



DOKUZ EYLÜL
ARAŞTIRMA
ÜNİVERSİTESİ



**4. ULUSLARARASI
SANAT - TASARIM
KONFERANSI,
PERFORMANS &
SERGİSİ
2-3 ARALIK 2024**

İZMİR

**4th INTERNATIONAL
ARTS - DESIGN
CONFERENCE,
PERFORMANCE &
EXHIBITION
2-3 DECEMBER 2024
(HYBRID)**

**TAM METİN KİTABI
PROCEEDING BOOK**

E-ISBN: 978-975-441-601-5



4. ULUSLARARASI SANAT - TASARIM KONFERANSI, PERFORMANS VE SERGİSİ
2-3 Aralık, 2024
4th INTERNATIONAL ARTS - DESIGN CONFERENCE, PERFORMANCES & EXHIBITION
December 2nd-3rd, 2024



4. ULUSLARARASI SANAT - TASARIM KONFERANSI, PERFORMANS VE SERGİSİ

2-3 Aralık 2024

4th INTERNATIONAL ART - DESIGN CONFERENCE, PERFORMANCES & EXHIBITION

December 2nd-3rd, 2024

E-ISBN: 978-975-441-601-5

Aralık 2024, İzmir

Kitap içeriğinin tüm sorumluluğu yazarlarına aittir.

Kapak Grafik Tasarımı ve Sayfa Düzeni: Bahar Soğukkuyu Poyraz

Düzenleme Kurulu

Prof. Dr. Banu Özevin (Dokuz Eylül Üniversitesi)
Prof. Dr. Sibel Almelek İşman (Dokuz Eylül Üniversitesi)
Prof. Dr. Çınla Şeker (Dokuz Eylül Üniversitesi)
Doç. Dr. Bahar Soğukkuyu Poyraz (Dokuz Eylül Üniversitesi)
Doç. Dr. Esin Uçal Canakay (Dokuz Eylül Üniversitesi)



4. ULUSLARARASI SANAT - TASARIM KONFERANSI, PERFORMANS VE SERGİSİ
2-3 Aralık, 2024
4th INTERNATIONAL ARTS - DESIGN CONFERENCE, PERFORMANCES & EXHIBITION
December 2nd-3rd, 2024



DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ

BUCA EĞİTİM FAKÜLTESİ

4. ULUSLARARASI SANAT - TASARIM KONFERANSI, PERFORMANS VE SERGİSİ

2-3 Aralık 2024

4th INTERNATIONAL ART - DESIGN CONFERENCE, PERFORMANCES & EXHIBITION

December 2nd-3rd, 2024

BİLDİRİLER KİTABI

PROCEEDING BOOK

E-ISSN: 978-975-441-601-5

BİLİM KURULU/SCIENTIFIC COMMITTEE

PROF. HALİL YOLERİ	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
PROF. DR. RANA SİMBER ATAY	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
PROF. DR. NESRİN KULA DEMİR	AFYON KOCATEPE ÜNİVERSİTESİ
PROF. DR. SİBEL ÇOBAN	MARMARA ÜNİVERSİTESİ
PROF. MELİHAT TÜZÜN	TRAKYA ÜNİVERSİTESİ
PROF. DR. ASLI UZ BAŞ	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
PROF. DR. FATMA EBRU İKİZ	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
PROF. DR. TUBA GÜLTEKİN	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
PROF. DR. ONUR TOPOĞLU	ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ
PROF. DR. BANU ÖZEVİN	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
PROF. DR. SİBEL ALMELEK İŞMAN	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
PROF. DR. NEVİN AKKAYA	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
PROF. DR. MÜMTAZ HAKAN SAKAR	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
PROF. DR. S. SERKAN ŞEKER	ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ
PROF. DR. ÇINLA ŞEKER	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
PROF. DR. BANU ÇULHA ÖZBAŞ	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
PROF. DR. FATMA SELDA ÖZ SOYSAL	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
PROF. DR. EBRU İLKAY TUNCER	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
PROF. DR. VLADIMIR AVRAMOV	VELIKO TARNOVO ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. SVETOSLAV ANGELOV KOSEV	VELIKO TARNOVO ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. BORIS ZHELEV GEORGIEV	VELIKO TARNOVO ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. YASEMİN KILINÇARSLAN	UŞAK ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. ORKİDE BAKALIM	İZMİR DEMOKRASİ ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. MERVE GÜVEN ÖZKERİM	GİRESUN ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. EMİNE FİLİZ YİĞİT	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. BAHAR SOĞUKKUYU POYRAZ	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. SENA SENGİR AYDIN	ONDOKUZ MAYIS ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. ASLI AVCI AKÇALI	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. ELİF TEKİN GÜRGEN	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ

DOÇ. DR. GÜLCE COŞKUN ŞENTÜRK	MUĞLA SITKI KOÇMAN ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. BURCU BÖCEKLER	YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. EVİN ERDEN TOPOĞLU	ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. CANSU ÇELEBİ EROL	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. FİRDEVS SAĞLAM	HAKKARİ ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. HÜSEYİN UYSAL	KASTAMONU ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. EZGİ TOKDİL	BURDUR MEHMET AKİF ERSOY ÜNİ.
DOÇ. DR. YURDAGÜL KILIÇ GÜNDÜZ	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. AYÇA AVCI	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. YUDUM AKKUŞ	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. ESİN UÇAL CANAKAY	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. EKİN SU KUZU	GİRESUN ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. DİLEK MAKTAL CANKO	EGE ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. YILDIZ ERSAGDIÇ	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. ELİF GÜLFEM KISTIR	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. ÇAĞDAŞ ÜLGEN	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
DR. ÖĞR. ÜYESİ HANİFE KESKİN	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
DR. ÖĞR. ÜYESİ MELTEM GÖKDAĞ BALTAOĞLU	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
DR. ÖĞR. ÜYESİ ZEHRA ATABEY	TRAKYA ÜNİVERSİTESİ
DR. ÖĞR. ÜYESİ SEÇİL SOYTOK NALÇACI	MANİSA CELAL BAYAR ÜNİVERSİTESİ
DR. ÖĞR. ÜYESİ SEDA AĞIRBAŞ	EGE ÜNİVERSİTESİ
DR. ÖĞR. ÜYESİ PEYRUZE RANA ÇETİNKAYA	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
DR. ÖĞR. ÜYESİ ESRA USLU	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
DR. ÖĞR. ÜYESİ ASLI KAYA	MUĞLA SITKI KOÇMAN ÜNİVERSİTESİ
DR. ÖĞR. ÜYESİ ŞERAFETTİN DEDEOĞLU	İZMİR KAVRAM MESLEK YÜKSEKOKULU
ÖĞR. GÖR. DR. AHMET MUHİP ŞANAL	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
ÖĞR. GÖR. DR. GÜRKAN GÜLEÇ	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ

