



**HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ  
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**

**Seramik Anasanat Dalı**

**DİJİTAL UYGULAMALARDA KULLANILAN PİKSEL TEKNİĞİNİN SERAMİK  
SANATINA YANSIMASI**

**Kemal Savcı FİDAN**

**Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu**

**Ankara, 2024**



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ  
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Seramik Anasanat Dalı

DİJİTAL UYGULAMALARDA KULLANILAN PİKSEL TEKNİĞİNİN SERAMİK  
SANATINA YANSIMASI

Kemal Savcı FİDAN

Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu

Ankara, 2024

# **DİJİTAL UYGULAMALARDA KULLANILAN PİKSEL TEKNİĞİNİN SERAMİK SANATINA YANSIMASI**

**Danışman:** Prof. Dr. Ufuk Tolga SAVAŞ

**Yazar:** Kemal Savcı FİDAN

## **ÖZ**

Günümüzün teknolojik ilerlemesi beraberinde önemli gelişmeler getirmiş ve bu gelişmeler, yeni buluşların ve fikirlerin doğmasına zemin hazırlamıştır. Bu gelişmelerden biri de dijital sanattır. Dijital sanat, bilgisayar ortamında üretilse de diğer sanat disiplinlerine ve doğrudan sanat eseri üretimine ilham kaynağı olmuştur. Bu etkileşim, plastik sanatlar arasında resim, heykel, giyim modası ve seramik sanatına da yansımıştır.

Dijital sanatın ortaya çıkmasıyla birlikte, tasarımcılar ve sanatçılar bu alanda kendilerine katkı sağlayabilecek yollar aramışlardır. Sanatçılar, bu alandan türeyen yeni bir doku ve ifade biçimi olan piksel ile yeni bir ifade biçimi keşfetmişlerdir. Dijitalin gelişmesiyle birlikte, analog görüntüyü dijital ortama aktarırken yüzlerce noktanın bir araya gelerek çözünürlük sorununu çözmüşlerdir. Bu durum, piksel tekniğinin doğuşuna neden olmuştur.

Teknolojinin ilerlemesiyle birlikte, pikseller yalnızca dijital ortamda çözünürlük sorununu çözmekle kalmamış, aynı zamanda sanat ortamını da etkilemiştir. Bu durum, piksel sanatının doğuşuna yol açmıştır. Bu oluşum, seramik sanatını da etkilemiştir. Bu çalışmada, piksel sanatının sanatçılar ve tasarımcılar üzerindeki etkileri incelenecek, sanatçıların piksel dokusunu verme teknikleri ve ürettikleri sanat eserleri üzerinde durulacaktır. Böylece, sanatçıların ifade biçimi olarak kullandıkları piksel sanatının yansımaları araştırılacaktır. Araştırmalar sonucunda, piksel sanattan esinlenerek üretilmiş seramik çalışmaları oluşturulacaktır.

**Anahtar Sözcükler:** Seramik, Piksel Tekniği, Dijital Sanat, Dijital Kültür, Sanat.

# **THE REFLECTION OF THE PIXEL TECHNIQUE USED IN DIGITAL APPLICATIONS ON CERAMIC ART**

**Supervisor:** Prof. Dr. Ufuk Tolga SAVAŞ

**Author:** Kemal Savcı FİDAN

## **ABSTRACT**

Today's technological progress has brought important developments, and these developments have paved the way for the emergence of new inventions and ideas. One of these developments is digital art. Even though digital art is produced in a computer environment, it has inspired other art disciplines and the direct production of artworks. This interaction is also reflected in painting, sculpture, clothing fashion and ceramic art among the plastic arts.

With the emergence of digital art, designers and artists have sought ways to contribute to this field. Artists have discovered a new form of expression with the pixel, a new texture and form of expression derived from this field. With the development of digital, hundreds of points were brought together to solve the resolution problem when transferring the analog image to digital media. This situation gave rise to the pixel technique.

With the advancement of technology, pixels have not only solved the resolution problem in the digital environment, but also influenced the art medium. This led to the birth of pixel art. This formation also affected the ceramic art. In this study, the effects of pixel art on artists and designers will be examined, and the artists' pixel texture rendering techniques and the works of art they produce will be emphasized. Thus, the reflections of pixel art, which artists use as a form of expression, will be investigated. As a result of the research, ceramic works inspired by pixel art will be created.

**Key Words:** Ceramics, Pixel Technique, Digital Art, Digital Culture, Art.

## TEŐEKKÜR

Çalıőma raporu sürecinde desteęi ve teővięiyle benimle ilgilenen Prof. Ufuk Tolga SAVAŐ'a, ve Yüksek Lisans döneminde beni yetiőtiren tüm deęerli, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakóltesi Seramik Bölümü hocalarıma, teőekkürlerimi sunarım.

Üretim sürecinde atölyelerini asla esirgemeyen, "AYDIN SANAT EVİ" ailesi: Büőra AYDIN ve Uęur AYDIN'a vermiő oldukları desteklerinden dolayı teőekkürlerimi sunarım.

Her zaman yanımda olan, annem Hanım FİDAN'a, dayım Hasan KARATAŐ'a, aileme ve arkadaşlarıma teőekkürlerimi sunarım.

Bu süreç, benim için deęerli bir öğrenme deneyimi oldu ve gelecekteki çalışmalarım için güçlü bir temel oluşturdu. Sizlere olan minnettarlıęımı ifade etmekten mutluluk duyuyorum. Hacettepe Üniversitesi'nin bir parçası olmaktan gurur duyuyorum.

## İÇİNDEKİLER DİZİNİ

<b>ÖZ</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>ii</b>
<b>TEŞEKKÜR</b> .....	<b>iii</b>
<b>İÇİNDEKİLER DİZİNİ</b> .....	<b>iv</b>
<b>GÖRSEL DİZİNİ</b> .....	<b>vi</b>
<b>GİRİŞ</b> .....	<b>1</b>
<b>1. BÖLÜM: DİJİTAL SANATTA PİKSELİN YERİ</b> .....	<b>2</b>
1.1 Dijital Nedir? .....	2
1.2 Piksel Nedir? .....	2
1.3 İki Disiplin Arasındaki Kesişim Noktaları .....	4
<b>2. BÖLÜM: PİKSEL YÖNTEMİNİN SANATSAL BAKIŞ AÇISI İLE ELE ALINMASI</b> .....	<b>7</b>
2.1 Piksel Sanatı Üzerine Çalışma Yapan Sanatçılar.....	7
2.1.1 Joo Jae Bum.....	7
2.1.2 Toshiya Masuda.....	10
2.1.3 Simon Stafsnes Andersen .....	14
2.1.4 Octavi Navarro.....	15
2.1.5 Mike Whiting.....	17
2.1.6 Kunihiko Morinaga.....	20
2.1.7 Mustafa Salim Aktuğ.....	23
2.1.8 İsmet Yüksel .....	25
2.2 Uygulamaların Tasarım ve Yapım Aşaması .....	27
2.3 Kişisel Uygulamalar.....	42
2.3.1 Uzam ve Yön .....	42
2.3.2 Yansıma .....	44
2.3.3 Esnek Yerçekimi.....	46
2.3.4 Parçacık.....	48
2.3.5 Yükselen Benlik.....	50
2.3.6 Akışkan Teori .....	52
2.3.7 Merdiven.....	54
2.3.8 Anlık Çoğaltım .....	57
2.3.9 Birikim.....	61
2.3.10 Yapısal Algı.....	64
<b>SONUÇ</b> .....	<b>68</b>

<b>KAYNAKLAR.....</b>	<b>70</b>
<b>Etik Beyanı .....</b>	<b>71</b>
<b>Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu Orijinallik Raporu .....</b>	<b>72</b>
<b>Master’s Art Work Report Originality Report .....</b>	<b>73</b>
<b>YAYIMLAMA VE FİKRÎ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI .....</b>	<b>74</b>

## GÖRSEL DİZİNİ

<b>Görsel 1.</b> PPI Değerleri (Erişim:02.12.2023) .....	3
<b>Görsel 2.</b> Kanaviçe Örneği (Erişim:01.12.2023) .....	5
<b>Görsel 3.</b> Mozaik Örneği (Erişim:29.11.2023) .....	5
<b>Görsel 4.</b> Georges Seurat, Grande Jatte Adası'nda Bir Pazar Öğleden Sonrası (Erişim:29.11.2023) .....	5
<b>Görsel 5.</b> 'Şehir Geleneği' 1WEWORK Jong-no Tower 33F'deki duvar resmi (Erişim:29.11.2023) .....	8
<b>Görsel 6.</b> 'Şehir Geleneği' 1WEWORK Jong-no Tower 33F'deki duvar resmi (Erişim:29.11.2023) .....	8
<b>Görsel 7.</b> 'RPG'de ALICE' 'ALICE Tavşan Deliğine Giriyor' Karma Sergisi (Erişim:29.11.2023) .....	8
<b>Görsel 8.</b> 'RPG'de ALICE' 'ALICE Tavşan Deliğine Giriyor' Karma Sergisi (Erişim:29.11.2023) .....	9
<b>Görsel 9.</b> İnci Küpeli Kız Kinetik Heykel (Erişim:29.11.2023) .....	9
<b>Görsel 10.</b> İnci Küpeli Kız Kinetik Heykel (Erişim:29.11.2023) .....	10
<b>Görsel 11.</b> Toshiya Masuda, Pop Icon serisinden Narumi, Narumi-oribe tarzındaki kulplu çömleklere dayanmaktadır. (Erişim:7.12.2023).....	11
<b>Görsel 12.</b> Toshiya Masuda (Erişim:7.12.2023) .....	11
<b>Görsel 13.</b> Toshiya Masuda, Low pixel CG'Memory container 2 (Erişim:7.12.2023) .....	12
<b>Görsel 14.</b> Toshiya Masuda, Low pixel CG'Recollection Playlist (Erişim:7.12.2023) .....	12
<b>Görsel 15.</b> Toshiya Masuda, Low pixel CG'Recollection Playlist (Erişim:7.12.2023) .....	13
<b>Görsel 16.</b> Toshiya Masuda, Manekineko (çağırın kedi) çalışmasının yaratılmasındaki farklı adımlar (Erişim:7.12.2023) .....	13
<b>Görsel 17.</b> Simon Stafsnes Andersen (Erişim:5.12.2023) .....	14
<b>Görsel 18.</b> Simon Stafsnes Andersen (Erişim:5.12.2023) .....	14
<b>Görsel 19.</b> Sahne #55 Filozoflar (Erişim:5.12.2023) .....	15
<b>Görsel 20.</b> Sahne #40Mezar (Erişim:5.12.2023) .....	16
<b>Görsel 21.</b> Sahne #23Çay (Erişim:5.12.2023) .....	16
<b>Görsel 22.</b> Mike Whiting, Şanslı Tavşan Kafası ve Küçük Yeşil Adam (Erişim:5.12.2023) .....	17
<b>Görsel 23.</b> Mike Whiting, Kickflip (Erişim:5.12.2023).....	17
<b>Görsel 24.</b> Mike Whiting(Erişim:5.12.2023).....	18
<b>Görsel 25.</b> Mike Whiting(Erişim:5.12.2023).....	18
<b>Görsel 26.</b> Mike Whiting, Halk Sanatı (Erişim:5.12.2023) .....	19
<b>Görsel 27.</b> Mike Whiting, Halk Sanatı (Erişim:5.12.2023) .....	19
<b>Görsel 28.</b> Kunihiko Morinaga, 8-Bit Moda(Erişim:5.12.2023) .....	20
<b>Görsel 29.</b> Kunihiko Morinaga, 8-Bit Moda (Erişim:5.12.2023) .....	21
<b>Görsel 30.</b> Kunihiko Morinaga, 8-Bit Moda (Erişim:5.12.2023) .....	21
<b>Görsel 31.</b> Kunihiko Morinaga, 8-Bit Moda (Erişim:5.12.2023) .....	22
<b>Görsel 32.</b> Kunihiko Morinaga, 8-Bit Moda (Erişim:5.12.2023) .....	22
<b>Görsel 33.</b> Mustafa Salim Altuğ, Meditasyon Serisi, Tuval Üzerine Yağlıboya, 130×115cm 2011, (Erişim:24.02.2024) .....	23
<b>Görsel 34.</b> Mustafa Salim Altuğ, Meditasyon Serisi, Tuval Üzerine Yağlıboya, 125×580cm 2010-11, (Erişim:24.02.2024).....	24



<b>Görsel 35.</b> Mustafa Salim Altuğ, Mavi Serisinden, Tuval Üzerine Yağlıboya, 130×115cm 2012, (Erişim:24.02.2024) .....	24
<b>Görsel 36.</b> İsmet Yüksel, Antik Şehir, 30×15×7cm 2013, (Erişim:24.02.2024) .....	25
<b>Görsel 37.</b> İsmet Yüksel, Oyun Evi, 20×20×9cm 2013, (Erişim:24.02.2024) .....	26
<b>Görsel 38.</b> İsmet Yüksel, Düzensiz Basamaklar, 35×30×8cm 2013, (Erişim:24.02.2024) .....	26
<b>Görsel 39.</b> Kemal Savcı Fidan 2023, A Boş Alçı Döküm Kalıbı .....	27
<b>Görsel 40.</b> Kemal Savcı Fidan 2023, A Boş Alçı Döküm Kalıbı .....	28
<b>Görsel 41.</b> Kemal Savcı Fidan 2023, A Boş Alçı Döküm Kalıbı .....	28
<b>Görsel 42.</b> Kemal Savcı Fidan 2023, A Boş Alçı Döküm Kalıbı .....	29
<b>Görsel 43.</b> Kemal Savcı Fidan 2023, A Boş Alçı Döküm Kalıbı .....	29
<b>Görsel 44.</b> Kemal Savcı Fidan 2023, B Boş Alçı Döküm Kalıbı, 3D Modelleme .....	30
<b>Görsel 45.</b> Kemal Savcı Fidan 2023, B Boş Alçı Döküm Kalıbı, 3D Modelleme .....	30
<b>Görsel 46.</b> Kemal Savcı Fidan 2023, B Boş Alçı Döküm Kalıbı, 3D Modelleme .....	31
<b>Görsel 47.</b> Kemal Savcı Fidan 2023, B Boş Alçı Döküm Kalıbı, 3D Modelleme .....	31
<b>Görsel 48.</b> Kemal Savcı Fidan 2023, B Boş Alçı Döküm Kalıbı, 3D Modelleme .....	31
<b>Görsel 49.</b> Kemal Savcı Fidan 2023, B Boş Alçı Döküm Kalıbı, .....	32
<b>Görsel 50.</b> Kemal Savcı Fidan 2023, B Boş Alçı Döküm Kalıbı, .....	32
<b>Görsel 51.</b> Kemal Savcı Fidan 2023, B Kalıbı Döküm Borusu, .....	33
<b>Görsel 52.</b> Kemal Savcı Fidan 2023, B Boş Alçı Döküm Kalıbı, .....	33
<b>Görsel 53.</b> Kemal Savcı Fidan 2023, B Boş Alçı Döküm Kalıbı, .....	34
<b>Görsel 54.</b> Kemal Savcı Fidan 2023, B Boş Alçı Döküm Kalıbı, .....	34
<b>Görsel 55.</b> Kemal Savcı Fidan 2023, B Boş Alçı Döküm Kalıbı, .....	35
<b>Görsel 56.</b> Kemal Savcı Fidan 2023, B Boş Alçı Döküm Kalıbı, .....	35
<b>Görsel 57.</b> Kemal Savcı Fidan 2023, Plaka Şekillendirme, .....	36
<b>Görsel 58.</b> Kemal Savcı Fidan 2023, Plakalar İle Modellenmiş Piksel Modeli, .....	36
<b>Görsel 59.</b> Kemal Savcı Fidan 2023, Montaj Aşaması, .....	37
<b>Görsel 60.</b> Kemal Savcı Fidan 2023, Kurgu Düzenlemeleri, .....	37
<b>Görsel 61.</b> Kemal Savcı Fidan 2023, Kurgu Düzenlemeleri, .....	38
<b>Görsel 62.</b> Kemal Savcı Fidan 2023, Kurgu Düzenlemeleri, .....	38
<b>Görsel 63.</b> Kemal Savcı Fidan 2023, Montaj, .....	39
<b>Görsel 64.</b> Kemal Savcı Fidan 2023, Montaj, .....	39
<b>Görsel 65.</b> Kemal Savcı Fidan 2023, Montaj, .....	40
<b>Görsel 66.</b> Kemal Savcı Fidan 2023, Montaj, .....	40
<b>Görsel 67.</b> Kemal Savcı Fidan 2023, Renklendirme Aşaması, .....	41
<b>Görsel 68.</b> Kemal Savcı Fidan 2023, Renklendirme Aşaması, .....	41
<b>Görsel 69.</b> Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 15x15x52, Uzam ve Yön .....	42
<b>Görsel 70.</b> Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 15x15x52, Uzam ve Yön .....	43
<b>Görsel 71.</b> Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 15x15x52, Uzam ve Yön .....	43
<b>Görsel 72.</b> Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 12x16x52, Yansıma .....	45
<b>Görsel 73.</b> Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 12x16x52, Yansıma .....	45
<b>Görsel 74.</b> Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 26x17x30, Esnek Yerçekimi .....	46
<b>Görsel 75.</b> Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 26x17x30, Esnek Yerçekimi .....	47
<b>Görsel 76.</b> Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 26x17x30, Esnek Yerçekimi .....	47
<b>Görsel 77.</b> Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 10x10x33, Parçacık .....	48
<b>Görsel 78.</b> Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 10x10x33, Parçacık .....	49
<b>Görsel 79.</b> Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 10x10x33, Parçacık .....	49
<b>Görsel 80.</b> Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 10x10x36, Yükselen Benlik .....	50

<b>Görsel 81.</b> Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 10x10x36, Yükselen Benlik .....	51
<b>Görsel 82.</b> Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 10x10x36, Yükselen Benlik .....	51
<b>Görsel 83.</b> Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 16x9x40, Akışkan Teori .....	52
<b>Görsel 84.</b> Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 16x9x40, Akışkan Teori .....	53
<b>Görsel 85.</b> Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 16x9x40, Akışkan Teori .....	53
<b>Görsel 86.</b> Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 13x13x42, Merdiven .....	54
<b>Görsel 87.</b> Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 13x13x42, Merdiven .....	55
<b>Görsel 88.</b> Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 13x13x42, Merdiven .....	55
<b>Görsel 89.</b> Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 13x13x42, Merdiven .....	56
<b>Görsel 90.</b> Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 13x13x42, Merdiven .....	56
<b>Görsel 91.</b> Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 10x17x36, Anlık Çoğaltım .....	57
<b>Görsel 92.</b> Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 10x17x36, Anlık Çoğaltım .....	58
<b>Görsel 93.</b> Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 10x17x36, Anlık Çoğaltım .....	58
<b>Görsel 94.</b> Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 10x17x36, Anlık Çoğaltım .....	59
<b>Görsel 95.</b> Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 10x17x36, Anlık Çoğaltım .....	59
<b>Görsel 96.</b> Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 10x17x36, Anlık Çoğaltım .....	60
<b>Görsel 97.</b> Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 10x17x36, Anlık Çoğaltım .....	60
<b>Görsel 98.</b> Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 9x12x32, Birikim .....	61
<b>Görsel 99.</b> Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 9x12x32, Birikim .....	62
<b>Görsel 100.</b> Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 9x12x32, Birikim .....	62
<b>Görsel 101.</b> Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 9x12x32, Birikim .....	63
<b>Görsel 102.</b> Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 9x12x32, Birikim .....	63
<b>Görsel 103.</b> Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 14x14x55, Yapısal Algı .....	64
<b>Görsel 104.</b> Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 14x14x55, Yapısal Algı .....	65
<b>Görsel 105.</b> Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 14x14x55, Yapısal Algı .....	65
<b>Görsel 106.</b> Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 14x14x55, Yapısal Algı .....	66
<b>Görsel 107.</b> Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 14x14x55, Yapısal Algı .....	66
<b>Görsel 108.</b> Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 14x14x55, Yapısal Algı .....	67
<b>Görsel 109.</b> Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 14x14x55, Yapısal Algı .....	67

## GİRİŞ

İnsanlık, hayatta kalma güdüsünün ötesinde, tarih boyunca oluşturduğu kültürleri ve sanat eserlerini icra etme çabası içinde olmuştur. Sanat, bu süreçte sürekli olarak evrim geçirmiştir. Mağara duvarlarındaki resimlerden günümüzdeki sanat ifade biçimlerine kadar, sanatın evrimi belirgin bir şekilde görülmektedir. İnsanlık, sanatını icra etme konusunda çeşitli arayışlar içinde olmuş ve bu arayışlar sırasında seramik, sadece gündelik işlevsel nesne olarak değil, sanatta bir anlatım biçimi olarak da kullanılmıştır. Günümüzde de bu durum devam etmektedir. İçinde yaşanılan çağda gelişen teknoloji ile birlikte dijital sanat doğmuş, diğer plastik sanatları da etkilemiştir. Dijital sanat ile birlikte, piksel dokusu ve yüzey oluşumu gibi unsurlar sanat eserlerinde ifade aracı olarak kullanmış, dijital bir karakter ve teknolojik bir estetik kazandırmıştır. İcra esnasında eser sahibinin her daim piksel seviyesinde hakimiyet sahibi olduğu dijital görselleştirme tekniğine piksel sanatı denir. (Ünlüer, 2017, s. 215).

Dijital sanata yeniden bakma ve çağın değerlerine uygun olarak yeniden oluşturma gerekliliği, önemli bir husustur. Bu gereklilik, dijital sanatın çağdaş toplumsal ve kültürel dinamiklerle uyumlu hale getirilmesini ve yeniden değerlendirilmesini gerektirir. (Atan vd., 2015, s. 12). Sanatçılar için piksel tekniği, çalışmalarında bir ifade biçimi olmuştur. Dijital sanat, bilgisayar kullanılarak üretilen sanat eserlerini ifade eder. Günümüzde, resim, heykel, karikatür, seramik, grafik gibi sanat alanlarında dijital sanat, vazgeçilmez bir yer edinmiştir. (Ak, 2013, s. 919). Teknolojinin gelişmesi diğer sanat dallarını da etkilemiştir.

Çağdaş seramik sanatında sanat eseri bazında, çağının imkânlarında yenilikçi yaklaşımlar oluşturulmaktadır. 21. yy. da gelişmekte olan bu ifade biçimi, birçok sanatçının dikkatini çekmiştir. Araştırma kapsamında sanatçıların bu yaklaşımları incelenip, bakış açıları ve uygulama/üretim aşamaları incelenecektir. Araştırma sonucunda incelenen piksel tekniği ile seramik uygulamalar ortaya koyarak özgün sanatsal bir ifade biçimi yaratmak amaçlanmaktadır.

# 1. BÖLÜM: DİJİTAL SANATTA PİKSELİN YERİ

## 1.1 Dijital Nedir?

Dijitalin anlamı günümüzde oldukça geniş bir alana yayılmaktadır. Dijital 'in iki anlamı vardır. "1. Sayısal, 2. Sanal" (TDK). Dijital kelimesini sanal anlamı ile ele aldığımızda, soyut benliğini oluşturmaktadır. Verilerin istenilen bütünlüğünün oluşması ile boyut bulmaktadır.

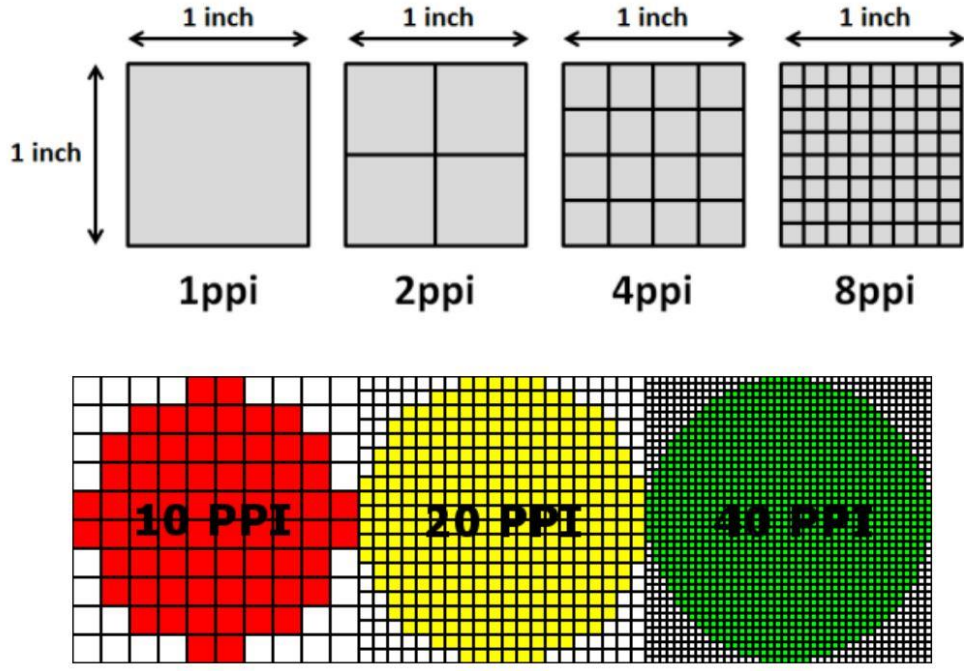
"Verinin elektronik olarak işlenip gösterilmesidir. Bu perspektifle ele alındığında, dijital kavramı, temel olarak 1 ve 0'ların bir araya gelmesi ve bu bileşenlerin sonsuz bir döngüde devam etmesiyle oluşan veri dizilerinin anlam kazanma sürecini ifade eder." (Bozkurt vd., 2021, s. 36). Dijital verileri bir yapı taşı olarak görebiliriz. Yapı taşları 1 ve 0'ların bir düzlem oluşturulmasıyla sanal ortamda boyut ve görsellik kazanmaktadır. İşletim sistemleri, ve diğer teknolojik araçlar ile oluşturulup kullanılırlar. Dijital terimi, teknolojik araçlarla ilişkilendirilen ve elektronik ortamda işlenebilen herhangi bir şeyi ifade etmek için kullanılmaktadır.

## 1.2 Piksel Nedir?

Piksel 'in TDK sözlüğüne göre anlamı şu şekildedir; "fotoğraf makinesi, kamera vb.nde görüntünün elde edilmesini sağlayan sayısal birim kareler" (TDK). Pikseller dijital görüntüde en küçük, dijital yapı taşıdır. Yüzlerce küçük renkli karelerin bir araya gelmesi ile görüntü oluşturmada kullanılır. Piksel sayıları arttıkça dijital görüntüde net görüntüler sağlanır, çünkü piksel yoğunluğunun artması, görüntüyü daha detaylı bir hale getirir. Bunu kısaca adı DPI (Dot Per Inch) dir.

Pikseli kapsayan bir başka kavram ise;

"Pixel-per-inch (İnç başına düşen piksel, piksel hassasiyeti, piksel yoğunluğu) "in kısaltılmışıdır ve bir inçlik kısımdaki (2,54cm) piksel yoğunluğunu tanımlar. "Piksel başına düşen inç (PPI) değeri ne kadar yüksekse, görüntünün o kadar iyi ve keskin olduğu" sonucuna varılabilir." (Doğru, 2014,). Görsel 1. Şematik çizimi.



