duvardan Esintiler
Dr. Öğr. Üyesi Ayça Karaca · s. 9

ENDÜSTRİYEL TASARIM BÖLÜMÜ

Department of Industrial Design

- 06 Proje: Su Savaşları Yıl 2050
Dr. Öğr. Üyesi Şamil Can Güder · s. 10
- 07 Atığın Ötesinde
Arş. Gör. Sude Melis Çaldemir · s. 11

GRAFİK TASARIMI BÖLÜMÜ

Department of Graphic Design

- 08 Re:Form
Arş. Gör. Bartuğ Akgöz · s. 12
- 09 Bir Arada
Dr. Öğr. Üyesi Merve Özel · s. 13

İÇ MİMARLIK BÖLÜMÜ

Department of Interior Architecture

- 10 Karekoda Sığın İç Mekanlar
Öğr. Gör. Gökhan Mermi · s. 14
- 11 Sürdürülebilir Sistem Tasarımı
Öğr. Gör. Fatma Merve Uğur · s. 15
- 12 Tom'un Yolculuğundaki İlham
Arş. Gör. Dilara Türel · s. 16

İLETİŞİM VE TASARIMI BÖLÜMÜ

Department of Communication and Design

- 13 Re:Create
Dr. Öğr. Üyesi Fulya Toy · s. 17

RADYO, TELEVİZYON VE SİNEMA BÖLÜMÜ

Department of Radio, Television and Cinema

- 14 Reklam Arası
Öğr. Gör. Erdem Yormaz · s. 18

TEKSTİL VE MODA TASARIMI BÖLÜMÜ

Department of Textile and Fashion Design

- 15 İz
Öğr. Gör. Dilek Akdemir · s. 19
- 16 Eklektik Kolaj I
Arş. Gör. Feyza Nur Kuran · s. 20
- 17 Pasifik — Atığın Derin Hafızası
Arş. Gör. Hümeysra Çakır · s. 21
- 18 Armağan
Dr. Öğr. Üyesi Bahar Yıldız · s. 22
- 19 Forgotten
Dr. Öğr. Üyesi Nihal Ekici Demir · s. 23
- 20 Entropy Smiles Back, Yok Oluşun Sırtışı
Dr. Öğr. Üyesi Cantürk Öz · s. 24

BAĞIMSIZ KATILIMCI

Independent Participant

- 21 Sürdürülebilir Şehirler
Mimar Gizem Güler · s. 25

01 Mutluluğun Ötesinde: İdeal Şehir Yanılsaması

Beyond Happiness: The Illusion of the Ideal City

DİJİTAL OYUN TASARIMI BÖLÜMÜ · DEPT. OF DIGITAL GAME DESIGN · KATILIMCI ESERİ

Arş. Gör. Furkan Kanmaz

Bu çalışma, bireylerin "ideal şehir" ve "mutluluk" kavramlarını nasıl tanımladıklarını sorgulayan, etkileşimli ve veriye dayalı bir deneyim tasarlamayı amaçlamaktadır. Çalışma, kullanıcıların düşük yaşam maliyeti, düşük gürültü seviyeleri ve yüksek yeşil alan oranı gibi parametreler aracılığıyla kendi ideal şehir modellerini oluşturmalarına olanak tanıırken, aynı zamanda bu beklentileri gerçek dünyadaki kentsel verilerle karşılaştırmalarını sağlar. Tüm bu görünmeyen veriler sanal ortamda her biri spesifik bir parametreye bağlanmış ve kullanıcılar için duyu organlarıyla algılanabilir hale getirilmişlerdir. Şehrin gürültüsü arttıkça yüzeyler titreşir, trafik verisine göre ışık fotonları gelir, yaşam maliyetine göre yüzey parlaklıkları değişir, mutluluk oranına göre renk paleti ayarlanır, yeşil alan yoğunluğuna göre etrafta yeşillik saçan küreler oluşur, hava temizliğine göre etrafta parçacık yoğunluğu değişir. Şehirlerin her biri bu parametreler çerçevesinde otomatik olarak yazılan algoritma tarafından üretilir. Tüm veriler World Happiness Report'un 2025 yılı çalışmasından alınmıştır. Kullanıcılar, yedi temel işlevsel parametre aracılığıyla ideal şehir yapılandırmalarını oluştururken, deneyimi tamamen sonuç odaklı bir yaklaşımdan uzaklaştırmak amacıyla "mutluluk" parametresi kasıtlı olarak dışarıda bırakılmıştır. Sistem, kullanıcılar tarafından girilen verileri gerçek dünyadaki istatistiklerle karşılaştırır ve benzerlik algoritmaları aracılığıyla en yakın eşleşmeleri belirleyerek, bu ilişkileri "Veri Küresi" adı verilen merkezi bir yapı üzerinde görselleştirir. Projenin temel yaklaşımı, mutluluğun doğrusal ve ölçülebilir bir formülle tanımlanamayacağını göstermek ve kullanıcılar veriler ile kişisel beklentiler arasındaki çelişkiyle yüzleşmeye teşvik etmektir.

This work aims to design an interactive, data-driven experience that questions how individuals define the concepts of the "ideal city" and "happiness". It allows users to build their own ideal city models through parameters such as low cost of living, low noise levels and a high proportion of green space, while comparing these expectations with real-world urban data. In the virtual environment each of these invisible data is linked to a specific parameter and made perceptible to the senses: surfaces vibrate as the city's noise rises, photons of light arrive according to traffic data, surface brightness changes with the cost of living, the colour palette adjusts to the happiness rate, spheres scattering greenery appear according to green-space density, and particle density changes with air quality. Each city is generated automatically by an algorithm written within these parameters. All data are taken from the World Happiness Report 2025. While users configure their ideal cities through seven basic functional parameters, the "happiness" parameter has been deliberately left out to move the experience away from a purely outcome-oriented approach. The system compares user input with real-world statistics, identifies the closest matches through similarity algorithms and visualises these relationships on a central structure called the "Data Sphere". The project's core approach is to show that happiness cannot be defined by a linear, measurable formula and to encourage users to confront the contradiction between data and personal expectations.

