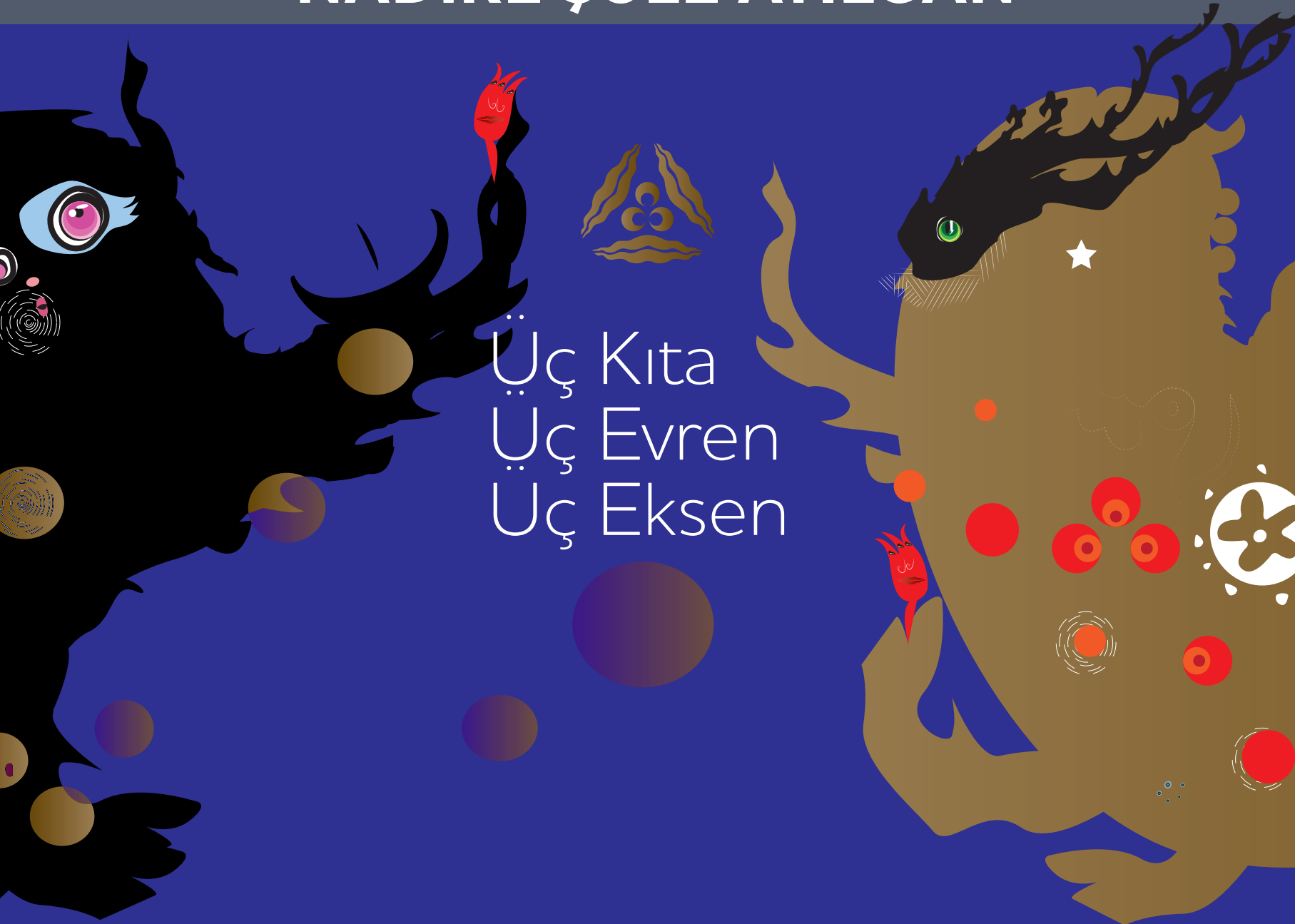


NADİRE ŞULE ATILGAN



Üç Kıta
Üç Evren
Üç Eksen



Sergi K rat r  :
Prof.Dr. KIYMET GİRAY

Grafik Tasarım :
CEYHUN  ZDİLEK

 ZTUNÇ MATBAA AMBALAJ REKLAM MAK.SAN.TİC.LTD.ŐTİ.
www.oztunc.com.tr

T.C. ZİRAAT BANKASI A.Ő. GENEL M D RL Đ  KURUMSAL İLETİŐİM B L M BAŐKANLIĐI
Finanskent Mahallesi Finans Caddesi No: 44 A Blok  mraniye / İSTANBUL
www.ziraatbank.com.tr
e-mail : ziraatsanat@ziraatbank.com.tr

NADİRE ŐULE ATILGAN

"3 Kıta 3 Evren 3 Eksen"

Resim / Heykel Sergisi

30 Ocak – 19 Őubat 2026
KuĐulu Sanat Galerisi

Tunalı Hilmi Cad. No: 104 Kat:-1
Kavaklıdere / ANKARA
Tel: (0312) 466 05 40

  Her hakkı saklıdır. Hi bir b l m  kopya edilemez.
Dipnot vermeden alıntı yapılamaz ve T.C. Ziraat Bankası A.Ő.'nin izni olmadan elektronik, mekanik, fotokopi ve benzeri yollarla kopya edilemez, yayınlanamaz.

NADİRE ŞULE ATILGAN

Dekan / Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi

Nadire Şule Atılgan, Yüksek Öğrenimine Gazi Üniversitesi Tıp Fakültesi'nde başlamıştır. ODTÜ Mimarlık Fakültesi Endüstri Ürünleri Tasarımı mezunudur. Yüksek Lisansını Grafik Tasarım alanında Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü bünyesinde Anti-Ütopik çalışmaların görsel teorisi üzerine gerçekleştiren Atılgan, "Yüksek Teknoloji Karanlık Gelecek: Cyberpunk" başlıklı tezi ile Master derecesine hak kazanmıştır. Atılgan'ın