



T.C. İSTANBUL

RUMELİ ÜNİVERSİTESİ

MESLEK YÜKSEKOKULU

I. TASARIMDA GÜNCEL YAKLAŞIMLAR SEMPOZYUMU

27-28 NİSAN 2023

ÇEVİRİMİÇİ

BİLDİRİ KİTABI

2023

e-ISBN: 978-625-7281-09-6



**I.TASARIMDA GÜNCEL YAKLAŞIMLAR
SEMPOZYUMU**

27-28 NİSAN 2023

ÇEVİRİMİÇİ / ONLINE SEMPOZYUM

BİLDİRİ KİTABI

SEMPOZYUM BAŞKANI

DR.ÖĞRETİM ÜYESİ KEMAL HAKAN TEKİN

EDİTÖR

ÖĞR.GÖR.REYHAN KESGİN ÜZEN

**T.C. İSTANBUL
RUMELİ ÜNİVERSİTESİ**



**I.TASARIMDA GÜNCEL YAKLAŞIMLAR SEMPOZYUMU BİLDİRİ KİTABI İSTANBUL RUMELİ
ÜNİVERSİTESİ'NİN
FİNANSAL DESTEĞİ İLE HAZIRLANMIŞTIR.**

©2023 Tüm hakları saklıdır.
İstanbul Rumeli Üniversitesi

Bu kitabın yayın hakkı ve telif hakkı İstanbul Rumeli Üniversitesi'ne aittir. Kitapta yayımlanan yazıların her türlü sorumluluğu (yasal, etik, bilimsel, şekiller, tablolar, vb.) yazarlara aittir. Telif hakları yasası uyarınca bu kitap kısmen ya da tamamen basılamaz, kopyalanamaz, mikrofilme çekilemez, dolaylı dahi olsa kullanılamaz; ticari amaçla taksir fotokopi veya başka teknikle çoğaltılamaz, bilgisayarda, dizgi makinelerinde işlenebilecek bir ortama aktarılamaz. Gerekliğinde kaynak gösterilerek alıntı yapılabilir.

YAYINCI:

e-ISBN: 978-625-7281-09-6

BASIM TARİHİ:2024

Prof. Dr. Mustafa KARA - İstanbul Rumeli Üniversitesi Rektör Vekili

Düzenleme Kurulu

Sempozyum Düzenleme Kurulu Başkanı

Dr.Öğr.Üyesi Kemal Hakan TEKİN

Sempozyum Düzenleme Kurulu

Öğr.Gör. Reyhan KESGİN ÜZEN

Öğr.Gör. Dila EVLİYAOĞLU YİĞİT

Öğr.Gör. Merve ÇEVİK GÜNGÖR

Öğr.Gör. Sinem KARADUMAN

Öğr.Gör. Yiğit Er YİĞİT

DAVETLİ KONUŞMACI

Doç. Dr. Cansın İlayda ÇETİN (Bilkent Üniversitesi)

BİLİM KURULU

1. Prof.Dr. Beyhan BOLAK HİSARLIGİL (İstanbul Rumeli Üniversitesi)
2. Prof.Dr. Hakan HİSARLIGİL (İstanbul Rumeli Üniversitesi)
3. Doç. Dr. Cansın İlayda ÇETİN (Bilkent Üniversitesi)
4. Doç. Dr. Gül YÜCEL (İstanbul Rumeli Üniversitesi)
5. Doç. Dr. Nihat DURSUN (Beykent Üniversitesi)
6. Doç. Dr. Evren Burak ENGİNÖZ (Kültür Üniversitesi)
7. Doç. Dr. Ahmet Süreyya KOÇTÜRK (Nişantaşı Üniversitesi)
8. Dr. Öğr. Üyesi Bahar ATMACA DEMİR (İstanbul Rumeli Üniversitesi)
9. Dr. Öğr. Üyesi Şeref KOCAMAN (Namık Kemal Üniversitesi)
10. Dr. Öğr. Üyesi Gök Nur SÖZÜNERİ (Kültür Üniversitesi)
11. Dr. Öğr. Üyesi Dide AKDAĞ SATIR (Yıldız Teknik Üniversitesi)
12. Dr. Öğr. Üyesi Esra TOKAT
13. Dr. Öğr. Üyesi Hatice Çiğdem ZAGRA (İstanbul Rumeli Üniversitesi)

I.ULUSAL TASARIMDA GÜNCEL YAKLAŞIMLAR SEMPOZYUMU PROGRAM AKIŞI

27 NİSAN 2023 PERŞEMBE

OTURUM BAŞKANI: DOÇ. DR. KEMAL HAKAN TEKİN

11:00-11:15 – DOÇ DR. KEMAL HAKAN TEKİN AÇILIŞ KONUŞMASI

11:15-11:30 - PROF. DR MUSTAFA KARA KONUŞMASI

11:30-11:45 - DOÇ. DR. CANSIN İLAYDA ÇETİN KONUŞMASI VE BİLDİRİ SUNUMU

12:00-13:00 – MOLA

13:00 -13:20 - İÇGÖRÜ KAVRAMININ ÇAĞDAŞ SERAMİK SANATINA YANSIMASI VE ÖRNEK UYGULAMALAR, Prof. Dr. Sıdıka Sibel SEVİM / Arş. Gör. Beyza TURAN

13:20 – 13:40 – DİJİTAL SANAT ESERİ VE AURASININ ONTOLOJİK AÇIDAN İNCELENMESİ, Dr. Öğr. Üyesi Merve Ekiz Kaya

13:40 – 14:00 - ANALOG VE DİJİTAL FOTOĞRAFLARDAKİ BİLİNÇLİ BOZULMALARIN GLITCH SANATI ÜZERİNDEN DEĞERLENDİRMESİ, Dr. Öğr. Üyesi Deniz DORA

14:00 – 14:20 - Seramik Geleneğinin NFT / Kripto Sanat ile Dijital Dönüşümü, Dr. Öğr. Üyesi Selim ÇINAR

14:20 – 14:40 - CAMIN VE METALİN EŞSİZ UYUMU İLE KUYUMCULUKTA MİNE'YE GÜNCEL BİR BAKIŞ, Öğr. Gör. Metin COŞKUN

14:40 – 15:00 - ÜÇ BOYUTLU YAZICILARLA SÜRDÜRÜLEBİLİR TASARIM: MODA TASARIMI ÖRNEKLEMİ ÜZERİNDEN ÇEVRECİ MALZEMELERE YÖNELİK BİR PROJEKSİYON, Öğr. Gör. Mine YILDIRAN

15:00 – 15:20 - MİCHELİN YILDIZLI RESTORANLARIN TABAK TASARIMLARININ İNCELENMESİ, Öğr. Gör. Mustafa Oğuzhan ERCAN / Öğr. Gör. Saliha MEMİŞ / Taner ERDOĞAN

15:20 – 15:40 - YAPAY ZEKÂ TEKNOLOJİSİ OLAN DEEPFAKE UYGULAMASININ SANATLA KESİŞİMİ: DALİ ÖRNEĞİ, Arş. Gör. Büşra KILIÇ / Doç. Dr Mehmet Emin KAHRAMAN

15:40 – 16:00 - KUŞAKLARIN DEĞİŞEN ANLAYIŞ YAPILARI İLE Z KUŞAĞI ÜZERİNDEN EVRİMLEŞEN ALFÂ KUŞAĞIN İNTERNET VE DİJİTAL OYUN SİMÜLASYONUNA YAKLAŞIMI, Mehmet Emin DEREÇİNELİ

16:00 – 16:20 - SANAT EĞİTİMİNİN POSTMODERN YANSISI: RESİMLERARASILIK, Merve ERİŞGEN DARTAY / Doç. Dr. Sena SENGİR AYDIN

16:20 – 16:40 - DİSİPLİNLERARASI YAKLAŞIM BAĞLAMINDA EBRU SANATI VE SOYUT SANAT İNCELEMESİ : Bilge UYAR / Doç. Dr. Sena SENGİR AYDIN

28 NİSAN 2023 CUMA

GRUP 1:

OTURUM BAŞKANI: ÖĞR. GÖR. DİLA EVLİYAOĞLU YİĞİT

09:00 – 09:20 - GELİŞİMSEL YETERSİZLİĞİ OLAN BİREYLER İÇİN ULUSAL ALANYAZINDA İÇ MEKAN TASARIM ARAŞTIRMALARI, Dr. Öğr. Üyesi Tuğba LEVENT KASAP , Dr. Öğr. Üyesi Caner KASAP

09:20 – 09:40 - SAVUNMACI MI? DIŞLAYICI MI? GÜNCEL MİMARİ TASARIMA FELSEFE İLE BAKMAK, Dr. Öğr. Üyesi Tuğba AYAS ÖNOL

09:40 – 10:00 - HEYKEL TASARIMINDA KULLANILAN GÜNCEL APLİKASYONLAR VE BİR SERGİ ÖRNEĞİ, Dr. Öğr. Üyesi Şeyma Müge İBA

10:00 – 10:20 - SİVAS İLİNDE BULUNAN TARİHİ KÖPRÜLER VE İŞLEVSEL ÖZELLİKLERİ, Öğr. Gör. Aysel KAVASOĞULLARI

10:20 – 10:40 - TASARIM VE SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK İLİŞKİSİ, Öğr. Gör. Yeliz ÖZTÜRK

10:40 – 11:00 - HERKES İÇİN ERİŞİLEBİLİRLİK: KATAR 2022 FIFA DÜNYA KUPASI TESİSLERİNDE ERİŞİLEBİLİRLİĞE YÖNELİK DÜZENLEMELERİN İNCELENMESİ, (Y. Lisans Öğrencisi) Mhd Hassan AL KURDI / Dr. Öğr. Üyesi Zafer KUYRUKÇU

11:00 – 11:20 - 2022- 2023 YILI RUSYA MOSBULD FUARI TASARIM KRİTERLERİ VE UYGULAMA KARŞILAŞTIRMASI, Abdullah Süha ERMUMCU / Doç. Dr. Yasin DÖNMEZ

11:20 – 11:40 - SAFRANBOLU ÇİKOLATA MÜZESİNİN KENT İMAJINA ETKİSİ, Eda AKSAÇ / Doç. Dr. Yasin DÖNMEZ

11:40 – 12:00 - GELECEĞİN KONUTLARI: MİKRO KONUTLAR, ÖĞR. GÖR. DİLA EVLİYAOĞLU YİĞİT

28 NİSAN 2023 CUMA

GRUP 2:

OTURUM BAŞKANI: ÖĞR. GÖR. MERVE ÇEVİK GÜNGÖR

09:00 – 09:20 - AMBALAJ TASARIMINDA YENİ YÖNELİMLER: SOSYAL MESAJLAR VE İLETİŞİM EĞİTİMLERİ, Doç. Dr. Sena SENGİR AYDIN / Necmettin ATASEVER

09:20 – 09:40 - TASARIMDA BEDENİN YARATICILIK ARACI OLARAK OKUNMASINA YÖNELİK PRATİKLER, Araş. Gör. Serkan Can HATİPOĞLU / Araş. Gör. Dr. Gamze ŞENSOY / Doç. Dr. Mehmet İnceoğlu

09:40 – 10:00 - NESLİ TÜKENMEKTE OLAN CANLILARDAN İLHAM ALAN SÜRDÜRÜLEBİLİR GİYSİ TASARIMLARI, Esmâ GEDİKOĞLU / Lale KÖSE / Roberto ENVER / İfakat AKSAKAL AYANOĞLU / Anna TEPLYAKOVA / Prof. Dr. Burcu YILMAZ

10:00 – 10:20 - ESER ÇÖZÜMLEME YÖNTEMİ OLARAK GÖSTERGEBİLİM, Demet KÖROĞLU GÜNGÖR / Doç. Dr. Mehmet Emin KAHRAMAN

10:20 – 10:40 - GRAFİK TASARIMIN DİJİTAL OYUN DÜNYASI İÇERİSİNDEKİ YERİ, Efe KAYALAR / Doç. Dr. Bahar SOĞUKKUYU

10:40 – 11:00 - ULUSLARARASI TASARIM DİLİNDE ETNİK UNSURLAR, Perihan Nisa DİNÇ / Doç. Dr. Bahar SOĞUKKUYU

11:00 – 11:20 - Görsel İletişim Tasarımında Ülke Bayraklarında Güneş Sembolünün Kullanımı, layda TOK, Doç. Dr. Bahar SOĞUKKUYU

11:20 – 11:40 - SANAT EĞİTİMİNDE VE İCRASINDA ENGELLİ BİREYLERİN GÖRÜNÜRLÜĞÜ, Dilen TAŞKIN / Doç. Dr. Bahar SOĞUKKUYU

11:40 – 12:00 - LİSE DÜZEYİ SANAT EĞİTİMİNDE ÇİZGİ ROMANLARIN KULLANILMASI, Yaren ÜNAL / Doç. Dr. Sena SENGİR

12:00 – 12:20 - GRAFİK TASARIM ALANINDA ESİNLENME VE AFİŞ ÖRNEKLERİ ÜZERİNDE İNCELEME, Öğr. Gör. Reyhan KESGİN ÜZEN / Öğr. Gör. Merve ÇEVİK GÜNGÖR

28 NİSAN 2023 CUMA

GRUP 3:

OTURUM BAŞKANI: ÖĞR. GÖR. SİNEM KARADUMAN

09:00 – 09:20 - TASARIM ARAŞTIRMALARINDA KULLANILAN FARKLI ARAŞTIRMA TÜRLERİNİN AMAÇLARI YÖNÜNDEN İNCELENMESİ, Dr. Öğr. Üyesi Cemil YAVUZ / Prof. Dr. Aydın ŞIK

09:20 – 09:40 - HASTANE YAPILARINDA BİYOFİLİK TASARIM PARAMETRELERİNİN İNCELENMESİ, Arş. Gör. Edibe Begüm ÖZEREN

09:40 – 10:00 - İstanbul İli İklim Şartlarında Enerji Etkin Bina Tasarımında Doğal Lifli Yalıtım Malzemelerinin Değerlendirilebilirliği, Arş. Gör. Hazal BOYDAK DEMİR/ Prof. Dr. Figen BALO

10:00 – 10:20 - Köpük Yalıtım Malzemeleri İle Tasarlanmış Binaların Enerji Performansının Yeşil Duvarlar İle Desteklenebilirliği, Arş. Gör. Hazal BOYDAK DEMİR/ Prof. Dr. Figen BALO

10:20 – 10:40 - Farklı Kiremit Çatı ve Yalıtım Paneli Alternatifleriyle Enerji Verimli Tasarım; Bağ Evi örneği, Arş. Gör. Hazal BOYDAK DEMİR/ Prof. Dr. Figen BALO

10:40 – 11:00 - BARTIN-İNKUMU TURİZM BELDESİNİN OTOPARK SORUNU VE ÇÖZÜM ÖNERİLERİ, Alperen İSTEK / Sena AKSOY / Doç. Dr. Yasin DÖNMEZ,

11:00 – 11:20 - SİNOP İLİNİN ŞEHİRCİLİK ÖZELLİKLERİ, Sena AKSOY / Alperen İSTEK / Doç. Dr. Yasin DÖNMEZ

11:20 – 11:40 - SULUOVA BELEDİYESİ AKŞEMSETTİN PARKI PEYZAJ TASARIM PROJESİ, Yasin ŞAHİN

11:40 – 12:00 - SULUOVA EYMİR İLKOKULU PEYZAJ TASARIM PROJESİ, Yasin ŞAHİN

12:00 – 12:20 - KOROZYON HASARINA KARŞI TASARIM KRİTERLERİNE GENEL BAKIŞ, Nazlı Aşkın ARIKAN



İÇİNDEKİLER

TAM METİN BİLDİRİLER

| | |
|--|-----|
| İÇGÖRÜ KAVRAMININ ÇAĞDAŞ SERAMİK SANATINA YANSIMASI VE ÖRNEK UYGULAMALAR..... | 9 |
| HEYKELİN DÖNÜŞÜMÜ İLE MİMARİYE ETKİSİ..... | 32 |
| DİJİTAL SANAT ESERİ VE AURASININ ONTOLOJİK AÇIDAN İNCELENMESİ..... | 53 |
| SERAMİK GELENEĞİNİN NFT / KRİPTO SANAT İLE DİJİTAL DÖNÜŞÜMÜ..... | 73 |
| HEYKEL TASARIMINDA KULLANILAN GÜNCEL APLİKASYONLAR VE BİR SERGİ ÖRNEĞİ..... | 83 |
| SAVUNMACI MI? DIŞLAYICI MI? GÜNCEL MİMARİ TASARIMA FELSEFE İLE BAKMAK..... | 98 |
| GELECEĞİN KONUTLARI: MİKRO KONUTLAR..... | 110 |
| ÜÇ BOYUTLU YAZICILARLA SÜRDÜRÜLEBİLİR TASARIM: MODA TASARIMI ÖRNEKLEMİ ÜZERİNDEN ÇEVRECİ MALZEMELERE YÖNELİK BİR PROJEKSİYON | 127 |
| 2022- 2023 YILI RUSYA MOSBULD FUARI TASARIM KRİTERLERİ VE UYGULAMA KARŞILAŞTIRMASI ... | 141 |
| BARTIN-İNKUMU TURİZM BELDESİNİN OTOPARK SORUNU VE ÇÖZÜM ÖNERİLERİ..... | 164 |
| SİVAS İLİNDE BULUNAN TARİHİ KÖPRÜLER VE İŞLEVSEL ÖZELLİKLERİ | 175 |
| TASARIMDA KULLANILAN FARKLI ARAŞTIRMA TÜRLERİNİN AMAÇLARI YÖNÜNDEN İNCELENMESİ . | 187 |
| ANALOG VE DİJİTAL FOTOĞRAFLARDAKİ BİLİNÇLİ BOZULMALARIN GLITCH SANATI ÜZERİNDEN DEĞERLENDİRMESİ..... | 199 |
| ESER ÇÖZÜMLEME YÖNTEMİ OLARAK GÖSTERGEBİLİM | 213 |
| SANAT EĞİTİMİNDE VE İCRASINDA ENGELLİ BİREYLERİN GÖRÜNÜRLÜĞÜ..... | 224 |
| SAFRANBOLU ÇİKOLATA MÜZESİNİN KENT İMAJINA ETKİSİ | 232 |
| HASTANE YAPILARINDA BİYOFİLİK TASARIM PARAMETRELERİNİN İNCELENMESİ..... | 249 |
| TÜRKİYE’DE MİMARLIK, SANAT VE TASARIM SEMPOZYUMLARI BİBLİYOGRAFYASI | 272 |
| NESLİ TÜKENMEKTE OLAN CANLILARDAN İLHAM ALAN SÜRDÜRÜLEBİLİR GİYSİ TASARIMLARI | 288 |
| HERKES İÇİN ERİŞİLEBİLİRLİK: KATAR 2022 FIFA DÜNYA KUPASI TESİSLERİNDE ERİŞEBİLİRLİĞE YÖNELİK DÜZENLEMELERİN İNCELENMESİ..... | 296 |
| İSTANBUL İLİ İKLİM ŞARTLARINDA ENERJİ ETKİN BİNA TASARIMINDA DOĞAL LİFLİ YALITIM MALZEMELERİNİN DEĞERLENDİRİLEBİLİRLİĞİ | 313 |
| KÖPÜK YALITIM MALZEMELERİ İLE TASARLANMIŞ BİNALARIN ENERJİ PERFORMANSININ YEŞİL DUVARLAR İLE DESTEKLENEBİLİRLİĞİ | 325 |
| FARKLI KİREMİT ÇATI VE YALITIM PANELİ ALTERNATİFLERİYLE ENERJİ VERİMLİ TASARIM; BAĞ EVİ ÖRNEĞİ | 334 |
| GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMINDA ÜLKE BAYRAKLARINDA GÜNEŞ SEMBOLÜNÜN KULLANIMI | 344 |
| KUŞAKLARIN DEĞİŞEN ANLAYIŞ YAPILARI İLE Z KUŞAĞI ÜZERİNDEN EVRİMLEŞEN ALFÂ KUŞAĞIN İNTERNET VE DİJİTAL OYUN SİMÜLASYONUNA YAKLAŞIMI..... | 359 |
| AMBALAJ TASARIMINDA YENİ YÖNELİMLER: SOSYAL MESAJLAR VE İLETİŞİM EĞİLİMLERİ | 372 |
| CAMIN VE METALİN EŞSİZ UYUMU İLE KUYUMCULUKTA MİNE’YE GÜNCEL BİR BAKIŞ | 387 |
| KOROZYON HASARINA KARŞI TASARIM KRİTERLERİNE GENEL BAKIŞ | 393 |
| SİNOP İLİNİN ŞEHİRCİLİK ÖZELLİKLERİ..... | 405 |
| GELİŞİMSEL YETERSİZLİĞİ OLAN BİREYLER İÇİN ULUSAL ALANYAZINDA İÇ MEKAN TASARIM ARAŞTIRMALARI..... | 428 |
| LİSE DÜZEYİ SANAT EĞİTİMİNDE ÇİZGİ ROMANLARIN KULLANILMASI..... | 443 |

TASARIM VE SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK İLİŞKİSİ 469

ÖZET METİN BİLDİRİLER

DİSİPLİNLERARASI YAKLAŞIM BAĞLAMINDA EBRU SANATI VE SOYUT SANAT İNCELEMESİ.....476

YAPISÖKÜM BAĞLAMINDA “DEPREM” KONUSUNUN İNCELENMESİ VE SERAMİK SANATINA YANSIMASI 477

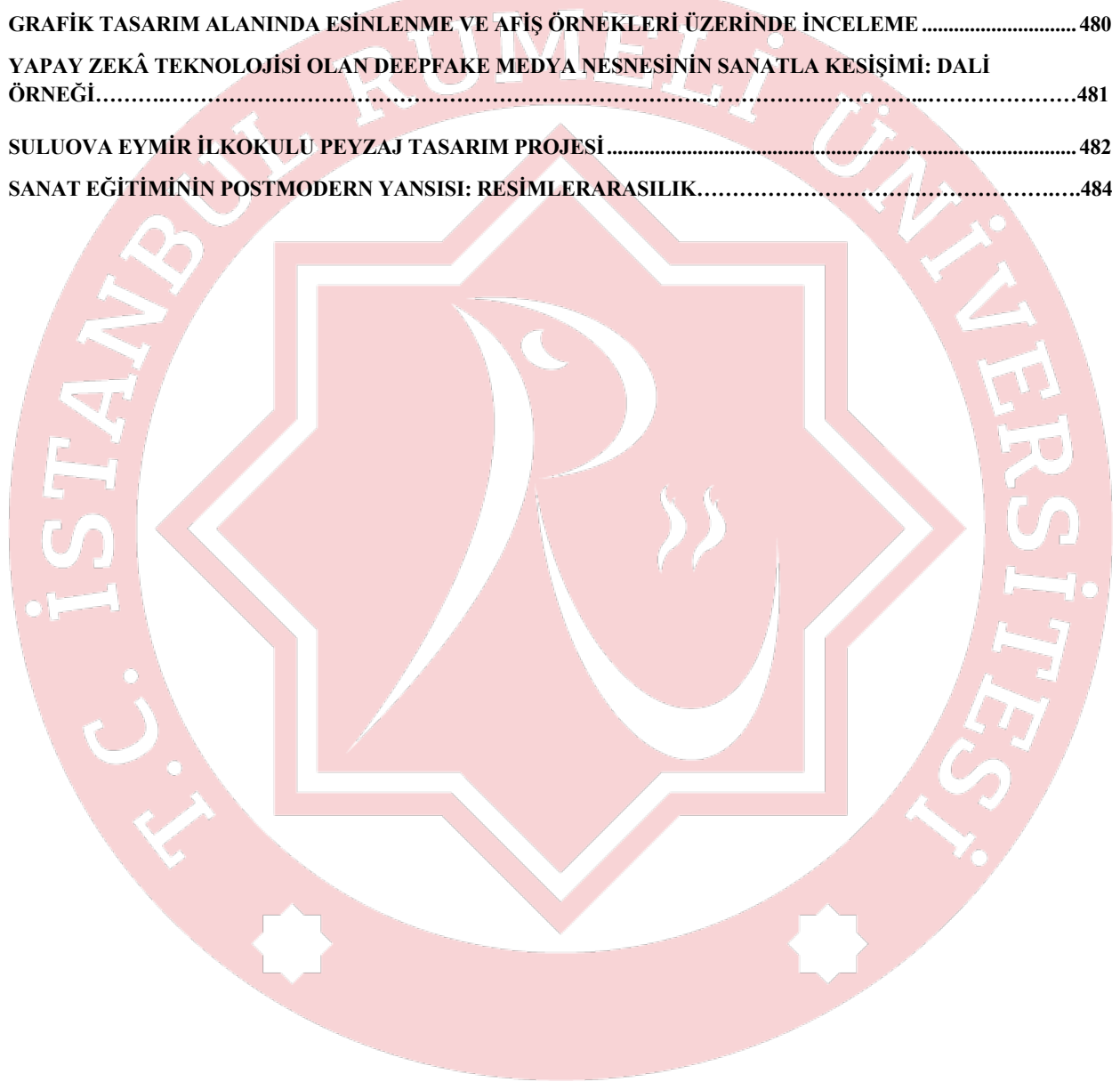
MİCHELİN YILDIZLI RESTORANLARIN TABAK TASARIMLARININ İNCELENMESİ 478

GRAFİK TASARIM ALANINDA ESİNLENME VE AFİŞ ÖRNEKLERİ ÜZERİNDE İNCELEME 480

YAPAY ZEKÂ TEKNOLOJİSİ OLAN DEEFAKE MEDYA NESNESİNİN SANATLA KESİŞİMİ: DALİ ÖRNEĞİ.....481

SULUOVA EYMİR İLKOKULU PEYZAJ TASARIM PROJESİ..... 482

SANAT EĞİTİMİNİN POSTMODERN YANSISI: RESİMLERARASILIK.....484



İÇGÖRÜ KAVRAMININ ÇAĞDAŞ SERAMİK SANATINA YANSIMASI VE ÖRNEK UYGULAMALAR

Sıdıka Sibel SEVİM¹, Beyza TURAN²

¹*Eskişehir Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Eskişehir/Türkiye*

²*Eskişehir Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Eskişehir/Türkiye*

“Sanat, hiçbir kelimenin tanımlayamadığı,
iç dünyamızın en derin taraflarına nüfuz edebilir”.

-Eileen Miller

Öz:

Psikoloji alanında insanın iç duygusal dünyasını anlatan çeşitli görü kavramları (içgörü, durugörü ve öngörü vb.) olduğu bilinmektedir. Bu kavramlardan içgörü; psikoloji, din, felsefe, edebiyat, pazarlama ve reklam gibi sosyal bilimler alanında kullanılan bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Sanat alanında ise birçok disiplinlerde ele alındığı yapılan araştırmalarda gözlemlenmiştir. Ancak seramik sanatında bu konu ile ilgili yeterince çalışılmamıştır. Bilindiği gibi dünyanın en eski sanat dallarından biri olan seramik sanatı (M.Ö. 8000) içinde toplumların duyarlılığını, güncel bakışını, dinsel inançlarını ve birçok yaşam biçimlerini içgörü kavramı ile birlikte içinde barındırmaktadır. Daha sonraki süreçte sanatçılar tarafından içgörünün bilinçaltında yer etmesi ile bu kavramın ele alındığı gözlemlenmiştir. Araştırmada içgörü kavramına örnek olarak başlığı “İçgörü” olan eserlere yer verilmiştir. İçgörü kavramının bu kadar kadim bir sanat olan seramik sanatında yer alarak incelenmesi ve konuya farklı bir bakış açısı getirilmesi bu araştırmanın temel unsurudur.

Çalışma içeriğinde, içgörü kavramının disiplinler arası yaklaşımla tanımlanmasının yanı sıra, sanat dalları ve özellikle de seramik sanatı içerisinde kavram olarak kullanılmış olan örneklere yer verilmiştir. Araştırmacı tarafından üretilmiş olan özgün seramik betimlemeleri ile içgörü kavramı pekiştirilerek uygulanan çalışmalarda seramik formun biçimsel yapısından ve seramik dekor tekniklerinden yararlanılmıştır. Yapılan uygulamaların görselleri metin içerisinde yer almaktadır. Bu araştırmanın seramik sanatına bir kaynak teşkil etmesi umulmaktadır.

Anahtar Kelimeler: İçgörü, Sanat Terapisi, Seramik, Seramik Dekor

GİRİŞ ve KURAMSAL ÇERÇEVE

Türk Dil Kurumu'na göre “İçgörü” kendi duygularını, kendi kendini anlayabilme yeteneğidir. Yani altta yatan insani duyguları ortaya çıkarmaktır. İçgörü, hayatın her alanında ayrıntıları özümseme konusunda başarılı olan kişilerin zamanla becerilerini geliştirdiği bir konudur. İçgörü kavramı psikoloji, din, felsefe, edebiyat, pazarlama ve reklam gibi birçok alanda karşımıza çıkmaktadır. Sanat alanında ise sanat terapisi ile hastaların kendi içgörülerinin farkına varması sağlanmaktadır. Seramik yapımında terapistler seramik çamuru kullanır. Kişinin kendi çamurunu yoğurması, içinde bastırdığı duygusal problemlerini sözsüz ifadeyle seramik çamurundan yaptığı çalışmasına aktarabilir. Yapılan öğeler kişinin iç dünyası ile ilgili terapistte bir fikir verebilir. Terapide önemli olan kişinin iç dünyasını anlayabilmek, duygusal farkındalığını arttırarak danışanın içgörüsünü geliştirmesine katkıda bulunmaktır.

Çağdaş seramik sanatı, diğer sanat dalları gibi kavram ve kuramlar çerçevesinde eserlerin üretildiği plastik sanatlar dalıdır. Farklı şekillendirme, üretim ve pişirim teknikleri ile farklı sonuçlar veren seramik sanatı, çeşitli dekor teknikleri kullanılarak bu alternatifleri artırma imkânı sunan bir sanat dalıdır. İçgörü kavramını seramik sanatının dekor tekniklerini kullanarak ele alan bu çalışmada; söz konusu kavram disiplinler arası incelenmiş ve bu bağlamda araştırmacı tarafından içgörü kavramı ele alınarak tasarımlar yapılmış ve seramik formlar oluşturulmuştur. Uygulamalara ait görseller bulgular kısmında verilmiştir.

Araştırma kapsamında yapılan çalışmalar sonucunda çağdaş seramik sanatında "içgörü" kavramının akademik literatürde ele alınmadığı tespit edilmiştir. Bu bağlamda bu çalışmanın literatüre katkı sağlaması beklenmektedir.

İÇGÖRÜ KAVRAMI ve DİĞER GÖRÜLER ARASINDAKİ FARKI

Psikolojide farklı görü kavramları mevcuttur. Bunlar içgörü, durugörü ve öngörüdür. Türk Dil Kurumu'na göre içgörü kişinin kendi duygularını, kendi kendini anlayabilme yeteneği iken durugörü “canlı ve cansız nesnelere ve olayların beş duyunun yardımı olmadan algılanmasıdır”. Öngörü ise “bir işin ilerisini kestirme veya bir işin nasıl bir yol alacağını önceden anlayabilme ve ona göre davranmadır”. Bu kavramların hepsi insanın doğası gereği sahip olduğu sezgisel öğretilerdir.

“İçgörü, bireyin davranışlarını fark edip, bunları istedik davranışlarla karşılaştırarak öz eleştiri yapabilmesi, kişisel gelişimini değerlendirebilmesidir. Bu hedeflerine ulaşmasını kolaylaştırır. İçgörünün psikolojideki karşılığı daha derin düzlemde öz-bilgi, öz-kavrayıştır” (Erdoğan, 2019:

50). İçgörü, psikiyatride son derece önemli bir kavramdır. Psikiyatride genel olarak hastaların hasta olduğunu kabul etmesi ve hastalığının belirtilerini yönetmesi olarak tanımlanabilir.

İçgörünün tanımında olduğu gibi içgörünün göstergeleri de farklı terimlerle ifade edilmektedir. Daha net veya yeni bir bakış açısı kazanmak, sorunlara geniş bir açıdan bakmak, duygularının ardındaki gizli anlamı yavaş yavaş ortaya çıkarmak (dile getirmek), algılarını değiştirmek, yeni referans çerçeveleri oluşturmak gibi kavramların tümü, danışanın benliğini anladığını ve farkındalığını arttırdığını göstermektedir. Danışanın farkındalığını arttırarak kendini anlaması ise onun gelişmesi için gerekli fırsatları kullanmasına ve sorunlar ile başa çıkmasına olanak sağlamaktadır (Akdoğan & Türküm, 2014: 377). Sanatın sağaltım özelliği olduğu için kişilere bunun önerildiği ve bu yöntem ile kendi kendilerini iyileştirebildiği, sanat terapisinin de bu konuda bir aracı olduğu bilinmektedir.

“Durugörü kişide objektif veya sübjektif vizyonlar ya da imaj duyuları tarzında belirebilir. Durugörü fenomenine, hipnoz, doğal uyku, uyku-uyanıklık arası, izolman, vecd, trans gibi Parapsikoloji’de ‘değişik şuur halleri’ adı altında incelenen degajman hallerinde daha sık rastlanır” (Rhine, 2007). Sanat alanında bu konu gerçeküstücülük (sürrealizm) olarak ele alınmaktadır. Sürrealizmde sanatçılar var olmayan öğeleri ve bilinçaltında oluşturdukları düşünceleri sanat yolu ile ifade ederler. Yani sanatçılar duygu, düşünce ve bilinçaltını eserlerine yansıtır. Zihinlerinde oluşturduklarını canlandırıp dışa aktarabilmek için uyuşturucu ve alkol kullanımı, hipnoz, trans, ruh çağırma gibi farklı yollara başvuran sanatçılar olduğu da bilinmektedir.

Diğer bir görülerden olan öngörü ise; bir konunun geleceğiyle ilgili tahmin yürütme anlamına gelen bir kavramdır. Bu da hem sezgisel olarak hem de bazı bilimsel dayanaklarla yapılır. Öngörü, hem bilimsel alanlarda hem de günlük hayatımızda kullanılan ortak kavram olsa da, anlamı tektir. Bu kavramın ortak anlamı; "önceden tahmin etme" gibi genel bir özelliğe sahiptir. Öngörülü kişiler, tahmin yürütme yaparken mümkün olduğunca korku, heyecan ve sevinç gibi duygu durumlarını kontrol ederler. Çünkü bu duygular, objektif bakış açısını ortadan kaldırır ve öngörüü imkânsızlaştırır. Bu nedenle öngörülü insanlar öngörülü hareket ederken, son derece objektif ve duygulardan arınmış bir şekilde tahminde bulunurlar (Keskin, 2021).

Kişiler sanat ile uğraşırken sonucunu düşünmeden özgür, anlık işler ortaya koyabildiği gibi başlangıçta sonucunu planlayarak, tasarıma sadık kalarak çalışmalar yapabilirler. Bu da öngörülü çalışmayı gerektirir çünkü bir tasarımın nasıl kullanılacağına planlanması ve planlanan sonucun

hedefe ulaşması gerekir. Anlık yaratıcı süreçte kişi eserine bilinç dışını yansıttığı gibi planlı yapılan tasarımlarda da kişi kendi iç dünyasını yansıtır.

Amerika'nın en popüler erken dönem devlet adamlarından biri olan Benjamin Franklin, ünlü bir politikacı ve mucittir. Ancak bu yenilikçi adamın az bilinen başarılarından biri ise yetişkin yaşamında edindiği içgörüsüdür. Franklin "ahlaki mükemmelliğe ulaşma" konusundaki kararlılığı nedeni ile yirmi yaşındayken, hayatını şekillendirmek istediği içgörünün yedi sütunu başlıklı ilkeler listesi oluşturmuştur. Bunlar: ölçülülük, sükûnet, düzen, kararlılık, sadelik, gayret, samimiyet, adalet, ılımlılık, temizlik, dinginlik, namus ve tevazudur. Franklin bu ilkelere "erdemler" adını vermiştir ve bu ilkeler bizim içgörü sütunumuzdur (Eurich, 2022: 37). Her ne kadar Franklin bu erdemleri içgörünün temel unsurları olarak tanımlasa da bazı kişiler bunun tam tersini kendi içgörü kavramı olarak temellendirmiştir. İçgörünün ilkeleri olduğu gibi sanatta da temel tasarım ilkeleri vardır. Bunlar: denge, hiyerarşi (koram), örüntü, ritim, boşluk, oran/orantı, vurgu, hareket, uyum ve zıtlıktır. İçgörünün erdemler ilkesi hayatımızı şekillendirirken, tasarım ilkeleri ise yapacağımız eserin şekillenmesinde yardımcı olur. Bunların dışında sanatın sağaltım özelliği insan yaşamında çok fazla etkiye sahip olduğu için sanatta içgörü kavramı bulgular kısmında geniş bir şekilde ele alınmıştır.

AMAÇ

Bu araştırmada seramik sanatına içgörü kavramının kazandırılması amaçlanmaktadır. Bu amaç doğrultusunda seramik ile ilgilenen bireylerin (sanatçılar, öğrenciler, izleyiciler vb.) eserlerini üretirken içgörülerine bakmalarına ve ortaya çıkarmalarına fayda sağlayacak ve bu konuda farkındalık kazandıracaktır. Bireylerin yapacakları çalışmalara kendi içlerinde bastırdıkları duyguları yine kendi içgörülerinin farkında olarak aktarmalarının sağlanması planlanmaktadır. Eser üretim sürecinde duygularını dışa vurmaları ve duygusal farkındalıkları artırılarak içgörü kazanmaları hedeflenmektedir. Aynı şekilde izleyicilerinde baktıkları eserlerde kendi içlerinden bir parça bulmaları, kendi içgörülerinin farkında olmaları amaçlanmaktadır. Araştırmacı tarafından üretilen özgün seramik betimlemeleriyle, formun biçimsel yapısından ve seramik dekor tekniklerinden yararlanılarak ifade edilmesi böylece seramik sanatına içgörü kavramıyla ilgili ivme kazandırılması amaçlanmıştır.

Diğer yandan psikoloji alanında da seramik sanatı ile sanat terapisi yapan terapistlere konu ile ilgili fayda sağlaması hedeflenmiştir. Yapılan tüm bu çalışmalar ile seramik sanatına içgörü kavramının kazandırılacağı gibi diğer sanat dallarının da bu konu ile ilgili farkındalık kazanacağı ve yapılan çalışmalarda bilinçli bir şekilde içgörü kavramını ele almaları beklenmektedir.

KAPSAM

Araştırma içgörü kavramının tanımını, diğer görüşler ile arasındaki farkı ve sanat ile bağlantısını, sanat yolu ile içgörü kavramının kazandırılmasını, bu kavram ile ilgili eserlerden örnekleri, araştırmacının kişisel uygulamalarını, içgörü kavramının seramik sanatına katkısını ve yapılan bu katkı sonucunda diğer sanat alanlarına da içgörü kavramı hakkında farkındalık kazandırılmasını kapsamaktadır.

Araştırmacının uygulamaları ise kendi içgörüsü doğrultusunda oluşturduğu formlardır. Bu kapsamda araştırmacı formlarda geleneksel motifler ve Rorschach (Mürekkep Lekesi) testinin kartlarını kullanmıştır. Rorschach testi, ismini yaratıcısı olan İsviçreli Psikiyatrist Hermann Rorschach'dan almıştır. Rorschach testi 1960'lı yıllarda en yaygın kullanılan projektif(yansıtıcı) testtir. Psikologlar, test katılımcısının kişilik özellikleri ve duygusal işlevlerini incelemek için Rorschach testi kullanırlar. Bu test genellikle altta yatan düşünme biçimlerini saptamak ve kişinin düşünce sistemindeki psikotik ve psikotik olmayan eğilimleri ayırt etmek için kullanılır. Alman Psikiyatrist Fritz Mohr, Rorschach vb. testlerin serbest çağrışımlarının hastaların ruhsal dünyaları hakkında içgörü sahibi olmalarına olanak sağladığını iddia etmiştir. Bu sebeple uygulamalarda Rorschach testinin lekelerinin kullanılması tercih edilmiştir.

YÖNTEM

Bu araştırma ile içgörü kavramının sanattaki yeri ve çağdaş seramik sanatındaki etkilerini incelemek amacıyla benzer çalışmalar araştırılarak kaynak tarama yöntemi kullanılmıştır. Literatür taramasına ek olarak, araştırmanın genel amacı olan içgörü kavramının sanatta ve seramik sanatındaki yerinin bilinçdışıyla ve yaratıcılıkla ilişkisini sorgulama amacına destek sağlamak üzere bu kavram ile ilgili yapılan eserler incelenmiştir.

Bu kapsamda araştırmacı da kendi içgörüsünü geliştirerek yani kendi iç dünyasında hissettiklerini anlayarak ve anlamlandırarak araştırmayı uygulamaları ile de desteklemiştir. Uygulama aşamasında seramik dekor tekniklerinden yararlanılmıştır. Araştırmacı kendi içgörülerini doğrultusunda hissettiklerini seramik çalışmalarına yansıtmıştır. Bu çalışmalarda kullanacağı formları tıpkı insan gibi dik duran fakat hassas ve kırılğan formlar seçmiştir. Formlar ince uzun çanak şeklindedir yani içi olan bir form yapısındadır. Burada yine içgörü kavramına vurgu yapılmaktadır. Çünkü içi olan formlarla içgörü kavramı eşleştirilmiştir. Üzerinde süslü dantel motifleri bulunmaktadır. Bu dantel motifleri içimizde ne yaşarsak yaşayalım dışarıya kendimizi süslü gösterdiğimizizin sembolüdür. Birbirinden farklı 7 grup çalışma vardır. Uygulaması yapılan çalışmaların görselleri bulgular kısmında verilmiştir.

BULGULAR

SANATTA VE PLASTİK SANATLARDA İÇGÖRÜ KAVRAMI

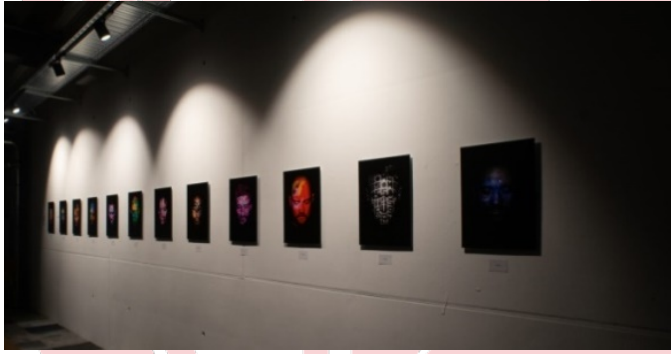
Sanatın iyileştirici bir özelliği olduğu bilinmektedir. Bireyler sanat ile yeteneklerini keşfedebildikleri gibi, kendi iç çatışmalarını ve sorunlarını çözebilir, streslerini yönetebilir ve içgörü kazanabilirler. “Sanat terapisi, görsel imgelemenin bütünleştirici ve iyileştirici potansiyele sahip olduğu inancı üzerine kurulmuştur ve genellikle, psikolojik içgörü ve duygusal olgunlaşmanın bir aracı olarak kullanılır. Birçok sanat terapisti yaratıcı sürecin kendisinin iyileştirici gücü olduğu görüşünde uzlaşmaktadır” (Aydın, 2012: 70). Aristoteles’in sanat görüşü, trajik olanı insanın etik yaşamındaki konumu, trajik şiire yüklediği özgül anlayış işlevi esasen onun metafizik içgörülerinden kaynağını almaktadır. Nietzsche de, trajik içgörünün sanatla birleştirilmesi gerektiğini söylemektedir. Sadece sanatın varlığı bizi bu trajik içgörünün getirdiği olumsuzluklardan koruyabilir. Dolayısıyla bu olumsuzluğun hayattan vazgeçmemekle yani Budist bir tavırla değil, hayata sanatsal bir şekilde dâhil olmakla aşılabileceğine inanmaktadır. Trajik içgörü, iradenin reddini talep etmez, aksine bizi sanatsal faaliyette tam olarak gerçekleştirilmesine yöneltir (Duman, 2013: 127-135). Sanat terapistlerinin sanatın iyileştirici gücü olduğu konusunda hemfikir oldukları gibi filozoflarda aynı şeyi savunmaktadır. Burada sanattan kasıt sadece bireylerin resim çizmesi değil, edebiyattan müziğe, tiyatrodan sinemaya, heykelden seramiğe bireyin ilgi alanına göre sanatın her türünden sağaltım yapılmaktadır.

Edebiyatta, müzikte, dansa, tiyatrodan, görsel sanatlarda, resimde, heykelde, seramikte vb. sanatın her türünün sanat terapisinde yapılan tüm çalışmalarda içgörüyü ve farkındalığı, yaratıcı düşüncüyü, benlik saygısını, beden imgesi memnuniyetini geliştirmede, yaşam kalitesini ve sosyal becerileri arttırmada, stres, depresyon, kaygı, duygusal sorunlar ve yorgunluk hissini azaltmada etkili olduğunu göstermiştir (Hasgül, 2020: 1319). Edebiyatta bireyin kitap okuması, okuduğu kitabın üzerine tartışması ve problem çözmeye çalışması içgörü geliştirir. Müzikte ya da dansa kişiler bireysel veya grupla ritmik hareketler ile bedensel farkındalık kazanarak kendisi hakkında içgörü sahibi olur. Görsel sanatlarda bireyin çizdiği resimdeki öğeler ya da çektiği fotoğraftaki bir kare, seramikten veya heykelden yaptığı bir çalışma bireyin iç dünyası ile ilgili bir mesaj verebilir.

Terapist danışanın ihtiyaçlarını göz önünde bulundurduğunda, bu sanat dallarını kullanarak bir sanat terapisi seansı düzenleyebilir ve kişiye bu sanat dalları aracılığı ile duygularını ifade etme fırsatı verebilir. Terapide en önemli şey, kişinin sembolik dünyasını anlamak, duygusal farkındalığını artırmak ve danışanın içgörü sahibi olmasına yardımcı olmaktır. Sözle ifade etmekte zorlanılan sorunlar, bilinçaltına itilerek farkında olunmayan duygusal ketlenmeler,

günlük yaşamda sorunlara neden olan duygusal depresyon, takıntılı düşünceler, fobiler ve travma gibi ortaya çıkabilecek birçok psikolojik sorunun tedavisine sanat terapisi kullanılabilir. Kişinin sorunu hakkında içgörü sahibi olması önemlidir (Göktepe, 2015: 49-95). Plastik sanatlar alanında “içgörü” kavramına baktığımızda, bilinçli olarak söz konusu kavramın çalışıldığı örneklere rastlamaktayız. Bu örneklerde kendi içgörüsünün farkında olarak eser üreten yerli ve yabancı sanatçıların “içgörü” isimli çalışmaları ele alınmıştır.

Kentli bir çağdaş sanatçı ve fotoğrafçı olan AKUT olarak bilinen Falk Lehmann, 2011'de meslektaşlarını, rol modellerini ve arkadaşlarını sanat eserlerini yüzlerine yansıtacak şekilde canlandırdığı bir fotoğraf serisi başlatmıştır. INSIGHT (İÇGÖRÜ), 2012'de Mexico City'de başladığı ve devam etmekte olan bir portre serisidir. O zamandan beri bu seri için ressamların, sokak sanatçılarının ve grafiti sanatçılarının, rol modellerini ve arkadaşlarını sanat eserlerinden biriyle birlikte fotoğraflamıştır. Eğlenceli bir yan etkinlik olarak başlayan seri, şimdiye kadar AKUT'un sorusuyla ilgili konuşmalarından ek parçalarla birlikte 80'den fazla fotoğraflı portre ile sonuçlanmıştır. Bu portre fotoğraflarından bir kaçını aşağıda verilmiştir.



Görsel1: Falk Lehmann, İçgörü Sergisi



Görsel2,3,4,5: Falk Lehmann, 2. “Fafi”, 3. “MadC”, 4. “Cryptik”, 5. “Jonone”, Fotoğraf, 35x50 cm.

<https://www.akut1.com/portfolio/insight/>

AKUT, sanatçının varoluşunda önemli bir yeri olan tutkuyu doğal yüz dokusuna katmaktadır. Sanat eserinin yüze izdüşümü, maske benzeri, arkaik bir ifade yaratır. Kapalı gözler, sanatçının içsel benliğine doğru bir dönüşü simgelemektedir.

2012'de başladığı ve devam eden benzersiz portre fotoğrafları serisi, sanatçının portrelerini ilgili sanat eserleriyle birleştirme fikri, aynı zamanda INSIGHT(İÇGÖRÜ) projesinin ilk sergisiyle sonuçlanan ortak resim ve duvar resimlerine doğru genişlemektedir.



Görsel6: Falk Lehmann, “İçgörü”, 8x14m, Sprey ve akrilik boya ile duvar resmi, 2021.
<https://www.akut1.com/portfolio/insight-mural/>

Lehmann yaptığı bu duvar resmi çalışmasını “Meslektaşlarımı, rol modellerimi ve arkadaşlarımı fotoğraflamaya başladıktan yaklaşık 10 yıl sonra, INSIGHT serim fikrine yeni bir seviye eklemenin zamanı geldiğini hissettim. İsviçre, Bern'den kaligraffiti sanatçısı KKADE ile büyük ölçekli resminin her yerini boyamama izin veren ilk cesur kişiyi bulduğum için şanslıydım. Daha önce hiç yapmadığım bir deney ama yapmaya değerdi” şeklinde özetlemiştir.

Barış Cihanoğlu, çağdaş sanat alanında tanınmış yenilikçi ve figüratif yaklaşımı olan bir sanatçıdır. Sanatçı son dönemde yaptığı çalışmalarında “benlik” kavramını dönemin varoluş sancılılarıyla bir araya getirdiği “İçgörü” isimli sergisinde izleyiciye sunmuştur. Benliğin alametifarikası olan “yüz” yani portre üzerine yoğunlaşarak zihin-mekân ilişkisini resimlerine aktarmıştır.



Görsel7: Barış Cihanoğlu, “İçgörü – Insight”, 150 x 130 cm, tuval üzerine yağlı boya, 2020.

<https://www.kitaptansanattan.com/baris-cihanoglunun-icgorusu/>

Cihanoğlu, “İçgörü” isimli sergisi için yaptığı resimlerde, insanın iç evrenine doğru yolculuk yapmaya çalıştığını ve bu yolculukta ilk adımı kendine doğru attığını söylerken sergi ile ilgili düşüncelerini şu şekilde açıklamıştır:

“İzleyicilere, burada gördüğünüz her şey insana dair ve doğrudan bizim ile ilgili mesajını veriyorum. ‘İçgörü’ serisinde görülen imgeler, algılanan zamanın ve mekânın sınırlamalarından bağımsız bir atmosferde hiçlikte var oluyorlar. Bana göre bireyin ‘İç görü’ sırasında kendiyi yüzleşme anı, yarı bilinç hali, bir çeşit ruhani esikleşme halidir. Resimlerde de bu esrik halin, ruh ve maddenin arafında dolaşan bilincin kendinden geçme halinin yansıması da görülüyor. Sergi için hazırladığım resimlerde, genel olarak tekli figür ve portrelerden oluşuyor. Bu seride görülen portrelerin bazıları oto portre. Bu ‘İç görü’ kavramıyla doğrudan bağlantılı, zira bu yüzleşmeyi en başta kendimle yapıyorum”.

Güney Koreli olan sanatçı Seungyea Park, “İçgörü” isimli çalışmalarında korkunun iç dünyamızda yarattığı “Canavarlık” konusunu ele aldığını belirtmektedir.



Görsel8: Seungyea Park, “Zorunlu İçgörü”, 130x150, Kalem ve Mürekkep, 1970.

<https://www.saatchiart.com/art/Drawing-enforced-insight/60768/1337427/view>

“Canavarlar her yerdeler. İçimdeki “ben”, dışımdaki “ben” ile yüzleştiği anda birbirlerini canavar göyerek, birbirlerinden kaçmaya, saklanmaya, inkâr etmeye çalışırlar. Başka bir “korku” tarafından esir alınan çatışmaları var. Ama onlar ölmeyen varlıklardır. Korkunun gerçek doğası belki de var olmayan bir şeyden kaçınmaktır. İşimi, korkunun gerçek doğasına ya da canavarlarla yüzleşerek, korkuya alışabilmeyi ve korkuyu yenebilmeyi dileyerek yapıyorum”.



Görsel 9: Seungyea Park, “Zorunlu İçgörü-2”, 100x150 cm, Akrilik kalem çizimi, 2012.

<https://www.saatchiart.com/art/Painting-enforced-insight2/60768/1475529/view>

Rus sanatçı Evgeny Potapkin resimlerinde içindeki duyguları ve enerjiyi aktarmaya çalıştığını, her yüzün inanılmaz güzel ve gizemli olduğunu, misyonunun resimlerinde her

insanın ilahi güzelliğini göstermek ve bu güzelliği insanlarla paylaşarak onlara ilham vermek olduğunu söylemektedir. Sanatçı içgörüsünü portrelerin güzelliğine aktarmaktadır.



Görsel 10: Evgeny Potapkin, “İçgörü”, 50x70 cm, Keten kanvas üzerine yağlı boya, 2019.

<https://www.artmajeur.com/evgeny-jackpot/en/artworks/13034126/insight>

SERAMİK SANATINDA İÇGÖRÜ KAVRAMI

Seramik sanatı M.Ö. 8000’li yıllardan beri içinde toplumların duyarlılığını, güncel bakışını, dinsel inançlarını ve birçok yaşam biçimlerini içinde barındırmaktadır. Ayrıca seramik, malzeme yapısı ve kolay şekil alabilme özelliğinden dolayı sanatçıların duyu ve düşüncelerini hayata geçirmek için bir ifade etme aracı olarak kullanılabilir. Hepsinin ötesinde seramik sanatı içerdiği üretim, uygulama ve dekor teknikleri sayesinde kavramların aktarımında güçlü bir anlatım dili sağlamaktadır. Sanatçı çamura kolaylıkla istediği şekli verebilir ve duygularını aktarabilir. Seramik, duygularımızla kolaylıkla uyum sağlasa da uygulama aşamasında sürecin gerektirdiği gibi yeterince ilgilenmediğimizde sonuç bizim istediğimiz gibi olmayacaktır. Seramiğin uygulama sürecinde; şekillendirilme, kurutma ve pişirme gibi tüm detaylar çok önemlidir. Bu detayları şöyle açıklayacak olursak; örneğin kuruma sürecinde içinde nem kalması ya da hızlı kurutulması pişirme esnasında fırın içinde çatlamasına, kırılmasına ve hatta patlamasına sebep olabilir. Tüm bu aşamaları itibarıyla seramik insan ile özdeşleşir. Çünkü insan, yaşadıklarıyla hayata şekil verir, bazen de ateş kadar acıtan imtihanlarla sınanır. İmtihanları geçemeyen insanlar yeterince olgunlaşmayabilir. Oysa yaşadığı tecrübeler insanı olgunlaştırır. Bu sürecin geçici olduğunu bilmeyen insanlar sürekli bocalar, geçici olduğunu bilen insanlar ise süreci olgunlaşarak geçirir ve özlem duydukları hayata kavuşurlar. Bu noktada sabır unsuru çok önemlidir. Seramik sanatı da böyledir. Seramik eserin şekillendirme ve kurutma işlemi sabırla yapıldığında ardından da pişirme işlemi ile sağlamlığına kavuşacak yıllarca bozulmayacak bir güzellikle insanlara ve

yaşama sunulacaktır. Tam da bu noktada insan ve seramiğin benzemesi sebebi ile içgörü kavramının seramik ile betimlenmesi çok kıymetlidir.

Çağdaş seramik sanatçıları, seramiğin kolay şekil alabilmesi sayesinde sosyal meseleleri, çevre ve insan ilişkileri gibi kavramlarla ilgili konuları kendi içlerindeki duygularla şekillendirerek oluşturdukları tasarımları seramik formlar olarak uygulamışlardır. Bu duygulardan birisi de bu araştırmanın konusu olan “içgörü” kavramıdır. Bu duyguyu ele alarak “içgörü” kavramı ile ilgili eser üreten sanatçıların örnekleri ile karşılaşmaktayız. Bu sanatçıların seçilmiş örneklerine aşağıda yer verilmiştir.

İngiliz bir sanatçı olan Stephen Bird, seramik eserlerinde “içgörü” kavramını ele alan sanatçılardan biridir. Stephen çalışmalarında anlatılar oluşturmak için yüzey, biçim, renk, çizgi ve işaret ilişkilerini kullandığını, görsel sanatın tamamen insanlığın nesnelere olan ilişkisiyle ilgili olduğuna inandığını ve her şeyden önce, sevgiyle elle yapılmış şeylere karşı hissedilen duygusal bağları anmak istediğini belirtmektedir.



Görsel11: Stephen Bird, “İçgörü”, 43x22x22 cm, Sırlı seramik, 2015.

https://olsengallery.com/ex-enlarge.php?work_id=10828&exhibition_id=507



Görsel12: Stephen Bird, “İçgörü”, 53x44 cm, Seramik tabak.

https://www.olsengallery.com/art-enlarge.php?work_id=8213&artist_id=434

Bir diğer sanatçı Tunuslu Maryam Ben Ammar ‘Üçüncü Göz: Ruhun Gözü’ isimli eseriyle içgörü kavramına vurgu yapmaktadır. Sanatçının gerçeği okumakta ustalaşan ve geçmişten bir alıntıyla bağımsız olanı dört gözle bekleyen gözü üçüncü gözdür. Bizim iki gözle göremediklerimizi görür ve algılar. Üçüncü göz; ruh gözü, kalp gözü ve basiret gözüdür yani sanatçının kalbi ve içgörüsüdür.



Görsel13: Maryam Ben Ammar, “Üçüncü Göz: Ruhun Gözü”, Seramik.

<https://ar.lemaghreb.tn/ثقافة-وفنون/item/53587>

Alman restoratör, mimar ve sanatçı olan Gabriela Wüsten-Liederwald’ün “Görünüm ve İçgörü” isimli eseri aşağıda verilmiştir. Sanatçı eserinde bir yüzün arkasında ve önünde çok şey olduğunu yani insanın içindeki ve dışındaki dünya olduğunu belirtmektedir. Kör çizginin bu iki taraf arasındaki ayrımı temsil ettiğini ve iki taraf arasında değiş tokuş olduğunu da eklemektedir. Yüzün

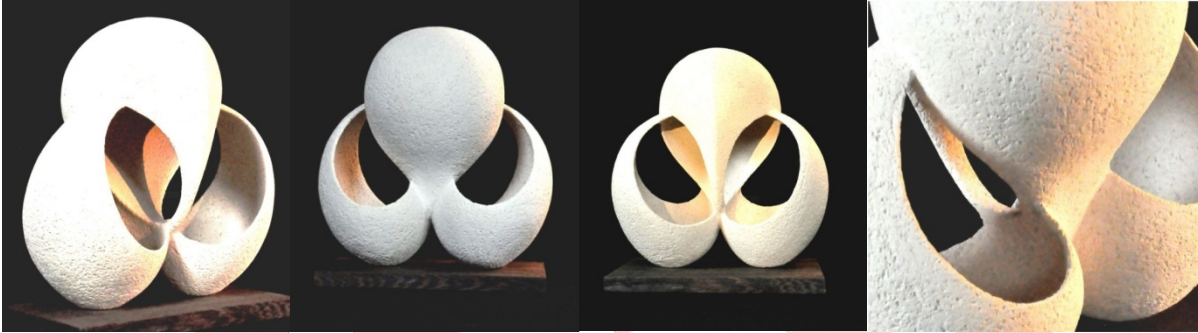
görünüşünün bu heykeli yaparken düşündüğü bir şey olmadığını tamamen iç dünyasını yansıttığını söylemektedir.



Görsel14: Gabriela Wüsten-Liederwald, “Görünüm ve İçgörü”, 50x37 cm, Ahşap çerçeve içinde sırlı porselen.

<https://www.transform-berlin.com/arbeiten/keramik>

Belçikalı olan sanatçı Renild Schepers’in de “içgörü” isimli eseri olduğu görülmektedir. Burada sanatçı içgörüyü ele alırken eserinde kafa silueti ile içgörüyü belirginleştirmiştir. Yandan iki kolun kafasında olması düşünceli bir yapıda olduğunu vurgulamaktadır. Eserin yüzey dokusuyla içgörüsünün karmaşıklığını anlatırken, gözlerinin iriliği ile içgörüsünün karmaşasından kurtulmak istemiştir. Rengin beyaz olması içgörüsünün aydınlık ve temiz duygular taşıdığına dikkat çekmektedir.



Görsel15: Renild Schepers, “İçgörü”, 35x35x25 cm, Seramik heykel.

<https://www.artmajeur.com/renildschepers/en/artworks/9087199/inzicht-insight>

Sanatçı çalışmalarını “çözmeye çalıştığım bir problemle kafamda güreşiyor ve analiz ediyorum, sonunda ellerim ve düşüncelerim senkronize oluyor, bazen bir fikirle başlarım ve sonra biri diğerini baskılayarak iki figür yaparım, bazen kırık bir kabuk gibi güzel bir şeyle başlarım ve sonra çalışırken konu gelir, bu bir çeşit meditasyondur” şeklinde özetlemiştir.

İÇGÖRÜ KAVRAMI ELE ALINARAK YAPILAN SERAMİK UYGULAMALAR

Çalışmanın bu kısmında araştırmacı tarafından “İçgörü” kavramı ile ilgili tasarlanan ve uygulaması yapılan çalışmalara yer verilmiştir. Seramik malzemenin kullanıldığı çalışmalarda söz konusu kavram, seramik dekor yöntemlerinin zenginliğinden yararlanılarak aktarılmıştır.

“İçgörü” isimli çalışma 3 formdan oluşmaktadır (bkz. Görsel16). Serinin yapılan ilk çalışmasıdır. Bu çalışma insanların kendilerini dışarıya oldukları gibi göstermediklerini, iyimser olduğu halde mutsuz görünmelerini, karamsar oldukları halde iyi görünmelerini, kendilerini dışarıya süsleyerek sunmalarını ifade etmektedir. Ortada beyaz form iki yanında siyah form bulunmaktadır. Üstlerindeki ajur çalışmaları altlarındaki renklerin tam zıddıdır. Formlar ve ajurlar döküm çamuru ile oluşturulmuş, siyah renk için döküm çamuruna pigment eklenmiş ve 1150°C’de elektrikli fırında pişirilmiştir.



Görsel16: Beyza Turan, “İçgörü”, 24x34x7 cm, Döküm çamuru, 2022.

“Görünüm ve İçgörü” isimli çalışma 3 formdan oluşmaktadır (bkz. Görsel17). İnsanların kendi içindeki zıtlığa rağmen dışarıya içlerinde yaşadıkları zıtlığı göstermediklerinin sembolü olarak altın yıldız ile motiflerin aralarına dekor uygulaması yapılmıştır. Ortada büyük siyah form iki yanında beyaz form bulunmaktadır. Üstlerindeki ajur çalışmaları renklerin tam zıddıdır. Formlar ve ajurlar döküm çamuru ile oluşturulmuş, siyah renk için döküm çamuruna pigment eklenmiş ve 1150°C’de elektrikli fırında pişirilmiştir. Altın yıldız uygulaması 15 dakika 200°C’de fırınlanmıştır.



Görsel17: Beyza Turan, “Görünüm ve İçgörü”, 50x19x32 cm, Döküm çamuru, 2023.

“Kırıklarım Rağmen” isimli çalışma 3 adet formdan oluşmaktadır (bkz. Görsel18). Bu çalışmada kırık formlar ve ajur motifleri kullanılmıştır. Kırıklar kendi içimizde oluşan kırıkları, kırıklardaki yıldızlar ise kırıldığımızı belli etmediğimiz göstergesidir. Formlar siyah, üzerindeki ajur çalışması beyaz renktedir. Kırılan yerlere fırça ile altın yıldız uygulaması yapılmıştır. Formlar ve ajurlar döküm çamuru ile oluşturulmuş, siyah renk için döküm çamuruna pigment eklenmiş ve 1150°C’de elektrikli fırında pişirilmiştir. Altın yıldız uygulaması 15 dakika 200°C’de fırınlanmıştır.



Görsel18: Beyza Turan, “Kırıklarım Rağmen”, 60x18,5x32 cm, Döküm çamuru, 2023.

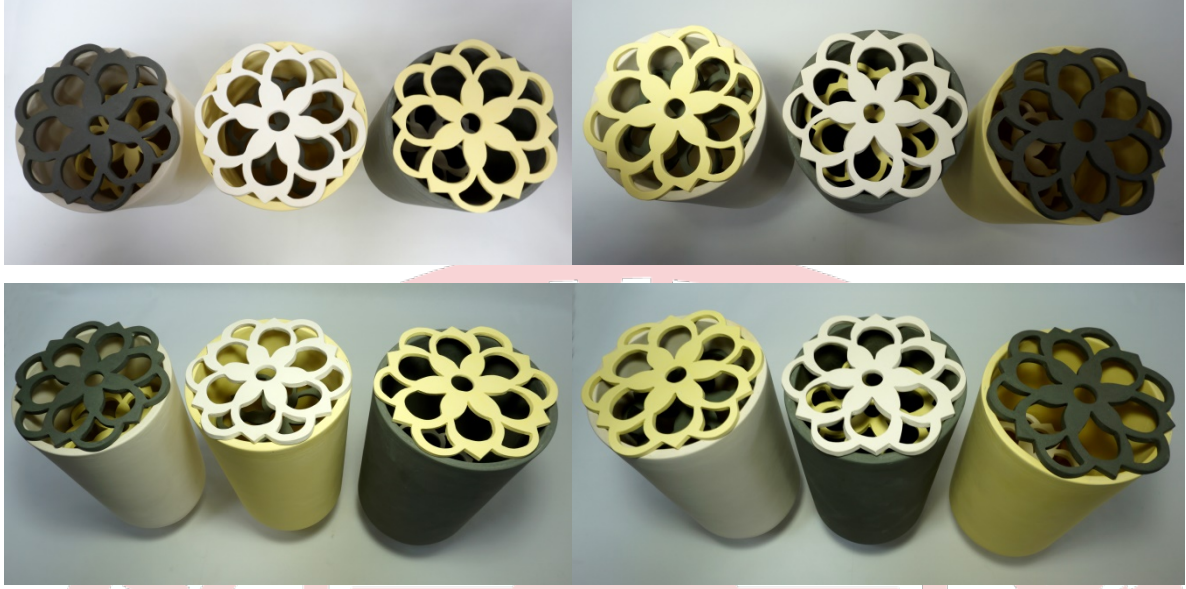
“Kendi İçinde” isimli çalışma tek bir formdan oluşmaktadır (bkz. Görsel19). Formun içerisine ayna, üzerine ajur çalışması yapılarak izleyiciye “kendi içine bak” mesajı verilmiştir. Form siyah üzerindeki ajur çalışması beyaz renktedir. Form ve ajur döküm çamuru ile oluşturulmuş, siyah renk için döküm çamuruna pigment eklenmiş ve 1150°C’de elektrikli fırında pişirilmiştir.



Görsel19: Beyza Turan, “Kendi İçinde”, 18,5x18,5x16,5 cm, Döküm çamuru, 2023.

“Göründüğü Gibi Değil” isimli çalışma 6 adet formdan oluşmaktadır (bkz. Görsel20). Çalışma dışarıdan kimsenin görüldüğü gibi olmadığını ifade etmektedir. Bir insan ne kadar iyimser gibi görünse de içinde aslında kötülük barındırabileceğini buna rağmen neşeli olabileceğini ya da kötümser gibi görünse de aslında iyi ve neşeli olabileceğini, neşeli ve iyimser gibi görünse de aslında içinde kötümserlik olabileceğini yansıtmaktadır. Her formun hem içerisinde hem de üzerinde ajur çalışması bulunmaktadır. Formların renkleri siyah, beyaz ve sarı olup; siyah renk kötüyü, beyaz renk iyiyi ve sarı renk neşeyi temsil etmektedir. Form rengine göre ajurların renkleri

değişiklik göstermektedir. Formlar ve ajurlar döküm çamuru ile oluşturulmuş, renkler için döküm çamuruna pigment eklenmiş ve 1150°C’de elektrikli fırında pişirilmiştir.



Görsel20: Beyza Turan, “Göründüğü Gibi Değil”, 89x14x27 cm, Döküm çamuru, 2023.

“Erdemler İlkesi” isimli çalışma 13 adet formdan oluşmaktadır (bkz. Görsel21). Benjamin Franklin’in Erdemler İlkesinden yola çıkılarak yapılmıştır. Franklin hayatını şekillendirirken ahlaki mükemmelliğe ulaşma konusundaki kararlılığı sebebi ile içgörünün yedi sütunu başlıklı, erdemler adını verdiği ilkeler listesi oluşturmuştur. Bunlar: ölçülülük, sükûnet, düzen, kararlılık, sadelik, gayret, samimiyet, adalet, ılımlılık, temizlik, dinginlik, namus ve tevazudur. Her daire bir ilkeyi temsil etmektedir. Dairelerin içlerine ilkeler altın yaldız ile yazılmıştır. Her parça bir ilkeyi temsil edecek şekilde düzenlenmiştir. Sükûnet, ılımlılık, samimiyet ve namus ilkelerini temsil eden parçaların kenarlarına altın yaldız dekoru yapılmıştır. Formlar ve ajurlar döküm çamuru ile oluşturulmuş, renkler için döküm çamuruna pigment eklenmiş ve 1150°C’de elektrikli fırında pişirilmiştir. Altın yaldız uygulaması 15 dakika 200°C’de fırınlanmıştır.



Görsel21: Beyza Turan, “Erdemler İlkesi”, 100x75x3 cm, Döküm çamuru, 2023

“İz” isimli çalışma da 10 adet form bulunmaktadır(bkz. Görsel22). Bu formların ön yüzeyleri kesiktir ve iç yüzeylerine ise Rorschach (mürekkep) lekeleri baskısı yapılmıştır. Bilindiği gibi Rorschach testi, deneklerin algılarını mürekkep lekelerini kullanarak analiz eden psikolojik bir testtir ve 10 adet test kartı bulunmaktadır. Psikologlar, test katılımcısının kişilik özellikleri ve duygusal işlevlerini incelemek için Rorschach testi kullanırlar. Bu test genellikle bilinçaltında yatan düşünme biçimlerini saptamak ve kişinin düşünlerindeki eğilimleri ayırt etmek için kullanılır. Burada ise lekelerden izleyicilerin ne anlam çıkaracağı, kendi içlerinde bastırdıkları duyguları anlamaları yani onların içgörülerinin farkında olması için yapılmıştır. Formlar döküm çamuru ile oluşturulmuş ve 1150°C’de elektrikli fırında pişirilmiştir. Baskı yapılacak olan yerler sırlanarak 1040°C’de sır pişirimi yapılmıştır. Tasarımları yapılan mürekkep lekelerinin decal baskıları alınmış ve uygulama sonrası 780°C’de fırınlanmıştır.





Görsel21: Beyza Turan, “İz”, 149x14x27 cm, Döküm çamuru, 2023.

SONUÇ

Yapılan araştırmalarda içgörü kavramının sanat terapisi alanında önemli bir yeri olduğu görülmektedir. Çalışma kapsamında içgörü kavramı ile ilgili bilgi edinilmiş ve içgörünün sanatçıların eserlerine nasıl yansıdığı hakkında araştırma yapılmıştır. İçgörü kavramı ile ilgili farklı bakış açıları getiren sanatçıların eserleri incelenmiştir. Sanatçıların genellikle içgörüyü yansıtmak için portre veya göz çalıştığı görülmektedir. Seramik sadece malzeme olarak görülse de tıpkı içgörüde olduğu gibi derinlikleriyle ilişkiye girmeden sonuca ulaşılamaz. Seramik sanatçıların eserleri incelendiğinde içgörü kavramını çeşitli biçimlerle ele aldıkları gibi özellikle insan figürlerinde bu kavramı vurguladıkları görülmektedir. İçgörü kavramı ile ilgili bu çalışma kapsamında 7 ayrı tasarım yapılmış ve seramik üretimleri gerçekleştirilmiştir. Bu tasarımlarda insanların iç dünyasında ne hissettiklerini anlamalarını sağlamalarına ve kendilerini oldukları gibi yansıtmaları gerektiğine vurgu yapılmıştır.

Bu araştırmanın akademik sanat eğitiminde ve günümüzde birçok farklı disiplinden, farklı branşlardan bireyleri içine dâhil ederek sanat psikolojisi ve sanat terapisi gibi alanlarda bundan sonra yapılacak araştırma ve çalışmalara katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Ayrıca görsel ve plastik sanatların tüm bölümlerden olduğu gibi seramik sanatında da sanatçıların ve sanat öğrencilerinin içgörülerinin farkında olacağı ve yaratıcılıklarını açığa çıkaracakları çalışmalar üretecekleri ve bu çalışmalarla ifade güçlerini çok daha profesyonel kullanabilmeleri umulmaktadır. Böylelikle yaptıkları çalışmalarla ve kendileriyle daha bilinçli bir üretim süreci izleyebilen, farkındalığı yüksek, daha yaratıcı ve özgün çalışmalar ortaya koyabilen sanatçı, tasarımcı, eğitimci ve öğrenci modeli yetişmesi beklenmektedir.

Kaynakça

(tarih yok). 05 2023, 2023 tarihinde <http://www.tedkarabuk.k12.tr/Eklenti62,kusaklar.pdf?0> . adresinden alındı

(tarih yok). 05 25, 2023 tarihinde <http://www.pewresearch.org/topics/millennials/> . adresinden alındı

A.F.Fell, M. . (2020). 05 26, 2023 tarihinde <https://nccrindle.com.au/insights/blog/gen-alpha-defined/> . adresinden alındı

A.Kölcsey, A. . (2017). Generation Alpha: Marketing or Science? Acta Technologica Dubnicae, 107 -115 .

A.Türk. (2013). Y Kuşağı. İstanbul: Kafekültür Yayınevi .

Adecco. (2015). 05 25, 2023 tarihinde ; <http://pages.adeccousa.com/rs/107-IXF-539/images/generation-z-vs-millennials.pdf> . adresinden alındı

Akdoğan, R., & Türküm, A. S. (2014). Psikolojik Yardım Sürecinde Terapötik Bir Hedef Olarak İçgörü. Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar, 375-388.

Akhan, L. U. (2012). Psikopatolojik Sanat ve Psikiyatrik Tedavide Sanatın Kullanılışı. Yükseköğretim ve Bilim Dergisi, 132-135.

Armağan, İ. (2004). Gençlik Gözüyle Gençlük: 21. yüzyılın Eşiğinde Türkiye Gençliği. İstanbul: Kırkısraklılar Vakfı Yayını.

Aslan, S., & Altınöz, A. E. (2010). İçgörü Kavramı ve Şizofreni.

Atık, Z. B.-A. (2021). The Concept Of Game Changing From Traditional to Digital And Digital Game Culture For Children. Gümüşhane Üniversitesi Elektronik İletişim Dergisi, 450 - 460.

Ayaz, M. B. (2015). Ruhsal Sorunlarda Manevi İçgörü Mana Aynasında Benlik. İstanbul: Mevsimler Kitap.

Aydın, B. (2012). Tıbbi Sanat Terapisi. Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar, 69-83.

B.Filipezak, R. -C. (2013). Nesiller İş Başında: İş Yerinde Patlamalar, X ve Y Kuşağı Çatışmasını Yönetmek . Amacom Yayınevi.

B.G.Zustiak. (1999). Yeni Nesil X Kuşağının İhtiyaçlarını Anlamak ve Karşılama . ABD: College Press Yayınevi.

Caillous, R. (2001). Man, Play And Games . New York The Free Press of Glence , 5 - 7 .

Coşkun, B. (2018). Bir Bilimsel Disiplin Olarak Sanat Terapisi. The Journal of Turkish Family Physician, 93-96.

Debesse, M. (1955). Le Dialogue Parents Enfants Et Le Conflict Des Generation. Ecole Des Parents, 24 -25.

- Demirel, Z. H. (2021). Human Resource Of The Future In Working Life: Alpha Generational. International Journal Of Society Researces (Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi), 1808 - 1815.
- Duman, M. (2013). Aristoteles ve Nietzsche'de Trajedinin İşlevi. Felsefe Dünyası(58), 125-144.
- Erdoğan, H. (2019, Ekim 18). İslam Düşüncesinde Basiret ve Firaset Kavramlarının Din Psikolojisi Açısından İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. Konya: Necmettin Erbakan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Erkaya, C. (2019). Çalışanların Kuşak Farklılıklarına Göre Genel Sinizm Düzeylerinin Örgütsel Sinizm Düzeylerine Etkisinin Değerlendirilmesi. Eskişehir Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Doktora Tezi , 8 - 9 .
- Eurich, T. (2022). İçgörü. (E. Kalyoncu, Çev.) İstanbul: Sola Unitas.
- Evan, W. M. (1959). Verilerinin Kohort Analizi: Uzun Vadeli Görüş Değişikliğini İncelemek İçin Bir Prosedür. Public Opinion Qverterly, 63 - 72.
- Göktepe, A. K. (2015). Sanat Terapi. İstanbul: Nesil Digital.
- Gürbüz, S. (2015). Generational Differences: A Myth Or Reality? Business And Human Magazine (İş ve İnsan Dergisi), 39 - 57.
- Güzel, M. (2021). Alfa Kuşağı ile Birlikte Değişen Oyun Algısı: Dijital Oyuncaklar ve Ekran Bağımlılığı. Uluslararası Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırma Dergisi, 1348 - 1349 .
- Gotsill, K. B.-G. (2011). Surviving The Baby Boomer Exodus: Capturing Knowledge For Gen X And Y Employes. Cengage Learning Abd:Course Technology, 50 - 62.
- H. Bakırtaş, C. D. (2019). Y Kuşağı. Ekin Basım Yayın Dağıtımı.
- Hasgül, E. (2020). Sosyal Hizmet Eğitiminde Sanat, Sanat Terapisi ve Sanat Eğitiminin Önemi. Üçüncü Sektör Sosyal Ekonomi Dergisi, 1318-1329.
- Huizinga, J. (2013). Homo Ludens. İstanbul: Ayrıntı Yayınları .
- Jaeger, H. (1985). Tarihte Nesiiler:Tartışmalı Bir Kavram Üzerine Düşünceler. History And Theory, 273 - 292.
- Keskin, E. (2021, Kasım 05). Öngörü Ne Demek? Şubat 28, 2023 tarihinde Iienstitu: <https://www.iienstitu.com/blog/ongoru-ne-demek> adresinden alındı
- Levickonite. (2010). X,Y,Z Kuşakları Sosyal Ağlar, Sınırları Olmayan Dünya Kavramını Nasıl Ortaya Çıkardı? 170 - 183 .
- Man, P. d. (2019). Körlük ve İçgörü. (F. B. Aydar, & C. Soydemir, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.
- Mannheim, K. (1952). The Problem Of Generations.
- Moss. (2010). <http://www.psych-it.com.au/Psychlopedia/a-ticle>. 05 23, 2023 tarihinde alındı

- P.Kompert, T. C. (1996). Yeni Kuşak Ruhunun İçindeki Avcılara Ulaşmak İçin İçgörüler ve Stratejiler. ABD: Zondervan Yayınevi.
- Reed, G. -F. (2009). Y Kuşağını Korumak: Şirketler Bu Kuşakta Milyarlarca Dolar Gelir Kaybediyor ve Bu Konuda Neler Yapılmalı? 55 - 60.
- Rhine, J. B. (2007, Eylül 05). Clairvoyance. Şubat 27, 2023 tarihinde Britannica: <https://www.britannica.com/topic/clairvoyance> adresinden alındı
- S.Bennet, K. -L. (2008). Dijital Yerliler Tartışması. İngiliz Eğitim Teknolojisi Dergisi, 775 -786.
- Semerci, B. (2013, 08 03). 05 2023, 20 tarihinde <https://www.sabah.com.tr/yazarlar/cumartesi/bsemerci/2013//08/03/gelismek-icin-degismek-sart>. adresinden alındı
- Senbir, H. (2004). Z Son İnsan Mı? İstanbul: O Kitaplar Yayınları.
- Sezen, İ. S.-D. (2011). Dijital Oyun Tarihinin Dönüm Noktaları, Oyunlar, Yorumlar, Teknolojik ve Toplumsal Gelişmeler. İstanbul: Derin Yayınları.
- Sutton, S. . (2002). Nesil Farklılıkları: Milenyum İçin Nesil Çalışma Değerlerini Yeniden İncelemek. Journal Of Organizational Behavior (Toplumsal Davranış Dergisi), 363 - 382.
- Yüksekbilgili, Z. (2015). Türkiye'de Y Kuşağının Yaş Aralığı. Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi, 259 - 267.

İNTERNET KAYNAKLARI

- <https://www.akut1.com/portfolio/insight/> (E.T. 14.03.2023)
- <https://www.akut1.com/portfolio/insight-mural/> (E.T. 14.03.2023)
- <https://www.kitaptansanattan.com/baris-cihanoglunun-icgorusu/> (E.T. 15.01.2023)
- http://www.cihanoglu.com/uploads/2/4/5/5/24555926/baris%CC%A7_cI%CC%87hanog%CC%86lu_-icgo%CC%88ru%CC%88_insight.pdf (E.T. 15.01.2023)
- <https://www.saatchiart.com/art/Drawing-enforced-insight/60768/1337427/view> (E.T. 15.01.2023)
- <https://www.saatchiart.com/art/Painting-enforced-insight2/60768/1475529/view> (E.T. 15.01.2023)
- <https://www.artmajeur.com/evgeny-jackpot/en/artworks/13034126/insight> (E.T. 15.01.2023)
- https://olsengallery.com/ex-enlarge.php?work_id=10828&exhibition_id=507 (E.T. 29.03.2023)

https://www.olsengallery.com/art-enlarge.php?work_id=8213&artist_id=434 (E.T. 29.03.2023)

<https://ar.lemaghreb.tn/ثقافة-وفنون/item/53587> (E.T. 29.03.2023)

<https://www.transform-berlin.com/arbeiten/keramik> (E.T. 29.03.2023)

<https://www.artmajeur.com/renildschepers/en/artworks/9087199/inzicht-insight> (E.T. 29.03.2023)



HEYKELİN DÖNÜŞÜMÜ İLE MİMARİYE ETKİSİ

Cansın İlayda ÇETİN¹

¹The University of Texas at San Antonio, Mühendislik ve Entegre Tasarım Fakültesi, Texas / USA

Öz:

Plastik ve estetik değer taşıyan heykel, mimarlıkla fiziksel bağını kopardığı ve mekânı kendi varlığıyla tanımlayan bir odak noktası haline geldiği Rönesans'tan bu yana kentlerin görsel belleğinde ölümsüzleşmiştir. Heykel formundaki değişimin arka planında, 1960'ların sanatının disiplinlerarası karakteri yatıyordu; bu, soyut sanatla başlayan yeniden yapılanma sürecine paralel olarak, doğanın ve insan figürünün sanatın konusu olmaktan çıktığı ve heykelin de bundan etkilendiği bir dönemdi. Özetle, bunun en büyük etmeni olan sanat dallarının birbirinden beslenmesi ile de heykel sanatının sunumu da kullanımı da çeşitlenmiştir. Yüzyıllardır heykelin mekânla ilişkisinin niteliğini veya niceliğini belirleyen kurgusal sebepler, çağın güncel idealleriyle birlikte heykelde dönüşerek anlam kazanmaktadır. Bu dönüşümü ve yönelimi belirleyen plastik ve estetik tavırların dinamikleri ister dini, ister siyasi, ister kavramsal, ister işlevsel olsun, heykel bu gerçeklik eksenleri üzerinde anlam kazanarak var olmaktadır. Sanatçının işine bilinçli bir misyon olarak yüklediği anlamın yanı sıra, heykeli, deneyimleyenin algısında, bakışında ve hatta hafızasında bir imge haline getiren şey, çoğu kez bilinçsiz olarak yaşanan estetik hazzın deneyimlenmesidir. Bu perspektiften hareketle, bu çalışma sanat disiplinleri arasındaki simbiyotik ilişkiye odaklanmakta ve heykelsi dönüşüm örneklerini mimarlık odağında yorumlamaktadır. Bir başka deyişle, heykel ve mekân arasındaki değişen ilişki ve heykelin aracılık ettiği mekânsallaşmış yapılar, bu veriler temelinde tartışılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Mekan, İç mimari tasarım, Heykel, Yenilikçi tasarımlar, Tasarım prensipleri.

GİRİŞ ve KURAMSAL ÇERÇEVE

Morkoç'un (2013: 15) ifadesiyle “sanat, algıyla başlayan bir mekan kurgusudur”. Bu kurguda sadece anlam ve anlamsızlıkla ilişkilendirilen binalar değil, aralarındaki sokaklar, ara sokaklar, kaldırımlar veya meydanlar da etkin rol oynamaktadır. Meydanlar veya açık alanlar söz konusu olduğunda, konumlandırıcı olarak hizmet eden sadece binalar değil, aynı zamanda onları karakterize eden ve hatta estetik kazandıran anıtlar ve heykellerdir.

Plastiklik ve estetik değer taşıyan heykel, mimarlıkla fiziksel bağını kopardığı ve mekânı kendi varlığıyla tanımlayan bir odak noktası haline geldiği Rönesans'tan bu yana kentlerin görsel belleğinde ölümsüzleşmiştir. Yüzyıllardır heykelin mekânla ilişkisinin niteliğini veya niceliğini belirleyen hayali sebepler, çağın güncel idealleriyle heykelde dönüşerek anlam kazanmaktadır. Dönüşümü belirleyen plastik ve estetik tavrıların dinamikleri ister dini, ister siyasi, ister kavramsal, ister işlevsel olsun, heykel bu gerçeklik eksenleri üzerinde tanımlanarak var olmaktadır.

Bu makalede niteliksel bir biçimde kurgulanmış ve ifade edilmiş, farklı dönemlere ait heykel örneklerinden hareketle, heykellerine çeşitli biçimlerde anlamlar kazandırmış ve alışılmışın dışında kurgu ve sunumlarla mekân kavramını yeniden üretmiş olan örnekler incelenecektir.

AMAÇ

Mekânın karakteri, hem dış biçiminden hem de kapsadığı mekânın algılanmasından, bir heykel hakkındaki izlenimimizde önemli bir rol oynar. Mekân ve heykel arasındaki etkileşimde, ister heykel mekân yaratsın, ister mekânın şekli heykeli hacim katsın, bu ilişkideki cevap, birbirinin varoluş nedeni haline gelmesinde saklıdır. Mimarlık ve heykel, tarih boyunca karşılıklı olarak anlaşılır ve birbirini pekiştiren iki disiplin olarak etkileşim içinde olmuştur. Bu çalışma, heykel ve mimarinin ortak noktada bulunduğu yapıların keşfini ortaya koymayı amaçlamaktadır. Bu amaç doğrultusunda 'heykelsi mimarlık' ve 'mimari heykel' hakkında vurgulamalar yapılmaktadır.

KAPSAM

Bu makale, sanat eseri ve mekân ilişkisinin tarihini ele almakta ve bu tarihten elde edilen verilerden hareketle heykel ve mekânın serüvenlerini ve geçirdiği değişimlerin incelenmesini kapsamaktadır. Rönesans'tan günümüze çeşitli heykel formları ve kullanım alanları ele alınmıştır.

YÖNTEM

Araştırmada tarihci bir yaklaşım tercih edilmemektedir ve konuya anlamsal ve biçimsel analiz vurgulanarak ontolojik bir bakış açısıyla yaklaşmaktadır. İlk etapta stilizasyondan soyutlamaya uzanan serüveni incelemek için genel eğilim/hareket üzerinde durulmuştur. Daha sonra ise verilen örnekler "boşluk" kavramı üzerinden incelenmeye çalışılmıştır. Modernist dönemde plastik sanatın yorumlanması, özellikle heykel sanatı üzerindeki etkisi bağlamında ele alındığında, daha önce görülmemiş bir değişiklik sağladığı için ayrı ayrı tartışılmaktadır.

FARKLI ÖRNEKLERLE HEYKELİN KISA TARİHİ

Rönesans hareketi şehrin kültürel yaşam alanını yeniden tanımlarken, mimari yapıların insani karakteri hakkında da tartışmalar yaratmıştır. Mimari yapı içindeki heykel, retorik olarak kutsaldan uzaklaşmış ve kutsal mekândan kopmuştur. Daha sonra mimari yapıdan yavaş yavaş kopan heykel, fiziksel sınırlara çekilerek kendi bağımsız anlam çerçevesini kurmuştur (Karaaslan, 2013: 290).

Rönesans hareketi kentsel yaşam alanlarını yeniden tanımlarken, mimari yapıların ve heykelin karakteri retorik olarak kutsallaşmış ve kutsal alanlarla bağlantıları kopmuştur. Mimari yapıdan yavaş yavaş uzaklaşan heykel, fiziksel sınırlarını vurgulayarak kendi anlamını oluşturmuştur.



Görsel 1. Fontana di Trevi, Rome.

Tourbulance. Erişim: 16.07.2022. <https://www.tourbulance.com.tr/roma-ask-cesmesi-ve-hikayesi/>

İnsanlar şehir meydanlarındaki sanat eserleri ve nesnelere aracılığıyla yaşadıkları mekânı bilinçli olarak kontrol etmektedir. Bu durum mekânsal boyutlar ve sembollerle açıklanmaktadır (Görsel 1) (Bulca, 1982: 99).

Öte yandan sanatsal nesnelere ve semboller mekândan koparılıp soyutlanmaz, belirli bir mekânsal yapı içinde algılanır ve anlaşılır. Görsel 2'deki örnekte heykel formu mekânı tamamen oluşturmaktadır. Açık ki, modernizmle birlikte eskiyi aşan, yeniyi arayan ve bir kaideye kavuşan heykelin içinde bulunduğu mekânla ilişkisi farklılaşmıştır. Bu kamusal alanda heykel, izleyiciyi kendi mekânında kucaklayarak bağımsız bir varoluş kazanmakta, şimdinin ve geleceğin

ilkelerini modernist tavırlarla yan yana getirerek izleyicinin algısında süreklilik kazanmaktadır (Kedik, 2012: 80).



Görsel 2. Seçkin Pirim Gate of Zero adlı yapıtı, Maldivler.

Artful Living. Erişim: 16.07.2022. <https://www.artfulliving.com.tr/gundem/seckin-pirimin-yapiti-gate-of-zero-maldivlerde-i-24585>

İki farklı disiplin için de söylenebilir ki, biri diğerinin disiplininden kaynaklanan teori ve fikirlerden büyük ölçüde etkilenmiştir. Ancak biçim ve konsept açısından, çağdaş mimarinin heykelden çok daha fazla etkilendiği görülüyor (www.eden-gallery.com).

Pablo Reinoso mimari ile heykel arasındaki çizgiyi: “Bazen mimari ve heykel aynı mekanları işgal etse de, heykel ve mimarlık arasında simbiyotik bir ilişki olduğundan emin değilim. Benim için tamamen farklı iki disiplin olarak kaldılar. Öte yandan, özellikle anıtsal heykel alanını düşündüğümüzde, ikisi arasında sürekli bir hareket vardır. Ayrıca mimarlar, son yıllardaki muazzam teknik ilerleme sayesinde inşaata uygulanan teknik kısıtlamaları zorlamayı başardılar. spesifikasyonları karşılırsak ve binanın işlevselliğini düşünürsek formun kısıtlamalarından kurtulabiliriz” diyerek ifade etmektedir)<https://www.modernsculptureartists.com/>).

Kısacası sanatçı bir heykeli oluştururken bir yandan heykelin tüm biçimsel sorunlarını çözecek fikirler üretmeli, diğer yandan da zevkinin ve aklının yanıtlarını mekânda aramalıdır. Burada söz konusu olan, form duygusu yaratmak için mekânı kullanmak ve mekân duygusu yaratmak için formun yapısını kullanmak üzere yapılan fiziksel ve estetik hesaplamalardır.

19. yüzyıla kadar bu konudaki ana amaç malzemenin şekillendirilmesi için sağlanmaya çalışan denge, mekan, hareket, benzerlik ilişkisiydi. Daha çok ibadet amacıyla icra edilen heykel sanatının ilk örnekleri yıllar içinde bu özelliklerini korumuş, diğer yandan zamanla yeni işlevler kazanmış, kimi zaman önemli kişi veya şehirlerin tanımlayıcısı olmuş, kimi zaman önemli olayları ölümsüzleştirmek için kullanılmıştır. 20. yüzyılın başında heykeltıraşlar kütle, mekan, hareket, ışık ve biçim arasındaki ilişkilerle ilgilenmeye başladılar. Özellikle modern heykelde sıklıkla karşımıza çıkan "hareket" kavramı, kültürel değer açısından dönemin değişen yapılarını tanımlayan, plastik açıdan ise benzerlikleri ve biçimleri engelleyen bir özellik olmuştur (Kırlangıç, 2006).

20. yüzyılın başında, heykel adını taşıyan yakın ve uzak tüm eserler, malzeme, teknik ve anlamların sınırlarını büyük ölçüde genişleten bir diyalog içine girmiştir. Geleneksel malzemelerden, heykel ile aynı kabul edilen taş, ahşap ve metal gibi alternatif malzemelere doğru hızlanan bir yönelim söz konusu olmuştur (Antmen, 2010). Özetle heykel sanatı, 20. yüzyıl sanat akımlarıyla birlikte önemli bir ivme kazanmıştır (Eyni, 2007: 7).

İlim ve bilim asrı olarak kabul edilen 20. yüzyıl heykeltıraşlarının çağdaş heykel sanatına yeni bir bakış atmasına neden olan en değerli faktör, teknolojinin sağladığı yeni bilim felsefesi olmuştur. Modern fizik, maddi dünyanın tam ve net bir resmini oluşturmanın imkansız olduğunu kabul etmiştir çünkü modern dünyanın yapısı her zaman sorgulanabilir niteliktedir. Tanımdan çok analizi vurgulayan bilimsel yöntem, heykeltıraşları yeniden üreten değil yaratıcı olmalar fikrine yönlendirmiştir. Bu anlamda heykeltıraşlar rüyalarında gördüklerini tarif etmeye çalışmışlardır (Eyni, 2007: 13). Bunun yanı sıra söylenebilecek en önemli etkenlerden biri hiç şüphesiz fiziksel mekan bilgisinin sanatsal üretim sürecine dahil edilmesidir.

Ayrıca, 20. yüzyılın ilk yarısında, tüm toplumsal katmanlardaki büyük değişimlerle birlikte heykel sanatı da büyük dönüşümler geçirmiştir. Boşluğun heykel mekânıyla şekillendirilebileceğini savunan Konstrüktivistler, "kütle ve boşluğun iki farklı töz olduğunu, her ikisinin de somut olduğunu ve her ikisinin de şekillendirilebileceğini" savunmuşlardır (Savaş, 1977). Her ikisi de somuttur ve her ikisi de şekillendirilebilir" (Savaş, 1977) görüşü Konstrüktivist Manifesto tarafından ifade edilmiştir. Özellikle bu bildirge, heykelin merkezi hacimden, hacmin de eserden çıkarılması gerektiğini savunarak 'mekânın şekillendirilebilirliği' kavramını ortaya koymuştur. Bu da heykel ile mekânsallık arasında mekânsal bir farklılaşmaya yol açmıştır. Konstrüktivist sanatçı Gabo, heykeldeki mekânsal etkileri analiz ederken mekân hakkında şunları söylemiştir:

Konstrüktivist heykelde mekân, nesnenin yapısal bir parçasıdır. Öyle ki bu boşluk, diğer katı malzemeler gibi, hacimleri hareket ettirme kapasitesine sahiptir" (Bilge, 2000). Gabo, heykellerini hacimden ziyade yüzeyler arasındaki boşluğu kabaca şekillendiren yüzey çalışmalarıyla oluşturmuştur. Kuzgun Acar'ın Görsel 3'teki heykeli ile konstrüktivizm arasındaki doğrudan ilişki oldukça aşikardır.



Görsel 3. Kuzgun Acar, 'Kuşlar'.

Bölge Gündem. Erişim: 16.07.2022. <https://www.bolgegundem.com/kuzgun-acar-kimdir-nereli-neden-oldu-kuzgun-acar-heykelleri-ve-eserleri-nelerdir-1426650h.htm>

Özellikle 1950'lerden sonra Türkiye'de soyut heykelin ilk örneklerini veren Ali Hadi Bala, İlhan Coman, Şadi Çalık, Ali Teoman Gelmana ve Kızgın Akal gibi sanatçıların çalışmalarında konstrüktivizmin etkisi görülebilmektedir. Konstrüktivist bir perspektiften bakıldığında, 'uzamsal form' terimi, ortak olsa da tamamen yeni bir çalışma türüne işaret eder. Anıtsal heykelle karıştırılmaması gereken üç boyutlu heykel alanı, hacim, hareketsizlik ve kalıcılık gibi geleneksel anlamlar taşımaktadır. Bu bağlamda heykelin mekânsallığı fikri, Picasso'nun heykeltıraş arkadaşlarına yaptığı 'mekândan korkmayın, onu şekillendirin' çağrısı ve Tatlin'in 1921 yılında Moskova Kültür ve Sanat Enstitüsü'nün [INKhUK] bir konferansında dile getirdiği 'gökyüzünün somut bir malzeme olarak görülebileceği' fikriyle başlamıştır. (Gough, 1998: 90) ve Alexei Gan'ın 1922 yılında yayınlanan Konstrüktivizm kitabında 'heykelin yerini nesnenin mekânsal çözümlemesine bırakması gerektiğini' (Gough, 1998: 90) ifade etmesi bu dönemdeki mekân-biçimsel düşünce açısından önemlidir (Yavuz, 2020, p. 108).

Konstrüktivist akımın öncülerinden Pevsner, 'mekân bir kez belirlendikten sonra geleneksel heykelin donukluğundan, rendelemesinden ve katılığından eser kalmaz, kütle çözülür ve her yanından nefes almaya başlar' der (Özer, 1993). Kuzgun da bu ifadeyi şu sözlerle

desteklemektedir: 'Heykel şöyle de yapılabilir, böyle de yapılabilir. Taşa ya da mermere oyulabilir, çiviye ya da demire dökülebilir, çömlekte bükülebilir. Eğer onu bir tepeye koyarsanız süs olur; eğer onu atarsanız çöp olur..... Ama işe yaradığında, öpülecek kadar güzel ve doğru olur (Ural, 1997: 16). 1920'lerde, heykel için ana malzemenin mekânın kendisi olduğuna ve boşlukların şekillendirilebileceğine inanan Konstrüktivistler tarafından 'mekân' konusunda son derece pragmatik ve ekonomik bir yaklaşım benimsenmiştir. Onlar, kullanılan malzemelerde de bir değişime yol açmıştır ki bu da esas olarak çağdaş malzemelerin kullanımında görülebilir. Pevsner'e ait olan şu açıklama ile de desteklenebilir: Giotto ve Masaccio resmi yeni bir yola sokmuştur. Hektograflar ise Praksiteles'in çalışmalarını devralmış ve hep aynı yönü takip etmişlerdir. Malzemeyi hep aynı şekilde işlemişlerdir, hep aynı mermer bloğunu, yani hep bildiğimiz küpü oymuşlardır (Özer, 1993: 15).

Mekan ve heykel etkileşiminde, ister heykel mekânı yaratsın, ister mekânın formu heykelle hacim versin, cevap hiç şüphesiz bu ilişkidir (Karaslan, 2013: 293). Richard Serra'nın Görsel 4'teki çalışmasında, mekanda görülen heykeller üzerinden başka bir boyut yaşanmaktadır. Bu formlar aracılığıyla Serra, bedensel algı üzerinden boşluk, mekân, ağırlık, denge, ölçü, konum ve yoğunluk kavramlarını sorgulamayı amaçlamaktadır. Aslında bu formlar, insan vücudunun hareketiyle farklı algılanabilecek eşsiz bir gramer ve dil yaratan, yerçekimine meydan okuyan eserlerdir. Seyirci heykel hakkında hiçbir şey bilmeseyse bile fiziksel hareketlerle bu dilin okuru halindedir. Serra için önemli olan heykelden önce zamanın bir fonksiyonu olarak bedenimizin mekânı nasıl algıladığı ve bedenimizin nasıl algımızın standardı haline geldiğidir (Karaaslan, 2011: 67). Tıpkı bir mimar gibi, bir heykelin nasıl sergileneceğini belirlerken bazı pratik hususları dikkate alması ve özellikle bağımsız olacaksa, boşluk, denge ve yerçekimi dikkate alması gerekir. Bu dinamik tasarım bu bakımdan ele alındığında da oldukça etkilidir.



Görsel 4. Richard Serra eseri, Guggenheim Müzesi, İspanya.

Delphi Pages. Erişim: 16.07.2022. <https://delhipages.live/tr/gorsel-sanatlar/heykel/richard-serra>

Bu örnek ışığında, 20. yüzyılın sonlarından itibaren heykelin de kendi mekânlarını yaratabilen, kamuya ve kendi hareketlerine yanıt olarak kendini dönüştürebilen ve yeni mekânsal deneyimler yaratabilen bu harekete katıldığı söylenebilir. Özellikle mimari eşdeğerinin boyutları büyüdükçe fiziksel çevreye meydan okuduğu, yalnızca onu aşmayı ve kolektif yaşamı düzenlemeyi değil, aynı zamanda içinde bulunduğu mekâna estetik ve entelektüel bir boyut getirmeyi hedeflediği açıktır (Karaaslan, 2013: 294).

1.1.Arazide Sanat

Çeşitli çevresel sanat eserlerinde görülen mekân yaratma ilgisi, kentsel alanın ötesine geçerek geniş peyzajlarda gerçekleştirilebilecek bir ölçeğe ulaşmaktadır. 1960'larda ABD'de ortaya çıkan arazi sanatı, 1970'lerden bu yana tüm 1970'ten bu yana tüm Batı Avrupa ülkelerini etkileyen avangard (yenilikçi) bir sanat biçimidir. Bu sanat formunun hiçbir kısıtlaması yoktur ve ana önceliği ve malzemesi 'doğa'dır. Görsel 5'deki örnekte, 1998 yılında Beyeler Vakfı ve Beloit Parkı

çevresindeki ağaçlara sarılan dev halat ve kumaş tasarımı Christo ve Jeanne-Claude'un eseridir (Ak, 2020).



Görsel 5. Christo ve Jeanne-Claude, Beyeler ve Berower Park, 1998.

Peyzax. Erişim: 16.07.2022. <https://peyzax.com/land-art-doganin-en-sanatsal-hali/>



Görsel 6. Maya Lin tasarımı olan 'karadan okyanus'.

Peyzax. Erişim: 16.07.2022. <https://peyzax.com/land-art-doganin-en-sanatsal-hali/>

Bir başka örnek vermek gerekirse, çalışmaları Görsel 6'da görülebilen sanatçı Maya Lin, karada deniz etkisi yaratmak için bahçe araçlarını kullanan bir Land Art sanatçısıdır (Ak, 2020). Başka bir deyişle, kentsel mekânlara uygulanan bu tür düzenlemeler büyük ölçüde kendilerini çevreye

dayatan, onu şekillendiren, değiştiren ve en azından kısmen etkileyen, yeni çevreler yaratırken, insanlarla yeni ilişkiler kuran ürünlerdir.

Mimari ve heykel sanatı ortak bir şekilde ele alındığında, her iki disiplin de toplumsal sanat eserlerinin popüler şekli oldukları rahatlıkla söylenebilmektedir. Her ikisi de üç boyutlu olduğundan, güzel sanatlar alanındaki resim, fotoğraf gibi iki boyutlu olan diğer disiplinlerden farklıdır. Üç boyutlu olan herşeyde fonksiyon kavramı da söz konusu olabilmektedir. Bu açıdan iki disiplinin ortak olduğu söylenmektedir. Ancak yine de, her ikisi de kendi açısından eşsiz formlarda oluşurlar. Heykel sanatı genellikle bir mesaj vermektedir, kısaca bir tema dahilinde üretilir. Ancak mimari için bu durum daha farklıdır. Temayı, belirlenen fonksiyonlar oluşturmaktadır. Günümüzde

1.2.Kamusal Sanat

Toplumsal yaşamın dinamikleri içinde heykelin kamusal alandaki yeri, heykel ve mekân arasındaki ilişki açısından genellikle siyasi iktidar için belirleyicidir. Bu anlamda anıtsal heykel, politik amaçlara ulaşsa bile sanatsal bir nesne rolünden yoksundur. Anıtlar genellikle dikildikleri yerin anlamı ve kullanımı hakkında sembolik terimlerle konuşan dikey, figüratif heykellerdir. Devlet heykel sanatını kullanmaktadır ve heykel, siyasi sürecin bir sembolü haline gelmektedir. Uygarlıklar tarihinde anıtlar, konuları ve mekânlarıyla birlikte, resmi tarihin yazılması ve gerçekleştirilmesi için birer araç olarak kullanılmışlardır. Siyasi iktidarın şekillenmesi sürecinde, kamusal alanda görsel sanatın potansiyelinden yararlanılmıştır (Kuzu, 2012: 42). Siyasi iktidar değiştiğinde, önceki iktidarın sembolleri kamusal alandan kaldırılmaktadır. Heykel, kamusal alanda kendine yer bulur ve burada anıtsal bir esere dönüşmektedir (Krauss, 2002: 114).

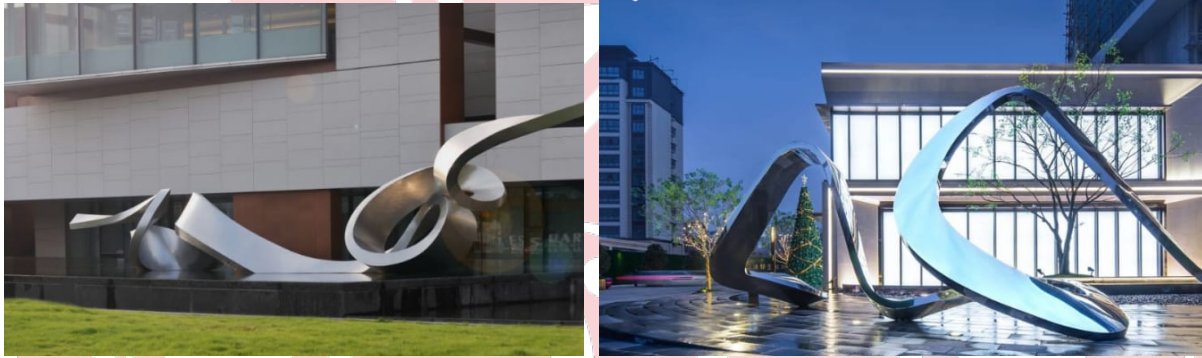
Bir kültür merkezi olan 19. yüzyıl kamu binası 'Capitol Commons' (Görsel 7) önündeki açık kamusal alanda yer alan heykel örneği nicelik açısından oldukça başarılı olmuştur (Kurtaslan, 2005: 208).



Görsel 7. Capitol Commons, Indiana.

Kurtaslan, Banu. (2005). *Açık Alanlarda Heykel-Çevre İlişkisi ve Tasarımı*. [Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi](#), s. 208

Bu örnekte, eşit hacimlerin tekrarlanmasıyla oluşan 'oranlar' kompozisyonda 'denge' oluşumunu desteklemektedir. Bu heykelin kompozisyonu, kendisini çevreleyen büyük bina ile hacimsel bir uyum içerisindedir. Bunların dışında, günümüzde soyut formlarda sergilenen farklı heykellerin sayısının giderek arttığını rahatlıkla söyleyebiliriz. Bazı durumlarda bu nesnelere çeşitli işlevleri de yerine getirmektedir. Örneğin, resmi kamusal alanlarda oturma ve aydınlatma armatürleri gibi detaylara sahip heykeller bulunmaktadır (Görsel 8).



Görsel 8. Açık alan soyut heykel çalışmaları

Pinterest. Erişim: 16.07.2022. www.pinterest.com

Ayrıca görsel 8'deki gibi örnekler, soyutlanmış formlardaki heykellerdir. Açık alanlarda bu tür heykel örneklerine günümüzde çok sık rastlanmaktadır. Oturma birimleri olarak işlev gören tasarımlar, peyzaj düzenlemeleriyle birlikte estetik bir fayda sağlayabilir.

Görsel 9'da görülen bir dış mekan çalışmasıyla heykel sanatının daha fazla yaratıcılık ve özgürlük sağladığını düşünen Pablo Reinoso: "Bazen mimari ve heykel aynı mekanları işgal etse de, heykel ve mimarlık arasında simbiyotik bir ilişki olduğundan emin değilim. Benim için tamamen farklı iki disiplin olarak kaldılar. Öte yandan, özellikle anıtsal heykel alanını düşündüğümüzde, ikisi arasında sürekli bir hareket vardır. Ayrıca mimarlar, son yıllardaki muazzam teknik ilerleme sayesinde inşaata uygulanan teknik kısıtlamaları zorlamayı başardılar. Formları serbest bırakmalarına, daha özgür olmalarına ve bazen heykeltıraşların adımlarına yaklaşmalarına izin verdi. Ancak bu her zaman başarılı olmaz, ancak spesifikasyonları karşılırsak ve binanın işlevselliğini düşünürsek formun kısıtlamalarından kurtulabiliriz." diyerek kamusal alanlar için yaptığı işlerinin hepsinin erişilebilir olduğunu vurgulamış, bunun da tasarım açısından ek kısıtlamalara yol açtığını ifade etmiştir.



Görsel 9. Pablo Reinosso, ‘Talking Bench Mal’

(<https://www.modernsculptureartists.com/2018/08/29/relationship-between-sculpture-and-architecture/>)

Açıkça, heykelin kendi sınırlarını dayatabildiğini söyleyebiliriz, ancak özellikle heykel kamusal alanda gerçekleştirildiğinde, neresi için tasarlandığının ve kullanılan malzemelerin kısıtlamalarına bağlı kalmak durumundadır. Kamusal alandaki çalışmaların çoğu, halkın heykellerle özgürce etkileşime girebileceği erişilebilir alanlardır ve bu özel durum ek kısıtlamaları beraberinde getirmektedir. Kamusal alandaki heykel formlarının yarattığı handikaplardan bazılarını Daniel Buren şu şekilde değerlendirmektedir: kamusal alanlarda çalışan herhangi bir sanatçının önündeki ilk engelin çevredeki mimari olduğunu ve eserin o ortama ya duyarlı ya da dirençli hale geldiğini söylemektedir. “Bir heykel çevresine ne kadar duyarlı olabilir/olmalıdır?” (<https://www.modernsculptureartists.com/>). Kısaca, çevresi ile beraber bir dilbirliği içinde olduğundan, teknik ve konseptsel açıdan bir heykeli çevresine adapte ederken karşılaşılan zorluklar olduğu kadar avantajlar da ortaya çıkabilmektedir.

Kısaca, sanatçılar çevrenin ürettiği sinyallerden faydalanmaktadır. Prensip olarak onları dikkate almak gerekmektedir çünkü çevre, düşüncenin gelişmesine yardımcı olmaktadır. Bu sayede bir dil kurulabilir. Çevreyi bu şekilde içselleştirerek tasarıma dahil etmek, tasarımlarla ya da heykellerle bu mekana cevap vermeye yol açar.

DERİNKUYU CAMİ ÖRNEĞİ

Derinkuyu Camii, ülkemizde heykelsi formların mekâna dönüşümünü anlatan en uygun örneklerden biridir (Görsel 10). Kapadokya bölgesi dünyanın en önemli doğal ve tarihi kaynaşma alanlarından biridir. Kapadokya bölgesinin coğrafyası üzerine çalışmalar olsa da farklı sanat disiplinleri arasındaki simbiyotik ilişkiyi özel olarak ele alan çalışmalar bulunmamaktadır.



Görsel 10. Derinkuyu Cami, Kapadokya.

Avkûta. Erişim: 16.07.2022. <https://www.avanosarastirmalari.com/modern-mimarisiiyle-derinkuyu-park-camisi/>

Modern yapısı ve farklı yerleşim planıyla Derinkuyu Park Camii, heykelsi formuyla bir başka ibadet yerine dönüşmektedir. Nevşehir'deki Derinkuyu Camii'nin görsel planı yoktur. Mimari yapısı ve minareleriyle dikkat çeken bu modern cami, plan düzeni ile geleneksel mimari üslubun zıttı olan üçgen plana çok benzemektedir. Bir mimari eserin dış tasarımı, bulunduğu konumu etkili bir şekilde ifade edebilir ve bir binanın perspektifini oluşturabilir. Aynı durum camiler için de geçerlidir. Osmanlı camilerinin minarelerinde diğer Müslüman ülkelerde olmayan bir incelik vardır. Günümüzde düz çatılı camilerin yanı sıra farklı kubbe şekillerinin kullanıldığı camiler de mevcuttur. Caminin üst çatı sisteminde izlenen bir diğer yaklaşım ise kubbe kullanılmadan da farklı ve ilgi çekici çatı şekilleri kullanılarak üst çatı sistemine dikkat çekilmesidir. Kubbenin bitiş

biçimindeki değişikliklere rağmen çatı sisteminin üstün işçiliği cami yapısını ön plana çıkarmıştır (Akbulut ve Erarslan, 2017: 36).

Heykeltıraş Hak Atamul tarafından belediye başkanlığı döneminde başlatılan ve 1989 yılında bir sergi ve teşhir alanı olarak tamamlanan caminin yapımında Moskova'daki 'Uzay Müzesi'nden esinlendiği ve yerel halk tarafından inşa edildiği bildirilmektedir (Görsel 11). Daha sonra reddedilmiş ve camiye dönüştürülmüştür. Uzay Camii olarak da bilinen caminin kubbesi yoktur ve parke bir çatı ile örtülüdür (Kılıç, 2021). Mimarın kararlarının yenilikçi olduğu görülmektedir ve açıkça kendi tasarımını sergilemektedir. Türkiye’de ana akım çağdaş cami tasarımının dışında bir yorum ve yaklaşımla adeta heykel formunda bir yapı tasarlamıştır.



Görsel 11. ‘Uzay Müzesi’, Moskova.

Tripadvisor. Erişim: 16.07.2022. <https://www.tripadvisor.com.tr/>

Binaya giriş dar kısımdan sağlanmaktadır. Geniş kısmı bir kible duvarına sahiptir. Bina genişletildikçe iki kare sütunlu merkezi bir plan oluşturulmuştur. Nef daha geniş, yan nefler daha dardır (Akbulut ve Erarslan, 2017:36).



Görsel 12. Derinkuyu Cami görünüşü.

Derinkuyu İlçesi Websitesi. Erişim: 16.07.2022. <http://derinkuyu.orgfree.com/resim/derinkuyu-park-cami-resmi.html>

Minare, caminin ana gövdesinin ayrılmaz bir parçası olarak inşa edilmiştir ve bu da onu sembolik bir yapı haline getirmektedir (Görsel 12). Ana gövdeden sivrilerek ayrılan minarenin klasik camilerin minarelerinden farklılaştığı açıkça görülebilmektedir. Kulenin tepesine takılan çanlar, yapıda kullanılan geleneksel kule kültürünün özgün bir parçasıdır. Kulenin merkezinde de işlevsel olan hoparlörler ve ışıklar bulunmaktadır (Kılıç, 2021). Türkiye’de geleneksel cami yapısına baktığımızda, minarenin yapıdan ayrı olarak kendi kendine ayakta duran elemanlar olduğunu görmekteyiz. Osmanlı dönemindeki proporsiyonları devam ettirmektedirler. Ancak, minare bağımsız bir eleman olsa bile, mimar burada organik bir biçimde onu yapı ile bütünleştirmeye çalışmıştır.



Görsel 16. Derinkuyu Cami minaresi.

Ayasafoto. Erişim. 16.07.2022. <https://camigor.tumblr.com/post/41563030590/efsanevi-derinkuyu-park-camii-minaresi-foto>

Kısacası heykel, genel olarak tüm sanatlar gibi, din tarihinden modernizme ve ondan kaynaklanan Rönesans'a kadar bir biçim anlayışını temsil eder. Heykel, dini sembolizmi aktarmayı, insanlara dini fikirleri hissettirmeyi ve kendi varlığından ziyade dini bir şeyi vurgulamayı üstlenmiştir. Dini sembolizmin genel bir biçimi olarak yapım ilkesi ve geleneği tekrar eden ayrı bir ilke olmuştur. Sanatçıların günümüzde oldukça cesur ve özgüvenli bir şekilde ilerlemeleri ve yeni anlayışları biraraya getirerek denemeleri, mimarının alışlagelmiş sadece duvarlardan oluşan kübik formunu çeşitlendirerek, sadece bir amaca hizmet ederek yaşam alanlarını daha anlamlı ve konforlu kılan yapılar olmaktan çıkarmıştır. Tıpkı heykel sanatında olduğu gibi özgürce ve daha abartılı ya da vurgulu detaylardan oluşan yapılar oluşturulmaya başlanmıştır. Kısaca, heykelin mimarının bir parçası olduğu tarihten günümüze baktığımızda, heykelin mimariyi bir kıyafet gibi giydiği ve 'o' haline geldiğini söyleyebiliriz. Dahası, yaratıcılığın sınırlarını zorlamak isteyen mimarlar, camilerin minarelerine özel bir ilgi göstermektedir. Verilen örnekte de görüldüğü üzere bu amaç doğrultusunda çeşitli biçimler denenmektedir. Bazıları geleneksel formları yeniden yorumlamaya çalışsa da bazı sanatçılar da tamamen farklı bir dil oluşturmaya başlamıştır. Bu durum doğrultusunda bazıları minareden tamamen kurtulmayı tercih ederek, geleneksel formun dışına çıkmayı tercih etmiştir.

Özetle, tasarım bir bütündür. Geleneğiyle, malzemenin yapıya olan uyumuyla, yapının kente olan katkısı ile beraber ayrı olarak düşünülmemelidir. Sanat disiplinlerinin birbirinden beslenmesi oldukça yenilikçi olsa da bu durum, geleneklerin ve kültürün devamlılığını sağlayacak bir biçimde yapıldığında daha değerli olmaktadır. Geleneksel ve onun modern tasarımdaki konumu anlaşılmadan, cami tasarımı gibi geleneksel bir konunun çağdaşlaşması sürecinde, mimarların atı çizilemez.

SONUÇ

Kentsel bir çevre ve tarihi bir bina olarak mekân, sanatçıyı şaşırtan ve giderek eskimeye başlayan özelliklere sahiptir. Bu özellikler aynı zamanda sanatçının entelektüel faaliyetinin de ana fikrini oluşturmaktadır.

İnşaat teknolojisinin gelişmesine bağlı olarak malzemelerin çeşitlenmesi ve tasarımın farklılaşması daha esnek ve cesur tasarımları beraberinde getirmiştir. Bu, sanat dalları arasında daha güçlü bir etkileşim ve kendini ifade etme etkisine işaret ederken, bunun her dalda her geçen gün daha fazla yansıdığını da bizlere anlatmaktadır.

Bu bağlamda, özellikle sanatsal yaratımda bir ifade aracı olarak heykel sanatının, 20. yüzyılda gündelik nesnelere ve alternatif malzemelerin hayatımıza hızla girmesiyle disiplinlerarası sanat alanında önemli bir yer edindiği söylenebilir. Örnekler vermeye devam ederken, tasarımı geleneksel betimlemeye aykırı ve ilk düşünüldüğünden çok farklı bir tasarım üslubuna sahip olan cami örneği ile mimariye olan yansımaları ifade edilmeye çalışılmaktadır. Mimaride hareketin, yapısal uygulama yoluyla anıtsal heykelsi harekete dönüştüğü görülebilir; ancak bunun altında yatan bir mimari dil de vardır. Birlikte ele alındığında, sanatın iç içe olduğu vurgulanarak, mimarlık kadar heykelin de heykele ve farklı bakış açılarına katkı sağladığı görülmektedir.

KAYNAKÇA

Ak, B. (2020). ‘‘Land Art: Doğanın En Sanatsal Hali’’ . Erişim linki: <https://peyzax.com/land-art-doganin-en-sanatsal-hali/>

Akbulut, N. ve Erarslan, A. (2017). Türkiye’de Çağdaş Cami Mimarisi Tasarımında Yenilikçi Yaklaşımlar. İstanbul

Aydın Üniversitesi Dergisi, 35, (33-59).

Antmen, A. (2010). 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar (3.Baskı). İstanbul: Sel Yayıncılık.

Bilge, N. (2000). Modern ve Soyut Heykelin Doğuşu 1900-1950, Boğaziçi Üniversitesi Matbaası, İstanbul.

Bulca, A. (1982). Mimarlık-Kent Planlama-Çevre-İnsan ve Çevre. Türkiye Çevre Sorunları Vakfı, Ankara.

Eyni, A. (2007). Soyut Heykel Sanatının Güzel Sanatlar Fakültelerindeki Heykel Eğitime Yansımaları. (Basılmış Yüksek Lisans Tezi). Selçuk Üniversitesi, Konya.

Gough, M. (1998). "In the Laboratory of Constructivism. Karl Ioganson's Cold Structures", October 84.

Karaaslan, D., S. (2011). Etrafını Kuşatan Heykeller: Richard Serra. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 20 (2), 63-76. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/cusosbil/issue/4387/60277>

Karaaslan, D., S. (2013). Heykel ve Mekân. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 14 (1), 289- 295.

Karacan, N. (2014). Heykel, Kaide ve Kütle. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 7 (7), 75-94. DOI: 10.20488/austd.66491

Kedik, A. (2012). Kamusal Alan ve Türkiye’de Heykelin Kamuya Açık Alanlarda Var Olma Koşulları. *Sanat ve*

Tasarım Dergisi, 3 (3), 77-91. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/sanattasarim/issue/20647/220286>

Kılıç, M. (2021). ‘‘Modern Mimarisiyle Derinkuyu Park Camisi’’. Erişim linki:

<https://www.avanosarastirmalari.com/modern-mimarisiyle-derinkuyu-park-camisi/>

Kırlangıç, A.(2006). Hareket İmgesinden Mobillere, Heykelde Hareket. Rh+ Sanat, 35/2006, s.19-22

Krauss, R. (2002). Mekâna Yayılan Heykel. *Sanat Dünyamız*, Sayı 82: İstanbul.

Kurtaslan, B., Ö. (2005). Açık Alanlarda Heykel-Çevre İlişkisi ve Tasarımı. Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 1 (18), 193-222. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/erusosbilder/issue/23751/253055>

Kuzu, F. (2012). ‘‘Türkiye’de Kamusal Alan Estetiği Ve Heykel’’. Işık Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Heykel Bölümü.

Morkoç, M.(2013). Sanat Nesnesi ve Mekan İlişkisi Üzerine Uygulamalar. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu). Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.

Noguchi, I. (2004). A Sculptor’s World. New York: Harper Row Publishers Inc.

Özer, B. (1993). Yorumlar Resim-Heykel-Mimarlık. Mimar Sinan Üniversitesi Yayınları: İstanbul.

Savaş, R. (1977). Modelaj, Yaygın Yüksek Öğretim Kurumu, Ankara.

Şengünel, C. (2018). İsamu Noguchi’nin Heykelsi Bahçe Ve Oyun Alanı Tasarımları. İdil dergisi, cilt/ volume 7, sayı/ issue 51. DOI: 10.7816/idil-07-51-18

Ural, M. (1997). Kuzgun Acar, Milli Reasürans T.A.Ş.

Yavuz, Ö., E. (2020). Kuzgun Acar'ın Heykellerinde Konstrüktivist Yaklaşımlar Üzerine Düşünceler. *Sanat Dergisi*, (36), 103-116. DOI: 10.47571/ataunigsfd.741974

İNTERNET KAYNAKLARI

Tourbulance. Erişim: 16.07.2022. <https://www.tourbulance.com.tr/roma-ask-cesmesi-ve-hikayesi/>

Artful Living. Erişim: 16.07.2022. <https://www.artfulliving.com.tr/gundem/seckin-pirimin-yapiti-gate-of-zero-maldivlerde-i-24585>

Mapio. Erişim: 16.07.2022. <https://mapio.net/pic/p-1367097/>

Bölge Gündem. Erişim: 16.07.2022. <https://www.bolgegundem.com/kuzgun-acar-kimdir-nereli-neden-oldu-kuzgun-acar-heykelleri-ve-eserleri-nelerdir-1426650h.htm>

Delphi Pages. Erişim: 16.07.2022. <https://delhipages.live/tr/gorsel-sanatlar/heykel/richard-serra>

Peyzax. Erişim: 16.07.2022. <https://peyzax.com/land-art-doganin-en-sanatsal-hali/>

International Young Nature Friends. Erişim: 16.07.2022. <https://www.iynf.org/2016/04/walter-de-maria-the-immensity-of-nature/>

Peyzax. Erişim: 16.07.2022. <https://peyzax.com/land-art-doganin-en-sanatsal-hali/>

Pinterest. Erişim: 16.07.2022. www.pinterest.com

Pinterest. Erişim: 16.07.2022. <https://www.pinterest.com.au/pin/376754325052173632/>

Avküta. Erişim: 16.07.2022. <https://www.avanosarastirmalari.com/modern-mimarisiyle-derinkuyu-park-camisi/>

Tripadvisor. Erişim: 16.07.2022. <https://www.tripadvisor.com.tr/>

Derinkuyu İlçesi Websitesi. Erişim: 16.07.2022. <http://derinkuyu.orgfree.com/resim/derinkuyu-park-cami-resmi.html>

Ayasafoto. Erişim: 16.07.2022. <https://camigor.tumblr.com/post/41563030590/efsanevi-derinkuyu-park-camii-minaresi-foto>

Kültür ve Turizm Bakanlığı. Erişim: 16.07.2002. <http://www.kultur.gov.tr/TR/belge/1-19685/kapadokya.html>, 10.09.2011

Relationship Between Sculpture and Architecture. Erişim: 27.07.2023. <https://www.modernsculptureartists.com/2018/08/29/relationship-between-sculpture-and-architecture/>

Sculpture And Architecture. 27.07.2023. <https://www.eden-gallery.com/news/sculpture-and-architecture>



DİJİTAL SANAT ESERİ VE AURASININ ONTOLOJİK AÇIDAN İNCELENMESİ

Merve EKİZ KAYA¹

¹Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Tokat / Türkiye

Öz:

Dijital sanatın, 1960'lara kadar uzanan tarihi olmasına rağmen, geleneksel anlamda sahip olduğu değer konusunda sıklıkla eleştirilmiştir. Dijital sanatın, üretilmesinden sergilenmesine dek geçirdiği değişimler ve ontolojik yapısı göz önüne alındığında, sanatın yeni bir boyutu olarak görülmektedir. 1900'lerden itibaren teknolojinin yeniden üretme olanaklarından yararlanan sanat alanı içerisindeki eserler, şimdi ve buradalığı ile sorgulanırken günümüze yaklaştıkça çoğaltılabilir özelliğinin yanı sıra, ağ üzerinden izlenebilir nitelik kazanmıştır. Bu yeni alan, kendi içerisinde geleneksel sanat ve estetik söylemlerinden farklı olarak, çağın dönüşümüyle uyumlu bir şekilde tekrar ele alınmasını gerekli kılmaktadır. Bu geleneksel bakıştan ayrılma, nitekim Walter Benjamin'in yeni sanatın değerine ilişkin bakışı ile paralellik göstermektedir. Benjamin'in tekniğin olanaklarıyla yeniden üretilebildiği çağda sanata yapıtınayönelik eleştirisi, sanat eserinin "burada" ve "biricik" olma özelliğini ortadan kaldırdığını ve eserin birden fazla kopyası olması nedeniyle "aura"sını kaybettiğini savunmaktadır. Bu yaklaşım, şimdiye kadar teknolojinin çoğaltma imkanlarına odaklanmış gibi görünse de gelinen noktada, sanat eserinin dijital olarak üretilmesi ve sergilenmesi ile sanat eserinin aurasını kaybettiğinden değil dönüşümünden söz edilmelidir. Bu noktada sanat eserlerinin ontolojik açıdan incelenerek estetik değerini belirleyen biricik ve eşsiz oluşuna odaklanan, sanat eserinin değerine bağlı olarak aurasını kaybettiği yönündeki eleştiriler yerine, bu dönüşümü takip eden özellikler incelenerek açıklanmaya çalışılmalıdır. Bu amaçla araştırmada, felsefi ve kuramsal araştırmaların doğasına uygun olarak doküman analizi nitel araştırma yöntemi kullanılmış ve amaçlı örneklem yöntemi ile elde edilen örnekler üzerinden çözümlenelerde bulunulmuştur. Araştırma sonucuna bağlı olarak edinilen bilgiler ve temellendirmeler ışığında, dijital sanatın bugünkü aura sorunsalından yola çıkılarak, sanatın içerisinde bulunduğu durum ve teknoloji ile ilişkisi göz önüne alındığında; auranın farklı kanallardan desteklenerek farklı biçimlerde karşımıza çıkacağı öngörülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Dijital sanat, Tasarım, Görsel Tasarım, Sanat ve Teknoloji, Aura.

GİRİŞ ve KURAMSAL ÇERÇEVE

Sanatın biçimsel olarak geçirdiği dönüşüm, belirli dönemlerde görünürlük kazanarak tarih boyunca devam etmiştir. Toplum yapısındaki değişimler ve teknolojik ilerlemeler, sanat alanındaki yansımaları ile sanatın işlevi, formu, sanatçı-alımlayıcı arasındaki ilişkilerin değişimine kaynaklık etmiştir. Özellikle Sanayi Devrimi ile birlikte sosyal, kültürel ve ekonomik olguların değişkenlik göstermesi birey, toplum, sanat, sanatçı ilişkilerini de etkilemiştir. Modernizmin, geleneksel sanatın yapısından farklı arayışlara yönelmesi, sanatta yeni anlam ve form arayışlarını beraberinde getirmiştir. Benjamin (2001), bu dönemde modernizm ile özgürleşen sanat akımlarının etkisiyle yapıtların tekrar üretilmesinin dışında tekniğin olanaklarıyla teknoloji ile üretilebilir hale geldiğini belirtmiştir.

Walter Benjamin, 1935 yılında 20. yüzyılın gelişmelerine paralel olarak sanat yapıtında meydana gelen teknolojik yeniliklerin sanat eserine etkilerini incelediği, “teknik olanaklarıyla yeniden üretilebildiği çağda sanat yapıtı” adlı makalesine, Paul Valery’den bir alıntıyla başlamıştır. Alıntının bir bölümü şu şekildedir: “Sanatların bütününde artık eskisinden farklı gözlemi ve işlemeyi gerektiren fiziksel bir yan vardır: Bu fiziksel yanın kendini çağdaş bilimin ve uygulamaların etkisine daha fazla kapayabilmesi olanaksızdır” (Benjamin, 2001). Benjamin’in bu alıntıyla dikkat çektiği, sanatın fiziksel yapısının daha fazla incelenmesi gereksinimi, 21. yüzyılda etkisini yoğun bir şekilde hissettirmektedir. Fotoğrafın ve sinemanın sanat alanında yayılmaya başlaması ile etkilerinin hissedildiği dönüşüm, günümüzde yeni sanat biçimleriyle devam etmektedir. Özellikle sanatın günümüzdeki yeni biçimleri göz önüne alındığında, dijital sanatın hızla büyüyen yeni formları farklı açılardan ele alınması ve kuramsal olarak incelenmesini gerekli kılmaktadır.

Günümüzde pek çok yeni medya çalışması, görsel işitsel materyalleri kullanarak sanat formlarındaki geleneksel sınırları ortadan kaldırarak şekilde ilerlemektedir. Bu nedenle çalışmanın odak noktası, bu özellikler üzerinedir. Araştırma, dijital sanatın varlık olarak yapısal-estetik yapısı ve geleneksel söylemlerden sonra bu yapının dönüşümü üzerine temellendirilmiştir.

AMAÇ

Dijital sanat formları, gerek kullandığı malzeme gerekse sergilenme biçimiyle incelenmesi bakımından, varolanın somut varlık olarak ele alınıp fiziksel ve estetik bağlamda değerlendirilmesini gerektirmektedir. Böyle bir araştırma, geleneksel sanattan farklı olarak

varlık gösteren dijital sanatı, ontoloji bilimi doğrultusunda yeniden değerlendirmeye götürmektedir. Bu nedenle araştırmada, Benjamin'in teknoloji ve sanatın birlikteliğine ışık tutan estetik ve sanat söylemlerinden yola çıkılarak, günümüzde artan bir ivme ile çoğalan dijital sanat eserlerinin ontolojik bağlamda değerlendirilmesi amaçlanmıştır.

KAPSAM

Dijital sanatın farklı formları ve biçimsel yapısının incelenmesi için sanat ve estetik söylemlerinden yola çıkan Walter Benjamin (1935)'in "teknik olanaklarıyla yeniden üretilebildiği çağda sanat yapıtı" adlı makalesinde geçen "aura" kavramı ve güncel dijital çalışmalar araştırma kapsamındadır. Benjamin bu makalesinde temel bir ontolojik değişimle, doğa ve kültürün yeniden üretiminin makineleşmesiyle yakından bağlantılı olarak insan deneyimini açıklamıştır. Bu nedenle araştırmanın kapsamı, teknik ve estetik deneyim sağlayan yeniliklerin bir sonucu olarak, sanatsal deneyimlere özgü ontolojik yapının anlaşılması ihtiyacına dayanmaktadır. Bu temelde oluşturulacak kuramsal bir araştırma uzun incelemeler ve çözümlemelere dayandığından, araştırmaya temel oluşturabilecek bir yapıdadır.

YÖNTEM

Araştırmada, dijital sanatın estetik deneyimi nasıl oluşturduğu ve yapılandığı üzerine söylemler bağlamında, Walter Benjamin'in teknik olanaklarıyla yeniden üretilebildiği çağda sanat yapıtını ele aldığı makalesinde temellendirdiği aura olgusu üzerinden açıklanmaya çalışılmıştır. Aura kavramı ile birlikte makalenin tartıştığı kavramlar ele alınarak, günümüz dijital sanat eserleriyle niteliksel olarak karşılaştırılmıştır. Araştırmada, sanat ve estetik söylemlerinden yola çıkılarak, felsefi ve kuramsal araştırmalarda sıklıkla kullanılan nitel araştırma yöntemlerinden doküman analizi yöntemi kullanılmıştır. Bu yöntem, araştırılması hedeflenen olgu ve olaylar hakkında bilgi içeren materyallerin analizini kapsamaktadır (Şimşek ve Yıldırım, 2005). Doküman analizlerinde, analiz edileceğine karar verilen analiz birimlerinin belirlenmesi esas alınmaktadır (Aktaş, 2014). Dolayısıyla araştırma kapsamında yer alankavram ve olgular ayrı ayrı değerlendirilerek ele alınmıştır.

BULGULAR

Dijital Sanatta Ontoloji Belirsizliği

Günümüzün farklı sanat biçimleri ve yaklaşımları ile görsel sanatlarda yeni arayışlara gidilmesi, görsel sanatın kapsamını genişletmeye hizmet ettiğinden, bu yeni sanat formlarının anlaşılması ve incelenmesi için yapısal özelliklerine değinerek analiz etmeye çalışmak kaçınılmazdır. Bu

yeni formların anlaşılması ve estetik deneyimin etkileri gibi konular, sanatı ontoloji ile yakınlaştırmaktadır. Sanat üzerine ontoloji, geçmişten bu yana sanat ve felsefenin disiplinlerarası ilişkilerinden beslenmektedir. Geleneksel anlamda sanat yapıtlarıyla ilgili bir sanat ontolojisi, sanat yapıtlarının ne tür varolanlar olduğu ya da fiziksel nesne olarak nasıl birvarlık yapısına sahip olduğu gibi konuları araştırma konusu yapmaktadır. Ayrıca görsel, işitsel ve dilsel olarak sanatçı ve izleyiciler üzerinde etki bırakan estetik yapısı ile de ilgilidir. Genel anlamda farklı türden eserlerin varlığına değinen, ne tür bir eser olduğunu araştırmaya yönelik bir alana işaret etmektedir. Sanat eserleri yapıları itibarıyla farklı ontolojik durumlara sahip olabilir (Thomasson, 2004). Bunları geleneksel sanatın sınırlarıyla ilgili, geçerli ve işleyen bir hipotez olarak kabul edersek, yeni elektronik tabanlı medyanın potansiyelini bağlamsallaştırmak mümkün hale gelebilir. Buradaki temel nokta, bu ortamların bazı yönlerinin görsel temsilin yapısal kapsamını genişlettiği üzerine odaklanmaktadır. Bu açıdan geleneksel deneyimlerin temel görsel özelliklerinin bir kısmının geçerliğini içerebilir. Örneğin; ışık gölgelerin etkili bir biçimde kullanımının 17. yüzyıla paralel bir şekilde kullanımı gibi. Diğeryandan geleneksel temsil ve soyutlamanın sunduğu özellikleri aşan semantik, sözdizimsel ve estetik özellikleri bulunan ayırt edici faktörleri de içerebilmektedir. Bu tür yaklaşımların en belirgin özelliği yapısal olacaktır. Bu nedenle dijital sanatın varlık olarak yapısal ve estetik özelliği, geleneksel diyebileceğimiz sanat formlarını araştıran ontolojiden ayrılmaktadır.

Harman, “Art and Object” adlı kitabında, bugün sanat alanında hiçbir genellemenin yapılamayacağı kadar karmaşık ve çeşitli hale geldiğini belirtmiştir (Harman, 2020). Ayrıca Harman, nesne yönelimli ontoloji yaklaşımıyla biz insanların, şeyleri yalnızca üzerimizdeki etkileri açısından düşünme alışkanlığımız ile ilişkilendirmiştir (Kerr, 2018). Sanat olgusunun ontolojik değişkenler açısından belirleyiciliğini, sanatsal yaratının algılanma ya da algılanma boyutu oluşturmaktadır (Sözen, Candemir, 2017). Ontolojik yapı sadece nesneye yönelik alımlamalarda bulunmaya çalışmaz; bunun yanında bütüncül bir varlık olarak nesnenin estetik bağlamda ele alınmasını ve algı boyutunda değerlendirilmesini benimsemiştir. Bu değerlendirme, teknolojik gelişim sarmalında ilerleyen sanat yapının üretim ve algı boyutunda değişime uğradığını göstermektedir. Gerçeklik kavramının her dönem farklı söylemlere eşlik ettiği gelişimlerini takiben; günümüzde sanat, varolanın birebir tasvir edildiği belli ölçütlerde yorumlandığı bir yönelimin dışında farklı bir gerçekliğe yöneltmektedir.

Günümüzde pek çok dijital çalışma, görsel işitsel materyalleri kullanarak sanat formlarındaki geleneksel sınırları ortadan kaldıracak şekilde ilerlemektedir. Dijital sanatın sağladığı yenilikler ve estetik deneyimler ışığında, bir sanat eserinin varoluş koşullarının yanı sıra somut ve soyut

doğası ile fiziksel yapısının araştırılması gibi sanat ontolojisinin tipik soruları bir revizyon gerektiriyor gibi görünmektedir (Thomson-Jones, 2015). Dolayısıyla böyle bir revizyon, başta dijital tabanlı olmak üzere, bir çok farklı biçimde ortaya çıkan yeni sanat formlarının ve estetik yöneliminin araştırılmasına odaklanmaktadır.

Dijital sanat, en temel anlamda bilgisayar aracılığıyla üretilen sanat olarak görülmektedir. Dijital sanat sadece kod, yazılım ve veriler ile ilişkili olmayan, dijital medyayı kullanan tüm biçimsel sanat ifadelerini ve enstalasyonlarını kapsamaktadır. Dijital sanatlar üzerine ontolojik tartışmada tekrar eden başlangıç noktası, analogik ve dijital teknolojiler arasındaki süreksizliğin analizidir. Estetik alanında, ilk kez Goodman (1976) tarafından açıklanan süreksizliğin ontolojik doğası, dijital yapıtı ontolojik olarak oluşturan üç unsuru tanımlayan Paul Crowther (2008)'in kuramsal yaklaşımının temelini oluşturmaktadır. Bunlar tip-belirteç kimliği, geçiş ve etkileşimdir. Burada ilk iki öge, eserin ontolojik yapısıyla ilgilidir ve eserin medya nesnesinden medya ortamına dönüşüme dayanmaktadır. Crowther'e göre, dijital görüntünün karmaşıklığının sağladığı üç boyutluluk, temsilin dijital kaynağını gizlemektedir. Dolayısıyla dijital sanatın girift yapısı gereği; üretme, biçimlendirme ve sergileme aşamaları zaman ve uzamda farklı açılımlar geliştirerek, görünürlüğünü farklı biçimlerde sağlamaktadır.

Mekanik Çoğaltmadan Dijital Çoğaltma Tekniklerine

Sanat yapıtı, her dönem yeniden üretilerek çoğaltılmıştır. Ancak bu çoğaltma yöntemi ve araçları zaman içerisinde değişmiştir. Bu değişim sadece 19. yüzyıl tekniği ile ilişkili olmayıp ilk adımları Yunanlıların döküm ve sikke basması ile atılmış ve farklı dönemlerde kesintiye uğrasa da artan bir gelişme izlemiştir (Benjamin, 2001). Örneğin; ilk olarak tahta baskının bulunuşuyla birlikte insanların yaptığı sanat eserleri çoğaltılmıştır. Sanat alanında öğrenme amaçlı alıştırmalar yapma, sanatçıların eserlerini yaygınlaştırma ya da eserler ile bir kazanç sağlamak amacıyla başlayan çoğaltma anlayışı, kullanılan tekniklerin çeşitlenmesiyle farklı bir boyuta taşınmıştır.

Tarihte çoğaltma teknikleri tahta baskı, bakır baskı, gravür ve litografi ile devam eden bir süreçte yoğunluğu artarak gelişim göstermiştir. Orta Çağ'da gravür, 19. yüzyılın başlarında litografinin ortaya çıkmasıyla, mekanik çoğaltma önemli bir sanatsal teknik haline gelmiştir. Bu dönemde, yeniden üretim tekniği olarak litografi kullanımı sonucu, grafik sanatı günlük yaşama kitap resimlemeleriyle girmeye başlamıştır. Benjamin (2001), sanat eserinin ilke olarak her dönem yeniden üretilmeye eğimli olduğunu vurgulasa da mekanik yeniden üretimin yeni

bir şeyi temsil ettiğini belirtmiştir. Diğer dönemlerden ayrı olarak, fotoğraf ve sinemanın icadı ve hızlı bir şekilde yayılmasıyla mekanik yeniden üretim, farklı bir çoğaltma tekniğiyle karşılaşmıştır.

Teknik yolla yeniden üretim, bir takım araçlar kullanılarak elde edilmiştir. Bunlar insan gözünün dışında, objektifin saptayacağı bir görüntünün izleyiciyle buluşmasına dayanmıştır. Bu anlamda fotoğraf ve sinemada kullanılan yeniden üretim araçları, taklit olmasa da yapıtın anlık olma özelliğini ortadan kaldıracığından, eksik olan bir yan olarak şimdi ve burada olma niteliğini zedelemiştir (Torun, 2015). Benjamin (2001)'in şimdi ve buradalık ile açıkladığı sanat yapıtının atmosferini oluşturan “aurası” orijinal yapıtlara dayanmaktadır ve bu atmosferin bir kopyası olamaz. Bu anlamda şimdi ve buradalık, sanat yapıtının “hakiki”liği ile ilişkili benzersiz bir nitelik taşımaktadır.

Benjamin (2001)'in sanat yapıtının özgünlüğüne, hakikiliğine ve yaratıldığı yerde eşsiz oluşuna üzerine temellendirdiği “aura”, sanat yapıtının kolaylıkla çoğaltılabilir hale gelmesiyle tarihsel ve anlamsal açıdan eksik olana vurgu yapmaktadır (Çevik, 2018). Bir eserin binlerce kopyası olsa da orijinal eser hikayesini ve tarihselliğini, aurasını koruduğu için kopyalarından daha değerli olarak görülmektedir. Bu nedenle bu çoğaltma eylemlerinde, sanat yapıtının özgünlüğüne ithafen eksik olan bir yan olarak görülmüştür. Bu eksik yan, sanat yapıtının fiziksel yapısındaki değişim nedeniyle yapıtın şimdi ve burada olma niteliğine dayalı hakikiliği zedelemiştir.

İmgelerin mekanik olarak yeniden üretilmesinin, şeyleri uzamsal ve zamansal olarak yakınlaştırdığı söylenebilir. Bu anlamda zaman parçalara ayrılmakta, uzam ise adeta yok olmaktadır (McLuhan, 2005). Mona Lisa'yı izlemek için artık Paris'e seyahat etmek gerekmemekte, bir sanat dergisinde veya internet bağlantısı olan cep telefonundan, burada ve şimdi bir röprodüksiyona bakılabilmektedir. Orijinal nesnenin benzersizliği ve kalıcılığının yerini, geçicilik ve yeniden üretilebilirlik almaktadır. Burada Mona Lisa'nın röprodüksiyonunda hala orijinal sanat eserine atıfta bulunmaktadır. Örneğin; And Warhol'un çalışmalarında Mona Lisa'nın yeniden üretilmesi orjinaline bir atıfta bulunduğu söylenebilir (Şekil 1).



Şekil 1. Colored Mona Lisa, Andy Warhol, 1963

https://en.wikipedia.org/wiki/Colored_Mona_Lisa (E.T. 03.01.2023)

Benjamin'in tarihsellik ve biriciklik olguları üzerine temellendirdiği auranın yitirilmesi tartışması, günümüze dek sürmüştür. Ancak bu tartışmanın odaklandığı yeniden üretim araçları, “mekanik araçlar”a dayalı bir çoğaltmaya dayanmaktadır. Teknolojinin gelişimi göz önüne alındığında, bu araçların zaman içerisinde çeşitlendiği görülmektedir. Çoğaltma eylemi, mekanik tabanlı araçlardan dijital tabanlı araçlara evrilmiştir. Benjamin'in biriciklikeleştirisinin temelleri göz önüne alındığında, bu temeldeki söylemlerin belirli noktalarda geçerliğini koruduğu söylenebilir.

Mekanik çoğaltma tekniklerinden dijital üretim ve çoğaltma tekniklere yönelmenin giderek artması bu kavramların tekrar tartışılmasına ve yeni bir açıdan ele alınmasına neden olmaktadır. Özellikle sanat yapıtının değerine ilişkin biriciklik, aidiyet ve hakikilik gibi kavramlar, sanat yapıtının tinsel yapısıyla ilgili fiziksel boyutta varlığının ele alınamaması ve bu kavramların belirsizleşmesi, konunun yinelenmesinin nedeni olarak görülmektedir. Sanat yapıtının fiziksel yapısındaki çeşitlilik, bu kavramların bulanıklığını bir yandan artırırken diğer yandan sanat yapıtının niteliğine dönük çözüm yolları arayışlarının devam ettiği söylenebilir.

Dijital Sanatta Görüntü Üretme

Günümüzde dijital sanat kavramı, bilgisayar ortamındaki görsel deneyimler ile ilişkili bir alan olarak görülmektedir. Bu alanda sanatçılar, yeni medya araçlarını sanat çalışmalarını üretmek, sergilemek ve dağıtmak için birçok farklı şekilde kullanabilmektedir. Örneğin, bir üretim aracı olarak dijital araçlar, dijital görüntüler ve sesler yaratmalarına, etkileşimli enstalasyonlar oluşturmalarına, multimedya web siteleri oluşturmalarına ve kendi kendine biçimlenen sanat formlarını programlamalarına olanak tanımaktadır. Bu çalışmalar pek çok açıdan birbirinden farklı olsa da temelde aynı kaynaktan beslenmektedir: dijital.

Dijital sanat pratikleri açısından ele alınarak değerlendirilen dijital sanat, bir ya da daha fazla işlem içeren teknoloji ile yaratılan sanat olarak tanımlanmaktadır (Shaw, 2005). Bu anlamda sürekli değişen dijital sanat formları geleneksel olarak baskı, fotoğraf, heykel, entalasyon, canlandırma, video, müzik ve performans olarak görülmektedir. Dijital sanatın kendine açtığı alanda, yeni ve çeşitlenen formları ise sanal gerçeklik, yazılım sanatı, net sanat gibi uygulamalardır (Wands, 2007).

Dijital ortamların müdahalesi, fiziksel olarak üç boyutlu ve etkileşimli çalışmalar için önem taşımaktadır. Bu tür bir sanat, sanatçı tarafından sadece belirli bir alanı görüntüleme ve hareket etme alanı oluşturmayabilir. Söz konusu görüntü mekan içine ya da dışına kurulabilir, monte edilebilir veya fiziksel müdahale ile yerini aktif olarak değiştirebilir bir yapıdadır. Böylece bir zamanlar avangard olarak görülen enstalasyon ve asamblaj sanatı, çağdaş sanat pratiğinde dijital görüntüleme enstalasyon sanatının kapsamını geliştirmektedir. Örneğin; Erwin Redl'in 2000'den bu yana devam eden Matrix serisi küçük led ışıklardan oluşan bir seriden meydana gelmiştir (Şekil 2). Redl'in çalışmasında dijital imgelerin işlevleri temel olarak yerleşik sanatsal üsluplara müdahale şeklindedir (Crowther, 2008). Bu müdahaleci rolün yanı sıra, dijital sanatın daha otonom estetik işlevleri de vardır. Dijital görüntünün ekranı, otografik resimlemeden daha çok iki boyutlu olarak görülmüştür. Ancak herhangi bir resimsel temsil, sanal iki boyutlu temelden sanal bir üçüncü boyutun yansıtılmasını içerebilmektedir. Böyle bir düzenlemede resimler ve çizimler düz bir görünüme sahip olmasına karşın fiziksel algılama olarak üç boyutlu yapıya sahiptir. Bir başka ifadeyle; dijital ortamda üretilen sanat varlıkları, geleneksel sanat ortamlarından farklı olarak iki boyuta sahiptir; ancak görüntüleme yöntemleri ve tasarımlarda kullanılan farklı uygulamalarla üç boyutlu olarak yansıtma kapasitelerine sahiptir.



Şekil 2. Erwin Redl, Matrix Paris, 2018.

<http://www.paramedia.net/installationpage/matrixparis.php> (E.T. 09.01.2023)

İmgenin teknolojik desteğe bağımlı olması, yapay kökenlerin farkında olmamız gerektiği anlamına gelmektedir. Dijital görüntü çok farklı zaman ve yerde gerçekleştirilebilir. Bu yönüyle herhangi bir zaman ve fiziksel mekana bağlı otografik olarak yapılan eserlerde, olduğundan farklı bir yapıya sahiptir. Burada fiziksel bir nesne olarak tabaka, geleneksel sanat varlık tabakasından farklı bir ontolojik düzene sahiptir. Dijital sanatın temeli başka bir ontolojik özelliktedir (Crowther, 2008). Çünkü bir görüntü sayısallaştırıldıktan ve programa dahil edildikten sonra, orijinalinden farklı şekilde manüpile edilebilir ve dijital ortamda program içindeki işlevlerine göre görüntü, aslından farklı olarak dönüştürülebilir.

Dijital sanatta kopya ile aslın ayırt edilmezliği, bir belirsizliği beraberinde getirmiştir. Çağdaş medya pratikleri, ontolojik olarak “belirsiz” bir karakter olarak tanımlanır (Kallinikos ve diğerleri, 2013). Crowther (2008) bu durumu, dijital sanatların temeli olarak kabul edilen başka bir unsurla ilişkilendirmiştir: dönüşüm. Bu anlamda dönüşüm, dijital ortamın algoritmik kökenlerinden biridir ve bir görüntünün kombinasyonları aracılığıyla farklı nitelikteki öğeleri birleştirme kapasitesinden oluşmaktadır. Örneğin, bir görüntünün 3D olarak tasarlanmasında, bu anlamda bir dönüşüm söz konusudur. Bu ontolojik dönüşüm, pek çok araştırmacı tarafından ele alınmıştır; Manovich (2002), yeni medyanın ontolojik değişiminden bahsetmektedir; Ihde (2002), yapısal çokluğu ele almıştır,

Kwastek (2013) ise deęiştirilebilir maddesellikten bahsetmektedir. Bu alıřmaların odaklandığı ortak nokta, sanat yapıtının yapısal olarak saęladığı istikrarın ortadan kalkması üzerinedir. Dolayısıyla sanat yapıtı ile izleyicisi arasındaki zamansal mesafenin ortadan kalkmasıyla, oęu zaman arayüzün kendisine tekabül eden sanat yapıtının, araçsal doğasını kaybettiği söylenebilir. Böylece sanat yapıtı ve alıcının karşılıklı olarak birbirine karıştığı, deneyimin yeniden yapılandırıldığı interaktif bir ortama dönüşmektedir.

Dijital görsel sanat eserleri, interaktif olması yönüyle geleneksel sanat yapıtlarının görsel deneyimlerden farklı olarak algılanma biçimine göre, alternatif bakış açlarına izin vermektedir. Dadaizm, gerçeküstücülük ve kavramsal sanat gibi bazı avangard eğilimlerle bu tür etkileşimlere izin veren nesnelere ve yaklaşımlar yaratılmıştır. Bu yaklaşımlarda sanat yapıtı ve izleyici arasındaki etkileşim, farklı kanallar vasıtasıyla yapılabilmektedir. Bu kanallar temel olarak iki şekilde etkileşime dayandırılabilir; op ve kinetik sanat gibi sanat formlarında görülen manuel ve mekanik etkileşim; dięeri ise, yeni medya sanatında biçimlenen haliyle dijital ve elektronik etkileşimden söz edilebilir (Alioęlu, 2011). Ancak birbirinden farklı olarak dijital etkileşimde, dijital görüntüleme katılım ve etkileşim, farklı uzamsal bir alanda gerçekleşmektedir. Buradaki etkileşimin farklı boyutları vardır. Bunlardan biri kişinin esere uzaktan erişmesidir. Bu şekilde izleyici, esere mekana baęlı kalmaksızın istediği zaman ve mekandan ulaşabilmektedir. Bařka bir etkileşim boyutu, kullanıcının seçiminin bilgisayar aracılığıyla sınırlandırıldığı yerdir. Dięer etkileşim boyutu ise; izleyici kitlesine verilen bilgisayar tepkilerine dayalı arayüz oluřturma şeklindedir. Uygulamanın izleyici hareketlerine ya da çevresel deęişkenlere göre görüntü oluřturmasına dayanabilmektedir. Örneğin; Daniel Rozin'in "PomPom Mirror" adlı enstalasyon olarak görülen alıřması, önüne gelen insan ya da nesnelere izleyen sensörlere tepki veren motorlar tarafından kontrol edilmektedir (Şekil 3). Böylece karşısında elini hareket ettiren birinin görüntüsü silüet şeklinde bej ve siyah renklerin yer deęiřtirmesiyle oluřmakta, hareket deęiřtikçe görüntü deęişmektedir.