Veri görselleştirme, Unreal Engine 5; 35 × 50 cm fotoblok poster ve kullanıcı etkileşimli dijital medya / Data visualisation, Unreal Engine 5; 35 × 50 cm photo block poster and user-interactive digital media



02 Bir Oyun Daha

One More Game

DİJİTAL OYUN TASARIMI BÖLÜMÜ · DEPT. OF DIGITAL GAME DESIGN · KATILIMCI ESERİ

Arş. Gör. Gökay Tacal

Doğanın sardığı eski oyun cihazlarını konu alan eser; nostalji, onarım ve yeniden kullanım kavramlarına odaklanır. Teknolojik nesnelerin ömrünü uzatma fikri üzerinden sürdürülebilirliğe dikkat çekerken, geçmiş oyun kültürünün korunarak geleceğe aktarılmasını ele alır.

Taking as its subject old game consoles overgrown by nature, the work focuses on the concepts of nostalgia, repair and reuse. It draws attention to sustainability through the idea of extending the life of technological objects, while addressing the preservation of past gaming culture and its transmission to the future.

Piksel sanatı; 35 × 50 cm fotoblok poster / Pixel art; 35 × 50 cm photo block poster



03 Post-Apocalyptic Ophelia

Post-Apocalyptic Ophelia

DİJİTAL OYUN TASARIMI BÖLÜMÜ · DEPT. OF DIGITAL GAME DESIGN · KATILIMCI ESERİ

Öğr. Gör. Ülkü Nur Nar

Sürdürülebilir olmayan bir dünyada insanlığın bir nehirde boğulmadan önce şarkı söylerken betimlenen Ophelia misali kayboluşunu dijital sanat ve oyun öğeleri üzerinden betimlemektedir.

Through digital art and game elements, the work depicts humanity's disappearance in an unsustainable world, like Ophelia, who is portrayed singing before drowning in a river.

Dijital sanat; 35 × 50 cm baskı / Digital art; 35 × 50 cm print



04 Kıvam

Kıvam

DİJİTAL OYUN TASARIMI BÖLÜMÜ · DEPT. OF DIGITAL GAME DESIGN · KATILIMCI ESERİ

Dr. Öğr. Üyesi Ziyad Güliye

18. yüzyıl başı İstanbul’unda bir ebru ustasının tezgâhı. Oyuncu boyayı suyun yüzüne bırakır, biz ve tarakla açar, deseni kâğıda alır. Geri alma yok, tek doğru sonuç yok: her desen bir kez oluşur, bir daha gelmez. Adını boyanın suda yüzebilmesi için ulaşması gereken kıvamdan alan eser, ebrunun battal geleneğinden Hatip Mehmed Efendi’nin çiçekli diline geçişini oynanabilir bir zanaat olarak yeniden kurar.

A calm marbling craft set in early-18th-century Istanbul. Float pigment on water, comb it open, lift it onto paper — every pattern happens once and never returns. Named after the exact consistency paint must reach before it will float, Kıvam turns the passage of ebru from the abstract battal tradition to Hatip Mehmed Efendi’s floral language into a playable craft.

Dijital oyun — etkileşimli ebru simülasyonu; PC (Steam), Gestus, 2026 / Digital game — interactive marbling simulation; PC (Steam), Gestus, 2026



05 Duvardan Esintiler

Breezes from the Wall

DİJİTAL OYUN TASARIMI BÖLÜMÜ · DEPT. OF DIGITAL GAME DESIGN · KATILIMCI ESERİ

Dr. Öğr. Üyesi Ayça Karaca

Duvar resimleri insanlığın tarihi boyunca görsel bir iletişim aracı olmuştur. Onlar toplumların sosyal, kültürel, siyasi, dini, eğlence vb. anlatılarını görsel olarak bizlere taşıyan, korunması gereken birer mücevherdir.

Throughout human history, murals have served as a means of visual communication. They are jewels to be preserved, visually carrying to us the social, cultural, political, religious, recreational and other narratives of societies.

Karışık teknik, 35 × 50 cm, 2026 / Mixed media, 35 × 50 cm, 2026



06 Proje: Su Savaşları Yıl 2050

Project: Water Wars Year 2050

ENDÜSTRİYEL TASARIM BÖLÜMÜ · DEPT. OF INDUSTRIAL DESIGN · KATILIMCI ESERİ

Dr. Öğr. Üyesi Şamil Can Güder

Kuruyan bir dünyada, insanlığın hayatta kalma mücadelesi... Bu spekülatif tasarım projesi, 2050 yılında su kıtlığının pençesindeki bir distopyayı ve bireyin hayatta kalmasını sağlayacak teknolojik çözümleri ele almaktadır.

Sistemin merkezinde, havadaki nemi toplayarak içme suyuna dönüştürmeyi hedefleyen giyilebilir AER-O Su Hasat Boyunluğu yer alır. Boyunluk; grafen filtre ve UV modül gibi bileşenleri gösteren patlatılmış teknik şema, su seviyesini ve cihaz verilerini izleyen akıllı bilek ürünü ile arayüzü (UI) ve senaryonun kullanıcısını 2050'nin atmosferi içinde tanımlayan karakter görseliyle birlikte bütüncül bir ürün ekosistemi oluşturur.

A struggle for humanity in a drying world... This speculative design project explores a dystopian future in 2050 gripped by water scarcity and technological solutions for individual survival.

At the centre of the system is the wearable AER-O Water-Harvesting Collar, intended to collect moisture from the air and turn it into drinking water. The collar forms an integrated product ecosystem together with an exploded technical schematic showing components such as a graphene filter and a UV module, a smart wrist device and user interface (UI) monitoring water levels and device data, and a character image defining the scenario's user within the atmosphere of 2050.

Spekülatif tasarım: 3B modelleme ve render, arayüz tasarımı, patlatılmış teknik şema; 35 × 50 cm, fotoblok/foreks üzerine dijital baskı, şövale / Speculative design: 3D modelling and rendering, UI design, exploded technical schematic; 35 × 50 cm, digital print on photo block/foam board, easel



07 Atığın Ötesinde

Beyond Waste

ENDÜSTRİYEL TASARIM BÖLÜMÜ · DEPT. OF INDUSTRIAL DESIGN · KATILIMCI ESERİ

Arş. Gör. Sude Melis Çaldemir

Atığın Ötesinde, gündelik yaşamda atığa dönüşen kahve posası, yumurta kabuğu ve şişe mantarını yeni bir malzemenin başlangıç noktası olarak ele alır. Agar agar ve gliserinle bir araya getirilen organik bileşenler; farklı doku, esneklik, sertlik ve ağırlık özellikleri taşıyan biyokompozit numunelere dönüştürülmüştür. Çalışma, atığı yalnızca geride bırakılan bir kalıntı olarak değil, tasarım süreçlerinde yeniden değerlendirilebilecek ve gelişmeye açık bir hammadde olarak düşünmeye davet eder.