4. ULUSLARARASI SANAT - TASARIM KONFERANSI, PERFORMANS VE SERGİSİ,
IADCE 2024
2-3 Aralık, 2024

İnsana iyi geliyor sanat. Göze ve kulağa hitap ediyor. Zihinleri ve kalpleri aydınlatıyor.

Dokuz Eylül Üniversitesi, Buca Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü'nün düzenlediği 4. Uluslararası Sanat-Tasarım Konferansı, Performans ve Sergisi, bir bilgi ve eser şölenine ev sahipliği yapmayı amaçladı. Görsel yaratımların içinde resim, heykel, seramik, tasarım ve fotoğraf yer aldı. İşitsel, sözel ve bedensel zenginlikler sunan müzik, dans, edebiyat, sinema ve tiyatro alanlarında çalışan kişilerin buluşacağı bir platform oldu. Yeni medya, video sanatı, animasyon ve dijital oyunlar üzerine yapılan sunumlar ile çağımızı yakalamayı hedefledi. Sanat üzerine, felsefe, tarih, sosyoloji, psikoloji ve eğitim bilimlerinin de beslediği akademik çalışmaları paylaştı.

Tüm katılımcılarımıza, yanlarında getirdikleri renkler için teşekkür ediyor ve sanatla kalın diyoruz.



4. ULUSLARARASI SANAT - TASARIM KONFERANSI, PERFORMANS VE SERGİSİ
2-3 Aralık, 2024
4th INTERNATIONAL ARTS - DESIGN CONFERENCE, PERFORMANCES & EXHIBITION
December 2nd-3rd, 2024



4th INTERNATIONAL ARTS - DESIGN CONFERENCE, PERFORMANCES & EXHIBITION
December 2nd-3rd, 2024

Art makes people feel good. It appeals to the eyes and ears. It enlightens minds and hearts.

The 4th International Art-Design Conference, Performance and Exhibition, organized by Dokuz Eylül University, Buca Faculty of Education, Department of Fine Arts Education, aimed to host a feast of knowledge and art works. Visual creations included painting, sculpture, ceramics, design and photography. It became a platform where people working in the fields of music, dance, literature, cinema and theater, which offer auditory, verbal and physical riches, would meet. It aimed to capture our age with presentations on new media, video art, animation and digital games. It shared academic studies on art, nourished by philosophy, history, sociology, psychology and educational sciences.

We thank all our participants for the colors they brought with them and say stay with art.

İÇİNDEKİLER

Türkiye’de Modernleşme Süreci ve Okul Müzik Eğitimine Yansımaları (1923-2023)	10
The Modernization Process in Turkey and its Reflections on School Music Education (1923-2023) <i>Zümrüt Kaplan, Doktora Öğrencisi / Doctorate Student & Prof. Dr. Mümtaz Hakan Sakar / Professor, PhD</i>	
Doğaçlama ve Müzik Eğitiminde Doğaçlama	23
Improvisation and Improvisation in Music Education <i>Leyla Paşalı Beşçınar, Doktora Öğrencisi / Doctorate Student & Prof. Dr. Banu Özevin / Professor, PhD</i>	
Post-Fotoğraf Çağında Stereoskopik Fotoğrafın Anlam ve Önemi	31
The Meaning and Importance of Stereoscopic Photography in the Post-Photographic Age <i>Engin Dumlupınar, Sanatta Yeterlik Öğrencisi / Proficiency in Art Student</i>	
Homo Ludens Kavramıyla Fotoğrafik Temsil	40
Photographic Representation with the Concept of Homo Ludens <i>Müge Yorgancıoğlu, Doktora Öğrencisi / Doctorate Student</i>	
21. Yüzyılda Fotoğraf Çekmek mi, Fotoğraf Yapmak mı?	51
Taking Photos or Making Photos in the 21 st Century? <i>Liane Linda Bencuya, Doktora Öğrencisi / Doctorate Student</i>	
Enstalasyon Nesnesi Olarak Fotoğraf: Chen Shun-Chu (1963-2014) Örneği	59
Photography as An Installation Object: The Case of Chen Shun-Chu (1963-2014) <i>Zehra Selen Sert, Yüksek Lisans Öğrencisi / Master Student</i> <i>Doç. Dr. Burcu Böcekler / Associate Professor, PhD</i>	
Mihri Müşfik’den Günümüze Çağdaş Türk Resminde Çocuk İmgesi	70
The Image of Children in Contemporary Turkish Painting from Mihri Müşfik to the Present <i>İnci Badur, Yüksek Lisans Öğrencisi / Master Student</i>	
Mental Hastalık Rehabilitasyonunda Video Oyunları İçerisindeki Grafiklerin Etkisi: Journey (2012) Üzerine Bir İnceleme	102
The Effect of Graphics in Video Games on Mental Illness Rehabilitation: A Review on Journey (2012) <i>Yağmur Melis Altun, Yüksek Lisans Öğrencisi / Master Student</i>	
Hareketli Grafiklerde Karışık Malzeme Kullanımı	111
Use of Mixed Materials in Motion Graphics <i>Süeda Karaş, Yüksek Lisans Öğrencisi / Master Student</i> <i>Prof. Dr. Özden Pektaş Turgut / Professor, PhD</i>	
Görsel Sanatlar Öğretiminde Koku Deneyimine Yönelik Öğrenci Bakış Açıları	118
Student Perspectives on Olfactory Experience in Visual Arts Education <i>Rumeysa Doğan, Yüksek Lisans Öğrencisi / Master Student</i> <i>Dr. Öğr. Üyesi Bahar Karaman Güvenç / Assistant Professor, PhD</i>	
Fotoğrafta Görsel İmge ve Hafıza Kavramının İncelenmesi	129
Study of the Concept of Visual Image and Memory in Photography <i>Sıdıka Karagöz, Yüksek Lisans Mezunu / Master of Fine Arts Education & Prof. Dr. Serdar Yılmaz / Professor, PhD</i>	
Melankolinin Büst ile Yorumuna Dair	136
About the Interpretation of Melancholy through Bust <i>Doç. Dr. Lale Altunel / Associate Professor, PhD</i>	