doktora tezi ise, görsel tasarım alanında dünyanın ilk mobil dijital oyun tezlerinden olma özelliği taşımaktadır. Mobil Dijital ya da video oyunları sistem, nesne, tasarım ve teorisi üzerine "Elektronik Oyunlarda Piksel Grafikler ve Bir Elektronik Oyun Ara yüzü", (2007) başlıklı tezini yine Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü bünyesinde tamamlamıştır. ODTÜ'nün ardından akademik çalışmaları kapsamında MIT (Amerika Massachusetts Institute of Technology) 'de bulunmuştur.

Atılgan, 2017 yılında Profesörlüğünü Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümünde almıştır. Profesyonel alanı ürün tasarımı ve dijital oyun tasarımı, 3 boyutlu modellemedir. Bu kapsamda Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesinde Mart 2024 tarihinde Dijital Oyun Tasarımı Bölümü'nü kurmuştur. Halen Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dekanlık görevini yürütmektedir.

2024 yılında "Muskili Mita'nın Gülleri" Hacettepe Üniversitesi Rektörü Prof. Dr. M. Cahit Güran tarafından Edinburg Dükü Prens Edward koleksiyonu için seçilmiş ve teslim alınmıştır. Yine 2023 yılında "Ejder" isimli cam altı eseri İngiltere Kreatif Endüstriler Elçisi John Newbiggin Kültür Endüstrisi Koleksiyonu'na eklenmiştir. (Türkiye Yüzyılında Kreatif Endüstriler Konferansı, Anadolu Medeniyetleri Müzesi, 28 Ekim 2023. Büyük Britanya Büyük Elçiliği, Ankara 2023).