Beyond Waste takes coffee grounds, eggshells and bottle cork, which turn into waste in everyday life, as the starting point for a new material. Combined with agar-agar and glycerine, these organic components have been transformed into biocomposite samples with different textures and degrees of flexibility, hardness and weight. The work invites us to see waste not merely as a residue left behind but as a raw material that can be revalued in design processes and remains open to development.

Biyokompozit malzeme araştırması; kahve posası, yumurta kabuğu, şişe mantarı, agar agar ve gliserin; boyutlar değişken, 2026 / Biocomposite material research; coffee grounds, eggshell, bottle cork, agar-agar and glycerine; dimensions variable, 2026



08 Re:Form

Re:Form

GRAFİK TASARIMI BÖLÜMÜ · DEPT. OF GRAPHIC DESIGN · KATILIMCI ESERİ

Arş. Gör. Bartuğ Akgöz

"Re:Form", atık ile sanat nesnesi arasındaki sınırı sorgulayan tipografik ve üç boyutlu bir afiş çalışmasıdır. Geri dönüştürülmüş kâğıt hamurunu, parçalanmış karton katmanlarını, lifli atıkları ve alçı benzeri yüzeyleri çağrıştıran merkezî form; ne bütünüyle tanımlanabilir bir nesneye ne de belirli bir figüre dönüşür. Bu belirsizlik, atığın sabit ve değersiz bir son ürün değil, yeniden biçimlenmeye açık bir madde olduğunu vurgular.

Parçalanarak yüzeye yayılan "SUSTAINABILITY" tipografisi, yalnızca bir başlık olarak değil, heykeli örten, açığa çıkaran ve onunla yeni bir bütün oluşturan görsel bir yapı olarak kullanılmıştır. Harflerin bölünmüş okunurluğu, sürdürülebilirliğin günümüz dünyasında çoğu zaman parçalı, yüzeysel ve birbirinden kopuk biçimlerde ele alınmasına gönderme yapar. El yazısı müdahaleler, çizgiler ve katmanlar ise düzenli tasarım sistemi ile kontrol edilemeyen organik dönüşüm arasında bir gerilim yaratır. Çalışma, atığı ortadan kaldırılması gereken bir kalıntı olarak değil; geçmişini yüzeyinde taşıyan, sanat aracılığıyla yeni bir işleve, anlama ve yaşama kavuşabilecek yaratıcı bir kaynak olarak yeniden değerlendirir.

"Re:Form" is a typographic, three-dimensional poster that questions the boundary between waste and art object. The central form, evoking recycled paper pulp, fragmented cardboard layers, fibrous waste and plaster-like surfaces, never fully becomes an identifiable object or a specific figure. This ambiguity emphasises that waste is not a fixed, worthless end product but matter open to being reshaped.

The "SUSTAINABILITY" typography, fragmented and spread across the surface, is used not merely as a title but as a visual structure that covers and reveals the sculpture and forms a new whole with it. The broken legibility of the letters alludes to the way sustainability is often treated today in fragmented, superficial and disconnected ways. Handwritten interventions, lines and layers create a tension between an ordered design system and uncontrollable organic transformation. The work reconsiders waste not as a residue to be eliminated but as a creative resource that carries its past on its surface and can, through art, gain a new function, meaning and life.

Dijital tipografik afiş; 35 × 50 cm / Digital typographic poster; 35 × 50 cm



09 Bir Arada

Together

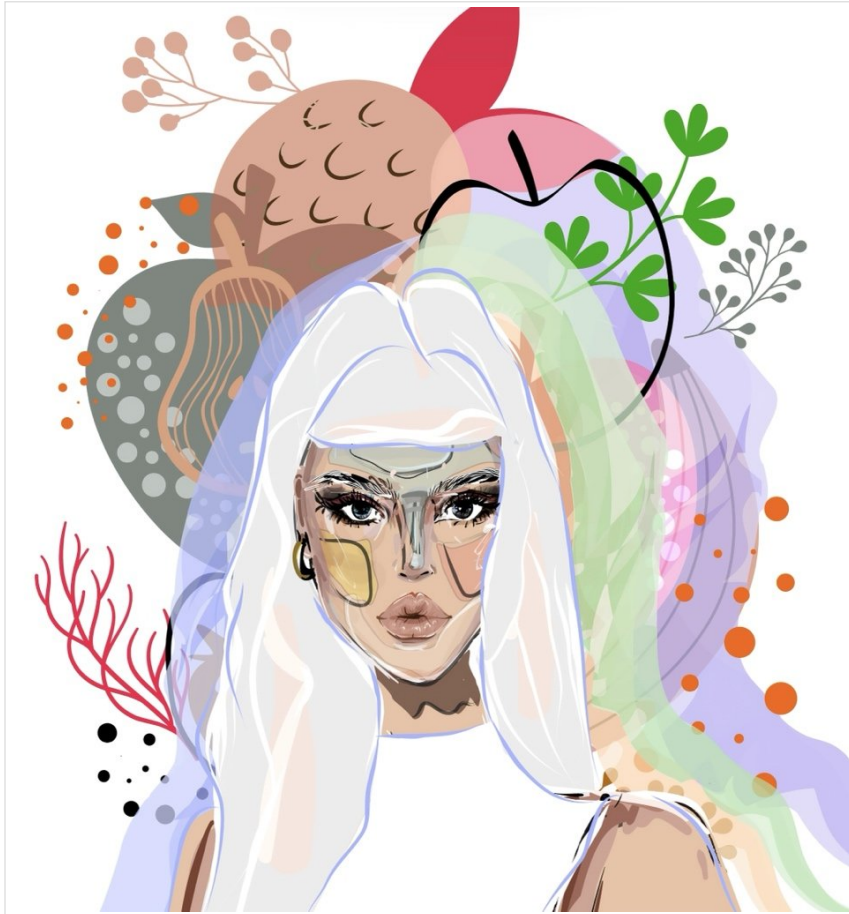
GRAFİK TASARIMI BÖLÜMÜ · DEPT. OF GRAPHIC DESIGN · KATILIMCI ESERİ

Dr. Öğr. Üyesi Merve Özel

İnsan ve doğa birbirinden ayrı değil, aynı yaşam döngüsünün parçalarıdır. Bu illüstrasyonda insan figürü ile organik formlar, saydam katmanlar ve doğal dokular tek bir görsel bütünlük içinde birleşmektedir. Çalışma, sürdürülebilirliği yalnızca çevresel bir sorumluluk olarak değil, insanın doğayla kurduğu ortak yaşamın ve karşılıklı bağlılığın estetik bir ifadesi olarak ele almaktadır.