Şekil 3. Daniel Rozin, Pom Pom Mirror, 2015.

<https://www.dezeen.com/2015/05/29/daniel-rozin-pompom-mirror-interactive-silhouettes-fur-tufts-descent-with-modificationbitforms-gallery-new-york/> (E.T. 15.01.2023)

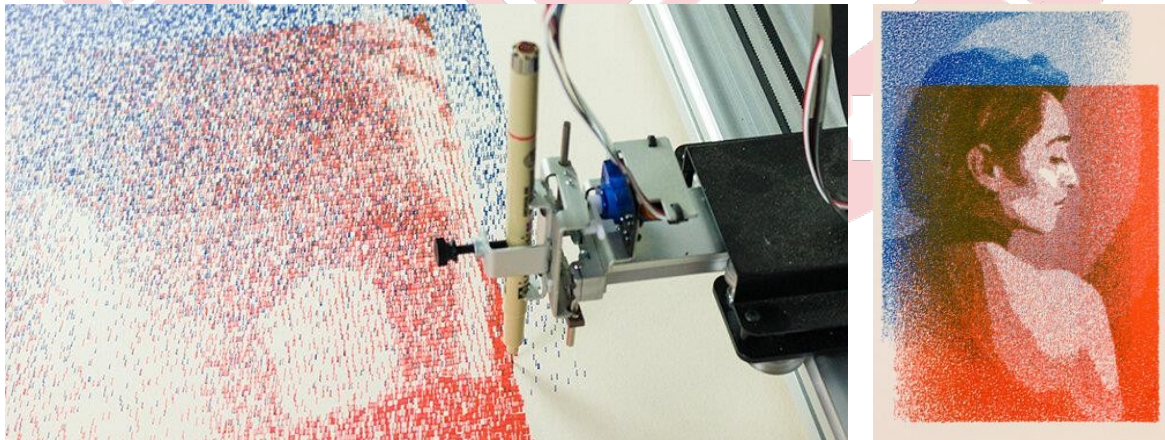
Dijital sanat, gerçekte varolan veya varolma olasılığı olan şeylerin temsiline bağlı olmayıp, hatta fiziksel olarak var olamayacak bir yapıdadır. Bu yapıya bağlı olarak bir nesnede ya da olayda olması mümkün olmayan özelliklerin kombinasyonları, dijital görüntülemeler bütünsel dönüşüm kapasitesine bağlı olarak gelişmektedir. Örneğin, Mario Klingemann'ın "Uncanny Mirror" adlı çalışması, yapay zeka ile tasarlanmış bir ekran ve bir kameradan oluşturulmuştur (Şekil 4). Karşısındaki izleyicinin yüzünü gerçek zamanlı olarak algılayıp, daha önce aynaya bakan yüzlerden yola çıkarak bir temsile dönüşmektedir. Bu anlamda sanal olarak yeniden yapılandırma, bunu sürdürülebilir ve sürekli dönüşen bir şekilde yapma gücüne sahiptir. Bu işlemlerde yarı büyülü bir estetik yaratır (Crowther, 2008). Bu anlamda dijital sanatın aurasının kendi büyüsü vardır. Ancak insan her zaman dokunmanın ve bireysel fiziksel varlığın verdiği deneyimlemeye eğilimli olarak, kendi kimliğinden bir şeyler bulmanın yollarına ihtiyaç duyacaktır.



Şekil 4. Mario Klingemann, Uncanny Mirror, 2020.

<https://underdestruction.com/2020/08/29/uncanny-mirror/> (E.T. 18.01.2023)

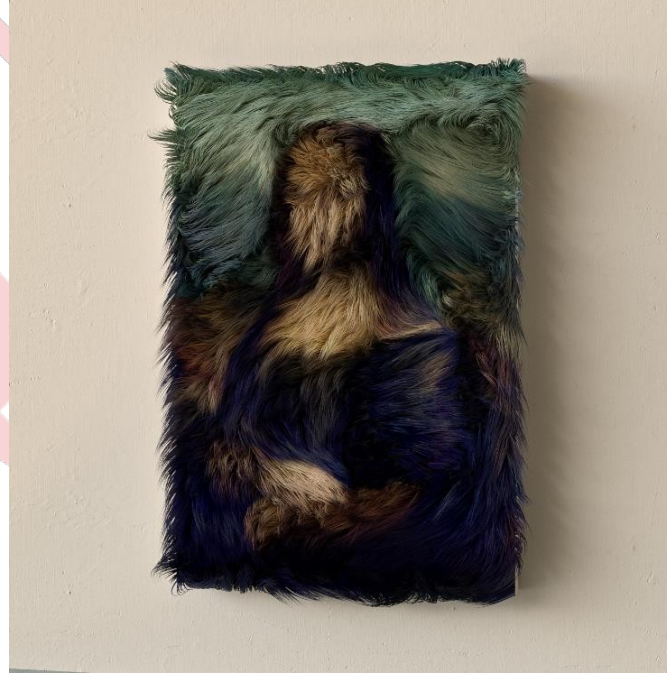
Teknoloji aracılığıyla ortaya çıkan sanat arayışlarının, geleneksel olarak görülen sanat biçimlerinden farklı bir estetik anlayışla yeniden yorumlandığı söylenebilir. Çünkü geleneksel olarak kabul edilen sanat formları tuval, boya, fırça gibi materyaller ile oluşturulan fiziksel bir varlığı olan bir varlık yapısına işaret etmektedir. Ancak günümüz sanat çalışmaları, teknoloji ve sanat ilişkisi olarak ele alındığında; bu materyallerin yerini, yazılımların ve temsillerin etkisiyle oluşturulmuş eserler almıştır (Bay, 2012). Bu anlamda boya, fırça gibi görünür malzemelerin yerini, yazılımlar ve yapay zekanın aldığı uygulamalar giderek artmaktadır. Hatta sanatçının dijital-fiziksel evrenin iç içe geçtiği çalışmalar görülmektedir. Örneğin; Tyler Hobbs'un, "Comfort in Red And Blue II" adlı çalışması algoritmalar, kodlar ve bilgisayar tarafından yönlendirilen bir tür robotik kolun, bir kağıt ya da tuval üzerine estetik kompozisyonlar oluşturmasına dayanmaktadır (Şekil 5).



Şekil 5. Tyler Hobbs, Comfort in Red And Blue II, 2019

<https://tylerxhobbs.com/essays/2018/executing-generative-art-with-a-plotter> (E.T.25.01.2023)

Bilgi teknolojilerinin hız kazanarak gelişimi, dijital çağın sanatının yeni teknolojik donanımlarla gelişmesi, içeriğinde yer alan kavramlara ve özelliklere alternatif yaklaşımları beraberinde getirmiştir (Arslan, 2018). Bu anlamda ortaya çıkan yaklaşımlardan biri olarak dijital sanat, pek çok sanat uygulamasını içerisinde barındırabilmektedir. Bunlardan biri ise sonyıllarda yaygınlık kazanan NFT (Non-Fungible Tokens) yani değiştirilemez token olarak anlam karşılığı bulan, merkezi olamayan bir sisteme işaret eden dijital çalışmalardır. NFT çalışmalarınınmerkeziyetsiz yapısı gereği, çoğaltılamaz ve bölünemez özelliğine sahiptir. Dolayısıyla blok zincirde ürünün tek olması, tek bir sahibinin olması nedeniyle çoğaltılamayan değiştirilemeyen bir yapıya sahiptir. NFT çalışmalar eşsiz olmayan ve değiştirilemeyen kripto kodlar, kimlik doğrulama amacıyla kullanıldığından, sanat eserinin temsilinde bulunan biricikliğini desteklenmektedir (Dursun, 2021). Bu anlamda çalışmaların bir kopyasının bulunmaması, estetik değerini belirleyen kriterlerdendir (Thompson, 2022). Bu bağlamda NFT çalışmaların yapısı gereği, sanat eserinin biricik ve eşsiz oluşu ile benzerlik göstermektedir. Örneğin; Murat Yıldırım'ın, "Furry Artworks" koleksiyonu, ünlü eserlerin farklı malzemelerle yeniden yorumlanmasıyla oluşturulmuştur. Bu eserler, hem eserin orijinaline atıfta bulunan bir yapıdadır hem de dijital olarak Cinema 4D programı aracılığıyla NFT çalışmaya dönüştürülmüştür (Şekil 6). Böylece uzun zamandır kullanılan bir yöntem olarak bilinen, eserlerin yeniden üretilmesiyle hem de taşıdığı ortamda yeniden kazandığı biricik olma özelliğiyle değer kazanmıştır.



Şekil 6. Murat Yıldırım, Furry Artworks, 2020.

<https://muartive.com/furry-artworks> (E.T. 20.02.2023)

Günümüz teknolojisinin, makineleşme yönündeki gelişiminin sanat alanına en büyük etkisi, yeni arayışları da beraberinde getirmesi olarak görülmektedir. Özellikle dijital tabanlı sanat çalışmaları, yapıtın değerini belirleyen özgünlüğünü, atmosferini ve aurasını farklı formlarda arayış içerisinde. Bu yeni arayış biçimleri, hiçbir dönemde olmadığı kadar hızla artmaktadır. Bu nedenle bahsedilen tartışmalı alana dahil edilebilecek dijital sanat örnekleri çoğaltılabilir olarak görülmektedir.

Dijital Sanatta Dönüşen Aura

Geleneksel anlamda sanat eseri, fiziksel olarak bir varlığı olan bir nesneye dayanmaktadır. Fiziksel olarak varlık durumu, sanat eserinde farklı form ve biçimlerde olabilir. Benjamin (1935), makalesinde özellikle sinema ve fotoğrafın sanat üzerindeki etkilerine odaklanmıştır. Teknolojinin yeni imkanlarıyla gelişen bu alanlarda kullanılan araçlar, tekniğin olanakları olarak görülmüş ve sanat yapıtının yayılması için kullanılmıştır. Ancak artık sanat alanında sadece fotoğraf ve sinemanın araç gereçlerinden öte, kullanılan araçların sanat eseri üzerindeki etkisi ve payı artmıştır. Dijital teknoloji daha ucuz ve daha basit hale geldikçe ve kullanımı daha küçük yaşlarda başladıkça onun formatları ve benzerleri, geleneksel olarak çizim ve resim yapmak kadar merkezi görsel eğilim haline gelebilmektedir. Bu nedenle imzalı görsel sanat yapımının yerine, onu tekrar tasarlamak ve üretmek için kolektif olarak yaratılan görsel çalışmalar, açıkça görülebilen katmanları olan görsel bir yapı oluşturabilmektedir. Bu anlamda dijital sanat çalışmalarının ayrı ayrı kendi içerisinde değerlendirmesi ve bu görsel yapının anlaşılması gerekmektedir.

Dijital sanat söylemi, 20. yüzyılda ortaya çıkan ve sanat ile bilgi teknolojisi arasındaki etkileşimi kapsayan çağdaş estetik sorunlarından biridir. Ayrıca yalnızca yaratıcılık veya ifade için yeni bir alan olarak işlev görmekle kalmayıp, sanat eserinin özgünlüğü açısından bir tartışma içermektedir. Bu bağlamda çalışmanın çıkış noktası Benjamin (1935)'in makalesinde değindiği auraya dayanmaktadır. Benjamin (1935), sanat yapıtının fiziksel yapısının uğradığı değişimler ve sanat yapıtının mülkiyet özelliği üzerinde durarak, bu özellikleri sanat yapıtının aurasıyla ilişkilendirmiştir. Teknik yolla yeniden üretim ile birlikte sanat yapıtının aurasının yitirildiğini ve yapıtın biricikliğinin kaybolduğunu savunmuştur. Benjamin'in aksine görüntülerin mekanik olarak yeniden üretilmesinin, orijinal eserlerin aurasının fiziksel mevcudiyetleriyle tanımlanmasından farklı olarak, mekanik yeniden üretimin orijinal eserin estetik etkisini reddetmek yerine, onu en üst düzeye çıkardığı, kitap, internet vb. gibi araçlarla çoğaltılması nedeniyle aurasının gerçek bir haleye dönüştüğü savunulmaktadır (Crowther, 2008). Bu yaklaşımla

orijinali, röprodüksiyon aracısız doğrudan deneyimlemek, estetik deneyim için daha gerekli bir hale gelmektedir. Dolayısıyla dijital sanat, kendine özgü ontolojileri temelinde görsel temsili yeni olanlara taşımaktadır.

Benjamin (2001)'e göre sanat yapıtının alımlanmasında iki noktaya vurgu yapılır: sanatın kült değeri ve sergileme değeri. Sanat yapıtının yeniden üretilmesi sergileme olanaklarını farklı bir boyuta taşımıştır. Sanat yapıtının kült değerinin geçirdiği dönüşümle birlikte, sanat yapıtının sergileme değerindeki değişim sanat yapıtının yeni işlevleri bulunan bir olguya dönüşümüyle açıklanmaktadır. Çünkü buradaki ontolojik dönüşümle birlikte, bir zamanlar geleneksel sanat eserlerini karakterize eden kült değerinin yerini, sergileme değerine bırakmıştır. Bu değişim, dijital sanat yapıtının aurasındaki dönüşümü beraberinde getirmiştir. Çoğaltma teknikleriyle, sanatçının yapıtının görünürlüğünün artırması, fiziksel kopyasının aslının bulunmasına rağmen, etkileşimde bulunan bireylerin yapıtı deneyimlemesi ile tarihselliğin etken olduğu aurdan bahsetmek mümkündür (Bozoğlu ve Konrat, 2022). Dolayısıyla yapıtın orijinali olmasına karşın kopyası ile etkileşime giren izleyici için farklı bir aura söz konusudur.

Dijital sanatın üretilmesinde kullanılan bir veri tabanının, yeniden birleştirme sayısı sonsuz olduğundan, dijital yeniden üretme ve birleştirme çağındaki auranın dönüşümünden bahsedilebilir. Özellikle kullanıcıların belli oranda katılım sağlamasına, veri tabanının içeriğini değiştirmesine ve yeni öğeler eklemesine izin verildiği her bir durum, benzersiz bir sonuç verecektir. Dijital olarak yeniden birleştirilen sanat eseri, bu şekilde eserin tarihinde değil, sanallığında bir arayüz haline gelmektedir. Örneğin; izleyicilerin Leonardo'nun Mona Lisa eseri için kendilerine özgü bir versiyonunu yaratmaya olanak verdiği Mega Mona Lisa gibi web siteleri her katılımcının kendi katılımıyla birbirinden farklı kombinasyonlar sonucunu doğurmaktadır. Bu kombinasyonlarda aura belli noktalarda dönüşmektedir (Davis, 1995). Burada deneyimlenen, dijital olarak bir eserin manipüle edilmesine dayanmaktadır. Bu nedenle etkisi, röprodüksiyondan daha geçici olmaktadır. Dijital nesnelere, bu yönüyle doğası gereği istikrarsız görünmektedir (Bolle, 1992). Ancak izleyicinin katılım sağladığı etkileşimde, benzersiz olması yönüyle ve orijinal eserin değerine yapılan atıfla auranın farklı bir boyutundan bahsetmek mümkündür.

Dijital teknoloji daha belirgin hale geldikçe, toplumdaki rolü ve gerçek kavramı üzerine etkisi arttıkça, dijital ve gerçek dünyanın nasıl etkileşime girdiğine ve birbiri içinde çözündüğüne odaklanan teoriler giderek daha önemli hale gelmektedir. Berry ve Dieter (2015), dijital medyanın belirginliği arttıkça, dijital ve dijital olmayan arasındaki ayrımın giderek daha fazla bulanıklaştığını belirtmiştir. İki alan arasındaki sınırı daraltan bir yaklaşımla, Stimler ve Vial

(2014) tarafından, dijital olan ya da olmayan deneyimlerimizin çevrim içi ya da çevrimdışı oluşu önemsiz görülmüştür. İnsan gerçekliğinin, karma sistemlerden ve birbirine bağlı konulardan beslenen dijital merkezli hibrit bir ortam olduğu vurgulanmıştır. Ancak dijital teknolojilerin yaratabileceği belirsizlik, sanal ve gerçek arasındaki ayrımı ön plana çıkararak dijitalin teknolojik gücünün sanal gerçeklikleri, insanlık tarihinde hiç olmadığı kadar yaygın hale getirmektedir (McHale, 2015). Bu nedenle dijital medyanın bir sonucu olarak ortaya çıkan ontolojik belirsizlik, önemli bir sanatsal ifade biçimi olarak görülmektedir.

Dijital sanatın kullandığı araçların çeşitlenmesi ile birlikte üretim biçimleri de çeşitlenerek çoğalmaktadır. Birden fazla duyunun bir arada kullanılması, etkileşimin artırıldığı ortamların yaratılması hatta izleyicinin yapının bir parçası haline getirilmesi gibi özellikler, sanat yapıtlarında daha sık görülmeye başlanmıştır. Sheridan (1992), auraya dayalı şimdi ve buradalık kavramlarını, sanal bir ortamda bulunma ya da sanal bir ortamda sarmanlanma şeklinde ifade etmiştir. Bu açıdan dijital sanatın gerçeklik uygulamalarıyla izleyiciyi şeffaflık duygusu yaratan sanal bir ortamın içine alması mümkün kılınmıştır. İzleyici bu ortamın içerisinde, duyuşsal olarak yer alabilmekte ve ortamla birebir etkileşime girebilmektedir. Bu anlamda izleyicinin etkileşimli ortamda, kendini bulunduğu ortamdan farklı olarak, eserin yönlendirdiği algı yolu ile farklı bir gerçekliğin içerisinde hissetmesi, auranın tümüyle yok olmadığını farklı biçimlerde yeniden şekillendirildiğini göstermektedir.

SONUÇ

Sanat ve estetik varolduğundan bu yana içinde bulunduğu dönemin gerçekliğini yansıtmıştır. Sanatın ortaya konulma amacı, kullanılacağı ve sergileneceği yeri, kullanılan malzemeyi, benimseyeceği yöntemi içinde bulunduğu toplumun teknolojik, ekonomik ve sosyal koşullarına göre şekillenmiştir. Dolayısıyla çağın dijital teknolojisiyle şekillenen topluma yönelik özelliklerin sanatta yansımalarının dijital kavramlarla ilişkili olması kaçınılmaz olmuştur.

Günümüzdeki teknolojik imkanlar çerçevesinde, sanat eseri geleneksel yöntemlerle üretilerek dijitalle dönüştürülebilir ya da üretim sürecinde dijital ortamlardan faydalanabilir. Hatta son yıllarda dijital ortamların eserlerin sergilenmesinde kullanımı da artan bir eğilim göstermektedir. Bu anlamda günümüz sanatı, pek çok sanat disiplininin birbiri içerisinde yer aldığı teknoloji ile melezleştiği bir alan yaratmaktadır. Bu alanda üretimden sergilemeye kadar geçen süreçte, dijital teknolojiler kullanılabilen hatta bazı sanat eserlerinde izleyicinin farklı

alımlama biçimleriyle eserin bir parçası olarak etkileşim halinde esere katıldığı örnekler görülebilmektedir.

Dijital sanatın yeni formları, geleneksel sanattan ayrı olarak, çoğulcu bir dönüşümün yaşanmasına neden olmaktadır. Özellikle sanat alanı içerisinde, bütün sanatsal yaratı formlarının birbiri içine geçmesi, ayrımının net bir şekilde yapılamamasına neden olabilmektedir. Örneğin tek bir yapıtın içerisinde heykel, video.art, canlandırma, entalasyon, müzik, video, performans uygulamaları bir arada görülebilmektedir. Sanatın dönüştüğü bu çoğulcu yapısı, sanatın ontolojik olarak bütüncül bir yapıda değerlendirilmesine ve tinsel tabakasıyla ilgili olarak estetik yapısına odaklanılmasına yönlendirmektedir. Dolayısıyla sanat yapısındaki çoğulculuk, ontolojik yapısının bir metodolojinin temelinde ele alınarak belirli kriterlerdeki tek bir sanat varlığının incelenerek genelleme yapılmasını güçleştirmektedir. Böyle bir varolan yapısı, belirli kavramlara odaklanan ve pek çok açıdan ele almayı öneren bir yaklaşıma yöneltmektedir.

Teknolojik uygulamaların sanat alanında giderek daha yoğun olarak kullanılması, sanata yeni anlamlar getirme ve bu anlamların sanatın varolan varlığının tekrar değerlendirilmesi zorunluluğunu da beraberinde getirmektedir. Pek çok açıdan ele alınan sanat tartışmalarının bir kısmı geçerliliğini yitirirken, bir kısmı ise yeni formlarda biçim değiştirerek dönüşmektedir. Butartışmalardan biri olarak, Walter Benjamin tekniğin olanaklarıyla sanat eserinin birden fazla görünürlüğüne sağlayan çoğaltma araçlarının, sanat eserinin biricikliği ve buradallığını ortadankaldırmasına ve aurasını yitirmesine neden olduğunu belirtmiştir. Ancak günümüz sanatının dijitalleşmeyle evrilmesi, varlık olarak sanatın ve aurasının yeniden değerlendirilmesi tartışmalarını sürdürmektedir. Auranın temelleri incelendiğinde, günümüz dijital sanatın yeniden üretme ve çoğaltma tekniklerine yeni yaklaşımları, auranın tamamen kaybolduğunu değil belli noktalarda dönüştüğüne işaret etmektedir. Dolayısıyla dijital tabanlı sanat yapıtları uygulama anlamında çeşitlendikçe auraya farklı açılımların eklenebileceği öngörülmektedir.

KAYNAKÇA

Aktaş, M., C. (2014). Nitel Veri Toplama Araçları. Mustafa Metin (Ed.), Kuramdan Uygulamaya Eğitimde Bilimsel Araştırma Yöntemleri içinde (s. 337-371). Ankara: Pegem Akademi.

Alioğlu, N. (2011). Yeni Medya Sanatı ve Estetiği. İstanbul: Papatya Yayınları. Bay, Y. (2012). Dijital Teknolojinin Olanaklarıyla Sanatın Dili Zenginleşiyor. Artam Global Art&Design Dergisi, 55-72.

Arslan, C. (2018). Dijital Yeniden Üretim Çağında Sanat Eseri: “Aura” Kavramının Dijital Sanat Bağlamında Yeniden Değerlendirilmesi. Art-Sanat Dergisi, 9, 405-413.

Benjamin, W. (2001). Pasajlar. (A. Cemal, Çev.). İstanbul: YKY Yayınları. Berry, D. M. and Michael D. (2015). Postdigital Aesthetics: Art, Computation and Design.

UK: Palgrave Macmillan.

Bolle, E. (1992). Book for the Unstable Media. Netherlands: Stichting V2.

Bozoğlu, B., Çekil Konrat, E. (2022). Dijital Çağda Sanat Eserinin Biricikliği Üzerine . Bodrum Journal of Art and Design, 1 (2), 139-151.

Crowther, P. (2008). Ontology and Aesthetics of Digital Art. The Journal of Aesthetics and Art Criticism, 66 (2), 161–170.

Çevik, F. (2018). Mekanik Yeniden Üretim Sonucu Kaybolan Sanat Yapıtının Aurasını Teknolojik Yenilikler Yolu ile Yeniden Bulmak, İstanbul Gelişim Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 114 – 126.

Davis, D. (1995). The Work of Art in the Age of Digital Reproduction: An evolving thesis. Leonardo 28 (5), 381-386.

Dursun, N. (2021). NFT/Kripto Sanat ve Hareketli Grafik İlişkisi, Journal of Social, Humanities and Administrative Sciences, 7(40), 1037-1055.

Goodman, N. (1976). Languages of art: An approach to a theory of symbols. Cambridge: Hackett.

Harman, G. (2020). Art and Objects. Cambridge: Polity Press.

Ihde, D. (2002). Bodies in Technology. London: University of Minnesota Press.

Kallinikos, J., Altonen, A. and Marton, A. (2013). The Ambivalent Ontology of Digital Artifacts, MIS Quarterly, 37, 2, 357-370.

Kerr, D. (2018). What is object-oriented ontology? A quick-and-dirty guide to the philosophical movement sweeping the art world. https://www.artspace.com/magazine/interviews_features/the_big_idea/a-guide-to-object-oriented-ontology-art-53690. (E.T.: 03.10.2022)

Kwastek, K. (2013). Aesthetics of Interaction in Digital Art, Cambridge: The MIT Press.

Manovich, L. (2001). The Language of New Media, Cambridge: The MIT Press.

McHale, Brian. The Cambridge Introduction to Postmodernism. Cambridge University Press, 2015.

McLuhan, M. (2005). Yaradığımız Medya, Medyanın Etkileri Üzerine Bir Keşif Yolculuğu, (Çev: Ünsal Oskay), İstanbul: Merkez Kitaplar.

Shaw, John S. (2005). The Digital Art Practices & Terminology Task Force (DAPTTF), Glossary of Digital Art and Printmaking. <http://www.bermangraphics.com/dapttf/glossary.html> (E.T.: 08.10.2022)

Sheridan, T.B. (1992). Musings on Telepresence and Virtual Presence, Presence: Teleoperators

Stimler, N., Stéphane V. (2014). Digital Monism: Our Mode of Being at the Nexus of Life,

Digital Media and Art.

Thomasson, A. L. (2004). The Ontology of Art. Peter Kivy (ed.), The Blackwell Guide to

Aesthetics. Blackwell. pp. 78-92.

Thomson- Jones, K. (2015). The philosophy of digital art. The Stanford Encyclopedia of Philosophy, E.N. Zalta (ed.), <https://plato.stanford.edu/archives/spr2015/entries/digital-art/>. (E.T.: 03.01.2023).

Torun, A. (2015). Walter Benjamin, Sanat Eserinin Aurası ve Yeni Medya Sanatı, International Multilingual Academic Journal, 2(1).

and Virtual Environments, 1(1): 120–6.

Sözen, M. F., Candemir T. (2012).

Ontolojinin Değişimi, Sanatın Dönüşümü ve Görsel Sanatlarda Yol Haritasının Yitimi. Mantık, Matematik ve Felsefe Sempozyumu 10. Yıl

Derleme Kitabı 10 Yıldır Tartışıyoruz, Bilim ve Sanat, pp.289-309.

Wands, B. (2006). Dijital Çağın Sanatı. (Çev: Osman Akınhay), İstanbul: Akbank Yayınları.

Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2005). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri. Ankara:

Seçkin Yayınları.

GÖRSEL KAYNAKLARI

Şekil 1. https://en.wikipedia.org/wiki/Colored_Mona_Lisa (E.T. 03.01.2023)

Şekil 2. <http://www.paramedia.net/installationpage/matrixparis.php> (E.T. 09.01.2023)

Şekil 3. <https://www.dezeen.com/2015/05/29/daniel-rozin-pompom-mirror-interactive-silhouettes-fur-tufts-descent-with-modificationbitforms-gallery-new-york/> (E.T. 15.01.2023)

Şekil 4. <https://underdestruction.com/2020/08/29/uncanny-mirror/> (E.T. 18.01.2023)

25.01. Şekil 5. <https://tylerxhobbs.com/essays/2018/executing-generative-art-with-a-plotter> (E.T. 2023)

Şekil 6. <https://muartive.com/furry-artworks> (E.T. 20.02.2023)

SERAMİK GELENEĞİNİN NFT / KRİPTO SANAT İLE DİJİTAL DÖNÜŞÜMÜ

Selim ÇINAR¹

Selçuk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik Bölümü, Konya / Türkiye

Öz:

Sanat varlığını her daim korumuştur; insanlık tarihi boyunca farklı amaçlarla, farklı isimlendirilmelerle, insanı, evreni ve yaşamı içine alarak büyümüştür. Sanat için yapılan ve yapılmakta olan sayısız tanımla onun sonsuz olduğu gerçeğini göstermektedir. Bu durumu bireyin güzeli bulma güdüsü, kurumlarının varlık kaygıları, inanç sistemleri, ekonomi gibi güç kaynakları sağlamaktadır. Sanatın çağlar boyunca devam eden dönüşüm süreci günümüz bilgi çağı ile birlikte dijital dönüşüm sürecine girmiştir. Dijital tabanlı blokzincir ekonomisi çağımızın sanatına çok yönlü dijital bir dönüşüm sağlamıştır. Blokzincir, birbirine bağlı fakat dağınık halde olan dijital kod tabanlarından oluşmaktadır. Bu durum negatif müdahaleyi imkânsız hale getirirken takip sistemini kolaylaştırmaktadır. Blokzincir ekonomisinin sahip olduğu bu özellikler sanat eserlerinin biricik olma özelliği ile eşleşme sağlamış olup, NFT eserler dijital ortamlarda görülmeye başlamıştır. “Değişimi mümkün olmayan kripto varlık” olarak Türkçe’ye çevrilen “Non Fungible Tokens (NFT)” dijital tabanlı üretilen ya da sonrasında dijital hale getirilen sanat eserlerini tanımlamaktadır. Bu süreç sadece çağdaş sanat alanı ile sınırlı kalmamış, tüm sanat tarihine etki etmiş ve seramik sanat geleneğini de dijital dönüşüme sokmuştur. İnsanlık tarihi ile eşzamanlı olarak gelişme gösteren seramik geleneği her daim iki ya da üç boyutlu fiziki varlık göstermiştir. Dijital eser üretim eğilimi sayesinde fiziki varoluşundan sıyrılan seramik eserler dijital ortamlarda NFT biçimiyle görülmeye başlamıştır. NFT seramiklerin üretim ve teşhir süreci dijital tabanlı organize edilebildiği gibi geleneksel seramik yöntemleriyle üretilen bir eser de sonrasında NFT hale dönüştürülebilmektedir.

Bu araştırmanın amacı sanat alanında yaşanan dijital dönüşümünün seramik geleneğine etkilerini ve bu bağlamda üretilen NFT seramiklerin konumunu değerlendirmektir. Araştırma kapsamında alanyazın taraması, karşılaştırma ve değerlendirme yöntemleri kullanılmıştır. Araştırma sonucunda teknik, yöntem ve malzeme açısından alternatifli bir sürece sahip seramik geleneğinin dijital dönüşüm sayesinde bilgi çağındaki potansiyelleri ve bunların çağdaş seramik sanatçılarına olumlu yansımaları öngörülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Seramik Sanatı, Blokzincir, Kripto Sanat, NFT, Dijital Sanat

GİRİŞ

Genel anlamda değişimi ifade eden ‘dönüşüm’ kelimesi alt anlamlarında benzeşmek, büyümek, azalmak ya da çoğalmak gibi göndermelere de sahiptir. Türk Dil Kurumu sözlüğünde ‘olduğundan başka bir biçime girme, başka bir durum alma, şekil değiştirme, tahavvül, inkılap, transformasyon¹’ olarak tanımlanmaktadır. Zaman akarken dönüşmeden aynı kalmak imkansızdır; insan, eşya, doğa, evren, görüntüler, sesler, bilgiler ve her şey sürekli dönüşüm halindedirler.

Sanat ta kavramsal ve fiziksel anlamda sürekli dönüşüm halindedir. Tarih öncesi çağlarda günlük ve inançsal ihtiyaçlar doğrultusunda fakat estetik kaygılar ile başlayan sanatın serüveni anlam, teknik, malzeme, mekân, felsefe, disiplin ve daha birçok açılardan gelişerek dönüşmeye devam etmektedir. Sanat için yapılan sayısız tanımlama bu dönüşümü kanıtlamaktadır. Platon’a göre sanat bir taklit, Dostoevsky için bir ihtiyaç, Tolstoy için bir iletişim aracı, Picasso için gerçeği barındıran bir yalan, Nietzsche için ölümsüzlük ifade etmektedir. Eugene Delacroix 19. yüzyılda bir sanat eseri için ‘Bir şaheserin görüntüsü, iradenize karşı sizi durdurur, son derece güçlü bir büyüden başka hiçbir şeyin sizi çekemeyeceği derin bir düşünceye dalmanıza neden olur (Kuspit, 2004: 188)’ şeklinde alt anlamında sanatı, sanatçıyı ve sanat eserini yücelten bir yorum yaparken, Andy Warhol 20. yüzyılda ‘Sanat, yanına kalabileceğin her şeydir²’ açıklamasıyla geleneksel algıya sırtını dönmüş ve sanatı sıradanlaştıran bir yorum yapmıştır. Sanatın dönüşümü ilgili çağa, topluma ve edindiği amaca göre şekil almaktadır. Mağara duvarlarında çizgisel yansımalarından güç temsili süslemelere, ihtiyacın yanı sıra biçimsel ve yüzeysel özellikleriyle sınırları zorlayan formlardan Antik dönemde ideali arayan biçimlere, doğanın dinamiğini yansıtan renklerden toplumun gerçeğini sorgulayan lekeler, sanatçının iç dünyasını anlatan yüzeylemlerden sanat dışı nesnelerin tepkisel anlamda kullanımına ve 19. yüzyıldan itibaren ilerleyen teknolojinin getirisi fotoğraf ve video gibi sayısal tabanlı tasarımların ortaya çıkmasıyla çağımızın sanatı dijital dönüşüm yaşamaktadır.

Seramik sanatı da dijital dönüşüm yaşamaktadır. İnsanlık tarihi kadar köklü bir geçmişe sahip seramik geleneği tarih öncesi çağlarda günlük kullanım eşyaları, kült objeler ve mimari

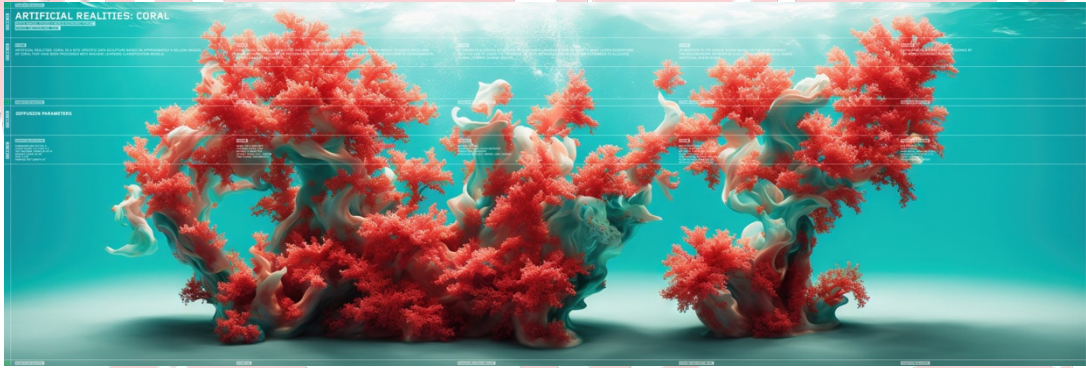
malzeme şeklinde gelişim göstermiştir. Daha sonrasında bu kullanım alanlarının yanı sıra biçimsel ve yüzeysel özellikleri zenginleşerek insanlık tarihinde hem dönemsel ve coğrafik estetik kaygılarını yansıtmış hem de çamur malzeme sayesinde bir arşiv objesi olmuştur. Zaman içerisinde seramik alanında gerçekleşen teknik, yöntem ve malzeme çeşitliliği sayesinde seramik sanatsal ve endüstriyel olmak üzere çok yönlü gelişim göstermiş olup, yaşam içerisinde kalıcı bir yer edinmiştir.

Seramik geleneği ilk dönüşümünü 18. yüzyıl sonları 19. yüzyıl başlarında yaşamıştır. Fransız ihtilali sonrasında sanatçının varoluşsal yeniden doğuşu sanat eseri üretiminde sanatçının, iç dünyasının, yaşama, doğaya ve topluma bakışının ağır bastığı bir süreç başlamıştır. Bu durumun yanı sıra sanayi devriminin sağladığı kentlerdeki insan yığılmaları çok üretim, çok tüketim ve sanayi kökenli nesne kültürü oluşturmuştur. Yaşanan çok yönlü değişimler içerisinde birçok sanat disiplini olduğu gibi seramik alanında da üretim ve tüketim çoğalmış fakat estetik ve teknik kalite düşmüştür. Sanatın, sanatçının ve sanat eserinin bulunduğu düzeyi yükseltme amacıyla ilk önce Art and Crafts olmak üzere Art Nouveau, De Stij, Bauhaus gibi birçok sanat hareketi ortaya çıkmıştır. Tasarıma, malzeme kalitesine ve üretim yetkinliğine önem veren sanatçılar sanatsal anlamda da bireyselliği savunmuşlardır. Seramik geleneğini de sanat ve zanaat sınıflandırması daha net hale getirilmiş olup, seramik sanatı bir sanat disiplini olarak daha güçlü hale gelmiştir. Seramik geleneğinin yaşadığı bu ilk dönüşüm sonrası Modernizm ve Postmodernizm sürecinde hem seramik sanatçıları hem de farklı disiplinlerden sanatçılar tarafından özgün ve eklektik seramik eserler üretilmiştir. Bu serüven içerisinde seramik daima iki ya da üç boyutlu fiziki varlığını korumuştur. Hazırlık, üretim ve teşhir sürecinde seramik geleneğine özgü çamur, sır gibi malzemeler var olmuş ve üretim sonucunda seramik eser sanat izleyicisi ile fiziki olarak yan yana gelmiştir.

Teknolojik gelişmeler sayesinde ortaya çıkan dijital sanat eseri üretim eğilimi seramik sanatında da karşılık bulmuş olup, NFT seramikler yapılmaya başlanmıştır. Sayısal tabanlı bir üretim metodu ile dijital olarak üretilen NFT seramikler, köklü seramik geleneğini için yeni bir dönüşüm yeni bir alfabadir. Araştırma kapsamında öncelikle dijital sanat tanımlaması örnekler ile verilmiştir. NFT seramikler yine örnekler üzerinden incelenmiş olup, geleneksel ve dijital üretim süreçleri karşılaştırılmıştır. Araştırma sonucunda dijital dönüşümün seramik geleneğine katkıları aktarılmıştır.

DİJİTAL SANAT

Sanayi devrimi ile birlikte oluşan makineleşme ve endüstri toplumları yeni teknolojiler ortaya çıkarmıştır. Sanat ve teknoloji birlikteliği de sanayi devrimi sonrası Modernizm ile başlamıştır. Teknoloji ile bağlantılı bir şekilde yaşama dahil olan fotoğraf, video, hazır nesnelere gibi geleneksel sanat açısından sanat dışı görülen teknik ve malzemeler sanat alanına alınmaya başlamıştır. 20. yüzyılında dijital sanat kendini farklı bir şekilde göstermeye başlamıştır. Dijitalize olmuş yenedünyanın sanatı olarak kabul edilen dijital sanat, genel anlamda dijital teknoloji ile üretilen sanal nesnelere estetik değerlerle kurgulandığı sanat biçimine denmektedir (Özel Sağlamtimur, 2010: 217). Sanat ve teknoloji birlikteliğinin bir meyvesi olan dijital sanat sayısal tabanlı bir sanat olmakla birlikte dijital tasarım programları, makine ve teçhizatları kullanabilmeyi gerektirmektedir. Bunun nedeni dijital bir sanat eserinin tasarım, üretim ve teşhir süreçlerinin tamamıyla dijital tabanlı olmasıdır. Sanatçı dijital sanat ortamı ve dijital sanatın sağladığı ifade olanakları sayesinde geleneksel sanat anlayışında farklı bir süreç girmişlerdir. Dijital sanatın etkisi giderek artmaktadır ve sanatçılar teknolojik güncel gelişmeleri kişiselleştirerek dijital sanat bağlamında yorumlamaktadırlar. Böylece kendi üsluplarını yaratırlar (İba, 2022: 1288).



Görsel 1: Refik Anadol Studio, 'Artificial Realities: Coral', 2023.

<https://refikanadol.com/works/artificial-realities-coral/>

Görsel 1'de yer alan 'Artificial Realities: Coral' adlı dijital eser Refik Anadol Studio tarafından yıllarca süren veri toplama süreci sonucunda ortaya çıkmıştır. Eser iklim değişikliği konusunda sanat yoluyla farkındalık oluşturmak amacıyla 100 milyon mercan görüntüsü kullanılarak dijital tabanlı olarak üretilmiştir. İki aşamadan oluşan eser yapay zekânın Stable Diffusion teknolojisi ile tasarlanmıştır. İlk aşamada yapay zekâ sayısı mercan görselleri ve renklerinde rastgele çok boyutlu seçimler yaprak fraktal halüsinasyon kümeleri oluşturmaktadır. İkinci aşamada doğal bir mercan görüntüsü oluşturan yapay zekâ bu görüntüyü sözel bilgiler ile desteklemektedir.

NFT SERAMİKLER

Sanat ve teknoloji birlikteliğinin bir diğer getirisi NFT (Non-Fungible Token) eserlerdir. NFT kripto sanat çatısı altında yer almaktadır. Kripto ekonomi global ölçekte yayılmış olup, öncelikle Bitcoin sonrasında Ethereum blokzincir teknoloji ağlarını ortaya çıkarmıştır. Ethereum'a eklenebilen akıllı sözleşme özelliği ile sanat ve tasarım alanında yeni bir döneme girilmiş ve bu durum yeni bir varlık biriminin ortaya çıkmasını sağlamıştır. NFT değiştirilemeyen varlık birimini temsil etmektedir (Oduncu, 2022: 196). Kripto sanat ile var olan NFT değiştirilemez kripto varlık olarak tanımlanabilir. NFT'ler; sanat, müzik, çevrimiçi oyunlar içinde kullanılan malzemeler ve videolar gibi gerçek dünya nesnelere temsil eden dijital varlıklar olarak düşünülebilir (Öztürk, 2022: 1154). Dijital tasarım ve üretim süreci elde edilen NFT'ler için Krita, SkeethAR, Adobe Photoshop, Blender gibi tasarım programları ve uygulamaları kullanılmaktadır. Opensea NFT teşhirinin ve satışının yapıldığı dijital pazaryerlerin başında gelmekte olup, Axie Marketplace, Larva Labs/CryptoPunks, Rarible ve daha birçok NFT pazaryeri sanal ortamda bulunmaktadır.



Görsel 2: Bored Ape Yacht Club, #72 NFT

<https://opensea.io/assets/ethereum/0xbc4ca0eda7647a8ab7c2061c2e118a18a936f13d/72>
(E.T. 09.04.2023)

Görsel 2'de yer alan '#72' adlı NFT Bored Ape Yacht Club tarafından tasarlanmıştır. 10000 adet farklı maymun karakterlerini içeren NFT serisidir.

Dijital tasarım programları ve uygulamaları kullanılmadan da NFT yapmak mümkün; teknolojinin sağladığı dijital veri elde edebilme kolaylığı sayesinde basit bir fotoğraf NFT olabilir. Bu yeni dijital sanat ortamının geniş özgürlük alanı sanat alanında yaşanan dijital dönüşümü de sınırsız hale getirmiştir. Tüm sanat disiplinlerinin yanı sıra seramik ve heykel gibi

üç boyutlu fiziki varlıkları ile öne çıkan disiplinler için dijital dönüşüm daha avantajlı hale gelmektedir. Geleneksel olarak heykel tasarlama ve yapım süreçlerinin oldukça uzun ve zahmetli olduğu bilinmektedir. Güncel teknolojiler heykel yapım sürecini kısaltmanın yanı sıra malzeme, atölye, teçhizat, teknik beceri, yerçekimi ve daha birçok açıdan kolaylıklar sağlamaktadır (İba, 2022: 25).

Seramik geleneğine özgü olan çeşitli üretim teknikleri, malzeme ve teşhir süreçleri gibi özellikler de dijital dönüşüm sayesinde daha hızlı daha kolay hale gelmiş olup, NFT seramikler ortaya çıkmaya başlamıştır.



Görsel 3: Ji Xigui , ‘A Hundred Sunflowers in Full Bloom’, NFT, Seladon Sırlı Porselen Vazo

<https://www.chinadaily.com.cn/a/202203/25/WS623d7dffa310fd2b29e535e3.html>

Görsel 3’te yer alan NFT, Ji Xigui tarafından yapılan seladon sırlı porselen bir vazanın NFT halidir. Porselen vazolar ve seladon sırları seramik geleneği içerisinde oldukça köklü geçmişe sahiptir. Yapım süreçleri ve malzeme bakımından zahmetli ve disiplin gerektirmektedir. Bu bilgi ve yeteneğe sahip Ji Xigui 70’li yaşlarında bir seramik ustasıdır. Ji Görsel 3’te yer alan porselen vaoyu öncelikle üç boyutlu haliyle üretmiş olup, sonrasında eserin NFT versiyonunu Hangzhou Culture Assets ve Equity Exchange ile iş birliği yaparak Theone.art pazaryerinde satışa sunmuştur.



Görsel 4: RAAQUU, Bakır Matı Sırlı Küre Vazo

<https://opensea.io/assets/ethereum/0x495f947276749ce646f68ac8c248420045cb7b5e/41776673792121156217174575729399077680769470827521841028906266844644901912577>
(E.T. 10.04.2023)

Görsel 4'te yer NFT, RAAQUU seramik atölyesi tarafından bakır matı sırlı küresel bir vazonun NFT halidir. RAAQUU seramik atölyesi 2022 yılında 50 adetlik NFT serisini Opensea pazaryerinde satışa sunmuştur. Her bir NFT seramik öncelikle üç boyutlu elde şekillendirilmiş ardından 360 derece video çekimleri hazırlanarak NFT haline getirilmiştir.

NFT seramiklerin yapım ve teşhir süreçleri incelendiğinde seramik geleneğinin yaşadığı dijital dönüşüme dair veriler elde edilmektedir. Bir seramik eser geleneksel seramik şekillendirme yöntemleri ile yapıldıktan sonra fotoğraf, video gibi çeşitli dijitalleştirme süreçleri ile NFT hale getirilebildiği gibi fiziki gerçekliğe sahip olsun ya da olmasın bir seramik eser dijital tabanlı programlar ve uygulamalar vasıtasıyla da NFT hale getirilebilmektedir.

SONUÇ

Çağımızın bilgi odaklı eklektik yapısı sanat alanına sahip olduğu birikiminin yanı sıra dijital ifade olanakları sağlamaktadır. Bu sayede sanatçının özgünlük, farklı malzeme ve ifade olanakları arayışı hiç olmadığı kadar sınırsız hale gelmektedir. Artık sanat disiplinleri iç içe geçmenin yanı sıra sanatın tanımı da son derece bireyselleşmektedir.

Seramik geleneğinin dijital dönüşümü öncelikle fiziki varlığı ile dikkat çekmektedir. NFT seramiklerin taşıma, depolama ve fiziki sergileme süreçleri olmadığından hareketlilik kabiliyetleri yüksektir. Ayrıca NFT eser yapım süreçlerinin son derece alternatifli olması NFT seramik yapacak olan sanatçının teknoloji bilgi ve beceresi ile kolaylıkla eşleşme sağlayabilmektedir. Seramik yapım sürecinde malzeme, teçhizat, teknik beceri gibi donanımlar NFT seramikler ile isteğe bağlı bir şekilde manipüle edilebilir ya da ortadan kaldırılabilir hale gelmektedir. NFT seramik eser yapım eğiliminin köklü seramik geleneğine kalıcılık bakımından olumlu katkı sağlayacağı, çağdaş seramik sanatına ve sanatçılara farklı, özgün ortam ve ifade olanakları sağlayacağı öngörülmüştür.



KAYNAKÇA

İba, Ş.M., (2022). Dijital Heykelde Yardımcı Teknolojiler. *İDİL Sanat ve Dil Dergisi*, 97: 1287-1299

İba, Ş.M., (2022). Güncel Heykelde Foto Manipülasyon Uygulamaları. *Atatürk Üniversitesi Sanat ve Yorum Dergisi*, 39(1): 24-33

Kuspit, D., (2004). Sanatın Sonu. Çev. Yasemin Tezgiden. *Metis Yayınları*, s.s. 222

Özel Sağlamtimur, Z., (2010). Dijital Sanat. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10 (3): 213-237

Oduncu, S., (2022). NFT, Kripto Sanatı ve Türkiye'deki Yansımaları. *Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi*, 15 (29): 195-224

Öztürk, S.A., (2022). Yeni Bir Dijital Varlık Olarak NFT: Pazarlama Dünyasındaki Yeri Üzerine Değerlendirmeler. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(4): 1151-1164

İNTERNET KAYNAKLARI

<https://sozluk.gov.tr/> (E.T. 09.04.2023)

<https://www.guyhepner.com/an-art-history-of-andy-warhol> (E.T. 09.04.2023)

<https://refikanadol.com/works/artificial-realities-coral/> (E.T. 09.04.2023)

<https://www.chinadaily.com.cn/a/202203/25/WS623d7dffa310fd2b29e535e3.html> (E.T. 10.04.2023)

<https://www.raaquu.com/blogs/articles-and-announcements/raaquu-ceramic-art-nfts-launched> (E.T. 10.04.2023)

Görsel 1: <https://refikanadol.com/works/artificial-realities-coral/> (E.T. 09.04.2023)

Görsel2: <https://opensea.io/assets/ethereum/0xbc4ca0eda7647a8ab7c2061c2e118a18a936f13d/72> (E.T. 09.04.2023)

Görsel 3: <https://www.chinadaily.com.cn/a/202203/25/WS623d7dffa310fd2b29e535e3.html> (E.T. 10.04.2023)

Görsel

4:

<https://opensea.io/assets/ethereum/0x495f947276749ce646f68ac8c248420045cb7b5e/4177>

6673792121156217174575729399077680769470827521841028906266844644901912577

(E.T. 10.04.2023)



HEYKEL TASARIMINDA KULLANILAN GÜNCEL APLİKASYONLAR VE BİR SERGİ ÖRNEĞİ

Şeyma Müge İBA¹

¹ Dr.Öğr.Üyesi, Selçuk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Konya/Türkiye

Öz:

Sanat ve teknoloji ilişkisinin tarih boyunca birlikte ilerlediği düşünmek mümkündür. Sanat, hem kendi teknolojisini yaratır ve hem de kendine inovatif bir çözüm alanı oluşturur. Bununla da kalmaz güncel dijital olanaklardan da faydalanır. Bu bağlamda sanatın güncel teknolojinin pek çok imkânından yararlanması gibi kendi çözümlerini üreten bir yapının da gelişmesine olanak sağladığını düşünmek mümkündür. Güncel sanat bağlamında sanatta bir takım dijital olanakların kullanıldığı bilinmektedir. Bunlar sanat disiplinlerinde hem tasarım, hem uygulama hem de sonuçlandırma aşamasında mümkündür. Tablet ve cep telefonlarında kullanılan bazı uygulamalar, sanatçı için kesintisiz bir çalışma alanı yaratmaktadır.

Heykel sanatında da güncel teknolojiden yararlanılmaktadır. Bu sebeple, çalışmada heykel tasarımında kullanılan bazı güncel uygulamalar irdelenecektir. Bu uygulamaların, güncel olanaklarda sanatçı için verimliliği, ulaşılabilirliği ve kullanım kolaylığı gibi etmenler açısından değerlendirilmesi yapılacak olup, konu ayrıca bir dijital sergi ile örneklendirilecektir. Daha sonra konuya ilişkin bulguların değerlendirilmesiyle bildiri sonuçlandırılacaktır.

Bu çalışmanın bütününde araştırma ve bulguların derlenmesi sırası ile gözetilecektir. Araştırma sırasında çeşitli yazılı ve görsel kaynakların yanı sıra, internet veri tabanı ortamından da yararlanacaktır. Bu çalışmanın materyalini ise çeşitli görsel kaynaklar ve literatür taraması sonucunda elde edilen verilerin oluşturması hedeflenmektedir.

Anahtar sözcükler: Heykel, Teknoloji ve sanat, Güncel heykel

GİRİŞ

Sanat, arkaik dönemlerden başlayarak günümüze değin gelişen süreçte hayatın içindeki en önemli olgulardan biri olmuştur. Bu süreçte sanat, kendi teknolojisini geliştirmiştir ve hala geliştirmeye devam etmektedir. Sanatçılar için inovatif teknoloji desteği her zaman önemli bir yerdedir. Çünkü sanatçı için bu tarz bir destek, yaratım sürecinden, sanat eserinin formuna ve içeriğine kadar her alana etki etmektedir. Bu bağlamda sanat ve teknoloji ilişkisinin, birbirini besleyen, destekleyen ve ilerleten bir yapıda olduğunu düşünmek mümkündür.

Günümüzde hemen hemen her alanda dijitalleşme süreci başlamıştır. Bu süreçte pek çok yenilikçi yardımcı teknolojiler gelişmektedir. Sanat alanında da bu yenilikçi teknolojilerden yararlanılmaktadır. Heykel disiplini, çok köklü bir geçmişe sahiptir. İnsanlığın gelişen bütün süreçlerinde önemli bir alan olarak varlığını sürdürmüştür. Bu sebeple hayatın içindeki olgulardan etkilenmesi olağandır. Dijitalleşmenin hayatın her alanına yayıldığı düşünülür ise heykelin de bundan etkilenmesi kaçınılmaz bir sonuçtur. Bu bağlamda heykelin tasarım, yapım ve şekillendirme aşamalarında yardımcı dijital olanakları kullanıldığı düşünülmektedir. Bu çalışmada heykelin tasarım sürecinde kullanılabilen güncel uygulamalar incelenecektir.

Bu çalışmanın bütününde araştırma ve bulguların derlenmesi sırası ile gözetilmektedir. Bu çalışma görsel ve yazılı kaynakların konuya uygunluğu gözetilerek taranması ve yorumlanmasını kapsayan bir araştırma yöntemini benimsemiştir. Araştırma sırasında çeşitli yazılı ve görsel kaynakların yanı sıra, internet veri tabanı ortamından da yararlanılmıştır. Bu çalışmanın materyalini ise çeşitli görsel kaynaklar ve literatür taraması sonucunda elde edilen veriler oluşturmaktadır. Çalışmada incelenecek uygulamalar işlevsellik, kullanım kolaylığı, erişilebilirlik ve fonksiyonellik bağlamındaki normlarla ilişkilendirilerek bir yaklaşım ortaya konmuştur. Bu yaklaşım temelde faydacılık amacından yönelimini almaktadır ve yine bu yönelime hitap eden uygulamalar referans olarak kullanılmaktadır.

Araştırma genelinde ise, temel problem olarak heykel tasarım sürecinde kullanılabilen alternatif güncel uygulamalar incelenecektir. Bu uygulamaların, güncel olanaklarda sanatçı için verimliliği, ulaşılabilirliği ve kullanım kolaylığı gibi etmenler açısından değerlendirilmesi yapılacak olup, konu ayrıca bir dijital sergi ile örneklendirilecektir. Daha sonra konuya ilişkin bulguların değerlendirilmesiyle çalışmanın sonuçlandırılması hedeflenmektedir.

Sanat ve Teknoloji İlişkisi

Arkaik dönemlerde sanat, inanışsal temelli olarak büyü kurguları üzerinde şekillenir. Bu sebeple insanlığın ilk çağlarında sanat ya da teknolojinin varlığından söz edilemez; onların yerine yalnızca büyü ritüelleri vardır. Bu ritüellerde kullanılmak üzere masklar ve korunma amaçlı amuletler yapmışlardır. Genelde ölüm ve yaşama dair korkularını dindirmek amacıyla bu tarz formlar yaptıkları bilmektedir. Doğa yasalarının zamanla kavranmaya başlamasıyla birlikte, büyü ortadan kalkmış ve kültürü oluşturan üç temel kavramın doğuşu mümkün olmuştur: bilim (teknik), sanat ve felsefe(Karapınar, 2018). Buna bağlı olarak el aletlerinin yapımı, teknik ve teknoloji bakımından dönemseldir bir gelişme olduğu söylenebilir. Sanat

ve teknoloji arasındaki bağlar tarihsel anlamda yeni sayılabilecek olgular değildir. Her iki kavramın da ortak bir kökenden geliyor olması, sanat ve teknolojiyi başlangıçtan bu yana birbiri ile ilişkili kılmıştır. Teknoloji kelimesinin türetildiği “teknik” Antik Yunan felsefesinde yer alan tekhné teriminden gelmektedir. Platon, Gorgias adlı diyalogunda tekhné’yi bir işi neden ve nasıl yapılması gerektiğini tam manası ile bilmek ve hüner sahibi olmak olarak tanımlar (Platon, 1989). Bu anlamı ile tekhné, Antik Yunanda vazo ressamı, heykeltıraş, dokumacı ve cerrah ve şairin işlerinin ortak özelliğidir. Uygulama bilgi ve yetisinin kuramsal bilgi (Logos: us, düşünce kelimesinden türetilen “loji” /logy) ile birleşmesi ise “teknoloji” kavramını doğurmuştur. Bu anlamda teknoloji kuramsal bilimin uygulama alanını (pratiğini), sanatın ise uygulama bilimini oluşturmaktadır (Beyhan,2018:14).

Bu bağlamda sanat ve teknoloji ilişkisi birbirini besleyen ve destekleyerek ilerleten bir yapıdadır. Bu durum da sanatta yaratım, üretim ve uygulama süreçlerini doğrudan etkilemektedir. Sanat özgün kuralların yaratıldığı bir alan olarak tekniği bile aşan bir güce sahiptir. Günümüzün teknolojik dünyasında teknoloji kendi dil yapılarını oluşturmuş, sanatçılar ise bu dil yapılarını üretimlerinde kullanabilecekleri yeni biçimler ve yaklaşımlara dönüştürmüştür (Adar,2021:5). Bu yaklaşımlar, sanatçının üsluplaşmasında ve kişiselleşen sanat eserlerinin bütün süreçlerinde etkili eden bir alan yaratmaktadır. Dolayısıyla bir eserin yaratım sürecinde teknolojinin, sanatta doğanın varlığı gibi yansıtmaktan uzak, bir deney görüntüsü olarak tezahürü vardır. Birçok sanatçı, başka araç veya tekniklerle üretilmeyen sanat eserlerini bilgisayar teknolojisini kullanarak üretmeye başlamışlardır. (Bozan, 2011:10). Bu durum, sanat ve zanaat ilişkisinde yeni bir boyut kazanmasına sebep olmuştur. Daha önce sanatçının tasarımını uygulama amacıyla bilmesi gereken tekniklere, dijital olanaklar yardımıyla tam donanımlı bilme zorunluluğu olmadan erişebilir ve kullanabilir olması durumunu beraberinde getirmiştir.

Sanat eseri yaratımında kullanılan malzeme ve teknik, sanat eseri için temel bir özelliği ifade etmektedir. Öte yandan Heidegger, araç yapımında kullanılan malzemenin, aracın kullanımında malzemesini kendi hizmetine soktuğunu ileri sürmektedir. Aracın malzemesi ile sanat eserinin malzemesi arasındaki ilişki de bu farka dayanmaktadır (Vural,2019:64). Yine Heidegger göre, Soyut ekspresyonizm, teknoloji çağının karakteriyle uyumludur: Böyle bir çağda sanatın objesiz hale gelmesi tarihsel meşruiyetine tanıklık eder ve bu her şeyden önce, objesiz sanat kendini, ürünlerini artık eserler değil, uyum sağlanabilir dünyadan yoksun bir şey olarak kavranma (Zimmerman,2011:407) durumunda bulmaktadır. Teknoloji çağı olarak

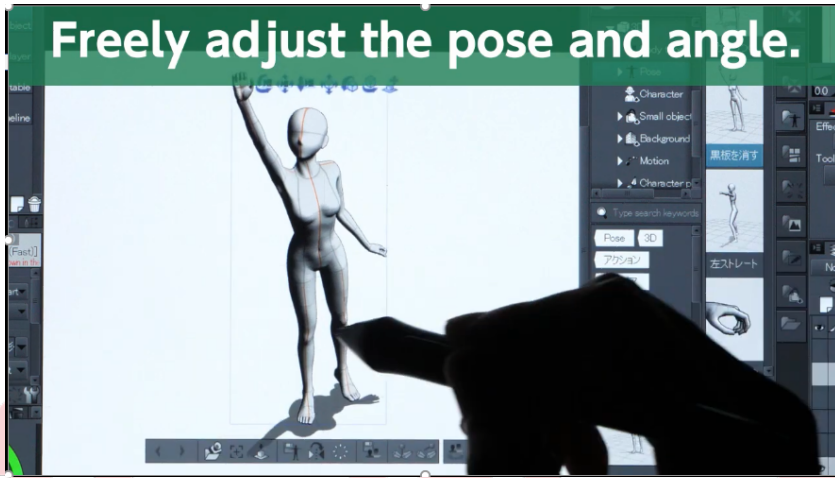
adlandırılan yirminci yüzyıl bütün sanat pratiklerini kökten değiştirmiştir. Bu çağa damgasını vuran bilimsel ilerlemeler, üretim teknolojileri ve kitlesel iletişim olanakları, sanat alanında da bir takım yeni kavramların gelişimine zemin hazırlamıştır. Sanat nesnesi, sanatçı ve sanat yapma eylemi gibi tanımlar yeni anlamlarla kullanılır olmuştur. Sanatın varlıkbilimsel niteliklerini tartışmaya açan yeni üretim biçimleri ve bunları izleyici ile buluşturan yeni ortamlar doğmuştur. Bu gelişmelerle bağlı olarak, sanat ve teknoloji arasındaki bağlar salt sanatın formu ve üretim teknolojisi ile sınırlı kalmamaktadır (Beyhan,2018:14). Bu ilişki sadece sanat üretim alanında değil, sanatçının olanaksız olanaklı kılabileceği bir düşünce ortamına kavuşmasına da olanak sağlamıştır. Böylece teknoloji sanata yeni malzeme ve imkânları vermesinin yanı sıra, sanatçılara yeni felsefi pencereler kazandırarak da sanata katkıda bulunur (Öznülür, 2014:74).

20. yüzyılın başlarından itibaren teknolojinin birçok sanat akımı tarafından içselleştirildiği bilinmektedir. Buradaki bağlam sanatın zanaat ile ilişkisi ve Sanayi Devrimi sonrası oluşan krizi nasıl çözülebileceğine yöneliktir. Bauhaus'ta üretimin “teknige karşı değil teknik ile birlikte” yürütülmesi gerektiği fikriyle (Hasgüler, 2012:40) tasarım, sanat ve zanaat ilişkisinin pratiği değişmiştir. Burada izleyiciye gerçek zamanda, gerçek mekânda, gerçek objelerle bir deneyim yaşatma isteği vardır. Bu durum Benjamin'in sanat eserinin mevcudiyetinin belirli bir mekânda ve şimdi olması gerekliliği yaklaşımını destekler(Benjamin, 2020: 11). Fakat dijitalleşen dünyada gerçek algısı değişmiştir. Bu gerçek, bir takım dijital olanaklarla deneyimlenebilen bir yapıya dönüşmüştür. Böylece teknoloji, dijital mecralar sayesinde deneyimlenebilen, duyumsanabilen ve kişiselleşen bir evren yaratmıştır. Böylece dijital sanat yolu ile yeni bir keşif dönemi başlamıştır. Dijital ortamda dijital teknolojileri kullanarak üretilen sanata dijital sanat denmektedir(Tuğal, 2018:67-68). Günümüzde pek çok disiplinde gerek yaratım, gerek yorumlama, gerekse sonuçlandırma aşamalarında dijital olanaklar kullanılmaktadır.

Heykel Tasarımında Kullanılabilecek Güncel Aplikasyonlar

Heykel disiplini kültür tarihiyle şekillenen köklü bir yapıya sahiptir. İnsanlığın her evresinde varlığını sürdürmüştür. Heykelde geleneksel üretim yöntemlerinin çok zaman aldığı bilinmektedir. Bu sebeple heykel tasarımında, yapımında ve sonuçlandırmasında birçok dijital yardımcı olanaklar kullanılabilir. Heykel tasarımında kullanılabilecek pek çok aplikasyonlar bulunmaktadır. Çalışma kapsamında bu aplikasyonlar efektif kullanım açısından, güncel olanlar arasından seçilerek örneklendirilmiştir.

1. Clip Studio Paint

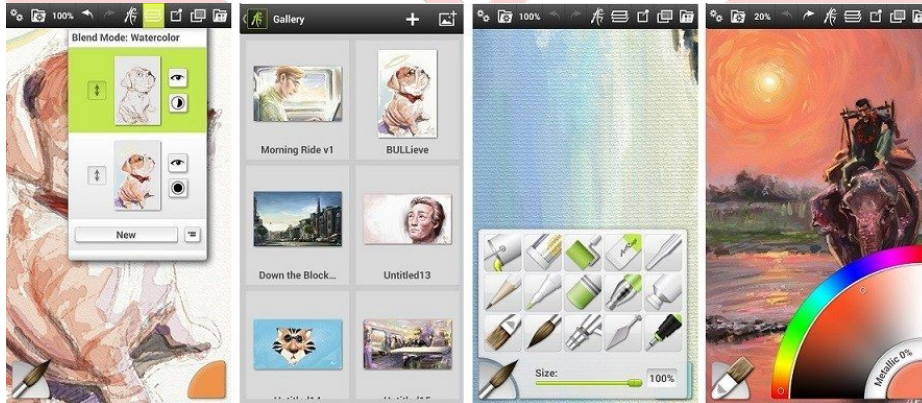


Görsel 5: Clip Studio Paint Kullanıcı Arayüzü, (E.T.)
<https://www.youtube.com/watch?v=AQ8PyJ5Ub3E&t=13s>

Clip Studio Paint, figüratif çalışmak isteyenler için tasarlanmıştır. Uygulamada bulunan 3d referans modelleri, baş modeli, fotoğraf tarayıcısı ve el tarayıcısı ile her seferinde doğru poz ve doğru oranları elde etmek mümkündür. Figürün vücut oranlarını ve yüz özelliklerini karakterinize uyacak şekilde özelleştirip çizim yapılabilir. Figürün pozunu özgürce ayarlamak ve yeni açılardan poz yakalamak mümkündür. Böylece daha gerçekçi figür çalışılabilir. Ayrıca uygulama sayesinde fotoğraflardan pozları otomatik olarak algılamak mümkündür. Bunun için poz tarayıcısı ve el hareketlerini yakalayıp uygulamak için el tarayıcısı kullanmak gereklidir(URL 1).

2. ArtRage

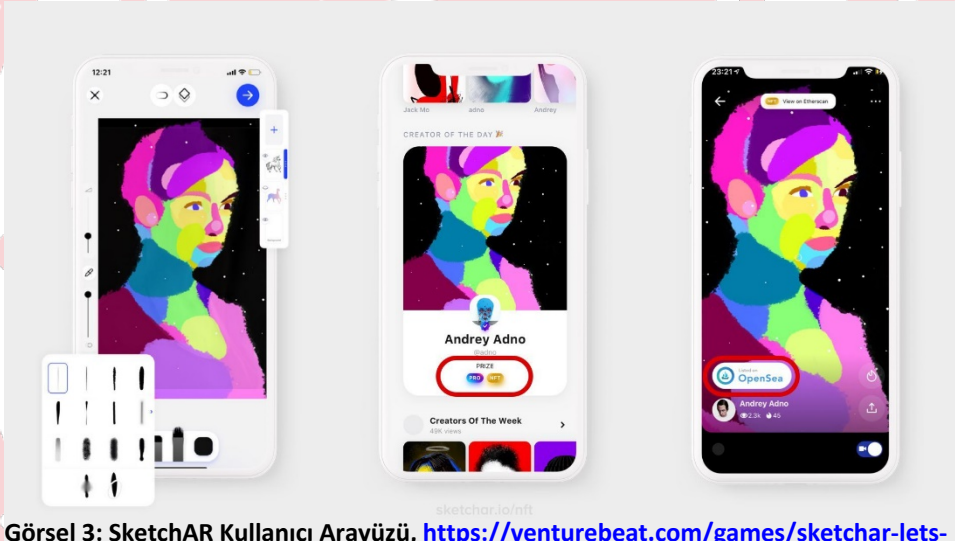
<https://comparecamp.com/artrage-review-pricing-pros-cons-features/>



Görsel 2: ArtRage Kullanıcı Arayüzü, <https://comparecamp.com/artrage-review-pricing-pros-cons-features/> (E.T. 04.04.2023)

ArtRage, geleneksel ve çağdaş çalışan sanatçılar için oluşturulmuş sezgisel bir çizim ve boyama yazılımıdır. Platform, geleneksel boyama araçlarını anımsatan özellikler sunmaktadır, ayrıca özellikleri geleneksel metotlara da oldukça uyumlu ve yakındır. ArtRage çok sayıda dönüştürme aracı, seçim seçeneği, boyama klonlama yetenekleri ile ayrıca gradyan ve desen dolgu özellikleri sunmaktadır. Platform, çeşitli çizim yardımcılarını, düzenleme özellikleri içeren bir mobil uygulama ile birlikte gelmektedir(URL 2). Böylece heykel eskizinde gerçekçi dokunuşlar elde edilebilir. Geleneksel kağıt dokusunu ve suluboya gibi boya ve kalem efektlerini gerçekmiş gibi yansıtmak mümkündür.

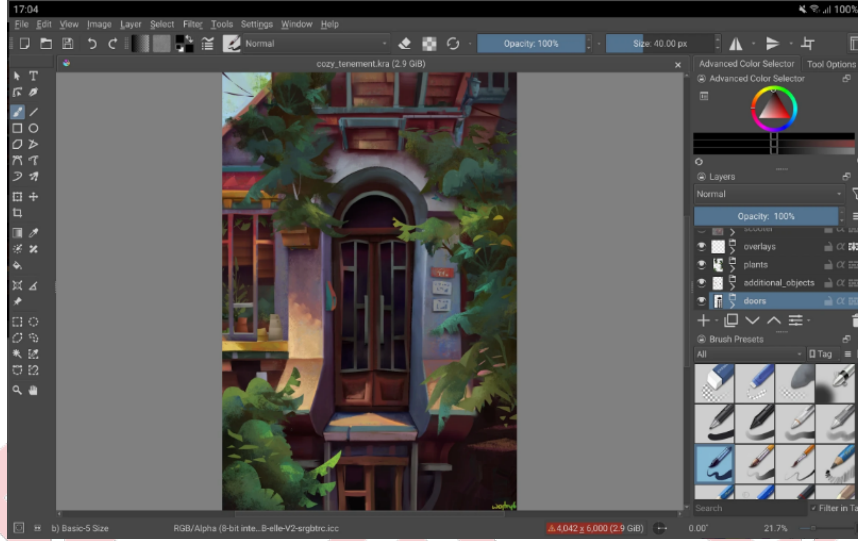
3. SketchAR



Görsel 3: SketchAR Kullanıcı Arayüzü, <https://venturebeat.com/games/sketchar-lets-artists-turn-their-work-into-nfts/> (E.T. 04.04.2023)

SketchAR gerçekçi bir çizim uygulamasıdır. Uygulama, kullanıcılarının oluşturduğu çizimleri NFT'ye dönüştürmelerine olanak sağlamaktadır. Pek çok fırça çeşidi vardır, çoklu katman olarak çalışmaya müsaittir. Ayrıca uygulama, yapılan çizimleri duvar, kağıt vb. istenilen alanlara yansıtabilmektedir. Böylece eskiz ortamından çıkarak gerçek malzeme ile buluşabilmektedir.

4. Krita



Görsel 4: Krita Uygulaması Kullanıcı Arayüzü,
<https://play.google.com/store/apps/details?id=org.krita&hl=tr&gl=US> (E.T. 04 04 2023)

Krita, öncelikle dijital boyama ve çizim için tasarlanmış ücretsiz ve açık kaynaklı bir uygulamadır. Uygulama kullanıcılara, dijital veya piksel tabanlı resimler oluşturmalarına yardımcı olmaktadır. Ayrıca, çizimlerde üç boyutlu doku eklemeleri gibi önceden oluşturulmuş fırça ön ayarlarını da uygulamada kullanmaya olanak sağlamaktadır. Kullanıcılar, fırçaların görünümünü özelleştirmek, sürüklemek ve katmanlı çalışma sistemi kullanarak yeni efektler eklemek için serbest fırça aracını kullanabilmektedir (URL 3).

5. Concepts: Sketch, Note, Draw

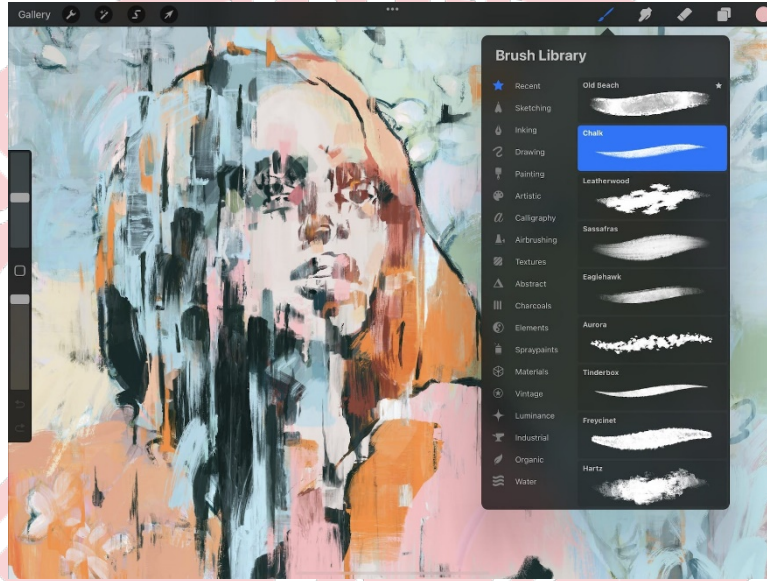


Görsel 5 : Concepts: Sketch, Note, Draw Uygulaması Kullanıcı Arayüzü,
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tophatch.concepts&hl=tr> (E.T. 04 04 2023)

Concepts uygulaması, düşünmek, planlamak ve yaratmak için esnek bir alan yaratmaktadır. Kullanıcılar bu uygulama sayesinde, fikirlerini sonsuz tuval üzerine çizme, eğme vb.

basınçla notlar ve karalamalar yazma, storyboard'lar, ürün eskizleri ve tasarım planları çizme gibi etkinlikleri yapabilmektedir (URL 4). Ayrıca çalışmada incelenen diğer uygulamalardan farklı olarak perspektif ızgaraları mevcuttur. Böylece alan için yapılacak heykel eskizlerinin mekânla bütünleştirerek çizim yapılmasını sağlamaktadır.

6. Procreate



Görsel 6: Procreate Uygulaması Kullanıcı Arayüzü,
<https://procreate.com/ipad>
(E.T. 05.04.2023)

Procreate uygulaması çalışma dâhilinde incelenenler arasında en popüler olanıdır. Bunun sebebi olarak, uygulamada çok çeşitli fırçalar, katman sistemi, ayarlanabilir tuval boyutu, stilus desteği, çok çeşitli renk ve opaklık seçenekleri (URL 5) gibi kişiselleşebilen bir yapıda olması gösterilebilir. Uygulama, yüksek kaliteli dijital sanat yaratmak isteyenler için kullanım kolaylığı gibi pek çok seçenek sunmaktadır. Ayrıca uygulamada kullanıcı kendi brushını yaratabilmektedir, otomatik şekil düzelticiler mevcuttur. Bu uygulama sürekli güncellenmekte olup, çizim araçları sürekli olarak geliştirilmektedir.

7. Sketchbook Pro



Görsel 7: Sketchbook Pro Uygulaması Kullanıcı Arayüzü,
<https://www.teknobgt.com/10042/autodesk-sketchbook-pro-android-dan-ios-download.html> (E.T. 05.04.2023)

Sketchbook Pro sanatçılar ve tasarımcılar için eksiksiz bir çizim ve eskiz araç setine dönüştüren bir yazılımdır. Araç özelliklerle doludur. Örneğin, balık gözü ve çok noktalı perspektifleri belirlemeye yardımcı olan perspektif kılavuzları vardır. Gelişmiş katman düzenleyici, katman gruplandırma ve genişletilmiş karışım modları içerir(URL 6). Çalışmada incelenen diğer uygulamalara göre kişiselleştirme seçenekleri çok az, ayrıca komut sayısı sınırlı, kullanım açısından kullanışlı fakat çok fazla çizim fırçaları ve opsiyonları mevcut değildir.

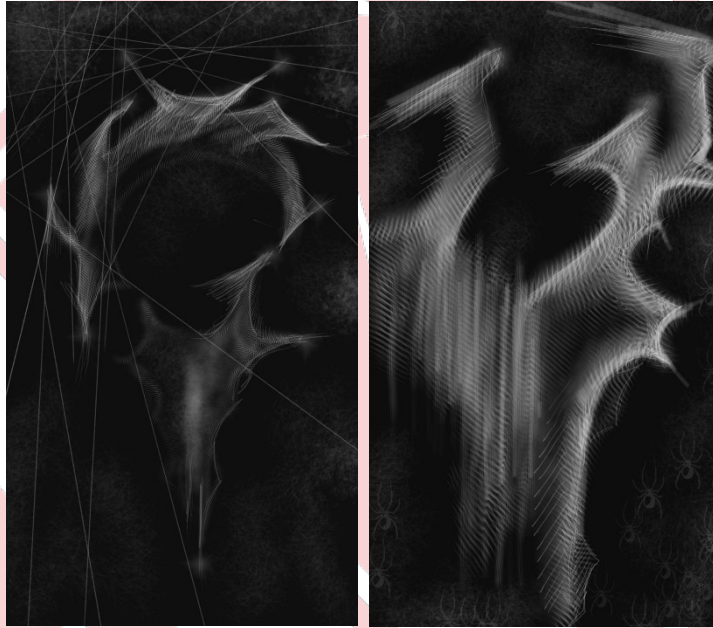
Güncel Aplikasyonlar ile Yapılmış Bir Sergi Örneği

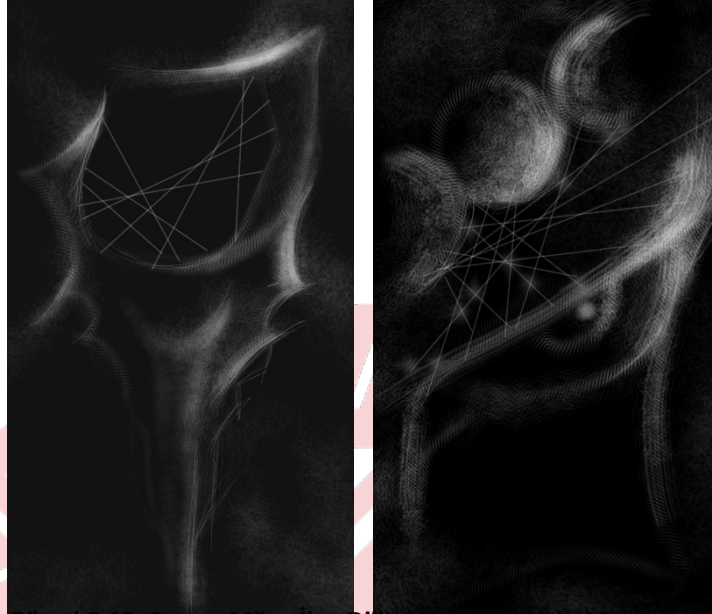
Sanatçı Şeyma Müge İba Sketchbook Pro uygulamasını kullanarak oluşturduğu 13 adet dijital eskizi, 31.12.2022 tarihinde <https://www.artsteps.com/view/63ade30e0ad5ad0bbcb0a3d9> linkinde bulunan “Dijital Heykel Eskizleri Sergi” nde izleyicilerin beğenisine sunmuştur. Burada çizdiği bütün eskizler Sketchbook Pro uygulaması kullanılarak oluşturulmuştur. Sanatçı son yıllarda siyah kil ile çalıştığından heykel eskizlerini de buna uygun olarak siyah zemin üzerinde beyaz brushlar yardımıyla gerçekleştirmiştir. Böylece ışık-gölge ilişkisini ve etkilerinin şiddetini daha rahat çizimlere aktarabilmiştir. Dijital ortamda oluşturulan bu çizimler yine başka bir dijital sergi platformu olan artsteps de oluşturulmuştur. Sanatçı daha önceki kişisel sergilerinde de yine Sketchbook Pro’da çizdiği dijital eskizleri 50x70 baskı olarak sergilemiştir. Yaklaşık sekiz yıldır bu uygulamayı kullanmaktadır. Bu uygulamayı kullanım kolaylığı açısından tercih etmiştir. Fakat çalışmada incelenen diğer uygulamaları da

kullanmakta ve özellikle procreate uygulamasının daha kişiselleştirmeye müsait olduğunu belirterek, bir sonraki sergisini bu programda hazırlamaktadır.



Görsel 8: Şeyma Müge İba, Dijital Heykel Eskizleri Sergisi Afişi,
<https://www.artsteps.com/view/63ade30e0ad5ad0bbcb0a3d9>
(F T 05 04 2023)





Görsel 9-12: Şeyma Müge İba, Dijital Heykel Eskizleri Sergisinden
Dijital Çizimlerden örnekler,
<https://www.artsteps.com/view/63ade30e0ad5ad0bbcb0a3d9>
(E.T. 05.04.2023)

SONUÇ

Çalışmada sanat ve teknoloji ilişkisi incelenmiştir. Bu ilişkinin tarihi ve gelişim süreci literatür taramasında elde edilen bulgular kullanılarak açıklanmıştır. Daha sonra heykel eskizi çizilebilecek popüler bazı uygulamalar olan Clip Studio Paint, Artrage, SketchAr, Krita, Concepts: Sketch, Note, Draw, Procreate ve Sketchbook Pro uygulamaları örnekleriyle incelenmiştir. Bu uygulamaların kullanım alanları, kolaylığı ve çeşitli teknik özellikleri açıklanmıştır. Ayrıca çalışmada dijital heykel eskizlerinden oluşan bir sergi örneği incelenerek bu durum örneklendirilmiştir.

Bunlara bağlı olarak “Sanatçı Atölyesi” kavramının değiştiği ve artık her yerin sanatsal üretim alanı olabilecek bir mecraya dönüşmesinin söz konusu olduğu düşünülmektedir. Sanatçılar için özellikle zaman ve yaratıcılık açısından değerlendirilince cep telefonları ve tabletler vasıtasıyla eskiz çizimlerinin yapılabileceği temel ortamlar kısıtlamasının kalktığı görülmektedir.

Ayrıca bu uygulamalar için çok yönlü ve pahalı herhangi bir konfigürasyon donanımı gerekmemektedir. Bu durum da bu uygulamaların kullanımının sıklığı bağlamında olumlu bir sonuçtur. Çoğu uygulama ücretli olmasına rağmen düşük ücret politikasının benimsendiği görülmektedir. Uygulamalar güncellenmekte olup yeni pek çok özellik eklenmektedir. Bu durumda sanatçıların yaratıcılıklarını olumlu yönde etkilemektedir.

Sanatçılar açısından başarılı bir eskiz sürecinin heykelin bitişinin görünümü ve etkisinin anlaşılması bakımından önemi büyüktür. Bu bağlamda bu aplikasyonların kullanımı, kişiselleştirilebilir olmaları, teknik ve malzeme sınırlılıklarının olmaması, varyasyonların çok rahat yapılması, istenilen her saat ve mekânda ulaşılabilir olması, dijital ortamda saklanması ve çoğaltılması, üsluplaşma bakımından daha özgür olması, fotoğraf gibi referanslarla çizim yapılabilmesi gibi pek çok fayda sağladığı görülmüştür.

Sonuç olarak bu uygulamalar sanatçılar için heykel eskizi çizme aşamalarında oldukça kullanışlı, sürdürülebilir ve daha efektif bir çalışma alanı sunduğu düşünülmektedir.



KAYNAKÇA

- Adar, M.(2021). Dijital Sanat Formlarına Yönelik Bir İnceleme, Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sahne Sanatları Anasanat Dalı Dramatik Sanatlar Sanat Dalı Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Kocaeli
- Benjamin,W.(2020). Teknik Olarak Yeniden Üretilebilirlik Çağında Sanat Yapıtı. Çev. Gökhan Sarı, İstanbul:Zeplin Kitap
- Beyhan, H. C. (2018). Technology And Art . Journal of Arts , 1 (1) , 13-22 . Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/jarts/issue/39196/461233>
- Bozan, A.(2011). Dijital Teknolojinin Plastik Sanatlara Sağladığı Olanaklar, Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Plastik Sanatlar Programı Resim Anasanat Dalı Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Kocaeli
- Hasgüler, S. B. (2012). Sanat ile Teknolojiyi Performansta Birleştiren Sanatçı: Stelarc . MSGSÜ Sosyal Bilimler , (5) , 39-49 . Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/msgsusbd/issue/46968/589400>
- Karapınar, D.(2018). Geçmişten Günümüze Sanat Ve Teknoloji İlişkisi, Jia Journal Uluslararası Sanat ve Sanat Eğitimi Dergisi Yıl:1, Sayı:1 16-22, DOI : <http://dx.doi.org/10.29228/jiajournal.1.518>
- Öznülür, A. (2014). Teknolojik Gelişmelerin Modern Sanata Etkileri. Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Resim Anasanat Dalı Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Erzurum
- Tuğal, S. A. (2018). Oluşum Süreci İçinde Dijital Sanat, İstanbul: Hayalperest Yayınevi
- Vural, M.(2019). Martin Heidegger’de Sanat Ve Teknik Kavramı İlişkisi Bağlamında Hakikat Kavramının Yeri, Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İnsan Ve Toplum Bilimleri Ana Bilim Dalı Felsefe Yüksek Lisans Programı Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul
- Zimmerman, M. E.(2011). Heidegger Moderniteyle Hesaplaşma Teknoloji-Politika-Sanat.

Çev. Hüsamettin Arslan, İstanbul: Paradigma Yayınları.

İNTERNET KAYNAKLARI

URL 1. <https://www.clipstudio.net/en/functions/drawing-figures/> (E.T. 04.04.2023)

URL 2. <https://comparecamp.com/artrage-review-pricing-pros-cons-features/>

(E.T. 04.04.2023)

URL 3. <https://www.softwareadvice.com/animation/krita-profile/> (E.T. 04.04.2023)

URL 4. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tophatch.concepts&hl=tr&gl=US>

(E.T. 05.04.2023)

URL 5. <https://www.moradam.com/20180211208900/procreate-nedir/> (E.T. 05.04.2023)

URL 6. <https://sketchbook-pro.softonic.com.tr/> (E.T. 05.04.2023)

GÖRSEL KAYNAKLAR

Görsel 1. <https://www.youtube.com/watch?v=AQ8PyJ5Ub3E&t=13s> (E.T. 04.04.2023)

Görsel 2. <https://comparecamp.com/artrage-review-pricing-pros-cons-features/> (E.T. 04.04.2023)

Görsel 3. <https://venturebeat.com/games/sketchar-lets-artists-turn-their-work-into-nfts/> (E.T. 04.04.2023)

Görsel 4. <https://play.google.com/store/apps/details?id=org.krita&hl=tr&gl=US> (E.T. 04.04.2023)

Görsel 5. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tophatch.concepts&hl=tr> (E.T. 04.04.2023)

Görsel 6. <https://procreate.com/ipad> (E.T. 05.04.2023)

Görsel 7. <https://www.teknobgt.com/10042/autodesk-sketchbook-pro-android-dan-ios-download.html> (E.T. 05.04.2023)

Görsel 8. <https://www.artsteps.com/view/63ade30e0ad5ad0bbcb0a3d9> (E.T. 05.04.2023)

Görsel 9. <https://www.artsteps.com/view/63ade30e0ad5ad0bbcb0a3d9> (E.T. 05.04.2023)

Görsel 10. <https://www.artsteps.com/view/63ade30e0ad5ad0bbcb0a3d9> (E.T. 05.04.2023)

Görsel 11. <https://www.artsteps.com/view/63ade30e0ad5ad0bbcb0a3d9> (E.T. 05.04.2023)

Görsel 12. <https://www.artsteps.com/view/63ade30e0ad5ad0bbcb0a3d9> (E.T. 05.04.2023)



SAVUNMACI MI? DIŞLAYICI MI? GÜNCEL MİMARİ TASARIMA FELSEFE İLE BAKMAK

Tuğba AYAS ÖNOL¹

¹Sakarya Üniversitesi, Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Sakarya/TÜRKİYE

Öz:

Bu çalışmada dünyada 2014 yılı sonrasında tartışılmaya başlanan ve Türkiye’de de örnekleri bulunan dışlayıcı tasarım anlayışı, Foucault’nun güvenlik nosyonu ve özellikle güvenlik teknolojileri analizine başvurularak değerlendirilmeye çalışılacaktır. Çalışmanın amacı büyük şehirlerdeki kamusal alanlardan amaçlı örneklem yaklaşımıyla seçilen dışlayıcı tasarım örnekleri aracılığıyla kamunun bir bölümünün nasıl kamusal alandan uzaklaştırıldığını ve dışlayıcı tasarımların, siyasal erkin onay vereceği toplumsal davranışı tasarım yoluyla kazandırma görevini üstlendiğini ortaya koymak ve böylece dışlayıcı tasarım anlayışının kentsel tasarımın toplumsal geleceğine olası etkilerini tartışmaya açmaktır. Bu amaçla öncelikle dışlayıcı tasarım anlayışının dayandırıldığı güvenlik meselesi tasarım bağlamında ele alınacak ve ardından ampirik örnekler üzerinden tasarımın dışlayıcı yönü ortaya konacaktır. Son bölümde ise dışlayıcı tasarımın işleyiş mekanizması Michel Foucault’nun disiplin düşüncesine ve güvenlik teknolojileri nosyonuna başvurularak değerlendirilecektir. Bu sayede dünya genelinde çokça tartışılmaya başlanmış olan dışlayıcı tasarımın geleceğine dair daha incelikli bir teorinin geliştirilmesinin acil gerekliliğine dikkat çekmek hedeflenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Kamusal alan, Dışlayıcı mimari, Güvenlik düzenekleri, Foucault, Disiplin

GİRİŞ VE KURAMSAL ÇERÇEVE

Dünyada 1950’lerde özellikle Avrupa, Japonya ve ABD’de savaş sonrası dönemde engelliler için kamusal alanın eşit fiziksel kullanımını tasarım yoluyla sağlamak amacıyla evrensel tasarım kavramı ve “engelsiz tasarım” (*barrier-free design*) anlayışı ortaya atılmıştır. 1970’ler itibarıyla ise Avrupa ve ABD’de, normalizasyon ve entegrasyon gibi nosyonlara dayanarak tüm kamu katılımcılarını kapsayacak bir tasarım anlayışına yönelik “ulaşılabilir tasarım” (*accessible design*) anlayışı popüler hale gelir (Dostoğlu ve diğerleri, 2009:24-25). 1970’ler sonrasında evrensel tasarım anlayışının, sürdürülebilir tasarım ve herkes için erişilebilir tasarım gibi alt kategorileri hem akademisyenlerin hem de profesyonel tasarımcıların başvurduğu önemli ilkeler haline gelmiştir. Bu tasarım anlayışının temeli 1970’ten sonra etkili olan ve aslen

bir *politik-ekonomik pratikler teorisi* olan neoliberalizmdir. Neoliberal siyaset anlayışı her alanda “sağduyuya dayalı dünyayı yorumlama, yaşama ve anlama şekliyle bütünleştiği” (Harvey, 2015:11) için tasarım alanı da bu siyaset anlayışının, kamusal alanın kullanımına dair oldukça belirlenimci olan tutumuna adapte olmuştur. Neoliberal yaklaşım, yeni kamusal alanı kontrol, gözetim, pasifleştirme ve son kertede apolitikleştirme sahası olarak ilan etmiş gibi görünmektedir. Bu siyasi tutumun temel amaçlarından biri de sistemin devamlılığını sağlayacak olan girişimci özneyi tasarlamaktır. Bu amaçla insana dair her ortam incelikle tasarlanır. Bu tasarım ediminde insan varoluşu için temel bir eylem alanı olan mimarlığın önemi aşikârdır ancak mimarlığın, bu yüzyılda temel amacı mekânları değil insanları tasarlamak olan neoliberal yaklaşıma nasıl eklemendiğini ve mevcut tasarım felsefesini incelemek tasarımın geleceği için elzem görünmektedir. Çağdaş mimarlık her geçen gün neoliberalizmin bir denetim ve itaat aracına dönüşme (Spencer, 2018) tehlikesi taşımaktadır. Bu tip yeni mimarlık örnekleri, yenilikçi ve girişimci, hesaplanabilir ve sonuç odaklı olan neoliberal yaratıcılığın ürünleri olarak güncel tasarım dünyasında gün geçtikçe daha fazla kabul görmektedir. Bu yazıda ele aldığımız dışlayıcı tasarım örnekleri de bu yaklaşımın mimarlık ve tasarım alanındaki tezahürleridir.

DIŞLAYICI TASARIM ÖRNEKLERİ VE KAMUOYU TEPKİSİ

Mimarlığın neoliberal yaklaşıma eklememesinin burada ele aldığımız biçimiyle kamusal alandaki en somut örnekleri, 2015 yılı sonrasında Avrupa şehirlerinde yeni kent yaşamı bağlamında tartışmaların odağında yer alan, savunma amaçlı tasarlandıkları iddia edilen ancak evsizlerin ve hayvanların kentlerde barınmasına karşı hayata geçirilen dışlayıcı uygulama ve mimari tasarımlarda izlenebilir. Günümüzde yönetimlerin, vatandaşların güvenliğini sağlamak amacıyla alınmış önlemler olarak tanıttıkları bu dışlayıcı mimarlık örnekleri, kent mekânında farklı şekillerde karşımıza çıkar. Örneğin, Londra ve Montreal gibi büyük şehirlerde genellikle evsizlerin barınması ya da uyumasını engellemek için köprü altı ya da apartman girişlerine yerleştirilen çıkıntılar en bilindik örneklerdir.



Kaynak: © China Hush
theguardian.com



Frances Perraudin, Ben Quinn,

Benzer biçimde bölünmüş banklar, kaldırımların üzerine oturulmasını engelleyen dikenli aparatlar, çimlere basılmaması ya da oturulmaması için yerleştirilen çitler ya da kuşları engellemek için ağaçlara yerleştirilen sivri metallere diğer dışlayıcı mimari tasarım örnekleri arasında sayılabilir.



Kaynak: Dragonite/Flickr

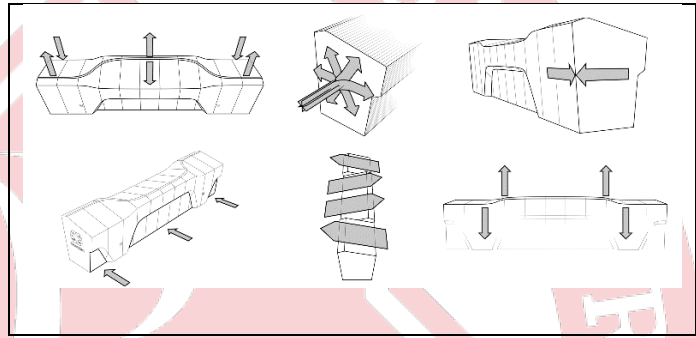


Kaynak: Tom Wren/SWNS.com

Bu örnekler dışında kamusal alanda etkin dışlayıcı tasarımda yaşlı bireylere (Altuncu, 2023) ya da gençlere uygulanan (Akiyama, 2010) ve yaşçılık olarak anılan yaşa dayalı toplumsal ayrımcılık uygulamaları da dikkat çekicidir.

Dışlayıcı tasarımlar şüphesiz kamuoyunda tepki ile karşılaşır. Örneğin 2014 yılında Güney Londra'da özel bir mülkün girişine evsizlerin yatmaması için yerleştirilen evsiz karşıtı çıkıntılarının (*anti-homeless spikes*) fotoğrafı *EthicalPioneer* adlı bir twitter kullanıcısı tarafından sosyal medyada paylaşıncaya gelen tepkiler ve toplanan karşı imzalar nedeniyle özel mülkün sahipleri bu çıkıntıları kaldırmak zorunda kalmıştır (Halliday ve Siqqe'den akt. Özmakas ve Yıldırım, 2020: 778). Bu kamuoyu ilgisi, o dönem Londra Belediye Başkanı olan Boris Johnson'ın da evsizlerin uyumasını engellemek için konulmuş bu çıkıntılar için "çirkin ve... aptalca" ifadelerini içeren ve çıkıntıların derhal kaldırılması gerektiğine dair bir açıklama yapmasına yol açmıştır ve Johnson'a göre evsizlik ile mücadelede çözüm, evsiz karşıtı bu

çıkıntılar olmayacaktır (Logan, 2014). Yine Londra'dan başka bir dışlayıcı mimari örneği de Camden semti belediye meclisinin hizmet alımı ile semt için özel olarak Factory Furniture isimli şirket tarafından tasarlanan Camden banklarıdır. Bu bank tasarımı, semtin kaykaycılar gibi bazı kullanıcıları tarafından düşmanca bir tasarım olmakla itham edilir. Tasarım firması ise kendi web sitesinde tasarımın hedefinin “genellikle şehir merkezinde yer alan banklara bela olan anti-sosyal ve kriminal davranış biçimleri” olduğunu belirtir (akt. Özmakas ve Yıldırım, 2020: 778). Burada altta yatan itici güç olarak beliren güvenlik anlayışına bir sonraki bölümde ayrıntılı olarak değinilecektir. Ancak tasarımcıların konuyu nasıl değerlendirdiğini anlamak da bu konferansın ve bu sunumun amacı için elzemdir.



Camden bankı,
Camden Bank, <https://tvarijonas.com>
<https://www.specifiedby.com>

Factory Furniture şirketinin ortağı Dean Harvey, CNN'in davetlisi olarak kendisi ile röportaj yapan James Furzer adlı dışlayıcı tasarıma muhalif bir mimara hasmane mimariyi (*hostile architecture*), “mimari unsurların ve kamusal alanın, insan davranışını kontrol etmek için kullanılması” olarak tanımlar (Lo, 2017). Bu noktadan hareketle Harvey'e göre kuş kovucu önlemler haşere kontrolünün bir uzantısıdır ve evsiz karşıtı çıkıntılar da yüzyıllardır uygulanmış olan uygulamalardan sadece biridir. Ona göre bu yüzyılda evsizlerin sayısının artması nedeniyle bu uygulamalarda da artış olduğundan bu tasarımlar daha fazla dikkat çekmektedir. Temelde amaç, insanların sokakta güvende hissetmesi olmalıdır ve ona göre güvenlik endişesi bu tip uygulamaları haklı çıkarabilir (Lo, 2017). Ancak dünyada yükselen bir trend olan hasmane tasarımlara tepkiler sadece Londra'da değil dünyanın diğer büyük şehirlerinde de devam etmektedir. Yine 2014 yılında bu sefer Kanada'nın Montreal şehrinde tanınmış bir kitapçı olan Archambault mağazasının vitrininin önüne yerleştirilen çıkıntılar, geniş çapta eleştiri alınca kitabevi bu çıkıntıları kendilerinin değil mülk sahibinin yerleştirdiğini ve çıkıntıların kaldırılması için ricada bulduklarını açıklamıştır ve sonunda çıkıntılar mağaza önünden kaldırılmıştır (Kelly 2014). Türkiye'de ise benzer bir durum, 2014 yılında Ankara'da,

Kızılay semtinin en popüler yaya akslarından biri üzerinde bulunan ve çoğu Ankaralı için kent belleğinin bir parçası olan Dost Kitabevi'nin ön bahçesinde yaşanmıştır. Dost Kitabevi'nin çoğunlukla buluşma alanı olarak kullanılan ve üzerlerine oturuş alanı olarak kullanılan ve üzerlerine oturuş alanı olarak kullanılan ve üzerlerine oturuş alanı olarak kullanılan kısa bahçe duvarlarının üzerine yerleştirdiği metal çitlerin amacı mağaza önünü insansızlaştırmaktır. Ancak gelen tepkiler üzerine mağaza yetkilileri çitleri kaldırmış ve daha sonra da yine mağaza tarafından bu alan "buluşma dostu" olarak tanımlanan ve mağazanın önü boyunca yerleştirilen banklarla yeniden tasarlanmıştır (Erkan, 2019). Türkiye'deki dışlayıcı tasarım örnekleri arasında uzun yüzyıllar boyunca herkese kapısı açık olan camilerin kapılarının gece kapatılması ve avlulardaki kuş karşıtı dikenli tel uygulamaları da sayılabilir. Barınak ihtiyacı olan insanı ve hayvanı dışlayan bir tutum sergileyen bu ve benzeri örnekler temelde düzen adı altında yaşamın rastlantısallığı veya ilineksel karakterinin yok sayılmasına ve şehirlerde adeta bir yaşam simülasyonu üretilmesine sebep olmaktadır.

DIŞLAYICI TASARIM ve GÜVENLİK YAKLAŞIMI

Dışlayıcı tasarımın temel itkisi olarak ileri sürülen güvenlik anlayışı, 1982'de James Q. Wilson ve George Kelling tarafından yayınlanan bir kriminoloji tezi olan *Kırık Camlar Teorisi*'ni yankılar. Wilson ve Kelling'e göre ciddi suçlar, küçük suçlardan ve hatta kendi içlerinde suç olmayan, ancak düzensizlik olarak algılanabilecek şeylerden bile ortaya çıkabilir. Örneğin bir binanın kırık camları ve bakımsız görüntüsü insanlara bu alanla kimsenin ilgilenmediğini, alanın yönetilmediğini ya da denetlenmediğini düşündürür. Bu nedenle bu teoriye göre "asayişin bozulmakta olduğu ancak geri alınamaz olmadığı sık kullanılan sokaklarda.... kırılan bir cam bile hemen onarılmalıdır" (Wilson ve Kelling, 1982:38). Bilim adamlarına göre söz konusu durumun suç olgusunu tetikleyen faktörlerinin temelinde ise kitle psikolojisi bulunmaktadır. Teori bu haliyle 90'lı yılların polislik stratejileri üzerinde oldukça etkili olmuştur. Ancak bu teoriye dayanarak geliştirilen "durdur ve üstünü ara" ve yaya devriyeler gibi modern polisliği tanımlayan tartışmalı polislik taktikleri hem yanlış hem de ırkçı oldukları öne sürülerek dünyanın sağduyulu kesimi tarafından geniş çapta eleştirilmiştir. Çağdaş şehir planlamacıları da bu tip uygulamaların daha varlıklı bölgelerle aynı kamu veya özel hizmetleri alamayabilecek düşük gelirli ve azınlık mahallelerine karşı ayrımcı olduğunu savunurlar (Encyclopaedia Britannica, 2023).

Bu yazıda konu edindiğimiz dışlayıcı tasarım da doğrudan doğruya, düzensizlik belirtilerinin ortaya çıkmasının önlenmesi gerektiğini savunan günümüzün savunma amaçlı kentsel tasarım stratejilerinin bir uygulamasıdır. Bu stratejiler, Jane Jacobs'un (1961) doğal gözetim

çalışmasından etkilenmiş ve suçun yapıları çevrenin tasarımı yoluyla kontrol edilebileceği fikrini geliştirmiş olan Oscar Newman'ın 1972 tarihli *Defensible Space (Savunulabilir Mekân)* yayınından türetilmiştir (Merry 1981'den akt. Chellew, 2019: 24). Bu teori, sakinlerinin bir semtte savunulabilir alanlar yaratarak mahallelerini savunma yetkisine sahip olabileceğine inanır ve Newman'a göre savunulabilir alan terimi, "çevreyi sakinlerinin kontrolü altına almak için bir araya gelen gerçek ve sembolik engelleri, güçlü bir şekilde tanımlanmış etki alanlarını ve geliştirilmiş gözetleme olanaklarını ifade eder (Newman 1972: 3'den akt. Chellew, 2019: 24). Görüldüğü üzere savunma amaçlı tasarım ve uygulamalar hem vatandaşların hem de yönetimlerin önemle üzerinde durduğu güvenlik prensibi için vazgeçilmezdir. Ancak bir önceki bölümde verilen ve dünyada da benzerleri gün geçtikçe çoğalan bu dışlayıcı tasarım örneklerinde görüldüğü üzere çağdaş savunma amaçlı tasarım örnekleri, "düzensizliği önlemek" terimi ile toplumun varlıklı üyelerinin, evsizler gibi toplumun istenmeyen kesimi ile karşılaşmasını engellemeyi kastetmektedir. Gibson'a göre "tüketiciler ve turistler için çekici, sosyal açıdan homojen kamusal alanların sürdürülmesinde en büyük zorluğu oluşturduğu düşünüldüğünden, zorlayıcı yönetim çabalarının asıl hedefi evsizlerdir" (Gibson 2003'ten Akt. Young ve Petty 2019: 445). 1990'lardan itibaren evsizlik sorunu ve evsizlerle mücadelede ceza, destek ve disiplin gibi üç temel metot uygulanmıştır (Grainger, 2021: 1). Buna göre dışlayıcı mimarinin, kentsel alanda evsizlerle disiplinci mücadeleye tasarım ile destek verdiği iddia edilebilir. 1980'lerin sonları ve 1990'larda kentsel uzamda "istenmeyen" davranışlar kanunlarla yasaklanırken ve ihlal durumunda cezai yaptırım uygulanırken dışlayıcı mimari ya da korumaya yönelik kentsel tasarım örneklerinde güvenlik, düzen ya da estetik adı altında alınan önlemler, zihinleri değil bedenleri kontrol altına almak konusunda destekleyici yöntemler olarak kullanılmaktadır. Bu anlamda korumaya yönelik kentsel tasarım "suçun önlenmesi, mülkün korunması veya düzenin korunması maksadıyla kentsel alandaki davranışları yönlendirmek veya kısıtlamak için yapıları çevrenin unsurlarını kullanan kasıtlı bir tasarım stratejisi" (Chellew, 2019: 19) olarak tanımlanabilir. Bu amaç, tasarım öğelerinde açık ya da örtük biçimde işler. Örneğin, evsiz karşıtı çıkıntılarda açık biçimde dışlayıcı olan bu tasarım, üzerinde yatılması ya da kaykay yapılması konforsuz olan ancak yine de üzerine oturulabilen banklarda ve çimleri sulamak için özellikle gece çalıştırılan su fiskiyeleri gibi örneklerde örtük biçimde işler (Petty, 2016:76). Bu tip tasarımlarla istenmeyen davranışın kontrolü, vatandaşlarla fiziksel etkileşime girmeden, insanların davranışlarını yöneten tasarım öğeleri olan bu "sessiz araçlar" (Savičić & Savić 2012'den akt. Chellew 2019:21) kullanılarak gerçekleştirilmiş olur. Böylece yasağın çekiciliği ya da kamuoyunda ses getirme olasılığı da zayıflatılır. Burada bahsi geçen örneklerde kaykaycıları ya da evsizlerin uyumasını fiziksel güce ya da yasağa başvurarak engellemek gibi

müdahalelerin, ses getireceği ve dünyanın internet sayesinde gelişen iletişim ağı dikkate alındığında günümüz belediyelerinin siyasi kariyerini etkileyeceği açıktır. Kamusal alanda uyuyan evsizlerin zorla uzaklaştırılması gibi sahneler, bu tip tasarımlar sayesinde göz önünden kaldırılır. Yani tasarım, kamusal alanda gerçekleştirilecek bu tip müdahalelere karşı gelişecek olası muhalefeti yumuşatarak bu müdahaleyi çevre düzenlemesinde bir tasarım tercihi gibi sunmaya hizmet eder. Kamusal alanın kamu tarafından nasıl kullanılacağını dolaysız olarak ve herkese eşit biçimde öğretmeyi amaçlayan bu düzenlemeler, daha geniş bir müdahalenin tasarım ayağını oluşturur. Bir sonraki bölüm, söz konusu müdahaleyi, Foucault'nun modern dönem sonrasında iktidarın, güvenlik sorusunu ele alış biçimlerindeki değişim ve yeni yönetim modeli düşüncesine dayanarak değerlendirmeye çalışacaktır.

GÜVENLİK TEKNOLOJİLERİ BAĞLAMINDA DIŞLAYICI TASARIM

Özmkas ve Yıldırım (2020)'ye göre dışlayıcı mimarinin işleyiş mekanizması, Foucault'nun güvenlik düzenekleri nosyonu altında sınıflandırılabilir. Buna göre güvenlik düzenekleri, Foucault'nun yasa koymak ve disiplinci mekanizma diye kategorize ettiği, iktidarın güvenlik sorununu ele alış biçimlerinin yetersiz kaldığı durumlarda iktidar tarafından icra edilen uygulamalar veya alınan önlemleri belirtir (Foucault'dan akt. Özmkas ve Yıldırım, 2020: 781-2). Bu iddia dışlayıcı tasarımın sadece estetik bir biçimlendirme olmadığını ve kamusal alanda kontrol konusunda siyasi erkin bir aracı olarak çalıştığını anlamak için önemlidir. Disiplinin merkezci [*centripete*], mekânı yalıtın, sıkıştıran [*concentre*] karakterine zıt biçimde güvenlik düzeneklerinin “sürekli genişleme eğiliminde olduklarını, merkezden kaçtıklarını [*centrifuge*] belirten Foucault (2013: 44), güvenlik düzeneklerinin mekânla ilişkisi için ortam (*milieu*) kavramına başvurur ve aslında mimarların ve şehir plancılarının bu kavramı kullanmasalar da tasarladıkları mekânın güvenlik düzeneklerine tabi olduğunu belirtir: “güvenlik düzenekleri, ortam kavramı daha oluşmadan ve yalıtılmadan evvel, bir ortam üzerinde çalışır, onu üretir ve düzenlerler (Foucault, 2013: 22). Bu yolla da hükümler güvenlik mekanizmalarını bir politik teknik olarak uygulamaya koyar ve artık birey, nüfus ya da grupları değiştirmek için onların etrafında olup biten olaylar dizisi ile ilgilenir (Foucault, 2013: 23-25). Bu ilgiye mazhar olan ilgili tarafları değiştirmek artık yasa ya da disiplinle değil, “manipüle etmek, teşvik etmek, kolaylaştırmak, serbest bırakmak [*laisser faire*]” yoluyla yani idare ederek “bir şeyleri engellemekten ziyade, gerekli ve doğal regülasyonların işlemlerini sağlamak veya doğal regülasyonların devreye girmesine izin verecek regülasyonlar gerçekleştirerek (Foucault, 2013: 308) mümkündür. Burada artık yasa gibi yasaklamak ya da disiplin gibi buyurmaktan söz edilemez ve “yasaklamaksızın ve buyurmaksızın, ancak yine de tali olarak yasa ve buyrukların

kimi araçlarını kullanarak, gerçekliğe onu iptal edecek -iptal edecek, sınırlayacak, frenleyecek ya da kurala bağlayacak- bir biçimde cevap verme işlevine sahiptir” (Foucault, 2013: 46). Filozofun tüm bu analizlerini 18. yüzyıl modern dünyası üzerinden örneklediğini unutmadan özgürlük adına söylediklerini de burada anmak gerekir. Foucault’ya göre bu modern yaklaşımda özgürlük hem bir ideolojidir hem de bir yönetim tekniğidir ve temelde “iktidar teknolojilerinin dönüşümü ve biçim değiştirmesi” olarak düşünülmelidir. Çünkü özgürlük, güvenlik düzeneklerinin iyi işleyebilmesinin de koşuludur. Bu anlamda özgürlük deyince “Bir kişiye bağlı olan ayrıcalıklar ve muafiyetler değil, insanlarla şeylerin hareketlerinin, yer değiştirmelerin ve dolaşım süreçlerinin imkânı anlamındaki özgürlük” anlaşılmalıdır. Bu da aslen bir dolaşım yetisine karşılık gelir ve bu durumda da özgürlüğü “güvenlik düzeneklerinin yerleşmesinin yüzlerinden, çehrelerinden, boyutlarından biri olarak kavramak gerekir” (Foucault, 2013:47-8). Foucault’nun güvenlik düzenekleri ve bu düzeneklerin işleyiş prensibi olarak özgürlük düşüncesini takip ederek dışlayıcı mimari ya da tasarım örneklerini incelediğimizde ilk bakışta bu tasarım ve uygulamaların yasaklama ve çitleme gibi disiplinci yaklaşımdan uzak olduğunu görürüz. Dışlayıcı tasarım hedefi olan alanı insansızlaştırmak (ve bazen de hayvanları uzaklaştırmak) için tasarımın yaratıcı gücüne başvurmaktadır. Bu noktada yukarıda örnekleri verilen kamusal alanlarda bulunmak, yatmak, uyumak ya da kaykay ile kaymak yasak değildir yani insanlar bu alanlarda yapacaklarında yasal olarak özgürdür. Ancak bu alanda yapılacak aktiviteler tasarım yoluyla kısıtlanmış ve yine tasarım yoluyla ilgili alanlarda nasıl davranılması gerektiği belirlenmiştir.

Tasarımcıların konuya bakışı ise Foucault’nun güvenlik düzenekleri ve özgürlük arasında işaret ettiği bağın nasıl özümsemiş olduğunun bir örneğini oluşturur. Kamusal alanlardaki bu tür kısıtlamalar, dışlayıcı tasarıma karşı olan tasarımcılar arasında bile olağan kabul edilmektedir. Örneğin, yukarıda bahsi geçen Camden bankları konusunda Factory Furniture şirketinin ortağı Dean Harvey ile röportaj yapan dışlayıcı tasarıma muhalif, mimar James Furzer genel olarak hasmane mimarlığa karşı olduğunu ama yine de hasmane mimarlığın toplumda bir yeri olduğunu kabul ettiğini belirtir. Ona göre şehirlerde öz-denetim ve öz-güvenliği gerçekten teşvik eden teoriler ve hasmane tasarımlar vardır ve belli bir oranda bu hasmane tasarımlara ihtiyaç olması anlaşılabilir (Lo, 2017). Her ne kadar Furzer’in ifade ettikleri yalnızca bir kişinin görüşü olsa da hasmane mimarlığa muhalif tasarımcıların yani mimari tasarımı sorgulayabilen tasarımcıların bile neoliberal düzende kamusal alanın güvenlik adı altında düzenlenmesini olağan kabul ettiğini göstermesi bakımından önemli bir örnek sayılmalıdır. Factory Furniture firmasının ortağı Dean Harvey’nin düşünceleri ise toplumsallık yönünün içi

boşaltılmış olan bu yüzyıl tasarım anlayışının adeta prototipidir. Harvey, “bir mobilya parçası tasarladığımızda, bunun anti sosyal olduğunu düşünmüyoruz. Onu, kamusal alanda bir kayma zemini ya da bir takılma mekânı olarak değil, bir mobilya parçası olarak kullanılacağını düşünerek tasarlıyoruz” diye belirtir (Lo, 2017). Bu itiraf gibi ifade aslında kamusal tasarım ürünlerinin bağlamından kopuk birer meta gibi üretildiğini de ortaya koymaktadır. Şüphesiz bu yaklaşımın ilk örneklerinden biri modern öncesi dönemde Haussman’ın Paris şehrini yenileme projesinde görülebilir. Paris şehrinin ruhu ve canlılığı, Hausmann’ın aşırı-tasarım arzusuna olduğu kadar olası bir işçi sınıfı ayaklanmasına karşı bir güvenlik önlemi olarak tasarlanan geniş bulvarlara da kurban edilmiştir. Endüstri şehirlerinin çoğu Paris’in maruz kaldığı düzenlemeler gibi yapılandırmalar ile modern ve modern sonrası dönemde akışı ve nüfusu, şehir içinde kontrol eden ve yönlendiren bir iktidar teknolojisinin güdümü altındadır. Çoğu büyük şehirdeki aşırı nüfusun asıl nedenlerinde biri-Türkiye’de İstanbul şehrinde olduğu gibi-önemli sanayi ve finans kurumlarının tek şehre toplaması iken, iktidarlar aşırı yüklenen gündelik yaşamı oturma ya da durma gibi davranış yasaklarıyla düzene sokmaya çalışmaktadır. Bu noktada asıl hedeflenen üretime ve tüketime katkısı olamayanları kamusal alanlardan uzaklaştırmaktır. Kimin kamusal alanı kullanabileceğine ve kimin o alanda istenmediğine de kamu adına karar veren yönetimler, evsizlerden, yoksullardan korkan ya da kaykaycılar gibi “marjinal” ilan edilen grupları görmek istemeyen bir kamu inşası projesini de yürürlüğe koymuş olurlar. Young ve Petty’nin ele aldıkları Melbourne şehrindeki evsizlere yönelik çarpıcı tespitlerinde “tüm vatandaşların bir şeyler yapmaya, satmaya ve satın almaya teşvik edildiği bir şehrin ortasında, evsiz insanlara, sanki onlar için kapitalizm askıya alınmış.... gibi, sahip olabilecekleri şeylerin miktarı konusunda kesin olarak tanımlanmış sınırlar” belirlenmiştir (2019: 457). Avrupa’da evsizler için geçerli olan bu uygulamalar ve bu kesimi dışlayan tasarımlar, Türkiye gibi evsiz nüfusun görece daha az olduğu ülkelerde tüketim döngüsüne katılamayacak vatandaşlara uygulanır. Bu tip ülkelerde bu tarz uygulamaların motivasyonu vatandaşların kendini güvende hissetmesidir. Evsiz, dilenci ve sahipsiz hayvanlar güvenlik endişesi ile şehrin merkezinden çeperlere doğru bu tip tasarım ve uygulamalarla “yönlendirilir”. Bu noktada asıl endişe verici olan böylece “tahayyül edilmiş, idealleştirilmiş -suçtan korkan, evsizlerin tadını kaçırdığı ve dilenmeyi bir tehdit olarak algılayan-bir ‘kamu’ya göre” inşa edilen kamusal alan olgusudur (Petty 2016’dan akt. Özmakas ve Yıldırım 2020: 783)

SONUÇ

Bu sunumda 2014 yılından sonra dünya genelinde tartışılmaya başlanan dışlayıcı ya da diğer adıyla hasmane mimari tasarıma ve bu tasarım yaklaşımın kamusal alan üzerindeki etkisine dikkat çekilmeye çalışılmıştır. Dünya çapındaki örneklerden de anlaşıldığı üzere büyük şehirlerde dışlayıcı tasarımlar, siyasi erkin kentsel mekândan uzaklaştırmak istediği bireyler ve diğer canlılar için şehri özgürce kullanım hakkına estetik bir müdahale ile kısıtlama getirmektedir. Ancak çağdaş kentlerin vazgeçilmez bir unsuru olarak kentsel tasarımın, kamusal hayat ve dolayısıyla toplumsal yaşam üzerindeki etkisi salt estetik boyutuyla değerlendirilmemelidir. Burada okuyucunun dikkatine sunulan dışlayıcı tasarım örnekleri, neoliberal yaklaşımın özellikle büyük şehirlerde her bireyi birer tüketici olarak gördüğünü ve üretime ya da tüketime katılmayan insan ve hayvanların şehrin merkezinde yeri olmadığını tasarım yoluyla ilan etmesinin estetik araçlarıdır. Her alanı olduğu kadar tasarım alanının da çevrelemiş olan neoliberal anlayışın mimari tasarım ürünlerini tek işleve dayalı salt estetik nesnelere tasarlamasına direnç gösterilmelidir. Geleceğin tasarımının, sıkça tekrarlandığı üzere engelsiz, sürdürülebilir ve tüm canlılara saygılı olabilmesi için tasarımcıların, tasarladıklarının neye ve nasıl hizmet ettiğini sorgulaması ve bu yüzyılda tasarım ile siyasi erk arasındaki güçlü bağı daha iyi tahlil etmesi tasarımın geleceği için elzemdir.

KAYNAKÇA

Akiyama, M. (2010). "Silent Alarm: The Mosquito Youth Deterrent and the Politics of Frequency." *Canadian Journal of Communication*, 35: pp. 455–71.

Altuncu, D. (2023). Sosyo-Mekânsal Ayrımcılık: Dışlayıcı Mimarlık-Örtük Yaşçılık İlişkisi. *International Journal of Engineering Research and Development*, 15(1): 239–247.

Dostoğlu, N.; Şahin, B. E.; T, Yavuz. (2009). Evrensel Tasarım: Tanımlar, Hedefler, İlkeler. *Mimarlık*, 347: 23-27.

Chellew, C. (2019). Defending Suburbia. *Canadian Journal of Urban Research*, 28 (1):19–33.

Gibson, T. A. (2003). *Securing the Spectacular City: The Politics of Revitalization and Homelessness in Downtown*. New York, NY: Rowman and Littlefield.

Grainger, G. L. (2021). Punishment, Support, or Discipline? Taking Stock of Recent Debates about Homeless Governance in Neoliberal Cities. *Sociology Compass*, 15(8): 1–16. <https://doi.org/10.1111/soc4.12909>

Harvey, D. (2015). *Neoliberalizmin Kısa Tarihi*. (Çev. A. Onacak). İstanbul: Sel Yayıncılık.

Jacobs, J. (1961). *The Death and Life of Great American Cities*. New York: Random House.

Merry, S. E. (1981). Defensible Space Undefined: Social Factors in Crime Control Through Environmental Design. *Urban Affairs Quarterly*, 16(4): 397-422.

Newman, O. (1972). *Defensible Space: Crime Prevention Through Urban Design*. New York: Macmillan Publishing Co.

Özmkas, U.; Yıldırım, K. (2020). Dışlayıcı Mimari. *Mülkiye Dergisi*. 44(4): 775–794.

Petty, J. (2016). The London Spikes Controversy: Homelessness, Urban Securitisation and the Question of 'Hostile Architecture' .*International Journal for Crime, Justice and Social Democracy*, 5 (1): 67–81.

Savičić, G., and S. Savić, eds. (2012). *Unpleasant Design*. Belgrade: G. L. O. R. I. A.

Spencer, D. (2018). Neoliberalizmin Mimarlığı: Çağdaş Mimarlığın Denetim ve İtaat Aracına Dönüşmesi. (Çev. Akın Terzi). İstanbul: İletişim Yayınları.

Wilson, J. Q.; Kelling, G. L. (1982). Broken Windows, *The Atlantic Monthly*, 249 (3): 29–38.

Young, A.; Petty, J. (2019). On Visible Homelessness and the Micro-Aesthetics of Public Space. *Australian & New Zealand Journal of Criminology*, 52(4): 444–461.

İNTERNET KAYNAKLARI

Encyclopaedia Britannica. (2023, Nisan 1). Broken Windows Theory. Erişim adresi: <https://www.britannica.com><https://www.britannica.com/topic/broken-windows-theory>

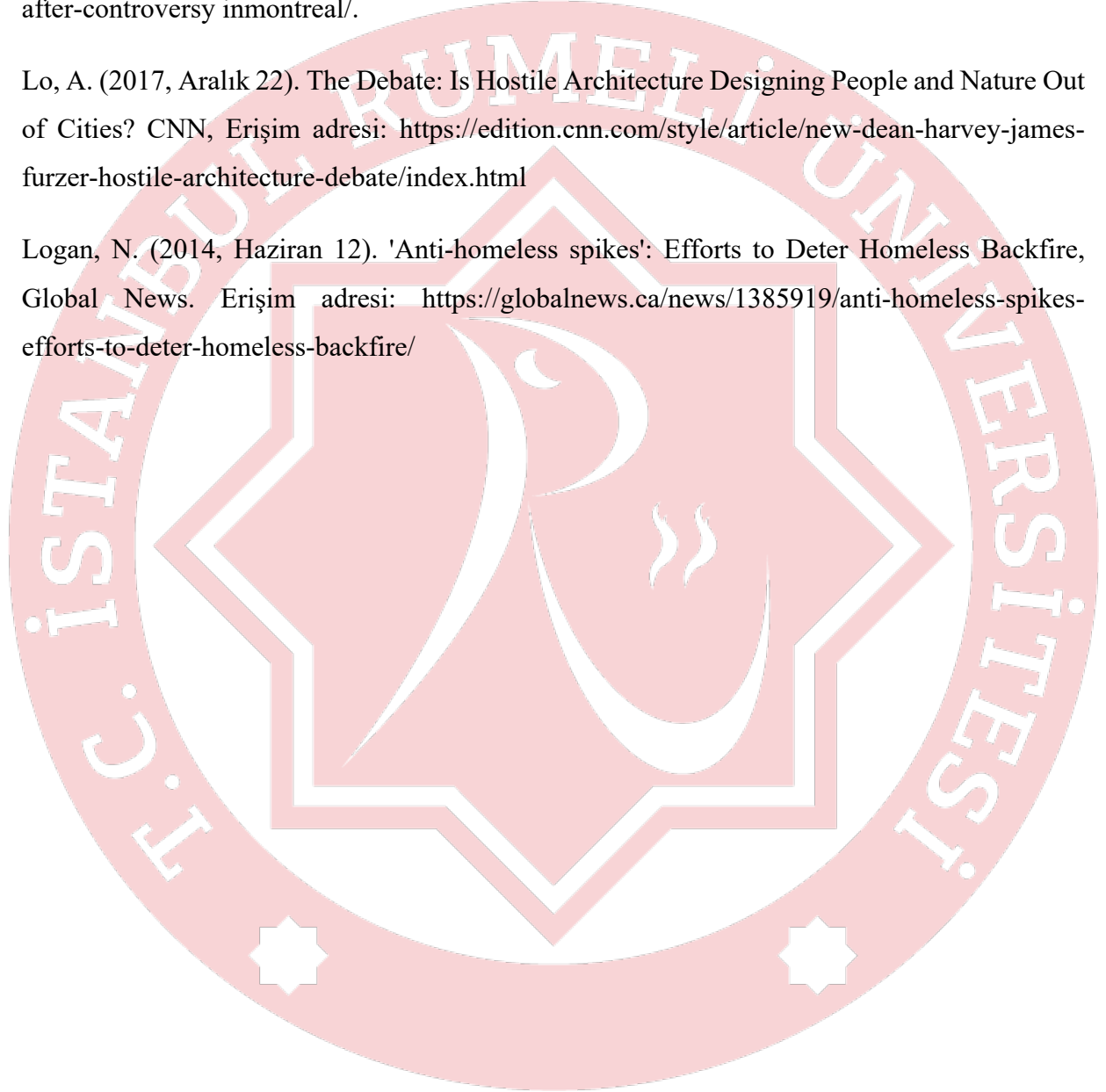
Erkan, F. (2019, Eylül 10). Dost'luk Bankları. Hürriyet. Erişim adresi: <https://www.hurriyet.com.tr/yerel-haberler/ankara/dostluk-banklari-41325898>

Halliday, J.; Siddique, H. (2014). Boris Johnson Calls For Removal of Anti-Homeless Spikes. Eriřim adresi: <https://www.theguardian.com/society/2014/jun/09/boris-johnson-calls-removal-anti-homeless-spikes>

Kelly, A. (2014, Haziran 10). 'Homeless Spikes' Removed After Controversy in Montreal. *Global News*, Eriřim adresi: [https:// globalnews.ca/news/1385630/homeless-spikes-removed-after-controversy inmontreal/](https://globalnews.ca/news/1385630/homeless-spikes-removed-after-controversy-inmontreal/).

Lo, A. (2017, Aralık 22). The Debate: Is Hostile Architecture Designing People and Nature Out of Cities? CNN, Eriřim adresi: <https://edition.cnn.com/style/article/new-dean-harvey-james-furzer-hostile-architecture-debate/index.html>

Logan, N. (2014, Haziran 12). 'Anti-homeless spikes': Efforts to Deter Homeless Backfire, *Global News*. Eriřim adresi: <https://globalnews.ca/news/1385919/anti-homeless-spikes-efforts-to-deter-homeless-backfire/>



GELECEĞİN KONUTLARI: MİKRO KONUTLAR

Öğr. Gör. Dila EVLİYAĞLU YİĞİT¹

¹Istanbul Rumeli Üniversitesi, Meslek Yüksekokulu, Tasarım Bölümü, İç Mekan Tasarımı

Öz:

İnsanın yaşamını güvenli şekilde sürdürebilmesinde gereksinim duyduğu en temel ihtiyaçların başında barınma gelmektedir. Tarih boyunca insanlar hayatta kalabilmek için güvende hissedebilecekleri, dış etkenlere karşı korunabilecekleri ve mahremiyetlerini de muhafaza edebilmek için içinde yaşayacakları kabuklara ihtiyaç duymuşlardır. Yaşam şekilleri değişime uğradıkça barınak formları da değişime uğramıştır. Yerleşik yaşam düzenine geçiş ile, insanların barınma anlayışı da değişerek geçici barınma hacimlerinden kalıcı hacimlere, konutlara geçilmiştir. İnsanlığın çağlar boyunca gelişmesi, yeni buluşların ve icatların yaşamın her alanını etkileyerek değişime uğratması, barınma kavramında da değişiklikler olmasına sebep olmuştur. Bu değişimin etkisi olarak da konutlar farklı hacim ve işlevlerde tasarlanmaya başlanmıştır. Artan nüfus yoğunluğu, doğal alanların yok edilmesi, doğa koşulları, doğal afetler, değişen sosyal değerler, hızlanan yaşam, küçülen aile yapısı gibi etkenlerin sonucu olarak ise konutların hacimsel özellikleri önemli değişimlere uğramaya başlamıştır. Bu etkenlerin sonucunda da içinde bulunduğumuz çağda, içerisinde temel ihtiyaçların karşılandığı, fiziksel çevre koşullarına karşı kullanıcı konforunun ve doğa olaylarına karşı yapısal güvenliğin sağlandığı, hızlı hayat temposu ve kalabalık şehirlerin karşısında bireysel mahremiyetin korunabildiği ve kişisel özgürlüğün sağlanabildiği, daha pratik ve ekonomik yaşamın sunulduğu daha küçük ölçekli olan mikro konutlar tercih edilmeye başlanmıştır. Bireysel tercihlerin yanı sıra, doğanın tahribatının önlenmesi, doğal kaynakların korunması, çevreye verilen zararların en aza indirilebilmesi, doğal afetlerden korunma sağlanması, güvenli yaşam alanı sunması amaçları doğrultusunda da mikro konutlar tercih edilerek gerek bireysel gerekse toplumsal açıdan daha yaşanılabilir ve sürdürülebilir çevreler yaratılabilecektir. Çalışma kapsamında mikro konutlar, geleceğin konutları olarak tercih edilebilmelerinde etkili olan sosyal, psikolojik, çevresel, ekonomik etkenler başlıkları altında değerlendirilecektir. Bu bağlamda, bu çalışmada küçük hacimlerin, bireylerin yaşam standartlarını değiştirmeden, her türlü fiziksel, mental ve ruhsal ihtiyaçlarına cevap verecek şekilde tasarlanan mikro konutlar belirlenen faktörler açısından incelenerek, mikro konutları geleceğin konutu kategorisine alabilecek olan parametreler belirlenecektir.

Anahtar Kelimeler: Konut Tasarımı, Mikro Konut, Barınma

GİRİŞ

İnsanın yaşamını güvenli şekilde sürdürebilmesinde gereksinim duyduğu en temel ihtiyaçların başında barınma gelmektedir. Tarih boyunca insanlar hayatta kalabilmek için güvende hissedebilecekleri, dış etkenlere karşı korunabilecekleri ve mahremiyetlerini de muhafaza edebilmek için içinde yaşayacakları kabuklara ve hacimlere ihtiyaç duymuşlardır. İlk çağlardan itibaren insanlığın doğal bir gereksinimi olan barınma ihtiyacını karşılamak adına ilk olarak, mevcut imkanlar doğrultusunda ağaç kovukları ve mağaralar gibi doğada hazır şekilde bulunan korunaklı alanlar barınma mekanları olarak tercih edilmiş, yaşam şekilleri değişime uğradıkça barınak formları da değişime uğramıştır. Göçebe yaşam şekli benimsenmeye başladıktan sonra bitki sap ve yapraklarından ya da hayvan kemik ve iskeletlerinden yapılan geçici barınaklar ve çadırlar barınak olarak kullanılmaya başlanmıştır. Yerleşik yaşam düzenine geçiş ile birlikte, insanların barınma anlayışı da değişerek geçici barınma hacimlerinden kalıcı hacimlere, konutlara geçilmiştir. İnsanlığın çağlar boyunca gelişmesi, yeni buluşların ve icatların yaşamın her alanını etkileyerek değişime uğratması, barınma kavramında da değişiklikler olmasına sebep olmuştur. Ağaç kovuğu ve mağaralar ile başlayan barınma süreci, zaman içerisinde gelişen teknoloji, ekonominin yaşamın içine girmesi, sosyal ve kültürel değerler ve değişen insan öncelikleri bağlamında form, işlev ve materyal özellikleri açısından önemli değişimlere uğramıştır. Şehirleşmelerin başlamasıyla birlikte kırsal alanlardan kentlere göçler artarak kent nüfusları artmış, iş imkanları büyük kentlerde yoğunlaşmış, insan ve gelir çeşitliliği sonrasında oluşan sınıf farklılıkları da konut formlarının şekillenmesinde etkili olmaya başlamıştır. Bu değişimin etkisi olarak da konutlar farklı gelire sahip kullanıcı gruplarına yönelik farklı hacim ve işlevlerde tasarlanmaya başlanmıştır. Toplumda bulunan farklı kültürel özellikte ve farklı gelire sahip gruplara hitap edecek farklı konutların hayata geçirilmesiyle birlikte; müstakil konutlar, toplu konutlar, apartmanlar, rezidanslar gibi çok çeşitli konut türleri oluşmuştur. Artan nüfus yoğunluğu, doğal alanların yok edilmesi, değişen sosyal değerler, hızlanan yaşam, küçülen aile yapısı gibi etkenlerin sonucu olarak ise konutların hacimsel özellikleri önemli değişimlere uğramaya başlamıştır. İçinde bulunduğumuz çağda, içinde temel ihtiyaçların karşılandığı, hızlı hayat temposu ve kalabalık şehirlerin karşısında bireysel mahremiyetin ve kişisel özgürlüğün sağlanabildiği, daha pratik ve ekonomik yaşamın sunulduğu daha küçük ölçekli olan mikro konutlar tercih edilmeye başlanmıştır. Bireysel tercihlerin yanı sıra, doğanın tahribatının önlenmesi, doğal kaynakların korunması, çevreye verilen zararların en aza

indirilebilmesi amaçları doğrultusunda da mikro konutlar tercih edilerek gerek bireysel gerekse toplumsal açıdan daha yaşanılabilir ve sürdürülebilir çevreler yaratılabilecektir. Bu bağlamda, bu çalışmada küçük hacimlerin, bireylerin yaşam standartlarını değiştirmeden, her türlü ihtiyaca cevap verecek şekilde tasarlanan mikro konutlar incelenerek, kişilere ve çevreye olan katkıları ve mikro konutları geleceğin konutu kategorisine alabilecek olan parametreler belirlenecektir.

Konutun Tanımı ve Tarihçesi

Konutlar, kişilerin kendilerini ve ailelerini güvende hissettikleri, dış etkenlere karşı korunmalarının sağlandığı, temel ihtiyaçlarının karşılandığı mekânlar olarak tanımlanabilirler. Konut tanımı, Türk Dil Kurumu Türkçe Sözlüğü'nde "İnsanların içinde yaşadıkları ev, apartman vb. yer, mesken, ikametgâh." (Url-1) şeklinde yapılmaktadır. Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğü'nde ise konutun tanımı "İçinde aile ya da ailelerin barındığı her tür yapının genel adı." olarak yapılmaktadır (Sözen ve Tanyeli, 2011). Birden fazla bakış açısıyla ve çok farklı tanımlarla açıklanabilen konut kavramı, sadece yapısal malzemeleri bir araya getiren bir kabuk olmanın ötesinde toplum içinde bulunan tüm gruplara hitap

eden ortak bir yapılaşma çeşididir (Sey, 1999). Konut, ilk çağlardan beri yapısal özelliklerinin yanı sıra oluşumunda kendini koruma içgüdüleri bulunan kavramsal bir oluşumdur. Bu bağlamda konutun anlamının savunma odaklı olan kale kavramıyla eş anlamlı olarak da kabul edilebileceği belirtilmektedir (Kuban, 1996). Konutlar, kişilerin yaşam biçimlerini, tercihlerini, özelliklerini ve davranışlarını yansıtan, kullanıcısıyla bütünleşerek kullanıcısının karakterini taşıyan ve kullanıcısıyla beraber yaşayan birimlerdir (Salebi, 2015). Bu bağlamda zaman içerisinde kişilerin değerlerinin, tercihlerinin ve yaşam şekillerinin değişmesi ile beraber konutlar da süreç içerisinde hacimsel ve anlamsal değişimlere uğrayabilmektedir.

Barınma içgüdüleri, tarih boyunca gerek çevrede meydana gelen fiziksel değişiklikler, gerek toplumsal yapıda oluşan değişimler, gerekse ekonomik ve teknolojik gelişmeler doğrultusunda sürekli bir değişim ve gelişim içerisinde olmuştur. İlk çağlardan itibaren gerçekleşen ve gerçekleşmeye devam eden bu değişim, 18. yüzyılda meydana gelen Endüstri Devrimi ile birlikte sanayileşme sürecinin başlamasıyla en önemli değişim evresini yaşamıştır (Tümer, 2006). Farklı zamanlarda meydana gelen sanayi devrimleri, dünyada ekonomik ve sosyal yaşamda birçok algıyı değiştirmiş ve gelişmelere sebep olmuştur. 1700'lü senelerde birinci sanayi devrimi ile buhar gücü kullanan büyük fabrikalar kurulmuş, tekstil fabrikaları artmış, buharlı tren ve buharlı gemiler üretilmeye başlanmıştır. 1870- 1914 seneleri arasında

gerçekleşen ikinci sanayi devrimi ile birlikte, ucuz çelik üretimi bulunmuş ve inşaat yapımında demir-çelik teknolojisi kullanılmaya başlanılmıştır. 2. Dünya Savaşı'ndan sonra başlayan üçüncü sanayi devrimi ile ise teknoloji alanında devrimler gerçekleştirilmiştir. Teknoloji devrimleri olarak kabul edilen buluşlar ve gelişmeler ise nükleer silahlar, bilgisayarlar, lazer teknolojisi ve genetik bilimi olarak kabul edilmektedir (Akbulut, 2011).

Endüstri devrimi ile birlikte, tarım toplumu olarak adlandırılan toplumlardan endüstri toplumlarına geçiş başlamıştır. Bu değişim ile birlikte üretimin şekli de değişerek seri üretime geçiş yapılmıştır. Küçük üretim alanları yerini seri üretim yapan büyük fabrikalara bırakmıştır. Fabrikalaşma modeli kentlerin yapısını da değiştirmeye başlamıştır. Fabrikalar kent sınırları dışına inşa edilmişler, kentleri kırsal kesimlerde yaşayan kişiler için iş ve yaşam merkezi haline getirmişlerdir. Bu durumun sonucu olarak kentlerin yapısı kırsal kesimlerden aldığı yoğun göçler doğrultusunda değişmeye başlamıştır (Benevolo, 1981). Endüstri devrimi ile birlikte kentlerde, o güne değin görülmemiş nüfus yoğunluğu oluşmaya başlamıştır. Endüstri devrimi öncesinde, Londra dünyada bir milyon nüfusa sahip olan tek kent durumunda iken, endüstri devrimi sonrasında Paris, Berlin, New York, Tokyo gibi kentlerin de nüfus yoğunlukları milyonları geçmeye başlamıştır. Dünyanın önemli kentlerinin hemen hemen hepsinde yaşanan nüfus artışı kentlerin ekonomi, ulaşım ve barınma alanlarında da değişimler yaşamasına sebep olmuştur (Giddens, 2000). Ortaya çıkan yoğun nüfus artışının yarattığı konut talebini karşılayabilmek için belirli bir alanda daha fazla insanın barınmasını sağlayabilmek amacıyla toplu konut kavramı oluşmaya başlamıştır (Dostoğlu 1986). Endüstri Devrimi ile konutlarda görülen bir diğer değişiklik ise; Endüstri devrimi öncesinde tarım toplumlarının konutlarında görülmekte olan barınma ve çalışma fonksiyonlarının bir arada bulunması prensibinin, Endüstri Devrimi sonrasında üretimin kentin dışına çıkması sebebiyle farklılık göstermeye başlayarak ve konutların biçimlenmesinin de değişikliğe uğramasıdır. Sanayileşme dönemi ile birlikte evler ve atölyelerin bir arada bulunduğu yapılardan ziyade barınma işlevine sahip konutlara ihtiyaç duyulmaya başlanmış ve bu yeni tip konutlar yapı ustalarına değil, mimarlara tasarlatılmıştır (Vance, 1990).

Konutlarda Mekânlara Göre Düzenlemeler ve Kullanıcı Gereksinimleri

Konutlar kişilerin yaşamlarının büyük bir kısmını geçirdikleri, kendilerini güvende ve rahat hissettikleri, kişiliklerini yansıtan özel mekânlardır. Konutlar, bireylerin fizyolojik, psikolojik ve karakteristik özelliklerine ve ihtiyaçlarına en iyi şekilde karşılık verecek şekilde tasarlanmalıdır. Konutlar, kullanıcısının özellik ve ihtiyaçlarına göre nitelikli şekilde

planlanmalı ve kullanıcı odaklı olarak işlevsel hale getirilmelidir. Konutlar birçok farklı işlevi bünyelerinde bulundurarak, kullanıcı profiline çeşitlenmesiyle beraber mahremiyet ya da sosyalleşme önceliklerinin değişmesiyle tasarımı da birbirinden farklılık gösteren yapı birimleridir. Konut mekânları değişen ihtiyaçlara göre değişen mekânsal çözümlere sahiptir. Değişebilen ihtiyaç ve işlevler doğrultusunda değişen mekân tasarımlarına sahip olmasının yanında her konutta değişmeyen ihtiyaçlar ve işlevler de bulunmaktadır. Bunlar, uyumak, yemek yemek, dinlenmek ve mahremiyet ihtiyaçlarıdır.

Konutlarda mekânsal gereksinimler kullanıcı profiline, sayısına ve mekânların işlevlerine göre değişebilmektedir. Konut mekânlarının nitelikleri, insan ve kullanıcı gereksinimleri olarak iki ana gereksinim altında değerlendirilmektedir. İnsan gereksinimleri, mekân içerisinde bir ya da birden fazla eylemin yerine getirilebilmesi için gerekli olan fiziksel çevre koşullarıdır. İnsan gereksinimlerinin ilk aşamasında barınma, dinlenme, giyinme, uyuma, üreme, havaya ve suya sahip olma gibi temel gereksinimleri kapsayan fiziksel gereksinimler yer almaktadır. Fiziksel gereksinimleri, güven duyma ve korkudan arınma etkenlerini kapsayan güvenlik gereksinimleri takip etmektedir. Sosyalleşme, beraber vakit geçirme, arkadaşlık ilişkilerini kapsayan toplumsal gereksinimler, beğenilme ve saygı görme üzerine kurulu olan benlik gereksinimleri de insan gereksinimleri olarak sıralanmaktadır. Kullanıcı gereksinimleri ise, bir mekânda minimum düzeyde bulunması gereken nitelikleri kapsamaktadır. Kullanıcı gereksinimlerinden herhangi bir eksikliğin olması durumu, kişilerde rahatsızlık yaratabilecektir. Kullanıcı gereksinimleri fiziksel kullanıcı gereksinimleri ve psikolojik kullanıcı gereksinimleri olarak kendi içerisinde de iki alt başlığa ayrılmaktadır. Fiziksel kullanıcı gereksinimlerinin ilki mekânsal gereksinimlerdir. Mekânsal gereksinimler mekânın boyutlarını ve yapı biçimi ile malzemelerini içermektedir. Mekânın sıcaklığını belirleyen ısısal gereksinimler, mekânın içindeki ses dağılımını, yansımaları ve şiddetini içeren gereksinimler işitsel gereksinimler, mekândaki doğal ve yapay aydınlatmanın şiddetini değerlendirildiği gereksinimler görsel gereksinimler, mekânın temiz su ihtiyacının giderilmesi, çöp ve atıkların tahliye edilmesi gereksinimlerinin ele alındığı sağlık gereksinimleri ile mekânın her türlü doğal afete, hırsızlara ve tehlikelere karşı korunmasına dair gereksinimlerin bulunduğu emniyet gereksinimleri de fiziksel kullanıcı gereksinimlerinin kapsadığı diğer noktalardır. Mekânların bireysel gizliliğe uygun olmalarını içeren mahremiyet gereksinmesi, kişisel alan prensiplerine uyumu içeren davranışsal gereksinimler, mekânın tasarım özelliklerini kapsayan estetik gereksinimler ve toplumsal yapının getirisi olarak toplumsal gereksinimler de psikolojik kullanıcı gereksinimleri olarak sıralanmaktadır (Salebi, 2015).

Mikro konut tasarımlarında, bahsedilen gereksinimlerin maksimum düzeyde sağlanması, mekândan alınacak verimi arttırmasının yanında kullanıcılarının psikolojilerini de olumlu yönde etkileyebilecektir.

Mikro Konut Kavramı

Mikro konut, “ insanların oturmak, yatmak ve ayakta durmak gibi temel ihtiyaç ve hareketlerini sağlamak için gerekli olan minimum alan düşünülerek tasarlanmış olan mekânlardır.” (Url-2). Mikro konutlar, mekânların işlevselliklerini yitirmeden ölçüsel boyutta değişikliklerin yapıldığı mekânlardır.

Mikro konutlarda “60 m² iyi bir sınır olarak kabul edilirken, kişi başı 14m² minimum sınır” olarak görülmektedir (Dinç, 1978 ve Dörter vd., 1988).

Mikro konut kavramının Sarah Susanka'nın ilk kez 1998 yılında yayınladığı “The Not So Big House” (O Kadar Büyük Olmayan Ev) kitabının ardından popülerleşmeye başladığı iddia edilmektedir. Bu gelişmeye ek olarak 2005 senesinde Amerika Birleşik Devletleri'nde meydana gelen Katrina Kasırgası sonrasında yapılan kulübelerin insanlar tarafından ilgi görmeleri, oldukça fazla nüfus yoğunluğuna sahip olmasına karşın arazi sorunu bulunan Japonya'da Tkaharu Tezuka tarafından Tokyo'da tasarlanan 4 kişilik House to Catch the Sky isimli 85.9m² olan konut tasarımının ilgi görmesi, Barselona'da Eva Prats ve Ricardo Flores'in tasarımı olan 28m²'lik Bavuldaki Ev tasarımı, Manchester'de Abito'nun 32,8 m²'lik Akıllı konutlar projesi, Münih Teknik Üniversitesi ve İngiliz mimar Richard Horton tarafından tasarlanarak geliştirilen 1 ya da 2 kişinin kullanımına uygun olarak tasarlanan 7,1m²'lik Micro Compact Home M-CH (minik yoğun ev) tasarımı mikro konut uygulamalarının ilk örnekleri olarak kabul edilmektedir (Url-3). Mikro konut anlayışının 2008-2012 yılları arasında ortaya çıkan ve küresel boyutta etkileri olan ekonomik kriz sırasında, daha az masrafı olan daha küçük evlerde yaşama fikri sonucunda bir toplumsal hareket olarak popülerleşmeye başladığı belirtilmektedir (Yanık, 2015). Endüstri devrimi ile hız kazanan tüketim anlayışı ve ikinci dünya savaşı sonrasında zayıflamaya başlayan aile yapısı ile birlikte ben merkezci yaşam anlayışı ortaya çıkmaya başlamıştır. Nüfusu gittikçe artan kentler, artan konut fiyatları, geniş aile kavramının azalmaya başlaması, çevresel bilinç gibi etkenler mikro konut anlayışının gelişmesini sağlamıştır. Metropollerde nüfus artmalarıyla beraber boş arazi alanlarının kalmaması, insanların kullanabildiği alanların küçülmeye başlaması, hızlanan hayat ile beraber ulaşımın zorlaşması,

kişilerin daha hızlı ve pratik şekilde yaşamaya başlamaları, ekonomik durumları gibi çeşitli dinamikler de kişileri mikro konutlara yöneltmektedir (Belentepe, 2019).

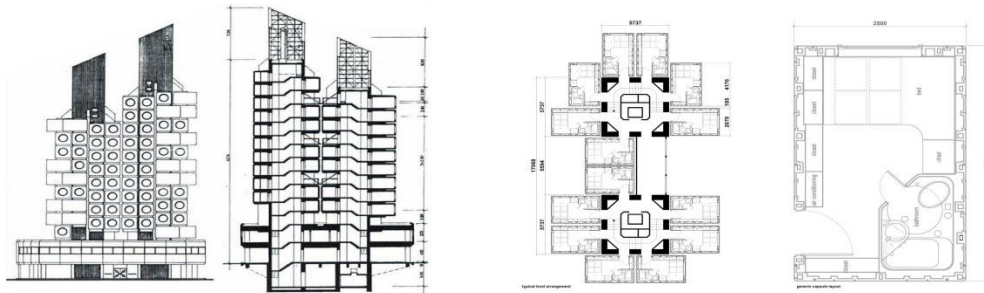
Küçük mekanları daha işlevsel şekilde değerlendirmek ve tasarlamak amacıyla yapılan mikro konutlar grubuna çadırlar, karavanlar, konteynerler, yüzer evler, prefabrike konutlar, kapsül evler ve kompakt evler de girebilmektedir.

Mikro Konut Örnekleri

Mikro konutların ilk örneği, 1972 ve 1973 senelerinde Kisho Kurokawa tarafından tasarlanıp üretilen Nagakin Kapsül Kulesi projesidir. Kule 140 adet kapsülden oluşmaktadır. Kapsül evler içerisinde, yaşamın gerektirdiği tüm işlevleri barındırmaktadır. Mekânsal donatılar, yapıda esneklik sağlanması amacıyla açılıp kapanır şekilde tasarlanmıştır. Banyo işlevleri üst üste yerleştirilerek mekân tasarrufu sağlanmıştır (Schmall, 2006).

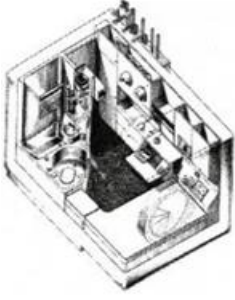
Şekil 1: Nagakin Kapsül Kulesi Plan ve Kesitleri

Kaynak: <https://www.pinterest.at/pin/839147343043725844/> &
<https://tr.pinterest.com/pin/307300374554849251/>



Şekil 2: Nagakin Kapsül Kulesi Evleri İç Mekânları

Kaynak: Schmal, 2006.



Şekil 3: Nagakin Kapsül Kulesi Evleri Donatı Elemanları ve Islak Hacimleri

Kaynak: Schmal, 2006.

Mikro konutlara bir diğer örnek de Münih'te bulunan, öğrenciler ve akademisyenler için tasarlanan "Micro Compact" (MC-H) öğrenci evleridir. Micro Compact evler, enerji kullanımını azaltmak ve tasarruflu yaşamak amacıyla yapılmış mikro konutlardan oluşan bir öğrenci köyünü oluşturmaktadır. Micro Compact öğrenci evlerinde mekânlar esnek kullanıma olanak sağlayacak şekilde tasarlanmıştır. Farklı işlevleri olan mekânlar aynı alan içerisinde birbirleriyle iç içe bir tasarım anlayışıyla çözülmüştür. Mekânların kullanımı esnasında ise esnek bölücü donatı elemanları aracılığıyla işlevler birbirlerinden ayrılabilir. Ev içerisinde bulunan bir yüzey, birden fazla işleve sahip olabilmektedir. Oturma birimi, uyuma eylemine dönüşebilmektedir. Evlerin içerisinde internet bağlantısı, plazma televizyon, son teknolojiyle donatılmış mutfak ekipmanları da bulunmaktadır (Ertaş, 2007).



Şekil 4: Micro Compact Ev Planı ve Görünüşü

Kaynak: www.pinterest.co.uk/pin/471892867206332012/

Kaynak: www.zinterior.wordpress.com/2012/09/25/micro-compact-house-m-ch/



Şekil 5: Micro Compact Ev İç Mekânları ve Donatı Elemanları

Kaynak: <https://www.pinterest.at/pin/687573068091561914/>

Mikro Konut Mekânlarının İşlevsel Olarak Değerlendirilmesi

Mikro konutların mekanlarının düzenlenmesinde en önemli kriter minimum konut alanlarından maksimum işlevsel kullanıma erişmeyi sağlamaktır (Dörter vd., 1988). Mikro konutlar hem kullanıcılarının mahremiyet, konfor, estetik ihtiyaçlarını karşılayabilmeli hem de işlevsel olabilmelilerdir (Alga, 2005). Mekân ya da ürün tasarımlarında kullanılmakta olan kompakt tasarım kavramı, daha küçük boyutlara sahip olması ve daha az alana ihtiyaç duymasına ek olarak işlevini tam olarak yerine getirebilen tasarımlar olarak kullanılmaktadırlar. Mikro ya da küçük, kelime anlamı olarak Türkçe Sözlük'te “boyutları benzerlerinden daha ufak olan, mikro, büyük karşıtı” olarak tanımlanmıştır (Url-4). Kompakt sözcüğü ise “yoğun, sıkı, öz, kısa ve etkili” anlamlarında kullanılmaktadır (Url-5). Kompakt tasarımlar ile mikro konutlarda kısıtlı mekânların daha işlevsel değerlendirilmesi sağlanmaktadır.