**Görsel 1.** PPI Değerleri (Erişim:02.12.2023)  
<http://fragtist.com/mobil/ppi-nedir/>

Pikseller, video oyunları, logo tasarımlarından grafik tasarımlara kadar geniş bir platformda yaygınlığını göstermiştir. Piksel, dijital ortamda görüntü düzenlemede kullanılmaktadır. Görüntüyü oluşturmada birden çok renk tonundan oluşan kareler bulunmaktadır. Bu her bir kareye piksel denilmektedir. Her bir pikselin dijital ortamda bir değeri bulunmaktadır.

Pikseli, görüntünün en küçük yapı taşı olarak görebiliriz. Bu yapı taşlarını gerçekte atom parçaları olarak tanımlayabiliriz. Görüntünün netliğine göre sayıları artan piksellerin yana gelmesi ile görüntü vücut bulmaktadır.

Piksel sanatı, bilgisayar veya mobil cihazlar üzerindeki görüntülerin, belirli renk veya değerlerle temsil edilen küçük resim parçacıkları olan piksellerin estetik birleşimleriyle oluşturulan bir sanat türüdür. (Atasoy, 2023, s. 153).

Piksel sanatının kökenleri ise, bilgisayar grafiklerinin ilk günlerinde, özellikle 1970 ve 1980'lerde bulunmaktadır. Bu süre zarfında, bilgisayar grafikleri henüz inkunabel sürecindedir. İlk bilgisayar grafikleri sınırlı sayıda piksel kullanılarak oluşturulmuştur ve yüksek çözünürlüklü görüntüler oluşturma teknolojisi henüz mevcut değildir. İlk piksel sanatı, programcıların ve mühendislerin ilk bilgisayar ekranlarında basit görüntüler oluşturmak için pikselleri kullanarak deneyler yapmaya başladıkları 1970'lere kadar izlenebilir. Bu erken piksel sanatı görüntüleri, sınırlı bir renk paleti kullanılarak oluşturulmuş ve genellikle video oyunu karakterleri ve simgeleri için kullanılmıştır. (Atasoy, 2023, s. 155).

Pikseller görüntü oluşturulmaya başlanan ilk dönemlerde, dijital ortamın gereksiniminden doğan bir teknik olmuştur. Bir görüntü veya dijital tasarım düşük ölçekte pikselleştirildiği zaman, aslını kaybedebilir ve sadeleşir. Bu sadelik, görüntüyü okuyan izleyici için zorlaşabilir. Pikselleştirmenin verdiği dijital bir üslup oluşmaktadır.

Oyuna uygun, Pac-Man (1980), Mario (1980), Tetris (1984) gibi örneklerde görülen etkili piksel oyunları, piksel sanatının belirginlikleri yansıtılmaktadır. Piksel sanatı, grafik düzenlemeleri ve yazı karakterlerinde çeşitli ifade biçimlerine olanak tanıyarak oyun sektöründe önemli bir rol oynamıştır.

“1980’lerin sonları ve 1990’ların başında özellikle video oyunları ve diğer arayüzler, sınırlı sayıda renkte ve çok düşük çözünürlükteydi. Pikseller canlı renkleri ve keskin diyagonal çizgilere tuhaf katı bir görünüm veriyordu. Ancak daha sonra renk sayısı 256’ya yükseldiğinde düşük çözünürlüklü nesnelere bile daha pürüzsüz göründü. Sonunda, yüksek çözünürlük, istenmeyen pikselleşme sorununu giderdi. Ancak bu çare, tasarımcıların pikselleşmeyi üslupsal bir fikir olarak kullanmasını engellemedi”(HellerveVienne, 2016,s. 202).

Piksel sanatının başlangıç dönemlerinde, teknolojik kısıtlamalara rağmen belirgin bir üslup geliştirmiştir. Renk seçeneklerinin artmasıyla birlikte, görüntülerde daha fazla detay sağlanmıştır. Bu sayede, izleyiciler tasarlanan görsel iletişim amacını daha iyi anlamış ve görsel tasarımın etkisi artmıştır.

### **1.3 İki Disiplin Arasındaki Kesişim Noktaları**

Dijital platformlara baktığımızda, pikseller bu evrende görüntü oluşturmada kullanılan bir tekniktir. Piksel sanatı, Dijital sanatın bir alt gurubu haline gelmiştir. Pikseller düşük çözünürlükte görüntüler oluşturulduğu dönemlerde dijital platformun verdiği ihtiyaçtan doğan bir yöntemdir. Teknolojinin gelişmesi ile piksel çözünürlükleri artmıştır. Piksellerde birim ve renk seçenekleri arttıkça görüntü izleyiciye daha net sunulmuştur. İlk dönemlerinde pikseller görüntüde ne kadar belirgin olsa da, dijital ortamda bir üslup kazanmıştır. Tasarımcılar görüntüyü pikselleştirerek, dijital mecranın doğasını birçok alanda kullanmışlardır.

Dijital ortamdaki bu yaklaşıma baktığımızda, teknik olarak farklı disiplinlerin benzer görüntü oluşturduklarını görmekteyiz. Piksel sanatının kanaviçe, mozaik ve pointizm’den etkilendiğini düşünebiliriz.

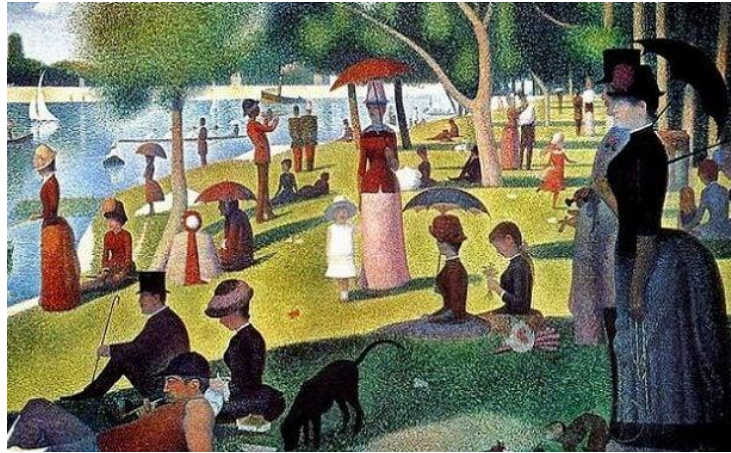




**Görsel 2.** Kanaviçe Örneği (Erişim:01.12.2023)  
<https://tr.pinterest.com/pin/830210512535802540/>



**Görsel 3.** Mozaik Örneği (Erişim:29.11.2023)  
<https://sevcan584.wordpress.com/2015/05/11/antakya-arkeoloji-muzesi/>



**Görsel 4.** Georges Seurat, Grande Jatte Adası'nda Bir Pazar Öğleden Sonrası (Erişim:29.11.2023)  
<https://www.arthipo.com/artblog/sanat-tarihi/puantilizm-noktacilik-akimi.html>

Pointilizm, ressamın renklere yan yana küçük noktalar veya darbeler halinde kullandığı bir resim tekniğidir. Noktasal resimler, izleyici uzak bir mesafeden resimlere baktığında bir göz illüzyonu oluşturmaktadır. Bu izlenimler piksel ile oluşturulan görsellerde de görülmektedir. Pointilizm de renkli noktalar birleşirken, piksel sanatında aynı şekilde pikseller birleşerek bir görsel oluşturur. Her iki disiplin arasında da renk önemli bir ifade aracı olmuştur. Piksel tekniğine benzer örneklerin dönemsel farklılıkları olsa da bu yöntemin geometrik görsel oluşturmada temel çözümler ürettiklerini görebiliriz

Dijital sanatın özünde teknolojik unsurlar bulunmaktadır. Piksel sanatı da bu ortamda doğan bir üsluptur. Sanatçılar, bilgisayar programlarını ve dijital araçları kullanarak bu yöntemi kendi ifade biçimlerinde adapte etmişlerdir. Piksel sanatı, dijital sanatın içinde önemli bir yer edinerek zamanla evrim geçirmiştir; teknolojinin ilerlemesiyle birlikte deneysel sanat eserleri ortaya çıkmıştır. Bu deneysellik, piksel sanatının dijital platformda gelişimini etkilemiştir.

Bu kesişim noktaları, piksel sanatının dijital sanat içindeki rolünü açıkça göstermektedir. Piksel sanatı, dijital ortamın doğasından beslenerek sanatçılara teknolojiye dayalı bir ifade biçimi sunmuştur.



## **2. BÖLÜM: PİKSEL YÖNTEMİNİN SANATSAL BAKIŞ AÇISI İLE ELE ALINMASI**

### **2.1 Piksel Sanatı Üzerine Çalışma Yapan Sanatçılar**

İnsanoğlunun doğaya ve çevresine duyduğu ilgi, sanat arayışlarının temelini oluşturmuştur. Bu arayış, coğrafi faktörlerden, toplumun sosyo-ekonomik yapısına kadar birçok etkenden etkilenmiştir. Sanat eserleri, zamanın ruhunu yansıtarak, çevresel etmenlerin ve toplumsal koşulların etkisiyle şekillenmiştir. Önemli dönemsel gelişmeler, sanatçıları bu etkileşimlerden beslenerek yeni arayışlara yöneltmiştir. Ancak, bu etkileşim sadece sanatçıları değil, izleyicileri de etkilemiş ve sanat eserlerini okumada algıları genişletmiştir.

İnsanoğlunun sanatla ilişkisi, mağara duvarlarına yapılan ilk resimlerden günümüze kadar uzanmaktadır. Bu süreçte, sanat eserlerini okuma ve yorumlama biçimleri, zamanla değişim göstermiştir. Aynı zamanda, teknolojik gelişmelerin sanat üretimine etkisi de gözlemlenmektedir. Özellikle dijital teknolojilerin ilerlemesi, sanatçıları yeni arayışlara yöneltmiş ve üretim süreçlerini değiştirmiştir.

Dijital görsel oluşturma tekniklerinden biri olan piksel tekniği, sanatçılar arasında ilgi uyandırmıştır. Piksellerin, soyut birimlerin bir araya gelerek anlam kazandığı bir platform oluşturması, sanatçıların dikkatini çekmiştir. Başlangıçta, piksel tekniği, teknik yeterlilik açısından belirli sınırlamalarla karşılaşmış olabilir; ancak günümüzde, yüksek çözünürlüklü net görüntülerin oluşturulabileceği teknolojik imkanlar bulunmaktadır. Bununla birlikte, piksel tekniğinin oluşturduğu üslup, sanatçılar üzerinde halen etkisini sürdürmektedir.

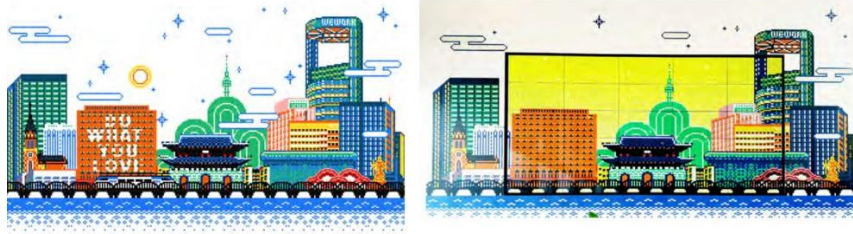
Sonuç olarak, sanat eserlerinin çevresel etmenlerden ve teknolojik gelişmelerden etkilenerek şekillendiği ve bu etkileşimin sanat üretiminde ve okunmasında önemli bir rol oynadığı söylenebilir. Bu bağlamda bazı sanatçıları incelemek yararlı olacaktır.

#### **2.1.1 Joo Jae Bum**

Joo Jae Bum, 1990'lerden 2010'un başlangıcına kadar Kore'de animasyon ve çizgi roman kültüründen ilham almıştır. Bu etkenler sanatçının dijital ve gerçek ortamda piksel sanatı üretimine temel kaynak olmuştur. 8 bit tekniği ile eserlerini oluşturmaktadır. Sanatçı pikselleştirme yöntemini iki boyutlu çalışmalarının yanında, üç boyutlu olarak kinetik heykel bakış açısıyla da yorumlamıştır.



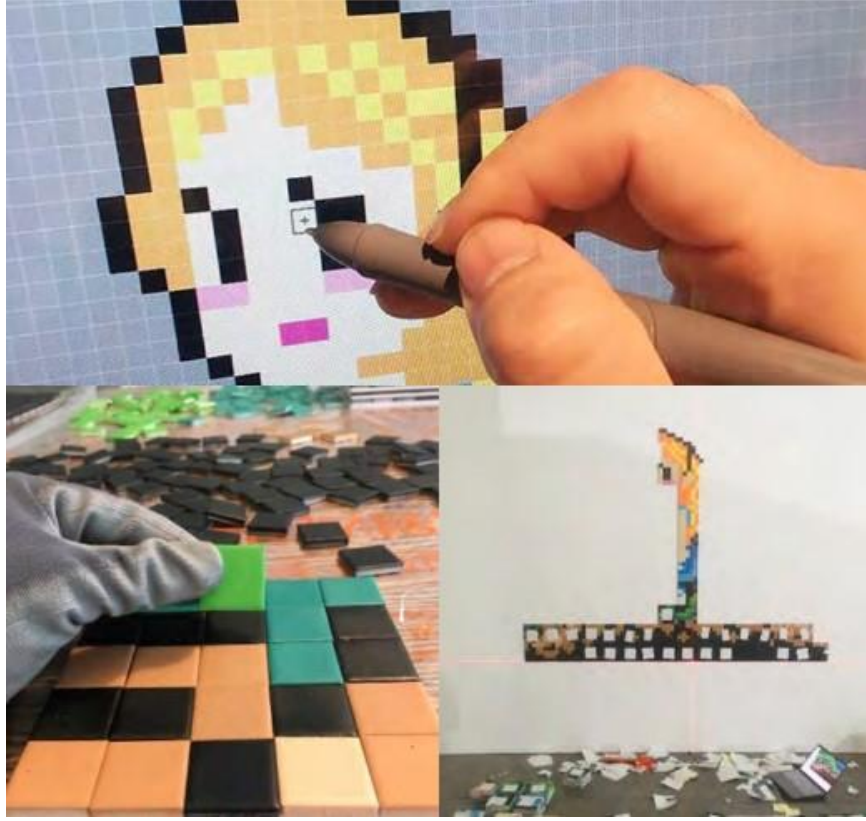
**Görsel 5.** 'Şehir Geleneği' IWEWORK Jong-no Tower 33F'deki duvar resmi (Erişim:29.11.2023)  
<https://drive.google.com/file/d/1A19roqDLV6PwkfeHE2L2kfPKzxQ1pAVO/view>



**Görsel 6.** 'Şehir Geleneği' IWEWORK Jong-no Tower 33F'deki duvar resmi (Erişim:29.11.2023)  
<https://drive.google.com/file/d/1A19roqDLV6PwkfeHE2L2kfPKzxQ1pAVO/view>



**Görsel 7.** 'RPG'de ALICE' 'ALICE Tavşan Deliğine Giriyor' Karma Sergisi (Erişim:29.11.2023)  
<https://drive.google.com/file/d/1A19roqDLV6PwkfeHE2L2kfPKzxQ1pAVO/view>



**Görsel 8.** 'RPG'de ALICE' 'ALICE Tavşan Deliğine Giriyor' Karma Sergisi (Erişim:29.11.2023)  
<https://drive.google.com/file/d/1A19roqDLV6PwkfeHE2L2kfPKzxQ1pAVO/view>



**Görsel 9.** İnci Küpeli Kız Kinetik Heykel (Erişim:29.11.2023)  
<https://drive.google.com/file/d/1A19roqDLV6PwkfeHE2L2kfPKzxQ1pAVO/view>





**Görsel 10.** İnci Küpeli Kız Kinetik Heykel (Erişim:29.11.2023)  
<https://drive.google.com/file/d/1A19roqDLV6PwkfeHE2L2kfPKzxQ1pAVO/view>

### 2.1.2 Toshiya Masuda

Toshiya Masuda, Japonya’lı seramik sanatçısıdır. Seramik sanatında özgün eserler üretmiştir. Çalışmaları, renkli seramik bloklar içermektedir. Bu bakış açısı, piksel yönteminin özelliklerini estetik tavırla sunmaktadır. Her bir seramik blok, dijital piksellerin oluşturduğu nesnelere andırır. Masuda, eserlerinde sık sık gündelik yaşam ile ilgili nostaljik objeler kullanmaktadır. Örnek olarak, çiğ yumurta, el aletleri gibi nesnelere pikselleştirip yorumlamıştır. Masuda'nın çalışmalarında piksel yöntemi temel bir rol oynamaktadır. Geleneksel seramik tekniklerini kullanırken, aynı zamanda modern teknolojinin bakış açısını da yansıtmaktadır. Bu yaklaşım, geleneksel ve modern dünyalar arasındaki sınırları sorgulayan bir nitelik taşımaktadır.

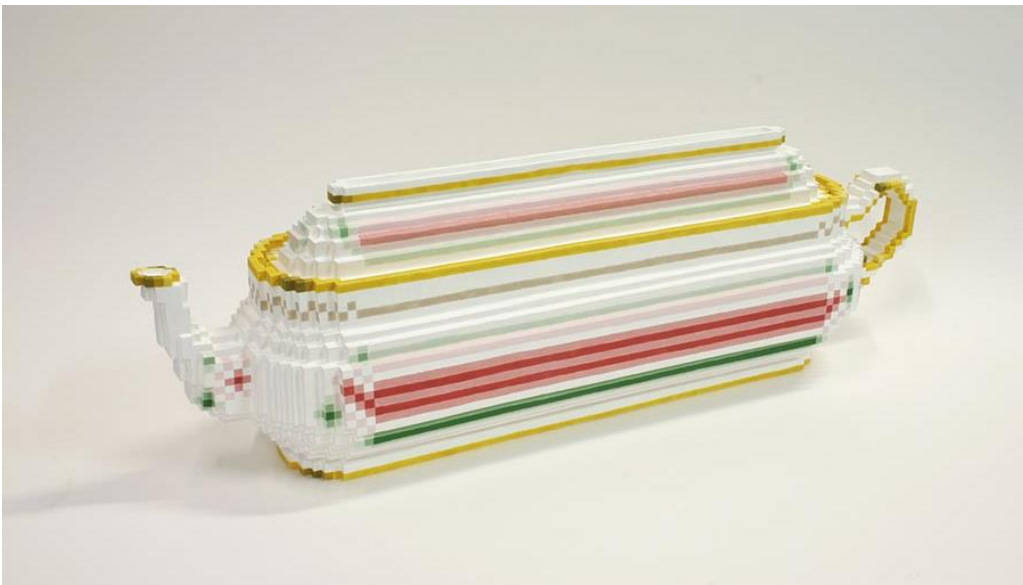
Masuda'nın piksel yöntemini geleneksel seramik sanatıyla birleştirmesi, kültürel ve teknolojik geçişin etkileşimlerini vurgulamaktadır. Bu, sanatın geçmiş ile gelecek arasında bir köprü oluşturma çabasını yansıtmaktadır. Geleneksel ve modern sanatın sentezlenmesi, izleyicilerin farklı sanat formlarını anlamalarını ve yorumlamalarını teşvik etmektedir.

Masuda bu durumu şöyle açıklıyor;

"Çömlekçiliği inceledikçe formun yerleşik normlarını daha fazla sorgulamaya başlıyorum." Özellikle tanınmış eserleri yüceltme eğiliminde uyumsuzluk görüyorum. "Bir eserin önemli bir kültürel varlık ya da ulusal hazine olarak kabul edilmesinden sonra onun yalnızca bir sanat eseri olarak ele alınması ve kalın, koruyucu bir cam kutu içinde sergilenmesi bana tuhaf geliyor." (<https://www.nippon.com/en/views/b02319/>)



**Görsel 11.** Toshiya Masuda, Pop Icon serisinden Narumi, Narumi-oribe tarzındaki kulplu çömleklere dayanmaktadır. (Erişim:7.12.2023)  
<https://www.nippon.com/en/views/b02319/>



**Görsel 12.** Toshiya Masuda (Erişim:7.12.2023)  
<https://designcollector.net/likes/ceramic-sculptures-low-pixels-cg-series-by-toshiya-masuda>



**Görsel 13.** Toshiya Masuda, Low pixel CG'Memory container 2 (Erişim:7.12.2023)  
<https://www.thisiscolossal.com/2023/10/toshiya-masuda-pixelated-ceramics/>



**Görsel 14.** Toshiya Masuda, Low pixel CG'Recollection Playlist (Erişim:7.12.2023)  
<https://www.thisiscolossal.com/2023/10/toshiya-masuda-pixelated-ceramics/>





**Görsel 15.** Toshiya Masuda, Low pixel CG'Recollection Playlist (Erişim:7.12.2023)  
<https://www.theguardian.com/artanddesign/gallery/2021/apr/03/pixelated-pottery-80s-culture-recreated-in-ceramic-in-pictures#img-11>



**Görsel 16.** Toshiya Masuda, Manekineko (çağırın kedi) çalışmasının yaratılmasındaki farklı adımlar (Erişim:7.12.2023)  
<https://www.nippon.com/en/views/b02319/>

### 2.1.3 Simon Stafsnes Andersen

Simon Stafsnes Andersen, piksel sanatıyla tanınan Norveçli sanatçıdır. İlkokul eğitiminden beri merak duyduğu bir alandır. Tasarım dersleri vermiş ve bir dizi projelerde sanatçı olarak çalışmıştır. (D-Pad Stüdyosu). Andersen piksel sanatın video oyun platformu owlboy üzerinden icra etmektedir. Simon Stafsnes Andersen, çok yönlülüğü ve piksel arayüzleri tasarlama becerisiyle tanınmaktadır. Andersen'in çalışmaları, minimalist ve sade sanat tarzlarını benimseyerek dikkat çekmektedir. Bu yaklaşım, piksel sanatının temel özelliklerinden olan basitlik ve azaltılmış ayrıntıları vurgulamaktadır. Andersen'in eserleri, piksel sanatının özünde bulunan estetik ve teknik unsurları başarılı bir şekilde ifade etmektedir.



**Görsel 17.** Simon Stafsnes Andersen (Erişim:5.12.2023)  
<https://www.kahramangiller.com/bilgisayar-oyunu/owlboy-pixel-olmedi/>



**Görsel 18.** Simon Stafsnes Andersen (Erişim:5.12.2023)  
<https://www.kahramangiller.com/bilgisayar-oyunu/owlboy-pixel-olmedi/>



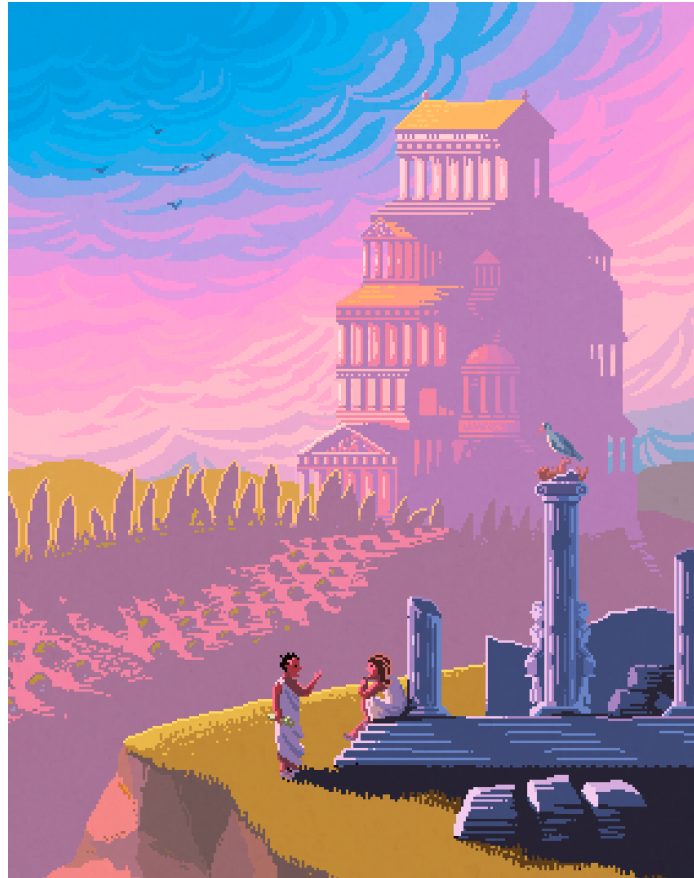
### 2.1.4 Octavi Navarro

Octavi Navarro, İspanyol bir grafik tasarım sanatçısıdır. Retro piksel sanatı tarzını benimseyen görsel hikayeleri ile tanınmaktadır. Navarro'nun çalışmalarında, piksel sanatının nostaljik bir yaklaşımla ele alındığını görebiliriz. Bu çalışmalarda, figürler olaylar esnasında görselleştirilmiştir.

Octavi Navarro, her bir kompozisyonda ayrı bir hikâye oluşturarak, teknik bütünlük içinde piksel çizimleri gerçekleştirmektedir. Belirli sayısal ölçülerde kompozisyon sınırlarını belirleyen Navarro, piksel sahnelerinde gerçek yaşamdan esinlenerek mini karakterler oluşturmaktadır. Bu karakterleri kompozisyon içine sistematik ve ilgi çekici bir şekilde yerleştirerek, piksel sanatını kullanmaktadır. (Ok, 2020, 1373).

Navarro piksel sanatına bakış açısını şöyle açıklamaktadır;

“Gerçek dünya objelerini, karakterleri ve yüz ifadelerini sadece birkaç pikselle anlatabilmek için güçlü bir soyut düşünce gerekmektedir.” (Aposto, 2021).