Humans and nature are not separate; they are parts of the same cycle of life. In this illustration the human figure merges with organic forms, transparent layers and natural textures into a single visual whole. The work approaches sustainability not only as an environmental responsibility but as an aesthetic expression of the shared life and mutual attachment that humans build with nature.

Dijital illüstrasyon; fotoğraf kâğıdı üzerine dijital baskı ve fotoblok, 50 × 50 cm / Digital illustration; digital print on photographic paper and photo block, 50 × 50 cm



10 Karekoda Sığan İç Mekanlar

Interiors That Fit in a QR Code

İÇ MİMARLIK BÖLÜMÜ · DEPT. OF INTERIOR ARCHITECTURE · KATILIMCI ESERİ

Öğr. Gör. Gökhan Mermi

Bu çalışma, kurumsal bir ofis projesinin 360 derece VR render teknolojisi aracılığıyla deneyimlenmesini amaçlayan dijital bir sunum önerisidir. Pafta üzerine yerleştirilen karekodun mobil cihaz kamerası ile taranması sonucunda izleyici, fiziksel mekânda bulunmaksızın sanal ortama erişebilmekte; telefonu hareket ettirerek ofis iç mekânını çok yönlü ve etkileşimli biçimde gezebilmektedir. Çalışma, mimari temsil araçlarını sürdürülebilirlik ekseninde yeniden düşünerek, fiziksel maket, yoğun baskı materyali ve ek sunum elemanları gereksinimini azaltan alternatif bir anlatım dili önermektedir. Böylece tasarımın aktarımı, daha düşük malzeme tüketimiyle, erişilebilir ve güncel bir dijital deneyime dönüşmektedir. Eser, sürdürülebilirlik kavramını yalnızca mekânsal içerikte değil, temsil ve sergileme biçiminde de tartışmaya açmaktadır.

This work is a digital presentation proposal that allows a corporate office project to be experienced through 360-degree VR rendering. By scanning the QR code on the sheet with a mobile device camera, viewers can enter the virtual environment without being in the physical space and tour the office interior interactively and from every direction by moving their phone. Rethinking architectural representation tools from the perspective of sustainability, the work proposes an alternative mode of expression that reduces the need for physical models, extensive printed material and additional presentation elements. The communication of design thus becomes an accessible, contemporary digital experience with lower material consumption. The work opens the concept of sustainability to discussion not only in spatial content but also in modes of representation and display.

QR kod destekli dijital sunum, 360° VR render, mobil cihazla etkileşimli görüntüleme; 35 × 50 cm karekod basılı pafta / QR-code-based digital presentation, 360° VR render, interactive viewing on mobile devices; 35 × 50 cm printed sheet with QR codes

KAREKODA SIĞAN İÇ MEKANLAR

GÖKHAN MERMİ



BU ESER, KURUMSAL BİR OFİS VE BİR KONUT PROJESİNİ BİLGİSAYAR ORTAMINDA TASARLANIP MODELLENMESİYLE, 360 DERECE VR RENDER ARACILIĞIYLA DİJİTAL ORTAMDA DENEYİMLENEBİLİR KILMAKTADIR. PAFTA ÜZERİNDEKİ KAREKODUN TARANMASIYLA, MOBİL CİHAZI HAREKET ETTİREREK MEKÂNILAR GEZEBİLMEKTEDİR. ÇALIŞMA, FİZİKSEL ÜRETİM VE SUNUM ARAÇLARINI AZALTARAK MİMARİ TEMSİLİN SÜRDÜRÜLEBİLİR, ERİŞİLEBİLİR VE ETKİLEŞİMLİ BİR BİÇİMDE YENİDEN KURGULANMASINI AMAÇLAMAKTADIR.

11 Sürdürülebilir Sistem Tasarımı

Sustainable System Design

İÇ MİMARLIK BÖLÜMÜ · DEPT. OF INTERIOR ARCHITECTURE · KATILIMCI ESERİ

Öğr. Gör. Fatma Merve Uğur

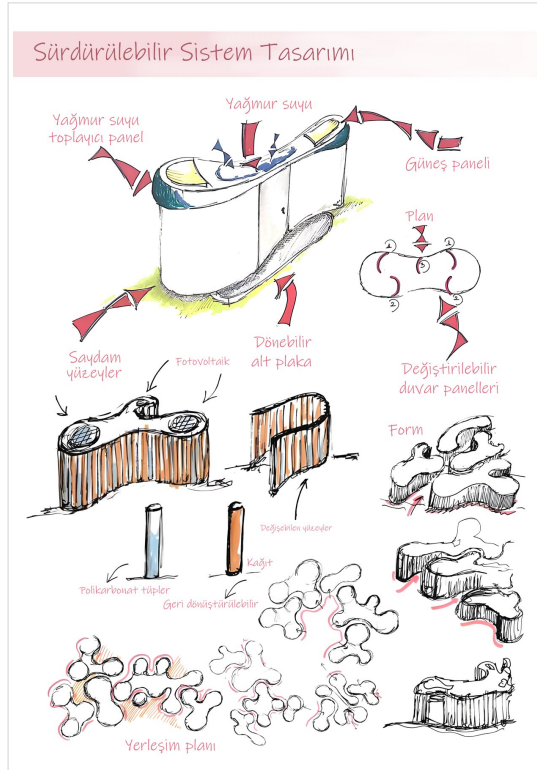
"Tasarım; ancak doğadan ödünç aldığı ekolojik bir döngü içerisinde yeniden sisteme dâhil edebildiği, esnek ve öz-üretken bir strüktüre dönüştüğü ölçüde geleceğe aktarılabilir."

