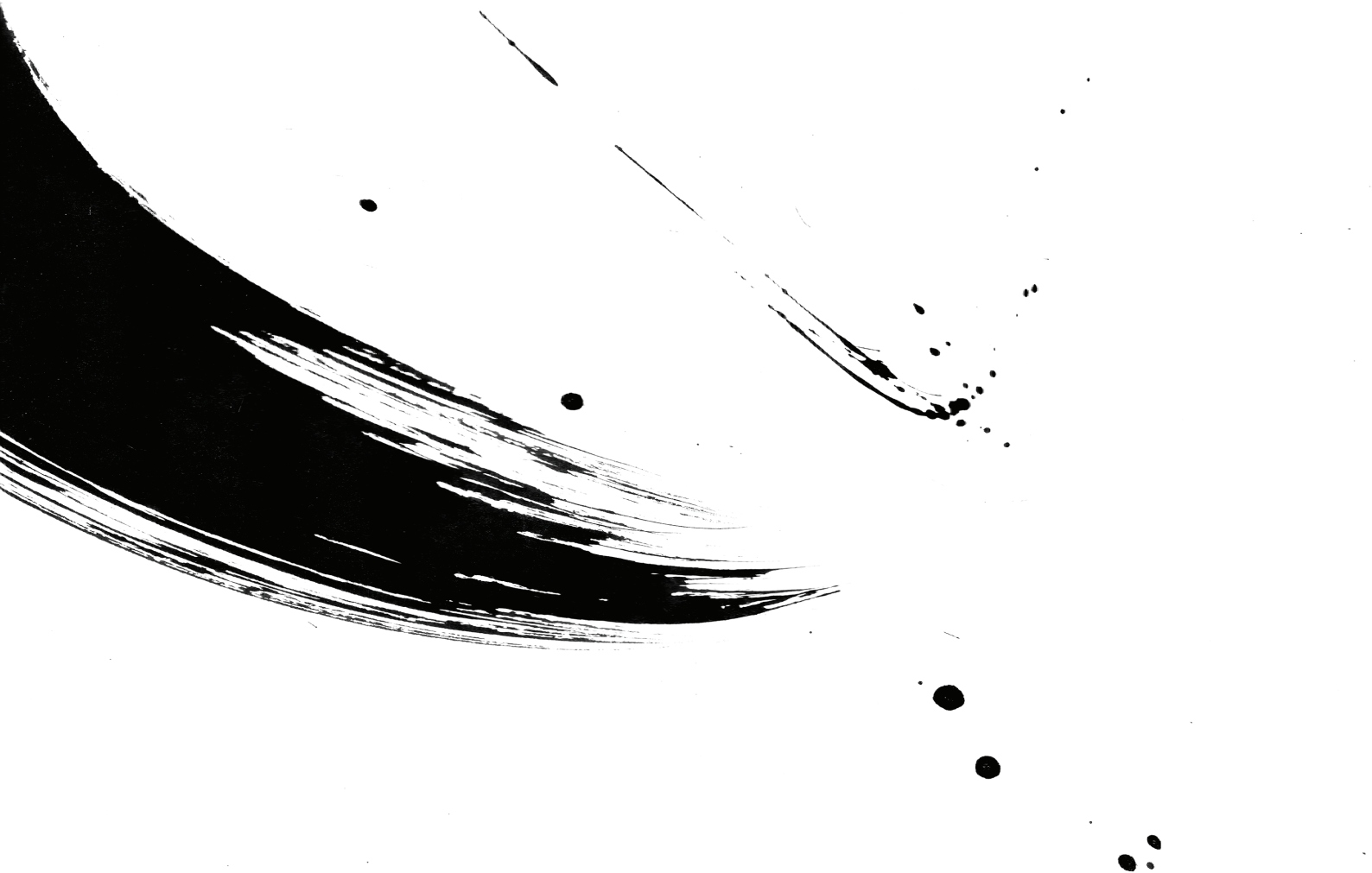




MUĞLA SİTKİ KOÇMAN ÜNİVERSİTESİ BODRUM GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
MUĞLA SİTKİ KOÇMAN UNIVERSITY BODRUM FACULTY OF FINE ARTS

AĞUSTOS|AUGUST 2023 CİLT|VOLUME 02 SAYI|ISSUE 02

BODRUM SANAT VE TASARIM DERGİSİ
BODRUM JOURNAL OF ART AND DESIGN



Sahibi|Owner

MUĞLA SITKI KOÇMAN ÜNİVERSİTESİ adına on behalf of MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY
PROF. **BURCU KARABEY**

Baş Editör|Editor in Chief

ASSOC. PROF. **NİLAY ÖZSAVAŞ ULUÇAY** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TURKEY)

Editör Yardımcıları|Associate Editors

ASSOC. PROF. **BETÜL GÜNEŞDOĞDU** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TURKEY)

ASSOC. PROF. **DENİZ C. KOŞAR** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TURKEY)

Alan Editörleri|Section Editor

ASSOC. PROF. **BETÜL GÜNEŞDOĞDU** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TURKEY)

ASSOC. PROF. **CANAN ZÖNGÜR** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TURKEY)

ASSOC. PROF. **DENİZ C. KOŞAR** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TURKEY)

ASSOC. PROF. DR. **FİLİZ ÇEVİK TAN** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TURKEY)

ASSOC. PROF. DR. **TOGAY ŞENALP** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TURKEY)

ASST. PROF. DR. **BERKE SOYUER** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TURKEY)

ASST. PROF. DR. **GÜLŞAH BAYRAKTAR** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TURKEY)

RES. ASST. DR. **DİDAR EZGİ ÖZDAĞ** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TURKEY)

Konuk Alan Editörleri|Guest Section Editors

ASSOC. PROF. DR. **ÖMER ZAIMOĞLU** (AKDENİZ UNIVERSITY, TURKEY)

ASST. PROF. DR. **MERVE KARAOĞLU CAN** (KÜTAHYA DUMLUPINAR UNIVERSITY, TURKEY)

LECTURER **ONUR TOPRAK** (ERCİYES UNIVERSITY, TURKEY)

RES. ASST. **SEDA CANOĞLU** (ESKİŞEHİR TECHNICAL UNIVERSITY, TURKEY)

Yabancı Dil Editörleri|Foreign Language Editors

ASSOC. PROF. DR. **ÖZLEM ÖZMEN AKDOĞAN** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TURKEY)

ASST. PROF. DR. **BERKE SOYUER** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TURKEY)

Yayın Kurulu Sekreteri|Editorial Board Secretary

RES. ASST. **TUĞBA GÜNAYDIN** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TURKEY)

Tasarım ve Mizanpaj|Design & Layout

RES. ASST. **ALMILA YILDIRIM** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TURKEY)

İletişim|Contact

Bodrum Journal of Art and Design

 bad.mu.edu.tr

 bad@mu.edu.tr

 bodrum.journal

Danışma Kurulu|**Advisory Board**

PROF. DR. **ALİ OSMAN GÜNDOĞAN** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. DR. **ALİMCAN ZİYAI** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. **ANA AFONSO** (UNIVERSIDADE ABERTA & CISUC, UNIVERSITY OF COIMBRA, PORTUGAL)
PROF. **ANNA CALLUORI HOLCOMBE** (UNIVERSITY OF FLORIDA, USA)
PROF. DR. **AYSUN ALTUNÖZ** (ANKARA HACI BAYRAM VELİ UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. DR. **BANU MANAV** (KADİR HAS UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. **B. BURAK KAPTAN** (ESKİŞEHİR TECHNICAL UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. **B. SRINIVAS REDDY** (JAWAHARLAL NEHRU ARCHITECTURE AND FINE ARTS UNIVERSITY, INDIA)
PROF. **BURCU KARABEY** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. DR. **BÜLENT SALDERAY** (ANKARA HACI BAYRAM VELİ UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. **CHHATRAPATI DUTTA** (GOVT. COLLEGE OF ART AND CRAFT, INDIA)
PROF. **CEBRAİL ÖTGÜN** (HACETTEPE UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. **ÇİĞDEM DEMİR** (ANKARA HACI BAYRAM VELİ UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. **ELCHIN ALIYEV** (WESTERN CASPIAN UNIVERSITY, AZERBAIJAN)
PROF. **EMRE FEYZOĞLU** (HACETTEPE UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. DR. **ENİS TİMUÇİN TAN** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. DR. **ERHUN ŞENGÜL** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. **EROL TURGUT** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. **ESRA SAĞLIK** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. **HÜSNÜ DOKAK** (HACETTEPE UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. **KEMAL ULUDAĞ** (ANADOLU UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. **LAURA L. LETINSKY** (THE UNIVERSITY OF CHICAGO, USA)
PROF. **MAHMUT ÖZTÜRK** (BOLU ABANT İZZET BAYSAL UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. **MEHMET YILMAZ** (ANKARA HACI BAYRAM VELİ UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. DR. **MEHMET LÜTFİ HİDAYETOĞLU** (SELÇUK UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. **MUSA KÖKSAL** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. DR. **ONAL ABISHEVA** (ABAI KAZAKH NATIONAL PEDAGOGICAL UNIVERSITY, KAZAKHISTAN)
PROF. **SEYHAN YILMAZ** (KASTAMONU UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. DR. **SİBEL KILIÇ** (MARMARA UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. **TANSEL TÜRKDOĞAN** (ANKARA HACI BAYRAM VELİ UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. **ZHANG XIN** (SCHOOL OF FINE ARTS OF HARBIN NORMAL UNIVERSITY, CHINA)
PROF. **ZHAO YUNLONG** (SCHOOL OF FINE ARTS OF HARBIN NORMAL UNIVERSITY, CHINA)

Hakem Kurulu|**Reviewer Board**

PROF. **ADİLE FEYZA ÖZGÜNDOĞDU** (HACETTEPE UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. DR. **ALİMCAN ZİYAI** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. DR. **BİRSEN LİMON** (SELÇUK UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. **BUKET ACARTÜRK** (SAKARYA UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. **BURCU KARABEY** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. DR. **BÜLENT SALDERAY** (ANKARA HACI BAYRAM VELİ UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. **CEBRAİL ÖTGÜN** (HACETTEPE UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. **DENİZ ONUR ERMAN** (HACETTEPE UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. DR. **DİCLE AYDIN** (NECMETTİN ERBAKAN UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. **DUYGU KAHRAMAN** (ANADOLU UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. DR. **ERHUN ŞENGÜL** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. **EROL TURGUT** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. **ESRA SAĞLIK** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. **EZGİ HAKAN** (ANADOLU UNIVERSITY, TURKEY)

PROF. **KEMAL ULUDAĞ** (ANADOLU UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. DR. **KEMAL YILDIRIM** (GAZİ UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. DR. **MEHMET LÜTFİ HİDAYETOĞLU** (SELÇUK UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. **MEHMET YILMAZ** (ANKARA HACI BAYRAM VELİ UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. **MUSA KÖKSAL** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. **MÜGE GÖKER PAKTAŞ** (MARMARA UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. **NAİLE RENGİN OYMAN** (SÜLEYMAN DEMİREL UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. DR. **RABİA KÖSE DOĞAN** (SELÇUK UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. **RUHİ KONAK** (ANKARA MUSIC AND FINE ARTS UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. DR. **SEMRA ARSLAN SELÇUK** (GAZİ UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. **TEVFİK FİKRET UÇAR** (ANADOLU UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. DR. **UĞUR ATAN** (SELÇUK UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. DR. **ZUHAL TÜRKTAŞ** (SELÇUK UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. DR. **ALİ ASGAR ÇAKMAKÇI** (ZONGULDAK BÜLENT ECEVİT UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. DR. **ASLIHAN ERKMEN BİRKANDAN** (İSTANBUL TECHNICAL UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. DR. **AYÇA GÜLTEN** (FIRAT UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. DR. **AYŞE NAHİDE YILMAZ** (DÜZCE UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. DR. **AYTAÇ ÖZMUTLU** (ORDU UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. DR. **BANU AYTEN AKIN** (DOKUZ EYLÜL UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. **BARIŞ YILMAZ** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. **BETÜL BİLGE ÖZDAMAR** (BAŞKENT UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. **BETÜL AYTEPE SERİNSU** (NEVŞEHİR HACI BEKTAŞ VELİ UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. **BURHAN YILMAZ** (DÜZCE UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. DR. **DENİZ DEMİRARSLAN** (KOCAELİ UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. DR. **EMİNE KÖSEOĞLU** (FATİH SULTAN MEHMET VAKIF UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. **ENGİN ASLAN** (DOKUZ EYLÜL UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. **ENGİN ÜMER** (ORDU UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. **EVREN SELÇUK** (DÜZCE UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. **EVRİM ÖZESKİCİ** (UŞAK UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. **FATİMA TOKGÖZ GÜN** (BURDUR MEHMET AKİF ERSOY UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. **FİRDEVS MÜJDE GÖKBEL** (KASTAMONU UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. **FUNDA SUSAMOĞLU** (HACETTEPE UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. DR. **GİZEM ERDOĞAN** (İZMİR DEMOCRACY UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. **GÖZDE ÇAKIR KIASIF** (HALIÇ UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. DR. **GÜLÜZAR ÇELEBİLİK** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. DR. **H. HALE KOZLU** (ERCİYES UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. DR. **HATİCE DERYA ARSLAN** (NECMETTİN ERBAKAN UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. **İLKE İLTER GÜVEN** (DOKUZ EYLÜL UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. **KAMURAN ÖZLEM SARNIÇ** (AKDENİZ UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. DR. **M. KÜBRA MÜEZZİNOĞLU** (FIRAT UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. **MEZİYET AYŞE BALYEMEZ** (MİMAR SİNAN FINE ARTS UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. **MİNE DEĞİRMENCİ AYDIN** (ORDU UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. DR. **NİHAN CANBAKAL ATAĞLU** (KARADENİZ TECHNICAL UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. DR. **ÖNCÜ BAŞOĞLAN AVŞAR** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. DR. **PELİN TEKİNALP** (HACETTEPE UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. **PERİHAN ŞAN ASLAN** (BOLU ABANT İZZET BAYSAL UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. **PINAR ÇALIŞKAN GÜNEŞ** (DOKUZ EYLÜL UNIVERSITY, TURKEY)

ASSOC. PROF. DR. **SEDEF ŞENDOĞDU** (ONDOKUZ MAYIS UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. **SENİHA ÜNAY SELÇUK** (DÜZCE UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. **SEVGİ ARI** (ÇUKUROVA UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. **TUBA BATU** (ÇANAKKALE ONSEKİZ MART UNIVERSITY, TURKEY)
ASST. PROF. DR. **AHMET AYTAÇ** (AYDIN ADNAN MENDERES UNIVERSITY, TURKEY)
ASST. PROF. DR. **ALİ RIZA KANAÇ** (KARABÜK UNIVERSITY, TURKEY)
ASST. PROF. DR. **ATLIHAN ONAT KARACALI** (İSTANBUL TOPKAPI UNIVERSITY, TURKEY)
ASST. PROF. DR. **BENĞİ YURTSEVER** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TURKEY)
ASST. PROF. **BURCU ÖZYONAR ÇIRAK** (TRABZON UNIVERSITY, TURKEY)
ASST. PROF. DR. **CAHİT ARSAL ARISAL** (İSTANBUL GEDİK UNIVERSITY, TURKEY)
ASST. PROF. DR. **CENGİZ ŞAHİN** (ANKARA YILDIRIM BEYAZIT UNIVERSITY, TURKEY)
ASST. PROF. **EDA ÇEKİL KONRAT** (İSTANBUL OKAN UNIVERSITY, TURKEY)
ASST. PROF. DR. **EGE KAYA KÖSE** (KARABÜK UNIVERSITY, TURKEY)
ASST. PROF. DR. **ESRA AKSOY** (AYDIN ADNAN MENDERES UNIVERSITY, TURKEY)
ASST. PROF. DR. **ESRA LAKOT ALEMDAĞ** (RECEP TAYYİP ERDOĞAN UNIVERSITY, TURKEY)
ASST. PROF. DR. **EZĞİ ŞEN** (ÜSKÜDAR UNIVERSITY, TURKEY)
ASST. PROF. DR. **FERHAT ZENGİN** (İSTANBUL GELİŞİM UNIVERSITY, TURKEY)
ASST. PROF. DR. **HAMİDE VURAL** (HAKKARİ UNIVERSITY, TURKEY)
ASST. PROF. DR. **İLHAN KOÇ** (KONYA TECHNICAL UNIVERSITY, TURKEY)
ASST. PROF. DR. **İLKE TEKİN** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TURKEY)
ASST. PROF. DR. **İREM ÇOBAN** (DOĞUŞ UNIVERSITY, TURKEY)
ASST. PROF. DR. **MİNE SUNGUR** (SELÇUK UNIVERSITY, TURKEY)
ASST. PROF. DR. **MÜJDE YÜCEL COŞAR** (ÇANAKKALE ONSEKİZ MART UNIVERSITY, TURKEY)
ASST. PROF. DR. **MÜŞERREF ÖZTÜRK ÇETİNDÖĞAN** (SÜLEYMAN DEMİREL UNIVERSITY, TURKEY)
ASST. PROF. DR. **NESLİHAN YILDIZ** (İSTANBUL GEDİK UNIVERSITY, TURKEY)
ASST. PROF. DR. **RÜYA ARDIÇOĞLU** (FIRAT UNIVERSITY, TURKEY)
ASST. PROF. **SOUFI MOAZEMI GOUDARZI** (BAŞKENT UNIVERSITY, TURKEY)
ASST. PROF. **ŞUAYYİP YÜCEL** (KIRIKKALE UNIVERSITY, TURKEY)
ASST. PROF. DR. **TOLGA KILIÇ** (İSTANBUL MEDİPOL UNIVERSITY, TURKEY)
ASST. PROF. DR. **ZEYNEP DEMİRCAN** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TURKEY)
ASST. PROF. DR. **ZEYNEP GÖNÜLAY ÇALIMLI** (HATAY MUSTAFA KEMAL UNIVERSITY, TURKEY)
LECTURER DR. **BÜLENT İBRAHİM TURAN** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TURKEY)
RES. ASST. DR. **MERVE CESUR ATINTAŞ** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TURKEY)

İÇİNDEKİLER|CONTENTS

EDİTÖRDEN EDITORIAL	VI
HAKKINDA ABOUT	VII

araştırma makalesi|research article

bengi yurtsever MEKÂN ALGISİNİN DÖNÜŞÜMÜNDE GERÇEKLIK KAVRAMI: PLEASANTVILLE FİLMİNİN OKUMASI <i>REALITY CONCEPT IN THE TRANSFORMATION OF SPACE PERCEPTION: THE READING OF PLEASANTVILLE FILM</i>	162
gökçe uysal başer, emet egemen aslan SERAMİK SANATI YARATIM SÜRECİNDE TASARIM, ÇAMUR VE ŞEKİLLENDİRME İLİŞKİSİ <i>THE RELATIONSHIP OF DESIGN, CLAY AND SHAPING IN THE CREATION PROCESS OF CERAMIC ART</i>	178
gamze kazancı altınok <i>ISTANBUL'S MEGA PROJECTS UNDER ECOLOGICAL SCRUTINY: A CRITICAL ASSESSMENT</i>	188
murat bengisu, fisun erdoğanlar bengisu <i>INDUSTRIAL DESIGN STUDIOS OF WARSAW: PUSHING FORWARD FOR SOCIALLY AND ECOLOGICALLY RESPONSIBLE DESIGN</i>	206
gayem doğan, h. tonguç tokol YENİ-GÖÇMENLİK VE MEKÂN: AİDİYETİN MEKÂNSAL DÖNÜŞÜMÜNÜN ANALİZİ <i>NEO-NOMADISM AND SPACE: ANALYSIS OF SPATIAL TRANSFORMATION OF BELONGING</i>	227
begüm mütevellioğlu BİTKİ TEMSİLLERİNDE MİMESİS: VINCENNES/ SÈVRES, VALLETTI VE BLASCHKA KOLEKSİYONLARI <i>MIMESIS IN PLANT REPRESENTATIONS: THE VINCENNES/SÈVRES, VALLETTI AND BLASCHKA COLLECTIONS</i>	244
hayri ağan ORHAN PEKER RESİMLERİNDE BİÇİM ANLAYIŞINI ŞEKİLLENDİREN ETKENLER <i>FACTORS THAT SHAPE THE APPROACH OF FORM IN ORHAN PEKER PAINTING</i>	260
atila ışık YAPAY ZEKÂ VE MAKİNE ÖĞRENİMİNİN GÜNCEL FOTOĞRAF UYGULAMALARINA ETKİSİ <i>THE IMPACT OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND MACHINE LEARNING ON CONTEMPORARY PHOTOGRAPHY PRACTICES</i>	274

derleme makalesi|review article

burcu yıldırım İNTERAKTİF MEKÂNLARDA ÇALIŞMA PRENSİPLERİ: CUMINCAD İNDEKSİ ÜZERİNDEN HYPE CYCLE BAĞLAMINDA BİR DEĞERLENDİRME <i>WORKING PRINCIPLES FOR INTERACTIVE SPACES: AN INVESTIGATION IN THE CONTEXT OF HYPE CYCLE THROUGH CUMINCAD INDEX</i>	290
--	-----

EDİTÖRDEN| EDITORIAL

Değerli Okuyucular,

Ulusal ve uluslararası mecralarda sanat ve tasarım alanında öncü yayınlardan biri olmayı amaçlayan dergimiz, Bodrum Journal of Art and Design, yayın hayatının ikinci yılını yeni sayısı ile tamamlamış bulunmaktadır. Bu süreçte, her daim kendi geliştiren bir ekip olarak, sizlerden aldığımız olumlu yorumlar, değerli katkılar ve yoğun ilgi ile dergimizin sanata, tasarıma, bilime, eğitime katkılarıyla önemli bir görevi yerine getirdiğine, Fakültemizi ve Üniversitemizi en iyi biçimde temsil ettiğine inanıyoruz.

Sanat ve tasarım alanları ve bu alanlar bağlamında yapılmış olan disiplinlerarası özgün çalışmaları okuyucuya ulaştırdığımız bu sayıda, seramik, mimarlık, içmimarlık, resim, endüstri ürünleri tasarımı, fotoğraf ve yapay zekâ konularında çalışmalar yer almaktadır. Yayına hazırlık sürecinde desteklerini esirgemeyen ve değerlendirme sürecinde yer alan Danışma ve Hakem Kuruluna, dördüncü sayımızın hazırlanmasında titiz ve özverili çalışmaları ile Editör Kuruluna ve değerli araştırmaları ile dergimizin yeni sayısına katkı sağlayan tüm yazarlara teşekkürlerimizi sunarız.

Doç. Nilay Özsavaş Uluçay
Baş Editör

Dear Readers,

Bodrum Journal of Art and Design, which aims to contribute to the fields of art and design and to be one of the leading publications in national and international environments, has completed its second year with its new issue. In this process, as a team that always develops itself, we believe that our journal fulfills an essential task with its contributions to art, design, science, and education and represents our Faculty and University in the best way, with positive comments, valuable contributions, and intense interest we received.

In this issue, which reaches the reader with the fields of art and design and the interdisciplinary studies made in the context of these fields, there are articles from fields such as ceramics, architecture, interior design, painting, industrial design, photography, and artificial intelligence. We would like to thank the Advisory and Reviewer Board for their unwavering support during the preparation process for the publication and for their participation in the evaluation process, the Editorial Board for their meticulous and devoted work in the preparation of our fourth issue, and all the authors who contributed to the new issue of our journal with their valuable researches.

Assoc. Prof. Nilay Özsavaş Uluçay
Editor in Chief

HAKKINDA|ABOUT

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Bodrum Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi olan *Bodrum Journal of Art and Design* uluslararası hakemli bir dergidir. Dergi, sanat ve tasarım alanları ve bu alanlar bağlamında yapılmış olan disiplinlerarası özgün çalışmaların akademik ve bilimsel etik kurallara uygun bir biçimde değerlendirilmesini ve okuyucuya ulaştırılmasını hedeflemektedir. Dergi yılda iki sayı (Şubat-Ağustos) yayımlar, yayın dili Türkçe ve İngilizcedir.

Bodrum Journal of Art and Design bilimsel yayın etiğini en yüksek standartlarda uygulamaktadır ve Committee on Publication Ethics (COPE) tarafından dergi editörleri için geliştirilen öneri ve kılavuzları dikkate almaktadır. Dergiye gönderilen yazılar, bir editör ve en az iki hakem tarafından incelenmek suretiyle çift kör eş değerlendirme sürecinden geçmektedir. Gönderilmiş olan makalelerin başka bir yerde yayınlanmış (bilimsel toplantılarda sunulmuş ve tam metin yayımlanmış bildiriler dâhil) ya da yayın için sırada bekliyor olmaması gerekmektedir. Yazarlar yayınlanmak üzere gönderdikleri makalelerin yayın ve telif hakkını dergimize devretmeyi ve ücret talep etmemeyi kabul etmiş sayılır. Yazıların içeriğinden ve kaynakların doğruluğundan yazarlar sorumludur. Yayınlanmış tüm makaleler dergi ve yazarlara atıf yapılmak suretiyle herkese açıktır.

Bodrum Journal of Art and Design, which is the Journal of Muğla Sıtkı Koçman University Bodrum Faculty of Fine Arts, is an international refereed journal. The journal aims to evaluate the fields of art and design and original interdisciplinary studies made in these fields in accordance with academic and scientific ethical rules and to deliver them to the reader. The journal published two issues a year (February-August), and the publication languages are Turkish and English.

Bodrum Journal of Art and Design applies scientific publication ethics to the highest standards and considers the recommendations and guidelines developed by Committee on Publication Ethics (COPE). Manuscripts submitted to the journal go through a double-blind peer-review process by being reviewed by an editor and at least two reviewers. Article submitted for publication should not be published elsewhere (including papers presented at scientific meetings and published in full text) or waiting in line for publication. The author/authors are deemed to have accepted to transfer the publication and copyright of their articles to our journal and not to request any fees. Authors are responsible for the content of the articles and the accuracy of the references. All published articles are open to everyone on the condition that the journal and authors are referenced.

DİZİNLER|INDEXES

Directory of Research Journals Indexing - DRJI

Scientific Indexing Service - SIS

Asos Index

dr. öğr. üyesi bengi yurtsever (sorumlu yazar|corresponding author)
muğla sitki koçman üniversitesi, mimarlık fakültesi, mimarlık bölümü
bengiyurtsever@mu.edu.tr orcid: 0000-0003-2220-6133

MEKÂN ALGISİNİN DÖNÜŞÜMÜNDE GERÇEKLIK KAVRAMI: PLEASANTVILLE FİLMİNİN OKUMASI

araştırma makalesi|research article
başvuru tarihi|received: 25.01.2023 kabul tarihi|accepted: 14.03.2023

ÖZET

Kent kavramının, mekânsal sınırların dönüşümüyle farklı bir tanımlamaya gereksinim duyacağı açıktır. Mimari kapsamda kent, mekân, yer, ortam ve bağlam gibi kavramlarda anlam dönüşümü yaşanabilecektir. Sosyolojik açıdan bakıldığında kolektif birliktelik ortamına altlık hazırlayan kentler, yeni sanal mekânlarda buna gereksinim duymadan yeni bir kolektif şehir hakkına sahip olabilecektir. Eski veya gerçek diye adlandırılan kentteki birçok mekânsa gerek fiziksel kullanım gerek sosyolojik anlam olarak yerini boşluklara bırakabilecektir. Bu çalışma kapsamında yeni şehir hakkı kavramına erişim sürecindeki mekânsal anlam dönüşümleri, Siegfried Kracauer'ın görüşlerinden yararlanılarak *Pleasantville (Yaşamın Renkleri)* filminin okunmasıyla bir doküman analizi yapılmıştır. Kracauer'ın modernizm mekânları üzerine görüşleri, maddesellik ve evsizlik formu kavramları hem kendi dönemi içerisinde hem de günümüz bağlamında irdelenmiştir. Bu içerikteki eleştiri metinleri, kitaplar ve filmler doküman analizinin bileşenlerini oluşturmuştur. Sosyolojik açıdan kolektif farkındalık dönemine tanıklık ettiren film aracılığıyla, günümüze ve geleceğe ilişkin yeni şehir hakkı arayışını tartışmak amaçlanmıştır. İçinde bulunulan kırılma dönemini öncekilerden ayıran durum alternatif bir sanal ortamın yeni kentsel mekân oluşumuna zemin hazırlıyor oluşudur. Dolayısıyla tamamen yeni bir düzenin, yaşantının ve belleğin gelişimini gözlemlemek ve bunlara ilişkin bileşenlerin yeniden tanımlanması söz konusudur. Olası yeni mekânların yeni haklara gereksinim duyabileceği; bu hakların sanal veya gerçek ortam ayırt etmeksizin kolektif bir aradalıklar olmadan etken olabilmesinin güçlüğü üzerinden tartışmanın değerlendirmesi tamamlanmıştır.

Anahtar Kelime: Gerçeklik, Sanal Ortam, Şehir Hakkı, Kolektif Yaklaşım, Pleasantville

Yurtsever, B. (2023). Mekân algısının dönüşümünde gerçeklik kavramı: Pleasantville filminin okuması. *Bodrum Journal of Art and Design*, 2(2), 162-177. <https://doi.org/10.58850/bodrum.1242439>

REALITY CONCEPT IN THE TRANSFORMATION OF SPACE PERCEPTION: THE READING OF PLEASANTVILLE FILM

ABSTRACT

It is evident that the changing spatial boundaries necessitate a redefinition of the concept of the city. In the architectural context, this transformation can be observed in various notions, including the city, space, place, environment, and context. From a sociological perspective, cities that facilitate a collective environment can establish a new collective city without the need for virtual spaces. The physical and sociological meanings of many urban spaces, deemed old or real, are likely to be substituted in the course of this transformation. This study examines the changes in spatial meaning during the adoption of the new concept of the right to the city, by analyzing the film *Pleasantville* through the lens of Siegfried Kracauer's views. The examination focuses on Kracauer's perspectives on modernism spaces, materiality, and homelessness, both during his era and in today's context. The document analysis includes critical texts, books, and films. The purpose of this analysis is to explore the pursuit of a new right to the city in the present and future from a sociological perspective, considering the film as a witness to a period of collective awareness. The current transformation period is different from previous ones in that an alternative virtual environment is paving the way for a new urban space. Consequently, it is necessary to observe the development of a completely new order, experience, and memory, and redefine the components that relate to them. The emergence of new spaces may demand new rights. However, the evaluation of this discussion concludes that these rights may not be effective without collective associations, regardless of the environment, virtual or real.

Keywords: Reality, Virtual Environment, Right to the City, Collective Approach, Pleasantville

GİRİŞ

ABD'de 2001 yılından itibaren, temeli aslında çok daha öncelere dayanan, bir gayrimenkul patlaması yaşanmıştır. Patlamanın finans sektöründeki karşılığı ise 2008 yılında yaşanan bir kriz ile ortaya çıkmıştır. Bu kriz, etkilerini kısa zamanda tüm Avrupa'ya yaymıştır. Yaşanan kriz sürecine dair halk bir açıklama beklemiş; ancak yapılan açıklamalar, anlaşılabilirlikten uzak, birtakım sahte jargonlara sığınmış söylemler olarak görülmüştür. Halk bu durumdan rahatsız olarak sokaklara dökülmüştür (Harvey, 2012/2013: 9-30). Bu konular üzerine David Harvey, birikimlerini derleyerek *Rebel Cities: From the Right to the City to the Urban Revolution (Asi Şehirler: Şehir Hakkından Kentsel Devrime Doğru)* adıyla bir kitap yayınlamıştır. Bu kitapta sözünü ettiği en önemli tartışmalardan birisi 1960'ların sonunda Henri Lefebvre'nin de üzerinde durmuş olduğu *Le Droit à la ville (Şehir Hakkı)* denemesinde geçen "Şehir Hakkı" kavramıdır. Gündelik hayatın bir yansıması sonucu vurgulu hale gelen bu hak, hem bir arayışın hem de bir talebin göstergesi olarak ele alınmaktadır.

Harvey'e (2013: 68) göre, özetle "Şehir Hakkı", kenti orada yaşayanların kendine göre değiştirmesi, kimi durumlarda ise yeniden yapılandırabileceği bir hakka sahip olabilmesi olarak tanımlanmaktadır. Burada sözü geçen kendine göre değiştirebilme, bireysellikten öte kolektif bir eylem ve söylemi temsil etmektedir. Günümüzde kolektif arayışların gerçekleşebileceği ortamların farklılaşması, alternatif mekân türlerine gereksinimi de beraberinde getirmektedir. Mekânın değişimi bir araya gelme halini fiziksel olarak dönüştürse de özünde toplu halde yaşama arayışı içerisinde olan birey için bu durumun yeni potansiyellerini aramak bir refleks hareketi olabilmelidir.

Bu bağlamda söz konusu potansiyellere yönelik bir doküman analizi yapılmıştır. Çalışmanın başında Alman mimar, film kuramcısı ve eleştirmeni Siegfried Kracauer'in içinde bulunduğu dönem, düşüncelerinin oluşmaya başladığı ortam ve görüşleri, kavramsal arka planı oluşturacak şekilde ele alınmıştır. Mekâna yönelik görüşleri "maddesellik" ve "evsizlik formu" üzerinden ele alınmış, meta-madde-gerçeklik-sanallık-sanal mekân-sanal ortam-metaverse etkileşimi kapsamında da günümüze taşınmıştır. Modernizm kırılması ile tanımlanan yeni kent mekânlarının insanlar üzerindeki etkilerini ele alan eleştirmenin tartıştığı evsizlik formu kavramının 2020'lerde aşkın bir konuma ulaştığı düşünüldükçe; gelecek kent mekânlarının ve kolektif bir araya gelişlerin nasıl bir ortamda olabileceği tartışmaya açılmıştır. Bu ilk kısım büyük oranda araştırmamanın kavramsal arka planını oluşturmaktadır. Kolektif bir hak arayışının vurgusunu kuvvetlendirebilmek amacıyla da *Pleasantville* filminden yararlanılarak bir film okuma ile ikinci kısım kurgulanmıştır. Film okuma bu sürecin bir alan çalışması niteliğindedir. Bir toplum olmanın bilincinin sürüp süremeyeceği, bir topluluğun bulunduğu yere dair bir kent tanımı ile kendi sınırlarını belirleyip belirleyemeyeceği ve yeni birtakım tanımlamalara duyulan gereksinim ile üçüncü ve son kısım olan değerlendirme tamamlanmıştır.

Pleasantville filmi yaşamın farklılıklarına karşı, özgün bakış açısının sunulabilmesine, aktarılabilmesine karşı bir eleştiri getirmektedir. Özgünleşme ve kendini ifade edebilme ile gelen özgürlük karşısında bir toplumda yaşananlar, filmde farklı imgeler aracılığıyla aktarılmaktadır. Bir aracı yardımıyla başka bir ortamda kendi gerçekliğini oluşturabilme hali, *Pleasantville* filmindeki bir tuşla televizyonun içerisinde bir programa dâhil olan iki kardeşin ortamda yer edinebilme biçimi ile bütünleştirilmiştir. Bu bütünleştirme sonucunda dönüşen mekânlardaki bir araya gelebilme durumları ve bunların nasıl bir şekilde kolektif ortam hazırlayarak yeni bir şehir hakkı ortaya çıkarabilecekleri sorgulanmıştır.

Arnheim'a (2010: 42) göre sinema izleyicinin bildiği bir durumu başka bir ortama taşıyan bir araçtır. Bu süreçte söz konusu bilinen durumun yeni bir şey gibi görünmesi sağlanmaktadır. İzleyici bu durumda tam anlamıyla tarafsızlaşarak hem gerçeği hem de kurgu olanı sorgulayabilmektedir. Gerçek hayatta kentin somut çeperlerinin anlamını kaybetme hali, bağlamın yeniden tanımlanmasına; bağlamın bu dönüşümü ise anlamın ve algının dönüşümüne neden olabilmektedir. Dolayısıyla da özünde kolektif hak aranan platformlar da dönüşmekte, buna bağlı olarak da birçok sosyolojik durumun etkileneceği gibi kent mekânları da

bu durumdan etkilenmektedir. Bu araştırmanın da gerek kent mekânları gerek toplumsal yaşam bağlamında bir sorgulama metni olması amaçlanmaktadır.

ARAŞTIRMAYA YAKLAŞIM

Çalışma kapsamında mekânın gerçeklik ve sanallık arasındaki anlam dönüşümü bir film okuması aracılığıyla ele alınmıştır. Farklı bir ortama geçerek kolektif bir arayış ile haklarını elde eden toplumun süreci, *Pleasantville* filminin okunması ile bütünleştirilmiştir. Kracauer'ın kente, kent mekânlarına, bu mekânlardaki davranışlarına ve gerçekliğe ilişkin görüşleri gündelik hayat ile bütünleştirilmiş ve Harvey'in bakış açısıyla harmanlanmıştır. *Pleasantville* filminin sosyolojik açıdan okunmasının, gündelik yaşamın sorgulanmasına olanak sağlayabileceği düşünülmektedir.

Sinema toplumsal gerçekliğin bir yansıması ya da dışavurumu olarak görülebilmektedir. Diken ve Laustsen'in (2016) de vurguladığı üzere sinema, insanın yaşamakta olduğu dünya ile olan etkileşimini arttırmaktadır. Sinemanın kurmaca ve bir fantezi ürünü olmasına karşılık olarak (Zizek, 1989: 45), bu fantezinin gerçeklikten uzaklaştırıcı ve bir yanılsama oluşturan konumda olmadığını; aksine içinde yaşanılan toplumun temeli olarak görülmesi gerektiğini belirtmektedir. Hatta kurmaca ve gerçeklik arasındaki ilişkiyi sinemanın aydınlatıcı bir araç olduğunu vurgulayarak aktarmaktadır. Bu kurmaca bir durumu gerçeklik sanıp aldanmak yerine, gerçekliğin kurmaca olduğunun farkına varılabileceğini sağlayan bir aydınlanmadır (Zizek, 2001: 77). Mimarlık özünde bağlam aracılığıyla veriler elde etme, bunları işleme ve kullanma konusunda diğer disiplinlerden faydalanarak gelişimini sürdürmektedir (Ünver, 2012: 8). Mimarlık ile sinema ilişkisi ise toplum, birey, eylem, davranış ortak paydasında geniş bir çepere sahiptir. Serim'e (2014: 44) göre, mimarlık ve sinema bir ittifak ilişkisi içerisindedir. Bilimsel, toplumsal, teknolojik, kurumsal ilişkilerin yansımaları her iki disiplinde de kendisini göstermektedir. Farklı araçlar ile olsa da görsel bir üretim sunmaları açısından da Doğan vd. (2022: 229) belirttiği üzere diğer birçok disipline göre daha yoğun bir ilişki içerisinde bulunarak birbirini beslemektedir. Yine Vidler'in (1993: 45) de vurguladığı gibi mimarlık sinema ile ayrıcalıklı ve zorlu bir ilişkiyi kurmaktadır. Bu açılardan değerlendirildiğinde bir film okumasının, mimarlığın çok yönlü sorularına yanıt aramada kullanılması kaçınılmazdır.

Bu bağlamda araştırma nitel bir veri analizine dayanmaktadır. Doküman analizi nitel araştırma yönteminin çatkısını oluşturmaktadır. Doküman analizinde, var olan kayıtlar ve bununla ilişkilendirilebilecek çeşitli belgeler incelenmekte; buna bağlı olarak da veri kaynağı elde edilmektedir (Sak vd., 2021: 230). Nitel araştırma sürecinde doğrudan gözlem ya da görüşmenin kullanılmadığı durumlarda araştırma problemiyle ilişkili yazılı ya da görsel materyaller de sürece dâhil edilebilmektedir. Bu tür araştırmalarda araştırmacı çoklu kaynaklar kullanarak gereksinim duyduğu veriye ulaşabilmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2008: 187-189). Doküman analizinde sadece yazılı belgeler değil, her tür görsel, grafik, harita, fotoğraf, film, belgesel gibi kaynaklar da kapsamlı veri oluşturmaya yardımcı olabilmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2008: 189). Çalışma kapsamında, eleştiri metinleri aracılığıyla bir görsel medya ürünü günümüze taşınmıştır. Söz konusu metinler hem filmi hem de bugünü yorumlama olanağı sunmaktadır. Dolayısıyla film okuma eylemi de buradan analiz edilen dokümanlardan birisini oluşturmaktadır. Ana eleştirel görüşler Kracauer ve Harvey üzerinden bütünleştirilirken, *Pleasantville* filmi tartışılmaktadır. Film okumayı zenginleştirilebilecek ek görüş, eleştiri, film kaynakları da araştırma sürecine dâhil edilmiştir.

KAVRAMSAL DÖNÜŞÜMÜN ORTAMINI HAZIRLAYAN KOŞULLAR

Dönemsel Kırılma Noktaları

Kracauer 1889-1966 yılları arasında yaşamış Alman gazeteci, sosyolog, mimar ve sinema kuramcısıdır. 1922-1933 yılları arasında Almanya'da çıkan Frankfurter Zeitung gazetesinde yazılar yazmış ve editörlük yapmıştır (Demoğlu, 2022: 135).

Simmel'in öğrencisidir ve yapmış olduğu çalışmalarda da ondan etkilendiği görülmektedir. Simmel'in çalışmaları daha çok toplumdaki aynılığa, seri üretim ve tüketimin eleştirisi üzerinedir. Kracauer ise bu görüşlerden gündelik yaşamın eleştirisi ve gerçekçilik bağlamında yararlanmışır. Kendisi, aynı zamanda Adorno, Benjamin ve Bloch ile de yakın arkadaşır (Jay, 1975: 61; Kılıç, 1981: 217).

Kracauer, özellikle sinema kuramcısı yönüyle bilinmektedir (Kılıç, 1981: 217). Bu yönünün ortaya çıkmasındaki en büyük etken de her biri film eleştirisi olan *Von Caligari Zu Hitler* (Caligari'den Hitler'e, 1947) ve *Theorie des Films* (Film Teorisi, 1960) yazılarıdır. Gerçekçilik ve maddesellik üzerine olan görüşlerini, filmler üzerinden aktaran Alman sinema kuramcısı, kendi için önemli gördüğü kentsel mekânlara film eleştirileri dışında yazılarında da yer vermektedir. Yaşadığı dönem itibari ile de kendisini, modernizm ile "yeni" ortaya çıkmaya başlayan kent mekânlarının tam ortasında bulmuştur. Mimarlık eğitimi almış olması da mekân seçimini ve ona bakış açısını etkilemektedir (Demoğlu, 2022: 135). Kracauer'in ilk çalışmaları gündelik yaşam üzerinedir. *Der Detectiv Roman* (Polisiye Roman) adlı eseri, 1925 tarihinde yayınlamıştır. Olaylara gerçekçi bakmayı tercih eden Kracauer, *Der Detectiv Roman* adlı kitabında gündelik yaşamdan modern topluma geçişteki sürecin bir değerlendirmesini yapmaktadır. Kracauer aslında genel anlamda çalışmalarında modernizmle birlikte gelen hayatı eleştirmekte; bu süreçte farklılaştığını düşündüğü gerçeklik kavramını gündeme taşımaktadır.