Kompakt tasarımlara ek olarak mikro konutlarda alınacak olan tasarım kararları ile daha ferah, daha işlevsel mekânlar yaratmak mümkün olacaktır. Sınırlı alana sahip olan mikro konutlarda doğru aydınlatma tasarımlarının kullanılması, depolama alanlarının yerlerinin doğru belirlenmesi, mobilyaların mekânlara uygun boyut ve renklerde seçilmesi gibi tasarım kararları mekânların daha işlevsel olarak değerlendirilmesine olanak sunacaktır (Smith, 1995). Mikro konut mekânlarının işlevsel olarak değerlendirilmesinde mobilya seçimleri de önemli rol oynamaktadır. Mikro konut mobilyalarında işlevin öncelikli olduğu tasarımlar tercih edilerek, mobilyadan maksimum verim alınması sağlanmalıdır. Mobilyaların modüler olması ile mekân içerisinde esnek kullanıma olanak verilmelidir. Aynı zamanda depolama alanlarını gün içerisinde daha az kullanılan mekânlarla beraber çözerek de iç mekânda esnek kullanıma ulaşılarak daha ferah ve işlevsel mekânlar tasarlanmalıdır (Burdurlu ve Ejder, 1999).

Oturma odası, en fazla vakit geçirilen ve dinlenen mekân olmasından dolayı konutun ana kısmını oluşturmaktadır. Sınırlı alana sahip olunması sebebiyle, depolama, konfor ve estetik bileşenlerinin belli bir organizasyon içerisinde çözülmesi gerekmektedir. Yaşama alanları olan oturma odalarında modüler mobilyaların tercih edilmesi, mobilyaların eklenip çıkarılabilir özelliklerde olması ve hareket ettirilmesi kolay ürünler olması mekânlarda kullanım çeşitliliği de yaratarak mekânlara esneklik getirebilecektir. Mutfak ve banyolar, hareketliliğin daha fazla olduğu mekânlardır. Bu sebeple bu mekanlar içerisinde daha rahat sirkülasyon alanları yaratmak için modüler donatı elemanları tercih edilerek mekanlarda esneklik sağlanmalıdır.

Kullanılacak olan araç ve gereçler için depolama işlevini karşılayacak donatı elemanlarına da bu alanlarda daha fazla ihtiyaç duyulabilmektedir. Mikro konutlarda banyo ve tuvaletlerde üst üste binmiş işlevler mekânları daha verimli kullanabilmek amacıyla tercih edilebilmektedir. Üst üste yerleştirilen lavabo, klozet kullanımları hem alandan hem de su tüketiminden tasarruf edilmesini sağlamaktadır. Yatak odaları, dinlenme ve uyuma eylemlerinin gerçekleştirildiği ve mahremiyete en fazla önemin verildiği mekânlardır. Yatak odaları mikro konutlarda, maksimum mahremiyet sağlayan kapalı mekânlar olmaları gereken odalar oldukları için, diğer mekânların bir arada çözümlenerek mekânları daha işlevsel kullanabilme esnekliğine uyamayabilmektedirler. Yatak odaları dinlenmek ve uyumak için kullanılan mekânlar olmasının yanı sıra özellikle mikro konutlarda depolama alanı olarak kullanıma en yatkın olan mekânlardan birisidir. Zeminden tavana kadar yükselen dolaplar, yatakların altlarının raf ya da çekmece sistemi olarak kullanımı gibi tasarım kararları ile yatak odaları daha işlevsel hale getirilebilmektedir. Mikro konutlarda, sınırlı alana sahip olunmasından dolayı, bazı işlevler farklı mekânlarla aynı hacim içerisinde çözülebilmektedir. Çalışma mekânları da mikro konut tasarımlarında diğer mekânlarla iç içe şekilde çözümlenen alanlardan birisidir. Çalışma alanları, iç içe çözümlendikleri mekânlardan donatı elemanının malzemesi ya da donatı elemanının teknolojik özellikleri aracılığıyla ayrıştırılabilmektedir. Tek bir mekânda birden fazla işlevin gerçekleştirildiği durumlarda, mekânlarda esnek kullanımın sağlanabilmesi adına modüler mobilyalar ile bölücü elemanlar tercih edilmelidir. Modüler mobilyalar hareket ettirilebilir ve formları değiştirilebilir olmalarından dolayı mekânlara kullanım kısıtlaması getirilmesini önlemiş olacaktırlar. Bölücü elemanlar ise mekânların işlevlerinin değiştirilmek istenildiği zamanlarda görsel izolasyonu sağlamak amacıyla kullanılacak yardımcı donatı elemanları olabilmektedir. Mikro konutlarda dolaşım genellikle yatay düzlem yerine düşey düzlemde gerçekleştirilmektedir. Üst üste kullanılan işlevler arasında erişim ve dolaşım merdivenler aracılığı ile sağlanmaktadır. Mikro konutlarda depolama donatı elemanlarının kısıtlı olması sebebi ile dolaşımı sağlayan yapı elemanlarına depolama işlevi de verilebilmektedir. Kısıtlı alana sahip olan mikro konutlarda renk seçimi mekânsal algıyı etkileyen en önemli faktörlerden birisidir. Küçük hacimli alanları daha ferah hissettirecek renkleri seçmek gerekmektedir. Küçük hacimli mekânlarda aydınlatma da fiziksel ve psikolojik olarak kişileri etkilemekte ve mekânın doğru aydınlatılması önem taşımaktadır. Mikro konutlarda maksimum ışıktan faydalanabilmek adına, doğal aydınlatmanın en verimli şekilde kullanılabilmesini sağlayacak olan pencerelerin ve açıklıkların maksimum düzeyde kullanılması gerekmektedir. Gün ışığının mekâna girişinin kontrol edilebilmesi için kullanılacak olan perdelerin ise göz yorucu ve mekânı daraltıcı

desenlere ve kalınlığa sahip olmaması gerekmektedir. Yapay aydınlatma, her mekânın işlevine göre seçilmelidir (Öcal, 2001).

Geleceğin Konutu Olarak “Mikro Konut”

Konutların zaman içerisinde form ve işlevlerinin değişmesi birçok sebebe bağlanabilir. Geçmişin koşullarından bağımsız olarak bugünün şartları ve geleceğin korunması bağlamında konut kavramı günümüzde farklı kıstaslar, ihtiyaçlar ve gelecek planları doğrultusunda şekillenmektedir. Mikro konutların geleceğin konutları olarak önümüzdeki yıllarda çok daha fazla inşa edilerek tercih edilebilecek olmasının ise çevresel, psikolojik ve ekonomik olarak çok yönlü nedenleri bulunmaktadır.

Çevresel açıdan ele alındığında, hızla gelişen dünyada yapılaşmanın da artmasıyla birlikte doğal alanlar ve kaynaklar her geçen gün daha fazla azalmakta ve yok olmakla karşı karşıya kalmaktadır. Artan nüfus yoğunluğu kentlerde daha fazla insanın barınması ihtiyacını beraberinde getirdiğinden dolayı, konut yapılarının sayısı hızla artmakta, kent içlerinde ve çevrelerinde yeşil alanlar ve verimli tarım arazileri yok edilmektedir. Doğanın yok edilmesine ek olarak, artan nüfus ile enerji tüketimi de artmakta, enerji kaynakları da her geçen gün azalarak tükenme noktasına gelmektedir. Doğal kaynakların tüketilmesi, verimli arazilerin ve yeşil alanların yok edilmesi dünyanın geleceğini tehlikeye atmaktadır. Enerji kaynaklarının korunması, doğaya verilen tahribatın önlenmesi amacıyla çevreye daha duyarlı olan ekolojik ve sürdürülebilir tasarımları ek olarak mikro konutların da yaygınlaşması ile doğal yeşil alanların ve verimli arazilerin tahribatının ve yok edilmesinin önüne geçilebilecektir. Mikro konutlar ile küçük hacimler yaratılarak ihtiyaçtan fazlası olan mekânların tasarlanması engellenerek doğada kapladığı alan da küçültülmüş olacaktır.

Mikro konutların geleceğin konutları olabilecek olmasının nedenlerinden birisi de ekonomik sebeplerdir. Gelir düzeyi, pahalanan hayat; kişileri giderlerini azaltabilecekleri, daha az metrekareye daha az kira ödeyecekleri ya da daha az tutarla konut sahibi olabilecekleri, daha küçük hacimlerde daha az tutarda elektrik, su, gaz tüketimi yapacakları, konut içi masrafının daha az olacağı mikro konutlara kişileri yöneltebilecektir.

Mikro konutların geleceğin konutları olabilecek olmasının bir diğer önemli sebebi de zaman içerisinde sosyal ve kültürel yapıda oluşan değişimlerdir. Geniş aile kavramının değişerek çekirdek aile yapısına evrilmesi, konaktan büyük eve, büyük evden küçük evlere geçilmesi, tek

çocuklu aile oranlarının artması, artan boşanma oranları, tek ebeveynli ailelerin ve bekar kişilerin oranlarındaki artış gibi toplum yapısında görülen değişimlerle doğru orantılı olarak kişilerin konut tercihleri de değişmeye başlamaktadır. Bireyler tarafından daha kolay idare edebilecekleri, daha pratik konutlar tercih edilmektedir. Bu durumlara ek olarak kadının da iş hayatında daha fazla aktif olması, ev içi aktivitelerinin azalmaya başlaması, dışarıda yemek yeme ve sosyalleşmenin artması kişileri daha çok dışarıya yönlendirerek konut içinde geçirilen zamanı azaltmış, bu durum da değişen sosyal yapı ile konut hacmini de değiştirmeye başlayan bir başka etken olmuştur (Alga, 2005). Konut içerisindeki mekânların kullanım özelliklerinin değişmesi de mikro konutlara geçişin bir diğer sosyal sebebi olabilmektedir. Konutlarda önceki senelerde yemek odası, oturma odasından ayrı olarak bir salon ve misafir odası mekânları varken; artan iş temposu, hızlanan hayat ve sosyal ve kültürel yapının değişime uğraması sonucunda günümüzde konut tasarımlarında tek bir oturma mekânı tasarlanırken; yemek odası ve misafir odası kavramları konut tasarımlarından çıkarılmaya başlanmıştır. Konut içerisinde sosyalleşme olgusu da zaman içinde değişime uğramıştır. Yorgun olan bireyler konutlarında yemek yapmak, misafir ağırlamak yerine konutlarında daha çok dinlenmeye ve bireyselleşmeye önem vermeye başlamışlardır. Diğer yandan, çocuklu aileler ele alındığında, çalışan ebeveynler eve geldikleri zaman çocukları ile daha fazla zaman geçirebilmek adına, tek mekânda birkaç işlevi olan konutları tercih edebilmektedirler. Mutfağın kapalı bir hacim olarak tasarlandığı konutlar yerine, oturma odası ile tasarlanan konutlarda ebeveynler aynı anda çocuklarıyla iletişimde olarak yemek hazırlayabilmektedir. Aile içi iletişimi arttırırken, birtakım işlevleri yapmaya da aynı anda olanak veren mikro konutlar bu parametre açısından da tercih edilecek olabilmektedir. Bütün bu durumlar gelecekte, kişilerin konut tercihinde mikro konutlara daha çok yöneleceğini destekliyor olabilecektir.

Mimarlık, yapılandırılmış fiziksel çevreyi oluştururken, çevresel duyarlılık kapsamında çevre etkilerini de göz önünde bulundurmakla yükümlüdür (Balkan, 2004). Geleceğin konutu kapsamında insanlığın ve doğal çevrenin, teknolojinin, sosyal yapının değişim ve gelişimleri göz önünde bulundurularak tasarımlar yapılmalıdır. Mikro konutlar, hızlanan hayatta kişilerin yaşamını kolaylaştırmaları, yaşayış şekillerine uyum sağlayabilmeleri ve ekonomik ve çevresel korunuma katkı sağlayabilmeleri sebepleri doğrultusunda geleceğin konutları olarak tanımlanabilmektedirler.

SONUÇ

Yaşam koşullarının hızla değişmesi, dünyanın sürekli sosyal, ekonomik ve teknolojik gelişmelerle yenilenmesi, insan yaşamının her alanını etkilediği gibi konut kavramını da etkilemekte ve değiştirmektedir. Değişen koşullar, insanların yaşayış şekillerini ve standartlarını da değiştirmektedir. Her insanın en temel ihtiyacı olan barınma ihtiyacının karşılandığı konutlar, insanlık var olduğu sürece var olmaya devam edecek, konut ihtiyacı her zaman en temel ihtiyaç olarak kalacaktır. Önemli olan husus ise, konutların kişilerin temel ihtiyaçlarını karşılarken doğayı tahrip etmemesi, doğal kaynakları ve çevreyi koruması, bireysel ihtiyaç ve öncelikleri karşılarken mahremiyeti sağlaması, ekonomik anlamda kişileri zorlamaması gerektiğidir. Gelecek süreçte, geleceğin konutları olarak, kişilerin temel ihtiyaçları ve standartları korunarak, daha az alana ihtiyaç duyulan, daha işlevsel ve daha ekonomik olan mikro konutların daha fazla kişi tarafından tercih edileceği ön görülmektedir. Değişen dünyanın getirmiş olduğu bu sebepler ve sonuçları doğrultusunda, insanların değişen tercihleri ile birlikte konuta bakış açıları ve konuttan beklentilerinin de değişime uğramış olması ve günümüz koşullarında ve geleceğin korunması kapsamında, mikro konutların çevresel, ekonomik ve sosyal anlamda geleceğin konutu olarak daha da geliştirilerek kullanımının yaygınlaşacağı düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

Alga, R., (2005). Yaşam Döngüsüne Bağlı Olarak Konut Tasarımını Etkileyen Faktörler, İstanbul Teknik Üniversitesi, FEN Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.

Akbulut, U., (2011). Sanayi Devrimleri Dünyanın Gidişini Değiştirdi.

Balkan, A.E., (2004). Mimari Tasarımda Ekolojik Yaklaşımlar, Mimar-ist Dergisi, yıl:4, sayı:12.

Benevolo, L., (1981). Modern Mimarlığın Tarihi. Birinci Cilt: Sanayi Devrimi. Atilla Tokatlı (Çev.). Çevre Yayınları, İstanbul.

Belentepe, A., (2019). Mikro Konutların İç Mekân Tasarımının İncelenmesi, Haliç Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İç Mimarlık Anabilim Dalı, İç Mimarlık Programı, Yüksek Lisans Tezi.

Burdurlu E., Ejder E., (1999). Dar Hacimli Toplu Konutlara Uygun Mobilya Tasarımı, I. Uluslararası Mobilya Kongresi, İstanbul.

Dinç, T., (1978). Türkiye’de Hane Halkı Yapı ve Sayısına Göre Konut İhtiyacı, s.70, YAE.

Dostoğlu, N. T., (1986). Architectural Deterministic Thinking in the Development Of Urban Utopias, 1848-1947. Ph.D. Thesis (unpublished). University of Pennsylvania. p. 27-33.

Dörter, H., Turuthan T., Ünlü A., (1988). Küçük Konutta Yaşam, Bildiri, KAM 1988 Sempozyumu, ODTÜ Konut Araştırmaları Merkezi, Ankara.

Ertaş, H., (2007). “13,824 Metreküp”, Yirmibir, sayı 55, İstanbul.

Giddens, A., (2000). Sosyoloji. H. Özel, C. Güzel (Çev.). Ayraç Yayınları, Ankara. s. 512-513.

Kuban, D., (1996). Ev Üzerine Felsefe Kırıntıları. Y. Sey (Editör), Tarihten Günümüze Konut ve Yerleşme Habitat II. Tarih Vakfı Yayınları, İstanbul. s. 1-5.

Öcal, G., (2001). Konut İç Mekan ve Donatı Elemanlarında Esnek ve Değiştirilebilir Tasarım Yaklaşımları, Ankara, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.

Salebi, S., (2015). Konutlarda Kısıtlı Mekân Tasarımına Çağdaş Yaklaşımlar, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, İç Mimarlık ve Çevre Tasarım Ana Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, Ankara.

Schmall, P., (2006). “Kapsül Mimarisi”, Tasarım 160, İstanbul, Tasarım Yayın Gurubu.

Sey, Y., (1999). Önsöz. Tarihten Günümüze Anadolu’da Konut ve Yerleşme, Y. Sey (Editör), Tarih Vakfı Yayınları, İstanbul.

Smith, N., (1995). Small Space Living Design, Rockport: American Institute of Architects Press. Sözen, M. ve Tanyeli, U., 2001. Sanat Kavram ve Terimler Sözlüğü. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Tümer, Ö., (2006). Uludağ Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Bursa.

Vance, J. E., (1990). The Continuing City: Urban Morphology in Western Civilization. The John Hopkins University Press, Baltimore. 552 p.

Yanık, S., (2015). Küçük Konut Çözümleri, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi.

İNTERNET KAYNAKLARI

Url-1: TDK. www.sozluk.gov.tr. Erişim Tarihi: 25.04.2023

Url-2: www.arkitektuel.com/mikro-ev-tasarimina-ornek-10-yenilikci-tasarim/. Erişim Tarihi: 25.04.2023

Url-3: www.tr.wikipedia.org/wiki/Küçük_ev_akımı/. Erişim Tarihi: 27.05.2020. Url-4: TDK. www.sozluk.gov.tr. Erişim Tarihi: 27.04.2023.

Url-5: <https://tureng.com/tr/turkce-ingilizce/compact/>. Erişim Tarihi: 27.04.2023. **GÖRSEL KAYNAKLAR**

Şekil 1: https://tr.wikipedia.org/wiki/Nakagin_Kapsul_Kulesi. Erişim Tarihi: 27.04.2023.

Şekil 2: <https://www.pinterest.at/pin/839147343043725844/> Erişim Tarihi: 27.04.2023.

Şekil 3: <https://tr.pinterest.com/pin/307300374554849251/> Erişim Tarihi: 27.04.2023.

Şekil 4: <https://www.pinterest.co.uk/pin/471892867206332012/> Erişim Tarihi: 27.04.2023.

Şekil 5: <https://zinterior.wordpress.com/2012/09/25/micro-compact-house-m-ch/> Erişim Tarihi: 27.04.2023.

Şekil 6: <https://www.pinterest.at/pin/687573068091561914/> Erişim Tarihi: 27.04.2023.



ÜÇ BOYUTLU YAZICILARLA SÜRDÜRÜLEBİLİR TASARIM: MODA TASARIMI ÖRNEKLEMİ ÜZERİNDEN ÇEVRECİ MALZEMELERE YÖNELİK BİR PROJEKSİYON

Mine Yıldırım¹

¹Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Tekstil ve Moda Tasarımı

Öz:

Üç boyutlu yazıcılar tasarım alanında önemli avantajlar sağlayan yeni teknolojiler arasındadır. Üç boyutlu yazıcılar mimari, tıp, endüstriyel tasarım, makine endüstrisi ve kültürel sektörler gibi oldukça geniş alanda kullanılmaktadır ve üç boyutlu yazıcılarla kullanılan malzemelerin çeşitliliği de artmaktadır. Bu çalışmada, üç boyutlu yazıcılarla kullanılacak, aynı zamanda sürdürülebilir tasarımı destekleyecek materyallerle ilgili güncel gelişmeleri örneklendirmek ve moda tasarımı uygulamalarının değerlendirilmesi yapılmaktadır. Bu alanda kullanılacak materyalleri açıklamak, bilinirliğini artırmak ve moda tasarımına sağladığı katkıları açıklamayı da hedeflenmektedir. Üç boyutlu yazıcılar, tasarım aşamasında moda tasarımında alternatif katkıları sürdürülebilirlik açısından farklı bir vizyon sağlayabilecektir.

Anahtar Kelimeler:

Sürdürülebilir tasarım, Sürdürülebilir Moda, Üç boyutlu yazıcılar, Sürdürülebilir malzemeler.

1.Giriş

Büyüyen çevre problemleri ile birlikte sürdürülebilir tasarımın önemi giderek artmaktadır. Moda endüstrisinde tekstiller, moda ürünleri dünyadaki atık sorununun büyük bir parçasıdır ve sürdürülebilirlik moda endüstrisinin önemli bir gündemidir. Üç boyutlu yazıcılar (eklemeli üretim), atık oluşturmaması bakımından sürdürülebilir tasarımı destekleyen teknolojilerdendir. Ancak üç boyutlu baskıda malzeme olarak genellikle plastik kullanılmaktadır. Bu duruma alternatif olarak, bütün tasarım alanlarında olduğu gibi üç boyutlu yazıcılar alanında da sürdürülebilir malzemeler yönünde gelişmelerin ortaya çıktığı görülmektedir.

Çalışma nitel araştırma yöntemi ve literatür araştırmasına dayalı bir derleme temeli üzerine yapılandırılmaktadır. Çalışma üç boyutlu yazıcılar (3B yazıcılar) kullanılarak ve ekolojik zarar kaygılarıyla yapılmakta olan moda tasarım örneklerinin betimlenerek sürdürülebilir tasarım prensiplerine uygun yeni malzeme çeşitleri ele alınmaktadır.

3B yazıcılar tasarımcıların moda ve giysi üretimi hakkında düşünme biçiminde yeni bir açılmıdır. Özünde sürekli yeniliği barındıran moda tasarımında 3B yazıcı teknolojilerinin kullanımı deneysel bir alan olarak karşımıza çıkmaktadır. 3B yazıcılarla moda tasarımı hem tasarımcıların hem de kullanıcıların sayı olarak kısıtlı olduđu tasarımcılar için henüz çok yaygınlaşmamış deneysel bir alandır. Bununla birlikte çevre dostu olmak için sürdürülebilir tasarım ve üretim sürecinin birçok unsurunun yeniden düşünülmesi gerekir. 3B yazıcıların atıksız bir üretim şekli sunmaları modada sürdürülebilirlik açısından önemli bir avantaj oluştururken ürünlerin plastik olması dezavantaj yaratmaktadır. Bu noktada 3B yazıcıların atıksız üretim avantajı çevre duyarlılığı olan malzemelerle birleştirilebilirse ileriye dönük projeksiyonda tam sürdürülebilir çevre dostu tasarım önerileri geliştirilebilir. Bu çalışmada 3B yazıcılarla kullanılabilir, aynı zamanda sürdürülebilir tasarımı destekleyecek materyallerle ilgili güncel gelişmeleri örneklendirmek ve 3B yazıcılarla moda tasarımında kullanılabilir olasılığı bulunan çevre dostu materyalleri araştırmak amaçlanmaktadır. Bu alanda kullanılabilir materyallerin açıklanarak bu malzemelerin bilinirliğini artırmak, alana katkı sağlanması hedeflenmektedir.

2.Modada Üç Boyutlu Yazıların Kullanımı

3B yazıcılar eklemeli üretim prensibiyle çalışan cihazlardır. 3B yazıcılar, büyütme/ekleyerek üretme, eklemeli üretim (additive manufacturing /additive advances-) terimleri ile de literatürde bulunmaktadır (Yılmaz vd., 2013:1). Eklemeli üretimde bir 3B yazıcı ile herhangi bir nesne tasarımı bilgisayar destekli tasarım (CAD) programı ile elektronik veriye dönüştürülür, herhangi bir kalıp, model vb. araç gereç ihtiyacı duymadan makineye gönderilen veri ile katman katman malzeme ekleyerek 3 boyutlu nesnelere üretilmektedir.

3B yazıcılar matbaacılık, tıbbi, endüstriyel ve kültürel sektörlerde uygulanmaktadır. Ayrıca 3D baskı son zamanlarda farklı türde tıbbi ürünler, protezler, doku onarımları ve insani yardım ve onarımlarda kullanılmaktadır (Chadha vd., 2022:878). 3B yazıcılarla eklemeli imalatta çeşitli teknikler vardır. Bu yazıcılar arasında moda ve tekstil sektöründe FDM, SLS³ ve Polyjet 3B yazıcıların kullanıldığı tasarımlar bulunmaktadır (akt.Yıldırım, 2016:158-160)

Günümüzde 3B yazıcıların yüzlerce çeşidi bulunmaktadır. Yazıcı türlerinin ve kullanım alanlarının çoğalıp çeşitlenmesi, yazıcılarda kullanılan malzeme çeşitlerinin de artmasına yol

açmıştır. Chadha vd. (2022:878) 3B yazıcılarda kullanılan malzemeleri metaller, polimerler, seramikler, kompozitler ve akıllı materyaller olmak üzere beş genel başlık altında toplamaktadır. Ayrıca 3B yazıcılarda kullanılan bu materyaller fiziksel olarak toz, filament ya da eriyik/çözelti halinde olabilirler.

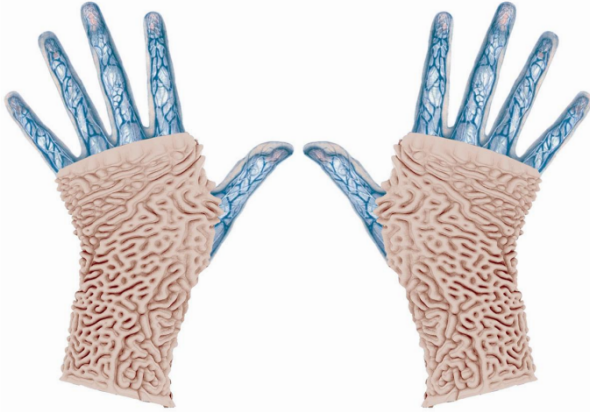
Moda alanında 3B yazıcıların kullanıldığı örnekler bakıldığında genellikle polimer yapıda malzemeler kullanıldığı görülmektedir 2000 yılında, giyside 3B yazıcıların ilk kullanımından günümüze bu alana ilgi gösteren tasarımcıların sayısı artmaktadır. 3B yazıcılarla yapılmış geçmiş çalışmalara bakıldığında kumaşlara alternatif yüzeyler, ısımarlama tasarımlardan, moda haftalarına veya deneysel çalışmalarla üretilmiş giysi ve aksesuarlara kadar geniş bir yelpazede örnekler rastlanmaktadır. Bu alanda öne çıkan tasarımcılar arasında İris Van Herpen örnek gösterilebilir. Tasarımcı hem yürüttüğü çalışmalarla moda tasarımına yeni bir yöntem kazandırmış, hem de moda tasarımında farklı malzemelerin yorumlanmasına yeni açılımlar ortaya koymuştur (Hemmings, 2020:288-291). Tasarımcı 3B yazıcılarla heykelsi giysiler, kumaş üzerinde baskı alma, malzemeler ve yeni yazıcı türleriyle yaptığı deneysel tasarımlarla moda tasarımında yeni bir yorum yaratmaktadır (Görsel.1).



Görsel.1: İris Van Herpen 3B yazıcılarla yaptığı tasarımlardan örnekler, (solda Herpen AW 2012, sağda Herpen SS/2018, altta Herpen SS/2016)

<https://3dprintingindustry.com/news/iris-van-herpens-couture-3d-printing-stars-paris-fashion-week-2018-127822/>

Alanda çalışmalar yürüten bir diğer tasarımcı Prof. Neri Oxman'ın tasarımları malzeme ve işlevsellik boyutu ile dikkate değerdir. Oxman tasarım felsefesinde tasarım nesnesinin kendisi de çevresel değişkenlerin bir parçasıdır. Oxman'ın tasarımlarından biri Karpal Deri isimli çalışmadır (Görsel.1).



Görsel.2: Karpal Deri, Karpel Tünel Sendromu ateli prototipi, Boston Bilim Müzesi (Oxman,2008).

Oxman, N. (2010). Material-based design computation (Doctoral dissertation, Massachusetts Institute of Technology).

Oxman'a (2010:192) göre Karpal Deri, 'doğal tasarım' bağlamında aranan tasarım hedeflerinin türünün bir temsilcisidir. Karpal Deri yastıklama ve sert yüzeylerden korumanın yanı sıra rahat bir tutuş sağlar. Bu kalınlaştırılmış dokular esnekliği ve dolaşımı artırır ve yumuşak doku yeniden şekillendirme mekanizması görevi gördüğü için medyan sinir üzerindeki baskıyı azaltır. Eldivenin dış kabuğuna iliştirilmiş nefes alabilen bir köpük astar ciltteki nemi uzaklaştırır. Hafif malzeme hastanın bilek desteğini sunarken yüksek düzeyde konfor sağlar. Termoplastik bir dış kabuk, kullanıcının bireysel ihtiyaçlarına uyacak şekilde ısıyla kalıplanabilir. (Oxman, 2010:191) Eldiven değişken elastik modüle sahip fotopolimer malzeme yayarak anında eldivenin malzeme özelliklerini ve kalınlığını değiştiren bir malzemedir. Değişken özellikli 3B yazıcı (Variable Property 3D Printer) kullanılarak tek bir üç boyutlu sürekli nesne olarak yazdırılmıştır. Bu tip yazıcılarda genellikle reçine (vax) veya eriyik malzemeler kullanılmaktadır (Bu tasarım için kaynakta materyal içerik bilgisi belirtilmemiştir).

Tasarımı işlevsel boyutunun yanında çevresel boyutuyla düşünen Oxman vd. 'Malzeme Ekolojisi' kavramından söz etmektedir. Oxman vd.'e göre (2015),

“Malzeme Ekolojisi doğadan ilham alan, yakın zamanda, tasarım nesnesi ile çevre arasında daha derin bir ilişki kurmayı amaçlayan Malzeme Ekolojisi adı verilen yeni bir tasarım yaklaşımından ortaya çıktı. Bu yaklaşımın anahtarı, çevrenin ve tasarım nesnesinin çoklu boyutlar ve bir çevresel değişkenler yelpazesi aracılığıyla etkileşime girdiğinin fark edilmesidir. Basit bir analiz, çevre alanının boyutlarının klasik tasarım alanından çok daha büyük olduğunu gösterecektir. Bu boyutsal uyumsuzluk, tasarım nesnelerinin kendi çevrelerine tam olarak uymadığı bir ekolojik uyumsuzluğa yol açar ve bununla sonuçlanır. Malzeme Ekolojisi, çok işlevli malzemeler, üretimde yüksek uzamsal çözümlülük ve gelişmiş hesaplama algoritmaları aracılığıyla tasarım alanının boyutsallığını artırarak bu boşluğu kapatmayı hedefliyor. Bunu yaparken, hesaplama, fabrikasyon ve malzemenin kendisini tasarımın ayrılmaz boyutları olarak kabul eden ve en başından itibaren ekolojik olan nesnelerle sonuçlanan bütüncül bir tasarım görüşü ortaya çıkıyor.”

Oxman'ın malzeme ekolojisi ile açıkladığı özetle; tasarım süreci sonrasında ortaya çıkan ürünün kendisinin de çevrenin bir unsuru olduğudur. Sürdürülebilir tasarımla paralellik gösteren bu düşünceyle üretilen Karpal Deri Neri Oxman'ın farklı bir işlev için ve farklı malzemeleri bir araya getirerek tasarladığı, 3B yazıcı kullanarak üretilen öncü bir örnektir.

2.1.Sürdürülebilir Moda ve Üç Boyutlu Yazıcılar

Hızlı modanın hâkim olduğu günümüz moda endüstrisinde tekstiller, moda ürünleri dünyadaki ekolojik sorunların bir parçasıdır. Bu nedenle sürdürülebilirlik moda sektörünün geleceği ve insanlığa sağlayabileceği yeni yönelimler açısından alternatif bakış açısı sağlayan bir kavramdır. Sürdürülebilirliğin teknoloji ile yorumlanması, moda tasarımı ve moda sektörü açısından yeni gelişme kanalı olabilir. 3B yazıcılar, tasarım aşamasında moda sektöründeki malzemelerin değerlendirmesine alternatif katkılar sağlayabileceği için sürdürülebilirlik açısından farklı bir vizyon sağlayabilir.

3B yazıcıların moda sektörüne sağlayabileceği önemli bir avantaj atıksız bir üretim şekli sunmalarıdır. Bilindiği gibi günümüzün çevre bilincine sahip olmayan doğrusal tüketim anlayışı, 'tasarla, üret, satış yap ve tüket' şeklinde akmaktadır. Bu anlayış hem malzeme, enerji

kaynakları israfına sebep olduğu gibi hem de ürünün hayat süresinin de çok kısa olmasına neden olmaktadır. Bu akışın sürdürülebilirlik anlayışı içerisinde moda sektöründe değiştirilmesi mümkündür (Niinimaki, 2017: 14). Özellikle 3B yazıcılar tasarım aşamasında sorunun çözümlenmesine katkı sağladığı için bu konuda stratejik bir çözüm aracıdır. Ancak 3B yazıcılarda yaygın olarak petrol ürünü plastik malzeme kullanılmaktadır. Bu materyaller kullanım ömrünü tamamladığında atıkları doğada biyo-bozunma yoluyla kaybolmaz. Çevre ile ilgili kaygıları olan 3B yazıcılarla çalışan tasarımcılar da bu konuda çözüm aramaya başlamaktadır. Bu alanda sürdürülebilirlik duyarlılığı bulunan örnekler henüz çok azdır. Çevre duyarlılığı ile sürdürülebilir tasarımda olası yaklaşımlarda ilk olarak malzeme akla gelmektedir. Ürünün içerdiği malzemelerin çevrede zarara yol açması istenmeyen bir durumdur. 3B yazıcılarla üretilmiş moda ürünlerinde polimer yapıda malzemeler olan Poliamid, PLA, ABS, TPU içeren örnekler bulunduğu görülmektedir (Akt.Yıldırım:2016) (Görsel.3). 3B yazıcılarla sıklıkla kullanılan polimer bazlı materyallerden PLA biyo-bozunur yapıdadır. (PLA) doğada çözünebilir özelliğine sahip, mısır nişastası ya da şeker kamışı gibi yenilenebilir alifatik polyesterlerden üretilen bir termoplastik malzemedir (Düzakın, 2021:80).



Görsel.3: 3B yazıcılarla poliamid kullanarak üretilmiş giysi (Danit Peleg, 2015).

<https://www.sculpteo.com/en/3d-learning-hub/applications-of-3d-printing/3d-printed-clothes/>

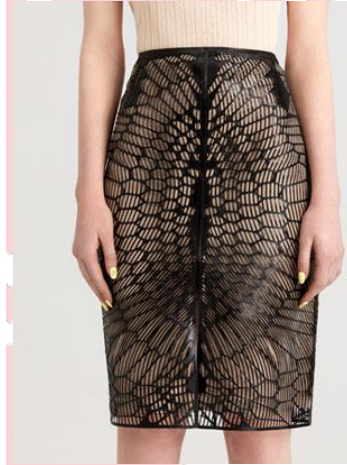
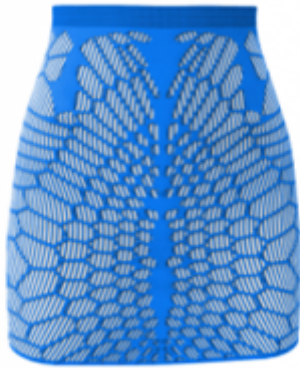
Sürdürülebilir tasarımda diğer yaklaşım atık problemidir. Üretim sürecinde malzemenin tamamen kullanılmaması ile ya da ürünün kullanım ömrünün sonunda atılmasıyla atık oluşmaktadır. Sürdürülebilir tasarım için üretim proseslerinde ve sonrasında atık oluşması istenmez. Sürekli yeniye dayatan moda bunu çevreye zarar vermeden nasıl yapabilir, sorusu çevreye duyarlı moda tasarımcılarının çalışmalarına yön vermektedir. 2016 yılında Adidas,

okyanusların kirliliğiyle mücadele etmek amacıyla okyanustan gelen plastik atıkları ve 3D teknolojisini kullanan yenilikçi bir ayakkabı konsepti geliştirmek için okyanusları plastiklerden temizleme amaçlı faaliyet gösteren kuruluş Parley for the Oceans ile ortaklık kurmuştur (www.parley.tv/, 2022). Bu projede okyanustan çıkan balık ağı gibi plastiklerden geri kazanılmış poliamid filamentlerden ayakkabılar üretilmiştir (Görsel.4).



Görsel.4: Parley for the Oceans ve Adidas ortaklığıyla atık plastiklerden geri kazanılmış poliamid filamentlerden 3B yazıcı kullanılarak üretilen ayakkabılar (2022).

Julia Daviy, 2020'de geri dönüştürülebilir materyalden 3B yazıcıda 'Organik Etek' (Görsel.5) adıyla kişiselleştirilebilir etekler üretmiştir. Etek üretim sürecinde hiç atık oluşmamakta ve geri dönüştürülebilir TPE (Termoplastik elastomer) kullanılmaktadır. (Martinez Tancredi, 2022:36).



Görsel.5: Geri dönüştürülebilir materyalden 3B yazıcıda üretilmiş etek (Julia Daviy, 2020).

<https://www.dezeen.com/2021/02/05/iris-van-herpen-haute-couture-dress-recycled-ocean-plastic/>

3B yazıcılar lazer teknolojileri ile kullanılabilme esnekliğine de sahiptir. Bu teknoloji naylon, plastik ve metal parçacıkları toz haline dönüştürdükten sonra kullanma imkanı sağlar. Bu teknoloji sıfır atık modelinin uygulanmasını sağlayacağı için çevreye zararı olan ürünlerin çevreye atık olarak ulaşmadan tekrar kazanımları mümkündür. Yine 3B yazıcıların moda tasarımında kullanımında öncü olan Iris Van Herpen'in öncülüğünde oluşan ve yeni malzemecilik (New Materialism) olarak adlandırılabilir yaklaşım moda sektöründe sürdürülebilirlik açısından farklı çözümler sağlamaktadır (Smelik, 2018:33-54).

Iris van Herpen ayrıca geri kazanılmış malzemelerden üretilen tasarımı ile alanda farkındalık yaratmaya devam etmektedir. Van Herpen'in "Roots of Rebirth" İlkbahar / Yaz 2021 koleksiyonunun bir parçasını geri kazanılmış malzemelerden üretmiştir. Van Herpen'in, Parley for the Oceans tarafından deniz atıklarından yapılan ileri dönüştürülmüş kumaşa basılmış ve binlerce ince üç taraflı mozaiklere oyulmuş ve yarı şeffaflıkta kusursuz gradyanlar yoluyla kinetik bir yüzey elde ettiği görülmektedir (Casja Carlson, 2021) (Görsel.6).



Görsel.6: Iris van Herpen geri kazanılmış malzemelerden üretilen tasarımı (Herpen, SS/2021)

<https://www.dezeen.com/2021/02/05/iris-van-herpen-haute-couture-dress-recycled-ocean-plastic/>

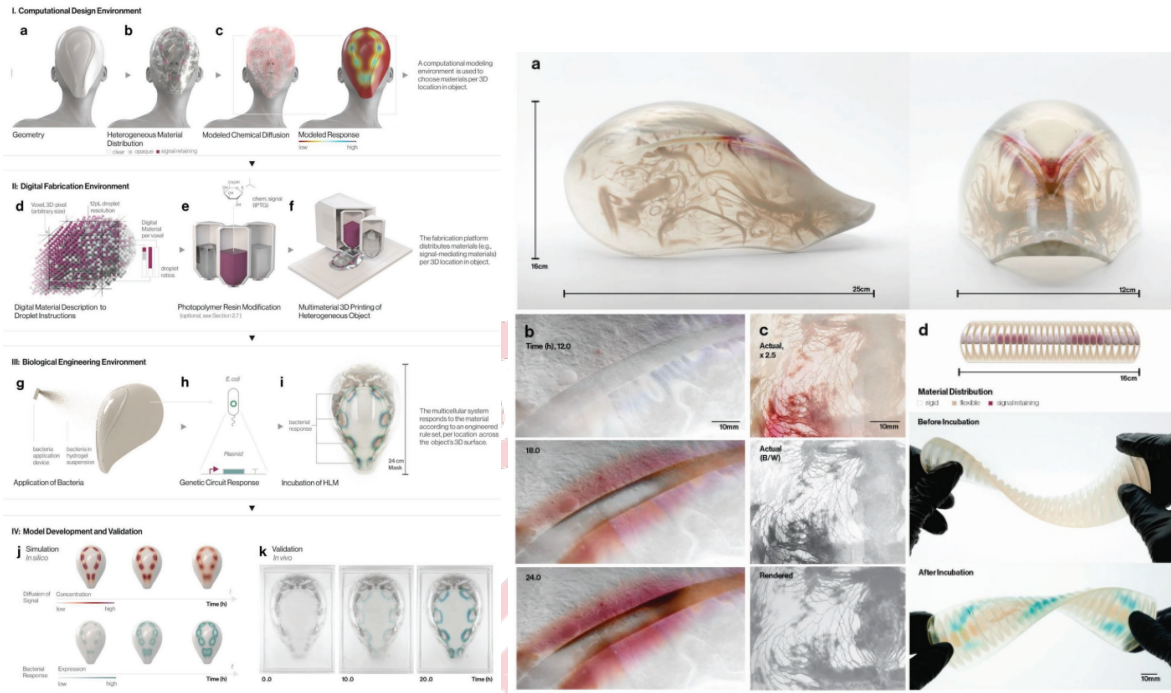
4.Üç Boyutlu Yazıcılarda kullanılan Malzemelerde Ortaya Çıkan Gelişmeler

3B yazıcıların kullanım alanları her geçen gün genişlemekte tıp, endüstriyel tasarım, makine endüstrisi ve birçok alanda yeni kullanımları ortaya çıkmaktadır (Chadha vd.,2022: 853). Bu farklı alanlarda farklı malzemelerin de 3B yazıcılarda kullanıldığı görülmektedir. Bu örneklerle bakıldığında genellikle polimer esaslı malzemelerin kullanımına rastlanmaktadır. Chadha vd. 3B yazıcılarla ilgili güncel gelişmelere yer vermektedir. Bu araştırmada kullanımı bilinen polimer, metal ve seramik malzemelerin dışında biyo-bozunur ve akıllı malzemeler gibi malzeme guruplarına da de yer verilmektedir.

Biyobozunur materyal, ekolojik ortamda doğal süreçte biyolojik olarak parçalanabilir malzemelerdir. Bu tür doğal biyobozunur materyaller, yarı sentetik polimerler, biyolojik olarak parçalanabilen ve sentetik polimerlerden üretilmektedir. Doğal biyobozunur materyallere örnekler, nişasta, selülöz ve proteindir. Sentetik olanlara ise, monomer sentetik polimerler (PLA/polihidroksialkanoat), poliglikolik asit (PGA), polibütilen süksinat (PBS) ve aromatik polyesterler(PBAT) gibi materyallerdir.3B yazıcılar da hem doğal biyobozunur hem de petrol orjinli materyallerden sağlanan materyallerin kullanımı yaygınlaşmaktadır (Kalia ve diğ., 2022;11-19).

Akıllı malzemeler, çevre, kullanım ve özellikleri itibariyle değişim gösteren malzemelerdir. Akıllı malzemeler ileri yapılandırılmış malzemeler (advanced structured materials) ve duyarlı malzemeler (responsive materials) olmak üzere iki grupta incelenebilir. İleri yapılandırılmış materyaller, asıl yapılarını korumakla birlikte enerji tüketimi ve güvenlik gibi değişik amaçları karşılamak için işlevsellik yönünden değişim gösteren materyallerdir. Bu malzemeler, uzay araştırmalarında ve yüksek teknoloji içeren alanlarda 3B yazıcılarla yapılan tasarım ve üretim süreçlerinde kullanılmaktadır. Duyarlı malzemeler ise, eklemeli üretim sürecinde ortama ve çevreye uyum sağlayan malzemeler olarak sınıflandırılmaktadır (Gardan 2018:1-18). Akıllı malzemeler çok geniş bir başlık olmakla birlikte bütün akıllı malzemeler ekolojik duyarlılık özelliğine sahip olduğu söylenemez akıllı malzemelerin kendi içinde bu konseptte uygun malzemeler ayrıca araştırmalıdır.

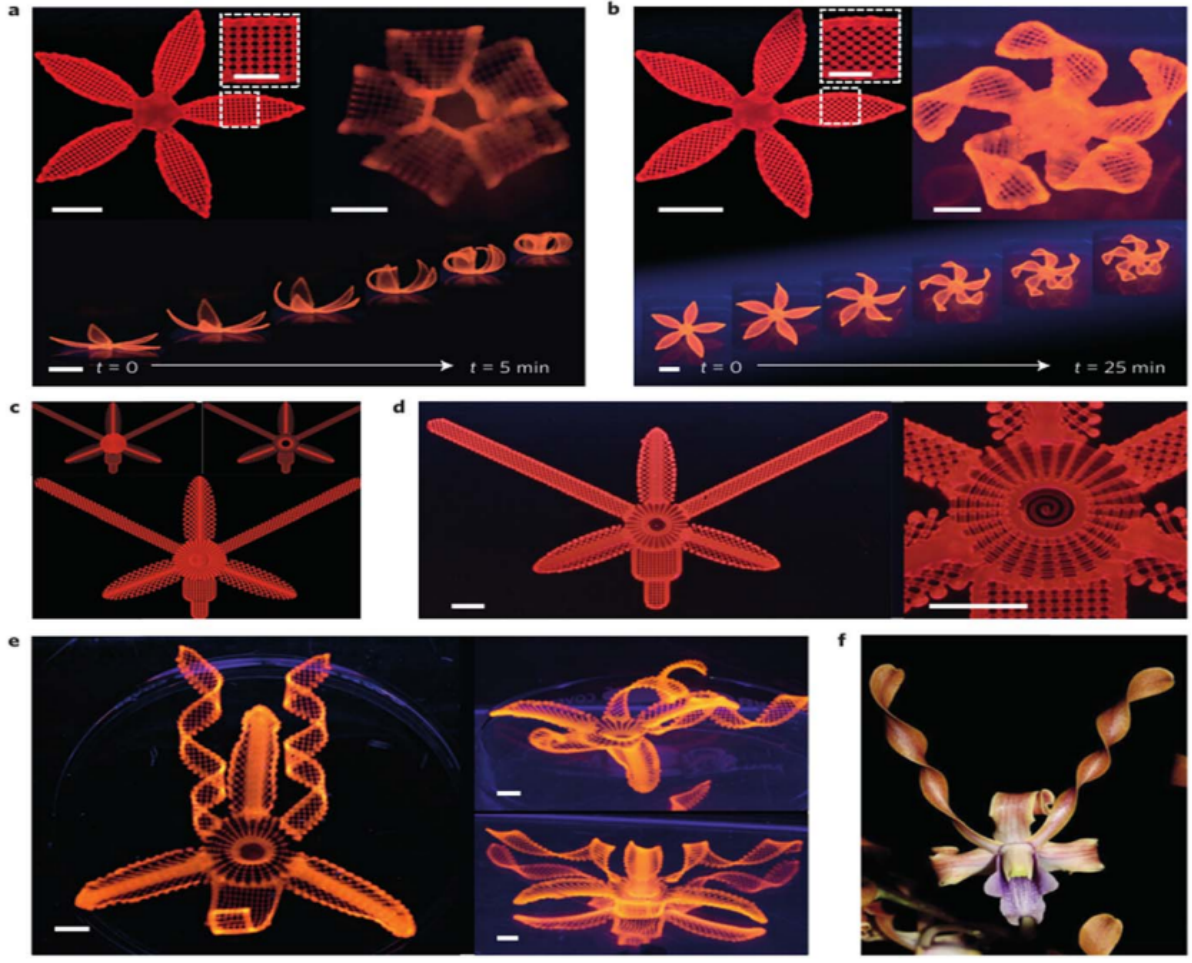
Akıllı malzemeler ve biyo-bozunur malzemelerin dışında kompleks malzemelerle yapılan pek çok çalışma olduğu da görülmektedir. Smith vd. (2020:) “Hibrit Yaşam Malzemeleri: Dijital Tasarım ve Üretim” Biyolojik ajanların işlevselliğini destekleyebilen ve kontrol edebilen biyohibritler olarak bilinen canlı/cansız kompozit materyaller geliştirmek için önemli çabalar mevcuttur. Çalışmada biyohibrid bir maske üretildiği görülmektedir.



Görsel.7: Biyohibrid malzeme ile yapıla maske ve örnekler (Smith,2020).

Smith, R. S. H., Bader, C., Sharma, S., Kolb, D., Tang, T. C., Hosny, A., ... & Oxman, N. (2020). Hybrid living materials: digital design and fabrication of 3D multimaterial structures with programmable biohybrid surfaces. *Advanced Functional Materials*, 30(7), 1907401.

Diğer bir örnek, Jel materyallerle 4B Baskıdaki Son Gelişmeler başlıklı araştırmadır (Ahmed vd., 2020:152). 4B baskı, basılı yapının zamanın bir fonksiyonu olarak geliştiği ek bir boyuta sahip 3B baskı teknolojisine dayanmaktadır. Jel malzemeler başka türlü ulaşılamaz geometrilere dönüşmek üzere önceden programlanmış karmaşık 4D baskılı jel nesnelerin tasarımı, bilim ve teknolojinin her alanında sayısız uygulamaya kapı açmaktadır (Ahmed vd., 2020:152). Özellikle hidrojellerle yapılan çalışmalar dikkate değerdir. Çalışmada kullanılan hidrojel materyaller ayrıca, su ile temas ettiğinde şekil değiştirebilmektedir.



Görsel.8: Hidrojellerle 3B yazıcıda üretilmiş nesnelər (Ahmed, 2020).

Ahmed, K., Shiblee, M. N. I., Khosla, A., Nagahara, L., Thundat, T., & Furukawa, H. (2020). Recent progresses in 4D printing of gel materials. *Journal of The Electrochemical Society*, 167(3), 037563.

Disiplinlerarası alanda 3B yazıcılarla yapılan çalışmalara bakıldığında alternatif olabilecek malzemelerin ortaya çıktığı görülmektedir. Bu malzemelerle yapılabilecek denemeler moda tasarım alanına katkı sağlayabilir, atıksız üretim yöntemi ile sürdürülebilirliği destekleyen 3B yazıcılar malzeme boyutuyla da ekolojiye uyumlu olabilecektir.

5. Sonuç

Sürdürülebilir moda, hızlı modanın getirdiği üretim anlayışının yol açtığı çevre ve israf sorunlarına tepki olarak ortaya çıkmıştır. Moda sektöründeki çevre sorunlarının çözümlenmesinde tasarım aşamasında sorunların çözümlenmesi gerekir. Modada 3B yazıcılar sürdürülebilirlik çerçevesinde ele alındığında; 3B yazıcılar atıksız üretim sağlamasıyla ve

kitlesel üretim karşısında postfordist bir üretim biçimi sunmakta ve sürdürülebilirlik açısından destekleyici bir üretim biçimi olduğu görülmektedir. Ancak 3B yazıcılarla moda ürünleri üretiminde yaygın olarak plastik malzeme kullanılmaktadır.

Moda tasarım dünyasında 3B yazıcılar ile yapılan güncel çalışmalar incelendiğinde sürdürülebilir tasarım yönünde yeni gelişmelerin başladığı görülmektedir. Bu alanda PLA gibi biyobozunur özellikte polimerlerle mevcut çalışmalar bulunmakta ancak diğer biyobozunur materyaller ile denemelerin olmadığı sonucuna ulaşılabilir. Geri dönüştürülmüş poliamid (PA/nylon) ile çalışmalar bulunmakta ancak hâlihazırda tekstil endüstrisinde kullanılan PET(poliester) gibi malzemelerin de geri dönüşümü yaygın olmasına rağmen bu alanda örneklere rastlanmamıştır. Moda ilgi çeken popüler bir alandır. 3B yazıcılarla üretilen moda ürünleri henüz kitlesel biçimde hayatımıza girmemiştir ve üretim miktar bakımından büyük bir ölçekten söz edilemez. Bu alanda 3B3D yazıcılarla moda tasarımında kullanılabilecek çevre dostu malzemeler ile büyük bir çevresel katkı elde edilmese bile ekolojik sürdürülebilirlik alanında farkındalık yaratmak açısından önemlidir ve sürdürülebilir tasarım düşüncesinin gelişmesine katkı sağlayabilir.

Kaynakça

- Ahmed, K., Shiblee, M. N. I., Khosla, A., Nagahara, L., Thundat, T., & Furukawa, H. (2020). Recent progresses in 4D printing of gel materials. *Journal of The Electrochemical Society*, 167(3), 037563.
- Chadha, U., Abrol, A., Vora, N. P., Tiwari, A., Shanker, S. K., & Selvaraj, S. K. (2022). Performance evaluation of 3D printing technologies: a review, recent advances, current challenges, and future directions. *Progress in Additive Manufacturing*, 7(5), 853-886.
- Düzakın, E. (2021). Sürdürülebilir Tasarım Yaklaşımı Açısından Biyoplastiklerin İncelenmesi. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 11(1), 73-92.
- Gardan, J. (2019). Smart materials in additive manufacturing: state of the art and trends. *Virtual and Physical Prototyping*, 14(1), 1-18.
- Hemmings, J. (2020). Iris van Herpen: Transforming Fashion. *Fashion theory*, 24(2), 287-291.
- Kalia, G., Sharma, A., & Babbar, A. (2022). Use of three-dimensional printing techniques for developing biodegradable applications: A review investigation. *Materials Today: Proceedings*.
- Martinez Tancredi, A. S. (2022). State-of-the-Art: Sustainability in 3D Printed Fashion (Doctoral dissertation, Moda).
- Niinimäki, K. (2017). Fashion in a circular economy (pp. 151-169). Springer International Publishing.
- Oxman, N. (2010). Material-based design computation (Doctoral dissertation, Massachusetts Institute of Technology).
- Oxman, N., Ortiz, C., Gramazio, F., & Kohler, M. (2015). Material ecology. MIT Open Access Articles. *Computer-Aided Design* 60 (March 2015): 1–2.
- Smelik, A. (2018). New materialism: A theoretical framework for fashion in the age of technological innovation. *International Journal of Fashion Studies*, 5(1), 33-54.
- Smith, R. S. H., Bader, C., Sharma, S., Kolb, D., Tang, T. C., Hosny, A., ... & Oxman, N. (2020). Hybrid living materials: digital design and fabrication of 3D multimaterial structures with programmable biohybrid surfaces. *Advanced Functional Materials*, 30(7), 1907401.

Yıldıran, M. (2016). Moda giyim sektöründe üç boyutlu yazıcılarla tasarım ve üretim. Art-e Sanat Dergisi, 9(17), 155-172.

Yılmaz, F., Arar, M. E., Koç E., (2013). 3D Baskı ile Hızlı Prototip ve Son Ürün Üretimi <http://acikerisim.fsm.edu.tr:8080/xmlui/handle/11352/1830>

İnternet Kaynakları:

<https://www.parley.tv/,2022>

<https://www.dezeen.com/2021/02/05/iris-van-herpen-haute-couture-dress-recycled-ocean-plastic/>

Görsel Kaynakça:

Görsel 1. <https://3dprintingindustry.com/news/iris-van-herpens-couture-3d-printing-stars-paris-fashion-week-2018-127822/>

<https://www.arch2o.com/quaquaversal-3d-printed-spring-summer-quaquaversal-collection-2016-iris-van-herpen/>

Görsel.2: Oxman, N. (2010). Material-based design computation (Doctoral dissertation, Massachusetts Institute of Technology).

Görsel.3:<https://www.sculpteo.com/en/3d-learning-hub/applications-of-3d-printing/3d-printed-clothes/>

Görsel.4: <https://design-milk.com/adidas-converts-ocean-plastic-3d-printed-shoes/>

Görsel.5: <https://3dprint.com/242849/julia-daviy-digitally-customizable-3d-printed-skirt/>

Görsel.6: ¹ <https://www.dezeen.com/2021/02/05/iris-van-herpen-haute-couture-dress-recycled-ocean-plastic/>

Görsel.7: Smith, R. S. H., Bader, C., Sharma, S., Kolb, D., Tang, T. C., Hosny, A., ... & Oxman, N. (2020). Hybrid living materials: digital design and fabrication of 3D multimaterial structures with programmable biohybrid surfaces. *Advanced Functional Materials*, 30(7), 1907401.

Görsel.8: Ahmed, K., Shiblee, M. N. I., Khosla, A., Nagahara, L., Thundat, T., & Furukawa, H. (2020). Recent progresses in 4D printing of gel materials. *Journal of The Electrochemical Society*, 167(3), 037563.

2022- 2023 YILI RUSYA MOSBULD FUARI TASARIM KRİTERLERİ VE UYGULAMA KARŞILAŞTIRMASI

Abdullah Süha ERMUMCU¹, Yasin DÖNMEZ²

¹ Karabük Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Karabük / Türkiye

² Karabük Üniversitesi, Başak Cengiz Mimarlık Fakültesi, Karabük / Türkiye

Öz:

Dünyada büyüklü küçüklü birçok ülke vardır. Ülkelerin oluşması ve günümüzde varlığını sürdürmesi tarım, üretim ve bunları dış ülkelere satmasıyla yani ticaret ile mümkündür. Bu sebeple ülke içerisinde birçok alanda hizmet vermekte olan firmalar ticaret hacimlerini geliştirmek adına satış ve pazarlama yöntemlerine başvurmaktadır. Birçok yöntemlerden bir tanesi de fuar organizasyonlarıdır. Fuarlar firmaların iş yaptığı sektörler göre çeşitlilik arz eder. Yapı fuarları, otomobil fuarları, silah ve savunma, gıda ve tekstil fuarları gibi birçok fuar çeşidinden birkaçıdır. Firmalar içerisinde buldukları sektöre göre dünyada bu işle ilgili tüm insanları bir araya toplama aracı olarak fuarlar günümüzde çok önemli bir yere sahiptir.

Creavit firması da banyo ve vitrifiye alanında Türkiye'nin öncü firmalarındandır. 66 ülkeye ürünlerini ihraç edip Ulusal ve Uluslararası birçok fuara katılım sağlamış ve günümüzde de sağlamaktadır. Çalışma kapsamında Creavit firmasının 2022 ve 2023 Rusya fuar örnekleri stant tasarımı ve yaklaşımı, uygulama proje çizimleri, atölye üretimi, reklam işleri ve yerinde uygulanması ile nihai fotoğrafları sunularak karşılaştırma yöntemiyle değerlendirilecektir.

Bu çalışma banyo ve vitrifiye sektör alanında veya alan dışı iş yapmak isteyen ve/ya yapmakta olan firmalara tasarım, onay, üretim ve uygulama aşamalarında yol göstermek amacıyla kaleme alınmıştır.

Anahtar Kelimeler: Dünya, Ticaret, İhracat, Fuar, Tasarım Yaklaşımı, Uygulama projesi, Üretim, Uygulama.

GİRİŞ

Fuarlar ülkelerin dış ticaret ve üretiminin gelişmesinde azımsanmayacak ölçüde rol oynarlar. Fuar organizasyonlara katılan firmalar kendi ürünlerini fuarlarda sergileme imkanına kavuşurlar. Ziyaretçiler fuarlarda sergilenen ürünlerin ülkeye veya dünyaya yayılmasına vesile

olurlar. Ayrıca fuarlar; yabancı sermaye girişinin topraklarımıza girişine vesile olduğu gibi, çoğu zaman da yerli-yabancı ortaklıklarının oluşmasına zemin hazırlar.

İnsanoğlu, yaşamını devam ettirebilmesi için üretmek zorundadır. Bu üretim, önce toprak kaynaklı olmakla birlikte sanayi-ticari ve çok çeşitli hizmetler anlamında daha da genişlemektedir. Her türlü üretim coğrafi mekâna bağlı olarak yapılmaktadır. Coğrafyanın sunduğu imkanlar üretimin büyüklüğünü belirlemesi bakımından önemlidir. Ülkemiz, coğrafi konumuna bağlı olarak doğal ve beşerî özellikleriyle dünyada iktisadi, siyasi ve kültürel anlamda dikkat çekmektedir. Bu bağlamda Türkiye genelinde son yıllarda fuar ve fuarcılık da gelişen ve büyüyen bir sektördür.

Geçmişte avcılık ve toplayıcılıkla yaşamını sürdüren insanlar zaman içinde toprağa bağlanmış ve üretime geçmiştir. Bu üretim değiş-tokuş mecrasından geçerek ticaret şekline dönüşmüştür. Gelişen ulaşım şartları insanların ve malların bir yerden başka bir yere taşınmasına olanak vermiştir. Bu gelişme hiç kuşkusuz ki ticaret ve ticaretin alt ve üst birimlerine doğrudan olumlu olarak yansımıştır. Bu sebeple Türk firmalar uluslararası mecrada bir çok fuara katılmaya devam etmektedirler.

Gelişen ve değişen dünyada çok çeşitli hizmetler bir arada ve etkileşim içinde sürdürülmektedir. Dünyanın merkezi sahalarından biri olan fuarlar bulunduğu mevki itibariyle stratejik bir öneme sahiptir. Ülkemizde yapılan yapı fuarı yat fuarı banyo vitriyeye fuarları da uluslararası öneme sahiptir. Uluslararası öneme sahip bir diğer fuar ise Rusya'da her yıl düzenlenen Mosbuild fuarıdır.

1.1.AMAÇ

Yapı sektörünün ülkemize oldukça yaygın ve gelişmiş olmasıyla yapı fuarlarına da katılım hat safhadadır. Çalışmanın amacı ise uluslararası bir fuar olan Rusya Mosbuild fuarına katılmış bir firmanın tasarım anlamında 2 yılını değerlendirmesi ve nasıl değişiklikler yapıldığını irdelenmesi olacaktır. Ayrıca alanda çalışma yapan öğrenci ve sektördeki çalışanlara yol haritası olması amaçlanmaktadır.

1.2.KAPSAM

Dünyada önemli bir yeri olan fuarcılığın kısa bir geçmişi ve durumuna dair bilgiler ile birlikte, önemli fuar alanları yer almaktadır. Devamında ise 2022 yılı ve 2023 yılında Rusya Mosbuild fuarında çizimi yapılmış standın tasarım kararlarını ve uygulamasını kapsamaktadır.

1.3.YÖNTEM

2022 ve 2023 yıllarında aynı şekilde ilerlemiştir. Tasarım aşamasıyla başlayan süreç; uygulama projesi, onay süreci, reklam işleri, üretim, nakliye ve en sonunda montaj ile neticelenmiştir. İki süreç benzer olsa da tasarım anlamında değişimler diğer aşamaları da etkilemektedir. Çalışma kapsamında izlenecek yöntem iki fuarın karşılaştırması üzerine olacaktır.

FUAR VE SERGİLEME TARİHÇESİ

Fuar, ticareti geliştirmek amacıyla belli bir süre için kurulan Pazar alıcı ve satıcıların bir araya gelerek iş anlaşmaları yaptıkları pazarlar genellikle aynı yerlerde ve düzenli aralıklarla, her yıl aynı tarihte birkaç haftalığına kurulurlar. Bu sergiler tek bir iş koluna ya da belirli bir iş kolunun tek bir dalını konu alabileceği gibi her tür ürünü ve hizmeti de kapsayabilir.

Sergi, teşhir; bir ürünün satışını yapmak ve onu güzel gösterme çabasını anlatır. Göksel ve Sohodol (2005: 11)'a aktardıklarına göre takvimin en eski ve etkin teşhir yöntemlerinden biri olan sergileme, M.Ö. 3. yy. dayanmaktadır. Velarde (1988: 13) ise muhtemelen ilk sergilemelerin, pazar yerlerinde satılan ürünler için oluşturulduğunu ifade etmektedir.

Son dönemlerde XIX. Yy. da uluslararası fuarcılığın başladığı dönem olmuştur. Sanayi devrimi, deniz ve demir yolu ulaşım olanaklarının artması gibi etkenler ile Avrupa'da XIX. yüzyılın ikinci yarısı boyunca düzenlenen, Osmanlı'nın da katıldığı uluslararası fuarlar şu şekilde sıralanabilir.

1851 Londra Uluslararası Fuarı

1855 Paris Uluslararası Fuarı

1862 Londra II. Uluslararası Fuarı

1863 Sergi-i Umumi-i Osmani

1867 Paris II. Uluslararası Fuarı

1873 Viyana Uluslararası Fuarı

1889 Paris Uluslararası Fuarı

1893 Chicago Uluslararası Fuarı

1900 Paris Uluslararası Fuarı

Tanzimat sonrası çağdaşlaşma sürecine giren Osmanlı'nın XIX. yüzyılın ikinci yarısında başlayan bu uluslararası etkinlikten uzak kalması ve fuarcılık ile ilgilenmemesi düşünülemezdi. Nitekim Osmanlı İmparatorluğu, bu fuarlardan birçoğuna katılmış ve bu fuarların başladığı 1851 yılından sadece 12 yıl sonra birini de kendisi organize etmiştir. (Türk Fuarcılık Tarihi 2007).

FUAR ÇEŞİTLERİ VE SEKTÖRLERİ

Fuarlar çeşitlerine göre 4 ana başlık altında toplanmaktadır. Sektörlerine göre değerlendirildiklerinde ise oldukça fazladır. Ticaretin gelişmesiyle sektörler artmasından ötürü fuarcılık sistemine de yansımaktadır.

1. Dikey Fuarlar- ihtisas Fuarları
2. Tüketici Fuarları
3. Entegre Fuarlar
4. Solo Fuarlar

Dikey fuarlar; Çağdaş anlamdaki “ihtisas fuarları” kapsamı son derece dikkatli belirlenmiş ve sınırlandırılmış belli sektörlerin, düzenledikleri ülkelerdeki ekonomik ve teknolojik gelişmeler, politik kararlar üretim, ithalat ve ihracatlarına yönelik kanun, karar ve yönetmelikler göz önüne alınarak iki üç yıllık piyasa araştırmalarının sonucunda olgunlaşmış, sektördeki üreticiler, satıcılar ve alıcılar başta olmak üzere tüm ilgili grupları karşı karşıya getiren titiz bir organizasyonla oluşturulan, kendine özgü bir medya türüdür. İhtisas fuarları en az 25 katılımcının yer aldığı süresi 10 günü geçmeyen etkinliklerdir.

Tüketici fuarları, ziyaretçilerinin çoğunluğu fuarın düzenlendiği merkez ve komşu merkezlerden gelen halkın oluşturduğu fuarlardır. Bu nedenle belirli bir bölge ya da ülkede dağıtım ağı bulunan ürünler ve şirketler için bu fuarlar genel tanıtma ve satış geliştirme açısından oldukça yararlı olmaktadır.

Entegre Fuarlar; Temel alınan bir ürünle ilgili diğer tüm ürün, mamul, yarı mamul, ekipman ve hammadde gibi temel ve yan dalları kapsayacak şekilde entegre edilerek düzenlenen organizasyonlardır.

Solo fuarlar; bir ülkenin bir başka ülkede tek başına organize ettiği fuarlardır. Bu fuarlarda en büyük sorun fuarın ve serginin tanıtımı olup, fuarı düzenleyen ülke veya organizatör promosyon işlerini tek başına üstlenerek fuara istenilen düzeyde ziyaretçi gelmesini sağlamak durumundadır. Fuara hedeflenen ziyaretçi grubunun gelmesi sağlandığı takdirde solo fuarlarda, diğer ve firmaların rekabeti olmadığı için oldukça başarılı sonuçlar sağlamak mümkün olmaktadır.

Fuar türlerinden bazıları aşağıdaki gibidir.

- ▶ Yapı fuarları
- ▶ Tekstil fuarları
- ▶ Gıda fuarları
- ▶ Gastronomi fuarları
- ▶ Tarım makinaları fuarı
- ▶ Havacılık fuarı
- ▶ Kimyasal makinalar fuarı
- ▶ Uluslararası kablo teknolojileri fuarı
- ▶ Robot ve otomasyon fuarları
- ▶ Silah ve savunma sanayi fuarı
- ▶ Otomobil fuarları
- ▶ Ayakkabı çanta kemer fuarı
- ▶ Kozmetik fuarı

3.1.DÜNYADA YAPILAN ÖNEMLİ FUARLAR

ITMA MİLANO : Uluslararası Tekstil ve Konfeksiyon Makineleri Fuarı

Anuga : Yiyecek ve İçecek Fuarı (Köln)

AGRITECHNICA : Uluslararası Tarım Makinaları Fuarı: (Hannover)

Asia Fruit Logistica : Meyve ve Sebze Fuarı (hong Kong)

Batumi Build 2023 : 12.Uluslararası Yapı inşaat Malzemeleri, Teknolojileri ve Gayrimenkul Fuarı

Beautyworld Tokyo : Kozmetik Fuarı

Blechexpo Stuttgart : Uluslararası Sac ve Metal Ürünleri Fuarı (Stuttgart)

Mosbuild : Moskova Yapı Fuarı (Rusya)

MOSBULD YAPI FUARI

MosBuild Moskova, Doğu Avrupa'daki tüm Rus pazarına erişim sağlayan en büyük uluslararası yapı fuarıdır. Doğu Avrupa'daki satış hacmini artırmak veya coğrafyayı genişletmeyi amaçlamak hedefini taşıyan herkes için kazançlı bir fuar haline gelmiştir. Banyolar, inşaat ekipmanları, yapı malzemeleri, tavan kaplamaları, seramikler, perde çubukları, perdeler, dekoratif sıvalar, kapılar, elektrikli ürünler, cepheler, döşeme, kapılar, aydınlatma, kilitler, boyalar, çatı kaplama, panjurlar, taş, tekstil, aletler, duvar kaplamaları, duvar kâğıdı, pencereler gibi ürün gruplarını hedefleyen fuar yaklaşık 18 yıldır yapılmaktadır.

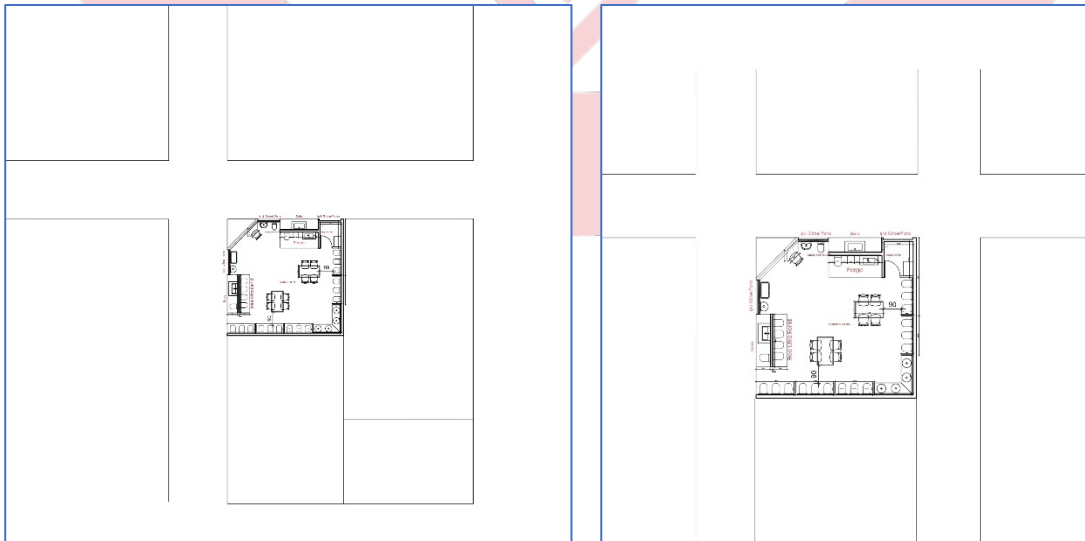
2018 yılında 1200 katılımcı ve 65.263 ziyaretçi,

2019 yılında 1200 katılımcı ve 77.338,

2023 yılında 1025 Katılımcı ile 80.696 ziyaretçiyi konuk etmiştir. (Mosbuild.com, 2023)

2022 RUSYA MOSBULD FUAR TASARIMI VE YAKLAŞIM KRİTERLERİ

Plan olarak yaklaşımı iki tarafı yol cephesinde olan bir ada (8x8) iken; 2022 yılının ilk aylarında Ukrayna ile olan savaş sebebiyle Avrupa ülkelerin bir yaptırım kararı ile avrupalı ülkelerin



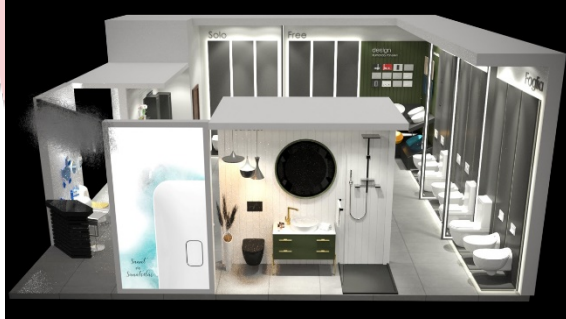
firmalarının katılamaması ile neticelenmiştir. Bu durum stant ada ve parselimizin değişmesine sebep olmuştur. Üç tarafı yol olan başka bir standda geçişimiz yapıldı üretim gerçekleştiği için reklam dokunuşlarıyla normalde sağır olan cephe hareketlendirilmiştir.

Tasarımda daha keskin hatlarla ve sabit bir yükseltiyle devam ettirmeyip dikkat çekmesi amaçlanmıştır. Tasarım aşamasında giriş tarafını köşe parsele uygun bir şekilde açılı yaparak her iki taraftan da dikkat çekmesi hedeflenmiştir. Ayrıca giriş



Şekil 1. 2022 yılındaki çift tarafı açık ilk adŞekil 2. 2022 Tasarımda Giriş Kısmı

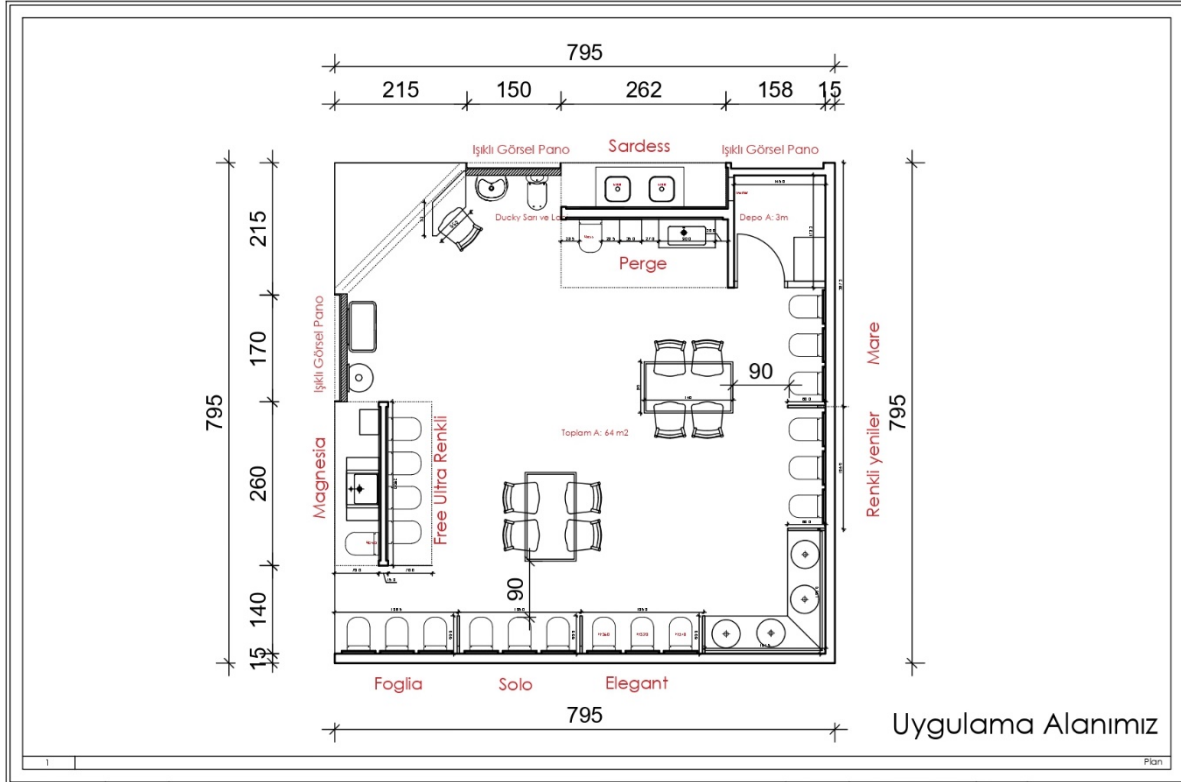
bölümünün iki tarafında tasarımda light box reklamları gösterilmesi amaçlanmıştır fakat yer değişmesi gerçekleşince amacına hizmet etmeyeceği ve savaş sebebiyle çok fazla katılım olmayacağı düşüncesiyle bu masraftan kaçınılmıştır. Yerine sıvama görsel yapılmıştır.



Şekil 3. 2022 Tasarımın Farklı Cepheleeri

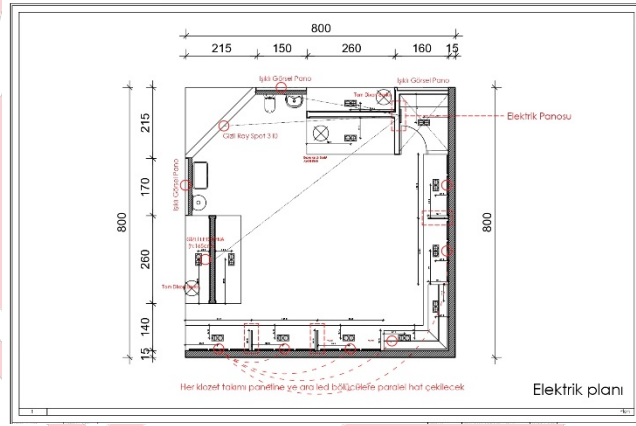
Stant tasarımında sahip olunan iki yol cephesine de tüm ürün gamının bir arada bulunduğu ve gözün görmeye daha alışkın olduğu banyo mekanlarını yerleştirmek sokaktan geçenlerin ilgisini çekmeyi amaçlamıştır. (Şekil 3)

Tasarım modellemesi gösterildiği şekliyle yönetime kabul ettirildikten sonra uygulama projesiyle devam etmektedir. (Şekil 4)



Şekil 4. 2022 Vaziyet Planı

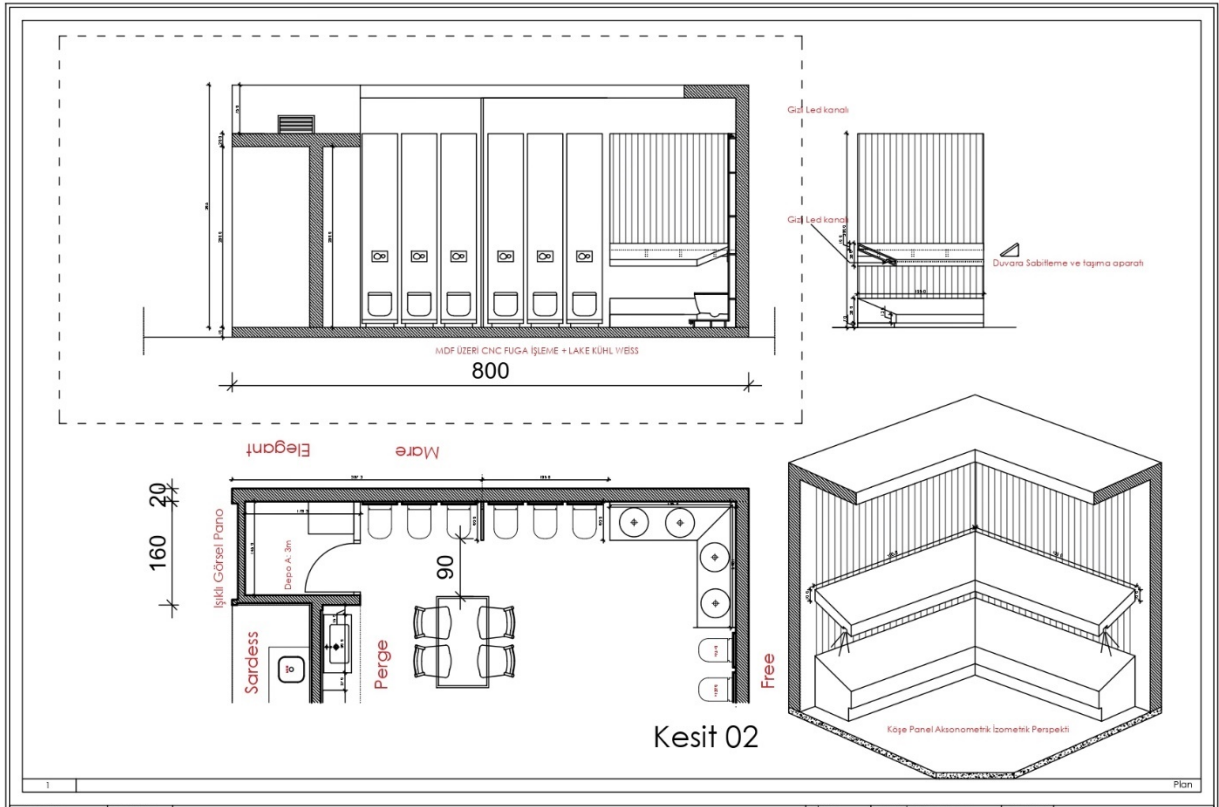
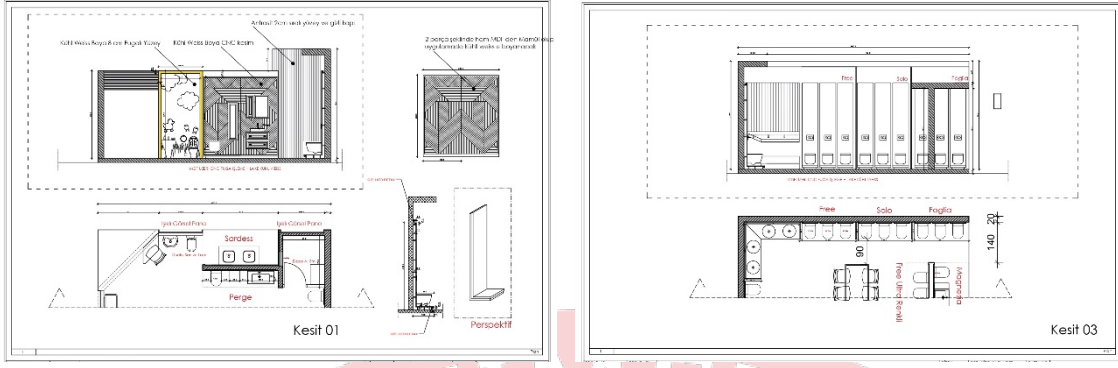
Tasarımda bulunan her öğe tasarımı yapan tarafından düşünülmelidir. Bu sebeple aydınlatma projesi elektrik projesi gibi bir mimarın normal şartlarda uzmanlık alanı olmasa da bilmesi gereken önemli hususlardandır. (Şekil 5)



Şekil 5. 2022 Elektrik planı

Çizim yapılan paftalar üretime ve yerinde montaja geçtiğinde

olabildiğince aydınlatıcı ve kolaylaştırıcı olması gerektiğinden ötürü daha önce çalışılmamış bir ekiple bu imalat ve yerinde montaj yapılacaksa projeyi önceden anlatıp çizimlerin nereleri ifade ettiğini onlara sunmak – ne yapacaklarını söylemek- işi kolaylaştırma açısından azami derecede etkilidir. Bu sebeple paftaların bir kısmına aksonometrik izometrik perspektif ile çeşitli çizimlerin yapılması etkili ve ustalar açısından kolay anlaşılacaktır. (Şekil 6)



Şekil 6. 2022 Tasarımın Uygulama Projesi ve Aksonometrik İzometrik Perspektif Çizimleri

2 haftalık Tasarım süreci, tasarım sunumu ve Rusya tarafından onay, 2 haftalık uygulama projesi çizim süreci geçtikten sonra atölye tarafından 3 haftalık bir üretim aşamasına gelinmiştir. Üretim ara ara kontrolleri ve düzeltmeleri yapıldıktan sonra konteynere yüklenip bir haftalık süreçte 25 Mart 2022 de Moskova' ya ulaşmıştır. 26 Mart 2022 sabahı fuar alanına malzemelerin indirilmesiyle 3 günde kurulmuştur. Giriş karşılama bölümü, banyo mekanları, ürün grupları, toplantı alanı, depo kısmıyla ziyaretçilere açılmıştır. (Şekil 7)



Şekil 7. 2022 Bitmiş Şekliyle Farklı Cephelerden Fotoğraflar



Şekil 8. 2022 Tasarımın Aydınlatma ve Ürün Gruplarını Gösteren Standlar

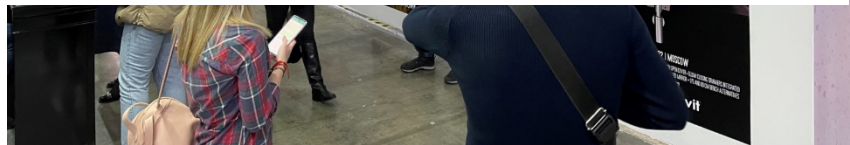


Şekil 9. 2022 Sağır cephenin hareketlendirilmesi için yapılmış reklam çalışmaları.

Bölümün başında belirtildiği gibi savaş sebebiyle Avrupalı firmalara Rusya devleti ambargo uyguladığından ötürü fuar salonunun neredeyse yarısı firma bazında Moskovaya gelemedi bu sebeple 2 tarafı açık olan standımızın yeni yerine alındığında 3 tarafı açık olan bir bölüme yerleştirildi. Bize bildirilen zamanda ise uygulama süreci tamamlandığından ötürü sağır olan cepheyi banyo mekânı yapmamız mümkün değildi. Bu sebeple beraber çalıştığımız reklam firmasına banyo mobilyalarımızın isimlerini kullanarak bir film sokağı yapmayı önerdik. Bu posterlerle mevcut duvar hareketlendirilmiş ve merak edenler için standa bir davet olmuş olacaktı. (Şekil 9) reklam uygulamasıyla film sokağı oluşturulduktan sonra ise tahminlerimiz doğru çıktı ve mevcut sağır cephe hareketli bir hal aldı. Fuar alanında ise o taraftan gelen katılımcıların olumlu yorumlarıyla karşılaşılmıştır. (Şekil 10)

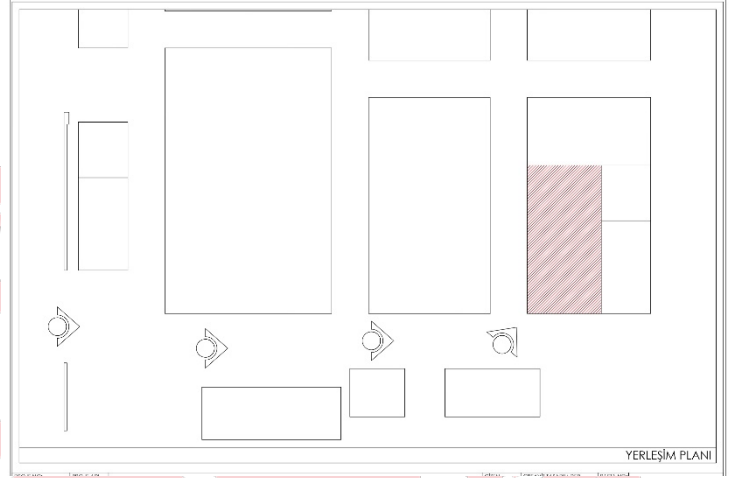


Şekil 10. 2022 Film Sokağının Uygulanmış Hali



3.1.2023 RUSYA MOSBUİLD FUAR TASARIMI VE YAKLAŞIM KRİTERLERİ

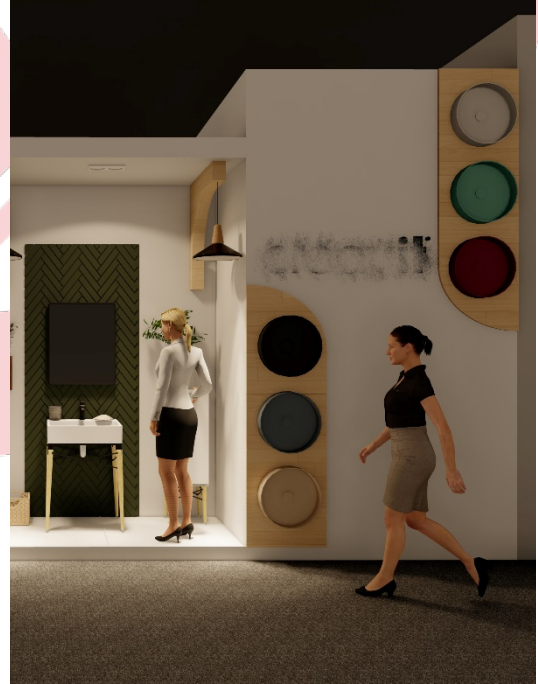
2022 yılında 64 m2 yere sahipken 2023 senesinde 72 m2 lik bir alanı kiralama fırsatıyla hem konumu daha iyi ve daha büyük bir alanda ürünlerin sergilenmesi mümkün olmuştur. Ayrıca salonun giriş kısmında ki ilk sıra oluşu misafirlerin odağında olmayı sağlamıştır. Tasarımı yaparken hem erkek hem de Kadın WC lerin ön tarafında oluşu



Şekil 11. 2023 6x12 Metre stand alanı konumu

endişelendirmişti fakat tasarımı yapıp yerinde uyguladıktan sonra misafirlerin bu bölümü kullandıkları ve geçerken standı inceleme açısından bir fırsat yakaladığı da yerinde tespit edilmiştir. (Şekil 11)

2023 yılı tasarımı keskin hatlarda 2022 yılına benzer bir formada tasarlandı (şekil 12). Bunun sebebi sokak tarafından gösterilmesi istenen banyo mekanların aydınlatmasıydı. Bir aydınlatma armatürü koyabilmek için arkalı önlü duvara genişçe bir tavan yapılması gerekmektedir.



Şekil 12. 2023 Uygulanmamış Tasarımdan Görseller

Yapılan ilk tasarım belirli bir süre geçtikten sonra üzerinde müzakere edilerek sadece bir aydınlatma için yapılacak olan banyo mekanlarının üzerine gelecek tavanın farklı bir şekilde yapılabilirliği üzerine konuşulmuştur. Nihai olarak banyo mekanlarını kalınlaştırıp tavanlardan dolayı görüş açısını engelleyen tasarım daha sofistike bir tasarımla kemerli yapıya çevrilmiştir.

Bu kalınlaştırma işlemi ile hem banyo mekânı duvarının kendi kendini taşıması sağlanmış hem de o kalınlığa aydınlatma armatürü gizlenmesini sağlamıştır. (Şekil 13)



Şekil 13. 2023 Tasarımının Nihai hali

2022 tasarımına göre daha açık renkler ve mat malzemeler tercih etmemin sebebi ise ferah ve fuar aydınlatmalarının negatif enerjisini bir anlamda azaltmak olmuştur.



Şekil 14. 2023 Nihai Tasarımından Çeşitli Görşeller

Hem işlevsel açıdan hem de tarihimize atıfta bulunan kemerli tasarımı iç mekanlarda da destekleyici öğelerle destekleyip tasarım bütünlüğü oluşturması hedeflenmiştir. Ada standı ve duvardaki klozet gruplarının tekil standartları kemerli yapıya sahip olması tasarımda ki dil birliği açısından önem arz etmektedir.

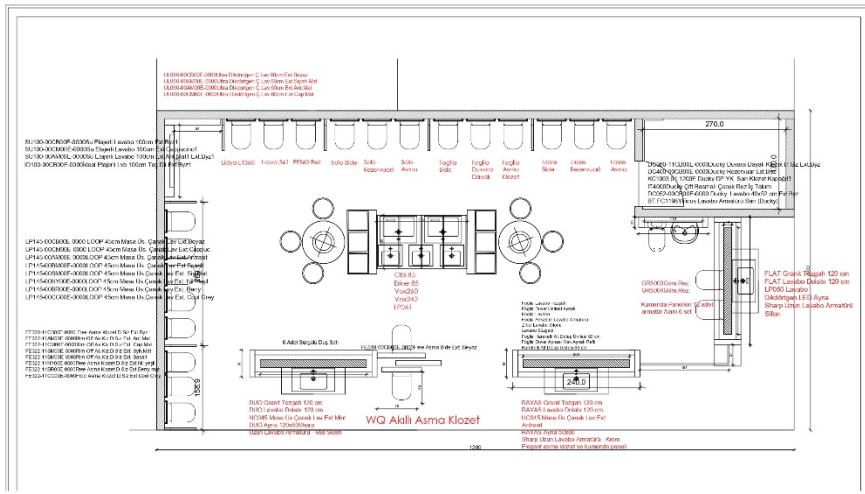


Şekil 16. 2023 Nihai Tasarımın ada stand görüntüsü



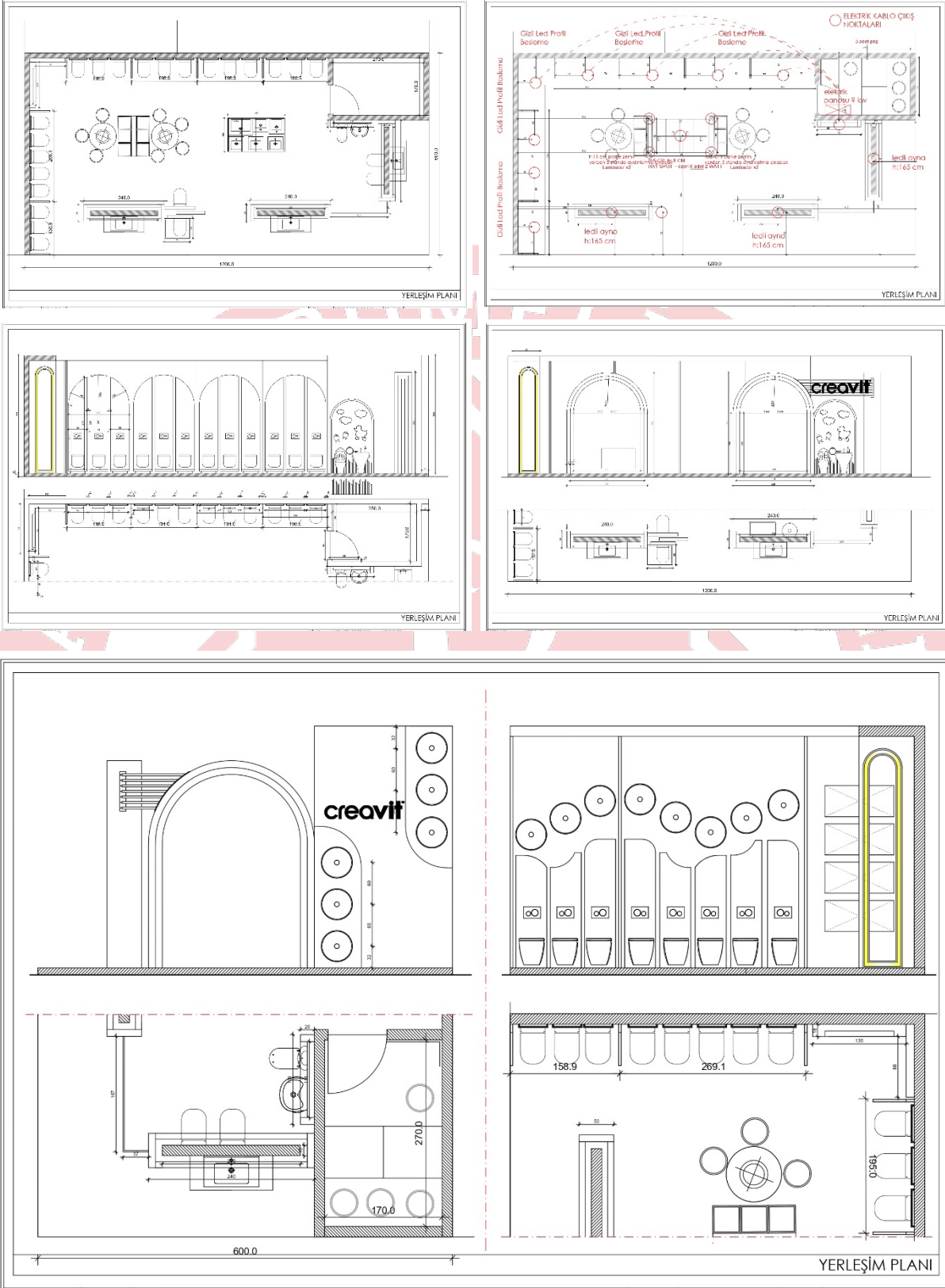
Şekil 15. 2023 Nihai Tasarımın Farklı Açılardan GörSELLERİ

Tasarımıyla başlayan süreç 2022 yılında olduğu gibi; onay süreci, uygulama projesi çizimi, üretim süreci, nakliye ve yerinde montaj ile devam etmektedir. 2022 yılından farklı olarak bu sene ürünlerin yerlerinin belirlenmesi noktasında azami ölçüde dikkat edilmiştir.

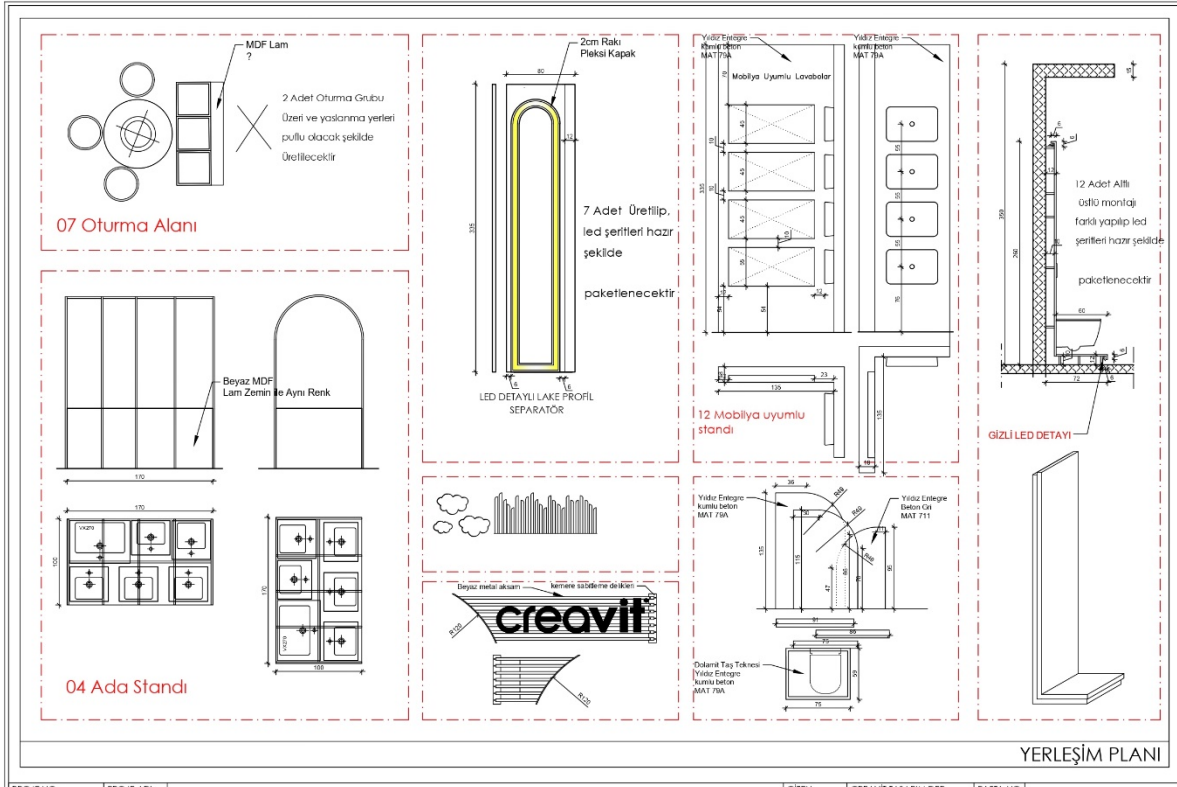


Şekil 17. 2023 Ürün yerleşimi Paftası

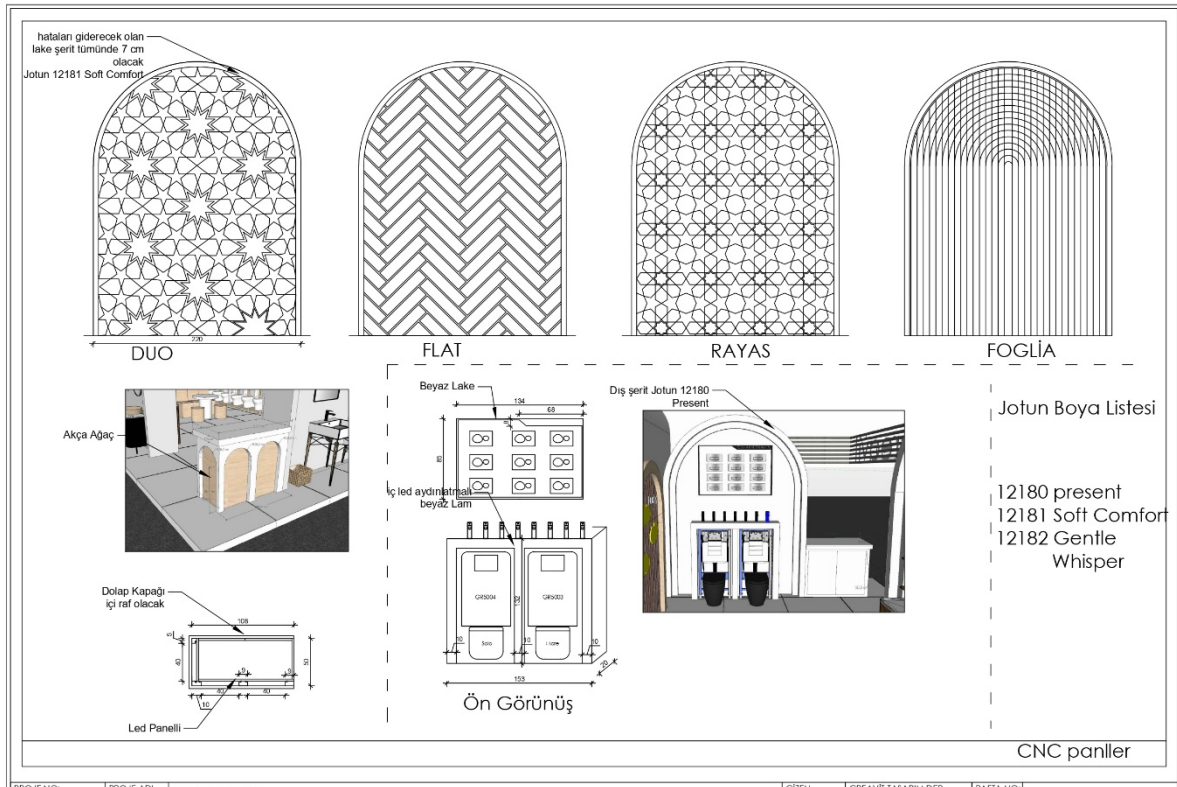
Bunun sebebi bir önceki sene yaşanan ürün montaj kargaşasıdır. (Şekil 17)



Şekil 18. 2023 Uygulama Projesi Kesit, Görünüş ve Aydınlatma Elektrik Projesi



Şekil 19. 2023 Proje Detay Paftası



Şekil 20. 2023 Proje CNC panel kesim ve Detay Paftası

Uygulama projesi çizilip üretim tamamlandıktan sonra 23 Mart 2023 Tarihinde fuar alanına girildi. Bir önceki sene üç günlük süre bizi önemli ölçüde sıkıntıya sokunca bu sene 2.000 dolar karşılığında bir gün erkenden girme hakkı satın alındı. Bu sebeple 2023 yılı daha kolay ve telaşsız kuruşmuş oldu. 2022 ile 2023 yılında uygulama açısından en önemli fark ise 2022 yılında stantlarımızın malzemesi MDF plakalar olmasına rağmen yangın önleyici spreyle sıklanmış olmasıydı. Bu sebeple 2023 yılında hazırlıksız oluşumuzdan ötürü tüm stant kurulum aşamasında kırmızı bir ilaç ile yangın koruma önlemi alındı. Standın bitmiş fotoğraflarında bir kısım gözükmemektedir. (Şekil 21)



Şekil 21. 2023 Tasarımın Yerinde Uygulanmış Hali.



Şeki



Şekil 23. 2023 yılı Tasarımın uygulanmış halinden stand örnekleri

Bir proje en başta tasarım ile başlamaktadır. Bu tasarıma en uygun şekilde sadık kalınp uygulanması o işin kendimce başarısını göstermektedir. Tasarımda Sketch-up Pro, render aşamasında ise Lumion 11 kullanılmıştır. (Şekil 24)



Şekil 24. 2023 Modellemesi ve Uygulama Fotoğrafı Karşılaştırması

SONUÇ

2022 yılındaki tasarımda ada ve parsel bilgilerinin değişikliğe uğraması sonucu yapısal anlamda bir değişikliğe gidilememiştir. Bu sebeple sağır olan cephe reklam çalışmalarıyla giydirilmiştir. En başından bu şekilde olacağı bilinseydi o cephe de hareketlendirilip ürünler koyulabilirdi. O sebeple yerine uygun bir tasarım gerçekleştirilmiştir.

Tasarım ve yaklaşım açısından da 2022 senesi yola bakan vitrinlerde aydınlatma için yapılmış olan 70 cm tavan çıkması arka tarafta ürünlerin gözükmesini engellediğinden 2023 yılında farklılaştırıp kemerli bir yapıyla fazla tavan yapmadan ürünlerin daha fazla gösterilmesi amaçlanmıştır. Kemerli de bir miktar kalınlaştırıp hem kendisini taşıma fırsatı verip hem de içine elektrik sistemi ile spot armatür ile aydınlatma sağlanmıştır. Kemerin eğimli yapısından dolayı da arka tarafta asılı ürünleri daha fazla göstermek amaçlanmıştır.

2022 yılındaki renkler ve banyo mekanları münferit olarak değerlendirilip farklı renklerle ve farklı tarzlarda tasarlanmıştır. 2023 yılında ise banyo mekanlarının hepsi bir bütün olarak tasarlanıp tek tip renk ile banyo dolapları ön planda tutulmak istenmiştir.

2022 yılında ki fuar tasarımında bir bütün olarak ele alındığında renklerle farklı farklı dili konuşup dikkat çekilmesi amaçlanmıştır. 2023 yılında ki tasarım ise daha sade 3 farklı renk ile sadeliğiyle dikkat çekmeyi amaçlamıştır. Her ikisi de talep görmüştür fakat daha çok desteklenen ve beğenilen sadelikten yana olmuştur.

Fuarlar katılımcı cihetiyle sadece o ülke ile sınırla kalmayıp çevre ülkelerden de katılım sağladığından; bu tarz organizasyonlar ihracat alanında bizi önemli ölçüde temsil etmektedir. Bu vesileyle; katılım sağlanması için var olan desteklerin artırılması ihracat oranlarının artması için önemli katkılar sağlayacaktır.

KAYNAKÇA

Giz, A. (1967). Dünya Sergilerinde Türk Mamulleri, İSO Dergisi, Sayfa 11-12, Ağustos 1967.

Göksel, A. B. ve Sohodol, Ç. (2005). Stratejik Fuar Yönetimi. İstanbul: MediaCat Kitapları Yayınları.

Türk Fuarçılık Tarihi, (2007). İstanbul Fuar Merkezi Yayınları 1, Sayfa 31-127, İstanbul.

Giles, V. (1988). Designing Exhibitions. London: The Design Council

Tüm modelleme ve proje dosyaları tarafımca çizilmiştir.

Tüm Fotoğraflar kişisel arşivimden, kendi çektiğim fotoğraflardır.



BARTIN-İNKUMU TURİZM BELDESİNİN OTOPARK SORUNU VE ÇÖZÜM ÖNERİLERİ

Alperen İSTEK¹, Sena AKSOY², Yasin DÖNMEZ³

¹Karabük Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Karabük / Türkiye

²Karabük Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Karabük / Türkiye

³Karabük Üniversitesi, Başak Cengiz Mimarlık Fakültesi, Karabük / Türkiye

Öz:

Bartın, Batı Karadeniz bölgesinde bulunan ve Karadeniz'e kıyısı olan bir ilimizdir. Bartın'ın Amasra, İnkumu, Güzelcehisar, Mugada, Kızılkum, Bozköy ve Çakraz gibi deniz turizmi açısından önemli bölgeleridir. Bunlar arasında kumsal ve deniziyle biraz daha ön planda olan mavi bayraklı İnkumu plajı 3 km uzunluğunda olup Bartın şehir merkezine 15 km, Zonguldak/Çaycuma hava limanına ise 48 km mesafededir. İnkumu beldesi İstanbul ve Ankara gibi büyük metropol kentlere yakındır. Bu kentlerden ve çevre illerden gelen ziyaretçiler sebebi ile son on yıllardır yaz aylarında kapasitesinin üzerinde misafirlere ev sahipliği yapmaktadır. Ancak beldede yerleşim alanının kısıtlı olması, bina stoğu yeterli olmaması, inşaat ve otopark alanlarının yetersizliği, yolların dar ve bahçe alanlarının azlığı gibi önemli sorunları bulunmaktadır.

Bu araştırmadaki amaç İnkumu beldesinin önemli sorunları arasında bulunan otopark sorunu ele alınarak çözüm önerileri getirmektir. Bu kapsamda araştırmada kullanılan yöntem şu şekildedir. Belde içerisinde yer alan özellikle kıyı şeridini kapsayan otopark alanlarının tespiti ve imar planında yer alan otopark alanlarının karşılaştırılması esas alınmıştır.

İnkumu yaz aylarındaki günübirlik ve konaklamalı gelen turist sayısının artması, mevcut park alanlarının etkili kullanılmaması gibi sebeplerden dolayı zaman zaman beldeye araç girişine izin verilmediği tespit edilmiştir. Bu durumun en önemli sebebinin yetersiz park alanı olduğu belirtilmektedir. Bu sorunun çözümünün kentsel planlama ölçeğinde ele alınarak aşılması gerekmektedir. Bu bağlamda çalışmamızda öncelikli olarak beldenin imar planı incelenerek mevcut otopark alanlarının yeniden yapılandırılması planlanmıştır. Kapalı otopark çözümleri ile katlı otopark sistemlerinin yanında yenilikçi otopark sistemlerinin kullanılması gibi çözüm önerileri geliştirilmiştir.

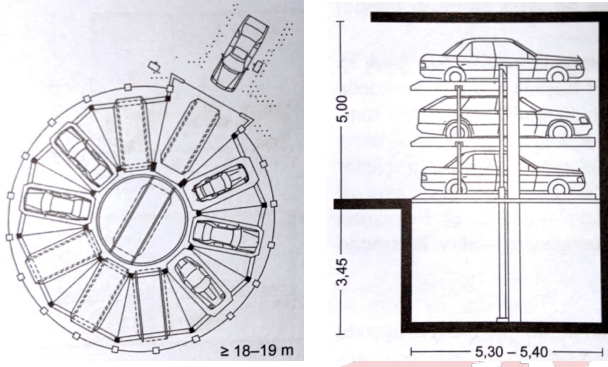
Anahtar Kelimeler: Bartın, İnkumu, Turizm, Kentsel tasarım, Yenilikçi Otopark Sistemleri

1.GİRİŞ ve KURAMSAL ÇERÇEVE

Günümüzde araç sahipliği oranının sürekli olarak artması, turizmin gelişmesi, seyahat ve satın alma tercihleri değişmesi yerleşim alanlarında otopark sorununa neden olmaktadır (Dönmez vd 2016). Özel araçların toplu taşıma araçlarına göre konfor, hız, mahremiyet gibi özellikleri nedeniyle tercih edilmesi, kısa süreli hareket halinde olmaları, günün çoğunu durarak geçirmeleri, daha uzun süre park halinde olmaları, otopark sorunu ortaya çıkmaktadır (Yıldırım ve Tektaş, 2020). İmar planlarının hazırlanması ve uygulamaya geçirilmesinde otopark alanlarının günümüz ve gelecek otopark ihtiyacını karşılayacak yeterlilikte olmadığı belirtilmektedir (Dönmez vd 2016). Yerleşim bölgelerinde araçların her gittiği konumda durak noktaları olması gerekmektedir (Ahmed, 2017). Motorlu taşıtların bu durak noktalarında bekledikleri alana da “otopark” denir (Haldenbilen, vd., 1999). Otoparklar, motorlu araç ulaşım sisteminin vazgeçilmez önemli bir parçasıdır (Litman, T., 2006). Türkiye’de 3194 sayılı İmar Kanunu’nun 37’nci ve 44’üncü maddelerine göre otopark yönetmeliği hazırlanmıştır⁴. Otoparkların planlı ve düzenli tasarlanması ulaşım sistemin aksamaması için zorunludur. Otopark yönetmeliğine göre otopark türleri “Bina Otoparkları”, “Bölge Otoparkları” ve “Genel Otoparklar” dır. Ancak otoparklar “Yol Kenarı Otoparkları” ve “Yol Dışı Otoparklar” olmak üzere iki gruba ayrılmaktadır.

I. Yol İçi Otoparklar

Yol içi otoparklar araçların kaldırım kenarında, yol içine park yapması demektir. Yol içi otoparkların bir diğer adı “kaldırım kenarı otopark” dır. Yol içi otoparklar genellikle kısa süreli otoparklar için uygundur (Haldenbilen, vd., 1999). Yol içi parklar paralel park, eğik açılı park ve dik açılı park olarak üçe ayrılmaktadır (Çufalı ve Dönmez, 2022). Paralel parklar yol kenarına paralel yani 0° olarak yapılan parklar (Şekil 1. a), dik açılı parklar 90° olarak yapılan parklar (Şekil 1. b) ve eğik açılı parklar genellikle 30°, 45°, 60° olarak yapılan parklardır (Şekil 1. c,d,e).



Şekil 3. Katlı otopark sistemleri (Neufert)

1.2. Akıllı Otopark Yönlendirme Sistemleri

Akıllı otopark yönlendirme sistemlerinin ilk uygulamaları 1970'lerde Batı Almanya'da yollara konumlandırılan değişen mesajlı tabelalar ile başlamıştır. Bu sistemler tüm şehri kapsayan veya belirli bir bölgeyi kapsayan sistemler olmak üzere iki kategoride incelenebilir. Akıllı otopark yönlendirme sistemleri sürücülerin daha hızlı ve kolay park yeri bulmasına ve karar vermesine yardımcı olur (Doğaroğlu, 2019). Otoparkların içerisinde bulunan park yerlerinin doluluk oranlarını dijital ekranlar sayesinde sürücülerin hizmetine sunulmaktadır. Bu sistemde, boş otopark yerleri park yerinin üzerinde olan sensörlerden yola çıkılarak algılanmaktadır. Son yıllarda bu otopark sistemleri mobil uygulamalar üzerinden takip edilebilmekte ve rezervasyon yaptırılabilir. Bu sistemin faydaları sürüş süresinde kısaltmakta, otomobil kullanımını azaltmakta, trafik sıkışıklığını azaltmakta, sürücü memnuniyetini artırmakta, daha düşük karbon salınımı yaymakta, hava kirliliğini azaltmakta, daha az yakıt kullanımı sağlamaktadır (Doğaroğlu, 2019).

1.3. Çok Katlı Otoparklar

Çok katlı otoparklar, araç asansörlü, robotik sistemli, yapısal gibi çeşitlerde birden fazla aracın park ettiği çok katlı yapılardır. Bu tür otoparklar yeraltı, çok katlı bina, hatta gökdelen şeklinde olabilir. Yapısı sayesinde küçük alanda otopark kapasitesi çok fazladır. Bu tarz otoparkların faydaları trafik rahatlığı, yüksek güvenli, çevre dostu olmak üzere üç ana başlıkta toplanabilir.

1. Çok katlı otoparklar trafik rahatlığı sağlamaktadır. Trafik sıkışıklığı, sürücülerin karşılaştığı en büyük ve sıkıntılı sorunlardan biri olup park yeri sorunu yaşanan alanlarda daha sıklıkla rastlanmaktadır. Otopark yeri bulamayan sürücüler, araçlarını yol kenarlarına veya kaldırımlara park etmeye zorlamaktadır. Bu durum hareket

halindeki araçların daha yavaş hareket etmesine sebep olduğundan trafik sıkışıklığına neden olmaktadır. Bu sorunu stratejik noktalara yapılacak otoparklar ile çözerek yollara ve yol kenarlarına hatalı park yapılmasını önlemek, dolayısıyla trafik sıkışıklığını gidererek trafik akışını rahatlatmaktadır.

2. Dışarıda park edilen araçlar kazalara ve hırsızlığa açıktır. Park yeri aramak için araçla dolaşmak, sürücülerin çeşitli sorunlarla karşılaşabilecekleri güvenli olmayan alanlara gitme riskini de artırmaktadır. Çok katlı otoparklar araçların hırsızlara karşı güvenliğini arttırmakta, kaza ve emniyeti yükselttiği belirtilmektedir.
3. Çok katlı otoparklarda belirli bir alana çok fazla araç park ettiğinden yakıt tüketimi ve trafik sorunu azaltır. Araçların park yeri aramak yerine direkt olarak belirli bir park alanına yönelmesi yakıt tüketimi, trafik kalabalıklığı, sokaklarda kalabalık gibi nedenlerle çevre dostu kabul edilmekte ve karbon salınımını azalmaktadır.

1.4. Günümüzde Otopark Sorunu

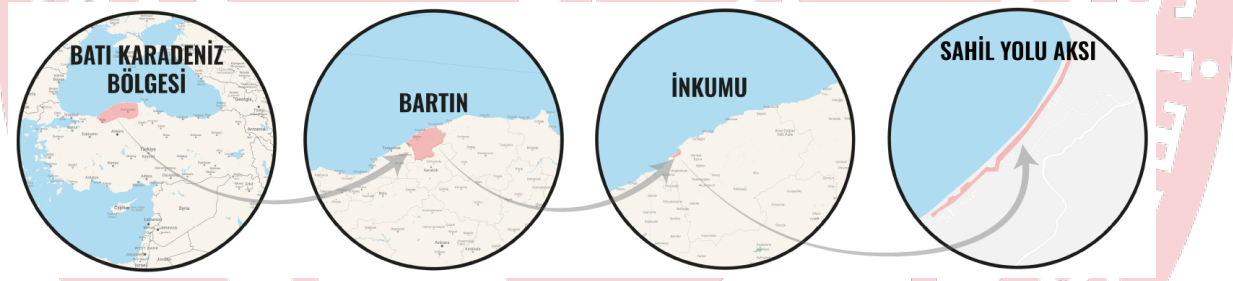
Otopark sorunu özel araç sahipliğinin artması, hızlı şehirleşme, mesire ve tatil beldelerin artması gibi nedeniyle günümüzde çözülmesi gerekli önemli sorunlarından biri haline gelmiştir. Otopark sorunu kişi ve kamu üzerine oluşturduğu baskının yanı sıra, yaşam kalitesini etkilemekte olduğu belirtilmektedir (Yardım ve Ağrikli, 2005). Sanayi devrimiyle birlikte araç sayısının artması, trafik sıkışıklığına ardından park arzı ile park talebi arasındaki dengesizlik park sorununun temel nedeni olarak görülmüştür. Ayrıca, park sistemi büyükşehir trafik sisteminde anahtar rol oynamakta ve park sorunu trafik sıkışıklığı, trafik kazası ve çevre kirliliği ile yakın ilişki gösterdiği ifade edilmektedir (Liu, vd., 2012). Bu artan sorunun, imar planları hazırlanırken ve uygulanırken yeterince dikkate alınıp uygulanmadığı düşünülmektedir (Dönmez, vd., 2016). Bu sorunun çözümünde ileri teknoloji ile donatılmış, otomatik, katlı otopark sistemleri kullanılarak emniyetli, rahat, çevre dostu ve ekonomik olarak bilinen sistemlerine ihtiyaç duyulduğu belirtilmektedir (Bingöl, vd., 2010).

2.AMAÇ

Bu araştırmadaki amaç Batı Karadeniz bölgesinde bulunan Bartın ilinin deniz turizmi açısından önemli beldesi İnkumu'nun önemli sorunları arasında bulunan otopark sorunu irdelemek ve çözüm önerileri geliştirmektir.

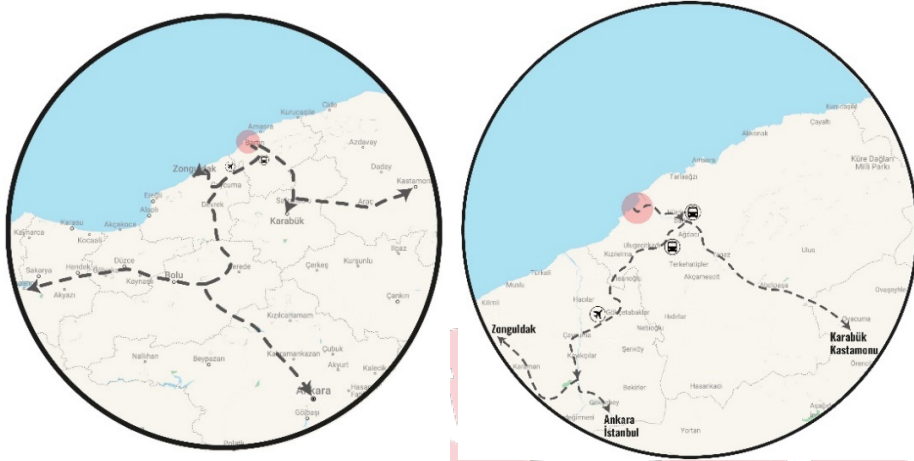
3.KAPSAM

Bartın, 41°53' kuzey paralelleri ile 32°45' doğu meridyenleri arasında bulunan Batı Karadeniz Bölgemizin bir ilidir. Karadeniz'e 59 km sahili vardır, batısında Zonguldak, güneyinde Karabük ve doğusunda Kastamonu'ya komşudur. Yüz ölçümü 2.330 km²'dir. Bartın il merkezinin rakımı 25 metredir. Bartın kent merkezi, dağların çevrelediği Bartın çayının geçtiği bir ovaya kurulmuştur. Bartın tarihi kentler birliğine üyedir. Bartın evleri, Barok ve Art Nouveau sanatlarını yansıtır, çoğunlukla iki katlı ve "Daraba" denilen ahşap çitlerle çevrili bahçe içindedir. Normal katlar ahşap-karkas olup, zemin katları taşır. Bartın'ın deniz turizm açısından gelişmiş bir kentimizdir. Amasra, İnkumu, Güzelcehisar, Mugada, Kızılkum, Bozköy ve Çakraz gibi deniz turizmi açısından önemli bölgeleri vardır. Bunlar arasında en önemlileri Amasra ve İnkumu'dur. Amasra iki burun, bu burunların doğu ve batı yönlerinde korunaklı küçük liman ve büyük liman olmak üzere iki korunaklı limanı ve koyu vardır. Amasra'ya biri bağlı biri bağımsız olmak üzere iki adası vardır. Amasra 3000 yıllık tarihe ev sahipliği yapan bir yerleşim yeridir. Geleneksel olarak ahşap oymacılığı ve balıkçılıkla ön plana çıkmaktadır. İnkumu Bartın'ın bir diğer önemli turizm bölgesidir. Çalışmamızın materyali bu önemli turizm merkezi İnkumu olup konumu Şekil 4 de gösterilmiştir.



Şekil 4. Çalışma alanının harita üzerindeki konumu

İnkumu daha çok yaz aylarında yaşanan bir yerleşim yeridir. Sahil kenarına kurulmuş olup arkasını dağların sınırladığı bir tatil beldesidir. Mavi bayraklı İnkumu plajı 3 km uzunluğunda ve Batı Karadeniz'in en uzun plajları arasındadır. İnkumu'nun sahil aksında iki ana caddesi vardır. Bunlardan batı yönündeki Yeni Mahalle Caddesi ve doğu yönündeki İskele Caddesi'dir. İnkumu İstanbul'a 445 km, Ankara'ya 300 km, Kastamonu'ya 195 km, Karabük'e 98 km, Zonguldak'a 97 km uzaklıktadır (Şekil 5). İnkumu Bartın şehir merkezine 15 km, Zonguldak/Çaycuma hava limanına ise 48 km mesafededir (Şekil 5).



Şekil.5. İnkümu'na çevre yaklaşımları

4.YÖNTEM

Çalışmanın yöntemi;

- Alanın imar planından otoparkların incelenmesi
- Çalışma alanında gözlem
- Sonuç, öneri ve değerlendirmeler

5.BULGULAR

Mevcut sahil yol aksında yaklaşık 1400 araçlık park yeri bulunmaktadır. Bu sayı devamlı belde sakinleri için yeterli sayılabilecek ölçüdedir fakat beldenin tatil beldesi olmasından kaynaklı olarak özellikle yaz aylarında ciddi turist yoğunluğu olduğundan dolayı bu sayı yeterli olamamaktadır. Beldenin kuzey yönü deniz; güney, doğu ve batı yönü de dik ve yüksek dağ ve orman ile sınırlandırıldığından kentsel alan kısıtlıdır. İnkümu beldesi İstanbul ve Ankara gibi büyük metropol kentlere yakınlığı ve çevre illerden gelen ziyaretçiler sebebi ile özellikle son on yılların yaz aylarında kapasitesinin üzerinde misafirlere ev sahipliği yapmaktadır. Ancak beldede yerleşim alanının kısıtlı olması, bina stoğu çok olmaması, inşaat ve otopark alanlarının yetersizliği, yolların dar ve bahçe alanlarının azlığı gibi önemli sorunları bulunmaktadır. İnkümu yaz aylarındaki günübirlik ve konaklamalı gelen turist sayısının artması, mevcut park alanlarının etkili kullanılmaması gibi sebeplerden dolayı zaman zaman beldeye araç girişine izin verilmediği tespit edilmiştir. Bu durumun en önemli sebebinin ise yetersiz park alanı olduğu belirtilmektedir. Bu sorunun çözümünün kentsel planlama ölçeğinde ele alınarak aşılması gerekmektedir. İmar planı incelendiğinde otopark yeri olarak ayrılmış özel bir alan

bulunmamaktadır. Alanda yapılan analizlere göre mevcut otopark yerleri şekil 6 daki harita üzerinde kırmızı renkle gösterilmiştir.



Şekil 6. Harita üzerinde kırmızı alanlar mevcut otoparklardır

Yol içi otopark sayısı yaklaşık 1000 araç ve yol dışı otopark sayısı yaklaşık 400 araçlık olduğu yapılan gözlemler sonucu tespit edilmiştir. Yol içi parkların yaklaşık %45 sinin açılı parklar, %40 ının dik açılı parklar, geri kalan %15 inin de yol kenarına paralel park olduğu tespit edilmiştir. Yol dışı park alanının açık otopark şeklinde olduğu tespit edilmiştir. Beldede katlı otopark bulunmadığı ve akıllı otopark sistemlerinin olmadığı gözlemlenmiştir.

6.SONUÇ VE ÖNERİLER

İnkumu'nda kentsel alanlardaki park alanları son on yıllardır özellikle yoğun tatil dönemi içerisinde ve haftasonları otopark ihtiyacını karşılayamadığı anlaşılmıştır. Son on yıllardır nüfus artışı, araç sayısının ve bölgenin popülerliğinin artması ayrıca bölgeye gününbirlik turist sayısının da artmasıyla trafik yoğunluğuna ve park sorununa neden olmuştur. İnkumu'nda bulunan mevcut otoparkların bu yoğunluğu karşılayamadığı tespit edilmiştir. Bu soruna çözüm önerisi olarak;

Katlı Otopark Sistemleri: Sahil yol aksı üzerinde bulunan yol ceplerine ve yol genişliği yeterli olan bölgelere katlı otopark sistemleri çözümü önerilmiştir (Şekil 7).





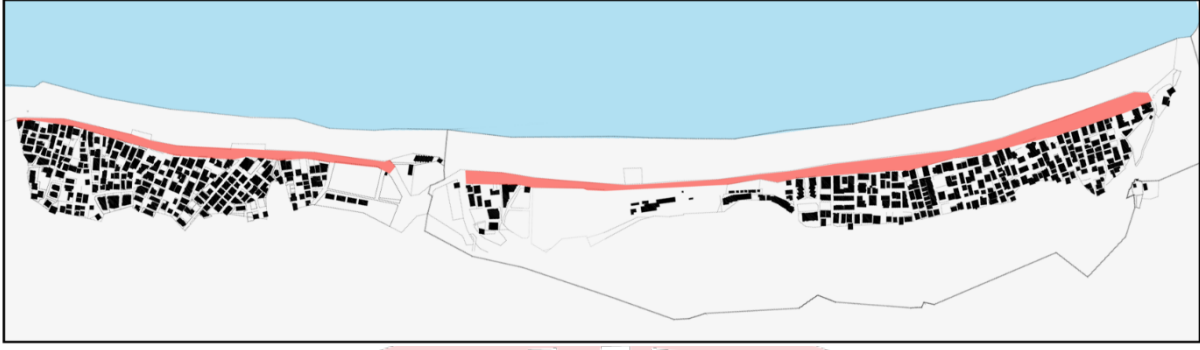
Şekil 7. Katlı otopark sistemleri çözüm önerileri bölgeleri kırmızı renkte gösterilmiştir

Çok Katlı Otopark Yapıları: İskele caddesi üzerinde bulunan piknik alanının doğu yönündeki 400 araçlık açık otopark olarak kullanılan araziye çok katlı otoparkla park probleminin çözülmesi uygun olacağı değerlendirilmiştir (Şekil 8).



Şekil 8. Çok katlı otopark yapıları çözüm öneri bölgesi kırmızı renkte gösterilmiştir

Yenilikçi Otopark Sistemleri: Sahil yol aksı boyunca yaklaşık 1000 araçlık yol kenarı park alanlarına akıllı otopark sistemleri uygulanması kullanılması problemi önemli ölçüde çözeceği düşünülmüştür (Şekil 9).



Şekil 9. Yenilikçi otopark sistemleri çözüm önerileri bölgeleri kırmızı renkte gösterilmiştir

Sonuç olarak, şu an 1400 araçlık otopark sayısına sahip olan bölgenin çalışma sonunda 3000 araçlık otopark sayısına çıkartılabileceği belirlenmiştir. Mevcut yol içi otopark yeri sayısı 1000 araçlıkken planlama sonrası 1200 araçlık olacağı görülmüştür. Bununla birlikte yol dışı otopark sayısı 400 araçken planlama sonrası 1800 araçlık otopark alanı oluşturulmasının mümkün olacağı hesaplanmıştır. Böylelikle yaz dönemlerindeki yoğun günlerde gerek gününbirlik gerekse konaklamalı gelen turistlerin otopark sorununa çözüm olacağı sonucuna ulaşılmıştır.

KAYNAKÇA

Ahmed, H.E.I. S., (2017) Car Parking Problem In Urban Areas, Causes And Solutions. Towards A Better Quality Of Life

Bingöl, O., Aydoğan, T., Didin, H.R., Yalçiner, A.Ş., Duygulu, K., (2010) PLC Kontrollü Otomatik Katlı Otopark Sistemi. SDU International Technologic Science vol. 2, no 1 pp. 65-76

Çufalı, A.B., Dönmez, Y., (2022) Kent İçi Otopark Çözümlerine Akıllı Yaklaşımlar: Safranbolu Kent Örneği. Bartın Orman Fakültesi Dergisi, 24(1): 177 – 193

Doğaroğlu, B., (2019) Akıllı Otopark Sistemi Uygulamaları Üzerine Bir İnceleme. Dokuz Eylül Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi.

Dönmez, Y., Çabuk, S., Öztürk, M., Gökyer E., (2016) Safranbolu Kentsel Sit Alanında Otopark Sorunu Ve Çözüm Alternatifler., Journal Of Bartın Faculty Of Forestry, 18 (2): 137-145

Haldenbilen, S., Murat, Y.Ş., Baykan, N., Meriç, N., (1999) Kentlerde Otopark Sorunu: Denizli Örneği., Pamukkale Üniversitesi Mühendislik Fakültesi Mühendislik Bilimleri Dergisi. cilt 5, sayı 2-3, sf. 1099-1108.

Litman, T., (2006) Parking Management Strategies, Evaluation And Planning., Victoria Transport Policy Institute 1250 Rudlin Street, Victoria, BC, v8v 3r7, Canada

Liu, Y., Wang, W., Ding, C., Guo, H., Guo, W., Yao, L., Xiong, H., Tan, H., (2012) Metropolis Parking Problems And Management Planning Solutions For Traffic Operation Effectiveness. Hindawi Publishing Corporation Mathematical Problems In Engineering Volume 2012, Article Id 678952, 6 pages doi:10.1155/2012/678952

Tunalıoğlu, N., Arslan, K. Y., Başbuğ, Ö. (2004) Kentiçi Otopark Probleminin Çözümünde Farklı Bir Bakış Açısı Olarak Otomatik Otoparklar., Bitirme Ödevi, YTÜ İnşaat Müh. Böl., İstanbul

Yardım, M. S., Ağrikli, M., (2005) Otomatik Otoparklar Ve Türkiye'deki Otopark Probleminin Çözümü İçin Uygulama Potansiyeli. 6. Ulaştırma Kongresi, TMMOB İnşaat Mühendisleri Odası İstanbul Şubesi, İstanbul.

Yıldırım, A., Tektaş, M. (2020) Otopark Yönetim Sistemi: Bandırma Örneği. 1st International Conference On Intelligent Transportation Systems

KİTAP KAYNAKLARI

NEUFERT, E., Neufert Yapı Tasarımı Kitabı 41.Baskıdan Çeviri Beta Yayın Evi

SİVAS İLİNDE BULUNAN TARİHİ KÖPRÜLER VE İŞLEVSEL ÖZELLİKLERİ

Aysel KOLÇAK KAVASOĞULLARI¹

¹*Yozgat Bozok Üniversitesi, Akdağmadeni Meslek Yüksekokulu, Yozgat/ Türkiye*

Öz: İlk çağlardan günümüze kadar önemli yerleşim merkezi olan ve Anadolu'nun tarihsel açıdan önemli bir kenti olan Sivas ili birçok medeniyete ev sahipliği yapmıştır. Sivas Anadolu'yu doğudan batıya, kuzeyden güneye kavşak görevi görerek bağlamaktadır. Ayrıca Roma ve Bizans dönemlerinden günümüze kadar çeşitli kültürlerin bir arada olduğu zengin ve hareketli bir şehir olma niteliğini de taşımaktadır. Sivas tarihi eserleri ve turistik değerleri ile de önemli bir yere sahiptir. Bu anlamda Sivas'ta birçok tarihi eserin yanı sıra tarihi köprüler de yer almaktadır. Ayrıca bu köprüler Kızılırmak, Yıldız ırmak gibi nehirler üzerinde yer almaktadır ve bundan dolayı da önemli bir konuma sahiptir.

Tarihi köprüler, ulaşımda fonksiyonel sürekliliğin sağlanması ve güzergâhların belirlenmesinde önemli yapılardır. Ayrıca tarihi köprüler tarihi, turizm, mimari, ekonomik ve kültürel değerler bakımından büyük önem taşıyan kalıntılar olarak dikkat çekmektedir.

Bu çalışmada Sivas Kent Merkezi ve çevresinde tespit edilebilen su yapıları ve tarihi köprüler hakkında bilgiler verilerek bu köprülerin mimari yaklaşım anlamında işlevsel (fonksiyonel) özellikleri irdelenmiştir. Bu amaç doğrultusunda Kesik Köprü, Boğaz Köprüsü, Eğri Köprü ve Yıldız Köprüsü olmak üzere dört adet köprü incelenerek mevcut durumu ortaya konulmuş ve günümüzdeki fonksiyon özellikleri araştırılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Sivas, Tarihi Köprüler, Türkiye

GİRİŞ VE KURAMSAL ÇERÇEVE

İki yakayı birleştiren, aralarında yol, su, vadi, çukur gibi engeller bulunan ahşap, kâgir, asma veya ayaklı olarak çeşitli malzeme ve yapım teknikleri ile yapılan ve ulaşımı sağlamak için inşa edilen yapılara köprü denilmektedir (Hasol, 2008).

İnsanların ilk çağlardan günümüze kadar akarsuları ve bazı engelleri aşmak için genellikle taş ve ağaç malzeme üzerine dal ve sarmaşık kullanarak basit şekilde köprüler yaptığı bilinmektedir

(Tunç, 1978, Ödekan, 1997). Fakat zamanla köprülerin çok daha dayanıklı ve sağlam olması için kemerlerden oluşan taş köprüler yapılmıştır (Tunç, 1978). 19. yüzyıldan itibaren ahşap köprüler günümüze kadar ulaşmazken, taş köprülerin günümüze kadar ulaştığı, çok sayıda örneğinin ise hala ayakta olduğu görülmektedir (Tanyeli, 2002).

Anadolu coğrafyası uzun süre kalıcı köprülerin inşa edilmesini sağlayacak nitelikte özelliklere sahiptir. Anadolu köprülerinin iki yaka arasındaki genişlik mesafesi ve debilerinin az olması daha mütevazı şekilde inşa edilmesine olanak sağlamaktadır.

Anadolu’da inşa edilen dik ve düz köprülerde iki farklı plan tipi görülmektedir. Bu plan tipleri genellikle orta bölümde yüksek ve geniş bir ana kemer ve yanlarından yükselen dik köprüler ile iki veya daha fazla kemerden oluşmaktadır (İlter, 1978).

Köprü mimarisinin plan tipleri ve tasarım, malzeme, form ve yapım tekniği için ana kriterinin; nehir yatağı genişliği ve derinliği olduğu düşünülmektedir (İlter, 1978).

Köprüler bir dere, bir nehir, bir vadi üzerinden geçtiği için bu köprülerin kemer sayıları, kemer genişlikleri, kemer yüksekliği ve tasarımı akarsuyun mevcut su miktarı göz önünde bulundurularak belirlenmektedir (Ceylan, 2011)

Birçok medeniyetlere ev sahipliği yapmış Sivas ilinin bilinen yazılı tarihi, M.Ö. 2000’li yıllara aittir ve yazılı tarih Hititlerle başlamaktadır. Ancak yapılan araştırmalara göre, geçmişinin neolitik döneme kadar uzandığı bilinmektedir. Sivas ili uzun bir süre Hitit sınırları içinde yer almıştır (Erdem, 2007).

Sonrasında Sivas ili Bizans topraklarına dahil edilmiştir (Erdem, 2007).

AMAÇ

Bu çalışmanın amacı, Sivas ilinde bulunan tarihi köprülerin araştırılması ve mimari özelliklerinin ortaya konulmasıdır. Ayrıca geçmişten günümüze kadar gelen bu köprülerin işlevsel özelliklerinde ne tür değişimler olduğunu, mevcut durumu ile fonksiyonel özelliklerinin neler olduğu araştırılarak önerilerde bulunması ve bu bağlamda köprülerin aktifleştirilmesidir.

KAPSAM

Çalışmanın materyali Sivas ilinde bulunan tarihi köprüleridir. Sivas ilinde yapıldığı zamandan günümüze kadar korunarak gelebilen dört adet önemli köprü bulunmaktadır. Bu köprüler özellikle Kızılırmak ve Yıldız ırmağı üzerinde bulunmaları sebebi ile de önemli konuma sahiplerdir. Köprüler geçmişteki işlevsel özelliklerini kapsamamakta günümüzde yalnızca yaya trafiğine açıktırlar.

YÖNTEM

Araştırma kapsamında Sivas Kent Merkezi ve çevresinde tespit edilebilen tarihi köprüler irdelenmiştir. Bu anlamda her köprü için yerinde inceleme, gözlem ve belgeleme tekniği kullanılarak Sivas ilinde bulunan tarihi köprülerin işlevsel özellikleri incelenmiştir. Bu kapsamda yapılan çalışmalar sonucunda incelenen köprüler için mevcut sorunlar ve çözüm önerileri geliştirilmiştir. Ayrıca çalışma ilgili literatüre dayalı kuramsal bir araştırmadır. Konu ile ilgili benzer çalışmalar yapacak araştırmacılara kaynak oluşturmaya yönelik fayda sağlayacağı düşünülerek mantıksal çıkarımlar oluşturulmaya çalışılmıştır.

Bu anlamda çalışmaya konu olan Sivas ili, İç Anadolu Bölgesi'nde yer almaktadır. İl bu bölgenin bir bölümü olan Yukarı Kızılırmakta bulunmakta. İlin doğusunda Erzincan, batısında Yozgat, kuzeyinde Tokat, güneyinde Malatya bulunmaktadır (Sivas Çevre Durum Raporu, 2016).

BULGULAR

Çalışma kapsamında Sivas ilinde bulunan tarihi köprülerden Kesik Köprü, Boğaz Köprüsü, Eğri Köprü ve Yıldız (Yıldız Irmağı) Köprü olmak üzere dört adet köprü yerinde incelenerek mevcut durumu ortaya konulmuş ve günümüzdeki fonksiyon özellikleri mimari yaklaşım anlamında irdelenerek araştırılmıştır. İncelenen bu köprüler günümüzde hala sağlamlıkları ve mimari özellikleriyle önemli bir yere sahiptir.

1. Kesik Köprü

Sivas'ın güney-batısında, eski Sivas-Kayseri yolu üzerinde şehir merkezinde Kızılırmak nehri üzerindedir. Selçuklular tarafından inşa edildiği bilinen Kesik köprü 326 metre uzunluğundadır. Köprü üzerinden Sivas-Kayseri yolu geçmektedir. 1875 yılında Sultan Abdulaziz zamanında onarılmış daha sonra 1906 yılında da Şahna kümbetinin taşlarıyla onarıldığı bilinmektedir (Acun, 1988).

Köprü yuvarlak ve sivri kemerli olup iki bölümden meydana gelmiştir. Birinci bölüm on yedi gözden oluşurken ikinci bölümü iki gözden oluşarak toplam on dokuz gözden oluşmaktadır. İkinci bölümün altından su akmamaktadır. Ancak buna rağmen birinci köprünün devamı olduğu için kullanılmaktadır. Günümüzde yalnızca yaya trafiğine açıktır. Restorasyona uğramıştır. Ancak bakımsız ve atıl durumdadır (Şekil 1).



Şekil 1: Kesik Köprü görseli (Kolçak Kvasoğulları, 2023)

2. Eğri Köprü

Eğri köprü Sivas kent merkezinden geçen Kızılırmak üzerinde bulunmaktadır. Yuvarlak ve sivri kemerli olan köprü Selçuklular döneminde inşa edilmiştir. Üzerinden Sivas- Malatya (Eski Bağdat) Yolu geçmektedir. 1585 de III . Murat ve 19. yy. da Kangal ağası Abdurrahman Paşa tamir ettirmişlerdir (Acun, 1988). Dolayısı ile restorasyonu yapılmıştır.

Eđri köprü, farklı mimari yapısıyla dikkat çekmektedir. 130 derece eğimli iki bölümden oluşan köprü biri on iki, diđeri altı olmak üzere toplam on sekiz gözden oluşmaktadır. Köprünün batı yöndeki bölümü düz şekilde iken ortasından kuzey bölümüne doğru eğiktir. Köprü kesme taş malzemedен inşa edilmiştir (Sivas İl Kültür ve Turizm Müdürlüğü). Köprünün uzunluğu 179.60 metre, eni 4.55 metredir. Ayrıca kemer açıklığının en büyüğü ise 7.70 metredir (Erdem, 2007).

Köprünün kuzey-dođu tarafında, mahmuzlar üzerinde keçi kabartması yer almaktadır. İlginç mimarisi ve sağlamlığı ile günümüzde halen dikkat çekmektedir.

Eđri Köprü, geçmiş zamanlarda Güneydođu Anadolu bölgesinin ulaşımını sağlamak için önemli bir araç olmuştur (Sivas İl Kültür ve Turizm Müdürlüğü). Eskiden Sivas şehir içi taşıt trafiğinde kullanılırken günümüzde yalnızca yaya trafiğine açıktır (Akbulut., Özpay, 2018)(Şekil 2).



Şekil 2: Eğri Köprü görseli (Kolçak Kavasođulları, 2023)

3. Boğaz Köprüsü

Köprü, Sivas ilinin doğusunda Kızılkavraz köyü yakınlarında Kızılırmak nehri üzerinde yer almaktadır. Adının kaynağı Kızılırmak Nehri'nin iki yakasını birbirine bağlamasıdır.

Boğaz köprüsü 6 gözlü ve Sivri kemerlidir. Köprü'nün güneydoğu yönünde bir oda bulunmaktadır, odanın giriş kapısı seğment kemerli olup oda sivri tonoz örtülü ve iki adet mazgal pencereli mimari özelliğindedir. Kapının sağ üst köşesinde bir kitabe bulunmaktadır, ancak bu kitabe hasar görmüş ve günümüzde okunamayacak durumdadır. (Acun, 1988). Köprü'nün ayak kısımlarında da üç oda bulunmaktadır. Bu odaların eskiden yolculara dinlenme, sığınma ve konaklama imkânı sunulduğu tahmin edilmektedir (Budaktaş). Günümüzde bu alanlar kesme taş ve harçlarla kapatılarak kullanılmamaktadır.

Köprü'nün tarihi ile ilgili iki farklı görüş bulunmaktadır. Malzeme ve yapım tekniği bakımından Orta Çağ'a, köprü'nün üzerinde bulunan kitabeğe göre, 16'ncı yüzyıla ait olduğu belirtilmektedir. Ancak bu tarihin onarım tarihi mi yoksa yapım tarihi mi olduğu hakkında kesin bilgi bulunmamaktadır (Budaktaş). Fakat Köprü girişinde bulunan tabelada bu kitabenin 1525 yılında kapsamlı olarak onarıldığı bilgisine ulaşılmıştır.

Günümüze kadar yapılmış olan onarımlardan sonra köprü'nün tamamında malzeme değişikliği yapıldığı ve köprü'nün bazı kısımlarında taşların yerinden çıkarıldığı görülmektedir.

Selçuklu döneminde inşa edilen köprü 130 metre uzunluğunda 4.70 metre genişliğindedir. Sivas Anadolu ticareti için önemli bir kenttir. Tarihte Sivas iline ait ticaretle ilgili mimari faaliyetlerin yoğun olduğu görülmektedir. Boğaz Köprüsü de bu faaliyetlerin yürütüldüğü kervansaray yolları üzerine inşa edilmiş bir tarihi köprüdür (Budaktaş).





Şekil 3: Boğaz Köprüsü görseli (Kolçak Kavasogulları, 2023)

Köprü üzerinde bulunan kitabenin günümüzde tahrip edildiği görülmektedir. Köprüün ortasında yer alan en büyük kenar açıklığı 8.95 metredir. Köprüün en belirgin özelliklerinden biri ayaklarında dinlenme ve sığınma gibi çeşitli amaçlar için kullanılan odalarının bulunmasıdır (Pürlü ve diğ., 2011). Günümüzde yalnızca yaya trafiğine açıktır. Restorasyona uğramıştır (Şekil3).

4. Yıldız Köprüsü

Köprü Yozgat yolu üzerinde, Sivas'ın ilçesi yıldızeli sınırları içerisinde yer almaktadır. Kesik köprüün güneyinde ona 2-3 km. uzaklıktadır. Yuvarlak ve sivri kemerlidir. Doğu korkuluk duvarı üzerinde alt alta iki kitabe bulunmaktadır. Bu kitabelerden biri 1906 tarihli olup yazısı Eski Türkçedir ve net bir şekilde okunamamaktadır. Diğer kitabe ise 1908 tarihli olup Lâtincedir. İki kitabe yazısı da iki satırdan oluşmaktadır (Acun, 1988).

Sivas ili Yıldız ırmağı üzerinde bulunan Yıldız Köprüsü'nün yapımının Romalılar döneminde olduğu bilinmektedir. Yıldız Köprüsü 128 metre uzunluğunda, 3.50 metre genişliğinde olup on üç gözden oluşmaktadır. Günümüzde yalnızca yaya trafiğine açıktır. Selçuklu ve Osmanlı dönemlerinde de onarım görmüş olan köprü son olarak 2020-2021 yıllarında arasında Karayolları Genel Müdürlüğü tarafından yapıldığı köprü girişindeki tabelada belirtilmektedir. Dolayısı ile restorasyona uğramıştır (Şekil 4).



Şekil 4: Yıldız Köprü görseli (Kolçak Kavasogulları, 2023)

SONUÇ

Çalışmada Sivas ilinde yer alan dört adet tarihi köprü değerlendirilerek mevcut durum da fonksiyonel özellikleri hakkında bilgiler verilmiştir. Bu köprüler günümüzde hala sağlamlıkları ve mimari özellikleri ile dikkat çekmektedir. Köprülerin Selçuklu ve Roma dönemlerinde inşa edildiği bilgilerine ulaşılmış ve belli zamanlarda restorasyonları yapılmıştır. Çalışma kapsamında ele alınan köprülerden Eğri Köprü ve Kesik Köprü Sivas kent merkezinde Kızılırmak nehri üzerinde yer alırken, Boğaz Köprü Merkez dışında Kızılkavraz köyü yakınlarında Kızılırmak nehrinin iki yakasını birbirine bağlamaktadır. Yıldız Köprü ise Yozgat ili yolu üzerinde Yıldızeli ilçesi sınırlarında Yıldız ırmağı üzerinde yer almaktadır. Köprüler, yükseklikleri, uzunlukları, kemer sayıları ve özellikleri ile günümüz modern mimarisine örnek niteliktedir. Sivas ilinin özellikle Anadolu ticareti için önemli bir kent olması ayrıca köprülerin Kızılırmak ve Yıldız ırmağı gibi ırmaklar üzerinde yer alması sebebi ile konumunun önemli olduğu görülmektedir. Bu anlamda geçmişte bir çok ticari faaliyetlerin yürütüldüğü kervansaraylar üzerinde bulunan bu tarihi köprüler teknolojinin gelişmesi, nüfus artışı, taşıt

kullanımı vb. sebeplerle günümüzde bu işlevlerini yitirmiş yalnızca yaya trafiğine açık olarak kullanılmaktadır.

Çalışma kapsamında incelenen Kesik Köprü, Eğri Köprü, Boğaz Köprüsü ve Yıldız Köprüsü yerinde incelenip analiz edilerek ve literatür tarama yöntemi ile Köprülerin mimari, fonksiyonel özellikleri, yapım dönemleri, mevcut konumları ve günümüzde kullanımı için öneriler aşağıdaki tabloda belirtilmiştir (Tablo 1).

| Köprü İsmi | Köprü Altı Akarsu İsmi | Yapım Dönemi/Konumu | Kemer Özelliği ve Göz Sayısı | Mevcut Fonksiyonel Özelliği | Önerilen İşlevsel Özellikler |
|-------------|------------------------|---------------------|--------------------------------------|---|--|
| Kesik Köprü | Kızılırmak | Selçuklular/Merkez | Yuvarlak ve sivri kemerli - 19 gözlü | Yaya trafiğine açık, bakımsız ve atıldır. | Malzeme, Bakım-Onarım işlemleri yapılmalı. Çevresi ile bütüncül peyzaj düzenlemesi yapılarak kamusal alana hizmet edecek şekilde tasarlanması. |
| Eğri Köprü | Kızılırmak | Selçuklular/Merkez | Yuvarlak ve sivri kemerli - 18 gözlü | Yaya trafiğine açık, bakımı yapılmıştır. | Çevresi ile bütüncül peyzaj düzenlemesi yapılarak kamusal alana hizmet edecek şekilde tasarlanması. Bu anlamda merkezde odak |

| | | | | | |
|----------------|---------------|------------------------------------|------------------------------------|--|---|
| | | | | | noktası oluşturacaktır. |
| Boğaz Köprüsü | Kızılırmak | Selçuklular/Kızılırmak köyü | Sivri kemerli-6 gözlü | Yaya trafiğine açık, bakımı yapılmıştır. | Kırsal alanda bulunması sebebi ile mesire amaçlı kullanım için çevresi ile uyumlu peyzaj düzenlemesi yapılması. |
| Yıldız Köprüsü | Yıldız Irmağı | Roma/Yıldızeli ilçesi yakınlarında | Yuvarlak ve sivri kemerli-13 gözlü | Yaya trafiğine açık, bakımı yapılmıştır. | Kırsal alanda bulunması sebebi ile mesire amaçlı kullanım için çevresi ile uyumlu peyzaj düzenlemesi yapılması. |

Tablo 1: Sivas İlinde Bulunan Tarihi Köprüler ve Özellikleri

Çalışma kapsamında ele alınan köprülerin tamamı için restorasyon yapılmış ancak günümüzde yerinde inceleme yöntemi ile bakıldığında Kesik Köprü'nün atıl durumda olduğu, giriş kısımlarda bulunan taşlarının kırık ve harabe şekilde ve bakımsız olduğu dikkat çekmektedir. Özellikle bu köprü'nün şehir merkezinde yer alması sebebi ile çevresi ile bütün düşünülerek peyzaj düzenlemesi ile kamusal alana hizmet eden ve bakım ve onarımlarının yapılması ile yine yalnızca yaya trafiğine açık olacak şekilde kullanımı önerilmektedir. Eğri Köprü yine Sivas kent merkezinde yer almaktadır. Restorasyonu yapılmış olan köprü için bakım ve onarımının aksatılmadan yapılması, çevresi ile uyumlu peyzaj düzenlemesinin yapılması ve kamusal alana hizmet edecek şekilde merkezde odak noktası oluşturması sağlanacak şekilde tasarlanması önerilmektedir. Boğaz Köprüsü ve Yıldız Köprüsü kırsal alanda yer almaları sebebi ile özellikle mesire amaçlı kullanıma uygun çevresi ile uyumlu peyzaj düzenlemeleri yapılacak şekilde tasarlanması önerilmektedir. Ayrıca tüm köprüler için bakım ve onarımlarının düzenli şekilde yapılması sağlanmalıdır.

Çalışma Sivas ilinde bulunan tarihi köprüler geçmişteki işlevsel özellikleri ile mevcut işlevlerinin ele alınarak değerlendirilmesini oluşturmaktadır. Ayrıca incelenen köprüler için işlevsel özellik önerilerinde bulunulmuştur. Çalışma tarihi köprüler konusunda yapılacak çalışmalara örnek olup kaynak oluşturması anlamında önem taşımaktadır.