**Görsel 19.** Sahne #55 Filozoflar (Erişim:5.12.2023)  
<https://octavinavarro.com/scene-55-the-philosophers>



**Görsel 20.** Sahne #40Mezar (Eriřim:5.12.2023)  
<https://octavinavarro.com/scene-40-the-tomb>



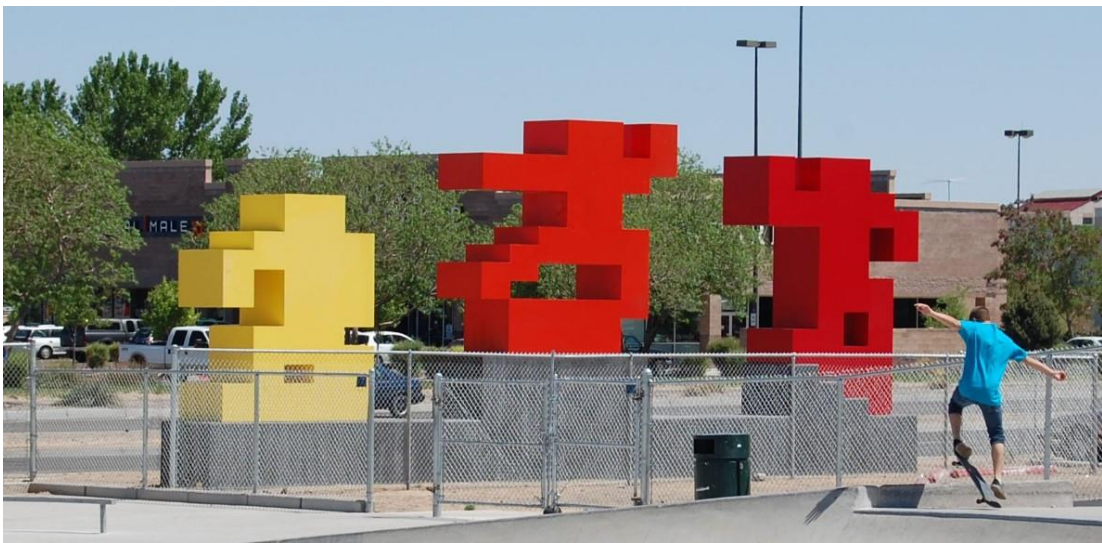
**Görsel 21.** Sahne #23ay (Eriřim:5.12.2023)  
<https://octavinavarro.com/scene-23-tea>

### 2.1.5 Mike Whiting

Mike Whiting, bir heykel sanatçısıdır. Whiting çalışmalarını piksel sanatından esinlenerek, soyut ortamda, kendi estetik bakış açısıyla büyük boyutlu metal heykellerle ifade etmektedir. Whiting fiziksel ortamda çalışmalarıyla, dijital ile fiziksel dünya arasında bir bağlantı kurmaya çalışmıştır.



**Görsel 22.** Mike Whiting, Şanslı Tavşan Kafası ve Küçük Yeşil Adam (Erişim:5.12.2023)  
<https://michaelwhiting.com/work/publicart>



**Görsel 23.** Mike Whiting, Kickflip (Erişim:5.12.2023)  
<https://michaelwhiting.com/work/publicart>





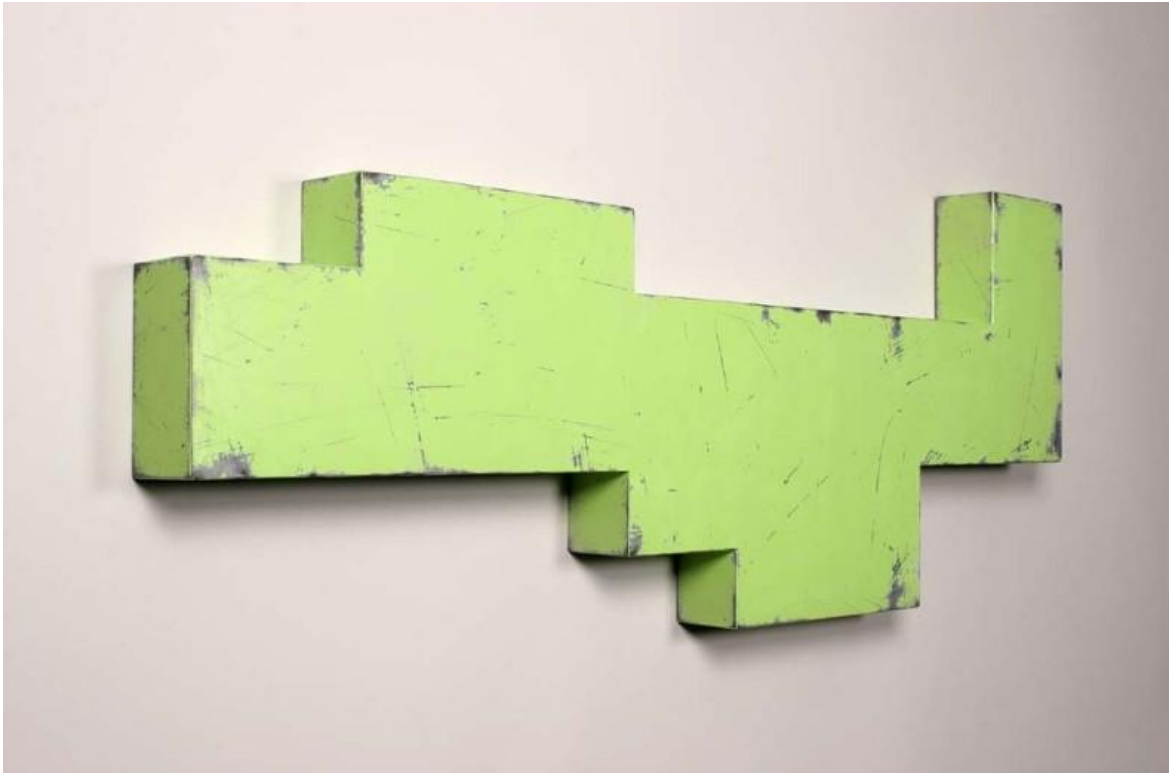
**Görsel 24.** Mike Whiting(Erişim:5.12.2023)  
<https://michaelwhiting.com/work/pixelated>



**Görsel 25.** Mike Whiting(Erişim:5.12.2023)  
<https://michaelwhiting.com/work/pixelated>



**Görsel 26.** Mike Whiting, Halk Sanatı (Erişim:5.12.2023)  
<https://michaelwhiting.com/work/gallery>



**Görsel 27.** Mike Whiting, Halk Sanatı (Erişim:5.12.2023)  
<https://michaelwhiting.com/work/gallery>

### 2.1.6 Kunihiro Morinaga

Kunihiro Morinaga, Japon moda tasarımcısıdır. Tasarımlarında, teknoloji ve moda arasındaki sınırları zorlayarak yenilikçi bir yaklaşım kazanmıştır. Geleneksel moda anlayışını tartışarak teknolojiyi kendi moda anlayışına entegre etmiştir. Bu yaklaşım, piksel sanatının moda dünyasında yeni bir bakış açısı oluşturmasına yol açmıştır.

Morinaga, piksel sanatını tasarımlarıyla estetik boyutta yeniden yorumlayarak, bu alana özgün bir yaklaşım getirmiştir. Piksel sanatı teknolojiden doğan bir yaklaşım olarak, Morinaga'nın çalışmalarında etkili bir unsur olmuştur. Dijital dünya estetiğini modağa yansıtmıştır. Çalışmalarında, dijital ortamdan çıkan tekniği sanat anlayışıyla yorumlayarak fiziksel dünya ile arasında bağlantı kurmuştur. Bu yaklaşım giyimde yeni ifade biçimleri sunmuştur. Morinaga, piksel sanatının sunduğu üslubu kendi sanatında referans alarak, yenilikçi ifade biçimleri arayışına dahil olmuştur.



**Görsel 28.** Kunihiro Morinaga, 8-Bit Moda(Erişim:5.12.2023)  
<https://vikisecrets.com/news/8-bit-fashion-by-kunihiro-morinaga>





**Görsel 29.** Kunihiro Morinaga, 8-Bit Moda (Erişim:5.12.2023)  
<https://vikisecrets.com/news/8-bit-fashion-by-kunihiro-morinaga>



**Görsel 30.** Kunihiro Morinaga, 8-Bit Moda (Erişim:5.12.2023)  
<https://vikisecrets.com/news/8-bit-fashion-by-kunihiro-morinaga>



**Görsel 31.** Kunihiko Morinaga, 8-Bit Moda (Erişim:5.12.2023)  
<https://vikisecrets.com/news/8-bit-fashion-by-kunihiko-morinaga>

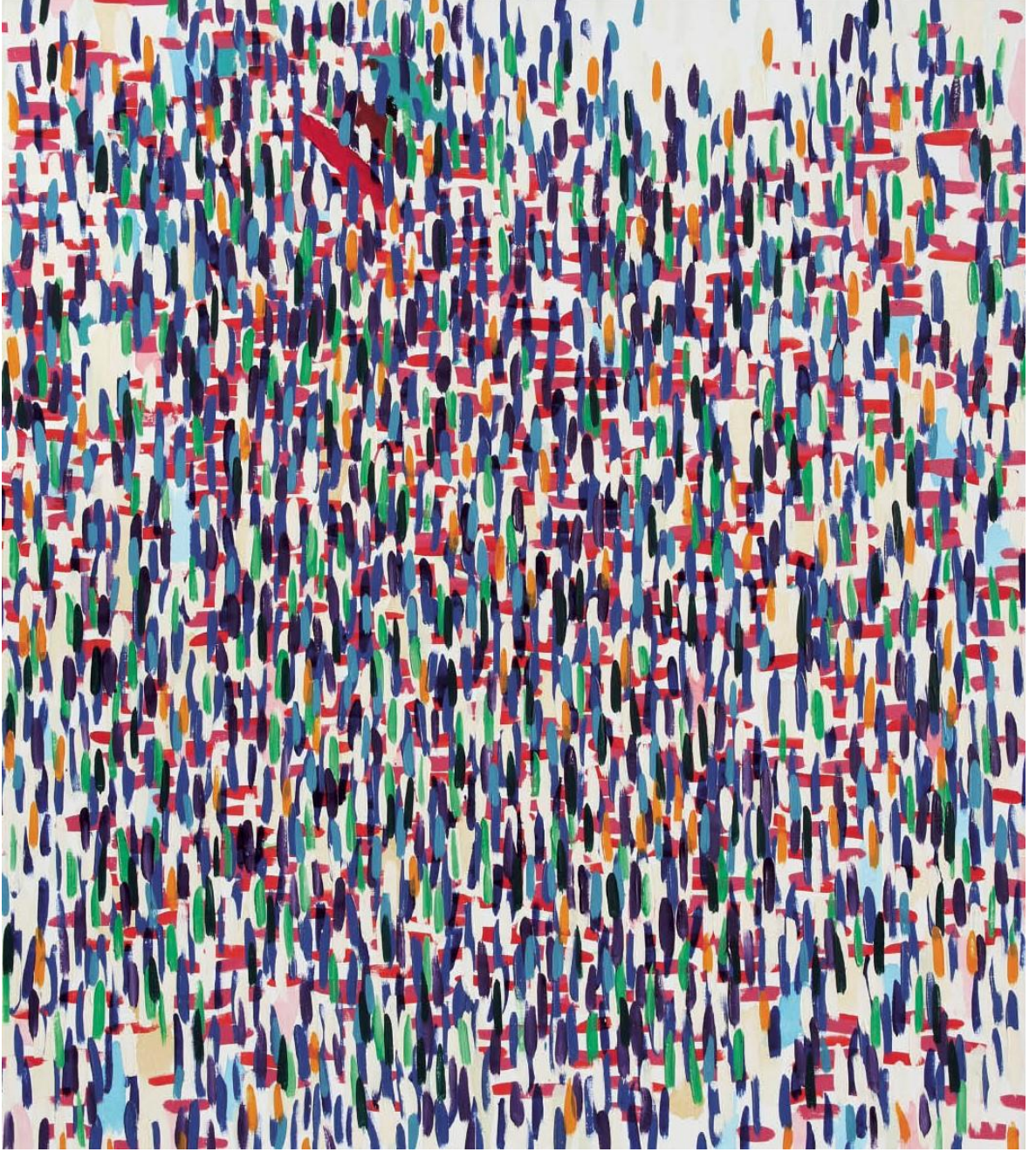


**Görsel 32.** Kunihiko Morinaga, 8-Bit Moda (Erişim:5.12.2023)  
<https://vikisecrets.com/news/8-bit-fashion-by-kunihiko-morinaga>



### 2.1.7 Mustafa Salim Aktuđ

Altuđ, eserlerinde renge öncelik vererek soyut bir ifade tarzı kullanmıřtır. alıřmalarında çevresel etkilerin yansımalarını sorgulayarak eserlerine aktarmıřtır. Eserlerinde, noktaların sistemli bir řekilde artarak kullanılması, yařamın ve dođanın psikolojik aıdan incelenmesi olarak dűřünülebilir.



**Görsel 33.** Mustafa Salim Aktuđ, Meditasyon Serisi, Tuval Üzerine Yađlıboya, 130×115cm 2011, (Eriřim:24.02.2024)

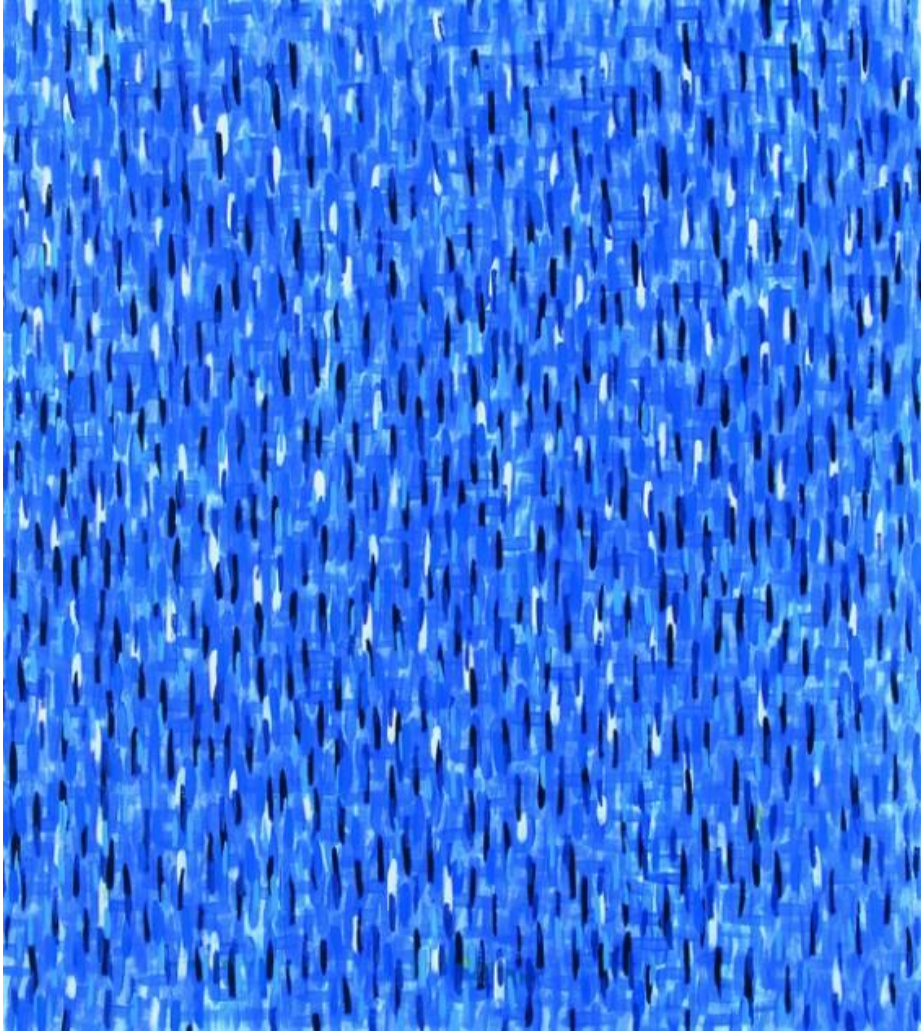
<http://www.atlassanat.com/19-Mustafa-Salim-Aktug>





**Görsel 34.** Mustafa Salim Altuğ, Meditasyon Serisi, Tuval Üzerine Yağlıboya, 125×580cm 2010-11,  
(Erişim:24.02.2024)

<http://www.atlassanat.com/19-Mustafa-Salim-Aktug>



**Görsel 35.** Mustafa Salim Altuğ, Mavi Serisinden, Tuval Üzerine Yağlıboya, 130×115cm 2012,  
(Erişim:24.02.2024)

<http://www.atlassanat.com/19-Mustafa-Salim-Aktug>

### 2.1.8 İsmet Yüksel

Yüksel, çalışmalarında seramik formları bir tuval gibi kullanarak benzersiz yüzeyler oluşturmaktadır. Bu yüzeylerde, izleyiciyi görsel yanılsamalarla etkileşime geçiren renk ve geometrik şekiller kullanarak formu biçimlendiren bir yapı ortaya koymuştur. İki boyutlu yüzeylerde, dokuların ve renklerin bir arada kullanılması, forma farklı bir perspektif sunmaktadır.



**Görsel 36.** İsmet Yüksel, Antik Şehir, 30×15×7cm 2013, (Erişim:24.02.2024)  
[https://www.galerisoyut.com.tr/ngg\\_tag/ismet-yuksel/](https://www.galerisoyut.com.tr/ngg_tag/ismet-yuksel/)



**Görsel 37.** İsmet Yüksel, Oyun Evi, 20×20×9cm 2013, (Erişim:24.02.2024)  
[https://www.galerisoyut.com.tr/ngg\\_tag/ismet-yuksel/](https://www.galerisoyut.com.tr/ngg_tag/ismet-yuksel/)



**Görsel 38.** İsmet Yüksel, Düzensiz Basamaklar, 35×30×8cm 2013, (Erişim:24.02.2024)  
[https://www.galerisoyut.com.tr/ngg\\_tag/ismet-yuksel/](https://www.galerisoyut.com.tr/ngg_tag/ismet-yuksel/)



## 2.2 Uygulamaların Tasarım ve Yapım Aşaması

Tasarımlar, pikselleştirme yöntemiyle ele alınmış olup, her bir tasarım 8 bit bakış açısıyla oluşturulmuştur. Pikseller, üç boyutlu prizmalar algısıyla modellenmiştir. Bu tasarım yaklaşımı, tasarımların daha keskin ve boyut kazanmasını amaçlayarak daha fazla ayrıntı ve derinlik sağlamaktadır. Eskiz aşamasında istenilen etki ve üretim planlaması yapılmıştır.

Üç boyutlu piksel etkisini elde etmek için pikseller, kare prizma olarak düşünülmüştür. Bu prizmaların yüzeylerini ve köşelerini pürüzsüzleştirmek için elle şekillendirme yöntemi yanı sıra boş döküm tekniği kullanılmıştır.

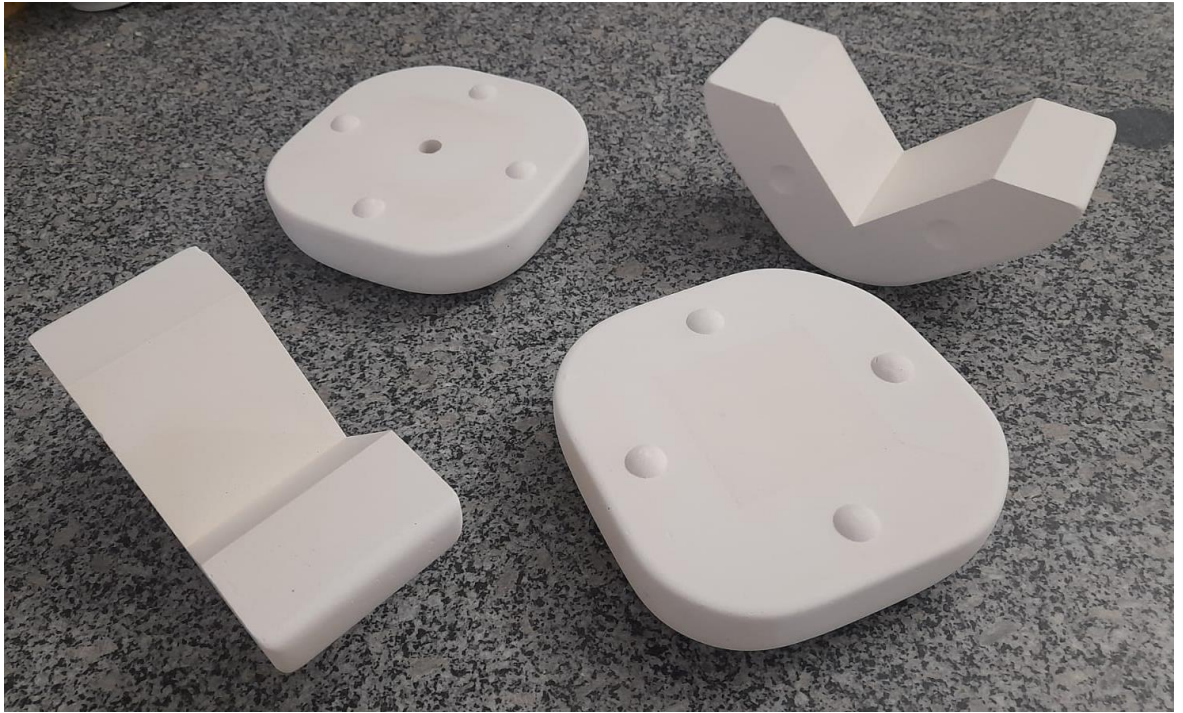


**Görsel 39.** Kemal Savcı Fidan 2023, A Boş Alçı Döküm Kalıbı  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)

Kalıp aşamasında iki çeşit kalıp kullanılmıştır, A kalıbı ve B kalıbı. Boş döküm yöntemi ile istenilen yerlerdeki et kalınlıkları ayarlanabilmektedir. Döküm Ağzının orta yüzeyde 1 cm çapında olması, yüzeyler arası geçişlerde kolaylık sağlamaktadır.