Kracauer'e (2011: 138-149) göre herkes sadece sözde bir sosyallik ihtiyacı için dışarı çıkmakta; ama konuşma, göz göze gelme gibi gerçek anlamda bir sosyalleşme ve iletişimden kaçınmaktadır. Onlar için kalabalığın içinde bulunmak yeterli gelmektedir. Kalabalık içinde farklı olmak, göze batmak, dikkat çekmek demektir ve buna hiç gerek yoktur. Kimse birbiri ile konuşmak istemez, hatta en ufak bir iletişim yanlış yorumlamalara bile neden olabilmektedir; ancak "sosyal olma" düşüncesi insanları bu mekânlara çekmektedir. Örneğin alışveriş merkezleri ya da otel lobileri bu tür yapay sosyallik mekânlarına birer örnektir. Sonuçta oluşan kalabalıklar aslında içi boşaltılmış, bir arada olan ancak birbiri ile hiçbir ilişkisi olmayan –olmadığı gibi aslında bunu içten içe de istemeyen– bir kuru topluluklar konumuna gelmektedir. Bu kalabalık içinde cismen var olma duygusunun, bir anlamda yine modernizm ile çıkmış olduğu söylenebilmektedir. Modernizmin bu çelişkili ikili yapısı ile esnek görünümü katı algılar oluşturması ise gerek mekân gerek rutin davranış biçimlerinin dönüşmesine neden olmaktadır.

Kracauer'in düşüncelerinin gelişmiş olduğu ortam birçok açıdan yeniye başlangıç yapılan ve savaş sonrası bir dönem olması nedeniyle de hem mekânsal hem davranışsal hem de toplumsal anlamda birçok durum eş zamanlı düşünülmektedir (Demoğlu, 2022: 133; Kaya, 2019: 11; Kracauer, 1947/2010: xiii). Biraz daha halkın anlayabileceği, toplumu dışlamayan, onu dâhil etmeye çalışan üretimler gündeme taşınmıştır. Bu nedenle de görece olarak yumuşak, katı kuralları bulunmayan bir anlayış ile geçmişten ve gerçekten uzaklaşabilmeye çalışılmıştır. Bu uzaklaşma yeri geldiğinde abartılı uygulamaların da benimsenmesine ortam hazırlamıştır. Gerçeklikten uzaklaşma halinin iyileştirici bir etkisi bulunmadığı görüşünde olan Kracauer'in (1960), dönemi içerisinde yorumlandığında ve *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality* kitabında da vurguladığı üzere gerek gündelik hayat gerekse de film kuramı açısından daha düzenli ve sistematik bir yaklaşıma sahip olduğu dikkat çekmektedir.

Kracauer, düşüncelerini gerçekçilik üzerine temellendirmiş; buna karşı olan durumları ise eleştirmiştir. Kracauer'in gerçekliğinde soyutluğa yer yoktur (Kracauer, 2011: 55; Kılıç, 1981: 221). Her eylem her üretim maddeseldir. Eğer gerçekliğin üstü örtülürse durumlar unutulmakta ve dönemin yansıması tamamen soyut bir boyutta kalmaktadır. Sinema teorilerinde de bu görüşün etkisi kendisini göstermektedir. Özellikle Alman dışavurumcu sinemasını eleştirmektedir (Kracauer, 1947/2010: 61-76). *Von Caligari zu Hitler. Das Deutsche Kino im Zeitalter der Massen* (Caligari'den Hitler'e: Alman Sinemasının Psikolojik Tarihi) çalışması da bu bağlamdaki ilk sinema örneklerinden olan *Das Kabinett des Doktor Caligari* (Doktor Caligari'nin Muayenehanesi) yönelik kapsamlı bir eleştiridir.

Das Kabinett des Doktor Caligari, Alman dışavurumcu sinemasının ilk örneklerinden olmasından kaynaklı olarak önemli görülmektedir. Koru ve sessiz film kategorisine dâhil edilebilecek olan film, 1920'de Robert Wiene'nin yönetmenliğinde çekilmiştir. Filmde kübizm, sürrealizm etkilerini görebilmek mümkündür. Mekânlar adeta birer tablonun içerisinde oynuyormuşçasına çekilmiştir. Arka fonda yer alan, mekânın değişimini vurgulayan tablolar kimi zaman katman katman kullanılarak mekânın başkalaşması sağlanmıştır. Benzer abartı yaklaşım oyuncuların makyajlarında ve oyunculukların kendisinde de etkisini göstermektedir. Mekânlardaki dekorların abartılı oluşuna uyum sağlayabilecek şekilde oyunculuklarda da aynı abartılı hareketler ve mimikler kendisini göstermektedir. Ancak, dönemi içerisinde birçok sinema kuramcısı tarafından, Kracauer de dâhil olmak üzere, insanları gerçeklikten uzaklaştırdığı düşüncesiyle eleştirilmiştir (Çavuş, 2020: 135; Wiene, 1920).

Bütün bu eleştirileri doğrultusunda, Kracauer'e göre, geleneksel sanatlar kullandıkları özel araçları ile içinde bulunulan düzeni dönüştürebilme özelliğine sahiptir. Sinema ise bir dönüşüm aracı olarak yorumlanmamalıdır. Aksine yaşamı gerçekte tam olarak nasıl ise, o hali ile yani olduğu gibi sunmalıdır (Andrew, 2010: 293). Ancak içinde bulunulan dönemde sinemada kurgunun varlığı, modern bakış açısının saflık ilkesine karşı bir unsur olarak görülmektedir. Dolayısıyla içinde bulunulan dönemin anlayışı ile özünde tezat oluşturan sinema için Fried (1998: 148-172) en deneysel biçimde bile modernist bir sanat olamayacağını belirtmektedir. Kracauer'in görüşü ile de örtüşen bu anlayışa göre sinema gerçekten daha gerçek bir konumda olabilmeli ve Monac'o'nun (1977: 307) da vurguladığı üzere gerçeği bir anlamda kalıplaştırarak şekillendirebilmelidir (akt. Kılıç, 1981: 228). Çünkü doğanın kaydedilmeye ve çoğaltılmaya karşı bir direnci bulunmaktadır. Söz konusu direnci kırabilmenin yolu ise çok daha fazla gerçekçi olmaktan geçmektedir. Dolayısıyla bir anlamda sinema doğrudan gündelik hayatın kendisi hatta duruma göre daha gerçekçi bir versiyonu olabilmelidir. Aksi halde gerçeklik algısı tamamen kendisini yok etme sürecine girebilecektir.

Gerçeklik Tanımının Dönüşümünde Kracauer Etkisi

Kracauer'in gündelik yaşam felsefesi sorunların gerçekçiliğinin artmasından kaynaklanmadığı yönündedir. Aksine sorunların çok yönlü çözümü için daha fazla gerçekçiliğe gereksinim duyulmaktadır. Yansıtılan birçok durum artık birer gösterge niteliğindedir. Dolayısıyla sinema bunun için aracı olabilecek bir konumdadır (Kılıç, 1981: 228). Günceli olduğu gibi, kendi gerçekliği içerisinde izleyici ile buluşturarak yoruma açmak gündelik hayatın eleştirisine bir ortam hazırlayabilecektir. Aksi takdirde gerçekmiş gibi davranan ancak gerçeklikten uzak bir anlatım yansımaları kendini gösterebilmektedir.

Kracauer'in gerçekliğinin bu anlamda daha öz olanı aramaya ve yansıtmaya eğilimli yönde olduğu söylenebilir. Mekânsal anlamda bunun karşılığı hem somut hem de soyut bağlamda tartışılabilir konuma gelmiştir. Maddesellik yani meta olma hali, somut bir varlık olarak kendini göstermekte iken metaverse denilen "gerçeğe yakın" olarak tanımlanan geniş bir soyut evren kendisini yeni ortam olarak tanıtmaktadır. Metaverse kavramına, Turan ve Kavut'un (2022: 356) belirttiğine göre, ilk olarak 1992 yılında Neal Stephenson'un *Snowcrash* adlı bilim kurgu türündeki romanında değinilmektedir. Bir diğer tanım olarak öte evren olarak da adlandırılan bu ortam, etkileşimli bir sanal gerçeklik inşa etmektedir. Sanal gerçeklik gözlüğü gibi ufak bir araç ile bu öte evrene dâhil olan bireyin doğrudan durumlara müdahale edebilmesi bağlamın hem toplumsal hem de mekânsal tanımlarını dönüşüme uğratmaktadır. Bu yeni ortam, içinde bulunulan gerçeklikten izler taşısa da sınırsızlığı ve hayal gücü nedeniyle mekân üretimi konusunda bilinmez bir potansiyeli de içinde taşımaktadır. Benzer düşünce yapısında ama sınırların kimi zaman bireysel olarak belki de çok daha kolaylıkla verilebileceği bir ortam, mimari açıdan bağlamın yeniden tanımlanmasını gerekli kılacak ölçekte önemli bir incelenme payına sahiptir. Bir aracı yardımıyla zaman bileşenini erişim anlamında neredeyse yok ederek bir şeyleri elde etme hali, farklı göstergelerin de zamanla görünürliğini etkileyebilecektir. Bu yeni ortam gerçek-sanal ya da eski-yeni mekânların arasında bir göç yaşatma

potansiyeline sahiptir. Yeni olana göçler sırasında oluşacak kişisel ve kamusal mekânlar, eskilerin anlamının giderek farklılaşmasına neden olabilecektir. Adeta terk edilmiş bir kente dönüşme distopyası olabilecek bir yeni düzen, sosyolojik bağlamda bireysellik-kolektiflik arasındaki ilişkinin de yeniden tanımlanmasını gerekli kılacaktır. Turan ve Kavut'un (2022: 359) vurguladığı üzere insanlar artık sosyalleşme gibi kamusal mekânları gerektiren birçok aktiviteyi kendi sınırları dâhilinde tanımlayabilecek ve yeniden şekillendirebilecektir.

"Evsizlik Formu" Üzerinden Gelecek Mekânlarının Yorumlanması

Kracauer, modernizm ile dönüşen gündelik yaşama ilişkin tepkisini, kentte yer alan ve bu yaşamın kendine özgü eylemleri ile anlamlanan mekânlar üzerinden örneklendirmektedir (Kracauer, 1997: 50). Örneğin, tiyatrolar, evsiz barınakları, iş ve işçi bulma kurumları, lunaparklar söz konusu yeni gündelik yaşamın içindeki kent mekânlarına dâhil edilebilir. *Otel lobisi* de Kracauer'in ön plana çıkardığı yeni düzenin mekânlarından birisidir. *Otel Lobisi* makalesinde bu yeni mekânı tüm detayları ile eleştirmektedir. Tanrı'nın evi olarak görülen ve ona atfedilen kiliseler de *Tanrının Evi* teması ile tartışılmaktadır (Kracauer, 1997: 51).

Kracauer (2011: 140; 1997: 51), insanların yoğunlukta olduğu iki mekân olarak otel lobilerini ve kiliseleri karşılaştırarak, bunları birbirinin tersine çevrilmiş imajlar olarak gördüğünü belirtmektedir. Bu bağlamda da söz konusu zıtlığı vurgulamak amacıyla, otel lobilerini negatif kilise olarak tanımlamaktadır. İki mekân arasındaki karşılaştırmayı şu şekilde açıklamaktadır: Otel lobilerinde insan yoğunluğu oldukça fazladır; ancak bu insanların hiçbiri birbiriyle konuşmak ya da tanışmak istemez (Kracauer, 1997: 55). Kilise ise normalde bir toplanma eylemine ortam sunmak için tasarlanmaktadır. Otel lobilerinde eşitlik ya da bir aradalık gibi bileşenlerin arka planda kendisini göstermesi gerekirken, bunun yerine hiçlik üzerinden bir ilişki kurulmaktadır. Lobide oturmakta ya da beklemekte olan insanlar da hiçlik üzerine odaklanmaktadır. Kilise mekânında ise insanlar ortak bir düşünce yapısına doğru sürüklenirken, ortak bir temaya yönelmektedir. Bu ve buna benzer tüm mekânların gündelik bağlamdan kopuk olmasını eleştirerek, bunların yaşamayan mekânlar olduğunu ileri sürmektedir.

Günümüzde hızla üretilen birçok kent mekânının gerçek anlamda yaşayıp yaşamadığı tartışmalıdır. Kent mekânları insanların sevgileriyle bütünleşip yaşamaktadır. İnsanların bu mekânlarda bulunma hali gerçek anlamda bir topluluk olma halinden gelmediği için bu bir araya gelişlerden sadece negatif/pozitif etkileşim ortaya çıkmaktadır. Negatif etkileşim çalışma kapsamında bir araya gelen ancak birbiri ile iletişime geçmek istemeyen, kimi zaman zorunluluktan bu mekânlarda bulunan bir toplumla iletişimde olma hali olarak tanımlanmıştır. Pozitif etkileşim ise gerçek anlamda birlikte üretim halinde olmaktan keyif alma, kendisini bunun için kentin belirli konumlarına taşıma, buralarda haklarını arama ve savunma hali olarak tanımlanabilir. Negatif etkileşim, başlangıçta birlik hali gibi görüldüğünden olumsuz etkisini hemen yansıtmayabilmektedir. Dolayısıyla kent özünde kalabalık ve daha fazla kamusal mekâna gereksinim duyan bir yer olarak kendisini göstermektedir. Ancak zaman bileşeni devreye girdiğinde kentli birey için aradaki bağı sadece bir yerde fiziksel bulunma hali olduğu, özünde oraya ait olmadığı ve hatta oraya zarar verme potansiyeli taşıdığı görülebilmektedir. Bu tür etkileşimler kent mekânını hep daha fazlasına gereksinim duyması yönünde desteklerken, hatalı bir altyapı oluşarak kentin her tür bileşeni bu hatalı çözümler üzerine eklenmektedir. Bir kısır döngü haline gelen bu durum karşısında yeni mekânlar yeni insanları, yeni insanlar da yeni mekânları birbirine çağırılmaktadır. Ters orantılı bir şekilde artan sayılar etkileşimin kazanım olma halini yok etmekte, negatif yönde gelişmesine ortam hazırlamaktadır. Bu negatif halin önü alınamaz biçimde artması ise kent mekânlarında ve toplumsal olarak kendisini gösteren kırılma anları olarak görülebilen "kaos" durumunu ortaya çıkarmaktadır. Buradan da anlaşılacağı üzere mekânlar geometrik birtakım tanımlılıklarına ek olarak, onunla yaşayan canlıların duygu durumları ile de var olmaktadır. Mekânı var eden, onu bir anlamda gerçek kılan somut ve soyut olanın kesişimidir (Asiliskender, 2002: 38). Bir mekânın, sadece birtakım rutin insan gereksinimlerini karşılaması, oranın bir kent mekânı olduğunu

da göstermemektedir. Çok yönlü, her tür duygu durumuna göre karşılığın bulunabileceği, kişinin özgürce kendini ve haklarını keşfedip tanımlayabileceği bir platform anlayışının, günümüzün yeni kent mekânını tanımlama sürecinde yeniden hatırlanması gerektiği düşünülmektedir.

Kracauer, modernizm ile ortaya çıkmaya başlayan kente ilişkin yeni birçok parçanın, insanları evsizleştirdiğini düşünmektedir (Kracauer, 1997: 50). Bu tür kent parçaları insanları dâhil oldukları rutin yaşamdan almakta, onları birlikte tutmakta; ama bunun dışında bir temas ya da ilişki içerisinde bulunmalarına izin vermemektedir. Yukarıda sözü edilen negatif etkileşim, Kracauer'in bu temas konusu ile bütünleştirilebilir. Kendi ölçeklerinde sosyalleşebilmek amacıyla, insanlar yeni kent mekânlarına gereksinim duymaktadırlar. Modernizmi sürekli eleştiren Kracauer, bu mekânların da bu döneme ait birer imge olduğunu belirtmektedir. Son zamanlarda ortaya çıkmış olan birçok mekânın gerçek anlamda bir gereksinimden mi yoksa yeni bir uyuşma eylemi için mi gündelik yaşama dâhil olduğu tartışmalıdır. Geçici tatmin öğelerinden oluşan her tür yenilik, zamanla sorunlara neden olabilmekte, onu paylaşan ve içinde yer bulan kimlikleri de dönüşüme zorlamaktadır. Kimliklerin farklılaşması, gereksinimlerin de farklılaşmasına neden olmaktadır.

Bu tür mekânların aracılığı ile insanlar söz sahibi olma hakkı yokmuşçasına bir konuma getirilmektedir. Ölçeklerin değişmesi, bir anlamda küreselleşmesi ile hedefler de sürekli büyümekte, insanlar yeterli olanı ya da gerekli olanı değil; nicel anlamda en çok olanı, en yeni olanı, en üstün olanı istemektedir. İnsanlar, bunları bir hayat ideali olarak benimsemekte, bunlara ulaşmak için de bunların kent içindeki erişim noktalarının bir kolu olan alışveriş merkezlerine akın etmektedirler. Sharon Zukin (1995), alışveriş merkezleri, çok katlı sinemalar, her şeyin bir arada bulunduğu büyük hipermarketler gibi "yeni" mekânların, insanlar üzerinde bir hipnotize etkisi yarattığını; insanların çevrelerinde olanı biteni göremediğini, hiçbir şeyin farkına varamadığını ve buralarda kendini kaybettiğine dair düşüncelerini aktarırken, bu durumu insanları "kapuçino ile uyuşturmak (*pacification by cappuccino*)" diye adlandırmaktadır (akt. Atkinson, 2003: 1831). Yine negatif etkileşime gönderme yapabilecek olan bu durum bireylerin zaman içerisinde uyuşarak, var olanı göremedikleri bir düzene dâhil olmalarına neden olmaktadır.

Özünde insanoğlu birlikte yaşamak konusunda evirilmiştir. Topluluk halinde eylemlerini gerçekleştirme, ritüellerini hayata geçirme konusunda birlik olma eylemi ön plandadır. Ancak mekân-insan döngüsü ile yaşanan değişimler sonucunda birlik olma eylemi giderek bir olma, tek olma, kişiselleşme, ötekileştirme, ayrıştırma, soyutlama, reddetme ve son olarak da görmemeye gidecek kadar geniş ölçekte bir kentli topluluğu ortaya çıkarmaktadır. Heidegger (1996: 71) var olma eylemini, birbiri ve başkaları ile birlikte olmak olarak tanımlamaktadır. Paylaşılan aynı düzene başkaları ile birlikte dâhil olmak, karşılaşmak, tanışmak, birbiri için olmaktır. Bu var olma biçimi tekil gibi görünse de özünde başkaları için bulunmayı da taşımaktadır. Yaşamı etkileyen ve bundan etkilenen mekânlar ise gerek somut bulunuşları gerek soyut anlamları ile varoluşun önemli bileşenlerinden biri olarak görülebilir.

1950'LER VE PLEASANTVILLE

Harvey'e (2012/2013: 43) göre içinde bulunulan hızlı çağ, kolektif bir araya gelişlerden uzak; yoğunluklu olarak da kişisel mülkiyet, bireysellik ve tekillik üzerinde temellenmektedir. Birçok ideal bireysellik ve mülkiyet üzerine oturmaktadır. Vurgulamakta olduğu "Şehir Hakkı" ise özgür ve kolektif bir yapılanmadır. Kent yaşamına dâhil olan insanlara karşı yapılan bu çağrıda kolektif anlamda bir uyanışın gerçekleşmesi beklenmektedir. Bireysel çıkarların ön planda kalmadığı, görüşlerin özgür bir dil ile ifade edilebildiği, bu ifadeleri kentte soyut ve somut karşılık bulabildiği bir kent ve yaşam biçimi, kolektif bir uyanış ile gerçekleşebilecektir (Yurtsever ve Polatoğlu, 2015: 2). Ancak 1940'lar ve modernizmin de etkisi ile giderek hızlanan bir tempoda bir yaşam biçimine sahip olan insanlar, anlık bir yerlerde bulunabilmekte ve bu yerleri içselleştirmeden

orada bulunmaya devam etme zorunluluğu hissetmektedir. Bu da Kracauer'ın evsizlik formunda olduğu gibi şekilsel bir dışarıda bulunma halini ortaya koymaktadır.

Artı sermaye ve atıl işgücünden kaynaklanan krizler ve bunun yatıştırılmasına yönelik yapılara bir örnek, Harvey'in (2012/2013: 59) sözünü ettiği gibi ABD üzerinden verilebilir. Kentleşme adında 1940'lardan itibaren Moses ABD'de birtakım çalışmalar başlatmıştır. Bunlar metropol çeperlerinde yeni yerleşimlerin ortaya çıkmasına neden olmuş, banliyö olarak adlandırılarak, bir anlamda yeni bir yaşam stilini de beraberinde getirmiştir. Banliyö anlayışından önce, gereksinimler yakın çeperler dâhilinde çözümlenebiliyorken; yerleşimlerin merkezden uzak bölgelerde yaygınlaşması ile ölçek insandan taşıta kaymıştır. Erişilebilirlik ölçekleri bireyin kendi ulaşabileceği mesafelerde iken taşıt ön plana çıkmış ve "uzak" kavramı da ölçekle birlikte anlamını dönüştürmüştür. Banliyö yaşamı halkın yaşamına dair birçok kolaylık sağlayacağı, hatta belli bir statü göstergesi olacağı imgeleri ile reklam ürünü gibi sunulmaya başlamıştır. Kentin dinamiklerinden uzakta kalan bu yeni yerleşim anlayışı, 1960'lara kadar yoğun bir göç almıştır. Gün geçtikçe kent merkezlerinin boşalması ile halk çeşitli direnişler ile sesini ve merkezdeki varlığını da görünürleştirmek istemiştir. ABD'de 1940'lar ile birlikte yaşanmaya başlayan atıl artı sermaye sorunu, farklı alternatiflerde de görülebileceği gibi döngüsünü kent içinde tamamlamıştır. Benzer örneklerinde de görüldüğü gibi bu süreçte de o kentte yaşamını sürdüren insanlar en çok zarar gören grup olmuştur (Jacobs, 2011).

Pleasantville, bahsedilen dönemin ABD'sini anlatmaktadır. 1950'lerde ideal olarak yansıtılan bu yaşam biçiminin hem yaşanılan hem de izlenen hali izleyiciye sunulmaktadır. İki ortam arasındaki fark gündelik yaşamın bileşenleri ile vurgulanmaktadır. Yönetmenliğini ve senaristliğini Gary Ross'un yaptığı film, 1998'de çekilmiştir (Ross, 1998). Bireyin öz keşif sürecine karşı eleştirel bir bakış açısı oluşturulmaya çalışılmıştır. Aynışma da benzer ölçekte filmin ana eleştiri temalarından biri olarak ön plana çıkarılmaktadır.

David ve Jennifer 1990'ların sonunda yaşamakta olan, liseye giden iki kardeştir. İki kardeşin karakteri ise birbirinden çok farklıdır. David, çok daha sakin, dersleri ile ilgilenen, daha düzenli bir hayata sahip iken Jennifer daha çok eğlenmek üzerine kurulu bir ergenlik döneminden geçmektedir. Televizyonda gündelik yaşantıya ilişkin bir kurgu olan "Pleasantville" programını, David takıntılı bir biçimde takip etmektedir. Program kapsamında yapılacak olan maraton bilgi yarışması için tüm hazırlıkları tamamdır. Her sahne ve karakterin adını ezberlemiştir. Jennifer ise aynı akşam müzik kanalında yayınlanan ödül törenini izlemek istemektedir. İki kardeş tartışırken kumanda kırılır ve televizyonda istedikleri kanala geçemezler. O sırada kapı çalar ve bir televizyon tamircisi gelir. İki kardeş de böylesine anlık bir gelişme karşısında şaşırır da üstünde çok durmazlar ve onlara verilen alternatif kumanda için tartışmaya başlarlar. Tartışma sırasında David'in kumandada bir tuşa basması ile iki kardeş kendilerini televizyonun içinde, doğrudan programa dâhil olmuş bir şekilde bulur. Programda, 1950'lerin banliyö tipi yaşamı sergilenmektedir. Gündelik hayatın rutinler üzerinden yürütüldüğü, her şeyin tek tip ve aynı olduğu, insanların içlerinde mutsuz olsalar bile mutlu bir görünüm sergiledikleri bir yaşam biçimi programın ideal görünümünü desteklemektedir. Mutsuz olma halinin tanımı da olmadığı için bu tür olumsuz kavramlar, hisler ve durumlar insanlarda karşılık bulamamaktadır. Dolayısıyla da basit bir negatif durumla karşılaştıklarında bunu nasıl çözümleyebilecekleri konusunda çaresiz kalmaktadırlar. Rutinler, görevler, belirlenmiş sınırlar yaşamın sürdürülebilirliğinin tek yoludur. Bu düzende insanların merak ve arayışa yönelik duyguları bastırılmıştır ve bu yönde hiçbir içerik izleyiciye yansıtılmamaktadır. David ve Jennifer'ın sihirli kumanda ile Pleasantville'e geçip Bud ve Mary Sue'ya dönüştükleri sahne Görsel 1'de görülmektedir.



Görsel 1. Ross, G. (Yönetmen). (1998). *Pleasantville* [Film]. Larger Than Life Productions. İki kardeşin Pleasantville'e geçişi

David, programın takipçisi olarak burada olmaktan başlangıçta memnundur. Karakterleri bildiği ve hangi bölümde olduklarını çözdüğü için o da o rutini bozmayacak şekilde, kuralına uygun bir oyuncu olarak programa dâhil olur. Ancak Jennifer bu durumdan çok memnun değildir. Bu yaşantıyı sıkıcı bulsa da Skip Martin ile karşılaştıktan sonra buraya bir şans verir.

İçinde bulunduğu dönemin televizyon özelliği olarak görüntünün siyah-beyaz olma hali, film kapsamında ideal olan netlik alanlarını tanımlayacak şekilde sunulmuştur. Renkler bu netliği bozacak bir nitelik taşımaktadır. Filmin başlangıcında basit bir görüntü özelliği ve döneme aitlik bildiren bu öge, ilerleyen sahnelerde farklı olanın aranması ile anlamını dönüştürmeye başlamaktadır. Farklı olanı arama ve merak içerisinde bulunma eylemleri, insanların gündelik yaşamlarına dâhil oldukça, her birinin kullanım alanına giren şeyler bir anlamda da tüm bağlamı renklenmeye başlamaktadır. Başlangıçta temas halinde oldukları şeyler renklenmekte; ardından da son aşama olarak kendileri bu dönüşüme dâhil olmaktadır. Kendi özgür görüşlerini ortaya koyarak kentle ve kentli ile bütünleşmeye başlayan insanların yaşamı, siyah-beyaz ikileminden uzaklaşmaktadır. Örneğin, filmde geçen renklenme sahnelerinden birisinin bu durumun gizlenmesi gereken bir gelişme olduğuna dikkat çeken kamuflaj eylemi olduğu görülmektedir. İçinde bulunduğu rutinden çıkan Betty Parker yeni halinden utandığı için insanlardan gizlemek istemektedir. Oğlu Bud yerine geçen David ise onu anlayışla karşılayarak, kamuflaj sürecine yardımcı olmaktadır. Renklenen Betty, makyaj malzemeleri yardımıyla yeniden gri görünümüne geri dönmektedir (Görsel 2).



Görsel 2. Ross, G. (Yönetmen). (1998). *Pleasantville* [Film]. Larger Than Life Productions. Makyaj ile renklenen insanların kamufle edilmesi

Film, dönemi itibari ile hızlı bir değişim içerisinde olan Amerikan kültürüne yönelik bir eleştiridir. Pleasantville, herkesin sorunsuz, sıkıntısız, en mutlu hali ile yaşadığı bir ideal bölgedir. Gündelik yaşam akışı içerisinde her şey o kadar monoton bir şekilde süregitmektedir ki bu rutinde kötü bir alternatifte asla yer bulunmamaktadır. Her şey o kadar sorunsuzdur ki normalde bir felaket karşısında görev başında olması beklenen itfaiyeler bile bu eşsiz yerleşkede sadece kedileri ağaçtan kurtarmak amacıyla görev yapmaktadır. Çünkü hiçbir zaman yangın gerçekleşmemektedir. Filmdeki mutluluk sahneleri, insanların kendilerini keşfetmeleri ve bununla birlikte farkındalık kazandıkları "gerçek" bir mutluluk duygusu üzerinden kurgulanmıştır. Yağmur gibi gündelik bir doğa olayı bile bu negatif durumlara dâhil edilmiştir. Pleasantville'de yağmur yağmamaktadır. Her zaman güneşli günler yaşanmaktadır. Margaret karakterinin yağmuru deneyimleyerek renklendiği sahne ise kendisi için bu durumun ne kadar şaşkınlık verici olduğunu göstermektedir (Görsel 3).



Görsel 3. Ross, G. (Yönetmen). (1998). *Pleasantville* [Film]. Larger Than Life Productions. Yağmuru deneyimleyen insanların renklenmesi

Söz konusu renklenme eylemi, genellikle ideal olarak sunulan yaşama dâhil olmayan, yasaklanmış olan, o yaşantıya farklı ya da yeni bir durum getirebilecek olan bir sürecin sonunda gerçekleşmektedir. Keşif süreci ile birtakım durumların farkına varmaları, insanları renklerle birlikte farklı bir uyanışa dâhil etmektedir. Filmde kitap okumak, bilim ve sanat ile ilgili araştırmalar yapmak ve üretimlerde bulunmak birer rutin dışı eylem olarak renklenmeye neden olmaktadır. Hem söz konusu ürün ya da üretim hem de bunu gerçekleştiren kişi zamanla renklenmektedir. Ufak renklenmeler, insanlardaki merak duygusunu daha da tetikler ve özünde olması gereken bir arayış sürecinin içerisine girmektedirler. Soda dükkânında çalışan Big Bob ve David'in yapmış olduğu duvar resmi de bu durumu simgeleyen sahnelerden birisi olarak dikkat çekmektedir. Duvar resminin içeriğinin de son günlerde yaşadıkları durumların özeli niteliğinde olan üretimde, ilk duvar resimlerinin ortaya çıkmasına yönelik bir benzetme de yapılabilir. Renkli duvar resmi, tüm halkın ilgisini ve bir grubun da nefretini çekmekte ve merak duygularını tetikleyerek farklı bir arayışa girmelerine ortam hazırlamaktadır (Görsel 4).



Görsel 4. Ross, G. (Yönetmen). (1998). *Pleasantville* [Film]. Larger Than Life Productions. Sanat ürünlerinin rutin dışı birer öge olarak görülmesinden kaynaklı olarak yasak kodlaması ile renklenmesi

Pleasantville'de isyanlar ile başlayan bir dönem halkın kendi sesini duyurabileceği ortamları aramasına da olanak sağlamaktadır. Filmde her karakterin kendi durumuna göre renkleniyor oluşu ise ayrıca dikkat çekmektedir. Örneğin, 1990'larda yaşayan Jennifer, derslerle, kitaplarla arası çok iyi olmadığı için 1950'lerde bununla ilgileniyor olması onu renklendirir. Ya da normalde gayet sakin ve isyancı bir yaklaşımı olmayan David'in kendini ve halkı savunması, onun renklenmesini sağlamaktadır. Söz konusu rutin eylem ve görünümünden uzaklaşma, halkı renkliler ve griler olarak ikiye böler. Belirli bir süreçten sonra ise herkes kendisine özgü bir durumun farkındalığına erişerek renkli hale gelir. Tüm insanların renklenmesinden sonra kentin renklenmesi ise filmin mekân okumasına destek sağlamaktadır. Yaşam ve insan ile anlaşılan kent mekânı imgesine gönderme yapan renkli kent, yaşamın her tür gerçekliği ve kazanımı ile varlığının bir göstergesi niteliğindedir. Kardeşlerin içerisinde buldukları ortamın gerçeklik/sanallık ilişkisi bir noktadan sonra kaybolmaktadır. Hem kardeşler hem Pleasantville halkı karşılıklı olarak bu ortamlarda bulunmaktan kaynaklı olarak birtakım kazanımlar elde etmektedirler.

Özetle söz konusu kurgu kasabada yaşamakta olan insanlar arasında rutinlere dayalı monoton eylemler gerçekleşmekte iken, Jennifer'ın bu duruma isyanı ile banliyödeki yaşam anlayışının dönüşüm adımları atılmaya başlamaktadır. David dâhil oldukları Pleasantville ortamına ve oradaki mutluluk imgeleri ile bezenmiş yaşama özenmektedir. Buna bağlı olarak da buradaki düzeni bozacak herhangi bir şey yapmak istememektedir. Renklenmeye yavaş yavaş başlayan yeni yaşam için artık her şey en ideal olumlu formunda ya da iyi bir konumda değildir. Kötüler ve kötülüklerle birlikte ara durumlar da bu yaşantıya dâhil olmaktadır. Renksizlik ile gelen tekdüzelik, renklenme ile dönüşüme uğramakta ve zamanla da ortadan kalkmaktadır. Adorno (2003: 83) da "kültür endüstrisi" olarak tanımladığı kavramı yeniden düşünmek ile ilgili yazmış olduğu metinde, özünde bireylerin dâhil oldukları tüketim kültüründen mutlu olmadıklarını; ancak farklı olmamak ve uyumlu görünebilmek uğruna mutluymuş gibi rol yaptıklarını anlatmaktadır. Farklı bir eylem gerçekleştirilmenin ve rutin dışı durumların içerisinde bulunmanın karşılığı insanlara yasak olarak o kadar kuvvetli bir şekilde işlenmiştir ki bu şekilde bir durumda bulunmak hatta düşünmek bile insanı huzursuz hissettirmektedir. Belirlenmiş bir yaşam temposu içerisinde yerleştirilmiş olan insanlar sadece yine belirlenmiş rutinleri sürdürebilmek için bu dünyada bulunmaktadır. Bu sorgulanamaz tempoda farklı olmak eksiklik olarak yorumlanmakta, bundan dolayı da hiç kimse içinde bulunduğu koşulları sorgulama gereksinimi duymadan ve yaşamına devam etmeyi tercih etmektedir.

Pleasantville ilk yayınlandığı yıllarda beklenen ilgiyi göremese de ilerleyen zamanlarda çeşitli tartışmalara aracılık etmiştir. Kuşakların beklentileri, değişen dönemlerin etkileri, mekân ve kent konusundaki dokunuşlar, aslında kolektif bir şekilde adım atılması halinde elde edilebileceklerin yansıması olarak yorumlanabilir. Bireysel anlamda bir kişinin renklenmesi bir dönüşüm gerçekleştiremezken, deneyimlerin paylaşılması ve özgür ortamların oluşması ile daha kalabalık toplulukların renklenmesi ile kent düzeni başka bir aşamaya geçebilmiştir.

Benzer bir yaklaşımla ele alınabilecek bir diğer görsel veri de *Equilibrium* (İsyan) filmidir. 2002 yapımı olan filmde *Pleasantville* ile örtüşen imgelere rastlamak mümkündür. Yönetmenliğini ve senaristliğini Kurt Wimmer'ın yaptığı film baskı ve otorite mekânlarını izleyiciye birer kent bileşeni olarak sorgulatmaktadır (2002). İnsanların zorunlu olarak kullanmaları gereken bir ilaç ile uyuşturulduğu, buna bağlı olarak da duygularından arındırıldığı bir toplum modeli bu kenti oluşturmaktadır. Birtakım duygular hissetmek suç kabul edilmekte ve cezası bulunmaktadır. *Pleasantville*'de olduğu gibi *Equilibrium* filminde de kitaplar, resimler, filmler, heykeller, canlı renkler, müzikler yasaktır. Kent mekânlarında ve yaşamın tüm alanında soğuk bir doku izleyici ile buluşturulmaktadır. Gri, bej, koyu kahve gibi renklerin kullanılabilirdiği kentte geçmişe dair tüm imgeler de ortadan kaldırılmıştır. Duygularını özgürce yaşamak isteyen halkın isyanı ve zaferi ile film tamamlanmaktadır (İşlek, 2010: 95-105).

Görünen, sergilenen yaşam ile özünde olan halin karşılaştırılması filmlerde de kendini göstermektedir. Her iki filmde de benzer öğelerin birer özgürlük kısıtlayıcı nitelikte kullanılması dikkat çekmektedir. Geçmişini anımsatacak olayların yok edilmesi, *Equilibrium* filminde daha çok vurgulanmıştır. *Pleasantville*'de gerçeklik yani kardeşlerin kendi renkli yaşamları sıkıcı iken, ideal olarak yansıtılan; ancak siyah beyaz şekilde görülen sanal yaşam mutluluk verici bir yaşam olarak gösterilmektedir. Bu mutluluğu pekiştiren yaşamsal öğelerden birisi rutinlerdir. Rutinlerin dışına çıkmak sorun olarak algılanabilir. Rutin dışı durumlar, önüne geçilmesi gereken, o an olmasa bile ilerleyen zamanlarda sorun yaratabilecek bir eylem gibi görünmektedir. Gerçek olmayan bir mekâna yani televizyon içindeki bir ortama geçiş yaparak, kendi gerçekliği ile yeni ortamını dönüştürmeye çalışmak sosyolojik açıdan birçok sorunun da beraberinde sorgulanmasını sağlayabilecektir.

SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Kracauer'in sözünü ettiği evsizlik ortamı bugüne taşınacak olursa, bu kavramın etkisinin çok daha yoğun hissedildiği mekânlar ile karşılaşmak mümkündür. Kütüphaneler, çalışma mekânları olmaktan uzaklaşmış; kahve içme mekânları kendini kimi zaman kütüphaneye kimi zaman yarı çalışma ve toplantı mekânlarına çevirerek bu eyleme karşılık vermeye başlamıştır. Sosyal medya aracılığıyla paylaşımaya yönelik eylemlerin de gerçek ortamda sanal bir kurguya dönüşmesi, dışarıda bulunmayı destekler niteliktedir. Buna bağlı olarak hem mekânsal hem de gerçeklik kapsamında anlamsal birtakım kaymaların gerçekleşmekte olduğu söylenebilir. Her bir alternatif mekâna geçişte yeni geçilene eski olandan bir şeyler taşınması ile anlamlandırma söz konusu olsa da uzun zaman aralıklarında bu yeni mekânlar kendi gerçekliklerini de ortaya koymaktadır.

Hızlı yaşam şartları insanları gereksinimlerinden alıkoymakta ya da bu gereksinimlerini en alt düzeyde gerçekleştirebilecekleri; ancak en üst düzeye ulaşma hedefi içindeki gerilim duygusu ile var etmektedir. "Nasıl olabilir" sorularının karşılığını tam anlamıyla bulamadığı ve yanıtların çoğunlukla daha nicel ölçekte kaldığı günümüzde, toplum kolektif yansımalarını farklı ortamlara taşıma halindedir. Kent ve kamusal mekân kavramı yerini sosyal medyada kurulan ortaklıklara bırakmaktadır. Bu ortaklıklar kolektif birer adım gibi görülebilse de hızlı koşulların etkisi ile oluşması kadar kaybolması da aynı ölçekte hızla gerçekleşebilme endişesi taşımaktadır.

Modernizm düşüncesi ile yaşanan kırılma, insanları evlerinden alıkoymak, amaçsızca dışarıya çıkmalarına neden olmakta ve bunun sonucunda tüketime odaklanacakları bir döngü içerisinde konumlandırmaktadır. Kracauer'e (1997: 50) göre bu evsizlik düşüncesine dâhil olan insanlar modernizm ile ortaya çıkan yeni kent mekânlarında pasifleştirilmişlerdir. Teknolojiye ve sanal ortamlara yönelik yeni bir kırılma olarak görülebilecek 2010'ların ardından 2020'de COVID-19 Pandemisi de yeni bir kırılma dönemi yaşatmış; potansiyel bir uzaktan erişim, iletişim ortamlarının kullanımını yaygın konuma taşımıştır. Başlangıçta sadece birer iletişim aracı olarak görülen yaklaşımlar yavaş yavaş alternatif bir mekân ve ortam tanımlamaya doğru gitmektedir. Sanalın gerçek, gerçeğin ise atıl olma yolunda sürüklendiği günümüzde ilişkilerin nasıl kurgulanacağı, yeni kent mekânlarının hangi bağlamda tasarlanacağını analiz edebilmek adına önem taşımaktadır.

Bu bağlamda yapılan araştırmanın değerlendirme sürecinde özellikle aşağıda belirtilen noktalara dikkat çekmenin önemli olduğu düşünülmektedir:

-Yeni mekânlara gereksinim ve dolayısıyla da dönüşüm kaçınılmazdır. Yeni eylemlere göre mekân üretimini tartışmak ve günceli yakalamak önemli görülmektedir. Bu üretim sürecinin nasıl planlanacağı, analiz edileceği ve kapsamı, mimarlık tanımının içeriğinin yeniden sorgulanmasını da gerekli kılacaktır. Rutinde verilmekte olan eğitim sisteminden uygulama alanına kadar geniş bir ölçekte ele alınması gereken bir metaverse ortamı kendisini görünürleştirmektedir.

-Ortam deęişse bile toplum olma hali kendisini sürdürecektir. Bu yeni halin bir araya gelmeye ilişkin bileşenleri kapsamlı bir şekilde sorgulanmalıdır.

-Kolektif bir arada bulunabilmek ve eylemde bulunabilmek, dönem, ortam, konum fark etmeden karşılıklı kazanımların gerçekleşebileceęi deneyim alanını oluşturabilmektedir. Paylaşım odaklı bu düzende, alternatif durumların üretilebilmesine olanak sağlanabildięi için gün geçtikçe zenginleşen ve kendi içerisinde sınırları ya da keskin kuralları olmayan bir alan tanımlanmaktadır.

-Ortamın dönüşümünün ve kazanımların karşılıklı olduęu; dolayısıyla eski ve yeniye birbirinden kopuk iki kurgu olarak deęil, birbiri ile bütünleşik iç içe geçen ve birbirinden beslenen iki bileşen olarak görmek önemli görülmektedir. Sanal ortam, gerçek ortamdaki deneyimler barındıracak ve gerçeęi dönüştürecektir.