KAYNAKÇA

- Acun, H., (1988)., Sivas ve Çevresi Tarihî Eserlerinin Listesi ve Turistik Değerleri, Vakıflar Dergisi, 20, 183-220.
- Akbulut Özpın, G., Ünsal, Ö., (2018)., Yukarı Kızılırmak Kültür Ve Doğa Yolu I. Etap (Sivas-Zara), Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi Ekim 2018 22(Özel Sayı): 2173-2193
- A., Çavuş, İ. ve Babacan, S.S., (2011), Sivas Kültür Envanteri I-II (Ed.: Kadir Pürlü), Es-Form Ofset, Sivas.
- Ceylan, M. A. (2011), Gediz Havzasında Tarihi Köprüler Ve Fonksiyonel Özellikleri. Doğu Coğrafya Dergisi, 16(25), 103-132.
- Erdem, B. (2007), Sivas Kenti Doğal ve Kültürel Değerlerin Peyzaj Mimarlığı ve Turizm Açısından Değerlendirilmesi, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Ankara: Ankara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Hasol, D. (2008), Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü, Yem Yayın, İstanbul.
- İlter, F. (1978), Osmanlılara Kadar Anadolu Türk Köprüleri, Karayolları Genel Müdürlüğü Matbaası, Ankara.
- Kolçak Kavasogulları, A. (2023), Fotoğraf Arşivi.
- Ödekan, A. (1997), Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, Yem Yayınları, C. 2, s.1054, İstanbul.
- Pürlü, K., Altın, Y., Aygün Canan, A., Cebecioğlu, M., Özkanat, M., Çetindağ, E., Bedir, A., Kaya,
- Tanyeli, G. (2008), Türkiye Köprüleri, Türkler Ansiklopedisi, C. 8, s.231.
- Sivas İli 2016 Yılı Çevre Durum Raporu (2016), TC Çevre ve Şehircilik Bakanlığı, Çed ve Çevre İzinleri Şube Müdürlüğü, s.1-113, Sivas.
- Tunç, G. (1978), Taş Köprülerimiz, Karayolları Genel Müdürlüğü, Yayın No.237, Ankara.

TASARIMDA KULLANILAN FARKLI ARAŞTIRMA TÜRLERİNİN AMAÇLARI YÖNÜNDEN İNCELENMESİ

Cemil YAVUZ¹, Aydın ŞİK²

¹Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Eskişehir / Türkiye

²Gazi Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Ankara / Türkiye

Öz:

Modeller ve ürünler, oluşturulma aşamasında diğer disiplinlerdeki fikirlerden de yararlanır ve çıktıklarıyla onlara katkıda bulunur. Tasarım yoluyla araştırmaya bu çerçeveden bakıldığında pratik alanın çıktısı olan üründen elde edilen geri bildirimlerle veri toplanır ve bilginin kaynağını, tasarlanan ürünle yapılan araştırma oluşturur. Araştırma ve tasarım yakından ilişkili ancak farklı disiplinlerdir. Her ikisi de yeni bir şey ortaya koyma amaçlı yapılan faaliyetler olup, uygulanma biçimleri ve sonuçlarının değerlendirmeleri farklı olsa da birbirlerinden beslenen ve birbirlerini etkileyen kavramlardır. Birçok tasarım yaklaşımının parçası olan gözlem, ölçme, röportaj, literatür taraması, analiz ve doğrulama faaliyetleri araştırmaya aittir. Günümüzde tasarımcılar ürün tasarımına başlamadan önce tasarlayacakları ürünle ilgili gerek pazar araştırması gerekse hedef kitlenin ihtiyaçlarını doğru saptamak açısından kullanıcı araştırmaları yapma gereksinimi duymaktadır. Bu noktada literatürde keşfedici, üretken, değerlendirme araştırmaları gibi yöntemler bulunmaktadır. Bu çalışmada tasarım araştırmalarında kullanılan yöntemlerin kullanım alanlarının, birbirleri arasındaki benzerliklerin ve farklılıkların, ürün kullanıcı perspektifinden etkinliklerinin belirlenmesine yönelik genel bir araştırma yapılmış olup tasarım çıktılarına etkileri tartışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Tasarım, Tasarım Yoluyla Araştırma, Tasarım İçin Araştırma

GİRİŞ ve KURAMSAL ÇERÇEVE

Tasarım araştırması konusu literatürde farklı bağlamlarda ele alındığı söylenebilir. Bu bölüme “tasarım” ve “araştırma” sözcüklerini tanımlayarak başlamak gerekirse; Tasarım, bir araştırma sürecinin çeşitli aşamalarında izlenecek yolu ve süreçleri tasarlayan bir çerçevedir denilebilir (TDK, 2019a). 18. yüzyılda insan ve hayvan gücüne dayalı üretimden makine gücünün egemen olduğu üretime geçişin başladığı sanayi devrimi ile başlamıştır (Rodgers ve Yee, 2015: 10). Endüstriyel tasarım, inovasyonu yönlendiren, iş başarısını artıran, yenilikçi ürünler, sistemler, hizmetler ve deneyimler yoluyla daha iyi bir yaşam kalitesi sağlayan stratejik bir problem çözme sürecidir (WDO, 2019). “Ne” ile “mümkün olan” arasındaki boşluğu doldurur. Bir ürünü, sistemi, hizmeti, deneyimi veya işi geliştirmek için sorunları çözmek ve birlikte çözümler yaratmak için yaratıcılığı kullanan disiplinler arası bir meslektir.

Bilim ve sanatla ilgili olarak yapılan yöntemli çalışma araştırma anlamına gelirken, TDK’ya göre (2019b) araştırı, İngilizce kökenine bakıldığında derinden yoğun bir şekilde arama anlamına gelmektedir. Burada aranan güvenilir ve yeni bilgidir. Bilimsel araştırma yöntemleri, araştırma geliştirme faaliyetleri gibi başlıklarda bulunan araştırma kelimesi farklı amaçlara yönelik kullanılsa da belirli bir sistematige göre yapılması gerekmektedir. Frayling’e göre (1993) tasarım araştırmaları üç başlık altında incelenebilir. Tasarım için araştırma; tasarlanması planlanan eser için veri toplayarak, teorik bilginin pratiğe aktarılmasını amaçlamaktadır. Tasarım yoluyla araştırma ise; malzeme araştırması, ürün geliştirme çalışması gibi tasarımın basamaklarını, deneyleri ve yinelemeler gibi eylemleri içeren, tasarım sürecinin kendisi tarafından oluşturulmaktadır (Martin ve Hanington, 2012: 146). Tasarım içerisinde araştırma; tasarım tarihi, estetik, algısal veya teorik araştırma gibi tasarım hakkındaki araştırma faaliyetlerini içermektedir. Owen (1998), tasarım sürecini ve tasarımda bilginin uygulanmasını iyileştirmek için sorgulama ve uygulamayı geri bildirim döngüleriyle birleştiren bir süreç önermiştir. Burada odaklandığı bilgi, tasarım süreçleri boyunca beslenmektedir. (Şekil 1).



Şekil 1. Teori ve pratik alanda bilginin, ürün tasarımıdaki döngüsü (Owen, 1998)

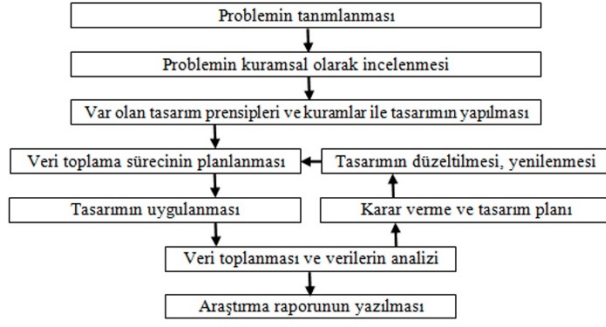
Dam, R., Siang, T. (2019a). 5 Stages in the Design Thinking Process, URL: <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>, E.T: 03.03.2023.

Owen (1998), ürün tasarımı için teori ve pratiği karşılaştıran bir model önermiştir. Tasarım bir nesne ve bir araç olarak tanımlanmaktadır. Owen'ın, araştırma da dahil olmak üzere tasarımı ilgili bir dizi öneride bulunduğu bu modelde teorik olarak model üretimi için sorgulama paradigması, diyagramın sol tarafında çalışır. Mevcut bilgi, tasarım teorisi doğrultusunda ampirik testler yoluyla bilgi üretmek için kullanılır. Sağdaki pratik yani uygulama alanında, ürün geliştirmeye yönelik uygulama paradigması çalışır. Burada bilgi, ürün üretmek için tasarım yöntemlerinin uygulanması yoluyla kullanılır. Oluşturulan ürünlerin pazara uygunluğu değerlendirilerek tekrardan bilgi bankasına veri sağlanır.

TASARIM TABANLI ARAŞTIRMA

Tasarım tabanlı araştırma, belirli bir çalışma alanında karşılaşılan sorun ve güçlüklerin giderilmesine destek olacak uygun bir öğrenme ortamı oluşturmak için kullanılan bir araştırma yöntemidir. Bu yaklaşım, bir ürünü alıp yenilik getirmek için önce o ürünü veya yeniliği anlama ihtiyacını vurgular (Gravemeijer ve Cobb, 2006). Tasarım sürecindeki etkinlikler ve araştırmalar, çözülecek probleme bağlı olarak makro, ortalama ve mikro düzeyde gerçekleştirilebilir. Bu nedenle konu ile ilgili doğru yaklaşım ve yöntemlerin her düzeyde kullanılması önemlidir. Bu yöntemlerin kullanımına yönelik uygulanan tasarım tabanlı araştırmalar, öğrenme ortamlarının tasarımında ve teorilerin üretilmesinde kullanılmaktadır. Araştırma süreci tasarım, karar verme, analiz ve tasarımı gözden geçirme döngülerine sahiptir (Cobb, 2001; Collins, 1992). Tasarım tabanlı araştırma yöntemi, yenilikçi öğrenme ortamları geliştirmek, yeni sınıf uygulamaları geliştirmek ve yeni öğrenme teorileri geliştirmek gibi farklı çıktılar üretebilir (Design Based Research Collective, 2003).

Wang ve Hannafin (2005) tasarım tabanlı araştırmayı “araştırmacılar ve uygulayıcılar arasında iş birliğine dayanan, yinelemeli analiz, tasarım, geliştirme ve uygulama yoluyla eğitim uygulamalarını iyileştirmeyi amaçlayan sistematik ve esnek bir metodoloji” olarak ifade etmiştir. Kuzu, Çankaya ve Mısırlı (2011) tasarım tabanlı araştırmanın uygulama basamaklarını problemin tanımlanmasıyla başlayıp araştırma raporunun yazılması ile sonuçlanan bir süreç olarak ifade etmişlerdir (Şekil 2).



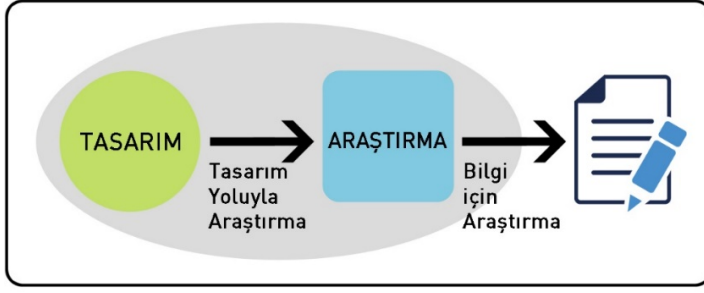
Şekil 2. Tasarım Tabanlı Araştırmada Uygulama Basamakları (Kuzu, Çankaya ve Mısırlı, 2011)
 Dam, R., Siang, T. (2019b). What is Design Thinking and Why Is It So Popular?, URL: <https://www.interaction-design.org/literature/article/what-is-design-thinking-and-why-is-it-so-popular>, E.T: 05.03.2023.

Tasarım tabanlı araştırma, genellikle eğitim uygulamalarını iyileştirme amacıyla yapılan sistematik ve esnek bir araştırma yöntemidir. Bu yöntemde, döngüsel olarak yapılan analiz, tasarım, geliştirme ve uygulama süreçleri araştırmacılar ve katılımcılar ile işbirliği içinde ve gerçek uygulama ortamında yapılır. Tasarım tabanlı araştırma, öğretme-öğrenme hakkında kuramların somutlaştırılmasına ve kuram, tasarım ve uygulama arasındaki ilişkinin anlaşılmasına yardımcı olur. Bu yöntemin özellikle e-öğrenme ortamlarının tasarımı ve araştırılmasında önemli bir potansiyele sahip olduğu söylenebilir.

TASARIM YOLUYLA ARAŞTIRMA

Günümüzde tasarım müfredatı, ilgili bilimsel ve teknolojik bilginin toplanmasını ve uygulanmasını, tasarımın yapıldığı durum hakkında belirli bilgileri öğrenmek için yapılan çalışmaları içermektedir. Prototiplerin teknik fizibilite ve kullanılabilirlik çalışmaları, kullanıcı gereksinimlerine yönelik katılımcı çalışmalar (kullanıcı araştırması veya tasarım araştırması), ürün-kullanıcı merkezli tasarım metodolojisinin bileşenleri haline gelmiştir (Stappers ve Giaccardi, 2019).

Bilginin üretiminde önemli bir rol üstlenen tasarım etkinliğini kullanarak geliştirilen prototiple yapılan araştırmalar, tasarım yoluyla araştırma yönteminin bir parçasıdır (Şekil 3). Üretilen prototipler kullanıcı-ürün etkileşiminin sağlanmasına yardımcı olarak, tasarımcıların ürünün seri olarak üretilmeden önce karşılaşılabilecek problemleri önceden görmelerini sağlamaktadır.



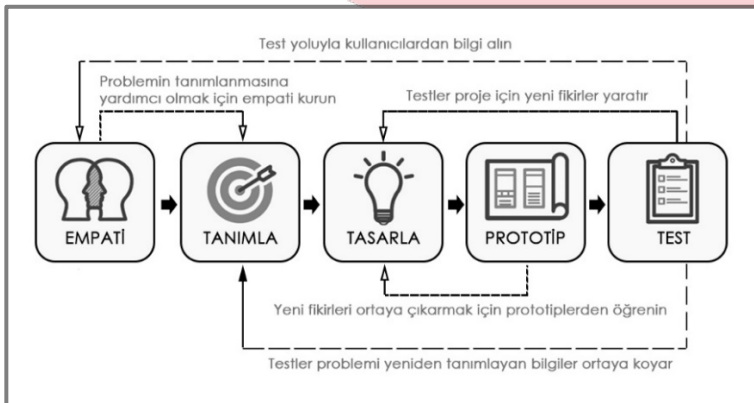
Şekil 3. Tasarım yoluyla araştırma şeması (Stappers ve Giaccardi, 2019)

Lee, P. (2012). Design research: What is it and Why do it?, URL: https://reboot.org/2012/02/19/design-research-what-is-it-and-why-do-it/?source=post_page, E.T: 05.03.2023.

Tasarım yoluyla araştırma, düşünsel süreci tasarım pratiğinden araştırma ortamına yönlendirmektedir (Zimmerman, Stolterman ve Forlizzi, 2010). Kolko (2009) tasarım sürecini, “karmaşayı organize etmek veya kaos içinde netlik bulmak” olarak tanımlanmaktadır. Tasarım süreci, tasarım, teknoloji ve insan ihtiyaçlarına yönelik sorunlara odaklanarak, kullanıcı ve paydaşlarla empati kurarak, anlam zenginliği yaratabilen estetik eserler yaratmak için bütüncül bir yaklaşımla farklı bakış açılarını ele alır (R. Maher, M. Maher, Mann ve McAlpine, 2018).

TASARIM ODAKLI DÜŞÜNME

Tasarım odaklı düşünme yöntemi, tasarımcıların yaparak yaşayarak öğrendiklerinin ardından öğrendiklerini paylaşma ve aktarma noktasında izledikleri yöntemlerden biridir. Tasarım odaklı düşünme modeli genel olarak beş adımdan oluşur: Kullanıcıları anlama ve tanıma aşaması olan “Empati” adımı; Kullanıcıların ihtiyaçlarının ve sorunlarının tanımlandığı “Tanımla” adımı; Elde edilen veriler sonrasında yenilikçi çözümlerin üretildiği ve fikirlerin geliştirildiği “Tasarım” adımı; Geliştirilen fikirlerin üretildiği “Prototip” adımı ve çözümlerin test edildiği “Test Etme” adımıdır. (Şekil 4).



Şekil 4. Beş aşamalı tasarım odaklı düşünme süreci (Dam ve Siang, 2019a)

Stappers, P., Giaccardi, E. (2019). Chapter 43, Research Through Design, *The Encyclopedia of Human-Computer Interaction*, 2nd Ed., URL: <https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/research-through-design>, E.T: 07.02.2023.

Tasarım odaklı düşünme, tüm inovasyon faaliyetleri yelpazesini insan merkezli tasarım etiği ile birleştiren bir metodolojidir. Ekiplerin kullanıcıları anlamak, varsayımlara meydan okumak, sorunları yeniden tanımlayarak prototip ve test için yenilikçi çözümler oluşturmak için kullandıkları doğrusal olmayan, yinelemeli bir süreçtir (Dam ve Siang, 2019a). Empati Kurma, Tanımlama, Fikir Üretme, Prototipleme ve Test Etme olmak üzere beş aşamadan oluşan bu yöntem genellikle çok iyi tanımlanmamış veya bilinmeyen sorunların üstesinden gelmek için yararlı olduğu söylenebilir. Tasarım odaklı düşünce kavramı, yenilikçi ürünler, sistemler ve hizmetler üretmek için son kullanıcı odağını çok disiplinli işbirliği ve yinelemeli iyileştirme ile harmanlayan yenilik ve strateji odaklı bir yaklaşımdır. Tasarımcı duyarlılığını taşıyan bir disiplin olduğu da söylenebilir.

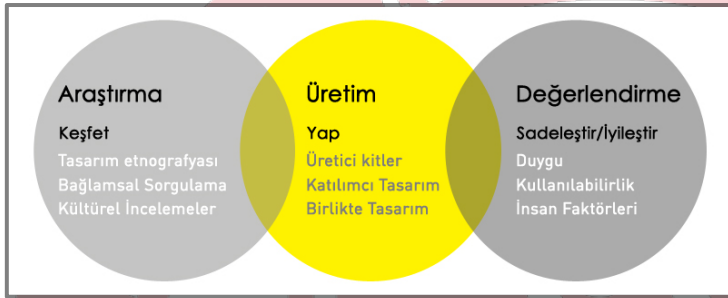
Dam ve Siang'a göre (2019b), tasarım odaklı düşünmenin birincil amacı, kullanıcıların ürünle nasıl etkileşime girdiğini analiz ederek, anlayarak ve ürünlerin çalışma aşamalarını araştırarak gelişim sağlamaktır. Tasarım odaklı düşünmenin merkezinde önemli sorular sormanın yanı sıra alana olan ilgi ve yetenek vardır.

Tasarım uygulamalarında farklı süreçlerin izlendiği söylenebilir. Bunlardan biri doğrusal süreç olarak adlandırılan, açıkça tanımlanmış hedefler ve beklenen sonuçlar üzerine varsayımlarla başlayan süreçtir. Doğrusal tasarım sürecindeki hedefler ve görevler açıkça tanımlanır, çözüm doğru veya yanlış olarak değerlendirilebilir. Bu tasarım süreci, şartların ve kısıtlamaların bilindiği veya hızlı bir şekilde tanımlanabildiği küçük ölçekli projelerin geliştirilmesi için uygundur. Tasarım odaklı düşünme sistemi ise doğrusal sürecin aksine kısmen tahmin edilebilir sonuçlar ile başlayan dinamik bir süreçtir.

Tasarım odaklı düşünme yönteminin ilham aşamasında, temel sorunu tanımlayarak kullanıcıların ihtiyaçlarını belirleme noktasında nitel araştırma, gözlem, etnografik çalışma, anket, odak grup görüşmesi ve veri analizi gibi çeşitli yöntemler kullanılmaktadır. İnsan merkezli bir tasarım anlayışını benimseyen bu yöntem, kullanıcıların ihtiyaç ve gereksinimlerine odaklanan, yaratıcı ve işbirlikçi uygulamalarla yenilikçi ürün, hizmet ve çözümler yaratmayı hedeflemektedir.

TASARIM ARAŞTIRMASININ BASAMAKLARI

Kullanıcı çalışmalarının tasarım odaklı düşünme sürecinin önemli bir parçası olduğu söylenebilir. Bu ön çalışma tasarımcıların, kullanıcıların ürünleriyle nasıl etkileşimde bulduklarını ve onların neye ihtiyaçları olduğunu anlamalarına yardımcı olur. Kullanılabilirlik hakkında geri bildirim toplayan tasarımcılar, ürünlerini nasıl geliştirecekleri ve daha kullanıcı dostu hale getirecekleri konusunda bilinçli kararlar alabilirler. Bu yaklaşım, kullanıcıların ihtiyaç ve gereksinimlerini karşılayan yenilikçi ürün, hizmet ve çözümlerin oluşturulmasına rehberlik edecektir.



Şekil 5. Üç aşamalı tasarım araştırma modeli (Hanington, 2007)

TDK, (2019a). Türk Dil Kurumu Sözlükleri. Tasarım kelimesinin anlamı, URL: <http://sozluk.gov.tr/>, E.T: 09.02.2023.

Hanington (2007) tarafından önerilen modelde ise tasarım süreci; araştırma ve tasarımın keşfedici, üretken ve değerlendirme yöntemleri ile aşamalı olacak şekilde üç ana araştırma aşamasından oluşmaktadır. Tasarım araştırması sürecinin ilk aşaması, kullanıcı ve ürün çalışmalarıyla bilgi tabanını oluşturmayı ve insanlarla empati kurmayı amaçlayan keşif aşamasını içerir. Üretken araştırma, katılımcı tasarım etkinlikleri aracılığıyla kavramlar geliştirmeyi ve kullanıcı ihtiyaç ve isteklerine ilişkin daha derin bir anlayış geliştirmeyi amaçlayan odaklı bir çalışmadır. Değerlendirme araştırması, ortaya çıkan tasarım kavramlarını kullanıcı beklentilerine karşı test etmek için daha yerleşik yöntemleri birleştirir. Şekil 5'ten de görülebileceği gibi, tasarım araştırmasının aşamaları, farklı başlangıç ve bitiş noktalarından ziyade hem zamanlama hem de yöntemler açısından birbiriyle örtüşme eğilimindedir.

Pazar araştırması kavramının tasarım eğitiminde ve sektörde belirli bir yeri olsa da tasarım araştırması ile pazar araştırması birbirlerinden farklı dinamikler içermektedir. Pazar araştırmasında, başarı tanımları net olmayıp karşılığı çoğunlukla finansaldır. Tasarım araştırmasında ise kullanıcı gereksinimlerini karşılamak, başarının en net ölçüsüdür. Pazar araştırması ile tasarım aşaması arasındaki farklar Çizelge 1'de ifade edilmektedir.

Çizelge 1. Pazar araştırması ve tasarım araştırması arasındaki farklar (Lee, 2012)

| | PAZAR ARAŞTIRMASI | TASARIM ARAŞTIRMASI |
|------------------------------|---|---|
| Birincil amaç | Kuruluş için değer üretimi (genellikle finansal açıdan) | Son kullanıcı için değer üretimi (genellikle fayda/yarar açısından) |
| Süreç | Teorik verilerin sistematik olarak toplanması | Sentez yoluyla işlenmiş insan deneyimlerinin toplanması |
| Öncelikli Süreç Aracı | Mantık | Empati |
| Yaygın İletişim Yaklaşımları | Doğrusal pazar analizlerini sunmak için kelime, çizelge ve grafik kullanan rapor ve sunumlar. | Karmaşık insan ihtiyaçlarını sunmak için kelime, fotoğraf, resim ve hikaye kullanan multimedya sunumları. |
| Uygulama ve Sonuç Aşaması | Tanımlanmış seçeneklere dayanarak güvenilir bir karar ver | Belirlenmiş ihtiyaçları karşılayan güvenilir bir çözüm geliştir |

Keşfedici araştırma

Keşfedici araştırma, genellikle yeni bilgi ve anlayış elde etmek amacıyla yapılan bir araştırmadır. Bu tür araştırmalar, mevcut bilgilerin ötesine geçmeyi ve daha önce bilinmeyen konuları keşfetmeyi hedefler. Keşfedici araştırma, hipotez test etmek veya önceden belirlenmiş hedeflere ulaşmak gibi sınırlayıcı yapılar olmadan gerçekleştirilir. Keşfedici araştırma, bilinmeyen bir konuda belirli bir kapsamda daha derinlemesine keşifler yapmak veya yeni bağlantılar bulmak için yapılır. Bu tür araştırmalar genellikle niteliksel yöntemleri içerir ve veri toplama sürecinde gözlem, kullanıcılarla görüşme, anket gibi teknikler kullanılır. Bu yöntemi kullanan araştırmacı, önemli bulguları belirlemek ve analiz etmek için elde edilen verilere dayanarak teoriler ve hipotezler geliştirebilir.

Üretken araştırma

Üretken araştırma, mevcut bilgi üzerine yeni bilgiler eklemek veya belirli bir problemi çözmek amacıyla yapılan bilimsel bir araştırma türüdür. Bu tür araştırmalar, var olan teorilere dayalı hipotezleri test etmek ve somut sonuçlara ulaşmak için sıkı bir yöntem ve planlama gerektirir.

Üretken arařtırmalar, deneysel veya gözlemsel olmakla birlikte genellikle niceliksel veri toplama yöntemleri kullanılır. Bu tür arařtırmalarda, arařtırmacılar hipotezlerini test etmek için kontrollü deneyler veya gözlemler yaparak elde ettikleri sonuçları analiz ederler. Bu süreç, verileri yorumlamayı ve sonuçları çıkarımlara dönüřtürmeyi içerir. Üretken arařtırmalar, konuyla ilgili çalışan odak gruplar için önemli bilgi ve kanıtlar sağlayabilir. Üretken arařtırma, tipik olarak keşfedici arařtırmayla bilgilendirilir ve kullanıcılar için empati geliřtirmeye vurgu yapan katılımcı yöntemler içermektedir. Üretken arařtırmadaki katılımcı yöntemlere; yaratıcı araç kitleri, görüntülerle veya metinle kart sıralama, kolajlar, bilişsel haritalama, çizim ve esnek modelleme gibi ortak tasarım etkinlikleri (kullanıcı ile tasarımcı arasında iş birliğine dayalı bir süreç) örnek olarak verilebilir (Sanders, 2000). Bir tasarım öğrencisi üretken arařtırma yaklaşımını benimseyerek çeşmelerin tasarımını geliřtirmek için belirli prototipler oluşturmuřtur (Şekil 6). Çeşmelerin tasarımı, çocukların ihtiyaçları ve tercihleri dikkate alınarak yapıcı bir şekilde değerlendirilmiřtir. Arařtırma sonuçları, çeşmelerin temel taslak çizimlerinin ötesinde, çocuklarla etkileşime giren prototipler kullanılarak elde edilmiřtir. Bu etkileşimler sayesinde çocukların çeşmelere erişebilecekleri noktaların, pedalların ve düğmelerin konumları gibi önemli tasarım özellikleri belirlenmiřtir. Öğrenci, arařtırma sonuçlarını kullanarak tasarım konsepti oluşturmuř ve çeşmelerin çocuklar için daha kullanışlı ve etkili hale gelmesini sağlamıřtır. Bu örnek, üretken arařtırma yaklaşımının tasarım süreçlerine nasıl entegre edilebileceğini ve kullanıcıların ihtiyaçlarına odaklanırken yapılan değerlendirme ve prototipleme süreçlerinin önemini vurgulamaktadır. Bu tür arařtırmalar, ürün veya hizmetlerin kullanıcılar tarafından daha iyi benimsenmesine, kullanıcı deneyiminin geliřtirilmesine ve insan odaklı tasarımın sağlanmasına katkıda bulunabilir.



Şekil 6. Tasarım öğrencisinin üretken arařtırma yöntemiyle geliřtirdiđi çeşme projesi örneđi (Hanington, 2007)

TDK, (2019b). Türk Dil Kurumu Sözlükleri. Arařtırma kelimesinin anlamı, URL: <http://sozluk.gov.tr/>, E.T: 09.02.2023.

Deđerlendirme arařtırması

Deđerlendirme arařtırması, geliřtirilen prototiplerin, ürünlerin, arabirimlerin veya sistemlerin

potansiyel kullanıcıları tarafından test edildiği bir süreci içermektedir. Bu süreç, kullanıcıların geri bildirimlerine dayanarak ürün veya yapıdaki eksiklikleri, kullanılabilirlik sorunlarını, estetik ve duygusal tepkileri anlamak ve ölçmek için çeşitli yöntemleri kullanır. Bu araştırma sürecinde, test edilmekte olan kişilerin dikkatini çekmemek ve daha doğal tepkiler alınması hedeflendiği için “ürün testi” terimi tercih edilmektedir. Değerlendirme araştırması, tasarım süreçlerinin kullanıcı merkezli bir şekilde ilerlemesine katkıda bulunur. Ergonomi, kullanılabilirlik, estetik ve duygusal tepkiler gibi farklı ölçütler kullanarak, ürünlerin ve yapıların kullanıcılar tarafından nasıl algılandığını ve kullanıldığını anlamak için kapsamlı bir yaklaşım benimser (Martin ve Hanington, 2012: 74). Kullanıcıların gerçek tepkilerini anlamak, tasarlanan yapıların ve ürünlerin kullanılabilirlik ve tercih edilebilirliğini artırmak için önemli bir araçtır.

SONUÇ

Tasarım ve geliştirme araştırmalarının çok disiplinli bir yaklaşım gerektiren, teori ile pratik arasındaki ilişkiyi vurgulayan önemli bir süreç olduğu söylenebilir. Tasarım ve geliştirme süreci, uzmanlık alanlarını tanıma ve uzmanlarla iletişim kurabilme, uyumsuz verileri birleştirme ve süreç odaklı düşünebilme gibi becerilere odaklanmaktadır. Bu beceriler, özellikle çok disiplinli araştırmalarda hem tasarım hem de araştırma süreçlerinin başarılı bir şekilde yürütülmesi açısından önemlidir (Stappers, 2007). Bununla birlikte tasarım ve geliştirme araştırmaları, teori ve pratiği birleştirerek hem tasarımcılara hem de uygulayıcılara rehberlik etmektedir. Bu süreçte, tasarımcılar mevcut bilgileri uygulayarak öğrenme yoluyla geliştirir ve süreç sonunda tasarım bilgisine katkıda bulunularak döngüsel bir kazanım elde edilmiş olur (Olsen ve Heaton, 2010: 81). Friedman’a göre (2003) bütünleştirici bir alan olan tasarım; doğa bilimleri, beşerî bilimler, sosyal bilimler, hizmetler, sanat, teknoloji ve mühendislik bilimleri gibi altı ortak alanda etkilidir. Tasarım süreci, çözülecek probleme bağlı olarak bu alanların herhangi birini veya tamamını içerebilirken makro, ortalama ve mikro düzeyde gerçekleştirilebilir. Bu nedenle, ele alınan konunun doğru yaklaşım ve yöntemlerle ele alınması, sağlıklı sonuçların elde edilmesi açısından büyük önem arz etmektedir.

KAYNAKÇA

- Cobb, P. (2001). Supporting the improvement of learning and teaching in social and institutional context, *Cognition and instruction: Twenty-five years of progress*. (78), 19-37.
- Collins, A. (1992). Towards a design science of education. E. Scanlon ve T. O'Shea (Eds.), *New directions in educational technology*. Berlin: Springer, 15-22.
- Design Based Research Collective. (2003). Design based research: An emerging paradigm for educational inquiry. *Educational Researcher*, 32(1), 5-8.
- Frayling, C. (1993). Research in Art and Design. *Royal College of Art Research Papers*, 1(1), 1-5.
- Friedman, K. (2003). Theory construction in design research: criteria: approaches, and methods. *Design Studies*, 24(6), 500-519.
- Gravemeijer, K., Cobb, P. (2006). Design research from a learning design perspective. *Educational Design Research*, 29-63.
- Hanington, B. M. (2007). Generative research in design education. *International Association of Societies of Design Research 2007: Emerging Trends in Design Research*, 12-15.
- Kolko, J. (2009). Abductive thinking and sensemaking: the drivers of design synthesis. *Design Issues* 26(1), 15-28.
- Kuzu, A., Çankaya, S., Mısırlı, Z. A. (2011). Tasarım Tabanlı Araştırma ve Öğrenme Ortamlarının Tasarımı ve Geliştirilmesinde Kullanımı, *Anadolu Journal of Educational Sciences International*, 1(1), 19-35.
- Martin, B., Hanington, B. (2012). *Universal methods of design: 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions*. Beverly: Rockport Publishers, 74-146.
- Olsen, P. B., Heaton, L. (2010). *Knowing through Design*. In J. Simonsen, J. O. Baerenholdt, M. Buscher, J. D. Scheuer (Eds), *Design Research: Synergies from Interdisciplinary Perspectives*, Abingdon: Routledge, 79-94.
- Owen, C. (1998). Design Research: Building the Knowledge Base, *Design Studies*, 19(1), 9-20.
- R. Maher, M. Maher, Mann, S., McAlpine, C. A. (2018). Integrating design thinking with sustainability science: a Research through Design approach, *Sustainability Science* 13(6), 1565-1587.

Rodgers, P. A., Yee, J. (2015). *The Routledge Companion to Design Research*, New York: Routledge, 10-11.

Sanders, E. N. (2000). Generative tools for co-designing. In *Collaborative design*. London: Springer, 3-12.

Stappers, P., J. (2007). Doing Design as a Part of Doing Research, *Design Research Now-Essays and Selected Projects*, Ralf Michel (Ed.), Birkhäuser Verlag AG, 81-97.

Wang, F. ve Hannafin, M.J. (2005). Design-based research and technology-enhanced learning environments. *Educational Technology Research and Development*, 53(4), 5-23.

Zimmerman, J., Stolterman, E., Forlizzi, J. (2010, August). *An analysis and critique of Research through Design: towards a formalization of a research approach*. In proceedings of the 8th ACM conference on designing interactive systems, 310-319.

İNTERNET KAYNAKLARI

Dam, R., Siang, T. (2019a). 5 Stages in the Design Thinking Process, URL: <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>, E.T: 03.03.2023.

Dam, R., Siang, T. (2019b). What is Design Thinking and Why Is It So Popular?, URL: <https://www.interaction-design.org/literature/article/what-is-design-thinking-and-why-is-it-so-popular>, E.T: 05.03.2023.

Lee, P. (2012). Design research: What is it and Why do it?, URL: https://reboot.org/2012/02/19/design-research-what-is-it-and-why-do-it/?source=post_page, E.T: 05.03.2023.

Stappers, P., Giaccardi, E. (2019). Chapter 43, Research Through Design, *The Encyclopedia of Human-Computer Interaction, 2nd Ed.*, URL: <https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/research-through-design>, E.T: 07.02.2023.

TDK, (2019a). Türk Dil Kurumu Sözlükleri. Tasarım kelimesinin anlamı, URL: <http://sozluk.gov.tr/>, E.T: 09.02.2023.

TDK, (2019b). Türk Dil Kurumu Sözlükleri. Araştırma kelimesinin anlamı, URL: <http://sozluk.gov.tr/>, E.T: 09.02.2023.

WDO, World Design Organization (2019). URL: <https://wdo.org/about/definition/>, E.T: 02.04.2023.

ANALOG VE DİJİTAL FOTOĞRAFLARDAKİ BİLİNÇLİ BOZULMALARIN GLITCH SANATI ÜZERİNDEN DEĞERLENDİRMESİ

Deniz DORA¹

¹*Istanbul Arel Üniversitesi, Meslek Yüksekokulu, Tasarım Bölümü, İstanbul / Türkiye*

Öz:

Dijital veya analog görüntülerdeki hataların estetik amaçla kullanılmasına dayanan teknolojinin getirdiği yeniliklerden bağımsız düşünilemeyen yeni medya sanatına Glitch sanatı denir. Dijital verilerin bilinçli veya bilinçsiz bozulmaya uğraması üzerine kurulu olan Glitch'in kökeni Japon estetiğinde önemli bir yeri olan kusurluluğun ve nesnenin doğasından kaynaklanan eksiklerin takdir edilmesine dayanan Wabi-sabi öğretisine bağlanır. Kırık bir vazonun tamirinde çatlakların bilinçli olarak belli olacak şekilde onarılması Wabi-sabi'deki kusur ve hataların kucaklanması ilkesi Glitch sanatının temelini oluşturmuştur. Dijitalleşme öncesi deneysel sanatta yapılan bazı çalışmalar adı konmamış bir şekilde Glitch sanatına örnek sayılabilir. Teknolojinin gelişmesi ve küreselleşme ile beraber geleneksel öğretilerde kusur kabul edilen bazı uygulamalar şimdilerde anlatım biçimi olarak karşımıza çıkmaktadır. Sanatta teknolojinin etkisini fotoğrafın icadı ve sonrasında yaşanan gelişmelerden görmekteyiz. Bu gelişmelerden en önemlisi ve günümüz sanatını da yakından etkileyeni 20.yüzyılın başına damgasını vurmuş olan Dadaizm ve özellikle Marcel Duchamp'ın çalışmaları olmuştur. Ardından gündelik hayatı ve onun getirdiği tekdüzeliği kutsayan Pop Art ile sanat ve sanatçı kavramlarındaki köklü değişiklik ilk dijital çalışmaların yapılmaya başladığı 1960'lı yılları ve sonrasını derinden etkilemiştir.

Bu çalışmada analog fotoğraflardaki gerek çekim gerekse baskı sürecinde üretilen hatalı ve kusurlu görseller üzerinden Glitch sanatı değerlendirilecektir. Abartılmış grenli görsellerden, balıkgözü objektiflerin yarattığı distorsiyon kusuruna, karanlık oda laboratuvarında oluşturulan siyah beyaz baskıların kötü yıkama sonucu sararmasına kadar bilinçli veya bilinçsiz yapılan kusurların birer anlatım aracı olarak kullanılması üzerinde durulacaktır. Analog ile başlayan bu süreçlerin dijital dünyadaki etkilerine karşılaştırmalı bir şekilde değinilecektir.

Anahtar Kelimeler: Glitch Sanatı, Fotoğraf, Bozunma, Dijital, Analog

Giriş

Glitch kusur demektir. Bir çalışmanın olması gerektiği gibi işlenmesini engelleyen küçük hatalardır. "Dilimize aksaklık olarak çevrilen glitch sözcüğü ilk olarak 1962'de Amerikan uzay programı sırasında John Glenn tarafından yaşadıkları sorunları tanımlamak için kullanılmıştır.

Glenn astronotların kullandığı sözcüğün, arıza ya da bir elektrik akımındaki voltajdaki bir artış veya değişikliği ifade eden teknik bir ifade olduğunu belirtmiştir (Moradi, 2004:9 ve Jackson, 2011:25'ten akt. Çakıroğlu, 2022:308).” Glitch sözcüğü yazılım dilinde ve elektronik ortamda oluşan hataları ilk olarak akla getirir. Bu sebeple daha çok dijital ortamlarda varlığını gösterir.

Glitch sanatının kökeni kusurların kabulüne odaklanan geleneksel Japon estetiğinde Wabi-sabi olarak adlandırılan dünya görüşüdür. Bu görüşe göre estetik anlayışı basit, ekonomik, pürüzlü, asimetri, sade, samimi ve doğanın takdir edilmesine dayanır. Kusurlu olanın kabulüne ve yaşanmışlıkların bıraktıkları izlerin olduğu gibi güzel olduğuna dayanan öğretisi dijital dünyadaki karşılığını Glitch sanatında bulmuştur (Baranseli Arslan, 2022:129).

Yeni medya sanatı olarak anılan Glitch sanatında rastgele sayılan hatalar daha sonraları bilinçli hale gelmiş ve bu kusurlar bir anlatım aracına dönüşmüştür. “Dijital verileri bozarak veya elektronik cihazları fiziksel olarak manipüle ederek dijital veya analog hataları estetik amaçlarla kullanma pratiği olan glitch sanatının ilk örnekleri arasında 1978 yılında Jamie Fenton ve Raul Zaritsky tarafından oluşturulan Digital TV Dinner ve Dick Ainsworth tarafından yapılan glitch sesi sayılabilir. Digital TV Dinner videosu Bally adlı video oyun konsolunun manipüle edilmesi ve bunun bir video kasete kaydedilmesiyle oluşturulmuştur (Betancourt, 2015'ten akt. Baranseli Arslan, 2022:130)” Yeni medya pek çok disiplinin bir araya gelmesiyle oluşmuştur. Fotoğraf, video, grafik başta olmak üzere tüm iletişim medyasını içinde barındırır. Her bir alanda yapılan ve sürekli değişen teknolojiler yapılan çalışmaların takibini ve kesin bir tanımlama yapmayı zorlaştırmaktadır. Dijital, internet veya bilgisayar sanatı olarak çeşitli isimlerle anılan çalışmalar Yeni Medya adıyla bir çatı altında toplanmıştır.

“Yeni medya sanatının temelleri 19. yüzyıla uzanmaktadır. Avangard Sanat, Fütüristler, Deneysel Filmciler, Tasarımcılar, Fotoğrafçılar ve Fluxus“a uzanan sanat eğilimlerinin yeni medya sanatının temelini hazırladığı söylenebilir (Şangüder, 2014, s.431). Sağlık'a göre (2014, s.271) bu temel Edward Muybridge ile atılmıştır. Muybridge pek çok sayıda kamera aracılığıyla koşan bir atı fotoğraflamış ve bu fotoğraflardan yaptığı hareket izlemesiyle de koşan bir atın dört ayağının da aynı anda yerden kesildiğini gözlemlemiştir. Bu gözlem aslında hareketli görüntü ve sinemanın öncülü olmuştur (Göç, 2017:23)”

Yeni medya söz konusu olduğunda dijital ile analog arasında bir çizgi çekmek gerekebilir. Oldukça fazla etkinliğin olduğu dijital ortamda bu çizgi sınıflandırma yapmak için de kolaylık sağlayacaktır. Çalışmamızın konusu olan Fotoğraf ve Glitch sanatı söz konusu olduğunda ise analog tekniklerle yapılanlar çalışmalar, dijital ortamda yapılan çalışmalar ve melez çalışmalar

olarak ayrılabilir. Teknolojinin gelişmesi ve küreselleşme ile beraber sanatta bakış açıları değişikliğe uğramış ve önceleri kusur kabul edilen bazı uygulamalar günümüzde sanat nesnesinin kendisi olarak karşımıza çıkmaktadır. Glitch 1960’lardan sonra dijital verilerde meydana gelen hatalar veya kusurlar olarak anılır fakat analog dönemde de kusurları ön plana çıkaran çalışmalar yapılmıştır. Özellikle deneysel çalışmalar yapan fotoğrafçılar başlangıçta rastgele yaratılan görüntüleri keşfetmişler ve ardından bu hataları bilinçli kullanarak analogda veya dijitalde deformasyonlar yapmışlardır.

Sanat Tarihinde Kusurluluk

Kusurlulukların kabulü 19.yüzyıldan sonra sanat ile teknolojinin iç içe geçmesiyle başlar. Bu tarihten önce sanatçıların kendi tarzını yaratma konusundaki bireysel çabalarını Rönesans’tan sonra görürüz. Rönesans dönemi resim sanatı biçime, kompozisyona, ifadeye önem vermiştir. Konular gerçeğe en yakın şekilde resmedilmiş ve yorumdan çoğu zaman uzak durulmuştur. Ancak Rönesans ortamının yarattığı özgürlükçü düşünce sanatçılarda birey olarak var olma isteği uyandırmıştır. Bireyselliğin kapıları aralanırken sanatçılar en yorumlanmaz konularda bile kendi tarzını ortaya koyma konusunda kararlılığını göstermiştir. Bu anlamda Manierizm’in öncüsü ismi El Greco deforme olmuş görüntülerin ilk temsilcilerinden sayılır. Son derece katı kuralları olan dini konularda yarattığı bozulmalar (kaba hatlı insanlar, deforme olmuş vücutlar) sanatın bugün geldiği noktadaki önemli başlangıçlardan biridir.



Şekil 1: El Greco-Rönesans Dönemi

<https://www.sanatinoykusu.com/el-greco/>

Sanattaki bozulmalar teknolojinin devreye girmesi ile kendini daha belirgin bir şekilde gösterir. Klasik akımların egemenliği parçalanmış ve sanatçının özgür olduğu, kendi duygu ve

düşüncelerini ön plana çıkardığı bir dönem başlamıştır. William Blake'in "Günlerin Atası-1794" adlı çalışması J.M.W. Turner ve John Constable'ın kasvetli manzara resimleri ile sanatçının dönemini başlatmışlardır. "Turner de, doğadaki çatışmayı insan çatışmasından öylesine daha sınırsız bir güç kaynağı olarak gösterdi ki, hiç kimse onun resimlerini kavrayamaz oldu: Hazlitt bunlara 'hiçliğin, ya da ona benzer şeylerin resimleri' diyordu. (Lynton, 2015: 16)." Nihayetinde "Günaydın Bay Courbet" çalışmasıyla Gustava Courbet kendisini resmin konusu içine dahil etmiştir. Gombrich'in deyişiyle " Courbet, güzelliği değil, gerçeği arıyordu (Gombrich, 1997: 511)." Bilinen odur ki gerçek çoğu zaman kusurlu bir şeydir.



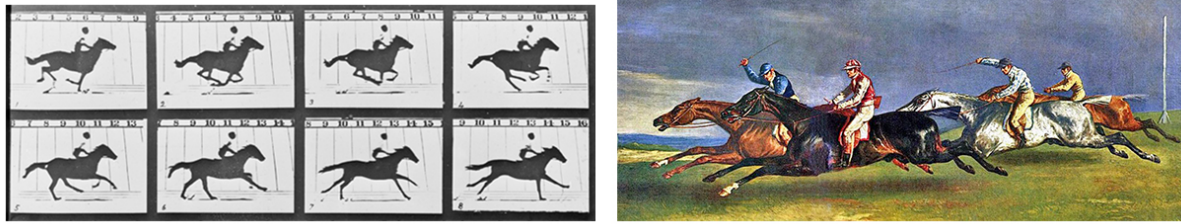
Şekil 2: Claude Monet-Nilüferler

<https://hoghheim.com/blogs/sanat-tarihi/claude-monet-niluferler>

Gerçeği birebir yansıtmaya görevini resmin üzerinden alan fotoğraf, 1839 yılından sonra sanatın yönünü geri dönülmez bir şekilde değiştirmiştir. Fotoğraf, sanatı ve sanatçıyı özgür kılarak günümüz sanat anlayışının da temellerini atmıştır. Fotoğrafın sanatı dönüştürmesinin ilk işaretleri 19.yüzyılın ikinci yarısından itibaren Empresyonistlerin çalışmalarında net bir şekilde görülür. Doğanın hızını yakalamak için belirgin şekilde vurulan ve görünür olan fırça darbeleri kendinden önceki resim anlayışı ile oldukça farklıdır. Geleneksel sanat anlayışını savunan bir kişiye bunu anlatmak zor olsa da çalışmasını doğayı tam zamanlı yakalama uğruna hızlıca bitiren sanatçının fırça izlerini izlemek de ayrı bir keyifti, ya da Empresyonizmin öncülerinden Claude Monet'in katarakt hastalığına yakalandıktan sonra bile yaptığı Nilüferler adlı tablolarından alınan haz değişmedi.

Sanatta bilinçli olmayan ilk hatayı Muybridge'in çalışmaları sonucu görürüz. Aslında bazı resimlerin hatalı kaydedildiği teknoloji sayesinde ortaya çıkmıştır. Kusurluluk bu örnekte tersine işlemiştir. Geriye dönüp baktığımızda bu kusurluluk durumu bahsi geçen resimlerden aldığımız zevki engellememektedir.1800'lü yılların sonuna Eadweard Muybridge ve Etienne-Jules Marey'in hareket konusunda yaptıkları çalışmalar damgasını vurmuştur. Hareketli görüntünün

temelini oluşturan çalışmalar sayesinde kendinden sonra gelen pek çok sanatçıya ilham kaynağı olmuştur. Fotoğrafın ilk ve en büyük kusuru ışığa az duyarlı malzemenin ilk dönem fotoğraflarında yarattığı netsizliktir. Dolayısıyla hareketli görüntüleri kusursuz bir şekilde fotoğraflamak aradan geçen yıllara rağmen 19.yy sonlarında hala en büyük problemdir. Bu sebeple hareket halindeki insan veya hayvan bedenlerinin nasıl görüntüleneceğine dair girilen bir iddia, sinemanın temellerinin atıldığı bir çalışmaya dönüşecektir. Muybridge hareketli bedenler üzerine yaptığı çalışma ile fotoğraf makinesinin insan gözünden daha hızlı olduğunu, bu sebeple, o güne kadar yapılan “at” resimlerinin de yanlış olduğunu ortaya koymuştur. “Amerikalı Eadweard Muybridge 1872’den itibaren atın dört nala koşuları üzerine denemeler gerçekleştirir ve 1878’de yaş kolodyumla dört nalin farklı evrelerini saptamayı, insan gözünün yakalayamadığı bir olguyu fotoğraflarla açığa çıkarmayı başarır. O zaman fotoğraf, Fransız gökbilimci Janssen’in sözleriyle, ‘bilim adamının gerçek retinası’ olur. (Bajac, 2004: 87).” İnsan gözünün gördüğü koşan atlarda atların ön ve arka ayakları esniyor gibi açılmıştır. Ancak gerçekte atlar en hızlı hallerinde bile bu hareketi yapmamaktadır.



Şekil 3: Eadweard Muybridge atlar serisi ve fotoğrafın icadından önce yapılmış bir resim.

<https://levtems.com/fotograf-makinesinin-icadi-ve-tarihdeki-ilk-fotograflar/>

20.yüzyılın başlarında Kübizm akımı ile nesneye farklı açılardan bakarak bilinçli biçim bozular yapan sanatçılar ayrıca sanat nesnesine dışarıdan farklı malzemeleri de ekleyerek geleneksel bakışın dışına çıkmışlardır. Bu bakış açısı kısa bir süre sonra Dadaizm ve Marcel Duchamp’ın çalışmalarında en üst seviyeye çıkacaktır. Duchamp hazır nesnelere direkt olarak sanat ürünü olarak kullanmış, sanat ve sanatçı tanımını tamamen değiştirmiştir. Hataların kabulüne giden yolda bir diğer önemli akım Sürrealizmdir. Sürrealistlerin yeni şeyler deneme arzusu ise denemelerden kaynaklanan kusurları anlatım biçimine dönüştürmüştür. Fotoğraf ve Sürrealizm denildiğinde akla gelen en önemli isim deneysel çalışmalarıyla öncü olmuş olan Man Ray’dır. 1950’lerden sonra Pop Sanat ile beraber gündelik hayatta karşımıza çıkan nesnelere ve onların kopyaları sanatın içine dahil olmuş ve kavramsal sanatın önünü açmıştır. Bu tarihten sonra yeni

medya alanında yapılan çalışmalar bilgisayar ve internet sistemindeki gelişmelere bağlı olarak hız kazanmıştır.

Netsiz Görüntüler ve Piktoryalizm

Fotoğraf ilk yıllarında yeni bir teknik olarak çözümlenmemiş bazı teknolojik kusurlar barındırıyordu. Bu kusurlardan ilki enstantene değerinden kaynaklanan netsizlik sorunudur. Görüntünün pozlandırma süreçlerinde enstantene değeri oldukça uzundu. Bu durum hareketli konuların çekimini neredeyse imkansız kılıyordu. Portre fotoğrafı söz konusu olduğunda ise insanların uzun bir süre hareketsiz kalması gerekiyordu. Özellikle Talblot'un negatif-pozitif sistemiyle kağıt üzerine fotoğraf baskılarında hem kağıt yüzeyinin ıslandığında problem yaratması hem de pozlama süresi sorunu fotoğrafların netsiz olmasına sebep oluyordu. Bu netsiz görüntüler bir süre sonra resimsel fotoğraf üreten fotoğrafçıların sıklıkla kullandığı bir tekniğe dönüşmüştür. 19.yüzyılın sonlarına doğru karşımıza çıkan Piktoryalizm akımı bilinçli netsiz görüntüleri, karanlık oda müdahaleleriyle fotoğraf konusunda glitch sanatının ilk örnekleri sayılabilir. Portre resmi yaparak yaşamını kazanan ressamlar fotoğrafın icadı ile beraber portre fotoğrafçısı olmuşlar ve ilk dönem fotoğrafının özellikle ışık ve kompozisyon anlamında yüksek kalitesinde çok güçlü rol oynamışlardır. Bu eski ressam yeni fotoğrafçılar içlerindeki resim aşkını ortaya çıkarmak için fotoğraflarda bazı manipüleler yaparak daha çok resme benzetmeye çalışmışlardır. Netsiz veya bulanık görüntüler bu manipülelerin başında gelir.

“Bazı ressamlar fotoğraf ve resmi buluşturmak istemiş ve karanlık odada ya da öncesinde fotoğraf kağıdına veya filme yaptıkları müdahalelerle (netsiz fotoğraflar çekme, karanlık odada gelişen kâğıdın üzerine doku bırakma, baskıdan sonra kâğıdı boyama, v.b.) fotoğrafta daha resimsel bir hava katmışlardır. ‘... yumuşaklık etkisi sağlayan lensler ve özel, hatta kimi zaman son derece karmaşık baskı teknikleri kullanarak resme benzeyen fotoğraflar yaratmayı arzuluyorlardı. Resimsel fotoğraf, belgesel çekimlere karşıt bir yaklaşım olarak görülüyordu ve öncelikli amacı, tıpkı resim gibi, yapıta duygusal bir boyut eklemek, yaratıcılarının ifade etmek istedikleri duyarlığı ve anlamı yansıtmaktı (Sviblova, 2008:11’den akt. Dora, 2019:34)’”



Şekil 4: Piktoryalist tarzda üretilmiş fotoğraflar

Alfred Stieglitz Camera Work Dergi-1978 ss:91

Piktoryalistler netsizliğin yanısıra fotoğraf oluşacak olan yüzeye farklı yoğunluklarda emülsiyon sürerek çerçeve içinde görüntünün bazı yerlerde oluşması bazı yerlerde oluşmamasını sağlamışlardır. Uyguladıkları bir diğer kusurlu kılma yöntemi ise kazıma tekniği adını verdiğimiz yöntemdir. Bu teknikle yine fotoğraf oluşturulacak yüzey sivri bazı malzemeler tarafından kazınır ve böylece yüzey üzerinde değişik dokular elde edilir. Filmin ya da kağıdın üzerinde yapılan bu bozulmalar fotoğrafı resme yaklaştırmıştır.

Fotoğraf teknolojik bir icat olması sebebiyle dijital ortamda yapılan çalışmalar analog ortamlara göre daha çeşitlidir. Hem fotoğraf makinesinde hem de dijital görüntü işleme programlarında uygulama alanı bulmaktadır. “Glitch sanatı fiziksel değişikliklerden donanıma, dijital dosyaların doğrudan manüple edilerek değiştirilmesine kadar, kusurları kasıtlı olarak gerçekleştirirler. Bu kusurlar ve hatalar birden fazla yöntemle elde edilebilir. Sanatçı Michael Betancourt, “glitchart” yaratmak için kullanılan beş manüplasyon alanını tanımlamıştır. Bunlar; veri manüplasyonu, yanlış hizalama, donanım arızası, yanlış kayıt ve bozulmadır (Baranseli Arslan, 2022)” Veri manipülasyonunda sanatçı dijital dosyanın içinde bulunan veriyi okunur hale getirmek veya değiştirmek ister. Yanlış hizalama ise dosya türünü tasarlanmış programın dışında başka bir dijital dosya ile açarak yapar. Video dosyasını ses dosyası olarak veya tam tersi şekilde açmak yanlış hizalamaya örnektir. Donanım hatasında makinenin kablolarının diğer dahili bağlantılar ile yer değiştirmesiyle oluşur. Böylece makinenin yeni ve hatalı görseller veya sesler oluşturması beklenir. Oluşan görüntüler anten kullanan televizyonlarda antenin yer değiştirmesiyle ekranda meydana gelen görüntülere benzer. Yanlış kayıt hatasında ise eskimişlik efekti gibi görüntülere ulaşılır. Analog ile meydana getirilmiş filmin çizilmesi, kirlenmesi veya lekelenmesi ile oluşur.

Ayrıca DVD ve CD’lerde de bu hata alınabilir. Hem ses hem de görsel dosyalar için oluşturulabilir. Sonucusu olan bozunma ise bilinen en eski glitch yöntemidir. TV ekranının yakınında bulunan mıknatıslar aracılığıyla hareketli görüntüde meydana gelen bozulmalardan oluşan görüntülerdir. Ayrıca dijital dosyaların sıkıştırılması yöntemiyle yapılan bozulmalar da bu grupta sayılırlar (Baranseli Arslan, 2022:131). Bozunma yoluyla eser üreten Sabato Visconti yeni medya sanatçısı ve fotoğrafçısıdır. “2011’de JPEG dosyalarına rastgele sıfırlar yazan bozuk bir hafıza kartının yardımıyla aksaklık süreçlerini denemeye başlamıştır (Çakıroğlu, 2022:313).”



Şekil 5 : Sabato Visconti, HFW2_ (Hartford Fashion Society)
<https://mariuta.co.uk/2020/11/26/project-5-artist-research/>



Şekil 6 : Gerhard Richter-Şemsiyeli ve Merdivenden İnen Kadın

<https://docplayer.biz.tr/154584232-Gerhard-richter-ve-foto-resimler.html>

Fotoğraf ve resim üzerinde çalışan Gerhard Richter görüntüleri fırça darbeleri ile bulanıklaştırıp bozmayı amaçlar. “Her şeyi eşit derecede önemli ve aynı derecede önemsiz yapmak için işleri bulanıklaştırıyorum. Her şeyi sanatsal veya zanaatkar gibi görünmeyecek, teknolojik, pürüzsüz ve

mükemmel görünecek şekilde bulanıklaştırıyorum. Tüm parçaları daha da yakınlaştıracak şeyleri bulanıklaştırıyorum. Belki de önemsiz bilgileri de bulanıklaştırıyorum (Elger, 2009'dan akt. Özyoğurtçu, 2020:38)”

Şekil 6 da bulunan Şemsiyeli Kadın ve Merdivenden İnen Kadın bir fotoğrafın yağlıboya tablosudur. Aynı şekilde merdivenden inen “sanatçının kişisel enstantaneler veya medya görüntüleri gibi bulduğu fotoğrafları tuvale aktardığı ve ardından kuru bir fırçayı ıslak pigmentin içinden sürüklediği, böylece görüntüyü bulanıklaştırdığı ve formları oluşturduğu figüratif çalışmalarından biridir. Çalışmalarında glitch estetiğine yer veren Ritche, glitch unsurlarıyla ultra foto gerçekçi stili, tarama çizgilerini, renk bozulmasını ve lens bulanıklığını aktarmaya kadar, tuval üzerinde TV görüntüsünün stilini yeniden yaratmaya titiz bir dikkat göstermektedir (Moradi, 2004:25'ten aktaran Çakıroğlu, 2022:316).” Bu bulanık görüntülerin daha fazla abartılmış halini Piksel sanatında görürüz.



Şekil 7: Kumlanma Sorunu ve Piksel Sanatı ile ilgili görseller (Deniz Dora Arşiv)

İşığa Olan Yüksek Duyarlılık ve Gren Görülme Sorunu

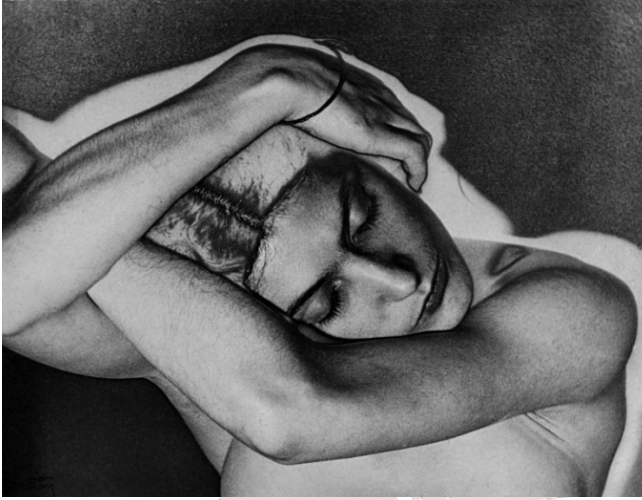
Glitch sanatı parazitlenme olarak da anılır. Bu isim fotoğraf söz konusu olduğunda abartılmış grenli görüntülere verdiğimiz isimdir. Gren, kimyasal fotoğrafta görüntüyü oluşturan en küçük noktacıklardır. 1500'lü yıllarda Alman bilim adamı W. H. Schulze güneşe duyarlı malzemeler üzerine çalışırken bir deney yapar. Cam bir kavanozun içine gümüş bromür tanecikleri koyar şişenin etrafına resimli bir şablon yapıştırır, ardından bu cam şişeyi belirli bir süre güneşin altında bırakır. Şişeyi güneşten alıp şablonu açtığında şablondaki resmin aynen camın üzerine yansıdığını görür. Şişeyi salladığında görüntüyü kaybetmiştir, ancak gümüş bromür tuzlarının ışığa duyarlı olduğunu keşfetmiştir. İşte fotoğrafın kimya öyküsü böyle başlar. Negatiflerin ve fotoğraf kağıtlarının içinde ışığa duyarlı bu gümüş bromür tanecikleri bulunur. Objektiften geçerek filme ulaşan ışık, gümüş bromür taneciklerini pozlar ve gizli görüntüyü oluşturur. Görüntüyü oluşturan

bu küçük noktacıklara gren adı verilir. Grenler gözle görülür hale gelmemelidir. Ancak bazı hatalar sonrası grenler şişip bir araya gelirler, artık birkaç noktanın bir araya gelmesiyle tek bir büyük nokta olurlar. Bu durum görüntü kalitesini bozar. Bu kusurluluğun adına “kumlanma” denir. Geleneksel fotoğrafta asla kabul görmeyen grenlerin bir araya gelmesi, kimi deneysel fotoğrafçının çalışmalarında görsel bir teknik olarak karşımıza çıkmaktadır. Kumlanma, analog fotoğraf söz konusu olduğunda iki şekilde karşımıza çıkar. Birincisi ISO değerinin yükseltilmesi, ikincisi ise kötü laboratuvar ortamında yapılan sıcak ya da soğuk yıkama işlemleri. Dijital söz konusu olduğunda ise duyarlılığın yükselmesi ana sebeptir. Bütün bunların yanı sıra kullanılan baskı boyu arttıkça kumlanma da artar. Dijitalde grenin karşılığı pikseldir. Fakat dijital makinelerde yüksek ISO kullanımından doğan bozulmaya daha çok noise (gürültü-kumlanma-parazit) adı verilir.

Man Ray ve Karanlık Oda Kusurlulukları

Sürrealizmin öncü ismi olan Man Ray karanlık oda çalışmalarıyla fotoğrafa pek çok yenilik getirmiştir. Hiç şüphesiz bunlardan en önemlisi geçirgen, yarı geçirgen ve geçirgen olmayan malzemelerle agrandizör ışığı altında duyarlı yüzey üzerinde yarattığı fotogram adını verdiği kompozisyonlardır. Man Ray’in yeni şeyler deneme arzusu günümüzde görüntü işleme programlarında da efekt filtre olarak yerini alan solarizasyon tekniğini ortaya çıkarmıştır.

Siyah beyaz karanlık odalarda işlem iki aşamalı olarak sürer. Bunlardan ilki kuru işlemlerin yapıldığı agrandizman kısmıdır. Burada negatif ve kağıtlar bulunur. Asla ıslanmaması gereken bu kısımda görüntü kağıda gizli olarak hapsedilir. Görüntünün açığa çıkması için ise ıslak tarafa geçmek gerekir. Islak tarafta en az üç adet banyo bulunur. Her biri farklı kimyasallardan oluşan bu sıvıların birincisinde gizli görüntü yaklaşık iki dakika sonra açığa çıkar. Açığa çıkan görüntünün fazla koyulaşmaması için ikinci banyo olan gelişmeyi durdurma sıvısına atılır. Bir süre sonra buradan da alınan kağıt nihayetinde kalan gümüş bromürden arınması için yıkama banyosuna atılır. Bütün bu işlemler bitmeden fotoğraf kağıdı beyaz ışığa maruz bırakılmamalıdır. Ancak yıkama banyosundan sonra ışık temas edebilir. Aksi taktirde görüntü kararacak ve yok olacaktır. Buraya kadar bahsettiğimiz aşamalar olması gereken bir siyah beyaz baskı aşamasının kısa bir özetidir. Kusursuz bir baskı için bu süreçler çok dikkatli takip edilmelidir. Banyoların ısısı, ortam sıcaklığı, ortamın ışıklılığı, kimyasalların oranı gibi çok fazla değişken bulunur. Bu değişkenlerden birinin abartılması veya azaltılması kusurlu bir görüntü sağlayacaktır.



Şekil 8: Man Ray-Solarizasyon Örneği

<http://erhansermet.blogspot.com/2014/10/man-ray-umarsz-ama-ilgisiz-olmayan-bir.html>

İşte bu noktada Man Ray karanlık oda denemelerinde normalde beyaz ışık görmemesi gereken duyarlı yüzeyi (fotoğraf kağıdı) geliştirme banyosu dediğimiz ilk banyodayken çıkartıp çok kısa bir süre ışık almasını sağlayarak bilinçli olarak süreci aksatır ve ardından kağıdı durdurma banyosu olan ikinci banyoya koyar. Yapılan bu hata görüntüde Şekil 8'deki bir etkiye sebep verir. Normal olarak gelişme gösteren gümüş bromür taneciklerinin yolunu kesen ışık onların görüntünün kenarlarına doğru gitmesini sağlar. Bu durumda görüntünün kenar kısımlarında kontur oluşmasına sebep olur.

Distorsiyon kusuru

Balıkgözü objektif veya aşırı geniş açı olarak adlandırılan objektifler doğayı bir balığın gözündeki perspektif gibi görür. Genelde sanatsal ifade vermek için kullanılan bu objektifler ile çekilen görüntülerde distorsiyon dediğimiz bir objektif kusuruna ve köşe kararmasına sebep olurlar. Normalde köşeli olması gereken bu görüntüler dış bükey aynalar gibi dairesel görüntüler verirler. Sadece dijitalde değil analog fotoğrafta da uygulanan ve daha çok deneysel fotoğrafçıların kullandığı objektiflerdir. Perspektif etkisinin çok fazla arttığı bu görüntüleri 1930'lu yıllarda Bill Brand'ın çalışmalarında görmek mümkün. Brand'ın bu çalışmaları bilinçli biçim bozulmalarının en iyi örneklerinden biridir.



Şekil 9 : Geniş Açık Kullanımı-Deniz Dora Arşiv



Şekil 10: Bill Brandt Çalışmaları

<https://www.moma.org/artists/740>

Sararmış Siyah Beyaz Fotoğraflar

Gren konusunda anlatıldığı üzere fotoğraf kimyasının temeli gümüş bromür taneciklerinden oluşur. Gümüşün ışığa duyarlı olma hali kimyasal fotoğrafta gizli görüntüyü oluşturur. Oluşan bu gizli görüntü kimyasallar aracılığıyla karanlık oda aşamalarının ardından açığa çıkar. Bir fotoğraf baskısının gün ışığına çıkabilmesi için, solarizasyon tekniği anlatılırken bahsedildiği gibi, baskı aşamalarının tam ve eksiksiz bir şekilde gerçekleşmesi gerekmektedir. Fotoğraf kağıdının gün ışığına çıkmadan önceki son aşaması kağıdın yıkanması işlemidir. Bu işlem kullanılan kağıdın tabanına göre farklı sürelerde akan suyun altında fotoğraf kağıdını yıkamayı gerektirir. Bu yıkama işlemi tam süresinde gerçekleşmez ise fotoğraf kağıdının içinde bulunan gümüş bromür tanecikleri temizlenmez. Temizlenmeyen bu gümüşler kağıt içinde aktivitesine devam eder ve zamanla fotoğrafların sararmasına neden olur. Kısacası, iyi yıkanmış fotoğraflar sararmaz, sararan fotoğraflar hatalı laboratuvar ürünleridir.

Sonuç

Kökeni 19.yüzyıla dayanan yeni medya sanatının bir parçası olan Glitch kusurların, hataların veya parazit görüntülerin sanat ürünü olarak kullanılmasına dayanır. 1960'lı yıllardan sonra

teknolojinin etkisi bütün ağırlığı ile hissedilir. İnternetin ortaya çıkmasıyla beraber yeni medya sanatı çatısı altında dijital ve video sanatı çevrimiçi ortamlarda yapılmaya başlar. Dijital dosyalardaki tesadüfi hatalar sanatçılara ilham kaynağı olmuş görüntüleri veya sesleri bozarak, sıkıştırarak yeni bir alan yaratmışlardır. Glitch sanatının ilk çıkış noktası dijital verilerin manipülasyonudur. Fakat dijital öncesi dönemde de fotoğrafın gerek çekim gerekse baskı aşamasında kusurluluk ile ilgili örnekler verdiği görülür. Karanlık oda süreçlerinde yapılan bu bozulmalar şimdilerde görüntü işleme programlarının bel kemiğini oluşturmaktadır. Günümüz sanat anlayışı çok yönlüdür. Gündelik hayatı merkez alan, her zaman sanatçı odaklı ve yeni yollar denemekten korkmayan bir anlayış. Glitch sanatındaki hoşgörü ve kusurların kabulü bu dönemin ruhuna ve estetik anlayışına oldukça uyumludur.



Kaynakça

- Bajac, Q. (2004). *Karanlık Odanın Sırları*. A. Berktaş. (çev.), İstanbul: YKY Yayınları.
- Baranseli Arslan, E.S. (2022) Yeni Medya Sanatı, Anadolu Üniversitesi Yayını, Eskişehir. ss:129-134
- Çakıroğlu, E. (2022). Glitch Sanatının Resim Sanatına Yansımaları Bağlamında Andy Denzler'in Resimlerine Bakış, İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi 14 (3), ss: 305-328
- Dora, D., (2019). Kentsel Dönüşüm Görselleri ile Fotomontaj ve Grafik Tasarım, Sanatta Yeterlik Tezi, İstanbul Arel Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Göç, S. (2017).Yeni Medya Sanatı Olarak Glitch ve Görsel İletişim Yansıması, Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Basılmamış Yüksek Lisans Tezi,
- Gombrich, E., H. (1997). *Sanatın Öyküsü*. E. Erduran, Ö. Erduran. (çev.), İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Lynton N. (2015). *Modern Sanatın Öyküsü*. S. Öziş, C. Çapan. (çev.), İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Sviblova, O., İleri, C. (Ed.). (2008). *Sessiz Direniş, Rus Fotoğrafında Resimsellik*. M.Seyhun, E. Gökteke (çev.), İstanbul: İstanbul Modern.
- Yoğurtçu, H.Y. (2020). Glitch Sanatı ve Resim Sanatında Glitch Tekniğinin Etkileri Üzerin Bir Araştırma, Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Basılmamış Yüksek Lisans Tezi

ESER ÇÖZÜMLEME YÖNTEMİ OLARAK GÖSTERGEBİLİM

Demet KÖROĞLU G. ¹, Doç. Dr. Mehmet Emin KAHRAMAN²

¹Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul/Türkiye

²Yıldız Teknik Üniversitesi/Sanat ve Tasarım Fakültesi, İstanbul/Türkiye

ÖZ:

Sanat yapıtlarını seyreden ve estetik bir haz duymanın ötesinde anlamlandırmaya çalışan izleyici, anlamlar evreniyle karşı karşıyadır. Anlamlandırılmaya çalışılan dizgeler, estetik unsurlar ve eserin bileşenleri için sistematik bir çözümlenmeye ihtiyaç duyulabilir. Estetik haz duyulan eserin çözümlenmesine dair argümanlar incelenirken yapıt disiplini unsurlarla karşılaşılır. Çizgi, leke, renk, kompozisyon öğeleri ve bütününe dahil olduğu açık ve kapalı kompozisyon gibi unsurlar eserin çözümlenmesine dair önemli ipuçları taşımaktadır. Sanat eseri kendi içinde tamamlanmış bir yapı olmasıyla kapalı, her bir izleyici kadar anlam üretmesiyle de açık bir yapıdadır. Çağdaş sanat yapıtlarına bakıldığında niyetli olarak açık yapıt oluşumu görülebilir. Bu açık yapıt oluşumunda, eseri oluşturan öğeler yer almaktadır. Sanatçı eserini oluştururken, izleyicinin birden çok anlam üretmesine zemin hazırlamıştır. 1960 yılı sonrası Çağdaş sanat eserleri “niyetli açık yapıtlar” niteliğinde görülebilir. Söz konusu eserlerde izleyen tarafından pek çok anlam üretilebilmektedir. Bu eserlerin analizi, oldukça karmaşık görünmektedir. Birden fazla anlama gelebilecek yapıt ve birden fazla izleyen birleşiminden doğan anlamlar evreni yapıt nasıl bir metin haline getirmektedir? İzleyici bu anlamlandırma süreci için bir kılavuza ihtiyaç duyabilir. Bu araştırmanın giriş kısmında amaca, öneme ve yönteme dair bilgiler verilmiştir. İkinci bölümde göstergebilim terimi ve kavramlarının karşılıklarına yer verilmiştir. Araştırmanın sonuç bölümünde ise eser çözümlenmelerinde yargıdan uzak, ele alınan tüm argümanları derinlemesine inceleyen Göstergebilim yönteminin kullanımı irdelenmiştir. Göstergebilimsel çözümlenme yönteminde tüm unsurların incelenmesi söz konusudur. Eserin dildeki karşılığı irdelenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Göstergebilim Çözümlenme Yöntemi, Açık Yapıt, Çağdaş Sanat.

GİRİŞ ve KURAMSAL ÇERÇEVE

Eser çözümlenmelerinde kişisel yorumdan uzak, yapıtın içerisinden hareketle sunulacak bilgi ve çözümlenmeler eser üzerine ve eserle ilgili argümanlar barındıracaktır. Bu sebeple Çağdaş sanat eserleri incelenirken yapıt içerisinden ve sistemli çözümlenmeler için Göstergebilim çözümlenme yönteminin önemi üzerinde durulacaktır.

AMAÇ

Bu arařtırmada sanat izleyicisi tarafından izlenen yapıtlar, estetik haz duyulmasından öte anlamlandırılmaya çalıřılan dizgeler ve iřaretler evreniyle örlmüřtür. Bu çalıřmada,dizgelerin anlamlandırılması, eser üzerinde bulunan tüm iřaret ve sembollerin çözümlenmesi ve yapıt üzerinde çözümlenmeyi bekleyen tüm argümanların incelenip bir sistem dahilinde çözümlenmesine öneri olarak sunulması amaçlanmıřtır. Bu arařtırmada göstergebilim çözümlene yönteminin eser analizleri için önemine değinilmiřtir. Özellikle çağdař sanateserleri, izleyen tarafından anlamlandırılma sürecinde zorlanılan yapıtlardır. Bu yapıtlar üzerinde bulunan iřaretlerin okunmasının sistematik bir düzende olması yapıta dair dođru okumalar yapılması açařısından önem tařımaktadır.

KAPSAM

Çađdař sanat yapıtlarının birer “açık yapıt” olabilme niteliđi arařtırılmıř olup, sanat eserlerinin çözümlenmesinde Göstergebilim çözümlene yöntemi önerilmiřtir. Bu arařtırma kapsamında sanat eserlerine yaklařım, eserlerin kendi içlerinde bulunan yapıları ve bunların hangi yapıt kategorilerine girebileceđi incelenmiřtir.

Eser çözümlene önerilerinde kiřisel yorumdan, yargıdan uzak, yapıt üzerinde bulunan iřaretlerin okunması ve tüm iřaretlerin eser bağlamında Göstergebilim yöntemi kullanılarak analiz edilmesi irdelenmiřtir. Bu arařtırmanın kapsamı sanat eserlerine yorumdan uzak bir çözümlene analizi oluřturmak amacıyla göstergebilimsel çözümlene yönteminin sunulmasıdır.

YÖNTEM

Arařtırma planlamasında nitel verileri elde etmek amacıyla betimsel kaynak taraması yapılmıř, kitap, makale ve tez dokümanları incelenmiřtir. Eser çözümlene yöntemleri üzerine makaleler incelenmiřtir.

BULGULAR

Çađdař sanat yapıtlarının tarihsel sürecini incelediđimizde Çađdař sanatın, 20. Yüzyıl'ın ortalarından bugüne dek olan süreci ve üretilen sanat eserlerini kapsadıđını belirtebiliriz. Geleneksel, alışıl gelmiř sanat eserlerinin yerini; farklı düşünce, hareket ve biçimvaryasyonları almıřtır. İlk olarak görüntüsüyle iletiřime geçilen sanat eserleri birbirinden farklı süreçlerden, malzeme kullanımından ve elbette kavramsal yaklařımlardan geçmiřtir.

Bir sanat yapıtının görünümü, büyük bir önem tařımamaktadır. Fiziksel bir biçimden oluřan eser, yapısı itibariyle bir řeye benzemektedir. Fakat bir yapıt nasıl bir biçim alacak olursa olsun bir düşünceden ve hareketten yola çıkmak mecburiyetindedir. Sanatçının derdini

kavramsallaştırma ve ortaya çıkarma durumu oluşturmaktadır. Sanatçı tarafından mevcut hale getirilip fiziksel gerçekliğe ulaşan yapıt, sanatçının kendisi de dahil olmak üzere izleyen herkesin algısına açık hale gelmektedir. Burada algılama kelimesi, duyuşsal bilginin farkında, düşünceinin nesnel olarak farkına varıldığı ve nihayetinde bu ikisinin kişisel olarak yorumlanması anlamını içermektedir. Sanatçı tarafından üretilen sanat eseri, tamamlandıktan sonra algılanabilmektedir (Antmen, A. 2008, s.198).

Ahu Antmen'e göre, izleyici sanat yapıtıyla karşılaştığında izleyicinin, sanatçının kavramları konusunda bir sonuç çıkarması büyük önem taşımamaktadır. Sanat yapıtı sanatçının elinden çıktığında, sanat alımlayıcısının yapıtı nasıl algılayacağı konusunda sanatçının bir kontrolü bulunmamaktadır. Farklı izleyiciler aynı sanat eseri üzerinde birden çok ve farklı anlamlar türetebilmektedirler (Antmen, A. 2008, s.199). Sanat yapıtlarının yorumlanması, değerlendirilmesi üzerine belirtilebilecek pek çok düşünce bulunmaktadır. Çağdaş sanat yapıtlarının değerlendirilmesi ise belirli bir bilgi birikimi gerektirebilir.

“Estetik göstergeler (sanat yapıtları) bir yerden sonra her türlü anlamsal uzlaşımın sıyrılır. Çünkü sanat yapıtları, biricikliği çerçevesinde dengeli, organik bir bütün olarak tamamlanmış ve ‘kapalı’, aynı zamanda da pek çok farklı biçimde algılanıp, yorumlanmaya elverişli olmalarıyla ‘açık’ yapıdadırlar. Açık yapıt tanımlaması her sanat yapıtının sonsuz sayıda okumalar toplamına açık bir nesne oluşunu niteler” (Batu, B. 2014, s.116).

Umberto Eco'ya göre, her bir sanat eseri aslında açık uçlu bir yapıttır ve esere ilişkin yapılan yorumlar bitimsiz ve içerikler sınırsızdır. Hiçbir sanat yapıtı aslında kapalı değildir. Her sanat yapıtı belli bir görünüşün ötesinde, sınırlandırılmaksızın olası okumaya yatkınlık gösterebilir (Soylu, R. 2021, s.44).

“Temel olarak biçim, özünü deęiştirmeden çok sayıda izlenim ve yankılanmaya neden olarak farklı bakış açılarından görülebildiği ve anlamlandırılabilirdiği ölçüde bir estetik deęer kazanır. Bu anlamda, mükemmel bir biçimde dengeleniş bir organizma olarak tamamlanmış ve kapalı bir sanat yapıtı, taklit edilemeyen özü bozulmadan binlerce farklı biçimde yorumlanabildiği ölçüde açıktır da. Bu nedenle bir sanat yapıtıyla olan tüm etkileşimler hem yorum hem icradır çünkü her etkileşim farklı bir bakış açısı taşır” (Eco, U. 2000, s.66).

İzleyici, sanat eseri karşısında geleneksel bir tutumun dışında bir tavır sergileyebilir. İzleyici, sanat eserine dair bir etki oluşturan, yorumlayan ve hatta yeni okumalarla eserin anlamını türeten bir konumda olabilir. Sanat alımlayıcısı -izleyici- kendi deneyim ve perspektifinden hareketle sanat eserinin yeniden anlam üretmesine imkân sağlayabilir. Çok katmanlı yapılanmadan oluşan sanat eserleri karşısında sanat alımlayıcısı yani izleyici eser

karşısında etkin bir özne konumunda olabilir.

“Sanatçı, karşısındakine tamamlanacak bir yapıt sunar. Yapıtın tam olarak nasıl tamamlanacağına dair bir fikri yoktur ama bir kez tamamlandığında yapıtın yine de başka bir yapıt değil, kendi yapıtı olacağını ve bir başkası tarafından onun öngöremeyeceği bir biçimde yapılandırılmış olsa bile yorum diyalogu sonunda somut olarak ortaya çıkanın kendi biçimi olacağını bilir; çünkü gelişimin doğal gereklerini belirli bir mantık çerçevesinde yapılandıran, yönlendiren ve ortaya koyan ve olasılıkları öneren aslında sanatçının kendisidir” (Eco, U. 2000, s:91).

Tamamlanmış olarak sunulan her türde sanat eseri özgür ve yaratıcı bir cevap istemektedir. Yapıtın tam olarak anlaşılması söz konusu değildir; çünkü yorumcu, sanat yapıtını sanatçının iç dünyasına girmeden, onunla etkileşime girmeden, tekrar ürettiğinde yapıtın tam olarak anlaşılması söz konusu olamaz. Fakat bu gözlem çağdaş estetiğin, yapılan yorumun eserle ilişkisinin farkında olan ve zaman içerisinde olgunlaşan bir yansımasıdır (Eco, U. 2000,s:68). Olasılıkları öneren sanatçı, oluşturduğu biçimi pek çok yoruma açmış olsa da eser yorumlarının tutarlı ve yapıt içerisinden olması önem taşımaktadır. “Eco, Açık Yapıt, Yorum ve Aşırı Yorum, Yanlış Okumalar, Alımlama Göstergebilimi, gibi kitaplarında yapıt-sanatçı / yapı

izleyici arasındaki giderilemeyen anlam belirsizliğini aşmak adına bazı yöntemsel önermelerde bulunur. Eco, metnin (ya da resmin) yorumlanması aşamasında yapıtın derin amacının keşfedilmesi ve yorumlanmasının, yapıtın öz niteliği ile ilgili bir varsayım ile bağıntılı olması gerektiğini söyler” (Çolak, P. 2019, s:79).

Açık yapıt olgusuna değindikten sonra belirtmek gerekir ki çağdaş sanat yapıtlarını anlamak, yorumlamak ve eser içerisinden konuşmak bir çaba ve bilgi gerektirmektedir. Bu haliyle yapıt, açık yapıt ve sanat eseri üçgenine baktığımızda çağdaş sanat yapıtlarının açık yapıtlar olabileceği ve bu nedenle sanat yapıtlarının belli bir disiplin çerçevesinde irdelenmesi önem taşımaktadır. Her bir eser kadar yorum olabileceği açıktır fakat Umberto Eco’ya göre yorumlar yapıtın içinden olmalıdır. Yapıtın içerisinden yapılacak olan değerlendirmeler, bir sistem dahilinde yapılabilir. Göstergebilim yöntemi ile sanat eserlerinin çözümlenmesi; eserleri, kendi disiplinleri ve oluştukları tüm argümanların değerlendirilmesi sonucunda, yapıtın içinden bir şeyler söyleyecektir.

Göstergebilim

Göstergebilim kelimesi Dilbilim ve Semiyoloji alanlarında kullanılan bir disiplin olup; sembol ve işaretlerin kullanım alanlarına ve hangi anlama geldiklerine dair incelemeler yapmaktadır. Dil bilimi ve metin analiz ve çözümlenmelerine dair sayıca çok araştırmaya ulaşmak mümkündür. Göstergebilim pek çok alanda farklı disiplinleri incelemek için de kullanılmaktadır. Dil bilimi dışında; semboller, görsel işaretler, ses ve mimik gibi diğer iletişim şekilleri de Göstergebilim’in ilgi ve araştırma alanına girmektedir. Dil dışı göstergeler de Göstergebilim içerisinde incelenebilir, analiz edilebilir. “Göstergebilim” kelime ve kökenlerini incelediğimizde bu bilimin çıkış noktasına dair bilgiler edinilebilir.

Semiosis kelimesi genel anlamda gösterge ve göstergenin ortaya çıkma sürecini tanımlamaktadır. Bu kelime Yunanca’daki ‘semeosis’ kelimesinden türemiştir. Semiosis kelimesi; belirtme, gösterme ve adlandırma anlamlarına karşılık gelmektedir. Ferdinand Saussure’ün tanımlamalarıyla aktarıldığında bu kelime göstergenin yaratılma sürecini karşılar, gösteren ve gösterilen arasında meydana gelen ilişkinin sonucu olduğunu söyleyebiliriz (Rifat, 2013, s.201).

Semiyoloji; göstergeleri ve dilleri, belirtkeleri ve işaretleri araştırmaktadır. Göstergebilim, birbirinden farklı disiplinlerin araştırılmasında kullanılabilir. Ferdinand Saussure 1857-1913 yılları içerisinde, ‘semiyoloji’ sözcüğünü kullanmıştır. Saussure’e göre dil, bir düşüncenin anlatılma biçimidir. ‘Semiyotik’ kelimesini ise, Charles Sanders Peirce 1839-

1914 yıllarında Amerika’da tanımlamıştır. (Şahin, S. 2014, s.2)

Göstergebilim; dilin yapısını, işaret ve sembollerin nasıl çalıştığını, nasıl yorumlandığını ve bu yorumlama biçimlerinin farklılıklarını da incelemektedir. Göstergelerin herkes tarafından bilinen birincil anlamları bulunmaktadır. Bir eşyanın, nesnenin akla gelen ilk anlamı ve sonrasında çağrışan yan anlamı bulunmaktadır.



Görsel 1. Saussure’in İkili Dilsel Gösterge Şeması (Soylu, 2016, s.23).

Göstergeler, içerisinde düz anlam ve yan anlam taşıdığı gibi derin anlamlar da taşımaktadır. Derin anlam; göstergebilim kavramlarından ve görünen ve herkesçe bilinen anlamın ötesinde, ikincil olan, yani henüz ortaya çıkarılmamış anlamları ifade etmektedir.

Sembolik iletişimde, üretilen anlamları ortaya çıkarmak için aşamalı ve sistemli bir yol izlenebilir. Derin anlam, dilin yahut yapı düzeyinin ötesinde anlamların katmanlarını araştırmaktadır. Anlamını gösteren yapıların aksine soyut anlamların açığa çıkarılması açısından derin anlam çözümlenmeleri önem taşımaktadır.

| | | | |
|-----------------|------------------|-----------------|--------------------|
| Gösterge | Düz Anlam | YanAnlam | Derin Anlam |
|-----------------|------------------|-----------------|--------------------|

Görsel 2. Göstergebilim Anlam Çözümleme Şeması (Soylu, 2016, s.45).

Peirce'e göre gösterge; bir kişi için, herhangi bir şeyin yerini alan, herhangi bir açıdan herhangi bir sıfatın yerini karşılayan bir şeydir. Gösterge, bir kişinin zihninde eş değerli bir gösterge yahut daha da gelişmiş bir gösterge oluşturur. Peirce; oluşan bu göstergeyi birinci göstergenin yorumlayanı şeklinde tarif etmektedir. "Gösterge", "yorumlayan" ve "nesne" kavramları önemli üç ayrımı oluşturmaktadır (Rifat, M. 2014, s.31).

Peirce tüm göstergeleri üç türde gruplandırmıştır. Peirce, konuyu göstergelerin gönderme yaptığı asıl nesneyle olan ilişkisi bakımından ele almaktadır. Belirti, görüntüsel gösterge ve simge olarak belirtebileceğimiz üç başlık söz konusudur (Akerson, F. 1987, s.46).

Amerikalı göstergebilimci Peirce üçlü bir gösterge kavramından bahsetmektedir. Göstergenin anlamlı olması, gösteren ve gösterilen dışında yorumlayan faktörünü de içinde şifredir (Erkman, F. 1987, s:76). Bir sanat yapıtı, incelenmiş ve anlamları bir bütün dahilinde dönüşüme uğramış, birden fazla farklı göstergelerden meydana gelen, kendine özgü bir gösterge sistemini oluşturmaktadır (Soylu, 2021, s.43).

Göstergebilim çözümleme şemaları kullanılarak incelenmek istenen yapıt üzerindeki tüm işaretlerin belirli bir sistem dahilinde analiz edildiği görülmektedir. Birbirinden farklı bakış açılarına sahip olan sanat alımlayıcısı, tablolar eşliğinde yapılan yapıt analiz ve çözümlerinin bir sistem dahilinde ilerlediğini ve yorumlayanı aşırı yorumdan, yani yapıtın içerisinde bulunmayan argümanlarla yorum yapmaktan kaçındırmaktadır.

SONUÇ.

Bütün sanat yapıtlarının aslında bir şey ile ilgili olduğu ve bir düşünceden ya da bir etkiden hareketle meydana geldiği düşünülebilir. Bir sanat eseri biçim, konu ve anlam bakımından birbirinden farklı görünmekte ve farklı yapılar içermektedir. Herhangi bir surette gözlemlediğimiz sanat eserleri her zaman bir konuyu takip ettirir nitelikte olmayabilir, fakat mevcut yapısı ile anlam taşımaktadır. Bir sanat eserinde anlamı üretenin hangi mekanizmalar olduğu sorgulanabilir. Sanat yapıtı, biçime ve biçimi oluşturan disipline dair işaretler taşımaktadır. Eser üzerinde bu gibi işaretlerin gönderide bulunduğu anlamlara ise sistematik bir yaklaşımla ulaşabilmek mümkündür.

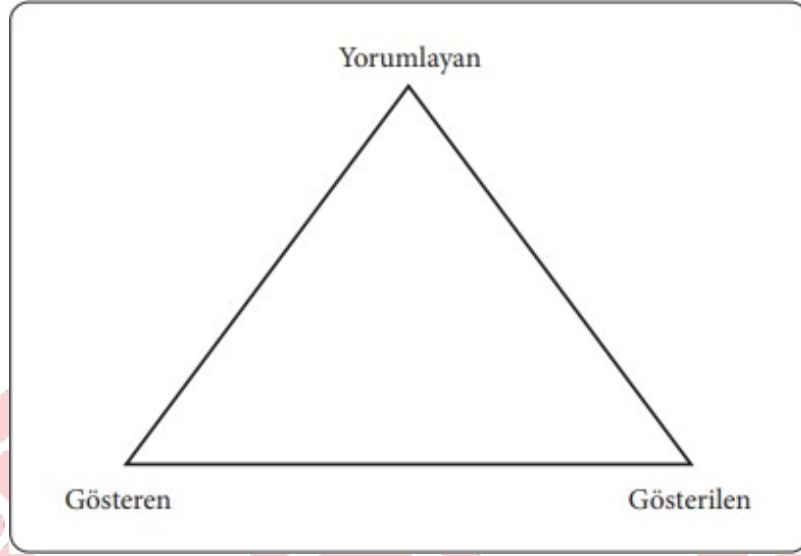
Sanat eseri kendi iç disiplininde ve olduğu argümanlarla birden çok anlamı içerisinde taşıyabilir. Bir göstergeler topluluğu olan yapıt, içerdiği anlamlarla çözümlenmeyi bekleyen bir anlam evreni olabilir. Yapıtın anlam üretme özelliği, eseri açık yapıt alanında değerlendirmemize neden olabilmektedir. Her bir sanat eseri alımlayıcısının yorumu kadar

anlam üretmektedir

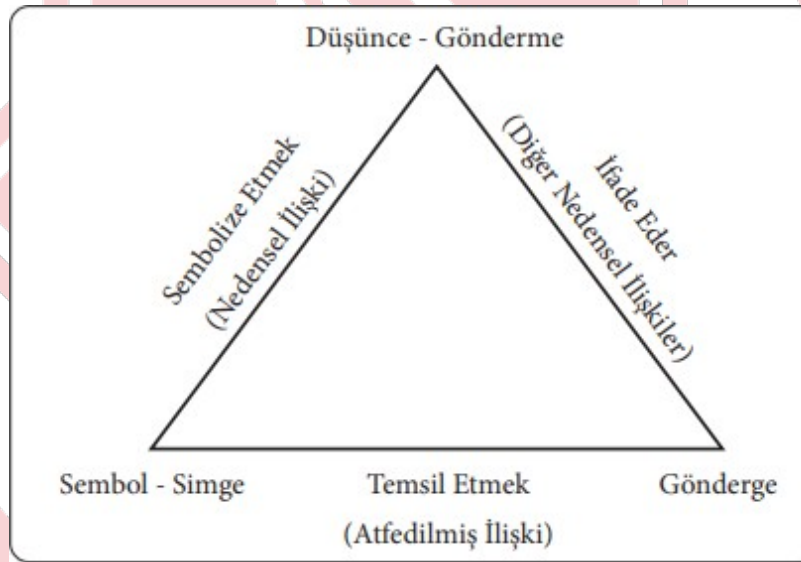
Bir eserin, sanat yapıtının analizi yapılırken mutlak surette eseri oluşturan yazı, resim, heykel, enstalasyon vb. gibi disiplinlerin kendilerine özgü disiplinlerini dikkate almak gerekmektedir. Sanat eseri analizi yapılırken, kendine has kurallar ve kuramlarla çözümleme gayreti eserin anlamına dair saklı olanı ortaya çıkarmada daha net ve aşırı yorumdan uzak yorumlar olabilir. Burada bahsedilen yorum kişisel yorumun dışında yapıtın içerisinden konuşmayı ve hareket etmeyi temsil etmektedir.

Eseri oluşturan sanatçı, esere tüm izleyen ve sanat alımlayıcılarından daha yakın bir durumdadır. Sanatçı eseri meydana getirirken çıkış noktası olan nedeni ya da eser üretme amacını belirli bir disiplin çerçevesinde oluşturarak izleyici ile paylaşmaktadır. Eser alımlayıcısı ise algılayabildiği yapıtı, kompozisyon, biçim, renk ve sembolleri kendi perspektifinde değerlendirir ve yorumlar. Bu nedenledir ki bir eserin sayısız yoruma ulaşabilmesi söz konusu olabilir. Bu yorumların yapıtın içinden ve yapıttan hareketle oluşması önem taşımaktadır. Belirli disiplinlerde üretilen eserler, yorumlamaya yardımcı olabilecek ortak kod, işaret ve sembollerin analizi yapılabildiği oranda bizlere eserle ilişkili tutarlı bilgi verebilir.

Farklı disiplinlerde meydana gelen eserlerin çözümlenmesinde tüm argümanların değerlendirilmesi, malzemesi, konumu ve taşıdığı tüm işaret, kod ve semboller dikkate alınmalıdır. Sanat eseri “açık yapıt” niteliği taşısa dahi aşırı yoruma kaçmadan, yapıtın barındırmasını gerekli kılar. Peirce’e göre yorumlayan olmadığında gösterge anlamını yitirebilir. Her gösterge üç şeyle ilişkilidir. Bun faktörler; nesne yani gösteren, gönderge veya gösterilen ve yorumlayandır (akt. Soylu, R. 2021, s.23).



Görsel 3. Peirce Üçlü Gösterge Şeması



Görsel 4. Üçlü Anlam Ögeleri (akt. Soylu, R. 2021, s:24)

Sanat yapıtlarının kendilerine has bir yeni şifresi, düz anlamın ötesinde ikinci bir okunuşu bulunmaktadır. Bazen bu okunuşlar sayıca fazla olabilir. Sanat eserlerinin yapıt özellikleri, meydana getirdikleri yeni şifrenin önceden karar verilmiş olmasıdır. Bu şifreler sanat eserinde kullanılan konuşma dilinin ötesinde, çözülmesi, analiz edilmesi gereken yeni bir içerisinden hareketle incelenebilir. Göstergibilim çözümleme yöntemi ile analizi yapılmak

istenen eserde bulunan tüm sembol, işaret ve belirtkeler incelenebilir, analiz edilebilir. Çağdaş sanat yapıtları belli bir sistem dahilinde okunabilir ve çözümlenebilir.



KAYNAKÇA

Antmen, A. 2008, 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar, Sel Yayıncılık, İstanbul.

Batu, B. 2014, Sanat Yapıtı Eleştirisinde Karşılaşılan Sıkıntılar ve Göstergebilimsel Çözümleme Yöntemi, Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi ART-E Mayıs-Haziran'14 Sayı:13 ISSN 1308-2698

Çolak, P. 2019, Güncel Sanatta Anlam Dönüşümü, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat Tarihi Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.

Eco, U. 2000, Açık Yapıt, Can Sanat Yayınları Yapım ve Dağıtım Ticaret ve Sanayi A.Ş. İstanbul.

Erkman, F. 1987, Göstergebilime Giriş, Alan Yayıncılık Ticaret L.Ş. İstanbul.

Rifat, M. (2013b). Açıklamalı Göstergebilim Sözlüğü, T. İş Bankası Yay. İstanbul.

Rifat, M. (2014). Göstergebilimin ABC'si, Say Yayınları, İstanbul.

Soylu, R. (2016). Çağdaş Türk resminde mistik izlenimler, Yıldız Teknik Üniversitesi Doktora Tezi, İstanbul.

Soylu, R. (2021), Sanat Eseri Çözümlemeleriyle Göstergebilim, İstanbul: Pegem Akademi.

Şahin, S. (2014). Göstergebilim ve Tarihsel Gelişimi, Hacettepe Üniversitesi Yayınları, Ankara.

SANAT EĞİTİMİNDE VE İCRASINDA ENGELLİ BİREYLERİN GÖRÜNÜRLÜĞÜ

Dilen TAŞKIN¹

¹*Dokuz Eylül Üniversitesi, Buca Eğitim Fakültesi, İzmir / Türkiye*

Öz:

Her insan, yaşam içerisinde, giderek genişleyen bir çerçevede toplum tarafından görülmek, fark edilmek ve benimsenmek ister. Bu görünürlüğü, elindeki ekonomik, sosyal imkânları ve sahip olduğu yetenekleri doğrultusunda gerçekleştirebilir. Ben de varım demenin en etkili yollarından biri de sanattır. Herhangi bir eğitim seviyesinde, ilk, orta ya da lise ders kitaplarında engelli bireyle karşılaşmanız pek mümkün değildir. Aliler Ayşeler hep ipatlar, İpekler Ahmetler hep şarkı söyler. Tekerlekli sandalyesinde satranç oynayan bir çocuk görmek zordur. Eğitim müfredatında engellilerin varlıkları ve hakları çok yüzeysel bir şekilde verilmektedir. İnsan hakları ve demokrasi dersi kapsamında sınırlı bir şekilde engellilere ve onların haklarına değinilmektedir. Fakat bu dersin de seçmeli olması sebebiyle çok sağlıklı bir farkındalık oluşmamaktadır. Genel anlamda ifade etmek gerekirse engelliler hayatın her yerinde varlar ve her şeyi yapma gayretindedirler. Özel olarak da engelliler sanat eğitimi alıyorlar, bu yola çıkarken de, bu yolu yürürken de ve nihayetinde sanatını icra ederken de aşılması çok zor fiziki engellerle karşılaşılıyorlar. Bu, onların çok daha iyi, çok dahagüzel eserler vermesinin önünde engel oluyor. İsteseler de, çok çabalasalar da bu engelleri aşmak her zaman çok kolay olmuyor.

İnsanın bu biricik görünür olma alanında, engelli bireyin ne kadar görünür olabildiğine bu çalışmada yer verilmektedir. Çalışmada, engelli bireyin, gerek sanat eğitimi gerek uygulama aşamasında önüne çıkan fiziki ve kamusal engellerin bireyi düşürdüğü dezavantajlı duruma daha da yakından bakmak ve bu sınırlara öneriler sunmak, kalıcı çözümler üretmek amaçlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Engelli Bireyler, Erişebilirlik, Sanat, Sanat Eğitimi

Eğitim

İnsanların, küçük yaşlardan itibaren, bilgi ve becerilerini okullar, kurslar, çevresindeki kurumsal olan ya da olmayan tüm yapılar vasıtasıyla sistematik bir şekilde geliştirdiği ve yeni bilgibeceriler geliştirdiği tüm sosyal sürece eğitim denir. Eğitim, bireyin neredeyse doğumundan başlayarak ölümüne dek süregelen bir kavram olduğu için

politik, sosyal, kültürel ve bireysel boyutları aynı anda içinde barındırır. Bu yönüyle de eğitim hem kurumsal hem toplumsal bir süreçtir. Eğitim, bireyi tüm değerleriyle, becerisiyle, çevresiyle sentezlerve bir nevi yeni bir insan inşa eder. Ve bu yeni insanlar da elbette yeni bir toplum, yeni bir dünya inşa eder. Eğitim kurumsal olsun ya da olmasın insanı ve toplumu daima ileriye taşır.

İnsanlık tarihi boyunca süregelen eğitim, ilk başlarda yaşamsal olan temel ihtiyaçların giderilmesi çerçevesinde gelişim gösterirken giderek ete kemiğe bürünüp, daha kurumsal bir hal almıştır. İnsanlar sadece temel ihtiyaçlarının giderilmesinin de dışında, yeni bir şey üretmek, kişiliğini geliştirmek, bedensel ve fiziksel yetilerini çok daha üst seviyeye çıkarmak ya da daha müreffeh yaşamak için eğitim sürecine katılmıştır ve eğitim bu çerçevede gelişim göstermiştir. Kurumsal eğitim, tarih içerisinde üst sınıfların, soyluların, zenginlerin, erk sahiplerinin tekelindeyken, eğitim dünyanın değişen sosyolojisi ile beraber tabana yayılmıştır. Günümüz dünyasında ise gelir düzeyi ve sosyal statüsü ne olursa olsun eğitim vazgeçilmez bir insan hakkı konumuna gelmiştir. Kişinin her açıdan kendini, toplumu ve hatta insanlığı daha ileriye taşıyabileceği yegane alandır eğitim. Bu nedendir ki eğitim hakkı ulusal ve uluslar arası düzeyde kanunlar ile güvence altına alınmıştır.

Eğitim hakkı ülkemizde Anayasanın 42. Maddesi'nde düzenlenmiştir. Anayasamızın 42.Maddesi “ Kimse, eğitim ve öğrenim hakkından yoksun bırakılamaz. Eğitim ve öğretim, Devletin başıfya gelen ödevlerindedir” der ve yine ülkemizin de kurucu üye olarak aralarında bulunduğu Birleşmiş Milletlerin İnsan Hakları Evrensel Bildirgesi'nin 26. Maddesi Eğitim Hakkını evrensel yasalarda da güvence altına almıştır. İnsan Hakları Evrensel Beyanamesi'nin 26. Maddesinde herkesin eğitim hakkına sahip olduğunu belirtmiş ve herkesin hakkı olan eğitimin, insan kişiliğinin tam geliştirilmesine ve insan hak ve özgürlüklerine saygıyı güçlendirmeye yönelik olması gerektiğini de ayrıca vurgulamıştır. Bu eğitimin bütün uluslar, ırklar ve dinsel gruplar arasında anlayış, hoşgörü ve dostluğu yerleştirmesi ve BM'in barışı koruma yolundaki etkinliklerini güçlendirmesi gerektiği ifade edilmiştir. Ulusal ve uluslar arası kanunlarda güvenceye alınan bu temel insan hakkı, söz konusu engelli birey olunca erişiminde fiziksel, toplumsal engellerle karşılaşmaktadır.

Yürüme, görme, işitme engelli bireylerin, engelinden kaynaklı kısıtlı durumunu en asgari düzeye indirgeyecek teknolojik donanımlara ihtiyacı olduğu kadar, çevrenin de onun hareket kabiliyetini maksimum ölçüde kullanabileceği bir şekilde rehabilite edilmesi gerekmektedir. Engelli bireyler engelleri ölçüsünde ve niteliğinde en temel hak olan eğitim

hakkını kullanması hususunda dezavantajlı duruma düşürmektedir. Hali hazırda engelinden ötürü yaşamında zaten dezavantajlı olan engelli bireyin eğitimsiz kalmasıyla dezavantajlı durumu ağırlaşmaktadır. Eğitim engelli bireytoplumda eşitleyici bir rölle sahiptir. Eğitime erişim noktasındaki zorluklar ve sıkıntılar bu eşitlenebilirliği sarsmakta ve hukuka da aykırı bir durum oluşturmaktadır. Yani eğitime erişim bir haktır, engelli birey için ise neredeyse yaşamsal bir haktır ve bu hakkın rahat bir şekilde kullanılması, eğitimin engelli bir için erişilebilir olması yönünde argümanların, politikaların ve fiziksel alanların geliştirilmesi hem hukuki hem de insani bir zorunluluktur.

Sanat Eğitimi ve Engelli Birey

Doğada bulunan canlı cansız tüm nesnelerin ve toplumdaki olguların yeni bir biçimle ve algıyla estetik bir şekilde yeniden şekillendirilmesine sanat denir. Sanat insana da topluma da yeni bir bakış açısı ve yeni bir estetik algısı kazandırır. İnsanın sadece gözüne ve kulağına değil, yüreğine ve aklına ve ruhuna da yeni bir estetik hitap oluşturur. Bu yaratım süreci değişen toplum ve yaşam şartları nedeniyle sanat eğitimini zorunlu kılmıştır. Çünkü teknoloji ilerlemiş ve insan ihtiyaçları günümüzde çeşitlenmiş ve farklılaşmıştır. Bu yenedünyaya da yeni bir şeyler sunmak adına sanat eğitimi daha da önem kazanmıştır.

Sanat eğitimi, bireyin duygularını, düşüncelerini ve izlenimlerini betimleyebilmek ve aktarabilmek için, yeteneğinin ve yaratıcılığının estetik değerler ölçü alınarak geliştirilmesi ve belli bir estetik algı ve bilgi birikimi seviyesine yükseltmek amacıyla uygulanan faaliyetlerinin tümüdür. Günümüzde bu tanıma zorunlu olarak teknolojik desteği de katmak zorundayız. Sanat eğitiminin tüm alanlarında teknolojik destek ve donanım olmazsa olmazdır. Sanatın gelişimine katkısı muazzam boyutlardadır.

Sanat eğitimi; bireye estetik yargı oluşturmada destek olmayı hedeflerken, yeni ve farklı biçimleri duyumsayıp, heyecanlarını doğru biçimlerde yönlendirmeyi hedefler. Sanatçı olmayı değil; sanatı öğretip, mevcut yeteneklerini geliştirip, onun bilgisel, bilişsel, duygusal ve duygusal eğitim ihtiyaçlarını karşılamayı amaçlar. Yaratıcı güç ve potansiyelleri doğru biçimde ve çağa uygun bir şekilde eğitmek, estetik düşünce ve bilinci örgütlemek için çalışır.

Diğer eğitim alanlarının tümünden çok daha karışık olan ve sosyoloji, psikoloji, antropoloji, fizik, kimya, matematik ve daha birçok alanla dirsek teması olan sanat eğitimi bu yapısı ve içeriği gereği materyalleri konusunda da hayli geniş bir yelpazeye sahiptir. Siz

sanat konusunda kendinizi yetiştirirken hem eğitim aldığınız bölümün materyalleri hem de bu yan alanların materyallerine erişmek zorundasınız. Bir müzik enstrümanı çalarken, o enstrümanla ilgili tarihsel süreci de asgari düzeyde bilmeniz gerekir ki bunu da o enstrümanla ilgili yazılı, görsel, işitsel tarihi kaynaklara erişerek sağlayabilirsiniz. Yani müziği sadece sese indirgeyemeyeceğiniz bir alanda eğitim alıyorsunuzdur.

Bu geniş çerçeveye sahip, yaratıcılığın en üst seviyede olduğu ve kendini ifadenin en güzel haline sahip olan bu eşsiz eğitim alanı, söz konusu eğitimi alan bireyin engeli olmasıyla beraber erişiminin son derece zor olduğu bir alana dönüşmektedir. Eğitim materyalleri, eğitimin verildiği mimari yapılar, o yapılara ulaşım ve daha birçok unsur engelli bireyin karşısına büyük sorunlar olarak çıkar. Engelli birey bir yandan kendi özel alanında dezavantajlı durumunu asgari düzeye indirmek için büyük bir mücadele vererek eğitime ulaşmak için tüm imkânlarını seferber ederken, eğitimin kapısından içeriye girdiği an bambaşka ve çok daha büyük engeller ile karşılaşmakta ve mücadele için yeni bir cephe daha açılmaktadır engelli birey için. Eğitime erişim noktasında engelleri sürekli aşmak zorunda kalmak son derece yıpratıcı, isteklendirme düşürücü bir durumdur. Çevresel kısıtlamalar ve engeller nedeniyle engelli birey yeterince odaklanma sağlayamamaktadır ve bazı yönlerden eksik kalmakta, kendini tamamlayamamaktadır. Bu durum da engelli bireyin eğitim hayatındaki başarısını olumsuz yönde etkilemektedir. Engelli bireyin karşılaştığı bu dışsal sorunlar nedeniyle içsel dünyası eksik kalmaktadır, potansiyelini tam olarak açığa çıkaramamaktadır.

Doğuştan ya da sonradan görme yetisini kaybeden bir engelli bireyleri ele alalım. Bu engelli bireylerin hayatını idame ederken karşılaştığı zorluklar ayrı bir incelemenin konusu olmakla beraber hepimizin tahmin etmekte çok da zorlanmayacağı bir durumdur. Daha önce de belirttiğimiz gibi eğitim kurumuna ulaşma aşamasına kadar çok büyük zorluklarla karşılaşmakta ve tüm bunları aşıp eğitime erişme eşiğine geldiğinde de eğitimin kurumsal, fiziksel ve toplumsal engeliyle karşılaşmaktadır. Bu engelli bireylerin sanat eğitim aldıkları sırada seçmiş oldukları sanat dalının içeriği gereği temin edilmesi gereken alet ve edavtlar, enstrümanlar ve diğer tüm materyaller tam anlamıyla bir angaryayı oluşturmaktadır. Örneğin müzik eğitimi alan görme engelli bir birey, her şeyden önce yönünü bulmak için bir medikal araç kullanmak zorundadır. Bir yandan bu medikal aracı kullanırken bir yandan da en basitinden bir enstrümanı taşımaya bile çok büyük bir zorluktur. Söz konusu olan müzik eğitimi elbette ki sadece enstrümanla sınırlı kalmamaktadır. Bunun yanı sıra yazılı kaynakları, diğer materyalleri hem taşımak hem de kullanmak ile ilgili zorluklar yaşamaktadırlar. Bu

materyallerin taşınımı ve kullanımı dışında bir diğer zorluk ise yazılı kaynakların görme engelli bireye uygun alfabeyle yazılması konusundaki zorluktur. Görme engelli birey aldığı eğitimi diğer sanat dallarının, edebiyatın, felsefenin yazılı ve görsel kaynaklarıyla beslemesi gerekir. Bu onu geliştirebilecek yegâne yöntemdir. Ama bu noktada da engelli bireye yönelik alfabeyle yazılmış olan kaynaklar da yok denecek kadar azdır. Yazılı kaynakların günümüz teknolojisi ile işitsel kaynağa dönüşmesi söz konusudur fakat yetersizdir. Engelli bireyin olması gereken ile olan arasındaki açık böylelikle giderek büyümektedir. Yeterince diğer kaynaklardan yararlanamayan engelli bireyin hem eğitim aldığı alanına dair hem de entelektüel dünyasına dair gelişimi eksik kalmaktadır. Bunun yanı sıra eğitim aldığı mimari yapının erişilebilir olmayan yapısı;sesli uyanların kısıtlı düzeyde yada hiç bulunmaması, yürüdüğü alanlarda dokunma duyusuna hitap eden hissedilebilir yüzeyin (halk arasında sarı çizgiler) kısıtlı düzeyde ya da hiç olmaması, asansörün olmaması gibi mimari eksiklikler de son derece büyük sorunları oluşturmaktadır. Tüm bunların toplamında da, sanat eğitimi alan görme engelli birey bu eğitim sırasında dezavantajlı duruma düşmektedir.

Benzer durumlarla bedensel engelli bireyler de karşılaşmaktadır. Örneğin resim eğitimi alan fiziksel engelli bir bireyi ele alalım, bu engelli birey için de, o alana dair eğitim aynı şekilde angaryaya dönüşmektedir. Yürüme engelli bir birey hayatını tekerlekli sandalye ile idame ederken karşılaştığı fiziksel engeller, mimari yapılarda ve şehir içi kaldırımlarda rampaların yeterince olmaması, asansörün olmaması gibi sorunlar eğitim kurumu içinde de aynı şekilde karşısına çıkmaktadır. Eğitim içeriği gereği kullanımı elzem olan tuval, fırça ve diğer araç gereçlerin ebadı ve ağırlığı da engelli bireyin sanat eğitiminde onu dezavantajlı duruma düşürmektedir. Bu materyallerin eğitim kurumuna ve kurum içinde bir yerden bir yere taşınması noktasındaki zorluk bir yana, bu araç gereçlerin kullanımı da ayrı bir zorluk teşkil etmektedir. Engelli bireyin kaldıramayacağı ağırlıkta bir fırça, ebadı büyük bir tuval aşılması gereken bir zorluğa dönüşmektedir. Sadece şehrin ve eğitim kurumunun mimari açıdan erişilebilir olması tek başına bir çözüm değildir, eğitim araç gereçlerinin, eğitimdeki yazılı, görsel, işitsel tüm kaynakların da erişilebilir olması, engelli bireyin sanat eğitimi esnasında son derece hayatidir. Tüm bunların

eksikliği ile alınan bir eğitimin bireyin gelişimi ve potansiyelini açığa çıkarma üzerindeki rol tartışmalı olacaktır.

Tüm bunlar ve daha fazlası diğer tüm engelli gruplar için kendi özelinde çok büyük sorunlardır. Her bir engelli bireyin kendi engeli ve ölçüsünde karşılaştığı zorluklar mevcuttur. Toplumsal ve bireysel bir çok fiziki ve psikolojik bir çok engeli aşıp gelip eğitim

alanına eriştikten sonra karşılaşılan bu erişim sorunları engelli bireyin hem şevkini kırmaktadır, hem de onun eğitimkalitesini düşürmektedir.

Görünürlük:

Buraya kadar değindiğimiz erişimle ilgili sorunların kaynağına inerseniz, sorunların çözümüne büyük ölçüde çözüm sunabiliriz. Saydığımız tüm bu erişilebilirlik sorunların kaynağında engelli bireyin toplumsal alanda görünürlüğünün en alt düzeyde olması yatmaktadır. Engelli bireyler vardır ve hayatımızın hemen hemen her alanında onlarla beraber yaşamaktayız. Beraber eğitim görüyoruz, beraber yolda yürüyoruz, beraber alışveriş yapıyoruz ve hatta özel alanlarımızda beraber yaşıyoruz ama engelli bireylerin varlığının ne kadar farkındayız? Engelli bireyler anayasa ile güvence altına alınmış ve pozitif ayrımcılık haklarına sahip olsa da, engelli bireyin varlığı kamusal alanda, iş hayatında ve en önemlisi eğitim müfredatında neredeyse yoktur. Çünkü saydığımız tüm bu alanlar onların da var olduğu bilgisi, gerçeği ve onların ihtiyaç duyduğu donanımların mevcudiyeti üzerine dizayn edilmemiştir. Bunların en önemlisi olan eğitim müfredatı engelli bireyin varlığına, haklarına ya hiç değinmeyen ya da çok az değinen bir içeriğe sahiptir. Okul öncesi eğitim kitaplarından tutun da orta öğretim kitaplarına kadar, her hangi bir konuyu görsel ile desteklerken bile, görme engelli, yürüme engelli, işitme engelli bir bireye yer verilmemektedir. Okul fişlerinde dahi sadece vücut bütünlüğüne sahip bireyleri görürüz. İp atlayabilen, koşabilen, şarkı söyleyebilen çocuklar mevcuttur. Tekerlekli sandalyesi ile alışveriş yapan bedensel engelli bir bireye, okula giden işitme engelli bir bireye, karşıdan karşıya geçen görme engelli bir bireye ders kitaplarında karşılaşmayan engelli olmayan birey durumu normalleştirmekte zorlanır. Yanı başında eğitim görenbedesel engelli sıra arkadaşını, sokakta oyun oynadığı görme engelli mahalle arkadaşını ister istemez ötekileştirir. Ve ilerleyen aşamada ötekileştirilen bireyin görünürlüğü giderek kamusal alandan silinir. Yok sayılan engelli bireyin elbette hakları da böylece zedelenmektedir. Engelli bireyin varlığına ve haklarına dair bilgilerin verilmesi, farkındalığın kazandırılması çok küçük yaşlardan itibaren olması gereken bir tutumdur ve tabii ki bunu sağlaması gereken ilk otorite eğitim kurumu ve müfredatıdır. Elbetteki bu tek başına müfredatla çözülebilecek bir sorun değildir fakat bir başlangıçtır. Müfredattan başlayarak giderek topluma yayılan bir bilinçlendirme kazandırılması mümkündür. Ötekileştirici olmayan bir eğitim müfredatı, ötekileştirici olmayan bir mimar, bir mühendis, bir öğretmen, bir hakim yetiştirir. Ötekileştirici olmayan bir eğitim müfredatı ötekileştirici olmayan bir toplum var eder. Ve kanunlar, mimari yapılar, materyaller bu doğrultuda yeniden yapılandırılır.

Teknolojinin ve yasaların desteğiyle engelli bireyin sorunları tamamen ortadan kalkmasa dahi

büyük ölçüde azalır. Engelli birey toplumla eşitlenir, toplum da engelli birey ile barışır, ona ve onun haklarına dair farkındalık kazanır.

Sonuç:

Engelli birey olarak bu hayata gelmek bir tesadüf eseri de olsa da engelli bir birey olarak hayatın devamını en sağlıklı, en doyurucu şekilde sağlamak eğitim alanında, teknoloji alanında, yasal ve toplumsal alanda eşitleyici ve bilimsel bir zemin oluşturma meselesidir. Engelli bireyin mevcut dezavantajlı durumu tüm bu bileşenlerin desteği, gelişimi ve katkısı ile asgari düzeye indirilebilmektedir. Önce eğitim alanında topluma kazandırılacak olan farkındalıkla başlayan süreç, yasal ve toplumsal zeminde engelli bireyin hakları ve ihtiyaçlarının gözetilmesiyle ivme kazanacaktır. Sonrasında engelli bireyin hayatının her alanında içine düştüğü dezavantajlı durumunu minimal düzeye indirecek teknolojik icatlarla ilerleme sağlanacaktır.

Yukarıda genellediğimiz engelli bireyin görünürlüğü ve engelli bireye olan farkındalık meselesi, özel olarak sanat eğitiminde incelediğimizde de durum aynıdır. Sanat eğitimi alan engelli bireyin sorunlarının ve karşılaştığı engellerin çoğu bu eşitleyici ve bilimsel tutum sayesinde azalacaktır. Engelli bireyin sanat eğitimi sırasında şehir içi ve eğitim kurumlarının rampa, asansör, sarı çizgiler, sesli yönlendirme gibi donanımların varlığı ile mimarisinin erişilebilir olması, özellikle gelişen teknoloji doğrultusunda engelli bireyin kullanması gereken eğitim araç gereçlerin engeline uygun materyallerden yapılarak erişilebilir kılınması, prosedörel zorlukların engelli bireyin lehine kolaylaştırılması, gerek öğretmenlerin gerekse sınıf arkadaşlarının bireye ön yargılı davranmaması, sorunların hep birlikte çözümüne katkı sunma konusunda hakkaniyet gösterilmesi gibi yaklaşımlar engelli bireyin eğitim hayatını olumlu yönden etkileyecek ve sorunların çözümüne katkı sağlayacaktır.

Mutluluk ve refah bireyden topluma yayılır ve fakat çok daha büyük mutluluklar ve refah dezavantajlı bireyden topluma yayılacaktır. Mutlu birey demek mutlu toplum demektir. Aklımızın ve yüreğimizin en kılcal damarlarına kadar, eşitleyici, bilimsel olmak, geleceğin sanatçılarına sağlanabilecek en büyük destektir. Engelli bireyler sırf dezavantajı yüzünden insanlığın bu en yaratıcı, ruha en iyi gelen, kişiliği geliştiren, toplumu ilerleten, değiştiren ve dönüştüren sanateğitiminden mahrum kalmamalıdır. Tüm sosyal ve toplumsal dinamikler bunu desteklemelidir. Engelli birey dışsal engeller yüzünden sanattan soyutlanmamalıdır, sanatla arasındaki mesafe açılmamalıdır. Sanata giden yoldaki tüm engeller teknolojinin desteğiyle ortadan kaldırılması yönünde sosyal ve yasal adımlar atılmalıdır.

KAYNAKLAR

<https://adaleteerisim.org>

<http://www.altinokta.org.tr/sayfalar.as>

[p?sayfa=74](http://www.altinokta.org.tr/sayfalar.asp?sayfa=74)

<https://www.amnesty.org.tr>

<https://www.egiticininegitimi.gen.tr/egitimin-onemi.php>

<https://paksoyegitim.com/bedensel-engelli-bireyler-destek-egitim-programi/>

<https://sanatakademi.com.tr/sanat/sanat>

<http://www.tulaycellek.com/tulay/eser.asp?id=274>



SAFRANBOLU ÇİKOLATA MÜZESİNİN KENT İMAJINA ETKİSİ

Eda AKSAÇ¹, Doç. Dr. Yasin DÖNMEZ²

¹*Karabük Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Karabük / Türkiye/edaaksac.1511@gmail.com*

²*Karabük Üniversitesi, Başak Cengiz Mimarlık Fakültesi, Karabük / Türkiye/yasindonmez@karabuk.edu.tr*

Öz:

Günümüzde kentler, rekabet ortamından etkilenerek kendi içlerindeki rekabet ve tercih edilebilirlik için sürekli olarak kendilerini geliştirme çabasına girmektedirler. Kentlerin tercih edilmesinde birçok kriter bulunmaktadır ve bu kriterlerden biride kent imajıdır. İmaj, zihnimizde onu nasıl hayal ettiğimiz ile ilgili bir oldu olarak gerçekleşen, duruma, bireye, bir kente hatta bir ülkeye anlam kazandıran izlenim olarak bilinmektedir. Kent imajı ise, o kentin kültürünü, estetik yapısını, ekonomisini, çevre düzenlemesini, güvenlik, ulaşım, eğitim ve sağlık hizmetlerini belirleyen faktörler olarak karşımıza çıkmaktadır.

Sanayi devriminden sonra, şehirler sahip oldukları doğal, kültürel ve kentsel özelliklerini kazanca dönüştürmek ve bununla birlikte markalaşma eğilimine girmişlerdir.

Bu neden ile şehirler, kendi farklılıklarını ortaya koyarak ekonomik, politik, sosyo-kültürel açıdan benzersiz bir kent kimliği oluşturması ve bunu dünyaya tanıtması günümüzde oldukça önem arz etmektedir.

Safranbolu şehri, 1994 yılında UNESCO Dünya Mirası Listesi'ne girmeyi başarmış Karabük ilinin ilçelerindedir. Kent, tarihi ve kültürel zenginlikleri ile günümüze kadar korunmuştur. Tarihi evleri, çarşıları ile Osmanlı mahalle ruhunu yaşatan kent, kent için ve çeperlerinde sahip oldukları diğer mekanları ile de ziyaretçilerine farklı alternatiflerde sunmaktadır. Bunlardan bir tanesi de Safranbolu Çikolata Müzesidir.

Safranbolu Çikolata Müzesi 2019 yılında açılmış ve çikolatanın tarihi, üretimi, çeşitleri ile yapım süreçlerini sergilemesi amaçlanmıştır. Ayrıca, çikolatanın Safranbolu'daki tarihi bağlantılarını vurgulamak ve bölgedeki çikolata üretimini ve ticaretini tanıtmaktır. Bu amaç doğrultusunda, müzede çikolata yapımıyla ilgili araçlar, ekipmanlar, malzemeler ve teknikler hakkında bilgi veren sergiler ve interaktif deneyimler bulunmaktadır. Ayrıca, ziyaretçilerin çikolata tadım yapabilecekleri ve çikolata ürünleri satın alabilecekleri bir mağaza da müzenin parçasıdır. Müze aynı zamanda çikolata atölyeleri, tadım etkinlikleri ve çikolata yapımıyla ilgili eğitim etkinlikleri de düzenlemektedir. Bu sayede ziyaretçiler, çikolatanın tarihini ve üretim sürecini yakından görmek ve çikolatanın tadını çıkararak eğlenceli bir deneyim yaşayabilmektedirler. Müzede sergilenen eserler ve bilgiler, yerel halkın çikolata

yapımı ve tarihi hakkında bilgi edinmesine yardımcı olur ve bu kültürün gelecek nesillere aktarılmasına katkı sağlamaktadır.

Bu çalışmada Safranbolu da bulunan çikolata müzesinin kent imajına etkisini araştırma amacıyla yapılmıştır. Bu kapsamda daha önce kente gelip, deneyimlemiş turistlerin, web ortamına yazdığı yorumlar içerik analizi yöntemi ile değerlendirilmiştir. Yapılan yorumlara bakıldığında, yorum yazan turistlerin %71'i çikolata müzesinin sunduğu hizmetten, çikolatanın ağızlarında bıraktığı damak tadının lezzetinden ve Safranbolu kentine farklı bir sosyal alan katkısından memnun, %29'u ise alınan ücretin fazla olduğu ve içerideki eserlerin deforme olduğunu belirtmiştir. Sonuç olarak kente gelen turistlere farklı alternatifler arasında yer alan müze, ziyaretçilerde olumlu izlenimler bıraktığı ortaya çıktığı belirlenmiştir.

Anahtar sözcükler: Safranbolu, Kültür, Çikolata Müzesi

GİRİŞ

Kentler, birçok farklı tarihi dönemden izler taşıyan ve zengin kültürel mirasa ev sahipliği yapan mekanlar olarak bilinir. Kentlerin kuruluşuyla birlikte, o dönemin özelliklerini yansıtan tarihi yapılar da dikkat çekmektedir. Bu tarihi yapılar, geçmişin izlerini günümüze taşıyan ve ziyaretçilere birer hazine sunan değerli anıtlar olarak görülmektedir.

Kentlerin kuruluşu, tarih boyunca farklı sebeplerle oluşum kazandığı bilinmektedir. Bazı kentler, stratejik konumları nedeniyle askeri alanlar olarak inşa edilmiştir. Bu tür kentlerde genellikle kaleler, surlar ve gözetleme kuleleri gibi savunma yapılarına rastlanır. Bu yapılar, o dönemdeki savaşları ve çatışmaları hatırlatırken aynı zaman da mimari açıdan büyüleyici eserler olarak günümüze kadar geldiği görülmektedir.

Diğer bir sebep ise ticaret ve ekonomik faaliyetlerdir. Eski çağlardan itibaren ticaret yollarının kesişim noktalarında kurulan kentler, zenginliklerini ve refahlarını göstermek için büyük pazarlar, çarşılar ve ticaret merkezleri inşa ettiği bilinmektedir.

Tarihi yapılar birçok farklı döneme ait mimari özellikleri ve tarzları yansıtmaktadır. Bu yapılar, bir şehrin geçmişini anlamak, kültürel mirası korumak ve gelecek nesillere aktarmak için önemli birer araç olmaktadır. Özellikle antik çağlardan kalma yapılar, o dönemlerin yaşam

biçimini, sanat anlayışını ve teknolojik gelişmelerini yansıtması açısından büyük önem taşımaktadır.

Tarihi yapıların korunması, gelecek nesillere bu değerli mirasın aktarılması anlamına gelmektedir. UNESCO Dünya Mirası Listesi'nde yer alan birçok şehir, tarihi yapılarıyla ün kazanmıştır. Örneğin, Roma'daki antik kalıntılar, Atina'daki Akropolis, İstanbul'daki Ayasofya gibi yapılar, ziyaretçilerin ve tarih tutkunlarının büyük ilgisini çekmektedir.

Koruma altına alınan tarihi kentlerden biri olan Safranbolu; Türkiye'nin Karadeniz Bölgesi'nde bulunan tarihi ve kültürel zenginlikleriyle ünlü bir şehirdir. Geçmiş Osmanlı İmparatorluğu'na kadar uzanmaktadır. UNESCO Dünya Mirası Listesi'nde yer alan bu şehir, ziyaretçilerini geçmişe götüren büyüleyici bir atmosfere sahip olduğu görülmektedir. Kendine özgü mimarisi, sokaklarındaki tarihi evleri ve taş yapılarıyla her yıl birçok turisti kendine çekmektedir. Bunun yanı sıra, turistik yerleri arasında tarihi evler, camiler, hamamlar ve müzeler bulunmaktadır. Bu müzeler arasında Safranbolu kültürüne adanmış olan Safranbolu Çikolata Müzesi öne çıkmaktadır. Safranbolu Çikolata Müzesi, 2019 yılında açılmış, ziyaretçilerine çikolata yapımının tarihçesi ve süreci hakkında bilgi vermektedir. Aynı zamanda, müzede Safranbolu kentinde bulunan tarihi yapıların çikolatadan yapılmış maket eserleri bulunmaktadır. Bu çalışma Safranbolu da bulunan çikolata müzesinin kent imajına etkisini araştırmak amacıyla yapılmıştır. Bu kapsamda daha önce kente gelip, müzeyi gezerek deneyimlemiş olan turistlerin, web ortamına yazdığı yorumlar içerik analizi yöntemi ile değerlendirilmiştir.

2.KENT ve KENT İMAJI

2.1 Kent

Kentler, modern insanlık tarihinin en önemli icatlarından biri olarak bilinmektedir. İnsanlar, kırsal bölgelerdeki yaşam koşullarından kurtulmak ve daha konforlu bir yaşam şartlarına sahip olmak için yüzyıllardır kentlere göç etmektedirler. Kent olgusu insanlığın yüzyıllar boyunca geçirdiği gelişimsel süreci ve bir arada yaşama çabası olarak önemli bir rol oynamaktadır. Sosyal ve kültürel faaliyetler, ekonomi ve din gibi önem arz eden unsurlar kentin oluşumuna neden olmaktadır (Keleş, 1993, 74). Toplumlar, o döneme ait hissettikleri ruhu yarattıkları kültür ve medeniyete dahil ederek kendi içlerinde onlara ait bir tarz oluşturmaya çalışmışlardır (Çelik, 2015, 38).

Kentler; ekonomik, sosyal ve kültürel açıdan gelişmenin merkezleri haline gelmiştir. Kentlerdeki yaşamın hızı, dinamizmi ve çeşitliliği, onları insanlığın en önemli yeniliklerinden biri haline getirmiştir.

Kentlerin tarihi, insanlık tarihi kadar eski olduğu araştırılmıştır. Tarihin başlangıcından beri, kentlerin güçlü birer kültür merkezi olduğu bilinmektedir. Ancak modern kentlerin, özellikle sanayi devrimi sonrası, nüfusun hızla artmasıyla birlikte ortaya çıktığı bilinmektedir. Kentler, sanayi devrimi ile birlikte büyük bir ivme kazanarak dönemde yükselişe geçtiği ve en fazla nüfus hareketliliğinin bu dönemde yaşanarak çağdaş kentleşme temellerini oluşturmaya başladığı görülmektedir (Yılmaz, 2004: 252)

Bu dönemde kentlerin, sanayi üretimi, ticaret, iletişim, eğitim ve sağlık hizmetleri gibi birçok alanda gelişmeye başladığı bilinmektedir. Kentlerin gelişimi, insanların yaşam biçimlerinde de önemli değişikliklere yol açmaktadır. Kentlerde yaşayan insanlar, çoğu zaman farklı kültürlerden ve farklı sosyal sınıflardan insanlarla bir arada yaşamaktadır. Bu durum, insanların birbirleriyle etkileşimini artırmakta ve kültürel çeşitliliğe neden olmaktadır. Kentler, insanların eğitim, sağlık, sanat ve kültür alanlarında gelişmelerini de sağlamaktadır.

Ancak, kentlerin hızlı büyümesi ve nüfus artışı, bazı sorunları da beraberinde getirmektedir. Dolayısıyla ekonomik ve sosyal ilişkilerde değişimlere sebep olduğu görülmektedir. Kentlerde yoğun bir şekilde çalışıp, ağır şartlarda mesai yapan insanlar bir süre sonra makineleşmeye yani robotlaşmaya başlamış ve gittikçe yarı bir hale bürünmüştür (Slattery, 2010: 123-131). Sosyal ilişkilerin zayıflaması ile beraber insanoğlu yeni arayışlara girmiş ve bazı sosyalleşme yolları denemeye başlamıştır. Dolayısıyla bu yönelim, kent içerisinde daha kaliteli bir yaşam faaliyeti sürmenin ne kadar önemli olduğunu göstermektedir.

Sanayileşme ile hızla büyüyen nüfus, aynı oranda göç oranını da hızlandırmakta ve çarpık kentleşme sürecinin yaşanmasına sebep olmaktadır. Bu durum kentlerin güvenliğini tehlikeye sokmaktadır (Kaypak, 2016: 36). Bununla beraber kentlerdeki çevre kirliliği, trafik sıkışıklığı, su kaynaklarının tükenmesi, yeşil alanların azalması gibi sorunlar, kentlerin sürdürülebilirliği için ciddi bir tehdit oluşturmaktadır. Bu sorunların çözümü için, kent planlaması, yönetimi ve sürdürülebilirlik konularında çalışmalar yapılması gerekmektedir.

Kent, yerleşim alanı olarak belli bir nüfusa ulaşan, ekonominin sadece tarıma dayanmadığı ve kendi nüfusunun dışına çıkarak başka yaşamlara hizmet sağlamakta olan yerleşim birimidir (Keleş, 2016: 109-111). Dolayısıyla kent kavramı içerisinde önemli özelliklere sahip olduğu görülmektedir. Kentlerin en belirgin özelliklerinden biri, yüksek nüfus yoğunluğudur. Kentlerde, insanlar yoğun bir şekilde bir arada yaşamaktadır ve bu da kentlerin sunduğu farklı olanakların ortaya çıkmasına sebep olmaktadır. Kentlerde, geniş kapsamlı ulaşım ağı, eğitim

kurumları, kültür ve sanat etkinlikleri, sağlık hizmetleri ve birçok farklı sektörde iş imkanları gibi avantajlar bulunmaktadır.

Kentlerin bir diğer önemli özelliği, farklı kültürlerin ve toplum kesimlerinin bir arada bulunmasıdır. Kentler, kültürel çeşitlilikleri sayesinde zengin bir sosyal hayata sahiptir. Ayrıca, kentlerde yaşayan insanlar, farklı diller, inançlar ve geleneklere sahip olan insanlarla bir arada yaşama deneyimi yaşayarak, hoşgörü, anlayış ve saygı kavramlarını geliştirebilirler.

Diğer önemli özelliği ise ekonomik açıdan güçlü olmalarıdır. Kentler, üretim ve ticaretin yoğun olarak yapıldığı merkezlerdir. Bu nedenle, iş imkanlarının fazla olması, işletmelerin daha verimli çalışması ve ticaret hacminin yüksek olması gibi faktörler kentlerin ekonomik açıdan güçlü olmasını sağlamaktadır.

Sonuç olarak, kentlerin yüksek nüfus yoğunluğu, kültürel çeşitlilik ve ekonomik güçlülük gibi özellikleri, insanların hayatında önemli bir rol oynamaktadır.

Ancak, bu özelliklerin yanı sıra, kentlerin karşı karşıya kaldığı sorunlar da mevcuttur ve bu sorunlarla başa çıkabilmek için çeşitli stratejiler geliştirilmelidir.

Kent sorunlarına yönelik geliştirilebilecek stratejiler, çeşitli alanlarda ve sorunlara özgü olarak şekillenebilir. İşte bazı genel stratejiler:

Şehir Planlaması ve Yönetimi

- Sürdürülebilir şehir planlaması: Daha iyi altyapı, ulaşım, yeşil alanlar ve enerji kullanımı gibi sürdürülebilirlik prensiplerine dayalı planlamalar yapılabilir.
- Risk yönetimi: Deprem, sel gibi doğal afetlere karşı önlemler almak, acil durum planlarını güncel tutmak.
- Katılımcı yönetim: Halkın katılımını teşvik eden yönetim modelleri oluşturmak, kent sakinlerinin ihtiyaçlarını ve taleplerini dikkate almak.

Ulaşım

- Toplu taşımayı teşvik etmek: Daha fazla toplu taşıma seçeneği sunmak, fiyatlandırmayı makul düzeyde tutmak, bisiklet ve yaya yollarını geliştirmek.
- Trafik yönetimi: Akıllı trafik ışıkları, trafik sinyalizasyonu ve trafik akışını iyileştirmek için teknoloji kullanmak.
- Alternatif ulaşım: Bisiklet paylaşım sistemleri, elektrikli araçlar ve paylaşımlı araç kullanımını teşvik etmek.

Çevre ve Sürdürülebilirlik

- Atık yönetimi: Daha etkin geri dönüşüm programları oluşturmak, atık azaltma projelerini desteklemek.

- Yeşil alanlar ve doğal yaşamı koruma: Parklar, bahçeler, koruma alanları gibi yeşil alanları korumak ve artırmak.
- Enerji verimliliği: Binalarda enerji verimliliğini teşvik etmek, yenilenebilir enerji kaynaklarına yatırım yapmak.
- Sosyal İçerme ve Konut
- Ekonomik çeşitlilik: Farklı gelir gruplarına uygun konutlar sağlamak, sosyal konut projelerine destek vermek.
- Kent içi göç ve yerinden edilme: Göç ve yerinden edilmeye maruz kalan insanlara destek sağlamak, sosyal hizmetler sunmak.
- Eğitim ve sağlık hizmetleri: Erişilebilir ve kaliteli eğitim ve sağlık hizmetleri sunmak, dezavantajlı gruplara destek sağlamak.

Bu stratejiler, kent sorunlarını çözmek için bir başlangıç noktası olabilir fakat her kentin kendine özgü sorunları olduğundan, yerel yönetimlerin ve toplumun ihtiyaçlarına uygun çözümler geliştirmek önemlidir.

2.2 Kent İmajı

İmaj, terim olarak bakıldığında Latince bir köken olan “İmago” resim anlamına gelmektedir. Bir ürün, olay, birey, kent vb. hakkında insanların zihninde yarattığı psikolojik bir resim, bir harita olarak bilinmektedir (Türkkahraman, 2004:4).

Bir kentin markalaşması kent imajının etkisi oldukça fazladır. Kent imajı insanların hayal dünyasında yayılan bilgiler, deneyimler, izledikleri filmler, okudukları kitaplar ile oluşmaktadır ve bu oldu kent imajı için pozitif veya negatif bir imaj yaratmaktadır (Şahin G, 2010: 42). Kent imajı, bir şehrin dışarıdan algılanma şekli ve izlenimi olabilmektedir. Bu algılar, turistler, yerel halk, yatırımcılar ve diğer ziyaretçiler tarafından oluşabilmektedir. Bu imaj, bir şehrin kendini tanıtmaya ve diğer şehirlerle rekabet etme sürecinde önemli bir rol oynamaktadır.

Kent imajı, birçok faktörün birleşimiyle meydana gelmektedir. Bunlar arasında şehirdeki mimari yapılar, tarihi ve kültürel miras, doğal güzellikler, turistik cazibe noktaları, altyapı ve hizmetler, yerel halkın yaşam kalitesi, kültürel etkinlikler, sanatsal ve spor etkinlikleri gibi unsurlar yer almaktadır. Ayrıca, medyanın etkisi, iletişim stratejileri ve yerel halkın tutumları da kent imajını etkileyebilmektedir.

Kent imajının önemi büyük ölçüde ekonomik, sosyal ve kültürel etkilerle ilişkili olduğu görülmektedir. İyi bir kent imajı, turizmi teşvik edebilir, yatırımcıları çekebilir ve iş imkanları yaratabilir. Ayrıca, yerel halkın yaşam kalitesine ve onların kente olan bağlılığına önem katabilmektedir.

Kent imajı, bir şehir için rekabet avantajı sağlamaktadır. Günümüz de küreselleşme ve rekabet ortamı kentleri kendi içlerinde oldukça fazla rekabete çekmektedir. Kentler, ekonomik büyüme, iş alanı sağlama, turizm, yaşam kalitesi ve fırsatları açısından kendi arenalarında dikkat çekmeye çalışmaktadır (Topsümer vd., 2011: 17). Rekabetin yoğunlaştığı bir sahada, özgün ve etkileyici kendisine çeken bir albeniye sahip olan bir imaj edinmek önemli hale gelmiştir (Asplund ve İlgüner, 2011: 79).

Diğer şehirlerle karşılaştırıldığında olumlu bir imaj, turistlerin, yatırımcıların ve yetenekli profesyonellerin tercih ettiği bir destinasyon olma şansını arttırmaktadır.

Kent ve ülkeler için kent imajının rolü çok büyüktür. Çünkü ülke ve kentler için buralarda yaşayan insanlar adına yatırım, yerleşke, çalışma olanağı oldukça önem arz etmektedir (Özdemir ve Karaca, 2009: 119). Dünya genelinde birçok kent, imajlarını güçlendirerek markalaşma yoluna gitmek için çaba sarf etmektedirler (Giritlioğlu ve Avcıkurt, 2010: 79).

Sonuç olarak, kent imajı bir şehrin tanıtımı ve algısı açısından büyük öneme sahip olması gerekmektedir. İyi bir kent imajı, şehrin sürdürülebilir kalkınması için temel bir faktördür ve turizm, yatırım ve yerel halkın memnuniyeti gibi birçok alanda olumlu sonuçlar doğurabilmektedir. Kent yönetimleri, yerel halk ve istihdam sahipleri için kent imajının olumlu yönde şekillenmesi adına daha çok çalışmalı ve kentin potansiyelini en iyi şekilde yansıtan bir imaj oluşturması gerekmektedir.

3. SAFRANBOLU KENTİ

Safranbolu, Türkiye'nin Karadeniz Bölgesi'nde bulunan ve tarihi evleriyle ünlü bir şehirdir. Karabük iline bağlı olan Safranbolu, 1994 yılında UNESCO Dünya Mirası Listesi'ne dahil edilmiştir.

Araştırıldığında Safranbolu'nun tarihi yaklaşık olarak M.Ö.3000 yıllarına kadar dayanmaktadır (Kalyoncu, 2010:23-24; Tunçözgür, 2012:12). Bununla birlikte Safranbolu şehri, Osmanlı İmparatorluğu döneminde önemli bir ticaret merkezi olmuştur. Şehir, özellikle 17. ve 18. yüzyıllarda zengin tüccarlar tarafından yapılan ahşap konaklarıyla tanınır. Bu konaklar, Osmanlı mimarisinin özelliklerini taşır ve günümüzde hala korunmaktadır. Safranbolu şehri tümüyle korunması için çeşitli çalışmalar yapılmaktadır (Özgüç, 1988-1992).

Safranbolu'daki evler, tipik olarak iki veya üç katlıdır ve cumbalı, ahşap işlemeli detaylara sahiptir (Şekil 1). Ayrıca Safranbolu'nun ünlü olduğu bir diğer özellik ise safrandır. Şehrin adında da geçen safran, burada yetişen çiçeklerden elde edilen değerli bir baharattır. Geleneksel

olarak, safran toplama ve işleme Safranbolu'da önemli bir ekonomik faaliyetti. Günümüzde ise safran üretimi daha sınırlı bir ölçekte yapılmaktadır.

Safranbolu'da gezilecek yerler arasında Safranbolu Evleri, Cinci Hanı, Arasta Çarşısı, İzzet Mehmet Paşa Camii, Safranbolu Kalesi ve Köprülü Mehmet Paşa Camii gibi tarihi yapılar bulunur. Safranbolu'da hatırı sayılır halde halen daha geleneksel el sanatları ve zanaat meslekleri mevcut olarak görülmektedir. Ancak, tutunma çabası içerisinde olan günümüzde sayıca çok azalan el sanatları örnekleri bazı kültürel olguların gölgesinde kalmıştır. Bugün hala Safranbolu da bulunan bazı sokak isimleri yaşatmaya çalışılan zanaat isimlerini almıştır. Semenciler,saraçlar,dikiciler vb. (Kuzucular, 1976). Ayrıca Safranbolu, geleneksel Türk mutfağının lezzetlerini deneyebileceğiniz birçok restoran ve kafeye ev sahipliği yapmaktadır. Safranbolu'nun tarihi ve kültürel zenginlikleri, doğal güzellikleri ve kendine özgü atmosferi, ziyaretçiler için çekici bir turistik nokta yapmaktadır.



Şekil 1. Safranbolu Kent Görünümü

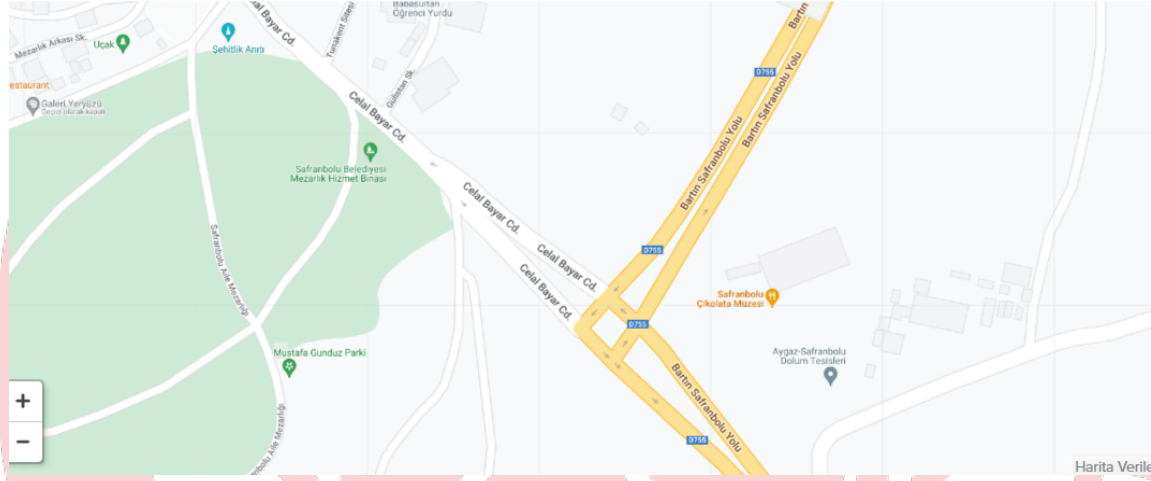
- <https://gezimanya.com/turkiye/karabuk/safranbolu/cikolata-muzesi> (E.T.16.05.2023)

Safranbolu ilçesinde bulunan önemli turistik alanlarından biri ise Safranbolu ilçesinde bulunan Safranbolu Çikolata Müzesidir ve 2019 yılında ziyarete açılmıştır. Müze, Safranbolu'nun turizm potansiyelini arttırmak amacıyla hizmete sunulmuştur. İçeriği kentin tarihi dokusuna uygun olarak yapılmış olan müze, kültür turizmi açısından önemli bir cazibe merkezi olarak kabul edilmektedir. Müze, ziyaretçilere çikolata yapımının tarihçesi, kültürel önemi ve yapım süreci hakkında bilgi verirken, aynı zamanda Safranbolu'nun tarihi dokusunu da yansıtan doğal yapıların, çikolatadan yapılmış maketleri izleyiciye sunulmaktadır. Bu nedenle, Safranbolu Çikolata Müzesi, turizm açısından kentin turizm potansiyelini arttırmaktadır.

4.MATERYAL ve YÖNTEM

4.1 Materyal

Bu çalışmanın ana materyalini Safranbolu’da bulunan çikolata müzesi oluşturmaktadır. Coğrafi olarak Safranbolu, Batı Karadeniz Bölgesi’nde Karabük iline bağlı bir ilçe olup Karabük merkeze 8 km uzaklıktadır. İlçenin turizmine katkı sağlamakta olan Safranbolu Çikolata Müzesi, konum olarak Bartın-Karabük yol ayrımında sol yönde kalan araziye inşa edilmiştir (Şekil 2). Müzenin dış yapısı olarak tarihi Safranbolu evleri mimarisinin kullanılmadığı görülmektedir (Şekil 3).



Şekil 2. Safranbolu Çikolata Müzesi Konumu

- [https://www.google.com/maps/place/Safranbolu+%C3%87ikolata+M%C3%BCz%C3%BCz\(E.T.16.05.2023\)](https://www.google.com/maps/place/Safranbolu+%C3%87ikolata+M%C3%BCz%C3%BCz(E.T.16.05.2023))



Şekil 3. Safranbolu Çikolata Müzesi

- <https://www.google.com/search?q=google+yorumlar+safranbolu> (E.T.19.05.2023)

Müze, üç katlı olarak inşa edilmiş ve 1000 metrekarelik bir alana sahiptir. Müze arazisinin ön kısmı oldukça geniş olup, dışarıdan gelen tur ziyaretçilerine kalacakları süre içerisinde büyük araçların rahatça bekleyebileceği alan olanağı tanımaktadır. Müze bu amaçla şehrin dış alanı denebilecek uzaklıkta inşa edilmiştir.

4.2 Yöntem

Bu çalışma Safranbolu da bulunan çikolata müzesinin kent imajına etkisini araştırma amacıyla yapılmıştır. Çalışmanın amacına ulaşması için önce literatür çalışmaları, daha sonra da saha etütleri yapılmıştır. Saha etütleri sırasında, Safranbolu Çikolata Müzesi kurucusu ve müze rehberi ile söyleşide bulunulmuştur. Çalışma aşağıda verilen sıra dahilinde tamamlanmıştır.

- Literatür tarama
- Müze hakkında yerinde gözlem
- Yorumların içerik analizi

5.ARAŞTIRMA-BULGULAR

Ziyaretçiler müzede, çikolata yapımının tarihini, hammaddeleri, işleme yöntemlerini ve çikolata üretim sürecinin her aşamasını öğrenebilirler. Ayrıca müze içinde birçok interaktif

deneyim de sunulmaktadır. Ziyaretçiler, çikolata yapımında kullanılan hammaddeleri koklayabilir, tadabilir ve dokunabilme imkanlarına sahiptirler.



Şekil 4. Safranbolu Çikolata Müzesi İnteraktif Deneyim ve Satış Mağazası Bölümü

- https://nicelocal.biz.tr/karabuk/shops/safranbolu_cikolata_muzesi/ (E.T.19.05.2023)

Müzenin en ilginç bölümlerinden biri, çikolata minyatürlerinin sergilendiği bölümdür. Burada, çikolatadan yapılmış birçok farklı tarihi yer minyatürü ve figür bulunmaktadır (Şekil 5). Çalışması yapılan eserler için toplamda 5.5 ton çikolata kullanılmıştır. Ayrıca müze içinde, çikolata yapımıyla ilgili ürünlerin satıldığı hediyeelik eşya mağazası da yer almaktadır.



Şekil 5. Safranbolu Tarihi Yerlerin Çikolatadan Yapılmış Maketleri

- <http://www.safranbolu.bel.tr/icerik/235/67/safranbolu-cikolata-muzesi.aspx>(E.T.15.05.2023)

Ayrıca müze içinde, çikolata yapımıyla ilgili ürünlerin satıldığı hediyelik eşya mağazası da yer almaktadır (Şekil 6).



Şekil 6. Safranbolu Çikolata Müzesi Hediyelik Ürünler

- <http://www.safranbolu.gov.tr/kultur-ve-turizm-mudurlugu> (E.T.17.05.2023)

Safranbolu Çikolata Müzesi'nin şehir ekonomisine katkısının yanı sıra, bölgede yaşayan insanlara da istihdam sağlamaktadır. Müze, ziyaretçilerine geleneksel çikolata yapımıyla ilgili bilgi ve deneyimler sunmaktadır ve bu da yerel kültürün korunmasına katkıda bulunmaktadır.

Safranbolu Çikolata Müzesi Safranbolu'nun turizm potansiyeli açısından değerlendirildiğinde; müzeyi gezerek daha önce deneyimlemiş olan ziyaretçilerin; Tripadvisor seyahat bilgi edinme sitesine bakıldığında 2 yorum, Nicelocal.biz işletme ve konum bilgi edinme sitesine bakıldığında 55 yorum ve Google Yorumlara bakıldığında 1417 yorum bulunmakta olup, puanlama olarak 5 üzerinden 3.9 a kadar ulaşmış memnuniyet yorumları görülmektedir.