4. ULUSLARARASI SANAT - TASARIM KONFERANSI, PERFORMANS VE SERGİSİ
2-3 Aralık, 2024
4th INTERNATIONAL ARTS - DESIGN CONFERENCE, PERFORMANCES & EXHIBITION
December 2nd-3rd, 2024



Aktivizmde Yenilikçi Bir Araç: Artırılmış Gerçeklik Sanatı An Innovative Tool in Activism: Augmented Reality Art <i>Yasemin Dedeoğlu</i>	153
Nostalji ve İleri Teknoloji Arasında: Fallout'ta Retro-Fütürist Sanat Between Nostalgia and Advanced Technology: Retro-Futuristic Art in Fallout <i>Dr. Öğr. Üyesi Alkan Bayraktar / Assistant Professor, PhD</i>	166
David Popa'nın Sanatında Sürdürülebilirlik: Arazideki Resimler Sustainability in David Popa's Art: Paintings on the Land <i>Dr. Öğr. Üyesi Bahar Karaman Güvenç / Assistant Professor, PhD</i> <i>Dr. Öğr. Üyesi İsmail Eyüpoğlu / Assistant Professor, PhD</i>	179
Senografi ve Fotoğraf Sanatı İlişkisi: Helena Blomqvist (1975-) Örneği The Relationship between Scenography and the Art of Photography: Example of Helena Blomqvist (1975-) <i>Bilge Şahintürk, Yüksek Lisans Öğrencisi / Master Student</i> <i>Doç. Dr. Burcu Böcekler / Associate Professor, PhD</i>	191
Güzel ve Glitch: Bir Düşünsel Duraklamanın Olanaklılığı Beauty and Glitch: The Possibility of an Intellectual Pause <i>Doç. Harun M. Töle / Associate Professor & Doç. Serkan Çalışkan / Associate Professor</i>	206
Volkanik Tüf Taşının Teknolojik ve Sanatsal Yorumu <i>A Technological and Artistic Interpretation of Volcanic Tuff Stone</i> <i>Doç. Dr. Betül Aytepe Serinsu / Associate Professor, PhD</i>	215
Renkli Çamurun Seramik Sanatında Bir İfade Aracı Olarak Kullanımı The Use of Coloured Clay as a means of Expression in the Art of Ceramics <i>Dr. Öğr. Üyesi Serkan Tok / Assistant Professor, PhD</i>	223
Klasik Gitar İcrasında Kadın; Begül Erhan Örneği Women in Classical Guitar Performance: Begül Erhan Sample <i>Atabey Aykar, Doktora Öğrencisi / Doctorate Student & Prof. Dr. Mümtaz Hakan Sakar / Professor, PhD</i>	241

Nostalji ve İleri Teknoloji Arasında: Fallout'ta Retro-Fütürist Sanat

Between Nostalgia and Advanced Technology: Retro-Futuristic Art in Fallout

Dr. Öğr. Üyesi Alkan Bayraktar / Assistant Professor, PhD

Kastamonu Üniversitesi / Kastamonu University

Özet

Fallout, post-apokaliptik bir senaryoyu temel alan, rol yapma oyunu türündeki öncü bir yapıım olarak video oyunları tarihinde önemli bir yere sahiptir. Oyunun, Bethesda Softworks tarafından geliştirilen devam oyunları ile birlikte genişleyen evreni, post-apokaliptik temalar arasındaki yerini sağlamlaştırmıştır. Oyunun görsel dili, neon ışıklar, retro robotlar ve tünel sistemleriyle dolu bir atmosfer sunarken, aynı zamanda çürüyen binalar, radyasyon zehirlenmesi ve toplumsal çöküşün yarattığı karanlık bir tablo ile tezat oluşturur. Ortaya çıkan sonuç hem bir tanıdıklık hissi uyandıran hem de gerçek tarihi akıştan farklı bir geleceği yansıtan büyüleyici ve sürükleyici bir dünya olmuştur. Böylelikle, Fallout, bir şehir kültürünü kültürel ve teknolojik sınırlamalar içinde yeniden inşa ederken, aynı zamanda bu dönemin geleceğe dair hayallerinin karanlık bir yansımasını sunar. Dolayısıyla seri, kendine özgü retro-fütüristik estetiğiyle izleyicileri büyülemeyi başarmış, geçmişin unsurlarını geleceğin vizyonlarıyla harmanlamıştır. Bu çalışma, Fallout evrenindeki retro-fütüristik görsel tasarım ve manzaraların, daha geniş kültürel kaygı ve özlemleri nasıl yansıttığını incelerken; dijital oyunlarda sıkça rastlanan ütöpic ve distöpic anlatıların bu evrende nasıl bir gerilim yarattığını sorgulamayı, nostalji ile teknolojinin bir arada nasıl var olduğunu ve dijital sanat bağlamında birbirlerini nasıl etkilediklerini görsel bir bakış açısıyla ele almayı amaçlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Retro, Fütürizm, Fallout, Oyun, Dijital sanat, Nostalji, Teknoloji