-*Pleasantville*'den de görülebileceęi üzere katkı düzeyinin önemli olmadığı, ufak temasların bile büyük etkiler yaratabileceęi göz önünde bulundurulmalıdır. Bu bağlamda mimarlığın geleceęinin yeni bir stratejik plan dâhilinde tartışılabileceęi ortamlar oluşturulmalıdır.

Kent mekânları ile söz konusu hakların aranma platformu, zamansallığı, biçimi dönüşüyor ve deęişiyor olsa da kolektif olma halinin aranacağı her tür ortam kentli olma halini destekleyebilecektir. Yeni bir düzene kaçış, temelin de sağlam olması halinde etken bir şekilde kendini gösterebilecektir. Aksi takdirde geçici birtakım çözümler ve öneriler kendisini gösterecek; ancak uzun vadede problemler ile karşılaşılabilir. Bu durumda haklar nerede ve ne şekilde aranmalı sorusu güncel bir şekilde sorgulanmalıdır. Ortamın sanal/gerçek ya da sanal gerçeklik denilen yerde olması araçları deęiştirmektedir. Yöntemlerin yenilenmesi, potansiyel durumların sorgulanması, teknolojik olanakların deęerlendirilmesi, yeni olasılıkları da gösterebilecektir. Örneklerinden de görülebileceęi üzere, insanların uyanışları beklenmedik bir anda, beklenmedik bir şekilde ve yerde gerçekleşebilir. Burada belki de dikkat edilmesi gereken, uyanışın ardındaki sürece hâkim olabilmek, kolektif hak arayışını kolektif bir yaşam biçimine dönüştürebilmektir.

Özetle yeni bir kırılma döneminde olduęu açık bir şekilde görülmektedir. Ortam bizi bu dönüşüme zorunlu kılmaktadır. Direnç göstermek ise katı düşüncelere saplanmış bir toplumun yansımasıdır. Söz konusu dönüşüm ortamı büyük ölçekli bir planlama dâhilinde, sosyal, politik, ekonomik, beşerî, coęrafi vb. birçok alanda etkisini daha vurgulu yapabilse de bunun dışında da alternatif görüşlere olanak sağlayabilecek kolektif bir aradalıkların etkisinin de gücü azımsanamaz ölçektir. Birçok bağlamda yeniden tanımlanmayı bekleyen kent, yeni metaverse dünyasına geçişte bu tanımlamalara daha yüksek oranda gereksinim duymaktadır. Aksi takdirde deneyimlerden uzaklaşan ve bunlardan birer çıkarım yapılamamış kentsel bileşenler ile bir sanal evren inşasının gerçekleşebilme endişesi kendisini göstermektedir.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı

Yazar %100 oranında katkı sağlamıştır.

Çatışma Beyanı

Herhangi bir potansiyel çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Etik Kurul Beyanı

Araştırma süreci etik kurul raporunu gerektirmemektedir.

KAYNAKÇA

Adorno, T. (2003). Kültür endüstrisini yeniden düşünürken (B. O. Doęan, Çev.). *Cogito*, 36, 76-84.

Andrew, D. J. (2010). *Büyük sinema kuramları* (Z. Atam, Çev.). Doruk Yayıncılık.

Arnheim, R. (2010). *Sanat olarak sinema* (R. Ü. Tandoęan, Çev.). Hil Yayınları.

- Asiliskender, B. (2002). Peki, "gerçek" nedir?. *TOL*, 1(1), 36-39.
- Atkinson, R. (2003). Domestication by cappuccino or a revenge on urban space? Control and empowerment in the management of public spaces. *Urban Studies*, 40(9), 1829-1843. <https://doi.org/10.1080/0042098032000106627>
- Çavuş, M. (2020). Dr. Caligari'nin odası (The cabinet of dr. Caligari). H. T. Akarsu, N. Erdoğan ve T. Özbursalı (Ed.), *Sinemada mimarlık içinde* (s. 131-135). YEM Yayınları.
- Demoğlu, M. E. (2022). Bir Pazar Günü (1930) filmi üzerinden Kracauer'in bulunmuş öykü kavramına bakış. *ARTS: Artuklu Sanat ve Beşeri Bilimleri Dergisi*, (8), 128-150. <https://doi.org/10.46372/arts.1104989>
- Diken, B., Laustsen, C. B. (2016). *Filmlerle sosyoloji* (S. Ertekin, Çev.). Metis Yayınları.
- Doğan, Y. B., Arslan, K., Arpacı, S. G. (2022). Bilim kurgu filmlerinde gelecek öngörülerinin mobilya ve mekân tasarımına yansımaları: 2001: A Space Odyssey filmi. *bab Journal of FSMVU Faculty of Architecture and Design*, 3(2), 228-240.
- Fried, M. (1998). *Art and objecthood: Essays and reviews*. University of Chicago Press.
- Harvey, D. (Temiz, A. D. ile). (2013). *Asi şehirler: Şehir hakkından kentsel devrime doğru*. (A. D. Temiz, Çev.). Metis Yayınları. (Orijinal eser basım tarihi 2012).
- Heidegger, M. (1996). *Zaman kavramı* (S. Babur, Çev.). İmge Kitabevi.
- İşlek, E. (2010). Duygusuzlar şehri Libria'da isyan. A. Allmer (Der.), *Sinemekan: Sinemada mimarlık içinde* (s. 95-105). Varlık Yayınları.
- Jacobs, J. (2011). Büyük Amerikan şehirlerinin ölümü ve yaşamı (B. Doğan, Çev.). Metis Yayınları.
- Jay, M. (1975). The extraterritorial life of Siegfried Kracauer. *Salmagundi*, 31/32, 49-106.
- Kaya, H. (2019). *Frankfurt Okulu'nun sinemaya bakışı* [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Marmara Üniversitesi.
- Kılıç, L. (1981). Siegfried Kracauer'in sinema kuramı. *Kurgu*, 4(1), 217-229.
- Kracauer, S. (1960). *Theory of film: The Redemption of physical reality*. Princeton University Press.
- Kracauer, S. (1997). The hotel lobby. N. Leach (Ed.), *Rethinking architecture: A reader in cultural theory içinde* (s. 50-64). Routledge.
- Kracauer, S. (Quaresma, L. ile). (2010). *Caligari'den Hitler'e: Alman sinemasının psikolojik tarihi* (E. Yılmaz, Çev.). De Ki Basım Yayın. (Orijinal eser basım tarihi 1947).
- Kracauer, S. (2011). *Kitle süsü* (O. Kılıç, Çev.). Metis Yayınları.
- Monaco, J. (1977). *How to read a film: The Art technology, language, history and theory of film and media*. Oxford University Press.
- Ross, G. (Yönetmen). (1998). *Pleasantville* [Film]. Larger Than Life Productions.
- Sak, R., Şahin Sak, İ. T., Öneren Şendil, Ç., ve Nas, E. (2021). Bir araştırma yöntemi olarak doküman analizi. *Kocaeli Üniversitesi Eğitim Dergisi*, 4(1), 227-250. <http://doi.org/10.33400/kuje.843306>
- Serim, I. B. (2014). Mimarlık ve sinema ittifakının soykütüğü üzerine. *Betonart*, 41, 44-49.
- Turan, T., Kavut, İ. E. (2022). Gerçeküstü sanat akımının kurgusal mekânlara metaverse kavramına katkısının norm bağlamında incelenmesi. *Journal of Architectural Sciences and Applications*, 7(1), 346-363. <https://doi.org/10.30785/mbud.1079846>
- Ünver, B. (2012). *Sinemada mekânsal duyumsama: The Shining filmi örneği*. [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Bahçeşehir Üniversitesi.
- Vidler, A. (1993). The explosion of space: Architecture and the Filmic Imaginary. *Assemblage*, 21, 44-59.
- Wiene, R. (Yönetmen). (1920). *Das cabinet des Dr. Caligari*. [Film]. Decla-Bioscop AG.
- Wimmer, K. (Yönetmen). (2002). *Equilibrium* [Film]. Blue Tulip Productions.
- Yıldırım, A., Şimşek, H. (2008). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin Yayınları.
- Yurtsever, B., Polatoğlu, Ç. (2015). Yenilenen konut alanlarında ikilem: Bomonti örneği. *AMPS Housing-A Critical Perspective Selective Papers, Liverpool*. https://architecturemp.com/wp-content/uploads/2015/10/BENGI_YURTSEVER_DILEMMA-AT-RENEWED-HOUSING-ZONES_TR.pdf

Zizek, S. (1989). *The Sublime object of ideology*. Verso.

Zizek, S. (2001). *The Fright of real tears, Krzysztof Kieslowski between theory and post-theory*. British Film Institute.

Görsel Kaynakçası

Görsel 1: Internet Movie Database. (t.y.). *Pleasantville*.

https://www.imdb.com/title/tt0120789/mediaviewer/rm1781009152?ref_=ttmi_mi_all_sf_91 (17.02.2023).

Görsel 2: Internet Movie Database. (t.y.). *Pleasantville*.

https://www.imdb.com/title/tt0120789/mediaviewer/rm3931281408?ref_=ttmi_mi_all_sf_10 (17.02.2023).

Görsel 3: Internet Movie Database. (t.y.). *Pleasantville*.

https://www.imdb.com/title/tt0120789/mediaviewer/rm1277692672?ref_=ttmi_mi_all_sf_89 (17.02.2023).

Görsel 4: Internet Movie Database. (t.y.). *Pleasantville*.

https://www.imdb.com/title/tt0120789/mediaviewer/rm3301808897?ref_=ttmi_mi_all_sf_45 (17.02.2023).

dr. öğr. üyesi gökçe uysal başer (sorumlu yazar|corresponding author)

selçuk üniversitesi, güzel sanatlar fakültesi, seramik bölümü
gkeusl85@gmail.com orcid: 0000-0002-9764-0359

prof. dr. emet egemen aslan

selçuk üniversitesi, güzel sanatlar fakültesi, seramik bölümü
emetegemen@hotmail.com orcid: 0000-0002-1470-9788

SERAMİK SANATI YARATIM SÜRECİNDE TASARIM, ÇAMUR VE ŞEKİLLENDİRME İLİŞKİSİ

araştırma makalesi|research article

başvuru tarihi|received: 28.12.2022 kabul tarihi|accepted: 30.05.2023

ÖZET

Tüm sanat alanlarında olduğu gibi seramik sanat alanında da sanatsal ifadenin başarısını; tasarım, malzeme ve şekillendirme arasında kurulacak bağ belirlemektedir. Bu öğeler arasındaki ilişkiyi doğrudan ya da dolaylı etkileyen pek çok faktör bulunmaktadır. Bu makalede amaç; seramik sanatı yaratım sürecinde tasarım, kullanılacak çamur ve uygulanacak şekillendirme yönteminin birbirleriyle ilişkili olmasının gerekliliğini irdelemektir. Bu kapsamda süreç içerisinde tasarımın önemi, seçilen çamurun özellikleri (plastisitesi, pişme derecesi, pişme rengi gibi) çamurun şekillendirilmesinde uygulanacak yöntem ve teknikler, sanatçının tasarımı için tercih ettiği çamurlarla ve uygulayacağı şekillendirme yöntem ve teknikleri ile olan deneyimi gibi faktörlerin birbirleri ile bağlantısı değerlendirilmiştir. Çalışma sırasında nitel araştırma yöntemleri kapsamında; gözlem ve görüşmelerin yanı sıra çeşitli yazılı ve görsel kaynaklar taranmış ayrıca internet veri tabanından da yararlanılmıştır. Yapılan literatür taraması, kişisel deneyimler ile desteklenmiştir. Sonuç olarak; seramik sanatı yaratım sürecini ve sanatsal ifadenin başarısını öncelikle tasarım, tasarımı tamamlayıcı öğe olarak çamur seçimi ve seçilen çamura göre son basamak olarak şekillendirmenin belirlediği kanaatine varılmaktadır. Seramiğin sınırlılıklarına hâkim, şekillendirme yöntem ve teknikleri konusunda deneyimli, seramik çamurlarını tanıyan hatta deneyimlemiş kişilerin tasarımlarını bilinçli bir şekilde belli çamurlarla şekillendirdiği görülmektedir. Çamur seçiminin sonuçları bilinerek tasarımın uygulanması, sanat eylemi yapan kişinin izleyiciye vermek istediği tinsel mesajı kendine özgü bir stilde sunmasına katkı sağladığı düşünülmektedir.

Anahtar Kelime: Seramik, Çamur, Şekillendirme, Tasarım

Uysal Başer, G., Arslan, E. E. (2023). Seramik sanatı yaratım sürecinde tasarım, çamur ve şekillendirme ilişkisi. *Bodrum Journal of Art and Design*, 2(2), 178-187. <https://doi.org/10.58850/bodrum.1224947>

THE RELATIONSHIP OF DESIGN, CLAY AND SHAPING IN THE CREATION PROCESS OF CERAMIC ART

ABSTRACT

As in all art fields, the success of artistic expression in ceramic art; determines the bond between design, material, and shaping. Many factors directly or indirectly affect the relationship between these elements. The purpose of this article; is to examine the necessity of being related to the design, the clay to be used, and the shaping method to be applied in the creation process of ceramic art. In this context, the interrelationship of factors such as the importance of the design during the process, the characteristics of the selected clay (plasticity, firing degree, firing color, etc.), the methods and techniques to be applied in shaping the clay, the experience of the artist with the clays preferred for the design and the shaping methods and techniques to be applied were evaluated. During the study, within the scope of qualitative research methods, various written and visual sources were scanned in addition to observations and interviews, and the internet database environment was also used. Personal experiences supported the literature review. In conclusion, it is concluded that designing the ceramic art creation process and the success of artistic expression, choosing clay as a complementary element to the design, and shaping it according to the chosen clay are the last steps. It is seen that people who know the limitations of ceramics; are experienced in shaping methods and techniques, and even have experience with ceramic clays, consciously shaping their designs with certain clays. The application of the design by knowing the results of the clay selection contributes to the presentation of the spiritual message that the artists want to give to the audience in a unique style.

Keywords: Ceramic, Clay, Shaping, Design

GİRİŞ

Seramik; bilimden, teknolojiye, sanayiden, eğitime kadar pek çok alanda kendine yer bulduğu gibi sanat alanında da bir ifade aracı olarak kullanılmaktadır. "Çamurun ısıya maruz kalması sonucunda elde edilen ürün, seramik adını almaktadır" (Aslan ve Canduran, 2016: 3). Seramik eser üretim sürecinde; tasarım, tasarımın gerçekleştirilmesinde kullanılacak çamur, çamurun şekillendirilmesinde ve ortaya çıkan eserin fırınlanmasında uygulanacak yöntem ve teknikler, devamında sergileme tasarımı buna bağlı olarak sergileme mekânı bir arada düşünülmelidir. Bütün bu aşamalar birbirleri ile ilişkili olup iyi bir planlamayı gerektirir. Seramiğin hammaddesi olan çamurun sınırlılıkları; plastisitesi, mukavemeti, pişme derecesi, pişme rengi gibi özellikleri; ifade sürecini etkileyen faktörlerden sadece bir kaçıdır. Yüzyıllar boyunca, çamurun malzeme olarak, bu yaratım sürecinde geniş imkânlar sunduğu fark edilmiş, bu farkındalığa dayalı seramik sanat alanında çok sayıda eserin ortaya konulmasına neden olmuştur.

Makale kapsamında, seramik sanatında, yaratım sürecinin en temel üç basamağından biri olan çamurun önemi ve gerekliliği ortaya konmaktadır. Seramik eser yaratım sürecinde, tasarımın hangi çamur ile şekillendirileceği, seçilen çamurun hangi şekillendirme yöntem ve tekniklerine uygun olduğu, plastikliği dolayısıyla şamot oranı ve boyutu, pişme derecesi, pişme renginin esere katkısı, maliyeti, kolay temin edilebilmesi gibi faktörler önemlidir. Bunların dışında sanatçının tasarımı için tercih ettiği çamurla olan deneyimi de yaratım sürecini doğrudan ya da dolaylı olarak etkilediği düşünülmektedir. Bu düşüncelerden hareketle çalışmada nitel araştırma yöntemleri kullanılmış, seramik sanatı alanında uzun yıllar eser üreten sanatçılar ile görüşmeler yapılmış, gözlemlerde bulunulmuş, elde edilen veriler ışığında sanatçıların eser üretim süreçlerinde çamur seçimlerini hangi kriterlerin belirlediği sorularına cevap aranmıştır. Ayrıca konu ile ilgili olarak kişisel deneyimlere ve gözlemlere yer verilmiştir. Makalenin araştırma sürecinde yazılı ve görsel kaynaklar taranmış, internet veri tabanından yararlanılmıştır.

Tasarım, Çamur ve Şekillendirme İlişkisi

Seramik ürünler, çamurun şekillendirilmeye başlandığı Paleolitik Çağ'dan itibaren ritüellerin uygulanması, besinlerin saklanması, depolanması, pişirilmesi, sunulması gibi pek çok alanda kullanılması için üretilmiştir.



Görsel 1. Bütünleşmiş Seramik Kap, Xianrendong, Paleolitik Çağ



Görsel 2. Seramik Kap, Çatalhöyük, Neolitik Çağ

Bu seramikler, üretildikleri topluluk ve toplumların sosyal, kültürel ve ekonomi alanlarındaki değişim ve gelişimlerine paralel olarak çeşitlilik göstermektedirler. Bu çeşitlilik başta üretimde kullanılacak hammaddenin yani çamurun hazırlanmasında, şekillendirilmesinde, dekorlanmasında, devamında fırınlanmasında uygulanan yöntem ve tekniklerde, değişikliklere gidilmesine ve geliştirilmesine de neden olmuştur.



Görsel 3. Terracotta Aryballos, Attik Yunan, Arkaik Dönem



Görsel 4. Terracotta Kadın Başı, Roma Dönemi, 2. yüzyıl

Seramik üretiminin Paleolitik Çağ'da başladığı, çamurun neredeyse hiç işlem görmeden doğada buldukları gibi alınıp, elle şekillendirildiği ve şekillendirilen çamurun düşük derecelerde ısıya maruz bırakıldığı günümüze ulaşan seramik eserler üzerinde yapılan analizler sonucunda anlaşılmaktadır. Bu noktada bilinen en eski seramik buluntu günümüzden yaklaşık 26.000 yıl öncesine tarihlenen Dolni Vestonice Venüs'üdür (Görsel 5). Heykelcik üzerinde yapılan kimyasal analizler mamut yağı, kemik tozu ve külü yerel balçıkla karıştırıldığını, şekillendirmenin Paleolitik Çağ özelliklerini taşıdığını göstermektedir (Vandiver vd., 1989: 1002-1003).



Görsel 5. Dolni Vestonice Venüs'ü. 1925, 115x44mm, Moravya Müzesi, Çekya



Görsel 6. Yuchanyan Mağarası'ndan ele geçen seramik parçalarla bütünlüğe kavuşmuş kap

Devamında Güney Çin'de yer alan Yuchanyan ve Xianrendong mağaralarında ele geçen seramik buluntular (Görsel 6) günümüzden yaklaşık 18.000-20.000 yıl öncesine tarihlenmektedir. Bunlar ise dünyada bilinen en eski çanak çömlek parçalarıdır (Cohen, 2013: 55). Neolitik Çağ'a gelindiğinde ise yerleşik yaşama geçen toplumların seramik üretiminin daha sistemli, kullanılan çamurun daha nitelikli, şekillendirmenin de ise daha ileri bir düzeyi temsil ettiği kap, kacak, figürin gibi buluntu grupları aracılığı ile izlenebilmektedir.

Seramik kaplarda kullanılan kil bileşimi ile biçimlendirme ve pişirme yöntemleri, onu üreten toplumun eriştiği bilgi ve teknik düzeyi yansıtır. İlk seramik üreten toplumlarda kaplar elle biçimlendirilir ve açık ateşte pişirilirken, bilgi birikimi arttıkça ve teknik yenilikler geliştirildikçe, kaplar çarkta biçimlendirilmeye ve gelişkin fırınlarda pişirmeye başlamıştır. (Ökse, 2002: 10)

Gündelik yaşamda kullanılmak üzere üretilmiş kaplar, katkılı çamurlarla şekillendirilmiş, estetik açıdan kaba bir işçiliğe sahiptirler (Görsel 7). Bunların yanında, törensel amaçlı üretilmiş kap ve kacaklar, figürinler ise ince işçilikle, plastiklik açısından daha nitelikli çamurlarla şekillendirilmiştir. Hatta bazı seramik objelerin üzerine farklı astar, dekor tekniklerinin uygulandığı, zaman zaman perdahlandığı ve deneysel pişirme tekniklerinin uygulandığı görülmektedir (Görsel 8-10).



Görsel 7. Depolama ve saklama amaçlı seramik kap, Hanedan Öncesi, Naqada II, MÖ 3500-3300, Mısır



Görsel 8. Depolama ve saklama amaçlı seramik kap, MÖ 7. yüzyıl, Mısır

Sonuç olarak, arkeolojik kazılarda ele geçen seramik buluntular; insanlık tarihi boyunca seramik yapımında uygulanan yöntem ve tekniklerinin o günün koşullarında dahi tasarımın ve kullanılan çamurun ihtiyaçları doğrultusunda geliştirildiğini gözler önüne sermektedir.



Görsel 9. İnandık Vazosu, MÖ.17. yüzyıl, Anadolu Medeniyetleri Müzesi, Ankara



Görsel 10. Depolama ve saklama amaçlı seramik kap, Amphora, Attik Yunan, MÖ 7. yüzyılın ikinci çeyreği

Günümüze gelindiğinde, antik dönemlerde olduğu gibi üretilecek ürünün niteliğine ve kullanım alanına göre seramik çamur reçeteleri oluşturulmakta ve geliştirilmektedir. Endüstriyel seramik alanında seri üretime dayalı sofra eşyaları, vitrifiye ürün grupları, duvar kaplamaları, sıhhi tesisat mamulleri, porselen izolatörler gibi pek çok alanda üretim yapılmaktadır. Özellikle bu ürün gruplarının kullanım alanları ve devamında üretim yöntemi göz önünde bulundurularak her firma kendi özel reçetelerini oluşturmaktadır. Yapılan ARGE çalışmaları ile öncelikli olarak çamur ve sır reçetelerini, diğer yandan teknolojik gelişmelerden faydalanarak şekillendirme yöntem ve tekniklerini iyileştirmekte ve geliştirmektedir. Bu yaklaşımlar seramik sanat alanında da kendini göstermekte ve elbette sanat alanında üretim yapan kişiler için büyük avantajlar sağlamaktadır. Açılan reel ve sanal seramik marketler farklı plastikliklere, renk seçeneklerine ve pişirim derecelerine sahip çamurları, üretim süreçlerinde ihtiyaç duyabilecek tüm ürün gruplarını tüketiciye sunmaktadır. Kaya Özsezgin'in de ifade ettiği gibi "malzeme, başlı başına, yapıta niteliğini, anlatım gücünü kazandıran temel etkidir. Ona eklenecek ya da onun aracılığı ile oluşturulacak her yeni malzeme, yeni bir yapıtın ya da yapıtlar dizisinin de üretilmesine olanak verir" (2000: 49). Bu noktada, etki yüzdesi ve önceliği kişiye göre değişiklik gösterse de tasarım,

çamur ve şekillendirme ilişkisini doğrudan ya da dolaylı etkileyen başlıca faktörler nelerdir sorusuna cevap aramak gerekir. Bunlar;

1. Çamurun niteliği ve sınırlılıkları; plastisitesi, mukavemeti, pişme derecesi, pişme rengi,
2. Tasarım ve çamura bağlı olarak şekillendirmede uygulanacak yöntem ve teknikler; el, kalıp, torna ile şekillendirme,
3. Fırın Tipleri ve Pişirim teknikleri; elektrikli, gazlı, odunlu fırın, raku, sağar, çukur pişirimi,
4. Sır ve dekor teknikleri; sıraltı, sırüstü, ajur, lüster,
5. Çamurun fiyatı ve temin edilebilmesi; çamurun üretiminin aynı kalitede üretim sürekliliğinin olması ve seramik marketlerinde kolaylıkla bulunabilmesi,
6. Kişinin çamurla deneyimi; çamuru tanınması ve pek çok kez kullanmış olması, karşılaşılabileceği problemleri bilmesi ve bunların giderilmesine yönelik çözüm önerilerinin olması,
7. Çamurun popülerliği; yoğunlukla o çamurun sanatsal üretim yapan kişiler tarafından tercih edilmesi ve tüketicide de o çamurla şekillendirilmiş ürünlerin üretilmesi yönünde beklenti yaratılması,
8. Çamurun tasarıma katkısı; tasarım aşamasında, tasarımın belli bir çamurla yapımının tasavvur edilmesi ve sadece o çamurla istenilen sanatsal ifadeye ulaşılabilineceğine olan inanç şeklinde sıralanabilmektedir.

Bütün sanat alanlarında eser üretim sürecinin birinci basamağı tasarımdır. Sanatçı, zihninde bir imge oluştuğu andan itibaren bu sürece girmiş olur. Seramik sanatı alanında üretim yapan bir sanatçının tasarımlarında özgür olabilmesi, izleyiciye vermek istediği tinsel mesajı kendine özgü bir stilde sunması için öncelikle çamuru tanınması, şekillendirme yöntem ve tekniklerinde deneyimli ve yetkin olması, süreç içinde karşılaşılabileceği problemlere çözüm üretebiliyor olması beklenir. Ancak bu sayede zihninde yarattığı imgeyi somut bir forma dönüştürebilir. Bir sanatçının uzun ince bir form tasarladığını düşünüldüğünde, forma plastik bir görünüm vermesi ve formun kırılgenliğine dair çözüm üretmesi gerekir. Ortaya koyacağı çözüm önerileri, kimi zaman tasarımı yenilemesine kimi zaman üretim sürecini tekrar gözden geçirmesine neden olur. Hatta bazı durumlarda çamurun tasarımı sınırlaması da söz konusu olabilmektedir. Bu noktada seramik sanatçısının seramik alanındaki bilgi ve deneyimleri seramik üretim sürecinde karşılaşılabileceği olumsuzlukların önüne geçmesinde büyük önem taşımaktadır.

Her ne kadar seramik sanatı, üretim süreci doğasında rastlantısallığı içinde barındırsa da uzun yıllar seramik sanatı alanında eser üreten sanatçılar bu rastlantısallığı minimize edebilmiştir. Çünkü üretim sürecini bir bütün olarak kurgulamışlardır. Tasarımdan başlayarak, çamur, şekillendirme, fırınlama son olarak sergileme tasarımı ve mekânı gibi temel aşamalarda bilgi ve deneyimlerine dayanan sebep sonuç ilişkisinin kurulduğu bilinçli seçimler yapmışlardır. Dolayısı ile bu sanatçıların başarısı zihninde oluşturdukları imgeyi bu seçimlere dayanarak ortaya koydukları özgün, estetik somut nesnelere yani sanat eserleri üzerinde izlenebilmektedir.

Çağdaş Türk seramik sanatının öncülerinden Alev Ebuzziya Siesbye, Seramik Türkiye Dergisine vermiş olduğu röportajda çamurun esere katkısı ile ilgili olarak düşüncelerini şu cümleler ile ifade etmektedir:

Porselen çamurunda bir formla yüksek pişirilmiş bir çamurdan, ya da kırmızı topraktan yapacağınız formlar aynı olamaz. Her çamurun dili başkadır. Danimarka'da en önemli öğrendiğim şeylerden biri de maddeleri tanımak. Fransa'da yüksek pişirilmiş toprak var ama ben onu kullanmıyorum. Danimarka'dan getirttiğim hammaddelerle kendi toprağımı elde ediyorum. Toprak bir seramik atölyesinin temel taşıdır. Ne tip iş yapacağınıza karar verip toprağınızı ona göre belirlemek zorundasınız. (Ulueren, 2005: 106)



Görsel 11. Alev Ebüzziya Siesbye'in Türk ve İslam Eserleri Müzesi'ndeki 1964- 2002 dönemini kapsayan çalışmalarından bir seri

Geçmişte olduğu gibi günümüzde de seramik üretiminde tasarım, çamur ve çamura uygulanacak şekillendirme yöntem ve teknikleri arasında sıkı bir bağ vardır. Örneğin tasarıma göre form, seri ve çok sayıda üretilecek ise döküm tekniğine olanak veren çamurlar beraberinde şekillendirme için kalıp yöntemi tercih edilmelidir. Kalıp yöntemi ile şekillendirmeye olanak veren çamurlar, seramik döküm çamuru, porselen döküm çamuru ya da vitrifiye döküm çamurlarıdır. Bu çamurların pişme renkleri beyaz ve beyaza yakın tonlarda olup, 1000-1200°C sıcaklık arasında birinci pişirimleri gerçekleştirilir. Temiz ve düz yüzeylerin oluşmasına imkân sağlarlar. Seramik döküm çamurunun kolay ulaşılabilir ve ekonomik olması nedeniyle, porselen ve vitrifiye döküm çamurlarına göre kullanımının daha yaygın olduğu görülmektedir.

Genellikle silindirik yapıya sahip formların şekillendirilmesinde tercih edilen şekillendirme yöntemi tornadır. Bu yöntem ve tekniğinin uygulanacağı formlar, vakumlanmış porselen, vakumlanmış vitrifiye çamuru ve demir oranı yüksek çömlekçi çamurları gibi çamurlarla şekillendirilmektedir. Her üç çamur, tornanın yanı sıra elle şekillendirme yöntemlerinden, çimdikleme, plaka ve fitil tekniklerinin uygulamasında da kullanıldığı görülmektedir. Plastisitesi yüksek ve şamot içermeyen bu çamurlar şekillendirme aşamasında konfor sağlamak ve ellerde tahrişin oluşmasının önüne geçmektir. Porselen ve vitrifiye çamurlarının pişme renkleri beyaz ve beyaza yakın tonlarda olup birinci pişirimleri 1000-1200°C gibi yüksek sıcaklıklarda yapılmaktadır. 900°C sıcaklıkta birinci pişirimleri gerçekleştirilen çömlekçi çamurları "İçerisindeki demir oksit miktarının fazla olması sebebiyle ham ve pişirim sonrası renkleri kırmızı tonlarında olmaktadır, bu renk tonları çıkarıldıkları bölgeye göre değişiklik göstermektedir" (Sevim ve Kayaloğlu, 2018: 294). Ayrıca porselen ve vitrifiye çamurları gibi temiz ve düz yüzeylerin oluşturulmasına imkân sağlarlar. Ayrıca vakumlanmış porselen ve vitrifiye çamurlarına göre piyasada bulunan en ekonomik ve ulaşılabilirliği yüksek çamurlardandır.

Seramik üretiminde sıklıkla kullanılan çamurlardan bir diğeri de içeriğinde şamot bulunan çamurlardır. Elle şekillendirme yöntemlerinden, çimdikleme, plaka ve fitil tekniklerinin uygulamasında oldukça elverişlidirler. Plastisiteleri diğer çamurlara oranla düşük olsa da şamot içeriği nedeni ile mukavemetleri oldukça yüksek olan bu çamurlar büyük boyutlu seramik formların yapımında, ayrıca dış mekân seramik uygulamalarında: pano, seramik heykel, anıt gibi özellikle tercih edilmektedirler. Pişme renkleri bej, sarı ve pembe tonlarında olan şamotlu çamurların pişme sıcaklıkları 1000-1200°C arasındadır. Temiz ve düz yüzeyler elde etmek için çok fazla işçilik gerektirirler ancak dokulu yüzeyler şamot boyutu ve oranına bağlı olarak kolaylıkla oluşturulabilmektedir. Bu grup içinde yer alan çamurlar fiyat açısından bakıldığında ekonomik olarak değerlendirilebilirler. Son

yıllarda ülkemize ithal olarak getirilen şamot oranı ve boyutları farklılık gösteren, pişme derecesi maksimum 1300°C sıcaklıkta olan, siyah, kahverengi, sarı vs. gibi geniş bir renk skalası sunan çamurlar seramik sanatı alanında üretim yapan kişiler tarafından sıklıkla tercih edilmeye başlamıştır. Her ne kadar bu çamurlar sanatçıların sanatsal ifadelerine katkı sağlasalar da ithal edilmeleri nedeniyle de üretim maliyetlerini arttırmaktadır.

Son dönemlerde pişme dereceleri yüksek olan, dolayısıyla yüksek dereceli fırınlarda pişirilen, plastisitesi düşük bu nedenle deneyim gerektiren, maliyeti fazla, kolaylıkla ulaşılamayan, pişme rengi beyaz ve beyaza yakın tonlarda olan porselen çamurları ile sanat seramiklerinin üretildiğini görülmektedir. Bu tür çamurların pek çok açıdan yoğun üretim yapan tüketici için çok avantajlı çamurlar olduğu söylenememektedir. Ancak günümüz seramik üretiminde moda, porselen çamuru ve porselen çamurundan üretilmiş seramiklerdir. Dolayısıyla sanat seramiği üreten kişilerin tasarımın bir gereği olarak mı yoksa porselen çamurunun moda olmasından mı porselen çamurunu tercih ettiği bir tartışma konusudur.

Seramik sektörünün üreticiye sonsuz seçenek sunduğu günümüzde; seramik hammaddeler üzerinde ARGE çalışmaları titizlikle yapılmakta, kullanım talimatları aşama aşama ürün üzerine yazılmakta, hatta üretici firma tarafından canlı destekle bilgi verilmektedir. Tüketici seçtiği çamura dair pek çok bilgi edinebilmektedir. Bunlar; çamura hangi şekillendirme yöntem tekniklerinin uygulayabileceği, ürünün hangi derecelerde pişirebileceği, çamurun farklı derecelerdeki pişme renkleri, üzerine uygulanabilecek sırlar ve sırların uygulama yöntem ve teknikleridir. Hatta denemelerini bile görebilmektedir. Bu noktada seramik sektörünün bugünkü kadar gelişmediği çamur, sır, alet ve teçhizat gibi seçeneklerinin tüketiciye sunulmadığı pek çok anlamda "imkânsızlıklar" içinde Çağdaş Türk Seramik sanatının başladığı 1950'li yıllara, bir sanatçı için donanımlı olmanın bir seçenek değil zorunluluk olduğu seramik sanatçılarına değinmek gerekir. Onlar ki tüm şekillendirme yöntem ve tekniklerine, malzemelere hâkim olmuş, sınırlarını zorlamış, kendi sır, çamur reçetelerini oluşturmuş, alet ve teçhizatlarını tasarlayıp, üretmiş, hayatı, içinde yaşadıkları dönemi ve çevreyi içselleştirmiş, imkânsızlıklar içinde seramik sanatı alanına önemli eserler verebilmek için çok emek vermişlerdir. Çağdaş seramik sanatının temellerini atan sanatçıların aksine günümüz seramik sanatçılarının bilgiye, malzemeye, teçhizata ulaşma konusunda oldukça şanslı olduklarını görmekteyiz. Dolayısı ile günümüzde, seramik alanında üretim yapan bu kişiler, üretim süreçlerinde karşılaşılabilecekleri sürpriz sorunlara değil sadece ve sadece sanatsal ifade yöntemlerine, tasarımlarına odaklanabilme imkânına sahiptirler.

SONUÇ

Seramik sanatı alanında üretimin, başka bir deyişle eserin başarısı, en başta tasarım ve çamur seçimi, devamında şekillendirme yöntem ve tekniklerindeki, pişirim yöntem ve tekniklerindeki yetkinlik, sergileme tasarımı ve mekânı gibi unsurlar arasında kurulan sıkı bağ ile doğru orantılıdır. Ancak bu bağın pek çok nedenle kurulamadığı, kimi eserler aracılığı ile görülmektedir. Bunun başlıca nedenleri seramik üretim sürecinin bir bütün olarak ele alınmaması, süreç içinde pek çok kararın anlık verilmesi ve sonucun öngörülememesi, her aşamanın birbirinden bağımsız olarak değerlendirilmesidir. Burada anlatılmak istenen, belli bir konu, kavram ya da biçimden hareketle tasarımın yapıldığı, tasarım göz önünde bulundurulmaksızın herhangi bir şekillendirme yöntem ve tekniğinin devamında, çamurun seçildiği ve şekillendirme sonrasında ürünün fırımlandığı asenkron süreçtir. Plansız ve öngürsüz yaşanan bu ve benzeri üretim süreçleri oldukça yorucu olmakla birlikte sonucun başarısını doğrudan etkilemektedir. Sanatın tüm alanlarında olduğu gibi seramik alanının da üretmek bir ciddiyet gerektirir. Sanatsal eylem içinde olan kişilerin hiçbir kaygı duymadan sadece sanatsal ifadesine odaklanabilmesi, alanında donanımlı olmalarıyla doğrudan ilişkilidir.

Neredeyse kesintisiz, düzenli olarak üreten kişilerin portfolyolarına bakıldığında, ele aldıkları konu, kavram ya da biçim değişse bile eserlerinde bir stil birliğinin olduğunu ya da zaman içinde stillerinin gelişerek değiştiğini çalışmalarını aracılığı ile görebilmekteyiz. Sözen ve Tanyeli (2010: 314) tarafından "bir sanatçının kendine özgü biçimlendirme ve tasarım anlayışı. Bireysel nitelikteki sanat ürünü yaratma tutumu" olarak tanımlanan stil/üşlup, esin kaynağının içselleştirilerek kendine özgü somut bir forma dönüştürmede izlenen yol, biçim, en genel ifade ile tasarımdır.

Seramik alanında bilgi ve deneyimlerini güncelleyen beraberinde geliştiren yeniliklere açık kişilerin bilinçli seçimler yaparak ve kararlar alarak seramik üretim sürecini oldukça iyi yönetebildikleri görülmektedir. Dolayısıyla izleyicilere vermek istedikleri mesajlar estetik nesnelere dönüşebilmektedir. Tasarım, çamur ve şekillendirme ilişkisinin olağan ve doğal seyrinde kurgulanan bu nesnelere başarı, izleyicide oluşan estetik hazdır.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı

Yazarlar çalışmaya eşit oranda katkı sağlamıştır.

Çatışma Beyanı

Herhangi bir potansiyel çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Etik Kurul Beyanı

Etik kurul onayı gerektiren bir çalışma değildir.

KAYNAKÇA

- Aslan, E. E., Canduran, K. (2016). *Seramik pişirim teknikleri ve fırınları*. Opus Basımevi.
- Cohen, D. J. (2013). The advent and spread of early pottery in east asia: new dates and new considerations for the world's earliest ceramic vessels. *Journal of Austronesian Studies*, 4(2), 55-92.
- Ökse, A. T. (2002). *Arkeolojik çalışmalarda seramik değerlendirme yöntemleri*. Arkeoloji ve Sanat Yayınları.
- Özsezgin, K. (2000). *Erdinç Bakla*. Bilim Sanat Galerisi.
- Ulueren, Ş. D. (2005). Alev Ebuzziya Siesbye: Kavgayla yaptığı işle dünya zirvesinde. *Seramik Türkiye Dergisi*, (9), 104-109. <https://www.serfed.com/seramik-turkiye-dergisi>
- Sevim, S. S., Kayaloğlu, A. C. (2018). Seramik heykel sanatında kullanılan çamurların elle şekillendirme açısından incelenmesi. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, (22), 291-303. <https://dergipark.org.tr/pub/sanatvetasarim/issue/41779/504096>
- Sözen, M., Tanyeli, U. (2010). *Sanat kavram ve terimleri sözlüğü*. Remzi Kitabevi.
- Vandiver, P. B., Soffer, O., Klíma, B. & Svoboda, J. (1989). The origins of ceramic technology at dolni vestonice, czechoslovakia. *Science*, (246), 1002-1008.

Görsel Kaynakçası

- Görsel 1: Old European Culture. (2018, 12 Ağustos). Basket pottery. Old European Culture. <https://oldeuropeanculture.blogspot.com/2018/08/basket-pottery.html> (28.04.2023).
- Görsel 2: Flickr. (2007, 1 Ağustos). Çatalhöyük. Pot with faces from 4040 Area- 1. Flickr. <https://flickr.com/photos/catalhoyuk/971964416/in/photostream/> (28.04.2023).
- Görsel 3: The Met Museum. (t.y.). Terracotta aryballos (oil flask). The Met Museum. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/252451> (30.04.2023).
- Görsel 4: The Met Museum. (t.y.). Terracotta female head. The Met Museum. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/241069> (30.04.2023).
- Görsel 5: Kostrhun, P. (2009). Karel Absolon (1877–1960) and the research of significant Palaeolithic sites in Moravia. *Archaeologia Polona*, (47), 91-139.
- Görsel 6: Lawler, A. (2009, 2 Haziran). World's oldest pottery? *Science*. <https://www.science.org/content/article/worlds-oldest-pottery> (01.05.2023).

Görsel 7: The Met Museum. (t.y.). Rough ware storage jar. The Met Museum.
<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/547136> (01.05.2023).

Görsel 8: The Met Museum. (t.y.). Storage jar. The Met Museum.
<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/453623> (01.05.2023).

Görsel 9: Dođan, M. (2020, 7 Ağustos). Hititlerde kadın. Aktüel Arkeoloji.
<https://aktuelarkeoloji.com.tr/kategori/arkeoloji/hititlerde-kadin> (23.05.2023).

Görsel 10: The Met Museum. (t.y.). Terracotta neck-amphora (storage jar). The Met Museum.
<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/248578> (02.05.2023).

Görsel 11: Bayram, B. E. (2020, 31 Ağustos). Zamansız çanakların ustası: Alev Ebüzziya.
Arkitekt. <https://www.gzt.com/arkitekt/zamansiz-canaklarin-ustasi-alev-ebuzziya-3549829>
(02.05.2023).

arş. gör. gamze kazancı altınok (sorumlu yazar|corresponding author)
istanbul teknik üniversitesi, mimarlık fakültesi, şehir ve bölge planlama bölümü
kazancig17@itu.edu.tr orcid: 0000-0002-6344-523X

ISTANBUL'S MEGA PROJECTS UNDER ECOLOGICAL SCRUTINY: A CRITICAL ASSESSMENT

araştırma makalesi|research article
başvuru tarihi|received: 30.03.2023 kabul tarihi|accepted: 03.06.2023

ABSTRACT

The increasing interdependence between cities and economies has led to a rise in mega projects, which are large-scale investment projects aimed at meeting economic and political demands. While they are planned for economic development, they have significant negative impacts on nature, cities, and people. İstanbul is one of the largest metropolitan areas in the world and has become a popular location for planning mega projects. The 3rd bridge, 3rd airport, and Canal İstanbul are three mega projects developed by the government for urban development and social welfare. The purpose of the article is to reveal the ecological and spatial effects of mega projects in İstanbul. In order to achieve this aim, an analytical assessment method is applied using positive, neutral, and negative correlations for the selected mega projects in İstanbul. The inputs required for the analytical assessment method have identified in accordance with the fundamental principles of the eco-smart planning approach, which is established on the basis of ecological planning and smart city index. The outputs of the study suggest that ecological, social, and spatial impacts must be taken into account in the planning and implementation of mega projects. The study highlights that projects driven solely by economic priorities tend to result in negative urban, environmental, and social consequences in İstanbul.