"Interactive Narratives and Design: Exploring the Interface of Comics, Video Games, and Gamification, Etkileşimli Anlatılar ve Tasarım: Çizgi Roman, Video Oyunları ve Oyunlaştırma Ara yüzünü Keşfetmek Türkiye Cumhuriyet Hayat Boyu Öğrenme Sistemi Çerçevesinde 2017-18 El Sanatları Programları Etkililik Araştırması ELSEA Halk Eğitim Geleneğinin 21.Yüzyıldaki Dönüşümü, Çağdaş Karakter Tasarımı 1: Seyyah, Çağdaş Karakter Tasarımı 2: Kral Midas isimli kitapları bulunmaktadır. Kişisel sergilerinden 2010 yılındaki Şahmeran: Şifa (Gazi Üniversitesi, 2010) eserlerin tümü Gazi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi tarafından koleksiyona dahil edilmiştir. Diğer sergilerinden bazıları 2016 yılında ŞHMRN POP (ODTÜ-BILTIR Merkezi), 2009 yılında Yeniden Doğuş II: Tözün Oyuncak Hali (Gazi Üniversitesi, Tunu cad). Atılgan, cultural reanchoring, kopmuş, unutulmuş ya da yüzeysel hâle gelmiş kültürel anlamları, güncel bağlam içinde yeniden yerleştirmek ve tekrar köklendirmek üzerine çalışmaktadır.

ÜÇ KITA, ÜÇ EVREN, ÜÇ EKSEN: SEMBOL - SİSTEM - OYUN

Prof. Dr. Kıymet Giray

İnsanın dünya üzerindeki varlığının ilk izleri Karain ve Altamira Mağaraları'nda karşımıza çıkar. Paleolitik Dönem yaşamından ipuçları veren mağara resimleri, insan ve hayvan arasında kurulu yaşam serüveninin sembollerini belirler. Boynuzda biriktirilen hayvan kanlarıyla mücadeleye çıkan insanın beslenme sorununu gideren av serüveninin çalışma alanıdır; mağara duvarlarına resimlenen, insanlık tarihinin ilk sanatçıları da belirleyen mamut ve bizon resimleri. Tarih öncesi dönemin izlerini, duvarlarına öküzlük başları asılı Çatalhöyük'ün birbirine bitişik evlerinin kadını, Kibele olarak tasarladığı heykelleriyle sembolleştiren Neolitik Çağ insanının tarım devrimine geçmesini, ateşi, yazıyı bulmasını seramiklerinin formları ve desenleriyle tanırız. Tarih öncesi dolmenlerin, nehirlerin ve dikilitaşların serüvenini, Anadolu ve Akdeniz çevresinde yaşayan insanın tarihini yazan medeniyetleriyle tanır ve öğreniriz. Maden Çağı'nın insanı, hayatını altın ve elektronları sanat eserlerine dönüştürerek anlatır. Yazının bulunması, tarih çağlarının başlaması anlamını taşır. İnsanın dünya üzerinde varlığı ile başlayan buluşları tükenmez ve Neolitik Çağ'da keşfettiği tekerlekle ve önemlisi yaratıcı akli ile kıtalara yayılır. Göçler insanı, medeniyetini dünyanın coğrafyasına yayar.

En büyük göç dalgasını, Pazırık Kurganları'nın çevresinde ve eteklerinde kurulu medeniyetlerin devletlere dönüşümünün aşamalarında geçirir dünya insanı. Orhun Kitabeleri'nden tarihlerini okuduğumuz, sınırlarını kilometrelerce uzanan Çin Seddi gibi setlerle ayıran büyük devletlerin şehirler kurduğu, Asya'nın büyük gölü kurumuş, yeni kıtaların keşiflerine doğru bir hareket başlamıştır.

Nadire Şule Atılğan'ın Üç Kıta - Üç Evren - Üç Eksen: Sembol - Sistem - Oyun konseptli Resim/Heykel Sergisi, Anadolu'nun tarihsel estetik sistemlerini çağdaş sanat ve dijital oyun kültürüyle buluşturan yeni bir tasarım metodolojisini öneren sergidir. Atılğan, insanın tarihinin dünya coğrafyasının üç kıtası üzerinde varlığının izlerini yaratmış oldukları sembollerle sürdüren serüveninin temsili olan bu sergisi ile, insanın dünya üzerinde varoluşunu haritasında çözümler.