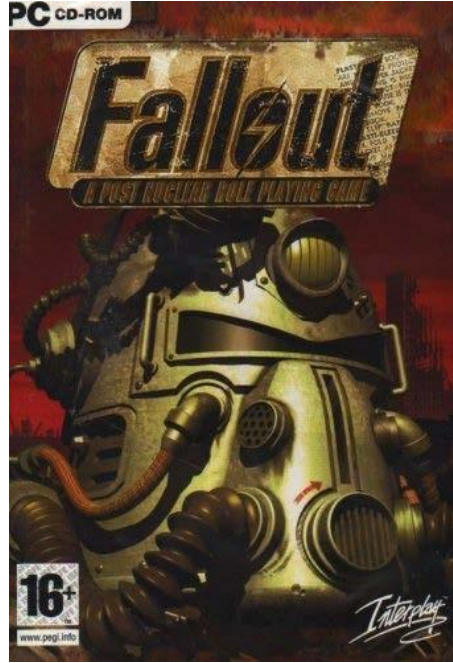
Abstract

Fallout holds a significant place in video game history as a pioneering role-playing game built around a post-apocalyptic scenario. The universe, expanded through subsequent titles developed by Bethesda Softworks, has solidified its position within post-apocalyptic themes. The game's visual language presents an atmosphere filled with neon lights, retro robots, and tunnel systems while contrasting this with decaying buildings, radiation poisoning, and the grim realities of societal collapse. The result is a captivating and immersive world that evokes a sense of familiarity while portraying a future divergent from actual historical progression. Fallout reconstructs urban culture within cultural and technological constraints, reflecting the dark undertones of a bygone era's futuristic aspirations. Consequently, the series has successfully enthralled its audience with a unique retro-futuristic aesthetic, blending elements of the past with visions of the future. This study examines how the retro-futuristic visual designs and landscapes in the Fallout universe reflect broader cultural concerns and aspirations. It explores the tension created by utopian and dystopian narratives commonly found in digital games and investigates how nostalgia and technology coexist, influencing one another within the context of digital art, through a visual perspective.

Keywords: Retro, Futurism, Fallout, Gaming, Digital art, Nostalgia, Technology

Giriş

1997 yılında Interplay tarafından piyasaya sürülen Fallout, post-apokaliptik dünyası ve rol yapma oyunu mekanikleriyle oyuncuları kendine hayran bırakmış bir seridir (Görsel 1). Bethesda Softworks tarafından geliştirilen devam oyunları ile birlikte Fallout evreni, benzer temalara sahip oyunlar arasında popüler kültürde önemli bir yere sahiptir ve oyuncular tarafından geniş bir kitleye tanınmaktadır. Fallout serisi, 22. yüzyılı, 1950'lerin retro-fütüristik tasvirleriyle yeniden yorumlayarak, oyun dünyasında bu akımın çarpıcı bir örneğini sunar (Bayraktar, 2022). Serinin estetiği, eski zamanlarda popüler olan çizgi romanlar, bilim kurgu filmleri ve dergilerdeki gelecek tasvirlerinden etkilenerek, bu dönemin teknolojik optimizmini ve atom çağı paranoyasını bir araya getirir. Ayrıca bu estetik, yine 1950'lerin Amerikan kültürel mirasından yoğun bir şekilde esinlenen retro bir tasarımla, fütüristik teknolojiler ve bilimsel gelişmelerle yan yana gelmesiyle karakterizedir. Dolayısıyla burada öncelikle “retro” kavramını tanımlamak gerekmektedir.



Görsel 1. 1997 Yılında İlk Yayınlanan Fallout Oyunu'nun Cd Önyüzü Resmi

Retro Nedir?

Retro stili, tasarımcıların geçmişe atıfta bulunarak tüketicilerde olumlu duygular uyandırmayı hedeflemeleri sonucu oluşmuş bir tasarım yaklaşımıdır. Yetmişli yıllardan beri, tasarımda tarihsel formları içeren, tüketicilerde nostalji duygusu yaratmaya yönelik olan ve markalar için özgünlüğü iletmeye ortak bir strateji olarak kullanılan retro; başta moda olmak üzere tasarımla ilgili alanlarda tekrar eden bir trend olarak karşımıza çıkmaktadır (Breathnach & Dermody, 2013). Kelime kökeni itibarıyla geri, geriye doğru

ve tersine gibi anlamları içeren retro geçmişte popüler olan renklerin, tarzların ve tasarımların yeni ürünlerde kullanılarak popüler kültürde yeniden dolaşıma sokulmasıdır (Akderin'den aktaran Okaner, 2021). Bir diğer anlamı ile Retro, "modası geçmiş bir stil veya modanın yeniden popüler hale gelmesi" ya da geçmişteki "eğilimleri, modaları, tarzları veya tutumları" bilinçli olarak taklit etme veya bunlardan türetme girişimi olarak tanımlanabilir (Gee, 2019). Geçmişin bu nostaljik yeniden ele alınışı, genellikle hızlı teknolojik değişimin bir tepkisi ve daha basit veya daha gerçek bir döneme yeniden bağlanma arzusu olarak görülür (Marchegiani & Phau, 2010). Buradan hareketle estetik yoluyla geçmişini yeniden yorumlamak olarak özetlenebilecek retro, nostalji ile devamlı olarak dirsek temasındadır (Sielke, 2019). Nostalji ve retro, modernleşmenin hızla yükselen fenomenleri olarak görülmekte ve bu durum, popüler kültürün tasarım ve medya biçimlerine egemen olan bir retro estetiğin varlığıyla desteklenmektedir (Okaner, 2021).

Bunun yanı sıra, sıklıkla karıştırılan retro ve vintage kavramları arasındaki farkın açıklığa kavuşturulması gerekmektedir. "Vintage", geçmişin modasına ait olan ürünleri tanımlayan genel bir kavramdır. Buna karşılık, "retro" geriye doğru anlamına gelen bir ön ek olup, özellikle moda dünyasında "geçmişe ait" veya "geçmişe benzer" anlamında kullanılan bir sıfattır. Bu bağlamda, vintage görünümlü yeni ürünler retro olarak nitelendirilebilirken, vintage olarak adlandırılmaz. Retro, yakın geçmişin akım ve modalarını bilinçli bir şekilde taklit eden veya türeten bir tarzı ifade eder. Retro olarak tanımlanan nesnelerin en az 15-20 yıl öncesine ait taklitler olması gerekmektedir.