Tablo 1. Müzeye ait yapılmış yorumlar

| MÜZE HAKKINDA OLUMLU YORUMLAR | MÜZE HAKKINDA OLUMSUZ YORUMLAR |
|--|--|
| Ziyaretçiler müzede sunulan çikolata tadımının oldukça keyifli olduğunu belirtmişlerdir. | Müzede sunulan çikolataların tadı bazı ziyaretçilere göre oldukça standart ve kalitesiz olduğu yorumlanmıştır. |
| Müzenin çikolata üretim sürecini ayrıntılı ve ilgi çekici bir şekilde anlattığına dair yorumlar bulunmaktadır. | Bazı ziyaretçiler, müzenin giriş ücretinin yüksek olduğunu ve sunulan aktivitelerin bu ücrete değmediğini belirtmişlerdir |
| Müzenin mimarisi ve dekorasyonunun oldukça etkileyici olduğu, ziyaretçilerin fotoğraf çekmek için bolca fırsat buldukları yorumlar bulunmaktadır. | Ziyaretçilerin bazıları, müzede bulunan çikolata atölyesinin yeterince interaktif olmadığını ve ziyaretçilerin kendilerini sadece izleyici olarak hissettiğini ifade etmişlerdir. |
| Müzenin personelinin misafirperverliği ve bilgili oluşu da olumlu yorumlar arasında yer almaktadır. | Bazı ziyaretçiler müzenin konumunun merkeze uzak olması nedeniyle ziyaret etmek için fazla çaba gerektirdiğini belirtmişlerdir. |

Safranbolu Çikolata Müzesi Tablo 1’de görüldüğü gibi ziyaretçilerin müzedeki çikolataların lezzetinden, içeride sergilenen eserlerin ilgi çekici olduğundan, atmosferin etkisinde kalıp,

müze çalışanlarının güler yüzle konuklarını ağırladığından bahsederken, diğer taraftan bazı ziyaretçilerin müzenin tamamlanması gereken eksiklerinin olduğundan, atölyenin yetersiz kalışından, konum olarak merkeze uzak olmasından memnun kalmadıkları görülmektedir.

6. SONUÇ ve ÖNERİLER

Safranbolu Çikolata Müzesi, çikolatanın tarihini, üretim sürecini ve Safranbolu tarihi yerlerin çikolata maketleri sergilemektedir. Bu araştırmada, Safranbolu Çikolata Müzesi'ni incelenerek çeşitli açılardan bakılarak kent imajına etkisi değerlendirilmiştir. Müze, zengin bir tarihi olan Safranbolu' da bulunması nedeni ile ziyaretçilere hem çikolatanın keyfini çıkarırken hem de bölgenin tarihi atmosferini yaşama keyfi sunmaktadır. Ziyaretçilerine çikolatanın nasıl yapıldığını gösteren interaktif bir sergi sunumu yapılmaktadır. Üretim sürecinin adımlarını takip ederek, çikolatanın hammaddeleri olan kakao çekirdeklerinin nasıl işlendiğini ve çikolata haline geldiğini öğrenebilirsiniz. Ayrıca müze, eğitilmiş personel eşliğinde, ziyaretçiler çikolata yapımının inceliklerini öğrenebilir ve kendi çikolatalarını yapabilme imkanlarına sahiptirler.

Safranbolu'nun turistik alanlarından biri olan Safranbolu Çikolata Müzesi için bazı ziyaretçiler müzeyi ziyaret etmekten keyif alırken, diğerleri müzenin küçük olduğunu ve ziyaret edilmesi gereken yerler listelerinde üst sıralarda yer almaması gerektiğini yorumlamışlardır. Ayrıca, müzenin giriş ücreti de tartışılabilir neden olmaktadır. Bazı ziyaretçiler bu ücretin yüksek olduğunu düşünürken, diğerleri müzenin sunulan deneyim ve bilgi için makul bir ücret talep ettiğini düşünmektedirler.

Safranbolu Çikolata Müzesi hakkındaki tartışmalar genellikle müzenin boyutu, giriş ücreti ve sunulan deneyim gibi konuları içermektedir. Ancak, herkesin farklı bir görüşü olabilir ve ziyaret etmek isteyenlerin müzeyi kendileri keşfetmeleri ve kendi fikirlerini oluşturmaları daha sağlıklı olacaktır. Yapılan yorumlara bakıldığında, yorum yazan turistlerin %71'i çikolata müzesinin sunduğu hizmetten, çikolatanın ağızlarında bıraktığı damak tadının lezzetinden ve Safranbolu kentine farklı bir sosyal alan katkısından memnun, %29'u ise alınan ücretin fazla olduğu ve içerideki eserlerin deforme olduğunu belirtmiştir.

Sonuç olarak, Safranbolu Çikolata Müzesi, ziyaretçilere unutulmaz bir deneyim sunan turizm potansiyeli ve kent içerisindeki tarihi mekanları tanımak adına etkileyici bir mekan olarak tanımlanmaktadır.

6.1.Öneriler

Safranbolu ikolata Mzesi'nin ziyaretiler iin daha ilgi ekici ve keyifli bir deneyim sunmasına ve mzenin poplaritesini artırmasına yardımcı olabilecek bazı neriler Őunlar olabilir:

- **a. İletişim:** Mze ynetimi, ziyaretilere ikolata yapım srecini ve ikolatanın tarihini daha iyi anlatmak iin etkili iletişim stratejileri geliştirebilir. Bylece ziyaretilerin mzeden daha fazla bilgi edinmeleri saėlanabilir.
- **b. Etkileşim:** Mze ynetimi, ziyaretilerin ikolata yapım srecine daha fazla katılımını teŐvik edebilir. rneėin, ikolata yapımını deneyimleme veya kendi İsme zel ikolatalarını yapma gibi etkinlikler dzenleyebilir.
- **c. Dijital Pazarlama:** Mze ynetimi, dijital pazarlama stratejilerini kullanarak mzeyi daha fazla ziyaretiye tanıtabilir. Sosyal medya ve diėer online kanallar aracılıėıyla mze hakkında bilgi vererek daha geniŐ bir kitleye ulaŐabilir.
- **d. Lezzet Testleri:** Bu blm, ziyaretilerin ikolata tadı ve aromaları hakkında daha fazla bilgi sahibi olmalarına yardımcı olabilir.
- **e. Etkinlikler:** Mzede, ikolata yapımı ve tatları ile ilgili dzenli etkinlikler dzenlenebilir. Bu etkinlikler, mzenin ziyaretilerinin daha da fazla ilgisini ekebilir.
- **f. Rehberlik:** Mze, ziyaretilerine rehberlik hizmetleri sunarak, ikolata yapımı sreci hakkında daha fazla bilgi edinmelerine yardımcı olabilir. Rehberlik hizmetleri, ziyaretilerin mze turundan daha fazla keyif almalarını saėlayabilir.
- **e. Mze Gezileri:** Okul ynetimleri tarafından mze iin izin alınıp, belirli yaŐ grupları, ğretmen ve ynetici eŐliėinde mze gezisi dzenlenip bilgilendirme yapılarak ėrencilere mze kltr kazanımı saėlanabilir.

KAYNAKLAR

- Akbulut, F. (2018) Kent İmajının Oluşumu ve Sürdürülebilirliği: Edirne Örneği. Bursa Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 17(2), 417-436.
- Akıncı, Z. (2015).Safranbolu Evleri ve Müze Kültürü. Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi, 14(53), 150-160.
- Ayaz, R., & Güvenç, M. (2012).Safranbolu Evleri: Türkiye'nin İkinci Müze Kenti. Çağdaş Türk Dili, 2(1), 83-96.
- Başbuğ Erkan, S., & Şahan, T. (2020). Kentleşme Sürecinde Kentlerin Kültürel Mirası: Safranbolu Örneği. International Journal of Social Sciences and Education Research, 6(1), 236-244
- Çelik, H. (2007).Kent İmajı Oluşturmada Mimari Tasarımın Rolü: Adapazarı Kent Merkezi Örneği. İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi, 16(1), 25-38.
- Karadeniz, B., & Yıldırım, Y. (2010).Safranbolu'da Kültür Varlıklarının Korunması ve Turizme Kazandırılması. Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi, 9(32), 296-308.
- Karakurt T. E. (2009). Sürdürülebilirlik Olgusu ve Kentsel Yapıya Etkileri, PARADOKS, Ekonomi, Sosyoloji ve Politika Dergisi, (e-dergi), <http://www.paradoks.org>, ISSN 1305-7979, 5 (2).1-14.
- Kaya, İ. (2018). Kent İklimi ve Konforu Üzerine Bir Araştırma: Ankara Örneği. Süleyman Demirel Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi, 22(2), 322-332.
- Kıyıcı, A., & Kara, A. (2017).Safranbolu Müze Evleri ve Turizm Potansiyeli. Kültür Varlıkları ve Müzeler Dergisi, 7(1), 42-52.
- Ongun BA, (1936). Safranbolu İmar Planı Raporu: Belediyeler Dergisi, 1 (11), 60-73
- Özger, G. & Tunçer, A. G. (2017). Kent İmajı ve Turizm İlişkisi:Amasra Örneği. Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 20(38), 217-236.
- Özgen, M. A. (2017). Kentleşme ve Kentsel Dönüşüm Sürecinde Sosyal Politikaların Etkisi: Ankara Örneği. Gazi Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi, 19(1), 129-150.
- Özgüven, N. (2017).Kent Kimliği ve Yerel Yönetimlerin Kent Markalaşmasına Etkisi. Uluslararası İktisadi ve İdari İncelemeler Dergisi, 18(35), 287-306.
- Safranbolu Belediyesi, (2006), Safranbolu (2002-2006) Dönemi Korumacılık Faaliyetleri, Safranbolu Belediyesi Yayını. Safranbolu.
- Somuncu M, Yiğit T, Bölükbaşı-Ertürk E, (2009). “Safranbolu Raporu”, İçinde: Türkiye'nin Dünya Miras Alanları-Koruma ve Yönetimde Güncel Durumlar, UNESCO Türkiye Milli Komisyonu Somut Kültürel Miras İhtisas Komitesi, s. 215-240, Ankara

Şenel, N. (2019). Safranbolu'da Kültürel Mirasın Turizmde Kullanılması: Geleceğe Yönelik Stratejiler. İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi, 37(1), 77-96.

Tokatlıoğlu, O. (2020). Kent ve İktidar: Türkiye’de Kentsel Dönüşüm Sürecinde İktidarın Rolü ve Kent Hakkı Mücadeleleri. Marmara Üniversitesi Siyasal Bilimler Dergisi, 8(2), 369-393.

Ulukavak K, (1976). Mimari Mirasının Korunması İstenen Bir Kent: Safranbolu, Bilim Birlik Başarı Dergisi, Yaşar Holding Yayını, İstanbul.

Ulukavak, K. (2015). Safranbolu Korumada 40. Yıl (1975-2015), 40 Söyleşi (1975 öncesi ve sonrası).İstanbul: Safranbolu Kültür ve Turizm Vakfı Yayınları.

Yıldırım, A. (2019). Kentleşme ve Gece Hayatı: İstanbul Taksim Meydanı Örneği. Akademik Bakış Dergisi, 67, 29-41.

Yılmaz, İ. & Şahin, M. (2019). Kent Bütünleşmesinde Yeni Yaklaşımlar ve Uygulamalar. Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi, 18(69), 2135-2154.

Yılmaz, N. (2004). “Farklılaştırıcı ve Ayrıştırıcı Bir Mekanizma Olarak Kentleşme”, Sosyal Siyaset Konferansları Dergisi. 48, 250-267.

İnternet Kaynakları:

- <https://gezimanya.com/turkiye/karabuk/safranbolu/cikolata-muzesi> (E.T.16.05.2023)
- <https://www.google.com/maps/place/Safranbolu+%C3%87ikolata+M%C3%BCz>(E.T.16.05.2023)
- <https://www.google.com/search?q=google+yorumlar+safranbolu> (E.T.19.05.2023)
- https://nicelocal.biz.tr/karabuk/shops/safranbolu_cikolata_muzesi/ (E.T.19.05.2023)
- <http://www.safranbolu.bel.tr/icerik/235/67/safranbolu-cikolata-muzesi.aspx>(E.T.15.05.2023)
- <http://www.safranbolu.gov.tr/kultur-ve-turizm-mudurlugu> (E.T.17.05.2023)
- [Safranbolu Chocolate Museum-Safranbolu Turkish Black Sea Coast.html](http://www.safranbolu.gov.tr/kultur-ve-turizm-mudurlugu) (E.T.17.05.2023)
- <http://www.safranbolukultur.org.tr/index.php/tr/kutuphane/item/43-safranbolu-cikolata-muzesi> (E.T.17.05.2023)
- https://www.tripadvisor.com.tr/Attraction_Review-g298009-d25228077-Reviews-Safranbolu_Cikolata_Muzesi-Safranbolu.html(E.T.19.05.2023)
- <https://www.turkiyeseyahatrehberi.com/safranbolu-cikolata-muzesi/> (E.T.16.05.2023)

HASTANE YAPILARINDA BİYOFİLİK TASARIM PARAMETRELERİNİN İNCELENMESİ

Edibe Begüm ÖZEREN¹

¹*Karabük Üniversitesi Başak Cengiz Mimarlık Fakültesi, Karabük/ Türkiye*

Öz:

"Biyofili" fikri, insanların doğal dünyadaki diğer canlı varlıklarla sahip oldukları doğuştan gelen duygusal bağılıklarıdır. Bu teoriye göre, diğer tüm canlılar doğuştan ve içsel olarak birbirine bağlıdır. Birçok bilimsel alanda tartışılan bu fikir, mimarlık konusunda da çeşitli platformlarda ele alınmaktadır. İnsan-doğa teması devam ederek doğanın olumlu etkisini mimariye uygulanmasına "biyofilik tasarım" denir. Bu araştırmada literatürde tanımlanan 14 temel biyofilik parametreden, 6 tanesinin Türkiye ve Dünyanın farklı ülkelerindeki 11 tane hastane yapısında nasıl kullanıldığı araştırılmıştır. Hastane yapılarında 14 biyofilik parametreden 6 tanesi olan; dinamik ve dağınık ışık, ısı ve hava akımı değişkenliği, doğa manzarasına görsel bağlantı, suyun varlığı, doğa ile malzeme bağlantısı, doğal sistemlerle bağlantı 'biyofilik tasarım parametreleri hastane yapılarında etkin bir şekilde kullanılmış mıdır?' sorusunun cevabı araştırılmıştır. Hastane yapılarında tespit edilen parametreler planlar ve iç-dış mekân görselleri incelenmiştir. Sonuç olarak incelenen 11 hastane binasından yalnızca bir tanesinde Biyofilik tasarım kurgusu uygulandığı ortaya çıkmıştır. Ülkemizde ise Biyofilik tasarım parametrelerinin 6 tanesinin de uygulandığı hastane yapısı bulunmamaktadır. İncelenen 11 örnekten sadece Singapur'daki Khoo Teck Puat Hastanesi Biyofilik tasarım parametreleri olan bir hastane olduğu ortaya çıkmıştır. Ülkemizde Yozgat Şehir Hastanesi, Memorial Bahçelievler 4 parametre, Başakşehir Çam ve Sakura Şehir Hastanesi 5 parametre varlığı ile Biyofilik tasarıma en yakın hastaneler olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ülkemizde son yıllarda sağlık alanında yapılan iyileştirme her yaştan ve ekonomik düzeyde kırsaldan kente bütün vatandaşlara eşit imkânlar sunmayı amaçlamaktadır. Ve bu amaçlar uğrunda Anadolu'nun küçük büyük bütün kentlerinde şehir hastaneleri inşa edilmektedir. Ülkemizde inşa edilen bütün hastanelerde Biyofilik tasarım parametreleri tasarıma dâhil edilmelidir. Bu sayede insanların iyileşme sürecini hızlandıracak, daha iyi sonuçlar ortaya çıkacağı düşünülmektedir.

Anahtar Kelime: Biyofilik Tasarım, Hastane Yapıları, Sürdürülebilirlik, Yeşil Hastaneler

GİRİŞ ve KURAMSAL ÇERÇEVE

Biyofilik tasarım bir mekânı insanlar için iyi bir yer yapan insan sezgisidir. İyi biyofilik tasarım, alanın fonksiyonelliğini bozmadan doğadan, eşit derecede ilham verici ve onarıcı bir şekilde insanlara iyi gelen, iyileştiren tasarım ögesidir. Belirli kullanıcı grupları, bina türleri veya coğrafi bölgeler için çeşitlilik göstermektedir. Ancak sağlıklı bir alanın kalitesi veya durumu evrenseldir. Biophilia hipotezinde yapılı çevrede doğa-sağlık ilişkileri bireylerin çevreleriyle nasıl etkileşime girdiklerini açıklamaya yardımcı olan üç önemli sağlık unsuru vardır; bunlar bilişsel, fizyolojik ve psikolojiktir.

Biyofilik Tasarım Parametreleri

Biyolog Edward O. Wilson tarafından "insanın diğer canlı organizmalara doğuştan(içsel) duygusal yakınlığı" olarak tanımlanan "Biophilic Design" çalışma alanı ilham kaynağı oluşturmuştur. Stephen Kellert tarafından oluşturulan mimarlık ve tasarım literatürüne eklenen bu çalışma alanı, yapılı çevrelerde insan ve doğa arasındaki etkileşimin nasıl korunacağını incelemektedir. Sürdürülebilir tasarımdan farklı olarak, daha insan odaklı olmayı, insanların sağlığı ve esenliği yararına doğal unsurları yapılı çevreye dahil etmeyi amaçlar. Aksine, sürdürülebilir tasarım, bölgedeki insanlar ve doğa arasındaki ilişkiyi dolaylı olarak geliştirerek "binanın çevreye verdiği zararı en aza indirmeyi" amaçlamaktadır. Sonuç olarak Kellert, biyofilik tasarımı "sürdürülebilir tasarımın eksik halkası" olarak ifade eder (Kellert, 2008).

"Biyofili" terimi, Wilson tarafından popüler hale getirilmeden önce ilk olarak psikolog Erich Fromm tarafından kullanılmıştır. Biyofili, Fromm'a göre "hayata ve canlılara karşı güçlü bir sevgi" dir. Fromm ve Wilson'ın biyofili için kullandığı sözcük, onunla bazı özellikleri paylaşırsa da, dikkate değer farklılıkları vardır. Wilson'ın biyofili tanımı, bir kişinin çevreye ve hayata fiziksel, duygusal ve zihinsel bağlılığına vurgu yaparken, Fromm'un biyofili kavramı öncelikle insan temasını değerlendirir (Kellert, 1997).

2003 yılında yaptığı çalışmada, Marissa Yao 13 biyofilik özellik çıkarmıştır. (Yao, 2003) Bunları şöyle sıralamıştır;

- Gizem,
- Tehlike,
- Suya erişim,
- Doğal havalandırma,
- İltica ve gözetim,

- Karmaşıklık ve düzen,
- Yerel kaynaklı malzemeler,
- Dinamik ve Dağınık ışık,
- Biyofilik özellikler hakkında öğrenim,
- Doğa ile görsel ve fiziksel bağlantılar,
- İç ve dış mekân malzemeleri arasındaki bağlantılar,
- Doğa ile sık sık kendiliğinden etkileşimler.

2005 yılında Kellert ve Wilson, yapılı çevre için çerçeve olarak biyofili ilkelerini kullanan "Building for Life " başlıklı bir yazı yayınlamışlardır. Daha sonra 2008 yılında bu fikre özel "Biophilic Design" kitabını, alanında uzman kişilerin yazılarıyla bir araya getirmişlerdir. Judith Heerwagen ve Gordon Orians, Stephen Kellert'in çalışmasına yanıt olarak, tercih edilen doğal ortamlardaki fiziksel bileşenlerin ve mekânsal düzenlerin bir listesini oluşturmuştur. Bu araştırmaya göre bu özellikler arasında kaos, düzen, tehlike, sığınak, gözetleme ve gizem yer almaktadır (Orakç, 2016; Heerwagen ve Orians, 1993, 138–172). (Ryan ve diğerleri), 2014'teki çalışmalarında bu nitelikleri daha da geliştirerek ve 14 temel biyofilik tasarım özelliği belirlemişlerdir. Su elementi ve doğa ile görsel olmayan bağlantılar için başlıklar birleştirilmiştir. Parametreler Ryan'ın kriterlerindeki önceki öğelere uyumlu olan yapısal bileşenleri içerecek şekilde güncellenmiştir. Gözlem başlıklarındaki doğal peyzajla görsel bağlar, ritmik olmayan duyuşal girdiler, doğal sistemlerle bağlantılar ve dış mekân unsurları yer almaktadır (Genç vd., 2018).

Biyofilik Tasarım Parametreleri;

1- Doğa manzarasına görsel bağlantı (Visual Connection with Nature): Biyofilik tasarımın temel özelliklerinden biri, doğanın unsurları, canlıları ve süreçleri ile görsel bağlantıdır.

2-Doğayla Görsel Olmayan Bağlantı (Non-Visual Connection with Nature): Kulaklar, eller ve burun için uyaranlar ve ayrıca canlılarla veya diğer doğal olaylarla pozitif olarak ilişkili olan şeyler

3-Ritmik olmayan duyuşal uyaranlar (Non-Rhythmic Sensory Stimuli): Matematiksel olarak incelenen rastgele, geçici, öngörülemez doğal ilişkili uyaranları içerir.

4- Isı&Hava Akımı Değişkenliği (Thermal & Airflow Variability): Doğal yaşam alanlarına benzeyen hava sıcaklığında, bağıl nemde, hava akışında ve yüzey sıcaklıklarında hassas değişimler.

5. Suyun varlığı (Presence of Water): Bir yerin deneyimini görüntü, ses veya su hissi yoluyla zenginleştiren unsurlar

6- Dinamik ve dağınık ışık (Dynamic & Diffuse Light): Zamanla değişen doğal ışık ve gölge yoğunluklarının etkisi

7-Doğal Sistemlerle Bağlantı (Connection with Natural Systems): Özellikle sağlıklı ve doğal süreçlerin farkında olan bir ekosistemin doğaya, iklimsel değişimlere ve ayırt edici özelliklerine bağlantı

8- Biyomorfik form ve örüntüler (Biomorphic Forms & Patterns): Biyomorfik desenler ve formlar doğal desenlere, dokulara, çerçevelere veya sayı konfigürasyonlarına sembolik imalar

9- Doğa ile malzeme bağlantısı (Material Connection with Nature): Hızlı bir şekilde farklı bir alan duygusu üretmek için geleneksel ekolojiye bağlı olan ürünleri veya doğal unsurları kullanan doğayla malzeme ilişkisi

10- Karmaşa ve düzen (Complexity & Order): Doğal şekillerin uzamsal ve duyuşal hiyerarşisine benzer

11-Gözetleme (Prospect): Planlama amacıyla engelsiz mesafelerin sağlanması

12- Sığınma (Refuge): Mevcut bir faaliyetten veya belirli çevresel koşullardan kaçınan bir yere sığınma

13- Gizem (Mystery): Kişiyeye ait olan şeylerin saklandığı çevreyeye daha derin bir anlam kazandıran gizem

14-Risk ve Tehlike (Risk and Peril): İnsanlara yönelik tehditler, güvenlik hissinin aksi (Yao, 2003).

Kellert, biyofilik tasarımın iki temel özelliği olarak "Organik veya Doğaya ait" ve "Mekan tabanlı veya Geleneksel" tasarım yönlerini incelemiştir. "Organik veya Doğaya ait" boyutunda

insanın hayatta kalması için gerekli olan gün ışığı, havalandırma, bitkiler ve su gibi unsurlarla doğrudan veya sembolik bağlantının varlığı dikkat çekmiştir. Mimarının belirli bir coğrafi ve yerel ortamda kültür ve ekoloji ile oluşturduğu etkileşimi "Mekân Yönelimli veya Geleneksel" boyutta ele alınmıştır. Bu iki boyut için 6 ana başlığa ayrılmış toplam 63 özellik bulunmaktadır (Tablo 1) (Kellert, 2008).

| <i>Çevresel Özellikler</i> | <i>Doğal Şekil ve Biçimler</i> | <i>Doğal Örneklemler ve Süreçler</i> | <i>Işık ve Mekân</i> | <i>ve Yere (Bağlamsal) İlişkiler</i> | <i>Evrimsel İnsan-Doğa İlişkileri</i> |
|----------------------------|--------------------------------|--------------------------------------|-----------------------------|---|---------------------------------------|
| <i>Renk</i> | Bitkisel Motifler | Duyusal Çeşitlilik | Doğal Işık | Mekanla Coğrafi Bağ | Barınma ve Tetikte Olma |
| <i>Su</i> | Ağaç ve Dikey Taşımalar | Enformasyon Zenginliği | Filtrelenmiş ve Yaygın Işık | Mekânla Tarihsel Bağ | Düzen ve Karmaşıklık |
| <i>Hava</i> | Hayvan Motifleri | Yaşlanma, Değişim, Zamanın İzleri | Reflekte (Yansıyan) Işık | Yerel Malzemeler | Merak Heyecan (Çekicilik) |
| <i>Gün Işığı</i> | Deniz Kabuğu Spiralleri | Büyüme ve Üreme | Işık Havuzları | Coğrafi Yönlenme | Değişim Metamorfoz |
| <i>Bitkiler</i> | Oval ve Yuvarlak Biçimler | Merkezi Odak Noktası | Sıcak Işık | Binayı Biçimlendirilen Coğrafi (landscape) Özellikler | Güvenlik ve Koruma |
| <i>Hayvanlar</i> | Düz ve Dik Açılımlı | Sınırlanmış Mekânlar | Biçimsel Mekân | Kültür ve Ekolojinin | Hâkimiyet ve Kontrol |

| | Olmayan Formlar | | Entegrasyon | u | | |
|------------------------------|------------------------------|--------------------------------|--------------------------|--------------------------|-------------------------------|----|
| <i>Doğal Malzemeler</i> | Doğal Özelliklerin Benzeşimi | Geçiş Mekânları | Mekânsal Armoni | Mekânın Ruhu | Duygusal Yakınlık ve Bağlılık | ve |
| <i>Peyzajlar</i> | Biyomorfoloji | Bağlantılı Seri Zincirler | İç ve Dış Mekân İlişkisi | Mekansızlık tan Kaçınmak | Çekicilik ve Güzellik | ve |
| <i>Cephe Yeşillendirmesi</i> | Jeomorfoloji | Parçanın Bütününe Entegrasyonu | | | Keşif ve Buluş | |
| <i>Jeoloji ve Peyzaj</i> | Biyomimikri | Birbirini Tamamlayan Zıtlıklar | | | Enformasyon ve Bitiş | ve |
| <i>Habitat ve Ekosistem</i> | | Dinamik Denge Zıtlıklar | | | Korku ve Hayranlık | ve |
| <i>Ateş</i> | | Fraktaller | | | Saygı ve Ruhanilik Dinsellik | ve |
| | | Hiyerarşik Oran ve Orantı | | | | |

Çizelge 1. Biyofilik Tasarımın Özellikleri Tablosu (Kellert, 2008)

Hastane Yapılarında Biyofilik Tasarım

Biyofilik mimari, insan ruhuna kişisel "iyilik" bahşedebilen neşe, umut ve diğer hoş duygulara dayanan sağlık felsefesinin temel taşı olarak görülebilir. Hastane ortamı, iç ve dış peyzajın yanı sıra bina kabuğunun mimarisi aracılığıyla bir güvenilirlik, temizlik ve profesyonellik mesajı iletebilir. İyi bir mimari tasarımın sonucu olarak hastaya konfor ve güvenlik sağlanırsa iyileşme sürecine yardımcı olunabilir. İnsanlar mimarinin yardımıyla hayatlarını yeni seviyelere taşıyabilirler. Hastane, hastalarının yaşam alanları için genellikle oldukça streslidir. Konu cerrahi bir işlem ise sorun çok daha zor bir hal alır. Hasta ameliyat öncesi bölgeye getirildiğinde cerrahi müdahale başlar. Ameliyat hakkında önemli bir endişesi vardır. Hasta, koridor duvarına yerleştirilmiş garip tıbbi aletlerin varlığı ve sesleri, tıbbi personelin sürekli koşuşturması, parlak ışık nedeniyle çevresinde olup bitenlerle ilgili tüm gizlilik duygusunu kaybeder ve başına ne geleceği konusunda aşırı derecede endişeli hale gelir. İnsanları rahatsız eden ışıklar ve diğer hastaların çıkardığı olağandışı sesler. Bu unsurlar, hastanın cerrahi prosedürden aldığı olumsuz ve ürkütücü mesajları psikolojik olarak güçlendirir.

Yukarıda bahsedildiği gibi, hastaneler hastaları daha endişeli hale getirebilir, bu da bağışıklık sistemini baskılar ve vücudun hastalıklarla savaşma kapasitesini azaltır. Literatüre göre " ICU (yoğun bakım ünitesi) sendromu" olarak bilinen bir durumdan bahsedilmektedir. Günlerini yoğun bakım ünitesinde yoğun, sert ve tek tip olan flüoresan ışığına, sürekli monitör seslerine, solunum cihazı gürültüsüne ve kafa karıştırıcı beyaz veya yeşil renkli duvara maruz kalan hastalar bu sendroma girer. Bu sendromda uyku bozukluğu, halüsinasyonlar ve nadir durumlarda hafif derecede psikoz görülebilir. (Sungur Ergenoğlu, 2006)

Hastanelerin biyofilik tasarım ilkelerine göre yapılandırılmasının ağrı kesici ihtiyacının azaltılması ve hastanede kalış süresinin en aza indirilmesi gibi avantajları da malzeme tasarrufu sağlayabilir (Ulrich, 2008). Ulrich'in çalışmalarında, bahçede oturmak ve pencereden manzaraya bakmak da dahil olmak üzere, fiziksel olarak etkileşime girmeyen daha fazla aktivite vardır. Ulrich, araştırmasında "sağlık yararları" ve "stres" kavramlarına odaklanmaktadır. Araştırmasında şu faydalar göze çarpıyor;

- Azalan ağrı kesici kullanımı, normal kan akışı ve daha kısa hastanede kalış süresi gibi hastaların sağlığına ilişkin gözle görülür göstergeler,
- Hasta memnuniyeti; sağlıkla ilgili yaşam kalitesi, hastane personelinin memnuniyeti
- Güvenlik avantajları; hastane kaynaklı enfeksiyonlarda azalma, tıbbi sorunlar; sağlıkla ilgili yaşam kalitesi

- Finansal avantajlar; personel ve hasta masrafları
- Stres hormonları Bağışıklığı yükselterek enfeksiyon riskini azaltır, yara iyileşmesini hızlandırır.

Yaşamın devamı estetik tercihler ya da doğayla ilgili ilgilere bağlanmıştır. Modern insanlar görsellik açısından Savana (açık ova) benzeyen manzaraları tercih etmektedir. Çünkü bu yerler yiyecek, su ve güvenlik için çok idealdir. Bu doğal unsurların, doğal bileşenleri kullanarak sağlık için iyi olduğu ve daha az stresli hissedilmesine yardımcı olduğu açıklanmaktadır (Ulrich, 2008).

Bir çalışma, akvaryumlu ve akvaryumsuz dişçi muayenehanelerinin bekleme alanlarını karşılaştırmıştır. Akvaryumlu alanda bekleyen hastalar daha az gergin ve ameliyata daha hazır (Katcher ve diğerleri, 1984). Bir diş kliniği araştırmasında, duvara oldukça büyük bir doğa resmi asmanın hastaların kendilerini daha az endişeli hissetmelerini sağladığı keşfedilmiştir. Benzer şekilde, doğa temalı televizyon programlarını izleyenlerin, kentsel veya talk-show programlarını izleyenlere göre daha düşük kan basıncına ve kalp atış hızına sahip olduğu gözlemlenmiştir (Ulrich ve diğerleri, 2003).

Roger S. Ulrich hastalar ve hastane ortamları üzerine yaptığı araştırmaların sonucunda hastaneler için bazı biyofilik tasarım önerileri belirlemiştir. Bu çalışmaya göre personel odaları, bekleme alanları ve hasta odalarının tamamında dışarıyı gören pencereler bulunmaktadır. Gerginliği ve ağrıyı azalttığı kanıtlanmış güneş ışığı, su, yeşillik, çiçekler ve kuşlar gibi olabildiğince çok doğal kaynaktan yararlanmaktadır. Gün ışığı ve güneş, ağrı ve depresyonu azaltma özelliğine sahip olduğundan, bina yerleşim planlarında diğer binaların gün ışığını engellemesine izin verilmemelidir. Park yerleri, beton duvarlar ve bina çatıları resimlerini kullanmaktan mümkün olduğunca kaçınılmalıdır. Pencere boyutları, güneş ışığından ve doğal manzaralarından yeterli yararlanmaya izin verecek şekilde planlanmalıdır (Ulrich, 2008).

Araştırmalar, uzun süreli yatalak hastaların ve uzun süreli yaşlılar yurdunda kalanların yeşil alanlara bakan pencerelere yakın olmayı sevdiğini göstermiştir. Benzer araştırmalar, hastaların yoğun nüfuslu şehir manzaralı odalardan hoşlanmadığını sonucuna varmıştır (Kearney & Winterbottom, 2005).

Hastanelerde kullanılan sanatsal öğelerde (fotoğraf, resim, heykel vb.) doğal bileşenlere yer verilmelidir. Hastaların stres düzeylerini artıran tuhaf, soyut ve iç karartıcı sanat eserlerinden

kaçınmak ve bunun yerine durgun su, geniş tarlalar, güneşli ilkbahar ve yaz manzaraları ve bol yeşillik içeren görüntüleri seçmek en doğrusu olduğu gözlenmiştir (Ulrich, 2008). Kalp ameliyatı geçiren bir grup hasta dinlenirken odalarında çeşitli görüntüler sergilemiştir.

Fotoğrafların asılmadığı veya kasvetli bir orman resminin olmadığı odalarda hastaların iyileşme durumu sabit kalmıştır (Ulrich, 2008).

Araştırmalar, uzun süreli yatalak hastaların ve uzun süreli yaşlılar yurdunda kalanların yeşil alanlara bakan pencereye yakın olmayı sevdiğini göstermiştir. Benzer araştırmalar, hastaların yoğun nüfuslu şehir manzaralı odaları tercih etmediğini bulmuştur (Kearney & Winterbottom, 2005).

Hastanelerde kullanılan sanatsal öğelerde (fotoğraf, resim, heykel vb.) doğal bileşenlere yer verilmelidir. Hastaların stres düzeylerini artıran tuhaf, soyut ve iç karartıcı sanat eserlerinden kaçınmak ve bunun yerine durgun su, açık alanlar, güneşli ilkbahar ve yaz manzaraları ve bol yeşillik manzaralarını seçmek en iyisidir (Ulrich, 2008). Kalp ameliyatı geçiren bir grup hasta dinlenirken odalarına çeşitli resimler asılmıştır. Güneşli ormanlık ve su manzaralı bir fotoğrafta hastalar daha az ağrı kesici ilaca ihtiyaç duymuştur. Keskin kenarları olan geometrik, soyut bir resim asılı olan hastada ağrıda bir artış göstermiştir. Fotoğrafların asılmadığı veya kasvetli bir orman resminin olmadığı odalarda hastaların iyileşme durumu sabit kalmıştır (Ulrich, 2008).

AMAÇ

Bu çalışma ile dünyanın farklı kentlerindeki hastanelerin insanın doğa ile ilişki kurarak iyileşme sürecini hızlandırdığını savunan biyofilik tasarım görüşü üzerinde durulmaktadır. Biyofilik tasarım görüşü görsel örneklerle desteklenerek sunulması amaçlanmaktadır. Bu tasarım anlayışı daha çok sektördeki mimar ve iç mimar gibi tasarımcılara tanıtılıp hastane tasarımlarında biyofilik tasarım anlayışına göre konsept oluşturmalarının gerektiği altı çizilmektedir.

KAPSAM

Çalışmanın kapsamı 2010 yılından itibaren hizmet vermeye başlamış yeşil hastane kapsamında incelenmek üzere örneklem evrenine dahil edilmiş 11 hastaneyi kapsamaktadır. Bu hastaneler dünyanın farklı ülkelerinde farklı kentlerinden seçilmiştir. Khoo Teck Puat Hastanesi-Singapur, Angdong Hastanesi-Çin, Florence Nightingale-İstanbul, Jacobs Medical Center- Güney Afrika, Avrasya Hastanesi-İstanbul, Acıbadem Altunizade Hastanesi- İstanbul, Yozgat Şehir Hastanesi- Yozgat, Mersin Şehir Hastanesi- Mersin, Memorial Bahçelievler Hastanesi-

İstanbul, Haraldsplass Hastanesi-Norveç hastanesi, Başakşehir Çam ve Sakura Hastanesi 6 biyofilik tasarım parametresi üzerinden incelenmiştir.







YÖNTEM

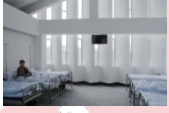




On dört biyofilik tasarım parametrelerinden Doğaya görsel olmayan bağlantı, Ritmik Olmayan Duyusal Uyarılar, Biyomorfik form ve örüntüler, Karmaşa ve düzen, Gözetleme, Sığınma, Gizem, Risk ve Tehlike parametrelerin imgesel unsurlar içermesi sebebiyle kapsam dışı bırakılmıştır.

Değerlendirilen parametreler;

- 1.Dinamik ve dağınık ışık; iç mekânda gün ışığının yeterli düzeyde olup olmadığı incelenmiştir.
- 2.Isı ve hava akımı değişkenliği; bina formunun iklim verilerine göre sıcak bölgelerde hava akışına izin verecek, soğuk bölgelerde ise ısı değişkenliğini engel olacak şekilde olup olmadığı incelenmiştir.
- 3.Doğa manzarasına görsel bağlantı; Yapı çevresindeki peyzaj düzenleme ve hastane binasının içinde yeşil alanların varlığı incelenmiştir.
- 4.Suyun varlığı; Yapı çevresinde veya iç mekânlardaki su ögesinin varlığı incelenmiştir.
- 5.Doğa ile malzeme bağlantısı; Hastane binasında kullanılan doğal malzeme varlığı incelenmiştir.
6. Doğal sistemlerle ilişki; bu parametrede binanın yeşil bina sertifikası (binanın bulunduğu yerin yaşam döngüsü içinde tasarlanan, çevreye uygun, enerji verimli ve yenilenebilir enerji kaynaklarının kullanımına ağırlık verilen ve inşa edilen binalar) arazi seçimi aşamasından başlayarak su verimliliği bazında sertifikalı (Bream, Leed vb.) incelenmiştir.





| Yapı-1 | Dinamik ve Dağınık Işık | Isı ve hava Akımı Değişkenliği | Doğa manzarasına görsel bağlantı | Suyun varlığı | Doğa ile malzeme bağlantısı | Doğal Sistemlerle Bağlantı |
|--------|-------------------------|--------------------------------|----------------------------------|---------------|-----------------------------|----------------------------|
|--------|-------------------------|--------------------------------|----------------------------------|---------------|-----------------------------|----------------------------|

| | | | | | | |
|---|--|--|--|--|---|--|
| <p>Khoo Teck Puat Hastanesi Singapur 2010</p> |   <p>Gün ışığından hem iç hem de dış mekânda faydalanılmaktadır.</p> |  <p>Binanın açılı bloklar halinde şekillendirilmiştir, doğal havalandırma yapı en üst düzeye çıkarmaktadır.</p> |  <p>Yapı çevresinde gölet ve peyzaj elemanları ile bahçe içinde bir hastane konsepti sunulmuştur.</p> |  <p>Bina bitki örtüsü ve yapay bir göl ile çevrilidir.</p> |  <p>Hastane binasının cephesinde ağaçlar ile cephe zenginleştirilmiştir.</p> | <p>Stephen R. Kellert biyofil Tasarım Ödülü-2017 Uluslararası Yaşam Gelecek Enstitüsü örnek proje ödülü almıştır (URL-1)⁶</p> |
| Değerlendirme | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |

| Yapı-2 | Dinamik ve Dağılık Işık | Isı ve hava Akımı Değişkenliği | Doğa manzarasına görsel bağlantı | Suyun varlığı | Doğa ile malzeme bağlantısı | Doğal Sistemlerle Bağlantı |
|--|---|--|---|---|--|--|
| Angdong Hastane Projesi Çin 2011 |  <p>Hasta odalarında gün ışığı, hastaları rahatsız etmeyecek şekilde açılı konumlandırılan pencerelerden sağlanmaktadır.</p> |  <p>Avlu ve rampalı bir çözüm önerilmesi hastane binasının ısı ve hava akımı değişkenliğinin olumlu etkilemiştir.</p> |  <p>Rampalı çözümleneler ile teraslandırma yapılan çatıda, çevredeki yeşil doku ile görsel bağlantı kurulmuştur.</p> | <p>İç ve dış mekânlar da su ögesi kullanılmamıştır.</p> |   <p>Cephede kullanılan geri dönüştürülmüş tuğla malzeme yer almaktadır.</p> | Yapı yeşil bina sertifikalarında n hiç birini almamıştır. (URL-2) ⁷ |
| Değerlendirme | ✓ | ✓ | ✓ | - | ✓ | - |

¹ (URL-1) <https://living-future.org>




¹ (URL-2) <https://www.dezeen.com/>

| Yapı-3 | Dinamik ve Dağınık Işık | Isı ve hava Akımı Değişkenliği | Doğa manzarasına görsel bağlantı | Suyun varlığı | Doğa ile malzeme bağlantısı | Doğal Sistemlerle Bağlantı |
|--|---|---|--|--|--|---|
| Florence Nightingale İstanbul 2014 |  Hasta odalarında yeterli gün ışığı aldığı gözlenmektedir |  Bina tek blok şekilde tasarlandığı için ısı ve hava akımlarına, değişkenliğine elverişli değildir. |  Doğa manzarası ile görsel bağlantı hastane iç ve dış mekânda kurulmamıştır. |  Yapı içerisinde su ögesi kullanılmamıştır. (URL-4) | Doğa ile malzeme bağlantısı bulunmaktadır. | Doğal sistemler yer almamaktadır (URL-3) ⁸ . |
| Değerlendirme | ✓ | - | - | ✓ | - | - |

(URL-3) <http://www.arkitera.com>

| Yapı-4 | Dinamik ve Dağınık Işık | Isı ve hava Akımı Değişkenliği | Doğa manzarasına görsel bağlantı | Suyun varlığı | Doğa ile malzeme bağlantısı | Doğal Sistemlerle Bağlantı |
|---------------------------------------|---|--|--|---------------|-----------------------------|---------------------------------------|
| Jacobs Medical Center Güney Afrika |  Hasta odalarında |  Bina ısı ve |  Yapının | Su ögesi yer | Doğa ile malzeme bağlantısı | Yapı yeşil bina sertifikalarından hiç |

| | | | | | | |
|---------------|--|---|--|---------------|------------------|----------------------------|
| 2016 | yeterli gün ışığı aldığı gözlenmektedir. | hava akımlarına engel olacak şekilde kompakt bir formdadır. | çevresinde yeşil alanlar yer almaktadır. | almamaktadır. | bulunmamaktadır. | birini almamıştır (URL-2). |
| Değerlendirme | ✓ | - | ✓ | - | - | - |

| Yapı-5 | Dinamik ve Dağınmık Işık | Isı ve hava Akımı Değişkenliği | Doğa manzarasına görsel bağlantı | Suyun varlığı | Doğa ile malzeme bağlantısı | Doğal Sistemlerle Bağlantı |
|---------------------------------------|--|--|--|---|--|---|
| Avrasya Hastanesi İstanbul 2016 |  Hasta odalarında gün ışığından faydalanılmaktadır. |  Bina tek blok şekilde tasarlandığı için ısı ve hava akımlarına, değişkenliğine elverişli değildir. | Yapının iç ve dış mekânlarında yeşil alanlar yer almamaktadır. | İç ve dış mekânlarda su ögesi kullanılmamıştır. |  Doğa ile malzeme bağlantısı bulunmamaktadır. | Yapı yeşil bina sertifikalarından hiçbirini almamıştır (URL-3). |
| Değerlendirme | ✓ | - | - | - | - | - |

(URL-3) <http://www.arkitera.com>

| Yapı-6 | Dinamik ve Dağınmık Işık | Isı ve hava Akımı Değişkenliği | Doğa manzarasına görsel bağlantı | Suyun varlığı | Doğa ile malzeme bağlantısı | Doğal Sistemlerle Bağlantı |
|---|---|--|---|---|---|---|
| Acıbadem Altunizade Hastanesi İstanbul 2017 |  Hasta odasında geniş camlar ile doğal aydınlatma sağlanmaktadır. |  Bina ısı ve hava akımlarına engel olacak şekilde kompakt bir formdadır. |  Yapının çevresinde yeşil alanlar yer almaktadır. | İç ve dış mekânlarda su ögesi kullanılmamıştır. |  Yeşil çatı uygulaması yapılmıştır. | Bina Leed Gold sertifikaya adaydır (URL-4) ⁹ . |
| Değerlendirme | ✓ | - | ✓ | - | ✓ | - |

(URL-4) <http://www.arkiv.com.tr/>


| Yapı-7 | Dinamik ve Dağınmık Işık | Isı ve hava Akımı Değişkenliği | Doğa manzarasına görsel bağlantı | Suyun varlığı | Doğa ile malzeme bağlantısı | Doğal Sistemlerle Bağlantı |
|--------------------------------|---|--|--|---|---|---|
| Yozgat Şehir Hastanesi 2017 |  Hasta odalarında gün |  Karasal iklim |  Yapı eğimli araziye | İç ve dış mekânlarda su ögesi kullanılmamıştır. |  Granit dış cephe malzemesi | Bina Leed Gold sertifikasını almıştır (URL-5) ¹⁰ . |

| | | | | | | |
|---------------|--------------------------------|---|--|------------|---|---|
| | ışığından faydalanılmak-tadır. | bölgesinde yer alan bina ısı ve hava akımlarına engel olacak şekilde kompakt bir formdadır. İklim bölgesi için olumludur. | oturtulurken, kotlardan faydalanılarak yeşil teraslandırma peyzaj ögesi olarak kullanılmıştır. | mamıştı r. | kullanılmıştır. İç mekanda (yemekhane) ahşap duvar kaplamaları sıcak bir etki vermektedir. Ancak doğal malzeme ile bağlantı yoktur. | |
| Değerlendirme | ✓ | ✓ | ✓ | - | - | ✓ |

(URL-5) <https://ronesans.com>

| Yapı-8 | Dinamik ve Dağılık Işık | Isı ve hava Akımı Değişkenliği | Doğa manzarasına görsel bağlantı | Suyun varlığı | Doğa ile malzeme bağlantısı | Doğal Sistemlerle Bağlantı |
|--------------------------------|--|--|---|---|--|--|
| Mersin Şehir Hastanesi 2017 |  Hasta odalarında gün ışığından faydalanılmak-tadır. |  Formun kırıklığı olmasının hastanenin ısı ve hava akımını |  Yapının çevresinde yeşil alanlar yer almaktadır. | İç ve dış mekânlarda su ögesi kullanılmamıştır. | Doğa ile malzeme bağlantısı bulunmamaktadır. | Yapı yeşil bina sertifikalarından hiç birini almamıştır (URL-3). |

| | | | | | | |
|-------------------|---|--|---|---|---|---|
| | | değişkenliği ni olumlu etkilemiştir. | | | | |
| Değerlendir me | ✓ | ✓ | ✓ | - | - | - |

| Yapı-9 | Dinamik ve Dağınmık Işık | Isı ve hava Akımı Değişkenliğ i | Doğa manzarasına görsel bağlantı | Suyun varlığı | Doğa ile malzeme bağlantısı | Doğal Sistemlerl e Bağlantı |
|--|--|--|--|--|--|--|
| Memorial Bahçelievle r Hastanesi 2018 |  Hasta odalarında yeterli gün ışığından faydalanıl mak-tadır. |  Bina ısı ve hava akımlarına engel olacak şekilde kompakt bir formdadır. |  Yapının çevresinde yeşil alanlar yer almaktadır. |  Yapının dış mekanı nda su ögesi yer almakta dır. | Doğa ile malzeme bağlantısı bulunmam akta-dır. | Bina Leed Gold sertifikası almıştır (URL-3) ³ . |
| Değerlendir me | ✓ | - | ✓ | ✓ | - | ✓ |

(URL-3) <http://www.arkitera.com>

| Yapı-10 | Dinamik ve Dağınmık Işık | Isı ve hava Akımı Değişkenliği | Doğa manzarasına görsel bağlantı | Suyun varlığı | Doğa ile malzeme bağlantısı | Doğal Sistemlerl e Bağlantı |
|---------|-----------------------------------|--------------------------------------|---|------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|
|---------|-----------------------------------|--------------------------------------|---|------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|

| | | | | | | |
|--|---|--|---|---|--|--|
| Haraldsplass Hastanesi Norveç 2018 |  |   |  | İç ve dış mekânlarda su ögesi kullanılmamıştır. | Doğa ile malzeme bağlantısı bulunmamaktadır. | Yapı yeşil bina sertifikalarından hiçbirini almamıştır (URL-6) ¹¹ . |
| Değerlendirme | ✓ | - | ✓ | - | - | - |

(URL-6) <https://ronesans.com>

| Yapı-11 | Dinamik ve Dağınmık Işık | Isı ve hava Akımı Değişkenliği | Doğa manzarasına görsel bağlantı | Suyun varlığı | Doğa ile malzeme bağlantısı | Doğal Sistemlerle Bağlantı |
|--|--|---|--|---|--|---|
| Başakşehir Çam ve Sakura Şehir Hastanesi İstanbul 2021 |   |  Yapının geçirgen bir plana sahip olması ısı ve |   Yapının çatısı |  Dış mekânlarda su ögesi | Doğa ile malzeme bağlantısı bulunmamaktadır. | Yapı GOLD LEED Sertifikası seviyesinde "Enerji ve Çevre |

| | | | | | | |
|---------------|---|--|---|-----------------|---|---------------------------------|
| | Hastane odalarında ve hastane girişinde yeterli gün ışığından faydalanılmaktadır. | hava akımı değişkenliği ne elverişlidir. | yeşil çatıdır. Peyzajında yeşil alanlar yer almaktadır. | kullanılmıştır. | | Dostu” inşa edilmiştir (URL-7). |
| Değerlendirme | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | - | ✓ |

(URL-7)<https://www.arkitera.com/haber/basaksehir-cam-ve-sakura-sehir-hastanesi-mipim-2022-en-iyisaglik-kompleksi-odulunu-kazandi/>

BULGULAR

Khoo Teck Puat Hastanesinde 6 parametrede yer almaktadır. Biyofilik Tasarım ödülü kazanan hastanenin mimarı Stephen Kieran'a göre; “Khoo Teck Puat Hastanesi ile biyofilik tasarım öğelerinin ve niteliklerinin yalnızca tasarım sürecinin bir parçası olarak değil, aynı zamanda iyileştirme sürecinin bir parçası olarak değerlendirmektedir”. Uluslararası Yaşam Gelecek Enstitüsü örnek projesi olan hastane, insan sağlığını iyileştirmede oynayabileceği temel rolünün olduğu kanıtlanmaktadır (URL-8).

Angdong Hastanesi kırsal bölgede doğa içinde ve doğal malzemeler ile inşa edilen hastanede 6 parametreden 4’ü yer almaktadır. Biyofilik tasarım kurgusu ile tasarlanmayan hastane insan sağlığı için iyi bir ortam sunmaktadır.

Florence Nightingale Hastanesi şehir merkezinde yer alan hastanede 6 parametreden 2 tanesi yer almaktadır. Biyofilik tasarım kurgusu yer almamaktadır.

Jacobs Medical Center Güney Afrika’da yer alan hastanede 6 parametreden 2 tanesi uygulanmıştır. Kanser, kök hücre ve cerrahi tedavilere erişim sunmak için inşa edilen hastanede Biyofilik tasarım kurgusu yer almamaktadır.

İstanbul’da yer alan Avrasya Hastanesi 6 parametreden yalnızca 1 tanesi uygulanmıştır. Biyofilik tasarım kurgusu yer almamaktadır.

Acıbadem Altunizade Hastanesinde 6 parametreden 3'ü yer almaktadır. Biyofilik tasarım kurgusu yer almamaktadır.

Yozgat Şehir Hastanesinde 6 parametreden 4'ü yer almaktadır. Biyofilik tasarım kurgusu ile tasarlanmayan hastane Anadolu'da Leed Gold sertifikası alan ilk hastanedir.

Mersin Şehir Hastanesinde 6 parametreden 3'ü yer almaktadır. Biyofilik tasarım kurgusu yer almamaktadır.

Memorial Bahçelievler Hastanesinde 6 parametreden 4'ü yer almaktadır. . Biyofilik tasarım kurgusu ile tasarlanmayan hastane Leed Gold sertifikası almıştır.

Haraldsplass Hastanesinde 6 parametreden 2'si yer almaktadır. Biyofilik tasarım kurgusu yer almamaktadır.

Başakşehir Çam ve Sakura Şehir Hastanesi, “Dünyanın En Büyük Sismik İzolatörlü Binası” olarak kabul edilmektedir. Hastane çatısındaki güneş panellerinden toplanan enerji, katların sıcak su ve peyzaj aydınlatmalarının elektrik ihtiyacını karşılamaktadır. 6 parametreden 5'ini karşılayan hastane biyofilik tasarım kurgusunu sağlamaktadır.

İncelenen 11 hastane binasından yalnızca bir tanesinde Biyofilik tasarım kurgusu uygulanmıştır. Ülkemizde Biyofilik tasarım parametrelerinin 6 tanesinin de uygulandığı hastane bulunmamaktadır. İncelenen 11 örnekten 4 'ü Dünyanın farklı ülkelerindedir. Bunlardan sadece Singapur'daki Khoo Teck Puat Hastanesi Biyofilik tasarım parametreleri olan bir hastanedir. Ülkemizde Yozgat Şehir Hastanesi ve Memorial Bahçelievler Hastanesi 4 parametre, Başakşehir Çam ve Sakura Hastanesi ise 5 parametre ile Biyofilik tasarıma en yakın hastanelerdir.

Ayrıca Biyofilik tasarım kriterlerinden Dinamik-Dağınık Işık ve Isı-Hava Akımı Değişkenliği parametrelerinin hastane yapılarında daha çok yer aldığı gözlenmiştir.

SONUÇ

Kellert tarafından, “sürdürülebilir tasarımın kayıp halkası” olarak tanımlanan Biyofilik Tasarım hastane yapılarında insan sağlığına ve iyileşme sürecine yatırım yapmak için bir fırsat sunmaktadır. Ülkemizde son yıllarda sağlık alanında yapılan iyileştirme her yaştan ve ekonomik düzeyde kırsaldan kente bütün vatandaşlara eşit imkânlar sunmayı amaçlamaktadır. Ve bu amaçlar uğrunda Anadolu'nun küçük büyük bütün kentlerinde şehir hastaneleri inşa

edilmektedir. Ülkemizde inşa edilen bütün hastanelerde Biyofilik tasarım parametreleri tasarıma dâhil edilmelidir. Biyofilik tasarımın hastane yapılarında farkında olunarak sayılarının artırılması gerektiği altı çizilmektedir. Ön tasarım konsept-fikir aşamasında biyofilik tasarım kararlarının alınması gerekmektedir. Bu sayede insanların iyileşme sürecini hızlandıracak, daha konforlu hastane tasarımları ortaya çıkacağı düşünülmektedir.



KAYNAKÇA

Faber Taylor, A., Kuo, F.E., and Sullivan, W.C. (2001). Coping with ADD: The surprising connection to green play settings. *Environment and Behavior*. 33(1): 54–77

Figueiro, M.G., M.S. Rea, R.G. Stevens, and A.C. Rea. (2002). Daylight and productivity -A possible link to circadian regulation. *Light and Human Health: EPRI/LRO 5th International Lighting Research Symposium: Palo Alto, CA: The Lighting Research Office of the Electric Power Research Institute: 185–193*

Genç G., Arslan Selçuk S., Beyhan F., (2018), Biyofilik Kavramının Tarihi Binalar Bağlamında Değerlendirilmesi: Tokat Mustafa Ağa Hamamı, *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi / The Journal of International Social Research Cilt: 11 Sayı: 58*

Heerwagen, J.H., (1990). Affective functioning, light hunger and room brightness preferences. *Environment and Behavior*. 22(5):608–635

Heerwagen, J.H., (1990). Affective functioning, light hunger and room brightness preferences. *Environment and Behavior*. 22(5):608–635

Humphrey, N., (1976). The Colour Currency of Nature. In: T.Porter and B. Mikellides, ed.1976. *Colour for Architecture*. London: Studio-Vista, pp. 95-98

Katcher, A., Segal, H. and Beck, A., (1984). Comparison of Contemplation and Hypnosis for the reduction of Anxiety and Discomfort During Dental Surgery. *American Journal of Clinical Hypnosis*, 27, pp. 14-21.

Kellert, S., (1997). *Kinship to Mastery*. Washington: Island Press.

Kellert, S., (2008). Dimensions, Elements, and Attributes of Biophilic Design. In:

S.Kellert, ed.2008. *Biophilic Design*. New Jersey: John Wiley and Sons, Inc., pp. 3-19.

Sullivan, W.C.; Kuo, F.E.; DePooter, S.F. 2004. The fruit of urban nature: Vital neighborhood spaces. *Environment and Behavior*. 36(5): 678–700

Sungur Ergenoğlu A., (2016), Sağlık Kurumlarının İyileştiren Hastane Anlayışı Ve Akreditasyon Bağlamında Tasarımı Ve Değerlendirilmesi, Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul

Ulrich, R. S., (1984). View Through a Window May Influence Recovery from Surgery. Science, 224, pp. 420-421. 161

Ulrich, R. S., (2008). Biophilic Theory and Research for Healthcare Design. In: S.Kellert, ed.2008. Biophilic Design. New Jersey: John Wiley and Sons, Inc, pp. 87- 106

Ulrich, R. S., Simon, R. F. & Mile, M. A., (2003). Effects Of Environmental Simulations And Television On Blood Donor Stress. Journal of Architectural and Planning Research, 20, pp. 38-47.

Walch, J.M.; Rabin, B.S; Day, R.; Williams, J.N.; Choi, K.; Kang, J.D. (2005). The effect of sunlight on postoperative analgesic medication use: A prospective study of patients undergoing spinal surgery. Psychosomatic Medicine. 67: 156–153

Yao, M., (2003). The Natural Environment and Human Health: Emidemiological Evaluations of Case Studies on Biophilia and Green Design. Yale School of Forestry and Environmental Studies, 05.

İNTERNET KAYNAKLARI

URL-1 <https://living-future.org> (E.T.10.04.2023)

URL-2 <https://www.dezeen.com/> (E.T.20.03.2023)

URL-3 <http://www.arkitera.com> (E.T.08.04.2023)

URL-4 <http://www.arkiv.com.tr/> (E.T.18.03.2023)

URL-5 <https://ronesans.com> (E.T.25.03.2023)

URL-6 www.cfmoller.com (E.T.08.03.2023)

URL-7 <https://www.arkitera.com/haber/basaksehir-cam-ve-sakura-sehir-hastanesi-mipim-2022-en-iyi-saglik-kompleksi-odulunu-kazandi/> (E.T.08.03.2023)

URL-8 <https://living-future.org/> (E.T. 11.07.2023)

TÜRKİYE’DE MİMARLIK, SANAT VE TASARIM SEMPOZYUMLARI BİBLİYOGRAFYASI

Emine Banu BURKUT¹

¹*Konya Teknik Üniversitesi, Konya / Türkiye*

Öz:

Mimarlık, sanat ve tasarım sempozyumları alanında uzman kişilerin bilimsel konuları farklı yönleriyle ele alındığı seri konuşmalardır. Sempozyumlarda ortaya koyulan fikirlerin uygulamaya yönelik ya da teorik olarak alana katkı sunması, fikirlerin tartışılması ve gelecekteki araştırmalara yön vermesi hedeflenmektedir. Bu araştırmanın amacı ise, mimarlık, sanat ve tasarım alanlarındaki sempozyumların tarihsel gelişim içerisinde bibliyografyasını ortaya koymaktır. Bu araştırmanın yöntemi tarama modelidir. Araştırmalarda kullanılan tarama modeli mevcut veya devam eden bir durumu var olduğu biçimde betimleyen bir araştırma yaklaşımıdır. Araştırmada içerik analizi yönteminden yararlanılmıştır. Türkiye’deki sempozyumlar Cumhurbaşkanlığı Millet Kütüphanesi veri tabanları aracılığıyla taranmış ortaya veriler analiz edilerek değerlendirilmiştir. Araştırmanın bulgularında sempozyumlar düzenleyen kurumlara göre, sempozyumun düzenlendiği yıllara göre, sempozyum temalarına göre incelenmiş ve değerlendirmeler yapılmıştır. Mimarlık diğer disiplinlerle iç içe konular içeren bir alan olması sebebiyle diğer disiplinlerle ortak çalışma yapmayı gerektirmektedir. Dolayısıyla bu sempozyumlar birçok meslek gurubunun istifade edebileceği bilgi birikimini ortaya çıkarmaktadır. Sonuç olarak, bu sempozyumda mimarlık, tasarım ve iç mekân tasarımı, endüstriyel tasarım, iç mimarlık, şehir ve bölge planlama gibi çeşitli alanlarda farklı yaklaşımların süreçleri ve sonuçları ile ilgili bir karşılaştırma yapılabilmesi açısından önemlidir. Ayrıca mimarlık, sanat ve tasarım alanlarında araştırma yapan öğrenciler, akademisyenler, araştırmacılar açısından sempozyumların, sempozyum temalarının, sempozyumlarda ele alınan konuların, sempozyum bildirilerinin odak noktalarının neler olduğunun aktarılması ve görünürlüğünün artırılması hedeflenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Mimarlık Sempozyumları, Sanat, Tasarım, Mimarlık, Bibliyografya.

1.GİRİŞ

Sempozyum kelime anlamı olarak isim, (sempo'zyum), Fransızca *symposium* “bilgi şöleni”, anlamına gelmektedir (TDK, 2023). Mimarlık, sanat ve tasarım sempozyumları alanında uzman araştırmacıların bilgi, tecrübe, araştırma ve yayınlarının sunulduğu, alana katkı

sağlayacak görüş, öneri, eleştiri veya bilgilendirmeleri içeren akademik toplantılardır. Bu sempozyumların bazıları her yıl veya iki yılda bir periyodik olarak tekrarlanırken bazıları ise bir defa olarak gerçekleşmektedir.

Bir sempozyumdan elde edilen bulgular, araştırma alanındaki diğer kişilere yardımcı olmak için kullanılabilir ve varsa testlere dayanabilir. Alternatif olarak, bu değişim başkalarını kendi sektörlerinde yeni bilgi ve bulgular aramaya teşvik edebilir. Esasen amaç, serbest bilgi alışverişini kolaylaştırmaktır. Bir sempozyumda genellikle bir sempozyum başkanı (çoğunlukla sempozyumu sunan kişi) ve konuşmacılar bulunur. Başkanın rolü, makaleleri okumak ve sempozyumun konusunu nasıl ilerlettiklerini ve katkılarını keşfetmek için fikir beyan etmektir. Bu araştırma kapsamında ele alınan konular ve araştırma soruları şunlardır.

- Mimarlık, sanat ve tasarım sempozyumları kronoloji olarak nasıl süregelmektedir?
- Sempozyumların ana temaları hangi konu veya konular üzerine yoğunlaşmaktadır?
- Sempozyumlar hangi kurum, kuruluş, tema ve tarihlerde gerçekleşmiştir?
- Bu sempozyumlara ait bir bibliyografya oluşturulabilir mi?

2.YÖNTEM

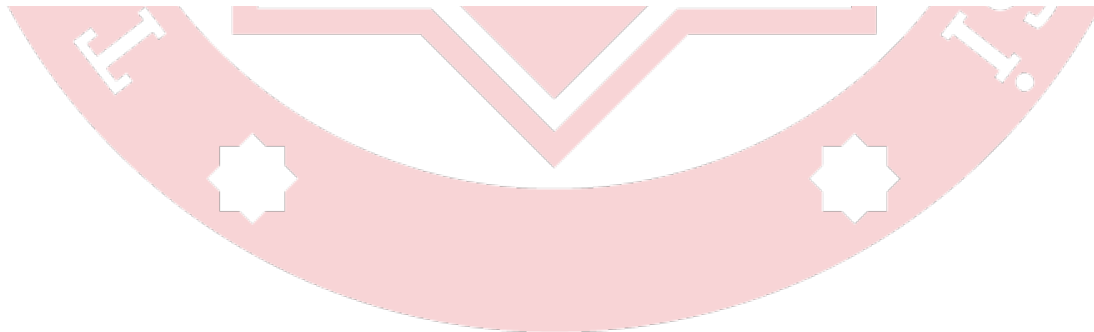
Bu araştırma tarama modelinde tasarlanmıştır. Bu yöntemin seçilme nedeni geçmişte erişilebilen ve günümüze kadar devam eden mimarlık, sanat ve tasarım alanlarında organize edilen sempozyumları incelemektir. Sempozyumlar temaları periyodik olarak düzenlenmeleri, düzenleyen kurum veya kuruluş gibi betimsel bilgilere ulaşılmıştır. Bu araştırmaya erişilebilen sempozyumların dâhil edildiğinin belirtilmesinde fayda vardır. Ayrıca bu konuda yapılan yayınların az olması bu araştırmanın yapılmasının gerekçesidir.

3.BULGULAR

Bu araştırmanın bulgularına göre; periyodik olarak düzenlenen mimarlık, sanat ve tasarım sempozyumlarının yılı, sempozyum teması, tarihi, sempozyumu düzenleyen kurum ve şehir bilgilerine yer verilmiştir. Erişilebilen sempozyumlara yer verilmiştir. Bu tabloyu güncelleştirmek ve erişilemeyen sempozyumların da olduğunu göz önünde bulundurmamak gerekir. Bu çalışmada tablolar kronolojik tarih sırasına göre hazırlanmıştır.

Tablo 1 Mimarlık, sanat ve tasarım sempozyumlarının yıllara göre (1958-1990) kronolojisi (Durmuş, 2009)

| Yıl | Sempozyum(lar) |
|------|--|
| 1958 | * İslam Mimari Mirasını Koruma Konferansı, (22-26 Nisan 1958, İstanbul), Arab Kentler Birliği, İstanbul Büyükşehir Belediyesi, Marmara ve Boğazları Belediyeler Birliği |
| 1969 | * Mimarlık Semineri, (15-18 Aralık 1969, Ankara), Mimarlar Odası. |
| 1977 | * 2000 Yılına Doğru Sanatlar Sempozyumu, (24-28 Ekim 1977, İstanbul), İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi. |
| 1981 | * III. Uluslararası Kerpiç Koruma Sempozyumu, (Nisan 1981, İstanbul), İTÜ Mimarlık Fakültesi. I. Uluslararası Türk ve İslam Bilim ve Teknoloji Tarihi Kongresi, (14-18 Eylül 1981, İstanbul), İTÜ Bilim ve Teknoloji Tarihi Araştırma Merkezi ve İTÜ. Tarih İçinde Ankara Sempozyumu, (Eylül 1981, Ankara), ODTÜ. |
| 1982 | * Tasarlama (Dizayn) Ulusal Kongresi, (24-26 Mayıs 1982, İstanbul), İTÜ Mimarlık Fakültesi Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü. 1. Restorasyon Semineri, (1982, Ankara). |
| 1983 | * Son 100 Yılda Türkiye’de ve Dünyada Sanat ve Mimarlık Sempozyumu, (19 Ekim 1983, İstanbul), Mimar Sinan Üniversitesi. |
| 1984 | * Ahşap Malzemenin Korunması Semineri, (21-22 Kasım 1984, Ankara). Mimarinin Son 25 Yılı Semineri, (24-27 Nisan 1984, İstanbul), İTÜ Mimarlık Fakültesi. |
| 1985 | * Sanat ve Gençlik Sempozyumu, (14-18 Ekim 1985, İstanbul), MSÜ. |
| | * İslam Mimari Mirasını Koruma Konferansı, (22-26 Nisan 1985, İstanbul), İstanbul Belediyesi, Marmara Belediyeler Birliği, Arap Kentler Birliği ve Arap Kentsel Gelişme Enstitüsü. |
| | * Ege’de Mimarlık Sempozyumu, (27-29 Kasım 1985, İzmir), Dokuz Eylül Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Mimarlık Bölümü. |
| 1986 | * Tarihi İstanbul Çeşmeleri 1. Semineri, (18 Mart 1985, İstanbul), Güneş Gazetesi, Yıldız Üniversitesi ve İstanbul Büyükşehir Belediyesi. |
| | * 1986 Mimar Sinan’ı Anma Günü Sempozyumu, (9 Nisan 1986, Edirne), Trakya Üniversitesi, Mimar Sinan Üniversitesi. |
| | * İslam Mimari Mirasını Koruma Konferansı, (13-17 Ekim 1986, Samsun), Ondokuz Mayıs Üniversitesi. |
| | * 1. Milletlerarası Osmanlı Sempozyumu, (Eylül 1986 İstanbul). Türk Tarihinde Kültüründe Tokat Sempozyumu, (2-6 Temmuz 1986, Tokat), Tokat Valiliği, İbn Kemal Araştırma Merkezi. |
| 1988 | * II. Uluslararası Türk ve İslam Bilim ve Teknoloji Tarihi Kongresi, (28 Nisan-2 Mayıs 1986, İstanbul), İTÜ Bilim ve Teknoloji Tarihi Araştırma Merkezi ve İTÜ. |
| | * Mimar Sinan Dönemi Türk Mimarlığı ve Sanatı Sempozyumu, (7-9 Mayıs 1987, İstanbul), MSÜ Güzel Sanatlar Akademisi. |
| | * Uluslararası Mimar Sinan Sempozyumu, (24-27 Ekim 1988, Ankara), Atatürk Kültür, Dil ve Tarih Yüksek Kurumu. |
| | * Çankaya Belediyesi 400. Anma Yılı Mimar Sinan Semineri, (18-19 Nisan 1988, Ankara), Türk Tarih Kurumu. |
| | * Mimar Sinan’ı Anma Yılı Toplantısı, (25 Temmuz 1988, Kırklareli). |
| 1988 | * Mimar Sinan’ı Anma Yılı Sempozyumu, (9 Nisan 1988, Edirne), Trakya Üniversitesi. International Symposium Domes From Antiquity to the Present, (30 Mayıs-3 Haziran 1988, İstanbul), International Association for Shell and Spetial Structures, Mimar Sinan Üniversitesi. Tarih Boyunca İstanbul Semineri, (29 Mayıs-1 Haziran 1988, İstanbul), İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Tarih Araştırma Merkezi. |
| | * II. Uluslararası Tarih Boyunca Karadeniz Kongresi, (1-3 Haziran 1988, Samsun), Ondokuz Mayıs Üniversitesi. Türk Kültüründe Tarihinde Denizli Sempozyumu, (27-30 Eylül 1988, Denizli), Denizli Valiliği ve Belediyesi. 1. Balıkesir Mühendislik Sempozyumu, (26-27 Nisan 1988, Balıkesir), Balıkesir Üniversitesi. |
| | * Çağdaş Mimarlık Akımları ve Türkiye Mimarlığı Sempozyumu, (Aralık 1989, İstanbul), TMMOB. |
| 1989 | * Uluslararası Yapı & Yaşam Kongresi, (1989, Bursa), Mimarlar Odası Bursa Şubesi. |
| | * Mimarlar Odası Anadolu Kültür ve Toplumsal Gelişme Sempozyumu, (7-9 Eylül 1989, İstanbul), Mimarlar Odası. |
| | * Yüksek Binalar I. Ulusal Sempozyumu, (1-3 Kasım 1989, İstanbul), İTÜ Mimarlık Fakültesi. |
| 1990 | * Eski Galata Köprüsü Sempozyumu, (28 Mayıs 1990, İstanbul), İstanbul Büyükşehir Belediyesi. |
| | * 2. Uluslararası Yapı & Yaşam Kongresi, (1990, Bursa), Mimarlar Odası Bursa Şubesi. Ege’de Zaman-Mekan / Ege’de Mimarlık II Sempozyumu, (2-14 Nisan 1990, İzmir), Dokuz Eylül Üniversitesi Mühendislik Mimarlık Fakültesi Mimarlık Bölümü. |
| | * Türk Halk Mimarisi Sempozyumu, (5-7 Mart 1990, Konya), Kültür Bakanlığı. |



Tablo 2 Türkiye’de periyodik olarak gerçekleşen “Uluslararası Yapı & Yaşam Kongresi, yıl ve temaları (Durmuş, 2009)

| Yıl | Sempozyum | Tema | Yıl | Kurum | Yer |
|------|--|--|---------------------|---------------------------------|-------|
| 1989 | 1. Uluslararası Yapı & Yaşam Kongresi | * | 1989 | Mimarlar Odası Bursa Şubesi. | Bursa |
| 1990 | 2. Uluslararası Yapı & Yaşam Kongresi | * | 1990 | Mimarlar Odası Bursa Şubesi. | Bursa |
| 1991 | 3. Uluslararası Yapı & Yaşam Kongresi | * | (16-17 Mayıs 1991) | Mimarlar Odası Bursa Şubesi. | Bursa |
| 1992 | 4. Uluslararası Yapı & Yaşam Kongresi | * | 1992 | Mimarlar Odası Bursa Şubesi. | Bursa |
| 1993 | 5. Uluslararası Yapı & Yaşam Kongresi | * | 1993 | Mimarlar Odası Bursa Şubesi. | Bursa |
| 1994 | 6. Uluslararası Yapı & Yaşam Kongresi | * | (3-8 Mayıs 1994) | Mimarlar Odası Bursa Şubesi. | Bursa |
| 1995 | 7. Uluslararası Yapı & Yaşam Kongresi | “Kültür ve Mekân” | (25-30 Nisan 1995) | Mimarlar Odası Bursa Şubesi. | Bursa |
| 1996 | 8. Uluslararası Yapı & Yaşam Kongresi | “Mimarlık ve İletişim” | (16- 21 Nisan 1996) | Mimarlar Odası Bursa Şubesi. | Bursa |
| 1997 | 9. Uluslararası Yapı & Yaşam Kongresi | “Habitat II’nin Ardından Mimarlık ve Şehircilikte Hedefler ve Stratejiler” | (20- 25 Mayıs 1997) | Mimarlar Odası Bursa Şubesi. | Bursa |
| 1998 | 10. Uluslararası Yapı & Yaşam Kongresi | “Mimarlıkta Kalite” | (27-29 Mayıs 1998) | Mimarlar Odası Bursa Şubesi. | Bursa |
| 1999 | 11. Uluslararası Yapı & Yaşam Kongresi | “Osmanlı Devletinin Kuruluşunun 700. Yıldönümünde Bursa ve Yöresi” | (6-8 Mayıs 1999) | Mimarlar Odası Bursa Şubesi. | Bursa |
| 2000 | 12. Uluslararası Yapı & Yaşam Kongresi | “Değişen Dünya, Değişen Meslek” | (25-27 Mayıs 2000) | Mimarlar Odası Bursa Şubesi. | Bursa |
| 2001 | 13. Uluslararası Yapı & Yaşam Kongresi | “20. Yüzyıl Mimari Mirası” | (25-26 Mayıs 2001) | Mimarlar Odası Bursa Şubesi. | Bursa |
| 2002 | 14. Uluslararası Yapı & Yaşam Kongresi | “Kültürel Değişim ve Süreklilik” | (11-13 Ekim 2002) | Mimarlar Odası Bursa Şubesi. | Bursa |
| 2003 | 15. Uluslararası Yapı & Yaşam Kongresi | “Kentler ve Mimarlık” | (18-21 Eylül 2003) | Mimarlar Odası Bursa Şubesi. | Bursa |
| 2004 | 16. Uluslararası Yapı & Yaşam Kongresi | “UIA 2005 İstanbul Kongresi’ne Doğru Kentler ve Mimarlık” | (27-29 Mayıs 2004) | Mimarlar Odası Bursa Şubesi. | Bursa |
| 2005 | 17. Uluslararası Yapı & Yaşam Kongresi | “... Ve Mimarlık” | (19-21 Mayıs 2005) | Mimarlar Odası Bursa Şubesi. | Bursa |
| 2006 | 18. Uluslararası Yapı & Yaşam Kongresi | “Toplum ile Mimarlığı Buluşturmak” | (23-25 Mart 2006) | Mimarlar Odası Bursa Şubesi. | Bursa |
| 2007 | 19. Uluslararası Yapı & Yaşam Kongresi | “Mimarlığın Geleceği - Gelecek İçin Mimarlık” | (22-25 Mart 2007) | Mimarlar Odası Bursa Şubesi. | Bursa |
| 2008 | 20. Uluslararası Yapı & Yaşam Kongresi | “Erk ve Mimarlık” | (20-23 Mart 2008) | Mimarlar Odası Bursa Şubesi. | Bursa |
| 2009 | 21. Uluslararası Yapı & Yaşam Kongresi | “Doğa, Kent ve Sürdürülebilirlik” | (20-21 Mart 2009) | Mimarlar Odası Bursa Şubesi. | Bursa |
| 2010 | 22. Uluslararası Yapı & Yaşam Kongresi | "Mimarlık ve Değişim" | (26-27 Mart 2010) | Mimarlar Odası Bursa Şubesi. | Bursa |
| 2011 | 23. Uluslararası Yapı & Yaşam Kongresi | "Meslek Ortamı" | (24-26 Mart 2011) | Mimarlar Odası Bursa Şubesi. | Bursa |
| 2012 | 24. Uluslararası Yapı & Yaşam Kongresi | "Dönüşüm" | (5-7 Nisan 2012) | Mimarlar Odası Bursa Şubesi. | Bursa |
| 2013 | 25. Uluslararası Yapı & Yaşam Kongresi | "Yaşanabilir Kentler" | (28-30 Mart 2013) | Mimarlar Odası Bursa Şubesi. | Bursa |
| 2014 | 26. Uluslararası Yapı & Yaşam Kongresi | "Kent Merkezini Yeniden Keşfetmek" | (03-05 Nisan 2014) | Mimarlar Odası Bursa Şubesi. | Bursa |
| 2015 | 27. Uluslararası Yapı & Yaşam Kongresi | "Kentsel Boşluğun Dili" | (1-2 Ekim 2015) | Mimarlar Odası Bursa Şubesi. | Bursa |
| 2017 | 28. Uluslararası Yapı & Yaşam Kongresi | "Yarışmaları Okumak" | (12-13 Mayıs 2017) | Mimarlar Odası Bursa Şubesi. | Bursa |

Tablo 3 Türkiye’de periyodik olarak gerçekleşen “Mimarlık ve Eğitim Kurultayı”, yıl ve temaları (URL 1)

| Yıl | Sempozyum | Tarih | Yer |
|------|--|-----------------------|---|
| 2001 | I. Mimarlık ve Eğitim Kurultayı, Nasıl Bir Gelecek, Nasıl Bir Mimarlık?" | (3-5 Aralık 2001) | TMMOB Mimarlar Odası. İstanbul. |
| 2003 | II. Mimarlık ve Eğitim Kurultayı, Mimarın Formasyonu Nedir, Ne Olmalıdır?" | (10-12 Aralık 2003) | TMMOB Mimarlar Odası. İstanbul. |
| 2005 | III. Mimarlık ve Eğitim Kurultayı, Mimarlık ve Eğitimi Yeniden Yapılanırken" | (7-9 Aralık 2005) | TMMOB Mimarlar Odası. İstanbul. |
| 2007 | IV. Mimarlık ve Eğitim Kurultayı, Mimarlık Eğitimi/Süreklilik ve Değişim" | (7-9 Kasım 2007) | TMMOB Mimarlar Odası. Ankara. |
| 2009 | V. Mimarlık ve Eğitim Kurultayı, Kalite / Yetki ve Sorumluluk" | (11-13 Kasım 2009) | TMMOB Mimarlar Odası. İstanbul. |
| 2011 | VI. Mimarlık ve Eğitim Kurultayı, Mimarlık Eyleminin Gelişimi ve Çeşitlenmesi" | (16-17-18 Kasım 2011) | Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir |
| 2013 | VII. Mimarlık ve Eğitim Kurultayı, Mimarlık Eğitim ve Meslek Alanında Bütünleşme ve Dayanışma" | (14-15 Kasım 2013) | Anadolu Üniversitesi. Eskişehir. |
| 2015 | VIII. Mimarlık ve Eğitim Kurultayı, Mimarlık ve Eğitim: Nereye?" | (12-13 Kasım 2015) | Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İstanbul. |
| 2017 | IX. Mimarlık ve Eğitim Kurultayı, Türkiye Mimarlık ve Eğitim Politikaları" | (16-17 Kasım 2017) | ODTÜ. Ankara. |
| 2019 | X. Mimarlık ve Eğitim Kurultayı, Mimarlık, Mesleki Gelişim ve Eğitim Politikaları" | (13 Aralık 2019) | TMMOB Mimarlar Odası. İstanbul |
| 2021 | XI. Mimarlık ve Eğitim Kurultayı, Mimarlık Eğitiminde ve Pratiğinde Değişim / Dayanışma" | (26-27 Kasım 2021) | Eskişehir Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi. Eskişehir. |

<http://www.mo.org.tr/mek/index.cfm> Tablo 4 Periyodik olarak düzenlenen “Uluslararası Livenarch (Yaşanabilir Çevreler ve Mimarlık) Kongresi” (URL 2)

| Yıl | Sempozyum | Tema | Tarih | Yer |
|------|--|--|---------------------|---|
| 2001 | 1.Uluslararası Livenarch (Yaşanabilir Çevreler ve Mimarlık) Kongresi, | “Yaşanabilir Çevreler ve Mimarlık ve Sürdürülebilir Gelişme” | (4-7 Temmuz 2001), | Karadeniz Teknik Üniversitesi. Trabzon. |
| 2003 | 2.Uluslararası Livenarch (Yaşanabilir Çevreler ve Mimarlık) Kongresi, | “Yaşanabilir Çevreler ve Mimarlık ve Sürdürülebilir Gelişme” | (1-4 Temmuz 2003), | Karadeniz Teknik Üniversitesi. Trabzon. |
| 2007 | 3. Uluslararası Livenarch (Yaşanabilir Çevreler ve Mimarlık) Kongresi, | “Mimarlıkta Bağlamcılık” | (5-7 Temmuz 2007), | Karadeniz Teknik Üniversitesi. Trabzon. |
| 2009 | 4. Uluslararası Livenarch (Yaşanabilir Çevreler ve Mimarlık) Kongresi, | “Re/De Constructions in Architecture” | (9-11 Temmuz 2009), | Karadeniz Teknik Üniversitesi. Trabzon. |
| 2017 | 5. Uluslararası Livenarch (Yaşanabilir Çevreler ve Mimarlık) Kongresi, | “Rejecting Reversing Architecture” | (26-28 Eylül 2017), | Karadeniz Teknik Üniversitesi. Trabzon. |
| 2019 | 6. Uluslararası Livenarch (Yaşanabilir Çevreler ve Mimarlık) Kongresi, | “Replacing Architecture” | (25-28 Eylül 2019), | Karadeniz Teknik Üniversitesi. Trabzon. |
| 2021 | 7. Uluslararası Livenarch (Yaşanabilir Çevreler ve Mimarlık) Kongresi, | “Other Architect/ure(s)” | (28-30 Eylül 2021), | Karadeniz Teknik Üniversitesi. Trabzon. Karadeniz Teknik Üniversitesi. Trabzon. |
| 2023 | 8. Uluslararası Livenarch (Yaşanabilir Çevreler ve Mimarlık) Kongresi, | “Re/De/ Generation(s) in Architecture” | (27-29 Eylül 2023), | Karadeniz Teknik Üniversitesi. Trabzon. |

<https://www.livenarch.org/index.php?p=pages>

Tablo 5 Periyodik olarak düzenlenen “Uluslararası Sinan Sempozyumu” tema ve tarihleri (URL 3)

| Yıl | Sempozyum | Tarih | Tema | Yer |
|------|---|---------------------|---|------------------------------|
| 2005 | I. Uluslararası Mimar Sinan Sempozyumu | (11-12 Nisan 2005) | | Trakya Üniversitesi, Edirne. |
| 2006 | II. Uluslararası Mimar Sinan Sempozyumu | (13-14 Nisan 2006) | “Mekânın Ruhu: Edirne” | Trakya Üniversitesi, Edirne. |
| 2007 | III. Uluslararası Sinan Sempozyumu | (12- 13 Nisan 2007) | “Tarihsel Kent ve Yöresel Mimaride Konut” | Trakya Üniversitesi, Edirne. |
| 2008 | IV. Uluslararası Sinan Sempozyumu | (10-11 Nisan 2008) | “Su ve Mimarlık” | Trakya Üniversitesi, Edirne. |
| 2010 | V. Uluslararası Sinan Sempozyumu | (29-30 Nisan 2010) | “Tarihsel Alanlarda Tasarımın Dili” | Trakya Üniversitesi, Edirne. |
| 2011 | VI. Uluslararası Sinan Sempozyumu | (28-29 Nisan 2011) | “İz” | Trakya Üniversitesi, Edirne. |
| 2013 | VIII. Uluslararası Sinan Sempozyumu | (25-26 Nisan 2013) | “Farkındalık” | Trakya Üniversitesi, Edirne. |
| 2015 | IX. Uluslararası Sinan Sempozyumu | (21-22 Nisan 2015) | “Sınırla-ma” | Trakya Üniversitesi, Edirne. |
| 2017 | X. Uluslararası Sinan Sempozyumu | (27-28 Nisan 2017) | “Komşuluk” | Trakya Üniversitesi, Edirne. |
| 2019 | XI. Uluslararası Sinan Sempozyumu | (11-12 Nisan 2019) | “Mimarlık ve Ekonomi” | Trakya Üniversitesi, Edirne. |
| 2021 | XII. Uluslararası Sinan Sempozyumu | (8-9 Nisan 2021) | “Mimarlık ve Teknoloji” | Trakya Üniversitesi, Edirne. |
| 2023 | XIII. Uluslararası Sinan Sempozyumu | (27-28 Nisan 2023) | “Mimarlık ve Sorumluluk” | Trakya Üniversitesi, Edirne. |

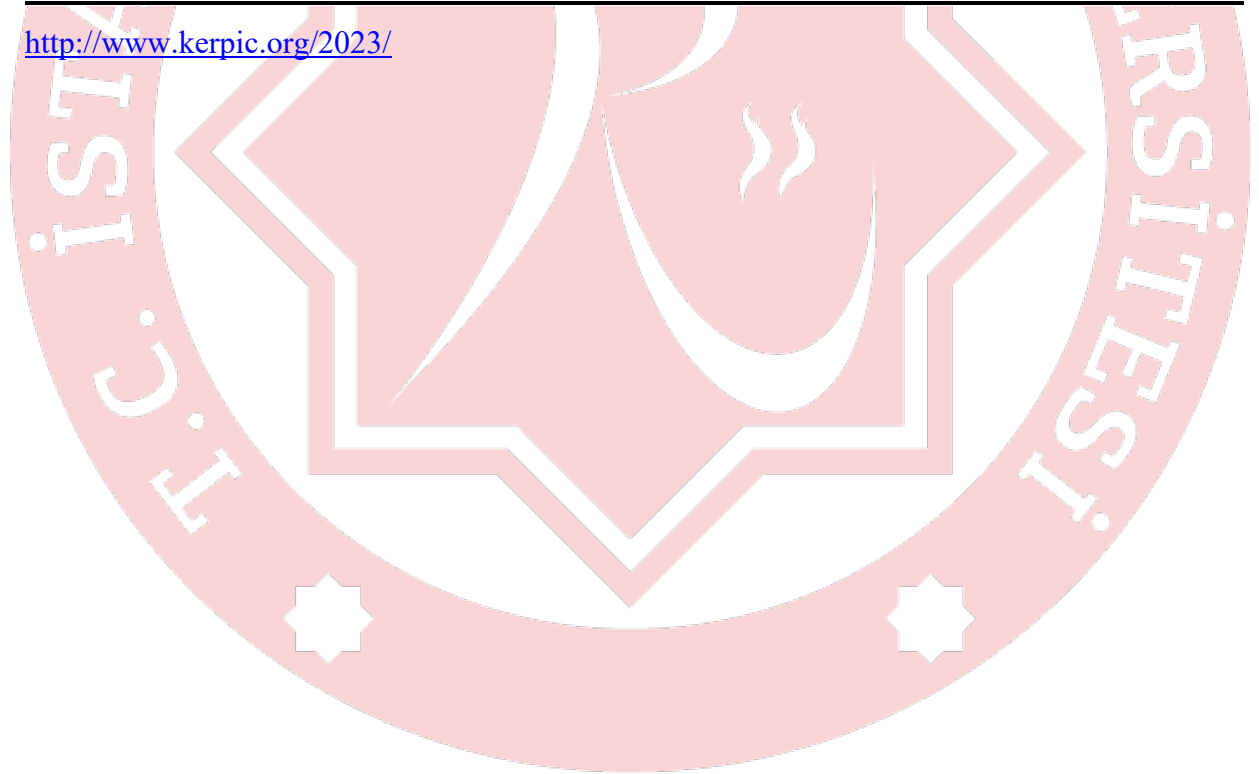
<https://sinansymposium.trakya.edu.tr/>



Tablo 6 Periyodik olarak düzenlenen “Uluslararası Kerpiç Konferansları” tema ve tarihleri (URL 4)

| Yıl | Sempozyum | Tema | Kurum | Yer |
|------|--------------------------------------|--|--|-------------|
| 2005 | I. Uluslararası Kerpiç Konferansı | “Living in Earthen Cities” | İstanbul Teknik Üniversitesi | İstanbul. |
| 2008 | II. Uluslararası Kerpiç Konferansı | “Learning from Earthen Architecture in Climate Change” | Kıbrıs Uluslararası Üniversitesi | Kıbrıs. |
| 2013 | III. Uluslararası Kerpiç Konferansı | “New Generation Earthen Architecture: Learning from Heritage” | İstanbul Aydın Üniversitesi | İstanbul. |
| 2015 | IV. Uluslararası Kerpiç Konferansı | “Built Environment on Silk Road” | İstanbul Aydın Üniversitesi | İstanbul. |
| 2016 | V. Uluslararası Kerpiç Konferansı | “Cultural Landscape, Rebuilding After Decay” | İstanbul Aydın Üniversitesi | İstanbul. |
| 2018 | VI. Uluslararası Kerpiç Konferansı | “Back to Earthen Architecture: Industrialized, Injected, Rammed, Stabilized” | Hasan Kalyoncu Üniversitesi | Gaziantep. |
| 2019 | VII. Uluslararası Kerpiç Konferansı | “Earthen Heritage, New Technology, Management” | Hasan Kalyoncu Üniversitesi | Muğla. |
| 2020 | VIII. Uluslararası Kerpiç Konferansı | “Healthy Buildings: The Role of Earthen Materials on Providing Healthy and Sustainable Indoor Environment” | Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi | İstanbul. |
| 2022 | IX. Uluslararası Kerpiç Konferansı | “Re-Thinking Earthen Architecture for Sustainable Development” | İstanbul Medipol Üniversitesi | İstanbul. |
| 2023 | X. Uluslararası Kerpiç Konferansı | “Gain Information from the Traditional Earthen Architecture” | Dicle Üniversitesi | Diyarbakır. |

<http://www.kerpic.org/2023/>



Tablo 7 Periyodik olarak düzenlenen “MSTAS Mimarlıkta Sayısal Tasarım Sempozyumu” (URL 5)

| Yıl | Sempozyum | Tema | Kurum | Yer |
|------|--|--|----------------------------------|-----------------|
| 2011 | Mimarlıkta Sayısal Tasarım I. Ulusal Sempozyumu | | Gebze Yüksek Teknoloji Enstitüsü | Gebze, Kocaeli. |
| 2012 | Mimarlıkta Sayısal Tasarım II. Ulusal Sempozyumu | “Sayısal Tasarım” | Uludağ Üniversitesi | Bursa. |
| 2013 | Mimarlıkta Sayısal Tasarım VII. Ulusal Sempozyumu | “Sayısal Tasarım Entropi Yaratıcılık” | İstanbul Teknik Üniversitesi | İstanbul. |
| 2014 | Mimarlıkta Sayısal Tasarım VIII. Ulusal Sempozyumu | “eskiz / eksiz / eksiksiz ...” | İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü | İzmir. |
| 2015 | Mimarlıkta Sayısal Tasarım IV. Ulusal Sempozyumu | “Sürdürülebilir Sayısal Ekolojiler: Sayısal Tasarım, Malzeme, Başarım” | Özyeğin Üniversitesi | İstanbul. |
| 2016 | Mimarlıkta Sayısal Tasarım IV. Ulusal Sempozyumu | “Karşılaşmalar: Krizler ve İmkânlar” | İstanbul Bilgi Üniversitesi | İstanbul |
| 2017 | Mimarlıkta Sayısal Tasarım XI. Ulusal Sempozyumu | “İmkânsız Mekânlar ya da Olanaksızın Olanığı” | Ortadoğu Teknik Üniversitesi | Ankara. |
| 2018 | Mimarlıkta Sayısal Tasarım XII. Ulusal Sempozyumu | “Dönüştürülebilir Mekânlar” | Süleyman Demirel Üniversitesi | Isparta. |
| 2019 | Mimarlıkta Sayısal Tasarım XIII. Ulusal Sempozyumu | “Örtüşmeler ve Kesişmeler” | Kocaeli Üniversitesi | Kocaeli. |
| 2020 | Mimarlıkta Sayısal Tasarım XIV. Ulusal Sempozyumu | “Techné: Yapma Bilimi ve Poiesis” | Karadeniz Teknik Üniversitesi | Trabzon. |
| 2021 | Mimarlıkta Sayısal Tasarım XV. Ulusal Sempozyumu | “Dayanıklılık/Dirençlilik/Esneklik” | İstanbul Teknik Üniversitesi | İstanbul. |
| 2022 | Mimarlıkta Sayısal Tasarım XVI. Ulusal Sempozyumu | “Sayısal Ekosistemler ve Mimarlık” | Eskişehir Teknik Üniversitesi | Eskişehir. |
| 2023 | Mimarlıkta Sayısal Tasarım XVII. Ulusal Sempozyumu | “Devinim, Değişim, Döngü” | İstanbul Medipol Üniversitesi | İstanbul. |

<https://www.mstas2022.net/tarihce/>

Yukarıdaki tablolarda periyodik olarak gerçekleştirilen sempozyumlar, temalar, tarih, düzenleyen kurum ve konum bilgisine yer verilmiştir. Aşağıdaki tabloda ise 2022 yılında gerçekleştirilen sempozyumların bilgisine yer verilmiştir (Tablo 8).

Tablo 8 2022 yılında gerçekleştirilen sempozyumlar

| | <i>Sempozyum</i> | <i>Tema</i> | <i>Tarih</i> | <i>Online /Hibrit</i> | <i>Kaynak</i> |
|--------------------|---|---|------------------|-----------------------|---------------|
| Mart 2022 | "Architectural Episodes Sempozyumu 02 Sempozyumu" | "(New Dialogues in Architectural Education and Practice)" | 24-25 Mart 2022 | hibrit | (URL 6) |
| Eylül 2022 | "IArcSAS" "2. Uluslararası Mimarlık Bilimleri ve Uygulamaları Sempozyumu" | * | 9-11 Eylül 2022 | online ve yüz yüze | (URL 7) |
| Ekim 2022 | "UMKA" "1. Ulusal Mimarlık ve Kent Araştırmaları Sempozyumu" | "Tasarım Araştırmalarında Yeni Eğilimler" | 26-27 Ekim 2022 | hibrit | (URL 8) |
| Ekim 2022 | "1. Uluslararası Mimarlık, Sanat ve Tasarım Sempozyumu" "(IAR-ARDE 2022)", | * | 5-7 Ekim 2022 | online | (URL 9) |
| Kasım 2022 | "Uluslararası Konya Sanat ve Mimarlık Sempozyumu" "(International Konya Art and Architecture Symposium / IKAAS'22)" | "Gelenekten Geleceğe Barınma Kültürü" | 17-19 Kasım 2022 | online | (URL 10) |
| Aralık 2022 | "Uluslararası Mimarlık, Teknoloji ve İnovasyon Sempozyumu ATI 2022", | "Mimarlığı Sökmek ve Yeniden Kullanmak (De-constructing & Re-using Architecture)" | 1-2 Aralık 2022 | | (URL 11) |

<https://mim.iku.edu.tr/tr/ae2>

Aşağıdaki tabloda ise 2023 yılında gerçekleştirilen (Tablo 9) ve 2023 yılında gerçekleştirilecek (Tablo 10) sempozyumlara yer verilmiştir.

Tablo 9 2023 yılında gerçekleştirilen sempozyumlar

| | Sempozyum | Tema | Tarih | Kurum | Online/Hibrit | Kaynak |
|------------|---|---|-------------------------|---|---------------|----------|
| Nisan 2023 | "I. Tasarımda Güncel Yaklaşımlar Sempozyumu" | "(New Dialogues in Architectural Education and Practice)" | 27-28 Nisan 2023 | "İstanbul Rumeli Üniversitesi, Meslek Yüksekokulu, Tasarım bölümü" | Online | (URL 12) |
| Nisan 2023 | "5. Uluslararası Sanat ve Tasarım Eğitim Sempozyumu" | "Sanat ve Tasarımda Sürdürülebilirlik" | 27-28 Nisan 2023 | "Başkent Üniversitesi Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi" | Hibrit | (URL 13) |
| Mayıs 2023 | "5. Ulusal Engelleştirilenler Sempozyumu" | "Evrensel Tasarımda Teknolojik Yaklaşımlar" | 4-5 Mayıs 2023 | Konya Teknik Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım Fakültesi | Online | (URL 14) |
| Mayıs 2023 | "1. Disiplinler arası Sanat, Tasarım ve Sosyal Bilimler Uluslararası Sempozyumu", | "SINIR/SİZ: Dünya Yapmak ve Ötesi" | 4-5 Mayıs 2023 | "Beykoz Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi" | Hibrit | (URL 15) |
| Mayıs 2023 | "IV. Kentsel Morfoloji Sempozyumu", | "Morfolojinin Evrimi: Geçmişten Geleceğe, Teoriden Pratiğe" | 31 Mayıs-2 Haziran 2023 | "Konya Teknik Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım Fakültesi Şehir Planlama bölümü" | Yüz yüze | (URL 16) |

<https://www.izdas.org/mimarlik>

Tablo 10 2023 yılında gerçekleştirilecek sempozyumlar

| | Sempozyum | Tema | Tarih | Kurum | Online/Hibrit | Kaynak |
|-------------|---|---|-------------------|--|---------------|----------|
| Eylül 2023 | "10. Uluslararası Kerpiç Konferansı KERPIC'2023", | * | 28-30 Eylül 2023 | Kerpiç Akademi, Kerpic Network ve Dicle Üniversitesi Mimarlık Fakültesi | Online | (URL 4) |
| Ekim 2023 | "Cumhuriyet, Mimarlık ve Şehir: 100 Yılın Mirası Uluslararası Sempozyumu" | * | 12-13 Ekim 2023 | "İstanbul Kültür Üniversitesi Mimarlık Fakültesi" | Yüz yüze | (URL 17) |
| Ekim 2023 | "2. Uluslararası Mimarlık, Sanat ve Tasarım Sempozyumu" "(IAR-ARDE 2023)" | * | "18-20 Ekim 2023" | "Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi Mimarlık ve Güzel Sanatlar Fakültesi" | Hibrit | (URL 18) |
| Kasım 2023 | "9. Uluslararası Mimarlık ve Tasarım Kongresi" | "Multidisipliner" | 25-26 Kasım 2023 | * | Online | (URL 19) |
| Aralık 2023 | "6. Ulusal Yapı Kongresi ve Sergisi" | "Değişen Dünyada Yapılı Çevre" | 7-9 Aralık 2023 | TMMOB Mimarlar Odası, Ankara Mimarlar Odası Antalya ve Eskişehir Şubesi, Eskişehir Büyükşehir Belediyesi | Yüz yüze | (URL 20) |
| Aralık 2023 | "İSLA@H 2023" "4. Uluslararası İslam Mimarlığı Mirası Konferansı", | "Sürdürülebilirlik" ve "Mimarlık Eğitimi" | 18-19 Aralık 2023 | Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım Fakültesi | Hibrit | (URL 21) |

<https://www.dogus.edu.tr/umka/anasayfa>



Figure 4 Afiş örneği (URL 24)



Figure 5 Afiş örneği (URL 25)

<https://yapidergisi.com/uluslararasi-livenarch-vii-2021-kongresi/>

<https://www.trakya.edu.tr/news/xi--uluslararasi-sinan-sempozyumu>

5.SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Özetle bu çalışma kapsamında mimarlık, sanat ve tasarım sempozyumları tarama yöntemiyle incelenmiştir. Mimarlık, sanat ve tasarım sempozyumları alanında uzman kişilerin bilimsel konuları farklı yönleriyle ele alındığı seri konuşmalardır. Bu sempozyumlarda ortaya koyulan fikirlerin uygulamaya yönelik ya da teorik olarak alana katkı sunması, fikirlerin tartışılması ve gelecekteki araştırmalara yön vermesi hedeflenmiştir. Sempozyumların bazıları periyodik olarak her yıl veya her iki yılda bir olarak gerçekleşmektedir. Bu sempozyumlarda konuyla ilgili uzmanlar ve araştırmacıların bilgi birikimleri bir araya getirilmekte ve karşılıklı paylaşılmaktadır. Bu sebepler, kuramsal, kavramsal ve pratik edinimlerin aktarıldığı çeşitli tartışma platformları oluşturmaktadır. Bu durumda mimarlık, sanat ve tasarım alanında araştırma yapan akademisyen, uzman ve öğrenciler için yeni fikirlerin üretilmesine, gelecekte yapılacak araştırmalara ışık tutmasına ve mevcut araştırmalarda bulunan boşluk tespit

edilmesini ulařılabilir kılmaktadır.

Ayrıca bu alıřma kapsamında oluřturulan bibliyografyalar dikkate alındığında sempozyum sayılarının arttıęı sylenebilir. Son yıllarda dięer disiplinlerle yapılan ortak alıřmalarında yaygınlařtıęını sylemek mmkndr. neri olarak bu sempozyumların temaları ve sempozyumların afiř tasarımları olduka dikkat ekicidir. Bu afiřleri tasarım, renk, grsel ve dięer unsurlar aısından ayrıca bir arařtırma konusu olarak incelenebilir. Bu hususun tasarım ğrencileri iin ufuk aacaęı dřnlmektedir.

Son olarak bu alıřma kapsamında ele alınan ve incelenen sempozyumlar haricinde zaman ve bazı kısıtlamalar sebebiyle bu arařtırmaya dhil edilemeyen sempozyumlar, arařtırma, yayın ve dokman olduęunu da belirtmek gerekir. İlerleyen srete konuyla ilgili arařtırma yapacak ilgililerin bu arařtırmayı daha zenginleřtirerek ele almasında fayda vardır.

KAYNAKA

Durmuř, S. (2009). Trkiye'de Mimarlık Sempozyumları ve Trk Mimarlık Tarihi Bildirileri Bibliyografyası. Trkiye Arařtırmaları Literatr Dergisi, (13), 557-604.

TDK. (2023). Trk Dil Kurumu Szlkleri <https://sozluk.gov.tr/> (E.T. 10.05.2023)

İTERNET KAYNAKLARI

URL 1 <http://www.mo.org.tr/mek/index.cfm>

URL 2 <https://www.livenarch.org/index.php?p=pages>

URL 3 <https://sinansymposium.trakya.edu.tr/>

URL 4 <http://www.kerpic.org/2023/>

URL 5 <https://www.mstas2022.net/tarihce/>

URL 6 <https://mim.iku.edu.tr/tr/ae2>

URL 7 <https://www.izdas.org/mimarlik>

URL 8 <https://www.dogus.edu.tr/umka/anasayfa>

URL 9 <https://aybu.edu.tr/mimarlik-sanat-vetasarim-sempozyumu>

URL 10 <http://neukongre.com/ikaas2022>

URL 11 <https://ati.yasar.edu.tr/ati-2022/>

URL 12 <https://rumeli.edu.tr/tr/rumelitasarimsempozyum/ana-sayfa>

URL 13

https://www.baskent.edu.tr/upload/files/BASKENT_GSTMF_5_SANAT_TASARIM_SEMPOZYUMU.pdf

URL 14 <http://ukem.org/>

URL 15 <https://borderless.beykoz.edu.tr/>

URL 16 https://www.tnum.org.tr/index.php/tnum/konya_2023

URL 17 <https://mim.iku.edu.tr/en/rac>

URL 18 <https://aybu.edu.tr/iar-arde2023/tr/sayfa/7939/Hakkında>

URL 19 <https://www.mimarlikvetasarimsempozyumu.org/>

URL 20 <http://yapikongresi.mimarlarodasiankara.org/>

URL 21 <https://islah.fsm.edu.tr/>

URL 22 <https://mstas2021.itu.edu.tr/>

URL 23 https://mekanlu.files.wordpress.com/2021/10/mcs_kitapcik-7_2021.pdf

URL 24 <https://www.trakya.edu.tr/news/xi--uluslararasi-sinan-sempozyumu>

URL 25 <https://yapidergisi.com/uluslararasi-livenarch-vii-2021-kongresi/>



NESLİ TÜKENMEKTE OLAN CANLILARDAN İLHAM ALAN SÜRDÜRÜLEBİLİR GİYSİ TASARIMLARI

Esmâ GEDİKOĞLU¹, Lale KÖSE¹, Roberto ENVER¹, İfakat AKSAKAL
AYANOĞLU¹, Anna TEPLYAKOVA¹, Burcu YILMAZ²

¹Erk Pazarlama (Colin's) Tasarım Merkezi, İstanbul / Türkiye

²Marmara Üniversitesi, Teknoloji Fakültesi, Tekstil Mühendisliği Bölümü, İstanbul / Türkiye

Öz:

Sürdürülebilirlik tekstil ve moda sektöründe gün geçtikçe önemli hale gelmiştir. Bu kapsamda, ortaya konan çalışmada, gelecek nesillere bugünün kaynaklarının aktarılması sorumluluğu ve yaşayan her canlı için büyük bir öneme sahip çevresel sürdürülebilirlikten esinlenilerek 5 farklı tişört ve yine 5 farklı sweatshirt tasarlanmıştır. Tasarımlarda çevreye duyarlılık için farkındalık oluşturulması amaçlanmış, her bir tasarım üzerinde yer alacak baskı yoluyla desenlendirmelerde nesli tükenmekte olan canlılara dikkat çekmek amacıyla bu canlılara ait figür tasarımlarıyla beraber bu çerçevede kirletilmiş dünya figürlerine ve sosyal mesajlara yer verilmiştir. Tasarımların zemin renklerinde doğadan esinlenilmiş ve sürdürülebilir pamuk kullanılmıştır. Dokularda ve kalıplarda konforlu yapıların ortaya konması hedeflenmiştir. Tasarımların tümünde yine çevrenin korunmasına yönelik mesaj veren detaylar kullanılmıştır. Nihai tasarımların çekmezlik test sonuçları \pm % 5, renk haslık test sonuçları $\frac{3}{4}$ + ve boncuklanma test sonuçları 3+ bulunmuştur. Tüm tasarımlar hem tasarımsal hem de teknik açıdan değerlendirildiğinde çalışmanın çıktılarıyla sürdürülebilir modayı destekleyen marka imajı oluşumuna destek sağlanabileceği açıktır.

Anahtar Kelimeler: sürdürülebilirlik, moda, tasarım, sürdürülebilir pamuk, nesli tükenmekte olan canlılar

GİRİŞ VE KURUMSAL ÇERÇEVE

Teknolojideki hızlı gelişmeler birçok açıdan hayatımızı kolaylaştırırken yoğun bilgiyle karşı karşıya kalmamıza neden olmaktadır. Bu süreçte yazılı ve görsel veriler artarken karmaşıklaşmıştır. Bu durum bilginin sunumunda görsel iletişim tasarımının ötesinde yeni disiplinlere olan ihtiyacı gözler önüne sermiş ve bilgilendirme tasarımının doğmasına neden

olmuştur. Böylece grafik tasarımının özünde var olan bilgilendirme, bir ileri adıma taşınarak bilginin insanlar tarafından tasarım unsurlarıyla bir araya getirilerek etkili ve verimli kullanılmasına olanak sunmuştur (Güler, 2008:16, Topaklı, 2019:41-42). Bilgilendirme tasarımının temel hedefleri üç ana maddede toplanabilir. Bu maddelerden ilki, anlaşılır, hızlı ve doğru şekilde düzeltilebilir ve kolayca etkin eyleme dönüştürülebilir belgeler geliştirmektir. İkincisi, ekipman kullanılarak, kolay, doğal ve keyifli etkileşimler tasarlamaktır. Üçüncüsü ise insanların kolaylıkla üç boyutlu olarak yön/yol bulmalarını sağlamaktır (Horn, 2009:30).

Gerçekleştirilen kapsamlı araştırmalar bilgilendirme tasarımının temellerinin mağara resimlerine dayanacak kadar eski ve köklü olduğunu ortaya koymakta, uzmanlık alanı olarak değerlendirilmesinin ise 90'lı yıllara denk geldiğini göstermektedir (Jean ,2018:16). Bilgiyi en hızlı şekilde paylaşma ihtiyacı, yeni çözüm arayışlarını beraberinde getirmiş ve son yıllarda teknolojik gelişmelerle bütünleştirilerek yeniden yorumlanmıştır. Bilgilendirme tasarımlarıyla veriler düzenlenirken algılanması da kolaylaşmıştır (Gürsu, 2020:3).

Bilgilendirme tasarımlarında hedef kitle en önemli etmen olarak kabul edilmektedir. Hem görsel hem de içerik olarak iyi hazırlanmış bir tasarım hedef kitleyi ikna etmek, yönlendirmek ve harekete geçirmek için güçlü bir silahtır (Oral, 2009:46) . İletilmesi hedeflenen bilginin hızlı ve etkili şekilde hedef kitleye ulaştırılabiliyor olması bilgilendirme tasarımında önemli etkilerden biri olarak karşımıza çıkmaktadır (Teker, 2009:145). Bu esnada hedef kitlenin sosyo-kültürel yapısının, eğitim düzeyinin, davranış biçiminin, varsa fiziksel engellerinin, dilinin, yaşının, cinsiyetinin ve inanç farkının farklı algılamalara neden olabileceği göz önünde bulundurulmalıdır (Oral, 2009:46).

Bu noktada toplumu bilinçlendirmek için bilgilendirme tasarımlarıyla moda yön vermek ve giysi tasarımlarıyla toplumsal farkındalık oluşumunu desteklemek önemli bir yaklaşım olacaktır. Tasarımcıların bireysel olarak çevreyi ya da toplumu etkileyecek belirli bir konuyla ilgili kendilerini sorumlu hissetmelerinin sonucu olarak bu tür yaklaşımlarla farkındalıkların artırılmasına katkı sağlanabilecektir.

Günümüzde sürdürülebilirlik tekstil ve moda sektöründe en önemli konudur ve oldukça kapsamlı olarak ele alınmaktadır. Yeni dönem moda anlayışının tüketimdeki hızlı ve keyfi artışı desteklemesinin önüne geçmek amacıyla tasarımlarla çevresel sürdürülebilirliğe katkı sağlanabilir. Gerçekleştirilen çalışmada, çevresel sürdürülebilirliğe katkı sağlayabilmek için nesli tükenmekte olan canlılardan ilham alarak giysi tasarımları ortaya koyarken, toplumu

bilinçlendirmek için farklı bir bakış açısıyla bilgilendirme tasarımı sürdürülebilir modayla birleştirilmeye çalışılmıştır.

AMAÇ

Son yıllarda tekstil ve moda sektöründe sürdürülebilirlik en önemli çalışma alanlarından biri haline gelmiştir. Nihai kullanıcılar giyimde sadece örtünmeye değil fonksiyonellik ve tasarım-üretim aşamalarında çevreyle beraber insan sağlığının korunmasını ön planda tutmaktadırlar. Bu kapsamda, gelecek nesillere bugünün kaynaklarının aktarılması sorumluluğu ve yaşayan her canlı için büyük bir öneme sahip çevresel sürdürülebilirlikten esinlenilerek giysiler tasarlanmıştır. Tasarımlarda ana amaç çevreye duyarlılık için farkındalık oluşturulması olmuştur. Her bir tasarımda yer alacak baskı yoluyla desenlendirmelerde nesli tükenmekte olan canlılara dikkat çekmek amacıyla bu canlılara ait figür tasarımlarıyla beraber bu çerçevede kirletilmiş dünya figürlerine ve sosyal mesajlara yer verilmiştir.

KAPSAM

Çalışma kapsamında nesli tükenmekte olan canlılar araştırılmış, tasarımlarda kullanılacak kumaş kaliteleri belirlenmiş ve seçilen kumaşların fiziksel performans testleri yapılmıştır. Elde edilen test sonuçlarının değerlendirilmesinden sonra tema ve hikaye oluşturulmaya geçilmiş, ardından koleksiyon geliştirilmesi aşamasıyla devam edilmiştir. Tasarımların gerçekleştirilmesinde Adobe Illustrator tasarım programı kullanılmıştır. Uygun baskı çeşitleri araştırıldıktan sonra fit, size set ve pre-production çalışmaları gerçekleştirilmiştir. Bitmiş tasarım giysilerin fiziksel, kimyasal ve ekolojik testleri gerçekleştirildikten sonra elde edilen sonuçlar analiz edilmiştir. Son aşamada ise koleksiyonda yer alacak tasarımlar sertifikasyon programları kapsamında sertifikalandırılmıştır.

YÖNTEM

Tasarımlarda kullanılacak malzeme cinsi pamuk (BCI) olarak belirlenmiştir. Tasarım niteliğini arttırmak için özel yıkama efektleri seçilmiştir. Tasarım dokularında konforun ön planda olması hedeflenmiştir. Nesli tükenmekte olan canlılara dikkat çeken grafik tasarımları oluşturulmuştur. Grafik tasarımları arasından seçilen desenlerin serigrafi baskı tekniğiyle tekstillere uygulanmasıyla renklendirme çalışmaları gerçekleştirilmiştir.

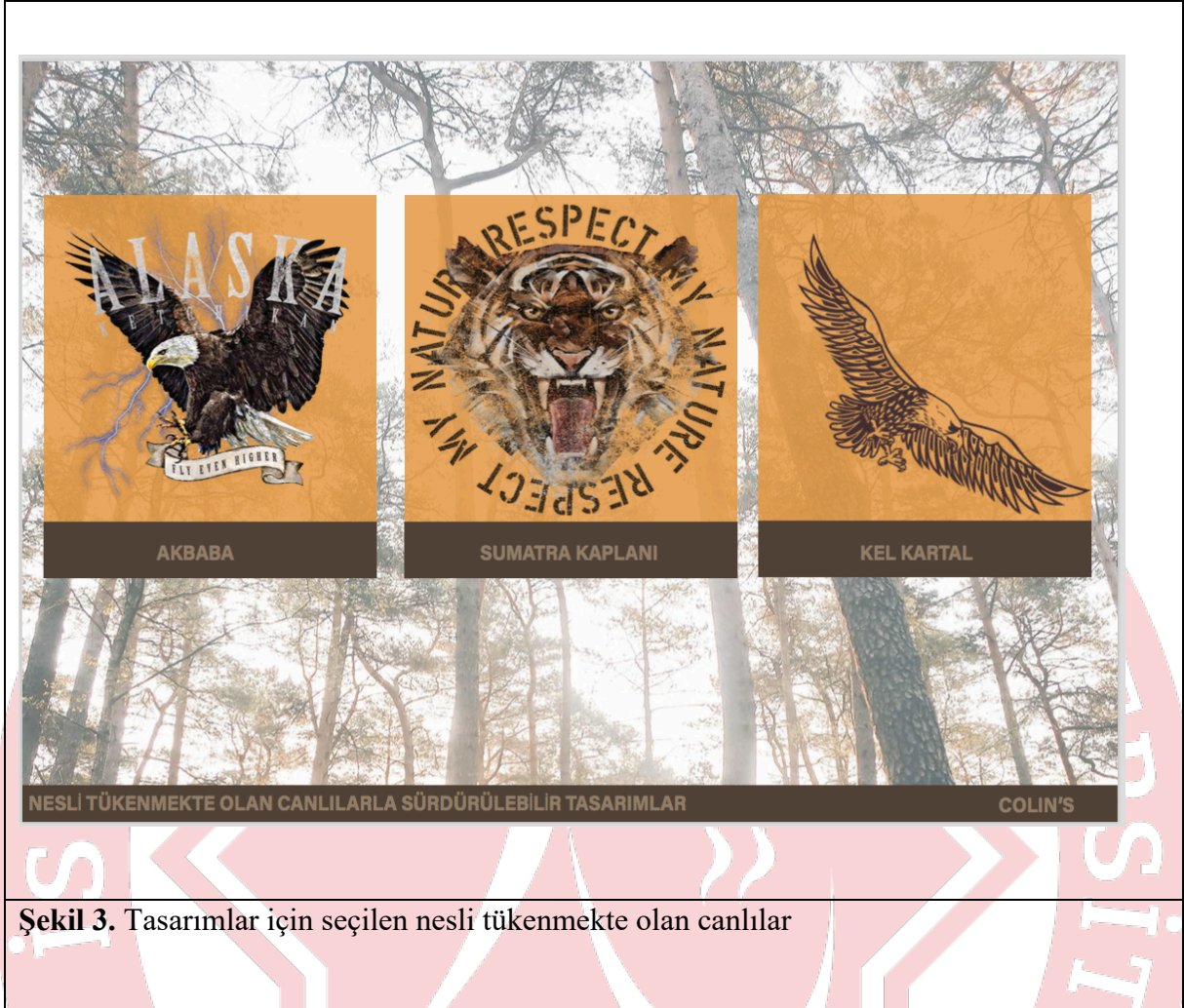
BULGULAR

Adobe Illustrator tasarım programıyla ortaya konan tasarım çalışmaları görselleri Şekil 1-5 arasında sunulmuştur. Kumaş tasarımlarında yer alması amacıyla üç ana nesli tükenmekte olan

canlı akbaba, Sumatra kaplanı ve kel kartal olarak belirlenmiştir. Bu üç ana canlının ekosistemindeki diğer canlılara da tasarımlarda yardımcı figürler olarak yer verilmiştir. Yine bu üç canlının yaşam alanını yansıtacak toprak ve gökyüzü renkleri üzerinde çalışılmıştır. Tasarımların nihai kullanıcıya yaygın etkisinin artırılması için kapüşonlu sweat-shirt ve basic t-shirt olmak üzere iki temel model üzerinden tasarımlar geliştirilmiştir. Tasarımlarda tüm kumaş üzerine baskı ya da belirli bölgelerin baskı yoluyla desenlendirilmesi olmak üzere iki farklı şekilde çalışılmıştır. Şekil 1’de örnek bir kapüşonlu sweat-shirt tasarımı görülmektedir. Örnek tasarımda baskı yoluyla desenlendirme tüm kumaş üzerine (all over-print olarak) çalışılmıştır. Kumaş üzerindeki baskı uygulaması örneğine ise Şekil 2’de yer verilmiştir.



Üç ana nesli tükenmekte olan canlı akbaba, Sumatra kaplanı ve kel kartala yönelik örnek tasarım çalışmaları Şekil 3’de sunulmuştur.



Şekil 3. Tasarımlar için seçilen nesli tükenmekte olan canlılar

Şekil 4’de tasarımlar için örnek renk çalışması görseline yer verilmiştir. Renk çalışmalarında toprak ve gökyüzü renkleri üzerinde yoğunlaşmıştır. Belirlenen nesli tükenmekte olan canlıların doğadaki renkleri de ön planda turulmuştur. Şekil 5’de yer verilmiş olan nesli tükenmekte olan canlılarla sürdürülebilir kapüşonlu sweat-shirt ve basic t-shirt tasarımlarda antrasit, bordo, beyaz, mavi ve turuncu renkte gerçekleştirilen örneklere yer verilmiştir.



NESLİ TÜKENMEKTE OLAN CANLILARLA SÜRDÜREBİLİR TASARIMLAR

COLIN'S

Şekil 4. Tasarımlar için örnek renk çalışması

Tüm kapüşonlu sweat-shirt ve basic t-shirt tasarımlarına ISO 6330:2022 standardına göre Tekstil Deneyleri İçin Ev Tipi Yıkama ve Kurutma (Çekmezlik Yıkama) Testi, ISO 105 C06 (A1S): 2010 standardına göre Yıkamaya Karşı Renk Haslığı Tayini, ISO 105 X12:2016 standardına göre Sürtmeye Karşı Renk Haslığı Tayini, ISO 105 E04:2013 standardına göre Tere Karşı Renk Haslığı Tayini testleri ile ISO 12945-2:2021 standardına göre Kumaşlarda Yüzey Boncuklanması, Tüyleneşmesi ve Matlaşma Yatkınlığı Tayini (Boncuklanma Eğilimi Testi) uygulanmıştır.



Şekil 5. Nesli tükenmekte olan canlılarla sürdürülebilir tasarımlar

SONUÇ

Bu çalışma, Erk Pazarlama Tasarım Merkezi bünyesinde, Marmara Üniversitesi Teknoloji Fakültesi Tekstil Mühendisliği Bölümü'yle üniversite-sanayi işbirliğiyle, yürütülmüş olan CLNS-101 kodlu özkaynak projesinin çıktılarını içermektedir. Dolayısıyla tasarımların nihai kullanıcılarla buluşması ve sonuçların ticari olarak değerlendirilmesi sağlanabilmiştir. Elde edilen tüm bulgular genel olarak değerlendirildiğinde ortaya konan tasarımlarla nihai kullanıcılarda farkındalık oluşturulmaya başlandığı tespit edilmiştir. Nesli tükenmekte olan canlılara dikkat çekmek amacıyla bu canlılara ait figür tasarımlarıyla beraber bu çerçevede kirletilmiş dünya figürlerine ve sosyal mesajlara yer verilmiştir.

Çalışma çıktısı tasarımların çekmezlik test sonuçları \pm %5, yıkamaya, sürtmeye ve tere karşı renk haslık test sonuçları $\frac{3}{4}$ ve üzeri, boncuklanma eğilimi test sonuçları ise 3 değerinin üzerinde bulunmuştur. Tüm bu test sonuçları tasarımların kalite kontrol parametreleri açısından

kabul edilebilir deęerlerde olduęunu göstermektedir.

Bu alıřmanın ıktılarıyla srdrlebilir modayı destekleyen marka imajı oluřumuna destek saęlanmıřtır.

KAYNAKA

Gler, T., (2008). Grafik Tasarımda Yeni Bir Alan: Bilgilendirme Tasarımı. *İzmir, Dokuz Eyll niversitesi, Gzel Sanatlar Enstits, Sanatta Yeterlilik Tezi.*

Grsu, İ., (2020). Information Design in The Pandemic Process, *Inonu University Journal of Culture and Art*, 6(1): 1-13.

Horn, R.E., (2009). Bilgilendirme Tasarımı: Yeni Bir Mesleęin Doęuřu, *Grafik Tasarım Dergisi*, 28: ss. 30-39.

Jean, G., (2018). Yazı İnsanlıęın Belleęi. (ev. N. Bařer). İstanbul:Yapı Kredi Yayınları.

Oral, G., (2009). Bilgi Gtr, *Grafik Tasarım Dergisi*, 28: ss.46-47.

Teker, U., (2009). Grafik Tasarım ve Reklam. *İzmir: Dokuz Eyll Yayınları.*

Topaklı, A., (2019). Bilgilendirme Tasarımında Yeni Uygulama (Eřrefoęlu Camii rneęi), *Inonu University Journal of Culture and Art*, 9(20): 39-53.

HERKES İÇİN ERİŞİLEBİLİRLİK: KATAR 2022 FIFA DÜNYA KUPASI TESİSLERİNDE ERİŞEBİLİRLİĞE YÖNELİK DÜZENLEMELERİN İNCELENMESİ

Mhd Hassan AL KURDI¹, Zafer KUYRUKÇU²

¹ Konya Teknik Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, Konya / Türkiye

² Konya Teknik Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, Konya / Türkiye

Öz:

Evrensel tasarım ile erişilebilirlik, kentsel mekân tasarımının herkes tarafından kullanılmasını amaçlayan kavramlar olarak hayatımıza değer katmaktadır. Evrensel tasarım; cinsiyeti, yaşı, yeteneği ve durumu gözetilmeksizin, toplumda farklı özellikleri olan tüm insan gruplarına yönelik eşit ve ortak tasarımlar yapmayı amaçlamaktadır. Bu doğrultuda ürün, hizmet ve fiziksel çevrenin her zaman ve her koşulda kullanılabilir olması önemlidir. Çünkü her insan değişen ihtiyaçları nedeniyle yaşamın farklı dönemlerinde kısıtlamalarla karşılaşabilmektedir. Dolayısıyla evrensel tasarım yaklaşımı özel mekânlardan, genel mekân tasarımlarına, ürün tasarımından, mimari ve kentsel tasarıma, kent içerisinde kullanılan basit bir sistemden, yapı komplekslerine kadar değişen bütün ölçekleri kapsamaktadır. Tasarımcının görevi ise herkesin potansiyel özelliklerine göre ihtiyaçların kusursuz şekilde karşılanacağı mekânları oluşturmak ve mekânsal düzenlemeleri yapmaktır. ‘Herkes için futbol’ sloganıyla düzenlenen Katar 2022 FIFA Dünya Kupası’nın ana hedeflerinden biri, herkesin turnuvanın tadını çıkarması için eşit fırsatlara sahip olmasını ve tarihin en erişilebilir Dünya Kupası organizasyonunun düzenlenmesini sağlamak olmuştur. Bunun yansımaları Dünya Kupası’na katılan seyircilerin havalimanından stadyumlara erişimine ve stadyumların tasarımına kadar görülebilmektedir. Bu doğrultuda bir stadyumun erişilebilir olması için tekerlekli sandalye dostu bir oturma düzeninden daha fazlası gerçekleştirilmeye çalışılmıştır. Bu çalışma ile Katar 2022 FIFA Dünya Kupası organizasyonunun herkes için erişilebilir olmasını sağlamak için yapılan düzenlemelerin incelenmesi amaçlanmıştır. Yapılan inceleme ile organizasyon kapsamında engellilere ve hareket yeteneği kısıtlı kişilere yönelik dört farklı koltuk düzenlemesi, otizmlili ya da duyu bütünleme bozukluğu çekenler için duyuusal odalar ve görme engelli taraftarlar için de hem Arapça hem İngilizce olmak üzere iki dilde sesli anlatım imkanının sağlanması gibi çeşitli erişilebilirlik özellikler tespit edilmiştir. Ayrıca turnuvanın düzenlendiği sadece sekiz

stadyumun değil tüm ülkenin daha erişebilir olmasını sağlamaya yönelik adımlar atılmıştır. Turnuva etkinliklerinin dışında özellikle Katar'daki toplu taşıma araçlarında erişebilirliğin kolaylaştırılmaya çalışıldığı da görülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Erişebilirlik, Evrensel tasarım, Katar 2022 FIFA Dünya Kupası, Stadyum

1. GİRİŞ ve KURAMSAL ÇERÇEVE

Evrensel tasarım terimini 1980'lerde ilk kez kullanan kişi olarak Mimar Ronald L. Mace, evrensel tasarımı “olabildiğince geniş bir kesime hitap eden ve herkes tarafından kullanılabilen uyum ve özellikli tasarım gerektirmeyen ürünlerin ve çevrenin tasarımıdır.” şeklinde tanımlamıştır (Mace vd., 1991). Fiziksel engelli bir akademisyen olan Mace'in geliştirdiği ilkelerle, evrensel tasarım anlayışı ortaya çıkmış ve yaygınlaşmıştır. Literatürde evrensel tasarım yerine aynı amaçla herkes için tasarım, kapsayıcı tasarım, ömür boyu tasarım ve insan odaklı tasarım gibi terimler de kullanılmaktadır (Yalçın Usal, 2018). Herkes için tasarım yaklaşımı, engelli ve hareket kısıtlaması olan bireyleri de içerecek şekilde, tüm kullanıcı gruplarının mekânsal, sosyal ve bireysel ihtiyaçlarını karşılayacak mekânlar oluşturmayı hedeflemektedir (Zeyrek Çepehan & Güller, 2020). Özetle; evrensel tasarım, herkes için iyi tasarımdır (Ergenoğlu, 2013). Mekânsal tasarımın herkesin kullanımına uygun olması için evrensel ve erişilebilir olması gerekmektedir (Hilmioğlu ve Seçer Kariptaş, 2022). Evrensel tasarımın temel amacı, mekanların insanlara uyum göstermesini sağlamak, insan hareketlerini sınırlandırmak yerine herkesin güvenli olarak erişilebilirliğini kolaylaştırmaktır (Dostoğlu vd., 2009). Ancak mimari nesneyi kullanma yetisi açısından, engelli olan ve olmayan bireylerin yetenek sınırını tanımlamak kolay değildir. Çünkü bireylerin fiziksel engelleri yaşına, süregelen bir hastalığa, kalıcı ya da geçici engellilik durumuna bağlı olarak değişebilir. Dolayısıyla erişilebilirlik yalnızca engellilerin değil, aynı zamanda geçici olarak özürlü olan, yaşlı, hamile, pusetli ve çocuklar gibi hareket kısıtlılığına sahip bireyler için de önemlidir (Goldsmith, 1997). Dünya nüfusunun yaklaşık %15'inin bir tür engellilik yaşadığı ve birçoğunun özel erişim gereksinimleri olduğu tahmin edilmekte olup toplumdaki bütün bireyler için tam ve fiziksel yeterliliğin geçici bir durum olduğu unutulmamalıdır. Dolayısıyla herkesin yaşamının bir bölümünde bazı kısıtlılıklarla karşılaşabilme olasılığı bulunmaktadır (Baysal, 2013).

'Herkes için futbol' sloganıyla düzenlenen Katar 2022 FIFA Dünya Kupası'nın ana hedeflerinden biri, herkesin turnuvanın tadını çıkarması için eşit fırsatlara sahip olmasını ve tarihin en erişebilir Dünya Kupası organizasyonunun düzenlenmesini sağlamak olmuştur.

Turnuvanın engelli kişiler ve sınırlı hareket kabiliyetine sahip kişiler için erişilebilir olmasını sağlamak, FIFA Dünya Kupası 2022'nin kapsayıcılığı açısından kritik öneme sahiptir. Bu nedenle FIFA, uyarlanmış alan tasarımı, operasyonel hizmetler ve biletleme politikaları aracılığıyla tüm FIFA Dünya Kupası etkinliklerinin dezavantajlı gruplar tarafından erişilebilir olmasını sağlamak için gereksinimler belirlemiştir. Her türlü mekânın, engelliler de dahil tüm bireylerin güvenli ve özgürce dolaşımını sağlayacak biçimde, erişilebilir olması hedeflenmiştir. Turnuva organizatörleri ayrıca engelli kişiler ve hareket kabiliyeti kısıtlı kişiler için turnuva deneyimini sürekli olarak geliştirmek için erişilebilirlik uzmanları ve gönüllülerden yararlanmıştır. Engelliler ile hareket kabiliyeti kısıtlı kişiler için kusursuz bir taraftar deneyiminin sunulması için erişilebilirliğin turnuva alanları ve etkinliklerinin dışında da kolaylaştırılması ve Katar'daki tüm fiziksel altyapı ve toplu taşıma hizmetlerinde de erişilebilirliğin sağlanması gerektiği kabul edilmiştir.

Bu çalışma ile Katar 2022 FIFA Dünya Kupası organizasyonunun herkes için erişilebilir olmasını sağlamak için yapılan düzenlemelerin incelenmesi amaçlanmıştır. Çalışmanın materyalini Katar'da dünya kupası etkinliğinde evrensel tasarım teknolojisinin genel kullanımına bağlı olarak her tesiste yapılmış olan erişilebilirlik çalışmaları oluşturmaktadır. Katar'da turnuva boyunca yapılan erişilebilirliğe yönelik düzenlemeler araştırılmış, engelli bireylerin kentsel erişilebilirlik durumları incelenmiş ve bu bireylerin kullanımı açısından erişilebilirlik çözümleri analiz edilmiştir.

2. KATAR'DA DAHA GENİŞ ERİŞEBİLİRLİK

Katar, 2022 FIFA Dünya Kupasını tarihin en erişilebilir turnuvalarından biri olacağını iddia etmektedir. Bu doğrultuda bir stadyumun erişilebilir olması için tekerlekli sandalye dostu bir oturma düzeninden daha fazlası gerçekleştirilmeye çalışılmıştır. Turnuvanın düzenlendiği sadece sekiz stadyumun değil tüm ülkenin daha erişilebilir olmasını sağlamaya yönelik adımlar atılmıştır. Bu bölümde Katar'da turnuva öncesi ve boyunca erişilebilirlik açısından sunulan çözümlerin incelemesi bulunmaktadır.

2.1. Erişilebilirlik Forumu

FIFA Dünya Kupası 2022 sırasında ve sonrasında engelli insanlar için erişilebilirliği ve kapsayıcılığı daha fazla desteklemek ve geliştirmek için Dünya Kupası'nın düzenlenmesinden sorumlu Katar Proje ve Kültürel Miras Yüksek Komitesi tarafından 2016'da Erişilebilirlik

Forumu kurulmuştur (Şekil 1). 25 farklı kuruluştan ve 80 kişiden oluşan Forum, turnuva boyunca engelliler için sorunsuz bir taraftar deneyimi sağlamayı amaçlamıştır.



Şekil 1. Erişilebilirlik Forumu Üyeleri ile Çalışma

<https://publications.fifa.com/en/sustainability-report/social-pillar/accessibility/accessibility-overview/>

Forum üyeleri tekerlekli sandalye kullanıcıları, sınırlı hareket kabiliyetine sahip kişiler, işitme ve görme engelliler, öğrenme özürü, zihinsel sağlık sorunları olan ve duyuşal gereksinimleri olan kişiler dahil olmak üzere çeşitli bir grup insanı temsil etmektedir. Böylelikle tüm erişim gereksinimlerini dikkate alınmak istenmiştir.

Forum, bugüne kadar engelli kişilerin turnuva organizasyonuna nasıl katılabileceğini araştıran ve 2022 FIFA Dünya Kupası'na katılan engelli kişiler için en uygun taraftar deneyimini sağlamak için hangi gereksinimlerin yerine getirilmesi gerektiğini belirleyen bir dizi atölye çalışması gerçekleştirmiştir. Forum üyeleri, erişilebilirliği test etmek ve geri bildirim sağlamak için *Ahmad Bin Ali*, *Education City* ve *Al Bayt* stadyumlarını ziyaret etmiştir. Erişilebilirlik Forumu ilk olarak altyapı erişimini geliştirmeye odaklanmış ve Katar'ın ulaşım sistemini engellilerin bakış açısından incelemiştir (Şekil 2).



Şekil 2. Erişilebilirlik Forumu Üyelerince Erişilebilirliğin Test Edilmesi

<https://publications.fifa.com/en/sustainability-report/social-pillar/accessibility/wider-accessibility-in-qatar/>

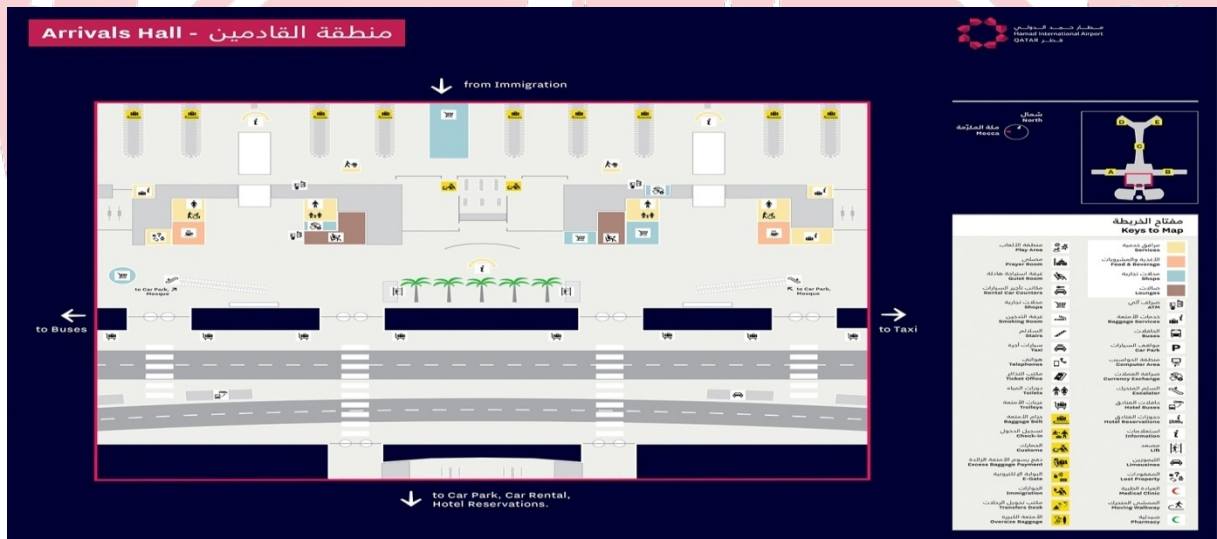
2.2. Daha geniş ulaşım ve kamusal alan erişilebilirliği

FIFA Dünya Kupası 2022'ye katılan seyircilerin çoğunluğunun Hamad Uluslararası Havalimanı'ndan (HIA) gelmesi beklenmektedir. Uçuş öncesi bilginin mevcut ve yeterli olduğundan emin olmak için Katar Havalimanları İşletmesi ve Yönetimi Şirketi (MATAR) ve havayolları ile yakın bir şekilde çalışmalar yapılmıştır. Böylelikle havalimanında bireysel ihtiyaçlara yönelik farkındalığın oluşturulması ve uygun erişim hazırlıklarının yapılabilmesi amaçlanmıştır. Bu doğrultuda havalimanında bir dizi erişilebilirlik hizmeti sunulmuştur. Bunlar erişilebilir banyolar, daha alçak bilet konturları, engelli yolcular için özel oturma alanları dahil olmak üzere havalimanı genelindeki engelsiz erişimleri içermektedir (Şekil 3).



Şekil 3. Havalimanı Erişilebilirliğinin Test Edilmesi

Engelli bireylerin gelişleri için uygun planlar yapmalarını sağlamak ve bu ziyaretçiler için sorunsuz bir yolculuk sağlamak için kapsamlı bir havalimanının rehberi de geliştirilmiştir (Şekil 4).



Şekil 4. Havalimanı Erişilebilirlik Rehberi

<https://dohahamadairport.com/airport-guide/at-the-airport/maps/Arrivals-Meet-and-Greet-Hall>

Ulaşım bağlantısı ve erişilebilirlik, tüm ziyaretçiler için hareket kolaylığı ve eşit hizmet sağlamak açısından çok önemlidir. Metronun hizmete girmesi, toplu taşıma ağını önemli ölçüde genişletmiş ve engelli insanlar için erişilebilirlik temel bir husus olmuştur. Doha Metrosuna

bağlı 37 istasyonun tamamı erişilebilirdir ve engelli kişilere gelişmiş bağlantı ile stadyumlar, turistik yerler ve konaklama yerleri gibi önemli noktalara seyahat imkânı sağlanmaktadır (Şekil 5).



Şekil 5. Metro İstasyonunun Erişilebilirliği

Ayrıca, turnuva öncesinde hem halk otobüsü hem de taksi hizmetlerinde önemli erişilebilirlik iyileştirmelerinin yapılmasını sağlamak için Mowasalat (Ülkenin toplu taşıma şirketi) ile yakın bir şekilde çalışılmıştır. Seyahatlerini kolaylıkla ve güvenle planlamalarını sağlamak için engelli kişilere sunulan erişilebilir bir seyahat planlayıcısı ile (Karwa uygulaması) tüm seyahat seçenekleri açıklanmıştır.

2.3. Kültürel cazibe merkezlerine ve konaklama yerlerine erişilebilirlik

Katar Bayındırlık Kurumu (Ashghal) ve Ulaştırma Bakanlığı ile birlikte tüm kullanıcılar için güvenli ve erişilebilir olan önemli yollardan oluşan bir ulaşım ağı sağlanmaya çalışılmıştır. Bu çalışmalar artan sayıda alçaltılmış bordür ve yükseltilmiş geçitleri, daha geniş patikaları, daha az yaya ve patika engelini, dokunulabilir kaldırım ve ayrıca ulaşım merkezleri, konaklama ve eğlence yerleri gibi önemli tesislere gelişmiş tabela ve bağlantıları içermektedir. Doha'nın merkezi ve Doha'nın en ikonik cazibe merkezlerinden biri olan Corniche gibi önemli alanlarda bu iyileştirmeler üzerinde çalışmalar gerçekleştirilmiştir (Şekil 6).



Şekil 6. Doha'nın Merkezinde Erişilebilirlik Çalışmaları

Turnuva sırasında ve sonrasında değişik erişim gereksinimleri olan kişilere yönelik çok çeşitli erişilebilir konaklama seçeneklerinin mevcut olmasını sağlamak için kamu ve özel sektör ile çalışmalar yapılmıştır. Çeşitli kalıcı ve geçici konaklama yerlerinde kolay erişim ve uyarlanmış banyolara sahip, tekerlekli sandalye erişimine uygun yeterli odaların bulunmasına özel önem verilmiştir. İşitme güçlüğü çeken, az gören ve görme engelli kişiler için belirli uyarlamalar da sağlanmıştır (Şekil 7).



Şekil 7. Konaklama Erişilebilirliği

3. TURNUVADA ERİŞİLEBİLİRLİK

Sekiz FIFA Dünya Kupası stadyumunun tümü, en yüksek erişilebilirlik standartlarına göre inşa edilmiş ve engelsiz bir izleme deneyimi sunan bir dizi özellik içermektedir. Standartların uygulanmasına ek olarak Katar Proje ve Kültürel Miras Yüksek Komitesi, saha ziyaretleri yapmaktan ziyade stadyumların mümkün olan en geniş taraftar yelpazesinin ihtiyaçlarını karşılamasını sağlamak için Erişilebilirlik Forumu üyeleriyle birlikte çalışmıştır. Onların fikirleri tüm aşamalarda alınmış, (nothing about us without us) biz olmadan bize dair hiçbir şey sloganı uygulanarak tüm alanlar incelenmiş ve yapılması gereken değişiklikler gerçekleştirilmiştir. Bu bölümde, turnuva boyunca taraftarlara sunulacak erişilebilirlik özelliklerinin incelenmesi bulunmaktadır.

3.1 Erişilebilirlik Hizmetleri

Engelli ve sınırlı hareket kabiliyetine sahip taraftarlar dahil olmak üzere tüm taraftarlar için kapsayıcı ve erişilebilir altyapı hizmetleri sağlanmaya çalışılmıştır. Bu, stadyumları herkes için daha erişilebilir hale getiren kalıcı altyapı iyileştirmelerini içermektedir. Stadyumlarda çeşitli yardım noktaları, mobil destek hizmetleri ve sesli-betimlemeli yorum hizmetlerinin yanı sıra erişilebilirlikle ilgili yolculuk öncesi bilgilerin sağlanması ile desteklenmiştir (Şekil 8).



Şekil 8. Erişilebilirlik Hizmetleri

<https://publications.fifa.com/en/sustainability-report/social-pillar/accessibility/accessibility-at-the-tournament/>

3.2. Erişilebilir Biletleme Politikası

FIFA, 2022 FIFA Dünya Kupası'na katılımlarını kolaylaştırmaya yönelik tüm engellilerin ve hareket kabiliyeti kısıtlı kişilerin satın almaları için özel bir bilet düzenlemesi gerçekleştirmiştir. Bu erişilebilirlik biletleri, her stadyumda ve tüm maçlarda tekerlekli sandalye kullanıcıları, kolay erişim özelliği, kolay erişim standardı, kolay erişim ekstra genişlik ve duysal oda olmak üzere beş kategoride turnuva web sitesi üzerinden satışa sunulmuştur. Ayrıca kolay erişim özelliği dışındaki tüm kategorilerde bir refakatçiye ücretsiz bilet imkânı da sağlanmıştır (Şekil 9).



Şekil 9. Biletleme Erişilebilirliği

3.3. Personel ve Gönüllüler için Erişilebilirlik Eğitimi

Tamamı Katar'da düzenlenen FIFA Dünya Kulüpler Kupası 2019, FIFA Dünya Kulüpler Kupası 2020 ve FIFA Arap Kupası 2021 gibi test etkinlikleriyle, 2022 FIFA Dünya Kupası'na yönelik ilgili personel ve gönüllülere erişilebilirlik eğitimi verilmiştir. Üç test etkinliğinin tamamında taraftar hizmetleri, emniyet, sürdürülebilirlik, sağlık ve güvenlik rollerini kapsayan yaklaşık 6.500 gönüllü erişilebilirlik bilinci ve görgü kuralları konusunda eğitilmiştir. Test etkinliklerinden elde edilen geri bildirimler sayesinde 2022 FIFA Dünya Kupası öncesinde erişilebilirlik eğitimi ve hizmet sunumunda daha fazla iyileştirmeler sağlanmıştır (Şekil 10).



Şekil 10. Erişilebilirlik Destek Ekibi

<https://publications.fifa.com/en/sustainability-report/social-pillar/accessibility/accessibility-at-the-tournament/>

3.4. Erişilebilirlik Memnuniyet Anketi

Katar’da düzenlenen test etkinlikleri boyunca her maçta memnuniyet anketleri yapılmıştır (Şekil 11). Anketler ile engelli seyircilerin ve sınırlı hareket kabiliyeti olan seyircilerin altyapı erişilebilirliği, bilet satın alma süreci ve test turnuvaları süresince sunulan hizmetler hakkındaki görüşleri araştırılmıştır. Böylelikle test etkinliklerinde elde edilen ortalama memnuniyet derecesi ile 2022 FIFA Dünya Kupası’nda erişilebilirliği iyileştirmeye ve geliştirmeye yönelik bir altlık oluşturulmuştur.

| | FIFA Club World Cup 2019™ | FIFA Club World Cup 2020™ | FIFA Arab Cup 2021™ |
|---|---------------------------|---------------------------|---------------------|
| Satisfaction rating from disabled people and people with limited mobility for accessibility of stadium infrastructure (e.g. routes, seats, sanitary facilities) | 4.5 out of 5 | 4.7 out of 5 | 4.6 out of 5 |
| Satisfaction rating from disabled people and people with limited mobility for accessibility of services (e.g. transport, security check, spectator services) | 4.5 out of 5 | 4.4 out of 5 | 4.5 out of 5 |
| Satisfaction rating of ticket purchasing process | 4 out of 5 | 4.8 out of 5 | 4.3 out of 5 |



Şekil 11. Erişilebilirlik Memnuniyet Anketi

<https://publications.fifa.com/en/sustainability-report/social-pillar/accessibility/accessibility-at-the-tournament/>

3.5. Sesli Anlatım

Görme engelli ve az gören taraftarlar için hem Arapça hem İngilizce olmak üzere iki dilde sesli anlatım/betimleme imkânı sağlanmıştır. Taraftarlar, kişisel mobil cihazları ve kulaklıkları ile özel bir mobil uygulamayı kullanarak, çok detaylı bir şekilde anbean maç anlatımını takip edebilmişlerdir. Böylelikle stadyumun ambiyansına, hatta oyuncuların yüzlerindeki reaksiyona yönelik bilgilerin anlatımı gerçekleştirilmiştir (Şekil 12).



Şekil 12. Sesli Anlatım Uygulaması

<https://www.qatar2022.qa/en/news/audio-descriptive-commentary-makes-fifa-world-cup-qatar-2022-accessible-for-blind-fans>

3.6. Duyusal Odalar

Turnuvada müsabakaların oynandığı *Al Bayt*, *Lusail* ve *Education City* stadyumlarına, engelli taraftarların Dünya Kupası heyecanını tribünden yaşayabilmesi için özel odalar kurulmuştur (Şekil 13). Bu odalar, otizmli çocuklar da dahil olmak üzere çok sayıda nörolojik ihtiyacı olan taraftarlar için maçların tadını çıkarmak için sessiz ve kontrollü bir mekânı sağlamaktadır.



Şekil 13. Duyusal Odanın Tribünle Bağlantısı

<https://www.qatar2022.qa/en/news/i-never-thought-id-be-able-to-support-my-team-from-the-stands>

Stadyum ortamını fazla heyecan verici veya bunaltıcı bulan kişiler için tasarlanan duyuşal odalar; etkileşimli oyunları, stresi azaltan oyuncakları, gürültü önleyici kulaklıkları ve ayrıca yemek yeme alanlarını içermektedir. Stadyumların çok gürültülü ve rahatsız edici olduđu durumlarda taraftarlar ve ebeveynleri, kontrollü aydınlatma ve yardımcı teknoloji gibi özelliklerin bulunduđu duyuşal odalar sayesinde daha sessiz bir alana çekilebilmektedir (Şekil 14).



Şekil 14. Duyusal Odanın İç Mekân Görünümü

<https://www.qatar2022.qa/en/news/i-never-thought-id-be-able-to-support-my-team-from-the-stands>

4. SONUÇ

Evrensel tasarım; cinsiyet, yaş, beceri fark etmeksizin topluma dahil olan tüm bireylerin tasarlanan ürün, mekân ve çevreyi adaptasyona ihtiyaç duymadan kullanabilmesini amaçlayan bütüncül bir yaklaşımdır. Evrensel tasarımın kapsamında sadece engelli bireyler değil, tüm insanlar vardır. Önemli olan tüm bireylerin çeşitli nedenlerle engelli olduđu kabul edilerek mekânsal tasarımların yapılabilmesidir. Dolayısıyla evrensel tasarımın amacı insanları mekanlara göre uyarlamak değil, mekanların insanlara uymasını sağlamaktır.

En büyük futbol etkinliğine Orta Doğu ve Arap ülkeleri arasında ilk kez ev sahipliği yapan Katar, Dünya Kupası tarihinin en erişebilir versiyonunu sunmayı amaçlamıştır. Bu doğrultuda ülkenin ulaşım altyapısından başlayarak stadyum tasarımına kadar bir dizi erişebilirlik çalışması gerçekleştirilmiştir. Bu çalışma ile Katar'da turnuva öncesi ve boyunca yapılan erişebilirliğe yönelik düzenlemelerin incelenmesi amaçlanmıştır.

Yapılan inceleme ile Dünya Kupası tarihinde stadyumlarda ilk kez uygulanan erişilebilir özellikler tespit edilmiştir. Bu doğrultuda otizm ve diğer duyuusal gereksinimleri olan kişiler için duyuusal odalar oluşturulmuş ve görme engelli ve az gören taraftarlar için dünyanın her yerinden internet üzerinden erişilebilir, sesli betimleyici anlatımlar sunulmuştur. Bu durum esasında stadyumlarda tekerlekli sandalye dostu bir oturma düzeninden daha fazlasının gerçekleştirilmeye çalışıldığının göstergesidir. Katar'da evrensel tasarım ve erişebilirliğe yönelik çalışmalar sadece stadyumlarda değil bir ülkenin erişebilir olmasını da sağlamak üzerinedir. Taraftarların ülkeye ayak bastığı Hamad Havalimanı'ndan itibaren sunulan erişebilirlik hizmetleri bunun kanıtıdır. Havalimanı ile bağlantılı ve tamamı erişilebilir olan Doha Metrosu'nun hizmete girmesiyle engelli bireylerin başta stadyumlar olmak üzere ülkenin önemli noktalarına ulaşım imkânı sağlanmıştır. Ülke genelinde ulaşım araçlarında erişebilirliğin kesintisiz ve sürekli bir şekilde sağlanmaya çalışılması, engelli bireylerin çevreyi uyarlamadan kullanabilmesi açısından önemlidir.

Sonuç olarak herkesin potansiyel bir engelli olduğunu unutmamak gerekir. Bu yüzden toplumu oluşturan tüm bireyleri kapsayan evrensel tasarım önemlidir. Evrensel tasarım ilkeleri dikkate alınarak gerçekleştirilen tasarımlar ile her çeşit beceri ve yaş grubundaki kişilerin ihtiyaçları, başlangıçta erişilebilir ulaşım altyapısı sağlanarak kolay ve az maliyetli çözümler ile karşılanabilir. Evrensel tasarımın kentsel tasarıma entegre edilmesi ile duyuusal ve fiziksel farklılıkları olan tüm bireyler için her türlü ihtiyaca cevap veren kapsayıcı mekânlar oluşturulabilir. Böylelikle her birey kentin sağladığı fırsat ve olanaklardan eşit şekilde yararlanma hakkına sahip olacaktır. Katar'da olduğu gibi erişilebilir çevreler için ulaşım altyapısından başlayarak kompleks yapılara kadar bütüncül, kapsayıcı ve herkes için bir tasarım yaklaşımı sergilenmelidir.