Nadire Şule Atılğan bu sergisiyle, arkeolojik kazıların aydınlattığı ve belgelediği bilimin kaleme alıp değerlendirerek yazdığı tarihin verileriyle hareket eden simgeler dünyasıyla çağdaş bir yakınlık kurar. 43.000 yıl önce yaşayan tarihin ilk modern insanının göğe bakarak

astronomi ile kurduğu kozmik dili araştırır. Altında yaşadığı gökyüzünü, üstünde yaşadığı coğrafyanın suyunu, toprağını, ağacını algılayışını anlamaya çalışır. Evrenin hareket eden iki canlısı olan hayvan ve insanı ilişkilendiren ilk kozmik yazılımları araştıran bilimsel yayınlar ile arkeolojik bulguları gözden geçirerek ve tasarımlarıyla destekleyerek ilerler. Semboller dünyasının kanıtı olan hayvanın, yönü ve ruhunu tek bir sembolik sistem içinde birleştiren verilerini tasarlar.

Nadire Şule Atılğan, eseri olan 'Kültür Atlası'nın ilk büyük düğümünü Altay-Sayan-Yenisey hattında çözümler. Köken ve Dolaşım planıyla ilerler. Arkeolojik veriler olarak müzelere dağılan delikli kemikler, boncuklar, spiral kazımlar, geyik, kuş, yılan ve kurt figürlerinin yalnızca bir süsleme dili olarak açıklanmalarının eksik kalacağını, bunların maddeyi forma dönüştüren döneminin sanatçı/insanın evreni okuma biçimi olduğunu savlayan bilim insanlarıyla aynı kanıtı taşır. Asya'da yaşayıp dünyayı gezen erken toplumların hikayelerinin çıkış alanı olarak kabul ettiği verileri bir kanıt gibi sergisine taşır. İnsanlık kültürünün köken ve küresel dolaşımının hikayelerini anlatan sembollerinin izinde yürür ve üç kıtayı üç evren kabul ederek üç eksenini belirler. Kültür Atlası'nı oluşturur. Sonuç olarak da insanın göç haritasının merkezinde geçiş yolu olmanın kültürel zenginliğini yaşayan Anadolu'nun bir kültürel kıta olarak ele alınmasının gereğini savlar. Yunan ve Roma dünyasına uzanan geniş bir kültürel dolaşım hattı içinde insanlık kültürünü ele alır.

Nadire Şule Atılğan'ın Kültür Atlası tasarımının Anadolu hattı olan coğrafi alanında, 2026 yılı itibarıyla en son buluntular ve veriler çerçevesinde; Boncuklu Tarla, Göbeklitepe, sonrasında Çatalhöyük Kültür Atlası'nda yerini almış olan (bugünkü bilimsel verilere göre) ikinci ayak olarak ele alınmaktadır. Avrupa kıtasından verdiği örnek olan İrlanda'daki Neolitik sembollerin M.Ö. 3200 civarına tarihlenmesinden yola çıkarak Anadolu'yu 2. Kıta-

2. Evren-2. Eksen olarak belirler. Köken ve Dolaşım başlığı altında topladığı tanımlarıyla gerçekleştirdiği bu sanatsal yazılımın; taş, mekâna ve topluma dönüştüğü yerin Anadolu olduğunu belirler. Anadolu ve Orta Asya'da çok daha erken tarihlenen bir kozmolojik sembol sisteminin uç noktadaki yansımaları olarak ortaya çıkan yankı havzalarını çizer.

Sergide yer alan Atılğan eserleri, Anadolu'yu üç kıtayı birleştiren zengin kültür yapısıyla sembolik yoğunluk alanı olarak yeniden görünür kılar. Kartal, aslan, kaplan, kurt ve daire-kün-ay gibi imgeler Anadolu'da biçim değiştirir, anlatıyı derinleştirir ve sonraki coğrafyalara bu sembollerin yayılmasını gerçekleştirir.