Özetle, 'vintage' terimi gerçek anlamda eski olan ürünler için kullanılırken, 'retro' terimi yalnızca 'eski görünümlü' yeni ürünleri ifade etmektedir (Yalova, 2019). Dolayısıyla, Fallout oyunu, içeriğinde eski öğeler barındırmakla birlikte, yakın tarihlerde yeni oyunları ve dizisi üretilmiş olması nedeniyle retro unsurlar taşıdığı ifade edilebilir.

Bu estetik anlayış ile birlikte retro-fütürizm ise geçmişin gelecek tasavvurlarını ele alarak hem nostalji hem de ilerici bir vizyon sunduğu öne sürülmektedir. Retro-fütürizm, özellikle dijital sanat ve tasarım alanlarında, geçmişin estetik kriterlerini modern teknolojik hayallerle harmanlayarak yeni bir anlatım biçimi oluşturur. Fallout evreni de bu anlayışı benimseyerek, retro-fütüristik estetiğin güçlü bir örneği haline gelmiştir.

Retro-Fütürizm Nedir?

Retro-fütürizm, geçmişini gelecek perspektifi ile birleştiren farklı bir sanatsal ve kültürel fenomendir. Geçmişin tasarım estetiği, teknolojik spekülasyonları ve kültürel tutumlarından ilham alarak geleceği geçmişin merceğinden hayal etmeyi içerir. Retro ile fütüristiğin bu karışımı hem tanıdık hem de yabancı bir his uyandıran benzersiz bir estetik yaratır ve izleyicileri geçmiş, şimdiki zaman ve hayal edilen gelecek arasındaki kesişimleri keşfetmeye davet eder. Retro-fütürizm, hem idealize edilmiş bir gelecek (ütopya) hem de karanlık, bozulmuş bir gelecek (distopya) tasvir edebilir. Bu, insan doğası ve teknolojinin etkileri hakkında derin düşüncelere yol açar.

Mimariden, moda tasarımına, grafik tasarımdan, film ve oyunlara kadar birçok alanda retro-fütüristik unsurlara rastlamak mümkündür. Çünkü retro-fütürizm, 20. yüzyıl kültüründe geleceğin bir stil olarak tanımlanmasının yanı sıra nostalji ve ironi gibi temaları barındıran bir yaklaşım olarak öne çıkar. Aynı yüzyılın sonlarına doğru popüler kültürde daha da yaygınlaşan bu akım, filmlerden çizgi romanlara, mimari yapılardan televizyon programlarına kadar uzanan çeşitli alanlarda, geçmiş ile gelecek arasındaki

ilişkiyi ele alarak tarih, modernite, post-modernite ve ilerleme gibi geniş paradigmlarla bütünleştirmiştir (Çiftçi & Demirarslan, 2022). Sonuç itibarı ile bu terim, eskiyle teknolojik gelişim ve toplumsal dönüşüm arasındaki karmaşık ilişkilere dair eleştirel bir perspektifin yansıması olarak tanımlanabilir.

Yöntem

Bu çalışma, Fallout oyun serisini temel alan ve dijital görsel sanat eserleri üreten sanatçıların, oyunun özgün mekân ve sahnelerinden etkilenecek oluşturdukları eserleri incelemeyi hedeflemektedir. Sanatçılar tarafından yeniden yorumlanan ve fütüristik retro estetiğini benimseyen bu eserler, oyun dünyasındaki mekanlar, ortamlar, ürünler, reklamlar ve objelerin yanı sıra karakterlerin yeniden yaratılması veya modifiye edilmesi gibi unsurları içermektedir. Fallout oyun serisinden örnekler sunan bu çalışma, görsel göstergebilim yöntemiyle incelenerek, söz konusu eserlerin anlam üretimleri ve oyun dünyasıyla kurdukları ilişkiler analiz edilecektir. Buradan hareketle çalışmada, Charles Sanders Peirce'ün üçlü göstergebilim modeli temel alınarak, 'gösteren', 'gösterilen' ve 'gösterge' kavramları üzerinden derinlemesine bir inceleme yapılmıştır. Bu üçlü modelde;

Gösteren, göstergenin biçimine, bir diğer anlamda Fallout oyunundaki orijinal sahneye (Tabloda soldaki görseller);

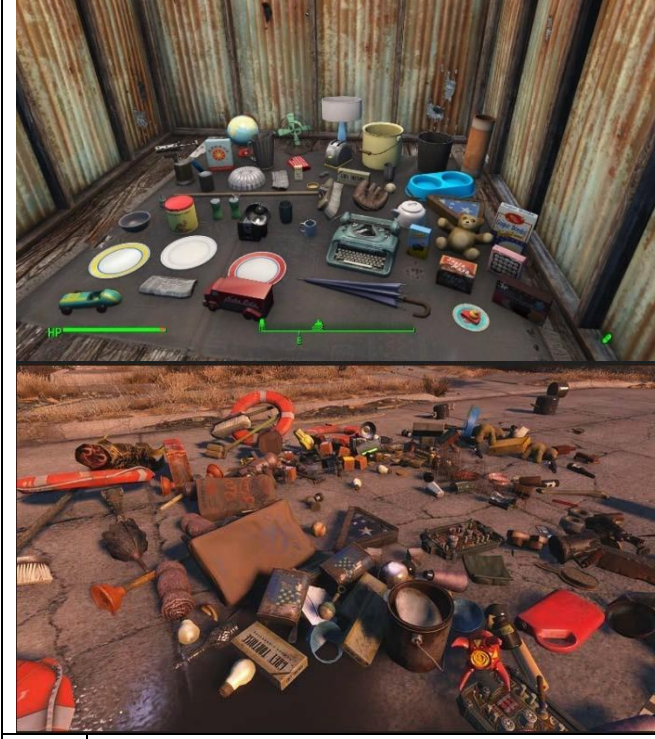
Gösterilen, göstergenin oluşturduğu anlama, yani retro fütürizmin atfedildiği nesnelere;

Gösterge, gönderimde bulunduğu unsuru işaret eder ve bu durum, sanatçının ilgili çıktığı dijital sanat platformları üzerinden yeniden yorumlamasını ifade etmektedir (Tabloda sağdaki görseller) (Özmkas, 2009).