Bu tasarım döngüsel sistem çerçevesinde, yağmur suyunu toplayan yüzeyleri, güneş enerjisini depolayabilen fotovoltaiik kabuğu, polikarbonat ve geri dönüştürülebilir tüplerle kurgulanan modüler duvar panelleriyle kendi kendine yetebilen dinamik bir yapı önerisidir. Dönebilir alt plakası ve esnek plan şeması sayesinde tekil bir strüktürden organik bir kümelenme ağına dönüşebilen form, durağan mekân anlayışını reddeder, sürdürülebilirliği bir yaşam pratiği olarak mekâna aktarır.

"Design can be carried into the future only to the extent that it can return what it borrows from nature to the system within an ecological cycle and become a flexible, self-generating structure."

Within a circular-system framework, this design proposes a dynamic, self-sufficient structure with rainwater-collecting surfaces, a photovoltaic shell able to store solar energy, and modular wall panels built from polycarbonate and recyclable tubes. Thanks to its rotating base plate and flexible plan scheme, the form can grow from a single structure into an organic cluster network; rejecting a static understanding of space, it carries sustainability into space as a practice of living.

Eskiz; artline ve marker, 35 × 50 cm / Sketch; fineliner and marker, 35 × 50 cm



12 Tom'un Yolculuğundaki İlham

The Inspiration in Tom's Journey

İÇ MİMARLIK BÖLÜMÜ · DEPT. OF INTERIOR ARCHITECTURE · KATILIMCI ESERİ

Arş. Gör. Dilara Türel

Yaratım süreci, yalnızca nihai bir ürün olarak değil, kendi başına bir deneyim ve keşif yolculuğu olarak ele alınmaktadır. Sunulan bu pafta, edebiyat tarihinin en özgür ruhlu karakterlerinden biri olan Tom Sawyer'ın Mississippi Nehri kıyısındaki kaçış öyküsünü temel almaktadır. Çalışma, bu edebi anlatının bir tasarımcının masasında somut bir esere dönüşüm sürecini belgeleyen bir süreç haritası niteliğindedir.

The creative process is approached not only as a final product but as an experience and a journey of discovery in its own right. This sheet is based on the escape story of Tom Sawyer, one of the most free-spirited characters in literary history, on the banks of the Mississippi River. The work is a process map documenting how this literary narrative turns into a tangible work on a designer's desk.

Assemblage; jüt çuval bezi, mukavva, düğme, fermuar, kürdan, tekstil kumaşları, sentetik lif ve doğal dal, 35 × 50 cm / Assemblage; jute sacking, cardboard, buttons, zip, toothpicks, textile fabrics, synthetic fibre and a natural branch, 35 × 50 cm



13 Re:Create

Re:Create

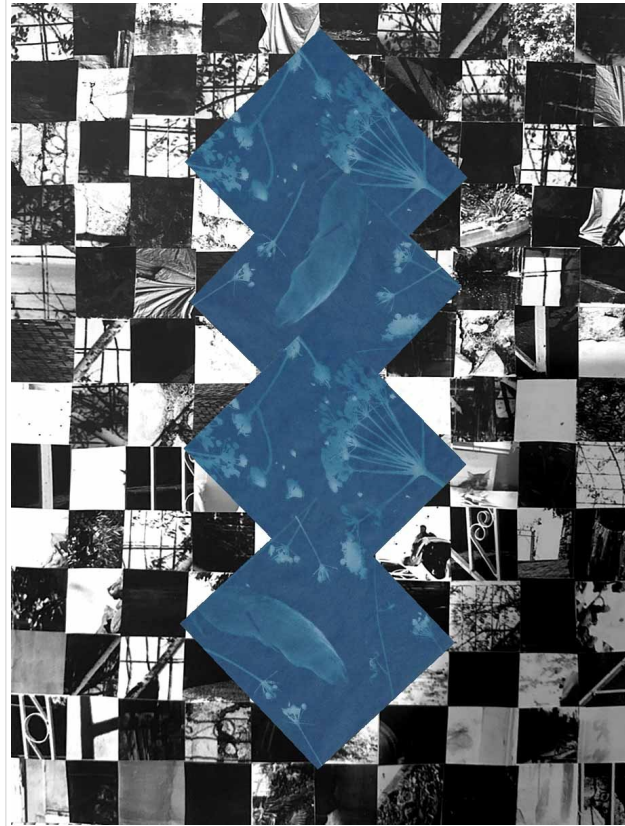
İLETİŞİM VE TASARIMI BÖLÜMÜ · DEPT. OF COMMUNICATION AND DESIGN · KATILIMCI ESERİ

Dr. Öğr. Üyesi Fulya Toy

Bu kolaj, daha önce üretilmiş ve işlevini yitirmiş fotoğrafların yeniden bir araya getirilmesiyle oluşturulmuştur. Yeni malzemeler tüketmek yerine mevcut görseller farklı bir bağlamda yeniden yorumlanmış, her bir fotoğraf yeni bir bütünün parçasına dönüşmüştür. Çalışma, sürdürülebilirliği yalnızca malzemenin yeniden kullanımı olarak değil, aynı zamanda anıların, imgelerin ve anlamların da yeniden üretilebileceği yaratıcı bir süreç olarak ele almaktadır. Böylece geçmişe ait parçalar, yeni bir görsel anlatı içinde ikinci bir yaşam kazanırken, tüketim yerine dönüşümün yaratıcı potansiyeline dikkat çekmektedir.

This collage was created by bringing together photographs that had been produced earlier and had lost their function. Instead of consuming new materials, existing images were reinterpreted in a different context, and each photograph became part of a new whole. The work approaches sustainability not only as the reuse of material but as a creative process in which memories, images and meanings can also be reproduced. Fragments of the past thus gain a second life within a new visual narrative, drawing attention to the creative potential of transformation rather than consumption.

Kolaj; fotoğraf, 35 × 50 cm, yerleştirme / Collage; photographs, 35 × 50 cm, installation



14 Reklam Arası

Commercial Break

RADYO, TELEVİZYON VE SİNEMA BÖLÜMÜ · DEPT. OF RADIO, TELEVISION AND CINEMA · KATILIMCI ESERİ

Öğr. Gör. Erdem Yormaz

Reklam panoları çoğu zaman tüketimin, hızın ve sürekli daha fazlasını istemenin vitrini olur. Bu kez vitrinde bir ürün değil, kendi yolunu bulan bir incir ağacı var. İnsan eliyle tasarlanan bir yüzey, doğanın sabırlı direnişiyle yeniden tanımlanıyor. Sürdürülebilirlik belki de yeni yapılar inşa etmekten önce, doğanın geri dönmesine izin verebilmektir.