Keywords: Mega Project, The Impacts of Mega Project, Ecological Planning Approach, Eco-smart Planning Approach, İstanbul

Kazancı Altınok, G. (2023). İstanbul's mega projects under ecological scrutiny: A critical assessment *Bodrum Journal of Art and Design*, 2(2), 188-205. <https://doi.org/10.58850/bodrum.1273928>

INTRODUCTION

Presently, the world is experiencing chaos, changes, disturbances, and vulnerabilities driven by global and local forces. These forces lead to socio-spatial-environmental transformations at different scales, such as social segregation, environmental degradation, economic disruption, and spatial fragmentation, which increase and intensify the vulnerabilities of urban and regional systems (Taşan Kök, 2007: 78; Wu et al., 2018: 3). The accumulation of these vulnerabilities results in further shocks and disturbances, especially on social and ecological systems. These transformations are the outcome of the inefficiency of current policies and planning paradigms in addressing them. Mega projects can be one of the disturbances affecting the social, spatial, environmental, and economic aspects of the world. They transform landscapes rapidly, deliberately, and thoroughly in visible ways that require coordinated applications of capital and state power (Gellert & Lynch, 2003: 20; Dalibi et al., 2020).

Borja and Castells (1997) state that mega projects are organized in a strategic planning context that aims to generate short-term profits for the private sector. They are typically located in urban periphery areas or in areas that are impacted by the city. Mega projects create spatial, social, and economic attraction by accelerating transformation. However, the most crucial point in creating mega projects is managing their envisioned environmental impacts, as the balance between production and consumption in the context of sustainability is directly related to environmental issues. Therefore, several conditions are obligatory for mega projects, including designing them according to social-economic and environmental issues in the city, adapting them to other projects in the city and local dimensions, and using them as stepping stones for future projects (Evans & Farrell, 2021: 656).

This study reviews the literature on mega projects in the context of ecological planning and smart city dynamics. It undertakes a combination of scientific literature review, grey literature review, and case study analysis to better understand the impacts of urban mega projects on the environment. Criticisms of mega projects are crucial, as they can override local issues, create environmental and physical disconnections in urban forms, and disregard public interest (Hawken et al., 2019). The main aim of this article is to uncover the ecological and spatial consequences of mega projects in İstanbul. In order to achieve this objective, the author utilized an analytical assessment method that involved a three-way correlation model (positive, neutral, and negative) for selected mega projects in İstanbul. This analytical method is developed based on the fundamental principles of eco-smart planning, which integrates ecological planning with the smart city index (represented in Figure 1) to identify the inputs required for the analysis.

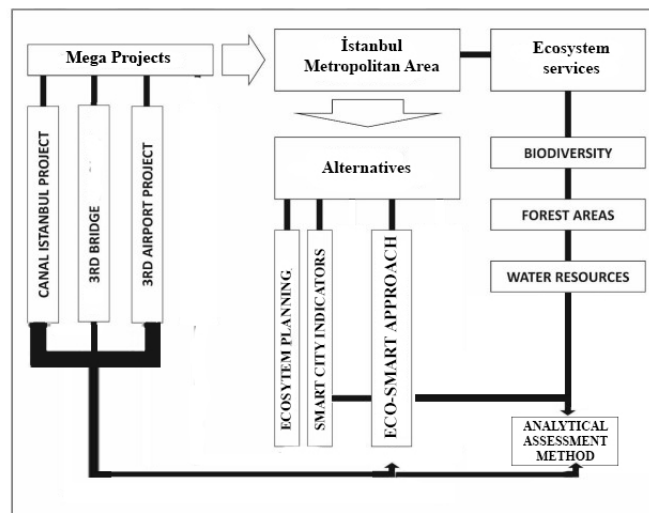


Figure 1. Logical framework of the study

STATE OF ART- MEGA PROJECTS AND ECOLOGICAL PLANNING

Mega Projects

In recent decades, the literature has been debating the impact of mega projects on urban ecology and landscape. A literature review is conducted using the SCOPUS database, with specific keyword searches yielding a total of 34 documents related to "mega projects" and "landscape", with studies dating back to 2002. The economic and social dimensions of mega projects have discussed, with a focus on the impact of the Olympic games on the landscape. A search for "mega projects" and "İstanbul" yielded ten documents that discussed urban growth, macroform changes, and urban transformation areas in İstanbul. The initial articles are related to what are the dimensions of İstanbul's urban growth and macroform changes. Then, the articles evolved as urban transformation areas in İstanbul due to the pressure of urbanization in 2008. After 2016, the impacts of mega projects on İstanbul have been discussed by different fields like planners, engineers, business managers and landscape architectures. Moreover, the last documents have mainly argued especially Canal İstanbul and 3rd airport projects. There were fifteen documents related to "mega projects" and "ecology", which mainly focused on water control and safety regulation, as well as tourism development. Additionally, a search for "mega project impacts" yielded four documents, with discussions on the Nile River and King Shaka Airport in South Africa since 2015. Overall, the topic of mega projects and their impact on the environment is of interest to various fields such as social sciences, environmental sciences, and business management.

Mega projects have been seen as a main part of economic growth due to globalization. In other words, they have already been brought to the agenda in relation to international connection with national economic policies (Eren, 2019: 682). Therefore, every country tries to put large-scale urban projects into practice mainly expecting to gain profit (Xiaolong et al., 2021: 3). The popularity of global neoliberal economic policies has led to mega projects development, which is the reason why mega projects are so attractive in the world (Jessop, 2002: 111; Ponzini, 2011: 254; Rizzo, 2013: 538). According to government economic based priority, mega projects are developed basically to increase National Gross Domestic Product and decrease unemployment rates (i.e. İstanbul 3rd bridge, 3rd airport). Whereas the purpose of economic development is thought to be vital for mega projects, some scholars criticize the importance of economic development instead of social and environmental impacts in mega projects (Allmendinger & Haughton, 2009: 620). In other words, they should not have only economic gains but also have some social and environmental impacts on cities (Kamat, 2015: 74; Wilson & Swyngedouw, 2015: 4; Söderlund et al., 2017: 9).

Apart from the cost, there are seven features in order to define a project as mega, which are duration, risks, reach, uncertainties, different actors, controversy and natural areas and legal issues (Pitsis et al., 2018: 23). Hence, mega projects are presently characterized by their multi-dimensional nature, encompassing social, environmental, and economic dimensions, which adds complexity to the design and implementation of such projects. Consequently, numerous scholarly inquiries have been conducted to comprehend and interpret the intricate systems of mega projects (Giezen, 2012: 784; Brady & Davies, 2014: 24). For instance, Miller et al. (2017) explain the mega projects as a technological based game and they try to define the rules of the game. Besides, mega projects can be defined as capital projects with a total installed cost greater than \$1 billion with any of the following complexity criteria (Caldas & Gupta, 2017):

- Significant number of stakeholders;
- Large number of interfaces;
- Challenging project location;
- Inadequate supply of resources;
- Unfamiliar technology;

- Difficult regulatory constraints;
- Extensive infrastructure requirements;
- Geographically dispersed teams;
- Significant political, economic, environmental, or social influence.

Similarly, Flyvberj (2017) explains four drivers of mega projects as technological, economic, aesthetic, and economic dynamics. Moreover, the management of mega projects should be multidisciplinary that consists of planners, policymakers, citizens and NGOs within the related topic. Clegg and Kreiner (2013) evaluate mega project as processes of organizing, as action localities and as emerging organizational entities. Besides, the success of mega projects can be understood by participating variable stakeholders, especially political and environmental related (Söderlund et al., 2017: 9), which creates conflicting agenda due to the duality of environmental and economic purposes (Ansar et al., 2017: 30) (Figure 2).

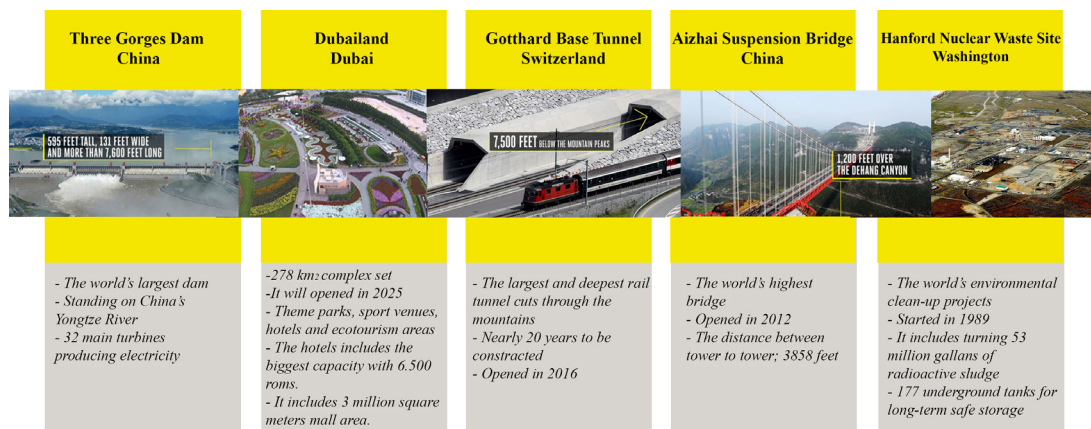


Figure 2. Different mega projects examples

Figure 2 demonstrates that different types of projects can be evaluated as mega. Dams, cleaner areas, train nodes, convention centers, bridges and huge sports venues etc. are examples of mega projects in terms of the types of material, size, cost, and capacity. The main purpose of organizing mega projects is the transformation of urban spaces (Sklair, 2005: 487; Di Maddaloni & Davis, 2017: 1539). They need mega budget for showing power and wealth both on international and national levels (Bourdieu, 1986: 246; Xiaolong et al., 2021: 6). However, environmental and social dynamics of mega projects are not generally considered in the world. Environmental characteristics can be defined as ecosystem services, biodiversity, sensitive areas and protection areas. Furthermore, within mega project areas, social attributes including user profiles such as homeowners and employees can be delineated. However, it is important to acknowledge that in the broader urban context, two main dynamics, namely economic gains and social considerations, play integral roles, with the former often being prioritized, particularly in developing countries such as Türkiye (Eren, 2019: 671). This tendency is reflected in the development of mega projects, where discussions on physical conditions and aesthetic appeal that contribute to attraction often overshadow considerations of environmental and social dynamics (Dalibi et al., 2020; Wu et al., 2018: 6).

To sum up, especially environmental dynamics can be determined as fundamentals of mega projects. Firstly, due to hazard risk coming from nature/environment, mega projects system can collapse. Secondly, after finishing mega projects construction, it can affect nature shrewishly. Thus, environmental based problems can occur, which is the impact of mega projects on the environment.

Ecological Planning Approach

Sustainable development can be characterized as a form of development or growth that fulfills the requirements of the present generation while safeguarding the capacity of future generations to fulfill their own needs (Brundtland, 1987). There are many contributions to this definition since its release in 1987 of Brundtland Report (Hassan & Lee, 2015: 1274). Sustainability is defined as "the conception and realization of ecologically, economically and ethically sensitive and responsible expression as a part of the evolving matrix of nature" (McDonough, 1992). In addition, according to Berke and Manta (1999), sustainable development can be described as a dynamic process that connects local and global concerns, as well as considering ecological, social and economic issues. In light of these definitions, ecology is one of the crucial dimensions of sustainable development. Therefore, ecological planning approach can directly contribute to protecting natural resources and it can balance built up environment and natural environment in the city.

Ecological planning is planning guided by ecological principles and includes spatial planning and nature related spatial characteristics into decision-making. It should provide a "bridge" to link natural dynamics and spatial planning for promoting coordination between economic growth and ecological sustainability (Wang et al., 1998: 210). Furthermore, ecological planning can be the environmental policy instrument to organize land-use activities. It aims to protect the environment, promoting the conservation and sustainable use of natural resources. Moreover, it is considered to harmonize human activities and environmental changes poisedly (Metternicht, 2017; Dalibi et al., 2020). In brief, ecological planning has both sustainability of nature's resources/benefits/products and processes through balanced and rational use/conservation and mitigation of the risks originating from nature. There are three objectives that may be defined under both ecological planning and smart city approaches (Tezer et al., 2018: 8; Metternicht, 2017).

- Reducing ecological footprint
- Sustaining ecosystem's integrity and ecosystem services
- Improving resilience against chaos and uncertainties.

Eco-Smart Planning Approach

Currently, the future of ecological strategies is outlined as efficient use of resources in a technological way. It was originally released with smart city approach in the late 1990s. While smart city approach emphasizes energy and resource efficiency to boost economic growth, the concept of eco-smart is guiding a more inclusive and holistic approach to make sustainable design in cities. In other words, eco-smart approach can concurrently serve the economy and the community as well as the environment (Visser, 2019: 208; Kazancı, 2022: 280). Although it has a significant meaning, eco-smart approach is not yet a popular universal term like sustainability. When searched as "eco-smart" in SCOPUS, there are only fifteen documents. The studies about eco-smart have been continuing since 2011, and the content/scale of eco-smart approach is generally variable such as eco-smart city and eco-smart initiatives. Eco-smart approach is defined in the context of city according to Cheng and Xie (2011). They emphasized that an eco-smart city should consist of a healthy living environment. Therefore, it should avoid the fragmentation pattern, especially organic urban area because it is the basis of urban life diversity and work efficiency. Moreover, eco-smart city can be the periphery of the city which includes both natural and artificial environment. Similarly, it can have different types of networks such as ecological networks, transportation networks and information networks. Therefore, eco-smart city may be compact and well-controllable.

The eco-smart approach can be understood within the context of eco-smart corporate communities, as discussed by Dean et al. (2014). This study introduces an enhanced business operation model that encompasses elements such

as environmental considerations, synergistic facility management, and the cultivation of green imagery. These components serve as indicators for the establishment and development of eco-smart communities. Facilities and staffs as transforming resources and materials, technology and customers as transformed resources can be defined as input resources in the context of eco-smart communities. The aim of these communities is that environmental benefits increases when green image is created (Dean et al., 2014: 140). In addition to given eco-smart definitions, ecosystem services are another key tool to regulate eco-smart planning approach. They can be defined as the benefits, products and processes provided by ecosystems for human well-being. Ecosystem services includes supplementary tools. In other words, beneficial areas like agricultural land, forests in the city are defined as ecosystem services and they should be protected. According to Burkhard and his colleagues (2012), ecosystem services can be defined as regulatory, provisioning and cultural ecosystem services. If land-use decisions taken by governments or local municipalities promote sustainable development in terms of ecosystem services, nature can provide a better life for the current and future generations (Hassan & Lee, 2015). In this aspect, mega projects in İstanbul whose details are given above are evaluated in terms of ecological planning perspective. In addition, mega projects of İstanbul are evaluated in terms of smart city perspectives. This paper criticizes whether the mega projects are smart in terms of ecological perspective. Therefore, ecological planning indicators and smart city indicators are harmonized as eco-smart approach according to the environmental impacts of mega projects. By embracing an ecological planning approach within urban areas, the city becomes more intelligent and efficient, as energy, environmental sustainability, waste management, building infrastructure, and transportation are identified as primary catalysts for a smart city (Kazancı, 2019: 158). Moreover, these aspects also serve as fundamental components of the ecological planning approach (Wehrmann, 2012). Therefore, it can be called eco-smart planning approach. Furthermore, different types of ecosystem services such as regulatory, cultural and provisioning shows are component of eco-smart planning approach in terms of sustaining benefits and mitigating the risk, which are directly related to ecological planning approach.

METHODOLOGY

The study utilized an analytical assessment method to evaluate the spatial and ecological impacts of mega projects in İstanbul. This method has applicability in various fields, including social sciences, cultural research, and place-based studies. The chosen assessment methodology drew upon the research conducted by Burkhard et al. (2012) titled "Mapping Ecosystem Service Supply, Demand, and Budgets". This study effectively investigates the impacts of land-use infrastructure on the provisioning, demand, and overall budgeting of ecosystem services. The study determines the positive and negative ecological impacts of different land-cover classes by assessing their capacities, which are then numbered on a scale of 0-5 under the categories of ecological integrity, provisioning services, regulating services, and cultural services. Canal İstanbul, the 3rd airport, and the 3rd bridge mega projects have been evaluated using Burkhard's ecosystem services numbering system to highlight their ecological impacts in İstanbul in this study. Unlike Burkhard's approach, the analytical evaluation inputs in this study are limited to the components of the eco-smart planning approach (Figure 3) to demonstrate the ecological impacts of mega projects in İstanbul.

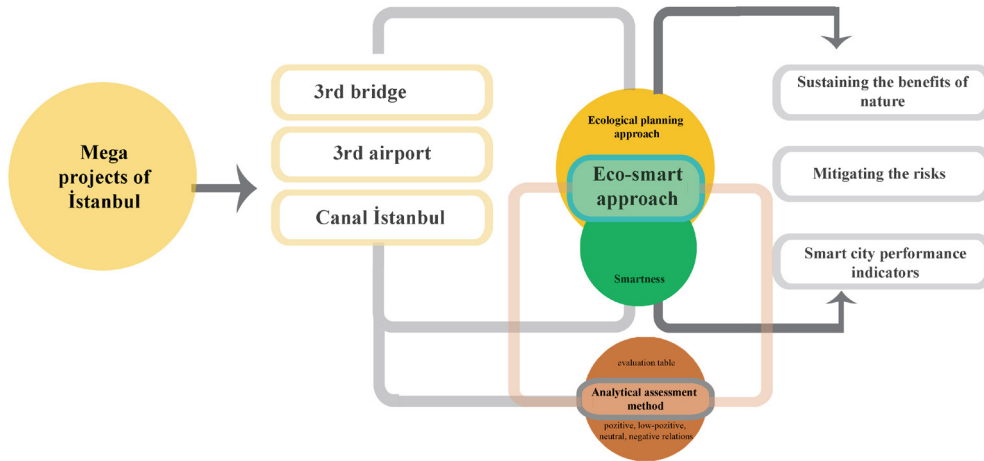


Figure 3. The framework of the study

Figure 3 shows that selected mega projects are evaluated in terms of both ecological planning approach and smartness, which can be called "eco-smart approach". Sustaining the benefits and mitigating the risk coming from ecological planning perspective and smart city indicators are key tools for criticizing mega projects in İstanbul in terms of eco-smart approach. Therefore, an assessment table has been created by using eco-smart approach that consists of both ecological perspectives and smartness, which comes from literature review about mega projects and ecological planning perspective/smartness. This study involves analytical assessment across three mega projects that usually shares a common focus or goal. To be able to do this well, the specific features of each mega projects have been described.

CASE STUDY: MEGA PROJECTS IN İSTANBUL

Mega projects, referred to as large-scale urban projects, are considered highly significant in Türkiye, particularly in İstanbul, in accordance with Türkiye's "Vision 2023" objectives. These objectives have been established to attain additional economic growth, urban development, and global development by the end of the Turkish Republic's century (World Profile Group, 2013). They have been designed to align with the 2023 goals, such as constructing the third bridge across the Bosphorus, constructing a new waterway known as Canal İstanbul that links the Black Sea and the Sea of Marmara, and developing the third airport, which is the largest in Europe, all located in İstanbul (Figure 4).

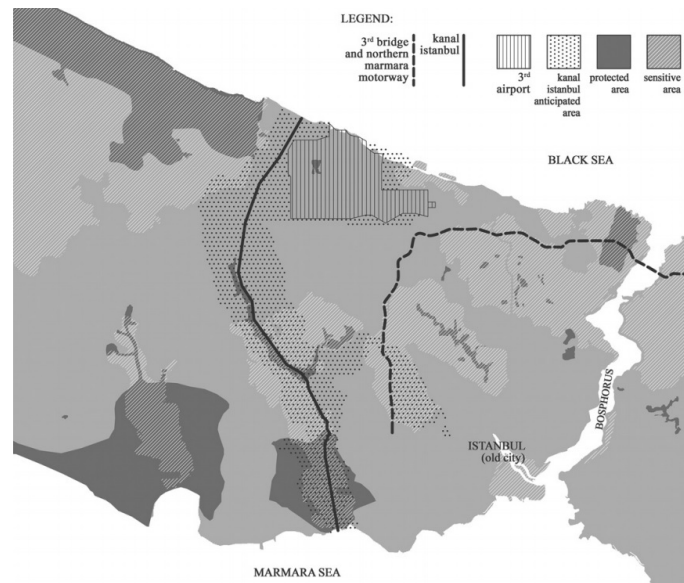


Figure 4. Mega projects in İstanbul

Figure 4 shows that mega projects are located in the northern part of İstanbul. Before the details of these mega projects, the historical background of İstanbul will be examined. After that, the characteristic of İstanbul in terms of ecological values will be discussed.

Historical Background of İstanbul's Spatial Development

Interventions that cause significant changes in the morphology of İstanbul constitute the breaking points in the city in 5 different periods (Türkeş, 2014; Çalışkan et al., 2014; Tekeli, 2010: 34; Kubat, 2018: 19) (Figure 5). The first period is 1920 and before. In 1872, the first Sirkeci-Hadımköy tramway line was built. Since the Anatolia Haydarpaşa-İzmit tramway line was built, a new settlement was begun to locate around this line in 1874. In this way, new settlements were seen mostly in the historical peninsula and its surroundings. In other words, they were not moved away from the city center. The second period is between 1920 and 1950. Henry Prost made one of the first plans of İstanbul to ensure the modern development of the city after the declaration of the Republic of Türkiye in 1930. After that, in 1939, İstanbul was beginning to change as all European cities with World War II. According to Marshall Plan between 1948 and 1952, the city continued spatial variables. The main reason for this was mechanization in agriculture. Because the individuals living in rural areas were becoming unemployed, they started to immigrate in İstanbul hoping to find new financial opportunities and jobs.

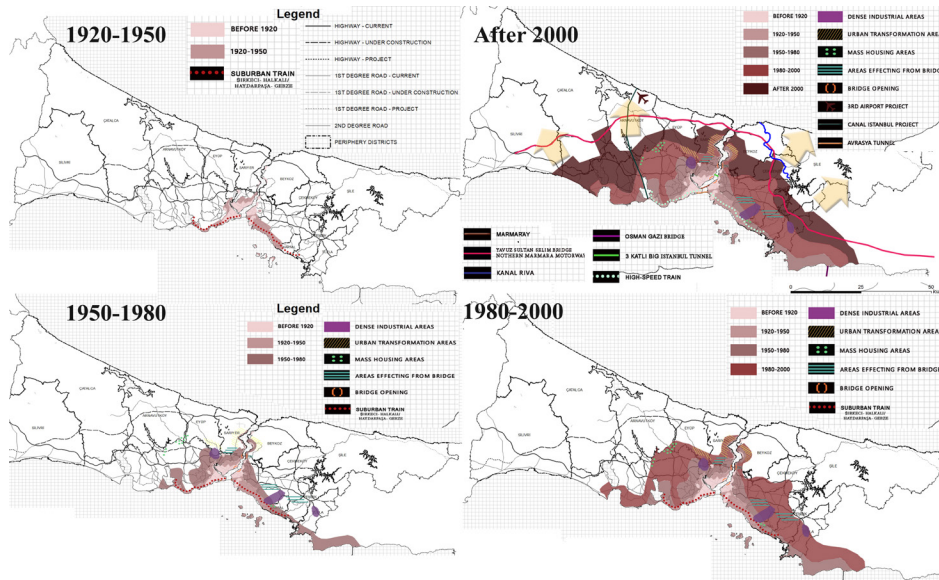


Figure 5. Spatial development of İstanbul

The third period of İstanbul is between 1950 and 1980. Due to rapid urbanization, illegal construction began in İstanbul. The most important factor that triggered the spatial development of İstanbul in this period can be defined as industrial fields. Industry began to develop along the main transport axes, which has significantly changed the macroform of the city in terms of boundaries. For example, residential areas developed along the periphery of İstanbul. Moreover, industry developed throughout E5 and continued until Gebze on the Asian side of İstanbul. Similarly, it developed on the European side between Zeytinburnu and Atatürk Airport. On the other hand, CBD (Central Business District) area has extended through Eminönü and Şişli regions towards the TEM and progressed towards Maslak district. Parallel to the development of industrial areas, illegal settlements have also been seen, and they have a significant impact on the unhealthy development of the city's macroform. With the 1970s, İstanbul faced with major problems in terms of infrastructure requirements such as housing and transportation due to rapid urbanization. However, this was associated with connection problem. Therefore,

Bosphorus Bridge was constructed in 1973, which can be defined as a spine that strengthens the main transportation system of İstanbul.

The fourth period of İstanbul is between 1980 and 2000. The spatial development of İstanbul over the period from 1980 to 1990 was based on new economic and political decisions because of both current illegal settlements and developing settlements (Erbaş, 2013: 71). In the 1990s, especially the concept of globalization effect is remarkable. The attractiveness of international capital approach which can be called "global city" includes expectations that will affect the future of identity (Erbaş, 2013: 74). Therefore, after the 1990s, İstanbul's macroform has developed along the east and west corridors especially in peripheries like Şile, Silivri, Tuzla, Pendik, Büyükçekmece. As a result, İstanbul entered into a process of decentralization of the industry. In other words, the location of industrial areas began to change. On the other hand, according to Bosphorus Law and Dalan Zoning Law, many natural areas were transformed into residential areas. In addition to these, the FSM Bridge which is the second bridge of İstanbul was opened in 1988. After opening this bridge, Sarıyer, Pendik, Beykoz and Kartal began to develop.

The last period is after the 2000s. Regulatory arrangement for the built environment gained importance in this period. Private Province Administration (5302), Restriction and Restructuring of Historical and Cultural Immovable Assets (5366) are the laws which control the settlements. However, these laws led to a loss of sense of locality (Özakbaş, 2015: 430). On the other hand, this period has become prominent with mega projects. The third airport project was announced in 2010. The area of the airport is seen as a forest and watershed in environmental master plan. However, 80% of the project area (7650 hectares) is located in the forest area. That is why, this mega project entails significant environmental risks. Regrettably, despite the forests' crucial role in climate change mitigation, the government perceives this region as suitable for construction purposes. Similarly, the Canal İstanbul project was introduced in 2011, encompassing a 38,500-hectare, which includes densely populated facilities and residential zones in close proximity to the project site. Due to the Canal İstanbul project, Küçükçekmece and Büyükçekmece lakes also encounter impending threats. The upcoming news about the Project's destiny is in the hand of the authorities and the discussions on the topic are still in the upcoming agenda. The last mentioned in this paper is the 3rd bridge. It was projected in the North of İstanbul with the Northern Marmara Highway Project. The effects on the natural environment could be observed during the construction, but the effects on the city's sprawl will be clearly visible in the future.

The Latest Mega Projects in İstanbul: Canal İstanbul, 3rd Airport & 3rd Bridge

İstanbul has significant ecological values in terms of water basins, forests, natural parks and dunes that are located between settlement areas and the Black Sea coast. Also, there is a lot of endemic species, both plants and animals (Çalışkan, 2014). In other words, this area is the main part of the ecological continuum of İstanbul. In 1999, this region was designated by the WWF as part of Europe's most significant and critically preserved forests in terms of biodiversity. These are defined as "Hot Spots of European Forests". Indeed, 47.7 percent of İstanbul's surface area is composed of forest areas and 58.4 percent of the forest land is located on the European side and 41.6 percent is on the Anatolian side (İMP, 2006). They are significant in terms of bird migration concentration areas and they enable hundreds of water birds, birds of prey and songbirds during the migration period. Important bird areas can be defined in İstanbul like Büyükçekmece Lake Basin, Küçükçekmece Basin, Boğaziçi and Terkos Basin on the European Side; on the Anatolian side is the coast of Şile. The forests in the north of İstanbul also include İstiranca, Terkos, Büyükçekmece, Alibeyköy and Sazlıdere basins on the European side and Ömerli, Elmalı and Darlık basins on the European side, which cover the drinking and potable water needs of the city, and cover 46% of İstanbul's total area. Therefore, it is assumed that forests with water basins are the main components of ecological belts and corridors that are indispensable for the sustainable development of İstanbul (İMM, 2011).

In light of the intricate and diverse progression of constructed environments and envisioned mega projects, the mere preservation of natural elements such as water basins and forests proves to be inadequate. This situation necessitates a holistic and comprehensive reengagement of both fundamental and contextual aspects of landscape and planning disciplines, as they contend with the intricate interplay and mounting pressures exerted on the natural environment. According to İstanbul's Environmental Master Plan, mega projects are located in the northern part of İstanbul. The essential ecosystem services like food and fresh water for human well-being are under pressure due to the mega projects of İstanbul (Figure 6).

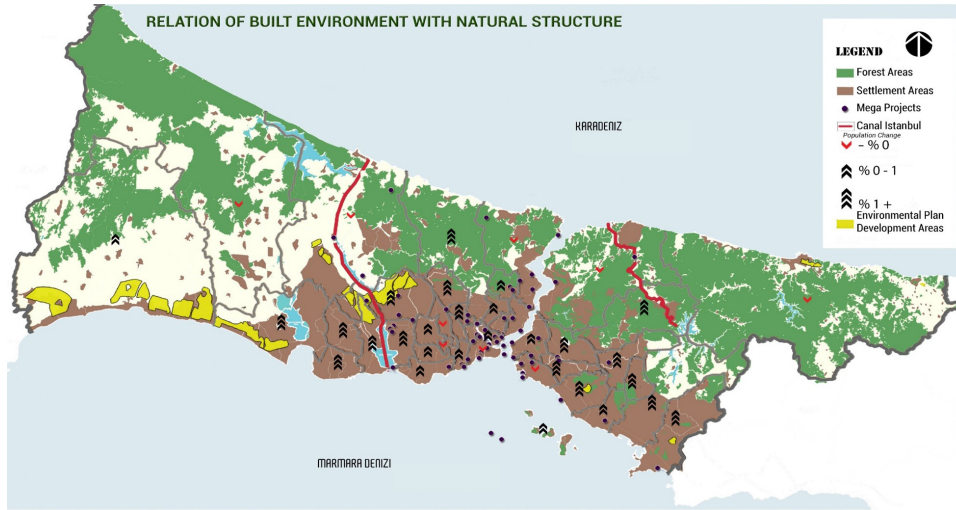


Figure 6. The correlation between the built-environment, mega projects and natural areas

Canal İstanbul mega project

Canal İstanbul, which was announced in 2011, was designed as not only transportation and infrastructure projects but also commercial and residential facilities by the Administration of Housing (TOKİ), Emlak Konut Company and Greater İstanbul Municipality. The area has a 50 km long, 150 m wide and 25 m deep waterway, and it is located along 45 km, which could allow the passage of vessels up to 300.000 dwt (Kundak & Baypınar, 2011: 56). Therefore, it creates a gateway connecting Asia and Europe. Similarly, it aimed at mitigating the risks of accidents in the Bosphorus by redirecting ships whilst charging a higher fee (Benmayor, 2013). Yet, according to Montreux Convention which is signed by Türkiye in 1936, commercial ships can pass through the Bosphorus without paying any fee (ORSAM, 2013), which can create a problem between Türkiye and other countries.

Nevertheless, there are two reasons why Canal İstanbul is necessary. The first reason is to compete with other countries in terms of economic and political agenda. By increasing international exports and imports, integrating into the European Union, rising influence on the Black Sea Region, The Balkans, and Northern Africa and the Middle East, Türkiye is seen as a significant actor in the global arena as an emerging market economy. Therefore, as a result of the need for logistics, transportation facilities, business districts, international tourism areas and residential complexes, supplementary investments should be organized in the Canal İstanbul project. The secondary rationale involves the mitigation of hazards posed to populations and cultural and natural heritages as a consequence of potential maritime accidents occurring in the Bosphorus (Kundak & Baypınar, 2011: 59).

Although İstanbul's water comes from the European side (around 40 percent) like Sazlıdere Dam, Sazlıdere Dam will be entirely uprooted, and smaller streams and underground water that feed at least three other lakes in the area could end up being disrupted. Moreover, by mixing the Black Sea and Bosphorus

water dynamics, the change in the salinity could also spark an anoxic state in the waters, one that would end up leaving the city smelling of hydrogen sulfide (Saydam, 2015: 48). Similarly, the biodiversity located in the northern part of İstanbul is destroyed by the project and it is threatened by extinction. As a result, Canal İstanbul mega project has a serious negative impact on the environment like the 3rd airport mega project.

İstanbul 3rd Airport mega project

İstanbul 3rd airport mega project was officially announced in 2012 due to the insufficient capacity of existing airports (Doğan & Stupar, 2017: 284). Actually, the report which was entitled "Transport Infrastructure Needs Assessment for Türkiye" in 2007 includes the necessity for a large international airport (Mueller, 2007). Moreover, this report predicted that İstanbul's current airports could reach their maximum capacity so they could be inefficient to meet prospective airway passenger and load demand in ten years (Eren, 2019: 680). That is why, it is planned to be the biggest airport in the world as it covers 76.500.000 m² (CAPA, 2016). This project can respond to the growing needs of the city with an annual passenger capacity of 150 million (DHMI, 2013). It means that the project does not only have airport related facilities but also hotels, commercial offices, logistic centers and public spaces (CAPA, 2016).

Like Canal İstanbul mega project, İstanbul's 3rd airport created a confrontational socio-political environment. Due to the harmful environmental impacts of the 3rd Airport mega project, İstanbul and its surroundings can lose its forests, clean air and water. According to the Chamber of Environmental Engineers, a total of around 2.5 million trees in the project area will be destroyed. Although the project area is defined as land without qualification, it is an area where natural habitat develops fast with birds and insects. Moreover, this area consists of 81% forests and 8.6% lakes and ponds (Northern Forest Defence, 2015). On the other hand, according to İstanbul Environmental Plan, İstanbul can carry a maximum of 16 million people whereas İstanbul will hold over 20 million people with the 3rd airport mega project. This means that healthy and sustainable living conditions will not be provided in İstanbul (Figure 7).



Figure 7. İstanbul 3rd Airport Area

As a result, İstanbul 3rd airport project has serious environmental impacts such as climate change. There are two aspects of climate change within the impact area of the mega projects including the Canal İstanbul and the 3rd airport. The first one is that global climate change can cause regional climate change in İstanbul. The second one is that new facilities may need more residential, commercial and business districts (Türkeş, 2014). Therefore, natural resources will be consumed more and the impacts of climate change are felt dramatically.

İstanbul 3rd Bridge mega project

İstanbul 3rd bridge mega project, which has 8 motorways and 2 railway lanes, was officially announced to the public in 2010. The first alternative of direction was between two existing bridges that pass over Arnavutköy. However, this direction

was changed to the north end of Bosphorus (Doğan & Stupar, 2017: 285) because it should work with Northern Marmara Motorway. Shortly after, the construction of the 3rd bridge started in 2013. It will be the widest suspension bridge in the world with 59 meters, and it will be the longest bridge (1408 meters). Moreover, the estimated cost of this bridge and the northern Marmara highway was 4.5 billion (ICA, 2013). In addition to the high amount of cost, the impacts of 3rd bridge are discussed severely.

The aim of the 3rd bridge is to ease traffic problems in İstanbul. However, according to "The 3rd Bridge Project Evaluation Report" which was prepared by the Chamber of Urban Planners İstanbul Branch in 2010, the number of motor vehicles and private vehicles is still increasing (UCTEA, 2010). That is, existing bridges are not enough to decrease traffic density in İstanbul. In fact, the 3rd bridge of İstanbul as a mega project caused not only environmental impacts but also social and economic impacts. One of the environmental implications of the project is that Belgrade Conservation Forest and Bosphorus Key Biodiversity Area hung by a thread. Furthermore, it will give way to new areas for unplanned urbanization, which creates social and economic degradation. In other words, ecological areas in the north of the city will deeply be influenced by the urban sprawl and eventually, the city's residential areas will shift to the North Sea shoreline. Thus, the occurrence will impose the following irreversible effects on the natural environment of İstanbul.

CASE STUDY OBSERVATION

The analytical assessment method utilized in the study employs an evaluation table to reveal the current situation in İstanbul. The matrix used by Burkhard and colleagues in their 2012 study explains the effects of land-use facilities on ecosystem services such as biodiversity areas, metabolic efficiency, and freshwater, as depicted in Figure 8. It demonstrates that there are variable columns to support ecological integrity (column on the left side) and to supply ecosystem services (the three columns on the right). The values/colors indicate the following capacities: 0/rozy = no relevant capacity; 1/grey green = low relevant capacity; 2/light green = relevant capacity; 3/yellow green = medium relevant capacity; 4/blue green = high relevant capacity; and 5/dark green = very high relevant capacity. Although the number of inputs given by CORINE land cover types is more than three, road and rail networks, port areas and airports are selected in the context of the study. Since the types of mega projects in İstanbul are related to selected land cover inputs in the table the evaluation is related to them.

Land cover inputs	Ecological Integrity Σ										Provisioning services Σ										Regulating services Σ					Cultural services Σ			
	Abiotic heterogeneity	Biodiversity	Biotic waterflows	Metabolic efficiency	Energy Capture (Radiation)	Reduction of Nutrient loss	Storage capacity (SOM)	Crops	Livestock	Fodder	Capture Fisheries	Aquaculture	Wild Foods	Timber	Wood Fuel	Energy (Biomass)	Biochemicals / Medicine	Freshwater	Local climate regulation	Global climate regulation	Flood protection	Groundwater recharge	Air Quality Regulation	Erosion Regulation	Nutrient regulation	Water purification	Pollination	Recreation & Aesthetic Values	Intrinsic Value of Biodiversity
Road and rail networks	4	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Port areas	2	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0	1	0
Airports	7	1	1	1	1	2	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Figure 8. Assessment matrix illustrating the capacities of different land cover classes

The methodology described in this study can be applied to various scenarios, ranging from regional to theme-based scales, as previously demonstrated by Vihervaara et al. (2010). Burkhard et al. (2012) explored the relationship between ecosystem services and land cover and assessed the level of connection between urban land uses and ecosystem services in ecological planning. Figure 8 demonstrates that several land cover types, such as forests, wetlands, water bodies, green urban areas, and some agricultural areas, exhibit significant potential to support ecological integrity. Various types of forest land cover, peatlands, moors, and heathlands demonstrate a high capability in providing

several ecosystem services. Conversely, the human-modified land cover types, such as urban fabric, industrial or commercial areas, mineral extraction, and dump sites, possess minimal or insignificant potential in sustaining ecological integrity or providing regulating and provisioning ecosystem services.

Moreover, this 0-5 scale, being a relative measure, provides an alternative means of assessment compared to monetary accounting or value-transfer techniques. However, it is crucial to conduct thorough scrutiny of the values obtained through this method in future case studies. Additionally, these values should be replaced with quantifiable data from relevant research, monitoring, or statistical sources (Burkhard et al., 2012: 24). According to Burkhard et al. (2012), Canal İstanbul, the 3rd airport, and the 3rd bridge can be assessed as port area, airport, and road, respectively, based on their land-cover inputs. In this study, however, the inputs of the eco-smart planning approach are used, and unlike the other study, the impact type (positive, low-positive, neutral, and negative) is explained (Table 1). In order to ensure the continuity of ecosystem services according to the type of mega project, a score of 2 points=positive is given for inputs with a certain capacity, 1 point=low-positive for inputs with low capacity, 0 points=neutral for inputs that have no positive or negative impact on the subject, and -1 point=negative for inputs that may harm ecosystem services by disrupting the current situation. Thus, a new perspective is introduced with the eco-smart approach to provide an interpretation of the effects of mega projects, based on the study conducted by Burkhard and colleagues.

Table 1. Evaluation of mega projects in İstanbul in terms of eco-smart planning approach

Inputs	Mega Projects in İstanbul					
	Canal İstanbul		3 rd airport		3 rd bridge	
	Score	Impact	Score	Impact	Score	Impact
Abiotic heterogeneity	2	Positive impacts	1	Low-positive impact	1	Low-positive impact
Biodiversity	1	Low-positive impact	1	Low-positive impact	1	Low-positive impact
Mixed forest	-1	Negative impact	-1	Negative impact	-1	Negative impact
Water bodies	-1	Negative impact	0	Neutral	0	Neutral
Biotic water flows	-1	Negative impact	-1	Negative impact	1	Low-positive impact
Reduction of nutrient loss	0	Neutral	-1	Negative impact	-1	Negative impact
Flood protection	1	Low-positive impact	0	Neutral	0	Neutral
Recreation aesthetic values	1	Low-positive impact	1	Low-positive impact	1	Low-positive impact
Local climate regulation	-1	Negative impact	-1	Negative impact	-1	Negative impact
TOTAL		1		-1		1

Table 1 helps to give a clear view of the assets of nature which may be both tangible and intangible. It is assumed that in the table, bold-green color means positive impacts, light-green color means low-positive impacts, grey color means neutral and red color means negative impacts. When the inputs coming from the eco-smart planning approach are evaluated, it is observed that the 3rd airport area causes the most ecological harm. It is seen that the sustainability of the benefit areas, which form the basis of ecological planning, is ignored due to negative effects on forest and wetland areas. Canal İstanbul and the 3rd bridge have similar impact levels but differ from each other in detail. For instance, while Canal İstanbul has positive impacts on abiotic heterogeneity, the 3rd bridge has less positive effects. It is emphasized that the three mega projects have common negative effects on the local climate and cause a decrease in biodiversity in forests. On the positive side, it can be stated that they provide opportunities for adding new species to the biodiversity pattern in their respective areas and offer new recreational areas to the city.

Eco-smart analytical assessment method is used for determining the environmental impacts of mega projects and it investigates whether the mega

projects are really smart. Additionally, although there can be differences in ecosystem services depending on the context and location, it is accepted in this study that every ecosystem service has equal importance.

CONCLUSION

The primary objective of this article is to elucidate the ecological and spatial impacts and ramifications of mega projects in İstanbul. In general, the lack of studies that measure the social, spatial, ecological, and economic impacts of mega projects mathematically/numerically makes it difficult to determine the precise effects of these projects. However, in this study, the negative effects of mega projects are highlighted numerically using a method similar to the one used by Burkhard et al. (2012). The comprehensive evaluation approach employing a three-dimensional correlation model (characterizing positive, neutral, and negative relationships) has been employed for a selection of significant undertakings in İstanbul.