Görsel göstergebilimsel analiz sonucu elde edilen veriler, sanatçıların eserlerindeki görsel ifadeler ile eşleştirilerek değerlendirilecektir. Bu karşılaştırma, Fallout oyun serisinin görsel estetiğinin sanatçıların çalışmalarına olan etkisi ve bu etkileşimin boyutları hakkında bilgi aktarmayı amaçlamaktadır.

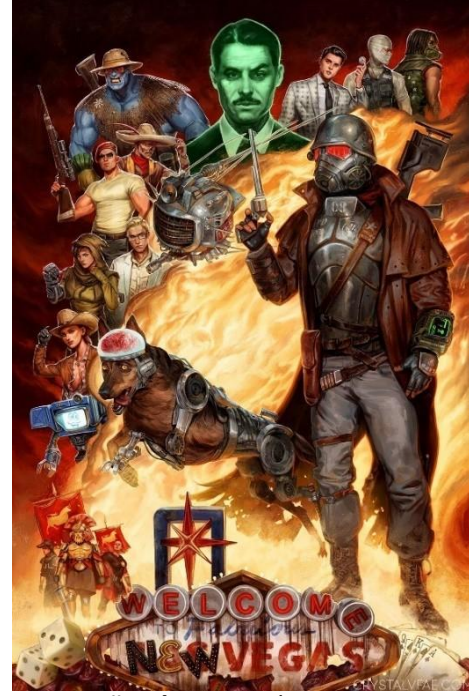
Fallout Evrenindeki Retro-Fütürizm ve Dijital Sanata Yansımaları

İnsanın varoluşundan bu yana insana özgü bir olgu olarak kabul edilen sanat, duygu ve düşüncelerin estetik algı çerçevesinde şekillenmesiyle ortaya çıkan görsel ve işitsel ürünler şeklinde tanımlanmaktadır. Dijital sanat ise dijital dönüşüme uğrayan yeni dünyanın sanatı olarak kabul görmektedir. Özellikle Sanayi Devrimi'nin ardından modernizm akımının ortaya çıkışıyla birlikte bilimin ve yeniliklerin önem kazanması sonucu yaşanan teknolojik dönüşümün sosyal yaşamı köklü bir şekilde etkilediği ve bu dönüşümün sanatı da farklı bir boyuta taşıdığı görülmektedir.



Görsel 2. Kerri Aitken - 2018

A	Gösteren: Fallout oyunun açık dünyasındaki retro tasarım atık ürünler
B	Gösterilen: Çöp ve diğer eşyalar
C	Gösterge: Fallout maskotu ile çöp ve radyoaktif diğer maddeleri barındıran çöp kompozisyonu



Görsel 3. Crystal Fae - 2023

A	Gösteren: Fallout New Vegas oyunundaki bazı karakterler
B	Gösterilen: Karakter tasarımları ve oyun içindeki çeşitlikleri
C	Gösterge: Fallout: New Vegas oyununda, dijital uygulama teknikleriyle oluşturulan kompozisyon içerisindeki figürler

Dijital sanat, dijital teknolojiler kullanılarak oluşturulan, değiştirilen, depolanan ve dağıtılan sanat eserleri veya yaratıcı parçaları ifade eder. Bu, bilgisayar tarafından oluşturulan görüntüler, dijital boyama ve çizim, etkileşimli ekranlar veya sanal gerçeklik gibi dijital unsurları içeren sanatı dahi içerebilir. Dijital sanat, genellikle farklı görsel öğeleri kolayca manipüle etme ve birleştirme yeteneği gibi dijital medyanın benzersiz yeteneklerinden yararlanarak sürükleyici ve yenilikçi sanatsal deneyimler yaratır. Fallout serisinin retro-futuristik estetiği, oyunların geleceğe yönelik spekülasyon vizyonunu hayata geçirmek için dijital teknolojileri kullandığı için bir dijital sanat formu olarak görülebilir.

Fallout evreni, izometrik başlangıcından tam 3D görselleştirmesine kadar hem grafiksel kalite hem de tematik odak açısından büyüleyici bir evrim sergiler. Klasik bir izometrik tarzda sunulan orijinal Fallout, stratejik savaşa Soğuk Savaş ile oluşmuş dünyayı karanlık bir mizahla keşfetmeye odaklanmıştır. Fallout 2, bu görsel stili korurken anlatı kapsamını genişletmiştir. Fallout 3 (2009) ile birlikte 3D açık dünyaya geçiş, uzak perspektifi bırakıp sürükleyici bir birinci şahıs deneyimine olanak sağlayarak önemli bir görsel değişim yaratmıştır. Bu değişim keşfe daha fazla vurgu yapmayı da beraberinde getirmiştir. Obsidian Entertainment tarafından geliştirilen Fallout: New Vegas (2011), bu temelleri üzerine inşa etmiş, Fallout 4 ise formülü daha da geliştirmiştir. Özellikle crafting (üretim) ve yerleşim inşa mekaniklerini tanıtarak, oyunculara kendilerini özel hissetme gibi duyguları empoze ederken yaşadığı çevreyi yeniden şekillendirme olanağı sağlamıştır. Bu bağlamda, oyun içerisinde bolca bulunan ve toplandıktan sonra çeşitli üretim eşyalarının yapılmasına olanak sağlayan nesnelerden (çöpler de dahil)

esinlenilerek çalışmalar gerçekleştirilmiştir. Bu çalışmalar arasından biri, topluluklar tarafından büyük beğeni toplamış ve bu ilgi üzerine sanatçı, tasarımın baskılarını afiş, sticker ve tişört gibi ürünlere uygulayarak belirli platformlarda satışa sunmuştur (Görsel 2). Seri gittikçe daha interaktif ve kalabalık bir ortama taşınmış ve sanatçılar açısından konumunu daima bir üst seviyeye çıkarmıştır. Oyuna dahil edilen çok sayıda NPC (Non-Player Character – Gerçek Oyuncu Olmayan Karakter) ile bir rol yapma oyununda en önemli unsurlardan biri olan, geçmişe sahip ve yaşayan karakterler oluşturulması hedeflenmiş ve bu hedef başarıyla gerçekleştirilmiştir. Bu karakterlerle yapılan diyaloglar, oyuncunun aldığı kararlarla oyunun gidişatını ve hatta sonunu önemli ölçüde etkileyebilmektedir. Karakter derinliğinin bu denli güçlü olması, sanatçıların bu yaşayan evrendeki NPC'lerle bir bağ kurmalarını sağlamış ve bu karakterleri sanat eserlerinde yeniden canlandırmalarına ilham olmuştur (Görsel 3).