Nadire Şule Atılğan'ın 21. yüzyılın sanatçısı olarak geliştirdiği çağdaş bakış açısının ve sanat anlayışının görsel tasarımı ile geliştirdiği yenilikçi sanat üretimi yöntemi, tarihin akışını izleyerek sembollerin anlatım gücünün tanıklığını irdelemektedir. Çağdaş görsel kültürde hızla dolaşıma giren ve bağlamlarından koparılan sembollerin izini sürerek sosyal medya, dijital arşivler ve popüler kültür üretimleri olan Çağdaş Sanatta temsil etmektedir. Nadire Şule Atılğan'ın Üç Kıta-Üç Evren-Üç Eksen sanat tasarımının hedefi, insanın dünya üzerindeki varlığının ve dolaşımının hafızasını çağdaş bir yorumla yeniden düşünsel dolaşıma sokmaktır. Başka bir deyişle symbolic re-anchoring, sembollerin kökenlerine yeniden bağlanmaktır.

3 KITA 3 EVREN 3 EKSEN: Sembol – Sistem – Oyun

Araştırma-Temelli Görsel Kültür Projesi

Ziraat Kuğulu Sanat Galerisi Ankara 30 Ocak-19 Şubat 2026

Anadolu'nun tarihsel estetik sistemlerini çağdaş sanat ve dijital oyun kültürüyle buluşturan yeni bir tasarım metodolojisi önerir.

Bu serginin amacı, insanlık kültürünün kökenini ve küresel dolaşımını semboller üzerinden izleyen bir kültür atlası ve kültürel miras ürünleri geliştirmek ve hafızayı bugün yeniden dolaşıma sokmaktır. Sergi hafızanın görsel tekrar yoluyla yerinden edilmesine karşı bir sembolik yeniden bağlama (re-anchoring) eylemidir.

SEMBOLLERİN DOLAŞIMI

Sergi kapsamında insanlık kültürünün köken ve küresel dolaşımının hikayeler ve semboller üzerinden araştırılması sonucu 3 kıtayı kapsayan benzersiz bir Kültür Atlası oluşturulmuştur. Bu atlas Anadolu'nun bir kültürel kıta olarak ele alınması gereğini ortaya koymuştur.

Araştırma, hikaye ve hikayelerden kaynaklanan sembollerin tarihsel ve coğrafi dolaşımını izlemeyi amaçlayan çok katmanlı bir kültürel haritalama yöntemiyle yürütülmüştür. Amaç geçmiş temsil etmek değil, hafızayı bugün yeniden dolaşıma sokmaktır.

Kültür Atlas'ını Geliştiren ve Kültür Atlas'ından Doğan Ezber Bozan Bir Sergi

Kültürel Sonuç Yayını ve Görsel Kanıt Alanı:

Bu proje, insanlığın en eski sembollerinin doğduğu ve dolaşımıyla yayıldığı alanları, insanlığın hikayelerinden gelişen sembol sisteminin nasıl dönüştüğünü gösteren benzersiz bir Kültür Atlası geliştirmiş ve bu atlas üzerine kurulmuştur.

Merkezinde Altay, Pazırık, Orta Asya, Göbeklitepe, Taşepeler, Çatalhöyük, , Tibet, Çin, İslam dünyası ve Osmanlı İmparatorluğu yer alır. Bu atlas, arkeoloji, sanat tarihi ve güncel bilimsel yayınların ışığında, sembollerin binlerce yıllık dolaşımını ilk kez tek bir görsel sistemde bir araya getirmektedir.

Temel bir biçim olan daire ve dairenin sembol olarak ilk kullanımlarından yola çıkan Kültür Atlası: Kün-Ay sembollerinden, yılan, kartal, geyik, ejderha sembollerine ulaşmış, çintemani gibi güç sembolleri ile insanlığın kozmosa bakma biçiminin görsel kayıtlarını eşi olmayan bir infografik yöntemi ile görselleştirilmiştir. Sonuçlara dayanarak;

Öne Çıkanlar:

Bu proje, insanlık kültürünün sürekliliğini arkeolojik ve görsel verilerle ortaya koyan ilk bütüncül kültür atlasıdır ve sanat alanında dayandığı bulgular ile güncel bilimsel bilgi ve bulgular ışığında kültürün 43 bin yıl önceye dayanan ve 40 bin yıllık kesintisiz yaşam olanı olan Sibiryaya, Çin, Kore hattında Altay, Pazırık, Tagar hattının kültür devamlılığını ortaya koymuştur.