Following the establishment of clear definitions and delineation of diverse categories and attributes of mega projects, this research directs its attention towards investigating the effects of such ventures. The findings of this study ascertain that prominent mega projects in İstanbul, specifically the 3rd bridge, 3rd airport, and Canal İstanbul, have engendered noteworthy transformations in both the natural (ecological) and built-environment (spatial) milieu. These mega projects, which cause socioeconomic segregation independent of organic urban fabric and encourage unplanned growth around them, can create ecological, spatial, and socio-economic crises by differentiating them from the local organic fabric. Mega projects that threaten sustainability by reducing the benefits derived from nature, particularly from an ecological perspective, also negatively impact the social structure, space, and economy. Currently, they are evaluated as projects that neglect the whole, do not prioritize the relationship between structure-environment-silhouette, and push ecological values into the background. Selected case study areas are located in areas in the north of İstanbul that have rich biodiversity, forest assets, and unique species. This indicates that mega projects are designed to bring economic benefits instead of ecological/environmental priorities. However, using multifaceted approaches and models while planning the location, activity areas, infrastructure status, and users of mega projects by both national and local policymakers can reduce their negative effects. As envisaged in the eco-smart planning approach, natural hazards (such as floods, landslides, extreme weather events), land vulnerabilities (such as slope, erosion, soil movement), and ecosystem services (regulatory, beneficial, and cultural) should be taken into account in all developed and to-be-developed mega projects. Additionally, developing a decision support mechanism through artificial intelligence/technological tools to identify potential risks is important (Figure 9).

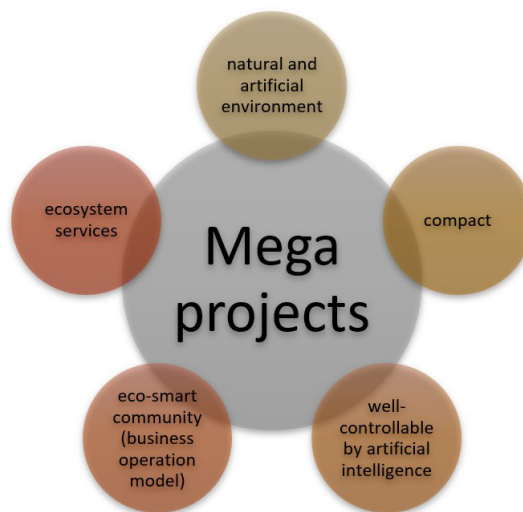


Figure 9. Main qualities of mega projects

Figure 9 displays the fundamental components that the expected future mega projects should possess. The eco-smart planning approach offers a variety of alternatives for mega projects. This approach embraces ecosystem services that aim to reduce risks and sustain benefits derived from nature. It enables a balance between investments by prioritizing resource efficiency at the same time. Therefore, if mega projects are developed in a participatory environment that is sensitive to natural and delicate areas, while considering local values, they have the potential to contribute to the environmental and cultural development of the city. Moreover, it is highly suggested to undertake research focused on determining the guiding principles that mega projects should adhere to, commencing from the stages of site selection and planning, extending through to the construction phase. Additionally, it is essential to identify the key stakeholders who should be engaged and involved throughout these processes.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı

Çalışma tek yazarlıdır, yazar %100 oranında katkı sağlamıştır.

Çatışma Beyanı

Çalışmada herhangi bir potansiyel çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Etik Kurul Beyanı

Etik kurul onayı gerektiren bir çalışma değildir.

REFERENCES

- Allmendinger, P. & Haughton, G. (2009). Soft spaces, fuzzy boundaries, and metagovernance: The new spatial planning in the Thames Gateway. *Environment and Planning A*, 41(3), 617-633.
- Ansar, A., Flyvbjerg, B., Budzier, A. & Lunn, D. (2017). Big is fragile: An attempt at theorizing scale, in Flyvbjerg, B. (Ed.), *The Oxford Handbook of Megaproject Management*, Chapter 4, Oxford University Press, Oxford, 1-39.
- Benmayor, G. (2013). *Kanal İstanbul and Montreux*. Hurriyet Daily News. <https://www.hurriyetdailynews.com/opinion/gila-benmayor/kanal-istanbul-and-montreux-59676> (17.01.2019).
- Berke, P. & Manta, M. (1999). *Planning for sustainable development: Measuring progress in plans*. Lincoln Institute of Land policy (Working Paper), p. 3
- Borja, J. & Castells, M. (1997). *Strategic plans and metropolitan projects*. *Local&Global: Management of cities in the information age*, 151-180.
- Bourdieu, P. (1986). The forms of capital. In J. G. Richardson (Ed.), *Handbook of theory and research for the sociology of capital* (pp. 241-258).
- Brady, T. & Davies, A. (2014). Managing structural and dynamic complexity: a tale of two projects, *Project Management Journal*, 45(4), 21-38.
- Brundtland, G. H. (1987). *Report of the World Commission on environment and development: Our common future*. United Nations.
- Burkhard, B., Kroll, F., Nedkov, S., & Müller, F. (2012). Mapping ecosystem service supply, demand and budgets. *Ecological Indicators*, 21, 17-29.
- Caldas, C., & Gupta, A. (2017). Critical factors impacting the performance of mega-projects. *Engineering, Construction and Architectural Management*, 24(6), 920-934.
- Çalışkan, Ç. O. (2014). İstanbul'da yapılması planlanan projelerin demografik ve sosyoekonomik etkileri. Gülersoy, N. Z., Erdemli Mutlu, Ö. & Yazıcı Gökmen, E. (Ed.) *İstanbul'un geleceğini etkileyecek 3 proje: 3. Köprü, 3. Havalimanı ve Kanal İstanbul*. TEMA Vakfı Uzman Görüşleri. Atölye Omsan San.Tic.A.Ş.
- CAPA (2016). *Istanbul new airport (Istanbul Grand Airport)*. CAPA Centre for Aviation. <https://centreforaviation.com/data/profiles/airports/istanbul-airport-ist> (15.12.2019).
- Cheng, S. & Xie, S. (2011). Making eco-smart city in the future. In *2011 International Conference on Consumer Electronics, Communications and Networks (CECNet)* (pp. 1380-1383). IEEE.
- Clegg, S.R. & Kreiner, K. (2013). Power and politics in construction projects, in Drouin, N., Müller, R. and Sankaran, S. (Eds), *Novel Approaches to Organizational Project Management Research: Translational and Transformational*, CBS Press, 268-293.

- Dalibi, S. G., Feng, J. C., Abubakar, S. G., Kumo, H. A., Danja, I. I., Mukhtar, A. A., & Inuwa, L. U. (2020, April). Socio-economic performances of mega construction projects (MCPs) in the light of sustainable development of Nigeria's built environment. In *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science* (Vol. 495, No. 1, p. 012046). IOP Publishing.
- Dean, C. A., Fath, B. D., & Chen, B. (2014). Indicators for an expanded business operations model to evaluate eco-smart corporate communities. *Ecological Indicators*, 47, 137-148.
- DHMI (2013). Haberler – Tamamlandığında Dünyanın En Büyüğü Olacak? [News – Will be the biggest in the World when it is completed?] Devlet Hava Meydanları İşletmesi Genel Müdürlüğü. <https://www.hurriyet.com.tr/ekonomi/tamamlandiginda-dunyanin-en-buyugu-olacak-42-kilometrelik-dev-alan-40672687> (15.12.2018).
- Di Maddaloni, F., & Davis, K. (2017). The influence of local community stakeholders in megaprojects: Rethinking their inclusiveness to improve project performance. *International Journal of Project Management*, 35(8), 1537-1556.
- Doğan, E., & Stupar, A. (2017). The limits of growth: A case study of three mega-projects in Istanbul. *Cities*, 60, 281-288.
- Erbas, A. E. (2013). Central business district planning and the sustainable urban development process in Istanbul. *The Sustainable City VIII (2 Volume Set): Urban Regeneration and Sustainability*, 179, 69-80.
- Eren, F. (2019). Top government hands-on megaproject management: the case of Istanbul's grand airport. *International Journal of Managing Projects in Business*, 12(3), 666-693.
- Evans, M., & Farrell, P. (2021). Barriers to integrating building information modelling (BIM) and lean construction practices on construction mega-projects: A Delphi study. *Benchmarking: An International Journal*, 28(2), 652-669.
- Flyvbjerg, B. (2017). Introduction: the iron law of megaproject management, in Flyvbjerg, B. (Ed.), *The Oxford Handbook of Megaproject Management*, Oxford University Press, Oxford, 1-18.
- Gellert, P.K. & Lynch, B.D. (2003). Megaprojects as displacements. *International Social Science Journal*, 175, 15-25.
- Giezen, M. (2012). Keeping it simple? A case study into the advantages and disadvantages of reducing complexity in mega project planning, *International Journal of Project Management*, 30(7), 781-790.
- Hassan, A. M., & Lee, H. (2015). The paradox of the sustainable city: definitions and examples. *Environment, Development and Sustainability*, 17(6), 1267-1285.
- Hawken, S. Avazpour, B. Harris, M. Marzban, A. (2019) The Impacts of Urban Megaprojects on Water and Sanitation Related Human Rights in Southeast Asia: Submission to the UN Special Rapporteur on the human rights to safe drinking water and sanitation, Sydney, Urban Water Resilience Lab UNSW Sydney.
- ICA (2013). About Project. 3rd Bosphorus Bridge and Northern Marmara Motorway. <https://www.icholding.com.tr/en/altyapi/ProjeDetay/6> (03.01.2020).
- İMM (İstanbul Metropolitan Municipality) Ulaşım Planlama Müdürlüğü. (2011). İstanbul Metropolitan Alanı Kentsel Ulaşım Ana Planı (İUAP). İstanbul.
- İMP İstanbul Metropolitan Planlama ve Kentsel Tasarım Merkezi. (2006). Ülke ve Bölge Planlama Çalışma Grubu Raporu. İstanbul.
- Jessop, B. (2002). Liberalism, neoliberalism and urban governance: a state-theoretical perspective, in Brenner, N. and Theodore, N. (Eds), *Spaces of Neoliberalism: Urban Restructuring in North America and Western Europe*, Blackwell, Oxford, 105-125.
- Kamat, S. (2015). The new development architecture and the post-political in the Global South", in Wilson, J. and Swyngedouw, E. (Eds), *The Post-Political and its Discontents: Spaces of Depoliticisation, Spectres of Radical Politi*. Edinburgh University Press, 67-85.
- Kazancı, G. (2019). İklim değişikliğine uyum kapsamında akıllı kentlerin rolü: Muğla metropolitan alanı üzerine bir değerlendirme [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul].
- Kazancı, G. (2022). (Re) Considering Smart City Approach in Smart Economy Perspective: Evaluation of Konya Case. *Kent Akademisi*, 15(1), 277-297.

- Kubat, A. S. (2018). İstanbul Tarihi Yarımada: Morfogenetik Yapısı ve Değişim Süreci. *Türkiye Kentsel Morfoloji Ağı*, 17-33.
- Kundak, S., & Baypınar, M. B. (2011). The Crazy Project – Kanal İstanbul. 4.3. *TeMA*, 53-63.
- McDonough, W. (1992). *The Hannover principles: Design for sustainability*. Prepared for EXPO 2000, The World's Fair. Hannover, Germany.
<https://mcdonough.com/writings/the-hannover-principles/> (19.12.2019).
- Metternicht, G. (2017). Land use planning. *Global Land*.
- Miller, R., Lessard, D. & Sakhrani, V. (2017). Megaprojects as games of innovation in Flyvbjerg, B. (Ed.), Chapter 10, *The Oxford Handbook of Megaproject Management*, Oxford University Press, 249-259.
- Mueller, R. (2007). A need assessment for Turkey's transportation infrastructure final technical report, TINA Turkey Joint Initiative, National Program for Financial Help to Turkey before the Participation 2003, May 20.
- Northern Forest Defence (2015). The Third Airport Project Vis-à-vis Life, Nature, Environment, People and Law. <https://kuzeyormanlari.org/?s=havaalan%C4%B1> (18.12.2019).
- ORSAM (2013). Historical notes from the minutes of the Montreux Straits Conference and Kanal İstanbul. ORSAM Report No: 155.
http://www.orsam.org.tr/tr/trUploads/Yazilar/Dosyalar/2013520_Rapor155site.pdf (21.12.2019).
- Özakbaş, D. (2015). 1950 yılı sonrası İstanbul'da Konut Alanlarının Oluşumu ve Sorunları. *Tarih Okulu Dergisi (Journal of History School)*, 415-448.
- Pitsis, A., Clegg, S., Freeder, D., Sankaran, S. & Burdon, S. (2018). Megaprojects redefined – complexity vs cost and social imperatives, *International Journal of Managing Projects in Business*, 11(1), 7-34.
- Ponzini, D. (2011). Large scale development projects and star architecture in the absence of democratic politics: the case of Abu Dhabi, UAE. *Cities*, 28(3), 251-259.
- Rizzo, A. (2013). Metro doha. *Cities*, 31, 533-543.
- Saydam, C. (2015). Kanal İstanbul'un Karadeniz'e Olası Etkileri. *Kent Akademisi*, 8(22), 44-52.
- Sklair, L. (2005). The transnational capitalist class and contemporary architecture in globalizing cities. *International Journal of Urban and Regional Research*, 29(3), 485-500.
- Söderlund, J., Sankaran, S. & Biesenthal, C. (2017). The past and present of megaprojects, *Project Management Journal*, 48(6), 5-16.
- Taşan Kök, T. (2007). Global urban forms and local strategies of property market actors. *Journal of Housing and the Built Environment*, 22(1), 69-90.
- Tekeli, İ. (2010). The story of Istanbul's modernisation. *Architectural Design*, 80(1), 32-39.
- Tezer, A., Turkyay, Z., Uzun, O., Terzi, F., Koylu, P., Karacor, E., Okay, N., & Kaya, M. (2018). Ecosystem services-based multi-criteria assessment for ecologically sensitive watershed management. *Environment, Development and Sustainability*, 22(3), 2431-2450.
<https://doi.org/10.1007/s10668-018-00300-5>
- Türkeş, M. (2014). The Impacts of the Projects Planned to Be Constructed in Istanbul on Local Climate and Climate Change; Three Projects that will Affect the Future of Istanbul: 3rd Bridge - 3rd Airport –Canal İstanbul Tema Foundation Expert Views; İstanbul.
- UCTEA (2010). The 3rd Bridge Project Evaluation Report.
http://www.spoist.org/Pdfler/diger-raporlar/3.%20KOPRU%20RAPORU_ENG.pdf (20.01.2022).
- Vihervaara, P., Kumpula, T., Tanskanen, A., & Burkhard, B. (2010). Ecosystem services—a tool for sustainable management of human-environment systems. Case study-Finnish forest Lapland. *Ecological Complexity*, 7, 410-420.
- Visser, R. (2019). Posthuman policies for creative, smart, eco-cities? Case studies from China. *Environment and Planning A: Economy and Space*, 51(1), 206-225.
- Wang, X., Zha, P., & Lu, J. (1998). Ecological planning and sustainable development: a case study of an urban development zone in Shanghai, China. *The International Journal of Sustainable Development & World Ecology*, 5(3), 204-216.

Wehrmann, B. (Ed.). (2012). *Land use planning: concept, tools and applications*. Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit (GIZ).

Wilson, J., Swyngedouw, E. (2015). Seeds of dystopia: post-politics and the return of the political", in Wilson, J. and Swyngedouw, E. (Eds), *The Post-Political and its Discontents: Spaces of Depoliticisation, Spectres of Radical Politics*, Edinburgh University Press, 1-22.

World Profile Group (2013). Turkey: A landmark decade vision 2023. *Foreign affairs*, September–October 2013. <https://www.foreignaffairs.com/> (10.06.2019).

Wu, G., Qiang, G., Zuo, J., Zhao, X., & Chang, R. (2018). What are the key indicators of mega sustainable construction projects? -A stakeholder-network perspective. *Sustainability*, 10(8), 2939.

Xiaolong, T., Gull, N., Iqbal, S., Asghar, M., Nawaz, A., Albasher, G., ... & Maqsoom, A. (2021). Exploring and validating the effects of mega projects on infrastructure development influencing sustainable environment and project management. *Frontiers in Psychology*, 12, 663199.

Figure References

Figure 1: Newcom, T. (2018, May 11). *The World's 30 Most Impressive Megaprojects*. Popular Mechanics. <https://www.popularmechanics.com/technology/g2121/the-worlds-25-most-impressive-megaprojects/?slide=5> (03.01.2022).

Figure 4: Doğan, E., & Stupar, A. (2017). The limits of growth: A case study of three mega-projects in Istanbul. *Cities*, 60, 281-288.

Figure 6: ESRI (2022). 3. *Havalimanı*. Mega Projeler İstanbul. <http://megaprojeleristanbul.com/#3-havalimani> (11.01.2023).

Figure 8: Burkhard, B., Kroll, F., Nedkov, S., & Müller, F. (2012). Mapping ecosystem service supply, demand and budgets. *Ecological indicators*, 21, 17-29.

prof. dr. murat bengisu (sorumlu yazar|corresponding author)
izmir university of economics, faculty of fine arts and design, department of industrial design
murat.bengisu@ieu.edu.tr orcid: 0000-0001-6814-5861

fusun erdoğanlar bengisu (M. Arch.)
UBM consulting
fusunerdoğanlar@yahoo.com orcid: 0009-0006-6461-4425

INDUSTRIAL DESIGN STUDIOS OF WARSAW: PUSHING FORWARD FOR SOCIALY AND ECOLOGICALLY RESPONSIBLE DESIGN

araştırma makalesi|research article
başvuru tarihi|received: 12.04.2023 kabul tarihi|accepted: 24.06.2023

ABSTRACT

The aim of this research was to understand the approaches of Polish design studios to project management as well as socially and ecologically responsible design. These issues were investigated through a perspective of Polish design history and today's socioeconomic realities. A qualitative approach was used in this study with interviews as the main research method. Recorded interviews were deciphered and coded according to common themes within the answers. Five prominent industrial design studios based in Warsaw were interviewed and their design projects were analyzed in detail. Common threads among these projects appear to be a natural evolution of the democratic design approach that started in the '60s in Poland and other Baltic countries. The design philosophy, project management, and resulting products suggest that Polish design studios struggle to keep active, competitive, and innovative through ecologically and socially responsible design in spite of the conventional market demand emphasizing styling and form in industrial products. Challenges such as financial limitations, low prices paid for design projects, and having to deal with a broad range of design activities are overcome by using different strategies such as research about local culture and resources, user studies, experimentation with new concepts and materials, professional networking, cooperation with academia, and using national or international funds.

Keywords: Product Design, Project Management, Poland, Social Design, Ecological Design

Bengisu, M., Erdoğanlar Bengisu, F. (2023). Industrial design studios of Warsaw: Pushing forward for socially and ecologically responsible design. *Bodrum Journal of Art and Design*, 2(2), 206-226. <https://doi.org/10.58850/bodrum.1281962>

INTRODUCTION

Poland has a long tradition of industrial design. The Polish terms *wzornictwo* (design) and *wzornictwo przemysłowe* (industrial design) date back to the 1950s (Wybieralski & Stefanowski, 2007: 40). Actually, the roots of industrial design go back to the end of the 19th century when artists started to use their talents to create functional or industrial objects with aesthetic appeal. Individual artists started to form organized groups such as *Sztuka Stosowana* (Applied Arts) and *Warsztaty Krakowskie* (Krakow Workshops) at the turn of the century. During this period, Art Nouveau, or the Secession Movement was the leading style in art and design. Poland regained its independence after World War I in 1918 but it took about three years until the state started to function effectively with a new constitution. Industrial development experienced many ups and downs until World War II. Nevertheless, Polish design was in a state of intense development.

Artist-designers shaped the design scene in the first years of independent Poland. Some of the most important ones were instructors at the School of Fine Arts in Warsaw and they built the "Ład" cooperative in 1926. This cooperative had an enormous impact on the development of modern Polish design. Some of the cooperative's principles were quality of execution, sincerity of materials used, uncamouflaged and rational construction, and inspiration from folk art. The cooperative worked in the fields of furniture, interior architecture, utensils, ceramics, glass, metalworking, paper objects, and weaving. Ład functioned to a limited extent during WWII. It was reactivated in 1945 as the Interior Architecture Work Cooperative and in 1950 it was transformed into a state-controlled enterprise. Poland was occupied by the Nazi German and Soviet Union forces during WWII. About 20% of the whole population and 38% of the national material property was lost. At the end of the war, Poland was a different country due to significant changes in its ethnic composition, geographical borders, and political status. The non-sovereign Polish People's Republic (PRL) was under the political, military, and economic control of the Soviet Union.

Design in post-WWII Poland was largely shaped by the socialist system imposed by the Soviet Union. This meant that the economy was centrally planned, and the industry was controlled by the state (Mrozek, 2018: 1-2). The Polish market was isolated from the capitalist world to a large extent. Prices and production levels were determined by the master plans of the ruling party (Curtis, 1992: 117). While the industry followed state socialist principles, design education was based on European design schools such as Bauhaus and Ulm. Architectural style during these years mostly followed Socialist Realism despite some resistance mainly from Kraków (Crowley, 1994: 191). Other fields of design, however, did not follow this route. Instead, modernist approaches were sought in many design projects with some exceptions where state control was essential, such as in posters used for Stalinist propaganda.

Even though communist Poland was a non-consumer society, design was regarded as an important element of development. Rather than a tool that encourages consumption or creates profits, it was seen as an instrument with a social mission. This mission involved the cultural sphere, lifestyle of citizens, improved ergonomics, and propaganda (Mrozek, 2018: 35). Thus, the state supported and financed design-related initiatives. Some of the important milestones were laid in the 50s and 60s. The Institute of Industrial Design (IID) was established in Warsaw by Wanda Telakowska in 1950. Her motto "beauty every day for everyone" and the design philosophy of the Institute that aimed for unity of concept, material, function, and beauty, shaped the Institute's activities (Bochińska, 2011: 27). The same year saw the creation of the Faculty of Interior Design at the Academy of Fine Arts in Warsaw. Another important initiative was the establishment of the Association of Industrial Designers in 1963.

The Design and Production Aesthetics Council, founded in 1959, also played an important role in the implementation of industrial design, especially in products aimed for export. This institution, operated through the Chair of the Ministers' Council, authorized industrial companies to create their own design departments in order to modernize industrial products. During these years, Poland's economy was dominated by heavy industry. Designers were involved in

projects regarding the ergonomics of machinery such as the FNC 25/32 milling machine, or developing the visual identity, e.g. for the Oil Products Headquarters (Mrozek, 2018: 30-31). For a short period, namely during the years 1956 to 1960, a higher quality of life was achieved, expressed in the design and manufacturing of products such as radios, domestic appliances, furniture, ready-made clothing, and motorcycles.

The post-Stalinist design scene in Poland can be witnessed through the period's most important design journal *Projekt* (design) which was first published in April 1956. The contributors of this state-sponsored journal practiced a pragmatic modernism, arguing for user-based, socially responsible design (SRD) and advocating avant-garde values (Czerwinski, 2011: 2). The design approach during this period in Poland and other Baltic countries is also known as *democratic design*. Simple and affordable products such as the Kowalski wall unit designed by Czesław Kowalski and a modular bookcase designed by Marian Grabiński are representative examples from this period (Bochińska, 2011: 26). Other well-known products from this period are the Alfa camera designed by Olgierd Rutkowski and Krzysztof Meisner, the Osa M50 Scooter designed by Krzysztof Meisner, Krzysztof Brun, Jerzy Jankowski, and Tadeusz Mathia, the Syrena passenger car produced by FSO, and the Ina Coffee Serving Set designed by Lubomir Tomaszewski (Wybieralski & Stefanowski, 2007: 55-56; Solarz et al., 2017: 44, 48, 54, 57).

After the collapse of the communist regime, which lasted for 44 years, Poland switched its political and economic system to capitalism in a relatively short time. This meant the transformation of everything ranging from manufacturing and distribution of goods to infrastructure, banking and finance systems, transportation, and culture. While state-owned enterprises faced many problems, causing some of them to collapse, many private firms were created from scratch. Design practices had to find new directions during this transformation. Poland became a member of the European Union in 2004. EU membership had important effects on the industry, trade relations, internal consumption, laws, regulations, education, and interaction with other nations. Access to EU funds and the common market provided new challenges and opportunities for the Polish economy. Cooperation of firms with designers grew significantly. Associations representing professional designers, higher education institutions, exhibitions, design fairs, festivals, contests, and magazines helped to disseminate design in Poland. Bottom-up activities helped to create a positive perception of design by businesses, media, and decision makers (Ernyey & Stefanowski, 2018: 13).

What distinguishes Polish design from the international design scene? One of the motivations of the present study is to find some clear answers to this question. As mentioned previously, post-war Polish design was shaped by an industry that was isolated from the competitive Western markets where manufacturing technologies advanced rapidly. Polish designers relied on crafts, applied arts, and traditional manufacturing methods. Some of the characteristic industries where designers played a more significant role were woodworking, printed textiles, glassware, earthenware, and porcelain manufacturing (Jeglinska & Czerniewska, 2017). Probably linked to this tradition, Polish designers are usually very good at providing unusual solutions through simple means, basic materials, and practical constructions, as discussed in the later parts of this study. Some designers like to be inspired by folk motives or local crafts and such clues may be found in their works. On the other hand, many projects commissioned by companies that compete with the international market typically receive concrete design specifications where individual or local approaches are much harder to find (Pawłowski, 2011: 3). Themes including ecology, ergonomics, sustainability, and social responsibility have been always on the agenda of Polish design education for decades. Thus, SRD is well-represented in Polish designer's projects and design philosophy. The Polish market is becoming increasingly sensitive to these issues (Bochińska, 2011: 25-26).

This paper aims to highlight some of the unique aspects of current Polish design practice, performed particularly by small design studios. Studies on Polish design are rarely found in the literature. Most of the available literature has been

published by Polish researchers in the Polish language. A few articles and books have also been published in English. Some of the notable publications on this topic are summarized below. Crowley (1994) analyzed the evolution of Polish design from a historical and sociopolitical point of view. His study documents how wars and political ideologies shaped product design, fashion design, graphic arts and architecture from the 1940s to the 1960s.

In their bilingual book, Wybieralski and Stefanowski discuss various aspects of design, particularly industrial design, through 1918 (Poland's independence) to 1989. This is a comprehensive study which discusses sociopolitical and economic effects on the industry and related efforts in design. Some important products, their designers, and manufacturing facilities have been reviewed. An important remark in this book, which is worth quoting, is about the link between industrial design and the economic system:

Industrial design is inseparably bound to industry in its various forms, and consequently with the market economy system. In its industrial variety design is the true child of capitalism (the market economy) with all of its consequences, including those that contest it and even those that rebel against it. The economic-political model of democratic socialism (e.g. in Scandinavia) is also at heart based on market principles. All the "socialist", artificially centralist ("people's democracies") and totalitarian ("single-party capitalism") models have been failures, and the economies of these countries (Poland's inclusive) collapsed without creating any products significant in design terms (visually, technologically, or in terms of application), disintegrating their material civilization or plunging it into chaos. (Wybieralski and Stefanowski, 2007: 38-39)

Czerwinski (2011) analyzed the Polish design journal *Projekt* published by the main state-sponsored publisher in the years 1956-1970. Following a period of socialist realism (1948-1956), contributors of this journal advocated for avant-garde values in design while ignoring politics. According to the author, *Projekt* attempted to foster user-centered design for the well-being of the people. A pragmatic approach was followed which tolerated authoritarian politics while arguing for user-based, socially conscious design. Through this journal, designers like Andrzej Pawłowski promoted the idea of socially conscious design, also embraced during those years by Tomás Maldonado and the Ulm School of Design (Hochschule für Gestaltung) in Germany.

In her article concerning the Institute of Industrial Design and its activities in Poland, Bochińska (2011) argues that the Institute promoted democratic design since its establishment in the early 1950s by graphic artist and educator Wanda Telakowska. The Institute's current mission is to encourage socially responsible design, which is supported by annual events such as Gdynia Design Days and the Good Design Competition which considers ecology, ergonomics, and corporate social responsibility in its product design evaluation criteria. Bochińska also points out that Polish design education has been emphasizing themes such as ecology, social responsibility, and sustainable development for many years.

Design management is a process that involves various activities ranging from project planning and team creation to concept development, prototype building, and implementation. This process can be used to launch new products, develop innovative solutions, or achieve strategic objectives with the aid of design tools (Vazquez & Bruce, 2002). Studies on design management in Polish firms are rarely found in the English literature. Sońta-Drączkowska and Mrożewski (2020) analyzed the role of project management in product development at new technology-based firms (NTBFs). Their study involved 36 NTBFs from Germany and Poland. The number of employees ranged from 3 to 90. The new product development process (which is a broader concept than product design) was found to be iterative rather than linear, open for experimentation and learning. The industrial scope was mostly information and communications technologies in their study, including software and hardware. Hardware-based firms used prototypes or proof of concept in product development, while software-based firms used lean startup and agile approaches. Lean startup practices are typically outward oriented, aiming to enhance market and satisfy clients. On the other

hand, agile practices are mostly inward oriented, focusing on incremental improvements in existing projects.

Starostka (2012) compared design management activities between Swedish and Polish furniture companies. In-depth interviews and surveys were conducted with marketing managers, CEO's, and designers. The study was limited to "design leaders" or design-oriented companies. This label addresses the top two out of four categories according to attitudes toward design, developed by the Danish Design Center (Björklund et al. 2018):

- Step 1 – Non-design (design is not applied systematically)
- Step 2 – Design as form-giving (design is used as styling in new products)
- Step 3 – Design as process (design is an integrated element in product development)
- Step 4 – Design as strategy (design is a key strategic element in the business model)

Starostka's comparative study indicated that awareness in Polish companies with regard to the importance of design was quite low during the period of research while design was typically accepted to be an essential tool for management in Swedish companies. The majority of Polish companies did not fully understand the role of design in product development. Representatives of Polish companies expressed opinions that design was a very important marketing tool. Most Polish companies perceived the designer as a stylist and designers criticized this approach. Starostka suggested that the majority of Polish companies were formed in the late '80s, funded mainly from private capital. Founders of these companies play a critical role in management and take all critical decisions including those related to design management. On the other hand, designers that work with Swedish companies usually play a critical role in product development; they act as consultants, advisors, and even product leaders.

This study aims to understand the local dynamics of industrial design studios, how they deal with design project management, and how their design philosophies and projects correlate to ecologically and socially responsive design. It is estimated that there are around 50 to 60 design studios that deal with industrial design in Poland and many of them are located in Warsaw. This number excludes architecture, graphic design, interior design, fashion design, and other design fields. The number of large firms that employ designers is reported to be slightly above 10. The total number of designers (excluding architects) in Poland is estimated to be between 5000 and 7000, while only 300 of them are employed as industrial designers (Frejlich, 2010: 2). Five prominent design studios located in Warsaw were investigated in this study by conducting face-to-face interviews. All of these studios put industrial design at the core of their activities. While the scope was limited to Warsaw in particular, and Poland in general, some of the observations derived from this study are quite universal and could be useful for design education and practice. The present study aims to contribute to the literature especially from the perspective of current practices of Polish design with regard to project management and socially responsible design. Case studies conducted with the selected studios discuss these issues based on actual projects that were successfully implemented.

RESEARCH METHODS

A qualitative approach was used during this study. Semi-structured interviews were used to determine project management practices. The selection of design studios was based on recommendation and recognition through design awards. Eighteen questions were asked during face-to-face interviews. Three categories of the interview were: information about the firm, project management, and project details. Interviews were audio recorded with the consent of the respondent. Each studio was represented by one person during the interviews, who also happened to be one of its owners. The five studios analyzed in this study were INNO + NPĐ, Towarzystwo Projektowe, Beza Projekt, KABO & PYĐO, and Studio Rygalik.

The interview recordings were deciphered manually. The deciphered texts were coded according to common keywords within the answers. At least three projects per studio were analyzed in order to witness potentially unique solutions for different cases. Based on this analysis, a common approach to project management and SRD was determined. Different problems related to project management and methods used for tackling them were identified. Additional information about these and other Polish design studios and projects was gathered from the web pages of the design firms, catalogues, brochures, books, and web-based publications of Polish organizations and museums.

Selected products and design solutions were studied during the interview or at the site of installation when possible. The present comments and conclusions were based on a composite evaluation of the information provided during the interviews, our personal observations, case studies, and additional literature. Some highlights of each project are listed in Table 1.

Table 1. Some key features of projects selected for case studies

Design studio	Project name	Design category	Project year	Client	Awards, funds, recognition	Designers
INNO + NPD	Florian unmanned rescue and firefighting vehicle	Product; vehicle	2014	WB Electronics	Co-funded by the National Centre for Research and Development	Maciek Sobczak, Michał Stefanowski
	Biletomat – ticket vending machine	Product, graphic, interface	2013	Infobox	Used as an instructive case study by the IID	Bartosz Borowicz, Michał Stefanowski;
Towarzystwo Projektowe	Municipal information system for Warsaw	System, graphic, product	1996-1998	Municipality of Warsaw	Distinction Award I.D. Magazine (USA) 1999	Grzegorz Niwiński, Jerzy Porębski, Michał Stefanowski
	Chopin's bench	Product; city furniture	2009-2010	Municipality of Warsaw	Recommended in many tourist guides as an attraction	Barbara Dobrzyńska, Grzegorz Niwiński, Jerzy Porębski
Beza Projekt	Milk and honey	Promotional product	2011	Ministry of Foreign Affairs	Winner, competition of the Ministry; 2011 Złoty Orzeł Prize in "Direct Mail"	Anna Łoskiewicz-Zakrzewska, Zofia Strumiłło-Sukiennik
	The Nest	Interior, product	2018	The Nest	Featured in many interior design magazines	Anna Łoskiewicz-Zakrzewska, Zofia Strumiłło-Sukiennik
KABO & PYDO	Ergoline watering system	Product	2015	Cellfast	Dobry Wzór 2015; Good Design 2016; Must Have 2015; Red Dot 2015; Top Design 2016	Tomasz Pydo, Katarzyna Borkowska
	Bujaki Fairytale	Product	2018	KBT	Funded by the Polish Agency for Enterprise Development (PARP)	Tomasz Pydo, Katarzyna Borkowska, Małgorzata Załuska, Ewa Nowak, Jarosław Markowicz
Studio Rygalik	Furniture and interior design for the Polin Museum	Product, interior	2013	City of Warsaw and Ministry of Culture	Tomek Rygalik received the title "Designer of the Year 2015" awarded by the IID due to his recognizable style especially furniture	Tomek Rygalik
	Raw	Product, furniture	2006	Moroso	Prototype was exhibited in London which attracted the attention of the Italian firm Moroso	Tomek Rygalik

RESULTS AND DISCUSSION

Design Project Management and the Design Process

Each studio has its own network of designers, producers, and craftsmen who are invited to collaborate on different types of projects. These five studios, which define their main area of activity as industrial design, actually work in various fields such as product, interior, furniture, graphic, interface, and packaging design. In order to better understand how various projects were planned and implemented, we asked each studio to go over some of the previous projects and explain details that may depend on various factors such as the size, context, user, duration, complexity, technology, budget, partners, and legal issues. Below, a summary of our observations and information provided through the interviews are presented regarding these issues.

The number of employees in the studios ranged from 2 to 7, including the owners. This is a typical size for most industrial design studios in Poland where the maximum number of full-time employees is normally below 10. For small-scale projects, these numbers may be sufficient but for large-scale projects that require cooperation with experts from other fields such as engineering or healthcare and for projects that require detailed market and user research, larger teams should be involved. Depending on the scale of each project, design studios enlarge their project team through short-term contracts, using their network of designers and experts. Several of the respondents had close ties with universities because they were teaching at the Faculty of Design in Warsaw. Thus, they had a good chance of working with skillful designers.

Ideally, the design process starts with a brief developed by the client and ends with product implementation. However, the interviews revealed that there are many variants of the process. More established companies know the design process well and prepare a clear, useful brief. However, briefs prepared by companies with insufficient knowledge of the design process are inadequate to describe the commissioned project. In that case, the design studios need to work with their client, explain the design process, and help to prepare the brief. If the project is complicated or involves a very new domain, the client may not be able to write a brief. This was the case for certain projects commissioned by municipalities, which do not have much experience in working with industrial designers. In this case, the designers have to be involved in the development of the brief. This is a risky and contradictory process for each party. Sometimes the design studio may conduct user research for the client and the results may cause the initial brief to be changed.

The design process may also work in completely different ways. One such possibility is entering into a design competition that requires implementation of a product by the design firm winning the competition. In this case, the design firm needs to find the proper manufacturers for the product and its components or assume the role of an industrial manufacturer. According to one of the studios that was interviewed, the proper manufacturer is one that understands very well what the design firm wants and how the materialized product will look and feel like when it is completed. This type of harmonious relationship requires years of collaboration, mutual trust, and efficient communication.

The other possibility highlighted by one of the respondents is that the design firm may have some innovative ideas to propose to suitable manufacturers. Ambitious firms may be interested in such challenging projects for reasons of prestige or if they see a benefit for competitiveness, yet this type of cooperation comes about infrequently.

Once the brief is ready, the project design team needs to be established. We investigated the types of skills needed and how the teams were formed. The common denominator in the answers is that the required skills depend on the type of project. For most projects, 2D and 3D drawing skills are required involving hand sketching and software such as Rhino, SolidWorks, AutoCAD, SketchUp, and KeyShot. Project members need to be open to collaboration and teamwork.

Technical knowledge including materials and production technologies is a useful asset. Typically, team members are university graduates from industrial design departments while some start earlier in a project as an intern. Regarding the question about skills, K. Borkowska commented as follows:

I think each person has differences in skills. So we focus on our team's skills. It is most difficult to find people with technical skills and also (who) can draw something very aesthetic. I think these levels connected in one person is rare. (K. Borkowska, personal communication, December 19, 2018)

There are various legal issues related to implementation and intellectual property (IP) rights. According to Polish law, the designers own the personal rights to an industrial design in the territory of Poland once they register for it (Piechocki & Siciński, 2017: 5). The commercial rights can be transferred or licensed to a client. In the case of licensing, the client needs to consult the owner of the IP for any changes after the completion of a project. This rule is strictly followed only in the case of official institutions, for instance municipalities. Many firms prefer to obtain the rights to make future changes in a project for practical reasons. If there is any infringement regarding a completed project, usually the client makes claims against the infringer to protect their own commercial rights. In some cases, the design studio and the client act together to protect their mutual rights.

The Polish law also grants full IP rights to students once they complete a project during higher education. Thus, design studios or firms employing students during a professional project may have to sign a special type of contract to clarify IP issues especially if the student's school is also involved in that particular project, for example a graduation project. Similarly, firms or institutions that organize design competitions open to students need to clearly express that the author's rights will not belong to the competitors. Even in such a case, if the project is commercialized, a separate contract needs to be signed between the institution and the student at that point.

Several projects from each studio were analyzed and their details were discussed during the interviews. A short summary of two projects per studio is presented for a better understanding of the challenges in professional design activities.

INNO + NPD emerged from the combination of two small design studios. They operate in four main areas: product design, packaging, branding, and wayfinding systems. Many of their projects involve technical or engineering solutions as an important part of the whole.

Florian Unmanned Rescue and Firefighting Vehicle. *INNO + NPD* have a long-lasting relationship with *WB Electronics*, the leading company in the Polish defense sector. Together they completed three projects between 2009 and 2014. This is a good example of collaboration between engineers and designers. One designer from *INNO + NPD* needed to work for several days at the producer's facilities with engineers in order to find a common ground and develop a suitable design language. The last project, completed in 2014, regarded an unmanned rescue and firefighting vehicle (Figure 1). The vehicle was designed to be controlled remotely by fire brigades in hazardous places. Tools for pushing, shoveling, and cutting were placed in front of the vehicle. Cameras, sensors, and reflectors can be mounted on the upper frame for efficient maneuvering (Ernyey & Stefanowski, 2018: 53). The structure of the vehicle was developed by the Military University of Technology in Warsaw while the electronics system and the body structure of the vehicle were designed by *WB Electronics* and *INNO + NPD*, respectively. A great deal of efficient communication and coordination was necessary for the successful completion of the project.



Figure 1. Maciek Sobczak, Michał Stefanowski, *Florian unmanned rescue and firefighting vehicle*, 2014, WB Electronics, Ożarów Mazowiecki

Biletomat – Ticket Vending Machine. This project involved the design of the housing of an automatic ticket vending machine as well as the functional and graphical interface design (Figure 2). The client was Infobox, a company that produces information kiosks. This product was installed for the first time at the Silesia Park in Chorzow. The interface design needed to address the needs of visually impaired people in addition to the common user. Other requirements were simple construction, intuitive operation, minimalist and economical graphics, modular construction, and the ability to customize the device for a specific function.



Figure 2. Bartosz Borowicz, Michał Stefanowski; *Biletomat - ticket vending machine*, 2013, INFOBOX, Cieszyn

The stages of the project were as follows:

1. Brief: The topic, scope, and general assumptions were specified by members of Infobox and INNO+NPD. Once an agreement was found on price, duration, and project stages, a contract was signed between the designer and the customer.
2. Conceptual design: This stage involved market analysis, overview of competing products, and selection of a design strategy based on advantages and disadvantages. Three preliminary concepts were presented and one of them was selected by the client.

3. Final project: The chosen concept was refined, details were fine-tuned, and the design documentation was presented for executive documentation to be prepared by the client.

4. Implementation: INNO + NPD supervised the creation of executive documentation, implementation of prototypes, and final production.

This model of cooperation was quite successful and later it was used as an instructive case study by the IID for designers and potential clients within the framework of the project "Design-Business-Profit" (2014).

Towarzystwo Projektowe: Translated as "Design Society", this is a design studio led by two partners. They specialize in furnishing public space, information systems, product design, interior design, exhibition design, and utility graphics. The studio is skilled in combining product and graphic design as depicted in the following two case studies.