Dönüşümler boyunca seri, teknolojik hırs, toplumsal yeniden inşa ve geleceği şekillendiren seçimler gibi temaları daha önce bahsi geçen retro-fütüristik bir mercekten inceleme çizgisini tutarlı bir şekilde korumuştur (Görsel 4). Bu serinin üzerine ise oyunun TV dizisi, 2024 yılında uyarlanarak Amazon stüdyoları ve Bethesda Game Stüdyoları iş birliğiyle ekran yolculuğuna da başlamıştır.



Görsel 4. Kieran Barton Constable - 2024

A	Gösteren: Fallout oyununda terk edilmiş ya da aktif olarak işleyen birçok kafe ve restoranlar bulunmaktadır.
B	Gösterilen: Retro tarz ile oluşturulmuş bir kafe örneği
C	Gösterge: Parlak neon ve LED ışıklarla aydınlatılmış kafe, retro-fütürist bir yaklaşımla tasarlanarak enerjik bir atmosfer sunuyor.



Görsel 5. Jacob Briggs - 2016

A	Gösteren: Fallout'ta radyasyonun etkisi ile mutasyona uğramış canlılar
B	Gösterilen: Mutant böceğin açık dünyada bulunması
C	Gösterge: Mutant bir böcek ile savaşılan bir asker

Fallout'un retro-fütüristik dünyası, sadece görsel bir zevk sunmakla kalmaz, aynı zamanda daha derin yaşamsal olguları da yansıtır. Oyunun, ütöpik ve distöpik anlatılar arasında gidip gelen yapısı, oyunculara karmaşık duygular yaşatır. Bu anlatılar, bir yandan teknolojinin sunduğu umut dolu bir geleceğe özlem duymalarını sağlarken, diğer yandan bu gelişmelerin insanlık üzerinde yaratabileceği potansiyel tehditlere dair farkındalık kazandırır. Bu çelişkili estetik, geçmişin ideallerini geleceğin karanlık gerçekleriyle birleştirerek hem tanıdık hem de tuhaf bir dünya yaratır. Bu sayede oyuncular nostaljik bir özlem duyarken geleceğe dair kaygılar da yaşamaktadırlar. Bu kaygıların temelinde, radyasyona maruz kalan birçok canlının yaşadığı evrende, bu maruziyet sonucu mutasyona uğrayan varlıkların bazılarının tehlikeli bir boyuta ulaşması yatmaktadır. Bu durum, evrenin dinamiklerine ilişkin önemli bir risk faktörü olarak değerlendirilmektedir (Görsel 5). Radyoaktivite patlaması yalnızca canlılara değil, dünyanın fiziksel yapısına da zarar vererek yıkılmış ve harap olmuş bir çevre oluşturmuştur. Ancak, gökdelenlerin varlığını sürdürmesi ve teknolojik gelişmelere olan bağlılık, kurtuluşun yine teknolojiden geleceği fikrini ortaya koyan bir bilinç yaratmıştır. Bu bağlamda, sanatçılar bu evrenin estetik açıdan etkileyici manzaralarını da eserlerine dahil etmişlerdir (Görsel 6).



Görsel 6. Rostyslav Zagornov - 2024

A	Gösteren: Kıyamet sonrası Fallout evreninden bir manzara
B	Gösterilen: Yıkıntılar ile birlikte gökdelen ve teknolojik bazı yapılar
C	Gösterge: Bir askerin çöplük ile birlikte gelişmiş teknolojiyi aynı potada eriterek oluşturduğu dijital manipülasyon



Görsel 7. Fernando Correa - 2016

A	Gösteren: Kıyamet öncesi füzyonla çalışan araçların hali
B	Gösterilen: 1950 model taşıtlar
C	Gösterge: Terkedilmiş ya da yaşanan felaket nedeniyle çalışmayacak halde araçların hurda halini aldığı dünyanın yeniden ele alınışı

Bu nostaljik unsurların yanı sıra, Fallout evreni, füzyonla çalışan araçlar, gelişmiş robotik ve sofistike bilgisayar sistemleri gibi atom çağında hayal edilen geleceğe yönelik teknolojileri de içerir. Tanıdık olan ile fantastik olanın bu şekilde bir araya gelmesi, oyuncuları oyunun yeniden hayal edilen geçmişini keşfetmeye ve aynı zamanda geleceğe yönelik spekülatif vizyonu ile etkileşime geçmeye davet eden “başka dünyadan” bir manzara yaratır (Görsel 7). Ayrıca, geçmişin ikonik nesneleri ve tasarım öğelerini nostaljik bir şekilde yeniden yorumlarken, bunları gelişmiş teknolojiye sahip silahlar ve ekipmanlarla harmanlayarak özgün bir estetik yaratır. Seride kullanılan silahların otantikliği, bazı karakterlerin oyuncular ve sanatçılar arasında bağ kurmasıyla birlikte farklı bir boyuta taşınmıştır. İkonik bir karakter olarak görülen ve 1950'ler modasına uygun kıyafetlerle tasarlanmış olan Nick Valentine, kol ve yüzünde et parçalarının arasından görünen robotik yapıyla dikkat çekmektedir. Bu tezat unsurlar, oyuncuların karaktere duyduğu ilgiyi artırmış ve Nick Valentine, birçok sanatçı tarafından farklı dijital programlar kullanılarak daha karizmatik bir şekilde yeniden yorumlanmıştır (Görsel 8).



Görsel 8. Artem Artificial - 2016

A	Gösteren: Serinin 4. oyunundaki ikonik bir karakter: Nick Valentine.
B	Gösterilen: Fallout'ta mutasyonla birlikte cyborg (yarı insan yarı makine) olmuş bir karakter.
C	Gösterge: Nick Valentin'in daha iyi grafikler ve ışıklandırmalar altında işlenmiş hali.