Sergideki tüm heykeller, objeler ve görsel eserler bu atlasın içinden doğmuş, sonuçları görselleştirme ve ortaya çıkan kadim kültürün taşıyıcısı olmanın sorumluluğunu taşımaktadır. Her figür, her sembol, her çizgi bu arkeolojik, mitolojik ya da kozmolojik referansa dayanır. Bu çalışma bütün olarak, bugünün yazın, medya, sinema, animasyon, dijital oyun dünyasına kaynak olan hikayelerin gerçek sahipliğini ortaya çıkarmak ve kültür hırsızlığına dur demek için bilinç kurma çabasıdır.

Yüzyılımızı şekillendiren medya olan animasyon ve dijital oyun dünyasına verdiği referanslarla figüratif çağdaş sanat diliyle üretilmiş bu varlıklar, küresel çağdaş sanat hareketi ile insanlığın en eski kültürel hafızasını gerçek sahibinin eliyle buluşturma amacındadır.

Malzeme ve Teknoloji

Sergide zamanın ruhuna uygun olarak pleksiglas, leser baskı teknikleri, paslandırılmış demir, metal, 3D baskı, dijital üretim, katmanlı baskı ve analog işçilik birlikte kullanılmaktadır. Bu, içerikteki zaman katmanlarının malzemede de karşılık bulmasıdır. Bu bakımdan hem arkeolojik bir bilinç hem de ileri üretim teknolojileriyle üretilmiş çağdaş bir sanat medyası olarak sunulmaktadır.

Teşekkür

Prof. Dr. Kıymet Giray projenin ortaya çıkmasına vesile olmuş, her adımında destek vermiştir. Projenin Danışmanı Sn. Murat Yıldırım katkıda bulunmuştur. Projenin gerçekleşmesi başarılı öğrencimiz sayesinde mümkün olmuştur.