Municipal Information System for Warsaw. One of their most complex projects involved the design of the information system for Warsaw. The system consists of a variety of signs, maps, pictograms, and brochures (Figure 3). The information system helps pedestrians and drivers to navigate and find their way around the city. It also helps them to collect information about the city, its history, and tourist attractions. One of the difficulties faced during the project was the definition of districts and their boundaries. The designers wanted to recreate the historical local names to renew the tradition of Warsaw but they faced many difficulties because Warsaw was destroyed during WWII and most of the names only remained in people's minds. *Towarzystwo Projektowe* employed some local citizens who knew the city well and some historians as consultants to solve this problem. Another difficulty was the lack of a national standard for local information apart from common traffic signs. This category of information had to be introduced into the Polish law at that time. The new standards developed by the designers were approved by the Ministry of Transport and for the first time applied in Warsaw. Afterwards, all other Polish cities used these standards.



Figure 3. Grzegorz Niwinski, Jerzy Porebski, Michał Stefanowski, *Municipal information system for Warsaw*, 1996-1998, Warsaw

Chopin's Bench. In 2009, the city authorities of Warsaw decided to commission new city furniture for the Old Town district in honor of the Chopin Year festivities of 2010. However, there was a big challenge: the restoration of the streets was just finished and there were strict regulations about surfaces; no holes were to be drilled on them. In order to avoid drilling, which would normally be needed to

fix the bench to a given location, the designers decided to make the bench quite heavy. Thus, black granite was used for the body (Figure 4). The design studio used a creative idea for this project: they designed a bench that plays Chopin's compositions when a button is pressed. Inscriptions, engraved plans, and QR codes provide information about Chopin and the site's relevance to him. The bench does not need any power connections since it uses batteries.



Figure 4. Barbara Dobrzynska, Grzegorz Niwinski, Jerzy Porebski, *Chopin's bench*, 2009, Warsaw

Beza Projekt emerged from the cooperation of two classmates in design competitions. This design studio is distinguished from others by its emphasis on upcycling, crafts, local history, and culture.

Milk and Honey. Their first major project started as a competition of the Ministry of Foreign Affairs regarding souvenirs for VIP to commemorate the Polish Presidency of the European Union in 2011. *Beza Projekt* won this competition. The studio had to produce 7000 sets for the Ministry to be offered to very important politicians. The product is a set composed of a jar of Polish honey, a milk glass, and a spoon (Figure 5). There is an image of a drop on the jar which is made of a thermochromic glaze to indicate the correct temperature for consumption. After winning the competition, the design studio suddenly had to also bear the role of a producer. Many factories had to be visited to produce each part and many samples had to be prepared for optimum results. Some materials and parts could not be sourced from Poland. The thermochromic pigments for the glaze were bought from England and the jars were procured from Spain. After dealing with many details and manufacturing problems, the project was completed successfully.



Figure 5. Anna Łoskiewicz-Zakrzewska, Zofia Strumiłło-Sukiennik, *Milk and Honey*, 2011, Ministry of Foreign Affairs, Warsaw

The Nest. This is a contemporary co-working space occupying the floors of a building located in central Warsaw. The project involved interior design of each floor for flexible working possibilities. The design studio selected an aquamarine hue for the interiors to match Nest's branding. A range of matching colors, patterns, textures, and organic materials were selected to create a vivid, club-like, and comfortable atmosphere. Interior design projects for Beza Projekt mean more than designing the interior space and finding suitable materials, furniture, or wallpapers. They prefer to design matching furniture, textiles, tiles, carpets, and wallpapers, introducing innovative solutions that involve crafts. During this project new marble-like wallpapers were designed to cover the columns (Figure 6). Two furniture groups were specially designed for the co-working spaces. The floor plans employed round corners to balance the angular architecture of the building. Overall, the attractive and functional interiors added significant value as well as recognition to the Nest.



Figure 6. Beza Projekt, *The Nest* co-working space, 2018, Warsaw

KABO & PYDO: The name of this design studio was derived from the names of its founders Katarzyna Borkowska and Tomasz Pydo. KABO & PYDO was established through a grant from the EU under the program of Entrepreneurship in Creative Sectors at Kozminski University.

Watering System Ergoline. Their first big project was a watering system for the Polish company Cellfast (Figure 7). This was a two-year project that involved 16 different products, although collaboration between the designers and Cellfast continues. These products brought many international and national awards to the designers (See Table 1). The success of the design studio stems from detailed user research. Observations with actual users of gardening products provided useful information to implement in the new products. Working on a set of related products such as gardening tools with the same design perspective provided some meaningful improvements in product design, ergonomics, manufacturing, and standardization.



Figure 7. Tomasz Pydo, Katarzyna Borkowska, *Watering system Ergo Line*, 2016, Cellfast, Stalowa Wola

Bujaki Fairytale. KBT, an international producer of playground equipment, asked for the design of a series of rocking playground toys such as animals and cars. In the beginning, KBT requested extensive user research to be undertaken by KABO & PYDO. The designers collaborated with analysts and researchers to conduct several types of user research. Workshops were conducted with children to talk about their games and what is important for them in playgrounds. Their behavior was observed in playgrounds. Conversations with parents helped to clarify their point of view related to playground equipment. Using all this information, KABO & PYDO developed some concepts. All prototypes were tested by children before launching the products. One of the outstanding features of *Bujaki Fairytale* is the 3D head of animals created from three plane surfaces (Figure 8). The minimalist form aims to stimulate children's imagination. The toys were designed based on a gender-neutral principle.



Figure 8. Tomasz Pydo, Katarzyna Borkowska, Małgorzata Zaluska, Ewa Nowak, Jarosław Markowicz, *Bujaki Fairytale playground toys*, 2018, KBT, Warsaw

Studio Rygalik: Tomek Rygalik is a designer with international acclaim. He started his design practice in London and then moved to Warsaw to establish Studio Rygalik with his partner Gosia Rygalik. The design studio remains competitive through innovation and experimentation with materials and processes.

Furniture and Interior Design for the Polin Museum of the History of Polish Jews. One of the projects of this studio is linked to a landmark museum in Warsaw.

The impressive building for the Polin Museum was designed by Lahdelma & Mahlamäki Architects. Studio Rygalik was commissioned to design the furniture for the public spaces in this museum. The challenge was to design the interior within the context of the architecture and the museum. The architects used a special narrative in the museum and Studio Rygalik aimed to follow this narrative while designing and placing the furniture dedicated to this particular architecture (Figure 9).



Figure 9. Studio Rygalik, Furniture and interior design for the Polin Museum, 2014, Warsaw.

Raw. The majority of projects are initiated by clients approaching the design studio based on their own needs. However, one unique way the studio works is in the opposite direction. Studio Rygalik likes to experiment with ideas and play with materials, processes, and concepts. Although such projects occupy only a very small fraction of their whole portfolio, some unusual products were born through this approach. A good example is the Raw chair. This project started with the question: what would happen if we could get rid of all the parts present within a chair? Tomek Rygalik experimented with leather to answer this question. He discovered that it is possible to wet mold leather. When it is thick enough, shaped and dried leather acts as a structural element. With the correct temperatures, drying times, and stitching techniques, the chair made only from leather was strong enough to carry a person. These experiments led to the design of Raw (Figure 10), which was exhibited in London and got the attention of Moroso, a well-known upholstery company in Italy. Moroso produced approximately 100 Raw chairs in the years 2006-2007. Raw is a good example of the firm's philosophy of designing products where the user can appreciate the function, the form, and the material at once, without the interference of technology or a beautified skin.



Figure 10. Tomek Rygalik, "Raw" armchairs, 2006, Moroso, Udine, Italy.

SOCIALLY RESPONSIBLE DESIGN

A straightforward definition of socially responsible design is "the use of design to address social, environmental, economic, and political issues" (Davey et al., 2005: 2). The consideration of social and environmental responsibility by the design community can be traced back to the Ulm Institute of Design founded in 1955. Two of the leading figures of the school, Max Bill and Tomás Maldonado, although disagreeing in many other aspects of design pedagogy, strongly emphasized the importance of social awareness in design as opposed to streamline styling, advocated by American star designers of the time (Betts 1998, 74). Another important proponent of social design is Victor Papanek who is well-known for his 1972 book *Design for the Real World* (Papanek, 1972: 1, 336) where he harshly criticized the industrial design practice that contributed to unsafe, low-quality, and environmentally harmful products. Instead, he proposed several types of activities where designers can focus on, including design for developing countries using inexpensive, low-tech solutions, design for disabled people, design for the elderly, medical products, and environmentally sustainable products (Margolin, 1998: 83-84; Davey, 2005: 3).

As discussed in the introduction, the Post-Stalinist period in Poland witnessed the diffusion of pragmatic modernism in the design of many mass-produced consumer goods while considering social and environmental issues. The necessity to find simple and low-cost solutions due to the limited availability of materials and manufacturing technologies during this period also contributed to the design of more efficient and lean products. Although the political and economic conditions of Poland have changed considerably since the '50s, it is still possible to discover some of the design approaches of those years. It is also logical to assume that many of the social and environmental problems that threaten the world today caused by consumerism and savage capitalism bother Polish designers, so they take active responsibility in order to contribute to their solutions. It is possible to find some clues about such intentions in the design philosophies and projects of design studios. While each firm has its own formulation of design philosophy, one common goal is to find environmentally friendly, long-lasting, and sustainable solutions. The needs of the client are obviously one of the main concerns. Clearly, many clients prefer out of the ordinary, good-looking design solutions. Some clients may ignore social or environmental aspects of projects or they simply may find such solutions infeasible. However, design studios are aware that they have the possibility of choosing clients or projects that fit their own design philosophy. Furthermore, they also know that they can inform or sometimes train their clients to be on the same line regarding issues such as ethics, ecology, and social responsibility.

INNO+NPD's design philosophy is mirrored in M. Stefanowski's words:

My approach comes from previous times. The situation was completely different, there was lack of everything. We had to get to the point in a very simple way. Simple technologies, simple construction, simple materials. I think this is still my approach. ... What is important is the user. It's our tradition of education. The styling, of course it exists, we know that the product has to be desirable, but we don't start with it. We start with production, durability, the sense of the product. There's one thing that we don't, at the moment, as you see we design a lot of industrial things, they are not lifestyle projects, so we don't have to deal so much with styling and fashion. (M. Stefanowski's, personal communication, November 7, 2018)

Obviously, there is a strong resistance to consumerism, styling and ephemeral fashion in these words.

One project directly related to SRD is the comprehensive identity design for the WellDone brand. WellDone is a series of products developed during design workshops conducted by the Academy of Fine Arts in Warsaw and the Design Faculty of Holon Institute of Technology, Israel. Products developed by students and instructors during these workshops were donated to the Być Razem Social Entrepreneurship Development Foundation. These products were produced by the foundation and sold for the vocational activation of unemployed and socially excluded people (Ernyey & Stefanowski 2018, 103). This project is a good example of cooperation and social innovation that involved design, education, production, and marketing. INNO + NPD was involved in this project both during the professional identity design phase (Figure 11) as well as through Stefanowski's contribution to the workshops as one of the supervisors in 2009.



Figure 11. Maciek Sobczak, Michał Stefanowski, Weronika Woch, Maciej Konopka, *WellDone packaging and branding*, 2009, WellDone, Warsaw.

The design philosophy of *Towarzystwo Projektowe* is explained by G. Niwiński as follows:

It is written in our mind. I think that we are trying to avoid ordinary products for the marketplace. I personally am not happy with what's going on in the market. From the social and ecological point of view. I'm very glad that we find a place for design out of the market little bit, which is very important for the people, to organize people's life, and it is ethically safe, you know. You are not forced to design another item which is useless, temporary, disposable. Something which is more stable and more reasonable from the ethical, ecological, social point of view. That's the kind of philosophy we have. (G. Niwiński, personal communication, November 16, 2018)

The Vistula District information system project has several features that merit discussion under SRD. This district is a strip of greenery along both banks of the Vistula River that passes through Warsaw, which was made available to the public for tourism and recreation. The information system is needed to inform the public about directions, routes for pedestrians and bicycles, historical facts and elements of nature such as local birds and plants. Historical information provided

on the boards is a good way to preserve a sense of belonging and continuity of tradition.

Traditionally, the location near the river is shown by the distance from the mouth of the Przemsza River to the Vistula, which is considered "0 km". For example, the number 513 means that you are 513 km far from the beginning of the river (Figure 12). The designers used carved steel plates to use these signs and also added meters in order to create a reference point, for instance for those who want to meet at some specific point around these banks. Thus, they were able to preserve a local tradition and add more value to the signage for the public.



Figure 12. Jakub Marzoch, Grzegorz Niwinski, Jerzy Porebski, *Information boards by the Vistula River showing river mileage in kilometers and meters*, 2016-2017, Vistula River, Warsaw.

K. Borkowska representing KABO & PYDO expressed their design philosophy as follows:

We look for innovative solutions in every design process. We treat design as a tool to achieve business goals of enterprises and to meet the needs of users. Sustainable development, relationships with people, intangible assets and social aspects of products are important to us. Through our work, we want to improve the environment of man, animals and plants. (K. Borkowska, personal communication, December 19, 2018)

The Ergo XS hose reel is a good example of KABO & PYDO's SRD. One of its important advantages is its small size and low weight, making the product convenient and easy to use by women and the elderly. Another example in this context is Bujaki Fairytale rocking toy discussed earlier (Figure 8). The use of 2D layers to represent 3D animals is an innovative and eco-friendly approach, using less material. The gender-neutral design of this toy indicates the studio's respect for ethical and social issues.

Z. Strumiłło-Sukiennik gave this answer regarding the design philosophy of Beza Projekt:

Finding in those narrow possibilities the extreme result, pushing it is the work of the designer, I think. In terms of technology, sociology, local context and so on, this is for us very important, to find this kind of story behind each project, and those are the grounds I talk about. When you have those grounds, when you have this set of tools that you can work with, then it's easier to develop the projects in the right direction. (Z. Strumiłło-Sukiennik, personal communication, November 29, 2018)

The following statement gives a good indication of the social awareness of this designer:

Bazaars generally in Poland are the big subject that are not explored and not, in my opinion, developed. There are big bazaars in Warsaw. They are sort of neglected. The city is not putting enough money to support it. It is a really interesting place of different people, different products. I worked at the Academy of Fine Arts for some time and couple of times this was the subject for students. For example, in Mirowska, I would first think of all the market people from the outside to the inside of the building. It would be my first thought. But they wanted to turn it to a dinery place. The same thing happened here (Hala Koszyki). I mean it's nicely done, you can feel this elegance, but there is no feeling of a market whatsoever. Actually, in this area, this used to be one place for older people to go, they don't have it anymore. So, it was like totally cutting off this possibility, this social kind of nice aspect of it. I think there are possibilities of joining these. (Z. Strumiłło-Sukiennik, personal communication, November 29, 2018)

During the interview, Strumiłło-Sukiennik explained their view on waste, specifically pointing out that they don't like it. Beza Projekt designed many products made from waste materials such as marble fragments. The Patch Projekt is an innovative approach where small elements like metal brackets are provided to the user. With the help of these patches, the user can combine pieces of new or used materials to form a new table or fix a damaged chair. It is a flexible approach that also involves the user. Furthermore, the project is open for development by anyone interested. This project received the Design Alive Award in 2013.

T. Rygalik's answer is a good indication of SRD:

Longevity and simplicity are at the heart of our thinking and this relates to doing less but better things in a way. It's also related to our belief in sustainability but not in a recycling mode but in a "using things longer" mode. So, we try to work with structures and solutions, also material solutions that can prolong the usability of products that we design. A lot of the products that we design are driven by that. They are not driven by style or concept but we always come with this thought of how to make sure that this can be used longer and age beautifully or deteriorate less. So, don't follow the fuss or fashion. (T. Rygalik's, personal communication, December 19, 2018)

Studio Rygalik's direct involvement with social innovation can be found in *Sobole Foundation* founded by Gosia and Tomek Rygalik in the rural settlement of Sobole in 2016. The foundation uses the historic manor and park complex of the village for activities related to design, culture, and education. One of the several social innovation projects organized by the foundation was Holis international workshop with the slogan: "Social Innovation in the Countryside Through Design, Business, Technology and Other Fields". The 2018 Holis workshop aimed to develop ideas to reactivate the countryside and fight rural exodus. Through such activities, the foundation is able to demonstrate different faces of design and make people aware that design is a tool for problem solving.

The design philosophies and various projects of the studios clearly represent the emphasis on ethical, social, and environmental responsibility in design activities. While each approach is unique, all of them channel towards SRD while they reveal the desire to avoid useless, temporary, consumerist design projects. The strong emphasis on SRD and a similar attitude by all the respondents is very encouraging for the design world and for the industry. It should be reminded that three of the respondents are also teaching at the Faculty of Design, Academy of Fine Arts in Warsaw, which may be the reason for similar approaches regarding social awareness in design. On the other hand, this faculty is the main school of design in Warsaw and one of the leading institutions of design education in Poland. Thus, its influence on the design approach or philosophy of Polish designers would not be surprising.

CONCLUSION

Studies on product design and design management in Polish companies are very rare in the literature. Some of the available studies focus on the design history of

Poland and on companies that work with designers for new product development. The present study is a contribution to the literature by providing a rich insight on project management activities of design studios in Warsaw and generally in Poland. Such studios are faced with some challenges such as financial limitations, unfamiliarity of many clients with design, low prices paid for design projects in the Polish market, and having to deal with a broad range of design activities in contrast to specialized design work in many European countries. Nevertheless, they overcome these limitations by using different strategies such as research about local culture and resources, user studies, experimentation with new concepts and materials, workshops with potential users, professional networking, cooperation with academia, and using national or international funds. A small number of full-time designers are supported by a flexible network of designers, craftspeople, engineers, and producers according to the scale and complexity of each project. This is a common strategy that seems to reduce financial risks for the studios while being able to cope with a wide range of challenging projects.

Our analysis of design philosophies and details of some completed projects indicated that the design studios have a strong inclination towards SRD. This can be understood from their will to selectively work on projects that help to solve social and environmental problems and preserve historical, traditional, or cultural features of the Polish society. Important examples of socially responsible design include WellDone - a design project aimed to contribute to the vocational improvement of unemployed and socially excluded people; Warsaw Municipal Information System – signs, maps, pictograms, and brochures that preserve the collective memory of Warsaw that was tried to be destroyed during WWII, and product design using waste materials such as marble fragments, which help to reduce waste while creating added value for the economy.

The scope of this study was limited to design studios in Warsaw. Further studies that include design studios from other parts of Poland and product design conducted in companies would provide a more detailed picture of current industrial design in Poland. Future research related to SRD such as case studies about social problems and potential contributions with the help of design, studies on successful projects that involve design in solving these problems, and theoretical studies on modeling SRD processes are also recommended.

Contribution of Authors

Approximate contributions: 1st author 70%, 2nd author 30%.

Funding and Acknowledgements

This study was conducted during a Sabbatical leave from Izmir University of Economics (IUE). The financial support of IUE during this period is gratefully acknowledged. We would like to express our sincere gratitude to Prof. Michał Stefanowski from the Academy of Fine Arts in Warsaw for his most valuable help and comments at various stages of this study. We also thank to all the design studios which provided valuable information during the interviews.

Conflict of Interest

There is no potential conflict of interest.

Ethics Committee Declaration

Ethics Committee approval was granted for this research on 28.03.2023 by the IUE Ethics Committee.

REFERENCES

- Betts, P. (1998). Science, semiotics and society: The Ulm Hochschule für Gestaltung in retrospect. *Design Issues*, 14, 67-82. <https://www.jstor.org/stable/1511852>
- Björklund, T. A., Hannukainen, P., & Manninen, T. (2018). Measuring the impact of design, service design and design thinking in organizations on different maturity levels. In A. Meroni, A. M. Ospina Medina & B. Villari (Eds.) *ServDes.2018-Service Design Proof of Concept Politecnico di Milano*, (pp.500-511). Linköping Electronic Conference Proceedings No. 150. <http://www.ep.liu.se/ecp/contents.asp?issue=150>

- Bochińska, B. (2011). Poland welcomes a world of socially responsible design. *Review*, 22(1), 24-32. <https://doi.org/10.1111/j.1948-7169.2011.00107.x>
- Crowley, D. (1994). Building the world anew: Design in Stalinist and post-Stalinist Poland. *Journal of Design History*, 7(3), 187-203. <https://www.jstor.org/stable/1316115>
- Curtis, G. E. (Ed.). (1992). *Poland: A country study*. Library of Congress, USA.
- Czerwinski, M. (2011). *Pragmatic modernism: Project [projekt] and Polish design, 1956-1970*. [Master's Thesis, University of Kentucky].
- Davey, C. L., Andrew B. W., Angharad, T., Cooper, R. & Press, M. (2005). Design for the Surreal World? A New Model of Socially Responsible Design. In: *Proceedings of the 6th International Conference of the European Academy of Design, EAD06*, Bremen, Germany.
- Ernyey, G. & Stefanowski, M., eds. (2018). *Steps ahead, product design in Poland and Hungary after 2000*. Adam Mickiewicz Institute.
- Frejlich, C. (2010). Polish design in a nutshell. *Polish Design Quarterly, Special Edition*, 2-5.
- Jeglinska, M. & Czerniewska, K. (2018). Review: *Gallery of Polish design*, Warsaw. *Disegnodaily*. <https://www.disegnodaily.com/article/gallery-of-polish-design-warsaw> (17.12.2018).
- Margolin, V. (1998). Design for a sustainable world. *Design Issues*, 14(2), 83-92. <https://doi.org/10.2307/1511853>
- Mrozek, J. A. (2018). From prehistory to history, or: Educating designers in a non-consumer society. in C. Frejlich & M. Kochanowska (Eds.), *Design Every Where* (pp.14-36). Academy of Fine Arts in Warsaw.
- Papanek, V. (1972). *Design for the real world, human ecology and social change*. Pantheon Books.
- Pawłowski, M. (2011). *Poliphony – contemporary Polish Design*. The Association of Industrial Designers.
- Piechocki, A. & Siciński, D. (2017). An overview of intellectual property protection system in Poland. https://www.paih.gov.pl/polish_law/intellectual_property_rights. (17.12.2018).
- Solarz, E., Kowalska, A., & Szydłowska A. (2017). *The ABCs of Polish Design*. Wytwórnia.
- Sońta-Drażkowska, E., & Mrożewski, M. (2020). Exploring the role of project management in product development of new technology-based firms. *Project Management Journal*, 51(3), 294-311. <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/8756972819851939>
- Starostka, J. (2012). Different Approaches to Design Management-comparative study among Swedish and Polish furniture companies. *Swedish Design Research Journal*, 8, 46-52. <https://journal.ep.liu.se/index.php/SVID/article/view/528>
- Vazquez, D. & Bruce, M. (2002). Exploring the retail design management process within a UK food retailer, *The International Review of Retail, Distribution and Consumer Research*, 12, 437-448. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09593960210151199>
- Wybieralski, W. & Stefanowski, M. (2007). *Wzornictwo w Polsce do roku 1989 na tle politycznym i gospo-darczym*, (*Design in Poland to the year 1989 in a political and economic context*). Academy of Fine Arts in Warsaw, Faculty of Industrial Design.

Figure References

- Figure 1:** Maciek Sobczak & Michał Stefanowski, *Florian unmanned rescue and firefighting vehicle*, 2014, WB Electronics, Ożarów Mazowiecki. <https://www.inno-mpd.pl/?p=810&lang=en> (06.05.2023). Courtesy of INNO+NPD.
- Figure 2:** Bartosz Borowicz, Michał Stefanowski; *Biletomat – ticket vending machine*, 2013, INFOBOX, Cieszyn. <https://www.inno-mpd.pl/?p=831&lang=en> (06.05.2023). Courtesy of INNO+NPD.
- Figure 3:** Grzegorz Niwiński, Jerzy Porębski, Michał Stefanowski, *Municipal information system for Warsaw*, 1996-1998, Warsaw. <https://www.tepe.pl/index.php?page=projekty&id=9&lang=en> (06.05.2023). Courtesy of Towarzystwo Projektowe.
- Figure 4:** Barbara Dobrzyńska, Grzegorz Niwiński, Jerzy Porębski, *Chopin's bench*, 2009, Warsaw. <https://www.tepe.pl/index.php?page=projekty&id=19&lang=en> (06.05.2023). Courtesy of Towarzystwo Projektowe.
- Figure 5:** Anna Łoskiewicz-Zakrzewska, Zofia Strumiłło-Sukiennik, *Milk and Honey*, 2011, Ministry of Foreign Affairs, Warsaw. Courtesy of Beza Projekt.

Figure 6: Beza Projekt, *The Nest co-working space*, 2018, Warsaw. From the Authors' archive.

Figure 7: Tomasz Pydo, Katarzyna Borkowska, *Watering system Ergo Line*, 2016, Cellfast, Stalowa Wola. Courtesy of Kabo & Pydo.

Figure 8: Tomasz Pydo, Katarzyna Borkowska, Małgorzata Załuska, Ewa Nowak, Jarosław Markowicz, *Bujaki Fairytale playground toys*, 2018, KBT, Warsaw. Courtesy of Kabo & Pydo.

Figure 9: Studio Rygalik, *Furniture and interior design for the Polin Museum*, 2014, Warsaw. <https://www.studiorygalik.com/projects/polin/> (06.05.2023). Courtesy of Studio Rygalik.

Figure 10: Tomek Rygalik, *"Raw" armchairs*, 2006, Moroso, Udine, Italy. <https://www.studiorygalik.com/products/raw-moroso/> (06.05.2023). Courtesy of Studio Rygalik.

Figure 11: Maciek Sobczak, Michał Stefanowski, Weronika Woch, Maciej Konopka, *WellDone packaging and branding*, 2009, WellDone, Warsaw. <http://www.inno-npd.pl/?p=845&lang=en> (06.05.2023). Courtesy of INNO+NPD.

Figure 12: Jakub Marzoch, Grzegorz Niwiński, Jerzy Porębski, *Information boards by the Vistula River showing river mileage in kilometers and meters*, 2016-2017, Vistula River, Warsaw. <https://www.tepe.pl/index.php?page=projekty&id=30&lang=en> (06.05.2023). Courtesy of Towarzystwo Projektowe.

öğr. gör. gayem doğan (sorumlu yazar | corresponding author)
doğuş üniversitesi, sanat ve tasarım fakültesi, iç mimarlık bölümü
gdogan@dogus.edu.tr orcid: 0000-0002-2965-0221

prof. h. tonguç tokol
marmara üniversitesi, güzel sanatlar fakültesi, iç mimarlık bölümü
tonguctokol@gmail.com orcid: 0000-0002-5510-913X

YENİ-GÖÇMENLİK VE MEKÂN: AİDIYETİN MEKÂNSAL DÖNÜŞÜMÜNÜN ANALİZİ¹

araştırma makalesi | research article
başvuru tarihi | received: 17.04.2023 kabul tarihi | accepted: 24.06.2023

ÖZET

Küreselleşmenin getirdiği hareketlilik, sosyal, ekonomik gerekçeler veya kimlik aidiyet problemleri nedeniyle ülkelerinden göç eden bireylerin yarattığı özel bir göçmenlik süreci ortaya çıkmıştır. Çalışma kapsamında yeni-göçmenlik (*neo-nomadism*) olarak ifade edilen bu göçmenlik türünün özneleri olan bireylerin farklılaşan ve dönüşen mekân aidiyeti incelenmiştir. Bu çalışmanın özgünlüğünü, yeni-göçmenliğin "öteki" ile karşılaşma alanı açan alternatif bir sosyal/toplumsal müşterek mekân üretimi potansiyelindeki rolünün sorgulanması oluşturmaktadır. Göçmenlikle birlikte oluşan mekânı sabit ve "olmuş" olan bir yer olarak ele almaktan ziyade yeni-göçmenin bireysel ve kolektif deneyimiyle aynı anda "oluşmakta olan" ve "çözünüp kaybolan" bir mekânsal düzen olarak görmek gerekmektedir. Araştırmada farklı disiplinlere ait çalışmaların ortak noktaları mekân aidiyet ekseninde analiz edilmiş, yeni-göçmenlik olgusu göç ve mekân çalışmalarının kesişiminde mekân dönüştürücü bir unsur olarak ele alınmıştır. Kendini her yerde "evinde" hissetme özgürlüğüne sahip sabit mekân aidiyetine uzak bireylerin gerçek mekânsal ihtiyaçlarının anlaşılabilmesi için alan açılması ve takip edecek çalışmaların disiplinler arası eleştirel bir yaklaşımla tartışılabilmesi amaçlanmıştır. "Yeni-göçmenlik" ve "mekân aidiyeti" kavramlarıyla ilgili farklı disiplinlerdeki çalışmalar içerik analizi yöntemiyle incelenmiş, sosyoloji, çevre psikolojisi ve mimarlık alanında ortak temaların analizi ve bağlanmasıyla sonuca ulaşılmıştır. Birey, çevre ve süreç olarak üç ana unsurla ortaya çıkan mekânsal aidiyete yeni-göçmenlik olgusu aidiyeti deneyim, hafıza ve müşterekleşme yollarıyla dönüştürerek ilişkilendirilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Yeni-Göçmenlik, Mekân, Mekân Aidiyeti, Mekân Deneyimi, Müşterek Mekân

Doğan, G., Tokol, H. T. (2023). Yeni-göçmenlik ve mekân: Aidiyetin mekânsal dönüşümünün analizi. *Bodrum Journal of Art and Design*, 2(2), 227-243. <https://doi.org/10.58850/bodrum.1284828>

¹Bu çalışma 2023 yılında tamamlanmış Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü İç Mimarlık Anabilim Dalı Sanatta Yeterlik Tezi olan "Türkiyeli Yeni-Göçmenin Mekân Aidiyeti Ekseninde Ev ve Kent Deneyimi" başlıklı tez çalışmasından hazırlanmıştır.

NEO-NOMADISM AND SPACE: ANALYSIS OF SPATIAL TRANSFORMATION OF BELONGING

ABSTRACT

A unique migration process has emerged, created by individuals who migrated from their countries due to the mobility brought by globalization and social, economic, or identity problems in neoliberal societies. Within the scope of the research, basic concepts were analyzed by content analysis method to examine the differentiating and transforming spatial belonging of individuals who are the subjects of this type of migration expressed as *neo-nomadism*. The originality of this study is to question the role of neo-nomadism in the potential production of an alternative social/common space, thus the potential to produce a field of encounter with the "other". Rather than considering the space that emerges with migration as a place that is fixed and "has been there," it is necessary to see it as a spatial order that is "emerging" and "dissolving" simultaneously through the neo-nomad's individual and collective experience. In the research, the common points of the studies of different disciplines are analyzed on the axis of space belonging, and neo-nomadism is considered a spatial transformative element at the intersection of migration and spatial studies. It aims to open a space for understanding the actual spatial needs of individuals who have the freedom to feel at "home" everywhere and far from fixed spatial belonging and to discuss the subsequent studies with an interdisciplinary critical approach. The studies on the concepts of "neo-nomadism" and "spatial belonging" in different disciplines were examined through content analysis method and a conclusion was reached by analyzing and connecting common themes in the fields of sociology, environmental psychology, and architecture. Neo-nomadism relates to spatial belonging, which emerges with three main elements: the individual, the environment, and the process, with the result that the phenomenon of neo-nomadism transforms belonging through experience, memory, and communing.

Keywords: Neo-Nomadism, Space, Belonging, Spatial Experience, Common SpaceDesign

GİRİŞ

Mimar ve tasarımcı Constant Nieuwenhuys 1954 ve 1976 tarihleri arasındaki çalışmalarını içeren sergisi Yeni Babil'de dünyanın yükselerek artan ve giderek mobil hale gelen bir nüfus sonucunda ortaya çıkan tek bir uçsuz bucaksız dünyaya dönüştüğünü ve dönüşeceğini belirtmiştir (Wigley, 1998: 17). Modernitenin özgürleştirici özelliklerini ve küreselleşmenin getirdiği avantajları kullanan yeni bir hareketli yaşam biçiminin öznesi olan modern göçmenler ulus sınırlarının ötesinde bireyselliği bütünlük tahayyülüyle birlikte kurgulamaktadır. Sabit bir coğrafyayla, ülkeyle veya kentle tanımlı yerleşik yaşam tarzlarından uzaklaşmaları, göç edilen kentlerde tanımlı şekillerde yerel kent kullanıcıları için tasarlanmış konut ve sosyal alan kurgularının değişimini gerektirmeye başlamıştır.

Yeni-göçmen, küresel veya kentsel göçmen olarak da tanımlanan modern göçmenin özellikle batı toplumunun kent nüfuslarında sayıca giderek artan varlıkları, sabit küresel sınırların ötesinde sürekli bir geçicilik ve göçebelik durumunun özel ve kamusal alanlarda bireyin mekân aidiyetine ve deneyimine nasıl etki ettiği sorusunu gündeme getirir. Modern insan yer ve mesafenin limitlerinden kurtulmuştur. Kültürün, dilin ve üretimin küreselleşmesi "birey şapkasını nereye koyduysa" orada evde hissetmesini mümkün kılmaya başlamıştır (Andersson, 2001'den aktaran Tsai, 2020: 19). Bu yaklaşım, yeni-göçmenlerin modern göçebeliğe benzer şekilde kendilerini her yerde evlerinde hissetme (Peters, 2006: 141-160) veya evlerini var oldukları her "an" içinde, "şimdi"de kurabilme potansiyelleri olup olmadığını çözümlenmek üzere açılabilir.

Göçmenliğin insanlık tarihi boyunca süregelen, mekânları ve kentleri dönüştürücü etkisiyle gittikçe melezleşen kent düzeninde özel ve kamusal alanlara hapsolmeden kenti deneyimleyen gönüllü göçmenlerin mekân aidiyetinin incelenmesi, mekân tasarımı ve kentin yeni sakinlerinin kente dair ihtiyaçlarını anlamak adına önemli hale gelmiştir. Yeni-göçmenlerin mekânı dönüştürme olgusu salt mekânsal deneyimlerinin özgünlüğüyle değil; kültürün çok katmanlılığıyla mekânı melezleştirme özelliğiyle de ilgi çekicidir. Yeni göçmenin, her bireye aktif ve özgür bir varoluş imkânı tanıyan müşterek bir mekânın üretimindeki katkısı ile bu mekânın duygulanımsal olarak özneye (yeni-göçmene) etkisi karşılıklı ve ilerici olmaktadır. Yeni-göçmenlerin bireysel veya kolektif mekân deneyimleri, modernizmin otoriter -bedenin makineleşme aracılığıyla zapt edildiği- deneyimine bilinçsizce sırt çeviren, 19. yüzyılın kent gezgini "flanör"ünün (Benjamin, 2002: 92) deneyimine benzeşen özellikler taşımaktadır. Ana yurtlarından koparak farklı kültür bütünlüklerinin içerisinde yaşamalarına ve kentteki deneyimlerinin akışkanlığına ve geçiciliğine rağmen yeni-göçmen bireyler kamusal alanları ve iç mekânları dönüştürerek kendilerini ait hissedebilecekleri mekân kurguları yaratmaktadır. Yeni-göçmenliğin özel ve kamusal alanlardaki nüfuzu mekân kullanıcılarına yeni eylem olasılıkları sunabilmekte ve özne-mekân ilişkisini zenginleştirebilmektedir. Durağanlık, süreklilik ve köklenme gibi statik bir düzen sonucu oluşmuş olmaktan ziyade yeni-göçmenliğin tesirinde mekânlar ve mekân aidiyeti geçici, anlık, akışkan deneyimlerin oluşturduğu ve dinamik bir kurgunun ürünleri olarak okunabilir.

"Kendini her yerde evinde hissetme" özgürlüğüne sahip bu yeni tür aidiyet ve kimlik özellikleri barındıran bireyin gerçek mekânsal ihtiyaçlarının analizinin yapılması adına mekân deneyiminin ve mekân aidiyetinin incelendiği çalışmalara literatürde henüz rastlanmamaktadır. Göçmen öznenin mekândaki bireysel ve kolektif deneyimi ile kendine yeni ifade yolları bulmasıyla başlayan mekânsal oluşum ve paylaşımcı, katılımcı ve demokratik yaşam ihtimalleri; aidiyet ve deneyimin tüketim odağından çıkıp yeniden üretim yollarıyla, ortak temaların analizleriyle tartışma platformuna çekilebilmiş hale gelir. Bu mekânın özelliklerinin ve ortaya çıkışının belirlenmesi göçmenlik ve mekân ilişkisinin anlaşılması adına önemlidir. Fakat her şeyden önce bu mekâna epistemolojik açıdan yaklaşmak gerekmektedir. Bu yaklaşım şu sorulara yol açar: Bu mekânları ne tanımlar? Bu mekânlarda bağlılık ve aidiyet nasıl gelişip değişmektedir? Yeni-göçmenin bu mekânlar üzerindeki etkisi nedir ve bu mekânların göçmen bireyler üzerindeki etkisi nedir? Mekânın ve mekân aidiyetinin dönüşümünü analiz etmeye dair bu soruların cevaplarının anlaşılabilmesi adına çalışma kapsamında kavramlar çok disiplinli bir yaklaşımla ele alınmış ve birbirlerine olan etkileşimleri sentezlenerek incelenmiştir.

Araştırmada yöntem olarak gelecekte yapılacak mekân ve göç ile ilgili farklı disiplinlerdeki çalışmalara yön göstermesi hedefiyle nitel araştırma yöntemlerinden olan betimsel içerik analizi kullanılmıştır. "Betimsel içerik analizi yöntemi, belirli bir konuda ya da alanda birbirinden bağımsız olarak yapılan nitel ve nicel çalışmaların derinlemesine incelenip düzenlenmesi anlamına gelir. Böylece o konu ya da alandaki genel eğilimler belirlenmektedir" (Ültay vd., 2021: 189). Farklı alanlardan çalışmaların içerik analizinin yapıldığı araştırmada öncelikle söz konusu bireyin anlaşılması adına geleneksel göçmenlere kıyasla literatürde henüz yeterince yer almayan yeni-göçmenlik tanımlanmış ve aidiyet kurma biçimleri incelenmiştir. Walter Benjamin'in deneyim odaklı öznesi flanörün deneyimine yeni-göçmenlerin mekândaki var oluşu ile benzeşimi açısından yaklaşılmış, Deleuze ve Guattari'nin göçebe düşünce felsefesi ve Constant'ın sityasyonları aidiyetin kurulumu için referans olarak alınmıştır. Çalışmanın Scannell ve Gifford'un birey, çevre ve süreç olarak üç ana unsura odaklanan mekânsal aidiyetin oluşumu teorisine yeni-göçmenliğin aidiyeti deneyim, hafıza ve müşterekleşme yollarıyla dönüştürmesi sonucuyla katkı yapması hedeflenmiştir. Farklı disiplinlerden yapılmış çalışmalardan ulaşılan ortak bulguların sonucunda araştırmada mekânsal aidiyetin dönüşümü birey, mekân ve aidiyet ana unsurları altında analiz edilmiştir. Yeni-göçmenlik, mekân, ev, kent ve aidiyet ilişkilerini anlamak adına bu kavramların kesişim noktalarına disiplinler arası farklı bir çerçeveye yaklaşmayı amaçlayan bu araştırmada yeni-göçmenlik, bir mekân dönüştürücü olarak temellendirilerek bireye, mekâna ve aidiyete etkileri sorgulanmıştır. Yeni-göçmenlik sürecinde birey deneyim yoluyla dönüşmekte, aidiyet akışkan bir yapı olarak ortaya çıkmakta, mekân ise sabitlikten uzaklaşmakta ve zamansal durumuna göre deneyim veya hafızayla anlamlandırılmaya başlamaktadır.

YENİ GÖÇMENLİK VE BİREY-MEKÂN-AİDİYET ETKİLEŞİMİ

Göç olgusu, anlamlı bir uzaklık ve etki yaratacak kadar bir süre içinde gerçekleşen bütün yer değiştirmeler olarak tanımlanmakta olup (Erder, 1986: 15), farklı bir ifadeyle de bir idari sınırı geçerek oturma yerini devamlı ya da uzun süreli olarak değiştirme eylemini belirtir (Tümertekin & Özgüç, 2002: 236). Sosyal, ekonomik veya siyasi koşullarını iyileştirmek, refah artışı veya özgürlük istemiyle farklı ülkelerde yaşamak için göç eden özellikle eğitimli bireylerin aktörü olduğu gönüllü göçmenlik süreci ise yeni-göçmenlik (neo-nomadism) olarak tanımlanır.

Anthony D'Andrea, göçmenliği küreselleşmiş toplumlarda muhalefeti şekillendiren direniş ve kontrolün mantığı olarak işlerken (Deleuze, 1995; Hardt & Negri, 2000), orijinal vatanlarını reddeden ve kozmopolit bir dışavurumcu bireysellik kültürüne katılan insanlar olarak tanımladığı yeni-göçmenlerin yerel düzeyde yerleşik toplumla kırılğan bir simbiyoz içinde etkileşim halinde olduğunu vurgular (D'Andrea, 2006: 117). Yeni-göçmenliğin geleneksel göçmenliğe göre birtakım farklar içerdiğini vurgulayan Abbas (2001) ise, yeni-göçmenin yeni doğan bir göçmenlik biçimi olduğunu belirtmektedir. "Geleneksel" ve "yeni" göçmenlerin, hareketliliği yaşam tarzı olarak düşünmek ve siyasi sınırları dolaşım hakkının ihlali olarak görmek dışında, gerçekte çok az ortak özelliğe sahip olduğunu belirtir. Geleneksel göçmenler değişime karşı kırılğan ve dirençli olabilirken, yeni-göçmenler aşırı değişimi savunmakta ve yüceltmektedir.