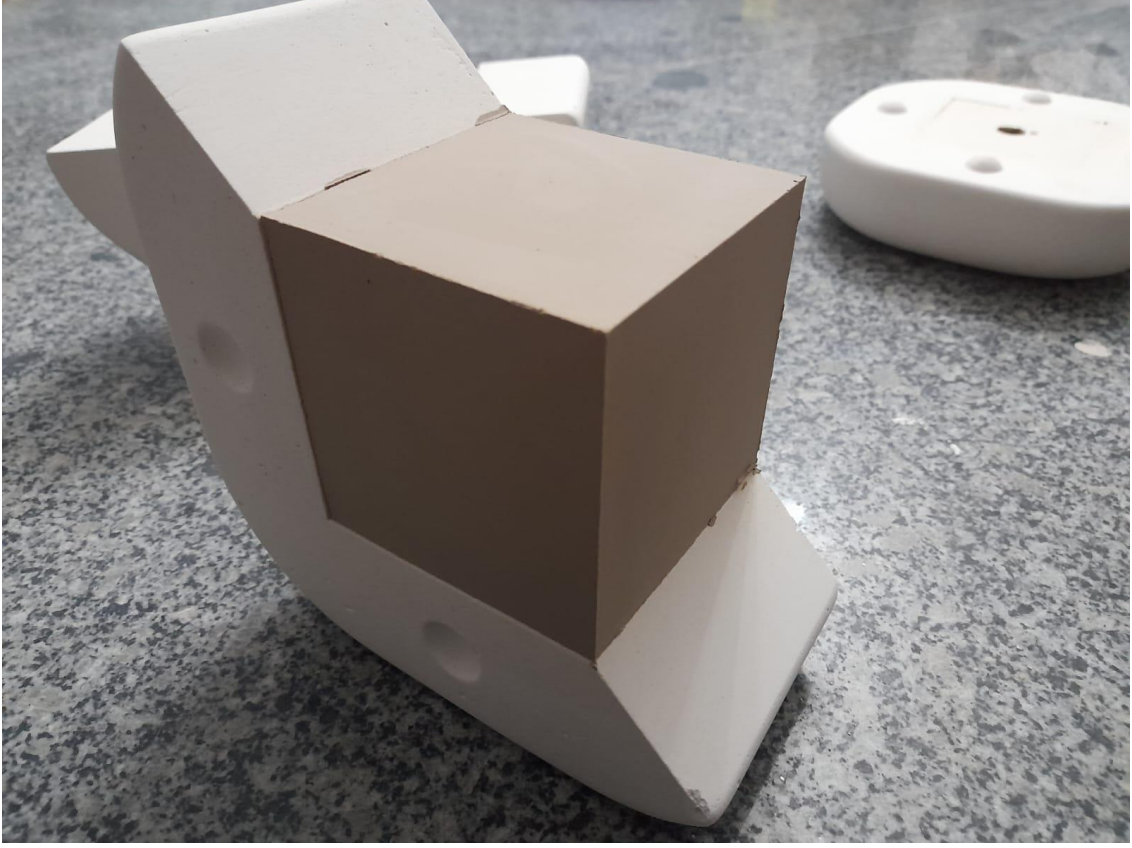


**Görsel 40.** Kemal Savcı Fidan 2023, A Boş Alçı Döküm Kalıbı  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)

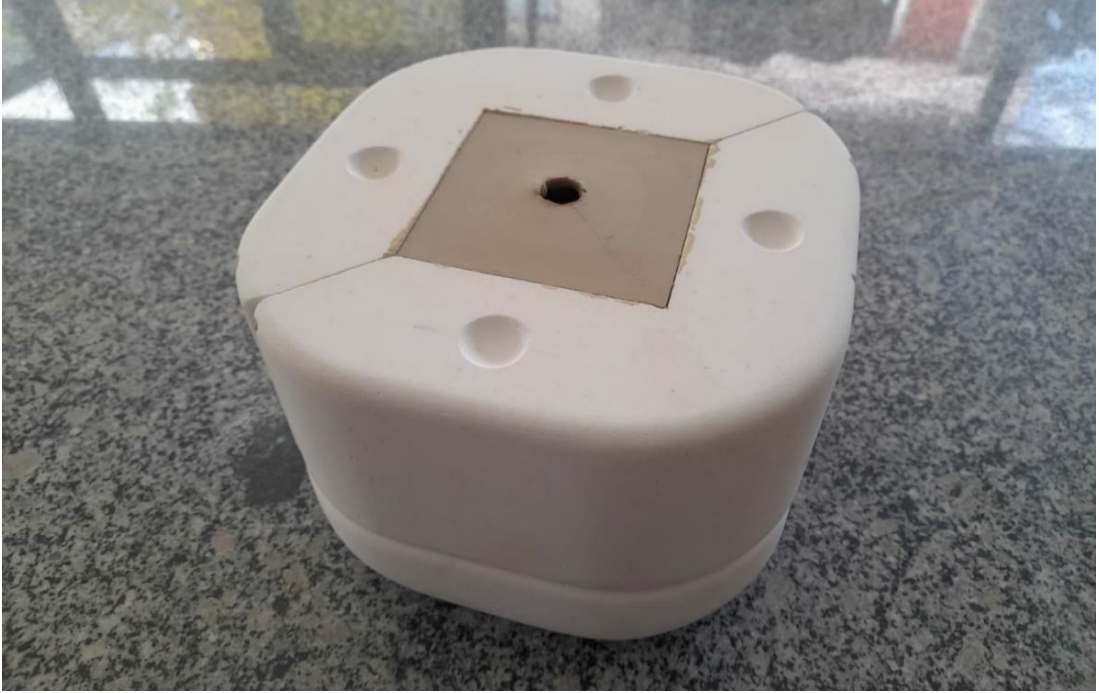


**Görsel 41.** Kemal Savcı Fidan 2023, A Boş Alçı Döküm Kalıbı  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)



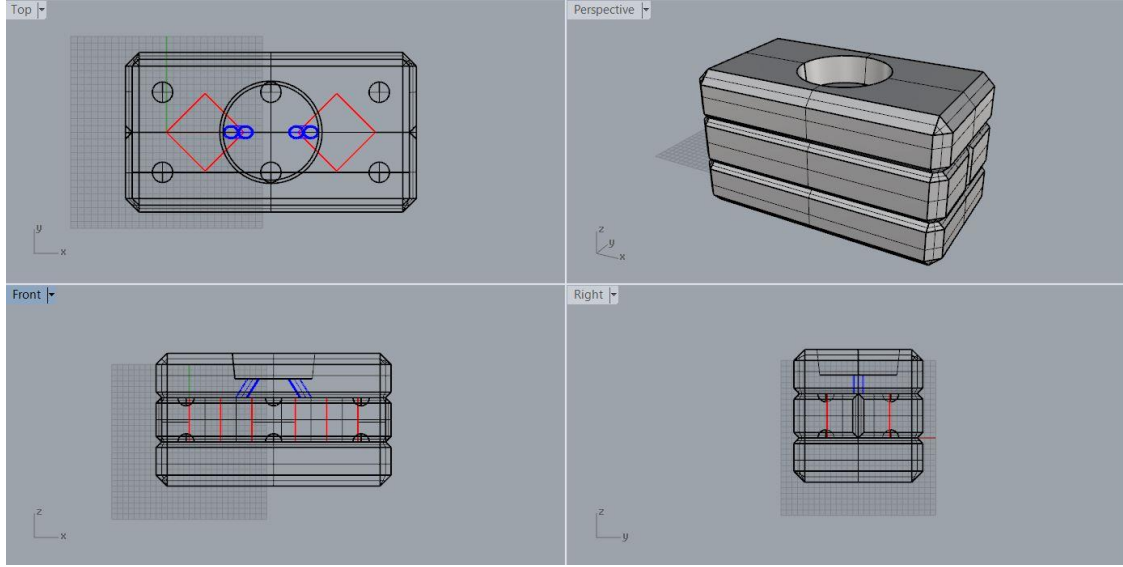


**Görsel 42.** Kemal Savcı Fidan 2023, A Boş Alçı Döküm Kalıbı  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)

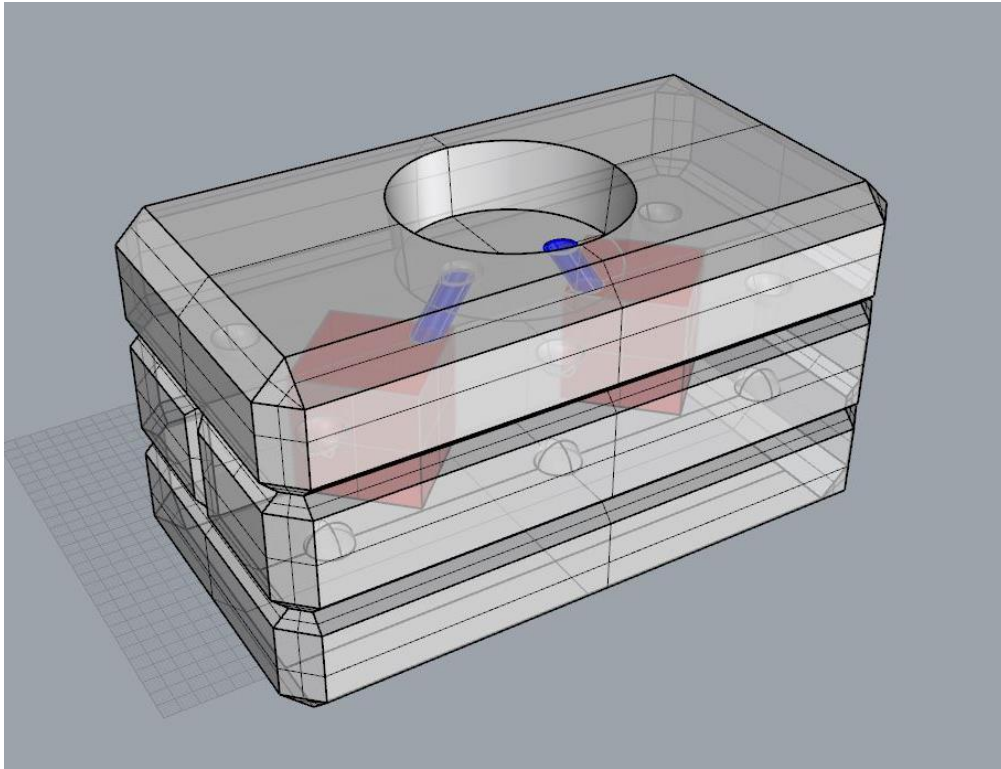


**Görsel 43.** Kemal Savcı Fidan 2023, A Boş Alçı Döküm Kalıbı  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)

B kalıbı için farklı bir yöntem benimsenmiştir. Bu yöntem ile aynı anda iki farklı form elde edilebilir ve isteğe göre hem dolu hem de boş döküm gerçekleştirilebilir. Ayrıca, dolu dökümlerin deforme edilerek ve bölünerek kullanımını sağlamak da mümkün hale gelmiştir.

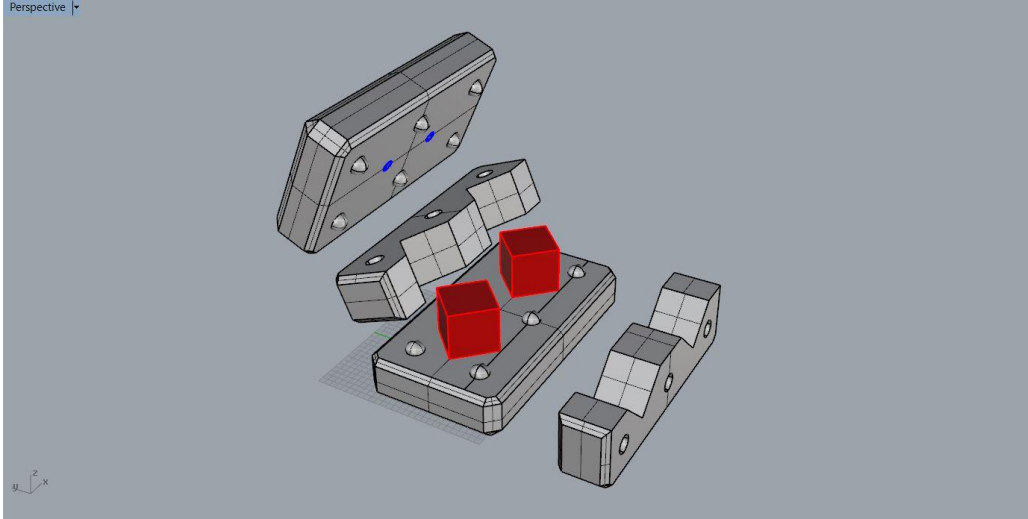


**Görsel 44.** Kemal Savcı Fidan 2023, B Boş Alçı Döküm Kalıbı, 3D Modelleme  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)

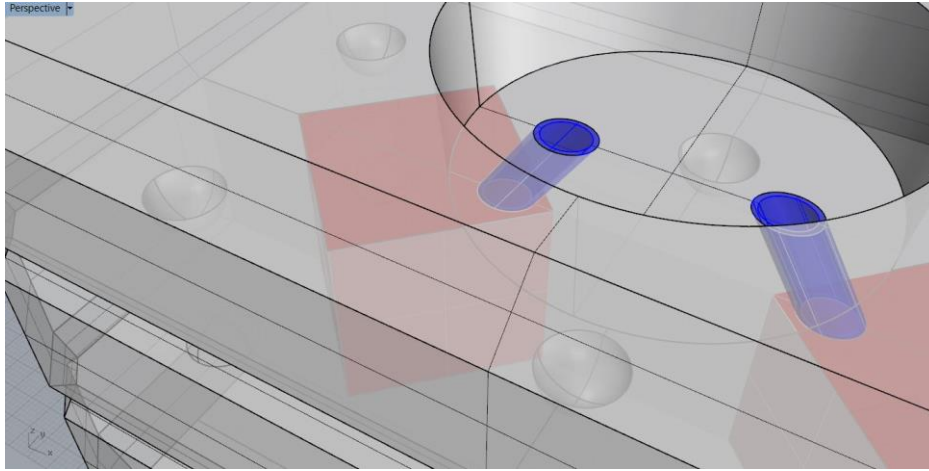


**Görsel 45.** Kemal Savcı Fidan 2023, B Boş Alçı Döküm Kalıbı, 3D Modelleme  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)

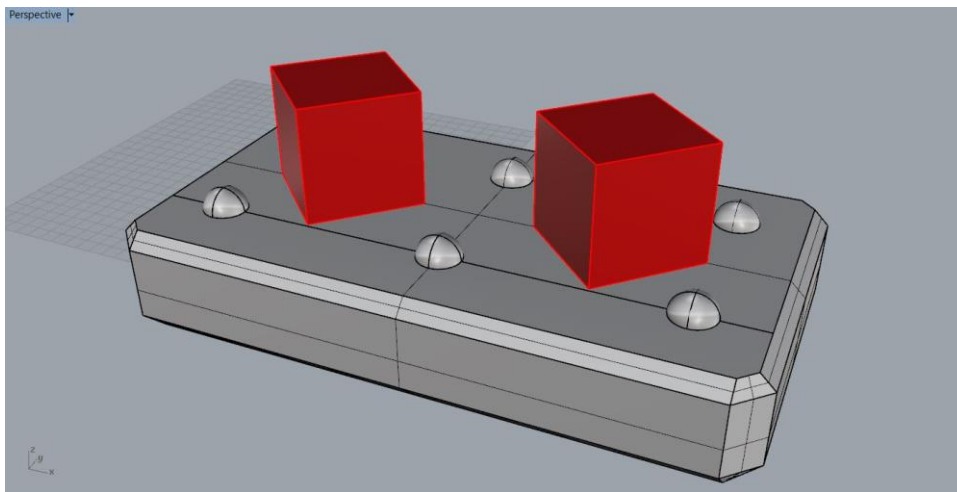




**Görsel 46.** Kemal Savcı Fidan 2023, B Boş Alçı Döküm Kalıbı, 3D Modelleme  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)

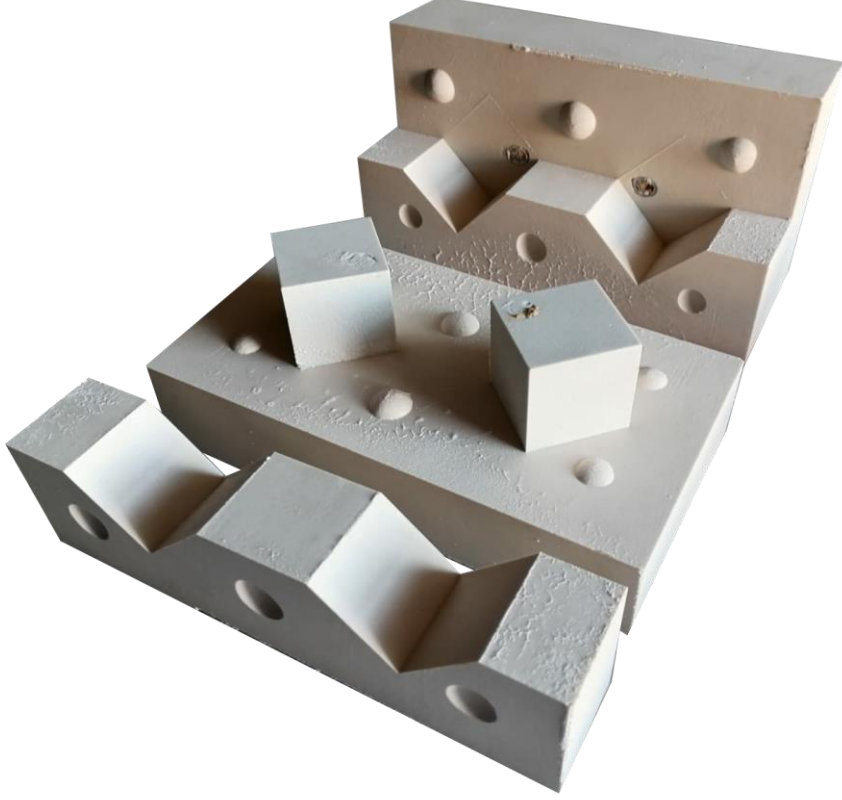


**Görsel 47.** Kemal Savcı Fidan 2023, B Boş Alçı Döküm Kalıbı, 3D Modelleme  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)



**Görsel 48.** Kemal Savcı Fidan 2023, B Boş Alçı Döküm Kalıbı, 3D Modelleme  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)

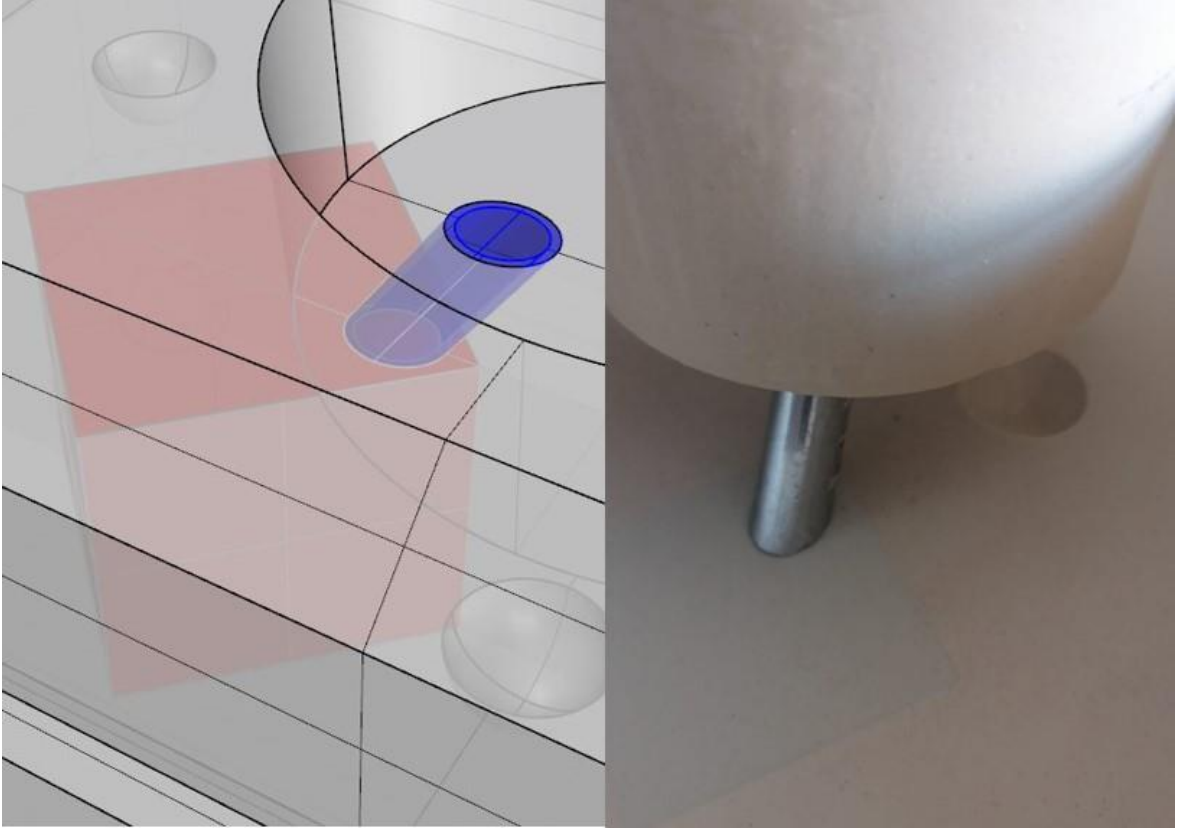
Kalıbın 3D ön izleme tasarımları yapılırken Rhino Ceros programı kullanılmıştır. Üretimde oluşabilecek sorunlar çözüldükten sonra alçıdan piksel model şekillendirilip kalıp aşamasına geçilmiştir.



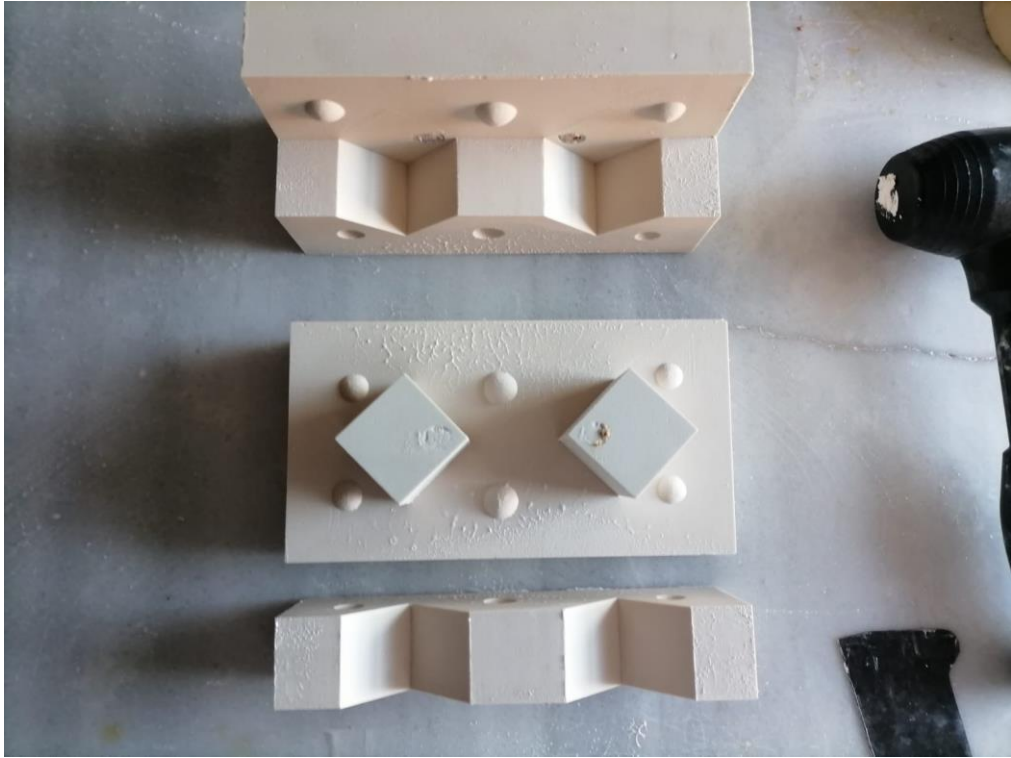
**Görsel 49.** Kemal Savcı Fidan 2023, B Boş Alçı Döküm Kalıbı,  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)



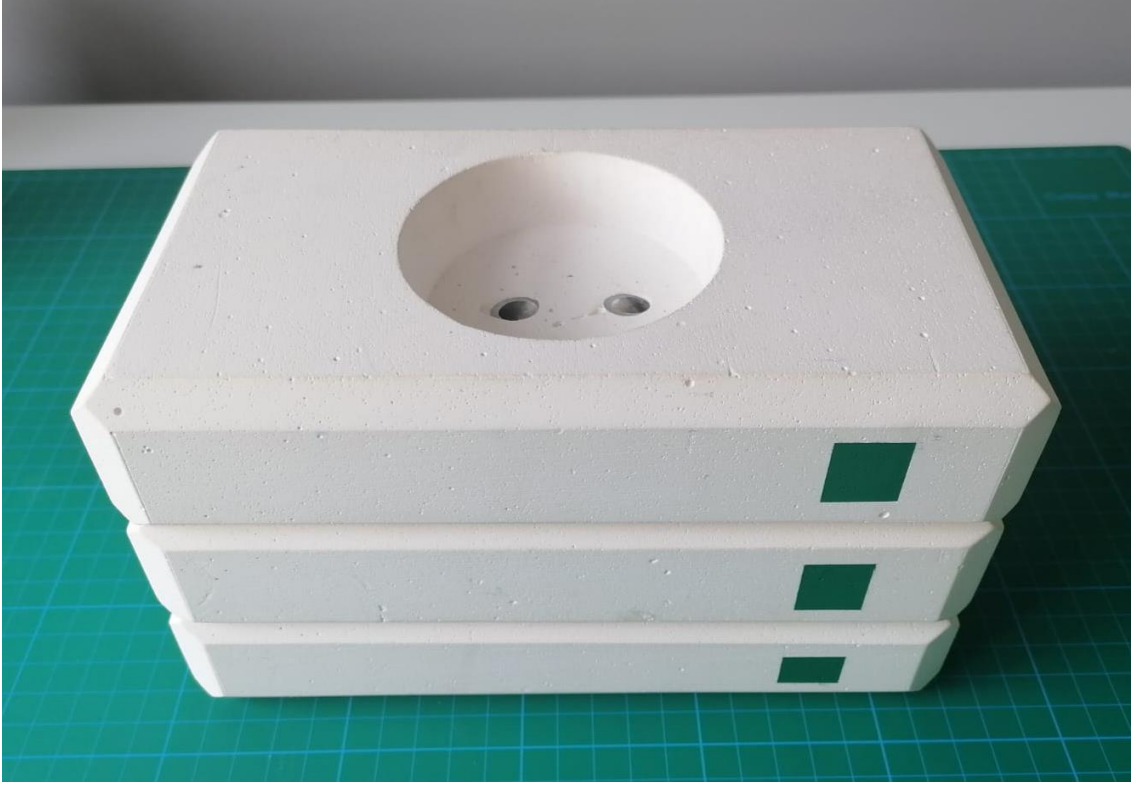
**Görsel 50.** Kemal Savcı Fidan 2023, B Boş Alçı Döküm Kalıbı,  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)



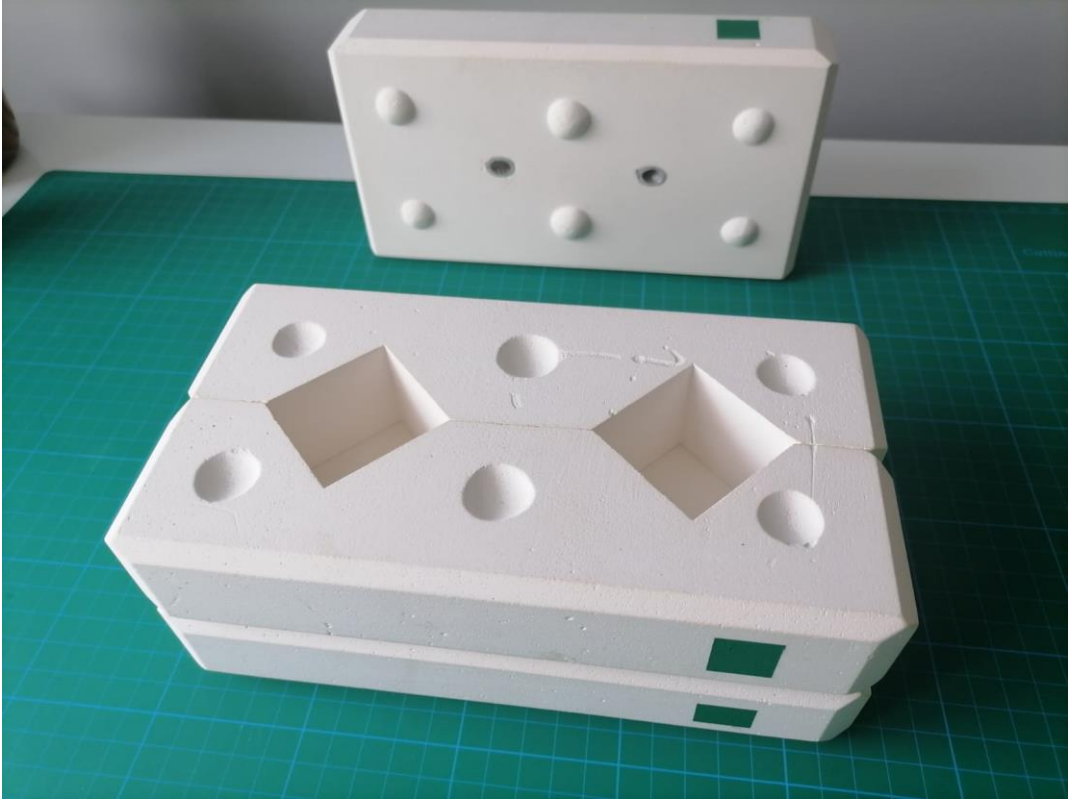
**Görsel 51.** Kemal Savcı Fidan 2023, B Kalıbı Döküm Borusu,  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)



**Görsel 52.** Kemal Savcı Fidan 2023, B Boş Alçı Döküm Kalıbı,  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)



**Görsel 53.** Kemal Savcı Fidan 2023, B Boş Alçı Döküm Kalıbı,  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)

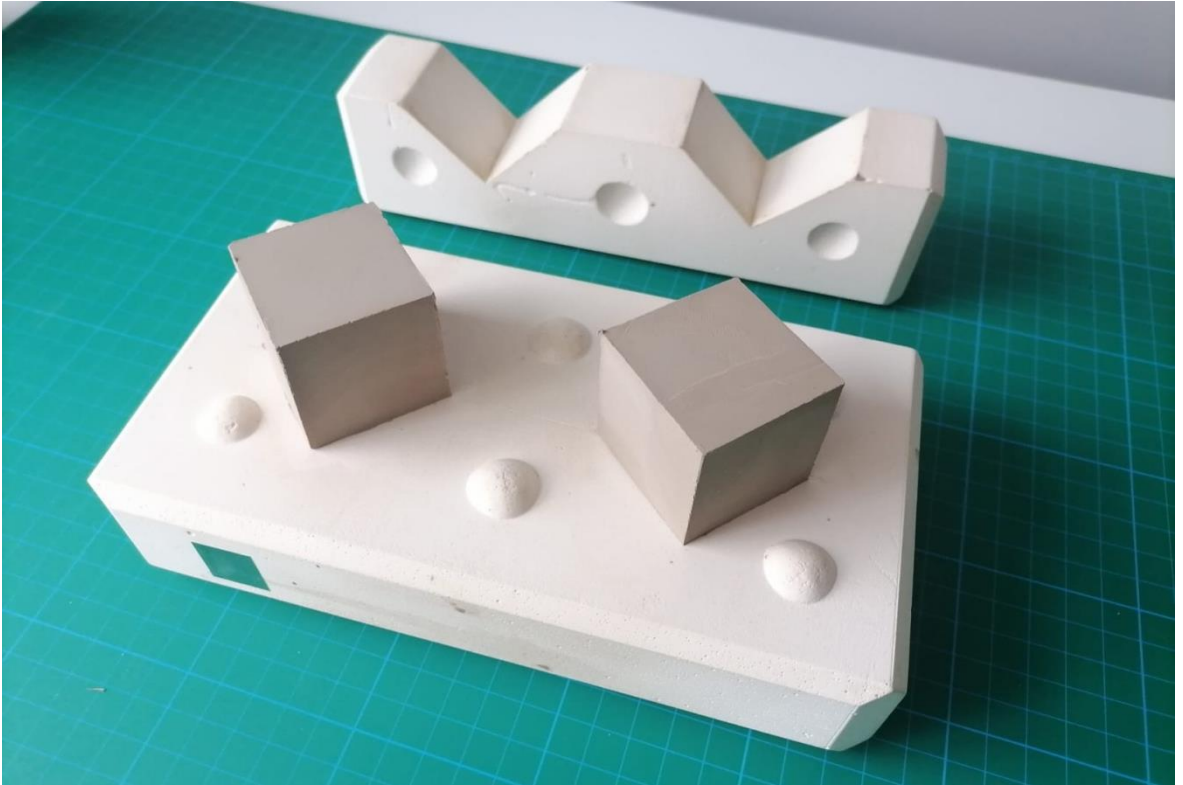


**Görsel 54.** Kemal Savcı Fidan 2023, B Boş Alçı Döküm Kalıbı,  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)





**Görsel 55.** Kemal Savcı Fidan 2023, B Boş Alçı Döküm Kalıbı,  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)



**Görsel 56.** Kemal Savcı Fidan 2023, B Boş Alçı Döküm Kalıbı,  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)

Kalıp ile üretimi gerçekleştirilecek parçalar oluşturulduktan sonra, elle şekillendirilmesi gereken parçalar, ihtiyaca göre farklı ölçülerde şekillendirilmiştir. Bu parçaların oluşturulurken, çalışmaların ortam ışığının etkisi göz önünde bulundurularak, kenar çizgilerinin düz ve keskin olmasına özen gösterilmiştir.