Billboards are often the showcase of consumption, speed and the constant desire for more. This time the showcase holds not a product but a fig tree finding its own way. A surface designed by human hands is redefined by nature's patient resistance. Perhaps sustainability means, before building new structures, being able to let nature return.

Dijital fotoğraf (23 mm, f/1.8, 1/5000 s); baskı, 30 × 50 cm / Digital photograph (23 mm, f/1.8, 1/5000 s); print, 30 × 50 cm



15 İz

Trace

TEKSTİL VE MODA TASARIMI BÖLÜMÜ · DEPT. OF TEXTILE AND FASHION DESIGN · KATILIMCI ESERİ

Öğr. Gör. Dilek Akdemir

Ağaçlara çaput bağlamak, Şamanlardan günümüze ulaşan en eski geleneklerden biridir. Ağaca bağlanan her bir bez parçası, dileklerin görünür kılındığı basit bir nesne olmanın ötesinde, insanın doğayla kurduğu karşılıklı güven, saygı ve aidiyet ilişkisinin simgesel bir ifadesidir. Her düğüm, yazıya dökülmemiş bir hikâye, her renkli bez parçası ise beklentilerin, umutların ve duaların zamana bıraktığı bir izdir.

Tying strips of cloth to trees is one of the oldest traditions, handed down from the shamans to the present day. Each piece of cloth tied to a tree is more than a simple object that makes wishes visible; it is a symbolic expression of the mutual trust, respect and belonging that humans build with nature. Every knot is an unwritten story, and every coloured strip of cloth a trace that expectations, hopes and prayers leave to time.

Elde sarma, bağlama ve düğümleme; kâğıt ip, kumaş, tuval, 35 × 50 cm / Hand wrapping, binding and knotting; paper cord, fabric, canvas, 35 × 50 cm



16 Eklektik Kolaj I

Eclectic Collage I

TEKSTİL VE MODA TASARIMI BÖLÜMÜ · DEPT. OF TEXTILE AND FASHION DESIGN · KATILIMCI ESERİ

Arş. Gör. Feyza Nur Kuran

Bu çalışmada, atıl durumdaki müsvedde kâğıtlar yeniden değerlendirilerek kâğıtların kullanılmamış yüzeylerine baskılar alınmıştır. Kız kardeşlerimle birlikte yer aldığım bir aile fotoğrafı, ana görsel kaynak olarak kullanılmış; fotoğraftaki figürlerin biçimsel izleri takip edilerek görüntü, yeni çizgiler, renkler ve desenlerle yeniden yorumlanmıştır. Üretim sürecinde özgün fotoğraf, katmanlı ve parçalı bir yapıya dönüşerek kolaj niteliği kazanmıştır. Birbirinden farklı renk, motif ve desenlerin aynı yüzeyde bir araya getirilmesiyle eklektik bir görsel dil oluşturulmuştur. Bu çalışma; kişisel hafıza, aile ilişkileri, yeniden kullanım ve görsel dönüşüm kavramlarını bir araya getiren eklektik bir kolajdır.

In this work, idle scrap papers were put to new use and prints were taken on their unused surfaces. A family photograph in which I appear with my sisters served as the main visual source; following the formal traces of the figures in the photograph, the image was reinterpreted through new lines, colours and patterns. During production the original photograph turned into a layered, fragmented structure and took on the character of a collage. By bringing different colours, motifs and patterns together on the same surface, an eclectic visual language was created. The work is an eclectic collage that brings together the concepts of personal memory, family relationships, reuse and visual transformation.

Kolaj; kâğıt, 35 × 50 cm, şövale / Collage; paper, 35 × 50 cm, easel



17 Pasifik — Atığın Derin Hafızası

Pacific — The Deep Memory of Waste

TEKSTİL VE MODA TASARIMI BÖLÜMÜ · DEPT. OF TEXTILE AND FASHION DESIGN · KATILIMCI ESERİ

Arş. Gör. Hümeysra Çakır

PASİFİK — Atığın Derin Hafızası, işlevini tamamlamış bir metal ızgara parçasını atık olarak değil, yeniden anlatılmayı bekleyen bir yüzey olarak ele alır. Endüstriyel üretimin sert, soğuk ve geçirgen yapısı; ipliğin yumuşak, sabırlı ve onarıcı diliyle yeniden biçimlenir.

Metal yüzey üzerine işlenen su altı yaşamı, doğa ile insan üretimi arasındaki kırılgan ilişkiye dikkat çeker. Merkezde yer alan balık, hem yaşamın devamlılığını hem de tüketim sonucunda geriye kalan ekolojik izleri temsil eder.

Bu eserde nakış, yalnızca dekoratif bir teknik değil; onarımın, emeğin ve yeniden var etmenin eylemidir. Her atık, doğru bir bakışla yeniden bir yüzeye; her yüzey, yeni bir hikâyeye; her hikâye ise değişimin başlangıcına dönüşebilir.

PACIFIC — The Deep Memory of Waste treats a metal grille that has completed its function not as waste but as a surface waiting to be retold. The hard, cold and permeable structure of industrial production is reshaped by the soft, patient and restorative language of thread.

The underwater life worked onto the metal surface draws attention to the fragile relationship between nature and human production. The fish at the centre represents both the continuity of life and the ecological traces left behind by consumption.

In this work embroidery is not merely a decorative technique but an act of repair, labour and bringing back into being. Seen in the right way, every piece of waste can become a new surface; every surface, a new story; and every story, the beginning of change.

Atık metal üzerine nakış; metal ve pamuk iplik, 35 × 45 cm, şövale / Embroidery on waste metal; metal and cotton thread, 35 × 45 cm, easel



18 Armağan

Gift

TEKSTİL VE MODA TASARIMI BÖLÜMÜ · DEPT. OF TEXTILE AND FASHION DESIGN · KATILIMCI ESERİ

Dr. Öğr. Üyesi Bahar Yıldız

Armağan, emekle, sabırla ve hatıralarla örülen görünmez bağları temsil eder. Şantuk kumaş üzerine ahşap baskı ile basılan çiçekler yaşam boyunca biriktirilen duyguların, paylaşılan anların ve kuşaktan kuşağa aktarılan değerlerin izlerini taşır. Her bir çiçek, tek başına bir hikâye anlatırken; bir araya geldiklerinde ortak bir belleğin ve aidiyetin görsel dilini oluşturur.