Kün Tigin / Güneşin Ođlu
2026, Post-Dijital, 100x200 cm



Kan Terleyen - Gök Atı
2026, Post-Dijital, 100x200 cm



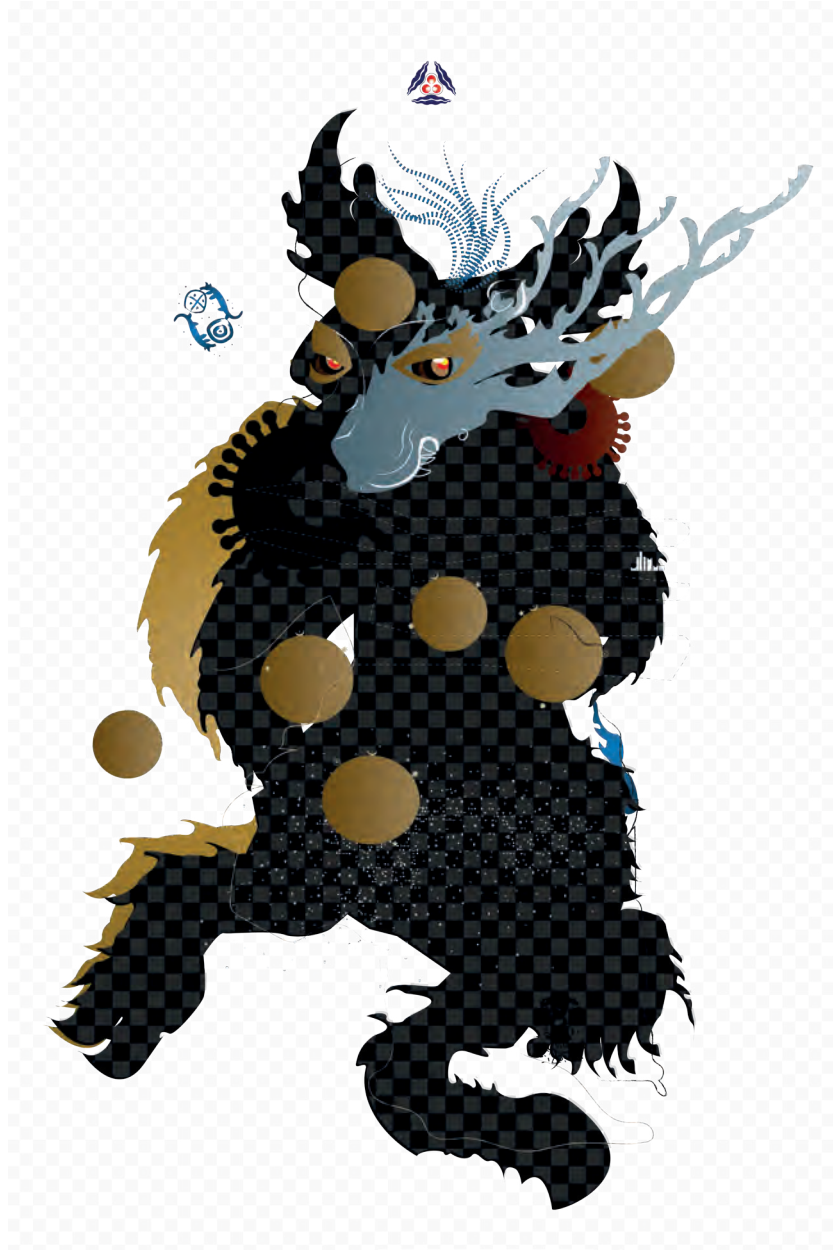
Göksel Kökenli Bekçiler: BİR KIZAGAN Tengri
2026, Post-Dijital, 100x150 cm
(Güneşin kalbinden gelen yaşam enerjisini korur)



Göksel Kökenli Bekçiler: İki, YASANIN KUT'U
2026, Post-Dijital, 100x150 cm
(Yol göstericiyi korur)



Göksel Kökenli Bekçiler: ÜÇ, GERÇEK KUT'U
2026, Post-Dijital, 100x150 cm
(Gerçeği korur)