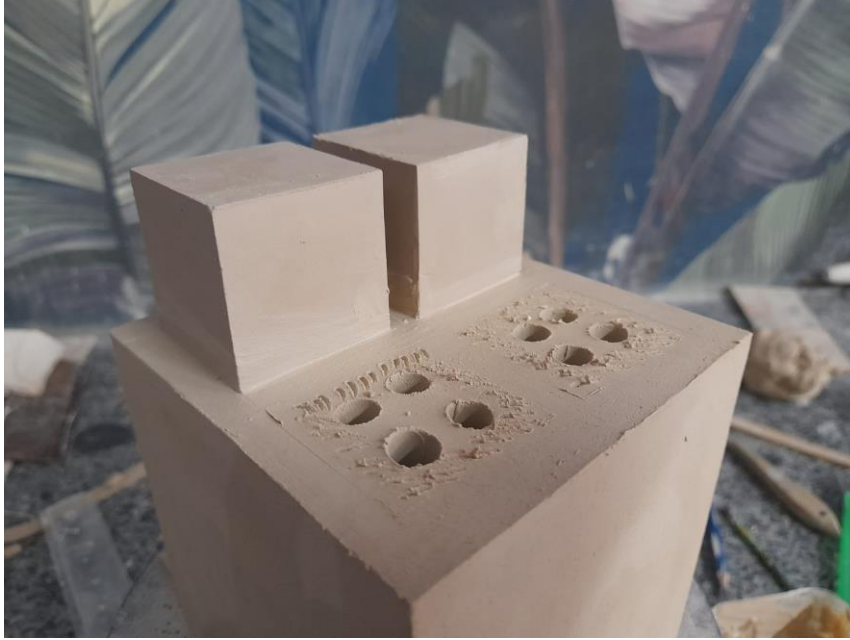


**Görsel 57.** Kemal Savcı Fidan 2023, Plaka Şekillendirme,  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)



**Görsel 58.** Kemal Savcı Fidan 2023, Plakalar İle Modellenmiş Piksel Modeli,  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)

Oluřturulan paraların tasarımları ve kendi iinde hava akıřları gz nnde bulundurularak montajı yapılmıřtır. Dzenlemelerde amurun kuruma ařamasında, deforme olmasını nlemek iin dik ve desteęe ihtiyaı olan blmlere kurgu uygulanmıřtır.



**Grsel 59.** Kemal Savcı Fidan 2023, Montaj Ařaması,  
(Kemal Savcı Fidan, kiřisel fotoęraf arřivi)



**Grsel 60.** Kemal Savcı Fidan 2023, Kurgu Dzenlemeleri,  
(Kemal Savcı Fidan, kiřisel fotoęraf arřivi)





**Görsel 61.** Kemal Savcı Fidan 2023, Kurgu Düzenlemeleri,  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)



**Görsel 62.** Kemal Savcı Fidan 2023, Kurgu Düzenlemeleri,  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)





**Görsel 63.** Kemal Savcı Fidan 2023, Montaj,  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)



**Görsel 64.** Kemal Savcı Fidan 2023, Montaj,  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)



**Görsel 65.** Kemal Savcı Fidan 2023, Montaj,  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)

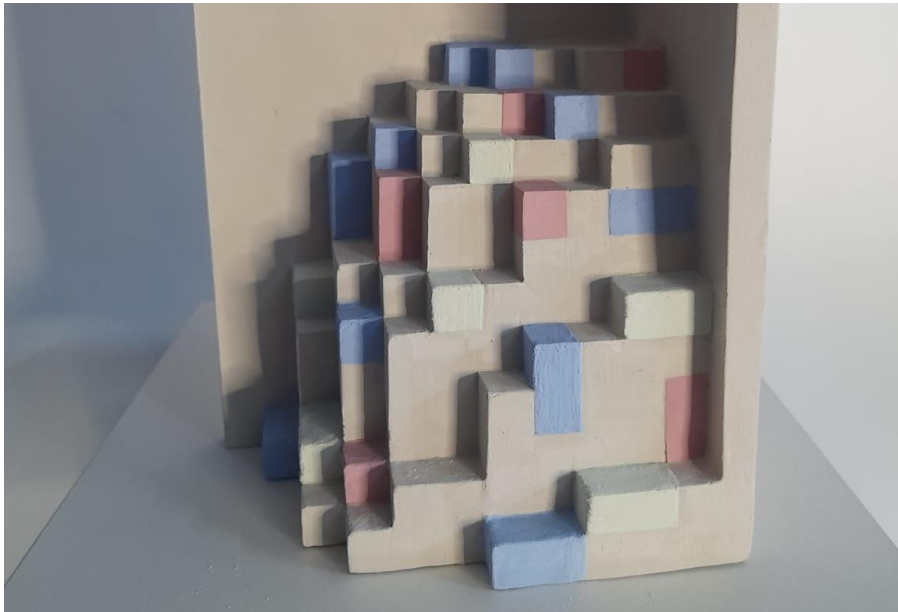


**Görsel 66.** Kemal Savcı Fidan 2023, Montaj,  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)

Renklendirme sürecinde, tasarımın belirlenmiş alanlarına uygun olarak astar ve sır altı boya uygulanmıştır. Detaylı bir inceleme sonucunda, istenilen renklerin sunumu sağlanmıştır. Bu aşamada, renk geçişleri keskin ve ışık geçişlerinde belirgin bir şekilde gerçekleştirilmiştir. Çalışmalar, bisküvi pişiriminde 1000°C ve sır pişiriminde ise 1050°C sıcaklıkta gerçekleştirilmiştir.



**Görsel 67.** Kemal Savcı Fidan 2023, Renklendirme Aşaması,  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)



**Görsel 68.** Kemal Savcı Fidan 2023, Renklendirme Aşaması,  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)

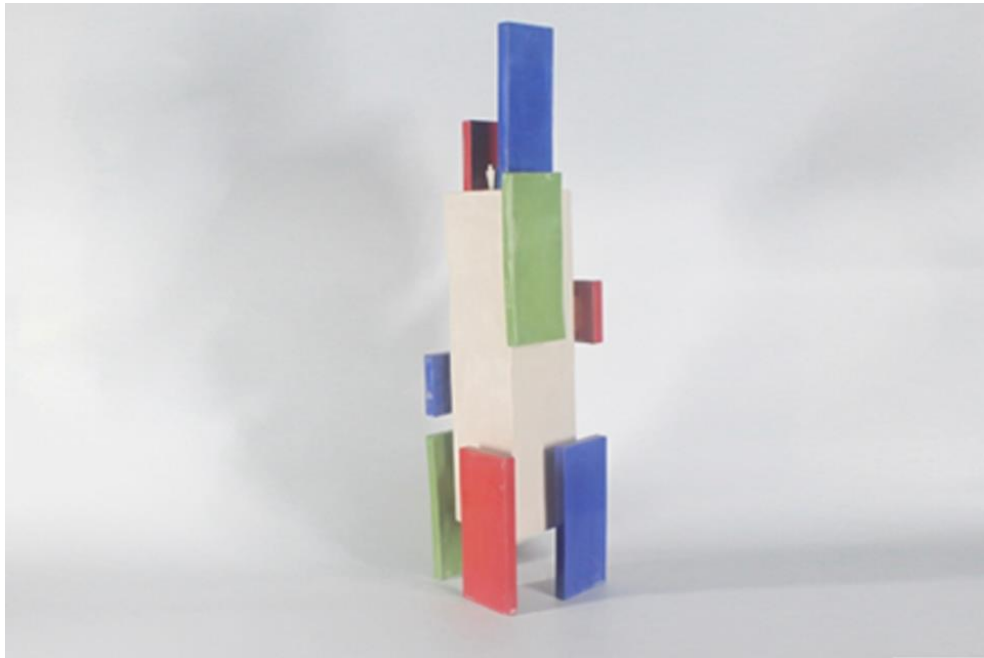
## 2.3 Kişisel Uygulamalar

### 2.3.1 Uzam ve Yön

Bu eser, neredeyse birleşen kare ve dikdörtgen formlarının yükselen bir kuleyi çağrıştıran tasarımıyla dikkat çekmektedir. Ayrıca, günümüzde sıkça karşılaşılan karmaşık altyapıları ve hızla ilerleyen kesintisiz veri akışını çağrıştırmaktadır. İzleyicilere, genellikle gözlerden kaçan ancak kabloların ve monitörlerin içinde bulunan görünmez akışları spekülâtif bir şekilde tasvir ederek, dijital ekosistemlerin anlaşılmasındaki zorluklara dikkat çekmektedir.

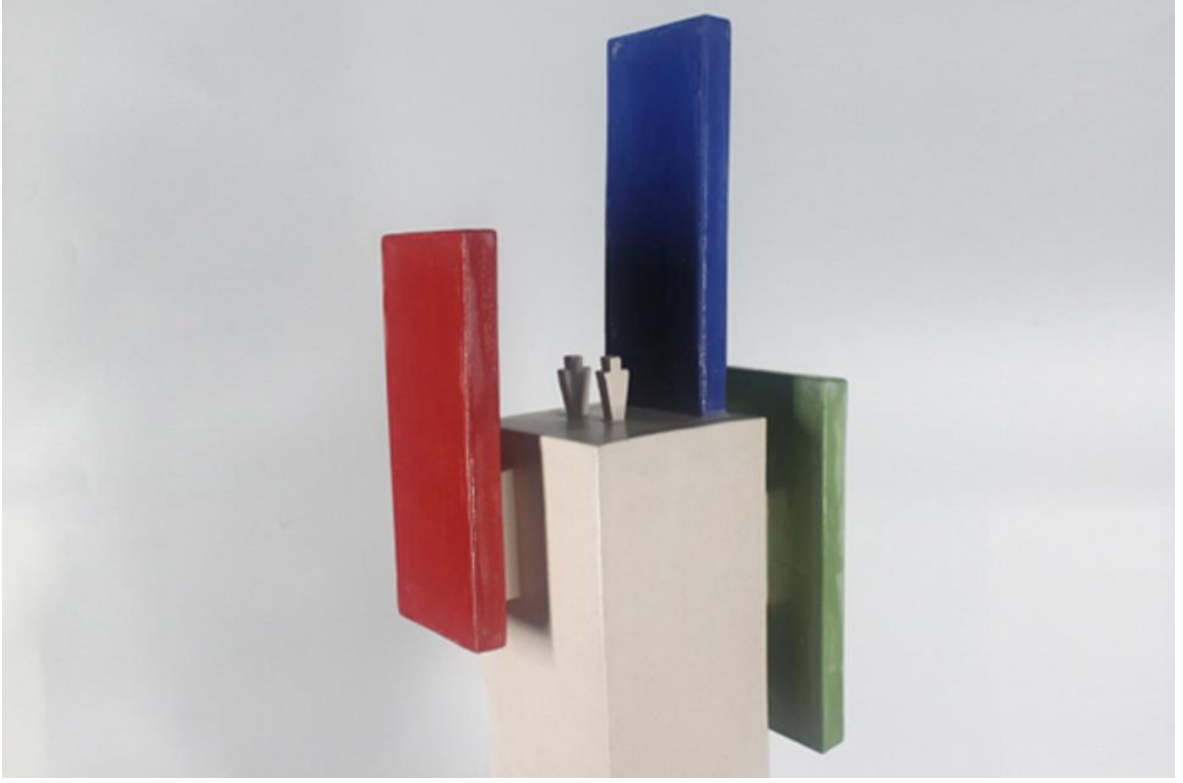
Bu eser, fiziksel malzemeler kullanılarak dijital dünyanın karmaşıklığını ve içsel işleyişini tasvir etmektedir. İzleyicilere, teknolojinin karmaşıklığını ve dijital verilerin içsel akışını daha iyi anlama imkânı sunmaktadır. Aynı zamanda, gözle görünmeyen dijital süreçleri somutlaştırarak, bu süreçlerin karmaşıklığını ve önemini vurgulamaktadır.

Bu çalışma, teknoloji ve sanatın etkileştiği bir noktada durmakta ve izleyicilere, dijital dünyanın derinliklerini ve karmaşıklığını keşfetme çağrısı yapmaktadır. Teknoloji ve sanat arasındaki etkileşimi kutlamayı ve gözlerimizin önündeki görünmez dünyayı anlamamıza yardımcı olmayı amaçlamaktadır.

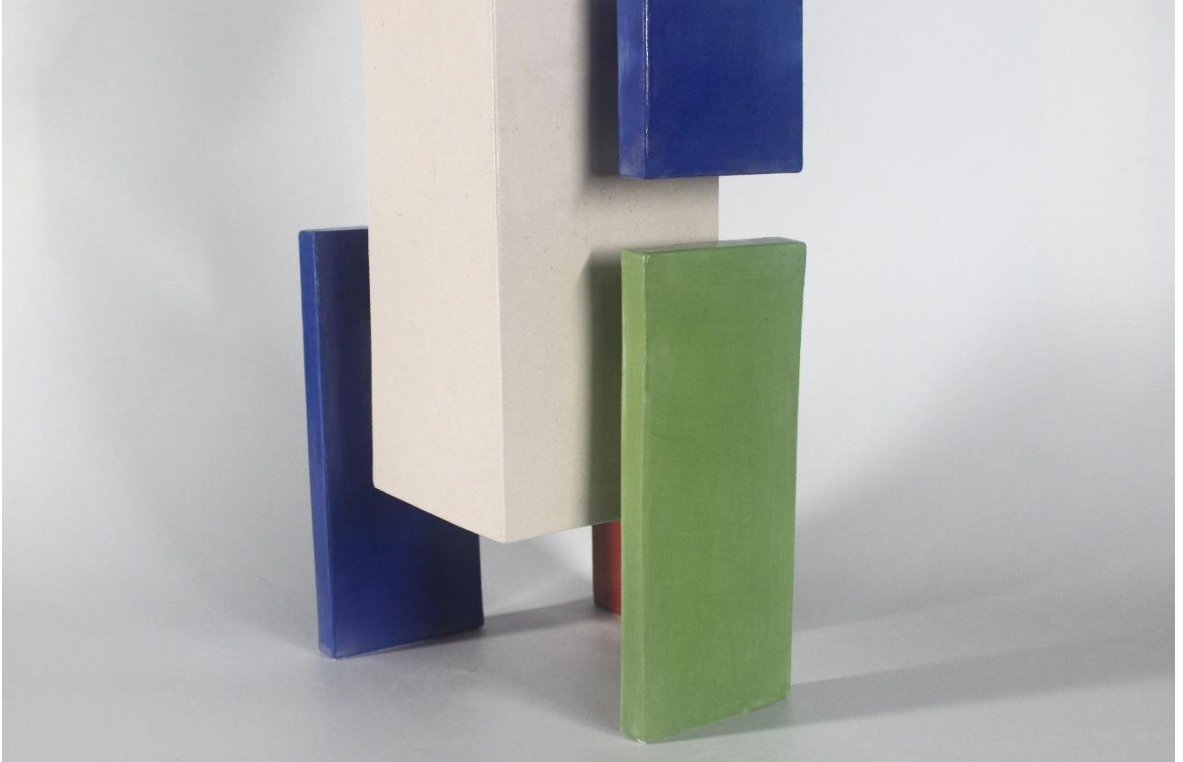


**Görsel 69.** Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 15x15x52, Uzam ve Yön  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)





**Görsel 70.** Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 15x15x52, Uzam ve Yön  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)



**Görsel 71.** Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 15x15x52, Uzam ve Yön  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)

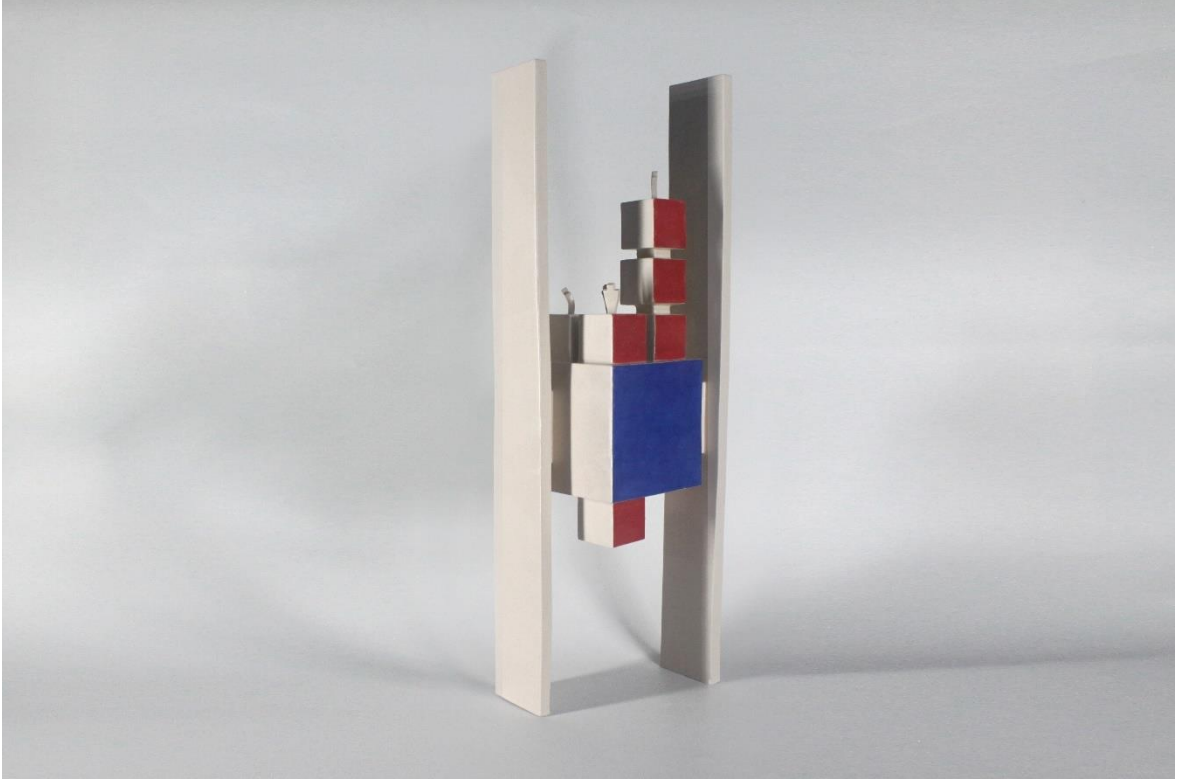
### 2.3.2 Yansıma

Bu arařtırmalar, piksellerin dzenlenme biçimlerini analiz ederek dijital teknolojinin ilerlemesine katkıda bulunmaktadır. Elektronik sistemlerdeki piksel dzenlemeleri genellikle bir ekranın üzerinde veya bir cihazın içinde gizlenir ve genellikle fark edilmez. Seramik çalıřmalarıyla, bu dzenlemeler somut bir řekilde ifade edilir ve izleyiciye sunulur. Kullanılan kırmızı, mavi ve yeřil renkler, eski dijital teknolojilere gönderme yapar. Kırmızı, yeřil ve mavi renkler, monitörlerin ve diđer eski ekran teknolojilerinin sınırlı renk spektrumuna atıfta bulunmaktadır. Bu renkler, dijital dünyanın evrimini ve geçmiřteki teknolojik mirasını yansıtır.

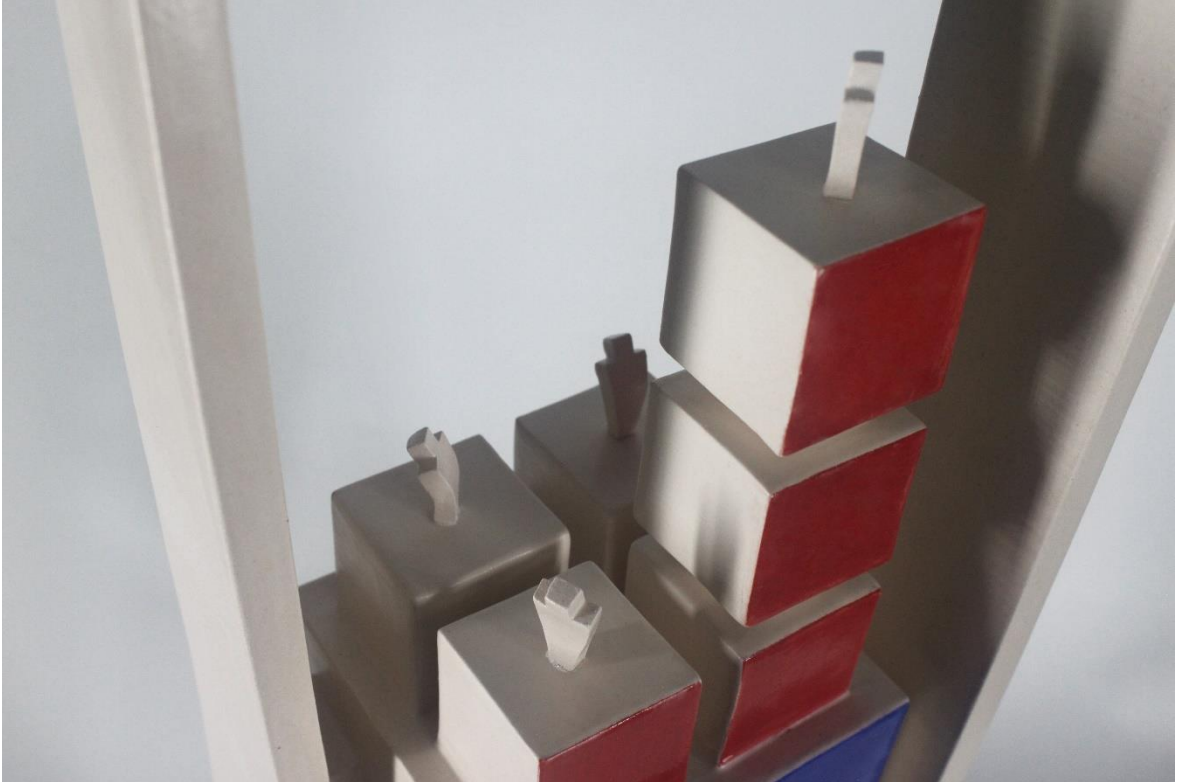
Soyutlařtırılmıř piksel insan figürleri, dijital dünyanın görsel dilini seramiğin dokusuyla birleřtirir. Piksel insan figürleri, bilgisayar grafiklerinin kare elemanlarından esinlenerek oluřturulmuřtur. İnsan formunu yansıtan kompozisyonlar oluřturulmuřtur çalıřmalarda. Her piksel, modern dünyada dijitalin yansımalarını ve ilerlemesini izleyiciye sorgulatan bir bütünün parçasını temsil eder.

Soyutlařıp piksel insan figürleriyle beliren çalıřmalar; teknoloji ile sanat arasındaki etkileřimi akla getiriyor. Piksellerin titiz dzenlemesi, dijital dünyadaki iç karmařıklıđı görsel bir dilde ifade ederken; insan figürleri ise duyguların derinliklerine ulařarak izleyiciyi düřündürmektedir. Her piksel bir hikayenin parçasını anlatırken; her insan figürü o andaki tepkiyi sergiler.

Çalıřmalar fiziksel ve dijital dünyanın kesiřme noktasında geliřtirilmektedir. Pikseller genellikle dijital ortamda görünmez olarak kabul edilir; ancak bu uygulamalar aracılıđıyla onları somut bir forma dönüřtürme fırsatımız vardır. Bu çalıřmalar teknolojiyle sanatın buluřtuđu yerde; insani ruhun derinliklerine yolculuk ettiđi gibi dijital çağda evreni keřfe çıkartır.



**Görsel 72.** Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 12x16x52, Yansıma  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)



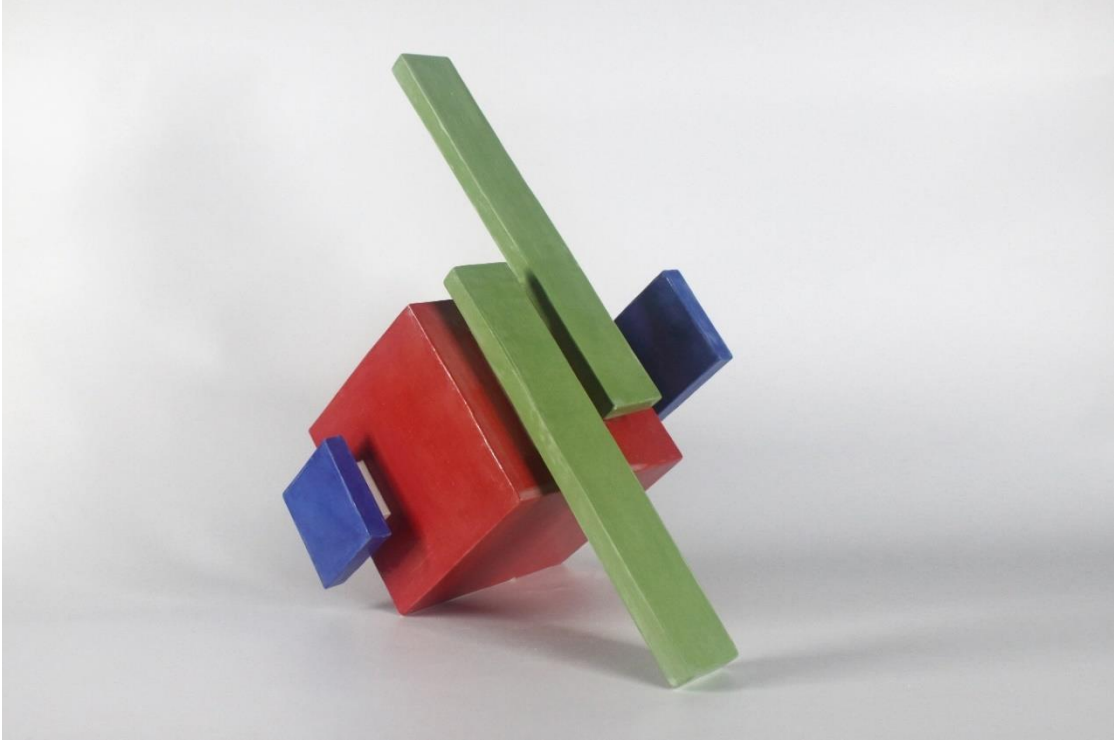
**Görsel 73.** Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 12x16x52, Yansıma  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)

### 2.3.3 Esnek Yerçekimi

Bu kez açılı bir kurguyu tercih ettiğim seramik çalışmam, normalde ağırlıksız ve birbirinin yerine geçebilen pikselleri yerçekimine tabi tutar. Pikseller, dijital dünyada hafif ve esnek olarak düşünülürler, ancak bu çalışma onları fiziksel dünyanın ağırlığına tabi tutarak farklı bir perspektif sunar.