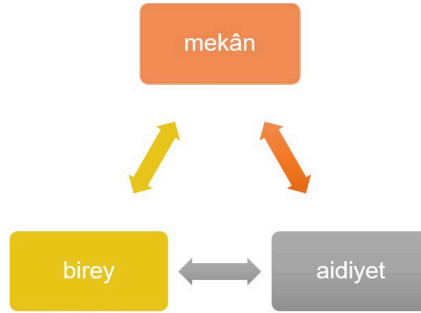
Yeni-göçmen bireyi tanımlayan ana özellikler şunlardır:

1. Çağdaş küresel dünyamızın göçebesi, davranışları geleneksel göçmen ile benzerlik gösteren, kalıcı bir ikametgâhı olmayan ve genellikle ekonomik nedenlerle veya kısıtlamalar [politik, coğrafi ikilemler] nedeniyle bir yerden bir yere hareket eden gezgin, küresel göçmen, kentsel göçmen,
2. İstenilmeyen bir muameleye veya reddedişe maruz kalan "yabancı" benzeri gezgin,
3. Geleneksel göçmenin aksine belirli bir aidiyet duygusuna sahip olmayan fakat bu durumu iyileştirmek adına çeşitli adaptasyon becerilerini geliştiren bir kişi,
4. Mutasyon geçirmiş bir melez. (Abbas, 2001: 15)

Yeni-göçmenin melezleşme yoluyla sahip olduğu direnç, geleneksel göçmenin aksine hareket halinin zorluklarıyla yeni yollar ve yeni ilişkisellikler türeterek

başa çıkmasını sağlamaktadır. Yeni-göçmenlik, hareketlilik ve kimlik olgularını inceleyen D'Andrea, yeni göçmenlerin tarihsel (geleneksel) göçmenlere benzer şekilde, hareketlilik ve uyulanabilirlik ile karakterize edildiğini belirtir (2007: 4). Hareketlilik, dinamik etkenler vasıtasıyla yeni deneyimleri ortaya çıkarırken, uyulanabilirlik ise bu deneyimlerin etkileşimlerinde iç içe geçmeler, melezlenmeler meydana getirme olasılığını gösterir. Göçmen, göç ettiği bölgede kazandığı yeni kimlik ve aidiyet aracılığıyla yaşadığı mekânı algılamaya başlayabilir (Harunoğulları & Cengiz, 2016: 310). Hareketliliğin etkileşim yoluyla ortaya çıkardığı melezleşme küreselleşmenin yoğun yaşanıldığı günümüz kentlerinde hem kent hem de konut mekânlarında aidiyeti dönüştürmektedir.

Yeni-göçmen, küresel veya kentsel göçmen olarak da tanımlanan modern göçmen mobil ve uluslararası bir yaşam biçimini benimsemiş, "yer"den bağımsız olarak yaşamayı tercih eden kişi olarak tanımlanmaktadır. D'Andrea (2006, 2007), yeni-göçmenleri ve küresel göçmenleri sürekli olarak belirli bir yerde yaşamayan, küresel arenada hareket eden ve geçimlerini yol boyunca ikamet ettikleri muhtelif yerlerde kazanan insanlar olarak görür ve çeşitli fiziksel-ekonomik aktivitelere katılan bu bireyleri dijital işler yaparak geçimini sağlayan dijital göçmenlerden ayırır. Bu kişiler, belirli coğrafi konumlardan, hareketsiz bir mevcudiyetten, sınırlamalarla tanımlanmış bir aidiyet veya yerleşmiş bir kültürel ideolojiden kopuşları hedefleyen bireylerdir (Kannisto, 2016: 222). Belirli sınırlara hapsolmuş mekân aidiyetinin reddini içeren yeni-göçmenlikte hem farklılıklarla harmanlanan müştereklikler oluşabilmekte hem de aidiyet özgür bir deneyimin keşfiyle yeniden tanımlanabilmektedir. Yeni-göçmenlik süresince mekân- birey- aidiyet üçlüsü sürekli olarak hem birbirini etkiler hem de birbirinden etkilenir (Görsel 1).



Görsel 1. Yeni-göçmenlik süresince mekân-birey-aidiyet etkileşim şeması

Yeni-göçmenler, orijinal vatanlarından uzakta yaşayan ve bireysellik kültürüne katılan insanlar olarak görülmektedir (D'Andrea, 2007: 4). Bu nedenle bireyselliğin ve aidiyetin göçmenlik ekseninde nasıl temsil edildiği incelenmesi gereken bir unsur haline gelir. Her reddedişin ve parçalanmanın yeniden "olma" halinin imkanını içinde barındırması gibi yeni-göçmenler aidiyete, kimliğe, kente, yuvaya dair bütünlüğü parçalayıp dağıtarak yeniden asamble edebilme (birleştirme) şansını yakalamaktadır. Bu birleşimlerin asamblaj yoluyla ortaya çıkardığı yeni kurgular ise mekân ve zamanla sürekli devingen bir ilişki içerisinde. Asamblaj teorisine göre; bir gövde içinde, bileşen parçalarının ilişkileri sabit ve katı değildir; daha ziyade, diğer organların içinde ve arasında yer değiştirebilir ve değiştirilebilirler, böylece sistemlere dışsallık ilişkileri yoluyla yaklaşabilirler (Deleuze & Guattari, 2005: 4). Burada sözü edilen dışsallık ötekilik (halihazırda orada olan) olarak algılandığında tüm bu yapısal analiz daha derin bir anlam kazanabilmektedir. Asamblaj teorisinde, asamblajlar veya ilişkiler kodlama, tabakalaşma ve bölgeselleştirme süreçleri yoluyla oluşturulur. Herhangi bir felsefi bağlam asla tek başına çalışmaz Deneyimin önemini vurgulandığı ve mekânda "oluş" eyleminin kod çözümü açısından incelenmesi yönünde bu yaklaşım, konstrüktive olmadan önceki yapıyı, henüz oluşmamış ve oluşmakta olanı işaret eder. Oluş kavramı "her türlü töze ait olan sabit yerleşik kavramların içini yarma; içinden, ortasından bir yerden bir köksap oluşturmayı içeren bir eylem" olarak tanımlandığında (Akay, 1996: 21), yeni-göçmenin mekân aidiyeti çözülmeye başlanabilir. Sabit olanın aksine taşınabilme, değişebilme, ilişkilenebilme içinde

barındıran yaratıcı oluş süreçleri yeni-göçmenlerin sürekli akış halinde olan mekân deneyimlerine ve mekân aidiyetine vurgularda bulunmaktadır. Geçiciliğin mekânsallaşması zaman-mekânla doğrudan ilişkilidir. Oluşun özündeki tabakalaşma ve üst üste binme karakteristiğini oluşturan mekâna etki eden zaman faktörüdür. Mekânda zaman süresince tekrarlanan deneyimin sonucu mekân, kullanıcısı tarafından önce sezilebilir, sonrasında ise anlamlandırılabilir ve algılanabilir hale gelir. Buradan da anlaşılacağı üzere mekânın algılanımında pratikler ve süreçler belirleyici rol oynamaktadır. Sosyal formasyonlar kendine özgü zaman-mekân pratikleri ve kavramlarını içereceğinden (Harvey, 1999: 230) özel ve kamusal alanlar göçmenin varlığıyla dönüşür. Bu mekanlar böylece akış halinde deneyimlerle oluşan fakat sınırlarla ifade edilemeyen bir soyut mekâna dönüşmektedir.

Deleuze & Guattari'nin belirttiği şekilde çölün şeritleri, akışkanlığın içinde birbiri ardına varoluş sergiliyorsa (1990: 82), göçebenin ve yeni göçmenin de aidiyeti sabit olmayanda, *buğün burada, yarın orada olacak olanın mekânındadır*. Göçebe düşünce kendi doğası gereği mekânı yere dönüştüren akışkanlık ve geçicilik halidir. Bu dönüşüm ise sabit ve bir kerelik değil, aksine art arda gelen değişikliklerin ve geçiciliğin tesisiyle mümkün olur ve mutlak surette bir süreklilik hali içerir. Deleuze ve Guattari'nin çöldeki kaçış çizgileri tasviri, kapitalizm gibi kuralcı sistemler tarafından kodlanıp sabitlenen bedenlere yönelik bir çıkış / kaçış ve yeni bir var olma yoludur. Sürekli yer değiştirerek akışkan bir sistemde yer alan özne kendinden önceki ve kendinden sonrakinden bağımsızlaştığından sürekliliği bozan bir yer oluşturucusuna ve hemen ardından da kullanıcıya dönüşür. Yer ve kültürle bütünleşmeye alışkın olan kimlikler bu akışkan zeminde bir dayanak noktası bulamaz fakat bu tam da havadaki tohumun yolculuğu gibi zenginleştirici, çoğaltıcı ve kapsayıcı bir bütünlüğe giden yolu açmak için bir ön koşul haline gelebilir. Olasılıkların zenginliği kodlanmış kimlikleri tersine çevirir ve burada yerleşik olmayan, belirli bir yere ait olmayan aidiyetin potansiyeli bulunabilir. Çölün kum dalgaları birbirini dönüştüren ve kendisinden önce gelenin üzerinde katmanlanan bir form olarak düşünüldüğünde, göçmenliğin de bireylerin mekân deneyimini üst üste katmanlaşarak dönüştüren bir etken olarak tanımlamak mümkün olacaktır. "Yer" gelenek ve alışkanlıkların taşıyıcısı olması gereği kültür aracılığıyla bireyleri birbirine bağladığından (Artun & Ojalvo, 2012: 173), mesken tutmak veya bir yere ait olmak da bu bağı tutmakla mümkündür. Modernizm sonrası süreçlerde yer kavramının hukuki, politik ve toplumsal birtakım anlaşmalarla sınırlandırılmış ve sabitlenmiş olması, bireyin özgün mekân aidiyetini de statik hale getirmiştir. Oysaki göçmenlik tam da bu kilitli ve sabit yapıyı açarak özgün aidiyet süreçleri için birey fırsatlar sunan anahtarlara sahiptir. Bireyselliği yücelten yeni-göçmenlik yerelde sabitlenmiş bireyleri yeni ve akışkan deneyimler elde etme imkânı sunarak kimlikler üstü bir ortamda ötekiyle etkileşimlerini mümkün kılmaktadır.

Böylece göçmen, kimliğiyle kendini tanımladığı "yer"den, kimlik üstü bir "yer" algısına geçmiş olur. Bir çeşit mekân-zaman değişikliği olarak okunabilecek bu kimlik üstü yerde mekân kullanıcısı aidiyetini yaratabilir ve evindelik hissine ulaşabilir. Bedenlerin sabitlenerek oluşturduğu, kültür ve kimlikle güçlenerek katı ve durgun hale gelmiş olan geleneksel aidiyet hissi göçmenin şeklini değiştirdiği bir aidiyete dönüşür. Göçmen, bir geleneğin yıkılmasını temsil eden bir değişim ajanıdır (Braidotti 1994: 5). Göçmen figürünün temel bir yönü, devlet kontrolüne ve devletin temsil ettiği istikrar, sabitlik, durgunluk ve birliğe meydan okumasıdır (Deleuze & Guattari, 1986; Peters, 2006: 144). Yerleşik otoritenin aksine bu karşı duruş göçmenin her yerde evde olma yeteneği ve arzusu ile sonuçlanır ve onun geleneksel aidiyet hissini altüst edebilmesine yol açar.

Bu altüst ediş tam da kentin ve mekânların yapısını bozan Constant'ın yeni bir kent tahayyülü olarak önerdiği situasyonlara benzer şekilde kentte geçici atmosferler oluşturmakla benzerlik gösterir. Otoritelerin kontrolü dışında yaratılan bu mekânlarda deneyimler tanımlı, kalıcı ve katı olmakla birlikte aidiyet hissini yokluğundan bahsedilemez. Deneyimler geçici olsa da aidiyeti geleneksel mekân aidiyetinin dönüşmüş bir varyasyonu olarak kabul etmek mümkündür. Constant'ın ütopya projesi Yeni Babil'de aidiyet, bireyin öznelliğine

bir atıftır. Kentte göçebe bir varoluşu merkeze alan bu tasarıda deneyim ön plana alınmış, deneyimin karakteristiği ise geçicilik ve yersiz-yurtsuzluk temalarıyla sarmalanmıştır.

Yeni Babil, göçebeliğin ve yersiz yurtsuzluğun gündelik yaşam pratiğine dönüştüğü Alba çingenelerinin kamplarından ve Paris'te çıktığı "flânerie" turları sonrasında yaşadığı deneyimlerden ilhamla ortaya koyduğu "yeni bir yaşam biçimi"dir (Artun & Ojalvo, 2012: 185). Burada mekân inşa edilmiş değildir, gelip geçmekte olan bireylerin varlığıyla akışta deneyimlenebilen bir ara ortam (*media*) halini alır. Bireylerin pratikleri ise gündelik mecburiyetlerinden arınarak özgür bir varoluşa, bir oyun temsiline dönüşür. İfade edilen yeni yaşam biçiminde birey sürekli bir şekilde kendini oluşturma ve ifade etme imkanına da sahip olur -kaygısızca ve özgürce. Kuralların ve kalıcılığın askıya alındığı, özgürlüğün ve oyunculuğun hayatı ve mekânı deneyimlemenin en etkin biçimi tezahüründeki bu mekânlarda Constant, göçebe yaşayan ilk insanın izlerini sürmüş ve o "an"da, belirtilen "mekân"da göçebeliğin aslında daha önce ışık tutulmamış bir ortak yaşam pratiğine, yeni bir mekân deneyimine kapı açabileceğini fark etmiştir. Constant, ortak mekân deneyiminin özgürlükle iç içe geçtiğini, ortak mekânın ise daha çok özgürlük yaratabilecek potansiyeller barındırdığını keşfetmiş ve "an" da deneyimlenen bu mekânı somutlaştırmaya çalışmasa da kurgulama yoluna gitmiştir.

Yeni Babil, statik ve sabit kent deneyimine karşı duruşuyla ve özneliğin temsilindeki özgürlük nedeniyle oyun oynama (hayatı bir oyun olarak yaşama) kabiliyeti kazanmış olan yeni tür insanların *Homo Ludens*'in (oyuncu insan) (Huizinga, 2010: 13) yaşayacağı yerdir. *Homo Ludens*'in varoluş biçimi her türlü sabitliğin ve kalıcılığın sürekli reddine dayanmaktadır. Constant'ın Yeni Babil'indeki özgür ve yaratıcı bireyi, özgürlükle ve hareketle kendini ifade eden *Homo Ludens*'i bir büyük ata olarak almak yeni-göçmen bireyi anlamayı kolaylaştırır. *Homo Ludens* de yeni-göçmenler gibi bahsi geçen özgürlüğü bütünden tamamen koparak değil; bütünü geçici şekillerde -ve her zaman bir arada olarak- aktive eder. Sürekli değişen ve uyarlanabilir mimariyi işaret eden bu kurguya ait özneler çevreleriyle dinamik bir etkileşim içindedir. Her ne kadar, öneri kullanıcılarını küçük bir alan olan kent ölçeğinde sınırlandırsa ya da mekânsallığı üzerine eleştiriler (Heynen, 1999: 159) bulursa da burada amaç aslında göçebeliği modernizm sonrası mekânlarla kurduğumuz ilişkilerin dinamizmine içkin bir var oluş biçimi olarak okumaktır. Hareketlilik ise yeni bir kimlik ifade biçimi önermesinin keşfidir. Constant'ın bakışıyla aidiyet Yeni Babil'de şu şekilde okunabilir: Ortak bir mesken inşa edilir; geçici, sürekli yenilenen bir yaşam alanı, gezegen ölçeğinde göçebeler için bir kamp (Constant, 1974: 1). Akışkanlık içinde birey mekânı özgür bir var oluşla ve bireyselden kolektife bir deneyimle yeni baştan fakat farklı bir yolla oluşturur ve oluşturdukça deneyimleyerek bir "yer"e ait olduğunu hissetmeye başlar.

Marshall Berman'a göre, modern olmak; kendimizi, bize macera, güç, büyüme, kendimizin ve dünyanın dönüşümünü vadeden bir ortamda bulmaktır ve aynı zamanda sahip olduğumuz, bildiğimiz, olduğumuz her şeyi tahrip etme tehdidi içerir. Modern deneyimler coğrafi ve ideolojik sınırları aşar, çelişkili bir biçimde tüm insanlığı birleştirir. Aynı zamanda da bireyleri parçalanmaların, mücadelelerin olduğu bir girdaba atar fakat yine de modernlik projesi, "girdabın içerisinde kendini yuvandaymış gibi hissetmektir" (2004: 345). Öyleyse denebilir ki hareketlilikle, parçalayıp farklı şekillerde birleştirmekle kurgulanan yeni tür "bir yere ait olma hissi"nin sağlayıcısı ve aracısı olarak göçmenleşme görülebilir. Göçmenliğin getirdiği oluş halinde birey kendini evinde hissetme kapasitesine sahip olur fakat bu alışılmış köke ait, geleneğe ait, kültüre ait olan aidiyetten farklıdır. Göçmenlik bireylere kimlik dönüşümü etkisiyle yeni bir tür mekân deneyimi ve yeni bir tür aidiyet sunmaktadır. Göç olgusu bir döngü niteliğinde birey-mekân-aidiyet üçlüsünü etkiler ve her etkeni dönüştürerek farklılaştırır. Göçmenlik etkisinde ne birey ne mekân ne de aidiyet aynı kalacaktır. Her biri değişip dönüşerek akış hali içinde önceki hallerinden farklı bir forma bürünür. Modern yaşam pratiklerinin aidiyete olan etkisi sabit, katı ve sistemlidir. Oysaki göçmenlik akışkan ve dinamik doğası gereği bireye akış halinde, hareketi vurgulayan bir deneyim alanı sunar. Bu alanda her yerde evinde hissetmenin verdiği özgürlük, ifade zenginliği ve sabitlikten uzak yeni bir tür mekân aidiyeti mevcuttur.

YENİ GÖÇMENLİKTE AİDİYETİN ZAMAN-MEKÂN KIRILIMLARI

Bireyin mekânı dönüştürücü gücü şüphesiz öncelikle mekânda "var olması"na bağlıdır. Yeni-göçmenin mekândaki varoluşu ise zaman içinde deneyimin üst üste binmesiyle sabitlenerek bir aidiyet kurgusuna dönüşür. Aidiyetin ve süregelen deneyimin kendisi şimdiki zamanı hikâyeye; mekânı ise ait olunan bir yere "ev"e dönüştürmeye başlar. Oluş halindeki ev tanımı zaman-mekânla birebir ilişki içindedir. Eğer evi ev yapan oradaki anıların birikimi ise ve geleneksel kurguda ev zamanla katılarak oluşan bir mahfaza ise, göçmenin evi zamanla nasıl bir ilişki içindedir? Yeni-göçmenlerin göçebeliğe benzer şekillerde bir ev tahayyülü bulunmakta mıdır? Sürekli göçebe bir oluştaki bir çıkış noktası ve bir varış noktası olmadan, başka bir deyişle belirli bir konum olmadan somut bir mekânsallaşmadan söz edilemez fakat burada ev sabit bir konum olmaktan çıkarak bir güzergâh mekânına dönüşür. Göçebe gibi göçmen de güzergâhı adımladıkça kurgu mekânı yaşanan ve algılanabilen bir mekâna dönüşür. Geleneksel şekilde zamanla anılar üst üste binerek belirli bir yeri eve çevirmez fakat yeni-göçmenin varlığı ve adımlarının üst üste atılmasıyla yolu ve deneyimi eve dönüştürür.

Bireyin varlığını ve kimliğini taşıma; Benjamin'in deyişiyle "mahfaza/muhafaza etme" görevi (Benjamin, 2002: 98), olasılıklarla ve akışkanla oluşan eve yüklenmiş gibidir. Göçmen artık geride bir yurt ve bir ev bırakmıştır fakat henüz oluş halinde bile olsa "ev"i onunladır. Burada, "olasılıkların evi" "geçmişin evi"nin yerini alır. Bu, oluşum halinde bir ev imgesinin ihtimalidir. Eğer, ev fenomenolojik olarak günümüzde somut anlamından çıkıp akışkan aidiyetle paralellikle ilerliyorsa ve artık yeni bir tür göçmenlikten -yeni-göçmenlikten- bahsedebiliyorsak; bu bireylerin eve dair algılarını ve mekân aidiyetlerini tanımlayan yeni bakış açıları gerekmektedir. Bu çerçevede Mimar Stavros Stavrides, Benjamin'in Paris pasajlarındaki flanörün güzergâhını yeni-göçmenin güzergâhına benzer şekilde irdeler. Stavrides'e göre, Paris pasajlarının flanörün yuvası olması yeni-göçmenlerin göç ettikleri postmodern kozmopolit kentlerde geçici veya kalıcı sürelerde kamusal ve özel alanlardaki mekân deneyimlerinin yarattığı aidiyetin benzerliği ve eve dair yaklaşımlar açısından önemlidir (Stavrides, 2016: 92).

Paris pasajları mekânsal olarak flanörü bir geçit formasyonu ile çepeçevre sarar ve deneyimcisine yuvada olmayı, aidiyet hissini bir anlığına güçlü şekilde algılatır (Görsel 2). Benjamin, flanörün kentteki varış noktası noksan deneyiminin aidiyeti nasıl oluşturduğunu ve pasajların mekânı nasıl farklı anlamlarda dönüştürme yetisi olduğunu şu şekilde vurgular:

Pasajlar caddeyle iç mekân (interieur) arası bir şeydir. Physiologie'lerin bir becerisinden söz etmek gerekirse eğer, bu, tefrikanın değeri daha önce anlaşılacak olan becerisidir; yani bulvarı iç mekâna dönüştürme becerisidir. Cadde, Flâneur için konuta dönüşür; sokaktaki adam, dört duvarının arasında nasıl evinde olduğunu duyumsarsa, Flâneur de bina cepheleri arasında kendini evindeymiş gibi duyumsar. (Benjamin, 2002: 131)



Görsel 2. Paris pasajlarının geçit kurgulu mekânsal düzeni

Pasajların güzergâhın üzerindeki geçit fizyolojisine benzer şekilde göçmenin mekândaki varoluşu zaman içinde sabitlenerek bir eve dönüşebilir. Flanörün kendisini Paris pasajlarında evinde hissetmesine benzer şekilde de bu güzergâhın kendisinde (var oluşunda) aidiyetten söz etmek mümkün hale gelir. Bir güzergâhta -fakat özellikle varış noktasının reddine dayanan bir yol olarak güzergâhta- aidiyet sürekli kurulan bir kurgudur. Flanörün kentte göçmenlerin deneyimine benzer şekilde yol aldığını, adım üzerine adım atarak aidiyetini, kimliğini ve hafızasını oluşturduğunu anlamak gerekir. Modern göçmenin, yeni-göçmenin evi de flanörün evi gibi, henüz oluşurken yok olur fakat her zaman -somut olarak algılanmasa da- varlığını sürdürür. Yeni-göçmenler geleneksel göçebelere benzer şekilde, belirli süre anılarına ev sahipliği yapmış olan geride bırakılan evlerine ait anıları belleklerinde tutar fakat tam da bu hafızadaki ev ile oluşmakta olan ev iç içe geçerek ve birbirlerini etkileyerek varlık bulur. Hafızanın ve deneyimin sürekliliği aidiyeti sürekli kurar (Görsel 3). Eve dair anlam hem geçmişte olanın "hafızadaki" evin, hem de şimdide olanın "oluşmakta olan" evin birlikteliğiyle ortaya çıkmaya başlar.

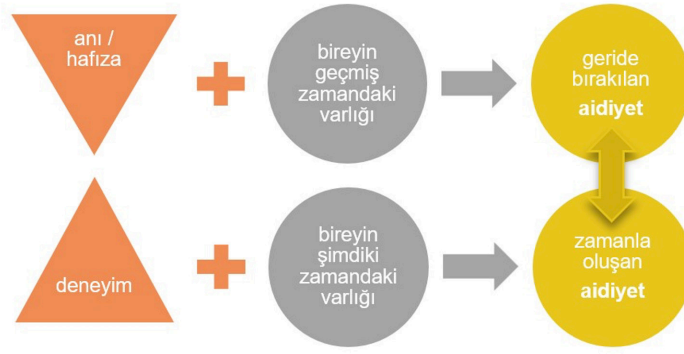


Görsel 3. Anı birikimi ve deneyim sürekliliği ile mekânda aidiyet olgusu

Paris pasajlarının flanörün yuvası olması (Stavrıdes, 2016), yeni-göçmenlerin göç ettikleri postmodern kozmopolit kentlerde geçici veya kalıcı sürelerde kamusal ve özel alanlardaki aidiyetinin benzerliği açısından önemlidir. Benjamin'in pasajlardaki flanörü kentin fantazmagorik düş dünyasında hem benzeşim hem tezatlama hem bedenen var olur hem de kentte kendini var eder. Yeni-göçmenlerin 19. yüzyıl modernite kökenli yansıması olan flanör, kamusal alanda yaşar (Stavrıdes, 2016: 93). Pasajların kamusal alandaki bireye aidiyet katabilen anlık kırılma noktaları, bir geçit ve eşik olarak düşünülmesi günümüz kozmopolit kentlerinin kamusal ortak alanında bu gibi potansiyellerin olup olmadığını sorgulatar niteliktedir. Düşünür-gezer bir birey olarak tanımlanan flanörün kentteki özgür deneyimi, deneyimlerden oluşan benliği ve bu süregelen akış halindeki etkileşim yeni-göçmen bireyin mekânda var oluşu açısından ortak paydalar barındırmaktadır. Bilindik ve güvenilir zaman-mekân noktasından kopmak üzere tanıdık çevrenin bırakılması ve görece güvensiz olabilecek bir ev imgesine karşı yeni-göçmenlerin ev olarak anlamlandırdıkları mekânların izleri 19. yüzyılın pasajlarında kendini gösterir. Göç ederken mekân deneyimcisi bıraktığı evin anılarını taşır fakat yeni anlamlar bulmak varoluşla birlikte kendini tekrarlayan bir içgüdü olarak varlığını sürdürür. Düzen ve Gezici Yalçın bu durumu aşağıdaki şekilde ifade etmiştir:

Bir ev geride bırakılıp başka bir evi yeni baştan kuruldukça anlamlar çoğalır ve göç, anlamın sürekli yeniden kuruluşunu insanın önüne neredeyse bir ödev gibi serer. "Kaybedilen, bir gün telafi edilecektir. Göçmen, evini bırakırken evinin yükünü sırtlanır. O yüküğe seçip ayırdığı örtülere sarınacak, yanına alamadıklarını ise en azından bir süre hafızasında tutacaktır. (Düzen & Gezici Yalçın, 2022)

Yeni-göçmenler geleneksel göçebelere benzer şekilde, belirli süre anılarına ev sahipliği yapmış olan geride bırakılan evlerine ait anıları belleklerinde tutar fakat tam da bu hafızadaki ev ile oluşmakta olan ev iç içe geçerek varlık bulur. Hafızanın ve deneyimin sürekliliği eve dair anlamı güçlendirecektir. Yeni-göçmenler geride kalan mekâna hafızalarıyla ve oluşmakta olan mekâna varlıklarıyla anlamlar yükleyerek bu yerleri eve dönüştürürler. Hem anı birikimi hem de deneyim bireyde mekân aidiyetine dair anlamlı bir yaratım oluşturur. Fakat burada bireyin hafızasının mı yoksa deneyiminin mi daha öncelikli olduğuna göre aidiyet de zamana göre farklılaşma gösterir. Bu durum şu gibi bir ayrım yapılırsa daha kolay anlaşılır hale gelir: Geride bırakılan ev, hafızayla tanımlanır ve bireyin geçmiş zamandaki varlığıyla tanımlanır (zamanla anlaşılacak ev kurgusunu ifade eder). Göç edilen ev ise deneyimle tanımlanır ve bireyin şimdiki zamandaki varlığıyla tanımlanır (zamanla oluşan ev kurgusunu ifade eder) (Görsel 4).



Görsel 4. Yeni-göçmenin mekân aidiyeti oluşum şeması

Bu yaklaşımla, göçmenlik zamansal olarak bir ara durumu ve mekânsal olarak sürekli oluş halini ifade eder. Modern göçmenin durmaktan çok hareket halindeki varoluşunun zaman içindeki varlığını da kavranılması ve sabitlenmesi zor bir hale getirir. Bu bireylerin zaman içindeki deneyimi ise oluş ve yok oluş ekseninde sürekli bir döngü halini almıştır. Sabitliğe tezat şekilde göçmenin bulunduğu yerle ilişkisi akışkan, devinimsel ve dinamiktir. Sınırsız ve ufuksuzdur, aynı zamanda bir varış noktası içermediğinden andaki varlığı önceleyen bir yapısı vardır. Bu yapı kaçınılmaz olarak hem var olanı hem de eylemi gerçekleştiren kesin bir şekilde ortaya koyar fakat hiçbirinin kesin bir tanımını yapabilmeyi mümkün kalmaz. Bu göçebe düşüncenin ve göçmenliğin zaman-mekânla ilişkisinin paradoksudur denebilir. Her an tanık olunabilir fakat sınırlanamaz, deneyimlenebilir fakat belirli bir mekâna hapsedilemez. Zamanla oluşur fakat şimdide başlayarak ilerleyen geniş bir zamanı içerdiğinden tam olarak zamanı kestirilemez.



Görsel 5. Yeni göçmenin mekân aidiyeti dönüşümü şeması

Burada zaman içinde kimlikler, aidiyet ve deneyim sürekli dönüşmekte; bu dönüşümün sağlayıcısı hem mekânın kendisi (dönüşümü sağlayan ortam) hem de yeni-göçmenlik süreci (hareketi başlatan prensip) olmaktadır. Öyleyse denilebilir ki aidiyetin dönüşümü için sağlayıcı ortam olan mekâna ve eylemin yürütücüsü olan yeni-göçmenlik sürecine gerekli ve şart unsurlar olarak bakmak gerekmektedir. Aidiyet dönüşümünün zamanla olan ilişkisini ise döngüsel ve

sürekli (Görsel 5). Tıpkı bazı reaksiyonların zamana yayılımı gibi, burada da dönüşüm için belirli bir deneyim birikimi, anı yoğunluğu ve paylaşım için zaman faktörü gereklidir. Zamanın üst üste bindirdiği mekânsal deneyimler ve mekân-birey etkileşimi aidiyeti dönüştürür.

Yeni-göçmen bireyin hatıra yoluyla taşıdığı geride kalan yurdundaki aidiyeti ve deneyim yoluyla oluşturmakta olduğu göç ettiği kent ve mekânlardaki aidiyetinin karşılıklı ilişkisi bireylerin öznel deneyimi vasıtasıyla mekâna yansımaktadır. Kente ve eve ilişkin düşünür-gezer ruhu içinde bulunduran bu deneyimler, anı ve aidiyet odağında zaman-mekân parçalanmalarını ve nihayetinde bu parçaların yeniden özgün birleşimlerini içerir. Kentteki anlık ve çok-katmanlı deneyimler; içinde geçmişi ve geleceği aynı anda barındırarak zamanı, akış halinde olmasıyla ve çoğulculuğu sembolize etmesiyle de mekânı statükodan uzaklaştırır. Scannell ve Gifford (2010), mekânsal aidiyet kavramının temelini insanın oluşturabileceğini savunur ve aidiyetin bireysel veya bir bütünün parçasıyla etkileşim içinde, başka bir deyişle bir grupta gerçekleşebileceğini belirtir. Birey kendi deneyimleri ve anıları birikimi sonucunda aidiyeti oluştururken; grup düzeyinde aidiyet ise bireyler arası paylaşım ve paylaşımın gerçekleştirildiği mekânın sembolik veya her bir bireye özgü anlamından meydana gelebilir.

Bireyin mahremiyet odaklı kapalı ve katı çevresindeki kalıcı aidiyet arayışının aksine burada bahsi geçen aidiyetin özellikle geçici -ve sonrasında yeniden ortaya çıkan- yapısı söz konusu bireylerin kimlik oluşturma süreçlerinde bir akışkanlık yaratarak kentteki müşterek mekânları yeniden tanımlamalarını sağlayabilmektedir. Bu noktada "ikametinin geçiciliği" (Benjamin, 2002: 221) flanörün mekânda bir düş evreni içerisindeki hareketine benzer şekilde yeni-göçmenin de özel ve kolektif deneyimine yansımaktadır. Bu deneyimler bireyselliğin yabancılaşma veya parçalanmasına karşı bireyin etken ve etkin bir oluşum süreci içerisinde göçmen kimliğini geri plana alarak kent deneyimcisi ve müşteregin ortak bir deneyimcisi olarak mekândaki varlığını sürdürmesine yöneliktir. "Genişleyen müşterekleşme daima müşterek sahnesini, "ona ait olan nesnelere ve ona dahil olan öznelere" yeniden sergileyen ve "biz"in bir tezahürünü (elbette üretimini de) etkinleştirir ve geliştirir" (Ranciere, 2009: 121). Geçici veya kalıcı sürelerde varlığını sürdüren ortak kamusal alan neredeyse bir yazıp-çizme, deneyip-değiştirme, öğrenme ve öğrenileni unutma pratiklerinin bütünü gibi çalışarak deneyimlenen çevreyi oyun ve etkileşim alanına çevirmekte, deneyimcisini ise eylemlerinde aktif ve özgür hale getirir. Bu özelliğiyle müşterek mekân, kullanıcılarını yeni bir ortaklık dilinde birleştirme nüvesini içinde taşımaktadır. Günümüzde alternatif kamusalılıkta kimliklerin belirli bir süre askıya alınması ve oluşan mekânın kullanıcılarına etkin bir deneyim alanı tanımlaması hem bireysel bağımsızlığı hem de aidiyetle birlikte bağlılığı ortaya çıkarır.

Postmodern kentlerin sistemli pratiklerle kentliyi özel alanlara hapseden tek yönlü doğasının aksine burada mekân; kullanıcılarını etkileşim ve paylaşım yoluyla aidiyet ve kimlik temini yaratabilen çok katmanlı bir alternatifler kümesine dönüşür. Kamusal alanda sürekli aktif olabilen kimlik şifre çözümlemesi Martin Heidegger'in özgünlük teorisini desteklemektedir. Heidegger, yaşamın özü olarak "yuva" (özel bir tür "yer") kavramını gördüğünden kimlik meselesini aidiyet ve yerleşiklik olgusu etrafında tartışır ve özgünlük kavramına bağlar (Çetin, 2014: 35). "Yeni göçmenler özgürlük ve bağımsızlığı temsil eden postmodern özneliğin somut kanıtlarıdır" (Peters 2006: 144). Bu noktada, bireyselleşimin öne çıktığı ve kimliklerin ve deneyimin "öteki" ile yakın etkileşimi ile melezleme yoluyla güçlendirildiği kamusal alanda hem bağımsızlık hem de bağlılığın izleri aynı anda sürülür. 21. yüzyıl kentlerinde göçmenliğin özgür yaratım itkiyle oluşan mekân deneyimi, ötekiyle ilişkisel bir eylem olarak karşımıza çıkabilmektedir. Stavrides, "metropol alanında gezinmeyi, macera peşinde bir faaliyet değil de paradigmatik olarak ötekilikle bir ilişki inşa etme faaliyeti ve ötekilikle başa çıkmak için yaratıcı bir şekilde öteki haline gelme yeteneği olup olmadığını irdeler (2016: 107). Sınırları çizilmiş olağan eylemleri bazen farkında olarak bazen de olmayarak yapı söküme uğratan yeni-göçmen bireyler, öteki olmanın potansiyelini, öteki olmanın gücüyle birleştirerek alternatif mekânsallıklarda ve kamusalılıkta aidiyetlerini bulabilmektedir.

ÖTEKİYLE KARŞILAŞMA VE MEKÂNSAL ETKİLEŞİMLER

Barbara Cassin (2018), insanın ne zaman evinde olduğuna cevap ararken Odysseus'la yolculuğu ve Aeneas'la sürgünü anlatmakta, sürgün edilen Truva halkının İtalya kıyılarına sürülerek ötekiyle karşılaşmasına, ikiliğin ilk kez gün yüzüne çıkmasına değinir. "Roma böylece "ötekilik dahil"ın paradigması haline gelir; tüm Romalı vatandaşların en az iki vatanının olabileceği bir şehirdir: Biri doğuştan, doğum yerinden, diğeriye onlara civitas veren yasayla gelir" (Cassin, 2018: 62-63). Tüm karşılaşmaların içinde barındırdığı potansiyellerin soy ağacı ilk diyaloga kadar uzanmaktadır. Yolculuk, göçmenlik ve sürgün ile ilgili tartışmalarda hem yurt hem de dil kavramlarının sık sık karşımıza çıkıyor olmasının nedeni, bu kavramların karşılaşmanın bir arada aynı mekânda bulunma ve diyalog yoluyla iletişimin temellerinin atıldığı başlangıç noktaları olmasından kaynaklanır.

Karşılaşma anındaki diyalog için orada, o anda, bedenlen bulunmak gerekiyorsa zamandan, mekândan ve öznenin sabitlenmesinden söz etmek doğru olacaktır. Bir başka deyişle karşılaşmaların mekânı, zamanı -bu zamanın nispi uzunluğu ayrıca değerlendirilecek kadar detaylı bir konudur- ve karşılaşmanın kim olduğu önemli bir nokta haline gelmektedir. Karşılıklı iletişimin doğuşuna olanak sağlayan karşılaşmalar her zaman "karşı" (opposite) terimini vurgulamaktadır. Mekânsal vurguda karşıt aks, karşıt, ayna aksi gibi kavramlarla somutlaştırılabilen ve teorik olarak çalışılan karşıtlık meselesi, soyut düşüncede kendine ötekilik olarak yer bulabilir. Bu açıdan bakıldığında hem soyut hem de somut bir varlık olarak karşıdaki ve öteki olarak nitelendirilen varlığı tanımlamak ve bu tanımlamaya olanak veren yapının ne olduğunu çözümlenmek gerekir.

Jacques Lacan'ın ayna evresi kuramına göre, 6-18 ay arasındaki çocuk, kendi imgesinin ayna yansıması aracılığıyla kendisini belirli bir imajda birleştirerek bir bütünlük olarak kurmaya başladıktan sonra öze dair tüm imgeler, dili öğrendikten ve başkalarıyla etkileşime girmeye başladıktan sonra ortaya çıkar ve dolayısıyla hepsi "öteki" üzerinden kurulur (Lacan, 2011: 145). O halde öznenin bütünlüğüyle başlayan -ilk olarak öznenin kendisiyle olan diyalogu neticesinde- ve sonrasında öznenin karşıdakini algılamasıyla ilerleyen iletişim sürecinde parçalanmalar ve yeniden toplanmalardan bahsetmek mümkündür. Öznenin kendi dâhil kurduğu her etkileşim öncelikle kendisinden dışarıya doğru bir parçalanma, kopma, akış ve dağılma ile başlamaktadır. Buradan referansla her diyalogun özünün sonrasında birleşmeye fırsat tanıyabilecek bir patlama ve parçalanma olduğundan bahsedilebilir. Burada durağan ve sabit bir özden ziyade başlangıç noktası belirgin olmayan, akış halinde ve zaman-mekân içinde gezinen bir özden bahsedilmektedir.

Diyalogun özü özneyi de aşarak, onun da ötesine geçerek bir etkileşimler bütünü haline gelir. Jean Piaget'e göre de bu etkileşimler bütünü ve düşünce sisteminin dinamizminde, öznel ve kişisel izlenimlerden yola çıkan, aileye ve küçük akraba gruplarına bağlanma aşamasından geçip ötekilerin değerlerini tanımakla sonuçlanan bir zihinsel gelişmeyle karşılaşılır (Piaget, 1977). Bu gelişme bireyin görüşleriyle ötekilerin görüşlerinin birleşmesiyle ilerler. Tanıdık olandan bağımsızlaşan ve öte taraftakini, karşıdakini önce gören -ve gösteren- sonrasında onunla etkileşime geçen özne öncelikle yansımanın özümsemesi yoluyla anlaşılabilir. Enerjinin yeryüzündeki objelerle girdiği etkileşim ve geri yansıması sonucu elde edilen bilgiler bize objelerin yapısı hakkında bilgi sağlarlar. Etkileşimin kesintisiz akışı ve geri yansıması ise bize öznenin "kim" olduğuyla ilgili bilgiyi (logos) vermektedir. Karşılaşmalar ve etkileşim sürdükçe özne melezlenme ve çoğulculuğun etkisiyle değişmekte, yeni bir bütünlük kazanmaktadır. Karşılaşmalar sürerken özne ile ilgili bilgi katmanlaşarak dönüşür ve öznelerin algılanabildiği bir alanı var eder. Bu alanda ayırımın yanı sıra birleşme ve tekillikten ziyade çokluk kavramları öne çıkmaktadır. Ötekiyle karşılaşmak dönüştürücü ve aydınlatıcı bir eylem olmakta; bu özelliğiyle de çokluktaki birliğin ve müştereklerin çıkış noktasını ifade etmektedir. Müştereğin özüne inebilmek ve öteki ile karşılaşmaların zaman-mekânının çözülmesi adına müşterek mekânın anlamının incelenmesi gerekmektedir.

Her mekân deneyimi kullanıcı ve çevresi arasında pratikler aracılığıyla süregelen çift yönlü bir iletişim halindedir. Stavrides müşterek mekândaki pratikleri “yeni bir mimari içinde ve onun aracılığıyla yeni komünal yaşam biçimi geliştirecek ileriye dönük farklı bir arada yaşayanlar topluluğu” olarak adlandırır. Buradaki topluluk sürekli genişleyen, yeni üyeleri ve katılımcıları olan, yaratıcı bir topluluktur. Ancak Stavrides’in teorisinde bu topluluğun muhtevası belirtilmez. Çünkü sınırı tam olarak çizilen mekân müşterek mekân değildir (2018: 118). Buradan da anlaşılacağı gibi, müşterek pratiklerde sınırsızlığın getirdiği özgürlükle çok-kültürlü olanın, farklılığın, ötekinin kendini ifadesine bir alan açılmıştır. Düzenin kendini idamesine karşı özellikle yeni-göçmenler ve tüm modern göçmenler müşterek mekânda kendilerine özgü yıkıp yeniden yapma, bağlarından kopartıp yeniden üretme gücüyle etkin bir rol üstlenebilir.