KAYNAKÇA

- Baysal, A. (2013). Engellilerin Erişilebilirliği. TMMOB 2. İzmir Kent Sempozyumu. <http://www.tmmobizmir.org/wp-content/uploads/2014/06/80.pdf>.
- Dostoğlu, N., Şahin, E., & Taneli, Y. (2009). Evrensel Tasarım: Tanımlar, Hedefler, İlkeler, Tasarıma Kapsayıcı Yaklaşım-Herkes için Tasarım. *Mimarlık Dergisi*, 347, 23-27.
- Ergenoğlu, A. S. (2013). Mimarlıkta Kapsayıcılık: “Herkes İçin Tasarım” (Yüksek Lisans Tezi). Yıldız Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi, İstanbul.
- Goldsmith, S. (1997). Designing for the disabled: The new paradigm. Architectural Press, Oxford.
- Hilmioğlu, S., & Seçer Kariptaş, F. (2022). Erişilebilir Üniversite Kavramı Üzerine Bir İnceleme: Üniversite Mekanlarının Erişilebilirlik ve Evrensel Tasarım Yönünden Değerlendirilmesi. *Online Journal of Art and Design*, 10(2), 40-51.
- Mace, R., L., Hardie, G., J., Place, J., P., (1991). Accessible Environments: Toward Universal Design. Design Intervention: Toward a More Humane Architecture, Von Nostrand Reinhold, New York.
- Yalçın Usal, S.S., 2018. Hatırlatmak İçin: Herkes İçin Tasarım (Evrensel veya Kapsayıcı Tasarım) Nedir? *Tasarım Dergisi*, sayı 282, 60-62, İstanbul.
- Zeyrek Çepahan, İ. & Güller, E. (2020). Evrensel Tasarım Kapsamında Herkes İçin Erişilebilir Tasarım. *Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi*, Erişilebilirlik Özel Sayısı Cilt 2, 383-410. DOI: 10.21560/spcd.vi.818236

İNTERNET KAYNAKLARI

<https://publications.fifa.com/en/sustainability-report/social-pillar/accessibility/accessibility-overview/>

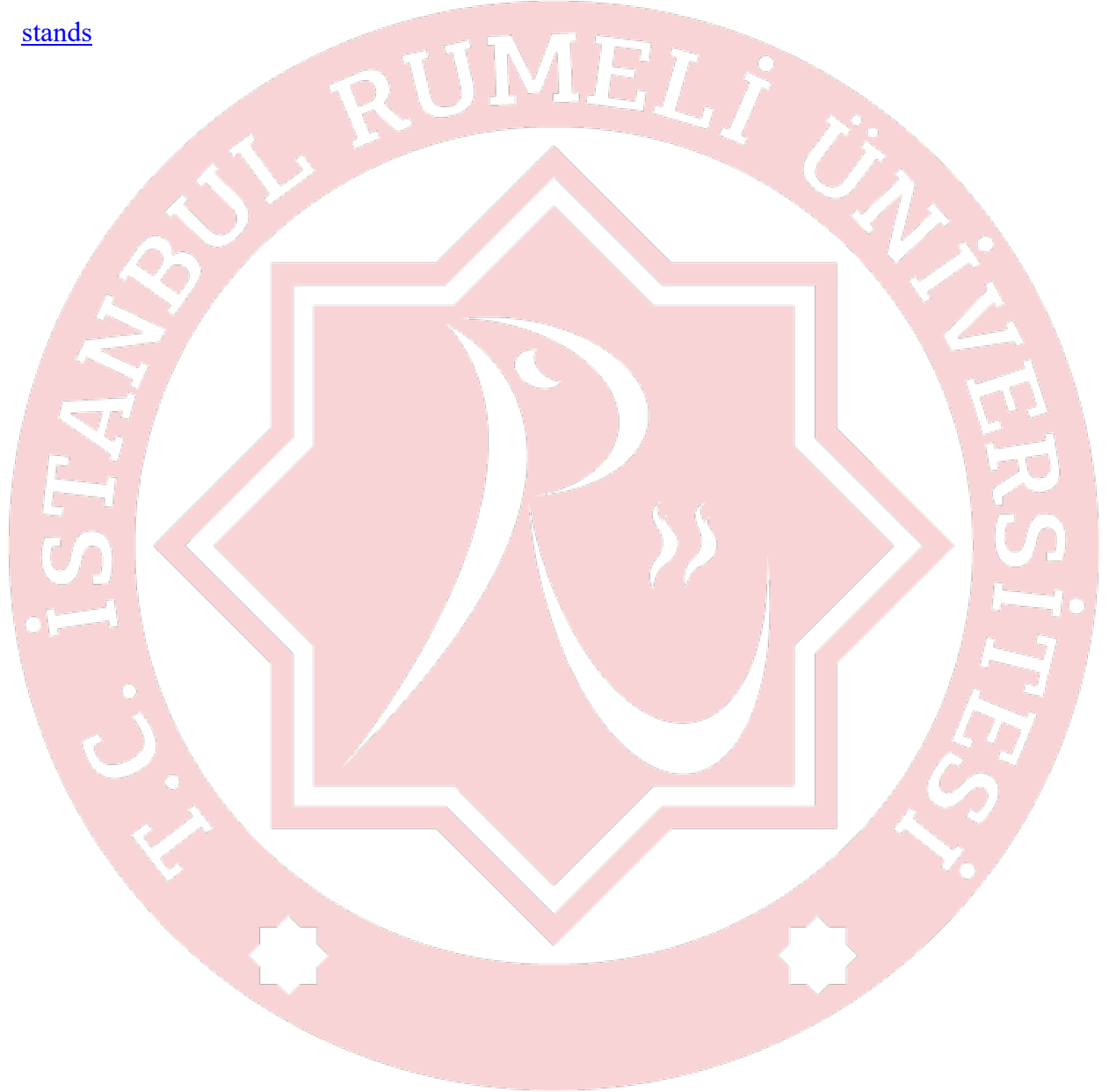
<https://publications.fifa.com/en/sustainability-report/social-pillar/accessibility/wider-accessibility-in-qatar/>

<https://dohahamadairport.com/airport-guide/at-the-airport/maps/Arrivals-Meet-and-Greet-Hall>

<https://publications.fifa.com/en/sustainability-report/social-pillar/accessibility/accessibility-at-the-tournament/>

<https://www.qatar2022.qa/en/news/audio-descriptive-commentary-makes-fifa-world-cup-qatar-2022-accessible-for-blind-fans>

<https://www.qatar2022.qa/en/news/i-never-thought-id-be-able-to-support-my-team-from-the-stands>



İSTANBUL İLİ İKLİM ŞARTLARINDA ENERJİ ETKİN BİNA TASARIMINDA DOĞAL LİFLİ YALITIM MALZEMELERİNİN DEĞERLENDİRİLEBİLİRLİĞİ

Hazal BOYDAK DEMİR¹, Figen BALO²

¹*Dicle Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Diyarbakır / Türkiye*

²*Fırat Üniversitesi, Mühendislik Fakültesi, Elazığ / Türkiye*

Öz:

Dünyadaki kentleşme ve sanayileşme ile birlikte nüfus günden güne artmaktadır. Bu durumun sonucunda nüfus için gerekli olan enerjiyi karşılamak zorlaşmaktadır. Türkiye’de enerji tüketiminin büyük bölümü ithal edilmektedir. Ülkemizin enerji bakımından diğer ülkelere bağımlılığı her yıl artmaktadır. Birçok ülkede fosil yakıtların büyük miktarı binalar tarafından harcanmaktadır. Binaların tasarım aşamasında doğru planlanmaması sonucunda, binalar gereğinden fazla enerji tüketmektedir. Bu durum binaların yüksek karbondioksit salınımını ortaya çıkarmaktadır. Fosil yakıtların aşırı kullanımı, sera etkisi ve çevre kirliliği; küresel ısınma ve buna bağlı olarak iklim değişikliğine sebep olan başlıca etmenlerdir. Bu sebeple günümüz şartlarında enerjinin etkin bir biçimde kullanılması büyük önem arz etmektedir. Binalarda tüketilen enerjinin büyük bölümü özellikle ısıtma enerjisinde kullanılmaktadır.

Bu çalışmanın amacı, alternatif kararlar ile en enerji etkin bina tasarımını elde etmektir. Bu amaçla İstanbul ilinde örnek bir kitap kafe tasarlanmıştır. Tasarım farklı duvar alternatifleri için ticarileşmiş lifli yalıtım malzemeleri (selüloz lifi, çim lifi, kenevir lifi, odun lifi, papirüs lifi, pamuk sapı lifi, palmye yağı lifi ve daralmış yapraklı uzun lif) kullanılarak oluşturulmuştur. Çalışmada çatı türleri olarak yeşil çatı ve kiremit çatı kullanılmıştır. Bu değişkenler üzerinden duvarlar, dıştan yalıtımlı ve sandviç duvar yapısıyla oluşturularak 32 farklı alternatif belirlenmiştir. Çalışmanın sonucunda, belirlenen alternatifler üzerinden Autodesk Revit ve Autodesk Green Building Studio (GBS) kullanılarak enerji analizleri yapılmıştır. Sonuç olarak İstanbul ili iklim şartları için doğal lifli yalıtım malzemelerinin enerji etkinliğine katkıları karşılaştırılmıştır. Böylece, tasarım aşamasındaki bir bina için belirlenen tasarım parametrelerinin bina enerji tüketimine olan etkisi hakkında sektör çalışanlarına örnek bir çalışmayla rehberlik edilmeye çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Autodesk GBS, enerji etkin bina, lifli yalıtım malzemeleri, yeşil çatı, yeşil bina.

GİRİŞ

Sanayi devrimi 18. ve 19. Yüzyıllarda Avrupa’da başlamış fakat etkisi tüm dünyaya yayılmıştır. Sanayi devrimi ile birlikte kentleşme, sanayileşme ve nüfus artışı meydana gelmiştir. Bu durumlar neticesinde enerjiye olan ihtiyaç artmış ve bu ihtiyacı karşılamak amacıyla doğal kaynaklar bilinçsiz bir şekilde tüketilmeye başlanmıştır.

Sanayi devriminden sonra kentleşme ve nüfus artışından yapı sektörü de etkilenmiştir. Barınma ihtiyacının artması konut gereksinimini artırmıştır. Bununla birlikte özellikle iç mekan koşulları daha konforlu konut ihtiyacı artmıştır. Bu durumun ortaya çıkardığı enerji ihtiyacı, enerji sıkıntısının ve enerji üretiminin yüksek maliyetli olması gibi sebeplerden dolayı dünya çapında enerji korunumunun önemini arttırmıştır. Türkiye’de dünyadaki diğer ülkeler gibi enerji sorunu yaşamaktadır. Ülkemiz 2007 yılı itibari ile gereksinim duyduğu enerjinin %75’ini ithal etmektedir. 2001 yılından itibaren enerji ithalatı sürekli artmaktadır [1]. Dünya genelinde toplam enerji tüketiminin %40’ını binalar oluşturmaktadır. Atmosfere salınan CO²’in %242’üne binalar sebep olmaktadır. Ülkemizde ise nihai enerji tüketiminde binaların etkisi %30, toplam enerji tüketiminde %40 seviyelerindedir. [1,2].

Türkiye’de enerji etkin bina tasarımı projelerin tasarım aşamasında ele alınmadığından binaların çoğu yüksek enerji tüketimine sebep olmaktadır. Bu durum ise gereğinden fazla kaynak tüketimi ve çevre kirliliği gibi sonuçlar doğurmaktadır. Binalarda kullanılan enerjinin çok büyük bir bölümü de binaların ısıtılması ve soğutulması için kullanılmaktadır. Bu sebeple sanayi sektöründen sonra enerji tüketiminden etkili sektörlerden biri olan yapı sektörü için enerji etkin tasarım büyük önem taşımaktadır.

Görüldüğü üzere küresel ısınma ve enerji tüketiminde yapı sektörünün payı büyüktür. Bu durum neticesinde mimar ve mühendisler enerji etkin tasarıma yönelmiştir. Bir projenin en erken müdahale edilebildiği evresi tasarım evresidir. Tasarım evresinde çevreye duyarlı mimari bakış açısı enerji gereksiniminin azaltılmasında rol oynamaktadır. Bu sayede sera gazlarının yoğunluğu azaltılabilir, çevre kirliliğinin azaltılması sağlanabilir ve doğal kaynaklar korunarak küresel ısınma önlenir.

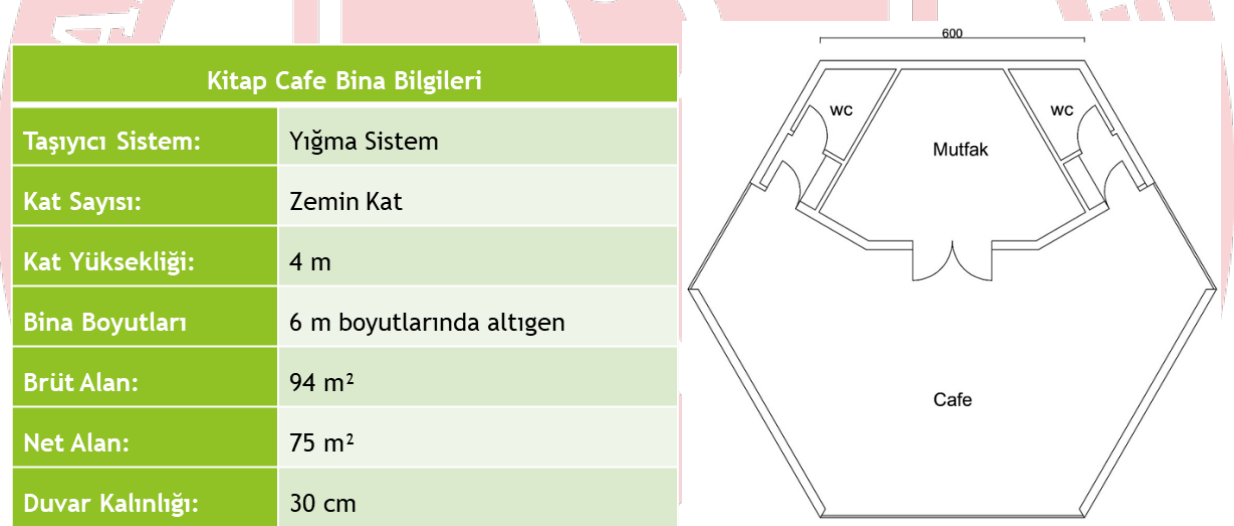
Bu çalışmadaki amaç ise alternatif kararlar ile en enerji etkin bina tasarımını elde etmektir. Bu amaç doğrultusunda İstanbul ilinde örnek bir kafe tasarlanmıştır. Tasarlanan kafe

için ticarileşmiş lifli yalıtım malzemeleri ve çatı türü olarak ise kiremit çatı ve yeşil çatı kullanılmıştır. Tasarımda farklı duvar ve çatı malzemeleri üzerinden oluşturulan alternatiflerin enerji tüketim miktarlarını simülasyonlar yardımı ile değerlendirerek binanın enerji etkinliğinin sayısal olarak hesaplanmasının sağlanması istenmiştir. Bu amaç doğrultusunda tasarlanan örnek proje BIM tabanlı Autodesk Revit programında modellenmiş ve daha sonra Autodesk Green Building Studio (GBS) ile enerji analizleri yapılmıştır. Enerji analizleri sonucunda enerji tüketim miktarları üzerinden iklim koşullarına en uygun alternatifin seçilmesi sağlanmıştır.

BULGULAR

Bu çalışmada bir kitap kafe tasarlanmıştır. Tasarım kapsamında iklim şartlarının enerji tüketimi üzerindeki etkisini belirlemek amacı ile İstanbul ili konum olarak belirlenmiştir. Kitap kafe ile alakalı bina bilgileri ve kat planı Şekil 1.'de verilmiştir.

Şekil 1.: Kitap kafeye ait bina bilgileri ve kat planı



Kitap kafe tasarımı için 32 farklı alternatif oluşturulmuştur. Oluşturulan alternatiflerde yalıtım malzemesi olarak ticarileşmiş lifli yalıtım malzemeleri (selüloz lifi, çim lifi, kenevir lifi, odun lifi, papirüs lifi, pamuk sapı lifi, palmiye yağı lifi ve daralmış yapraklı uzun lif) kullanılmıştır. Oluşturulan alternatiflerde çatı türleri olarak yeşil çatı ve kiremit çatı kullanılmıştır. Bu değişkenler üzerinden duvarlar, dıştan yalıtımlı ve sandviç duvar yapısıyla oluşturularak 32 farklı alternatif belirlenmiştir. Belirlenen alternatifler Şekil 2.'de verilmiştir.

Şekil 2.: Oluşturulan alternatifler

| Tip | Duvar (cm), (iç-dış) | | | | Çatı Tipi | Tip | Duvar (cm), (iç-dış) | | | | | Çatı Tipi |
|---------|----------------------|-------------------|-----------------------------------|-------------|--------------|---------|----------------------|-------------------|-----------------------------------|-------------------|-------------|--------------|
| Tip-1 | Sıva (2.00) | Bims Blok (20.00) | Selüloz Lifi (6.00) | Sıva (2.00) | Kiremit Çatı | Type-17 | Sıva (2.00) | Bims Blok (10.00) | Selüloz Lifi (6.00) | Bims Blok (10.00) | Sıva (2.00) | Kiremit Çatı |
| Tip-2 | Sıva (2.00) | Bims Blok (20.00) | Çim Lifi (6.00) | Sıva (2.00) | Kiremit Çatı | Type-18 | Sıva (2.00) | Bims Blok (10.00) | Çim Lifi (6.00) | Bims Blok (10.00) | Sıva (2.00) | Kiremit Çatı |
| Tip-3 | Sıva (2.00) | Bims Blok (20.00) | Kenevir Lifi (6.00) | Sıva (2.00) | Kiremit Çatı | Type-19 | Sıva (2.00) | Bims Blok (10.00) | Kenevir Lifi (6.00) | Bims Blok (10.00) | Sıva (2.00) | Kiremit Çatı |
| Tip-4 | Sıva (2.00) | Bims Blok (20.00) | Odun Lifi (6.00) | Sıva (2.00) | Kiremit Çatı | Type-20 | Sıva (2.00) | Bims Blok (10.00) | Odun Lifi (6.00) | Bims Blok (10.00) | Sıva (2.00) | Kiremit Çatı |
| Tip-5 | Sıva (2.00) | Bims Blok (20.00) | Papirüs Lifi (6.00) | Sıva (2.00) | Kiremit Çatı | Type-21 | Sıva (2.00) | Bims Blok (10.00) | Papirüs Lifi (6.00) | Bims Blok (10.00) | Sıva (2.00) | Kiremit Çatı |
| Tip-6 | Sıva (2.00) | Bims Blok (20.00) | Pamuk Sapı Lifi (6.00) | Sıva (2.00) | Kiremit Çatı | Type-22 | Sıva (2.00) | Bims Blok (10.00) | Pamuk Sapı Lifi (6.00) | Bims Blok (10.00) | Sıva (2.00) | Kiremit Çatı |
| Type-7 | Sıva (2.00) | Bims Blok (20.00) | Palmye Yağı Lifi (6.00) | Sıva (2.00) | Kiremit Çatı | Type-23 | Sıva (2.00) | Bims Blok (10.00) | Palmye Yağı Lifi (6.00) | Bims Blok (10.00) | Sıva (2.00) | Kiremit Çatı |
| Type-8 | Sıva (2.00) | Bims Blok (20.00) | Daralmış Yapraklı Uzun Lif (6.00) | Sıva (2.00) | Kiremit Çatı | Type-24 | Sıva (2.00) | Bims Blok (10.00) | Daralmış Yapraklı Uzun Lif (6.00) | Bims Blok (10.00) | Sıva (2.00) | Kiremit Çatı |
| Type-9 | Sıva (2.00) | Bims Blok (20.00) | Selüloz Lifi (6.00) | Sıva (2.00) | Yeşil Çatı | Type-25 | Sıva (2.00) | Bims Blok (10.00) | Selüloz Lifi (6.00) | Bims Blok (10.00) | Sıva (2.00) | Yeşil Çatı |
| Type-10 | Sıva (2.00) | Bims Blok (20.00) | Çim Lifi (6.00) | Sıva (2.00) | Yeşil Çatı | Type-26 | Sıva (2.00) | Bims Blok (10.00) | Çim Lifi (6.00) | Bims Blok (10.00) | Sıva (2.00) | Yeşil Çatı |
| Type-11 | Sıva (2.00) | Bims Blok (20.00) | Kenevir Lifi (6.00) | Sıva (2.00) | Yeşil Çatı | Type-27 | Sıva (2.00) | Bims Blok (10.00) | Kenevir Lifi (6.00) | Bims Blok (10.00) | Sıva (2.00) | Yeşil Çatı |
| Type-12 | Sıva (2.00) | Bims Blok (20.00) | Odun Lifi (6.00) | Sıva (2.00) | Yeşil Çatı | Type-28 | Sıva (2.00) | Bims Blok (10.00) | Odun Lifi (6.00) | Bims Blok (10.00) | Sıva (2.00) | Yeşil Çatı |
| Type-13 | Sıva (2.00) | Bims Blok (20.00) | Papirüs Lifi (6.00) | Sıva (2.00) | Yeşil Çatı | Type-29 | Sıva (2.00) | Bims Blok (10.00) | Papirüs Lifi (6.00) | Bims Blok (10.00) | Sıva (2.00) | Yeşil Çatı |
| Type-14 | Sıva (2.00) | Bims Blok (20.00) | Pamuk Sapı Lifi (6.00) | Sıva (2.00) | Yeşil Çatı | Type-30 | Sıva (2.00) | Bims Blok (10.00) | Pamuk Sapı Lifi (6.00) | Bims Blok (10.00) | Sıva (2.00) | Yeşil Çatı |
| Type-15 | Sıva (2.00) | Bims Blok (20.00) | Palmye Yağı Lifi (6.00) | Sıva (2.00) | Yeşil Çatı | Type-31 | Sıva (2.00) | Bims Blok (10.00) | Palmye Yağı Lifi (6.00) | Bims Blok (10.00) | Sıva (2.00) | Yeşil Çatı |
| Type-16 | Sıva (2.00) | Bims Blok (20.00) | Daralmış Yapraklı Uzun Lif (6.00) | Sıva (2.00) | Yeşil Çatı | Type-32 | Sıva (2.00) | Bims Blok (10.00) | Daralmış Yapraklı Uzun Lif (6.00) | Bims Blok (10.00) | Sıva (2.00) | Yeşil Çatı |

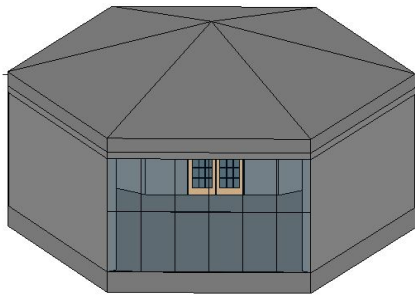
Alternatifler oluşturulurken birçok yapı malzemesi kullanılmıştır. Bu malzemelerin termal değerleri binanın enerji tüketimine etki etmektedir. Bu malzemeler ve termal değerler programa girilerek analizler yapılmaktadır. Alternatifler oluşturulurken kullanılan malzemelerin termal değerleri Şekil 3.'de verilmiştir.

Şekil 3.: Oluşturulan alternatifler

| Duvar Malzemeleri | Termal İletkenlik | Yoğunluk |
|--------------------------------|------------------------------|------------------------|
| Bims blok | 0,23 W/(m·K) | 770kg/m ³ |
| Sıva | 1,0 W/(m·K) | 1800 kg/m ³ |
| Yalıtım Malzemeleri | Termal İletkenlik | Yoğunluk |
| Selüloz Lifi | 0,038 W/(m·K) | 45 kg/m ³ |
| Çim Lifi | 0,041 W/(m·K) | 40 kg/m ³ |
| Kenevir Lifi | 0,041 W/(m·K) | 35 kg/m ³ |
| Odun Lifi | 0,04 W/(m·K) | 150 kg/m ³ |
| Papirüs Lifi | 0,03 W/(m·K) | 249 kg/m ³ |
| Pamuk Sapı Lifi | 0,07 W/(m·K) | 300 kg/m ³ |
| Palmye Yağı Lifi | 0,055 W/(m·K) | 797 kg/m ³ |
| Daralmış Yapraklı Uzun Lif | 0,052 W/(m·K) | 300 kg/m ³ |
| XPS | 0,040 W/(m·K) | 35 kg/m ³ |
| Döşeme Malzemeleri | Termal İletkenlik | Yoğunluk |
| Temel Beton - Betonarme Döşeme | 2,5 W/(m·K) | 2400 kg/m ³ |
| Tesviye Harcı - Katkılı Şap | 1,4 W/(m·K) | 2000 kg/m ³ |
| Koruma Beton | 1,65 W/(m·K) | 2200 kg/m ³ |
| Granit Kaplama | 2,8 W/(m·K) | 2500 kg/m ³ |
| Zemine Oturan Döşeme | U Değeri | |
| | 0,7729 W/(m ² ·K) | |
| Ara Kat Döşemesi | U Değeri | |
| | 8,6420 W/(m ² ·K) | |
| Çatı Türü | U Değeri | |
| Kiremit Çatı | 0,33 W/(m ² ·K) | |
| Yeşil Çatı | 0,1205 W/(m ² ·K) | |

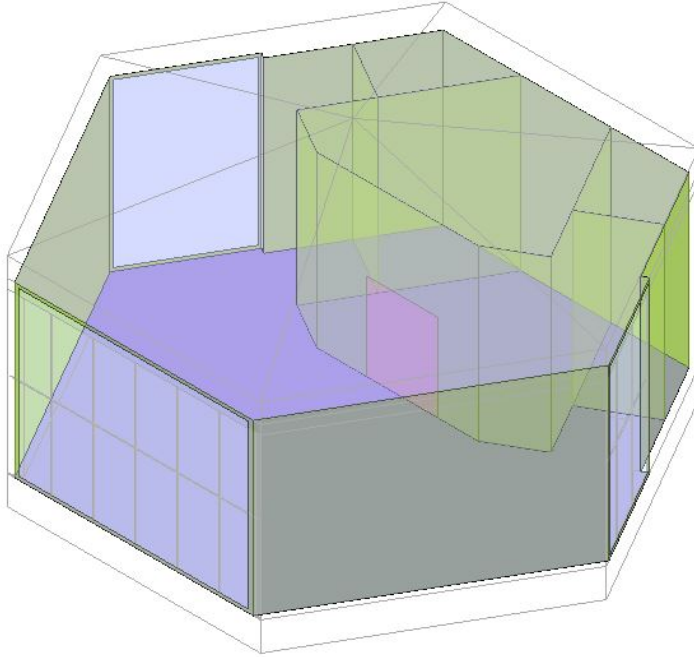
Sonraki aşamada belirlenen alternatifler doğrultusunda kafe Autodesk Revit programında modellenmiştir. Kafenin üç boyutlu modeli Şekil 4.'de verilmiştir.

Şekil 4.: Örnek projenin üç boyutlu modeli



Daha sonra Autodesk Revit üzerinden belirlenen her alternatifin bina enerji modeli oluşturulmuştur. Bina enerji modeli Şekil 5.'de verilmiştir.

Şekil 5.: Bina enerji modeli



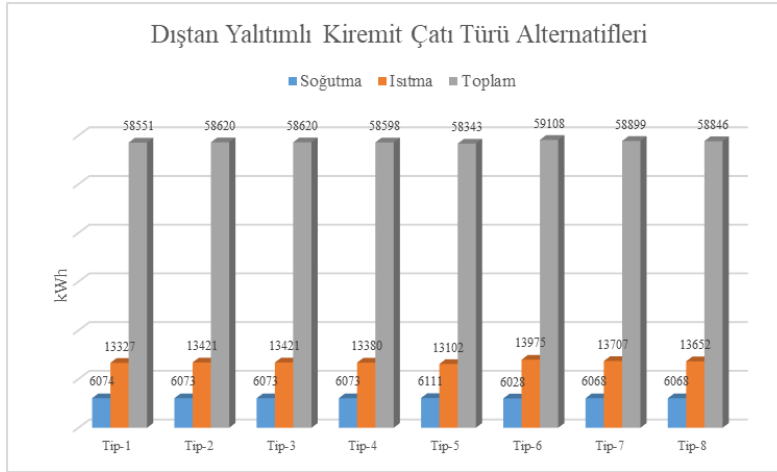
Son aşamada her bir alternatifi için oluşturulan bina enerji modelleri gbXML formatında kaydedilmiştir. Bu dosyaların tümü Autodesk Green Building Studio'ya atılarak enerji analizleri yapılmıştır. Tip 1 den Tip 32 ye kadar tüm alternatiflerin yıllık ısıtma, soğutma ve toplam enerji tüketim miktarları GBS aracılığı ile hesaplanmıştır.

SONUÇ

Çalışmanın sonuç bölümünde alternatifler soğutma, ısıtma ve toplam enerji tüketimi açısından karşılaştırılmıştır. Alternatiflerin sonuçları karşılaştırılırken yalıtım şekli ve çatı türüne göre senaryolara ayrılmıştır.

Çalışmada ilk senaryo olarak dıştan yalıtımlı ve kiremit çatı türü kullanılan alternatifler karşılaştırılmıştır. Bu senaryo Tip 1'den Tip 8'e kadar olan alternatiflerden oluşmaktadır (Şekil 6.).

Şekil 6.: Tip 1’den Tip 8’e kadar olan alternatiflerin analiz sonuçları



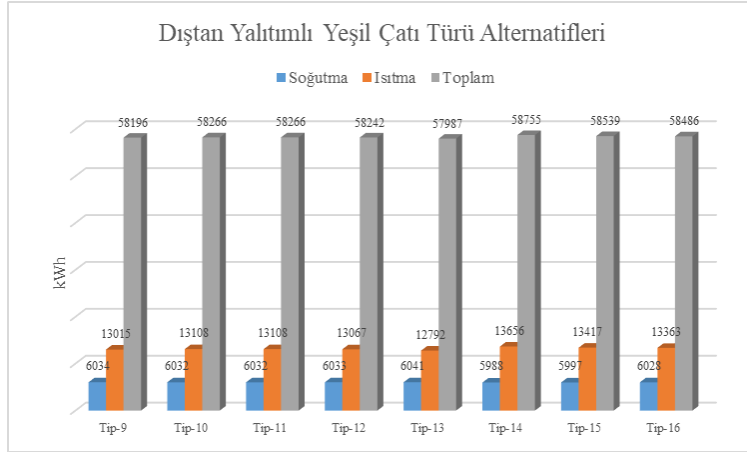
Dıştan yalıtımlı ve kiremit çatı türü alternatifleri soğutma enerjisi tüketimi bakımından incelendiğinde 6028 kWh ile Tip 6 en düşük enerji tüketimini göstermiştir. En yüksek soğutma enerjisi tüketimini ise 6111 kWh ile Tip 5 göstermiştir. Soğutma enerjisi tüketimi bakımından dıştan yalıtımlı ve kiremit çatı türü alternatiflerinde ısı yalıtım malzemesi olarak pamuk sapı lifi olumlu sonuçlar vermiştir. Buna karşılık papirüs lifinin olumsuz sonuç verdiği belirlenmiştir.

Dıştan yalıtımlı ve kiremit çatı türü alternatifleri ısıtma enerjisi tüketimi bakımından incelendiğinde en düşük enerji tüketimi gösteren alternatif 13102 kWh ile Tip 5 olmuştur. Isıtma enerjisi tüketimi bakımından en yüksek enerji tüketimi gösteren alternatif ise 13975 kWh ile Tip 6 olmuştur. En az ısıtma enerjisi tüketen Tip 5 ile en çok ısıtma enerjisi tüketimi gösteren Tip 6 arasında %6,2’lik enerji tasarrufu sağlanmıştır. Dıştan yalıtımlı ve kiremit çatı türü alternatiflerinin ısıtma enerjisi tüketimi bakımından karşılaştırılması sonucunda ısı yalıtım malzemesi olarak papirüs lifinin en olumlu sonucu verdiği, pamuk sapı lifinin ise en olumsuz sonucu verdiği belirlenmiştir.

Toplam enerji tüketimi bakımından dıştan yalıtımlı ve kiremit çatı türü alternatifleri incelendiğinde en az enerji tüketen alternatif 58343 kWh ile Tip 5 olmuştur. En çok toplam enerji tüketen alternatif ise 59108 kWh ile Tip 6 olmuştur. Toplam enerji tüketimi bakımından dıştan yalıtımlı ve kiremit çatı türü alternatifleri incelendiğinde ısıtma enerjisi tüketimi ile paralel şekilde ısı yalıtım malzemesi olarak papirüs lifinin en olumlu sonucu verdiği, pamuk sapı lifinin ise en olumsuz sonucu verdiği görülmüştür.

Çalışmada ikinci senaryo olarak dıştan yalıtımlı ve yeşil çatı türü kullanılan alternatifler karşılaştırılmıştır. Bu senaryo Tip 9'dan Tip 16'ya kadar olan alternatiflerden oluşmaktadır (Şekil 7).

Şekil 7.: Tip 9'dan Tip 16'ya kadar olan alternatiflerin analiz sonuçları



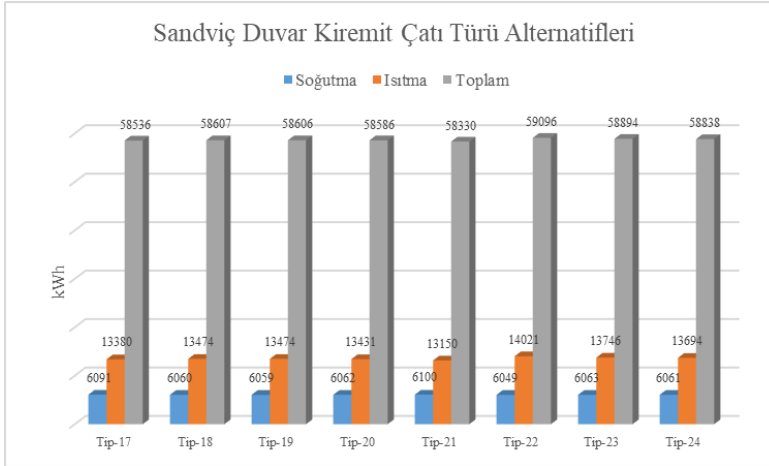
Dıştan yalıtımlı ve yeşil çatı türü alternatifleri soğutma enerjisi tüketimi bakımından incelendiğinde 5988 kWh ile Tip 14 en düşük enerji tüketimini göstermiştir. En yüksek soğutma enerjisi tüketimini ise 6041 kWh ile Tip 13 göstermiştir. Soğutma enerjisi tüketimi bakımından dıştan yalıtımlı ve yeşil çatı türü alternatiflerinde ısı yalıtım malzemesi olarak pamuk sapı lifi olumlu sonuçlar vermiştir. Buna karşılık papirüs lifinin olumsuz sonuç verdiği belirlenmiştir.

Dıştan yalıtımlı ve yeşil çatı türü alternatifleri ısıtma enerjisi tüketimi bakımından incelendiğinde en düşük enerji tüketimi gösteren alternatif 12792 kWh ile Tip 13 olmuştur. Isıtma enerjisi tüketimi bakımından en yüksek enerji tüketimi gösteren alternatif ise 13656 kWh ile Tip 14 olmuştur. En az ısıtma enerjisi tüketen Tip 13 ile en çok ısıtma enerjisi tüketimi gösteren Tip 14 arasında %6,3'lük enerji tasarrufu sağlanmıştır. Dıştan yalıtımlı ve yeşil çatı türü alternatiflerinin ısıtma enerjisi tüketimi bakımından karşılaştırılması sonucunda ısı yalıtım malzemesi olarak papirüs lifinin en olumlu sonucu verdiği, pamuk sapı lifinin ise en olumsuz sonucu verdiği belirlenmiştir.

Toplam enerji tüketimi bakımından dıştan yalıtımlı ve yeşil çatı türü alternatifleri incelendiğinde en az enerji tüketen alternatif 57987 kWh ile Tip 13 olmuştur. En çok toplam enerji tüketen alternatif ise 58755 kWh ile Tip 14 olmuştur. Toplam enerji tüketimi bakımından dıştan yalıtımlı ve yeşil çatı türü alternatifleri incelendiğinde ısıtma enerjisi tüketimi ile paralel şekilde ısı yalıtım malzemesi olarak papirüs lifinin en olumlu sonucu verdiği, pamuk sapı lifinin ise en olumsuz sonucu verdiği görülmüştür.

Çalışmada üçüncü senaryo olarak sandviç duvar ve kiremit çatı türü kullanılan alternatifler karşılaştırılmıştır. Bu senaryo Tip 17'den Tip 24'e kadar olan alternatiflerden oluşmaktadır (Şekil 8).

Şekil 8.: Tip 17'den Tip 24'e kadar olan alternatiflerin analiz sonuçları



Sandviç duvar ve kiremit çatı türü alternatifleri soğutma enerjisi tüketimi bakımından incelendiğinde 6049 kWh ile Tip 22 en düşük enerji tüketimini göstermiştir. En yüksek soğutma enerjisi tüketimini ise 6100 kWh ile Tip 21 göstermiştir. Soğutma enerjisi tüketimi bakımından sandviç duvar ve kiremit çatı türü alternatiflerinde ısı yalıtım malzemesi olarak pamuk sapı lifi olumlu sonuçlar vermiştir. Buna karşılık papirüs lifinin olumsuz sonuç verdiği belirlenmiştir.

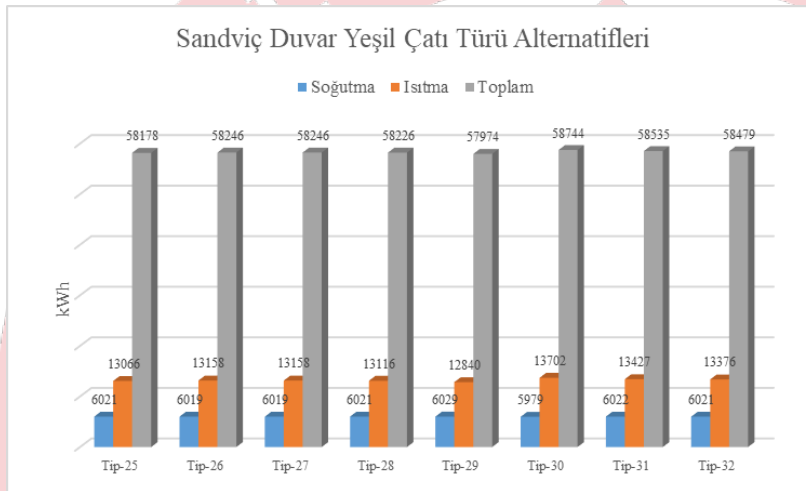
Sandviç duvar ve kiremit çatı türü alternatifleri ısıtma enerjisi tüketimi bakımından incelendiğinde en düşük enerji tüketimi gösteren alternatif 13150 kWh ile Tip 21 olmuştur. Isıtma enerjisi tüketimi bakımından en yüksek enerji tüketimi gösteren alternatif ise 14021 kWh ile Tip 22 olmuştur. En az ısıtma enerjisi tüketen Tip 21 ile en çok ısıtma enerjisi tüketimi gösteren Tip 22 arasında %6,2'lik enerji tasarrufu sağlanmıştır. Sandviç duvar ve kiremit çatı türü alternatiflerinin ısıtma enerjisi tüketimi bakımından karşılaştırılması sonucunda ısı yalıtım malzemesi olarak papirüs lifinin en olumlu sonucu verdiği, pamuk sapı lifinin ise en olumsuz sonucu verdiği belirlenmiştir.

Toplam enerji tüketimi bakımından sandviç duvar ve kiremit çatı türü alternatifleri incelendiğinde en az enerji tüketen alternatif 58330 kWh ile Tip 21 olmuştur. En çok toplam enerji tüketen alternatif ise 59096 kWh ile Tip 22 olmuştur. Toplam enerji tüketimi bakımından sandviç duvar ve kiremit çatı türü alternatifleri incelendiğinde ısıtma enerjisi tüketimi ile paralel

şekilde ısı yalıtım malzemesi olarak papirüs lifinin en olumlu sonucu verdiği, pamuk sapı lifinin ise en olumsuz sonucu verdiği görülmüştür.

Çalışmada dördüncü senaryo olarak sandviç duvar ve yeşil çatı türü kullanılan alternatifler karşılaştırılmıştır. Bu senaryo Tip 25'den Tip 32'ye kadar olan alternatiflerden oluşmaktadır (Şekil 9).

Şekil 9.: Tip 25'den Tip 32'ye kadar olan alternatiflerin analiz sonuçları



Sandviç duvar ve yeşil çatı türü alternatifleri soğutma enerjisi tüketimi bakımından incelendiğinde 5979 kWh ile Tip 30 en düşük enerji tüketimini göstermiştir. En yüksek soğutma enerjisi tüketimini ise 6029 kWh ile Tip 29 göstermiştir. Soğutma enerjisi tüketimi bakımından sandviç duvar ve yeşil çatı türü alternatiflerinde ısı yalıtım malzemesi olarak pamuk sapı lifi olumlu sonuçlar vermiştir. Buna karşılık papirüs lifinin olumsuz sonuç verdiği belirlenmiştir.

Sandviç duvar ve yeşil çatı türü alternatifleri ısıtma enerjisi tüketimi bakımından incelendiğinde en düşük enerji tüketimi gösteren alternatif 12840 kWh ile Tip 29 olmuştur. Isıtma enerjisi tüketimi bakımından en yüksek enerji tüketimi gösteren alternatif ise 13702 kWh ile Tip 30 olmuştur. En az ısıtma enerjisi tüketen Tip 29 ile en çok ısıtma enerjisi tüketimi gösteren Tip 30 arasında %6,2'lik enerji tasarrufu sağlanmıştır. Sandviç duvar ve yeşil çatı türü alternatiflerinin ısıtma enerjisi tüketimi bakımından karşılaştırılması sonucunda ısı yalıtım malzemesi olarak papirüs lifinin en olumlu sonucu verdiği, pamuk sapı lifinin ise en olumsuz sonucu verdiği belirlenmiştir.

Toplam enerji tüketimi bakımından sandviç duvar ve yeşil çatı türü alternatifleri incelendiğinde en az enerji tüketen alternatif 57974 kWh ile Tip 29 olmuştur. En çok toplam enerji tüketen alternatif ise 58744 kWh ile Tip 30 olmuştur. Toplam enerji tüketimi bakımından sandviç duvar ve yeşil çatı türü alternatifleri incelendiğinde ısıtma enerjisi tüketimi ile paralel şekilde ısı yalıtım malzemesi olarak papirüs lifinin en olumlu sonucu verdiği, pamuk sapı lifinin ise en olumsuz sonucu verdiği görülmüştür.

Senaryolar açısından karşılaştırmalar yapıldıktan sonra 32 alternatifin tümü bakımından karşılaştırmalar yapılmıştır. İlk olarak soğutma enerjisi tüketimi bakımından tüm alternatifler içerisinde en az enerji tüketimi sağlayan alternatif 5979 kWh ile Tip 30 olduğu belirlenmiştir. Soğutma enerjisi tüketimi bakımından tüm alternatifler içerisinde en çok enerji tüketimi sağlayan alternatif ise 6111 kWh ile Tip 50 olmuştur. Bu alternatifler arasında %2,1'lik enerji tasarrufu olduğu belirlenmiştir. Soğutma enerjisi tüketimi bu sonuçlar neticesinde incelendiğinde sandviç duvar ve yeşil çatı alternatifinin en olumlu sonuç verdiği, buna karşı olarak dıştan yalıtımlı ve kiremit çatı alternatifinin en olumsuz sonuç verdiği belirlenmiştir.

İkinci olarak ısıtma enerjisi tüketimi bakımından tüm alternatifler içerisinde en az enerji tüketimi sağlayan alternatif 12792 kWh ile Tip 13 olduğu belirlenmiştir. Isıtma enerjisi tüketimi bakımından tüm alternatifler içerisinde en çok enerji tüketimi sağlayan alternatif ise 14021 kWh ile Tip 22 olmuştur. Bu alternatifler arasında %8,7'lik enerji tasarrufu olduğu belirlenmiştir. Isıtma enerjisi tüketimi bu sonuçlar neticesinde incelendiğinde dıştan yalıtımlı ve yeşil çatı alternatifinin en olumlu sonuç verdiği, buna karşı olarak sandviç duvar ve kiremit çatı alternatifinin en olumsuz sonuç verdiği belirlenmiştir.

Son olarak toplam enerji tüketimi bakımından tüm alternatifler içerisinde en az enerji tüketimi sağlayan alternatif 57974 kWh ile Tip 29 olduğu belirlenmiştir. Toplam enerji tüketimi bakımından tüm alternatifler içerisinde en çok enerji tüketimi sağlayan alternatif ise 59108 kWh ile Tip 6 olmuştur. Bu alternatifler arasında %2'lik enerji tasarrufu olduğu belirlenmiştir. Toplam enerji tüketimi bu sonuçlar neticesinde incelendiğinde sandviç duvar ve yeşil çatı alternatifinin en olumlu sonuç verdiği, buna karşı olarak dıştan yalıtımlı ve kiremit çatı alternatifinin en olumsuz sonuç verdiği belirlenmiştir.

Çalışma kapsamında belirlenen alternatifler üzerinden Autodesk Revit ve Autodesk Green Building Studio (GBS) kullanılarak enerji analizleri yapılmıştır. Sonuç olarak İstanbul ili iklim şartları için doğal lifli yalıtım malzemelerinin enerji etkinliğine katkıları karşılaştırılmıştır. Böylece, tasarım aşamasındaki bir bina için belirlenen tasarım parametrelerinin bina enerji

tüketimine olan etkisi hakkında sektör çalışanlarına örnek bir çalışmayla rehberlik edilmeye çalışılmıştır.

KAYNAKÇA

Yapı Dergisi, (2009). Binalarda Enerji Verimliliği Eki, Aralık, İstanbul.

İNTERNET KAYNAKLARI

http://www.dektmk.org.tr/upresimler/2008_enerji_raporu.pdf ,alındığı tarih: 07.04.2023.

<https://www.izoder.org.tr/dosyalar/hesapdegerleri.pdf> Erişim Tarihi: 10.04.2023.



KÖPÜK YALITIM MALZEMELERİ İLE TASARLANMIŞ BİNALARIN ENERJİ PERFORMANSININ YEŞİL DUVARLAR İLE DESTEKLENEBİLİRLİĞİ

Hazal BOYDAK DEMİR¹, Figen BALO²

¹*Dicle Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Diyarbakır / Türkiye*

²*Fırat Üniversitesi, Mühendislik Fakültesi, Elazığ / Türkiye*

Öz:

İnsan ihtiyaçları sonucunda oluşan hızlı ve plansız kentleşme ekolojinin bozulmasına ve enerji kaynaklarının tükenmesine neden olmaktadır. Çevre sorunlarına çözüm oluşturarak, gelecek kuşakların ihtiyaçları için imkan sağlamayı amaçlayan sürdürülebilir çevre oluşumu güncel bir yaklaşım olarak ortaya çıkmıştır. Özellikle enerji tüketiminin büyük bir bölümünde rol oynayan binaların enerji verimli olarak tasarlanması sürdürülebilirlik açısından oldukça önemlidir. Bu doğrultuda sürdürülebilir tasarıma yönelik binaların, iklim koşulları ve malzeme özellikleri gibi parametreler göz önünde bulundurularak tasarlanması gerekmektedir. Enerji kaynakları bakımından dünya ortalamasının üzerinde enerji ihtiyacı olan Türkiye'nin de her sektörde olduğu gibi binalarda da enerjiyi verimli kullanması zorunludur.

Bu amaçla bu çalışmada Rize ili iklim koşullarında bir market tasarlanmıştır. Bu tasarım marketin olması gereken iç ortam sıcaklıkları da dikkate alınarak Autodesk Revit programında modellenmiştir. Daha sonra çatı, ısı yalıtım ve duvar yapı malzemeleri üzerinden 72 farklı alternatif oluşturulmuştur. Çalışmada 3 farklı çatı malzemesi (kiremit, asbest levha ve çimentolu kiremit), 4 ticarileşmiş köpük yalıtım malzemesi (fenolik köpük, esnek melamin köpük, mineral köpük cam ve strafor köpük) ve 3 farklı yapı malzemesi (bims, delikli tuğla ve gaz beton) kullanılmıştır. Bu malzemelerin kullanıldığı duvar senaryolarına ayrıca yeşil duvar eklenerek tüm alternatifler belirlenmiştir. Çalışmanın sonucunda tüm alternatiflerin Autodesk Green Building Studio (GBS) aracılığı ile enerji analizleri yapılmış ve tüm alternatiflerin ısıtma, soğutma ve toplam enerji tüketim miktarları belirlenmiştir. Bu doğrultuda belirlenen iklim şartlarında oluşturulan örnek tasarım yardımıyla, alternatif senaryolara eklenen yeşil duvarın enerji verimliliğine etkisi belirlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Enerji verimli tasarım, sürdürülebilirlik, yeşil duvar, yeşil bina, köpük yalıtım malzemesi.

GİRİŞ

21. yüzyıl şartlarında nüfusun hızla artması ile birlikte ulaşım, sanayi ve inşaat gibi pek çok sektör için enerji kullanımı günden güne artış göstermektedir. Sektörler bazında ihtiyaç duyulan enerji; petrol, doğalgaz ve kömür benzeri fosil yakıtlardan karşılandığı için fosil yakıt kaynakları hızla tükenmektedir. Bununla birlikte fosil yakıt kullanımına bağlı olarak CO² gazı ortaya çıkmaktadır. Fosil yakıtlar iklim değişikliği, küresel ısınma su kaynaklarının kirlenmesi ve hava kirliliğine sebep olmanın yanı sıra maliyet olarak yüksektir.

Enerji tüketiminin sektör bazında dağılımı incelendiğinde büyük bir bölümünün inşaat sektöründe tüketildiği görülmektedir. Enerji konfor koşullarını sağlamak amacı ile ısıtma, soğutma, aydınlatma, havalandırma, sıcak su vb. ihtiyaçları karşılamak için kullanılmaktadır. Enerji gereksinimi fosil yakıtlar aracılığı ile karşılandığında enerji maliyetlerinin artması ile birlikte CO² salınımı sonucunda çevre kirliliği de artmaktadır. Böylelikle yapılar enerji tüketimi ile çevre kirliliğine sebebiyet vermektedir.

İklim koşullarına göre tasarımı yapılmamış binaların enerji tüketimi fazladır. İklim verilerinin belirlenerek iklime uygun tasarım yapılması binanın enerji tüketimini oldukça azaltacaktır. Bu nedenle yapılarda konfordan ödün vermeden yapılacak enerji etkin tasarım kriterleri önem kazanmaktadır.

Günümüzde fosil yakıtların çevreye verdiği zararlardan dolayı yapı sektörü enerji etkin tasarım amacıyla arayış içerisindedir. Bunun sonucunda yapı sektörü enerji etkin bina tasarımı konusunda bilinçlenmiştir. Bu nedenle mimarlık sektörü çevreye duyarlı ve daha az enerji tüketimi sağlayan yapı tasarımına yönelmiştir.

Enerji kaynağı olarak fosil yakıtların kullanılması ve kaynakların hızla tükenmesinin çevreye verdiği zararlar göz önüne alınarak mimarlık sektörü yeni arayışlara girmiştir. Enerji etkin bina tasarımları ile çevreye zarar vermeyen yapılar tasarlanmaktadır. Bu çalışmada da Rize ili iklim koşullarında tasarlanan market yapısı üzerinden oluşturulan alternatifler arasından daha az enerji tüketen alternatifin belirlenmesi amaçlanmıştır. Ayrıca yapılan çalışma ile tasarımcılara ve uygulayıcılara kolay anlaşılabilir bilgiler vermek amaçlanmaktadır.

Bina Enerji Modellemesi, binaların enerji performansını simüle etmek, enerji tüketimlerini belirlemek amacı ile kullanılabilir [1]. Ayrıca bina enerji simülasyonu, terimi bir yapının enerji tüketimini tahmin eden yazılım kullanılmasını ifade etmektedir [2]. Bu çalışma günümüzde bina tasarım aşamasında kullanılmasının sağladığı kolaylıkla bilinen BIM tabanlı Autodesk

Revit programı kullanılmıştır. Örnek proje bu programda modellenmiştir. Daha sonra bu program ile bina enerji modeli oluşturulmuştur. Sonraki aşamada Autodesk Revit programı ile entegre bir şekilde çalışabilen Green Building Studio (GBS) ile bina enerji simülasyonu yapılmıştır. Yapılan analizler ile örnek projeye ait ısıtma soğutma ve toplam enerji tüketimleri belirlenmiştir.

BULGULAR

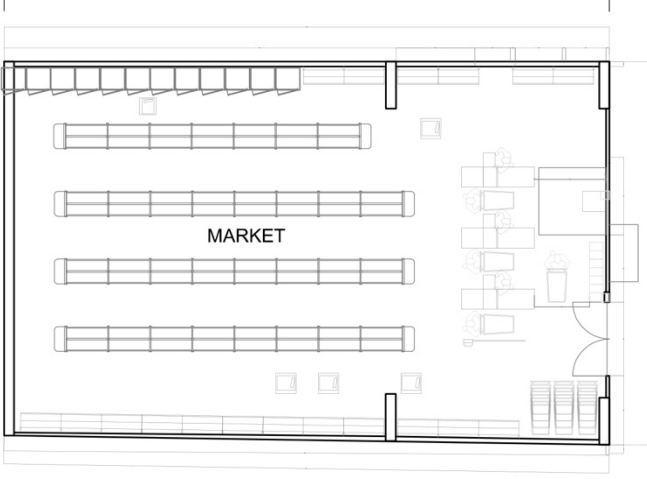
Bu çalışmada Rize ili iklim koşullarında bir market tasarlanmıştır. Bu tasarım marketin olması gereken iç ortam sıcaklıkları da dikkate alınarak Autodesk Revit programında modellenmiştir. Çalışmada 3 farklı çatı malzemesi (kiremit, asbest levha ve çimentolu kiremit), 4 ticarileşmiş köpük yalıtım malzemesi (fenolik köpük, esnek melamin köpük, mineral köpük cam ve strafor köpük) ve 3 farklı yapı malzemesi (bims, delikli tuğla ve gaz beton) kullanılmıştır. Bu malzemelerin kullanıldığı duvar senaryolarına ayrıca yeşil duvar eklenerek tüm alternatifler belirlenmiştir. Çalışmada çatı, ısı yalıtım ve duvar yapı malzemeleri üzerinden 72 farklı alternatif oluşturulmuştur. Bu alternatiflerin detaylı gösterimi Şekil 1.'de verilmiştir.

| Tip | Duvar (cm, 6-ds) | | | Yenil Duvar | Can Tipi | Tip | Duvar (cm, 6-ds) | | | Yenil Duvar | Can Tipi | | |
|--------|------------------|-----------------------|----------------------------|-------------|----------|-------------------|------------------|-------------|-----------------------|----------------------------|-------------|---|-------------------|
| Tip-1 | Sıva (2.00) | Bims Blok (20.00) | Fenolik Köpük (6.00) | Sıva (2.00) | X | Kiremit | Type-37 | Sıva (2.00) | Bims Blok (20.00) | Fenolik Köpük (6.00) | Sıva (2.00) | ✓ | Kiremit |
| Tip-2 | Sıva (2.00) | Bims Blok (20.00) | Esnek Melamin Köpük (6.00) | Sıva (2.00) | X | Kiremit | Type-38 | Sıva (2.00) | Bims Blok (20.00) | Esnek Melamin Köpük (6.00) | Sıva (2.00) | ✓ | Kiremit |
| Tip-3 | Sıva (2.00) | Bims Blok (20.00) | Mineral Köpük Cam (6.00) | Sıva (2.00) | X | Kiremit | Type-39 | Sıva (2.00) | Bims Blok (20.00) | Mineral Köpük Cam (6.00) | Sıva (2.00) | ✓ | Kiremit |
| Tip-4 | Sıva (2.00) | Bims Blok (20.00) | Stufo Köpük (6.00) | Sıva (2.00) | X | Kiremit | Type-40 | Sıva (2.00) | Bims Blok (20.00) | Stufo Köpük (6.00) | Sıva (2.00) | ✓ | Kiremit |
| Tip-5 | Sıva (2.00) | Delikli Tuğla (20.00) | Fenolik Köpük (6.00) | Sıva (2.00) | X | Kiremit | Type-41 | Sıva (2.00) | Delikli Tuğla (20.00) | Fenolik Köpük (6.00) | Sıva (2.00) | ✓ | Kiremit |
| Tip-6 | Sıva (2.00) | Delikli Tuğla (20.00) | Esnek Melamin Köpük (6.00) | Sıva (2.00) | X | Kiremit | Type-42 | Sıva (2.00) | Delikli Tuğla (20.00) | Esnek Melamin Köpük (6.00) | Sıva (2.00) | ✓ | Kiremit |
| Tip-7 | Sıva (2.00) | Delikli Tuğla (20.00) | Mineral Köpük Cam (6.00) | Sıva (2.00) | X | Kiremit | Type-43 | Sıva (2.00) | Delikli Tuğla (20.00) | Mineral Köpük Cam (6.00) | Sıva (2.00) | ✓ | Kiremit |
| Tip-8 | Sıva (2.00) | Delikli Tuğla (20.00) | Stufo Köpük (6.00) | Sıva (2.00) | X | Kiremit | Type-44 | Sıva (2.00) | Delikli Tuğla (20.00) | Stufo Köpük (6.00) | Sıva (2.00) | ✓ | Kiremit |
| Tip-9 | Sıva (2.00) | Gas Beton (20.00) | Fenolik Köpük (6.00) | Sıva (2.00) | X | Kiremit | Type-45 | Sıva (2.00) | Gas Beton (20.00) | Fenolik Köpük (6.00) | Sıva (2.00) | ✓ | Kiremit |
| Tip-10 | Sıva (2.00) | Gas Beton (20.00) | Esnek Melamin Köpük (6.00) | Sıva (2.00) | X | Kiremit | Type-46 | Sıva (2.00) | Gas Beton (20.00) | Esnek Melamin Köpük (6.00) | Sıva (2.00) | ✓ | Kiremit |
| Tip-11 | Sıva (2.00) | Gas Beton (20.00) | Mineral Köpük Cam (6.00) | Sıva (2.00) | X | Kiremit | Type-47 | Sıva (2.00) | Gas Beton (20.00) | Mineral Köpük Cam (6.00) | Sıva (2.00) | ✓ | Kiremit |
| Tip-12 | Sıva (2.00) | Gas Beton (20.00) | Stufo Köpük (6.00) | Sıva (2.00) | X | Kiremit | Type-48 | Sıva (2.00) | Gas Beton (20.00) | Stufo Köpük (6.00) | Sıva (2.00) | ✓ | Kiremit |
| Tip-13 | Sıva (2.00) | Bims Blok (20.00) | Fenolik Köpük (6.00) | Sıva (2.00) | X | Asbest Levha | Type-49 | Sıva (2.00) | Bims Blok (20.00) | Fenolik Köpük (6.00) | Sıva (2.00) | ✓ | Asbest Levha |
| Tip-14 | Sıva (2.00) | Bims Blok (20.00) | Esnek Melamin Köpük (6.00) | Sıva (2.00) | X | Asbest Levha | Type-50 | Sıva (2.00) | Bims Blok (20.00) | Esnek Melamin Köpük (6.00) | Sıva (2.00) | ✓ | Asbest Levha |
| Tip-15 | Sıva (2.00) | Bims Blok (20.00) | Mineral Köpük Cam (6.00) | Sıva (2.00) | X | Asbest Levha | Type-51 | Sıva (2.00) | Bims Blok (20.00) | Mineral Köpük Cam (6.00) | Sıva (2.00) | ✓ | Asbest Levha |
| Tip-16 | Sıva (2.00) | Bims Blok (20.00) | Stufo Köpük (6.00) | Sıva (2.00) | X | Asbest Levha | Type-52 | Sıva (2.00) | Bims Blok (20.00) | Stufo Köpük (6.00) | Sıva (2.00) | ✓ | Asbest Levha |
| Tip-17 | Sıva (2.00) | Delikli Tuğla (20.00) | Fenolik Köpük (6.00) | Sıva (2.00) | X | Asbest Levha | Type-53 | Sıva (2.00) | Delikli Tuğla (20.00) | Fenolik Köpük (6.00) | Sıva (2.00) | ✓ | Asbest Levha |
| Tip-18 | Sıva (2.00) | Delikli Tuğla (20.00) | Esnek Melamin Köpük (6.00) | Sıva (2.00) | X | Asbest Levha | Type-54 | Sıva (2.00) | Delikli Tuğla (20.00) | Esnek Melamin Köpük (6.00) | Sıva (2.00) | ✓ | Asbest Levha |
| Tip-19 | Sıva (2.00) | Delikli Tuğla (20.00) | Mineral Köpük Cam (6.00) | Sıva (2.00) | X | Asbest Levha | Type-55 | Sıva (2.00) | Delikli Tuğla (20.00) | Mineral Köpük Cam (6.00) | Sıva (2.00) | ✓ | Asbest Levha |
| Tip-20 | Sıva (2.00) | Delikli Tuğla (20.00) | Stufo Köpük (6.00) | Sıva (2.00) | X | Asbest Levha | Type-56 | Sıva (2.00) | Delikli Tuğla (20.00) | Stufo Köpük (6.00) | Sıva (2.00) | ✓ | Asbest Levha |
| Tip-21 | Sıva (2.00) | Gas Beton (20.00) | Fenolik Köpük (6.00) | Sıva (2.00) | X | Asbest Levha | Type-57 | Sıva (2.00) | Gas Beton (20.00) | Fenolik Köpük (6.00) | Sıva (2.00) | ✓ | Asbest Levha |
| Tip-22 | Sıva (2.00) | Gas Beton (20.00) | Esnek Melamin Köpük (6.00) | Sıva (2.00) | X | Asbest Levha | Type-58 | Sıva (2.00) | Gas Beton (20.00) | Esnek Melamin Köpük (6.00) | Sıva (2.00) | ✓ | Asbest Levha |
| Tip-23 | Sıva (2.00) | Gas Beton (20.00) | Mineral Köpük Cam (6.00) | Sıva (2.00) | X | Asbest Levha | Type-59 | Sıva (2.00) | Gas Beton (20.00) | Mineral Köpük Cam (6.00) | Sıva (2.00) | ✓ | Asbest Levha |
| Tip-24 | Sıva (2.00) | Gas Beton (20.00) | Stufo Köpük (6.00) | Sıva (2.00) | X | Asbest Levha | Type-60 | Sıva (2.00) | Gas Beton (20.00) | Stufo Köpük (6.00) | Sıva (2.00) | ✓ | Asbest Levha |
| Tip-25 | Sıva (2.00) | Bims Blok (20.00) | Fenolik Köpük (6.00) | Sıva (2.00) | X | Cimentolu Kiremit | Type-61 | Sıva (2.00) | Bims Blok (20.00) | Fenolik Köpük (6.00) | Sıva (2.00) | ✓ | Cimentolu Kiremit |
| Tip-26 | Sıva (2.00) | Bims Blok (20.00) | Esnek Melamin Köpük (6.00) | Sıva (2.00) | X | Cimentolu Kiremit | Type-62 | Sıva (2.00) | Bims Blok (20.00) | Esnek Melamin Köpük (6.00) | Sıva (2.00) | ✓ | Cimentolu Kiremit |
| Tip-27 | Sıva (2.00) | Bims Blok (20.00) | Mineral Köpük Cam (6.00) | Sıva (2.00) | X | Cimentolu Kiremit | Type-63 | Sıva (2.00) | Bims Blok (20.00) | Mineral Köpük Cam (6.00) | Sıva (2.00) | ✓ | Cimentolu Kiremit |
| Tip-28 | Sıva (2.00) | Bims Blok (20.00) | Stufo Köpük (6.00) | Sıva (2.00) | X | Cimentolu Kiremit | Type-64 | Sıva (2.00) | Bims Blok (20.00) | Stufo Köpük (6.00) | Sıva (2.00) | ✓ | Cimentolu Kiremit |
| Tip-29 | Sıva (2.00) | Delikli Tuğla (20.00) | Fenolik Köpük (6.00) | Sıva (2.00) | X | Cimentolu Kiremit | Type-65 | Sıva (2.00) | Delikli Tuğla (20.00) | Fenolik Köpük (6.00) | Sıva (2.00) | ✓ | Cimentolu Kiremit |
| Tip-30 | Sıva (2.00) | Delikli Tuğla (20.00) | Esnek Melamin Köpük (6.00) | Sıva (2.00) | X | Cimentolu Kiremit | Type-66 | Sıva (2.00) | Delikli Tuğla (20.00) | Esnek Melamin Köpük (6.00) | Sıva (2.00) | ✓ | Cimentolu Kiremit |
| Tip-31 | Sıva (2.00) | Delikli Tuğla (20.00) | Mineral Köpük Cam (6.00) | Sıva (2.00) | X | Cimentolu Kiremit | Type-67 | Sıva (2.00) | Delikli Tuğla (20.00) | Mineral Köpük Cam (6.00) | Sıva (2.00) | ✓ | Cimentolu Kiremit |
| Tip-32 | Sıva (2.00) | Delikli Tuğla (20.00) | Stufo Köpük (6.00) | Sıva (2.00) | X | Cimentolu Kiremit | Type-68 | Sıva (2.00) | Delikli Tuğla (20.00) | Stufo Köpük (6.00) | Sıva (2.00) | ✓ | Cimentolu Kiremit |
| Tip-33 | Sıva (2.00) | Gas Beton (20.00) | Fenolik Köpük (6.00) | Sıva (2.00) | X | Cimentolu Kiremit | Type-69 | Sıva (2.00) | Gas Beton (20.00) | Fenolik Köpük (6.00) | Sıva (2.00) | ✓ | Cimentolu Kiremit |
| Tip-34 | Sıva (2.00) | Gas Beton (20.00) | Esnek Melamin Köpük (6.00) | Sıva (2.00) | X | Cimentolu Kiremit | Type-70 | Sıva (2.00) | Gas Beton (20.00) | Esnek Melamin Köpük (6.00) | Sıva (2.00) | ✓ | Cimentolu Kiremit |
| Tip-35 | Sıva (2.00) | Gas Beton (20.00) | Mineral Köpük Cam (6.00) | Sıva (2.00) | X | Cimentolu Kiremit | Type-71 | Sıva (2.00) | Gas Beton (20.00) | Mineral Köpük Cam (6.00) | Sıva (2.00) | ✓ | Cimentolu Kiremit |
| Tip-36 | Sıva (2.00) | Gas Beton (20.00) | Stufo Köpük (6.00) | Sıva (2.00) | X | Cimentolu Kiremit | Type-72 | Sıva (2.00) | Gas Beton (20.00) | Stufo Köpük (6.00) | Sıva (2.00) | ✓ | Cimentolu Kiremit |

Şekil 1.: Oluşturulan alternatiflerin detaylı gösterimi

Çalışma kapsamında tasarlanan Rize ili iklim şartlarındaki market projesine ait bilgiler ve kat planı Şekil 2’de verilmiştir.

| Market Bina Bilgileri | |
|-----------------------|--------------------|
| Taşıyıcı Sistem: | Çelik Sistem |
| Kat Sayısı: | Zemin Kat |
| Kat Yüksekliği: | 4 m |
| Bina Boyutları | 18 m*12 m |
| Brüt Alan: | 216 m ² |
| Net Alan: | 200 m ² |
| Duvar Kalınlığı: | 30 cm |



Şekil 2.: Örnek binaya ait plan ve bilgiler

Enerji analizleri yapılmak üzere oluşturulan alternatiflerin her birinde kullanılan malzemelerin termal değerleri programa girilmiştir. Bu termal değerlerin detaylı gösterimi Şekil 3.'de verilmiştir [3].

| Duvar Malzemeleri | Termal İletkenlik | Yoğunluk |
|---------------------------------|------------------------------|------------------------|
| Bims Blok | 0,18 W/(m·K) | 1050 kg/m ³ |
| Delikli Tuğla | 0,45 W/(m·K) | 1100 kg/m ³ |
| Gaz Beton | 0,18 W/(m·K) | 817 kg/m ³ |
| Sıva | 1,0 W/(m·K) | 1800 kg/m ³ |
| Yalıtım Malzemeleri | Termal İletkenlik | Yoğunluk |
| Fenolik Köpük | 0,02 W/(m·K) | 40 kg/m ³ |
| Esnek Melamin Köpük | 0,035 W/(m·K) | 70 kg/m ³ |
| Mineral Köpük Cam | 0,038 W/(m·K) | 110 kg/m ³ |
| Strafor Köpük | 0,044 W/(m·K) | 15 kg/m ³ |
| XPS | 0,040 W/(m·K) | 35 kg/m ³ |
| Döşeme Malzemeleri | Termal İletkenlik | Yoğunluk |
| Temel Betonu - Betonarme Döşeme | 2,5 W/(m·K) | 2400 kg/m ³ |
| Tesviye Harcı - Katkılı Şap | 1,4 W/(m·K) | 2000 kg/m ³ |
| Koruma Betonu | 1,65 W/(m·K) | 2200 kg/m ³ |
| Granit Kaplama | 2,8 W/(m·K) | 2500 kg/m ³ |
| Zemine Oturan Döşeme | U Değeri | |
| | 0,7729 W/(m ² ·K) | |
| Ara Kat Döşemesi | U Değeri | |
| | 8,6420 W/(m ² ·K) | |
| Çatı Türü | Termal İletkenlik | Yoğunluk |
| Kiremit | 0,7106 W/(m·K) | 1790 kg/m ³ |
| Asbest Levha | 0,4733 W/(m·K) | 1630 kg/m ³ |
| Çimentolu Kiremit | 0,5619 W/(m·K) | 2160 kg/m ³ |

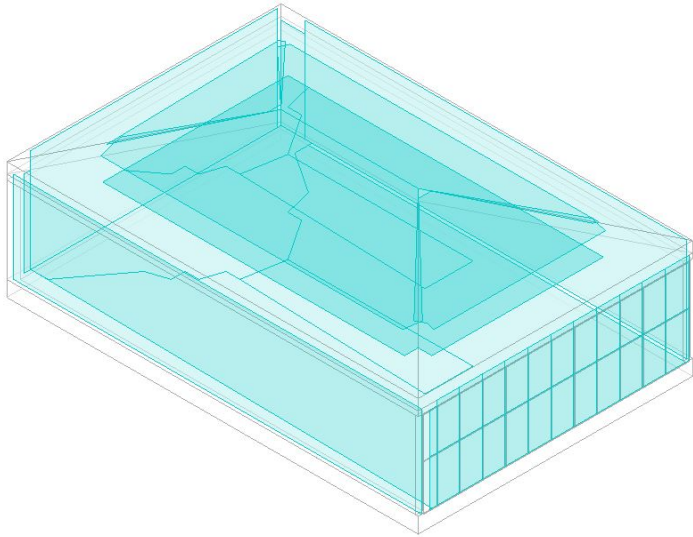
Şekil 3.: Kullanılan malzemelerin termal değerleri

Bina bilgileri ve alternatifler belirlendikten sonra market projesi Autodesk Revit programında modellenmiştir. Örnek projenin üç boyutlu modeli Şekil 4’de verilmiştir.



Şekil 4.: Örnek projenin modeli

Daha sonra Autodesk Revit programında bina enerji modeli oluşturulmuştur. Oluşturulan bina enerji modeli Şekil 5’de verilmiştir.



Şekil 5.: Örnek projenin bina enerji modeli

Bina enerji modeli her alternatif için oluşturularak gbXML formatında her biri kaydedilmiştir. Daha sonra Green Building Studio (GBS)’ya her bir alternatif atılmış ve enerji analizi yapılmıştır. Tüm alternatiflerin ısıtma, soğutma ve toplam enerji tüketimleri hesaplanmıştır.

SONUÇ

Çalışmanın sonuç bölümünde tüm alternatiflerin soğutma, ısıtma ve toplam enerji tüketim miktarları belirlenerek karşılaştırılmıştır. Sonuçların anlaşılabilir olması açısından çatı kaplaması türü ve yeşil duvar kullanma durumuna göre gruplandırılmıştır. Analizi yapılan 72 alternatif 12'li gruplar halinde bölümlenmiştir. Yapılan analizlerin sonuçları Şekil 6'da verilmiştir.



Şekil 6.: Yapılan analiz sonuçları

Oluşturulan 72 alternatif soğutma enerjisi tüketimi açısından karşılaştırıldığında en az enerji tüketen alternatif 3932 kWh olarak birden fazla alternatifte görülmüştür. Soğutma enerjisi bakımından en çok enerji tüketen alternatif ise 5601 kWh ile Tip 9, Tip 21 ve Tip 33 olarak belirlenmiştir. En olumlu ve en olumsuz analiz arasında %29,7'lik enerji tasarrufu hesaplanmıştır. Analizlere bakıldığında soğutma enerjisi bakımından ısı yalıtım malzemesi

olarak mineral köpük cam kullanılan alternatiflerin genel olarak olumlu sonuç verdiği görülmüştür. Fakat fenolik köpük kullanılan alternatiflerin genel olarak olumsuz sonuç verdiği görülmüştür. Analizler soğutma enerjisi tüketimi için duvar örgü malzemesi açısından incelendiğinde en olumlu sonuç veren delikli tuğla, en olumsuz sonuç veren ise gaz beton olmuştur. Yeşil duvar kullanımının soğutma enerjisi tüketimine olan etkisi incelendiğinde yeşil duvarın soğutma enerjisi tüketimini azalttığı görülmüştür.

Alternatifler ısıtma enerjisi tüketimi bakımından da karşılaştırılmıştır. Isıtma enerjisi bakımından en az enerji tüketen alternatif 19666 kWh olarak Tip 13 olarak belirlenmiştir. Isıtma enerjisi bakımından en çok enerji tüketen alternatif ise 23910 kWh ile Tip 44 olarak belirlenmiştir. En olumlu ve en olumsuz analiz arasında %17,7'lik enerji tasarrufu hesaplanmıştır. Analizlere bakıldığında ısıtma enerjisi bakımından ısı yalıtım malzemesi olarak fenolik köpük kullanılan alternatiflerin genel olarak olumlu sonuç verdiği görülmüştür. Fakat strafor köpük kullanılan alternatiflerin genel olarak olumsuz sonuç verdiği görülmüştür. Analizler ısıtma enerjisi tüketimi için duvar örgü malzemesi açısından incelendiğinde en olumlu sonuç veren bims blok, en olumsuz sonuç veren ise delikli tuğla olmuştur. Isıtma enerjisi tüketimi için çatı malzemesi açısından incelendiğinde en olumlu sonuç veren asbest levha, en olumsuz sonuç veren ise kiremit olmuştur. Yeşil duvar kullanımının ısıtma enerjisi tüketimine olan etkisi incelendiğinde yeşil duvarın ısıtma enerjisi tüketimini genel olarak arttırdığı görülmüştür.

Son olarak tüm alternatifler toplam enerji tüketimi bakımından karşılaştırıldığında en az enerji tüketen alternatif 68445 kWh olarak Tip 49 olarak belirlenmiştir. Toplam enerji tüketimi bakımından en çok enerji tüketen alternatif ise 74633 kWh ile Tip 8 olarak belirlenmiştir. En olumlu ve en olumsuz analiz arasında %8,2'lik enerji tasarrufu hesaplanmıştır. Analizlere bakıldığında toplam enerji tüketimi bakımından ısı yalıtım malzemesi olarak fenolik köpük kullanılan alternatiflerin genel olarak olumlu sonuç verdiği görülmüştür. Fakat strafor köpük kullanılan alternatiflerin genel olarak olumsuz sonuç verdiği görülmüştür. Analizler toplam enerji tüketimi için duvar örgü malzemesi açısından incelendiğinde en olumlu sonuç veren delikli tuğla, en olumsuz sonuç veren ise gaz beton olmuştur. Toplam enerji tüketimi için çatı malzemesi açısından incelendiğinde en olumlu sonuç veren asbest levha, en olumsuz sonuç veren ise çimentolu kiremit olmuştur. Yeşil duvar kullanımının toplam enerji tüketimine olan etkisi incelendiğinde yeşil duvarın toplam enerji tüketimini genel olarak azalttığı görülmüştür.

Çalışmanın sonucunda Rize ili iklim şartlarında tasarlanan market yapısı üzerinden yapılan enerji analizleri değerlendirilmiştir. Oluşturulan alternatiflerin iklim şartlarına uygunluğu üzerinden yapılan değerlendirmeler ile birlikte oluşturulan örnek tasarım yardımıyla, alternatif senaryolara eklenen yeşil duvarın enerji verimliliğine etkisi de belirlenmiştir. Bu sayede belirlenen iklim koşullarında tasarlanacak binalar için tasarımcılara örnek proje üzerinden bilgi verilmeye çalışılmıştır.

KAYNAKÇA

Chaudhary, G. (2016). Evaluation of “Autotune” calibration against manual calibration of building energy models. *Applied energy*,182: s. 115-134.

Khodeir, L. M., ve Nessim, A. A. (2018). BIM2BEM integrated approach: Examining status of the adoption of building information modelling and building energy models in Egyptian architectural firms. *Ain Shams Engineering Journal*, 9(4), 1781–1790.
<https://doi.org/10.1016/j.asej.2017.01.004>

İNTERNET KAYNAKLARI

<https://www.izoder.org.tr/dosyalar/hesapdegerleri.pdf> Erişim Tarihi: 10.04.2023.

FARKLI KİREMİT ÇATI ve YALITIM PANELİ ALTERNATİFLERİYLE ENERJİ VERİMLİ TASARIM; BAĞ EVİ ÖRNEĞİ

Hazal BOYDAK DEMİR¹, Figen BALO²

¹Dicle Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Diyarbakır / Türkiye

²Fırat Üniversitesi, Mühendislik Fakültesi, Elazığ / Türkiye

Öz:

Günümüz şartlarında teknolojik gelişmeler sonucunda, nüfusun artması ve sanayileşme çevre üzerinde artan bir sorun haline gelmiştir. Enerji kaynaklarının bilinçsiz bir şekilde kullanılması çevre problemlerinin oluşmasına sebebiyet vermiştir. Günümüzde yaşanan küresel ısınmanın ve iklim değişikliklerin asıl sebebi fosil yakıtların enerji için kullanılmasıdır. Birçok ülkede, çevresel problemleri azaltmak ve enerji kaynaklarını verimli kullanmak amacıyla çeşitli enerji politikaları yürütülmektedir. Türkiye’de de enerji verimli tasarım gün geçtikçe önem kazanmaktadır. Projelerim tasarım aşamalarında belirlenen alternatiflerin karşılaştırılması ile binaların enerji tüketiminin azaltılması sağlanabilir.

Bu çalışmada, tasarlanan örnek bir bağ evi için Ağrı ili iklim şartlarında belirlenen alternatiflerin analizleri yapılmıştır. Bu alternatifler, ticarileşmiş doğal içerikli panel ısı yalıtım malzemeleri (Genişletilmiş mantar panel, yosun panel, keten panel, lifli panel, hindistan cevizi lifli panel, sunta panel) ile kiremit kökenli ve güncel çatı malzemeleri (kiremit, çimentolu kiremit, sentetik reçineli kiremit, sentetik içerikli sedir kiremit, shingle ve yeşil çatı) olarak belirlenmiştir. Çalışmada duvarlar, yapı malzemesi olarak gaz beton kullanılarak dıştan yalıtımlı olarak oluşturulmuştur. Bu malzemelerin uygulandığı toplamda 36 farklı duvar alternatifi belirlenmiştir. Çalışmada tasarlanan bağ evi Autodesk Revit programında modellenmiştir. Daha sonra belirlenen alternatifler üzerinden Autodesk Green Building Studio (GBS) aracılığı ile enerji analizleri yapılmıştır. Çalışmanın sonucunda tüm enerji parametreleri her bir alternatif için karşılaştırılmıştır. Sonuç olarak, Ağrı ili iklim şartlarında belirlenen ısı yalıtım ve çatı malzemeleri üzerinden en uygun alternatifin belirlenmesi sağlanmıştır. Ayrıca tasarım sonucu elde edilen binanın enerji ihtiyacının bölgedeki güneş enerjisi ile desteklenebilirliği simülasyon sonuçlarıyla analiz edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Autodesk Revit, yenilenebilir enerji, binalarda enerji verimliliği, panel yalıtım malzemesi, kiremit çatı malzemeleri.

GİRİŞ

Günümüzde hızlı nüfus artışı ve teknolojik gelişmeler ile birlikte enerjiye olan ihtiyaç artmaktadır. Dünyada enerji kullanım kaynakları %34 petrol, %27 kömür, %24 doğal gaz ve %4 yenilenebilir enerji kaynakları olarak belirlenmiştir [1]. Enerji kullanımının büyük bölümü fosil yakıtlardan karşılanmakta ve rezervleri hızla azalmaktadır. Yenilenemeyen enerji kaynaklarının azalım hızı aynı şekilde devam ederse kömür 114 yıl, doğal gaz 53 yıl ve petrol 51 yıl sonra tükenecektir. 2017 yılı verileri dikkate alınırsa dünyada en çok birincil enerji tüketimi yapan ülke Çin olarak belirlenmiştir. Daha sonra Amerika Birleşik Devletleri, Hindistan, Rusya ve Japonya gelmektedir. Türkiye ise 19. sırada yer almaktadır [2].

Ülkemizde de enerji kullanımının büyük çoğunluğu fosil yakıtlardan sağlanmaktadır. Enerji tüketim dağılımı sektörler bazında incelendiğinde %24,8 mesken ve hizmetler, %24,4 sanayi ve %19,6 ulaşım olarak belirlenmiştir [3]. Hem Türkiye’de hem de dünyada enerji tüketiminin büyük bölümünü bina sektörü oluştururken, enerji genellikle binaların ısıtma, soğutma ve aydınlatma sistemlerindeki konfor koşulları için kullanılmaktadır. Bununla birlikte nüfus arttıkça konfor koşullarını sağlamak için harcanan enerji artmaktadır. Bu sebeple binalar için harcanan enerjinin minimum seviyeye düşürülmesi ve var olan enerjinin verimli bir şekilde kullanılması küresel bir sorun haline gelmiştir.

AMAÇ-KAPSAM

Türkiye’de en çok enerji harcayan sektör bina sektörü olarak bilinmektedir. Binaların iç mekan konfor koşullarının sağlanması için harcanan enerji toplam enerji tüketimi açısından büyük önem arz etmektedir. Bu sebeple yeni yapılacak binaların tasarım aşamasında enerji verimli bir şekilde planlanması amaçlanmaktadır. Bu amaçla bu çalışmada örnek bağ evi tasarımı üzerinden enerji analizleri yapılmıştır.

YÖNTEM

Çalışmada bir bağ evi binasının enerji tüketim miktarları hesaplanarak farklı alternatifler açısından performansları değerlendirilmiştir. Enerji tüketim miktarlarının hesaplanmasında bilgisayar analiz yöntemlerinden yararlanılmıştır. Dilimize yapı bilgi modelleme olarak geçen ve Building Information Modelling (BIM) olarak bilinen yazılım sistemleri kullanılmıştır. İlk olarak BIM tabanlı yazılımlardan olan Autodesk Revit programında tasarlanan bağ evi modellenmiştir. Bağ evi modellendikten sonra konum bilgileri programa girildiğinde iklim verileri otomatik olarak en yakın hava istasyonundan alınmıştır. Böylelikle bölgenin iklim

koşulları da analizlerde etkili olmaktadır. Daha sonra belirlenen alternatifler üzerinden enerji analizleri Autodesk Green Building Studio üzerinden yapılmış ve alternatiflerin yıllık ısıtma, soğutma, toplam enerji tüketim miktarları belirlenmiştir. Çalışmada kullanılan BIM yazılımları günümüzde tasarlanacak olan yapıların enerji etkinlik bakımından değerlendirilmesi için son derece önem arz etmektedir.

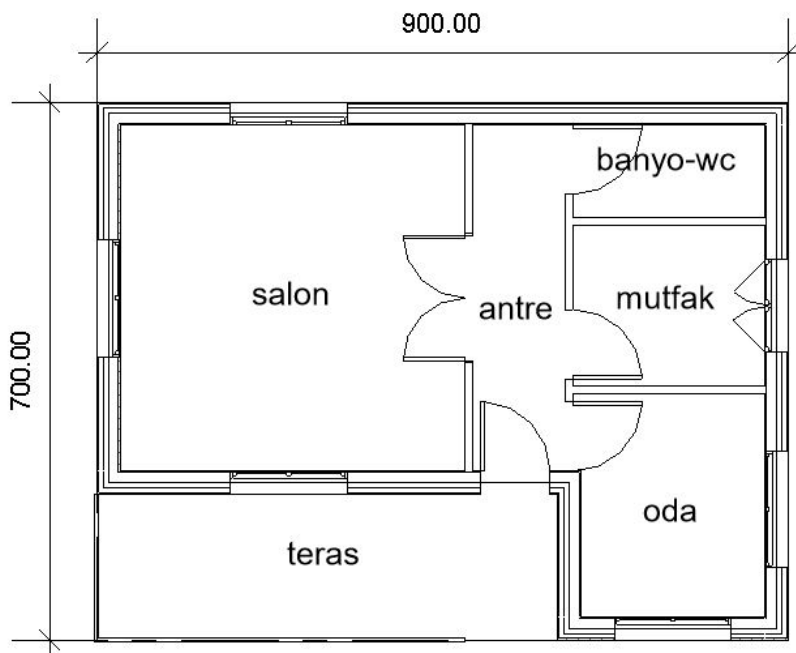
BULGULAR

Çalışmada Ağrı ili iklim şartlarında bağ evi tasarlanmıştır. Tasarlanan bağ evine ait bina bilgileri Tablo 1.'de verilmiştir.

Tablo 1.: Örnek projeye ait bina bilgileri

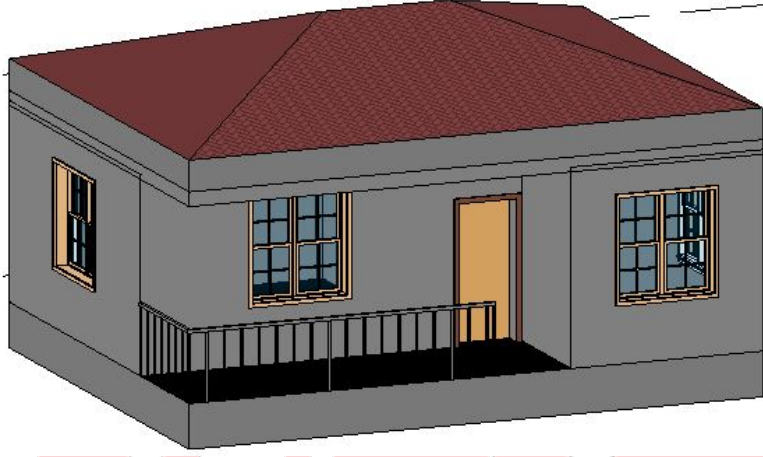
| Bağ Evi Bina Bilgileri | |
|------------------------|-------------------|
| Taşıyıcı Sistem: | Yığma Sistem |
| Kat Sayısı: | Zemin Kat |
| Kat Yüksekliği: | 3 m |
| Bina Boyutları | 9 m*7 m |
| Brüt Alan: | 63 m ² |
| Net Alan: | 44 m ² |
| Duvar Kalınlığı: | 30 cm |

Tasarlanan bağ evinin bina bilgileri doğrultusunda oluşturulan kat planı Şekil 1.'de verilmiştir.



Şekil 1.: Örnek projeye ait kat planı

Daha sonra bağ evi Autodesk Revit programında modellenmiştir. Modellenen evin üç boyutlu gösterimi Şekil 2.'de verilmektedir.



Şekil 2.: Örnek projeye ait üç boyutlu model gösterimi

Tasarlanan bağ evi üzerinden 36 farklı alternatif belirlenerek enerji analizleri yapılmıştır. Bu alternatifler oluşturulurken doğal içerikli panel ısı yalıtım malzemeleri olarak genişletilmiş mantar panel, yosun panel, keten panel, lifli panel, Hindistan cevizi lifli panel, sunta panel kullanılmıştır. Alternatiflerin oluşumunda kullanılan kiremit kökenli ve güncel çatı malzemeleri kiremit, çimentolu kiremit, sentetik reçineli kiremit, sentetik içerikli sedir kiremit, shingle ve yeşil çatı olarak belirlenmiştir. Çalışma kapsamında duvarlar gaz beton kullanılarak dıştan yalıtımlı şekilde oluşturulmuştur. Tüm malzemelerin kullanılması sonucunda oluşturulan alternatifler Tablo 2.'de verilmiştir.

Tablo 2.: Analizleri yapılan alternatifler

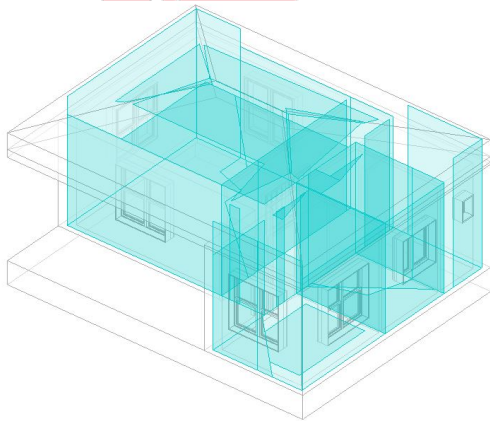
| Tip | Duvar (cm, iç-dış) | | | | Çatı Tipi | Tip | Duvar (cm, iç-dış) | | | | Çatı Tipi |
|---------|--------------------|-------------------|-------------------------------------|-------------|---------------------------|---------|--------------------|-------------------|-------------------------------------|-------------|---------------------------------|
| Tip-1 | Sıva (2.00) | Gaz Beton (20.00) | Genişletilmiş Mantar Panel (6.00) | Sıva (2.00) | Kiremit | Type-19 | Sıva (2.00) | Gaz Beton (20.00) | Genişletilmiş Mantar Panel (6.00) | Sıva (2.00) | Sentetik İkerikli Sedir Kiremit |
| Tip-2 | Sıva (2.00) | Gaz Beton (20.00) | Yosun Panel (6.00) | Sıva (2.00) | Kiremit | Type-20 | Sıva (2.00) | Gaz Beton (20.00) | Yosun Panel (6.00) | Sıva (2.00) | Sentetik İkerikli Sedir Kiremit |
| Tip-3 | Sıva (2.00) | Gaz Beton (20.00) | Keten Panel (6.00) | Sıva (2.00) | Kiremit | Type-21 | Sıva (2.00) | Gaz Beton (20.00) | Keten Panel (6.00) | Sıva (2.00) | Sentetik İkerikli Sedir Kiremit |
| Tip-4 | Sıva (2.00) | Gaz Beton (20.00) | Lifi Panel (6.00) | Sıva (2.00) | Kiremit | Type-22 | Sıva (2.00) | Gaz Beton (20.00) | Lifi Panel (6.00) | Sıva (2.00) | Sentetik İkerikli Sedir Kiremit |
| Tip-5 | Sıva (2.00) | Gaz Beton (20.00) | Hindistan Cevizli Lifi Panel (6.00) | Sıva (2.00) | Kiremit | Type-23 | Sıva (2.00) | Gaz Beton (20.00) | Hindistan Cevizli Lifi Panel (6.00) | Sıva (2.00) | Sentetik İkerikli Sedir Kiremit |
| Tip-6 | Sıva (2.00) | Gaz Beton (20.00) | Sunta Panel (6.00) | Sıva (2.00) | Kiremit | Type-24 | Sıva (2.00) | Gaz Beton (20.00) | Sunta Panel (6.00) | Sıva (2.00) | Sentetik İkerikli Sedir Kiremit |
| Type-7 | Sıva (2.00) | Gaz Beton (20.00) | Genişletilmiş Mantar Panel (6.00) | Sıva (2.00) | Çimentolu Kiremit | Type-25 | Sıva (2.00) | Gaz Beton (20.00) | Genişletilmiş Mantar Panel (6.00) | Sıva (2.00) | Shingle |
| Type-8 | Sıva (2.00) | Gaz Beton (20.00) | Yosun Panel (6.00) | Sıva (2.00) | Çimentolu Kiremit | Type-26 | Sıva (2.00) | Gaz Beton (20.00) | Yosun Panel (6.00) | Sıva (2.00) | Shingle |
| Type-9 | Sıva (2.00) | Gaz Beton (20.00) | Keten Panel (6.00) | Sıva (2.00) | Çimentolu Kiremit | Type-27 | Sıva (2.00) | Gaz Beton (20.00) | Keten Panel (6.00) | Sıva (2.00) | Shingle |
| Type-10 | Sıva (2.00) | Gaz Beton (20.00) | Lifi Panel (6.00) | Sıva (2.00) | Çimentolu Kiremit | Type-28 | Sıva (2.00) | Gaz Beton (20.00) | Lifi Panel (6.00) | Sıva (2.00) | Shingle |
| Type-11 | Sıva (2.00) | Gaz Beton (20.00) | Hindistan Cevizli Lifi Panel (6.00) | Sıva (2.00) | Çimentolu Kiremit | Type-29 | Sıva (2.00) | Gaz Beton (20.00) | Hindistan Cevizli Lifi Panel (6.00) | Sıva (2.00) | Shingle |
| Type-12 | Sıva (2.00) | Gaz Beton (20.00) | Sunta Panel (6.00) | Sıva (2.00) | Çimentolu Kiremit | Type-30 | Sıva (2.00) | Gaz Beton (20.00) | Sunta Panel (6.00) | Sıva (2.00) | Shingle |
| Type-13 | Sıva (2.00) | Gaz Beton (20.00) | Genişletilmiş Mantar Panel (6.00) | Sıva (2.00) | Sentetik Reçineli Kiremit | Type-31 | Sıva (2.00) | Gaz Beton (20.00) | Genişletilmiş Mantar Panel (6.00) | Sıva (2.00) | Yeşil Çatı |
| Type-14 | Sıva (2.00) | Gaz Beton (20.00) | Yosun Panel (6.00) | Sıva (2.00) | Sentetik Reçineli Kiremit | Type-32 | Sıva (2.00) | Gaz Beton (20.00) | Yosun Panel (6.00) | Sıva (2.00) | Yeşil Çatı |
| Type-15 | Sıva (2.00) | Gaz Beton (20.00) | Keten Panel (6.00) | Sıva (2.00) | Sentetik Reçineli Kiremit | Type-33 | Sıva (2.00) | Gaz Beton (20.00) | Keten Panel (6.00) | Sıva (2.00) | Yeşil Çatı |
| Type-16 | Sıva (2.00) | Gaz Beton (20.00) | Lifi Panel (6.00) | Sıva (2.00) | Sentetik Reçineli Kiremit | Type-34 | Sıva (2.00) | Gaz Beton (20.00) | Lifi Panel (6.00) | Sıva (2.00) | Yeşil Çatı |
| Type-17 | Sıva (2.00) | Gaz Beton (20.00) | Hindistan Cevizli Lifi Panel (6.00) | Sıva (2.00) | Sentetik Reçineli Kiremit | Type-35 | Sıva (2.00) | Gaz Beton (20.00) | Hindistan Cevizli Lifi Panel (6.00) | Sıva (2.00) | Yeşil Çatı |
| Type-18 | Sıva (2.00) | Gaz Beton (20.00) | Sunta Panel (6.00) | Sıva (2.00) | Sentetik Reçineli Kiremit | Type-36 | Sıva (2.00) | Gaz Beton (20.00) | Sunta Panel (6.00) | Sıva (2.00) | Yeşil Çatı |

Alternatifler oluşturulurken birçok malzeme belirlenmiştir. Bu malzemeler binanın enerji tüketimini etkilemektedir. Belirlenen malzemelerin termal değerleri Tablo 3.'de verilmiştir [4].

Tablo 3.: Analizleri yapılan alternatifler

| Duvar Malzemeleri | Termal İletkenlik | Yoğunluk |
|-----------------------------------|------------------------------|------------------------|
| Gaz beton | 0,11 W/(m·K) | 350 kg/m ³ |
| Sıva | 1,0 W/(m·K) | 1800 kg/m ³ |
| Yalıtım Malzemeleri | Termal İletkenlik | Yoğunluk |
| Genişletilmiş Mantar Panel | 0,04 W/(m·K) | 120 kg/m ³ |
| Yosun Panel | 0,045 W/(m·K) | 75 kg/m ³ |
| Keten Panel | 0,039 W/(m·K) | 35 kg/m ³ |
| Lifli Panel | 0,04 W/(m·K) | 140 kg/m ³ |
| Hindistan Cevizli Lifli Panel | 0,043 W/(m·K) | 140 kg/m ³ |
| Sunta Panel | 0,055 W/(m·K) | 125 kg/m ³ |
| XPS | 0,040 W/(m·K) | 35 kg/m ³ |
| Döşeme Malzemeleri | Termal İletkenlik | Yoğunluk |
| Temel Betonunu - Betonarme Döşeme | 2,5 W/(m·K) | 2400 kg/m ³ |
| Tesviye Harcı - Katkılı Şap | 1,4 W/(m·K) | 2000 kg/m ³ |
| Koruma Betonunu | 1,65 W/(m·K) | 2200 kg/m ³ |
| Granit Kaplama | 2,8 W/(m·K) | 2500 kg/m ³ |
| Zemine Oturan Döşeme | U Değeri | |
| | 0,7729 W/(m ² ·K) | |
| Ara Kat Döşemesi | U Değeri | |
| | 8,6420 W/(m ² ·K) | |
| Çatı Kaplama | Termal İletkenlik | Yoğunluk |
| Kiremit | 0,7106 W/(m ² ·K) | 1790 kg/m ³ |
| Çimentolu Kiremit | 0,5619 W/(m ² ·K) | 2160 kg/m ³ |
| Sentetik Reçineli Kiremit | 0,325 W/(m ² ·K) | 1500 kg/m ³ |
| Sentetik İçerikli Sedir Kiremit | 0,11 W/(m ² ·K) | 1250 kg/m ³ |
| Shingle | 0,72 W/(m ² ·K) | 1800 kg/m ³ |
| Yeşil Çatı | U Değeri | |
| | 0,1205 W/(m ² ·K) | |

Bir sonraki aşamada belirlenen malzemelerin termal değerleri Autodesk Revit programına girilmiştir. Malzemeler doğrultusunda oluşturulan 36 alternatifin her biri için bina enerji modeli oluşturulmuştur. Oluşturulan bina enerji modeli Şekil 3.'de verilmiştir. Daha sonra bina enerji modelleri gbXML formatında kaydedilmiştir.

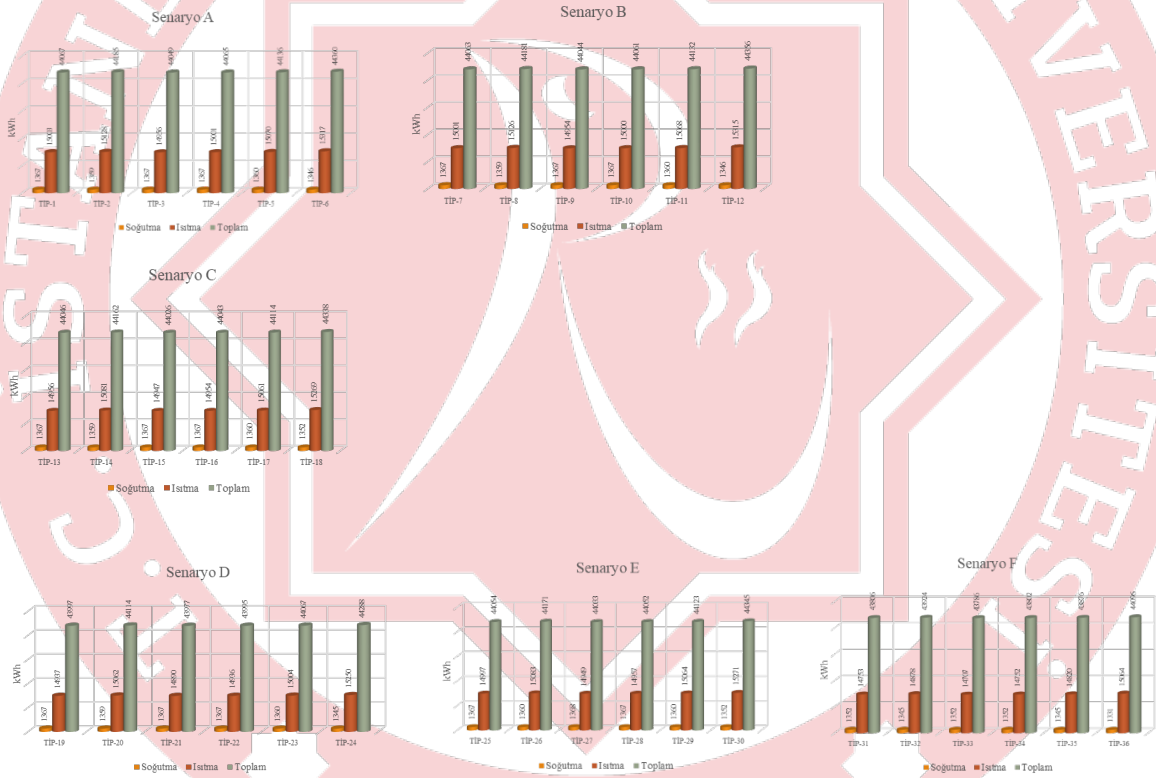


Şekil 3.: Örnek projeye ait bina enerji modeli

Son aşamada ise belirlenen tüm alternatiflerin gbXML dosyaları Autodesk Green Building Studio programına atılarak enerji analizleri yapılmıştır. Tüm alternatifler için yıllık ısıtma, soğutma ve toplam enerji tüketim miktarları hesaplanmıştır.

SONUÇ

Çalışmanın sonucunda tüm enerji parametreleri her bir alternatif için karşılaştırılmıştır. Sonuç olarak, Ağrı ili iklim şartlarında belirlenen ısı yalıtım ve çatı malzemeleri üzerinden en uygun alternatifin belirlenmesi sağlanmıştır. Ayrıca tasarım sonucu elde edilen binanın enerji ihtiyacının bölgedeki güneş enerjisi ile desteklenebilirliği simülasyon sonuçlarıyla analiz edilmiştir. İlk olarak her bir alternatif çatı türü değişimine göre kendi içerisinde sınıflandırılarak Senaryo A,B,C,D,E,F şeklinde oluşturulmuştur. Oluşturulan senaryolar Şekil 4.'de verilmiştir.



Şekil 4.: Alternatiflerin analizi sonucunda oluşturulan senaryolar

Ayrıca tasarım sonucu elde edilen binanın enerji ihtiyacının bölgedeki güneş enerjisi ile desteklenebilirliği simülasyon sonuçlarıyla analiz edilmiştir. Green Buildings studio analizi sonucu binanın enerji ihtiyacının Ağrı ili iklim şartlarında konumlandırıldığı bölgede 19 m² lik alana panel yerleştirilmesi durumunda yıllık 3550 kWh lik güneş enerjisi ile desteklenebileceği ve maliyetlerini ödemesi için gerekli amortisman süresinin 31 yıl olduğu belirlenmiştir (Şekil 5.) Bu değerler sisteme göre en yüksek yıllık enerji üretimi veren panel malzemesi olan

monokristal panel malzemesi ile elde edilmiştir. İnce film ve polikristal panel malzemesi ile daha az enerji üretimi elde edilmiştir.

| Yerleştirilmiş Panel Alanı (m ²) | Yıllık Enerji Üretimi (Kwh) | Amortisman Süresi |
|--|-----------------------------|-------------------|
| 19 | 3,550 | 31 Yıl |

Şekil 5.: Örnek projenin enerji tüketiminin güneş enerjisi ile desteklenme süresi

Daha sonra oluşturulan tüm alternatifler öncelikle soğutma enerjisi tüketimi bakımından karşılaştırılmıştır. Analizler yıllık toplam soğutma enerjisi tüketimi bakımından incelendiğinde en az enerji tüketen alternatifin 1.331 kWh ile Tip 6 olduğu görülmüştür. Toplam yıllık soğutma enerjisi tüketimi bakımından en çok enerji tüketimi olan alternatifin ise 1.368 kWh ile Tip 27 olduğu görülmüştür. Soğutma enerjisi tüketimi açısından en az enerji tüketen alternatif ile en çok enerji tüketen alternatif arasında yıllık %3'lük enerji tasarrufu saptanmıştır.

Yıllık toplam ısıtma enerjisi bakımından analizler incelendiğinde en az enerji tüketen alternatifin 14.707 kWh ile Tip 33 olduğu görülmüştür. Buna karşın yıllık toplam ısıtma enerjisi bakımından en çok enerji tüketen alternatifin ise 15.317 kWh ile Tip 6 olduğu belirlenmiştir. Isıtma enerjisi tüketimi açısından en az enerji tüketen alternatif ile en çok enerji tüketen alternatif arasında yıllık %4'lük enerji tasarrufu belirlenmiştir.

Daha sonra analizler yıllık toplam enerji tüketimi açısından incelenmiştir. Bu durumda en az enerji tüketen alternatifin 43.786 kWh ile Tip 33 olduğu saptanmıştır. Yıllık toplam enerji tüketimi açısından en çok enerji tüketen alternatifin ise 44.995 kWh ile Tip 22 olduğu belirlenmiştir. Toplam enerji tüketimi açısından en az enerji tüketen alternatif ile en çok enerji tüketen alternatif arasında yıllık %2,7'lik enerji tasarrufu saptanmıştır.

Analiz sonuçlarına göre Ağrı ili iklim koşullarında oluşturulan bağ evi projesinin enerji tüketim miktarları enerji tüketimleri açısından değerlendirilmiştir.

İlk olarak soğutma enerjisi tüketimi bakımından değerlendirme yapıldığında en olumlu soğutma enerjisi tüketimi gösteren yalıtım malzemesi Sunta Panel olarak belirlenmiştir. Daha sonra sırasıyla Yosun Panel, Hindistan Cevizli Lifli Panel gelmektedir. Genişletilmiş Mantar Panel, Keten Panel ve Lifli Panel arasında soğutma enerjisi bakımından genel olarak büyük bir fark ortaya çıkmamıştır.

Daha sonra soğutma enerjisi tüketimi bakımından değerlendirme yapıldığında en olumlu soğutma enerjisi tüketimi gösteren çatı türü yeşil çatı olarak belirlenmiştir. Daha sonra sırasıyla

sentetik içerikli sedir kiremit, kiremit, çimentolu kiremit, shingle ve sentetik reçineli kiremit gelmektedir.

Isıtma enerjisi tüketimi bakımından değerlendirme yapıldığında en olumlu ısıtma enerjisi tüketimi gösteren yalıtım malzemesi Keten Panel olarak belirlenmiştir. Daha sonra sırasıyla Lifli Panel, Genişletilmiş Mantar Panel, Hindistan Cevizli Lifli Panel, Yosun Panel, Sunta Panel gelmektedir.

Isıtma enerjisi tüketimi bakımından en olumlu ısıtma enerjisi tüketimi gösteren çatı türü yeşil çatı olarak belirlenmiştir. Daha sonra sırasıyla sentetik içerikli sedir kiremit, sentetik reçineli kiremit, shingle, çimentolu kiremit ve kiremit gelmektedir.

Toplam enerji tüketimi bakımından değerlendirme yapıldığında en olumlu toplam enerji tüketimi gösteren yalıtım malzemesi Keten Panel olarak belirlenmiştir. Daha sonra sırasıyla Lifli Panel, Genişletilmiş Mantar Panel, Hindistan Cevizli Lifli Panel, Yosun Panel, Sunta Panel gelmektedir.

Toplam enerji tüketimi bakımından değerlendirme yapıldığında en olumlu toplam enerji tüketimi gösteren çatı türü yeşil çatı olarak belirlenmiştir. Daha sonra sırasıyla sentetik içerikli sedir kiremit, sentetik reçineli kiremit, shingle, çimentolu kiremit ve kiremit gelmektedir.

Çalışmada belirlenen alternatiflerin Ağrı ili iklim koşullarında soğutma, ısıtma ve toplam enerji tüketimleri açısından etkileri incelenmiştir. Yalıtım malzemesi olarak belirlenen levha panel yalıtım malzemelerin etkileri incelenerek tasarımcılara öncülük edilmeye çalışılmıştır. Bununla birlikte belirlenen farklı çatı türlerinin Ağrı ili iklim koşullarındaki enerji tüketimleri araştırılmıştır. Fakat kesin bir kaniya varmak için birçok alternatif birçok açıdan karşılaştırılmalıdır.

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMINDA ÜLKE BAYRAKLARINDA GÜNEŞ SEMBOÜNÜN KULLANIMI

İlayda TOK¹, Doç. Dr. Bahar SOĞUKKUYU²

¹Dokuz Eylül Üniversitesi, Buca Eğitim Fakültesi, İzmir / Türkiye

²Dokuz Eylül Üniversitesi, Buca Eğitim Fakültesi, İzmir / Türkiye

Öz:

Güneş genellikle sıcaklık ve ışık ile ilişkilendirilmektedir. Güneş Sistemi'nin merkezinde yer alan yıldız güneş, geçmişten günümüze değin insan hayatında farklı sembolleştirilmelerle yer almış, farklı kültürlerde ayrı karşılıkları olan bir kavrama dönüşmüştür. Bu kavramlar genellikle zaman, yaşam, ölüm, canlılık, güç olarak güneş sembolü ile bağdaştırılmaktadır. Güneş sembolü yıllarca kıtalar arası topluluklarda ve çoğu inançta çeşitli anlamlarda kullanılmıştır. Aynı zamanda güneş sembolünün taşıdığı anlam dolayısıyla geçmişten günümüze dek krallıkların, imparatorlukların ve günümüzdeki ülkelerin sembolü olarak yer aldığı görülmektedir. Çoğu kültür tarihin bazı dönemlerinde güneşe tapmıştır. Güneş canlılık, tutku ve gençliği, ışık kaynağı olarak aydınlanmayı temsil eder. Farklı geleneklerde güneşin taşıdığı anlam babadır. Güneşin doğuşu ve batışı ölümü; tekrardan doğması ise dirilişin sembolü olarak görülmektedir.

Çalışmada güneş sembolünün farklı kültürlerde taşıdığı anlamları, sembolizmi ve güneş ile ilişkilendirilen mitoloji ve efsaneler hakkında araştırma yapılmıştır. Günümüzde güneş sembolünü tercih eden ülkelerin bayraklarına bakıldığında öncelikle bu sembolün geçmişteki kullanım alanları ve anlamlarını anlamak, hala bayraklarda kullanılan güneş sembolünün taşıdığı anlamını anlamayı kolaylaştırmaktadır. Bu bağlamda araştırma yapılan güneş sembolünün günümüzde kullanım alanlarından biri olan ülke bayrakları (Arjantin, Uruguay, Makedonya, Namibya, Kazakistan, Japonya), bu çalışmada grafik tasarım ilke ve elemanları doğrultusunda betimsel yöntemle incelenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Sembolizm, Güneş, Bayrak Tasarımı, Grafik Tasarım, Görsel İletişim.

1.GİRİŞ

İnsanoğlu geçmişten günümüze yaşadığı süre boyunca, çevresinde olan olgularla beraber hayat sürmektedir. Tarih öncesi zamanlarda topluluklar anlamlandıramadığı bazı zor yaşam koşulları

ve doğa olaylarından korumak istemiş, aynı zamanda bu gibi olayları anlamlandıramadığı için kutsallık atfetmiştir. Bu kutsal olguların yanı sıra bizon, at, yaban öküzü, tüylü mamut, geyik ve kedigiller gibi duvar sanatı motiflerini mağaralara çizmişlerdir. (Williams, 2022:29). Bu bağlamda mağaraya yapılan resimler doğrultusunda günümüzden önce yaşayan insanların gündelik yaşamlarına dair bilgiler araştırılmaya devam edilmektedir.

Bir etnografik verinin, insan doğası son birkaç bin yılda değişmediği için, kayalardaki imgelerin açıklanmasında kullanılabileceği görüşü vardır. (Hoppal, 2023: 100) Bu bağlamda tarih öncesi dönemlerde kaya resimlerinde ya da çeşitli arkeolojik kazılarda çıkarılan nesnelere yardımıyla ilkel insanın anlamlandıramadığı çeşitli doğa olayları, bitki örtüsü ve hayvanlar gibi anlaşılması ve ulaştırılması güç olan anlamları içeren semboller olduğu bilinmektedir. Bu sembollerin görsel iletişim bağlamında ayrıntıdan arınmış ve stilize edilerek yapılmış olmaları anlaşılmasını kolaylaştırmıştır.

Etnografik bulgulara bakıldığında ilkel insanların anlamlandıramadığı çeşitli hava olayları anlaşılması güç anlamlar taşımakta, bu bağlamda hakim olmadığı olgulara karşı güneş, şimşek, ay, yağmur gibi kavramları yücelterek kutsal saymışlardır. Çoğu kültür, tarihinin bir döneminde, her şeyin gelişip büyümesini sağlayan ulu evrensel güç olarak Güneş'e tapmıştır. Sıcaklık kaynağı olarak Güneş canlılık, tutku ve gençliği semboller. Işık kaynağı olarak aydınlanmayı da temsil eder. Bunların yanı sıra krallık ve imparatorluğunda amblemi olmuştur. Kimi gelenekte Güneş, Evrensel babadır. Doğup batışı doğum, ölüm ve dirilişin sembolüdür (Wilkinson, 2011: 16).

Günümüzde hala güneş sembolü ulusal ve uluslararası, özel ya da genel olarak kullanılan sembollerin başında gelmektedir. Oldukça popüler olan güneş sembolü devlet bayraklarında da kullanılarak günümüzde yaygın ve görsel iletişimde ortak dili olan bir sembol olarak varlığını sürdürmektedir.

Bu çalışmanın amacı olarak geçmişten günümüze dek kullanılan güneş sembollerini anlamak ve günümüzde kullanılan sembollerle olan ilişkilerini saptamaktır. Modern çağda kullanılan güneş sembollerinin anlamları Arjantin, Uruguay, Makedonya, Namibya, Kazakistan ve Japonya ülkeleri üzerinden betimsel yöntem ile incelenecek, tasarım ilke ve elemanları doğrultusunda elde edilen bulgular tablolacaktır.

2. GEÇMİŞTEN GÜNÜMÜZE KÜLTÜRLERARASI GÜNEŞ SEMBOLÜNÜN KULLANIMI

Insanođlu gemiřmeten gnmze kadar bir biriyle ve gelecek nesiller ile iletiřim halinde olmuřtur. Bu iletiřim ve aktarım sreci tarih ncesi ađlarda basit resimlerle olmuř daha sonralarında ise resimlerden sembolik biimlere hatta harflere dnřerek geliřmiřtir. Gnmz alfabe sistemleri insanlıđın ortak yapıtıdır. M.. ortalama 3500 yıllarında Mezapotamyada ivi yazısı olarak, Mısırdaki resim yazı tekniđi gnmz yazılı iletiřim sistemlerinin bařlıcaları olduđu bilinmektedir.



Grsel 1. Mısır Hiyeroglifi

<https://sozluk.gov.tr>

Hiyerogliflere bakıldıđında (Grsel 1.) ilk olarak basit Őekiller gze arpmaktadır. Mısırdaki kullanılan resim yazı tekniđinde, resimler hem basitleřtirilmiř hemde yan yana getirilerek alıcıya mesaj veren anlamlı bir btn haline gelmiřtir. Mısır hiyerogliflerini oluřturan bu Őaretler eřitli hayvan fiđrleri, gndelik nesnelere, bitkiler, gksel olayların grsel stilize edilmiř halleridir. Tdk'ya gre stilizasyon biimleme anlamına gelmektedir. Mısırın gneř tanrısı olan Ra'nın sembol daire ve gneřtir (Candan, 2009: 167). Bu bađlamda eski mısır kltrnde yařayan insanlar kutsal tanrıların gneřle iliřkilendiđi grlmektedir.

Gneř Anadolu'da Hititler, Urartular, Frigler gibi eski uygarlıklarda kutsal sayılmıř ve tarih boyunca uygarlıklarca aktarılan bir kltr olarak anılmaya devam etmiřtir. Hititler'de gneř, ay ve yıldızlar tanrısal varlıklar olarak kabul ediliyordu. (Martino, 2002: 206) Anadolu'da yapılan eřitli kazılarda sonucunda gndelik objelere resmedilmiř gneř tanrılarına atfedilen gneř sembolleri ya da gneř ile iliřkilendirilen objeler bulunmuřtur. ıkan kazılarda Hititlere ait olan Gneř Kursu adı verilen kompozisyonlarda yuvarlak sembol bođa boynuzlarının tařıdıđı

görülmektedir ya da geyik, kuş, ağaç gibi sembollerle oluşturulan çeşitli güneş kursları bulgularına rastlanmıştır. (Görsel 2-3)



Görsel 2. Hitit Güneş Kursu



Görsel 3. Hitit Güneş Kursu

Farklı din ve mitolojik kaynaklarında güneş sembolü çoğunlukla yüceltilmiştir. Hristiyanlıkta İsa'nın yer aldığı ikonlarda İsa'nın arkasında resmedilen güneş sembolizması ise ölüm ve yeniden doğuşu sembolize etmektedir. Aynı zamanda güneş Yunan mitolojisinde Helios, Mısır'da Ra ile ilişkilendirilip tanrılarla ilişkili olduğu görülmektedir.

3.MODERN ÇAĞDA GÜNEŞ SEMBOLÜNÜ KULLANIMININ ÜLKE BAYRAKLARI ÜZERİNDEN İNCELENMESİ

Ülke bayraklarına bakıldığında genellikle dikdörtgen alan üzerinde düzenlenmiş kompozisyonlar göze çarpmaktadır. Bayraklar; bir milletin, belli bir topluluğun veya bir kuruluşun simgesi olarak kullanılan, renk ve biçimle özelleştirilmiş, genellikle dikdörtgen biçiminde kumaş, sancak olarak tanımlanmaktadır (TDK,1988:159). Bu bağlamda bu kompozisyonlar kullanıldığı devletin bağımsızlığının sembolü olmakla beraber, ulusun toplumsal değerleriyle özdeşen simgeler kullanılarak ülkenin bütünlüğünü temsil etmektedir.

Bayrak tasarımında kullanılan semboller bayrak yüzeyinin içinde belli kompozisyon kurallarıyla düzenlenmektedir. Düzenleme ölçütleri olarak Tasarım ilkeleri ve elemanları kullanıldığı görülmektedir. Tasarım ilkeleri beş ana başlıkta incelenmektedir bunlar:

Bütünlük: Bütünlük görsel tasarım ilkeleri içinde sonuç olarak nitelendirilmektedir. “Tasarım ilkelerinin belki de en önemlisi bütünlüktür. Bir tasarım içindeki görsel unsurlar bütünlük oluşturacak şekilde bir araya getirildiğinde, kompozisyondaki dağınıklığın ve parçalanmanın önüne geçilmiş olur (Becer, 2011: 72).

Denge: Tasarımda denge simetrik ve asimetrik olarak iki gruba ayrılmaktadır. Tasarımlar dengeli ve orantılı bir şekilde yerleştirildiği takdirde ürün simetrik bir tasarım olacaktır. Bunun yanı sıra asimetrik bir kompozisyon oluşturulduğunda denge yine tasarımda olacaktır fakat tasarımdaki odak noktası farklı bir noktada kayacaktır. “Modernist akımlar asimetriyi, birbirine benzemeyen ya da eşdeğer olmayan görsel unsurlar arasında dinamik bir denge ya da düzen sağlayan bir kavram olarak ele alıp kullanmışlardır (Becer, 2011: 66).

Vurgu: Tasarımcı tasarıma göre ürünü sadeleştirerek mesajı öne çıkartabilir. Bu bağlamda vurgu yapılacak öge doğru seçilmesi çok önemlidir. Vurgulama; ön plana çıkması gereken unsur ile ikinci planda kalması gereken unsur arasında gerçekleştirilecek bir yön, boyut, biçim, doku, renk, ton ya da çizgi kontrastı ile sağlanabilir (Becer, 2011: 74).

Ritim: Grafik tasarımda ritim devam eden görsel, çizgi, nokta vb. öğelerden oluşmaktadır. Tasarımda kullanılan ritim kelimesi genel anlamıyla uyumlu ve düzenli tekrardan oluşan görsel, çizgi, nokta, simge gibi öğelerle yapılır. Bu tekrarlardan oluşan tasarımda devamlılık gösteren öge sayesinde ritim sağlanır.

Oran-Orantı: Eski Yunanlılar Altın Oran'ın ipuçlarını doğada bulmuşlardır. Bitkiler dünyasında (yapraklar, çiçekler, dallar), kristallerde (kar tanesi) ve birçok canlı organizmada Altın Oran ilişkilerine rastlanmaktadır (Becer,1999: 69). Doğada olduğu gibi tasarımda da uyum sağlanması gerekmektedir. Bunun için matematikten yararlanılmaktadır. Fakat bu matematiksel düzen gizlenmelidir çünkü aynı boyutta, renkte olan unsurlar tasarımda sığlaşmayı beraberinde getirmektedir.

Tasarım elemanlarına altı başlıkta incelenmektedir bunlar:

Çizgi: Tasarımın en temel noktası olan çizgi noktaların birleşmesi ile oluşmaktadır. Derinliği, eni ve uzunluğu yoktur. Soyut bir kavram olmasına rağmen çizgi kâğıtta boyut kazanmaktadır. Kavisli, düz, kesik özelliğinde çizgiler kompozisyonda düzenlenebilmektedir. Tasarımda çizgi ritim kazandırmakta, ton oluşturmakta, yön belirtmede kullanılmaktadır.

Çizgi konumuna bağlı olarak biçimsel özellikleri vurgulamaktadır. Bu bağlamda düz bir çizgi durağanlığı yansıtırken kırık çizgiler hareket ve canlılığı yansıtmaktadır. Düz bir çizgiye göre eğri çizgi sağa sola doğru kıvrıldığından hareket hissi yaratmaktadır. Çizgi uzunluğu, yönlendirmeyi belirlemede önemli bir faktördür. (Arntson, 2007: 108)

Renk: Renkler özellikle grafik tasarım alanında stratejik olarak kullanılmaktadır. Ürünlerin albenisini arttırmak amacıyla renk seçimleri ve kullanım yerleri büyük önem arz etmektedir. “Renk, insanlara farklı duygu ve davranışlar hissettirir (Erdal, 2013: 7). Ana renkler ve ara renklerin insanlarda uyandırdığı fiziksel görselin dışında psikolojik etkileri vardır.

Doku: Doku olgusu yapay ve doğal olarak iki gruba ayrılmaktadır. Doğada görülen doku çeşitlerine örnek olarak denizdeki titreşim, yaprakların üstündeki damarlar, ağacın gövdesindeki odunsu yapı gibi birbirini tekrar eden biçimsel yüzeyler öne çıkmaktadır. Yapay olarak tasarımcı yüzeyde optik olarak doku yaratmaktadır.

Biçim-Şekil: Tasarımda biçim denilince akla şekiller ve biçim arasındaki ilişkiler akla gelmektedir. Şekiller çizgi, nokta gibi farklı elemanlardan oluşmaktadır. Bu elemanlarla oluşturulan şekiller tasarımda düzenlenerek biçimi etkilemektedir. Temel olarak biçim ve şekil olgusunun farkı bu noktada ortaya çıkmaktadır. Bu noktada tasarımda kullanılan şekillerin biçimle uyumlu olması gerekmektedir.

Ölçü: Ölçü kompozisyonları oluşturan simge, şekil, tipografi gibi öğelerin; büyüklük-küçüklük, uzunluk-kısalık gibi boyutsal özellikler ile tasarımda birlik temasını etkilemektedir.

“Ölçüler büyüdükçe, etkileycilik ve algılanırlık da artar (Becer, 2011: 62). Bu noktada tasarımda göze çarpması istenilen öğeleri büyük kullanmak tasarımcının mesajını kolay iletmesine olanak sağlamaktadır.

Yön: Simgeler, tipografi, şekiller gibi öğeler tasarımda bulunduğu zaman hareket oluşur. Bu bağlamda hareketin olduğu yerde yön kavramı devreye girmektedir. Yön kavramı ‘belirli bir noktaya göre olan yer, taraf’ olarak ifade edilmektedir.

4.BULGULARIN ANALİZİ: BAYRAK TASARIMLARININ GRAFİK İLKELERİ VE ELEMANLARI DOĞRULTUSUNDA İNCELENMESİ

Güneş sembolünü kullanan ülke bayraklarındaki örneklemeler doğrultusunda: Arjantin, Uruguay, Makedonya, Namibya, Kazakistan, Japonya bayrakları çalışmada incelendiğinde:

Arjantin Bayrağı



Görsel 4. Arjantin Bayrağı

Dikdörtgen kompozisyonlu eşit aralıklar ve yatay alanlarla bölünmüş olan Arjantin bayrağının merkezinde güneş sembolü yer almaktadır. Güneş sembolü bayrakta detaylı bir şekilde işlenmiş yüz hatlarının detayları kahverengi ile renklendirilmiştir. Arjantin bayrağının alanlarında pudra mavisi ve beyaz bölümler üç eşit parçaya ayrıldığı görülmektedir.

| | |
|-----------------|----------------|
| Bütünlük | Eksen hizalama |
| Denge | Simetrik |

| | |
|--------------------|--|
| Vurgu | Güneş Sembolü |
| Ritim | Görsel tekrar, düzenli biçim, simetrik |
| Oran-Orantı | Dengeli |

Tablo 1. Arjantin Bayrağı, Tasarım İlkeleri

| | |
|--------------|--|
| Çizgi | Yatay çizgiler |
| Renk | Pudra mavi, sarı |
| Doku | Doğal, yapay ve taklit dokular |
| Biçim | İllüstrasyon tekniği ile düzenli biçim |
| Yön | Merkez |

Tablo 2. Arjantin Bayrağı, Tasarım Elemanları

Uruguay Bayrağı



Görsel 4. Uruguay Bayrağı

Lacivert ve beyaz yatay yönde çizgilerin hâkim olduğu Uruguay Bayrağında sol üst köşede sarı ve kahverengi renklerinde güneş simgesi konumlandırılmıştır.

| | |
|--------------------|---|
| Bütünlük | Eksen hizalama |
| Denge | Asimetrik |
| Vurgu | Güneş Sembolü |
| Ritim | Görsel tekrar, düzenli biçim, asimetrik |
| Oran-Orantı | Dengeli |

Tablo 3. Uruguay Bayrağı, Tasarım İlkeleri

| | |
|--------------|--|
| Çizgi | Yatay çizgiler |
| Renk | Lacivert, Sarı, Kahverengi |
| Doku | Doğal, yapay ve taklit dokular |
| Biçim | İllüstrasyon tekniği ile düzenli biçim |
| Yön | Sol üst köşe |

Tablo 4. Uruguay Bayrağı, Tasarım Elemanları

Makedonya Bayrağı



Görsel 5. Makedonya Bayrağı

Makedonya bayrağına bakıldığında kırmızı yüzey üzerinden merkeze doğru uzanan simetrik aralıklarla oluşturulmuş sarı renkte içi dolu çizgiler görülmektedir. Merkezinde sarı yuvarlak bulunan Makedonya bayrağında çizgiler ve yuvarlak şekil güneş sembolünü oluşturmaktadır.

| | |
|--------------------|--|
| Bütünlük | Renk, çizgiler, biçim |
| Denge | Simetrik |
| Vurgu | Güneş Sembolü ve sari renk |
| Ritim | Görsel tekrar, düzenli biçim, simetrik |
| Oran-Orantı | Dengeli |

Tablo 5. Makedonya Bayrağı, Tasarım İlkeleri

| | |
|--------------|---------------------------------------|
| Çizgi | Merkeze uzanan simetrik çizgiler |
| Renk | Kırmızı, sarı |
| Doku | İnorganik mekansal doku |
| Biçim | Grafiksel düzenleme ile düzenli biçim |
| Yön | Merkez |

Tablo 6. Makedonya Bayrağı, Tasarım Elemanları

Namibya Bayrağı



Görsel 6. Namibya Bayrağı

Lacivert, beyaz, kırmızı, yeşil ve sarı renkleri Namibya Bayrağının renkleri olduğu görülmektedir. Yukarıdan aşağıya uzanan çapraz alanlı çizgiler birbiri ile asimetric uyum içindedir. Sol üst köşede yer alan güneş sembolü iki boyutlu ve tek renklidir.

| | |
|--------------------|---|
| Bütünlük | Renk, çizgiler, biçim |
| Denge | Asimetrik |
| Vurgu | Güneş Sembolü ve kırmızı renk |
| Ritim | Görsel tekrar, düzenli biçim, asimetrik |
| Oran-Orantı | Dengeli |

Tablo 7. Namibya Bayrağı, Tasarım İlkeleri

| | |
|--------------|---------------------------------------|
| Çizgi | Yukarıdan aşağıya çapraz çizgiler |
| Renk | Kırmızı, sarı, lacivert, beyaz, yeşil |
| Doku | İnorganik mekansal doku |
| Biçim | Grafiksel düzenleme ile düzenli biçim |
| Yön | Merkez ve sol üst köşe |

Tablo 8. Namibiya Bayrağı, Tasarım Elemanları

Kazakistan Bayrağı



Görsel 7. Kazakistan Bayrağı

Mavi renk üzerinde sarı sembolleri olan Kazakistan Bayrağının merkezinde kartal ve güneş sembolü yer almaktadır. Bayrağın sol tarafında yukarıdan aşağıya dikey yönlü ve sarı renkte, etnik desenleri olan motif göze çarpmaktadır. Simgeler iki boyutlu olarak kompozisyonda yer almaktadır.

| | |
|-----------------|-------------|
| Bütünlük | Renk, biçim |
|-----------------|-------------|

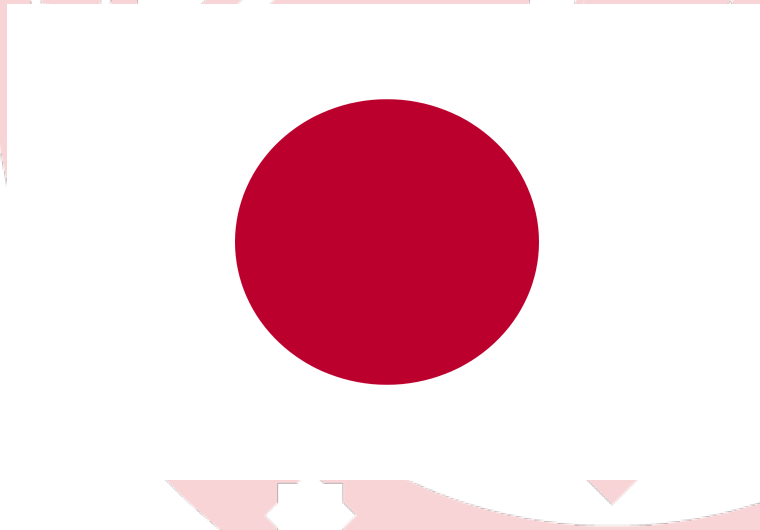
| | |
|--------------------|--------------------------|
| Denge | Simetrik |
| Vurgu | Güneş Sembolü ve kartal |
| Ritim | Düzenli biçim, asimetrik |
| Oran-Orantı | Dengeli |

Tablo 9. Kazakistan Bayrağı, Tasarım İlkeleri

| | |
|--------------|---------------------------------------|
| Çizgi | Dikey çizgi |
| Renk | Mavi, sarı |
| Doku | İnorganik doku |
| Biçim | Grafiksel düzenleme ile düzenli biçim |
| Yön | Merkez |

Tablo 10. Kazakistan Bayrağı, Tasarım Elemanları

Japonya Bayrağı



Görsel 8. Japonya Bayrağı

Japonya bayrağı beyaz arka fon üzerinde kırmızı bir yuvarlakla düzenlenmiştir. Bu kırmızı minimal yuvarlak güneşi simgelemektedir. Oldukça sade olan Japonya Bayrağı yuvarlak şeklin konumu ile dengeli bir kompozisyon oluşturmaktadır.

| | |
|--------------------|-------------------------------------|
| Bütünlük | Renk, biçim |
| Denge | Simetrik |
| Vurgu | Kırmızı yuvarlak |
| Ritim | Simetri, merkezdeki geometrik şekil |
| Oran-Orantı | Dengeli |

Tablo 11. Japonya Bayrağı, Tasarım İlkeleri

| | |
|--------------|---------------------------------------|
| Çizgi | Yok |
| Renk | Beyaz, kırmızı |
| Doku | İnorganik mekansal doku |
| Biçim | Grafiksel düzenleme ile düzenli biçim |
| Yön | Merkez |

Tablo 12. Japonya Bayrağı, Tasarım Elemanları

5.SONUÇ

Çalışma kapsamında incelenen Arjantin, Uruguay, Makedonya, Namibya, Kazakistan ve Japonya ülke bayraklarındaki kompozisyonlara bakıldığında, güneş sembolüne vurgu yapıldığı görülmektedir. Ülke bayraklarında kullanılan güneş sembolü ulusun gücünü ve güvenilirliğini desteklemek, topluma bu mesajı vermek amacıyla seçilmiş olabilir. Arjantin ve Uruguay bayraklarında görülen güneş sembolü üç boyutlu ve iki renkte konumlandırılmıştır. Makedonya, Namibya, Kazakistan ve Japonya ülke bayraklarındaki güneş sembolleri ise tek renk kullanılarak oluşturulmuştur. İki boyutlu ve tek renkli tasarımlar uzaktan bakıldığında tasarımın daha net görülmesi ve anlamlandırılmasını sağlamaktadır. Bu bağlamda grafiksel düzenlemelerde, detaysız ve daha sade semboller anlamlandırma ve görünümün net olmasını sağlayarak mesajın iletilmesine katkı sağlamaktadır.

İnsanoğlunun yaşadığı zaman boyunca dünyanın her yerinde farklı sürelerle hayata eşlik eden güneş insanların toplumsal belleğinde yer alan bir semboldür. Güneş; Pozitif enerji, netlik, aydınlık, güç gibi ortak kavramları bünyesinde barındırmaktadır. Güneş sembolünün taşıdığı ortak anlam doğrultusunda geçmişten günümüze dek krallıkların, imparatorlukların ve günümüzdeki ülkelerin sembolü olarak yer aldığı araştırmada vurgulanmaktadır.

Güneş sembolünün bayraklardaki kullanım amacı iktidar, güç, hakimiyet, güvenilirlik gibi anlamlar taşımakta dolayısıyla tercih sebebi olmaktadır. Çünkü güneş, evrensel bir olgu olmakla birlikte kültürlerarası ve kültürlerin kendi belleklerinde ortak anlamlar ve çağrışımlar yapmakta, birleştirici bir unsur haline gelmektedir.

Bu çalışma kapsamında araştırılan güneş sembolü kullanan ülke bayraklarının yanı sıra, diğer bayrakların kullanıldığı ay, yıldız, kartal ve bitki motifleri gibi sembollerin kullanımı araştırılabilir ve literatüre bu simgelerin anlamlarıyla beraber oluşturulan bayrak tasarımlarının kompozisyonları incelenerek katkı sağlanabilir.



KAYNAKÇA

Arnston, A. J., (2007). *Graphic Design Basic*. United States, ABD: Thomson Wadsworth.

Becer, E. (2011). *İletişim ve Grafik Tasarım*. Ankara: Dost Kitapevi.

Becer, E. (2010). *Modern Sanat ve Yeni Tipografi*. Ankara: Dost Kitapevi.

Candan, E. (2009). *Antik Mısır Sırları*. İstanbul: Sınır Ötesi Yayınları.

Hoppal, M., (2023). *Şamanlar ve Semboller*, Çev: Fatih Sel, YKY Yayınevi.

Martino, S., (2022). *Meltem Doğan Alparslan- Metin Alparslan (Der.)*, *Hititler Bir Anadolu İmparatorluğu*, Yapı Kredi Yayınları.

TDK – Türk Dil Kurumu (1988): *Türkçe Sözlük*. TDK Yayınları: 549, *Sözlük Bilimi ve Uygulama Kolu Yayınları: 1*, Türk Tarih Kurumu Basımevi, Ankara.

Tok, İ (2021). *İstanbul ve İzmir’de 2018-2019 Yılları Arasında Yapılan Müzik Festival Afiş Tasarımlarının Grafik Tasarım Yönünden İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Dokuz Eylül Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir. ss. 10-17

Williams, J.D. (2022). *Mağadaradaki Zihin*, Çev: Tolga Esmer, YKY Yayınevi.

Wilkinson, K. (2011). *Semboller ve İşaretler*, Çev: Seda Toksoy, Alfa Yayınevi, İstanbul.

İNTERNET KAYNAKLARI

Erdal, G. (2013). *Türk Dünyası Araştırma Yayınları*, Akademik Bakış Dergisi: *Ambalajın Dili Ve Psikolojik Etkisi*, 35, Erişim adresi:

<https://www.acarindex.com/dosyalar/makale/acarindex-1423867834.pdf> (E.T. 01.04.2023)

KUŞAKLARIN DEĞİŞEN ANLAYIŞ YAPILARI İLE Z KUŞAĞI ÜZERİNDEN EVRİMLEŞEN ALFÂ KUŞAĞIN İNTERNET VE DİJİTAL OYUN SİMÜLASYONUNA YAKLAŞIMI

Mehmet Emin DEREÇİNELİ¹

¹*Aydın Adnan Menderes Üniversitesi*

Öz:

Aynı zaman diliminde dünyaya gelen ve belirlenmiş toplumsal kümeye üye olan bireylerin sahip oldukları nitelikler çerçevesinde oluşturulan topluluğa kuşak adı verilmektedir. Kuşaklar yer aldığı zaman ve mekândan etkilenerek insanların karakteristik yapılarında farklılıklar meydana getirir. 21. Yüzyılın başlangıcından itibaren oluşan kuşaklar, Sessiz (Gelenekselci) Kuşak, Baby Boomers (Bebek Patlaması), X Kuşağı, Y Kuşağı, Z Kuşağı ve Alfâ Kuşak olarak kategorize edilmiştir. Bireylerin algılayış şekilleri, hayata bakış açıları, yaşama arzusu ve davranışları içerisinde bulunduğu ortama göre değişim göstermesine karşın; kişilerin yakın zamanda dünyaya gelmeleri farklı kuşakların benzer özellikler taşımasını sağlamıştır. Bu durum aynı zamanda kuşakların iç içe geçmesine neden olmuştur ve kuşaklar arası ayırım yapılması güçleşmiştir. Alfâ Kuşağı bu duruma en güzel örnektir. Hem toplum tarafından hem de akademik seviyeye ulaşmış uzmanlar tarafından Alfâ Kuşak, Z Kuşağı olarak gösterilmekte ve tüm bireyler tarafından kanıksanmaktadır. Bunun temel sebebi ise; Z Kuşağı ile Alfâ Kuşağın internet çağı kuşakları olarak ortak düzlemde ele alınmasıdır. Kuşakların hayatı şekillendirmeleri birbirlerinden farklı olması sosyal çevre ve oyun algılayışlarında da farklılık oluşturmaktadır.

İnternet ile beraber gelişen ve değişen dijital oyun simülasyonu, sinemadaki gerçeklik algısının üstüne geçerek hiper gerçeklik anlayışını oluşturmuştur. Bu durum günümüzde dijital video oyun simülasyonunu gelecek metaverse yaşamın sekizinci sanat dalı adayını göstermesine karşın; hiper gerçeklikle beraber kullanıcıların, dijital video oyun simülasyonuna daha fazla zaman harcamasına yol açmıştır. Bu çalışma kuşakların anlayış yapıları ile internet ve dijital oyun simülasyonunun Z Kuşağının bir alt türü olarak gösterilen Alfa Kuşağına olan etkisi üzerinedir. Araştırmada kuşakların bakış açıları ve özelliklerine kuramsal çerçevede değinilmekle beraber, kuşakların internet kullanım oranları ile Z Kuşağı ile Alfâ Kuşağın dijital oyun simülasyonuna yaklaşım biçimleri karşılaştırılmıştır.

Anahtar Kelimeler: *Kuşak Türleri, İnternet, Dijital Oyun Simülasyonu, Z ve Alfâ Kuşakları*

Giriş

İnsan oyun arasındaki ilişki insanın var olduğu dönemlere dayanmaktadır. Bu kadar eskiye dayanan oyun ve insan arasındaki bağ birbirlerinden bağımsız bir şekilde ele alınamaz. Çünkü oyun kavramı bireyin içerisinde sürekli var olduğu ve var olacağı kültür – sanat anlayışının temelini oluşturmaktadır. Özellikle içerisinde yer aldığımız bu teknolojik çağda henüz iş hayatına atılmamış olan Alfa kuşağın sürekli değişim ve dönüşüm geçiren internetin hızına yetişebilmesi için kültürel modellemelerden olan eğitim anlayışının gelenekselci anlayıştan kurtulup dijital anlayış çerçevesinde tüm insanlığa yararlı bir biçimde sunulması gerekmektedir. Bu çalışma kuşakların oyuna bakış açıları ve dijital oyun simülasyonu ile beraber Alfa kuşağının oyun algısının analiz edilmesi üzerinedir. Çalışma 3 ana evreden oluşmuş olup; ilk evrede çalışmanın amacı ve yöntemi ele alınmıştır. İkinci evrede kuşak kavramına kuramsal çerçevede değinilmiş olup; kuşak çeşitliliğine yer verilmiştir. Dijital oyun simülasyonu bağlamında Alfa kuşağın oyun anlayış yapısı kuramsal olarak anlatılmıştır. Son olarak üçüncü evrede ise, Alfa kuşağın internet ve dijital oyun anlayış yapısındaki karşılaştırmalar analiz edilmiştir.

Kuşak Kuramı ve Ortaya Çıkış Süreci

Kuşak kuramı tarih boyunca her alanda dikkat çeken bir kavram olmuştur. M.Ö. 400 yılında Sokrates'in kuşak kuramı hakkında '*Günümüz genç kuşağı zengin ve gösterişli yaşama meyilli bir tüketicidir.*' Bengi Semerci ,*Gelişmek İçin Değişim – Şart*, <https://www.sabah.com.tr/yazarlar/cumartesi/bsemerci/2013//08/03/gelismek-icin-degismek-sart> (Erişim Tarihi: 20.05.2023) ve yine M.Ö. 3500 – 2000 yılları arasında Sümer kaynaklarına göre '*Ne olacak gençlerin haline?*' (<http://www.tedkarabuk.k12.tr/Eklenti62,kusaklar.pdf?0>) (Erişim Tarihi: 20.05.2023) suali kuşak kavramının tarihi süreci boyunca gelişim ve değişimini açığa çıkarmaktadır. Bu çerçevede kökü geçmişe dayanan kuşak kuramı hakkında çeşitli yaklaşımlara değinilmiştir. Örneğin; eğitim alanındaki çalışmaları ile ön plâna çıkan Debessse kuşak yaklaşımını '*aile*' ve '*toplumsal*' kuşak olmak üzere iki alanda ele almıştır.)M. Debessse 1955, *Le Dialogue Parents Enfants Et Le Conflict Des Generation*;(Çev.) Bekir Onur; Ecole Des Parents Sayfa 24 – 25) İletişim üzerine çalışmalarda bulunan Chen ise; kuşak yaklaşımını bireylerin dünyaya gelmiş olduğu yıllardaki kuşak türünün anlayış yapısı ve değer yargılarına adapte olabilirken, aynı zamanda kendinden önceki ve sonraki kuşaklara göre farklılıklarını ortaya koyarak özerk hale geldiklerini dile getirmiştir. (Ceren Erkaya; *Çalışanların Kuşak Farklılıklarına Göre Genel Sinizm Düzeylerinin Örgütsel Sinizm Düzeylerine Etkisinin Değerlendirilmesi*, Eskişehir Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Doktora Tezi; 2019 Sayfa 8 – 9) 18. yüzyılın değerli düşünürleri içerisinde yer alan Auguste Comte ve David

Hume kuşak kavramına yaklaşımları felsefe ve multidisipliner çerçevede olmuştur. David Hume, kuşak kuramı yaklaşımına toplumların içerisinde yer aldığı dönem üzerinden sosyolojik biçimde değerlendirirken; problemi, yönetim şekli ve biçimi üzerinden ele almıştır.

Auguste Comte ise; kuşak kuramı yaklaşımına David Hume gibi genel plân üzerinden değerlendirmeyip özel plâna indirgemiş ve kuşak kuramını bireylerin yaşam standartları üzerinden analiz etmeye çalışmıştır. (H. Jaeger; Tarihte Nesiller:Tartışmalı Bir Kavram Üzerine Düşünceler. History And Theory Sayı 24 Sayfa 273 – 292. 1985) Bu yaklaşımlar sonucunda kuşak kuramı çeşitli bilim dalları üzerinden ele alınmış olup; psikoloji, sosyoloji, felsefe, tarih gibi multidisipliner çalışmaların oluşmasını sağlamıştır.

Kuşak kuramı üzerinde yapılan ilk bilimsel araştırma Karl Mannheim tarafından gerçekleştirilmiştir. Mannheim *'The Problem Of Generations'* adlı araştırmasında kuşakları kategorize etmiş olup; aynı kategoride yer alan bireylerin ortak tarih ve kültürel dönemde yaşadıklarını dile getirmiştir. Aynı zamanda Mannheim farklı kuşakların aynı olaylara farklı tepkiler göstereceğini saptamış; bu durum ölçütlerinin yaş, cinsiyet, farklı yaşam tarzı, kültür ve içerisinde bulunulan dönemin olduğunu belirtmiştir. (Karl Mannheim; *The Problem Of Generations*; 1952 Sayfa 276 – 322) Karl Mannheim'in ardından kuşaklar üzerine yapılan bir diğer araştırma ise; William M. Evan tarafından 1959 yılında gerçekleştirilmiştir. William M. Evan kuşakları incelerken önemli tarih ve olaylar üzerinden analiz etmiş olup; *'Cohort Analysis Of Survey Data: A Procedure For Studying Long – Term Opinion Change'* adlı çalışmasında 1937 Büyük Buhran Dönemi, 1945 II.Dünya Savaşı ve 1950 Soğuk Savaş Dönemi yıllarında kuşaklar üzerine yapılan çalışmaları incelemiş ve bireylerin fikir ve anlayış yapıları ile yaşanan tarihi olaylar üzerinden ilişki kurmaya çalışmıştır. William M. Evan elde ettiği bulgular neticesinde kuşakların sadece yıl aralığına göre değil, aynı zamanda yaşanan tarihi olay ve olgulardan da etkilendiğini saptamıştır. (William M. Evan; Anket Verilerinin Kohort Analizi: Uzun Vadeli Görüş Değişikliğini İncelemek İçin Bir Prosedür, Public Opinion Quarterly Sayı 23 Sayfa 63 – 72)

Kuşak kuramı hakkında en dikkat çekici ve en önemli çalışma ise 1991 yılında William Strauss ve Neil Howe tarafından gerçekleştirilmiştir.(S. Gürbüz;Generational Differences:A Myth Or Reality?, Business and Human Magazine Sayfa 39 – 57 , 2015) Strauss – Howe kuşak kuramı olarak da bilinen bu kuram aynı zaman diliminde dünyaya gelen bireylerin fikir, davranış ve değer yargılarından ortak özellikler barındıracaklarını ve bununla beraber kendinden sonra gelen kuşak türü ve türleri arasında düşünce ve davranışlarda zamanla değişim yaşanacağını

ifade etmiştir. (Moss, 2010; Kuşak Grubu Teorisi; <http://www.psych-it.com.au/Psychlopedia/a-ticle>. (Erişim Tarihi: 23.05.2023)

Genel çerçevede değerlendirildiğinde; kuşak kuramı üzerine gerçekleştirilen bilimsel araştırmalar toplumların kültürlerine göre çeşitlilik göstermektedir. Yapılan literatür taramaları ve elde edilen bulgular neticesinde kuşak kuramına biyolojik açıdan çok sosyolojik yaklaşım sergilenmesi ve sürekli değişim ve dönüşüm içerisinde bulunan kuşak türleri için birer olgu niteliğinde analiz edilmesi gerektiği söylenebilir.

Kuşak Çeşitlilikleri

Sessiz Kuşak (1925 – 1944)

1925 – 1944 yılları arasında doğan kuşak türüne sessiz kuşak veya gelenekselci nesil denilmektedir. Bu kuşağa sessiz denilmesinin sebebi otoriteye karşı itaatkâr olmasında yatmaktadır. Sessiz kuşağın içerisinde bulunduğu dönem II. Dünya Savaşı yıllarını kapsadığı için az ile yetinmeyi bilen ve buna bağlı olarak da gelecek nesillere daha iyi yarınlar hazırlamak için olabildiğince azimle gayret eden bireyler yer almaktadır. Sessiz kuşak türü kendi içerisinde çeşitli dönemlere ayrılmaktadır. 1923 – 1929 yılları arası Cumhuriyet kuşağı, 1930 – 1939 Büyük Buhran Kuşağı, 1940 – 1945 yılları arası II. Dünya Savaşı Kuşağını oluşturmaktadır. (H. Senbir; Z Son İnsan Mı?, O Kitaplar Yayınları, İstanbul, 2004 Sayfa 21)

Bu kuşak türü her şeyden önce yaşamın anlamını, önemini ve değerini tecrübe ederek büyümüş olup; adanmış hayatların umutlarını kendinden sonra gelen nesillere aktarmaya çalışmışlardır. (H. Bakırtaş, C. Aktaş, S.U. Divanoğlu; Y Kuşağı, Ekin Basım Yayın Dağıtım, 2019)

Bebek Patlaması (Baby Boomers)

1945 – 1964 yılları arasında dünyaya gelen bireylerin yer aldığı kuşak türüne '*Bebek Patlaması*' kuşağı denir. Bu kuşak türüne bebek patlaması denilmesinin temel sebebi II.Dünya Savaşı sonrası doğum oranlarının artması ve bebek sayısının çoğalmasındadır. Bu kuşak türü içerisinde yer aldığı toplumu yeniden şekillendirmiş olup; savaş sonrası artan refah düzeyi ile insan haklarına daha da önem verilmiştir. (Levickonite; X,Y,Z Kuşakları Sosyal Ağlar, Sınırları Olmayan Dünyayı Nasıl Ortaya Çıkardı?, Litvanya Örneği Sayı 3 Sayfa 170 – 183, 2010) Bebek patlaması kuşağının en karakteristik artan doğum oranları sebebiyle bireylerin kendisi ve çocukları dışında anne ve babalarına da bakan tek kuşak türü olmasıdır. Bu özelliklerinden

dolayı bebek patlaması kuşağına ‘Sandviç Kuşağı’ da denilmektedir. Bebek patlaması kuşağı bireyleri, artan yaşam seviyesiyle beraber üretici toplumdaki çok tüketici bir toplum olmuş ve bu durum özellikle iş hayatında kişilerin birbirleri ile olan rekabetini artırmıştır. (K. Ball – G. Gotsill; Surviving The Baby Boomer Exodus: Capturing Knowledge For Gen X And Y Employed, 2011) Teknoloji ile araları kötü olsa da; bebek patlaması kuşağı geleneksel teknikler (gazete, dergi) ile iletişime eğilimli olmaya çalışmışlardır.

X Kuşağı

1965 – 1982 yılları arasında dünyaya gelen bireylerin yer aldığı kuşağa x kuşağı denilmektedir. Bebek patlaması kuşağında görülen doğum oranlarının artışı bu kuşakta düşük olması sonucu x kuşağına ‘Baby Busters’ kuşağı da denilir. (T.Z. Celek – P. Kampert, 1996; Yeni Kuşak Ruhunun İçindeki Avcılara Ulaşmak İçin İç görüler ve Stratejiler, ABD, Zondervan Yayınevi) Bu durum aynı zamanda çekirdek aile anlayışını da ortaya çıkarmıştır. Bebek patlaması kuşağında görülen doğum oranlarının artışı Amerika yönetiminin kaynakları yeterli miktarda olmadığını öngörerek x kuşağıyla beraber doğum oranlarını düşürmeye çalışmıştır. Bu durum sonucunda kürtaj kanunen yasal hale gelmiştir. (B.G. Zustiak; Yeni Nesil X Kuşağının İhtiyaçlarını Anlamak ve Karşılama, College Press Yayınevi Sayfa 30 – 31, 1999) X kuşağı kendinden önce gelen bebek patlaması ve kendinden sonra gelen Y kuşağına göre arka planda kaldığı için ‘unutulmuş nesil’ veya ‘kaybolmuş kuşak’ olarak da dile getirilmektedir. (G.J. Sujansky – F.J. Reed, 2009; Y Kuşağını Korumak: Şirketler Bu Kuşakta Milyarlarca Dolar Gelir Kaybediyor ve Bu Konuda Neler Yapılmalı, Sayfa 55 – 60) X kuşağı bireylerinin anne ve babaları mesleki olarak zorunda olduğu için x kuşağı bireyleri ebeveynlerinden daha çok arkadaş çevresiyle vakit geçirirler. Böylelikle x kuşağı bireyleri anne ve babalarına bağımlı değillerdir.