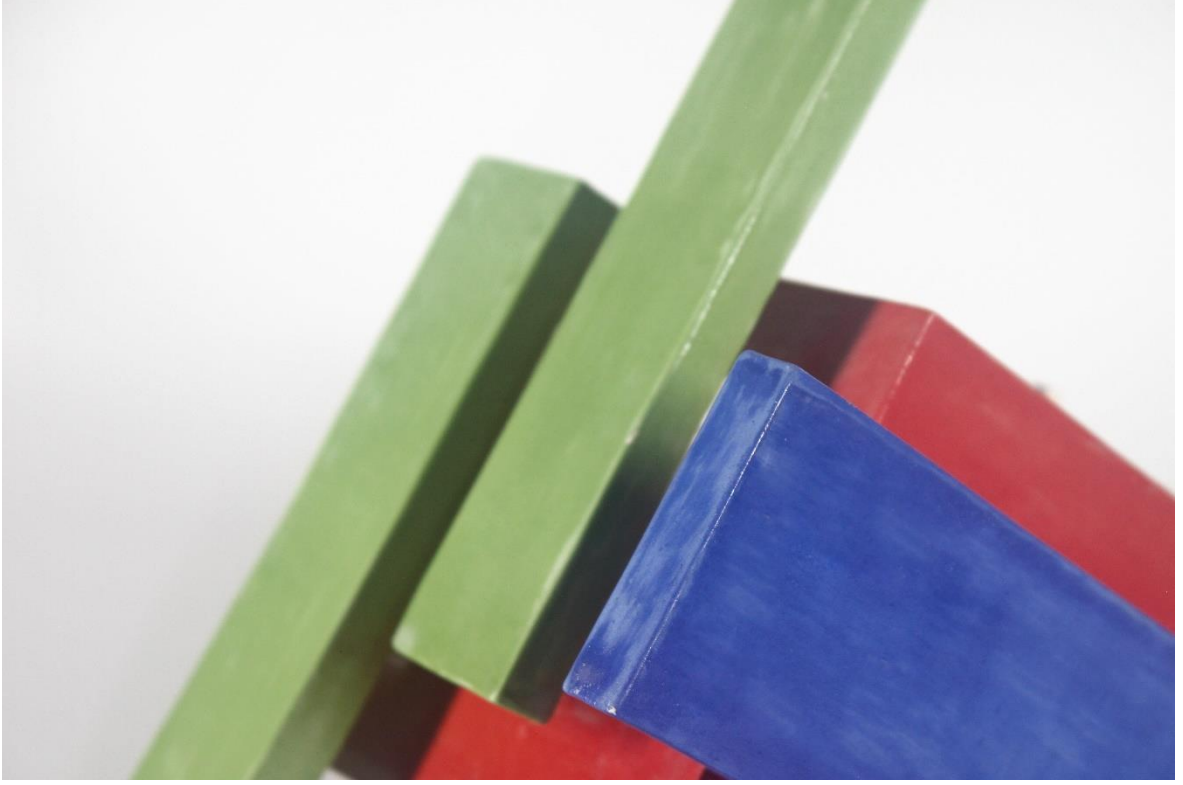
Bu kompozisyon, gözle gördüğümüz kare ve dikdörtgenler aracılığıyla fiziksel dünyanın ağırlığını hissetmemize olanak tanır. Piksellerin yerçekimi etkisi altında nasıl şekillendiğini izlemek, izleyicilere dijital ile fiziksel dünya arasındaki sembolik bir çatışmayı görsel olarak deneyimleme fırsatı sunar.

Bu çalışmada, piksellerin serbest hareket yetenekleri ve sürtünme kuvvetinin eksikliği, dijital dünya ile fiziksel dünyanın sembolik bir çatışması olarak tasvir edilir. Çalışmalar, teknoloji ve sanat arasındaki ilişkiyi sorgulamamızı ve bu iki dünya arasındaki etkileşimi daha derinlemesine düşünmemizi teşvik eder. Ayrıca, piksellerin sadece dijital dünyada değil, fiziksel dünyada da önemli ve etkileyici olabileceğini gösterir.



**Görsel 74.** Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 26x17x30, Esnek Yerçekimi  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)





**Görsel 75.** Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 26x17x30, Esnek Yerçekimi  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)



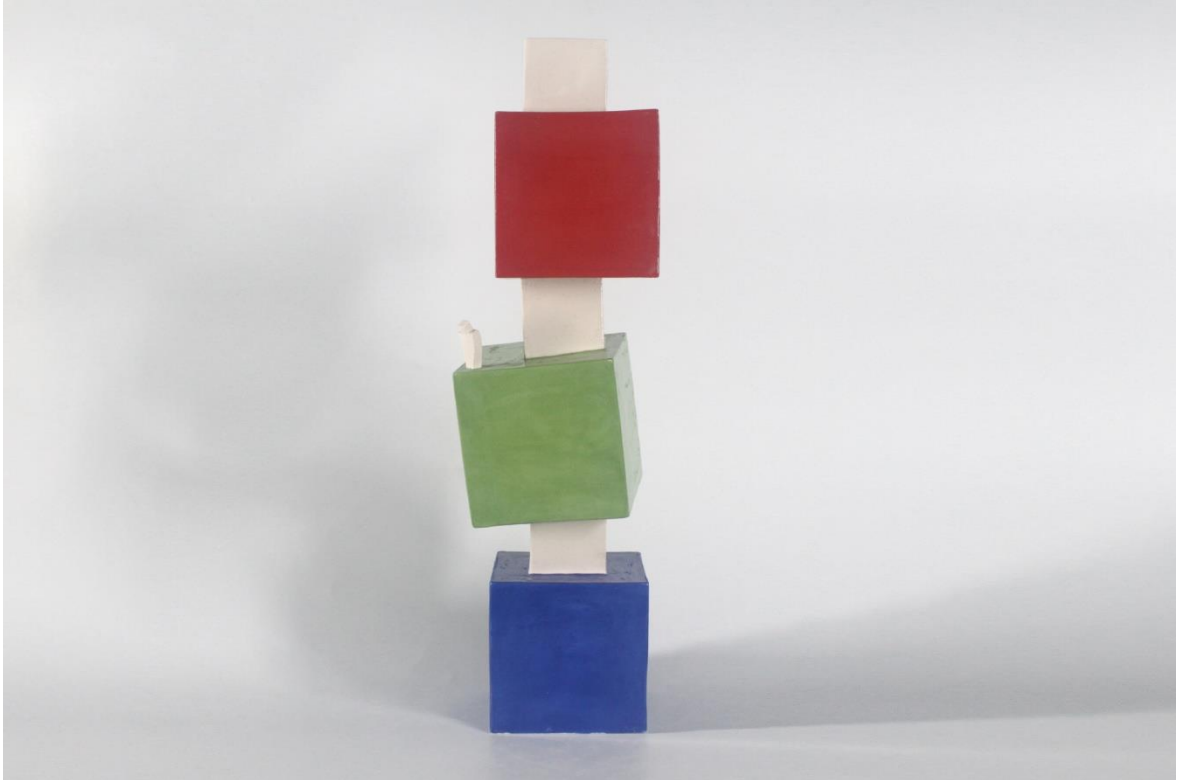
**Görsel 76.** Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 26x17x30, Esnek Yerçekimi  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)

### 2.3.4 Parçacık

Bu sanatsal deneyim, dijital teknoloji ile hayatımıza giren ve günlük olarak etkileşimde bulunduğumuz birçok şeyin temelini oluşturan pikselin derinlemesine bir incelemesi olarak ortaya çıkıyor. Pikseller, dijital dünyanın temel yapı taşlarıdır ve genellikle gözden kaçarlar. Ancak bu çalışmalar aracılığıyla, bu gözden kaçan detaylar vurgulanarak piksellerin estetik ve yapısal potansiyelini keşfedilmeye çalışılmıştır.

Aynı zamanda seramik gibi geleneksel bir sanat formunu kullanarak, geçmişten gelen zanaat ve sanatın önemini vurgulamak amaçlanmıştır. Dijital ve fiziksel dünyalar arasında bir köprü kurmasına yardımcı olmuş ve her iki dünyanın da benzersiz özelliklerini ve güzelliklerini daha iyi anlam bulması düşünülmüştür.

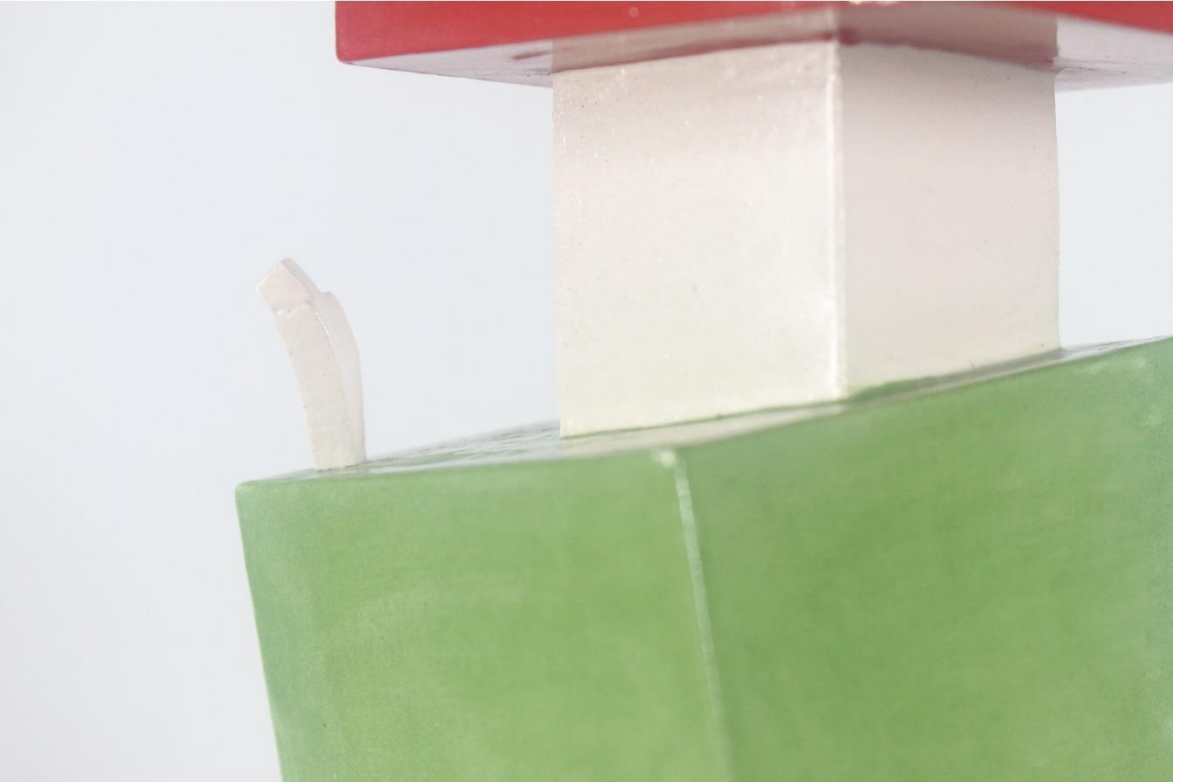
Çalışmalarda, dijital dünyanın karmaşıklığını ve sadece bir pikselin bile ne kadar değerli ve anlamlı olabileceğini yansıtmaktadır.



**Görsel 77.** Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 10x10x33, Parçacık  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)



**Görsel 78.** Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 10x10x33, Parçacık  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)

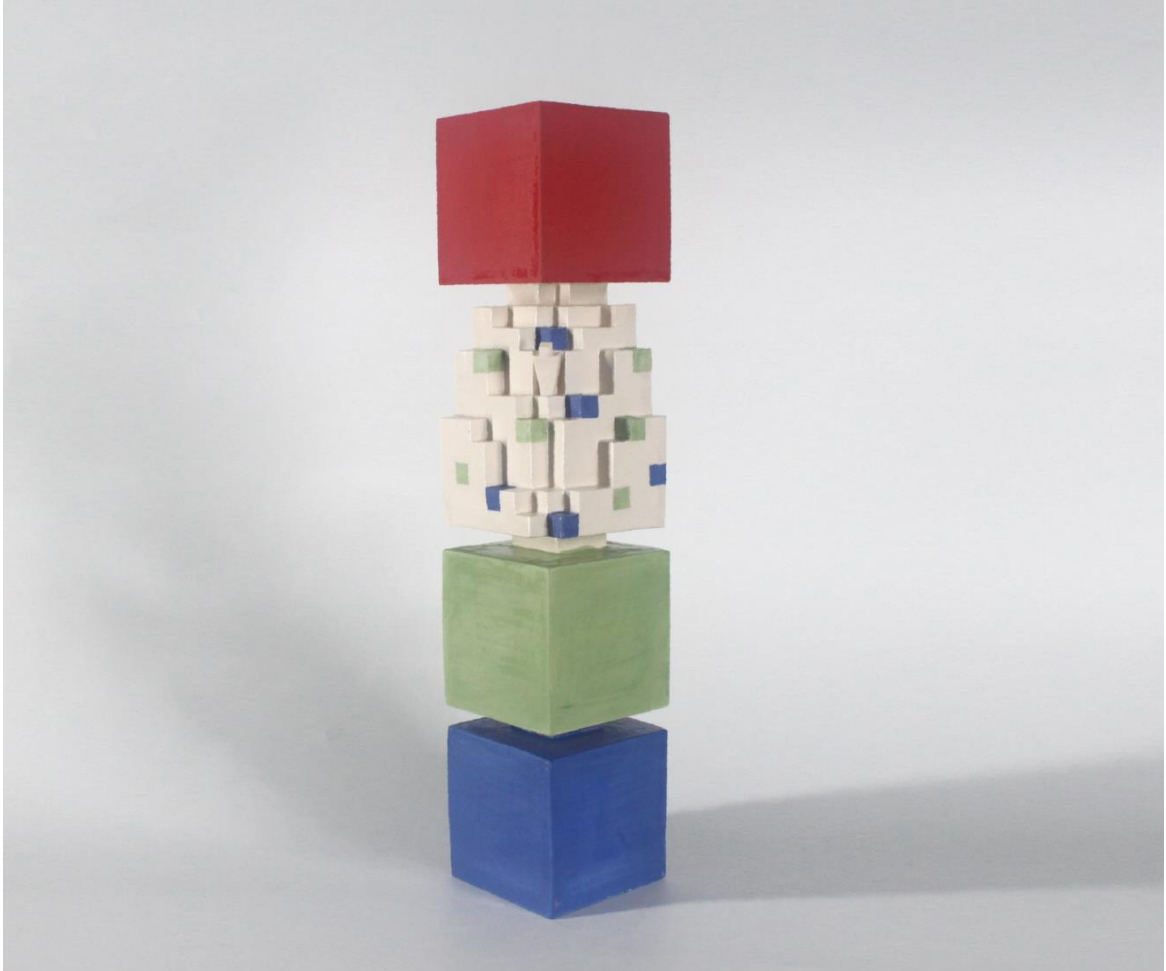


**Görsel 79.** Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 10x10x33, Parçacık  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)

### 2.3.5 Yükselen Benlik

Piksellerin birbirleriyle yan yana gelerek anlam bütünlüğü kazanmasının, dijital dünyada soyut bir estetik deneyim sunma yeteneğini vurgular. Piksellerin yüzeylerde hacim kazanması, dijital dünyanın sınırlarını aşarak somut bir varlığa dönüşmesini simgeler ve piksellerin estetik ve yapısal derinliğini ön plana çıkarır.

Bu çalışma, teknoloji ve el işçiliğinin etkileyici bir birleşimini sunar ve piksellerin sadece dijital dünyada değil, aynı zamanda fiziksel bir ifade biçimi olarak da etkili bir potansiyele sahip olduğunu gösterir. Bu eserde, dijital dünyadan kaynaklanan piksel üslubunun, boyut kazandığında, izleyicilere dijital sanatın daha derin ve elle hissedilebilir yönünü sunar.



**Görsel 80.** Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 10x10x36, Yükselen Benlik  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)





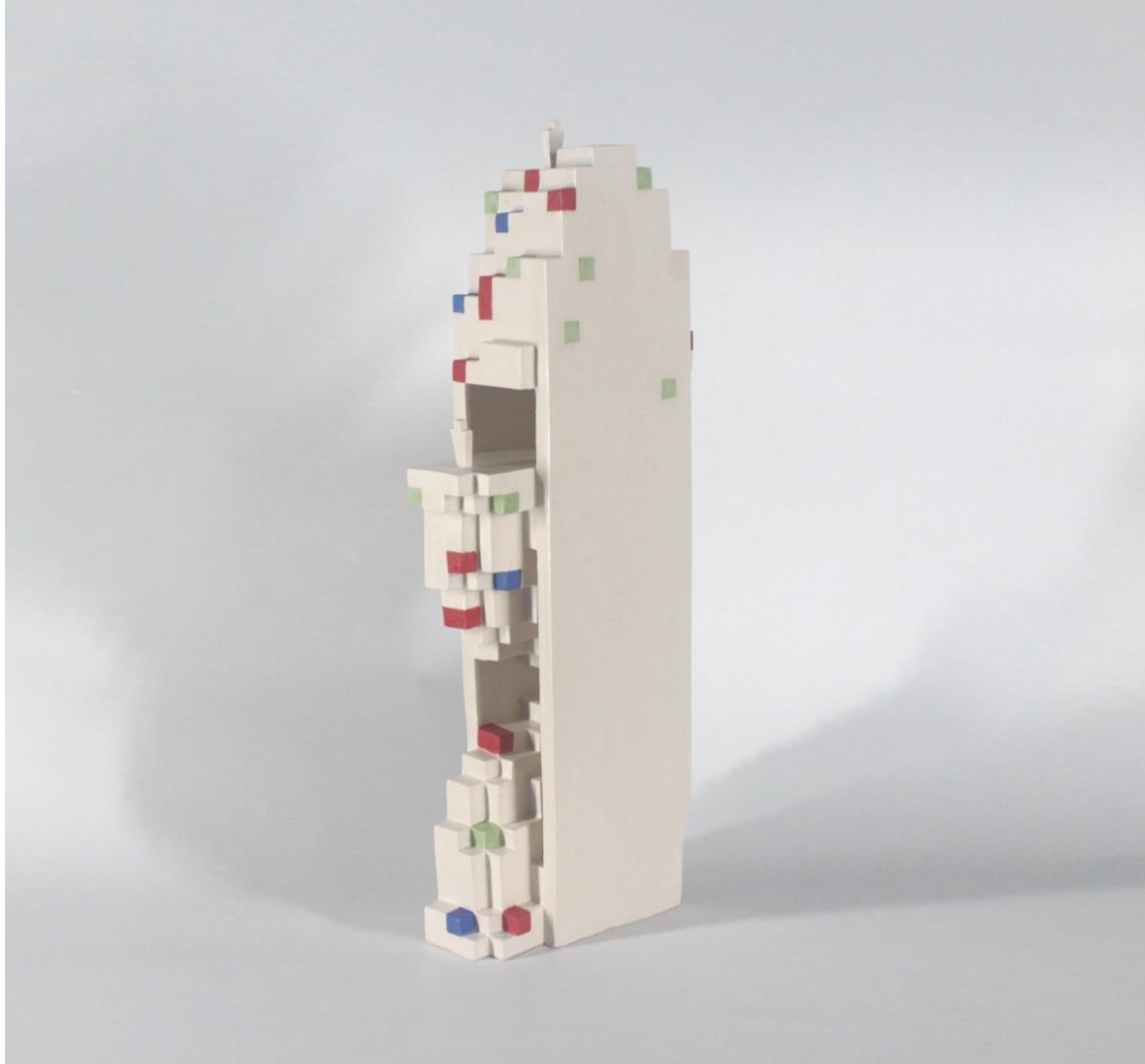
**Görsel 81.** Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 10x10x36, Yükselen Benlik  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)



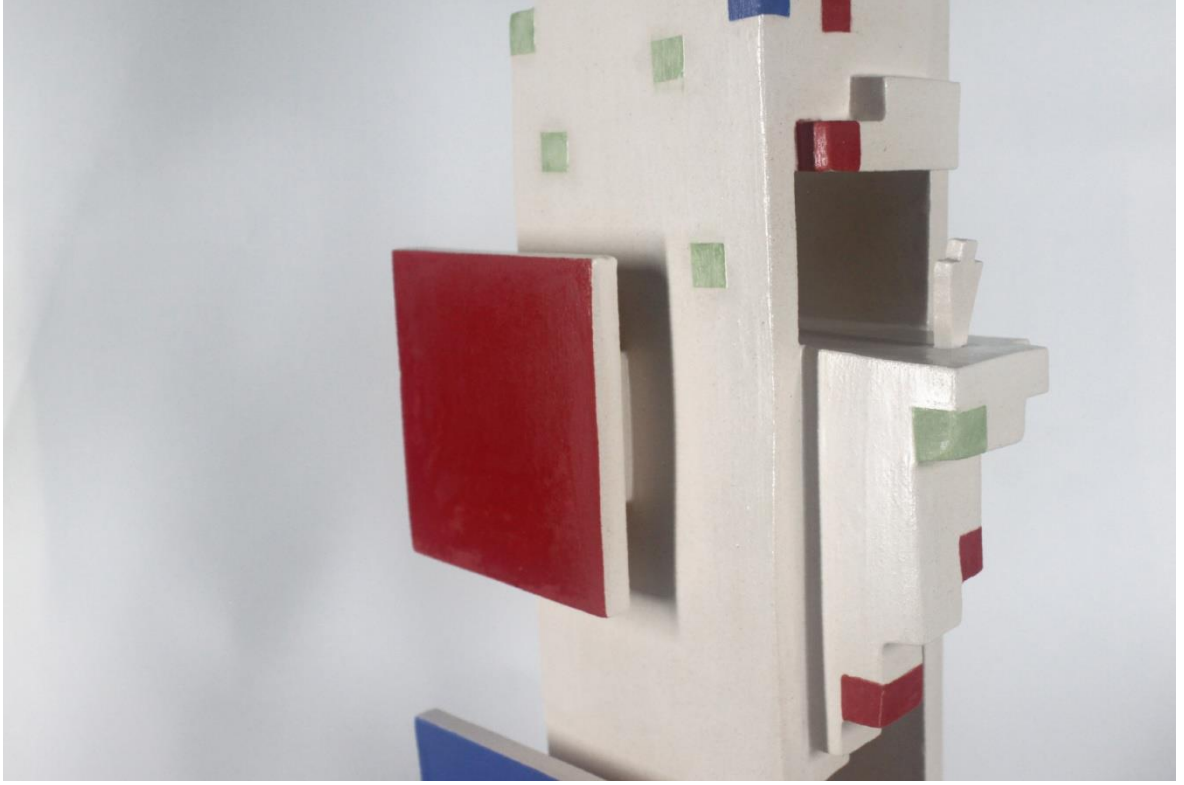
**Görsel 82.** Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 10x10x36, Yükselen Benlik  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)

### 2.3.6 Akışkan Teori

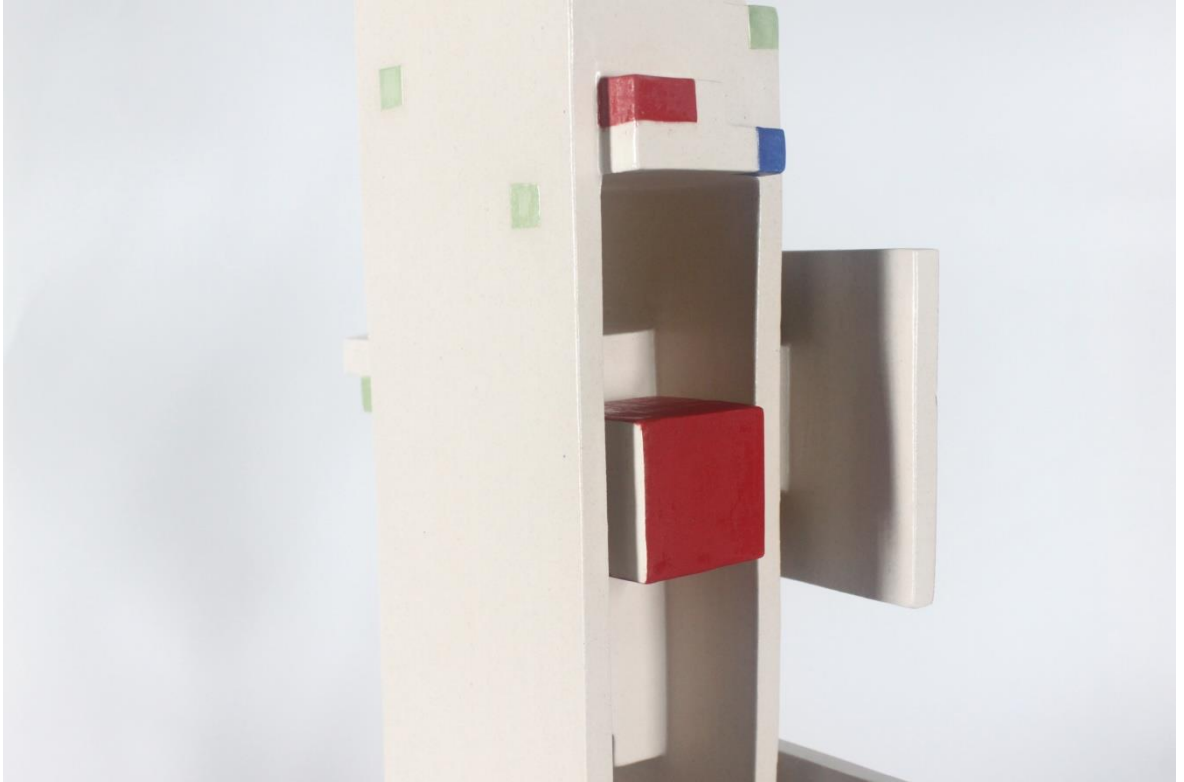
İçi oyulmuş tek bir bloğun sahnesi tasarlanmıştır. Bu sahne tetris oyununu anımsatmakta ve oyunun akışını bloke eden yeni bir parçayı içermektedir. Aynı zamanda önceden yerleştirilmiş olan küplerle aynı boyutta bloğun çevresini saran bu sahne, boyut ikilemini sürdürerek büyük bir kısmını dışarı atmış gibi görünüyor, ancak aynı boyutta kalırken en üst kısmında sona eriyor. Bu tekilleşen yapı, hem oyunu başından sonuna kadar yeniden başlatıyor hem de yeni parçaların gelmesini bekliyor. Algımızı göz önünde bulundurduğumuzda, bu çalışma anlık bir gerçeklik bilgisi ile çakıştığında devrilir ve geriye inşa etme yöntemimizin ana malzemesi olan küpler kalır. Düzenlemede noktalardan biri, bağlı olduğumuz kuralları esnetmek ve hayal gücünün fiziksel sınırlarına olanak tanımaktır.