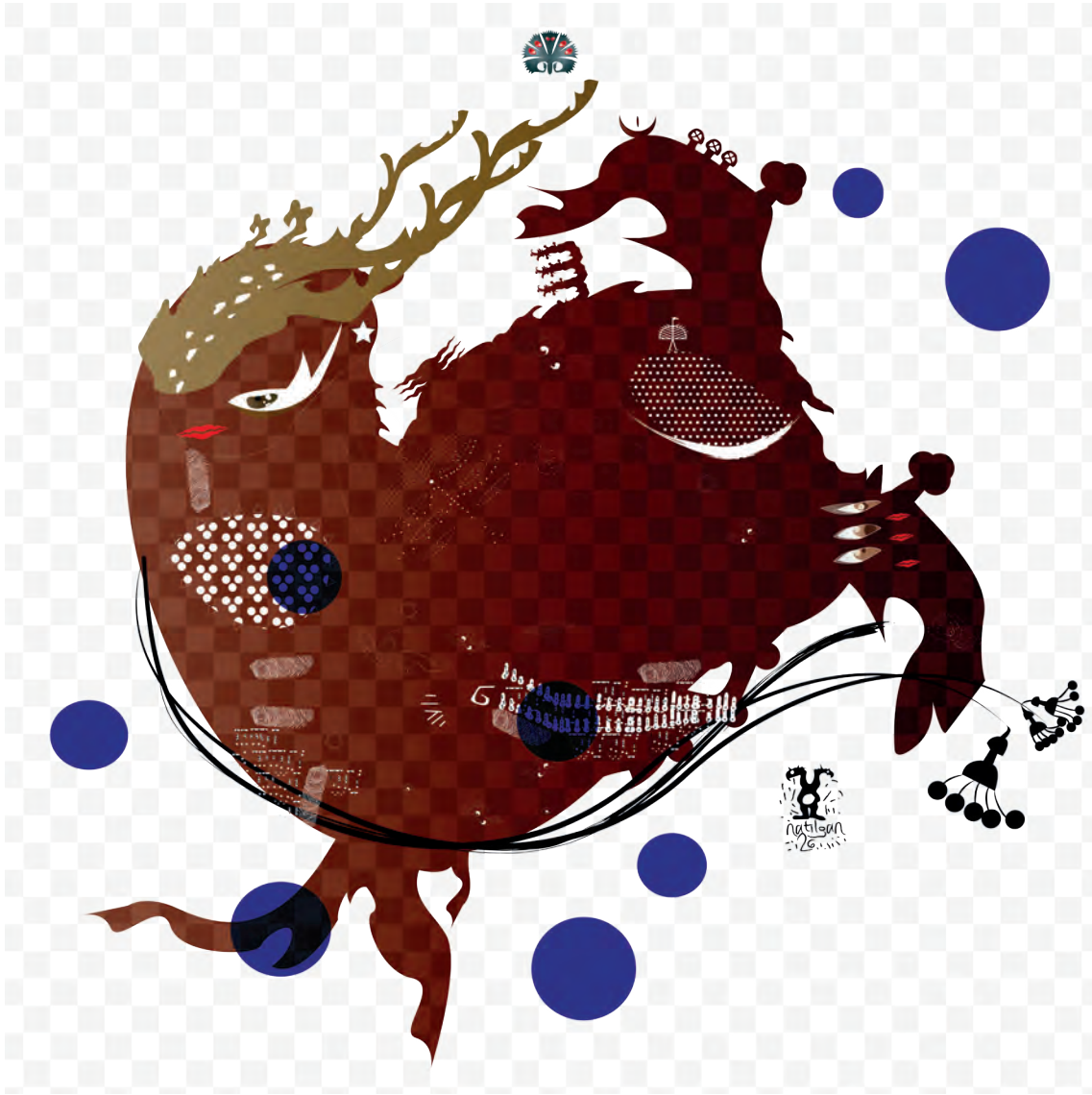
Göksel Kökenli Bekçiler: DÖRT, YAŞAM RUHU KUT'U
2026, Post-Dijital, 100x150 cm
(Yaşam ruhunu korur)



Letun: Mavi Yıldız
2026, Post-Dijital, 100x100 cm



Bürküt (Kartal-Ejder Melezi)
2026, Post-Dijital, 100x100 cm



Tönglög (Kutup Yıldızı) Döner Göğün Çivisi
2026, Post-Dijital, 100x100 cm



Dehr-Zaman: Dünya Hayatı
2026, Post-Dijital, 70x120 cm



Arge ve Opis: Gökyüzüyle Konuşan
2026, Post-Dijital, 70x120 cm



Gök Çarkı Kozmik Dönüş
2026, Post-Dijital, 80x80 cm



(Yaratıcı Tanrıça) Ay TOYON
2026, Post-Dijital, 80x80 cm



Dünya Taşıyan

2026, Post-Dijital, 80x80 cm

(Tanrı'nın yaratılışındaki düzen ve çeşitlilik, yenilenme bahar ve diriliş)



Nursing She-Wolf
2026, Post-Dijital, 80x80 cm



Alaca Atları: Ejder Aygırı Ferghana
2026, Post-Dijital, 70x70 cm



Alaca Atları: Ejder Aygırı Akhal Teke
2026, Post-Dijital, 70x70 cm



Gökde Doğan
2026, Post-Dijital, 70x70 cm



Ajdar
2026, Post-Dijital, 100x200 cm



Aşina
2026, Post-Dijital, 30x35 cm



Tamgalisay
2026, Demir, Post-Dijital, 50x30 cm



Börübars
2026, Demir, Post-Dijital, 60x45 cm



Öksökö
2026, Demir, Post-Dijital, 60x50 cm



Gök arabası
2026, Post-Dijital, 60x70 cm

Sanat için,
sanatın içinde



www.ziraatbank.com.tr