X kuşağında dünyaya gelen insanlar ülkemiz ve dünya çapında çeşitli tarihi ve teknolojik olaylara şahit olmuş bireylerdir. Dünya üzerinde Soğuk Savaş ve Berlin Duvarı’nın yıkılışı gibi olaylara şahit olurken ülkemizde ise 1980 darbesine tanıklık etmişlerdir. 1980 darbesine kadar x kuşağı bireyleri çevresine bireyselci yaklaşımdan ziyade toplumsalcı bakış açısıyla duyarlı ve işbirlikçi bir şekilde yaklaşırken; bu durum 80 darbesi sonrası ve teknolojik aletlerin gelişimiyle bireyselciliğe kaymıştır. (İ. Armağan; 2004; Gençlik Gözüyle Gençlik: 21.y.y. eşiğinde Türkiye Gençliği; İstanbul Kırkısraklılar Vakfı Yayınevi Sayfa 75 – 80)

Genel olarak değerlendirildiğinde; iş hayatı ile özel yaşamı arasındaki dengeyi korumaya çalışan x kuşağı, çevresine karşı duyarlı, iktidara karşı saygı gösteren hoşgörülü insanlardan oluşmaktadır. İşlerini özveriyle yapmalarıyla beraber işlerine sadık olup; kendilerini

geliştirmelerinin yanı sıra takım çalışmalarında da rol alırlar. (Smola – Sutton; 2002; *Nesil Farklılıkları: Milenyum İçin Nesil Çalışma Değerlerini Yeniden İncelemek*, Toplumsal Davranış Dergisi; Sayı 23 Sayfa 363 – 382)

Y Kuşağı

Bu kuşak '*Efsane Kuşak*' olarak da nitelendirilmektedir. 1983 – 1995 yılları arasında dünyaya gelen bireyler Y kuşağı bireyleridir. Y kuşağı bireylerinin en temel özelliği teknolojik yaşam ile geleneksel hayatı bir arada sürdüren yani sokakta oyun oynamanın yanı sıra teknolojiden de geri kalmayan tek kuşak türüdür. Böylelikle Y kuşağı kendinden sonra gelen kuşak türlerine köprü vazifesi işlevi görmektedir. Bazı kaynaklarda bu kuşağın adının İngilizce soru kökü olan '*Why*' kelimesinin son harfinden aldığı dile getirilmektedir. Bunun temel sebebi ise; Y kuşağının çok sorgulayıcı bir kuşak türü olmasından kaynaklıdır. (R.Zemke, C.Ramines, B.Filipezak, 2013; *Nesiller İş Başında: İş Yerinde Patlamalar X ve Y Kuşağı Çatışmasını Yönetmek*; Amacom Yayınevi) Genel olarak Y kuşağı bireyi ile Türkiye şartları altında büyüyen Y kuşağı bireyinin eşit olarak kabul edilmesi için Türkiye şartları üzerinden en az 3 yıllık bir sürenin geçmesi gerekmektedir. Bu durumun temel sebebi ise 1980 darbesi, darbe sonrası getirilen sansürler vb. çevresel faktörler olduğu görülmektedir. (Z.Yüksekbilgili: Türkiye'de Y Kuşağının Yaş Aralığı; Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi Sayfa 259 – 267; 2015) Y kuşağı bireyleri x kuşağı bireylerine göre ailelerine daha fazla bağlı kalmış ve böylelikle y kuşağı bireylerinin x kuşağı bireylerine evlilik yaş ortalaması artmıştır. X kuşağında görülen toplum anlayış yapısı; teknolojik gelişmeler ve çevresel faktörler nedeniyle bireyselleşme dönüşmüştür. Televizyonlarda gösterilen Batı'ya dönük yaşam tarzı Y kuşağı bireylerinin hayattan beklenti ve isteklerini değiştirmiş olup; McDonald's'ın Türkiye'ye girişiyle beraber bu kuşağın yemek yeme alışkanlığı değişmiştir. (A. Türk, 2013; Y Kuşağı; İstanbul; Sayfa 5 – 7 Kafekültür Yayınevi) Kendinden önceki kuşak türlerine göre daha farklı bir ortamda yetişen Y kuşağı; Z kuşağından sonra hakkında en çok araştırma ve çalışmalar yapılan kuşak türüdür. (<http://www.pewresearch.org/topics/millennials/> (Erişim Tarihi: 25.05.2023))

Z Kuşağı

Z kuşağı kuşak türleri arasında ilk küresel kuşaktır. 1996 – 2010 yılları arasında dünyaya gelen bireyler Z kuşağı bireyleridir. Z kuşağı bireyi Y kuşağı bireyinde olduğu gibi ebeveynlerinin her ikisi e meslek sahibi olduğu için yalnız büyüyen bir kuşaktır. Z kuşağı çocuğa sahip anne ve babalar evlatları ile yeterince vakit geçiremeseler bile korumacı bir yapıya sahip oldukları söylenebilir. (Adecco; 2015; Generation Z vs.Millennials; [365](http://pages.adeccousa.com/rs/107-</p></div><div data-bbox=)

IXF-539/images/generation-z-vs-millennials.pdf. (Eriřim Tarihi: 25.05.2023)) İnternet kuřađı olarak da bilinen Z kuřađının internet teknolojisinin bařlangıcında var olması geleneksel anlayıřtan tam olarak koparamamıř olup; kendinden sonra gelen Alfa kuřađa gre daha pasif bir yaklařım sergilediđi grlmektedir. Bu durumun en gzel rneđi Z kuřađının son evrelerinde ortaya ıkan sosyal medya platformu olan facebook ve youtube'de yayımlanan her trl bilginin dođru kabul grlmesidir. Bu sebepten Z kuřađı bireylerinde dijital okur-yazarlık geliřmemiřtir.

Alfa Kuřak

Alfabenin son harfi z harfi olduđu iin Z kuřađından sonra gelecek kuřak trine verilecek isim hep merak konusu olmuřtur. Bilim adamları daha nceki kuřak trlerine benzer bir yaklařım sergileyen bir isim arařtırmasında bulunurken, sosyologlar ise devrim oluřturacak kendinden nceki kuřaklara benzemeyen bir kuřak adı arayıřına girmiřlerdir. Avustralyalı bir demografik uzmanı tarafından 2015 yılında Avustralya evresinde yeni kuřađa verilecek isim zerine bir anket alıřması uygulanmıř ve Latin Alfabesinin birinci harfi olan 'A – α ' (Alpha) yeni kuřak tr iin en ok tercih edilen isim olmuřtur. (A.Nagy – A.Klcsey,2017; Generation Alpha:Marketing or Science?; Acta Technologica Dubnicae Sayfa 107 – 115)

2010 – 2024 yıllarını kapsayan Alfa kuřađı 21. Yzyılın 3. Milenyum ađında var olan tek kuřak trdr. Bu kuřak internetin dijital ortamda buluřtuđu zaman aralıđında var olduđu iin Alfa kuřađa 'Dijital Yerliler' veya 'Ekran Kuřađı' da denilmektedir. Bilgisayar yazılımları ve dijital oyun simlasyonlarında yer alan kod programlarında usta olan Alfa kuřađı bireyleri 'Bađlantı' ve 'Ađ' kavramları gnlk yařamda kullandıkları sıradan kelimeler haline gelmiřtir. Daha nceki kuřaklara nazaran dikkat oranları dřk olan Alfa kuřađı okuyarak ve yazarak anlamadan ok grerek anlamayı tercih ederler. İnsanlarla iletiřimi zayıf oldukları iin yz yze iletiřimi deđil; online/evrimii iletiřimi kullanırlar. Kendinden nceki kuřakların birer oyun aracı olarak grdkleri Youtuberlık, dijital okur-yazarlık, blog yazarlıđı, gameover, insluenser gibi kavramlar Alfa kuřađı iin birer meslek haline gelmiřtir.

Yapılan arařtırmalar ve elde edilen bulgular neticesinde internet ve dijital veriler sayesinde yařanılan dnyanın kresel bir ky haline gelmesi sonucu tm dnyanın geliřimini etkileyecek olan Alfa kuřađın yeterli ve uygun řartları barındıran bir eđitimden gemesi gerektiđi sonucuna varılmıřtır. Henz iř hayatına adım atmamıř olan bu kuřađın yařamıř olduđu zaman dilimine uyum sađlayabilmesi iin artık eđitim sisteminin geleneksel anlayıř yntemini bırakıp kknden deđiřmesi gerektiđi savunulmuřtur. (S. Bennet – K. Maton – L. Kervin, 2008; Dijital Yerliler Tartıřması; İngiliz Eđitim Teknolojisi Dergisi Sayfa 775 – 786) Y kuřađı

ebeveynlerinden oluşan Alfa kuşağının anne ve babalarıyla sorun yaşarken eğitim olarak teknolojiye bihaber olan öğretmenlerle de sorun yaşayacağı kaçınılmazdır. (Zümrüt Hatun Demirel, Human Resource Of The Future In Working Life:Alpha Generational;International Journal Of Society Researces Sayfa 1808 – 1815; 2021) Bu bağlamda Alfa kuşağının gelişim süreci göz ardı edilmemeli ve takipte kalarak insanların gelecekteki iş hayatına etkisi konusunda bilgi ve tecrübe sahibi olunmalıdır.

Dijital Kültür İle Beraber Değişen Oyun Anlayışı

Oyun kavramı ilk insan türü olan Homo Erectus türünden bu yana günümüze kadar gelen kültürel bir olgudur. Kültür araştırmacılarından biri olan Johan Huizinga, insanı Homo Ludens (oyun oynayan varlık) kavramı adı altında ele almış ve insanın tarih boyunca kültürel bağlamda din ve inanç ritüelleri, yaşam biçimi, sanat, edebiyat, müzik, ekonomi, eğitim, hukuk gibi vb. konularda değişim ve gelişiminde oyunun etkisi olduğunu dile getirmiştir. (Johan Huizinga; 2013; Homo Ludens; (Çev.) Mehmet Ali Kılıçbay, İstanbul; Ayrıntı Yayınları Sayfa 19 – 21) Aynı zamanda ilk insanlar oyunu mitler için onların güvenini kazanıp, kötü ruhlardan uzak durmak için de oynamışlardır. Bu durumun bir benzeri bazı Afrika ülkelerinin ilkel kabilelerinde de görülmektedir.

Johan Huizinga'dan sonra oyun kavramına değinen bir diğer araştırmacı olan Caillous ise oyunu özgür ifade biçimi olarak ele almış olup; hiçbir baskı altında olmadan bireylerin oyun oynayabileceğini ve istediği zaman zarfında da oyundan çıkabilmesi gerektiğini savunmaktadır. Ayrıca bir oyun baskı ve zorlama altında gerçekleştiriliyorsa oyunun özünün kaybolduğunu dile getirmektedir.(Rogers Caillous; 2001; Man, Play And Games; New York The Free Press of Glence Sayfa 5 – 7)

Geçmişten günümüze kadar geçen zaman diliminde farklı kuşaklar için oyun kavramına çeşitli anlamlar yüklenmiştir. Teknolojinin gelişmesiyle beraber değişen oyun anlayışı yavaş yavaş geleneksel anlatımdan koparak dijital bir biçimde karşımıza çıkmaya başlamıştır. Günümüz kuşaklar üzerinden değerlendirildiğinde özellikle Alfa kuşağı bireyleri, akıl ve zekâsını geliştiren ve yaşlılarıyla ilişkileri tazeleyen geleneksel oyunların yerine sanal ortamda sosyal aktiviteleri askıya alan, iletişim becerilerini geliştiremeyen ekran kuşağı oyunları almış ve bunun sonucunda dijital oyun kültürü ortaya çıkmıştır. (İbrahim Sezen – Didem Sezen; Dijital Oyun Tarihinin Dönüm Noktaları, Oyunlar, Yorumlar, Teknolojik ve Toplumsal Gelişmeler; İstanbul; Derin Yayınları Sayfa 250 – 280; 2011)

Gelenekselden Dijitale Geçişin Alfa Kuşağına Oluşturduğu Etki

İnsanlık tarihi başlangıcından itibaren oyun kavramı bireyler ve toplumlar için birer kültürel edinim oluşturmuş olsa da; her şeyin değiştiği ve geliştiği dünyada oyun kavramı da nasibini almıştır. Marshall McLuhan'ın televizyon için kullanmış olduğu 'global köy' kavramını oyun üzerinde de evrimleştirerek birbirinden farklı ve değişik ağ ve bileşeni tek bir platform üzerinden sunan internet için 'elektrikli ocak' kavramını kullanmıştır.

Bunun sonucu olarak coğrafi bölge ve zaman kavramı ortadan kalkmış olup; bireylerin kendi aralarında karmaşık grup oluşturabilecekleri 'global oyun bölgeleri' ortaya çıkmıştır. (Zeynep Biricik – Abdullah Atik 2021; The Concept Of Game Changing From Traditional to Digital And Digital Game Culture For Children; Gümüşhane Üniversitesi Elektronik İletişim Dergisi Sayfa 450 – 460)

Geleneksel Oyun Anlayışı ile Dijital Oyun Anlayışı Arasındaki Farklar

| Özellikler | Geleneksel Oyun | Dijital Oyun |
|-------------------------------|-------------------------|-------------------------------|
| Oyun Alanı | Sınırlı – Fiziksel Alan | Sınırsız – Sanal /Online Alan |
| Oyuncu Sayısı | Az Sayıda | Çok sayıda |
| Üretkenlik/Yaratıcılık | Yoğun Düzeyde | Hiç Yok Denecek Kadar Az |
| Malzeme | Az Miktarda | Çok Miktarda |
| Etkileşim Oranı | Yüz yüze | Çevrimiçi |
| Süre/Zaman | Sınırlı | Sınırlı |
| Sosyal Aktivite | Yüksek Düzeyde | Çok Düşük Seviyede |
| Maliyet | Ücretsiz | Ücretli |
| Oyuncu Karakterleri | Sıradan | Rekabetçi/Hırslı |

| | | |
|-------------------------|------------------------|---|
| Kural | Birey Kendi Belirler | Sanal Ortam Kurallarına Uyulmak Zorunluluğu Vardır. |
| Oyuncu Eğitimi | Gerek Yok | Gerek Var |
| Oyuncu Cinsiyeti | Cinsiyet Ayrımı Yoktur | Cinsiyet Ayrımı Yoktur. |
| Oyuncu Yaşı | Belirli Yaş Aralığı | Her Yaşa Uygun |

Tablo 1

Tablo 1’de geleneksel oyun tarzı ile dijital oyun tarzının karşılaştırılması yapılmıştır. Tablo 1’de çeşitli farklılıklar gösterilse de burada en önemli fark oyuncu karakterleridir. Çünkü gelenekselci oyun anlayışına sahip bireylerin amaçları sadece oyun oynamak olurken; dijital oyun anlayışına sahip bireyler ise birbirlerine şiddet uygulayan ve bunu sürekli yaptıkça seviye atlayan bir oyun tarzına hakim olmaktadır. Gelenekselci oyun tarzı ile vakit geçiren çocukların etkileşim ve sosyalleşme seviyesi yüksek iken; dijital oyun anlayışına bağlı çocuklar ise monoton bir yaşama mahkûm olmakla beraber sanal ortam ile gerçek yaşamı ayırt edemez hale gelmektedirler. Her ne kadar dijital oyun kavramını olumsuz olarak değerlendirilmiş olsa da bu durum Alfa kuşağı için geçerliliğini kısmen de olsa yitirmektedir. Dijital oyun dünyası içerisinde dünyaya gelen Alfa kuşağı teknolojik ürünlerin kendilerine sundukları tüm imkânlardan faydalanmaktadır. Alfa kuşağı ‘Alexa’ ve ‘Siri’ gibi uygulamalar sayesinde iletişim kuran, karşısında bir başkası varmış gibi konuşan ayrıca teknolojik aletlerde kullandıkları uygulamaları bir uygulamadan çok arkadaş edasıyla yaklaşan bir yaklaşım sergilemektedirler. Dış dünyayı keşfetmek ve tanımak yerine dış dünyadan bağımsız olan oyun dünyasında kaybolmayı tercih eden Alfa kuşağı PUBG, GTA, XBOX, Mine Craft, Assassin’s Creed, League Of Legends gibi çevrimiçi oyunlarda vakit geçirirler.

Alfa kuşağına kadar gelen önceki kuşak türleri oyun kavramını oyun olarak değerlendirip ileriye taşıyamazken; Alfa kuşağı oyun kavramını aynı zamanda birer meslek haline getirmiştir. Youtuber olmakla başlayan bu süreç Gamer olmaya hatta yapay zeka ile beraber Alfa kuşağı, oyun tasarımı yaparak pazarlama yarışına bile girebilecekleri öngörülmektedir. (Meltem Güzel, 2021; Alfa Kuşağı ile Birlikte Değişen Oyun Algısı: Dijital Oyuncaklar ve Ekran Bağımlılığı; Uluslar arası Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırma Dergisi Sayfa 1348 – 1349

Sonuç

Dijital oyun simülasyonları son yıllarda gerçekte birebir örtüştüğü kabul edilmesi gereken konulardan biridir. Aynı zamanda dijital oyun simülasyonunda oyuncu karakterlerinin birer kahraman/kurtarıcı kimliğine sahip olduğu göz ardı edilemez gerçekler arasındadır. Dijital Yerliler olarak bilinen Alfa kuşağı bireylerinin karakteristik özellikleri göz önüne alındığında bireylerin içerisinde yer aldığı dünyaya adapte olabilmek için aydın bir birey olmanın yanı sıra duygu ve düşünceleri karşılayabilecek yeterliliğe sahip olması gerekmektedir. Bunun için Alfa kuşağı değil, aynı zamanda tüm kuşakların yeterli seviye ve donanıma sahip bireyler olmak zorundadır. Sonuç olarak, oyun kavramı altında her türlü yazılım ve işlemciyi çok çabuk bir şekilde kurabilen Alfa kuşağı için bu durum bir meslek haline almış olup; insanlık tarihi boyunca kültürün alt yapısını oluşturan oyun kavramı, diğer kuşak türlerinin de hakim olması gerektiği savunulmuştur.

Kaynakça

- (tarih yok). 05 2023, 2023 tarihinde <http://www.tedkarabuk.k12.tr/Eklenti62,kusaklar.pdf?0> . adresinden alındı
- (tarih yok). 05 25, 2023 tarihinde <http://www.pewresearch.org/topics/millennials/> . adresinden alındı
- A.F.Fell, M. . (2020). 05 26, 2023 tarihinde <https://nccrindle.com.au/insights/blog/gen-alpha-defined/>. adresinden alındı
- A.Kölcsey, A. . (2017). Generation Alpha: Marketing or Science? *Acta Technologica Dubnicae*, 107 - 115 .
- A.Türk. (2013). *Y Kuşağı*. İstanbul: Kafekültür Yayınevi .
- Adecco. (2015). 05 25, 2023 tarihinde ; <http://pages.adecousa.com/rs/107-IXF-539/images/generation-z-vs-millennials.pdf> . adresinden alındı
- Akdoğan, R., & Türküm, A. S. (2014). Psikolojik Yardım Sürecinde Terapötik Bir Hedef Olarak İçgörü. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 375-388.
- Akhan, L. U. (2012). Psikopatolojik Sanat ve Psikiyatrik Tedavide Sanatın Kullanılışı. *Yükseköğretim ve Bilim Dergisi*, 132-135.
- Armağan, İ. (2004). *Gençlik Gözüyle Gençlik: 21. yüzyılın Eşiğinde Türkiye Gençliği*. İstanbul: Kırkısraklılar Vakfı Yayını.
- Aslan, S., & Altınöz, A. E. (2010). İçgörü Kavramı ve Şizofreni.
- Atik, Z. B.-A. (2021). The Concept Of Game Changing From Traditional to Dıgıtal And Dıgıtal Game Culture For Children. *Gümüşhane Üniversitesi Elektronik İletişim Dergisi*, 450 - 460.

- Ayaz, M. B. (2015). *Ruhsal Sorunlarda Manevi İlgörü Mana Aynasında Benlik*. İstanbul: Mevsimler Kitap.
- Aydın, B. (2012). Tıbbi Sanat Terapisi. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 69-83.
- B.Filipezak, R. -C. (2013). *Nesiller İş Başında: İş Yerinde Patlamalar, X ve Y Kuşağı Çatışmasını Yönetmek*. Amacom Yayınevi.
- B.G.Zustiak. (1999). *Yeni Nesil X Kuşağının İhtiyaçlarını Anlamak ve Karşılama*. ABD: College Press Yayınevi.
- Caillous, R. (2001). Man, Play And Games. *New York The Free Press of Glence*, 5 - 7 .
- Coşkun, B. (2018). Bir Bilimsel Disiplin Olarak Sanat Terapisi. *The Journal of Turkish Family Physician*, 93-96.
- Debesse, M. (1955). Le Dialogue Parents Enfants Et Le Conflict Des Generation. *Ecole Des Parents*, 24 -25.
- Demirel, Z. H. (2021). Human Resource Of The Future In Working Life: Alpha Generational. *International Journal Of Society Researces (Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi)*, 1808 - 1815.
- Duman, M. (2013). Aristoteles ve Nietzsche'de Trajedinin İşlevi. *Felsefe Dünyası*(58), 125-144.
- Erdoğan, H. (2019, Ekim 18). İslam Düşüncesinde Basiret ve Firaset Kavramlarının Din Psikolojisi Açısından İncelenmesi. *Yüksek Lisans Tezi*. Konya: Necmettin Erbakan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Erkaya, C. (2019). Çalışanların Kuşak Farklılıklarına Göre Genel Sinizm Düzeylerinin Örgütsel Sinizm Düzeylerine Etkisinin Değerlendirilmesi. *Eskişehir Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Doktora Tezi*, 8 - 9 .
- Eurich, T. (2022). *İlgörü*. (E. Kalyoncu, Çev.) İstanbul: Sola Unitas.
- Evan, W. M. (1959). Verilerinin Kohort Analizi: Uzun Vadeli Görüş Değişikliğini İncelemek İçin Bir Prosedür. *Public Opinion Quarterly*, 63 - 72.
- Göktepe, A. K. (2015). *Sanat Terapi*. İstanbul: Nesil Digital.
- Gürbüz, S. (2015). Generational Differences: A Myth Or Reality? *Business And Human Magazine (İş ve İnsan Dergisi)*, 39 - 57.
- Güzel, M. (2021). Alfa Kuşağı ile Birlikte Değişen Oyun Algısı: Dijital Oyuncaklar ve Ekran Bağımlılığı. *Uluslararası Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırma Dergisi*, 1348 - 1349 .
- Gotsill, K. B.-G. (2011). Surviving The Baby Boomer Exodus: Capturing Knowledge For Gen X And Y Employes. *Cengage Learning Abd: Course Technology*, 50 - 62.
- H. Bakırtaş, C. D. (2019). *Y Kuşağı*. Ekin Basım Yayın Dağıtım.
- Hasgül, E. (2020). Sosyal Hizmet Eğitiminde Sanat, Sanat Terapisi ve Sanat Eğitiminin Önemi. *Üçüncü Sektör Sosyal Ekonomi Dergisi*, 1318-1329.

- Huizinga, J. (2013). *Homo Ludens*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları .
- Jaeger, H. (1985). Tarihte Nesiiler:Tartışmalı Bir Kavram Üzerine Düşünceler. *History And Theory*, 273 - 292.
- Keskin, E. (2021, Kasım 05). *Öngörü Ne Demek?* Şubat 28, 2023 tarihinde Iienstitu: <https://www.iienstitu.com/blog/ongoru-ne-demek> adresinden alındı
- Levickonite. (2010). X,Y,Z Kuşakları Sosyal Ağlar, Sınırları Olmayan Dünya Kavramını Nasıl Ortaya Çıkardı? 170 - 183 .
- Man, P. d. (2019). *Körlük ve İçgörü*. (F. B. Aydar, & C. Soydemir, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.
- Mannheim, K. (1952). *The Problem Of Generations*.
- Moss. (2010). <http://www.psych-it.com.au/Psychlopedia/a-ticle>. 05 23, 2023 tarihinde alındı
- P.Kompert, T. C. (1996). *Yeni Kuşak Ruhunun İçindeki Avcılara Ulaşmak İçin İçgörüler ve Stratejiler*. ABD: Zondervan Yayınevi.
- Reed, G. -F. (2009). Y Kuşağını Korumak: Şirketler BuKuşakta Milyarlarca Dolar Gelir Kaybediyor ve Bu Konuda Neler Yapılmalı? 55 - 60.
- Rhine, J. B. (2007, Eylül 05). *Clairvoyance*. Şubat 27, 2023 tarihinde Britannica: <https://www.britannica.com/topic/clairvoyance> adresinden alındı
- S.Bennet, K. -L. (2008). Dijital Yerliler Tartışması. *İngiliz Eğitim Teknolojisi Dergisi*, 775 -786.
- Semerci, B. (2013, 08 03). 05 2023, 20 tarihinde <https://www.sabah.com.tr/yazarlar/cumartesi/bsemerci/2013//08/03/gelismek-icin-degismek-sart>. adresinden alındı
- Senbir, H. (2004). *Z Son İnsan Mı?* İstanbul: O Kitaplar Yayınları.
- Sezen, İ. S.-D. (2011). *Dijital Oyun Tarihinin Dönüm Noktaları, Oyunlar, Yorumlar, Teknolojik ve Toplumsal Gelişmeler*. İstanbul: Derin Yayınları.
- Sutton, S. . (2002). Nesil Farklılıkları: Milenyum İçin Nesil Çalışma Değerlerini Yeniden İncelemek. *Journal Of Organizational Behavior (Toplumsal Davranış Dergisi)*, 363 - 382.
- Yüksekbilgili, Z. (2015). Türkiye'de Y Kuşağının Yaş Aralığı. *Elektronik Ssosyal Bilimler Dergisi*, 259 - 267.

AMBALAJ TASARIMINDA YENİ YÖNELİMLER: SOSYAL MESAJLAR VE İLETİŞİM EĞİLİMLERİ

Necmettin ATASEVER¹ Doç. Dr. Sena SENGİR AYDIN²

¹*Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Samsun/Türkiye*

²*Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Samsun/Türkiye*

Öz:

Ambalaj tasarımlarının iletişimsel gücü ve hedef kitle üzerindeki etkisi oldukça büyüktür. Bu nedenle ürün ambalajları farklı birçok mecrada rekabet halindedir. Değişen ve dönüşen zaman içerisinde zevkler, iletişim kanalları ve tasarımlar da kendisini yeni yönelimlere yakın görmeye başlarlar. Yeni tasarımlarda, sosyal medyanın etkisini çok fazla görebiliriz. Akıllı telefonların kullanımının yaygınlaşmasıyla beraber iletişimi devam ettirebilen bu ambalaj tasarımları, mobil uygulamalarla ve özel sitelerle sosyal bir ağ oluşturulmasına katkı sağlamaktadır. Bununla beraber sosyal medyada kullanılan iletişim dili de bazı ambalajlarda yer almaktadır. Günümüzde sloganlı ambalaj tasarımlarını sıklıkla görüyoruz. Ayırt edici ve güncel bir dil kullanan bu ambalaj örnekleri sosyal medyayla beraber iletişimde yeni örnekler olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu durumu mesafeli sloganların yerine, tüketiciyle kurulmak isteyen daha samimi bir içerik dili olarak düşünebiliriz. Sosyal medyanın iletişim gücünün kullanıldığı bu ambalaj tasarımlarının aynı zamanda ürünün tanıtımının tüketici tarafından yapıldığı bir içeriğe dönüştüğünü söyleyebiliriz. Ambalaj artık; sosyal mesaj veren, samimi dil kullanan, içerik üreticisi olan, etkinlik aracına dönüşen, eğitim aracı olarak yönlendiren, bilgi veren ve interaktif iletişim katılımlı bir iletişim aracına dönüşüyor diyebiliriz.

Anahtar Kelimeler: Ambalaj, Ambalaj Tasarımı, Yeni Yönelimler

GİRİŞ ve KURAMSAL ÇERÇEVE

Ambalaj tasarımı, firmalara ve tüketici kitleye dönük olarak bir ürünün dış yüzeyinin tasarlanmasıdır. Bir ürün ambalaj tasarımı ne kadar yaratıcı, özgün ve ürünle uyumlu ise, o oranda tüketicilerin dikkatini çeker. Ambalaj, içerisindeki ürünü saran ve onu dış etkenlerden koruyan giysi olmasıyla birlikte tüketiciye ürün ile ilgili bilmesi gerek her şeyi söylemeli, tüm sorulara yanıt verebilmelidir. Ürünün içeriği ve nasıl kullanıldığı gibi bilgiler ambalajda yer aldığı gibi zorunlu olarak son tüketim tarihi, ürünün saklanması gibi bilgilerde yer alabilir. (İlisulu, 2019:195). Ambalaj tasarımında hedef kitlenin özellikleri göz önünde bulundurulur.

Araştırmalar, ambalajda insanın dikkatinin, öncelikle resimler ve görsel ikonlarla çekildiğini ortaya koymaktadır. Ambalajda görsel algı her yaş gurubu içerisinde öncelikte yer alabilir. Okuma becerisi olmayan çocuklar yada görme bozukluğuna bağlı olarak yazıları okuyamayan yaşlıları düşünebiliriz. Ambalajda görsel algılama dört önemli başlık altında yapılmaktadır. 1- Form,2-renk, 3-metin 4-resim. Ancak ambalajda insani özellikler, daha çok form ve resim dilinde gizlenmiştir (Erdal, 2018:379-380). Ambalaj tasarımı bir noktada pazarlama aracına dönüşebilir. Ambalaj tasarımı, bir ürünü pazarlamaya uygun hale getirmek için form, yapı, malzeme, renk, görüntü, tipografi ve yardımcı tasarım öğelerini ürün bilgileriyle birleştiren yaratıcı bir işidir. Ambalaj tasarımı, ürünün görünürlüğünü arttırdığı gibi taşıma, depolama gibi süreçlerde de ön plana çıkar. Sonuç olarak ambalaj tasarımı, bir tüketici ürününün kişiliğini veya işlevini belirgin bir şekilde ileterek ürünün pazarlama hedeflerini çözer. (Topaklı, Büyükkaragöz, 2021:1217). Ambalaj tasarımları hedef kitleye uygun olarak tasarlanır. Yaş grubu, cinsiyet, sosyoekonomik şartlar vb. etkenlerde dikkate alınmalıdır. Ekonomik, toplumsal ve kültürel farklılıklar satın alma güdüsünü tetikler ve güçlü bir biçimde etkilerken, ambalaj tasarımı bu güduları harekete geçirme görevini üstlenmektedir. Ayrıca bu farklılıkları göz önünde bulundurularak uygulanan yaratıcı fikirlerle tasarımı yapılan ambalajların, farklılık yaratarak dikkat çekebileceği düşünülebilir (İlisulu, 2012:127). Günümüzde hedef kitleye yönelik ambalaj tasarımları, sadece renk ve font seçimiyle sınırlı kalmayıp kişiselleştirilebilir. Firmalar ancak uzun yıllar boyunca yaptıkları pazarlama, reklam ve medya strateji çalışmaları sonucunda bilinir bir marka oluşturabilmektedirler. Bunu marka adıyla bilinen (Aygaz, Solo, Cif vb.) ürünlerde görüyoruz. Yeni ve rekabetçi bir ekonomik ortamda marka olabilmek ve bu marka bilinirliğini devam ettirebilmek, üreticinin en önemli hedeflerinden biridir. (İlisulu, 2012:128). Slogan kullanılan ambalajlarda kurumsallaşmış firma ve markaların olduğunu ve markaya olan güveni de yansıttığını söyleyebiliriz.

AMAÇ

Günümüzde firmalar aynı ürünü, aynı kalitede üretmekte ve benzer şekillerde pazarlamaktadır. Bu noktada ürünün tasarımı, ambalajı pazarlanma şekline önemli katkılarda bulunmaktadır ve pazardaki rekabette fark yaratabilmektedir. (T.C. M.E.B, 2012:7). Araştırmanın amacı yeni ambalaj eğilimlerinin tüketici merkezli düşünülerek incelenmesidir. Rekabetin ön planda olduğu pazarlama dünyasında ambalajların değişimini ve gelişimini açıkça görebiliriz. Markalar, ürünlerini tüketiciyle buluşturmakla beraber ürünün bir parçası olmasını da hedeflemektedir. Sosyal medyanın pazarlama üzerindeki etkisini ambalajlarda görüyoruz. Sosyal medyada kullanılan dilin kolaylıkla ambalajlarda yer alması ve ambalajların marka

rekabetlerini farklı platformlarda devam ettirmesi, bilinen ambalaj tanımını deęiřtirmektedir. Bu durum tüketicinin ürünü tercih etmesinde yeni bir rekabet alanı oluşturduęu gibi markanın bilinirlięine de katkı saęlamakta ve tanıtımını yapmaktadır. Tüketicinin, markayla ya da ürünle iliřkisi ambalajla bařladıęından alıřmamızda ambalajların önemine deęinilecek ve yeni farklı uygulamalar tespit edilip yorumlamaları yapılacaktır. alıřmanın amacı, ambalajların bu yeni yönelimleriyle beraber yeni iletiřim eęilimlerinin neler olduęunun tespitidir.

KAPSAM

Tüketici ürünü satın aldıktan sonra ambalaj ile olan iliřkisi devam eder. Satın alınan ürünü tařırken, açma, kapama, kullanma ve öpe atma esnasında sürekli olarak ambalaj ile iliřki içindedir. Tüm bu deneyim onun ürünle ilgili zihninde oluřan imajı tamamlar ve bir sonraki sefer satın alma kararında etkili olur. İřlevsel ambalaj tasarımları genel kullanıcı deneyimini arttırmanın bir yoludur. Özellikle tekrar kullanılabilen ambalajlar (řiře, kavanoz, kutu vb.) tüketici etkileřimini arttırabildięi gibi ürün tanıtımına katkıda saęlayabilir. Markalar, ürünle ilgili olsun olmasın, ambalaj tasarımlarına alternatif kullanımları dahil ederek kullanıcı ve ürün etkileřimini geliřtirebilir. (eken, Ersan, Aęca, 2018, 1126-1127). Bu baęlamda alıřmanın kapsamını ambalaj tasarımlarına uygulanan son dönemdeki yeni yönelimler oluřurmaktadır.

YÖNTEM

Günümüzde ambalaj, benzer ürünlerin olduęu raflarda, tüketicinin dikkatini ekebilecek tasarım ve uygulamalarla farklılık yaratabilmek durumundadır. (Akgün, 2008,2) Arařtırma, literatür taramasıyla desteklenmiř ve genel tarama modellerine uygun olarak tasarlanmıřtır. Genel tarama modelleri genel olarak, ok sayıda elemanın oluřturduęu bir evrende, evren hakkında genel bir yargıya varmak amacıyla, evrenin tümü ya da evrenden alınan bir grup örneklem üzerinde yapılan tarama düzenlemesidir (Karasar, 2005). Arařtırmanın evrenini, rafları süsleyen ürünlerin ambalaj tasarımları oluřurmaktadır. Örnekleme ise ambalaj tasarımlarında mesaj ve iletiřim kaygısı tařıyarak tasarlanmıř yeni yönelimli rastgele seilen ürün ambalajlarıdır. Arařtırmada bu ambalaj tasarımları iletiřimsel ve biçimsel olarak analiz edilecektir.

BULGULAR

Ambalaj tasarımlarında yeni yönelim sergileyen bazı örneklerin incelemeleri yapılmıř olup bunlar ařaęıda verilmiřtir.

Karam Gurme ikolatalı gofret ambalajlarında farklı saatler ve bu saatlere uygun mesajlar kullanılmıştır. Bu mesajlar Őu Őekildedir: 17:10 AkŐam ne yapıyoruz? 02:30 Aman kim gorecek?, 01:16 Uyudun mu?, 19:00 Sakin ol Őampiyon” 17:10 AkŐam ne yapıyoruz”, vs. gibidir. Őekil-1’ deki rnekte 02:30 Aman kim gorecek? veya “Ooo kimler uyanmıŐ? ifadesiyle ikolatanın her saat yenilebildiđi mesajımı tketickiye verirken, “Biri beŐ ayı mı dedi” mesajında ayla beraber yenilebileceđi anlatılmaktadır. Saat ve mesajlar, marka adı yerine, markaya uygun font ve renklerle yazılmıştır. Marka kendine gvenini ambalaja yansıtmıŐtır. Popler mesajların yer aldıđı ambalajlar geniŐ kitlelere ulaŐabilir ve satıŐları etkileyebilir. Bu mesajların, sosyal medyada (Instagram, WhatsApp gibi) paylaŐılabilir ierikler olduđunu dŐndgmzde, etkili bir iletiŐim rneđi olduđunu syleyebiliriz.



Őekil-1. Eti Karma Gurme ikolata Ambalajları

<https://tr.wikipedia.org/wiki/Ambalaj> (E. T. 10. 04. 2023)

Bu ambalajlarda kullanılan sloganlarda sosyal medyanın etkisini grebiliriz. Kısa mesaj (SMS, WhatsApp) tarzı yazılan sloganların tketickiye iletiŐim kurduđu gibi iletiŐim aracı olarak ta kullanılabileceđini gryoruz. Őekil-1’deki rneklere ambalajda yer alan saatlerle, mesajlar uyumludur. Ayrıca rnn tketickiye samimi bir iletiŐim kurduđunu syleyebiliriz.

Tadelle ambalajlarında syle, sabret, salla, uyan, yak, affet gibi mesajların yer aldıđını gryoruz. Eti Karma Grmede olduđu gibi Tadelle markası yerine, aynı fontlarla ve renklerle farklı kelimeler(sloganlar) kullanılmıştır. Bu kelimeler, beraber kullanılarak ifadeyi

güçlendirilebilir. Bu mesajların bir arada kullanılabilmesi tüketimi arttırabilir. Bir arada kullanılmasını, Gül Eğlen, Boşver Salla, Kızma Affet, Susma Söyle Haykır, gibi örneklendirebiliriz.



Şekil-2. Tadelle Çikolata Ambalajları

<https://tr.wikipedia.org/wiki/Ambalaj> (E. T. 10. 04. 2023)



Şekil-3. Tadelle Çikolata Ambalajları Örnekleri

<https://tr.wikipedia.org/wiki/Ambalaj> (E. T. 10. 04. 2023)

Bu ambalajlarda sosyal medyanın etkili olduğunu söyleyebiliriz. Şekil-2’de görebileceğimiz gibi Hashtag (Başlık etiketi) tarzı tek yazılan kelimeler, sosyal medyada sıkça kullanılmaktadır. Sosyal medya paylaşımlarında kullanılan hashtagler (#söyle, #dinle, #uyan vb.) ürünün tanıtımını da artırabilir. Sosyal medya kullanıcılarının çoğunlukla gençler olduğunu düşünürsek, Tadelle marka imajını, yeni tüketici gruplarına, gençlere taşımayı da hedeflemiştir.

Eti Çikolatalı Gofret, kampanya tanıtımını ambalajlarında yapmaktadır. Kullandığı sloganlarla tüketiciyle arasında daha samimi bir dili tercih etmiştir. ‘Senin tablet işini çözdüm, televizyon işi bende, sen elektrikli scooter mı istiyorsun?’ gibi popüler ifadelerin yer aldığı ambalajlar, ‘temizlik robotunun ismini düşündün mü?’ gibi sorular sorarak tüketicinin kampanyaya ilgisini çekmeyi amaçlamıştır. Örnek olarak; ‘elektrikli scooter hediye’ yazmak yerine bunu tüketiciye soru sorarak, kampanyayla ilgili düşünmesini, cevap vermesini amaçlamıştır.



Şekil-4. Eti Çikolatalı Gofret Ambalajları

<https://tr.wikipedia.org/wiki/Ambalaj> (E. T. 10. 04. 2023)

Bu ambalajlarda yine sosyal medya etkisini görüyoruz. Kampanyaya ambalajda yer alan web adresiyle katılım sağlanmaktadır. Bununda etkileşimi arttırdığını söyleyebiliriz. Şekil-4'te gördüğümüz gibi hediye ürün görsellerinin de çikolata formunda olması ifadeyi güçlendiriyor. Slogan font renkleri de ambalajla uyumludur. Hediye ürün adı (televizyon, cep telefonu vs.) markayla uyumlu olurken, slogan ürün görseliyle uyumludur.

Eti Balık Kraker ambalajında ise sosyal bir mesaj görüyoruz. Çocuklara yönelik üründe çevreyi koruma bilincini, denizlerimizi koruyalım mesajıyla verilmiştir. “Denizleri koruyalım, onu temiz tutalım” mesajı ürünün maskotu balık tarafından söylenmektedir. Ambalajda balık ve deniz ilişkisi öğretici bir şekilde kurgulanmıştır. Tüketicinin deniz canlısıyla empati kurması sağlamaktadır.



Şekil-5. Eti Balık Kraker Ambalajı

<https://tr.wikipedia.org/wiki/Ambalaj> (E. T. 10. 04. 2023)

Şekil-5'teki ambalajda kullanılan kafiyeli sloganla, akılda kalıcı olması da amaçlanmıştır. Ambalajda kullanılan balık karakteri 3 boyutludur. Sloganı megafonla söylemektedir. Bu durum kullanılan sloganın etkisini ve ambalajın samimi ifadesini güçlendirir. Ambalajda ahşap form üzerine yazılmış slogan, doğallığı ifade eder.

Nestle'nin öğretmenler gününe özel ambalajlarında farklı bir iletişim uygulaması görüyoruz. Sınırlı bir zaman olan, özel bir güne ait ambalaj tasarımıdır. Tüketiciyi, öğretmenler gününe özel olarak satın almayı teşvik eden ambalajda ayrıca kişiselleştirebilecek alanlar yer almaktadır. Ambalajda yer alan not yazma bölümüyle adeta hediye paketine, hediye kartına dönüştürülmüştür. Tüketici ürünü not yazarak kullanırken markanın iletişimine katkı sağlar. Nestle bu ürünle, firmaların özel günlerde sosyal medyada yer alan reklamlarını ambalaj boyutuna taşımıştır.



Şekil-6. Nestle Çikolata Ambalajı

<https://tr.wikipedia.org/wiki/Ambalaj> (E. T. 10. 04. 2023)

Bu ambalajı, tüketici tarafından tasarlanabilen bir örnek olarak düşünebiliriz. Markanın arka planında tutulduğu bir ambalajdır. Şekil-6'daki ambalajda "sevgilerimle" ve "öğretmenler gününüz kutlu olsun" yazarken Nestle ürün adı yerine "öğretmenim" yazdığını görüyoruz. Fontlarda marka renkleri kullanılmıştır. Ambalaj, tüketicinin tasarıma direk etki edebildiği, değiştirebildiği bir tasarımdır.

Nesquik gevrek ambalajında arka yüzde çocuklara yönelik olarak hazırlanmış boyama bölümü bulunuyor. Boyama sayfası makasla kesilerek alınırken, çerçeve olarak kullanılabileceği de

ambalajda anlatılıyor. Çocuklar için etkinlik aracına dönüşen ambalaj, tüketiciyle interaktif bir iletişim kurmasının yanında ürüne olan bağlılığı artırıyor. Ayrıca ürün ambalajı tekrar kullanılarak değerlendirilmiştir.



Şekil-7. Nesquik Gevrek (ön-arka) Ambalajı

<https://tr.wikipedia.org/wiki/Ambalaj> (E. T. 10. 04. 2023)

Şekil-7’de gördüğümüz ambalaj, tüketiciyle doğrudan iletişim kurar. Ayrıca eğitici bilgilerinde yer aldığı ambalaj, etkinlik içeriği olan bir örnektir. Ambalaj çerçeve olarak kullanılabilir. Bu durumda ürünle ilgili etkileşim uzun süre devam etmektedir. Bununla beraber boyama sayfasındaki, eğitici ifadeleri etkinlik içeriği olarak görebiliyoruz.

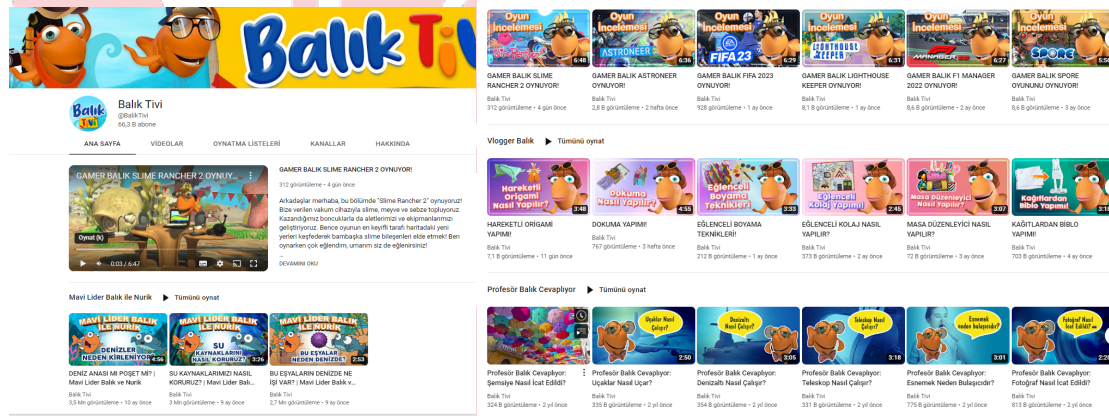
Şekil-8’deki Eti Balık kraker ambalajında konuşan bir balık figürü görüyoruz. Balık “ilginç deneylerle dolu Balıktivi Youtube kanalına bekliyorum” diyor. Eti Balık krakerin bu ambalajında tüketiciyle iletişimini koparmayıp aynı zamanda öğretici animasyonlara yönlendirerek marka iletişimini devam ettirirken aynı zamanda eğitici içeriklerle ürüne olan bağlılığı artırıyor. Şekil-9’da görebileceğimiz, “Su kaynaklarımızı nasıl koruruz”, “bu eşyalar neden denizde”, “deniz anası mı, poşet mi?” gibi eğitici ve bilinçlendirici kısa animasyon

videoların olduğu sayfada, balık karakterinin anlatımıyla beraber, çocukların ürünle olan etkileşiminin devam ettiğini görüyoruz. Ambalajda yer alan konuşan balık karakterinin yer aldığı animasyonlar ürünle ve içerikle ilişki kurabilir. Ayrıca ambalajlarda yer alan eğitici bilgilerin popüler bir platformda devam ettiğini de söyleyebiliriz. Çocuklarda tablet kullanımının yaygınlığını düşünürsek, eğitici sosyal medya içeriklerinin ürün tanıtımı için etkili olduğunu söyleyebiliriz.



Şekil-8. Eti Balık Kraker Ambalajı

<https://tr.wikipedia.org/wiki/Ambalaj> (E. T. 10. 04. 2023)



Şekil-9. Balık Tivi Youtube Ekran Görüntüsü

<https://tr.wikipedia.org/wiki/Ambalaj> (E. T. 10. 04. 2023)

Efesin Özel Seri bira ambalajında yer alan QR kod ise ağaç tohumu bağış yapılabiliyor. Yapılan tohum bağış e-kart olarakta sosyal medyada ayrıca paylaşılabilir. Bu yöntemle ürün tanıtırken yeni bağışlar için teşvik sağlanıyor. QR kodların, ürün ambalajlarında, tüketiciyle

iletişim için yaygın olarak kullanıldığını görüyoruz. Şekil-10'da gördüğümüz gibi ambalajda yeşil renk kullanılmıştır. Kampanyanın yeşil renkle uyumlu olduğunu söyleyebiliriz. Yine şekil-10'da görebileceğimiz gibi bağış için okutulan QR kodda da ağaç figürü yer almaktadır. Şekil-11'de yer alan açılan sayfada “çevre projelerimizi inceleyin” gibi farklı bağlantılarla etkileşimi devam ettirdiğini görüyoruz. Tüketici yapılan bağışla ilgili içerikleri izleyebiliyor.



Şekil-10. Efes Bira Özel Seri Cam Şişe Ambalajı

<https://tr.wikipedia.org/wiki/Ambalaj> (E. T. 10. 04. 2023)



Şekil-11. Efes Elektronik Kart(E-Kart) Ekran Görüntüsü

<https://tr.wikipedia.org/wiki/Ambalaj> (E. T. 10. 04. 2023)

Ambalajda QR kod uygulamalarına Eti puf ambalajını örnek olarak gösterebiliriz. Eti Puf Müzik Akademisi uygulamasına ambalajda yer alan kodu okutarak giriş yapılabilir. Uygulamadaki eğitici oyunlarla ve uygulamada kullanılabilen çeşitli hediyelerle marka iletişimi güçlü bir şekilde devam ediyor. Farklı olarak QR kod ürünü açtıktan sonra okutulabilir. Eti Puf Müzik Akademisi öğretici özelliğiyle beraber çeşitli hediyelerle tüketiciyle etkileşimi arttırmaktadır. Şekil-12’de görebileceğimiz ambalajda yer alan QR kodu, ürünü açtıktan sonra kullanabiliriz. Şekil-13’te uygulamada oyunlar, animasyonlar, yarışmaların yer aldığı görüyoruz. Mobil platformlara özel bu uygulama, markanın ambalaj ve tüketici ilişkisini farklı, özel tasarım bir platformda devam ettirmektedir.



Şekil-12. Eti Puf Ambalajı Arka Yüz

<https://tr.wikipedia.org/wiki/Ambalaj> (E. T. 10. 04. 2023)



Şekil-13. Eti Puf Aplikasyon Ekran Görüntüsü

<https://tr.wikipedia.org/wiki/Ambalaj> (E. T. 10. 04. 2023)

Eti pop kek mini paketlerinde farklı olarak ürünün oyun olarak ta tasarlandığını söyleyebiliriz. “Hadi Anlat” isimli oyunla ürün ambalajları oyun aracına dönüşüyor. Daha çok gruplara yönelik oyun marka etkileşimini sadece ürünü satın alanlarla değil ürünü kullanan herkesle yapıyor.



Şekil-14. Eti Popkek Mini Ambalajı

<https://tr.wikipedia.org/wiki/Ambalaj> (E. T. 10. 04. 2023)

Hadi anlat oyununda 10’lu olarak satılan mini popkek paketlerinde yer alan, “Şarkıyla Anlat”, “Çizerek Anlat”, “Sessiz Anlat” ve “Paketle Anlat” gibi yönlendirmelerle verilen kelimeleri

anlatmaya dayanan oyun, ürün ambalajını gurup etkileşimine dönüştürüyor ve yeni bir deneyim sunuyor. Kalabalık guruplar için tasarlanmış ürünün çocukları ve gençlere yönelik olsa da her yaş gurubunda tercih edilebilir olduğunu söyleyebiliriz.

SONUÇ

Ambalaj tasarımlarının tüketiciyle kurduğu iletişimin değiştiğini ve farklılaştığını söyleyebiliriz. Ürün hakkında bilgi veren ambalajların bununla beraber marka ve ürün iletişimini satış sonrası farklı platformlarda devam ettirdiğini görüyoruz. İletişimin en etkili ve yeni alanlarından biri olan sosyal medyanın ambalajların kendisiyle, ürünle beraber veya uygulamayla girilebilen bağımsız içeriklerle etkin biçimde kullanıldığını söyleyebiliriz. Bununla beraber ambalajlarda kullanılan sloganlarda sosyal medyanın etkisini görebiliyoruz. Daha samimi ifadelerin kullanıldığı sloganlar dikkat çekici olabiliyor. Yine ambalajın interaktif olarak kullanıldığı, tüketicinin tasarıma etki edebildiği tasarımlarla ambalajın işlevine ve tanımına yeni bir boyut kazandırıyor. Günümüz koşullarında internet kullanımı özellikle küçük yaş guruplarında artarak devam etmektedir. Yine akıllı telefon kullanımının buna paralel artmasıyla anlık iletişimin önemi artmıştır. Markalar, sosyal medyada daha görünür olurken aynı zamanda etkileşimli içeriklere yöneldiklerini görüyoruz. Ambalaj tasarımları sosyal medya içerikleriyle uyumlu olabiliyor. Ayrıca ambalaj bir etkileşim aracına da dönüşebiliyor. Sadece ürünü koruyan ve pazarlayan değil içerikle ilgili etkileşimi devam eden tasarımlar olarak karşımıza çıkıyor. Ürünün ve markanın sosyal medyada tanıtımı da yapan tüketici, markanın sosyal medya da daha fazla yer almasına katkı sağlayabiliyor. Ürünün herhangi bir sosyal medya platformunda paylaşılması yüzlerce etkileşim anlamına gelir ve doğal bir tanıtım sürecine dönüşebilir. Ambalajın tüketiciyle dolaylı olarak daha fazla zaman geçirmesi marka bilinirliğine katkı sağlar. Bağış yapmak veya katkı sağlamak için alınan bir ürünün yanında ambalajla devam eden bir süreçte olabiliyor. Firmaların tüketiciye sunduğu etkileşimli (sosyal medya, aplikasyon vb.) ambalajlar, firmalara tüketici profiliyle ilgili (yaş, cinsiyet vb.) geri dönüşte sağlamaktadır. Bu durum ürünü kullanan guruba yönelik ambalaj tasarımlarında daha seçici, ayırt edici tasarımlara katkı sağlayabilir. Pazarlamanın, büyük ölçüde mobil platformlarda devam ettiğini görüyoruz. Günümüzde markalar, sadece televizyon reklamıyla ürünü tanıtmakla kalmıyor, ürünle bağlantılı olarak kullanılabilen alternatif uygulamaların ve kampanyaların tanıtımını, mobil uygulamalarda nasıl kullanılması gerektiğini de anlatıyor. Sadece ürüne değil, ürünle ilgili sürece de yönlendirme yapabiliyor. Ambalaj tasarımları hedef kitleye göre değişebildiği gibi ambalajın iletişim alışkanlıklarını da değiştirmektedir ve yeniden tanımlamaktadır.

KAYNAKÇA

Akgün, C., (2008), Ürünün Sihirli Dünyası Ambalaj, ss.2-15

Çeken, B., Ersan, M., Ağca, Ç. (2018). Ambalaj Tasarımında İşlevsellik ve Silindirik Formundaki Gıda Ambalajları İçin Bir Sistem Önerisi. *ulakbilge*, 6 (28), ss.1123-1134.

Erdal, G., (2018), Ambalaj ve Ambalaj Tasarımında İnsani Etkiler, İstanbul Üniversitesi, ss. 377-384

Karasar, N. (2005). Bilimsel Araştırma Yöntemi (15. bs.). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

İlisu, T.İ., (2012), Gıda Ambalajı Tasarımlarında Marka ve Esinlenme, *Sanat Dergisi-20*, ss. 125-134.

İlisu, T.İ., (2019), Bir Meslek Olarak “ Ambalaj Tasarımı” *STD*, ss.195-207.

Topaklı, A., Büyükkaragöz, t., (2021), “Ambalaj Tasarım Okumaları Kapsamında Bir Ambalaj Tasarımı Değerlendirmesi”. *idil*, 84 ss. 1217–1230. doi: 10.7816/idil-10-84-07

T. C. Milli Eğitim Bakanlığı, (2012), Ambalaj Üzerine Düzenleme, *Grafik ve Fotoğraf*, Ankara

İNTERNET KAYNAKLARI

<https://tr.wikipedia.org/wiki/Ambalaj> (E. T. 10. 04. 2023)

CAMIN VE METALİN EŞSİZ UYUMU İLE KUYUMCULUKTA MİNE'YE GÜNCEL BİR BAKIŞ

Metin COŞKUN¹

¹Kastamonu Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Geleneksel Türk Sanatları Bölümü, Kastamonu / TÜRKİYE

Öz:

Camın keşfi ve ilk kullanımı binlerce yıl öncesine dayanmaktadır. İlk cam malzemesi, yaklaşık 5000 yıl önce Mezopotamya'da keşfedildiği ve o dönemlerde camın, mücevher yapımı için kullanıldığı belirtilmektedir (P. J. Gibbs, 2007). Antik Roma dönemi incelendiğinde, cam üretiminin büyük ölçüde geliştiği ve cam ürünlerinin, özellikle de Roma dönemi cam şişelerinin, birçok yerde bulunduğu görülmektedir. Orta Çağ'da, cam üretimi ve kullanımı yaygınlaştığı ve cam ürünlerinin, özellikle de vitray camların, kiliselerin ve diğer dini yapıların süslemelerinde kullanılmaya başlandığı belirtilmektedir (C. M. Rubin, 2010). Öte yandan metalin ise, insanlık tarihinin en önemli buluşlarından biri olduğu düşünülmektedir. İlk metalin tarihinin MÖ 5000'lere kadar uzandığı, çeşitli amaçlar için kullanıldığı görülmektedir. Kökleri bu denli eski çağlara dayanan materyallerin, eskiden daha sık bir arada kullanıldığı pek çok örnek görülmektedir. Buna rağmen günümüzde söz konusu kombinasyonun özellikle mücevher üretiminde yıllar içinde artık daha az tercih edildiği de gözlemlenmektedir. Bu çalışmanın amacı camın ve metalin tarihçesi ve dönemler içerisinde üretilen takılarda nasıl bir arada kullanıldığının betimleyerek örneklemeaktır. Çalışma kapsamında nitel araştırma yöntemleri içinden sistematik litaretür taraması yöntemi kullanılarak konu kaynakları incelenecektir. Erişilen sonuçlar, tarihçe içerisinde tespit edilen örnekler kullanılarak desteklenecektir.

Anahtar Kelimeler: *kuyumculuk, cam, mine, takı tasarımı*

1. Giriş
2. Kavramsal Çerçeve

2.1 Cam

Camın keşfi ve ilk kullanımı binlerce yıl öncesine dayanmaktadır. İlk cam malzemesi, yaklaşık 5000 yıl önce Mezopotamya'da keşfedildi. O dönemlerde cam, mücevher yapımı için kullanılıyordu. Ancak daha sonra, camın çok yönlü kullanımı keşfedildi ve kullanım alanları giderek arttı.

Antik Roma döneminde, cam üretimi büyük ölçüde gelişti ve cam ürünleri, özellikle de Roma dönemi cam şişeleri, birçok yerde bulunmaktadır. Orta Çağ'da, cam üretimi ve kullanımı yaygınlaştı ve cam ürünleri, özellikle de vitray camları, kiliselerin ve diğer dini yapıların süslemelerinde kullanılmaya başlandı (P. J. Gibbs, 2007).

17. yüzyılda, cam üretimi daha da gelişti ve bu dönemde optik camların kullanımı keşfedildi. İlk cam objektifler ve teleskoplar, bu dönemde üretildi. Cam, endüstriyel devrim döneminde de büyük bir önem kazandı ve cam üretimi, makineleşme ve endüstrileşme ile birlikte büyük ölçüde arttı (C. M. Rubin, 2010).

Camın modern kullanımı, 20. yüzyılın başlarından itibaren hızlandı. Cam, inşaat malzemeleri, araç camları, gözlük camları, güneş enerjisi panelleri ve daha birçok endüstriyel ve ticari ürün için kullanılmaktadır.

Cam üretimi, günümüzde büyük ölçüde otomatikleştirilmiştir ve birçok farklı yöntem kullanılmaktadır. Örneğin, cam yapmak için, silis kumu, soda külü ve kireç taşı gibi malzemeler eritilir ve bir cam kalıbına dökülür. Cam kalıbı daha sonra soğutulur ve kesilir.

Cam, bugün dünya genelinde yaygın olarak kullanılan önemli bir malzemedir. Her gün cam ürünleri kullanıyoruz ve camın günlük hayatta yeri oldukça önemlidir (S. Turner, 2003).

2.2 Metal

Metal, insanlık tarihinin en önemli buluşlarından biridir. İlk metal kullanımı, bakır ve altının eritilerek çeşitli amaçlar için kullanıldığı MÖ 5000'lere kadar uzanır. Ancak, bu metallerin yumuşaklığı ve diğer dezavantajları nedeniyle, daha sert metallerin keşfi için araştırmalar devam etti.

MÖ 3000 civarında, ilk kez bronz kullanımı ortaya çıktı. Bronz, bakır ve kalayın birleştirilmesiyle elde edilen bir metaldir ve ilk olarak silahlar ve diğer araçlar için kullanıldı. Daha sonra, demir keşfedildi ve MÖ 1200'lerde tunç yerine yaygın olarak kullanılmaya başlandı.

Demir, daha sert ve dayanıklı bir metal olduğu için, silahlar ve diğer araçlar için ideal bir malzeme haline geldi. Demirin keşfi, özellikle de yüksek fırınların icadı, demirin büyük ölçüde üretilmesini mümkün kıldı. Demir ayrıca, endüstriyel devrim döneminde de büyük bir önem kazandı ve bu dönemde demir üretimi büyük ölçüde arttı (J. R. Harris, 2007).

20.yüzyılın başlarından itibaren, metallerin kullanımı hızla arttı ve günümüzde birçok endüstriyel, ticari ve kişisel üründe kullanılmaktadır. Örneğin, alüminyum ve çelik, inşaat malzemeleri, araçlar, tencere ve tavalar, araç parçaları ve daha birçok üründe kullanılan yaygın metallerdir (C. Kipfer, 2014).

Metal üretimi, günümüzde büyük ölçüde otomatikleştirilmiştir ve birçok farklı yöntem kullanılmaktadır. Örneğin, demir yapmak için, demir cevheri yüksek fırınlarda eritilir ve daha sonra dökülen sıvı demir kalıplara dökülür.

Metal, bugün dünya genelinde yaygın olarak kullanılan önemli bir malzemedir. Her gün metal ürünleri kullanıyoruz ve metalin günlük hayatta yeri oldukça önemlidir (R. F. Tylecote, 1992)

2.3 Kuyumculukta Mine

Mine, kuyumculukta kullanılan değerli bir malzemedir ve çeşitli mücevherlerin yapımında kullanılır. Mine, eski zamanlarda da kullanılmıştır ve tarihi çok eski zamanlara dayanmaktadır (J. D. Cooney, 2002).

Mine, ilk olarak MÖ 1400'lü yıllarda Mısır'da kullanılmaya başlandı. Eski Mısırlılar, mücevherlerini süslemek için turkuaz ve lapis lazuli gibi renkli taşlar kullanıyordu. Ancak, MÖ 1400 civarında, Mısır'da keşfedilen ve daha sonra frit olarak adlandırılan bir malzeme, mine yapımında önemli bir rol oynadı (J. L. Borrelli, 2007).

Mine, ilk olarak küçük cam parçalarının renklendirilmesiyle yapılır. Bu cam parçaları, eritilerek bir toz haline getirilir ve daha sonra mücevherlere uygulanır. Mine, eski Roma'da ve Yunanistan'da da kullanılmıştır ve bu dönemdeki mine işleri oldukça gelişmiştir (M. Perry, 2018).

Ortaçağ boyunca, mine yapımı Avrupa'da popüler hale geldi. Özellikle, 15. ve 16. yüzyıllarda, mine, çeşitli sanat eserlerinin yapımında da kullanıldı. Ancak, mine yapımı oldukça zahmetli bir işlemdi ve sadece zenginlerin mücevherleri için kullanılabiliyordu (R. Berthoud and P. Spring, 1984).

Günümüzde, mine hala kuyumculukta kullanılmaktadır ve birçok farklı renkte mevcuttur. Özellikle, emaye işleri, mücevherler, saatler ve diğer benzer ürünlerde kullanılır.

Mine: Özünde cam tozu olarak da bilinen mineyi camdan ayıran en büyük özelliği cama göre daha düşük erime sıcaklığına sahip olmasıdır. Islak yada kuru uygulanabilmesi çalışma alanlarının da çeşitli olmasını sağlamaktadır. Düz yüzeylere uygulanabileceği gibi farklı

formlarda ki yüzeylerde kolaylıkla uygulanabilir. Minenin 5 farklı çeşiti bulunmaktadır bunlar;

- Opak mine
- Yarı opak mine
- Saydam mine
- Boyalı mine
- Sıvı mine

Opak mine ışığı geçirmeyen ve mat bir mine çeşitidir, yarı opak mine ise adından da anlaşıldığı gibi yarı ışık geçirgendir ve opal taşını andırır bir etki göstermektedir. Saydam (Trasparan) mine tümüyle ışığı geçirmekte ve zeminin dokusunu yansıtmaktadır. Boyalı ve sıvı mine ise içerisine karıştırılan organik bağlayıcılar ve yağlar ile tıpkı bir tuale boya yapar gibi metal üzerine resim çalışmaya imkan veren mine çeşitleridir. bunlarla birlikte bu mine çeşitlerini kullanarak uygulanabilecek mine teknikleri mevcuttur.

Mine Teknikleri: mine kullanılan materyal malzeme ve biçimine bağlı olarak farklı tekniklerde adlandırılmaktadır bunların en yaygın olarak kullanılanları ise şu şekildedir.

- Boyama mine (painted on enamel)
- Plique-À-Jour
- Champlévé
- Kolezyon (Cloisoné)
- Base Teal
- Ronde Bose

Söz konusu teknikler uygulanarak oluşturulmuş günümüz modern tasarım anlayışıyla özdeşleşen uluslararası sanatçılara ait iki çalışma ise bulgular kısmında belirtilmiştir.

1. Araştırmanın Amacı

Bu çalışmanın amacı cam, metal ve minenin tanımını yaparak, takı sanatı içerisinde mine kullanımını betimleyerek örneklemeaktır.

2. Yöntem

Çalışma kapsamında nitel araştırma yöntemleri içinden doküman taraması yöntemi kullanılarak konu kaynakları incelenmiştir.

Araştırma kapsamında yıl sınırlaması yapılmaksızın, Google Scholar - Yök Tez Veri Tabanları kullanılarak, "mine" "mine takı" kelimeleri kullanılarak arama yapılmış, Mine üzerine yazılmış basılı kaynaklar taranmış, erişilen çalışmalar araştırmaya dahil edilmiştir. Elde edilen sonuçlara göre, Cam, Metal, Mine ve Takı Sanatı bağlamında "Mine" kavramları tanımlanmıştır.

3. Bulgular

Debbie WETMORE; Sanatçı eğitimini iletişim ve ticari sanatlar alanında gerçekleştirmiş sonrasında dört yıl mine eğitimi almış olan sanatçı mine içerisinde uzmanlık alanı olarak deneysel çalışmayı ve cloisonné tekniğini benimsemiştir. Çalışmaları halen Houston ve Santa Fe ve Smithsonian'ın Renwick Galerisi'ndeki koleksiyonunda sergilenmektedir.

Debbie Wetmore a ait Crimson isimli 13''x 4''x 1'' ölçülerinde bakır ve gümüş yüzeye mine ile birlikte sokak sanatı metal eşyaları ile değerli ve yarı değerli taşlar dan oluşan gerdanlık Resim-1 de gösterilmektedir.



Resim- 1 Crimson isimli mine çalışması. Bachrach, L., (2006), S.182

Susan Knopp; Güzel sanatlar geçmişine sahip bir ressamdır. Mine çalışmalarında uzmanlık alanı ise cloisonné tekniğidir. Ayrıca tasarımları ince gümüş tabanına, farklı renklere sahip pigmentler uygular ve ardından tabanı bir intaglio baskı gibi siler. Bu kendine özgü bir üslup olarak görülmektedir. Dekoratif takılardan ziyade türünün tek örneği sanat eserleri çalışmaktadır.

Susan Knopp'a ait "ocean Series" isimli 1''x 75'' ölçülerinde 24 ayar altın ve gümüş kullanarak oluşturduğu cloisonné tekniği ile ürettiği bir çift küpe Resim-2 de gösterilmektedir.



Resim- 2 Susan Knopp'a ait "ocean Series" isimli Bachrach, L., (2006) S.157

4. Sonuç ve Öneriler

Araştırma sonucunda kuyumculukta mine ile ilgili yapılan akademik çalışmaların yok denecek kadar az olduğu, yazılı kaynakların tekniğin uygulaması bakımında yeterli ama tamamına yakınının yabancı kaynak olduğu gözlemlenmiştir. Bununla birlikte kuyumculukta mine tekniğinin modern tasarım anlayışıyla çok farklı niteliklerde eser üretmek için kullanılabilir bir teknik olduğu da anlaşılmıştır.

Kaynakça

Bachrach, L., (2006). Contemporary Enameling Art and Techniques, S.157, S.182

Berthoud, R. and Spring, P., (1984). The History of Enamelling in Switzerland, Goldsmiths Review, Vol. 7, No. 1, S. 15-22.

Borrelli, J. L., (2007). Enameling: A Brief History, Jewelry Artist, Vol. 15, No. 5, S. 38-43.

Cooney, J. D., (2002). A Brief History of Enameling, Metalsmith, Vol. 22, No. 4, S. 18- 21.

Gibbs, P. J., (2007), "Glass," in Ullmann's Encyclopedia of Industrial Chemistry, pp. 1-26.

Harris, J. R., (2007). Metals, in Ullmann's Encyclopedia of Industrial Chemistry, S. b1-26.

Kipfer, C., (2014). The History of Metal,

Perry, M., (2018). A Brief History of Cloisonné Enamel, The New York Times, Dec. 21,

Rubin, C. M., (2010). The history of glass,

Turner, S., (2003). The History of Glass.

Tylecote, R. F., (1992). A History of Metallurgy,

KOROZYON HASARINA KARŞI TASARIM KRİTERLERİNE GENEL BAKIŞ

Nazlı Aşkın ARIKAN¹

¹Akdeniz Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Antalya/Türkiye

Öz:

Hasar, bir yapının veya yapı elemanının kendisinden beklenen işlevleri yerine getiremez hâle gelmesi durumudur. Korozyon, çevrenin kimyasal ve elektrokimyasal etkilerinden dolayı oluşan hasar mekanizmasıdır. Korozyon ifadesi, kireçlenme ve paslanma olarak da karşımıza çıkmaktadır. Korozyon hasar mekanizması, direkt meydana gelebilir veya diğer hasar mekanizmalarına karşı parçayı hassas hale getirebilir. Asidik, bazik ortamlarda, tuzlu suda, nemli veya kirli havada, yapı üzerinde korozyon hasarı hızlı şekilde meydana gelmektedir. Korozyon hızı, korozyon türüne, malzemeye, ortama, sıcaklığa, aşındırıcı ortamın akış hızı gibi faktörlere bağlıdır. Korozyon hasar mekanizmasının önlenmesi için belirli önleyici tedbirler alınmaktadır. Koruyucu kaplama kullanmak, malzeme seçimine dikkat etmek bir diğer hususta tasarıma yönelik önleyici tedbirler almaktır. Korozyon hasar mekanizmasının, belirli çeşitleri bulunmaktadır. Üiform korozyon, aralık korozyonu, çukurcuk korozyonu, taneler arası korozyon belli başlı sıkça karşılaşılan korozyon çeşitleridir. Bu korozyon türlerinin önüne geçebilmek ve biraz daha hasarın geç gerçekleşmesine olanak sağlamak için tasarıma yönelik alınacak konstrüktif önlemler önem arz etmektedir. Bu çalışmada, korozyon türlerinden kısaca bahsedilerek, korozyon hasarının önüne geçebilmek amacıyla tasarım önerilerine yer verilmiştir. Tasarımcılar, bu çalışmada korozyon türlerinin açıklamasını ve tasarım önerilerini bulabileceklerdir.

Anahtar Kelimeler: Hasar, Korozyon, Tasarım

KOROZYON TÜRLERİ

1. Atmosferik Korozyon: Metal parçanın nem, tuz, kir, sülfirik asit gibi dış etkenlere maruz kalması sonucunda meydana gelen korozyon türüdür. Bu korozyon türünden korunmak için, metal veya organik kaplama kullanılabilir. Tasarım için, açık hava etkisinden en az etkilenecek şekilde parçaların uygun tasarımı gerçekleştirilmelidir [1].

2. Çukurcuk (Oyuklanma) Korozyonu: Metal parçanın yüzeyinde çok küçük bir bölgede çukur oluşturarak meydana gelen korozyon türüdür. Oluşan bu çukurlar, gözle görülemeyecek

kadar küçük olabilir. Bu sebeple, tehlikeli bir korozyon türüdür. Bu korozyon türünden korunmak için, paslanmaz çelik malzemelere Molibden elementi eklenmesiyle korozyon dayanımı artmaktadır [1].

3. Galvanik (Bimetalik) Korozyon: Birbirlerinden farklı elektrot potansiyellerine sahip olan ve birbirleri ile etkileşim halinde olan malzemelerin zamanla aynı ortam içerisinde bulunması sonucunda oluşan korozyon türüdür. Bu korozyon türünden korunmak için, mümkünse farklı metallerin eşleşmelerinden kaçınmak gerekmektedir. Aksi durum söz konusu olursa her iki malzeme arasında elektriksel yalıtım sağlamak gerekir [1]. Ya da kurban anot yöntemi ile korunma sağlanmalıdır [2].

4. Seçici Korozyon: Bir alaşımlı malzemenin içerisinde bulunan elementin elektrokimyasal olarak daha aktif olmasıyla elektrolit bulunan ortamda korozyona uğramasına sebep olan korozyon türüdür. Bu korozyon türü, daha çok tane sınırlarına yakın bölgelerde meydana gelmektedir. Bu sebeple, taneler arası korozyonun bir alt türü olarak nitelendirilmektedir. Bazı ısıl işlem çalışmalarında, imalat aşamalarında gözlemlenebilmektedir. Doğru ısıl işlem ve imalatı sağlamak bu hasar türünün önüne geçmeye yardımcı olabilir.

5. Yüksek Sıcaklık Korozyonu: Ağır yakıtların yakılması sonucunda korozif tuzlar oluşur ve bu tuzlar yüksek sıcaklıkta eriyerek bulunduğu yüzeye yapışmaktadırlar. Bu sebeple oluşan korozyon türüne yüksek sıcaklık korozyonu denir. Yakıt safsızlıklarından dolayı oluşan tortu oluşumu ve 600 °C'den yüksek sıcaklıklarda hava, malzemelerin ısı dayanımını azaltmaya sebep olarak korozyon hasarına elverişli hale getirmektedir [1].

6. Gerilim (Stres) Korozyon Çatlama: Metal malzemelerde korozyonun ve çekme gerilmelerinin ortak etkisiyle meydana gelen korozyon türüdür. Tüm korozyon türleri arasında hızlı bir şekilde meydana geldiği için en korkulanı olarak nitelenmektedir. Bu korozyon türünden korunmak için, çekme gerilmeleri düşük olmalıdır. Çekme kalıntı (artık) gerilmeleri azaltılmalıdır [1].

7. Hidrojen Gevrekliği Korozyonu: Hidrojen gevrekliği korozyonunda katodik reaksiyon sonucunda ortaya çıkan hidrojen iyonlarının malzeme içerisine yayılması ve daha sonra malzeme içi mikro boşluklarda hidrojen molekülü meydana gelirken iç gerilmeler ve çatlaklar meydana gelebilir. Metalin içerisinde bulunan hidrojen molekülleri metal boşluklarında basınç oluşturarak metalde çatlama meydana getirebilir. Bu korozyon türü, makroskobik olarak görülebilen bir korozyon türü değildir [1].

8. Üiform (Homojen Dağılımlı) Korozyon: Bir metal parça yüzeyinde homojen dağılımlı yüzey paslanması gerçekleşmesiyle meydana gelen korozyon türüdür. Nemin fazla olduğu yerlerde bu korozyon türü daha fazla görülmektedir. Bu korozyon türünden korunmak için, ilgili parçada uygun et kalınlığı ve uygun malzeme seçimi, uygun tasarım ile korozyon hasarına karşı dayanım sağlanabilir. Katodik koruma ile parça korunabilir [1].

9. Çatlak Korozyonu: Metal yüzeyinde bulunan bir çatlak içinde veya dar bir aralıkta meydana gelen korozyon türüdür. İlgili parçada oksijenin tükenmesinden dolayı pasifliğin bozulması durumu gerçekleşmektedir. Çatlak korozyonunun meydana gelmesine yetersiz havalandırma sebep olmaktadır.

10. Korozyonlu Yorulma: Malzemenin korozif bir ortamda tekrarlı zorlanmaya maruz kalması durumunda oluşan korozyon türüdür. Mikro çentiklerde artan korozyon hasarı meydana gelmektedir. Bu durumda çatlakların oluşmasına zemin hazırlamaktadır. Bu korozyon türünden korunmak için, gerilme yığılmalarından kaçınılmalıdır. Korozif ortamlar ile temastan kaçınılmalıdır. Yüzey kaplaması sağlanmalıdır. Yorulma ömrünü arttırmak için kumlama, nitrüleme ya da silindir parlatma işlemleri gibi yüzey işlemleri uygulanabilir [1].

11. Erozyon Korozyonu: Korozif özellikler gösteren akışkanın metal yüzeyinden hızla akması halinde korozyon olayı ile birlikte erozyonda meydana gelmektedir. Hem kimyasal etkileşim hem de mekanik aşınma söz konusudur [1].

12. Kavitasyon Korozyonu: Kavitasyon korozyonu, erozyonlu korozyonun özel bir türüdür. Hızlı bir şekilde akan sıvıların malzeme yüzeyine yakın bölümlerde oluşan alçak basınç kabarcıklarının büyümesi ve patlaması sonucunda meydana gelen korozyon türüdür. Erozyon aşınma, oyuk benzeri çöküntüler, yorulma çatlakları şeklinde kendini göstermektedir. Bu tür korozyon ilerledikçe belirtilen hasarlar, yoğunlaşmaktadır.

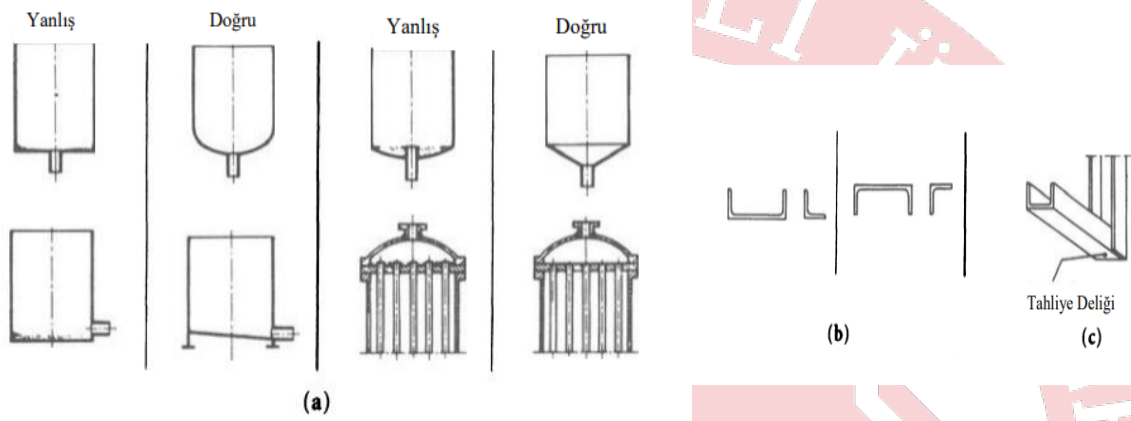
13. Aşınmalı Korozyon: Birbiri üzerinde kayan iki yüzeyin aşınması sonucunda ortaya çıkan korozyon türüdür. İlgili yüzeyde çizikler şeklinde görülmektedir [1]. Bu korozyon türünden korunmak için, iki yüzey arasına yumuşak ara katmanlar eklenmelidir. Sürtünme bağlantıları yerine kaynak, lehim veya yapıştırma bağlantıları kullanılabilir.

14. Çiğlenme Noktası (Düşük Sıcaklık) Korozyonu: Sıcaklığın çiğlenme noktasının altına düşmesiyle birlikte su veya asit metal yüzeylerinde yoğunlaşabilir ve hasara sebep olabilir. Yanma gazları taşıyan sistemlerde, kötü yalıtılmış yerlerde çiğlenme noktası düşüklüğü

meydana gelmektedir. Bu korozyon türünden korunmak için, metalik yüzeyler iyi yalıtılmalı, çığlenme noktası üst seviyede tutulmalıdır [1].

TASARIM ÖNERİLERİ

1. Su birikintileri önlenerek, düzgün akış sağlanmalıdır. Kendi kendine gerçekleşebilecek şekilde tahliye sağlanmalıdır.

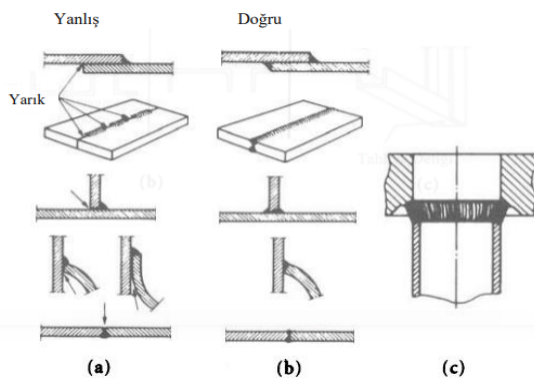


Yukarıdaki görselde görülen parçaların korozyona duyarlı olanları (a) şıkında yanlış ifadesi ile belirtilmektedir. Korozyon hasarını engelleyecek tasarım görselleri (a) şıkında doğru ifadesi ile belirtilmektedir.

(b) şıkında ise çelik parçalar üst tarafa bakacak şekilde değil, herhangi bir birikinti durumunun söz konusu olmaması için aşağı bakacak şekilde konumlanması önemlidir [2].

(c) şıkında ise iki çelik parçanın montajı sonucunda su birikintisini önlemek amacıyla bir tahliye deliği açılmalıdır [2].

2. Kaynaklı bağlantılarda korozyon hasarına dikkat edilmelidir.

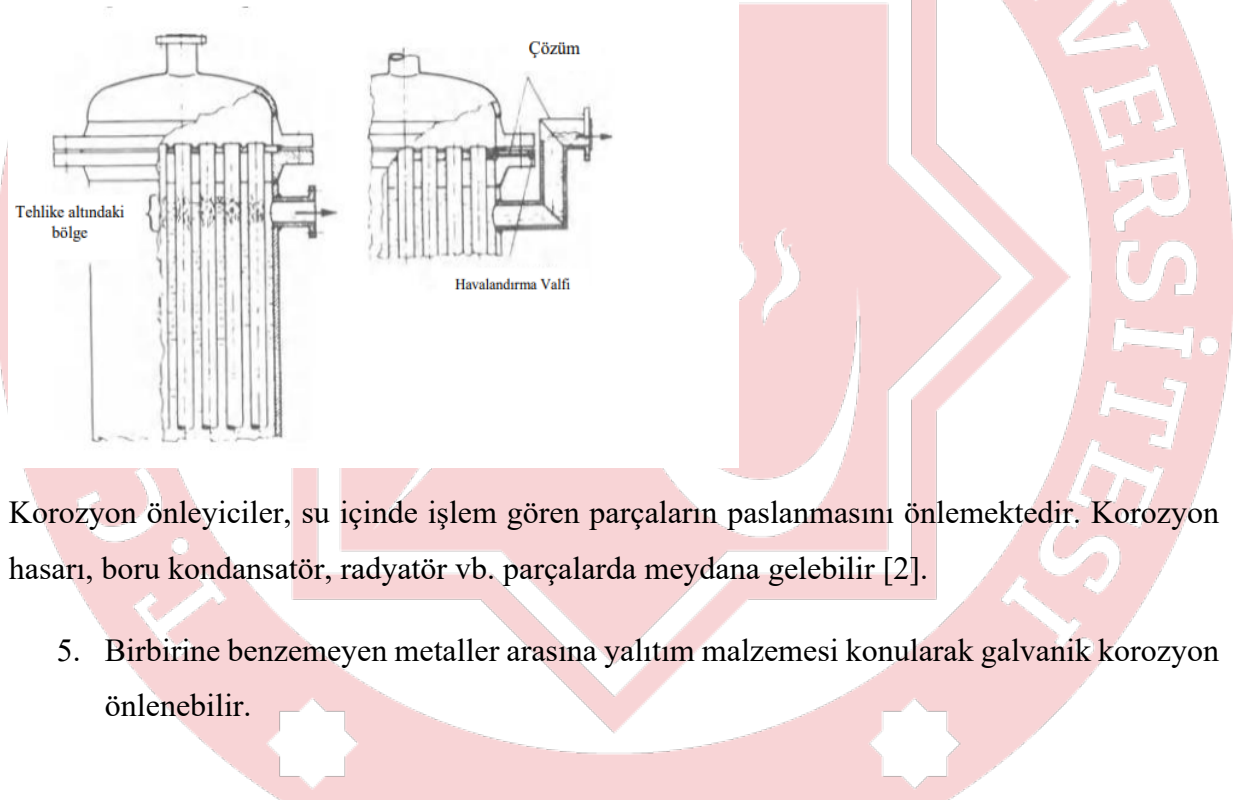


Yukarıdaki şekilde kaynak bağlantısı yapılmış parçalar görülmektedir. (a) şıkkındaki gibi yarık olan parça kısımları korozyona duyarlıdır. Eksik yapılmış kaynaklı kısımlar korozyona duyarlıdır [2].

(b) şıkkında doğru tasarımlar görülmektedir. Yarıklar doldurulmalı, kaynak dikişleri parçanın her iki tarafından yapılmalı ve kaynak dikişleri üst üste binmemelidir [2].

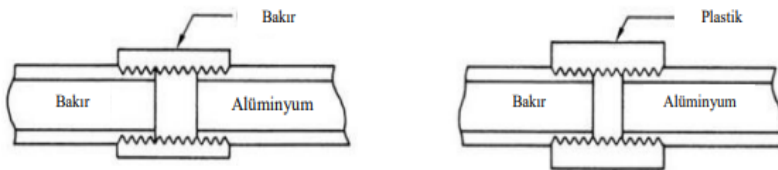
(c) şıkkında bir boru parçanın ilgili yerindeki kaynaklı bağlantı çatlak olmamasına dikkat edilmelidir. Borunun çatlaksız şekilde yapılmış olan kaynaklı bağlantısı, gerilmeli korozyon çatlamasına karşı dayanıklılık sağlamaktadır [2].

3. Dikey olarak yerleştirilmiş bir kondansatörün su hattı bölgesinde meydana gelen korozyon hasarı su seviyesinin yükselmesi ile giderilmektedir.



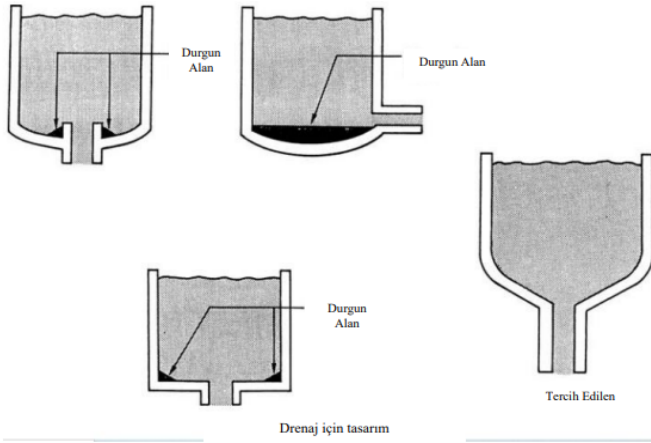
Korozyon önleyiciler, su içinde işlem gören parçaların paslanmasını önlemektedir. Korozyon hasarı, boru kondansatör, radyatör vb. parçalarda meydana gelebilir [2].

5. Birbirine benzemeyen metaller arasına yalıtım malzemesi konularak galvanik korozyon önlenir.



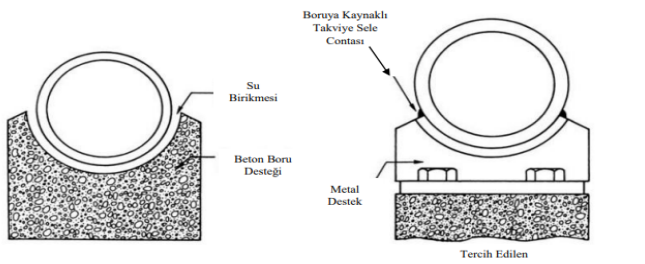
Belirli bir ortamda ve sıcaklıkta birbirine benzemeyen metaller kullanıldığında potansiyel farkı en az olan metal çifti seçilmelidir [3].

5. Korozyon hasarını önleyebilmek için uygun bir tasarım ile verimli drenaj sağlanmalıdır.



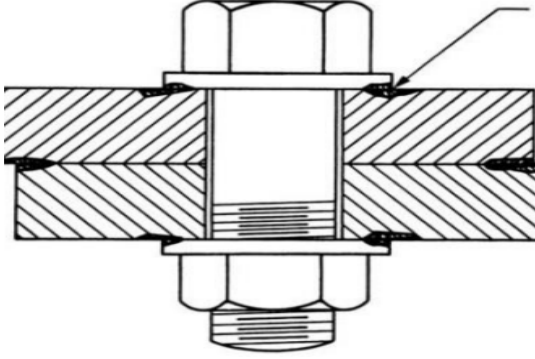
Korozyon hasarına sebep olan 3 tasarım şekli görülmektedir. Durgun alanda oluşan birikintiler, korozyon hasarına sebep olacağı için tasarımda değişiklik yapılmalıdır. Bunun için tercih edilen ifadeyle belirtilen tasarım örneği dikkate alınmalıdır [3].

6. Su birikintilerinin oluşturacağı korozyonu önlemek için destek aparatları eklenebilir.



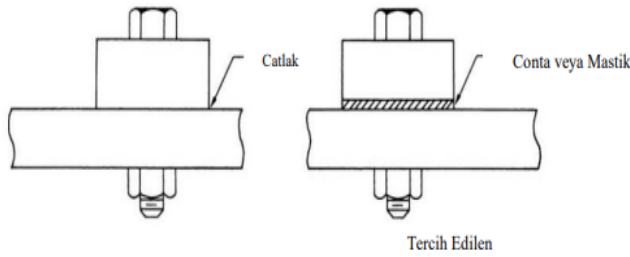
Bir borunun altındaki su birikintisini önlemek için metal bir destek ve boruda sele contası kullanılabilir [3].

7. İki parçanın birbirine bağlanmasıyla bulunan çatlaklarda veya dar bölgelerde nem birikmesinden dolayı çatlak korozyonu meydana gelebilir.

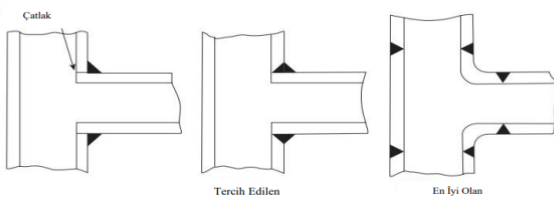


Çatlak olan veya dar olan bölgelerde oksijen eksikliği pasifliğin bozulmasına ve parçanın anodik hale gelmesine sebep olmaktadır. Katodik koruma sağlamak amacıyla galvanizli çelik parçalar veya alüminyum kaplamalı parçalar kullanılabilir.

Dolgu anti koroziv macun kullanılabilir. Fakat bu hususta sertleşme durumuna da dikkat etmek gerekir [3]. Ya da çatlakları önlemek amacıyla aşağıdaki görselde gösterilen bölgeler için conta veya mastik kullanılabilir.

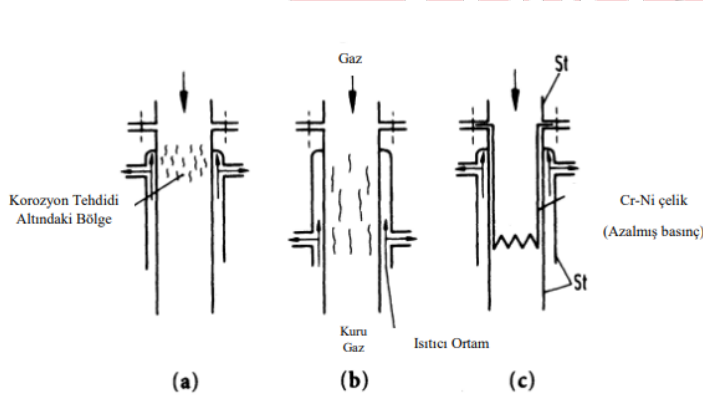


5. Kaynaklı bağlantılarda hasarı önleyecek tasarımlar bir kaynaklı boru için gösterilmektedir.



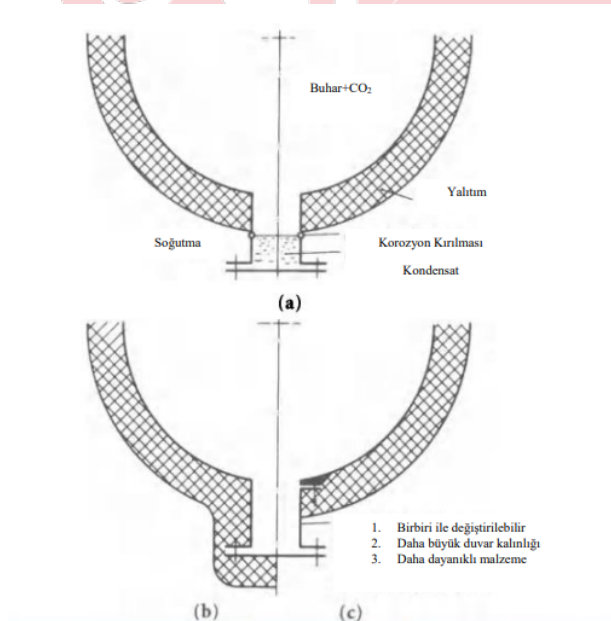
Kaynaklı bağlantılarda çatlak oluşumunu önleyecek en iyi olan ifadeyle belirtilen tasarım gösterilmektedir. Keskin köşeli kaynak dikişlerinin oluşumundan kaçınmak gerekir. Tercih edilen ifadeyle belirtilen görseldeki gibi kaynak dikişi her iki taraftan yapılmalıdır. Fakat keskin köşelerde gerilme yığılmaları oluşacağından dolayı kaynak dikişleri ayrılıp, köşeler radyuslanmalıdır [3].

9. Boru içerisinde ani genişleme ve daralmadan dolayı korozyon hasarı gerçekleşebilir.



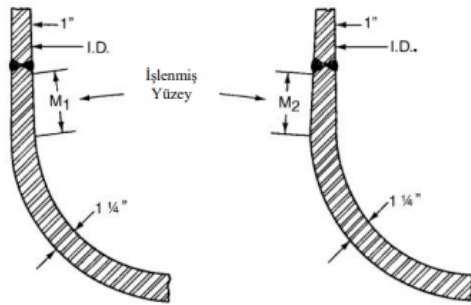
Boru içerisindeki korozyon, a.) şıkında şiddetli korozyon tehdidi altındaki bölge gösterilmektedir. b.) Boru içerisindeki ani genişleme önlenmiştir. c.) Boru içerisinde kullanılan koruyucu kılıf kritik bölgeyi kaplamaktadır [2].

10. Kondens hatlarında korozyon hasarı meydana gelebilir.



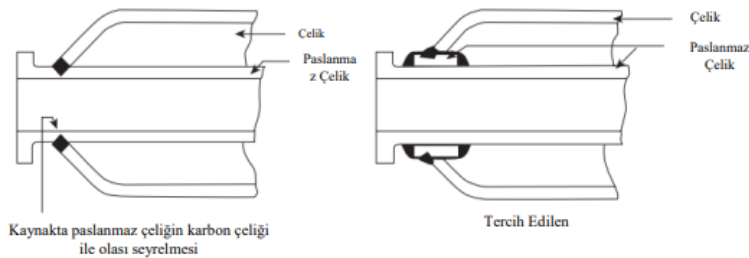
a.) şıkkındaki tasarımda görüldüğü üzere, kondensat ve gaz arasındaki bölgede korozyon meydana gelmektedir. Bunun sonucunda çıkış kısmında kırılma meydana gelmektedir. Bunu önleyebilmek amacıyla b.) şıkkındaki gibi yoğunlaşmayı önleyecek yalıtımlı çıkış tasarlanabilir. Ya da c.) şıkkında önerildiği gibi korozyona dayanıklı malzemeler kullanılmalıdır [2].

11. Basınçlı kaplarda korozyon meydana gelebilir.



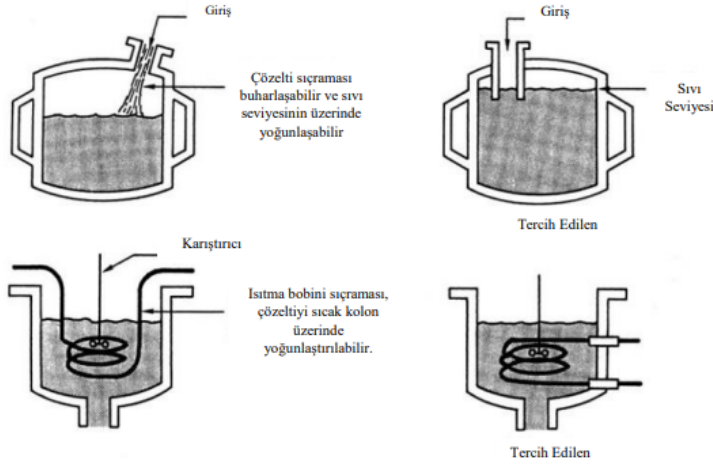
Basınçlı kaplarda bombeli başlığı takarken başlık yüzeyinin şekilde gösterildiği gibi kalınlık geçişine uyacak şekilde işlenmesi gerekmektedir [3].

12. Kaynaklı bağlantılarda korozyon hasarının oluşmaması için ana metal ile yapılan yüksek seyrelme oranından kaçınmak gerekmektedir.



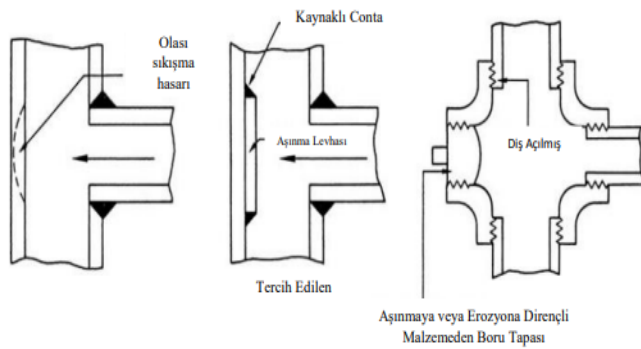
Sağdaki görseldeki gibi yapılan tasarımda ana metal seyrelmesinin önüne geçilmektedir. Böylelikle oluşacak herhangi bir çatlakın önüne geçilebilir [3].

13. Bazı durumlarda çözeltilerin buharlaşması ve oluşan buharların yoğunlaşması korozyon hasarına sebep olmaktadır.



Ortaya çıkan korozyon, tercih edilen ifadesi ile belirtilen uygun tasarım önerisi ile azaltılabilir [3].

14. Bir akışkanın metal yüzeyinde hızlı bir şekilde akması sonucunda erozyon korozyonu, kavitasyon korozyonu ve korozyon aşınması meydana gelebilir.



Tasarım yerel daralmalardan ve akışın yön değişikliklerinden kaçınılacak şekilde olmalıdır. Ayrıca, korozyon aşınmasını en aza indirebilmek içinde tasarımlar aşağıdaki gibi olmalıdır [3].

SONUÇLAR ve ÖNERİLER

- 1) Korozyon hasarını önleyebilmek için yapı üzerindeki gerilmelere dikkat edilmelidir.
- 2) Korozyon hasarına dayanıklı malzemeler seçilmelidir.
- 3) Korozyon hasarına karşı dayanım sağlamak için parçanın et kalınlığı fazla olmalıdır.
- 4) Paslanmaz çelik malzemelerde krom ve molibden elementlerinin artmasıyla korozyon hasarına karşı dayanım artmaktadır.
- 5) Kaynaklı bağlantılarda kaynak dikiş kök kusurlarından kaçınılmalıdır.
- 6) Gerilmeli korozyon çatlamasını önlemek için çekme gerilmesi azaltılmalıdır.
- 7) Gerilme yığılmalarından kaçınılmalıdır.
- 8) Kaynaklı bağlantılarda kaynak dikişleri üst üste binmemeli ve enine kesit değişikliklerinin olduğu yerlerde kaynak dikişleri olmamalıdır.
- 9) Korozyon hasarı için koruyucu kaplamalar kullanılmalıdır.
- 10) Parçanın korozyon hasarına karşı tasarımı için hava koşulları dikkate alınmalıdır.
- 11) Parçaların kendi kendini temizleyebilecek, pislik ve kirliliğin serbest akışının sağlanabileceği şekilde korozyon hasarına karşı tasarımı sağlanmalıdır.
- 12) Boşluklardan kaçınmak gerekir.
- 13) Açık profilleri aşağı yönde montajlamak gerekir.
- 14) Kaynaklı bağlantıda kesintili kaynaktan kaçınmak gerekir.
- 15) Mümkün olduğunca birbirine benzemeyen metalleri birleştirmekten kaçınmak gerekir. Aksi durum söz konusu olursa metaller arasında elektriksel yalıtım sağlanmalıdır.
- 16) Taneler arası korozyonu önleyebilmek amacıyla doğru şekilde ısıl işlem yapmak gerekir.
- 17) Gerilmeli korozyon çatlamasını önleyebilmek amacıyla çekme kalıntı gerilmeleri, gerilme giderme tavlama ile azaltılabilir.
- 18) Kavite korozyonunu önleyebilmek için akış kanalları doğru tasarlanmalıdır.
- 19) Sıvı taşıyan tertibatlarda birikinti olmaması için doğru drenaj sağlanmalıdır.

KAYNAKÇA

Bode E. "Konstruktionsatlas", 1996.

Pahl G. and Beitz W. "Engineering Design A Systematic Approach, Springer, 2005.

Zehra, S., Mobin, M., & Aslam, R. (2022). Corrosion prevention and protection methods.

İçinde Eco- Friendly Corrosion Inhibitors: Principles, Designing and Applications.

<https://doi.org/10.1016/B978-0-323-91176-4.00023-4>.



SİNOP İLİNİN ŞEHİRCİLİK ÖZELLİKLERİ

Sena AKSOY¹, Alperen İSTEK², Yasin DÖNMEZ³

¹Karabük Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Karabük/Türkiye

²Karabük Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Karabük/Türkiye

³Karabük Üniversitesi, Başak Cengiz Mimarlık Fakültesi, Karabük/Türkiye, yasindonmez@karabuk.edu.tr

Öz:

“Şehir” ve “Şehircilik” kavramları, yüzyıllardır ilgili disiplinlerin çeşitli yaklaşımlarla açıklamaya çalıştığı kavramlardır. Bu sebeple bu kavramlar yalnızca mimarlık faaliyetleriyle açıklanabilecek bir olgudan ziyade interdisipliner birer bilim alanlarıdır. Şehirler, buldukları coğrafyalarda sahip oldukları doğal ve kültürel özelliklerinin yanında, kendilerine özgü karakteristik yapıları ile bütünleşmiş yerleşim alanlarıdır. Dünya üzerinde yer alan şehirler farklı özellikleri sayesinde, kendilerine özgü kimlikler kazanmışlardır. Bunlardan bir tanesi de ülkemizde bulunan “mutlu kent” rumuzlu Sinop’tur. Sinop, Karadeniz bölgesinde ve ülkenin en kuzeyinde yer alır. Yarımada özelliği ile belirginleşen kent, doğal liman özelliğine sahip olması ile oluşmuş ve bu özelliği sayesinde antik çağdan günümüze kadar gelişimini sürdürmüştür. Kentin tarih boyunca coğrafi konumu, jeomorfolojik yapısı, coğrafi, demografik, idarî, siyasî, askerî, sosyal, kültürel vb. durumları şehir yapısının değişimini ve gelişimini sağlamıştır. Ayrıca son yıllarda turizm sektöründe büyük artış yaşayan kent, doğal oluşumları, kumsalları, tarihi dokusu ve sahip olduğu tarihi cezaevi ile önemli kapasitede ziyaretçi ağırlamaktadır. Bu çalışmada, birçok değeri bünyesinde barındıran ve geçmişten günümüze farklı özelliklerinden dolayı ön plana çıkan Sinop ilinin merkezini oluşturan tarihi yarımada kısmının şehircilik özellikleri irdelenmiştir. Çalışma alanındaki; Tarihi Cezaevi, Sinop Kalesi, Balatlar Kilisesi, Seyid Bilal Türbesi gibi tarihi yapıların dar bir alanda bulunması ulaşılabilirlik açısından olumlu olsa da dar caddeler ve otopark sorunu kent için büyük bir sorun teşkil etmektedir. Kent çevresindeki yeşil alanların çeşitliliğinin yanında, kent merkezindeki yetersiz yeşil alanlar, betonlaşma ve yüksek katlı yapılaşma oranları da dikkat çekmektedir. Geçmişten günümüze birçok devlete ev sahipliği yapan Sinop ilinin bünyesinde barındırdığı tarihi, kültürel ve doğal değerlerin yanında, cadde ve sokak yapısı, kentsel yenileme ve dönüştürme çalışmaları, denizin sunmuş olduğu imkanlar ve turizm potansiyeli, yeşil alanların ve yapılaşmanın planlanması gibi süreçlerin irdelenmesi ve öneriler sunulması, kentte yapılacak olan çalışmalara katkı sağlayacaktır.

Anahtar Kelimeler: Sinop, Şehircilik, Tarihi Yarımada, Tarihi Cezaevi

GİRİŞ

“Şehir” ve “Şehircilik” kavramları, ilgili disiplinlerin kendi çalışmalarıyla açıklamaya çalıştığı interdisipliner kavramlardır. Türk Dil Kurumu’na (TDK) göre şehir, “*Nüfusunun çoğu ticaret, sanayi, hizmet veya yönetimle ilgili işlerle uğraşan, genellikle tarımsal etkinliklerin olmadığı yerleşim alanı, kent, site.*” olarak tanımlanmaktadır. Şehircilik ise “*şehirlerin kurulmasında, düzenlenmesinde, güzelleştirilmesinde kullanılacak, uygulanacak yöntemleri, şehirlerle ilgili toplumsal, ekonomik vb. sorunları konu edinen bilim dalı, kentçilik, urbanizm*” olarak tanımlanmaktadır. (<https://sozluk.gov.tr/> (E.T. 05.05.2023)) Şehir tanımı yapılırken ekonomi temelli, nüfusa bağlı veya idari sınırlara dayanarak tanımlar geliştirilebileceği gibi şehir planlama veya sosyolojik yaklaşımlarla da farklı konulara değinilen tanımlamalar yapılabilir. Aynı şekilde şehircilik ve şehir planlaması alanları da mimarlığın yanı sıra sosyoloji, tarih, ekonomi, coğrafya, mühendislik gibi birçok alanla ilişkilidir (Taneri, 1978).

Dünyada kurulan ilk şehirlerin güvenlik, tarım, hayvancılık veya ibadet kültürü neticesiyle kurulduğu gibi çeşitli hipotezler bulunmaktadır (Childe, 1950). İbn-i Haldun (2004) “mukaddime” adlı eserinde ilk şehirlerin güvenlik endişesiyle kurulduğunu öne sürmüştür. Begel (1996) ise kurulan ilk şehirlerin askeri faaliyetler sonucunda kurulduğunu belirtmektedir.

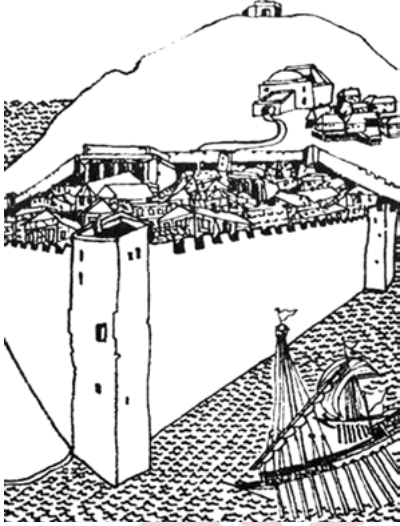
Şehirlerin şekillenmesi üç farklı unsurun etkileşimine bağlıdır. Bunlar; fiziki coğrafi özellikler, insan ve kültürdür. Bu bağlamda şehirlere beşeri unsurlarla biçimlenmiş yapay mekânlar demek mümkündür. Ayrıca bu mekânlar sadece taş ya da betondan ibaret değildir (Aliağaoğlu ve Uğur, 2016, s. 206). Karagöz’ün ifade ettiği üzere, “İçerisinde insanın faaliyet halinde olduğu bu mekânlar, insanın çevresini düzenleme faaliyetlerini yürütürken kendi kültürel kimliğinin cisimleştiği alanlardır” (Karagöz, 1999, s. 104). Bir başka deyişle şehirler yalnızca ekonomik örgütlenmeden veya fiziksel bir çevreden ibaret değil, insanların duygularına ve düşüncelerine de yön veren toplumsal bir düzendir (Kaypak, 2015). Ayrıca bu düzende kültür de şehirleri etkileyen önemli bir unsurdur (Aliağaoğlu ve Uğur, 2016). Yani bütün şehirler aslında yer aldıkları bölgelerin kültürlerini yansıtır (Holzner, Dommissse ve Mueller, 1967).

Keleş (2017) ve Şahin (2018)’e göre şehir yaşamının cazibesi şehirde bulunan iş olanağının kırsal yaşamdan nitelik ve nicelik açısından daha çeşitli ve zengin olmasıdır. Ayrıca şehircilik kavramını, günümüz dünyasında, birçok planlama türünü içine alan ülke, bölge, kent planlamalarını kapsayan ve çevre sorunlarının giderilmeye çalışıldığı bir bütünsellik içeren kavram olarak tanımlamıştır (Keleş, 1976). Türkiye’de şehircilik alanındaki ilk çalışmalar

başkent Ankara için yapılmıştır.(<https://www.iktisatsozlugu.com/tr/nedir/sehircilik/4465> (E.T. 10.05.2023))

Kentleşme süreci, her ülkede veya toplumda farklı hızlarda ve şartlarda gerçekleştiği için, bu olgu çevreden çevreye farklı iç dinamiklere sahip olduğu için kendi iç dinamiklerine göre değerlendirilmelidir. Her bölgenin farklı olmasından dolayı toplumlar farklı dinamik süreçlerden geçerek kentleşmişlerdir. Bazı durumlarda, kentleşme süreci, makineleşme nedeniyle gerçekleşen göçler sonucunda gerçekleşirken, bazı durumlarda ise kentleşme siyasi ve sosyal koşullara bağlı olarak gerçekleşmiştir (İrdem ve Lenger, 2021, s 335). Kıyılarda kurulan ilk yerleşim alanları ise yeterli toprak alanına sahip olma ve güvenli, savunması kolay bir limana sahip olma kriterlerine göre seçilmiştir. Bu nedenle, küçük adalar, yarımadalar ve nehir deltaları, en çok tercih edilen yerleşim alanları olmuştur. Karadeniz kıyısında bulunan Sinope, Amisos, Kerasus ve Trapezus kentleri de buna bağlı olarak en gözde yerleşim yerleri haline gelmişlerdir (Işık, 2001).

En eski adıyla Sinope olarak bilinen Sinop kenti, Antik çağda Paphlagonia adı verilen bölgede, günümüzde Orta Karadeniz'de, Milet yerleşkesinde bulunmaktadır (Karagöz, 2003). Sinop, coğrafi konum olarak, Anadolu'nun en kuzey ucunda bulunan ve yarımada özelliği gösteren bir kenttir. Kent, kuzeyinde İnceburun'a doğudan entegre olan kara parçasının iki yanında yer alan limanlarla beraber bir bütünlük oluşturur (Darkot, 1967). Sinop, yarımadanın karaya bağlandığı berzah* üzerinde bulunması nedeniyle coğrafi ve stratejik olarak önemli bir konumda bulunmaktadır. Çift limanı (Akliman ve Tersane) Anadolu'nun kuzey bölgesinde bir liman şehri olarak tarih boyunca önemini korumuştur (Üstün, 2008). Ayrıca Sinop'un kültürel ve tarihi zenginliklerinin oluşumunda, liman kenti olmasının yanı sıra, Gökırmak vadisi arasında yer alan ve aşılması bir engel olan sıradağlar da etkili olmuştur (Ksenophon, 1998).



Şekil 25. William G. Alan'a göre
(THK Arşivi)
dönemde Sinop (Delaney, 1960)

Şekil 2. Sinop Tarihi Yarımadası'nın Görünüşü
Antik

Tarihi kaynaklara göre, Sinop MÖ 756 tarihinde İon'un Miletos şehrinden ayrılan ve yeni bir yerleşim yeri arayan göçmenler tarafından kurulan şehirlerden bir tanesidir (Karagöz, 2003). Sinop'un ilk temelini bu göçmenler atmıştır. (<http://www.sinop.gov.tr/tarih> (E.T. 10.05.2023)) MÖ 7. yy. başlarında Anadolu'ya kuzeyden gelen Kimmerlerin kenti talan etmesi sebebiyle o döneme ait yapıların ve eserlerin ortadan kalkmış olduğu düşünülmektedir (Gökmenoğlu, 1992). Sinop, ilk sömürgeci girişimlerle beraber zamanla stratejik ve coğrafi konuma da sahip olmuş ve her dönemde özellikle bir liman kenti olarak önemini korumuştur. Bununla beraber, Anadolu'dan Karadeniz'e ana çıkış yerlerinden birisi olması, karşısında bulunan Kırım Yarımadasıyla bağlantı noktası konumunda yer almasıyla da önemini daha da artırmıştır (Demir, 2001).

Sinop ve çevresinde kurulan devletler, özellikle denizcilik ve ticari faaliyetler konusunda gelişmiş ve şehrin karakteristik yapısını şekillendirmiştir. 1853 yılında gerçekleşen Rus Baskınından sonra kentin parlak günleri sona ermiştir (Darkot, 1967). Bu tarihten sonra kent, sahip olduğu Tarihi Cezaevi ile ön plana çıkmış ve kale-bent özelliği sayesinde ünlenmiştir.

Sinop doğudan Samsun'un Alaçam, güneyden Samsun'un Vezirköprü, Çorum'un Osmancık, Kargı, Kastamonu'nun Taşköprü, batıdan Kastamonu'nun Çatalzeytin ilçeleriyle çevrilidir. 475 km uzunluğundaki sınırlarının 300 km'si kara, 175 km'si ise denizdir. Doğu ve Batı Karadeniz arasında geçiş bölgesinde bulunduğundan geçiş iklim özelliği gösterir. Sinop İli Çevre Durum Raporu, (2004). Sinop Valiliği İl Çevre Müdürlüğü, Sinop. (<http://www.sinop.gov.tr/cografya> E.T. 20.05.2023))Sinop ilinin nüfusunda, çeşitli nedenlerle 1990 yılından 2007 yılına kadar düşüş yaşansa da 2007 yılından itibaren günümüze gelene kadar nüfus artmıştır ve bu artış hızlı bir şekilde devam etmektedir (TÜİK, 2023).

Turizm açısından Sinop, Karadeniz'in en zengin bölgelerinden biri olarak öne çıkmaktadır. (Boz vd., 2017). Sinop'a bu yönden değer katan doğal, kültürel ve tarihi zenginliklerin birkaç tanesini: Tarihi Cezaevi, Hamsilos Koyu, Sinop Kalesi ve Surları, Erfelek Tatlıca Şelaleleri, Balatlar Kilisesi, Paşa Tabyaları, İnceburun, Sarıkum Tabiatı Koruma Alanı, Alaaddin Camii, Pervane Medresesi ve Seyid Bilal Türbesi olarak sıralamak mümkündür. Ayrıca kentin, ekoturizm, kamp ve karavan turizmi, deniz turizmi, yayla turizmi gibi alternatif turizm çeşitliliği yönüyle de potansiyeli oldukça yüksektir. Bundan dolayı ili ziyaret eden yerli ve yabancı turist sayılarında her geçen gün artış yaşanmaktadır (Altunöz vd., 2017).

AMAÇ

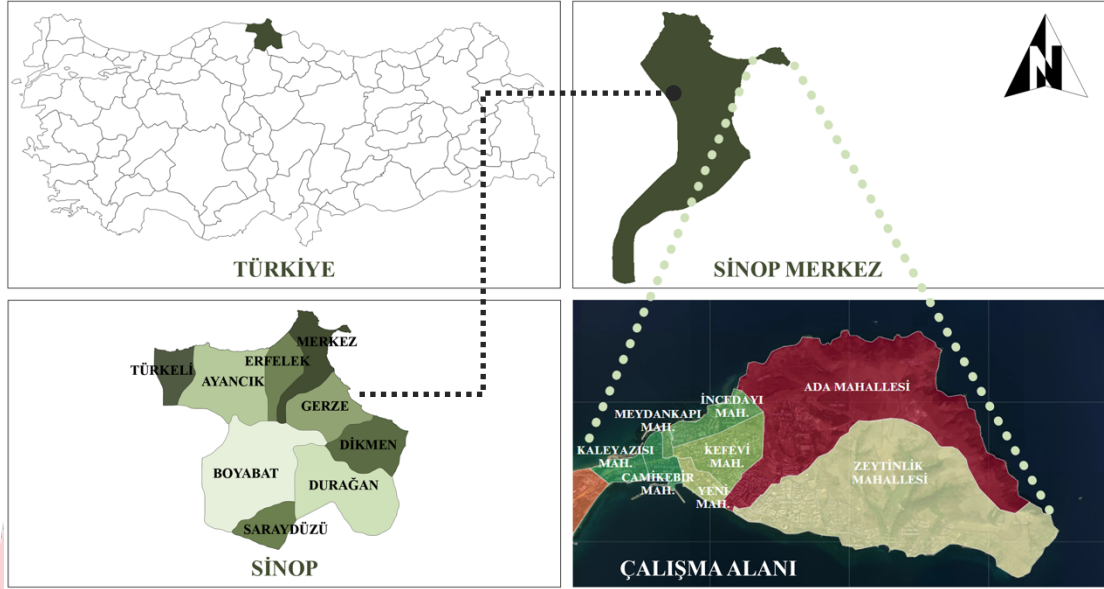
Bu çalışmada, geçmişten günümüze farklı zamanlarda farklı özellikleriyle ön plana çıkan, Orta Karadeniz'in önemli illerden biri olan 'Mutlu Kent' rumuzlu Sinop ilinin şehircilik özelliklerinin irdelenmiştir. Aynı zamanda bu çalışmayla, Sinop ilinde ve seçilen çalışma alanında karşılaşılan sorunlara dikkat çekmek ve bu sorunların çözümüne yönelik öneriler sunarak, bölgedeki çalışmalara ve geliştirilen projelere katkı sağlamak amaçlanmıştır.

KAPSAM

Çalışma kapsamında literatür taraması yapılarak; şehir, şehircilik konularına dair ve Sinop kentine dair yapılan çalışmalar incelenerek konu hakkında bilgi edinilmiştir. Daha sonra kentte yerinde gözlem yapılarak, hava fotoğrafları ve imar planı incelenmiştir. Çalışma alanının

sınırları belirlenerek, Sinop ilinin şehircilik özellikleri; yapılaşma, cadde ve sokak yapısı, yeşil alan, turizm özellikleri ve kentsel yenileme başlıkları altında değerlendirilerek sonuç ve öneriler bölümü oluşturulmuştur.

YÖNTEM



Şekil 3. Çalışma Alanı (Sinop Tarihi Yarımada)

Sinop ilinin şehircilik özellikleri çalışması için Sinop iline dair makaleler ve tezler incelenerek konu kapsamında bilgi toplanmıştır. Çalışma için, kent merkezini oluşturan tarihi yarımada kısmı Kaleyazısı Mahallesi dahil olacak şekilde çalışma alanı olarak seçilmiştir (Şekil 3.). Alan; Ada Mahallesi, Zeytinlik Mahallesi, İncedayı Mahallesi, Kefevi Mahallesi, Yeni Mahalle, Meydankapı Mahallesi, Camikebir Mahallesi ve Kaleyazısı Mahallesinin sınırladığı 8 mahalleden oluşmaktadır. Çalışma alanının belirlenmesinde; kent merkezinin burada bulunması, kentin ilk yerleşimlerinin yapıldığı alanı kapsamı ve kentin önemli yapılarının bu bölgede yer alması göz önünde bulundurulmuştur. İlin genel şehircilik özellikleri incelendikten sonra seçilen çalışma alandaki şehircilik özellikleri verileri daha detaylı şekilde incelenmiştir.

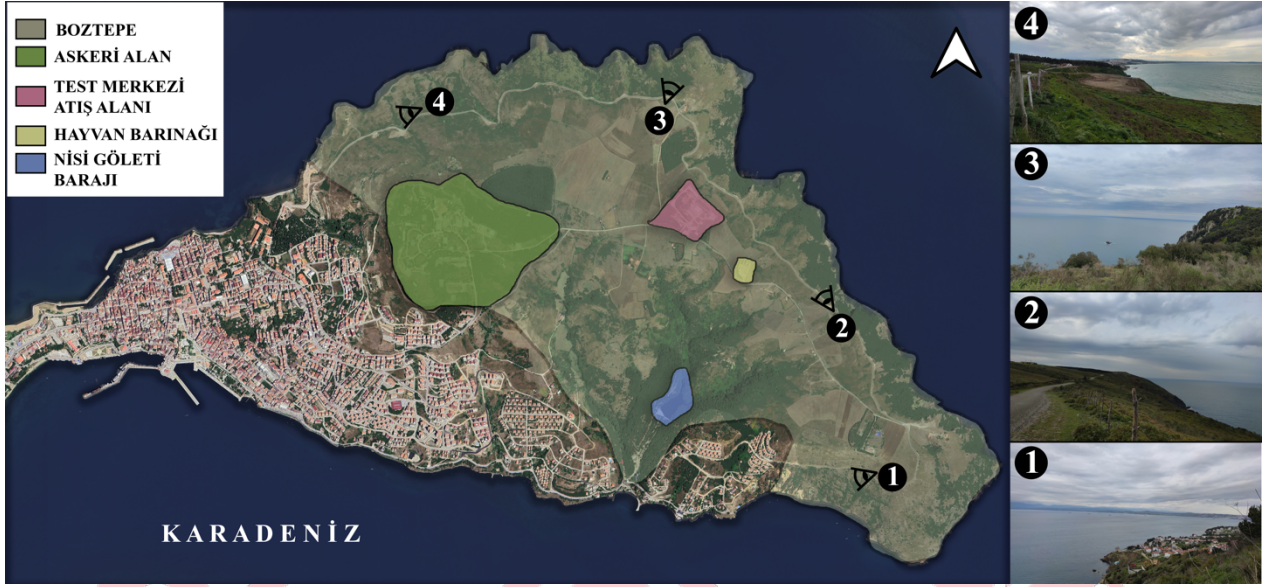


Şekil 4. Çalışma Alanının Uydu Fotoğrafı (Kaynak: Google Earth Pro, 2023)

BULGULAR

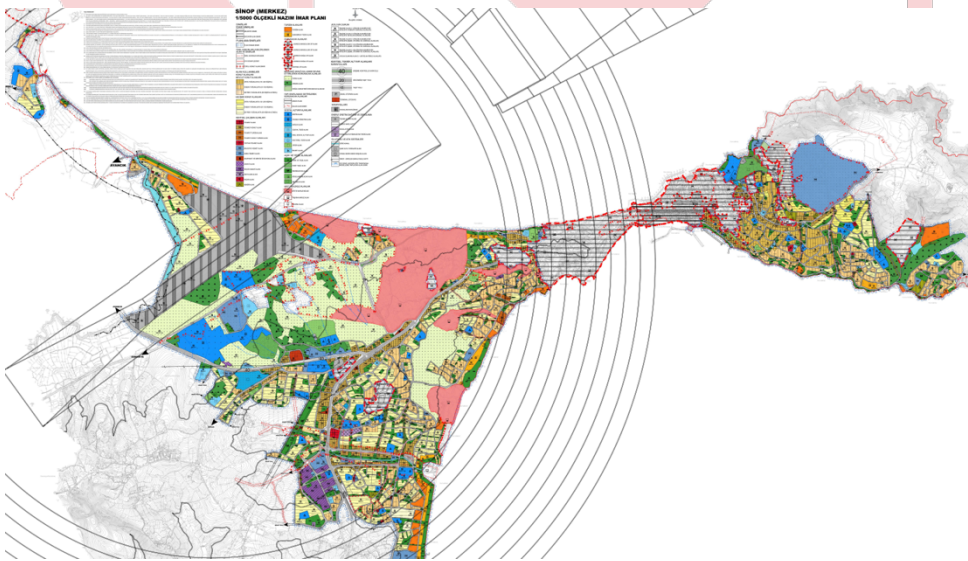
Sinop ilinin demografik verileri incelendiğinde; merkez nüfusunun 68,972 kişi olduğu ve bu oranın %48'inin orta yaş sınıfından, %51'inin ise kadın olduğu tespit edilmiştir (TÜİK, 2023). Çalışma alanı olarak seçilen tarihi yarımadanın yüz ölçümü yaklaşık 10 km²'dir. 8 mahalleden (Ada Mahallesi, Zeytinlik Mahallesi, İncedayı Mahallesi, Kefevi Mahallesi, Yeni Mahalle, Meydankapı Mahallesi, Camikebir Mahallesi ve Kale yazısı Mahallesi) oluşan alanın nüfusu 34.885'tir ve en kalabalık mahallesi 11.974 kişi ile Ada Mahallesi'dir (TÜİK, 2023).

Alan içerisinde yer alan Bozburun ve Boztepe olarak adlandırılan bölgede özel güvenlik alanı, askeri alan, su deposu ve tarla alanları bulunduğundan bu kısım imara açılmamıştır. Turizme kazandırılacak panoramik seyir alanlarına sahip bu alanın tanıtımı henüz yapılmamıştır ve yerel halk dışında ziyaretçilerin çoğu bu alanı bilmemektedir. Ayrıca bu bölgede Tülay Sevgi Erşahin Can Dostları Bakımevi adında hayvan barınağı ve Milli Teknoloji Hamlesi kapsamında Test Merkezi Atış Alanı bulunmaktadır (Şekil 5.).



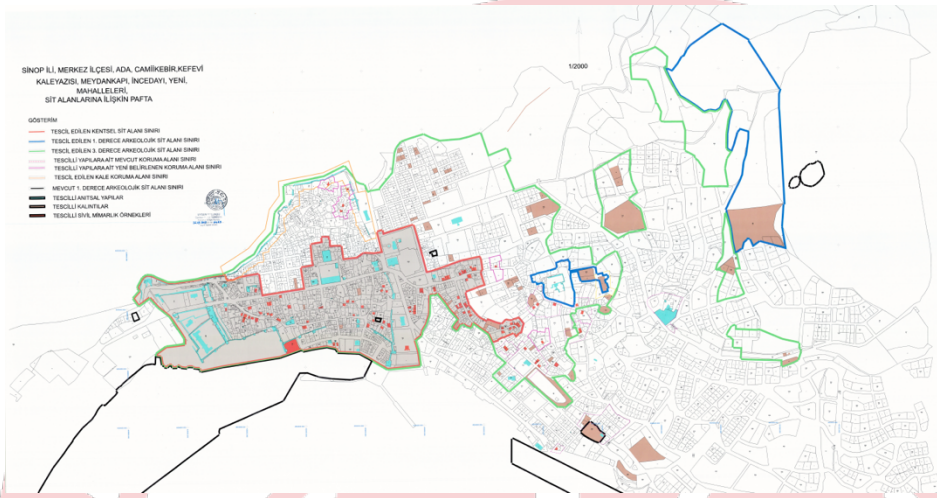
Şekil 5. Boztepe'de Bulunan Önemli Alanlar

Çalışma alanının nazım imar planı incelendiğinde kentteki konut alanlarının, sosyal alanların, yeşil alanların dengeli dağılımı dikkat çekmektedir (Şekil 6.). Çalışma alanında toplamda 27 eğitim kurumu bulunmaktadır. En fazla eğitim kurumu il merkezinin kalbini oluşturan Kefevi Mahallesi'nde yer almaktadır. Ayrıca bu mahallede Adalet Sarayı, Valilik gibi birçok kamusal kurum bulunmaktadır. Tarım alanları kentin merkezinden uzaklaştıkça artmaya başlamaktadır. Çalışma alanının bir bölümünü kentsel ve arkeolojik sit alanları oluşturmaktadır. Çalışma alanında ortalama kat sayısının Z+5 kat olduğu tespit edilmiştir. Bununla birlikte kıyı şeridindeki yapıların kat yüksekliğinin ortalama ve ortalamanın üzerinde kat yüksekliğine sahip yapılardan oluşması dikkat çekmektedir.



Şekil 6. Çalışma alanının 1/5000 ölçek nazım imar planı (<https://www.sinop.bel.tr/sayfa/imar/>)

Çalışma alanında şehir parkları, çocuk parkları gibi aktif yeşil alanlar ve şehir mezarlığı, Nisi göleti çevresi gibi pasif yeşil alanlar mevcuttur. Çalışma alanında Tarihi Cezaevini de içeren Kentsel Sit Alanı ve Balatlar Kilisesi kazı alanını çevreleyen I. Derece Arkeolojik Sit Alanı gibi sit alanları da mevcuttur (Şekil 7.).



Şekil 7. Çalışma alanındaki sit alanları (<http://sinop.gov.tr/sinop-il-merkezindeki-sit-alanlarinin-incelemesine-iliskin-karar-orneği>)

Sinop kentinin şehircilik özellikleri çalışması için Sinop ilinin sahip olduğu; Yapılaşma, Cadde ve Sokak Yapısı, Yeşil Alanlar, Turizm Özellikleri ve Kentsel Yenileme özellikleri başlıkları altında değerlendirilmiştir.

1. YAPILAŞMA

Sinop ilinin yapılaşma özellikleri incelendiğinde; ilde önemli tarihi yapıların ve geleneksel konutların olduğu gözlemlenmektedir. Fakat kentteki geçmişten günümüze çıkan yangınlar, bakımsızlık ve birçok sebepten dolayı günümüze ulaşamayan Halkevi ve Belediye binası gibi birçok tarihi yapı olduğu yapılan arşiv çalışmasında tespit edilmiştir (Şekil 8.).



Şekil 8. Sinop'ta günümüze ulaşamayan yapılardan; Halkevi Binası (solda) ve Belediye Binası (sağda) (Kaynak: Zeynel Zeki Özcanoğlu Arşivi)

Genellikle zemin + 2 kattan oluşan tarihi yapıların aksine Cumhuriyet Dönemi sonrasında inşa edilen yapıların genel olarak yüksek katlı ve birbirine yakın inşa edilmiş olması kentte olumsuz bir görünüme yol açmaktadır (Şekil 9.). Kıyı şeridindeki yapılarda bile 8 kata çıkan kat yükseklikleri gözlemlenmektedir. Ayrıca nemli bir iklime sahip kent merkezindeki çarpık yapılaşma doğal havalandırmayı da etkilediğinden özellikle yoğun yapılaşma olan



Şekil 9. Sinop'taki yapılaşma ve yüksek katlı binalar (Kaynak: Anonim)

1.1 Kentteki Önemli Yapılar

Sinop kenti merkezinin, kuzeyinde yani Boztepe bölümünde askeri alanlar, doğusunda küçük sanayi tesisleri, şehir merkezinde ise konutlar, kamusal alanlar ve ticari alanlar bulunmaktadır. Merkeze yakın olan mahallelerde çoğunlukla yerli aileler yaşamaktadır. Aynı zamanda kent merkezinin kuzey batısında, günümüzde sayısı az olsa da tarihi Sinop evleri yer

almaktadır. Ek olarak, merkezin güney kesiminde ise turizm amaçlı kullanılan konutlar yer almaktadır (Çakmak, 2009).

Kent merkezindeki, bazı önemli yapılar hala özgün özelliklerini koruyarak kullanılmaktadır. Fakat önemli yapıların, bir kısmı yıkılarak yerine yeni yapılar inşa edilmiş, bazıları ise terk edilerek kullanılamaz hale gelmiştir (Yılmaz, 2006).

Kentteki en önemli yapılar: Tarihi Cezaevi, Kale ve Surlar, Paşa Tabyaları, Balatlar Kilisesi ve Balatlar Yapı Topluluğu, Etnografya Müzesi, Pervane Medresesi, Alaaddin Camii, Seyid Bilal Türbesi, Dr. Rıza İl Halk Kütüphanesi ve günümüze ulaşabilmiş geleneksel Sinop evleridir. Ayrıca günümüzde inşa edilmiş havalimanı, Kültür Merkezi ve üniversite yapıları gibi yapılar kent için önemli yapılardır.



Şekil 10. Çalışma Alanında Bulunan Önemli Yapılar

1.1.1.Sinop Tarihi Cezaevi

Tarihi Sinop Cezaevi, şehrin Selçuklular tarafından fethedilmesinin anısına Sultan İzzettin Keykavus tarafından 1214 yılında inşa edilen İç-kale içinde konumlanmıştır. 1877 yılında kullanılmaya başlanan cezaevi, etrafını saran İç-kale tarafından 11 adet burçla desteklenmiştir (Çakmak, 2004). 18. yüzyıla gelindiğinde ise Sinop sadece bir kale değil, aynı zamanda kent olarak da sürgün edilenlerin en önemli sürgün yerlerinden biri olmuş ve adeta bir cezaevi haline gelmiştir (Şen, 2007).

Mimari olarak Sinop Tarihi Cezaevi, iki katlı ve U planlı bir yapıdır. Yaklaşık 13.000 m²'lik bir alana sahip olan yapı, kesme taştan inşa edilmiş olup, kuzeybatı ve güneybatı köşelerinde dışarıya doğru taşan bölümlere sahiptir. Doğu ve batı cephelerinde ise orta kısmı sınırlayan çıkıntılar bulunmaktadır. Yapı, genel olarak asimetrik bir görünüme sahiptir ve tüm cepheleri yoğun bir şekilde yerleştirilmiş pencereler bulunmaktadır. Cezaevinde hücrelerin yer aldığı bölümü güneydeki bodrum katıdır. Bunun dışında, zemin kat ve birinci kat koridorlara açılan koğuş sistemine göre düzenlenmiştir. İnşaat sürecinde kesme taş ve tuğla malzemeler kullanılmıştır. Büyük bir koğuş alanıyla bol pencereli bir yapı olarak inşa edilen yapının doğu cephesinde, avluya açılan yapı 28 adet koğuş bulunmaktadır (Kuru, 2004).



Şekil 11. Tarihi Cezaevi

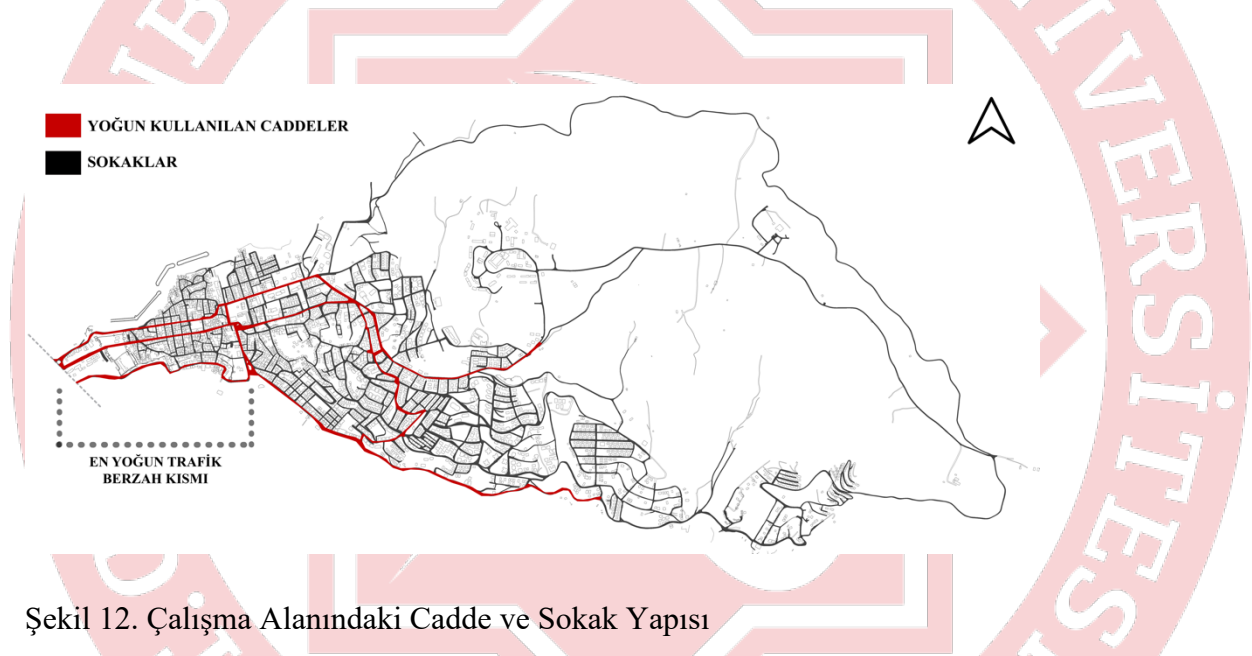


2.CADDE VE SOKAK YAPISI

Sokaklar, toplumun ortak yaşamının, paylaşımın, ulaşımın ve hareketliliğin ortaya çıktığı kamusal yerlerdir. San Francisco'da sokak yaşanabilirliği üzerine çalışmalar yapan Appleyard (1981)'a göre sokaklar, toplumsal ilişkilerin kurulduğu mekanlardır.

Şehir içi ulaşım yolları, temelleri Antikçağ 'da atılmış ızgara özelliğine sahiptir ve bunu halen korumaktadır. Birbirini net şekilde kesen dar sokaklardan oluşan mahallelerdeki 2-3 katlı binalar günümüze ulaşamamıştır. Kentte çeşitli nedenlerden dolayı günümüze ulaşamamış yapılar yerine 5-6 katlı daha yüksek yapılar inşa edilince sokaklar ve caddeler gitgide daralmıştır.

Çalışma alanı için imar planı incelendiğinde; ana caddelerin 15 m, ara sokakların ise genellikle 10 m olarak kurgulandığı görülmektedir. Git gide artan nüfus ve parsellere yoğun bir şekilde inşa edilen yapılardan dolayı kent merkezinde çok az sayıda otopark bulunmaktadır. Kent yarımada şeklinde olduğundan dolayı özellikle berzah kısmında ve yaz aylarında araç sayısının artmasıyla ciddi trafik ve otopark sorunları yaşanmaktadır (Şekil 12.).



Şekil 12. Çalışma Alanındaki Cadde ve Sokak Yapısı

Sinop'ta ulaşım karayolu ile sağlanmaktadır. Havalimanı bulunmasından dolayı hava ulaşımının da yapıldığı kentte demiryolu bulunmamaktadır. Sinop-Ankara arası 415 km, Sinop-İstanbul arası ise 687 km'dir. Sinop otogarının şehir merkezine uzaklığı 6 km, havalimanın kent merkezine uzaklığı ise 8 km'dir. (<https://study.sinop.edu.tr/tr/Ulasim> (E.T. 25.05.2023))

Şimdiki nesil, önceki kuşaklara kıyasla daha az yürüme eğilimindedir. Bu durumun nedeni, tembellik, bireysel otomobilin artması ve yürümenin konforsuz bir eylem olduğunun düşünülmesi olarak belirtilebilir. (Robertson, 1994). Fakat yayalaştırmayla; konut alanlarının iyileştirilmesi, kent dokusunun ve tarihi binaların korunması, ticaretin artırılması, çevrenin güzelleştirilmesi ve sosyal hayatın canlandırılması gibi sağlanabilir (Moudon, 1987).

Bu bağlamda yayalaştırma kavramının incelenmesi, sadece araç trafiğine kapatılmış yaya yollarının değil, yaya hareketlerinin ve etkinliklerinin detaylı bir şekilde gözlemlendiği, insani unsurların ön planda tutulduğu ve araçların kontrollü bir şekilde hareket ettiği bir sistem olarak anlaşılmalıdır. Yaya önceliği olan bir sistem oluşturulması için tamamen araç trafiğini ortadan kaldırmak yerine, hız sınırlayıcı tasarımlar, kısıtlamalar veya fiyat politikaları gibi önlemlerle de etkili bir şekilde yayalaştırma tasarlanabilir (Brambilla ve Longo, 1978).



Şekil 13. Sinop İlinde Trafik ve Otopark Sorunu (Kaynak: AA)

YEŞİL ALANLAR

Kentsel yeşil alanlar, çeşitli boyutlara sahip olabilirler ve bitki örtüsü, konumları, çevre kalitesi, tesisler ve sunulan hizmetler gibi unsurlar açısından farklılık göstererek kullanıcılara çok işlevli kullanım sunarlar (Gerçek ve Güven, 2017). Yeşil alanlar, kentin sosyal yapısını ve kent ekosistemini destekleyen en önemli birimlerdir (Bulut ve diğ., 2010).

Kent içindeki açık ve yeşil alanların dağılımı, kişi başına düşen metrekare miktarı ve işlevselliği, bir kentin yeşil alan sistemini oluşturan önemli unsurlardır (Korkut ve diğ. 2010). Kent içindeki park ve bahçeler, oyun ve spor alanları, meydanlar, yol ve caddeler gibi alanlar, kırsal yerlerde kültür alanları, ormanlar, göller gibi doğal ve kültürel alanlar açık yeşil alan sistemi kapsamında ele alınmaktadır. Bu bağlamda kent dokuları içinde, çevrelerinde ve dışında bulunan açık ve yeşil alanların oluşturduğu bütünlük, açık ve yeşil alan sistemini meydana getirmektedir (Yıldız, 2016).

Orta Karadeniz Bölgesinde bulunan Sinop ili, bünyesinde birçok tabiat parkı ve ormanlık alan bulunmasından dolayı yeşil alanlar bakımından zengindir. Aklıman-Hamsilos Tabiat Parkı (Şekil 14.), Erfelek Tatlıca Şelaleleri en çok ziyaretçi alan parklardır. Bunun dışında Sarıkum Gölü Tabiatı Koruma Alanı, İnceburun ve Akgöl de kentin önemli yeşil

destinasyonlarındandır. Fakat şehir merkezi ve çalışma alanı incelendiğinde şehir dışındaki yeşil alanların aksine yeşil kent algısından uzaklaştığı görülmektedir (Şekil 15.).



Şekil 14. Sinop Hamsilos Tabiat Parkı (Kaynak: Sinop T.C. Tarım ve Orman Bakanlığı)

Kentlerde çeşitli tiplerde yeşil alanlar bulunmaktadır. Bu alanlar kent parkları, mahalle parkları, çocuk parkları, refüjler, kavşaklar, koruluklar, ormanlık alanlar, ev ve özel bahçeler, spor sahaları, kurumsal ve ticari bahçeler gibi çeşitlilik gösterir (Geurs ve Ritsema, 2001). Bireylerin aktif olarak kullandığı alanlar (parklar, bahçeler vb.) **aktif yeşil alanlar** olarak adlandırılırken, bireylerin faaliyet göstermediği alanlar (ormanlar, refüjler, kavşaklar vb.) ise **pasif yeşil alanlar** olarak tanımlanmaktadır (Gülhan, 2017). Ülkemizde kentsel aktif yeşil alan standartları, 3194 Sayılı İmar Kanunu'nun Plan Yapımına Ait Esaslara Dair Yönetmeliği'nde; minimum kişi başına 1,5 m² çocuk oyun alanı, 2 m² mahalle ve semt parkı, 3,5 m² kent parkı ve 3 m² spor alanları olmak üzere toplam 10 m² "aktif yeşil alan" olarak belirlenmiştir. Çalışma alanında ise kişi başına düşen aktif yeşil alan toplamda yaklaşık 5.5 m² olduğu hesaplanmıştır.



Şekil 15. Şehir merkezinde yeşil alгідan uzaklaşma (Kaynak: Anonim)



TURİZM ÖZELLİKLERİ

Sadece seyahat kavramı olarak düşünıldüğünde, turizm olgusunun insanlığın oluşumundan bu yana var olduğu kabul edilmektedir (Çallı, 2015). Turizm, insanların tatil, dinlenme, sağlık, kültür, spor, diğer toplumları tanıma vb. amaçlar ile sürekli olarak buldukları yerden ayrılarak, yurt içi ve yurt dışındaki yörelere doğru hareketliliği ve bu yörelerdeki geçici olarak kalışları olarak tanımlanabilir (Uslu, 1990).

Sinop, doğal ve kültürel turizm açısından Karadeniz'in en zengin yerlerinden biridir. Sinop il merkezinin 3 tarafı denizle çevrili olup, deniz turizmine uygun geniş kumsalları bulunmaktadır. Araştırmalarda doğal ve kültürel destinasyonları dışında halkın konukseverliği, bölgenin güvenilirliği, zengin kültürel çekiciliği, yöresel yiyeceklerin çekiciliği gibi nedenlerle turistlerin Sinop'u tercih ettiği sonucuna ulaşılmıştır (Boz vd., 2017)

Sinop kenti, sahip olduğu plajlar, dağ ekosistemleri, orman manzaraları, zengin yaban hayatı ve bitki çeşitliliği, çeşitli jeomorfolojik özellikleri, yaylaları, kanyonları, şelaleleri ve yerel mimarisi gibi birçok özelliğiyle turizm alanında geniş bir yelpaze sunmaktadır. Bu özellikler sayesinde farklı turizm faaliyetlerine olanak sağlamaktadır.(Sinop Doğa Turizmi Master Planı)

Çalışma yer alanında bulunan plajlar, Tarihi Cezaevi, Arkeoloji Müzesi, Etnografya Müzesi, Alaaddin Cami, Pervane Medresesi, Şehitler Çeşmesi, Kale ve Surlar, Balatlar Kilisesi, Paşa Tabyaları, Seyid Bilal Türbesi ve Şahin Tepesi Seyir Alanı kentte en çok ziyaret edilen turizm noktaları olsa da tanıtımları eksik kaldığından dolayı istenen kapasitede ziyaretçiye ulaşamadığı gözlemlenmiştir.



Şekil 16. Sinop'taki turizm çeşitliliği (Kaynak: Sinop İl Kültür ve Turizm Müdürlüğü Arşivi)

KENTSEL YENİLEME

Keleş (1980)'e göre kentsel yenileme “Kamu girişimi ya da yardımıyla, yoksul komşuluklarının temizlenmesi, yapıların iyileştirilmesi, korunması, daha iyi barınma koşulları, tecim ve işleyim olanakları, kamu yapıları sağlanması amacıyla, yerel tasar ve izlenceler uyarınca, kentleri ve kent özeklerinin tümünü ya da bir bölümünü, günün değişen koşullarına daha iyi yanıt verebilecek duruma getirmek” olarak tanımlanmaktadır. Bir başka tanımlamayla, kentsel yenileme, “zaman süreci içerisinde eskien, köhneyen, yıpranan, sağlıksız / yasadışı gelişen ya da potansiyel arsa değeri üst yapı değerinin üzerinde seyrederek değerlendirilmeyi bekleyen ve yaygın bir yoksunluğun hüküm sürdüğü kent dokusunun, altyapısının sosyal ve ekonomik programlar ile oluşturulup beslendiği bir stratejik yaklaşım içinde, günün sosyoekonomik ve fiziksel şartlarına uygun olarak değiştirilmesi, geliştirilmesi, yeniden canlandırılması ve bazen de yeniden üretilmesi eylemi” olarak tanımlanmaktadır (Özden, 2008).

Sinop kentinde kentsel yenileme çalışmaları günümüzde artmış durumdadır. Özellikle restorasyonu tamamlanmaya yakın halde bulunan tarihi cezaevi (Şekil 17.), bakım ve onarımı yapılan kale ve surlar ile kazı çalışmaları devam eden Balatlar kilisesi kent için önemli destinasyonlardır. Kentteki geleneksel konutların büyük kısmı yangın ve yıkım sebebiyle günümüze ulaşamamış olsa da ulaşanların koruma restorasyon çalışmaları yapılmaktadır.



Şekil 17. Sinop Tarihi Cezaevinin devam eden restorasyonu (Kaynak: AA)

SONUÇ VE ÖNERİLER

Sinop ilinin şehircilik özellikleri çalışmasında elde edilen bulgular sonucunda;

- Kent merkezinde yer alan Tarihi Cezaevi, Balatlar Kilisesi, Seyid Bilal Türbesi gibi tarihi yapıların dar bir alanda bulunması ulaşılabilirlik açısından olumlu olsa da otopark sorunu kent için büyük bir sorun teşkil etmektedir.
- Kent çevresindeki doğal alanların çeşitliliğinin yanında yüksek yapılaşma oranı da dikkat çekmektedir. Yeşil bir kent olmasına rağmen kent merkezindeki aktif ve pasif yeşil alanların azlığı da kent için olumsuz bir özellik oluşturmaktadır. Kişi başına düşen yeşil alan miktarı İmar Kanunu'nun Plan Yapımına Ait Esaslara Dair Yönetmeliği'ne göre olması gerekenden azdır.
- Sinop ilinin sahip olduğu tarihi, doğal ve kültürel değerlerin yanında denizin sunmuş olduğu imkanlar ve turizm potansiyelinin yeterince kullanılamaması ve altyapının yetersizliği kentin gelişimini olumsuz etkilemektedir.
- Kentsel yenileme ve restorasyona son yıllarda daha çok önem verilip, Tarihi Cezaevi, Kale ve Surlar gibi önemli yapılar restorasyon sürecinde olsa da kentte halen birçok tarihi yapının restorasyon sürecine girmediği sonuçlarına ulaşılmıştır.

Kentteki şehircilik sorunlarının giderilmesi için;

- ❖ Özellikle yaz dönemlerinde trafiğin çok yoğunlaştığı Sakarya Caddesi gibi cadde ve sokaklarda yayalaştırılmanın teşvik edilmesi ve merkeze yakın noktalarda katlı, akıllı otopark sistemlerinin kurulması,
- ❖ Şehir içindeki aktif ve pasif yeşil alanlarının artırılması ve bu alanların bitki çeşitliliğinde, kullanım türlerinde farklılıklar yapılarak daha cazip hale getirilmesi,

- ❖ Turizm için daha çok tanıtım çalışmaları yapılarak ödeneklerle desteklenmesi, turizm fakültesinin bu konuda ilgili birimlere destek vermesi,
- ❖ Kentteki tarihi yapıların restorasyon süreçlerinin hızlandırılması ve bir an önce restorasyonu tamamlanan yapıların kente kazandırılması önerileri sunulmuştur.



KAYNAKÇA

Aliağaoğlu, A. (2003). Afyon'da şehir morfolojisinin iki unsuru: cadde-sokak sistemi ve konutlar. *Coğrafi Bilimler Dergisi*, 1(2), 63-83.

Aliağaoğlu, A. ve Uğur, A. (2016). Osmanlı şehri. *Süleyman Demirel Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (38), 203-226.

Altunöz, Ö., Kargiglioğlu, Ş., ve Ak, S. (2017). Turizm ve Bölgesel Kalkınma Turistik Bir Destinasyon Olarak Sinop İlinin Durum Analizi. 1st International Sustainable Tourism Congress, November 23-25, Kastamonu-Turkey, 566-577.

Appleyard, D., Gerson, M. S. ve Lintell, M. (1981). *Livable Streets*, University of California Press, Berkeley.

Aydın, K. (2014). *Troas Bölgesi'nde Antik Kalıntılar Işığında Şehir ve Şehircilik Süreci*. (Yüksek Lisans Tezi). T.C. Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Çanakkale.

Begel, E. E. (1996). Kentlerin Doğuşu. *Cogito Dergisi*, (8), 7-16.

Boz, M., Yurdakul, S. B., ve Turdubekova, S. (2017). Yerli ve Yabancı Turistlerin Sinop'un Kültür Turizmi Çekiciliklerine ve Altyapısına İlişkin Algıları. *MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 6(5), 49-65.

Brambilla, R. and Longo, G. (1978). *For Pedestrians Only: Planning, Design and Management of Traffic-free Zones*, Architect. P; New edition, 208p.

Childe, V. G. (1950). The Urban Revolution. *The Town Planning Review*, 21(1), 3-17.

Cüce, B. ve Ortaçşme, V. (2020). Kentsel yeşil alanlara erişilebilirlik. *Peyzaj*, 2(2), 65-77.

Çakmak, A. (2009). Sinop Kıyı Kentinin Gelişimi, Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Çakmakoğlu Kuru, A. (2004). Sinop hapishanesi, Atatürk Kültür Merkezi Başkanlığı Yayınları: 297, Bilimsel Araştırma Dizini: 3, Mart

Çallı, D. S. (2015). Uluslararası seyahatlerin tarihi gelişimi ve son seyahat trendleri doğrultusunda Türkiye'nin konumu. *Turar Turizm ve Araştırma Dergisi*, 4(1), 4-28.

Çelebi, A. (2021). *Türk İmar Hukuku Uygulamasında “Şehircilik İlkeleri ve Planlama Esasları”*. (Yüksek Lisans Tezi). T.C. İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Darkot, B. (1967). “Sinop”, İslam Ansiklopedisi, C. X, İstanbul, 683-689.

Demir, Y. (2001) Antik Anadolu'da Bir Kozmopolitik Şehir Sinope, Çantay Yayınevi, İstanbul

Ekren, G. (2022). Sinop ile ilgili turizm araştırmaları üzerine bir değerlendirme. *Journal of Humanities and Tourism Research*, 12(2), 332-346.

Es, M., Çakıcı, K. ve Doğan, A.S. (2020). Türkiye’de Göç ve Şehirleşme İlişkisi, Disiplinlerarası Sosyal Politika Çalışmaları – 1, V. Bölüm, 101-119

G. Sjoberg, The Preindustrial City, Past and Present, The Free Press, New York 1960, s. 26

Gerçek, D., Güven, T. (2017). Evaluating the sufficiency, accessibility and integrity of green spaces in urban environments. *Mühendislik Bilimleri Dergisi* 5(2):393-397.

Geurs, K. T., Ritsema van Eck, JR., (2001). Accessibility measures: review and applications.

Gökmenoğlu, T. (1992) Turistik Sinop Rehberi, Usta Matbaacılık, İstanbul.

Gülhan, G. (2017). Nazım imar planı geri besleme süreçlerinde erişilebilirlik ölçütlerinin kullanılması: Tekirdağ/Süleymanpaşa örneği. *Artium Dergisi* 5(1):42-60.

Holzner, L., Dommissie, E.J. ve Mueller, J.E., “Toward a Theory of Cultural-Genetic City Classification”, *Annals of the Association of American Geographers*, vol. LVII, No. 2, 1967, s. 367- 381.

Işık, A. (2001) Antik Kaynaklarda Karadeniz Bölgesi, Türk Tarih Kurumu, Ankara.

İbn-i Haldun. (2004). Mukaddime. (H. Kendir, Çev.) (C. II. Cilt). Ankara: İmaj İç ve Dış Ticaret A.Ş.

İrdem, İ., ve Lenger, A. (2021). 1923-1950 Arası Dönemde Ankara Kentleşmesi ve Sorunları. *Gazi Akademik Bakış*, 14(28), 331-357.

İsen, Z. (2014). *Hasankeyf’in Şehircilik Tarihi*. (Yüksek Lisans Tezi). T.C. Batman Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Batman.

Karagöz, İ. (2003) Mitolojide Doğu Karadeniz: Kolkide'den Herakles Sütunları'na Kaybolmuş Bir Ulusun İzlerinde, İsmat Yayınları, İstanbul.

Karagöz, M., "Osmanlıda Şehir ve Şehirli, Mekân-İnsan Beşeri Münasebetler", Osmanlı, c. IV, Ankara, 1999, s. 104.

Kaypak, Ş., Kent Sosyolojisi, Basılı Ders Notu, Mustafa Kemal Üniversitesi, Hatay, 2015, s.12.

Keleş, R. (1976). Kentbilim İlkeleri, İstanbul, Sevinç Matbaası

Keleş, R. (1980). Kent Bilim Terimleri Sözlüğü. Ankara: TDK Yayınları.

Keleş, R. (2017). Kentleşme Politikası (16. Baskı.). Ankara: İmge Kitapevi

Korkut A., Şişman, E. ve Özyavuz, M. (2010). Peyzaj mimarlığı. Verda Yayıncılık.

Ksenophon (1998) *Anabasis (Onbinlerin Dönüşü)*, çev. T. Gökçöl, Sosyal Yayınlar, İstanbul.

Moudon, A. V. (1987). Public Streets for Public Use 1st edition, Van Nostrand Reinhold, 351p.