**Görsel 83.** Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 16x9x40, Akışkan Teori  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)



**Görsel 84.** Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 16x9x40, Akışkan Teori  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)

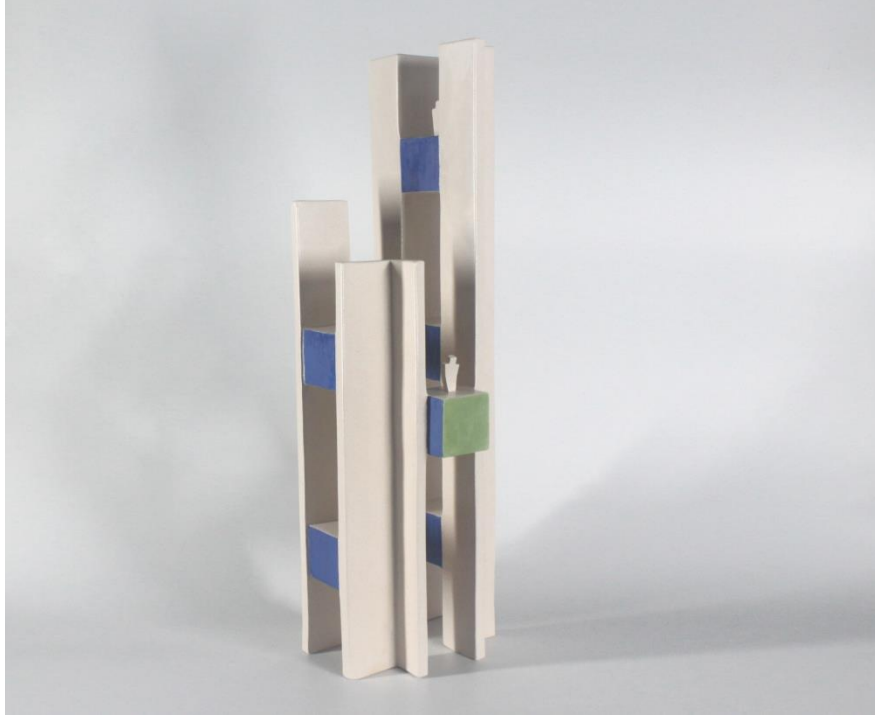


**Görsel 85.** Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 16x9x40, Akışkan Teori  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)

### 2.3.7 Merdiven

Piksel renklerinin tek bir yüzey paralelinde yansımaları, izleyiciye çalışma ve hayal arasında hızlı bir geçiş deneyimi hissettirmektedir. Bu sadece hayal dünyasında mümkün bir durumdur. Gerçek bir görüntüde hareketsiz gibi görünen ancak eylem sırasında ortaya çıkan durumunun tersine, izleyiciyi aktif bir unsur olarak tasarlayarak, bu üçgen hareketli bir hale getirilmiştir. İnşa sürecinde her unsuru dolaşıma sokarak interaktif bir üslup planlanmıştır. Yerleştirilmiş figürler, izleyici için sabit bir nokta olarak bulunurken, kendi uzamında ipucu görevi görüyorlar. Aynı zamanda izleyiciyi çeken fiziksel dikkat tuzakları olarak işlev görmektedirler.

Genel olarak, çalışmanın dolaşım planlama, izleyiciyi sürekli olarak yönlendiren ve farklı boyutları ve ölçükleri algılamalarına olanak tanıyan bir nesnel oyunu yakalamayı amaçladığı söylenebilir. Düzenlemede farklı yüzeylerde tek renk kullanımı, izleyiciyi dolaşıma sokan bir faktör gibi görünmektedir. Ara sıra beliren figürler ise izleyici için bir uzam oluşturarak, işin farklı boyutlarını ve ölçüklerini algılama ve hayal etme fırsatı sunuyor. Başka bir deyişle, düzenleme piksel renkleri yerine izleyiciyi merkeze koyan işin okunma biçimlerinin farklılaştığı açıları bir araya getiren bir yapı olarak tasarlanmıştır. Temelde, bir tür dolaşım ve ölçü oyunu sahası düşünülmüştür.



**Görsel 86.** Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 13x13x42, Merdiven  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)

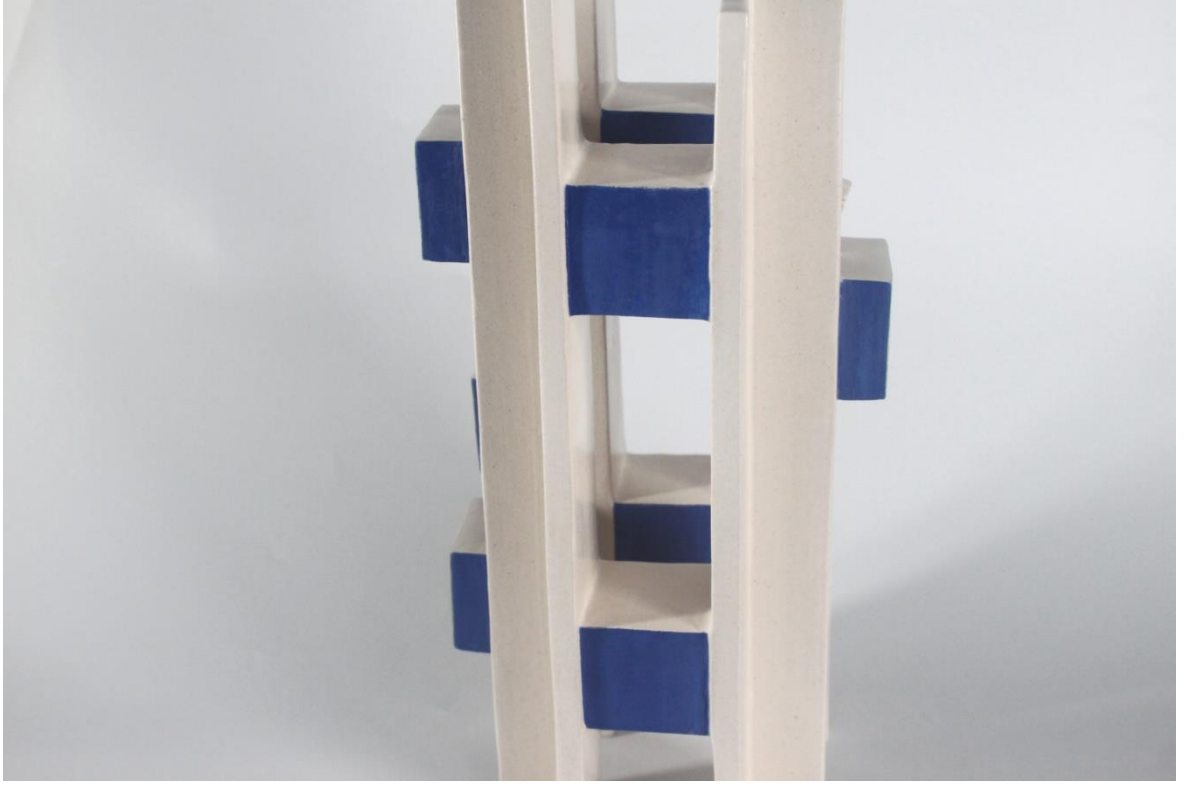




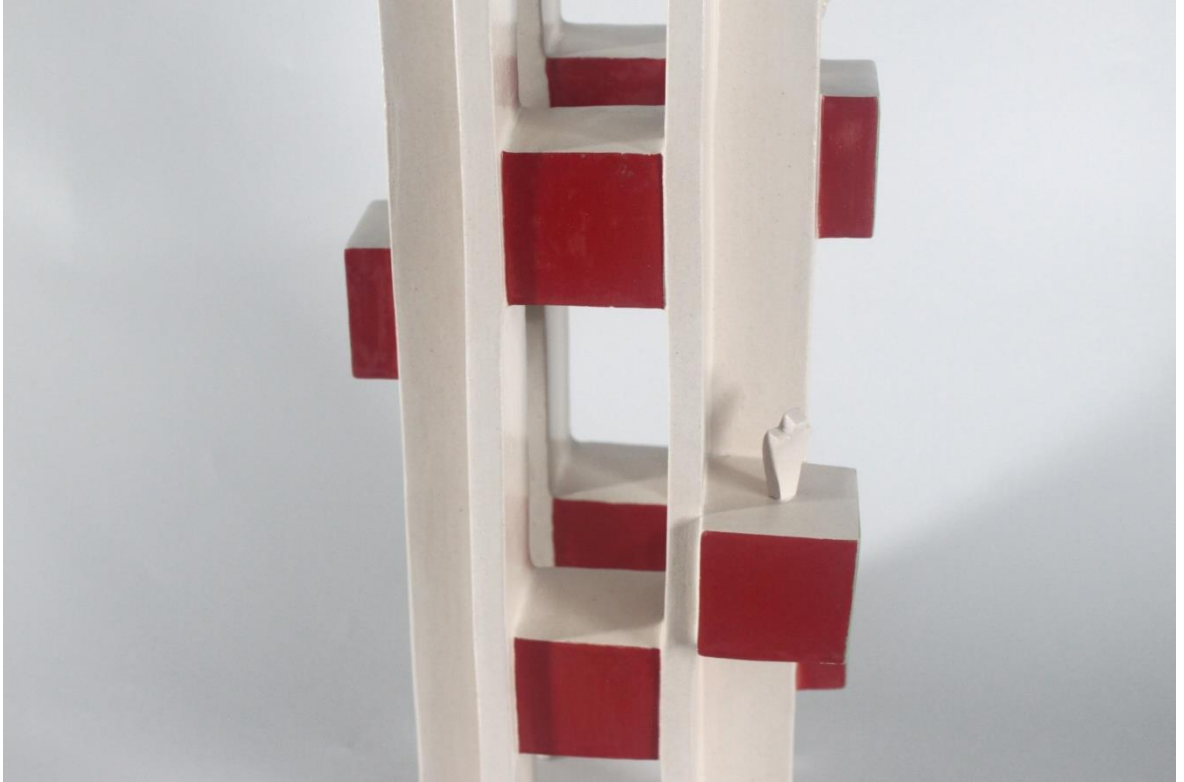
**Görsel 87.** Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 13x13x42, Merdiven  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)



**Görsel 88.** Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 13x13x42, Merdiven  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)



**Görsel 89.** Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 13x13x42, Merdiven  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)



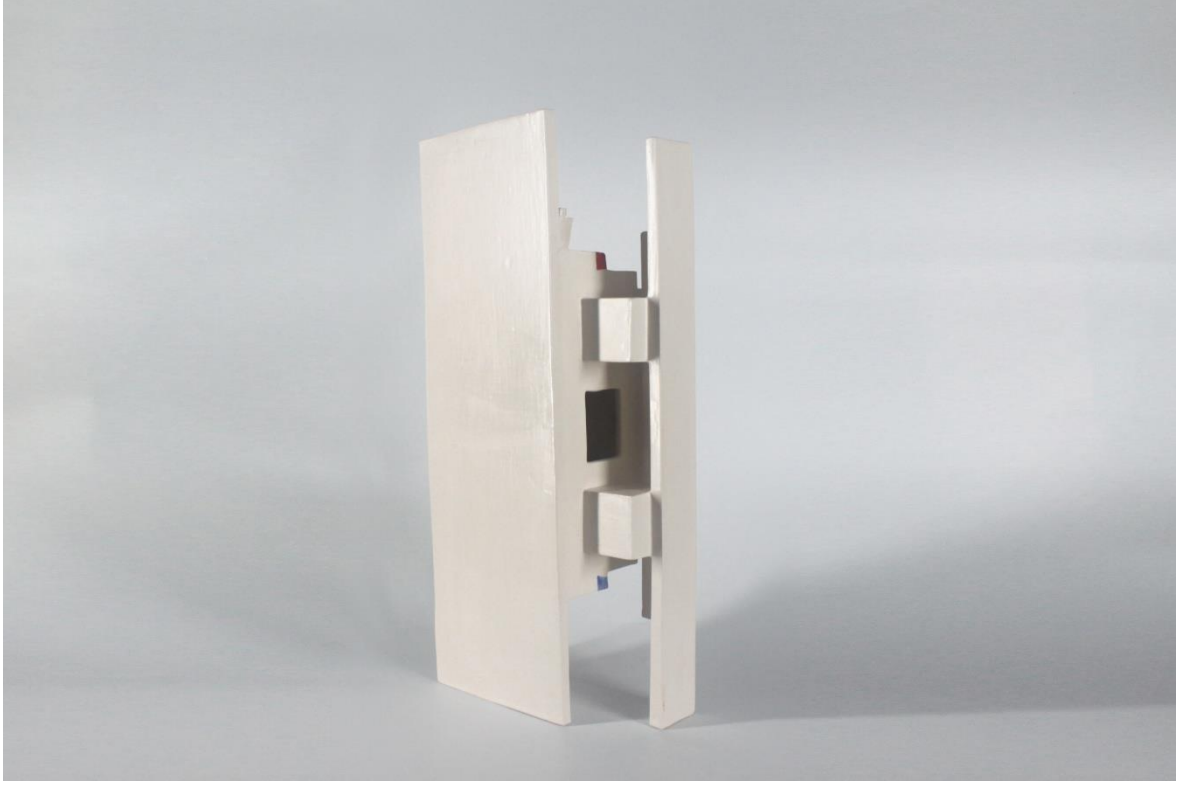
**Görsel 90.** Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 13x13x42, Merdiven  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)

### 2.3.8 Anlık oęaltım

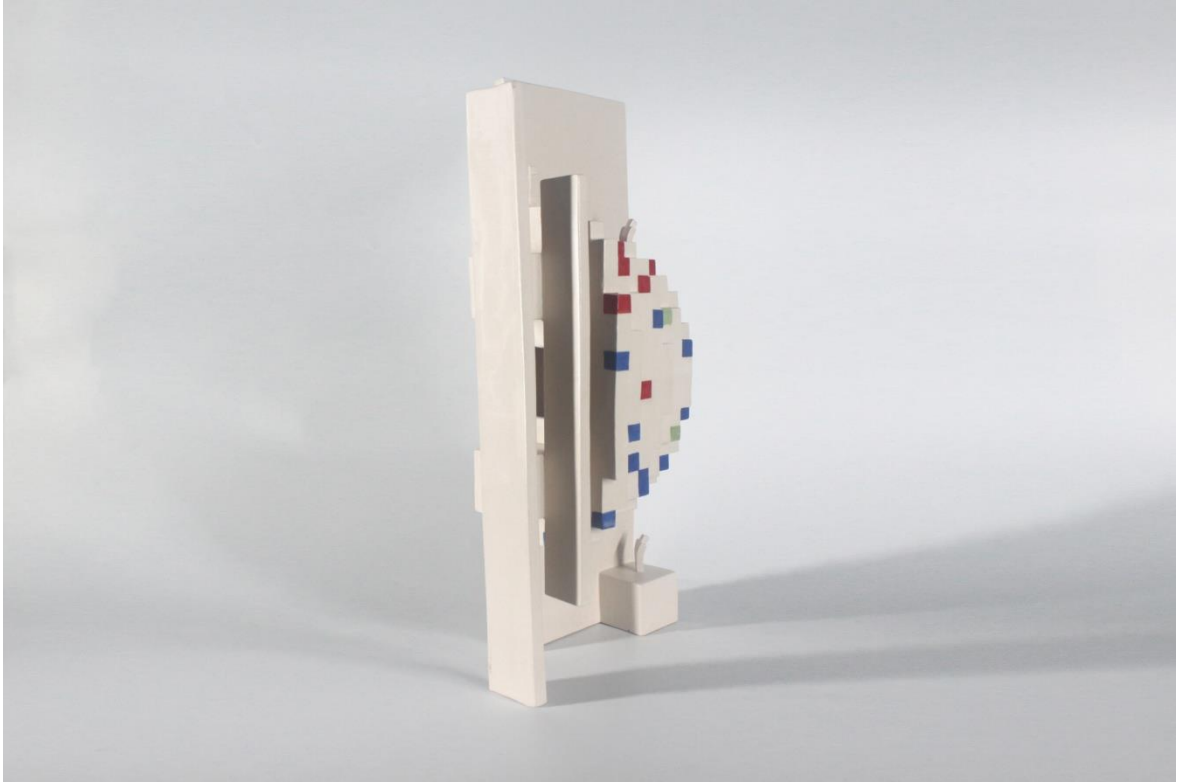
Bu alıřmada, arayüzleri oluřturan paralar bir araya gelerek, bir tür tutucu bir kovan gibi dzenlenmiřtir. Temel ama, yapıyı destekleyen ve dikkatlice bölümlenebilen unsurları eřit şekilde daęıtmaktır. Kúpelerin doęal olarak ařaęıya doęru hareket eden grupları oluřturularak, üç dikey unsurun yapının iinde saklanması dűřünölmüřtür. Figürler, kendi yerleřimlerini sabit kalarak ve yapıdan destek alarak korumalarına raęmen, izleyicinin anlık empati ile gereęi bir anlık minyatürleřtiriyor gibi görünmektedir.



**Görsel 91.** Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 10x17x36, Anlık oęaltım  
(Kemal Savcı Fidan, kiřisel fotoğraf arřivi)



**Görsel 92.** Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 10x17x36, Anlık oğaltım  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)

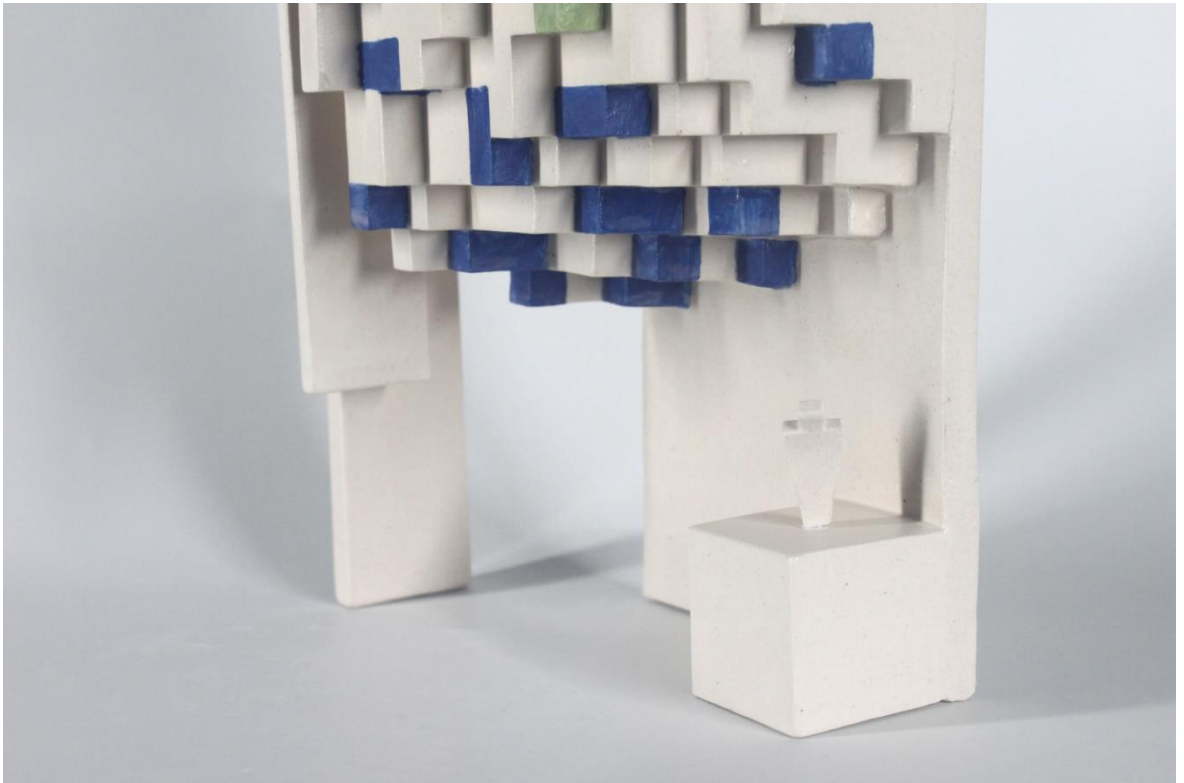


**Görsel 93.** Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 10x17x36, Anlık oğaltım  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)





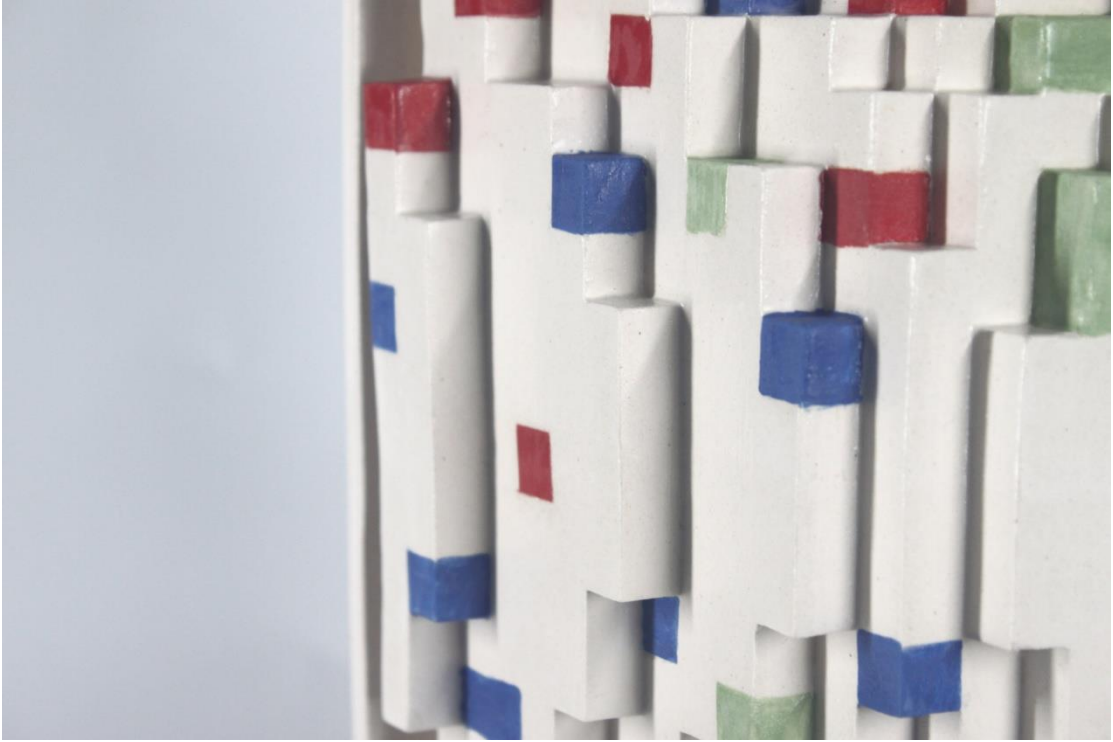
**Görsel 94.** Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 10x17x36, Anlık oğaltım  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)



**Görsel 95.** Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 10x17x36, Anlık oğaltım  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)



**Görsel 96.** Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 10x17x36, Anlık oęaltım  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)



**Görsel 97.** Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 10x17x36, Anlık oęaltım  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)

### 2.3.9 Birikim

Bu çalışmanın L plana sahip olması, ortasında durarak adeta izleyiciyi köşeye sıkıştırıyor ve mekânsal bir alışkanlıktan gelen dış köşe durumundan içeriye doğru itmekte. Ve bu bükey alan, izleyiciyi gruplaşmış ve sıkışmış bir küp birikintisiyle karşılıyor gibi görünüyor. Bu karşılama birikintisi, türeyen köşeleri de içeriyor; sanki bu artan iç bükeyler, planı bir sütun gibi dolduruyor. Bir figürün bakışı, ileriye dönük bir gelişimi bekleyen bir duruşa sahiptir; sanki gelecekteki bir yükselme için her zaman hazır beklemektedir.