Sonuç itibari ile bu seri, teknoloji, toplum ve insan kimliği arasındaki kesişimin tematik keşfinin merkezi bir bileşenidir. Retro estetik ile gelişmiş teknoloji arasındaki kontrast, sanatçıların post-apokaliptik manzaralarda eserleriyle gezindiği ve insanlığın bilimsel ilerleme arayışının sonuçlarını görselleri yeniden yorumlayarak sorguladığı teknolojik gelişimin çift yönlü doğasını yansıtır.

Sonuç

Fallout'un retro-fütüristik estetiği, sadece bir stilistik seçim değil, aynı zamanda daha derin kültürel ve tematik kaygıları yansıtan bilinçli bir sanatsal ve tasarım kararıdır. Oyunların, çevresel hikâye anlatımını bir anlatı aracı olarak kullanması, tanıdık ve fantastik unsurları bir araya getirerek sürükleyici ve ilgi çekici kurgusal alanlar oluşmasına olanak tanımaktadır.

Seri, geniş kapsamlı hayran yapımı wikiler ve çevrimiçi topluluklarda görüldüğü üzere, işbirlikçi dünya inşası yaklaşımıyla, dijital medyanın yeni yaratıcı ifade biçimlerini ve kolektif anlatılar oluşturma potansiyelini ortaya koymaktadır. Başka bir deyişle, oyun, kendine özgü retro-fütüristik görsel stiliyle, dijital sanatın karmaşık temaları ve anlatıları etkili bir şekilde aktarabileceğini gösteren çarpıcı bir örnek haline gelmiştir. Buradan hareketle Fallout serisi, kendine özgü estetiğiyle yalnızca oyuncular üzerinde derin bir etki yaratmakla kalmamış, aynı zamanda yeni nesil dijital sanatçıların çalışmalarını şekillendiren bir referans noktası haline gelmiştir.

Fallout'un nostalji ve distopyayı bir araya getiren benzersiz estetiğinden etkilenen dijital sanatçılar, oyunun ikonik imgelerini yeniden yorumlayarak ve genişleterek çarpıcı eserler yaratmışlardır. Ayrıntılı karakter portrelerinden atmosferik manzaralara, yeniden tasarlanmış posterlerden hayran sanatı örneklerine kadar bu dijital üretimler, Fallout'un estetik mirasının kalıcılığını ve yaratıcılığı teşvik etme gücünü ortaya koymaktadır. Sanatçılar, eserleri aracılığıyla seriye saygı duruşunda bulunurken, aynı zamanda teknolojik ilerleme, toplumsal çöküş ve insan ruhunun direnci gibi temaları da keşfetmektedir. Video oyunlarından doğan Fallout evreni, dijital kökenlerini aşarak, geçmişimizin, günümüzün ve hayal edilen geleceklerin karmaşıklıklarını araştıran sanatçılar için canlı bir ilham kaynağı halindedir.



4. ULUSLARARASI SANAT - TASARIM KONFERANSI, PERFORMANS VE SERGİSİ
2-3 Aralık, 2024
4th INTERNATIONAL ARTS - DESIGN CONFERENCE, PERFORMANCES & EXHIBITION
December 2nd-3rd, 2024



Kaynakça

- Bayraktar, A. (2022). *Plastik sanatlarda yaratım unsuru olarak siberpunk* [Sanatta yeterlik tezi, Kastamonu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat ve Tasarım Ana Sanat Dalı]. Kastamonu.
- Breathnach, T., & Dermody, B. (2013). The appeal of the past: Retro type and typography. *InPrint*, 2(1), Makale 4
- Çiftçi, S. K., & Demirarslan, S. (2022). Cyberpunk mekân oluşumuna etki eden başlıca üsluplar: Minimalizm, fütürizm ve retro-fütürizm. *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi (ASEAD)*, 9(4), 345-364
- Gee, D. (2019). Remixing retro: Preserving the “classic feeling.” *Journal of the Japanese Association for Digital Humanities*, 4(1), 54-71.
- Marchegiani, C., & Phau, I. (2010). Away from “unified nostalgia”: Conceptual differences of personal and historical nostalgia appeals in advertising. *Journal of Promotion Management*, 16(1), 80-95.
- Okaner, O. (2021). Retro kavramı bağlamında 2 boyutlu piksel sanatta estetik algısı. *İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, 7(14), 179-187.
- Özmkas, U. (2009). Charles Sanders Peirce’in gösterge kavramı. *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 2(1), 32-45.
- Sielke, S. (2019). Retro aesthetics, affect, and nostalgia effects in recent US-American cinema: The cases of *La La Land* (2016) and *The Shape of Water* (2017). *Arts*, 8(3), 87.
- Yalova, A. S. (2019). *Plastik sanatlardan retro ve vintage imajların kullanımı üzerine psikanaliz bir yaklaşım* [Yüksek lisans tezi, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Resim Anasanat Dalı]. Muğla.

Görsel Kaynakça

- Görsel 1.** Interplay Entertainment. (1997). *Fallout* [Oyun kapağı görseli]. <https://fallout.fandom.com/wiki/Fallout>
- Görsel 2.** Aitken, K. (2018). *Goodies from the wasteland* [Dijital illüstrasyon]. Instagram. https://www.instagram.com/p/BkjSS4lgsA6/?img_index=1
- Görsel 3.** Fae, C. (2023). *Fallout New Vegas* [Dijital illüstrasyon]. ArtStation. <https://www.artstation.com/artwork/n0wxGK>
- Görsel 4.** Barton, K. (2024). *Petrol Station - Interior* [Dijital illüstrasyon]. ArtStation. <https://www.artstation.com/artwork/g0Dk4e>
- Görsel 5.** Briggs, J. (2017). *Local Desert Ranger* [Dijital illüstrasyon]. ArtStation. <https://www.artstation.com/artwork/Lqw9l>
- Görsel 6.** Zagornov, R. (2024). *Coastlines of...* [Dijital illüstrasyon ve dijital manipülasyon]. ArtStation. <https://www.artstation.com/artwork/n0kBR9>