Özden, P. (2008). Kentsel Yenileme, İmge Yayınları, Ankara

Robertson, K. A. (1994). Pedestrian Malls and Skywalks: Traffic Separation Strategies in American Downtowns. Avebury; First Edition

Şahin, Y. (2018). Kentleşme Politikası (7. Baskı.). Bursa: Ekin Kitapevi.

Şen, Ö. (2007). Osmanlı'da Mahkum Olmak; Avrupalılaştırma Sürecinde Hapishaneler, Kapı Yay., İstanbul.

Taneri, E., Şehircilik Konuları, Yayın yeri yok, İ.D.M.M.A. Mimarlık Bölümü Şehircilik ve Proje Kürsüsü Yayınları, 1978, s. 19-20, s.21.

Uslu, O. (1990). "Turizm ve Çevresel Etkileri", Turizm ve Çevre Konferansı 3-5 Ekim 1990, Ankara, ss. 19-47.

Ülkütaşır, M. Ş. (1949). "Sinop'ta Selçukiler Zamanına ait tarihî eserler", Türk Arkeoloji Dergisi, sayı I, İstanbul, s. 112-151

Ünsal, Ş. (1982). Şehircilik. Istanbul Journal of Sociological Studies, (20), 191.

Üstün Demirkaya, F., ve Tuluk, Ö. İ. (2012). Eflatun'un "Kurbağa" sı Sinope 'den Sinop'a: Kaynaklara göre Sinop kentinin fiziksel gelişimi. METU JFA 2012/1 (29:1) 45-68

Üstün, F. (2008). Tarihsel Kaynaklara Göre Sinop Şehrinin Fiziksel Gelişimi (Antik Dönemden 19. YY. Sonuna Kadar), Yüksek Lisans Tezi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Trabzon.

Yıldız, B. (2016). Kamusal alan ve erişilebilirlik kavramları kapsamında Bursa tarihi hanlar bölgesinin irdelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Bahçeşehir Üniversitesi, İstanbul.

Yılmaz, C. (2009). Tarihi Sinop kalesi cezaevi. *Doğu Coğrafya Dergisi*, 14(22), 1-15.

Yılmaz, S., (2006). Sinop Okan Alpar Konağı Restorasyon Önerisi, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

İNTERNET KAYNAKLARI

<https://sozluk.gov.tr/> (E.T. 05.05.2023)

<https://www.iktisatsozlugu.com/tr/nedir/sehircilik/4465> (E.T. 10.05.2023)

<http://www.sinop.gov.tr/tarih> (E.T. 10.05.2023)

<https://www.sinop.bel.tr/sayfa/imar/> (E.T. 18.05.2023)

<http://sinop.gov.tr/sinop-il-merkezindeki-sit-alanlarinin-incelenmesine-iliskin-karar-ornegi>
(E.T. 18.05.2023)

<http://www.sinop.gov.tr/cografya> E.T. 20.05.2023

<https://study.sinop.edu.tr/tr/Ulasim> (E.T. 25.05.2023)

Sinop Doğa Turizmi Master Planı:

<https://bolge10.tarimorman.gov.tr/Documents/SINOP%20ILI%20DOGA%20TURIZMI%20MASTER%20PLANI.pdf> (E.T. 20.05.2023)

GELİŞİMSEL YETERSİZLİĞİ OLAN BİREYLER İÇİN ULUSAL ALANYAZINDA İÇ MEKAN TASARIM ARAŞTIRMALARI

Tuğba LEVENT KASAP¹, Caner KASAP²

¹Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi, Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, Karaman / Türkiye

²Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Özel Eğitim Bölümü Karaman / Türkiye

ÖZ:

İç mekan tasarımının temel amacı, mekânı ve işlevi ‘kullanıcı’sının pratik kullanımına ve estetik beğenisine hazır hale getirmektir. Mekânlar din, dil, cinsiyet, ırk, beceri ve durum ayrımı yapmaksızın tüm kullanıcılara bu toplumsal ve sosyal ilişkileri eşit olarak sağlayabilmelidir. Kullanıcının önemi üzerinden tasarlama eylemi düşünüldüğünde akla ilk olarak evrensel tasarım yaklaşımı gelmektedir. “Herkes İçin Tasarım”, “Kapsayıcı Tasarım”, gibi farklı adlarla alan yazında yer alan bu kavramların hepsi *kullanıcılar arasında ayırım gözetmeksizin* tasarlama anlayışını benimsemiş yaklaşımlardır. Bu yaklaşımlara göre, tüm kullanıcıların bu anlayış ile tasarlanan mekânlarda eşit kullanım hakkına sahip olması gerekmektedir. Bu yaklaşımla ilgili ulusal çalışmalar incelendiğinde kullanıcı olarak bedensel, görme ve işitme yetersizliği olan bireyler ile yaşlı ve çocukların ön planda tutulduğu görülmektedir. Gelişimsel yetersizliği olan (GYO) bireyler de toplumsal hayatta önemli bir grubu oluşturmaktadır. Normal gelişim gösteren bireyler gibi bu bireyler de kamusal mekânları kullanmaktadır. Ancak toplumsal birçok uygulamada onlara çeşitli engeller oluşturularak mekânların kullanımı sınırlandırılmaktadır. Ana konusu ‘kullanıcı’ olan içmimarlık disiplinde bu konuya çözüm getirebilecek birçok veri bulunmaktadır. Bu çözümlerin bazıları planlama ve yapısal düzenlemelerin yanı sıra renk, malzeme, doku, desen, aydınlatma ve mobilyalardır. Bu çalışmada gelişimsel yetersizliği olan bireylerin kullandıkları bu mekânlar için ulusal alanyazında yer alan içmimari tasarım araştırmaları incelenmiştir. Çalışmanın amacı bu bireylere yönelik içmimari tasarım araştırmalarını tek bir araştırmada inceleyerek genel bir çerçeve çizmek ve gelecek araştırmalar için yol gösterici olmaktır. Bu doğrultuda çeşitli anahtar kelimelerle, belirlenen veri tabanlarında yer alan çalışmalar, amacı, yetersizlik türü, çalışmanın yöntemi ve veri toplama tekniği, mekân türü, mekân niteliksel ögesi türü ve çalışmanın niteliği (tez/makale) bakımından analiz edilmiştir. Sonuç olarak, mekân niteliksel ögesini konu edinen, gelişimsel yetersizliği olan bireylerin mekânlarda yaşadıkları sorunları ortaya koyan ve bu

sorunlara yönelik çözüm önerilerini içeren bilimsel çalışmaların artırılması gerektiği ifade edilebilir.

Anahtar Kelimeler: İç mekan tasarımı, gelişimsel yetersizliği olan bireyler, evrensel tasarım.

GİRİŞ ve KURAMSAL ÇERÇEVE

Mekân insanları hem ayıran, hem bir araya getiren, yaşam biçimlerini organize eden, insanın düşünce ve duygularını yansıtan bir yapı sistemidir. Kullanıcı için mekan, diğer kullanıcılarla iletişime geçebilmek ve eylemlerini gerçekleştirebilmek için bir araçtır. Mekândaki yapısal ögeler (duvar, zemin, tavan vb.) ve bu yapısal ögeler ile bütünleştirilebilen niteliksel ögeler (malzeme, renk, doku, aydınlatma vs.) bireylerin mekânla ya da mekândaki diğer kullanıcılarla iletişim kurabilmesine olanak tanımaktadır.

Kaptan (2001: 113), konforun, mekânın dolaşımı, rengi, ışık şiddeti, kokusu ve ısısı gibi örgütlenmeler aracılığıyla, bireyin fiziksel çevresiyle arasındaki ilişkiyi oluşturduğunu belirtmiştir. Dodsworth, (2012: 105) ise mekânda kullanılan mobilya, renk, aydınlatma gibi ögelerin kullanıcının mekân deneyimine; yani görme, dokunma ve işitme eylemlerine olanak verdiğini ve tasarlanmış çevre ile iletişimi bu ögelerle sağladığını açıklamıştır.

Mekân hem sosyal ilişkilerin bir ürünü hem de bu ilişkilerin üretildiği hacimlerdir (Lefebvre'den aktaran Gabel vd., 2013: 76). Mekan tasarlama eylemi bu sosyal ve toplumsal ilişkilere olanak tanıyabilmektedir. Mekân tasarlama eylemi içmimarlık mesleğinin ana konusudur. Bu noktada içmimarlık mesleğini tanımlamak gerekirse, kullanıcı, mekân ve işlevin temel gereksinimlerine bağlı kalınarak, estetik, pratik ve işlevsel atmosfer yaratımı olarak tanımlanabilir.

American Society of Interior Designers (ASID, 2018) içmimarlıkla ilişkili olarak, “içmimarlar kullanıcılarına güvenli, işlevsel ve etkileyici mekân çözümleri sunmak üzere çalışan yaratıcı ve teknik sorun çözümleyicileridir. İçmimarlar, estetik görünümü uygulama yeteneği ve bilgi ile bütünleştirerek insan deneyimlerini etkilerler ve onların yaşamlarını değiştirirler” tanımını yapmıştır. Kullanıcı odakta tutularak mekânın ve işlevin ihtiyaçlarının mekanda estetik, sembolik ve pratik şekilde çözümlenmesi içmimarlık mesleğinin ana konusu olduğunu söylemek mümkündür.

İçmimarlık mesleğinin ana odak noktalarından biri olan *kullanıcı* üzerinden tasarlama eylemi düşünüldüğünde akla ilk olarak evrensel tasarım yaklaşımı gelmektedir. “Herkes İçin Tasarım”, “Kapsayıcı Tasarım”, “Kullanıcı Dostu Tasarım”, “Bütünleyici Tasarım” gibi farklı isimlerle

kaynaklarda sözü edilen bu kavramlar silsilesinin tamamının tek amacı kullanıcılar arasında ayırım gözetmeden tasarlamadır. Bu yaklaşıma göre, tüm kullanıcıların bu anlayış ile hem tasarlanan mekânlarda hem de tasarlanan ürünlerde eşit kullanım hakkına sahip olması gerekmektedir.

Bu yaklaşımla ilgili ulusal çalışmalar incelendiğinde kullanıcı olarak bedensel, görme ve işitme yetersizliği olan bireyler ile yaşlı ve çocukların ön planda tutulduğu görülmektedir. Bu araştırmalardan bazıları Aydınntan vd., 2017; Kaplan ve Aksoy, 2019; Kaplan ve Öztürk, 2004; Kavak, 2010; Mülayim, 2017; Sirel ve Sirel, 2017; Tural, 2015 olarak sıralanabilir. Gabel ve diğerleri de (2013: 76) mekânın, duyuusal ve hareket bozukluğu olan bireyler için sıklıkla tartışılan bir konu olduğunu; ancak zihin yetersizliği olan bireyler için üzerinde daha az durulan bir konu olduğunu belirtmişlerdir. Çalışmaların birçoğunda gelişimsel yetersizliği olan (GYO) bireylere ilişkin tasarım önerileri bulunmamaktadır.

Zihin yetersizliği, başka bir ifadeyle GYO bireylere yönelik yapılan içmimari tasarım ile ilgili uluslararası alanyazında ne gibi çalışmalar yapıldığı konusunda bir tarama yapılmıştır. Bu çalışmalardan bazıları Adams ve Erevelles, 2017; Clement ve Bigby, 2008; Crowe vd., 2015; Gabel vd., 2013; Hall, 2010; Hall ve Kearns, 2001; Kjellberg, 2002; Schormans ve Chambon, 2012; Trescher ve Habil, 2018; Wiesel ve Bigby, 2014 şeklinde sıralanabilir. Söz konusu araştırmalardaki en temel konu GYO bireylerin topluma katılımlarının sağlanmasıdır. Bu nedenle kapsayıcı (inclusive) kavramı çoğunlukla mekân ile birlikte tartışılmıştır.

Yapılan araştırmalarda özellikle eğitim mekânlarında bu bireylerin dışlanma (exclusive) kavramından söz edildiği ortaya çıkmıştır. Toplumun bir üyesi olan GYO bireylerin, normal gelişim gösteren bireyler gibi eğitimde fırsat eşitliğinden yararlanmaları gerekmektedir (Yaşaran vd., 2014: 168). GYO bireylerin günlük yaşantılarında eğitim dışında sosyalleşebilmeleri ve iletişim kurabilmelerinin desteklenebilmesi için buldukları ortamlarda farklı düzenlemeler yapılması gerekmektedir.

Öncelikle GYO bireyin ne anlama geldiğini sorgulamak gerekmektedir. Amerikan Psikiyatri Birliği (American Psychiatric Association-APA) tarafından hazırlanan Ruhsal Bozuklukların Tanımsal ve Sayısal El Kitabı V (Diagnostic and Statistical Manual-DSM V)'e göre, gelişimsel yetersizlik ifadesi, gelişim döneminde (0-18 yaş arası) ortaya çıkan zihin yetersizliği ve otizm spektrum bozukluğu gibi kavramları içermektedir. GYO bireyler akranlarından zihinsel, sosyal, pratik ve uyumsal beceriler anlamında geri kalabilmektedirler (APA, 2013: 31). Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK) 2019 verilerine göre nüfusun %7,4'ü yaşlılarına göre öğrenmede ve

hatırlamada zorluk çeken bireylerdir. Başka bir deyişle GYO bireylerdir. Bu oran Türkiye nüfusuna göre önemli bir orandır. GYO bireylerin, yetersizliği olan diğer bireylerde (görme, işitme, fiziksel) olduğu gibi topluma kazandırılması ve ayrıştırılmadan, bağımsız bir yaşam sürdürmelerinin sağlanmasının önemli olduğu ifade edilebilir.

Gelişim; canlının döllenmeden başlayarak bedensel, zihinsel, dil, duygusal, sosyal yönden son aşamaya ulaşıncaya kadar sürekli ilerleme kaydettiği değişimdir. Bireylerde çeşitli nedenlerden dolayı gelişim özelliklerinin bir kısmının beklenen zamandan daha önce sonlanabilir ve bu durum gelişim göstermesi gereken alanda geri kalmalara neden olabilir. Yalnızca gelişim döneminde ortaya çıkabilen bu gibi durumlarda gelişimsel yetersizlikten söz edilebilir. Görme ve işitme yetersizliğinin ya da bedensel yetersizliğin, gelişim dönemi olarak adlandırılan 0-18 yaşları dışında da gerçekleşebileceği düşünüldüğünde, örneğin bir kaza sonucu görme, işitme ya da bedensel yetersizlik oluşabilir. Bu açıdan bakıldığında bu yetersizlik grupları gelişimsel yetersizlik olarak değerlendirilmemektedir. Bu doğrultuda yalnızca 0-18 yaşları arasında ortaya çıkan zihin yetersizliğinin ve otizm spektrum bozukluğunun gelişimsel yetersizlik çatısı altında olduğu ifade edilebilir. Buna ek olarak, otizm spektrum bozukluğu ve zihin yetersizliğinin bireylerde birlikte ya da ayrı ayrı görülebildiği ifade edilebilir.

GYO bireylerin buldukları mekânla üzerinde durulduğunda ilk olarak yaşam alanlarına değinilebilir. Ev, GYO birey için ailesi ile birlikte yaşadığı, kendini güvende hissettiği yaşam alanıdır. Evler tasarlanırken, tasarımsal öğelerin bireyin yetersizlik durumu ve özellikleri göz önünde bulundurulması ve güvenlik önlemlerin alınarak planlanması gerekmektedir. Evden sonra en fazla zaman geçirdikleri bir diğer önemli ortam da özel eğitim aldıkları, devlete bağlı okullar, kaynaştırma eğitimi veren okullar ve özel rehabilitasyon merkezleridir. Başka bir ifadeyle eğitim mekânlarıdır.

GYO bireylerin buldukları mekânlarda güvenliğin sağlanması, üzerinde durulması gereken önemli konulardan biridir. Buna ek olarak mekânın eğitim vermeye, odaklanmaya, bireyin sakinleşmesine olanak tanınması gerektiği ifade edilebilir. Özel eğitim yapılarının tasarımlarında GYO bireyleri hayattan ayrıştırmadan, hassasiyetlerine dikkat ederek onları hayata entegre edecek çözüm önerilerinin geliştirilmesi eğitimde kalite için gereklidir.

GYO bireyler bu mekânların dışında hastane, belediye binaları, alışveriş merkezleri, sinema, tiyatro gibi sosyal alanlarda ve diğer kamusal mekânlarda bulunabilirler. Bu gibi mekânların düzenlenmesinde de GYO bireylerin özellikleri, yaşayabilecekleri sorunlar göz önünde bulundurulmalı, onların stres seviyesini minimuma çekebilecek, mekânları kolaylıkla

bulabilmelerini ve kullanabilmelerini sağlayacak tasarımlar yapılmalıdır. GYO bireylerin topluma kazandırılması ve bağımsız olarak yaşamlarını sürdürebilmeleri için maddi ve manevi düzenlemelerin hem devlet, hem bireyin ailesi, hem de toplumda yer alan diğer bireyler tarafından yapılması gereklidir. İçmimarlar için düşen görev de bu bireylerin içinde bulunabilecekleri mekânları onlara uyumlu hale getirmek ve gerekli düzenlemeleri yapmaktır.

AMAÇ

Bu araştırma, ulusal literatürde GYO bireyler için yapılan içmimari düzenlemelerle ilgili çalışmalara ilişkin bir çerçeve oluşturmak ve araştırmalarda ortaya çıkan bulgularla, mekânsal düzenlemelerle ilgili hangi konulara yoğunlaşılması gerektiğini ortaya koymaktır.

KAPSAM

Amaç doğrultusunda çalışmaların ortaya çıkarılması için Ulusal Tez Merkezi, Google Scholar, Ebscohost veri tabanları incelenmiş ve 12 tez, 6 makale olmak üzere toplam 18 çalışmaya ulaşılmıştır.

YÖNTEM

Araştırma sürecinde GYO bireylere yönelik içmimari tasarım ile ilgili çalışmalara ulaşabilmek için alanyazında yer alan, gelişimsel yetersizlikle ilgili kavramlar doğrultusunda çeşitli anahtar kelimeler belirlenmiştir. Bu anahtar kelimeler “engelli, gelişimsel yetersizlik, otizm, zihin engelli, zihinsel yetersizlik, özel eğitim ve mekân, içmimari tasarım” (engelli ve mekân, özel eğitim ve mekân gibi) ve bu kelimelerin varyasyonları olarak belirlenmiştir (zihin engelliler için mekân gibi). Bunlara ek olarak uluslararası alanyazında bulunmakla birlikte ulusal bir içeriğe sahip olan araştırmaları belirlemek üzere anahtar kelimelerin ve varyasyonlarının İngilizceleriyle de arama yapılmıştır (developmental disability, interior design, special education gibi). Belirlenen anahtar kelimeler, daha fazla veriye ulaşabilmek için Ulusal Tez Merkezi’nde “mekân” kelimesi eklenmeden taranmıştır.

Elde edilen araştırmalardan mekân ve içmimari tasarım ile ilgili olanlar, araştırmacılar tarafından tasnif edilmiştir. Diğer veri tabanlarında ise eklenerek taranmıştır. Çalışmaların bu araştırmada yer alabilmesi için aşağıdaki değerlendirme ölçütleri belirlenmiştir:

- Doğrudan GYO bireylere (zihin yetersizliği ya da otizm spektrum bozukluğu) yönelik içmimari tasarımlara ilişkin çözümler üretmesi, bu alandaki ilkeleri ortaya koyabilmesi,
- Ulusal bir içeriğe sahip olması,

- Tez ya da makale olması.

Araştırmanın dışında tutulacak ölçütler ise şu şekilde sıralanabilir:

- Yalnızca görme, işitme ya da bedensel yetersizliği olan bireylere yönelik mekânsal sorunları belirlemeyi, çözüm üretmeyi ve gerekli içmimari tasarım ilkelerini konu edinmesi,
- Uluslararası bir içeriğe sahip olması.

Buna ek olarak araştırmalarda daha fazla veriye ulaşabilmek için herhangi bir yıl sınırlamasına gidilmemiştir. Çalışmada yer alabilme ve dışlanma ölçütleri kapsamında belirlenen çalışmalar bu araştırmaya konu edilmiştir.

Çalışmada yer alabilme ve dışlama ölçütlerine göre belirlenen çalışmalar, araştırmacıların belirlediği kategorilere göre incelenmiştir. Araştırma kapsamında belirlenen bu kategoriler;

- a. gelişimsel yetersizliğin türü,
- b. çalışmanın amacı,
- c. veri toplama tekniği,
- d. çalışma kapsamında ele alınan mekân türü,
- e. çalışma içerisinde sözü edilen mekân niteliksel ögesi (varsa),

MAKALELER

| Yazar, Yıl | Yetersizlik Türü | Çalışmanın Amacı | Yöntemi | Mekan türü | İç mekan niteliksel öğeleri |
|-------------------------------|--|--|---|-------------------|------------------------------------|
| Kaya, İ. S., 2002 | Zihin yetersizliği | Farklı eğitim yaklaşımları çerçevesinde tasarlanan eğitim kurumlarını incelemek | Mekân incelemesi | Eğitim | - |
| Kaplan, H., Öztürk M., 2004 | Yetersizlik (zihin, işitme, görme, bedensel) | Kamu yapılarında iç mekân özelliklerinin incelenmesine yönelik ölçütleri oluşturmak | Alan yazın taraması | Kamu | Malzeme |
| Güller, E., Kaya, S. İ., 2016 | Zihin yetersizliği | Çalışma kapsamında mevcut mekân renklerinin algıdaki rolünün araştırılması ve mekânsal algıda rengin etkisinin ortaya koyulması | Görüşme formu ve deneysel bir betimleme çalışması | Eğitim | Renk |
| Demirarslan, S., 2018 | Otizm Spektrum Bozukluğu | Otizm Spektrum Bozukluğu olan bireylere yönelik özel eğitim binalarının tasarım, detaylandırılma, donanım ve inşaa sürecinde göz önünde bulundurulması gereken konuların belirlenmesi ve ihtiyaca cevap olabilecek uygun tasarımlara katkı sağlanması | Alan yazın taraması | Eğitim | - |
| Kutlu, R., Ormanci, S., 2019 | Otizm Spektrum Bozukluğu | Tasarımın herkesi kapsayıcı, bütüncül yaklaşım içerisinde ele alınması ile toplumda farklılıklara sahip bireylerin bu özelliklerinden dolayı kısıtlanmaması ve fiziki çevreden eşit şekilde yararlanması ve öğrenme faaliyetlerini sağlıklı bir ortamda gerçekleştirebilmelerinin sağlanması | Deneysel | Eğitim | - |
| Kaplan, G., Aksoy, V., 2019 | Yetersizlik (zihin, işitme, görme, bedensel) | Eskişehir ilinde yer alan özel özel eğitim ve rehabilitasyon merkezlerinin fiziksel koşullarının evrensel tasarım ilkeleri doğrultusunda incelenmesi | Mekân incelemesi, Betimsel tarama | Eğitim | - |

DOKTORA TEZİ

| Yazar, Yıl | Yetersizlik Türü | Çalışmanın Amacı | Yöntemi | Mekan türü | İç mekan niteliksel öğeleri |
|-------------------|--------------------------|--|----------------|-------------------|------------------------------------|
| Güller, E., 2014 | Zihin yetersizliği | Özel eğitim mekânlarında renk kullanımının çocukların konsantrasyonu üzerindeki etkisinin belirlenmesi | Anket | Eğitim | Renk |
| Kavaz, M. 2022 | Otizm Spektrum Bozukluğu | Çalışmanın amacı OSB ile doğrudan ve dolaylı olarak ilişkili olan katılımcılarla eğitim mekânlarının fiziksel ve psikolojik konfor kavramları yeniden tanımlamak, var olan tasarım kalitesi ve mekân algısı literatür ışığındaki mekân ölçütlerine göre değerlendirilmek, ve, gerekli tasarım önerileri sunmaktır. Ayrıca hangi ışık renginin bireyi olumlu etkilediği ve hangi ışık renginin bireyi olumsuz etkilediğini ortaya koymak amaçlanmıştır. | Anket, Gözlem | Eğitim | Işık, renk, akustik, malzeme |

YÜKSEK LİSANS TEZİ

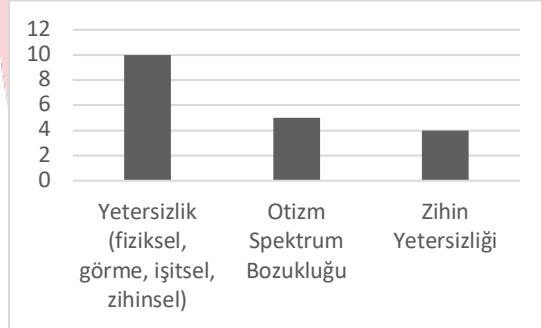
| Yazar, Yıl | Yetersizlik Türü | Çalışmanın Amacı | Yöntemi | Mekan türü | İç mekan niteliksel öğeleri |
|-------------------|--|---|--|-------------------|---|
| Tos, S., 1994 | Zihin Yetersizliği | Eğitim yapılarından öğretilbilir zihin yetersizliği bulunan çocuklar için özel eğitim okullarının tasarımına ilişkin veri oluşturmak | Gözlem, Görüşme, Anket, Belge incelemesi | Eğitim | - |
| Aktuğ, G., 2004 | Yetersizlik (zihin, işitme, görme, bedensel) | Yetersizliği olan bireylerin topluma kazandırılması için mekânsal çözüm önerilerinin sunulması | Mekân incelemesi | Konut, kent | Kent mobilyaları Malzeme Renk Grafik yönlendirme Aydınlatma |
| Öktem, Z., 2009 | Otizm Spektrum Bozukluğu | Otizm Spektrum Bozukluğu tanısı konulmuş ve özel eğitim desteği alması gerekli görülen çocuklar için özel okul düzenlemelerinin mimari ana hatlarını belirlemek | Mekân incelemesi | Eğitim | Mobilya Aydınlatma Renk Malzeme |
| İrenk, T., 2011 | Otizm Spektrum Bozukluğu | Mevcut binalar ile ilgili sorunların belirlenmesi ve gelecekte yapılacak binalara veri oluşturacak bilgi birikiminin sağlanması | Mekân incelemesi | Eğitim | Renk Aydınlatma Malzeme |
| Şahin, N., 2012 | Yetersizlik (zihin, işitme, görme, bedensel) | Yetersizliği olan bireylere rahat ve verimli olabilecekleri ortamları sağlayarak, onları sahip oldukları yetenekleri doğrultusunda yönlendirmek | Mekân incelemesi | Eğitim | - |
| Öge, Ş.A., 2014 | Yetersizlik (zihin, işitme, görme, bedensel) | Farklı türde yetersizliği bulunan çocuklar için özel eğitim ve rehabilitasyon merkezlerinin tasarımına veri oluşturmak ve yetersizliği olan çocukların mekân içinde yaşadıkları sorunların analizini yaparak çözüm önerileri sunmak | Mekân incelemesi | Eğitim | Malzeme Aydınlatma Renk |

| | | | | | |
|------------------------|--|--|------------------|---------------------------|--|
| Davutoğlu, H., 2016 | Yetersizlik (zihin, işitme, görme, bedensel) | Engelsiz Tatil Köyü projesi geliştirerek, yetersizliği olan bireylerin kendilerini ait hissedebilecekleri bir tatil köyü oluşturmak ve ülkemizdeki yetersizliği olan bireylere yönelik turizm faaliyetlerine hareket katmak | Mekân incelemesi | Tatil köyü (Otel+Okul) | - |
| Tunç, H., 2017 | Yetersizlik (zihin, işitme, görme, bedensel) | Dicle Üniversitesi Kampüs Alanı'ndaki İlahiyat, İktisat, Mühendislik ve Mimarlık Fakülteleri'nde fiziksel yetersizliği olan (görme/bedensel) personel ve öğrencilerin ulaşılabilirlik, erişilebilirlik ve kullanılabilirlik konusunda karşılaştıkları sorunları belirlemek | Gözlem | Eğitim | - |
| Artın, S., 2018 | Yetersizlik (zihin, işitme, görme, bedensel) | Yetersizliği olan bireyin yaşamını kısıtlı hale getirmeyen ve ailesiyle bir arada konaklayıp, tatil yapabilecekleri otel yapılarına yönelik çözüm önerilerinin geliştirilmesi | Tasarım önerisi | Otel | Malzeme Renk Mobilya Aydınlatma |
| Gülsahin, K., M., 2019 | Yetersizlik (zihin, işitme, görme, bedensel) | Özel eğitim kurumlarındaki iktidar ilişkilerinin, mekânsal örgütlenmesini ortaya koymak | Mekânsal analiz | Eğitim | Malzeme Renk Aydınlatma Mobilya |

BULGULAR

Gelişimsel Yetersizliğin Türü

GYO bireylere yönelik mekân ile ilgili yapılan çalışmalar incelendiğinde fiziksel, görme, işitsel ve zihinsel yetersizliğin tümünü içinde barındıran ve araştırma içerisinde 'engelli' kavramıyla ifade edilen sekiz çalışmaya ulaşılmıştır. Otizm Spektrum Bozukluğu olan bireylere yönelik yapılan beş, zihin yetersizliği olan bireylere yönelik yapılan dört çalışmaya ulaşılmıştır. Diğer on çalışma ise işitme, görme, bedensel ve zihinsel yetersizliği olan bireylerin tümünü kapsamaktadır (Şekil 1).



Şekil 1. Araştırmalarda Yer Alan Gelişimsel Yetersizlik Türleri

Çalışmaların Amaçları

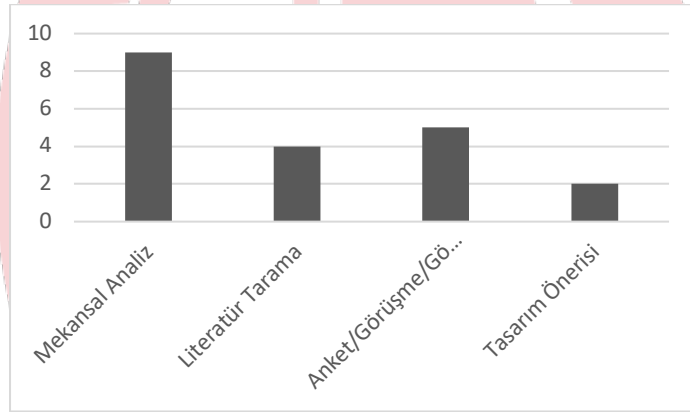
Tablo 1'de verilen çalışmanın amaçları özetle başlıklar altında toplanması gerekirse,

- Yetersizliği olan bireylerin topluma kazandırılmasının en temel amaç olduğu,
- Yetersizliği olan bireyleri topluma kazandırabilmek için oluşturulan mekân düzenlemelerinin var olan durumlarını ortaya koymak olduğu,

- Farklı işlevler doğrultusunda oluşturulan mekân düzenlemeleriyle ilgili işlevsel mekânsal ve kullanıcı açısından sorunların belirlenmesi ve çözüm önerilerinin geliştirilmesi olduğu ortaya çıkmıştır.

Çalışmanın Veri Toplama Teknikleri ve Yöntemi

Belirlenen amaçlar doğrultusunda farklı yöntem ve veri toplama teknikleri kullanılarak araştırmalar gerçekleştirilmiştir. Bu analiz sonucunda mekânsal analiz, alan yazın taraması, anket/görüşme, tasarım önerisi gibi tekniklerin kullanıldığı ortaya çıkmıştır (Şekil 2). Bu veriler ışığında en çok kullanılan veri toplama tekniğinin mekânsal analiz olduğu, başka bir ifadeyle mekanların var olan durumunu ortaya koyulduğunu söylemek mümkündür.



Şekil 2. Çalışmalarda Kullanılan Veri Kullanım Teknikleri

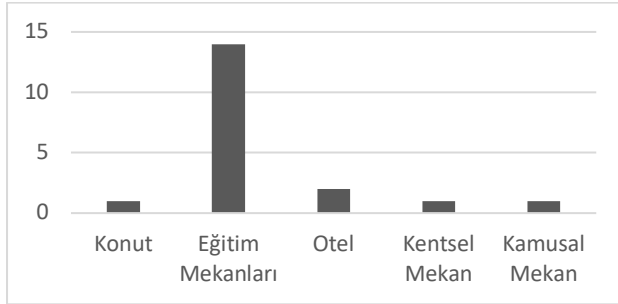
Katılımcılar

İncelenen araştırmalarda uygulamalı yapılan çalışmaların katılımcıları bulunmaktadır.

1. Özel Eğitim öğretmenleri
2. Hafif düzeyde eğitilebilir özel eğitim öğrencileri
3. İçmimarlık öğrencileri
4. Alan uzmanları

Çalışma Kapsamında Ele Alınan Mekân Türü

İncelenen çalışmalarda farklı mekân türlerine yönelik arařtırmalar yapıldığı görülmüřtür. Arařtırmaların birçoğunun eğitim mekânları ile iliřkili olduđu ortaya çıkmıřtır. Bazı çalışmalarda ise iki farklı mekân türü birlikte ele alınmıřtır (řekil 3).



řekil 3. İnceleme Yapılan Çalışmalarda Ele Alınan Mekân Türleri

Çalışma İçerisinde Sözü Edilen Mekânların Niteliksel Ögesi/Öğeleri

Mekan tasarımının en önemli özelliđi, atmosfer oluşumuna katkı sağlayan mekânın niteliksel öğeleri olarak adlandırılan mobilya, renk, doku, malzeme, aksesuar ve aydınlatmadır. Bu nedenle çalışmalarda bu niteliksel öğelerden herhangi birine yer verilip verilmediđi sorgulanmıřtır. Çalışmalardan dokuzunda malzeme, mobilya, renk, aydınlatma öğelerinden bir ya da birkaçına yer verildiđi görülmektedir.

İncelenen arařtırmalarda, mekânla ilgili fiziksel ve güvenlik sorunlarına yönelik çözümlerin üzerinde durulduđu görülmektedir. GYO bireylerin mekanlarda fiziksel ve güvenlik çözümlerinin ötesinde psikolojik olarak kendini iyi hissedebileceđi, sakinleřebileceđi, özellikle eğitim mekânlarında öğretilene odaklanabileceđi, kendini özellikle yařam alanında oraya ait hissedebileceđi çözümlere gereksinim duyulmaktadır. Bu nedenle mekandaki niteliksel öğelerin GYO bireylere uyumu konusunda gereli uygulamalar yapılmalıdır.

Tez / Makale

İncelenen çalışmalardan on ikisi bilimsel arařtırma raporlarından ‘tez’, altısı ise ‘makale’ niteliđi taşıyan çalışmalardır. Tez çalışmalarından ise ikisi doktora, diđerleri ise yüksek lisans derecesine sahiptir.

Bulgular

İncelenen arařtırmalarda elde edilen bulgular řu řekilde sıralanabilir: Kullanıcı kitlesinin mekânlarda yapılan uygulamalardan yeterince yararlanamadığı ve GYO bireyler için daha fazla arařtırma ve bilinçlendirme çalışmaları yapılması gerektiđi; basitlik, esneklik ve güvenliđin otizmliler için mekânları için temel kavramlar olduđu; alan seçimi ve okul

planlaması dışında, iyi bir aydınlatma ve akustik ortamın yaratılmasının, malzeme ve renk seçiminin de büyük önem taşıdığı ve olması gereken ölçütlerin belirlendiği; ayrıca yapılan incelemelerde yurtdışında tasarlanmış binalarda hem ilgili mevzuatlara bağlı kalındığını hem de tasarım ölçütlerinin göz önünde bulundurulduğunu, eğitilecek olan bireye göre tasarımlar yapıldığı, ancak ülkemizdeki örneklerde bireyin ve tasarım ölçütlerinin göz önünde bulundurulmadığı bilgisine ulaşımlardır.

SONUÇ

Bu konudaki sınırlı sayıda çalışma bulunması ve bilginin yetersizliği daha fazla araştırmaya gerekliliğini ortaya koymaktadır. İncelenen çalışmaların bulgularında hem yapılan çalışmaların yetersizliği, hem de gerçekleştirilen uygulamaların yetersizliğini vurgulanmıştır. Bu bireylerin buldukları mekânlarla ilgili daha çok çalışma yapılması, daha çok bilgi edinilmesi, mekân düzenlemelerinin yenilikçi, katılımı destekleyici ve yol gösterici olmasını sağlayabilir.

En çok üzerinde çalışma yapılan mekan türünün eğitim mekânları olduğu görülmektedir. Eğitim mekânları dışında toplumsal ve sosyal ilişki kurabilecekleri diğer kamusal mekânlarla ilgili çalışmaların artırılması gerektiği ortaya çıkmaktadır.

Özellikle mekânın niteliksel öğeleri ile birlikte ele alınan çalışmalar yapılması bu bireylerin bulunduğu mekânların niteliğini arttırabilir ve daha fazla katılım göstermelerine olanak sağlayabilir. Bu bireylerin mekân niteliksel öğelerini konu edinen, bu konudaki sorunlarını ortaya çıkaran ve çözüm önerilerini içeren araştırmalara gereksinim duyulduğu söylenebilir.

Bu doğrultuda ortaya çıkarılan sorunlar ışığında incelenen araştırmalarda ortaya konan tasarım ölçütleri genişletilerek yasal bir mevzuata dönüştürülmesi ve kontrolünün sağlanması yönünde yeni çalışmalar yapılabilir.

Bu araştırma doğrultusunda, GYO bireylerin görüşleri alınarak mekânlarda yaşadıkları sorunları ortaya çıkarılabilir. Buna ek olarak bireylerin velileriyle, öğretmenleriyle ya da iletişim kuran diğer bireylerle görüşme yapılarak mekânlar hakkındaki görüşleri alınabilir. Ayrıca bireylerin buldukları mekânlarda gözlemler yapılarak yaşanan sorunlar ortaya çıkarılabilir. Bu görüşler ve gözlemler doğrultusunda mekânlar için tasarım önerileri getirilebilir. Uygulamalı araştırmalarla alan yazın zenginleştirilebilir.

KAYNAKÇA

Adams, D., Erevelles, N. (2017). Unexpected Spaces of Confinement: Aversive Technologies, Intellectual Disability, and “Bare Life”. *Punishment & Society*, 19(3), s. 348-365.

American Psychiatric Association (APA) (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders: DSM-V*. American Psychiatric Publication.

Aydıntan, E., Erbay, M., Tavşan, F., Onur, D., Aras, A., Ziyrek, B. E., ve Küçük, P. (2017). Yaşlı Kullanıcı Odaklı Mekân Tasarımı: Bir Farkındalık Atölyesi. *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 3(2), s. 245-260.

Clement, T., Bigby, C. (2008). Breaking Out of a Distinct Social Space: Reflections on Supporting Community Participation for People with Severe and Profound Intellectual Disability. *Journal of Applied Research in Intellectual Disabilities*, 22, s. 264-275.

Crowe, T. K., Salazar Sedillo, J., Kertcher, E. F., and LaSalle, J. H. (2015). Time and Space Use of Adults with Intellectual Disabilities. *The Open Journal of Occupational Therapy*, 3(2), s. 1-16.

Dodsworth, S. (2012). İç mekân tasarımının temelleri. İstanbul: Literatür.

Gabel, S. L., Cohen, C. J., Kotel, K., and Pearson, H. (2013). Intellectual Disability and Space: Critical Narratives of Exclusion. *Intellectual and Developmental Disabilities*, 51(1), s. 74-80.

Hall, E. (2010). Spaces of Social Inclusion and Belonging for People with Intellectual Disabilities. *Journal of Intellectual Disability Research*, 54, s. 48-57.

Hall, E., Kearns, R. (2001). Making Space for the ‘Intellectual’ in Geographies of Disability. *Health & Place*, 7(3), s. 237-246.

Kaplan, H., Öztürk, M. (2004). Engelliler, Kamu Mekânı ve Engelsiz Tasarım: Kamusal İç Mekânlarda İrdelenmesi İçin Bir Çerçeve. *Planlama Dergisi*, 2, s. 67-74.

Kaplan, G., Aksoy, V. (2019). Özel Eğitim Kurumlarının Fiziksel Koşullarının Evrensel Tasarım İlkeleri Doğrultusunda İncelenmesi: Eskişehir Örneği. *Journal of Education for Life*, 33(2), s. 169-186.

Kaptan, B. B. (2013). *Kültür ve İçmimarlık*, Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Kjellberg, A. (2002). Being a Citizen. *Disability & Society*. 17(2), s. 187-203.

Mülayim, A. (2017). İç Mekân Düzenlemesinde Engellilere Yönelik Çözüm Önerileri. Kırklareli University Journal of Engineering and Science, 3, s. 68-94.

Schormans, A. F., Chambon, A. (2012). The Reworking of Spatial Attribution: People with Intellectual Disabilities and the Micropolitics of Dissensus. Review of Education, 34(3-4), s. 123-135.

Sirel, A., Sirel, O. Ü. (2017). Bedensel Engellilerin Kent Yaşamına Katılımında “Evrensel Tasarım” Yaklaşımı. IV. IBANESS Kongreler Serisi, Bulgaristan, s. 558-569.

Trescher, P. H. H., Habil, P. (2018). Accessibility for People with Cognitive Disabilities: An International Literature Review and Empirical Interview Study. Journal of Education & Social Policy, 5(3), s. 60-68.

Total, O. (2016). Yaşlılık, Yaşam Çevresi ve Evrensel Tasarım. YAŞLILIK, Velittin Kalıncara içinde, Disiplinlerarası Yaklaşım, Sorunlar, Çözümler-2, Nobel AkademiYayıncılık, Ankara, s. 489-502.

Wiesel I., Bigby C. (2014). Being Recognised and Becoming Known: Encounters Between People With and Without Intellectual Disability in the Public Realm. Environment and Planning A: Economy and Space, 46(7), s. 1754-1769.

Yaşaran, Ö. Ö., Batu, E. S., ve Özen, A. (2014). Özel Gereksinimli Bireylerin Sosyal Kabullerini Sağlamada Normal Gelişim Gösteren Öğrencilere Sunulan Kaynaştırmaya Hazırlık Etkinliklerinin Etkisi. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi. 14(3), s. 167-180.

http1: <https://www.asid.org>: <https://www.asid.org/belong/become> ASID (American Society of Interior Designers). Erişim Tarihi: 16.12.2018.

Çalışma kapsamında incelenen araştırmalar

*Aktuğ, G. (2004). Engellilerin Toplum İçinde Daha İyi Yaşam Sürebilmeleri İçin Önerilen Örnek Projeler, Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

*Artün, S. (2018). Otel Yapılarında Engelli Bireye Yönelik Çözümler, Yüksek Lisans Tezi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Işık Üniversitesi, İstanbul.

*Davutođlu, H. (2016). Sosyal Yapılarda Engellilere Yönelik Tasarım Prensipleri ve Örnek Proje Üzerinden İncelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Haliç Üniversitesi, İstanbul.

*Demirarslan, Ü. S. (2018). Otizm ve Özel Eğitime Yönelik Tasarlanmış Mekân Gereksinimi. TURAN-SAM, 10 (37), s. 245-251.

*Güller, E. (2014). Zihinsel Engelli Çocuđun Eğitiminde Rehabilitasyon Mekânlarındaki Rengin Etkisi, Doktora Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İzmir.

*Güller, E., ve Kaya, S. İ. (2016). Mekân Renklerinin Zihinsel Engelli Çocukların Mekân Algılamasındaki Etkisi. Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi, 36 (3), s. 577-596.

*Gülşahin, K. M. (2019). Özel Eğitim Okulu Yapılarının Michel Foucault'nun İktidar Kuramı Çerçevesinde İncelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, Balıkesir Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Balıkesir.

*İrtenk, T. (2011). Otistik Çocuk Özel Eğitim ve Rehabilitasyon Merkezlerinin Mimari Tasarım Açısından İncelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

*Kaplan, G., & Aksoy, V. (2019). Özel Eğitim Kurumlarının Fiziksel Koşullarının Evrensel Tasarım İlkeleri Doğrultusunda İncelenmesi: Eskişehir Örneđi.

*Kaplan, H., ve Öztürk, M. (2004). Engelliler, Kamu Mekânı ve Engelsiz Tasarım: Kamusal İç Mekânlarda İrdelenmesi İçin Bir Çerçeve. Planlama Dergisi, 2, s. 67-74.

*Kavaz, M (2022). 5-11 Yaş Grubundaki Otizimli Çocukların Eğitim Mekanlarının Fiziksel Ve Psikolojik Konforunun Sağlanması İçin İç Mekan Tasarımı, Doktora Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.

*Kaya, İ. S. (2002) Zihin Engelliler İçin Eğitim Yaklaşımları. Ege Mimarlık Dergisi. 4 (44), 44-46

*Kutlu, R., and Ormancı, S. (2019). Experiencing / Perspective From a Special Child's Window. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication. 9 (1), s. 52-58.

*Öge, Ş. A. (2014). Diyarbakır İlinde Bulunan Özel Eğitim ve Rehabilitasyon Merkezlerinin Mimari Tasarım Açısından İncelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, Dicle Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Diyarbakır.

*Öktem, Z. (2009). Design Guidelines for Special Education Schools for Children with Autism Design and Appraisal of Private Igi Special Educatin School, Yüksek Lisans Tezi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

*Şahin, N. (2012). Engellilere Yönelik Eğitim Yapılarının Tasarım Prensipleri ve Örnekler Üzerinde İncelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

*Tos, S. (1994). Öğretilbilir Zihinsel Özürlü Çocuklar İçin Özel Eğitim Okulları Kullanıcı ihtiyaçları ve Fiziki Mekan Özellikleri, Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

*Tunç, H. (2017). Dicle Üniversitesi Kampüs Alanındaki Eğitim Yapılarının Engelli Kullanıcı Açısından Değerlendirilmesi, Yüksek Lisans Tezi, Dicle Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Diyarbakır.

İNTERNET KAYNAKLARI

http1: <https://www.asid.org>: <https://www.asid.org/belong/become> ASID (American Society of Interior Designers). Erişim Tarihi: 16.12.2018.

TÜİK/Türkiye İstatistik Kurumu (2020), İstatistiksel Tablolar, Toplumsal Cinsiyet Göstergeleri, Engelli Bireylerin Yaş Grubu ve Cinsiyete Göre Dağılımı, Engellilik 2019, 6 Temmuz 2020 raporu. Erişim adresi: http://www.tuik.gov.tr/PreTablo.do?alt_id=1068 (20.09.2020).

LİSE DÜZEYİ SANAT EĞİTİMİNDE ÇİZGİ ROMANLARIN KULLANILMASI

Yaren ÜNAL¹, Doç. Dr. Sena SENGİR AYDIN²

¹*Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Samsun/Türkiye*

²*Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Samsun/Türkiye*

Öz:

Çizgi romanlar, baskı yoluyla seri olarak çoğaltılabilen ve ele aldıkları konuları çizim, görsel ve tipografi kullanarak okurlarına sunan bir ifade biçimidir. Çizgi romanlar, sanatın bir formu olarak ele alınmaktadır. Hem sosyokültürel olaylardan hem de popüler kültürden etkilendiği söylenebilir. Pek çok araştırmacı tarafından çizgi romanlar popüler kültür ürünü olarak da tanımlanmaktadır. Çizgi romanlar bir olayın veya hikâyenin anlatımını farklı sahnelerin çizilerek bunların arka arkaya sıralanmasıyla oluşturulur. Anlatılan olayların en kısa ve çarpıcı şekilde resmedilmektedir. Herhangi bir olayın anlatımında görseller ve metinler aracılığıyla çizgi romanlar diğer sanat türlerinden daha farklı olarak hem anlaşılır hem de eğlenceli bir biçimde ele alınabilir. Bu nedendir ki lise ve dengi okulların sanat eğitimi derslerinde çizgi romanların kullanımı önem arz etmektedir. Çizgi romanların anlaşılmasının ve oluşturulması sürecinin sanat eğitimiyle gerçekleştirilmesi, öğrenciler için bir hikâyeyi görsel olarak nasıl anlatabileceklerini öğrenmelerine ve görsel olarak anlatılmış bir eserin ne anlamlar barındırdığını öğrenmelerine yardımcı olacağı varsayılmaktadır. Çizgi romanların sınıf ortamında öğretimi, sosyal sınıf farklarını belirsizleştirip sanat eğitimine farklı bir açıdan bakılmasına yardımcı olacağı düşünülmektedir. Bu çalışmada da; çizgi romanların sanatsal nitelikler bağlamında sanat eğitiminde alternatif bir şekilde kullanılmasının gerekliliğine değinilmektedir. Nitel araştırma yöntemi kullanılan bu çalışmada veriler doküman analizi yoluyla elde edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Çizgi roman, Sanat eğitimi, Popüler kültür

GİRİŞ VE KURAMSAL ÇERÇEVE

Çizgi romanlar; kültürel farklılıklara sahip olmaları, estetik yönler barındırmaları, iletişimsel ve işlevsel olmalarından dolayı görsel kültür ürünü olarak değerlendirilebilirler. Çizgi romanlar sahip olduğu bu özellikler sayesinde görsel kültür temelli sanat eğitiminde ders materyali olarak kullanılabilir. Ders sırasında öğrencilerin çizgi roman üretmesi veya öğretmenin materyal

olarak çizgi roman kullanması çeşitli pedagojik amaçlara hizmet edebilir. Yürütülen bu çalışmada çizgi romanların lise ve dengi okullarda verilen görsel sanatlar dersi kapsamında verilen sanat eğitiminde nasıl bir etki yaratabileceği üzerinde durulmuştur. Alan yazın taraması sonucunda lise düzeyinde gösterilen sanat eğitiminde çizgi romanların kullanılması çocukluk döneminden gelen yaratıcılığın canlı tutulmasına yardımcı olmaktadır. Çizgi romanlar, resim yapmaktan hoşlanmayan öğrenciler de dahil olmak üzere tüm öğrencilere keyifli bir ders deneyimi sunulmasına yardımcı olabilir. Ayrıca çizgi romanların içinde barındırdığı görsel ve metin sayesinde öğrencilerin hem görsel okuryazarlık hem de okuryazarlık alanlarının gelişmesine de olanak sağlayacağı düşünülmektedir.

Çizgi romanların lise düzeyi sanat eğitimine olumlu katkılarına rağmen yeterince kullanılmadığı düşünülmektedir. Bu durumun birçok sebebi olabilir. Çizgi romanların belli kesimlerce popüler kültür ürünü olarak görülmesi ve farklı sıfatlarla açıklanmış olması sebeplerden birini oluşturabilir. Derste materyal olarak seçilecek eserin öğretmenler ve öğrenciler açısından eğitime uygun olmasının gerekliliği de diğer bir sebebi olabilir. Müfredata uygun olması, istendik davranışları barındırması, dilinin küfür ve argo içermemesi, pornografik görseller barındırmaması gerekmektedir. Ayrıca eğitimde kullanılan çizgi romanların öğrencilerin hazırbulunuşluklarına ve seviyelerine uygun olması önem taşımaktadır (Williams, 2008).

Çalışma çizgi romanların lise düzeyi sanat eğitiminde kullanılmasının hangi pedagojik amaçlara hizmet edeceği ve yeterli olup olmadığı üzerinde durmaktadır. Böylece mevcut literatürdeki eksikliklerin giderilmesi planlanmaktadır.

AMAÇ

Çizgi romanların görsel ve metin iş birliği kaynaklı iletişim özelliği eğitimin birçok alanında araştırma konusu olmuştur. Yapılan literatür taraması sonucunda çizgi romanların lise düzeyi sanat eğitiminde kullanımı üzerine sınırlı sayıda veriye ulaşıldığı görülmektedir. Alandaki bu açıklığın giderilmesi ve çizgi romanların lise düzeyi sanat eğitiminde kullanılmasıyla öğrencilere hangi kazanımların verilebileceğinin araştırılması çalışmanın amacını oluşturmaktadır.

KAPSAM

Yapılan alan yazın taramalarında; çizgi romanların lise düzeyinde verilen sanat eğitiminde veya görsel sanatlar dersinde kullanımıyla ilgili yayınların eksik olduğu, bu yayınların birçoğunun

yabancı kaynak olması ve Türkçe kaynakların ise eski tarihli olduğu görülmüştür. Bu konuda kaynak oluşturmak adına Lise Düzeyi Sanat Eğitiminde Çizgi Romanların Kullanılması' nın araştırmasına karar verilmiştir. Bu bağlamda çalışma, çizgi roman alanında sadece lise düzeyini kapsayan sanat eğitimini içerir.

YÖNTEM

Çalışma nitel araştırma ekseninde şekillenmekte olup veri toplama aracı olarak nitel araştırma yöntemlerinden doküman analizi kullanılmıştır. Literatür taraması yöntemi kullanılarak ulaşılan kaynaklar da çizgi romanın ne olduğu ve sanatsal niteliklerine değinilmektedir. Çalışmamızda da çizgi romanlarla ilgili ulaşılan bu açıklamalar derlenmiştir. İncelenen yabancı ve Türkçe kaynaklardaki, çizgi romanların lise düzeyi sanat eğitiminde kullanılmasını konu alan çalışmalara değinilmiştir. Çalışmadaki görseller ise alan yazındaki çizgi romanla ilgili Türkçe ve yabancı dilde yazılmış yayınlardan, çizgi romanlardan ve internet sitelerinden derlenmiştir.

BULGULAR

ÇİZGİ ROMAN NEDİR?

Will Eisner'in ardışık sanat olarak tanımladığı çizgi romanları McCloud "bitişik düzende bir nizama göre ardışık duran görsel veya başka imgeler" olarak tanımlamaktadır (McCloud, S. 1993). Çizgi romanlarda; görseller, ikonlar, simgeler vb. iletişim öğeleri kullanılmaktadır. Hayman ve Pratt çizgi romanları; bir hikâyeyi kapsayan ayrılmış ve sıralanmış görsellerin ya kendi başlarına ya da metinle birleştirilmesi olarak tanımlamaktadırlar. Çizgi romanlar özünde resimsel ve sıralı olarak karakterize edilmektedir. Kunzle ise çizgi romanları, toplumsal ve ahlaki konuları ele aldıklarını düşündüğünden dolayı iletişim aracı olarak görmektedir. (Meskin, A. 2007).

Çizgi romanlarda görselin mi yahut yazının mı daha çok hâkim olduğu tartışılan konular arasındadır. Eğer bir çizgi romanda metin ana unsur, görsel yardımcı unsur olarak kullanılırsa bir roman türüne ait olduğu düşünülebilir. Bu durumda çizgi romanların görsel yönü yok sayılmış veya göz ardı edilmiş olur. Keza bu durumun tersi (görselin ana unsur, yazının yardımcı unsur olduğu) düşünüldüğünde de çizgi romanın bir sanat türü olarak görülmesine yol açacaktır (Bıçakçı, E. 2018, s. 54). Ancak bu durumda da çizgi romanın edebî yönü yok sayılmış olur. Çizgi romanları; sözcükleri kullanmalarına dayandırarak edebiyat alanında değerlendirilmesi çizgi roman tanımı için eksik kalacaktır. Resimlerin ağırlıklı olmasından

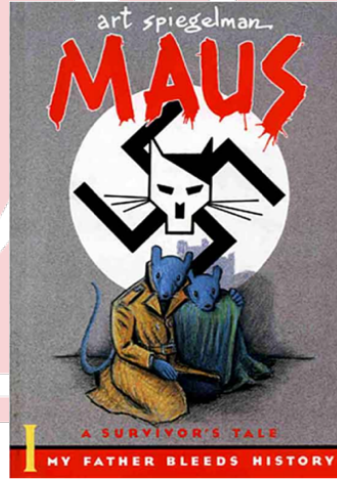
kaynaklı çizgi romanlar sanat türü içerisine alındığında da sıralı olmaları ve bir hikâyeye bağlı kalmaları açıklanamadığından dolayı yine eksik kalacaktır. Çizgi roman kendine özgü bir tür olarak sanatın ve edebiyatın temel yapı taşlarını ahenkle taşıyan bir alandır. Sanat ve edebiyat eserlerini oluşturan öğelerin kullanılmasıyla farklı bir okuma deneyimi sunan çizgi romanlar, görsel okuryazarlık ve okuryazarlık yeteneklerinin bir arada kullanıldığı bir formattır. Bu sebepten dolayı çizgi roman okumak hem estetik bir algı hem de entelektüel bir arayış eylemi olarak düşünülmelidir (Eisner, W. 1985).

SANATSAL BAĞLAMDA ÇİZGİ ROMAN

Gans'a (2020: 286) göre popüler kültür; halkın kendisi için ürettiği kültür anlamına gelmektedir. Bu tanımdan yola çıkarak; popüler kültür ürünlerinin de halkın kendisi için ürettiği ürünler olduğunu söyleyebiliriz. Toplumun ihtiyaçları, istekleri ve sorunları döneme göre farklılaşabilir. Bu sebeple popüler kültürün her dönem farklılaşan dinamik bir kültür olduğunu söyleyebiliriz. Popüler kültür ürünlerinin ise; eğlenceli, laubali, çoğu kişi veya kurum tarafından ciddiye alınmadığı söylenebilir. Çizgi romanlarda popüler kültür ürünleri gibi eğlenceli, çoğunlukla laubali olduğu ve genellikle gençlerin takip ettiği bir yayın olmasından dolayı yetişkinler tarafından ciddiye alınmadığı için popüler kültür ürünü olarak ele alınmaktadır. Çizgi romanların popüler kültür ürünleri olarak ele alınması; içerisinde bulunan estetik algıya, tasarımsal düzenlemeye, kurgusuna ve var olan geçmişine haksızlık edilmiş olarak algılanabilir. Bahsedilen özellikler çizgi romanların popüler kültür ürünleri içerisine alınmamasına sebep olduğu gibi, yüksek kültür ürünleri içerisine alınmasına sebep olmaktadır. Ancak konuyla ilgili gerçekleştirdiğimiz araştırmalar sonucunda çizgi romanların yüksek kültür ürünü olan sanat dalları içerisinde mi, yoksa popüler kültür ürünleri içerisinde mi yer aldığı sorusu netlik kazanmamış ve devam eden bir tartışma konusu olduğu görülmüştür. Çizgi romanların, iki sanat türünü yani resim ve edebiyatı aynı anda bünyesinde barındırmasından dolayı sanat olarak adlandırılması muhtemelken hitap ettiği kitlenin genç nesiller olması ve konusunun çoğunlukla süper kahramanlar olmasından dolayı yüksek kültür ürünü olmaktan bir hayli uzak olduğu düşünülmektedir. Yüksek kültür; egemen ve seçkin bir toplumsal grubun kültürü olarak tüm batı dünyasında medenileştirici bir faktördür (Barnard, M. 1998, s. 19). Yüksek kültür ürünleri genellikle toplumun okumuş ve üst tabakada bulunan kesimi tarafından anlaşılmalıyken alt kesimi tarafından anlaşılabilir. Yüksek kültür ürünleri insanın yarattıklarının en üst ve ulaşılması gereken hedef noktası olarak tanımlanabilir. Yüksek kültür ürünlerinde bahsedilen bu üst sınıra ulaşmak için belli kuralların ve ölçütlerin varlığından söz edilebilir. Örneğin yüksek kültür ürünü olarak resim yapılmak istendiğinde; takip edilmek

istenen sanat akımının kuralları veya sanatçının benimsediği görüşler üzerine kurulduğu gözlemlenmektedir. Çizgi romanların, popüler kültür ürünü olamayacak kadar uzun bir geçmişe ve kurallara sahip olmasına rağmen yüksek kültür ürünü olmayacak kadar alaycı bir tavra sahip farklı bir tür olduğu düşünülmektedir.

Çizgi romanlar; yüksek kültürün ürünlerine göre fazla ulaşılabilir, toplumun neredeyse tüm kesimleri tarafından anlaşılabilir, laubali ve gençlere olmasından dolayı yüksek kültür içerisinde ele alınamayacağı düşünülmektedir. Ayrıca çizgi romanların sanatsal özellikleri, geçmişi ve diğer popüler kültür ürünlerine göre daha orantılı bir şöhrete sahip olmasından dolayı popüler kültür ürünleri içerisinde ele alınamayacağı da düşünülmektedir. Bu sebeple çizgi romanlar ne yüksek kültür içerisinde ne de popüler kültür içerisinde bulunamamalarına rağmen görsel kültür ürünleri içerisinde alınabilirler. Malcolm (1998) görsel kültürü; “işlevsel, iletişimsel ve/veya estetik amacı olan veya verilen, insanlar tarafından üretilen, yorumlanan veya yaratılan görsel herhangi bir şey” olarak tanımlamaktadır. Malcolm’un bu tanımlaması kısmen bir ölçüt olarak kabul edilebilir. Hikâye anlatmak çizgi romanların en önemli işlevlerinden biridir. Buradan yola çıkarak görsel kültür ürünlerinin sahip olması gereken



Görsel 1: Art Spiegelman, (2003), Maus

işlevselliği karşıladığı anlaşılmaktadır. Görsel ve yazılı bir şekilde okurla iletişime geçen çizgi romanlar görsel kültürün diğer özelliği olan iletişimsel olma durumunu da yerine getirmektedir. Çizgi romanların estetik olarak belli kurallara sahip olmaları da görsel kültür ürünü olarak sayılmalarındaki son ölçütün sağlandığını göstermektedir. Bu sebeple çizgi romanların bir görsel kültür ürünü olarak değerlendirilebileceği düşünülebilir. Literatür taraması sonucunda; çizgi romanların tasarımlarında ve konu seçimlerinde kültürel farklılıklara ulaşılmıştır. Bu veriden dolayı da çizgi romanların görsel kültür ürünü oldukları savunulabilir. Amerika’da üretilen çizgi romanlar genellikle süper kahramanların konu olduğu renkli bir tasarıma sahiptir.

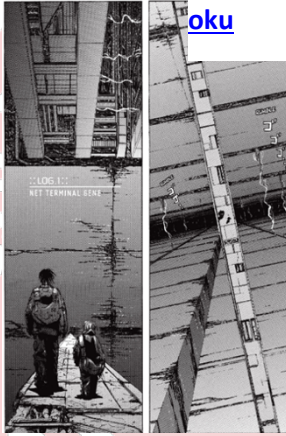
Avrupa’da üretilen çizgi romanlar Amerika’da üretilenlere karşın yetişkinlere yönelik konuları ele almaktadırlar. Avrupa’da üretilen çizgi romanlara örnek olarak Art Spiegelman’ın yazdığı, Almanların Yahudileri katletmelerini kedi ve fare hikayesi olarak ele aldığı Maus (Görsel 1) isimli grafik romanı gösterilebilir. Japonya’daki çizgi romanlar ise “Manga” olarak adlandırılır tasarım özelliği olarak ise; sağdan sola giden bir okuma stiline ve siyah-beyaz bir görsel tasarıma sahiptirler. Güney Kore’de Webtoon isimli internet tabanlı bir çizgi roman yayıncılığı sistemleri bulunmaktadır. Webtoon’larda okuyucularına renkli bir tasarıma sahip olan ve yukarıdan aşağıya doğru ilerleyen bir okuma seyri sunmaktadır.

<https://www.amazon.com.tr/Complete-MAUS-Art-Spiegelman/dp/0141014083>

Bir görsel kültür ürünü olarak çizgi roman ne resme ne de edebiyata mensuptur. Birbirinden farklı yapı taşlarına, kurallara, geçmişe sahip iki sanatın birleşimiyle yani senteziyle oluşturulmuş bir anlatım veya ifade biçimi, bir kurgu sanatıdır. İçerisinde bulunan çizimin ve yazının oranı anlatılmak istenen olaya göre değişiklik göstermektedir (Ceran, Kosta. 2016, s. 28). Bazı çizgi roman yaratıcıları metne ağırlık verirken bazıları görsellere ağırlık vermektedir. Görsel 2.’deki HunterxHunter isimli manga örnek olarak gösterilebilir. Bölüm görsel tabanlı ve görsel-metin tabanlı bir anlatıma sahipken hikâyenin konuşma odaklı bölümü yazı tabanlı işlenmiştir. Genel yapısı itibariyle görsel bir anlatım diline sahip olan Blame! (Görsel 3-4) isimli manga ise görsel anlatıma örnek gösterilebilir.



Görsel 2: Yoshihiro Togashi, HunterxHunter, Bölüm 358, s.13
<https://mangadrop.app/chapter/4132--oku>



Görsel 2: Tsutomu Nihei, Blame!, Bölüm 1, s. 1
<https://blame-manga.com/manga/blame-chapter-1/>)



Görsel 4: Tsutomu Nihei, Blame!, Bölüm 1, s. 1
<https://blame-manga.com/manga/blame-chapter-1/>)

Görsel ağırlıklı bir çizgi romanın, okuyucuya düşünme ve olayları analiz edebilme özgürlüğü kazandıracağı düşünülmektedir. Aynı zamanda yazıların ön planda olduğu ve mesajın görsellerle desteklendiği çizgi romanlarda da okuyucunun çizgi roman yaratıcısının istediği kadar özgür olabilir. Çünkü metin ağırlıklı çizgi romanlarda anlatımın daha net bir çizgide ilerlemekte ve hikâyenin okuyucunun yorumlarından nispeten ayıklandığı görülmektedir. Bu durumda çizgi romandaki olayın veya hikâyenin anlaşılması için metin ağırlıklı bir anlatımın seçilmesi daha işlevsel olabilir. Yukarıdaki örnekler bu durumu açıklar niteliktedir. Görsel 2’de hikâye açısından önemli noktalara değinilmekte ve okuyucuların bu önemli noktaları net kavrayabilmeleri için yazı ağırlıklı bir anlatım seçildiği görülmektedir. Bir çizgi romanda görsellerin az olması; okuyucuların anlatılmak isteneni objektif bir şekilde anladıkları anlamına gelebilir. Görsel 3 ve 4’de ise olayın ne görsel ağırlıklı olması okuyucuyu eserin içine almakta

ve okuyucunun sübjektif tepkilerine izin verdiği söylenebilir. Çizgi romanların en önemli ve temel özellikleri görsellerdir. Görseller, panel ismi verilen çoğunlukla kare ve dikey-yatay dikdörtgenlerden oluşan sınırlı kısımlara yerleştirilmektedir. “Edebiyat için nesir ne ise çizgi romanlar içinde paneller odur” (Stafford, T. 2011, s.56). Panellerin sınırları, hikâyenin konusuna ve o görselde anlatılmak istenene göre yok olabilir. Örneğin McCloud metinle desteklenmeyen panellerin okuyucuya zamanla ilgili bilgi vermediğini bu sebeple zamansızlık hissi verdiğini belirtmiştir. Sayfanın kenarına yerleştirilmesinden dolayı görselin açık bir kompozisyona sahip olması, görselde verilmek istenen duygunun yoğunluğunu arttırmaktadır. Görsel 5’te görüldüğü gibi zaman artık panelin içerisine sığmaz ve dışarıya taşarak zamanın olmadığı bir mekânı belirtir (McCloud, S. 1993, s. 103). Paneller sanatçının arzu ve hayal



Görsel 3: Scott McCloud (1993), s. 103 MCCLLOUD. S. 1993.
Çizgi Romanı Anlamak. İstanbul: Sırtlan Kitap

gücüne göre şekilsel farklılıklara maruz kalabilirler. Bu durum çizgi roman yaratıcısının üslup, deneyim ve yaşadığı dönemin getirilerine göre şekillenebilir.

Çizgi romanlardaki farklı panel kullanımı geçmişe bağlı olabilir. Bu duruma Lynd Ward’ın ve Frans Masereel’in gravür romanları örnek olarak gösterilebilir. Sadece görsellerle okura mesajın iletilmesi amaçlanmış bu eserler çizgi romanların geçmişinde önemli bir yere

sahiptirler (McCloud, 1993). Lynd Ward'ın başyapıtı olarak görülen Vertigo romanı; kapitalizmin siyasi olarak bittiğini ilan ettiği eserdir. Görsel 6 ve 7'de görüldüğü üzere sanatçı gravür kalıplarının kenarlarını sınırlandırmamayı tercih etmiştir. Malzemeyi her sahne için farklı biçimlerde kullanarak anlatımını desteklemiştir (Balamber, B. 2017



Görsel 6: Balamber, B. (2017), s. 753 BALAMBER, B. 2017. Lynd Ward Ve Ağaç Baskı Romanı Vertigo, Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi (SDÜ ART-E), 20 (10), 743-760.



Görsel 7: Balamber, B. (2017), s. 754 BALAMBER, B. 2017. Lynd Ward Ve Ağaç Baskı Romanı Vertigo, Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi (SDÜ ART-E), 20 (10), 743-760.

Frans Masereel'in Tutkulu Seyahat (Görsel 8) isimli gravür romanı; otobiyografik unsurları da bünyesinde barındıran, genç bir adamın geldiği yeni şehirde yaşadıklarını trajikomik bir üslupla anlatmaktadır. 167 ağaç baskıdan oluşan kitabın genel kurgusunun bir parçası olarak her sayfa kendi başına bir olay anlatmaktadır (Balamber, B. 2016). Bu eserlerde çizgi romanların önemli



Görsel 8: Balamber, B. (2016), s. 752 BALAMBER, B. (2016). Frans Masereel ve Ağaç Baskı Romanı Tutkulu Yolculuk, Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi (SDÜ ART-E), 9 (18), 743-760

bir yapı taşı olan panellerden söz edilmesi pek mümkün değildir. Bu sebeple çizgi roman olarak görülmeyebilirler ancak görsellerle bir hikâyenin anlatılması çizgi roman olarak görülmelerine sebep olmaktadır.

Modern çizgi romanın öncüsü olarak görülen William Hogarth'ın on sekizinci yüzyıla ait resimli anlatımsal baskı sekansları da Masreel ve Ward'ın gravür romanlarıyla benzerlik göstermektedir. Modern çizgi roman öncüleri arasında belki de en iyi bilinenlerinden olan Hogarth'ın gravür baskı tekniğiyle ürettiği A Harlot's Progress (Görsel 9) çalışmaları, hikâyesel bir anlatıya sahip olduğu için çizgi roman olarak görülebilir. Ancak çoğu kişi Masereel ve Ward'ın eserlerinde olduğu gibi bu eserinde çizgi roman olarak nitelendirmesine karşı çıkmaktadırlar (Meskin, A., Cook, R.T. 2012). Hogarth'ın eseri de, Ward ve Masareel'in



Görsel 9:: William Hogarth, A Harlot's Progress (1732)

<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:A-Harlots-Progress.jpg>

eserleri gibi yazı olmadan sadece görsellerle hikâye anlatımını gerçekleştirmektedir. Gravür baskı tekniğiyle üretilen bu romanlarda her görsel bir sayfanın tümünde yer almaktadır. Hogarth, Ward ve Masareel'i birbirinden biçimsel olarak ayıran en önemli özelliklerden biri, Ward'ın günümüzdeki panel kullanımını etkileyebilecek kadar kalıbın sınırlarını, o kalıpta hikâyenin nasıl bir duygu vermesi gerektiğiyle ilgili ipuçları içerecek şekilde tasarlaması olabilir. Hogarth ve Masereel ise ellerinde bulunan malzeme içerisinde kendilerine bir çerçeve oluşturup o çerçevenin içerisinde mesajlarını iletmislerdir. İkisi arasındaki farkın ise anlatım dilleri olduğunu söyleyebiliriz. Sadece görsellerin olduğu bir anlatımda anlatım dili de resim sanatının elemanlarıdır. Hogarth daha ayrıntılı, renk geçişlerinin bulunduğu ve hem mekân hem de figür odaklı çalışmalar yapmışken Masareel daha sade ve renk geçişi olmayan bir çalışma ortaya koymuştur.

Seri üretim ofset baskının olmadığı veya yaygın olmadığı dönemlerde çizgi romanlar gravür baskı gibi baskı teknikleriyle çoğaltılarak okuyuculara ulaştırılmaktadır. Gravür tekniği kullanılarak üretilen romanlarda, tekniğin sanatçıya izin verdiği kadar ayrıntı ve küçük boyutlarda üretimi gerçekleştirildiği görülmüştür. Modern çizgi romanların 15. yy.'da renkli ofset baskının gelişmesiyle önemli bir ivme kat ettiği anlaşılmaktadır. Rodolphe Töpffer (Görsel 10), 1800'lerin ortasında karikatürize figürleri, panel sınırlarını ve Avrupa'da ilk defa kelimelerin ve resimlerin birbirine bağlı birleşimini kullanmasıyla birlikte birçok yönden modern çizgi romanın babası olarak bilinmektedir (McCloud, S. 1993).

Çizgi romanların sanatsallığı iki temel yapı taşı olan edebiyat ve resmin birlikte kullanılmasıyla mümkün görülebilir. İki sanat türünün de birbirleriyle uyum içerisinde bulunabilmesi ve bir form olarak algılanabilmeleri için sade bir ifade biçimine sahip olmaları gereklidir. Çünkü bu iki sanat türü, kendi sanatsal gelişim çizgilerinin en sade biçiminde ancak buluşabilirler. Yazar ve çizer, kendi dallarında tüketiciye herhangi bir nesneyi anlatmak için kendi alanlarının üstatlarından öğrendikleriyle özgünlüklerini bulmaya çalışırlar. Özgünlüklerini bulduklarında herhangi bir nesneyi; yazar bir paragrafta anlatacak, çizer de en ince ayrıntısına kadar çizeceği seviyeye ulaşacaktır. Ancak ikisinin bu muhteşemliği birbirlerine ulaşmalarını ve bir hikâyenin aktarımını zorlaştırmaktadır (McCloud, S. 1993).



Görsel 10: Rodolphe Töpffer, Brutus Calicot

<https://www.lambiek.net/artists/t/topff>

Yazarın ve çizerin orta noktada buluşmaları için kendi sanatlarını sadeleştirmeleri bir zorunluluk olarak görülebilir. Resim sanatı için Rönesans ve Barok gibi sanat akımlarında insan anatomisinin, perspektifin, ışık ve gölgenin, kompozisyonun iki boyutlu ve üç boyutlu olarak gerçeğe en yakın olması sağlandıktan sonra Empresyonizm, Ekpresyonizm ve Post-Ekpresyonizm gibi modernist akımlarla gerçekliğin farklı versiyonları ve betimlemeleriyle karşılaşmıştır. Daha da ilerleyen dönemlerde üretilen eserlerin biçimi sadeleşmiş anlamları karmaşık bir hal almıştır. Görsel sanatlardaki bu değişimden de anlaşılacağı üzere biçimin

sadeliği eserde bulunan derin anlamın anlaşılmasını ve her sanat izleyicisinin benliklerini katarak kendilerine göre farklı anlamlar üretebilmelerine olanak sağlamaktadır. Sanatçı, eserlerinde özgürleştikçe sanat izleyicisinin de tüketimde özgürleştiği söylenebilir. Ball (2019) bu durumu şu sözlerle anlatmıştır.

“...çizgi romanların temeli olan karalama, kelimenin tam anlamıyla geleneksel olarak katı sanat eserinin altında yatmaktadır. Aslında, modernist ABD'li yazarların tarihi aynı zamanda gazetecilerin tarihi olduğu kadar, modernist ABD'li sanatçıların tarihi de öyledir... yirminci yüzyılın başında, çizgi romanlar bugün en çok benzedikleri biçimleri alırken, görsel sanatları dönüştüren aynı öncü sanatçılar tarafından besteleniyorlardı”



Görsel 11: McCloud, S. 1993, s.48

(Ball, D. M. 2019, s. 95).

Aynı sanatta olduğu gibi çizgi romanlarda da biçime yani panellerin içerisinde yer alanlara ne kadar önem ve özen gösterilirse okura anlatılmak istenen mesajı kişiselleştirme olasılığının düşeceği söylenebilir. Görsel 11'de olduğu gibi en sol tarafta duran portre kullanılarak anlatılan bir hikâyenin; okurlardan çizime benzeyen erkekler tarafından veya etrafında çizime benzeyen erkeklerin bulunduğu insanlar tarafından daha rahat anlaşılacağı düşünülebilir. Bu durumda mesaj sadece bir kesime verilmiş olur. Eğer eserin mesajı bir kesime hitap edilecekse bu çizim tarzının kullanılması olasıdır. Yine görsel 11'de ortada bulunan yüz ise hem erkek hem kadın olmak üzere hiçbir sosyal statü ayrımı yapmaksızın her kesimin içselleştirebileceği bir tasarıma sahiptir. Bu stilde bir çizimle anlatılmak istenenin rahat bir şekilde ve büyük bir kesime ulaşabileceği yorumu çıkartılabilir. Çizgi romanların edebi kısmında da durum aynı şekilde seyretmektedir.

Sonuç olarak çizgi romanlar başta iki sanat türünü bünyesinde barındırmasından, bu iki sanat türünün alanlarındaki geçmişi ve gelişim seyrini izlemelerinden dolayı sanat olduğu savunulabilir. Çizgi romanların sanat olarak görülmesi, Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu'na da

dayandırılabilir. Kanunda açıkça dile getirilmemiş olmalarına rağmen üretim sürecinin, malzeme kullanımının ve anlatım araçlarının aynı olması gibi biçimsel yönlerden benzerlikler barındıran karikatürlerin kanunda sanat eserleri içerisine alınmış olması, çizgi romanların da sanat eserleri içerisine alınmasını mümkün kılmaktadır (Yıldız, O. A. 2017, s. 85). Dünyanın dört bir yanında müze ve galerilere kabul edilen çizgi romanların yaratıcıları çeşitli ödüllerle taçlandırılmaktadır. Whitney Museum of American Art (Whitney Amerikan Sanat Müzesi) 'ın düzenlediği çizgi roman ve güzel sanatlar arasındaki kesişmeye odaklanan “The Fine Art Of Comics” panelde Gary Panter, Art Spiegelman ve Chris Ware bulunmaktaydı¹². Museum of Modern Art (Modern Sanat Müzesi) 'ın soyut çizgi romanlara değinen “Comic Abstraction: Image-Breaking, Image-Making” sergisi çizgi romanlara farklı bir bakış açısı getirmiştir. Özetle çizgi romanlar, görseli ve yazıyı bir araya getirerek hikâye anlatımını amaçlayan özgün ve birçok kurum, kuruluş tarafından meşru bir sanat formu olarak kabul edildiği söylenebilir.

LİSE DÜZEYİ SANAT EĞİTİMİNDE ÇİZGİ ROMANLARIN KULLANILMASI

Konuyla ilgili gerçekleştirilen alan yazın taramasında çizgi romanların özellikle ilkökul ve ortaokul eğitiminin pek çok alanında nasıl kullanılacağı ve ne amaçla kullanılabileceğinin akademik araştırmalara konu olduğu görülmüştür. Alan yazın taraması sonucunda çizgi romanların genellikle sosyal bilgiler dersinin konu kapsamı içerisinde bulunan tarihi olaylar, vatandaşlık eğitimi, kültür aktarımı gibi konuların anlaşılması için önemli ve elverişli bir araç olduğu kanısına varılmıştır. Orta okul sosyal bilgiler dersinde eğitici çizgi roman ve eğitici çizgi filmlerin öğretim materyali olarak kullanılması öğrencilerin derse ilişkin tutumlarını, motivasyonlarını ve akademik başarılarını artırmıştır. (Şentürk, M. 2020, Kaba, G. 2021). Yapılan araştırmalardaki genel sonuç ise çizgi romanların öğrenme ortamlarında kullanılması, öğrenci merkezli bir öğrenmenin gerçekleşmesine yardımcı olduğudur. Çizgi romanlar öğretim ortamında iki şekilde kullanılmaktadır; materyal olarak ve ders konusu olarak. Materyal olarak çizgi romanlar; farklı kişiler tarafından farklı bir amaçla üretilmiş olan veya eğitim için özel üretilmiş olan bir çizgi romanın incelenmesi, içerisinden bir örneğin gösterilmesi veya geçen bir olayın canlandırılması gibi ders esnasında kullanılması olarak tanımlanabilir. Materyal olarak kullanılmasıyla öğrenciler düşünmeye, araştırmaya, eleştirel yaklaşıma, iş birliğine ve sorumluluk almaya yönlendirilmiş olur. Ders esnasında konuya ilgi uyandırarak öğrencilerin

dikkat dağınıklığını da giderir. Bu yüzden birçok alanda çizgi romanlar materyal olarak kullanıma uygundur (K. Çelik, G.O. İlhan. 2021, s. 265). Materyal olarak çizgi romanlar, öğrencilere okuma alışkanlığı kazandırabilir ve öğrencilerin dil bilgisini öğrenmelerine de katkı sağlayabilir. Öğrencilerin klasik edebi eserlere ilgilerini arttırmak veya geri kazandırmak için romanların görsellerle desteklendiği Classic Illustrated'lar (Görsel 12) çizgi romanların okuma alışkanlığı üzerine bir etkisi olması açısından örnek verilebilir. Bu eserlerle öğrencilerin hem klasik eserleri okumaları hem de eğlenceli zaman geçirmeleri amaçlanmıştır.

Çizgi romanların yabancı dil eğitimi içinde derslerde kullanılması araştırma konusu olduğu başka bir alandır. TED Ankara Koleji'nde gerçekleştirilen bir çalışmada çizgi romanların ders materyali olarak kullanılmıştır. Araştırma sonucunda, öğrencilerin edebi araç ve teknikleri yorumlamada daha başarılı oldukları gözlemlenmiştir. Araştırmanın bir diğer sonucu ise öğrencilerin; sembolik dili kolayca tanıyabildikleri, ortam hakkında yorum yapabildikleri ve daha derin anlamlar çıkarabildiklerini göstermiştir. Bu nedenle çizgi romanlar edebi okuma



Görsel 12: Goodman, E. 1943

materyalleri olarak uygulanmalı ve öğretmenlerin edebiyatla ilgili daha fazla materyal hazırlamaları için teşvik edebilir (Efecioğlu, E. 2013). Liselerde ise genellikle yabancı dil öğretimi ve fizik öğretimi gibi öğrencilerin öğrenme güçlüğü çekebileceği ve farklı sisteme sahip olan derslerde kullanıldığı görülmektedir. Fizik öğretiminde ise; 2012/2013 eğitim-öğretim yılının ilk yarısında 11. sınıfta eğitim gören 30 öğrenci ile 5 haftalık fizik dersinde gerçekleştirilen çalışmada, bilim-kurgu konulu ve siyah-beyaz tasarıma sahip bir çizgi roman öğretim materyal olarak kullanılmıştır. Araştırma sonucunda çizgi romanların, öğrencilerin yaratıcı düşünme becerilerinin geliştirilmesinde kullanılabilecek bir materyal olduğuna

ulaşmıştır (Orçan, A., Kandil İnceç, Ş. 2016). Çizgi romanların materyal olarak kullanılmasıyla, öğrencilerdeki eleştirel bakış açısının gelişimi desteklenmektedir. Sahip oldukları zengin içerikle çizgi romanlar, sınıf ortamında kullanıldıkları takdirde toplumun bir yandan okuryazarlığını diğer yandan da edebî kültürünü destekleyen materyaller olarak da görülebilir (Çetin, Y. 2010, s. 195). Farklı ülkelerdeki çizgi romanların materyal olarak kullanılmasıyla da içerisinde barındırdığı sanatsal ve edebi yönü sayesinde öğrencilerin farklı kültürler hakkında söz sahibi olmaları sağlanabilir. Görsel ve yazınsal estetik anlayışı açısından da öğrencilerin bakış açısını geliştirmektedir (Kougiourouki, A. 2017, s. 37, 38).

Sosyokültürel içerikler barındırmasından ve bir görsel kültür ürünü olmasından dolayı çizgi romanlar, farklı kültürlerin öğrenilmesi ve eleştirel düşünme becerilerini geliştirmenin dışında sanat eğitiminde ve lise sanat eğitiminde kullanıldığında pedagojik fırsatlar sağlayabilir. 2018 yılında yayınlanan Lise Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı'nda (9., 10., 11. ve 12. sınıflar) ders; “kültürel kimliğinin yapılandırılması, sanatın insan hayatında anlam oluşturması, bilgiyi sorgulayan özgün ve özgür düşünen bireylerin yetişmesinde” önemlidir (Görsel Sanatlar, 2018) şeklinde tanımlanmıştır. Görsel sanatlar dersiyle öğrencilerin; sanatı evrensel değerler doğrultusunda öğrenmiş, sanat eseri üretebilen ve sanat eserini izleyebilen, toplumunun kültürel değerlerini benimserken farklı kültürlerle saygı duyan ve bu süreçte sanatı anlayan-anlamlandırabilen bireyler olarak yetişmeleri amaçlanmaktadır. Kültürel mirasın aktarımı ve kültürel kimliğin yapılandırılması ancak disiplinler arası bir eğitimle mümkündür (Çağlayan, N. 2021, s. 48). Disiplinler arası eğitim, temelde iki ve daha fazla disiplinin arasında bağ kurularak gerçekleştirilen eğitimidir. Disiplinler arası anlayış, özünde çeşitliliği barındırmaktadır. Bu anlayışın hâkim olduğu sanat eğitimi; felsefecilerin, sosyologların, psikologların ve diğer bilim dallarının da bulunduğu etkileşimli bir ortam olmalıdır (Edeer, Ş. 2005, s.83). Kırıçoğlu'na (2015) göre; “ bireysel, toplumsal ve kültürel değerlerin disiplinlerarası yaklaşımla öğrencilere doğrudan ve daha kolay” aktarılabilir. Bu sebeptendir ki çizgi romanların görsel sanatlar dersi kapsamında verilen sanat eğitiminde kullanılmasıyla kültür aktarımına ve kültürel kimliğin yapılandırılmasına katkı sağladığı görülmüştür. Ayrıca iki farklı disiplini uyumlu bir şekilde kullanan bir tür olmasından dolayı çizgi romanlar, sanat eğitiminin etkileşimli bir ortamda işlenmesine yardımcı olabilir.

Berkowitz (2001) yürüttüğü araştırmada, öğrencilerin resim dersine karşı farklı bakış açlarına sahip olduklarını belirtmiştir. Sanat eğitimi bazı öğrenciler, keyifli vakit geçirebilecekleri ve rahatlayabilecekleri bir saat olarak görmektedir. Buna karşın resim yapmayı sevmeyen veya

yetenekleri olmamasından dolayı yapamayacaklarını düşünen öğrenciler ise bu durumun getirdiği rahatsızlık hissiyle sanat eğitimi verilen görsel sanatlar dersinden nefret etmektedirler. Çizmeyi bilmediğini düşünen ve resim yapmaktan nefret eden bu öğrenciler diğer derslerde dikkatlerini anlatılan konu yerine süper kahraman figürlerini çizmeye verdikleri için çoğu zaman dersin öğretmeni tarafından azarlanmaktadırlar. Dersi sevmeyen öğrencilerin gösterdikleri bu tezatlığın lise sanat eğitiminde çizgi romanlar gösterilerek giderilmesi pedagojik bir fırsat olarak yorumlanabilir. Berkowitz' de (2001) bu konu hakkında, çizgi roman ve çizgi filmlerle ilgilenen birçok öğrencinin resim dersinde iyi performans göstermediğini belirtmiştir. Çizgi romanların sanat eğitiminde materyal olarak gösterilmesiyle öğrenciler, çizgi romanların tarihi ve tasarımı yoluyla geleneksel sanat kavramlarını öğrenebilirler. Örneğin, Teenage Mutant Ninja Turtles'ı (Görsel 13) seven çocuklar, isimlerinin verildiği sanatçılar (Michelangelo, Donatello, Raphael ve Leonardo) hakkında bilgi edinmekle de ilgileneceklerdir. Bu sebeple herhangi bir düzey için motive edici ve eğitici bir araç olarak çizgi romanlar, çeşitli öğretim ve eğitim ortamlarında yetişkinler ve çocukların sanatsal gelişimleri için kullanılabilir. Öğretmenler çizgi romanlarla; çizim tekniklerine, sanat tarihine, estetiğe ve yaratıcı yazmaya odaklanabilirler. Çizgi romanlar, öğrencilere birçok alanda rehberlik etmek, eğlendirmek ve ilham vermek için düşük maliyetli, erişilebilir, tanıdık ve son derece ilgi çekici bir ortam sunar (Berkowitz, J., Packer, T. 2001).



Görsel 13: Teenage Mutant Ninja Turtles

<https://managecomics.com/the-comics-keep/products/teenage-mutant-ninja-turtles-e525dc52-71f4-4a1a-9000-000000000000>

Lise Görsel Sanatlar Öğretimi Ders Müfredatında ele alınan Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programının Özel Amaçlarından olan “Sanatın insanlık tarihine katkılarını bilen, evrensel düşünceye sahip bir birey olarak toplumların gelişiminde güzel sanatların yerini ve önemini

kavraması” amacı da çizgi romanlarla ele alınırsa öğrencilerin sanat dersine bakışlarının değişeceği düşünülmektedir (*Görsel Sanatlar*, 2018). Lise Görsel Sanatlar Öğretimi Müfredatında çizgi romanlarla elde edilebileceğini düşündüğümüz bir diğer pedagojik amaç ise öğrencilerin “duygu, düşünce ve izlenimlerini özgün sanatsal tasarımlara dönüştürerek kendisini sanat yolu ile ifade etmesi” olabilir (*Görsel Sanatlar*, 2018). Bu amaçta bahsedilen duygular, düşünceler ve izlenimler olumlu veya olumsuz, yararlı veya zararlı, öğrenilmiş veya doğuştan olabilir ve öğrencinin eser üretme yolundaki istenç süreç içerisinde değişebilir. Bu durum öğrencinin eserle anlatmak istediğinin değişmesine sebep olabilir. Sanat izleyicisinin eserden farklı anlamlar çıkarmasının tek sebebi sanat üreticisinin duygusal ve düşünsel değişimleri değildir elbette ancak etkenlerden biri olarak kabul edilmelidir. Çizgi romanlarda sanat üreticisi, anlatmak istediğini hem görsel hem de yazılı bir şekilde sanat tüketicisine sunduğu için daha net bir biçimde sanat izleyicisine iletiği söylenebilir. Hem bir iletişim aracı olarak hem de iki medyayı da aynı anda kullanmasından dolayı çizgi romanlar, özellikle lisede gösterilen görsel sanatlar derslerinde değinilmesi gereken bir form olarak görülmektedir.

Görsel sanatlar dersinin amaçlarını karşılamaının yanı sıra yine Lise Görsel Sanatlar Dersi Müfredatında ele alınan dersin Alana Özgü Beceriler’inden görsel okuryazarlık becerisini de kazandıracığı düşünülmektedir (*Görsel Sanatlar*, 2018). Çizgi romanlar; 21. yüzyılın temel okuryazarlığının görsel olduğu da düşünüldüğünde öğrencilerin hem kelimeleri hem de resimleri işlemeyi öğrenmelerine yardımcı olmaktadır. Görsel okuryazar olmak için öğrenciler; görselleri “okumayı” (tüketmeyi/yorumlamayı) ve görsel iletişimi “yazmayı” (üretmeyi/kullanmayı) öğrenmelidirler. Öğrenciler metin ve resimler arasında yani gerçek ve mecazi dünyalar arasında zarif ve akıcı bir şekilde hareket edebilmelidirler (Burmark, L. 2008, s.5). Bu yeterliliği öğrenciler, sıralı sanatlarla özellikle de çizgi romanlarla kazanabilir.

Williams (2008: 15) “Image, Text, and Story: Comics and Graphic Novels in the Classroom” isimli makalesinde ders verdiği üniversite ve ortaokulda Scott McCloud’un Çizgi Roman Yapmak kitabını ders materyali olarak kullanmaktadır. Bu sayede çizgi romanın ana unsurları olan metin, görsel ve öykünün keşfedilmesini sağlamaktadır. Derste öğrenciler çizgi roman üretimini yapı bozuma uğratarken kendi çizgi romanlarını üretmektedirler. Dersin hedeflerinden biri olan çizgi roman yaratma konusunda öğrencilerden bazılarının çizim yapma konusunda bazılarının da öykü yazma konusunda kendilerinden şüphe duydukları belirtilmektedir. Çoğu öğrencinin çizgi romanların neye benzediği hakkında sınırlı bir fikri olması şüphelerle yaklaşmalarına sebeptir. Öğrencileri çok sayıda ve farklı örnekler görmesi bu korkularından

kurtulmalarına yardımcı olacaktır. Ancak yine de öğrencinin kendilerinde şüphe duymalarının üstesinden gelebilmek zordur (Williams, 2008).

Çizgi romanların sanat eğitiminde gösterilmesi ve yaratılması, görsel sanat eseri için genel geçer kuralların somutlaştırılmasını eğlenceli bir yolla sağlayabilir. Sanat eğitiminde çizgi romanlar, bu sebeple de kullanılabilir. Öğrenciler çizgi romanlarla birlikte anlatmak istediklerini bir karede nasıl daha etkili bir şekilde aktarabileceklerini kavrayabilir. McCloud bu durumu yürüyen adam örneğiyle açıklamaktadır; çizgi roman yapmak için ilk adımı öge seçimi olmak üzere beş adımdan söz etmektedir. Öge seçimi, hangi anların çizgi roman akışında yer alacağına ve hangilerinin dışarıda bırakılacağına karar verilmesini temsil etmektedir. Bu adım çizgi romanların sanat eğitiminde kullanılmasının önemli gerekçelerinden birisi olarak gösterilebilecek bir adımdır. Yürüyen bir adamın yerde bulduğu anahtarın alması, yanında götürmesi, bir kapıya ulaşması ve kapıyı bulduğu anahtarla açmasından sonra aç bir aslanın üzerine fırlamasını anlatmıştır (Görsel 14). Hikâyeyi oluşturan sahnelerden herhangi birisi çıkartıldığı zaman, hikâyenin anlamı farklılaşacaktır. Örneğin ikinci panel çıkartıldığında bulunan anahtar alınan bir anahtara ya da dördüncü panelin çıkartılmasıyla bulunan anahtarın bulunan tanımsız bir objeye dönüşmesine sebep olacaktır (McCloud, S. 2022, s. 11-13).



Görsel 14: McCloud, S. 2022, s.11

MCCLLOUD, S. 2022. Çizgi Roman Yapmak.

Vega ve Schnackenberg (2004); çizgi romanları öğrencilerin oluşturmasına odaklanan iki yaz programını konu edindiği bir araştırma yürütmüşlerdir. Araştırmada çizgi romanların kullanılmasıyla programa katılan öğrencilere; uygun yazma becerileri, olay örgüsünün oluşturulması, güzel sanatlar becerileri, grafik tasarım yazılımı ve sayfa düzeni tasarımı öğretilmesi veya geliştirmesi amaçlanmıştır. Summer Safari isimli yaz programı 9-15 yaşları arasındaki öğrencilere, Upward Bound isimli diğer yaz programında ise 15-18 yaşları arasındaki öğrencilere sunulmuştur. Program sonunda gerçekleştirilen ankette konuyla ilgili birçok soru arasından çalışmamızı ilgilendiren önemli iki soru bulunmaktadır. Kurs bilgisinin gelecek yıllarda kendilerine yardımcı olacağını düşünüp düşünmedikleri sorusunu Summer

safari (9-15) grubu Upward Bound (15-18) grubundan daha yüksek bir puanla değerlendirmiştir. Buna karşılık olarak kursun verimliliğini Upward Bound (15-18) grubu Summer Safari (9-15) grubundan daha yüksek puanla değerlendirdiği görülmüştür. Bu iki soruya verilen yanıtlar birlikte değerlendirildiğinde 15-18 yaş aralığındaki öğrencilerin kurstan 9-15 yaş aralığındaki öğrencilere göre daha fazla keyif almalarına rağmen, bunun yakın gelecekte ve eğitimleri için daha az uygulanabilir olduğunu düşünmüşlerdir. Vega ve Schanackenberg, Summer Safari grubundaki öğrencilerin daha genç katılımcılar olmalarından dolayı üniversitenin ciddi işine girmeden önce çizgi roman sanatı ve hikâye yazma gibi yaratıcı, sıra dışı ve keyifli alanları keşfetmek için daha çok az zamanları olduğunu hissettiklerini düşünmektedirler. Bu durumda araştırmacılar 9-18 yaş arasındaki öğrencilerin üniversiteyi yaratıcı ve benzersiz ilgi alanlarının keşfedilemeyeceği bir kurum olarak algıladıkları sonucuna ulaşmışlardır (Vega, E. S., Schnackenberg, H. L. 2004). Araştırmadan yola çıkılarak öğrencilerin yaratıcılıklarının ilk okul çağından üniversiteye kadar giderek azaldığı söylenebilir. Bu durumda özellikle lise sanat eğitiminde çizgi romanların oluşturulması öğrencilerdeki azalmakta olan yaratıcılığın artmasına yol açacağı düşünülmektedir.

Çizgi romanların lise düzeyindeki sanat eğitiminde kullanılmasına ilişkin yürütülen başka bir araştırma da ise Kız Meslek Liselerinin, Grafik ve Fotoğraf alanında verilen Bilgisayar Destekli Tasarım Dersinde, Karikatür örneklerinin ders materyali olarak kullanılmasının, derste yaratıcı sürece katkılarının eğitsel boyutu incelenmiştir. Araştırma; Ankara- Altındağ Yıldırım Beyazıt Kız Teknik ve Meslek Lisesi, Grafik ve Fotoğraf alanı 11. sınıfta öğrenim gören 15 öğrenciye uygulanmıştır. Karikatürün yaratıcılıklarına nasıl bir etkisi olduğunun anlaşılması için guruba aynı konu hakkında ilki geleneksel öğretim yöntemi kullanılarak ikincisi ise konuya uygun 7 adet karikatür kullanılarak öğrencilere iki afiş yaptırılmıştır. Konuyla ilgili karikatürlerin materyal olarak kullanılması öğrencinin stresini azaltarak konunun daha iyi anlaşılmasına, öğrencilerin derse karşı tutumlarının olumlu olmasına ve ikinci çalışmalarının daha yaratıcı olmasına olanak sağladığı saptanmıştır (Kale, U. 2010). Çizgi romanlar, karikatürlerin uzun soluklu hali olarak düşünülmekte bu sebepten ötürü bu çalışmanın çizgi romanların ders materyali olarak kullanılmasına uyarlanabileceği düşünülmektedir. Çizgi romanlar ve karikatürler pek çok yönden birbirlerine benzemektedirler ancak içerik ve biçim açısından önemli farklılıklara da sahip oldukları gözlemlenmektedir. Karikatürler, güldürürken düşündürmeyi hedefleyen bir sanat olarak yorumlanabilir. Çizgi romanlar ise eğlenceli veya ciddi konuları ele alabilirken karmaşık konulara da odaklanabilir. Biçimsel olarak karikatürler genellikle karakterlerin deforme edilmesine dayalı bir tasarımsal yapıya sahipken çizgi

romanlarda bu durum sanatçının konuyu nasıl ele aldığına göre değişmektedir. Çizgi romanların karikatürlere oranla uzun soluklu olması da aralarındaki diğer bir fark olarak ele alınabilir (Yıldızkan, S. 2020).

Çizgi romanları karikatürlere ayıran ayrıntılar sayesinde çizgi roman okuyucuları karakterlerin, olaylara karşı kişisel ve şaşırtıcı tepkileriyle boğuşmasını izlemektedirler. Empati, bu tür materyallerin ürettiği en önemli konulardan biridir. Çizgi romanlar sayesinde izleyicilerin, bir başkasının adım atmasını izlemeleri ve konuyla ilgili farklı bir bakış açısı görmeleri sağlanmaktadır. Çizgi romanlar, sınıfta kullanılmalarıyla birlikte öğrencilerin yeni deneyimler yaşayabilecekleri ve benlik sınırlamalarının ötesine geçebilecekleri ayrıcalıklı anları mümkün kılan estetik deneyim olarak nitelendirilebilir (Williams, R. M-C. 2008, s. 15). Çizgi romanlar kompleks duyguların, tarifi zor anların, günlük hayattaki olağan durumlara verilebilecek farklı tepkilerin ele almasıyla öğrencilere derin bir bakış açısı kazandırabilir.

Çizgi romanların hem öğrencilere kazandırılması hedeflenen lise sanat eğitiminin özel amaçlarını ve alana özgü becerilerini karşıladığı hem de öğrencilere resim dersini sevdirmeye ve zevkli hale getirmesini sağladığı anlaşılmaktadır. Lakin bahsedilen bu kazanımlar yeterli görülmemiş olacak ki lise düzeyi sanat eğitiminde kullanımının yeterli seviyede olmadığı gözlemlenmiştir. Çizgi romanların sanat eğitiminde yeterli seviyede kullanılmamasının iki temel sebebi olduğu düşünülmektedir. İlk sebep öğretmenlerin derste kullanmak üzere seçecekleri çizgi romanın; dersin hedef ve kazanımlarına uygun olan, öğrencilerin istedik davranışlarını destekleyen, argo ve küfürden arınık bir anlatım diline sahip olan, pornografik görseller içermeyen bir materyalin bulunmasının uzun ve meşakkatli bir süreç olması olabilir. Görsel kültür ürünü olan çizgi romanların içeriklerinin ülkeden ülkeye farklılık kazanmaktadır.



Görsel 15: Kingdom Come, s.145

WAİD, M., ROSS, A. Kingdom Come. DC Comics



Görsel 16: Kingdom Come, s. 175

WAİD, M., ROSS, A. Kingdom Come. DC Comics

Örneğin Birleşik Krallık'ta çizgi roman okuyan kişilerin çoğunlukla erkeklerden oluşmasından dolayı çizgi romanlarda gereksiz şiddet ve pornografiyle dolu ataerkil, maço anlatılar bulunmaktadır (Adams, J. 1999, s. 70). Bu ihtimal dahilinde lise düzeyinde gösterilen sanat eğitiminde örnek olarak eğitici çizgi romanları kullanılması daha sağlıklı ve güvenli bir öğretim ortamını oluşmasını sağlayacağı düşünülmektedir.

Öğretmenlerin örnek bulmada yaşayacakları sıkıntıların yanı sıra öğrencilerin de okudukları, takip ettikleri, hayran oldukları çizgi romanlardan dolayı üretemeyeceklerini düşünmeleri çizgi romanların sanat eğitiminde kullanımının yetersizliğinin sebeplerinden olabilir. Bir çizgi roman klasiği olan DC Comics' in "Kingdom Come" isimli çizgi romanı dünya çapında satış rekorları kırmış ve en iyi çizer ödülü almıştır. Görsel 15 ve 16'da görüldüğü üzere çizgi romanın panellerinde kullanılan renk, teknik, figürlerin sahip olduğu anatomi detayları ve seçilen açılarla bir sanat eserinde bulunan özellikleri barındırmasıyla öğrencilere örnek olarak gösterilebilir. Ders materyali olarak bu çizgi romanın yanı sıra farklı çizim tekniklerine sahip olan çizgi romanların gösterilmemesi sanat eğitimi verilen görsel sanatlar dersini, öğretmenlerinin gösterdikleri tekniklerde eser üretmediği için sevmeyen öğrencilerin çizgi romanı da yapamayacaklarını düşünmelerine sebep olabilir. Bu durumda çizgi romanlar ders materyali olarak kullanılacaksa farklı sanatçılardan farklı eserlerin gösterilmesi yani örneklerde çeşitliliğe gidilmesi öğrencileri kazanmanın bir yolu olarak görülebilir.

SONUÇ

Çizgi romanlar iletişimsel ve işlevsel amaçlar doğrultusunda estetik kaygılarla üretilmektedir. Kültürel öğeler de barındırmalarından dolayı çizgi romanların bir görsel kültür ürünü olduğu söylenebilir. Görsel kültür temelli sanat eğitiminde çizgi romanların öğrencilere yaptırılması ve materyal olarak kullanılması birçok pedagojik amaca hizmet etmektedir. Özellikle lise düzeyi sanat eğitiminde çizgi romanların kullanılması, öğrencilerde çocukluktan gelen yaratıcılığın devamlılığını sağlamaktadır (Vega, E. S., Schnackenberg, H. L. 2004). Berkowitz ve Packer'a (2001) göre; çocukluktan üniversite yıllarına kadar verilen sanat eğitimi öğrencilerin bir kısmı için zevkli, bir kısmı için ise resim yapamadıkları gerekçesiyle keyif almadıkları bir ders saattir. Çizgi romanların sanat eğitiminde kullanılması, öğrenciler için sanat eğitimini keyifli bir süreç hâline getirmektedir. (Berkowitz, J., Packer, T. 2001).

Lise düzeyi görsel sanatlar dersi müfredatı öğrencilerin birçok beceri kazanmaları hedeflenmektedir. Bu becerilerden birisi görsel okuryazarlıktır (*Görsel Sanatlar*, 2018).

Öğrencilerin görsel okuryazarlık becerilerini geliştirmek için görselleri okuma ve yorumlama yeteneğini kazanmaları gereklidir. Ayrıca görsel iletişim kurabilmek için görselleri üretme ve kullanma yeteneklerini geliştirmeleri de görsel okuryazarlık becerisi kazanmalarına yardımcı olacaktır (Burmark, L. 2008, s.5). Ders sırasında bir çizgi roman üretiminde hikâyenin anlatımını özetleyecek görsellerin seçilmesi önem taşımaktadır (McCloud, 2022). Bu durum öğrencilerde anı yakalama ve aktarabilme becerisi yani görsel üretebilme becerisini kazandırabilir.

Lise düzeyi sanat eğitimi, öğrencilerin görsel sanatlarla ilgili temel becerileri kazanmasını, kendilerini sanat yoluyla ifade etmelerini, sanat hakkında bilgi sahibi olmalarını amaçlamaktadır (*Görsel Sanatlar*, 2018). Çizgi romanlar, görsel anlatımın güçlü bir aracı olarak öne çıkmakta ve sanat eğitimine zenginlik katabilecek potansiyel taşımaktadır.

Bu çalışma, çizgi romanların lise düzeyi sanat eğitiminde kullanılmasının öğrenme açısından yardımcı bir kaynak olabileceğini göstermektedir. Lise düzeyi sanat eğitiminde çizgi romanların kullanılması; öğrencilerin görsel anlatım becerilerinin geliştirilmesine ve sanatsal ifadeyi farklı bir perspektiften deneyimlemelerine olanak sağlamaktadır. Ayrıca taranan kaynaklarda çizgi romanlar; popüler kültür, alt kültür, görsel kültür ve sanat ürünü olarak farklı şekillerde tanımlanmıştır. Lakin nadir olarak sanat ürünü kapsamında görülmektedir. Bu nedenle öğretim materyali olarak kullanımı kısıtlıdır. Bu bilgiler ışığında çizgi romanların lise düzeyi sanat eğitiminde kullanılmasının sanatsal bir ifade aracı olarak görülmesi ve bir öğretim materyali olarak kullanılması öğrencilerin yaratıcılıklarının geliştirilmesi, estetik becerilerinin aktifleşmesi ve sosyokültürel yetilerinin görselleştirilmesi açısından önem arz etmektedir.

KAYNAKÇA

ADAMS, J. (1999). Of mice and manga: Comics and graphic novels in art education. *Journal of Art & Design Education*, 18(1), 69-75.

BALAMBER, B. (2016). Frans Masereel ve Ağaç Baskı Romanı Tutkulu Yolculuk, *Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi (SDÜ ART-E)*, 9 (18), 743-760

BALAMBER, B. (2017). Lynd Ward ve Ağaç Baskı Romanı Vertigo, *Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi (SDÜ ART-E)*, 20 (10), 743-760.

DAVİD, M. (2020). *Comics As Art* (Aldama, F. L. (Ed.)). The Oxford handbook of comic book studies (s. 94-114) içinde. İngiltere: Oxford University Press.

EDEER, Ş. (2005). Sanat Eğitiminde Disiplinlerarası Yaklaşım. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Dergisi*, 19, 75-84

BARNARD, M. (1998). *Art, Design and Visual Culture*. New York: Palgrave Macmillan.

BERKOWITZ, J., PACKER, T. (2001). Heroes in the Classroom: Comic Books in Art Education, *Art Education*, 54(6), 12-18

BURMARK, L. (2008). *Visual Literacy: What You See Is What You Get*. Nancy Frey ve Douglas Fisher (ed.), *Teaching Visual Literacy* (s. 5-25) içinde. Thousand Oaks, CA: Sage Press

CERAN, K. (2016). *Çizgi Roman Nedir?*. Levent Cantek (Der.). *Çizgili Hayat Klavuzu* (s. 28-29) içinde. İstanbul: İletişim Yayınları.

ÇETİN, Y. (2010). Okutan çizgiler. *Milli Folklor*, 85, 193-198

EFEÇİOĞLU, E. (2013). The Role Of Graphic Novels İn Teaching English As A Foreign Language (Yüksek Lisans Tezi).

EİSNER, W. (1985). *Comics & Sequential Art*. Florida: Poorhouse Press

Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı (9, 10, 11 Ve 12. Sınıflar). (2018). Erişim adresi: file:///Users/yarenunal/Downloads/2018120204014821-gorsel%20sanatlar%20dop%20(2).pdf

GÜNGÖR, A. (2020). Çizgi Romanlar ve Grafik Romanlar Bağlamında Anlatısal İkonik Ve Görsel Grafik Dile Değerlendirilmesi, *The Journal of Academic Social Science*, 8(109), s. 284-300

ÇELİK, K., İLHAN, G.O. 2021. Çocuk Haklarına Yönelik Eğitici Çizgi Roman: ‘‘Sadece Biriyim’’’, *Türkiye Eğitim Dergisi*, 6(1)- 262-279.

KABA, G. (2021). Sosyal Bilgiler Dersinde Müze Eğitimine Yönelik Geliştirilen Dijital Çizgi Romanın Öğrencilerin Akademik Başarısına ve Tutumuna Etkisi (Yüksek Lisans Tezi).

KALE, U. (2010). Kız Meslek Liselerinin Grafik ve Fotoğraf Alanında Verilen Bilgisayar Destekli Tasarım Dersinde Karikatür Tekniğinin Yaratıcı Sürece Katkılarına İlişkin Öğrenci ve Uzman Görüşleri (Yüksek Lisans Tezi).

KOUGIOUROUKİ, A. (2017). İlkokul Tarih Öğretiminde Çizgi Roman Kullanımı (Yüksek Lisans Tezi).

MCCLLOUD. S. (1993). *Çizgi Romanı Anlamak*. İstanbul: Sırtlan Kitap

MESKİN, A. (20079). Defining Comics?, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 65:4, 369-379

MESKİN, A., Cook, R.T. (2012). *The Art of Comics: A Philosophical Approach*. England: Wiley-Blackwell

ORÇAN, A. KANDİL İNGEÇ, Ş. (2016). Fizik Öğretiminde Çizgi-Roman Tekniği ile Geliştirilen Bilim-Kurgu Hikâyelerinin Yaratıcı Düşünme Becerilerine Etkisi, *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (H. U. Journal of Education)*, 31(4), 628-643

PINARBAŞ, Yener. (2010). Orta Öğretimde Görsel Sanatlar Eğitimi ve Öğretiminin Önemi (Yüksek Lisans Tezi).

RACHEL M. C. W. (2008) Image, Text, and Story: Comics and Graphic Novels in the Classroom, *Art Education*, 61(6), 13-19, DOI: 10.1080/00043125.2008.11652072

STAFFORD, T. (2011). *Teaching Visual Literacy in the Primary Classroom*. New York: Routledge

ŞENTÜRK, M. (2020). Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitici Çizgi Roman ve Eğitici Çizgi Film Kullanımının Öğrencilerin, Tutum, Motivasyon ve Akademik Başarısına Etkileri (Doktora Tezi).

VEGA, E. S., & SCHNACKENBERG, H. L. (2004). Integrating Technology, Art, and Writing: Creating Comic Books as an Interdisciplinary Learning Experience. *Association for Educational Communications and Technology*. 27,818-823

YILDIZ, O. A. (2017). Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu kapsamında çizgi roman (Yüksek Lisans Tezi).

YILDIZKAN, S. (2020). Çizgi Roman ve Karikatür Sahnelerinin Seramik Uygulamaları (Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu).

İNTERNET KAYNAKLARI

<https://whitney.org/education/education-blog/fine-art-of-comics>

<https://www.moma.org/calendar/exhibitions/13>

GÖRSEL KAYNAKLARI

Görsel 1: Art Spiegelman, (2003), Maus. Erişim Adresi: <https://www.amazon.com.tr/Complete-MAUS-Art-Spiegelman/dp/0141014083>

Görsel 2: Yoshihiro Togashi, HunterxHunter, Bölüm 358, s.13. Erişim Adresi: <https://mangadrop.app/chapter/4132--oku>

Görsel 3: Tsutomu Nihei, Blame!, Bölüm 1, s.3. Erişim Adresi: <https://blame-manga.com/manga/blame-chapter-1/>)

Görsel 4: Tsutomu Nihei, Blame!, Bölüm 1, s.4. Erişim Adresi: <https://blame-manga.com/manga/blame-chapter-1/>)

Görsel 5: MCCLLOUD. S. 1993. Çizgi Romanı Anlamak. İstanbul: Sırtlan Kitap

Görsel 6: BALAMBER, B. 2017. Lynd Ward Ve Ağaç Baskı Romanı Vertigo, *Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi (SDÜ ART-E)*, 20 (10), 743-760.

Görsel 7: BALAMBER, B. 2017. Lynd Ward Ve Ağaç Baskı Romanı Vertigo, *Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi (SDÜ ART-E)*, 20 (10), 743-760.

Görsel 8: BALAMBER, B. (2016). Frans Masereel ve Ağaç Baskı Romanı Tutkulu Yolculuk, *Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi (SDÜ ART-E)*, 9 (18), 743-760

Görsel 9: William Hogarth, A Harlot's Progress (1732). Erişim adresi: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:A-Harlots-Progress.jpg>

Görsel 10: Rodolphe Töpffer, Brutus Calicot (1846). Erişim adresi: <https://www.lambiek.net/artists/t/topffer.htm>

Görsel 11: MCCLLOUD. S. 1993. Çizgi Romanı Anlamak. İstanbul: Sırtlan Kitap

Görsel 12: Goodman, E. 1943. Erişim adresi: https://americanhistory.si.edu/collections/search/object/nmah_1447624

Görsel 13: Teenage Mutant Ninja Turtles. Erişim adresi: <https://managecomics.com/the-comics-keep/products/teenage-mutant-ninja-turtles-e525dc52-71f4-4fed-91c6-d08505fe0ec3>

Görsel 14: MCCLLOUD, S. 2022. Çizgi Roman Yapmak.

Görsel 15: WAİD, M., ROSS, A. Kingdom Come. DC Comics

Görsel 16: WAİD, M., ROSS, A. Kingdom Come. DC Comics

TASARIM VE SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK İLİŞKİSİ

Yeliz ÖZTÜRK¹

Hitit Üniversitesi, İskilip Meslek Yüksekokulu, Çorum / Türkiye¹

Öz:

Tasarım, sonuçları ile hayatımızın her alanını etkileyen önemli bir unsurdur. Ekosistemimizin her geçen gün daha da kötüye gitmesi tasarımın sürdürülebilir olmasını zaruri kılmaktadır. Sürdürülebilirlik kavramı, ekosisteme ve gelecek nesillerin ihtiyaçlarına zarar vermeden bugünün ihtiyaçlarına cevap verebilmektedir. Sürdürülebilir tasarım ise bu anlayıştan yola çıkarak sosyal, ekonomik ve çevresel boyutta ürünü ve mekânı tasarlama ve bu süreci yönetme prensibidir. Tasarımlarda kullanılan materyallerin çevreye ve sağlığa olumsuz etkileri ve günümüzde kaynakların hızla tükeniyor olması sürdürülebilirlik kavramının ve öneminin ön plana çıkmasına neden olmaktadır. Geleneksel tasarım yöntemleri yerine ekolojik tasarımın tercih edilmesi ve kaynakların etkili kullanılması dünyamızın daha yaşanabilir olmasına büyük katkılar sunmaktadır. Ürünün tasarımı, üretim aşaması, pazarlanması ve kullanımında sürdürülebilirlik kavramına uygun bir şekilde davranılması; enerji israfı, çevre kirliliği, karbon ayak izinin artışı, küresel ısınma ve kaynakların tükenmesi gibi çok önemli sorunların önüne geçerek gelecek kuşaklara daha yaşanılabilir dünya bırakılmasına katkı sağlayacaktır. Şehirlerin, binaların, mekanların ve ürünlerin sürdürülebilir düşünce ve tasarım ilkeleri ile tasarlanması ve insanların bu konudaki farkındalık düzeylerinin artması sağlıklı ve mutlu bir toplumun oluşmasına ve aynı zamanda yaşanılabilir bir evrene sahip olmamızı sağlayacaktır. Bugünüme ve yarınımıza yol gösterecek olan sürdürülebilir tasarım, gezegenimizle barışmamızın ve insanoğlunun bu zamana kadar kendisine verdiği zararı telefî etmemiz için de bize önemli derecede yardımcı olacaktır. Bu çalışma, tasarım ve sürdürülebilirlik ilişkisinin etkilerini ortaya koymak amacıyla yapılmıştır.

Anahtar kelimeler: Çevre, Ekosistem, Sürdürülebilirlik, Tasarım

GİRİŞ VE KURAMSAL ÇERÇEVE

Günümüzde doğal kaynakların giderek azalması ve artan tüketimle birlikte oluşan ekolojik dengesizlik bilinci, tasarım süreçlerinde değişikliği gerekli kılmıştır (Hidayetoğlu & Yıldırım, 2017: 123). Bu değişiklik sürdürülebilirlik kavramını oluşturmuştur. Sürdürülebilir tasarımlar; son zamanlarda artan miktarlarda karbondioksit emisyonunun oluşmasına, küresel ısınmaya, ormanların yok olmasına, asit yağmurlarına ve insanoğlunun canlılığını sürdürmesinde risk oluşturan kaynakların tükenmesi gibi küresel çevresel sorunlar ve sonuçları nedeniyle ekonomik ve toplumsal kısıtlamaları da göz önünde bulundurarak çevre dostu ürün

ve süreçlerin geliştirilmesine odaklanmıştır (Barbaritano, Bravi, Savelli, 2019: 1-3; Hartini, Ciptomulyono, Anityasari, Sriyanto, Pudjotomo, 2018: 1-2).

Sürdürülebilirlik, yeryüzündeki bir kaynağın tamamen tüketilmemesi amacıyla gerçekleştirilen işleme ya da kullanılma sürecidir (Hidayetoğlu & Yıldırım, 2017: 123). Sürdürülebilir tasarımların hayata geçirilmesi ve buna uygun ortamların oluşturulması; kaynakların hızlı ve bilinçsizce tüketilmemesine, işleme ya da kullanma süreci sonrasında oluşan atıkların çevreye zarar vermeden yok olmasına, hava kirliliğinin ve gürültünün oluşmamasına olanak tanıyacaktır (Güneş & Demirarslan, 2020: 83).

Bu çalışma, tasarım ve sürdürülebilirlik ilişkisinin geçmişten günümüze gelen etkilerini ortaya koymak amacıyla yapılmıştır.

SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK KAVRAMININ TARİHSEL GELİŞİMİ

Günümüzde doğal kaynakların hızla tükeniyor olması, teknolojide yaşanan gelişmeler ve nüfus artışı ile birlikte bilinçsizce kullanılan enerji, tasarımda sürdürülebilirlik kavramının ne derece önemli olduğuna çarpıcı bir şekilde dikkat çekmektedir (Canpolat, 2019: 38). Bu durum bu şekilde devam ederse geleceğimizi emanet edeceğimiz yeni nesiller günümüzde yaşadığımız sorunlardan daha büyük problemlerle karşılaşacak ve belki de doğal kaynaklardan hiç yararlanamayacaklardır (Konakoğlu & Kurdoğlu, 2019: 424). Küresel ısınmanın yanı sıra gelecek için yaşanabilir bir çevre arayışının ortaya çıkmasıyla birlikte yapılan bilimsel araştırmalar ve sonuçları beraberinde yeni kavramların oluşmasına neden olmuştur (Kurtuldu & İşmal, 2019: 695). Ortaya çıkan bu yeni kavramlardan biri de sürdürülebilirlik kavramıdır. Doğaya verilecek en az zarar anlamı taşıyan sürdürülebilirlik kavramı Endüstri Devrimi'yle birlikte insanlığın hayatında yerini almıştır. Kaynakların bilinçsizce tüketilmesi, nüfusun giderek çoğalması gibi pek çok probleme çözüm olarak; enerjinin etkin kullanılması, doğaya ve yaşanan çevreye saygılı yaklaşım çerçevesinde değerlendirilmiştir (Güneş & Demirarslan, 2020: 83; Yüksel & Kariptaş, 2019: 28-29). Ekolojik konularda bireylerin farkındalıklarının artması:

- 1970'lerde "Çevresel Tasarım" kavramını,
- 1980'lerde "Yeşil Tasarım" kavramını,
- 1990'larda ise "Ekolojik Tasarım" kavramını ortaya çıkarmıştır.

Sürdürülebilirlik kavramı 1987 yılında yayınlanan Brundtland Raporu ile ekonomi, politika, tasarım, mimarlık, turizm ve tarım gibi birçok alanda kullanılan ve hayati önem taşıyan konulardan birisi haline dönüşmüştür (Canpolat, 2019: 38-39). Yine aynı yıl Birleşmiş Milletler

Kurulu'nda (BM) sürdürülebilirliğin önemine vurgu yapılarak tasarım, mimarlık, mühendislik gibi pek çok disiplinde hassasiyetle üzerinde durulması gerektiği yönünde dikkat çekilmiştir. Buna yönelik;

- Kaynakların daha etkin olarak kullanılması (yapı malzemelerinin üretiminden kullanılma aşamalarına kadar geçen süredeki enerji kullanımının en aza indirilmesi)

- Enerji etkin bina sistemlerinin oluşturulması,

- Yenilenebilir enerji kullanımı,

- Su koruma ve gri suyun kullanımı,

- Doğal ortamın korunması ve onarımı,

- Sel kontrolü,

- Geri dönüşüm içeriğinin kullanımı, toksik olmayan, değerlendirilmiş veya yerel materyallerin kullanımı,

- Sağlıklı iç mekan ortamlarının oluşturulması,

- Tasarımda ve materyalde dayanım veya süreklilik,

- Bina kullanımında değişime karşı esneklik anlayışına sahip olma,

- Alternatif ulaşım seçeneklerine erişim gibi birçok konu vurgulanmıştır (Şahin & Dostoğlu, 2015: 78). Sürdürülebilirlik kavramının ortaya çıkması ve bununla birlikte önemli kuruluşlar tarafından da üzerinde durulması çevre bilincinin artmasına, doğal kaynakların korunmasına ve gelecek nesillere daha yaşanılabilir bir dünya bırakılmasına yönelik farkındalığın artmasına neden olmuştur (Şahin, 2018: 54).

Endüstride 1970 yıllarda yaşanan gelişmeler ham madde ve enerji kaynaklarının yoğun bir şekilde kullanılmasına yol açarak çevre kirliliği sorunuyla karşılaşılmasına sebep olmuştur. Yaşanan bu sorunlara bağlı olarak 1972 yılında çevre alanında ilk küresel değerlendirme olan Stockholm Konferansı'nda sürdürülebilirlik kavramı kabul edilmiştir. Resmi olarak ilk kez 1987'de Birleşmiş Milletler Dünya Çevre ve Kalkınma Komisyonu tarafından hazırlanan

Brundtland Raporu'nda yer almıştır. Raporda sürdürülebilirlik kavramı, 'Gelecek nesillerin ihtiyaçlarını karşılama olanaklarını ellerinden almadan, şimdiki neslin ihtiyaçlarının karşılanabildiği gelişme süreci' şeklinde ifade edilmiştir. 1992 yılına gelindiğinde Rio de

Janerio’da toplanan Birleşmiş Milletler Konferansı’nda Brundtland Raporunda ifade edilen stratejilere ek olarak 179 ülkenin temsilcileri tarafından daha da geliştirilen rapor; doğal kaynakların korunması, ormanların tüm çeşitliliğinin sürdürülmesi ve iklimde yaşanan değişiklikler, küresel ısınma gibi hayati önem taşıyan konular üzerinde yoğunlaşarak durmuştur. Birleşmiş Milletler Konferansı, doğal çevrenin hızla zarar görmesinin gerçek sebebinin özellikle sanayileşmiş ülkelerdeki, üretim ve tüketimin sürdürülemez modellerle uygulanması olduğu sonucuna varmıştır. Avrupa Komisyonu 1994 yılında yayınladığı ‘White Paper’ ile "Büyüme, rekabet edilebilirlik, istihdam, 21. yüzyıla doğru ilerlerken yeni oluşumlar ve izlenecek yöntemler" başlığı ile sürdürülebilir üretim için bir politika alt yapısı oluşturarak bu konunun üzerinde hassasiyetle durmuştur (Konakoğlu & Kurdoğlu, 2019: 424-425; Şatır, 2015: 2-3).

SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK KAVRAMI

Sürdürülebilirlik kavramı, içerisinde çok geniş anlamlar ve uygulamalar bulunduran, ekolojik, ekonomik ve toplumsal boyutları olan, kapsamlı ve bütüncül bir yaklaşımdır. Sürdürülebilirlik kavramının amacı; gelecek nesillere, kendini yenileyebilen temiz bir doğal çevre bırakma, eşitliğe ve refaha dayalı sosyal koşulların olduğu, toplum ve çevreyi hassasiyetle gözeten ekonomik bir sistemle her yönden yaşanılabilir bir dünyayı miras bırakmaktır (Kılıç & Sungurlu, 2021: 276; Gür & Aygün, 2008: 76). Doğal çevreye olumsuz etkileri en aza indiren ya da tamamen ortadan kaldıran ve bu yönüyle çevre kalitesini en üst düzeye çıkarmayı hedefleyen sürdürülebilir tasarım, günümüzde birçok alanda yer edinen bir tasarım felsefesidir. Sürdürülebilir tasarımlar, doğal kaynakları tüketerek iklim değişikliğine sebep olmamayı, kaynakların ve enerjinin etkin kullanılarak dünyanın uzak yerlerine ulaştırılmayı gerektirmeyen inşaat metotlarının kullanılmasını, temel materyaller için kaynak bulmayı ve bu yöntemlerin tercih edilmesini amaçlamaktadır (Canpolat, 2019: 39).

Sürdürülebilirlik kavramı yaşamın sürdürülebilirliğiyle birlikte ön planda ele alınarak doğal kaynakları tüketmeden, tüketim zorunluluğu olduğunda ise dengeli bir tüketim oluşturarak gelecek nesillerin gereksinimlerinin karşılanmasında geç kalmadan planlama yapma eylemlerinin tümünü kapsamaktadır (Şatır, 2015: 2-3). Bu bağlamda, kullandığımız enerjinin miktarı ve her aşamada ortaya çıkan atığın kontrolü ancak tasarımcının sürdürülebilir tasarım yaklaşımlarıyla en aza indirgenebilmektedir (Canpolat, 2019: 39). Sürdürülebilir tasarımlar ham maddeye yakın, üretildiği coğrafyaya uygun yenilenebilir enerji kaynaklarıyla hayata geçirilen daha ekonomik ve bulunduğu çevre ile entegre olmuş tasarımlardır (Güneş & Demirarslan, 2020: 96). Sürdürülebilir tasarımla yeniden üretim, yeniden kullanım, ısı, enerji,

katı atık, maliyet azaltılması, kolay montaj, geri dönüşüm gibi ortak özelliklerle birlikte ürün hizmet ilişkisi de ele alınarak kişinin fiziksel ürün ihtiyacının minimize edilmesi amaçlanmaktadır (Tavşan, Bal, & Gerçek, 2018: 290). Başlangıçta sonuçları öngörülemez de günümüzde çevre kirliliği, küresel ısınma gibi pek çok sorunun çevre ve insan sağlığı üzerinde oluşturduğu negatif etkiler sürdürülebilir tasarımın önemini daha iyi anlaşılmasına ve farkındalığın artmasına neden olmuştur. Günümüzde sürdürülebilirlik konusunda birçok disiplinde araştırmacılar tarafından yapılan çalışmalar artarak devam etmektedir (Tavşan, Taş & Yanılmaz, 2018: 295).

SONUÇ

Sürdürülebilirlik kavramı, ekosisteme ve gelecek nesillerin ihtiyaçlarına zarar vermeden bugünün ihtiyaçlarına cevap verebilmektedir. Sürdürülebilir tasarım ise bu anlayıştan yola çıkarak sosyal, ekonomik ve çevresel boyutta ürünü ve mekânı tasarlama ve bu süreci yönetme prensibidir. Tasarımlarda kullanılan materyallerin çevreye ve sağlığa olumsuz etkileri ve günümüzde kaynakların hızla tükeniyor olması sürdürülebilirlik kavramının ve önemini ön plana çıkmasına neden olmaktadır. Geleneksel tasarım yöntemleri yerine ekolojik tasarımın tercih edilmesi ve kaynakların etkili kullanılması dünyamızın daha yaşanabilir olmasına büyük katkı sunmaktadır. Ürünün tasarımı, üretim aşaması, pazarlanması ve kullanımında sürdürülebilirlik kavramına uygun bir şekilde davranılması; enerji israfı, çevre kirliliği, karbon ayak izinin artışı, küresel ısınma ve kaynakların tükenmesi gibi çok önemli sorunların önüne geçerek gelecek kuşaklara daha yaşanılabilir dünya bırakılmasına katkı sağlayacaktır.

Şehirlerin, binaların, mekanların ve ürünlerin sürdürülebilir düşünce ve tasarım ilkeleri ile tasarlanması ve insanların bu konudaki farkındalık düzeylerinin artması sağlıklı ve mutlu bir toplumun oluşmasına ve aynı zamanda yaşanılabilir bir evrene sahip olmamızı sağlayacaktır. Bugünüme ve yarınımıza yol gösterecek olan sürdürülebilir tasarım, gezegenimizle barışmamızın ve insanoğlunun bu zamana kadar kendisine verdiği zararı telef etmemiz için de bize önemli derecede yardımcı olacaktır. Tasarım, sonuçları ile hayatımızın her alanını etkileyen önemli bir unsurdur. Ekosistemimizin her geçen gün daha da kötüye gitmesi tasarımın sürdürülebilir olmasını zaruri kılmaktadır.

KAYNAKLAR

- Barbaritano, M., Bravi, L., Savelli, E. (2019). Sustainability and Quality Management in the Italian Luxury Furniture Sector: A Circular Economy Perspective. *Sustainability*, 11 (3089): 1-22. Doi:10.3390/su11113089
- Canbolat, T. (2019). Sürdürülebilir Mobilya Tasarımına Model Olarak Düz-Paketlenebilen Sökülebilir Strüktür Yaklaşımı. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 28 (3): 37-49.
- Hartini, S., Ciptomulyono, U., Anityasari, M., Sriyanto, Pudjotomo, D. (2018). Sustainable-value stream mapping to evaluate sustainability performance: case study in an Indonesian furniture company. *MATEC Web of Conferences*, 154 (01055):1-7. Doi: 10.1051/mateconf/201815401055
- Hidayetoğlu, M. L., Yıldırım, K. (2017). MOBİLYA MONTAJINDA İNOVATİF YAKLAŞIMLAR VE TASARIMDA SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK. *İleri Teknoloji bilimleri Dergisi*, 6 (3): 122-132.
- Güneş, S., Demirarslan, D. (2020). Sürdürülebilirlik ve Mobilya Tasarımında Çevreci Yaklaşımlar. *Uluslararası İnsan ve Sanat Araştırmaları Dergisi*, 5 (6): 81-99.
- Gür, N. V., Aygün, M. (2008). Mimaride sürdürülebilirlik kapsamında değişken yapı kabukları için bir tasarım destek sistemi. *İTÜDERGİSİ/a*, 7 (1): 74-82.
- Kılıç, M., Sungurlu, A. (2021). Sürdürülebilir Kent Mobilyaları. *Online Journal of Art and Design*, 9 (2): 276-286.
- Konakoğlu, S. S. K., Kurdoğlu, B. Ç. (2019). Disiplinlerarası Atölye Çalışması Kapsamında Sürdürülebilir Donatı Tasarım Süreci. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 12 (65): 424-434. Doi: 10.17719/jisr.2019.3458
- Kurtuldu, E., İşmal, Ö, E. (2019). Sürdürülebilir Tekstil Üretim ve Tasarımında Yeniden Değer Kazanan Lif: Kenevir. *SDÜ ART-E Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, 12 (24): 694-718. Doi: 10.21602/sduarte.624485
- Şahin, B. E., Dostoğlu, N. (2015). OKUL BİNALARI TASARIMINDA SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK. *Uludağ Üniversitesi Mühendislik Fakültesi Dergisi*, 20 (1): 75-91. Doi: 10.17482/uujfe.54815
- Şahin, S. (2018). Mobilya Tasarımında Ekolojik Malzeme Açısından Kağıt Kullanımı. *Mimarlık ve Yaşam Dergisi*, 3 (1): 53-61.

DİSİPLİNLERARASI YAKLAŞIM BAĞLAMINDA EBRU SANATI VE SOYUT SANAT İNCELEMESİ

Bilge UYAR¹, Doç. Dr. Sena SENGİR AYDIN²

¹Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Samsun/Türkiye

²Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Samsun/Türkiye

Öz:

20. yüzyıldan itibaren birçok sanat disiplinleri arasındaki sınırlar erimeye başlamış, sanat kendi içinde ya da farklı disiplinler ile etkileşim haline girerek zengin bir ifade biçimine dönüşmüş ve sanatçıların sanatsal ifadelerinde disiplinlerarası kavramı söz konusu olmaya başlamıştır. Günümüzde ebru sanatı da soyut sanat gibi birçok farklı disiplin ile etkileşim halinde olup farklı disiplinleri beslemekte ve farklı disiplinlerden beslenmektedir.

Soyut resmin, net tarih belirtilememekle birlikte, Kandisky'nin 1910 yılından sonra yaptığı resimler ile ortaya çıktığı söylenmektedir (İpşiroğlu ve İpşiroğlu, 2017: 180). Ebru sanatı da hangi tarihte ortaya çıktığı tam olarak bilinmemekte fakat tarihimizde bilinen en eski ebru 1519 yılına ait olup, ebrunun tahmini 8. ya da 9. yüzyıllardan başlanarak yapıldığı yorumlanmaktadır (Çoktan, 1992: 6). Farklı coğrafyalarda ortaya çıkmış olmalarına rağmen bu iki sanat disiplininin etkileşimi ve benzerlikleri görülmektedir.

Soyut resim, renk ve biçimlerin, sanatçının kendi yorumuyla herhangi bir benzeri olmayan somut çağrışımlar ya da belirsizlikle ortaya çıkan sanata denir. Ebru sanatı ise çeşitli malzemelerle kıvamı artırılmış su yüzeyinde, boyaların özel yapılmış fırçalarla su yüzeyine aktarılması ve boyaların su yüzeyine ilk aktarılmış haliyle ya da şekil verildikten sonra su yüzeyinden genellikle kağıda alınması ile yapılan bir sanat disiplinidir. Soyut sanat ve ebru sanatının da birebir aynısının yapılamadığı özellikle battal ebru ve türevlerinin soyut sanatta olduğu gibi somut çağrışımlarının olmadığı gözlenir.

Bu araştırmada disiplinlerarasılık bağlamında soyut sanat ve ebru sanatı kavramsal ve biçimsel olarak incelenerek bu iki disiplinin aralarındaki etkileşim tarihsel ve güncel anlamda ortaya koyulacak ve örnekler vererek incelenecektir.

Araştırma, yöntem olarak nitel araştırma olup literatür tarama ve eser incelemeleriyle şekillenecektir. Alan yazındaki soyut sanat, ebru sanatı ve sanatta disiplinlerarasılık ile ilgili literatür taraması ve konu ile ilişkili ebru sanatı ve soyut sanata dair karşılaştırmalı biçimsel analizler yapılacaktır. Bu bağlamda iki sanatın disiplinlerarasılık bağlamında ilişkisi ortaya konulmaya çalışılarak, konuya *yeni bir perspektiften bakılması planlanmaktadır*.

Anahtar Kelimeler: Soyut Sanat, Ebru Sanatı, Disiplinlerarasılık.

YAPISÖKÜM BAĞLAMINDA “DEPREM” KONUSUNUN İNCELENMESİ VE SERAMİK SANATINA YANSIMASI

S. Sibel Sevim¹, Tuba Marmara²

¹Prof. , Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik Bölümü.

²Sanatta Yeterlik Öğrencisi, Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Seramik Bölümü.

Öz:

İnsanoğlu var oluşuyla bitlikte çevresinde gelişen olaylar ve durumlar karşısında çeşitli duygusal tepkiler vermiş, bu yaşadığı duygu durumlarıyla da baş etmenin farklı yollarını keşfetmiştir. Örneğin mağara duvarlarına korkularını resmeden insanoğlu, inançlarını sembolize eden ikonalar yapmış, bundan binlerce yıl sonra da kurguladığı sembolik ifadeleri sanat aracılığı ile aktararak duygularını dışa vurmaya başlamıştır. Bununla birlikte ideal olanı, güzel olanı aramanın yolunu da yine sanatta bulan insan, sanatı yaşamın her alanında başucu bir kaynak olarak benimsemiştir.

Tarih boyunca yaşanan savaşlar, toplumsal kargaşalar ve doğal afetler insanlar üzerinde olumsuz duyguların var olmasının sebepleri arasında en başta gelenlerdir. Yerkürede belli fay hatları üzerinde, belli periyotlarla yaşanan deprem felaketleri de can ve mal kayıplarıyla birlikte toplum olarak korku ve endişe duygusunun en üst düzeyde yaşanmasına sebep olmuştur.

Tam bu noktada devreye giren sanat; duyguların aktarım dili, bir başka deyişle aktarım aracı olması misyonuyla deprem afetine kendi penceresinden bakmamızı sağlamaktadır. İnsanı ilgilendiren her alanda, insanı etkileyen her durumda var olan sanat, tüm dallarıyla güçlü bir duruş sergilemektedir. Söz konusu sanat dallarından biri olan seramik sanatı da Neolitik Dönemde varlık göstermesinden bu yana günümüz çağdaş seramik seramik sanatına kadar geçen süreç içerisinde nitelikli ve dönemine damgasını vuran örnekler vermiştir.

Sanat, disiplinlerarası oluşturduğu köprü sayesinde gücünü daha da arttırmış ve bu etkileşim sayesinde birbirinden farklı anlatım biçimleri gelişmiştir. Bu etkileşime verilecek örneklerden biri de Fransız dilbilimci olan Jacques Derrida'nın geliştirdiği Yapısöküm (Yapıbozum) tekniğinin plastik sanatlarla kurduğu bağıdır. Bütünü ele alan ve onu parçalarına ayırıp yeniden anlam kazandıran yapısöküm (yapıbozum) tekniği bu özelliğiyle deprem sebebiyle yıkılan binalarla, hasar alan, kullanılamaz hale gelen yapılarla bir bağ kurabilmemizi sağlamaktadır. Bu araştırmada; seramik sanatının ve seramik malzemesinin anlatım dilini zenginleştiren ifade çeşitliliğinden yararlanarak, Derrida'nın “yapısöküm” tekniği bağlamında

“deprem” konusu işlenecektir. Buna ek olarak arařtırmacı tarafından bu kapsamda üretilen çalıřmalar da yer verilecektir.

Anahtar Kelimeler: Yapisöküm, Seramik, Deprem, Dekonstrüksiyon, Derrida.



MİCHELİN YILDIZLI RESTORANLARIN TABAK TASARIMLARININ İNCELENMESİ

Mustafa Oğuzhan ERCAN¹, Saliha MEMİŞ², Taner ERDOĞAN³

¹*İstanbul Rumeli Üniversitesi, Meslek Yüksekokulu, Otel, Lokanta ve İkram Hizmetleri Bölümü, İstanbul/Türkiye*

²*İstanbul Rumeli Üniversitesi, Meslek Yüksekokulu, Otel, Lokanta ve İkram Hizmetleri Bölümü, İstanbul/Türkiye*

³*Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Turizm Fakültesi, Gastronomi ve Mutfak Sanatları Bölümü, Eskişehir/Türkiye*

Öz:

İnsanlar, yaşamsal faaliyetlerini sürdürebilmek için beslenme ihtiyaçlarını gidermek zorundadır. Ancak insanların beslenme ihtiyaçlarını giderme şeklinin diğer canlılardan farklılaştığını söylemek mümkündür. Yemek yeme eylemi tarihi gelişmeler, insanlar arası etkileşim ve statü ihtiyacından dolayı zamanla biyolojik bir ihtiyaç olmanın yanı sıra sanatsal bir ürün olarak da ele alınmıştır. Bu nedenle yiyecek hazırlamanın sanat ile ilişkisi gün geçtikçe artmıştır ve bu ilişki tabak sunumları üzerine yansımıştır. Aynı zamanda bu ilişki restoranlar arasında rekabete konu olmuştur. İnsanlar yemeğin lezzetli olmasını istemenin yanı sıra tabak sunumu açısından da kaliteli restoranları tercih etmektedirler. Bu restoranlar arasında gerek lezzet gerekse sunum açısından kaliteli işletmeler olarak nitelendirilen ve dünyaca kabul gören Michelin yıldızlı restoranlar ön plana çıkmaktadır. Bu kapsamda araştırmanın amacı Michelin yıldızlı restoranların tabak tasarımlarının incelenmesidir. Yapılan incelemenin başarılı olarak nitelendirilen bu restoranların sunumlarını nasıl gerçekleştirdiğinin literatüre kazandırılmasının özel sektör paydaşlarına fikir oluşturabilecek nitelikte olduğu düşünülmektedir.

Çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden internet kaynaklı veri toplama tekniği tercih edilmiştir. Araştırmanın çalışma grubunu Türkiye'deki Michelin yıldızlı restoranların sosyal medyada paylaşım yaptıkları yemek sunum fotoğrafları oluşturmaktadır. Elde edilen veriler içerik analizi yöntemiyle değerlendirilmiştir. Elde edilen verilerin analizinde güvenilir sonuçlar elde edebilmek için fotoğraflar araştırmacı teyidi yoluna gidilerek üç yazar tarafından ayrı ayrı incelenerek fikir birliğine varılmıştır. Elde edilen veriler neticesinde yemek sunumlarında araç-gereç olarak tabak ve doğal taşlar kullanıldığı, tabakların renginin beyaz, siyah, mavi renk tonları ve yeşil renk tonlarında olduğu, yemek sunumunda yuvarlak, elips ve dikdörtgen şekilde tabaklar tercih edildiği, desenli ve çukur modellerde tabakların kullanıldığı, tabak boyutlarının ise genellikle standart ölçülerde olduğu tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Yemek Sunumu, Tabak Tasarımı, Michelin Yıldızı, Restoranlar

GRAFİK TASARIM ALANINDA ESİNLENME VE AFİŞ ÖRNEKLERİ ÜZERİNDE İNCELEME

Öğr. Gör. Reyhan Kesgin Üzen¹, Öğr. Gör. Merve Çevik Güngör²

¹*İstanbul Rumeli Üniversitesi, Meslek Yüksekokulu, Tasarım Bölümü, Grafik Tasarım*

²*İstanbul Rumeli Üniversitesi, Meslek Yüksekokulu, Tasarım Bölümü, Grafik Tasarım*

Öz:

Son yıllarda tasarım kavramı gözle görülür şekilde gelişme göstermektedir. Bu gelişim tasarıma olan ilgiyi arttırmaktadır. Tasarımın en önemli aşaması şüphesiz yaratıcılıktır, bu yaratıcılık tasarımlarda genellikle gözleme dayalıdır bu gözlem yaratıcılığı her zaman desteklemekte ve yol göstermektedir. Rekabet ortamı her sektörde olduğu gibi Grafik tasarıma olan ilgiyi ve ihtiyacın artmasına ve bu alanda hizmet veren firmaların artmasına sebep olmuştur. Tasarımın olmazsa olmazı özgün çalışmalar ortaya koymasıdır.

Günümüz teknoloji ve sanayinin gelişmesi ile her türlü bilgi bilgisayar ekranımıza düşmektedir çalışmaların dijital ortamlarda hızlı bir şekilde üretilmesine ve dağıtılmasına sebep olmaktadır bunun beraberinde esinlenme ve intihal kaçınılmaz bir hal (yol) olabilmektedir. Önümüzdeki yıllarda hukuksal anlamda önlemler alınmaz ise bu etik sorunla daha da sık karşı karşıya kalmamız mümkün olabilmektedir. Etik değerler birçok meslek grubunda olduğu gibi tasarım anlamında da önemi göz ardı edilmeyecek kadar kıymetlidir. Bir meslek liyakat sahibi kişilerce mesleğin gereğine uygun olarak icra edilmesi gerekmektedir.

Bu çalışmada öncelikle meslek etiği meslek ahlakı üzerinden tasarım kavramı açıklanmıştır. Öte yandan esinlenme ve intihal ile sonuçlanan özgün olmayan çalışmaların olumsuz etkileri ele alınarak, intihalin grafik tasarım bağlamında afişler ve logolar üzerinden incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: İntihal, Etik, Tasarım, Afiş, Logo

YAPAY ZEKÂ TEKNOLOJİSİ OLAN DEEFAKE MEDYA NESNESİNİN SANATLA KESİŞİMİ: DALİ ÖRNEĞİ

¹ Arş. Gör.Büşra KILIÇ, ² Doç. Dr., Mehmet Emin KAHRAMAN

¹İstanbul Gelişim Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, İstanbul/ Türkiye.

²Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, İstanbul / Türkiye.

Yapay zekâ (AI) ve makine öğrenimi, dijital görüntülemenin ilerlemesi ile kullanıcıları siber ve fiziksel etkileşimlere dâhil eden genişletilmiş gerçeklik (sanal, artırılmış ve karma) gibi sürükleyici ancak manipüle edilebilir deneyimler ortaya çıkarmaktadır. Deepfake teknolojisi, yapay zekâ ve derin öğrenme teknikleri kullanılarak gerçek bir kişinin veya nesnenin görüntülerinin yeniden düzenlenmesine izin veren bir görüntü animasyonu teknolojisidir. Bu teknoloji son yıllarda sanat alanında da kullanılmaktadır. Özellikle, deepfake teknolojisi ile ünlü sanatçıların eserleri, sanatçıların kendileri, önemli tarihi figürler yeniden canlandırılmaktadır veya bu yapay zekâ teknolojisi ile yeni sanat eserleri üretilebilmektedir.

Salvador Dali örneği, deepfake teknolojisinin müzelerde kullanımına bir örnek teşkil etmektedir. Bu örnekte bir yapay zekâ algoritması Dali'nin çeşitli portrelerini analiz etmekte ve daha sonra bu portrelerden esinlenerek, yeni bir Dali portresi oluşturmaktadır. Oluşturulan bu görüntü animasyonu, Dali'nin tarzına ve estetiğine uygun bir şekilde tasarlanmıştır ve gerçek Dali portrelerine benzemektedir.

Bu çalışma Deepfake'in hızlı ilerlemeleri ve bunun sanat alanındaki potansiyel etkisi hakkında bir söylem sunmaktadır. Deepfake teknolojisi ve sanatın bir araya gelmesi hakkında mevcut araştırmalar incelenerek örnekleri analiz edilmektedir ve Dali örneği üzerinden deepfake teknolojisinin sanat alanındaki kullanımı tartışılmaktadır. Sanatın etiği ve hipergerçekçi yaklaşımda ölmüş bir insanı yeniden karşımızda görme ile ilgili sorulara da değinilmiştir.

Sonuç olarak, deepfake teknolojisi tartışmalara neden olsa da, bu teknolojinin sanat alanında da kullanılabilecek yaratıcı fırsatlar sunabileceği düşünülmektedir. Ancak, bu teknolojinin kullanımını da beraberinde etik ve yasal sorunları getirmektedir ve bu sorunların da dikkate alınması gerekmektedir.

Anahtar Kelimeler: Teknoloji, Yapay Zekâ, Deepfake, Sanat, Müzeler, Dali.

SULUOVA EYMİR İLKOKULU PEYZAJ TASARIM PROJESİ

Yasin ŞAHİN¹

¹*Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Mimarlık Ve Tasarım Fakültesi, Peyzaj Mimarlığı Bölümü, Çanakkale / Türkiye*

Öz:

Günümüzde kent ve kırsal alan kavramları farklı ölçütlerle değerlendirilmektedir. Kent yapısında farklı mekânsal kullanımlarla bulunması sebebiyle metropoliten bir yapıdadır. Bir plan dahilinde mekanlar arası etkileşimin çözümlenmesi gerekir. Kent yapısının kentsel planlama dahilinde çözümlenmesi ve alt ölçeğinde gerçekleştirilen kentsel tasarımlarla farklı ölçeklerde kentsel açık yeşil alanların tasarımlarının peyzaj mimarlığı meslek disiplini çerçevesinde çözümlenir. Kentleşmenin beraberinde getirdiği sosyo kültürel etkileşim zayıfladığı kentlerin ihtiyaçlarını çözüme kavuşturacak park tasarımlarının gerekmektedir. Kent kullanıcılarının mekân ve ihtiyaçlarının kurgulanmasında temel yaklaşım kullanıcının rekreasyonel ihtiyacını karşılamaya yöneliktir. Tasarımlarda alansal çözümlenmenin bütününde bölgesel ve küresel etkilerinin peyzaj mimarlığı perspektifinin kurgulanması gerekir. Peyzaj tasarımı ile peyzaj planlama bir bütünün parçasıdır. Tasarım çizgilerin güncel yaklaşımlarla esnetilmesi yeni yaklaşımları ortaya koymuştur. Esnek tasarımlarla gerçekleştirilen mekânsal çözümlenmelerin değişik kullanımlar olarak sağlamaktadır. Tasarım sadece bir ihtiyaca yönelik değil, multidisipliner bir meslek çalışması içerisinde sürdürülebilir farklı alansal kullanımlara olarak sağlamaktadır. Peyzaj projesi hazırlanması ve uygulanmasında ekolojik tabanlı peyzaj tasarım çözümlenmeleri gerçekleştirilmelidir.

Bu çalışmada Eymir mahallesinde yer alan ilköğretim alanının peyzaj projesinin hazırlanması ve tasarım ile uygulama aşamaları açıklanmıştır. Uygulama aşaması Suluova Belediyesi tarafından gerçekleştirilmiş bir peyzaj tasarım projesidir. Tasarım aşamasında hangi kullanımlara yer verildiği, karşılaşılan sorunlar ile uygulama aşamasında karşılaşılan zorlukları ve bu nedenle yapılan revizeler hakkında detaylı bilgiler verilmiştir. Alan çalışması aşamasında proje alanının eski kullanımından kaynaklı altyapı sorununun ve çevredeki durum tespit edilmiş, tasarımın uygulanma aşamasında fonksiyonların formlarındaki şekil değişikliği ve yapılan revizelerdeki değişikliğin peyzaj mimarlığı meslek disiplinin çerçevesinde teknik çözümlenmeler gerçekleştirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Peyzaj Tasarım, Kentsel Tasarım, Sürdürülebilir, Peyzaj Projesi, Kentsel Açık Yeşil Alanlar



SANAT EĞİTİMİNİN POSTMODERN YANSISI: RESİMLERARASILIK

Merve ERİŞGEN DARTAY¹, Doç. Dr. Sena SENGİR AYDIN²

¹Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Samsun/Türkiye

²Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Samsun/Türkiye

Öz:

Sanat tarihindeki birçok eser incelendiğinde, öğrenmeye ve keşfetmeye yönelik çalışmalarda kopya yönteminin araç olarak kullanıldığı gözlenmiştir. Günümüzde de taklit etmek veya esinlenmek gibi yollar resim sanatında sıkça kullanılmaktadır. Resim sanatındaki bu durumlar da bizi ‘‘Resimlerarasılık’’ kavramına götürmektedir. Uzun yıllar taklit ve kopya olarak değerlendirilen resimlerarasılık aslında çok daha kapsamlı ve içerik açısından detaylar barındıran alt başlıklar içeren postmodern bir kavramdır. Bu alt başlıklar; Resimsel-aşkınlık, Yorum-resimsellik, Yan-resimsellik, Üst-resimsellik, Bellek-resimsellik, Alt-resimsellik, Doğrudan Alıntı, Dolaylı Alıntı, Pastiş, Yansılama, Palempsest ve Temellük’tür. Resimlerarasılığın kelime anlamı, resimsel alıntılama değildir. İki veya daha fazla eserin resimsel alışverişini ifade eder. Resimlerarasılığın tarihine bakıldığında ise ilk insanların yaşadığı dönemlere kadar gitmek mümkündür. Araştırmalara göre insanlar dünyaya taklit içgüdüleriyle gelmektedir. Çocuk, doğumdan itibaren sesler ile hareketler ile çevreyi taklit etmeye başlamaktadır. Bu nedenle resimsel anlatılarında da kopyadan izler olması olağandır. Sanat eğitiminin tarihinde de resimlerarasılığın antik çağlardan başlayarak günümüze kadar geldiğini ve her kültürde farklı şekillerde ilerleyip değiştiğini görmekteyiz. Tarih boyunca birçok sanatçı öykünme, alıntılama ve temellük gibi resimlerarasılık yöntemlerini kullanarak sanat eserleri üretmiştir.

Postmodern süreç ile birlikte sanat eğitiminde izlenen disiplinlerarası yöntemler resimlerarasılığa legal zemin hazırlamıştır. Yeniden üretilebilen, yineleme yapabilen ve bireylere yaratıcılık kazandıran tavrıyla resimlerarasılık yöntemi, sanat derslerinde de sıkça uygulanmaya başlanmıştır. Sanat eğitimi sürecinde resimlerarasılık yönteminin uygulanması öğrencinin eserler arasındaki benzerlik ve farklılıkları ayırt edebilmesi, eser hakkında yorum yapabilmesi eseri kendi bakış açısıyla değerlendirebilmesi açısından oldukça önemli bir yere sahiptir.

Anahtar Kelimeler: Resimlerarasılık, Sanat eğitimi, Postmodernizm.

e-ISBN: 0000000000



 [rumeliunv](https://www.instagram.com/rumeliunv)  444 29 17  [rumeli.edu.tr](https://www.rumeli.edu.tr)