**Görsel 98.** Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 9x12x32, Birikim  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)

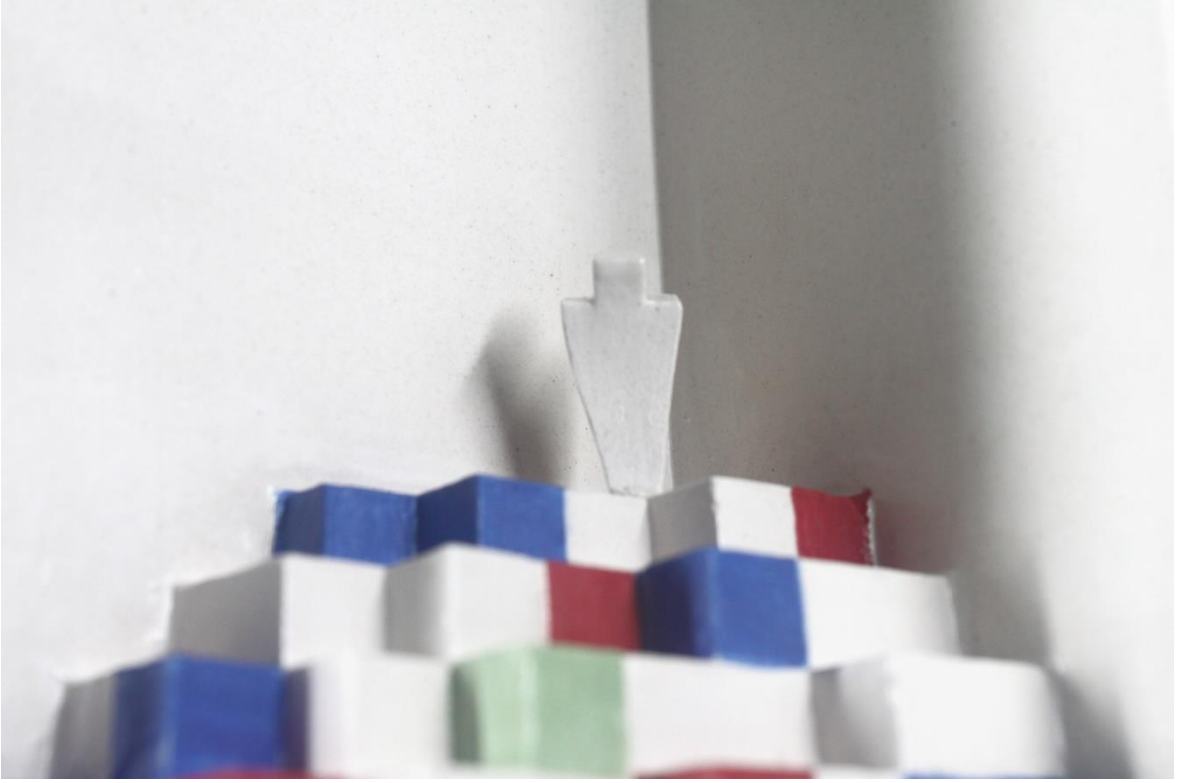


**Görsel 99.** Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 9x12x32, Birikim  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)



**Görsel 100.** Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 9x12x32, Birikim  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)





**Görsel 101.** Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 9x12x32, Birikim  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)



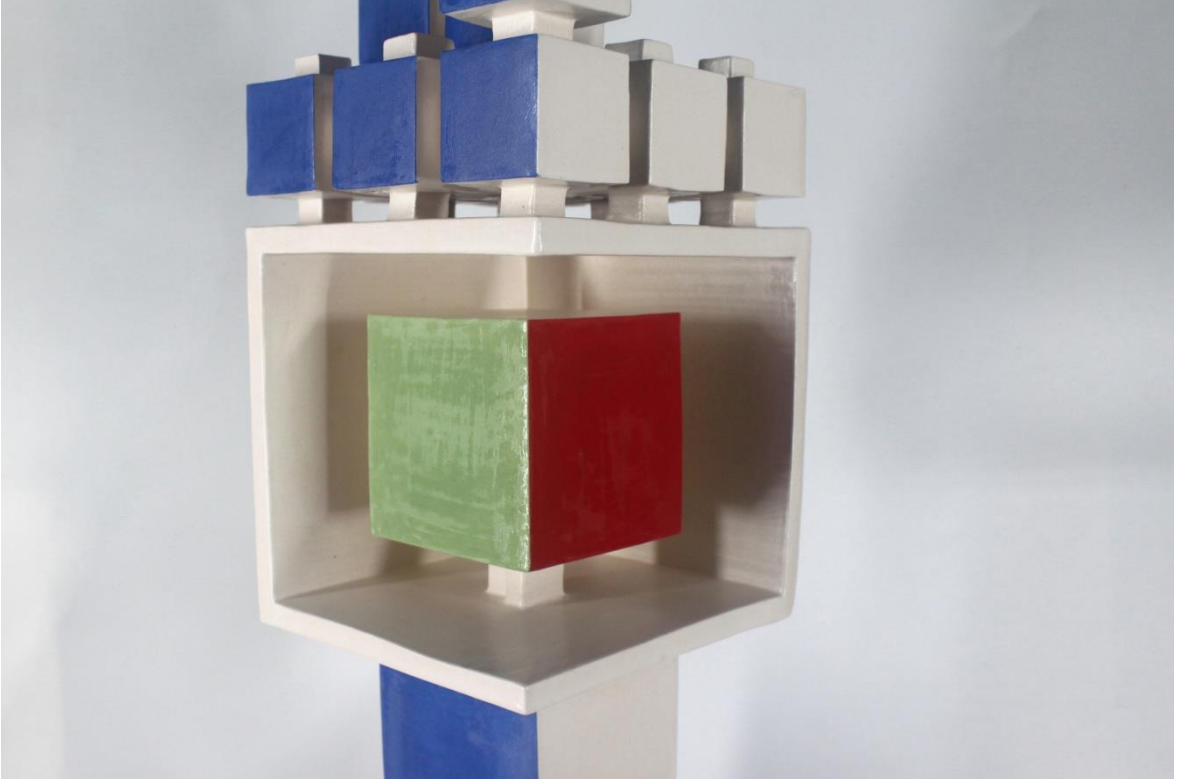
**Görsel 102.** Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 9x12x32, Birikim  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)

### 2.3.10 Yapısal Algı

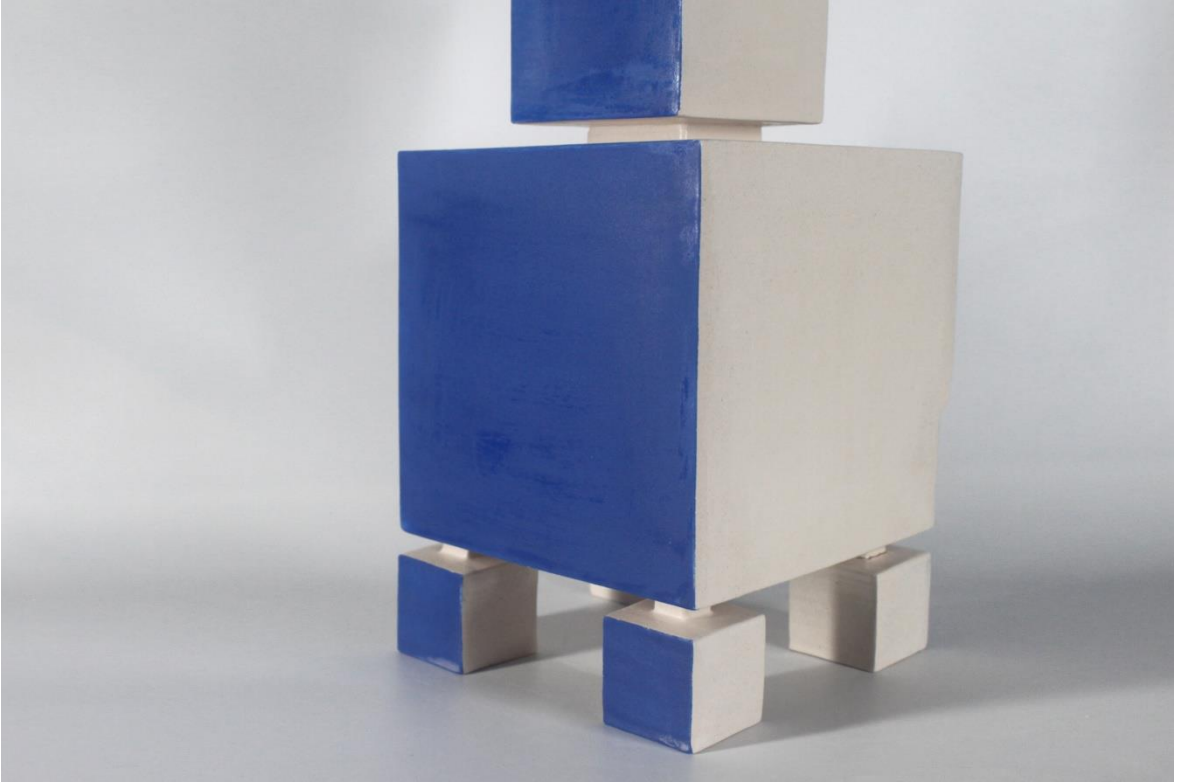
Üç kademeli gibi gözükken bu çalışmada, tutucu öğeler aslında bütün seride olduğu gibi evrilip çevrilmeye, sadece zihinde izin veren olanaklara sahip şekilde düzenlenmiştir. Bu sebeple, dijital platformun sınırlarına karşı, hayalin tasavvurlarını harekete geçirmek adına biçimin devamlılığı, formların seyir ettiği yön hareketlerinin tam ortasında bulunmaktadır. Çalışmanın yöntemi, üretilen görüntü piksel standardını yansıtmakla birlikte, doğanın hatırlattığı bir ekosistemde sınırlarını koruyarak diğer olası yöntemleri de örnekleyerek bir çelişki olmadan benzerlik gösterir.



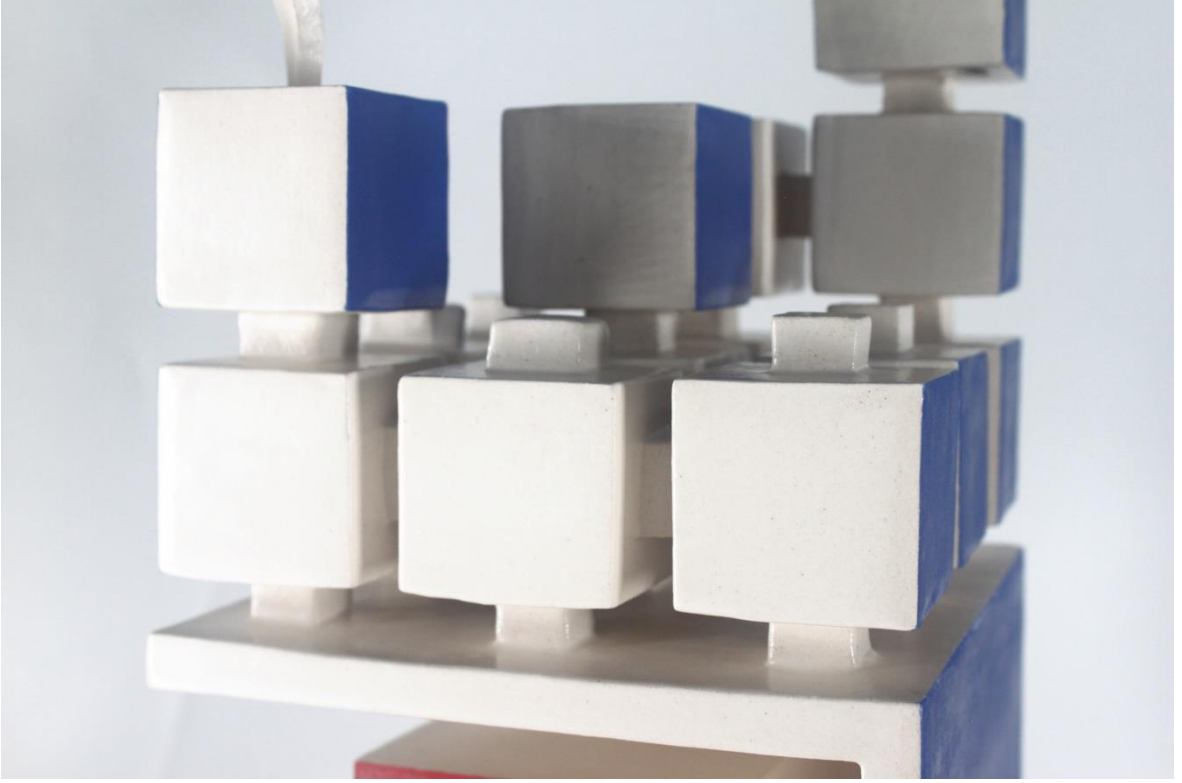
**Görsel 103.** Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 14x14x55, Yapısal Algı  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)



**Görsel 104.** Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 14x14x55, Yapısal Algı  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)



**Görsel 105.** Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 14x14x55, Yapısal Algı  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)

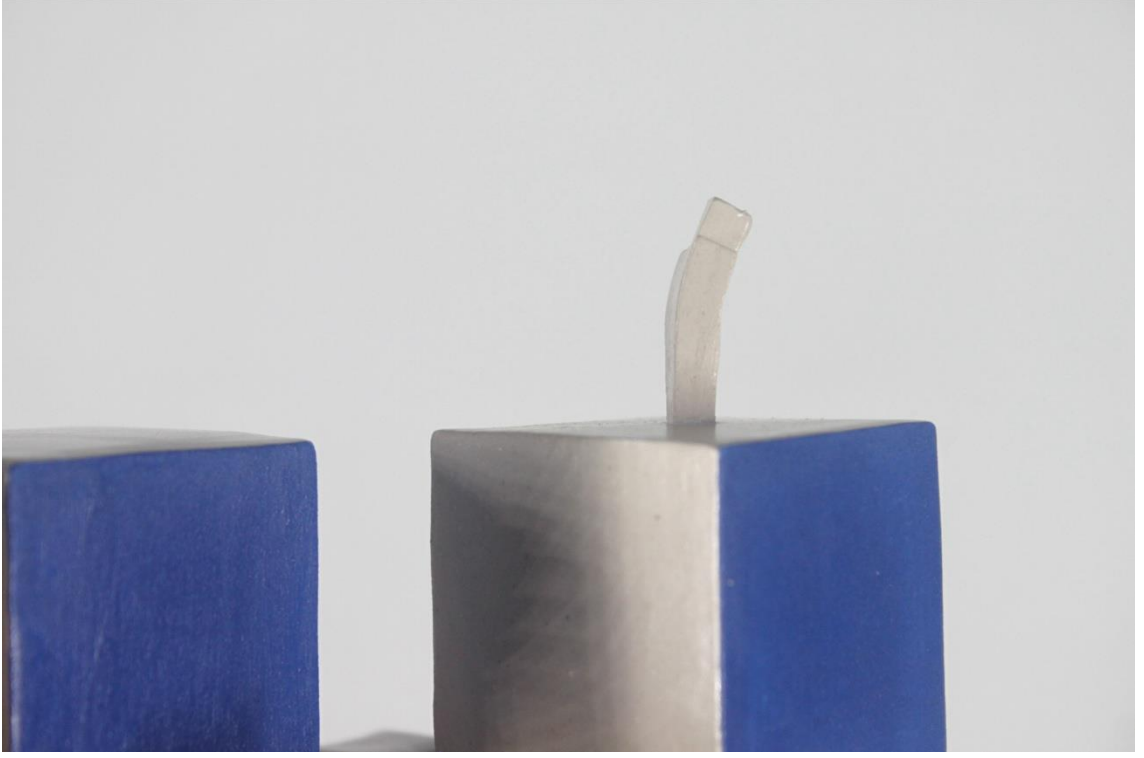


**Görsel 106.** Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 14x14x55, Yapısal Algı  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)

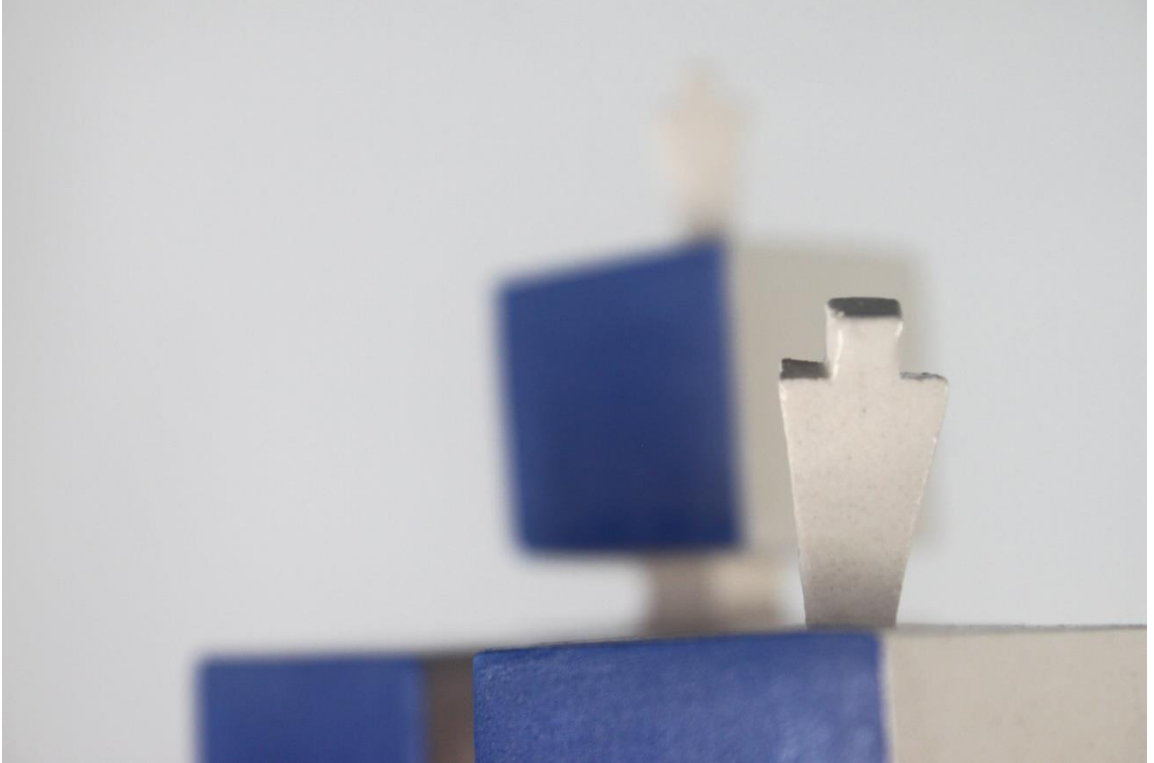


**Görsel 107.** Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 14x14x55, Yapısal Algı  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)





**Görsel 108.** Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 14x14x55, Yapısal Algı  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)



**Görsel 109.** Kemal Savcı Fidan 2024, Seramik 14x14x55, Yapısal Algı  
(Kemal Savcı Fidan, kişisel fotoğraf arşivi)

## SONUÇ

İnsanlık, geçmişten günümüze kültürün ifade edilmesinde çeşitli etkenlerin rol oynadığı görülmektedir. Teknolojinin gelişimi ve ilerlemesi, tasarımcılar ile sanatçılar üzerinde etki sağlamıştır. Teknolojik ilerlemelerin etkisiyle sanat çalışmalarında ve estetik anlayışında önemli bakış açıları görülmektedir. Bu gelişimler sonucunda sanatçılar kendilerine özgü tarzları geliştirmiş ve izleyicilere farklı bakış açıları sunmuşlardır. Bu yeni teknikler, sanat eserlerinin üretilebilirliğini artırarak tüketimde daha geniş bir erişim imkanı sağlamıştır. Dolayısıyla teknolojik ilerlemenin, sanat deneyimi üzerinde önemli bir etkisi olduğu görülmektedir.

Bu araştırma, piksel tekniğinin nasıl kullanıldığını ve sanatçılar ile tasarımcılar tarafından nasıl bir ifade aracı olarak benimsendiğini incelemiştir. Piksel sanatının seramik alanına getirdiği yenilikçi yaklaşımlar ve bu iki farklı disiplinin nasıl etkileşime geçtiği bu çalışmanın merkezinde yer almaktadır. Piksel tekniği ile seramik uygulamalarının incelenmesi sayesinde, sanatın sürekli evrimi ve teknolojinin sanata olan katkısı daha iyi anlaşılacaktır; ayrıca yeni ifade biçimleri ve gelecekteki sanatsal yaklaşımlara dair ipuçları elde edilmektedir. Disiplinlerarası etkileşimin artmasıyla birlikte, sanatçılar soyut kavramları somut bir dille aktarmayı başarmışlardır; bu da düşünsel bakış açısını zenginleştirerek farklı düşünme biçimleri üzerine düşünmemizi sağlamıştır.

Bu çalışmada piksel ve seramik disiplinleri arasındaki potansiyel ilişkiler teorik ve pratik olarak incelenmiştir. Bu iki disiplinin yöntemleri ve evrenleri ne kadar farklı olursa olsun, bütünlük açısından uyumluluğu ve ilişkilendirme imkanları yeni bir ifade biçimi geliştirmeyi amaçlamıştır.

Sanatçılar, piksel sanatının iki boyutlu dünyası ve üç boyutlu formların yarattığıyla arasında bir ilişki kurmuşlardır. Seramik sanatçıları, pikselde olduğu gibi mekân algısını ve dokuyu ifade etmek için seramikte üretim yöntemleri ile çeşitli teknikler kullanmış ve izleyicilere somut evrende sunmuşlardır. Çalışmada seramik sanatı ile piksel sanatının kesişim noktaları incelenmiştir. Estetik ve kavramsal benzerlikler arasında tespitler yapılmıştır. Seramik sanatının geleneksel yöntemleriyle piksel sanatının dijital tekniklerinin birleşimi, yeni bir ifade biçiminin doğmasına olanak sağlamıştır. Araştırmanın sonucunda, seramik sanatının piksel sanatıyla etkileşiminde, her iki disiplinin de birbirini zenginleştirdiğini ve ileriye doğru yeni keşiflerin kapısını araladığını göstermektedir. Piksel sanatının seramik sanatıyla buluşması, sanatta kategorileri zenginleştirmiştir. Bu çalışmanın sonucunda, seramik ve

piksel sanatlarının karşılıklı olarak tamamlayıcı bir ilişki içinde olduğu ve bu ilişkinin yeni bakış açıları ve disiplinlerarası kazanım getirdiği sonucuna varılabilir.

Teknolojinin ilerlemesiyle beraber 21. yüzyılın başlarında teknolojiden etkilenen sanatçıların düşünsel ifadelerine ne kadar katkısı olduğunu gözlemlemek mümkündür. Üretilen orijinal çalışmaların amacı ise piksel ve seramik sanatına model olabilecek şekilde ifade arayışında bulunmaktadır.

## KAYNAKLAR

- Ak, H. Aybike. (2013). Dijital Sanat. Akademik Bilişim 2013/ XV. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri, Antalya. s.919-923.
- Aposto, Soyut düşünce sanatı piksel art: Octavi Navarro röportajı. Erişim: 02.12.2023  
<https://aposto.com/s/soyut-dusunce-sanati-piksel-art-octavi-navarro-roportaji>
- Atan, Ahmet. Uçan, Bahadır. Bilsel, Çağatay. (2015). Dijital Sanat Uygulamaları Üzerine Bir İnceleme. İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi, 26, s. 1-14.
- Bozkurt, Aras. vd. (2021). Dijital bilgi çağı: Dijital toplum, dijital dönüşüm, dijital eğitim ve dijital yeterlilikler. Açık öğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi AUAd, 7/2, s. 35-36.
- Doğru, Yiğit. (2014). PPI (Pixel-per-inch) Nedir?, fragtist Erişim: 4.12.2023.  
<https://fragtist.com/mobil/ppi-nedir/>
- D-Pad Stüdyosu. Erişim: 1.12.2023.  
[https://www.dicesummit.org/dice\\_speakers/details.asp?idSpeaker=372](https://www.dicesummit.org/dice_speakers/details.asp?idSpeaker=372)
- Heller, S. & Vienne, V., (2016), “Grafik Tasarımı Değiştiren 100 Fikir”, Literatür Yayıncılık, s. 202.
- Nippon, Dijital Olarak Ustalaşıldı: Masuda Toshiya'nın Seramik Sanatı. Erişim: 07.12.2023. <https://www.nippon.com/en/views/b02319/>
- Ok, Meltem. (2020). Piksel Sanatının Giyim Modasına Yansıması. İdil, 73, s. 1370-1386.
- Türk Dil Kurumu [TDK]. Dijital. Güncel Türkçe Sözlük. Erişim: 24.11.2023.  
<https://sozluk.gov.tr>
- Türk Dil Kurumu [TDK]. Piksel. Güncel Türkçe Sözlük. Erişim: 24.11.2023.  
<https://sozluk.gov.tr>
- Ünlüer, A. Ayça. (2017). Bir Sanat Dalı Olarak Piksel Sanatının Kimlik ve Temsil Sorunları. İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, 7/15, s. 211-223.



## Etik Beyanı

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Tez/Sanat Çalışması Raporu Yazım Yönergesi'ne uygun olarak hazırladığım bu Tez/Sanat Çalışması Raporunda,

- Tez/Sanat Çalışması Raporu içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- görsel, işitsel ve yazılı bütün bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- atıfta bulunduğum eserlerin bütününe kaynak olarak gösterdiğimi,
- kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,
- bu Tez/Sanat Çalışması Raporunun herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir Tez/Sanat Çalışması Raporu çalışması olarak sunmadığımı

beyan ederim.

25/04/2024

Kemal Savcı FİDAN

## Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu Orijinallik Raporu

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ  
Güzel Sanatlar Enstitüsü

Dijital Uygulamalarda Kullanılan Piksel Tekniğinin Seramik Sanatına Yansıması

Yukarıda başlığı verilen Tez/Sanat Çalışması Raporumun tamamı aşağıdaki filtreler kullanılarak Turnitin adlı intihal programı aracılığı ile Tez Danışmanım tarafından kontrol edilmiştir. Kontrol sonucunda aşağıdaki veriler elde edilmiştir:

Raporlama Tarihi	Sayfa Sayısı	Karakter Sayısı	Savunma Tarihi	Benzerlik Oranı (%)	Gönderim Numarası
24.04.2024	87	57308	01.02.2024	%5	2360279558

Uygulanan filtreler:

1. Kaynakça hariç
2. Alıntılar dâhil
3. 5 kelimeden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tez/Sanat Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim. (tarih 25/04/2024)

Kemal Savcı FİDAN

Öğrenci No.: N20130796

Anasanat/Anabilim Dalı: Seramik Anasanat Dalı

Program (işaretleyiniz): Seramik

Yüksek Lisans	Sanatta Yeterlik	Doktora	Bütünleşik Doktora
✓			

DANIŞMAN ONAYI

UYGUNDUR.

Prof. Dr. Ufuk Tolga SAVAŞ

## Master's Art Work Report Originality Report

HACETTEPE UNIVERSITY  
Institute of Fine Arts

The Reflection of the Pixel Technique Used in Digital Applications on Ceramic Art

The whole thesis/art work report is checked by my supervisor, using Turnitin plagiarism detection software taking into consideration the below mentioned filtering options. According to the originality report, obtained data are as follows.

Date Submitted	Page Count	Character Count	Date of Thesis Defence	Similarity Index (%)	Submission ID
24.04.2024	87	57308	01.02.2024	%5	2360279558

Filtering options applied are:

1. Bibliography excluded
2. Quotes included
3. Match size up to 5 words excluded

I declare that I have carefully read the Hacettepe University Institute of Fine Arts Guidelines for Obtaining and Using Thesis Originality Reports; that my thesis does not include any form of plagiarism; that in any future detection of possible infringement of the regulations, I accept all legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to the best of my knowledge. I respectfully submit this for approval. (date 25/04/2024)

Kemal Savcı FİDAN

Student No.: N20130796

Department: Seramik Anasanat Dalı

Program/Degree (please mark): Seramik

Master's	Proficiency in Art	PhD	Joint Phd
✓			

SUPERVISOR APPROVAL

APPROVED

Prof. Dr. Ufuk Tolga SAVAŞ

## YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin/raporumun tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kâğıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesi'ne verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversite'ye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikrî mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin/raporumun tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalara (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin/Sanat Çalışması Raporunun kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin/sanat çalışması raporumun tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde/sanat çalışması raporumda yer alan, telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinleri yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversite'ye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan **Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge\*** kapsamında tezim/sanat çalışması raporum aşağıda belirtilen haricinde YÖK Ulusal Tez Merkezi/ H.Ü. Kütüphaneleri Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

- Enstitü/ Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ..... yıl ertelenmiştir. (1)
- Enstitü/ Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... ay ertelenmiştir. (2)
- Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. (3)

25/04/2024  
(İmza)  
Kemal Savcı FİDAN

\*Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge

- (1) Madde 6.1. Lisansüstü teze ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.
- (2) Madde 6.2. Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmasını ş ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.
- (3) Madde 7.1. Ulusal çıkarılan veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü teziere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir. Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

**Tez Danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu tarafından karar verilir.**