Kompozisyon düzeninde dağılmış küçük çiçekler sevgi, dostluk ve anıların zaman içinde farklı yönlere yayılan etkisini simgeler. Tül üzerine flock baskılı kumaş katmanları, belleğin kınlanlığını ve duyguların katmanlı yapısını görünür kılarken, kırmızı iplik yaşamın sıcaklığını, siyah el dikişleri ise onarılmış izleri, geçmişle bugün arasındaki bağı ve el emeğinin samimiyetini vurgular.

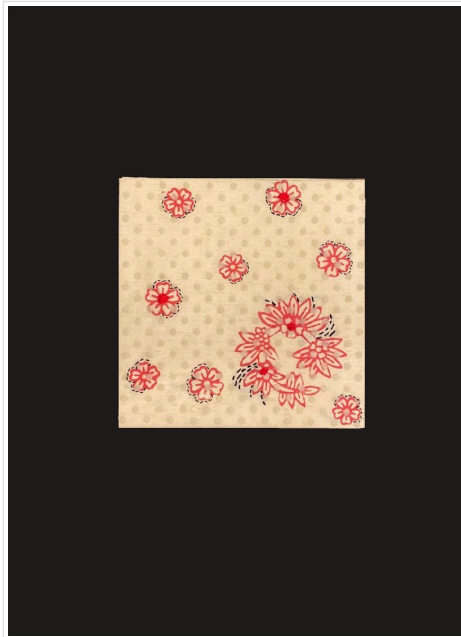
Bu eser, armağan kavramını bir hediye olmanın ötesinde, insandan insana aktarılan duygusal bir miras olarak ele alır. Çünkü gerçek armağan, nesnenin kendisinde değil; ona yüklenen anlamda, harcanan emekte ve paylaşımın bıraktığı izlerde saklıdır.

Gift represents the invisible bonds woven with labour, patience and memories. The flowers printed with wooden blocks on shantung fabric carry the traces of emotions accumulated over a lifetime, of shared moments and of values passed from generation to generation. Each flower tells a story on its own; together they form the visual language of a shared memory and of belonging.

The small flowers scattered across the composition symbolise how love, friendship and memories spread in different directions over time. The layers of flock-printed fabric on tulle make visible the fragility of memory and the layered nature of emotions, while the red thread stresses the warmth of life and the black hand stitches the mended traces, the bond between past and present and the sincerity of handwork.

The work treats the notion of a gift not merely as a present but as an emotional legacy passed from person to person. For the true gift lies not in the object itself but in the meaning attached to it, in the labour spent and in the traces that sharing leaves behind.

Ahşap baskı, el dikişi; şantuk kumaş, puantiyeli flock baskılı tül, nakış ipi, 35 × 50 cm / Woodblock printing, hand stitching; shantung fabric, polka-dot flock-printed tulle, embroidery thread, 35 × 50 cm



19 Forgotten

Forgotten

TEKSTİL VE MODA TASARIMI BÖLÜMÜ · DEPT. OF TEXTILE AND FASHION DESIGN · KATILIMCI ESERİ

Dr. Öğr. Üyesi Nihal Ekici Demir

Barkod, tüketim kültürünün en temel göstergelerinden biri olarak ele alınmıştır. "Scanned. Sold. Forgotten." üretim, satın alma, tüketim ve unutulma döngüsü içinde nesnelerin hızla değersizleşmesine gönderme yaparken, izleyiciyi bu döngü ve tüketim alışkanlıkları üzerine düşünmeye davet eder.

The barcode is treated as one of the most basic signifiers of consumer culture. "Scanned. Sold. Forgotten." alludes to the rapid devaluation of objects within the cycle of production, purchase, consumption and oblivion, inviting viewers to reflect on this cycle and on their own consumption habits.

Dijital tasarım; kuşe kâğıt üzerine dijital baskı, 35 × 50 cm / Digital design; digital print on coated paper, 35 × 50 cm



20 Entropy Smiles Back, Yok Oluşun Sırtışı

Entropy Smiles Back

TEKSTİL VE MODA TASARIMI BÖLÜMÜ · DEPT. OF TEXTILE AND FASHION DESIGN · KATILIMCI ESERİ

Dr. Öğr. Üyesi Cantürk Öz

Maddenin bozunması, düzenin kaosa evrilmesi kaçınılmaz bir yasa; ancak entropi sadece bir bitiş değil, yeni formların da doğum sancısıdır. Entropy Smiles Back, yok oluş, çürüme, yeniden doğuş ve "insan olma cüreti" kavramlarını sürdürülebilirlik ekseninde sorguluyor.

Kara deliğin yutucu derinliğini çağrıştıran tok siyah tül drapeler üzerine tutturulan denim çeneler; tüketimin, artıkların ve formu bozulan malzemenin insanlığa geri gülümseyen tekinsiz bir yansımasıdır. Eskiye, atığa ve çürümeye verilmiş bu yeni form hem kozmik bir kaosa hem de doğanın kendini yeniden var etme direncine işaret eder. Ömrünü tamamlayıp atık haline gelen malzemenin (denim, insan, kemik) sanatsal bir müdahaleyle yeniden bir bilince kavuşması (ileri dönüşüm) sürdürülebilir pratiklerine bir gönderme oluşturur.

The decay of matter and the drift of order into chaos are an inevitable law; yet entropy is not only an ending but also the birth pangs of new forms. Entropy Smiles Back questions annihilation, decay, rebirth and the "audacity of being human" along the axis of sustainability.

Denim jaws fastened onto dense black tulle drapes that evoke the devouring depth of a black hole are an uncanny reflection of consumption, leftovers and deformed material smiling back at humanity. This new form given to the old, to waste and to decay points both to a cosmic chaos and to nature's resilience in bringing itself back into being. Material that has completed its life and become waste (denim, human, bone) regaining a new consciousness through artistic intervention, that is, upcycling, is a reference to sustainable practices.

El ve makine dikişi, elyaf dolgu, drape; denim kumaş, sert tül, dikiş ipi, toplu ve çengelli iğneler, 35 × 35 cm, şövale / Hand and machine stitching, fibre filling, draping; denim, stiff tulle, sewing thread, pins and safety pins, 35 × 35 cm, easel



21 Sürdürülebilir Şehirler

Sustainable Cities

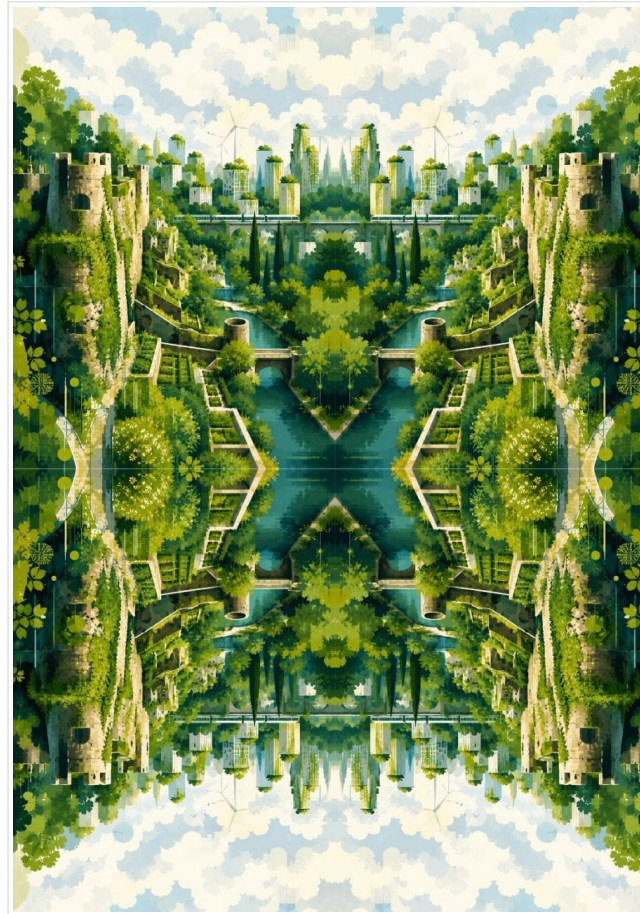
BAĞIMSIZ KATILIMCI · INDEPENDENT PARTICIPANT · MİMAR / ARCHITECT

Mimar Gizem Güler

Lüksemburg'un tarihî dokusundan yola çıkan bu eser, doğanın zamanla kent üzerinde kurduğu sessiz hâkimiyeti görünür kılar. Simetri, doğadaki düzeni ve sürekliliği temsil ederken; yeşil dokunun mimariyi sarması, sürdürülebilir yaşamın doğaya hükmetmekle değil, onunla bütünleşmekle mümkün olduğunu anlatır. Kent, ancak doğayla birlikte geleceğe dönüşebilir.

Taking Luxembourg's historic fabric as its starting point, this work makes visible the quiet dominion that nature gradually establishes over the city. While symmetry stands for order and continuity in nature, the green texture enveloping the architecture conveys that sustainable living is possible not by ruling over nature but by becoming one with it. The city can move into the future only together with nature.

İllüstrasyon, 35 × 50 cm / Illustration, 35 × 50 cm



KATILIMCILAR / PARTICIPANTS



Dr. Öğr. Üyesi Ayça Karaca
Dijital Oyun Tasarımı Bölümü



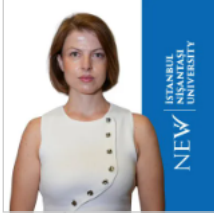
Dr. Öğr. Üyesi Bahar Yıldız
Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü



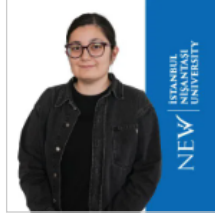
Dr. Öğr. Üyesi Cantürk Öz
Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü



Dr. Öğr. Üyesi Fulya Toy
İletişim ve Tasarımı Bölümü



Dr. Öğr. Üyesi Merve Özel
Grafik Tasarımı Bölümü



Dr. Öğr. Üyesi Nihal Ekici Demir
Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü



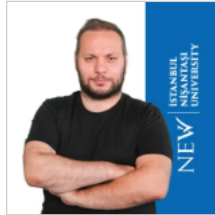
Dr. Öğr. Üyesi Şamil Can Güder
Endüstriyel Tasarım Bölümü



Dr. Öğr. Üyesi Ziyad Güliye
Dijital Oyun Tasarımı Bölümü



Öğr. Gör. Dilek Akdemir
Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü



Öğr. Gör. Erdem Yormaz
Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü



Öğr. Gör. Fatma Merve Uğur
İç Mimarlık Bölümü



Öğr. Gör. Gökhan Mermi
İç Mimarlık Bölümü

KATILIMCILAR / PARTICIPANTS



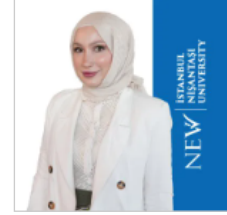
Öğr. Gör. Ülkü Nur Nar
Dijital Oyun Tasarımı Bölümü



Arş. Gör. Bartuğ Akgöz
Grafik Tasarımı Bölümü



Arş. Gör. Dilara Türel
İç Mimarlık Bölümü



Arş. Gör. Feyza Nur Kuran
Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü



Arş. Gör. Furkan Kanmaz
Dijital Oyun Tasarımı Bölümü



Arş. Gör. Gökay Tacal
Dijital Oyun Tasarımı Bölümü



Arş. Gör. Hümeysra Çakır
Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü



Arş. Gör. Sude Melis Çaldemir
Endüstriyel Tasarım Bölümü



Mimar Gizem Güler
Bağımsız Katılımcı

SERGİDEN GÖRÜNÜMLER / EXHIBITION VIEWS



Sergi afişi, STF Academic Lounge
Exhibition poster, FAD Academic Lounge



Sergi alanında şövale sunumu
Easel display in the exhibition space



Konukların ve öğrencilerin sergiyi incelemesi
Guests and students viewing the exhibition



İstanbul Nişantaşı Üniversitesi · Sanat ve Tasarım Fakültesi

www.nisantasi.edu.tr