Jacques Ranciere’den aktaran Stavrides, “deneyimleri” ve “entelektüel maceraları”, tercüme etme biçimlerinin keşfedilmesinin ve böylelikle de bireysel güzergâhlar arasında kesişimler yaratılmasının her daim gerekli olduğunu ve göçmenlerin, birer müşterek olarak toplumsal mutfaklara, ancak bu tür tercüme üzerinde çalışıldığında, katılabildiğini belirtir (Ranciere, 2009: 11; Stavrides, 2018: 53). Rosi Braidotti’nin, aktif ve sürekli, kontrol altındaki sürat olarak tanımladığı göçebe güzergâh atfından hareketle (1994: 86), bireysel güzergâhların hızlı bir oluş içinde iç içe geçtiği bir aşda göçmenin varlığı deneyimi ve macerayı zenginleştirir. Döngüsel tanışıklıklarla ilerleyen bu kesişimlerde göçmen kültürleri, kolektif olarak işlenen yeni bir tarlaya verimli şekilde ekilebilecek önemli müşterekleşme tohumlarını kendi içlerinde barındırır (Stavrides, 2018: 53). Kamusal alanlarda, belirli sosyal alanlarda, paylaşımlı yaşam alanlarında veya çok kullanıcı konut alanlarında göçmen bireyin müşterekleşmeye olan katkısı önemli hale gelir. Yeni-göçmen, yerleşik bir düzende hayatını sürdüren bireye kıyasla mekân deneyimini dönüştürme gücüne sahip bir özne olarak karşımıza çıkar. Görsel 6’da yeni-göçmenin bireyselden kolektife mekân deneyiminin dönüşümü detaylı olarak açıklanmıştır:



Görsel 6. Yeni-göçmenin mekân pratiğinin açılımı: bireyselden kolektife mekân deneyiminin dönüşümü

Yeni-göçmen öznelerin mekân dönüştürücü bir unsur olarak düşünülmesi günümüz metropollerinde kamusal alanların ve iç mekânların kod çözümü açısından da oldukça fayda sağlar hale gelir. Kent içinde kamusal alanların karşılaşma alanları haline gelmesi göçmen bireyin ötekiyle -çoğunlukla çocukluktaki gibi bir saflıkla- tehlike ve güvensizlik endişesi taşımadan bağ kurmasını sağlar. Bu bağların varlığıyla ortak deneyimlerin ve duygulanımların yolu açılmaktadır. Her etkileşim gibi ortak bir deneyim için de öncelikle ötekinin farkına varma ilk şarttır. İletişime geçme noktasında ise kimliklerin ve öznelerin rollerinin diyalog süresince dönüşüme açık olması gerekmektedir. Müşterek mekânın ortaya çıkışının hammaddesinin özgür bir diyalogu sağlayabilen, eşitlikçi, işbirlikçi pratiklerde buluşan kullanıcılar olduğu söylenebilir. Müşterekleşme, insanın sömürülmesine ve eşitsizliğe karşı işleyen ve yeni toplumsal bağlar, yeni insani ve toplumsal ilişki formları yaratan, potansiyel olarak sınırlanmamış bir yaratım gücü olarak “yaratıcı eyleyişin isyanı”nın (Holloway, 2010: 225) parçası olarak görülmelidir.

Göçebeliği (ve göçebe düşünceyi ampirik değil analitik bir kavram olarak görerek) devletle karşılaştırarak öneren Deleuze ve Guattari (2010), göçebeliği iktidar yapılarını yıkmanın bir yolu olarak incelerken, hükümetlerin hala yerleşimdeki artan geçicilikle ve değişimle başa çıkmak için mücadele ettiğini belirtmiştir. Fakat toplumsal olan kendini ifade etmek için hegemonik gücün etki alanı dışında yaşam alanları açma mücadelesini de içerir. Egemen güç mekânı tasarlayarak onu tüketilen, yok edilmeye mahkûm bir ürüne dönüştürür ve sistemleştirir. Oysaki temsil edilenin aksine doğal olan / gerçek olan, mekândaki dikteler değil, bireyin öznel ve kolektif deneyim özgürlüğünün ihtimali ve pratiğin esnekliğidir. Açılan bu özgürlük ve esneklik alanında birey, kendini ifade etme yollarını keşfeder ve iktidar eliyle önerilmiş olanda değil, bireyselliğine uygun olana doğru ilerleyen bir yolculukla, güzergâhlarla oluşan bir deneyimde aidiyetini bulabilir. Kentin kullanıcıları artık farklılıklarıyla ve ötekilikleriyle herkeştir; göçmenler, göçebeler, sürgünler ve yereller. Dolayısıyla da 21. yüzyıl kentinin kullanım hakkı verilmemiş ya da var olan şekliyle kalmamış; kullanıcıları tarafından alınmış ve özelleştirilmiştir. Modern metropole dair bu bilgi, kentin kullanıcılarını hak sahibi haline getirir ve bu da onun aidiyetini güçlendirici bir etken olarak çalışır. Yeni-göçmenlerin kent deneyimi aidiyeti düşünülenden farklı olasılıkların ötesinde yakalar ve hem kimliklerini hem de aidiyetlerini oradan tanımlamaya başlar.

Yeni-göçmenler kamusal alanda bireysel güzergâhların kesişimlerinin yaratımıyla yerleşikliğinin katılığını eriterek mekânı akışkanlaştırır ve sistemli halinden çıkarır. "Mekânsal formlar ve süreçler, bir bütün olarak toplumsal yapının dinamikleri tarafından oluşturulmaktadır" (Castells, 2008: 546). Akışkan mekânsallığın ve yeni tür kimliklerin çağında kamusal mekân, mobiliteyle yeniden tanımlanması gereken melez bir yapıya bürünmeye başlamıştır. Artık kamusal olan dinamiktir, çoğulcudur ve zamandan bağımsız olarak değişkendir. Bu bağlamda yeni-göçmenlik olgusunun mobilite ile yeni ilişki formları ve dolayısıyla da yeni türlerde mekânsallıklar yaratma gücü de yadsınamaz. Mekân yaratımı burada sınırlardan azade, özgür bir eylem halini alır. İlişkiler ağı ve toplumsalın yeniden ve farklı yollarla temsili, bu sefer müşteregin başrolde olduğu toplumsal mekânı yeniden üretir. Bu yolla yeni-göçmen birey müşterekler vasıtasıyla oluşturulan bir mekân formasyonunda aidiyetin yeni yollarını keşfeder.

SONUÇ

Eğer, modernizmde birey Berman'ın ifade ettiği şekilde, modern dünyada sıkıca tutunabilmek ve dünyada evde hissetmek itkisindeyse, postmodern zamanlarda evini geride bırakarak ev-yuva-aidiyet ile ilgili olan tüm bağları yıkmakta çekince görmeyen birey mekân aidiyetini nasıl tesis etmektedir? Modernizmin kuralcı, makinevari yapısına karşı özellikle 68 sonrası ortaya çıkmış romantik veya ütöpik mekân ve kent kurguları günümüzde mimari ve tasarım pratiği açısından yeniden düşünülmesi -ve belki de düşünmesi- gereken yapılar halini almıştır. Duyguların, anıların veya hayallerin mimarlığı elbette ki öncelikle kendini somut olmayanda duyurmaya başlamıştır. Postmodern zamanların mimari çözümlenmelerinde ve iç mekân tasarımında kendini gösterdiği en önemli nokta mekân deneyimi ve hareketli yaşam biçimlerindeki aidiyet ihtiyacının sorguları olmalıdır. Çünkü modernizmle birlikte kendine bu dünyada bir ev, ait olduğu bir "yer" yaratma içgüdüyle var olan birey artık ev mekânını da diğer her şeyin hızlıca yok olup yeniden yaratıldığı bir süreç içerisinde dahi sabit ve stabil görmemeye başlamıştır. Aidiyetin karmaşıklığı ve deneyimin uçuculuğu 21. yüzyılın hareketli dünyasında mekân tasarımcılarına çok yönlü, melez, çok fonksiyonlu ve herkese ait olabilmeye özelliğini gösteren mekânlar oluşturma nosyonunu yüklemektedir. Artık evler -göçmen veya yerel- herkes içindir, sosyal mekânlar herkese aittir, tasarlanan mekânlarda deneyimler değişken olabilir ve mekânın kullanıcıları -her ne kadar o anda belirli bir yerde bulunsa da- tüm dünyaya (ve farklı kültürlerle) aittir. Postmodernizmle birlikte değişmekte olan geleceğin metropolünde mekân, anılar ve özne sürüklenerek dağılır fakat süreç içinde değişik ve alışılmadık dışında yollarla yeniden birleşerek yeni bir kimlik, yeni bir özne ve yeni bir mekân aidiyeti ortaya çıkar. Geleneksel göçebelere benzer şekilde, onun günümüz temsili olan modern göçmen sınırların katılığını işlevsizleştirir, ulusların, dinlerin,

ekonomik statünün ve cinsiyetin dayattığı sabit kimliklerin sınırlarında kaçaklar oluşturur. Kendisini var edebileceği daha özgür bir dünya, daha zengin, daha dolu, daha eğlenceli bir varoluş arar ve bu varoluşu mekâna yansıtır. Göçmenlik süresince bireyler belirli yerlerdeki mekânsal pratikleri vasıtasıyla her yerde nasıl bir ev duygusu inşa edeceklerini içgüdüsel olarak öğrenirler. Çıkış noktasından yola uzanan hikâyede -güzergâhlarla tanımlanan- özgün bir aidiyetle birlikte geleneksel olmayan, maceracı bir deneyim ortaya çıkar. Bireyler ise bu oluş hali içindeki mekânı deneyimler ve burada özgün bir mekân aidiyeti bulmaya başlar.

Mekân tasarımı yer ve aidiyet olgularını tanımlayan ve inceleyen bir alana karşılık geldiğinden; çalışma kapsamında yeni-göçmenlerin göçmenlik süreciyle dönüştürdüğü yer olguları ve aidiyeti oluş / akış hali içinde temel kavramlar vasıtasıyla analiz edilerek detaylandırılmıştır. Yeni-göçmenlik, mekân dönüştürücü bir unsur, oluşmakta olan mekânlar akışkanlık halinin ve deneyim birikiminin tezahürü, yeni-göçmen bireyin aidiyeti ise hareketin ve geçiciliğinin hüküm sürdüğü bir alan olarak kabul edilmiştir. Bireylerin kimlikleriyle mekânlar arasında kurdukları ilişki ağları, toplumsal ağ yapısı içerisinde kendilerini mekân içerisindeki anlamlandırma ve konumlandırma süreçleri incelenmiş; ev, yuva ve aidiyet sorgularına detaylı yaklaşmak adına mimar, kent plancısı, psikanalist ve göstergebilim uzmanlarının kavramlarından faydalanılmış, geleceğin kentlerinde yeni-göçmenlerin varlığının belirgin ölçüde etkileyeceği mekânların ve bu mekanlarda aidiyetin nasıl kurulduğunun ipuçlarının yakalanması amaçlanmıştır. Tüm dünyayı evi gibi görebilen azımsanmayacak sayıda kullanıcı yerleşik olarak yaşayan bireylerin yanı sıra mekânların ve kentlerin yeni deneyimcisidir ve küreselleşmenin yoğunlaşmasıyla bu olgu giderek önem kazanmaktadır. Fakat göçebe düşüncenin mekâna etkisi ve yeni-göçmenlerin mekân aidiyetlerinin nasıl oluştuğunun analizi mekân tasarımcıları ve mimarlar tarafından literatürde henüz yeterince incelenmemiştir. Bu bireylerin mekânları müşterekleşme ile dönüştürebilme potansiyellerinin anlaşılması da en az mekânsal ihtiyaçlarının kavranması kadar önemlidir. Kentte anlık olarak oluşan bu mekânsallıklar, yerel yurttaşlar ve yeni-göçmenlerin bir arada olduğu kente özgü buluşma ve geçiş yerleri, ötekiyle karşılaşma alanları olarak okunduğunda müşterekleşme, ortak deneyimin bağlayıcı unsurlarıyla mekânı değiştirir ve dönüştürür. Bir aşırıdır süregelen küreselleşmenin son hızda ilerlediği günümüzde, mekân ve kent; geçiciliğin temsili ile yaşanır ve deneyimlenir yerler hale gelmektedir. Postmodernizm, mekân ve mekân aidiyetine ilişkin yapılmakta olan çok yönlü çalışmaların geçicilik ve hareketlilik unsurlarının göz önünde bulundurulmasını ve mekân-birey arasındaki organik bağı bu iki özellikle birlikte incelemeyi zorunlu hale getirmiştir. Mekân toplumsal yapının dinamikleri tarafından oluşur (Castells, 2008: 546) dolayısıyla fiziksel gereksinimlerin ötesinde kullanıcısıyla ilişkisinin anlaşılması onu tüm yönleriyle analiz etmenin ilk koşuludur. Mekân, homojen olmaktan ziyade heterojen, tekil olmaktan ziyade çoğuldur; bu nedenle de her zaman yapım sürecindedir, asla bitmemiştir veya kapanmamıştır (Elden, 2009). Buna göre tıpkı mekân gibi mekân aidiyeti de sabitlikten uzak, heterojen ve sürekli bir oluş hali içindedir. Bu çalışma, Scannell ve Gifford (2010)'un mekânsal aidiyetin oluşumunda birey, çevre ve süreç olarak üç ana unsura odaklanan teorisine yeni-göçmenliğin aidiyeti deneyim, hafıza ve müşterekleşme yollarıyla dönüştürmesi sonucuyla ilişkilenebilir. Yeni-göçmenlik sürecinde aidiyet akışkan bir yapı olarak ortaya çıkarken mekân da sabitlikten uzaklaşmakta ve deneyimle anlam kazanmaktadır. Anların, anıların, karşılaşmaların ve olasılıkların var ettiği bu mekânlar her zaman sınırlı, çitlenmiş, çizilmiş, tasarlanmış olmayabilir fakat bizlere görünür olanın ötesindeki mekânın sınırsızlığının hem öznel hem de kolektif keşfini sunar.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı

Yazarlar çalışmaya eşit oranda katkı sunmuştur.

Çatışma Beyanı

Çalışmada herhangi bir potansiyel çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Etik Kurul Beyanı

Çalışma için etik kurul beyanı gerekmemektedir.

KAYNAKÇA

- Abbas, Y. (2001). *Embodiment mental and physical geographies of the neo-nomad* [Yüksek Lisans Tezi, MIT].
- Akay, A. (1996). Yersiz yurtsuzlaşma üzerine. *Toplum ve Bilim Dergisi*. Gilles Deleuze Özel Sayısı, 5, 15-18.
- Artun, N. A., Ojalvo, R. (2012). *Arzu mimarlığı: Mimarlığı düşünmek ve düşlemek*. İletişim Yayınları.
- Benjamin, W. (2002). *Pasajlar*. YKY Yayınları.
- Berman, M. (2004). *Katı olan her şey buharlaşıyor*. İletişim Yayınları.
- Braidotti, R. (1994). *Nomadic subjects: Embodiment and sexual difference in contemporary feminist theory*. Cambridge University Press.
- Cassin, B. (2018). *Nostalji: İnsan ne zaman evindedir? Odysseus, Aeneas, and Arendt*. Kolektif Kitap.
- Castells, M. (2008). *Ağ toplumunun yükselişi / Enformasyon çağı: Ekonomi, toplum ve kültür (Birinci Cilt)*. İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Constant, N. (1974). *Exhibition catalogue, haags gemeetenmuseum*. The Hague. https://stichtingconstant.nl/system/files/1974_new_babylon.pdf (06.07.2023).
- Çetin, M. (2014). Mitoz çoğalan metastatik "yer"ler ve hibrid kimlikler. *TMMOB Dosya* 33.
- D'Andrea, A. (2006). Neo-nomadism: A theory of post-identitarian mobility in the global age. *Mobilities Journal*, 1(1), 95-119. <https://doi.org/10.1080/17450100500489148>
- D'Andrea, A (2007). *Global nomads. Techno and new age as transnational countercultures in Ibiza and Goa*. Routledge.
- Erder, S. (1986). *Refah toplumunda "getto" ve Türkler*. Teknografik Matbaacılık.
- Elden, S. (2009). Space I. In R. Kitchin, N. Thrift (Eds.), *International Encyclopedia of Human Geography* (pp. 262-267). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-008044910-4.00320-5>
- Deleuze, G., Guattari, F. (1986). *Nomadology*. Semiotexte.
- Deleuze, G., Guattari, F. (1990). *Kapitalizm ve şizofreni* (A. Akay, Çev.). Bağlam Yayınları.
- Deleuze, G., Guattari, F. (2005). *A thousand plateaus: Capitalism and schizophrenia*. University of Minnesota Press.
- Deleuze G., Guattari F. (2010). *Nomadology the war machine a thousand plateaus* (B. Massumi, Çev.). University of Minnesota Press.
- Düzen, N. E., Gezici Yalçın, M. (2022). Göçmenin evi. *Viraverita*. <https://viraverita.org/yazilar/gocmenin-evi> (15.03.2023).
- Hardt, M., Negri, A. (2000). *İmparatorluk*. Ayrıntı Yayınları.
- Harvey, D. (1999). *Postmodernliğin durumu*. Metis Yayınları.
- Harunoğulları, M., Cengiz D., (2016). Suriyeli göçmenlerin mekânsal analizi: Hatay (Antakya) örneği. *TÜCAUM Uluslararası Coğrafya Sempozyumunda Bildirisi*, Ankara, 13-14 Ekim 2016.
- Heynen, H. (1999). *Architecture and modernity a critique*. The MIT Press.
- Holloway, J. (2010). *Crack capitalism*. Pluto Press.
- Huizinga, J. (2010). *Homo ludens*. Ayrıntı Yayınları.
- Kannisto, P. (2016). Extreme mobilities: challenging the concept of "travel". *Annals of Tourism Research*, 57, 220-233. <https://doi.org/10.1016/j.annals.2016.01.005>.
- Lacan, J. (2011). *Özne-benin işlevinin oluşturucusu olarak ayna evresi, ideolojiyi haritalamak* (N. Kuyuş Çev.). Dipnot Yayınları.
- Peters, J. (2006). Exile, nomadism, and diaspora: The stakes of mobility in the western canon. In H. Naficy (Eds.), *Home, exile, homeland* (s. 141-160). Routledge. <https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9780203873229-4/exile-nomadism-diaspora-john-durham-peters>
- Piaget, J. (1977). *Epistemology and psychology of functions*. Reidel Publishing Company.

- Ranci re, J. (2009). The aesthetic dimension: aesthetics, politics, knowledge. *Critical Inquiry*, 36(1), 1-19. <https://doi.org/10.1086/606120>
- Richards, G., Wilson, J. (2004). *The global nomad: Backpacker travel in theory and practice*. Channel View Publications.
- Scannell, L., Gifford, R. (2010). Defining place attachment: A tripartite organizing framework. *Journal of Environmental Psychology*, 30(1), 1-10. <https://doi.org/10.1016/j.jenvp.2009.09.006>
- Stavrides, S. (2018). *Müşterek mekân*. Sel Yayıncılık.
- Stavrides, S. (2016). *Kentsel heterotopya*. Sel Yayıncılık.
- T merteekin, E. N.,  zg c, N. (1998). *Beşerî coğrafya*. Çantay Kitabevi.
- Tsai, C. C. (2020). *Egos on the move: An expropriative analysis of modern nomads' needs and places* [Yüksek Lisans Tezi, University of Hong Kong].
-  ltay, E., Akyurt, H.,  ltay, N. (2021). Sosyal bilimlerde betimsel i erik analizi. *IBAD Sosyal Bilimler Dergisi*, (10), 188-201. <https://doi.org/10.21733/ibad.871703>
- Wigley, M. (1998). *Constant's new babylon: The hyper- architecture of modernism*. Contemporary Art Publishers.

arş. gör. begüm mütevellioğlu (sorumlu yazar|corresponding author)
mimar sinan güzel sanatlar üniversitesi, güzel sanatlar fakültesi, resim bölümü
begum.mutevellioglu@msgsu.edu.tr orcid: 0000-0003-4186-3497

BİTKİ TEMSİLLERİNDE MİMESİS: VINCENNES/SÈVRES, VALLETTI VE BLASCHKA KOLEKSİYONLARI

araştırma makalesi|research article
başvuru tarihi|received: 03.04.2023 kabul tarihi|accepted: 07.07.2023

ÖZET

Bu çalışmanın amacı, farklı malzemeler ile (porselen, balmumu ve cam) üretilmiş üç koleksiyondaki bitki temsillerinin analizi yoluyla mimesis kavramını araştırmaktır. Bu çalışma, 18. yüzyıl ortalarına ait Vincennes/Sèvres koleksiyonu ile 19. yüzyıla ait Valletti ve Blaschka koleksiyonlarında bulunan bitki temsillerine odaklanmaktadır. Çalışmanın kapsamı, bu temsiller arasındaki benzerlik ve farklılıkları incelemeyi ve zamanlarının tarih, bilim ve sanatını nasıl yansıttıklarını anlamayı hedeflemektedir. Üç temsil, ortak tarihsel koşullar altında ortaya çıkmaları ve gerçekliği birebir taklit etme çabası açısından benzerlikler taşımaları nedeniyle seçilmiştir. Çalışmada yöntem olarak, nitel araştırma yöntemi uygulanmıştır, literatür taraması ve belge analizi yapılmıştır. 18. yüzyıla dek sanat ve zanaat kavramlarının henüz net bir ayrıma sahip olmadığı göz önünde bulundurularak, bu temsillerin tasarım süreci tarihsel olarak incelenmekte, Platon ve Aristoteles'in mimesis yaklaşımı ile bağlantılı olarak yorumlanmaktadır. Araştırmanın sonucunda zanaatkârın/sanatçının öncelikli hedefinin, doğadaki biçimleri tanımak ve bu biçimlerin gerçekliğini mimesis yaklaşımı ile sanat/zanaat alanına yansıtmak olduğu sonucuna varılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Mimesis, Taklit, Bitki, Çiçek, Temsil

MIMESIS IN PLANT REPRESENTATIONS: THE VINCENNES/SÈVRES, VALLETTI AND BLASCHKA COLLECTIONS

ABSTRACT

The aim of this study is to investigate the concept of mimesis through the analysis of plant representations in three collections produced with different materials (porcelain, wax and glass). This study focuses on plant representations in the Vincennes/Sèvres collection from the mid-18th century and the Valletti and Blaschka collections from the 19th century. The scope of the study aims to examine the similarities and differences between these representations and to understand how they reflect the history, science and art of their time. The three representations were chosen because they emerged under common historical conditions and share similarities in terms of their attempt to replicate reality. The methodology of the study is qualitative, based on a literature review and document analysis. Considering that until the 18th century, the concepts of art and craft did not yet have a clear distinction, the design process of these representations is examined historically and interpreted in relation to Plato and Aristotle's mimesis approach. As a result of the research, it is concluded that the primary goal of the craftsman/artist is to recognize the forms in nature and to reflect the reality of these forms to the field of art/craft with the mimesis approach.

Keywords: Mimesis, Imitation, Plant, Flower, Representation

GİRİŞ

Mimesis, doğanın, sanatın ve üretimin, insanın algılama ve anlamlandırma sürecinin -ve bir kültürün yaratılmasının- önemli bir unsurudur, hem fiziksel üretime hem de teoriye ilişkin sanatsal bakışın yüzyıllardır temel aldığı bir kavramdır. Dolayısıyla, çalışmanın amacı, 18. yüzyıl ortalarından günümüze dek üretimine devam edilen Vincennes/Sèvres koleksiyonu ile 19. yüzyıl sonu ve 20. yüzyıl başına tarihlenen Valletti ve Blaschka koleksiyonlarındaki bitki temsillerinin analizi yoluyla mimesis kavramını araştırmaktır. Farklı yapımlar ve kullanım amaçlarına sahip olsalar da koleksiyonların ortak noktası, bugün müzelerde sanatsal değer atfederek incelediğimiz zanaat ürünleri olmaları ve temsil-gerçeklik ilişkisi bağlamında mimetik bir yaklaşımla üretilmiş olmalarıdır. Bu bağlamda hem ortak tarihsel süreç içinde değerlendirilmeleri hem de doğayı temsil ilişkileri bu üç üretimi birlikte incelemeyi mümkün kılmaktadır. Vincennes/Sèvres, Valletti ve Blaschka koleksiyonları büyük bir mimesis havuzunun içinde tarihsel, teknik ve işlevsel özellikleriyle öne çıkan üretimler olarak kavramı en iyi yansıtan örneklerden birkaçı olmaları sebebiyle seçilmiştir. Bu koleksiyonlar, mimesisin kısmi tanımını ve sınırlarını belirleme açısından önemli bir katkı sağladığından, kapsamlı bir incelemeyi hak eden dikkate değer örnekler olarak değerlendirilmektedir.

Gerçekliği taklit etme veya temsil etme biçimi olarak mimesis, Platon (MÖ 427-347) ve Aristoteles (MÖ 384-322)'ten bu yana estetik ve sanat teorilerinde gerçeği taklit etme veya yeniden üretme çabasını ifade etmek için kullanılmaktadır. "...mimesis -ya da mimeisthai- "taklit", ...Poetika'da açıkça doğanın salt kopyalanmasından daha fazlasını ifade ettiği yerde, genişleyerek ya da uyarlanarak başka anlamlar kazanmıştır" (Else, 1958: 73). Mimesisin taklit anlamında kullanımı ilk olarak Platon'un Devlet'inde görülür. Platon'un ideaya yaklaşımında asıl olan ideadır ve her şeyin kökeni idealar dünyasında bulunur. Ancak, akıl yoluyla kavrayabildiğimiz idealar bütünü dışında algısal gerçeklik, gerçekliğin bir yansıması ve taklididir. Aristoteles ise "Poetika'da tüm sanat türlerinin aynı zamanda bir taklit olarak ortaya konduğunu savunarak mimesis'i bir sanat teorisi olarak geliştirir. Bu ortaya koyma daha önce ortaya konan bir şeyin (söz gelimi mit'in) taklidi olabileceği gibi, daha önce ortaya konmamış bir şeyin de gerçekleşmesi olabilir" (Hafız, 2015: 46). Aristoteles, Platon'un kullandığı anlamı genişleterek mimesisi yeniden yorumlamış ve sanatçının eserini özgün bir şekilde ifade etmesindeki rolüne değinmiştir. Ayrıca "aynı nesnelerin aynı taklit araçlarıyla farklı şekillerde taklit edilebileceğine" (Aristoteles, 1993: 14) dikkat çekmiştir. Bunun yanı sıra Yunan kültüründe yer alan sanat ve zanaatı (ustalık) kapsayan *tekhne*'yi de "rasyonel düşüncenin ve alınan eğitimin rehberliğinde herhangi bir şey imal edebilme yeteneği" (Aristoteles, 1997'den aktaran Shiner, 2001: 52) olarak tanımlamıştır. Aristoteles'in yaklaşımı, ister bilinen bir şeyi taklit etsin isterse daha önce ortaya konmamış bir şeyi ortaya koysun, tüm sanat biçimlerinin sanatçının yaratıcı ifadesinin ve varoluşun temel ilkelerini kavrayışının bir ifadesi olarak doğduğunu vurgular. Bu yaklaşım, "sanatçının eserini ortaya çıkarırken varlığın özündeki ilkeyi doğru bir şekilde kavrayarak onu gerçekleştirme ve ortaya koyma kapasitesine" (Şiray, 2014: 361-362) işaret etmektedir.

Ancak burada sanatçı olarak anılan kişi ve sanat olarak anılan kavram, bugün anlaşıldığı gibi bir sanatçı ve sanat anlayışı değildir. Antik sanatçı, zanaatkâr kavramına daha yakın olan yetenekli bir zanaatkâr/sanatçıdır. Dahası, antik dönemde güzel sanatları bizim anladığımız anlamda tanımlayan bir kelime de yoktur. "Antik Yunan ve Platon'da kullanılan *tekhne* kavramı, sanat ile zanaatı içerir, rasyonel üretime karşılık gelir. *Tekhne*, tertip, düzen, hile, artificial, yapay, artifex, artifice, yapıntı, mekanik, düzenek, taklit, mimesis, simülakrum kavramları ortak etimolojik ve anlamsal kökleri ile birbirlerine bağlanır" (Artun, 2015: 78). Aynı zamanda resim, heykel, destan, tragedya, el sanatları vb. eserlerin hepsinin mimesis olarak değerlendirildiği görülmektedir. Bu durumda sanatın rolü doğayı taklit etmektir, ancak zanaatkâr/sanatçı doğada eksik kalan alanları tamamlamaya çalışır ve bunu yaparken de esere kendi özneliğini katar.

Antik çağın Zeuxis ve Parrhasius miti buna örnek gösterilebilir. Zeuxis ve Parrhasius, mimesis sanatındaki beceri ve ustalıklarıyla tanınan iki antik Yunan ressamıdır. Plinius'un Doğa Tarihi (*Naturalis Historiae*) eserinde anlattığı ünlü

hikâyede, bu iki ressamın kimin gerçeği daha iyi yansıtan resmi yapabileceğine dair bir rekabete giriştiği kaydedilir. Buna göre;

Zeuxis'in o kadar başarılı bir üzüm resmi yaptığı belirtilir ki, kuşlar sahneye uçar; ancak Parrhasius'un kendisi öyle gerçekçi bir perde resmi yapmıştır ki, kuşların kararından gururlanan Zeuxis, perdenin hemen çekilmesini ve resmin gösterilmesini talep etmiş ve hatasını anladığında ise Parrhasius'un kuşları kandırırken bir sanatçı olarak kendisini de kandırdığını söyleyerek onurlu bir tevazuyla ödülü ona bırakmıştır. (Pliny, 1961: 309-311)

Buna göre, sanatın üreticisi insan, referansı doğadır, doğa her zaman sanat için bir model oluşturur. O halde bu iki ressamın, mimesis, yani doğayı taklit etme eylemini, sanat/zanaat aracılığıyla gerçekleştirmeye çalıştıkları açıktır. Üstelik buradaki taklit etme durumu bir yandan da bir aldatma eylemi içermektedir. Mimesisin bu aldatma boyutu, mimesis eyleminin sanatta doğanın temsiline gönderme yapma ve bu anlamda doğaya sadık kalma amacının ötesine geçebileceğini göstermektedir.

Platon ve Aristoteles, taklidi resim ve tragedya ile sınırlamadan çeşitli sanatlarda gözlemlemiştir, ancak bunları sabit bir grup olarak sınıflandırmamışlardır. Aristoteles'in "taklit sanatları" kavramı bizim modern "güzel sanatlar" kavramımızla uyum sağlamamaktadır. Aristoteles'e göre, her ikisi de taklit sanatı olan resim ve tragedya, ayakkabıcılık ve tıp gibi zanaatlarla ortak noktaları paylaşır. Bugün bize garip gelse de Aristoteles, zanaatkâr/sanatçıların belirli malzemeleri kullanarak ve belirli fikir ve süreçleri uygulayarak belirli ürünler yarattığına inanır. Buna göre, resim, heykel, marangozluk veya denizcilik gibi alanlardaki Yunan veya Romalı zanaatkâr/sanatçılar, entelektüel anlayışı pratik beceri ve zarafetle birleştirmek zorundadır (Shiner, 2001: 48-51).

Nitekim sanatsal bağlamda mimesis, temsil ve gerçeklik arasındaki ilişkiye dair meseleleri ve düşünsel kavrayışı içerecek şekilde yorumlanmaktadır. Dolayısıyla, zanaatkâr/sanatçının, yaratım amacını ve mimesis kavramını örnekleyen çalışmalar oldukça geniştir. Başta belirtildiği gibi antik çağlardan 18. yüzyıla kadar zanaatkâr ve sanatçı ayrımı henüz belirgin değildir.

Sanatla zanaat aslında ezelden beri ayrıdır; ne var ki ilk zamanlar bunlar birbirinden ayrı değerlendirilmedi, bunun yerine taklit [imitation] kavramının çatısı altında birleştirildi. XVIII. yüzyıla gelinip de insanlar bunların özde farklı olduklarının ayrımına varınca sadece güzel sanatları daha üstün bir taklit biçimi olarak görmeye kalmayıp aynı zamanda da güzel sanatları zanaattan öncelikle (ve yanlış bir yaklaşımla) estetik bağlamında ayırdılar. Bununla birlikte, sanat modernizmin doğuşuna dek bir taklit biçimi olarak görülmeye devam etti. (Danto, 1997'den aktaran Shiner, 2001: 38-39)

Buna göre zanaatkârların yaratıcı olmaktan ziyade üretici olarak düşük bir statüde değerlendirildikleri genel bir kanıdır. Ancak yine de yaratıcılık, beceri, içgörü ve sağduyu sahibi olmaları gerekmektedir. Dolayısıyla, 18. yüzyıl ile 19. yüzyıl kapsayan ve 20. yüzyıla uzanan bir süreçte üretilmiş Vincennes/Sèvres, Valletti ve Blaschka koleksiyonları sanat ve zanaat ayrımının eşliğinde ortaya çıkmış eserler olarak değerlendirilebilirler. Aynı zamanda "sanat tarihinin naif -benzerlik ya da mimesis- kavramlarını" (Mitchell, 1996: 82) temsil eden eserler arasında sayılabilirler. Bu koleksiyonlar bugün de sanatçı ve zanaatkârlara ilham vermeye devam eden eserlerdir. Dolayısıyla çalışma, bu koleksiyonlardaki bitki temsillerini analiz ederek, benzerlikleri ve farklılıklarını ortaya koymayı ve zamanlarına ait tarih, bilim ve sanatı nasıl yansıttıklarını anlamayı amaçlamaktadır. Bu ince işçilikli bitki tasvirli sanat/zanaat ürünleri, kendi dönemlerinde kültürel ya da gündelik işlevleri olan fakat çağdaş toplumun zanaatkârlık statüsüne indirgediği pek çok üründen yalnızca birkaçıdır, ancak zamanında merak ve heyecan uyandırmış üretimlerdir. Çalışmanın yönteminde kullanılan mevcut literatür ve belge analizine göre bu tür koleksiyonların aynı zamanda sahiplerine toplumun belirli kesimleriyle etkileşime girme, konularını koruma ve kendilerini yeni bilimsel yöntemlerle ilişkilendirme fırsatı verdiği görülmüştür. Dolayısıyla ortak bir sosyal ve tarihsel gelişim döneminde ortaya çıkmaları sebebiyle birbirleriyle ilişkilendirilmekteyiz. Bu tarihsel dönem, sanatçı ve zanaatkârların "sadece anlam bilimsel olarak değil aynı zamanda günlük uygulama ve ilişki açısından da

ayrı şeyler olarak değerlendirildiği" (Shiner, 2001: 156) ve 19. yüzyılın sonlarına doğru çok sayıda geleneksel atölyenin ortadan kalkmasına sahne olan bir dönemdir. Ancak ister sanat ister zanaat olarak nitelendirilsin, üç koleksiyonda da Zeuxis'in amacında olduğu gibi zanaatkâr/sanatçının yaratıcı ifadesiyle doğanın tasvirinin mükemmele yakın bir şekilde icra edilmesinin amaçlandığı görülür. Bu bağlamda üç farklı alanda üretilmiş Vincennes/Sèvres, Valletti ve Blaschka koleksiyonlarından bitki temsili örnekleri aracılığıyla ustaların doğanın taklidi eylemini nasıl yansıttığı incelenmektedir. Üç örnek Platon ve Aristoteles'in mimesis yaklaşımıyla ilişkilendirilerek mimetik açıdan yorumlanmaktadır.

Şimdi üç iş vardır: Tanrı'nın işi, doğanın işi ve doğayı taklit eden zanaatkârın işi. Tanrı'nın işi, olmayan bir şeyi yaratmaktır, bu nedenle "Başlangıçta Tanrı göğü ve yeri yarattı" diye okuruz; doğanın işi, saklı olanı ortaya çıkarmaktır [...] zanaatkârın işi, ayırık olan şeyleri bir araya getirmek ya da bir araya getirilenleri ayırmaktır, [...] ne yeryüzü göğü yaratabilir, ne de boyuna bir karış eklemeye gücü yetmeyen insan yeşil bir otu ortaya çıkarabilir. Bu eserler arasında insan eseri, doğanın değil, sadece doğanın taklidi olduğu için [...] aldatıcı olarak adlandırılır. Her durumda zanaatkârın eserinin doğayı nasıl taklit ettiği uzun ve ayrıntılı olarak incelenmesi zor bir konudur. [...] Resim yapmanın, dokumacılığın, oymacılığın ve dökümcülüğün sonsuz çeşitliliği buradan doğmuştur; öyle ki, yalnızca doğaya değil, zanaatkâra da hayretle bakarız. (Whitney, 1990: 91)

Üç koleksiyon da işçilik açısından doğanın güzellik ve çeşitliliğini taklit etme ve yeniden üretme yeteneğini sergileyen benzersiz eserlerdir. Hem geçmişi temsil etmekte hem de taklit ve estetik değerlere odaklanarak doğaya işlevsel ve ortak bir yaklaşım sunmaktadırlar. Doğanın güzelliğini yansıtan eserler üretmeyi amaçlayan bu koleksiyonlar, sanat ve zanaatkârlık alanlarının kesiştiği noktada bir araya gelmektedir.

VINCENNES/SÈVRES PORSELEN ÇİÇEKLERİ VE MİMESİS İLİŞKİSİ

17. yüzyılda Fransız sanatı, XIV. Louis'nin Fransa'nın ihtişamını ve kendi saygınlığını gösterme arzusuna karşılık gelen resmi ve anıtsal bir üslup ile karakterize edilmektedir. Ancak, kendinden sonra gelen krallar konutlarında dekorasyon için nispeten daha hafif ve zarif bir tarzı tercih etmeye başlamıştır. Rokoko olarak bilinen bu tarz, ilk olarak bahçelerdeki kaya ve deniz kabuğu süslemelerinden esinlenerek dekoratif sanatlarda kendini göstermektedir. Rokoko sanatı pastel renkler, dalgalı hatlar ve çiçekler, asma yapraklarından esinlenen motiflerle karakterize edilmektedir. Sanatçılar, belirli mitolojik veya günlük yaşamdan sahneler ve portrelere odaklanmıştır. Dini ve tarihi temalar bütünüyle terk edilmemiş olsa da bu temalar sanat sahnesine hâkim değildir. Rokoko, gayri resmî gündelik yaşam tarzına uygun bir moda yaratmış ve sanat tarihinde yeni bir dönem açmıştır. Bahçeyi iç mekâna taşıyan bu moda aynı zamanda duvar kaplamaları, mobilyalar, kumaşlar, kuyumculuk, seramik ve masa süslemelerinde de zarif bir doğallık içermektedir. XV. Louis döneminin (1710-1774) modası ve yaşam tarzı olan rokoko, sıklıkla Madame de Pompadour (1721-1764) ismiyle birlikte anılmaktadır. Bu isimle birlikte anılan Vincennes (1740-1756) ve Sèvres porselenleri (1756-günümüz) de yine dönemin sembollerindedir.

Üstün sanatsal teknikleriyle bir araya getirilmiş zanaatkâr kadrosu tarafından üretilen Vincennes ve Sèvres porselenlerinde Rokoko etkisindeki 18. yüzyıl Fransız sanatının incelik ve zarafeti net bir şekilde görülebilmektedir. 1740 yılında Paris'in doğusundaki Château de Vincennes'de üretime başlayan fabrika 1756 yılı itibarıyla Sèvres'e taşınır. XV. Louis ve Madame de Pompadour bu fabrikaya özel bir ilgi göstermiştir. 1759 yılında XV. Louis fabrikanın başlıca hissedarı olmuştur (Lechevallier-Chevignard, 1908: 51). Onun himayesi altında, François Boucher, Jean-Claude Duplessis, Bouchardon, Falconet, Pigalle gibi ünlü sanatçılar tarafından üretilen özgün model ve tasarımlar sayesinde fabrika, Avrupa'nın en önemli porselen fabrikalarından biri haline gelmiştir. Sanatçı ve zanaatkâr ayrımının henüz netleşmediği 18. yüzyılda pek çok ressam hala aristokratların konaklarının duvarlarını süslemek gibi çeşitli işler yapmaktadır, Boucher de bu ressamlardan biridir (Shiner, 2001: 55). Madame de Pompadour'un favori ressamlarından ve Rokoko döneminin en tanınmış sanatçılarından biri olarak Boucher'nin tasarım ve gravürleri, Vincennes/Sèvres ürünlerindeki figür

resimleri ve heykeller için de önemli bir kaynak oluşturmaktadır. Ayrıca, Sèvres, 19. yüzyılda heykeltıraş Albert-Ernest Carrier-Belleuse ve Auguste Rodin'i istihdam ederek fabrikayı modern çağa taşımasıyla tanınır. 18. ve 19. yüzyıllarda Sèvres için çalışmak, tanınmanın ve bir sanatçı olarak itibar kazanmanın kesin bir yolu olarak görülmektedir. 20. ve 21. yüzyıllarda da "Arman, Louise Bourgeois, Jean Arp, Johan Creten, Giuseppe Penone, Pierre Soulages, Lee Ufan, Zao Wou-ki, Annette Messager gibi önemli heykeltıraş ve sanatçılar kariyerlerinin bir aşamasında Sèvres için ya da Sèvres ile çalışmıştır" (Vitek, 2022). İsmi anılan zanaatkâr ve sanatçıların imzasını taşıyan yemek ve çay servisleri, vazolar, duvar lambaları, saatler gibi çeşitli üretimlerin yanı sıra Vincennes ve Sèvres imalathanelerinde üretilen porselen çiçekler özel bir yere sahiptir. Bu çiçekler, önceleri Alman porselen fabrikası Meissen'den kopyalanmış olsalar da yıllar içinde kopya imajından sıyrılarak fabrikanın önemli ürünlerinden olmuştur (Görsel 1, 2).

Dönemin zengin iç mekânlarını süsleyen bu motiflerin karakteri hakkında iyi bir fikir vermek için, 1749 yılında Dauphin'e teslim edilen bir parçanın şu tanımını aktarmamız yeterlidir: "Versailles'daki çalışma odasının şöminesinin üzerine yerleştirilmiş, doğayı taklit eden vernikli dallardan ve porselen çiçeklerden oluşan bir çift üç dallı kol: Bu kolların tepesinde zambak, lale, nergis ve mavi sümbül dalları, ortada gül dalları, dıştakiler anemon, içtekiler kırmızı şebnemler ve menekşeler, dalların birleşim yeri çeşitli çiçeklerle döşenmiş...". Görüldüğü gibi her buketteki çiçek sayısı oldukça fazladır. Bu çok değerli üretimde aslında çok orijinal bir şey olmadığını söylemek gerekir: Meissen çok daha önce de çiçek üretmektedir. (Lechevallier-Chevignard, 1908: 21)

Buna göre, 1750'lere dek Meissen'in taklitleri olarak anlaşılan porselen çiçekler, Madame de Pompadour'un etkisiyle önemli hale gelir. "Bu çiçeklerin metal bir sapa geçirilebilmeleri için delikleri vardır ve kesme çiçeklerin taklit edildiği çeşitli vazo stillerinde gruplar halinde düzenlenebilmektedirler. ... bu şekilde saatlerin, duvar lambalarının, avizelerin, şamdanların ve diğer lüks dekoratif objelerin dekorasyonunun bir parçası olarak kullanılmaktadırlar" (Sassoon, t.y.) (Görsel 3). Bu ince işçilikli porselen çiçekler, zarif güzellikleri ve gerçek çiçeklerin görünümünü taklit etmeleriyle değerlidir. Bu anlamda mimesis eyleminin bir örneği olarak kabul edilebilirler.



Görsel 1. Vincennes porseleni, *İki Çiçek Demeti*, yaklaşık 1747, Porselen, metal, 21x13,9x8,5cm ve 22,7x15x8,5cm, Sevr Ulusal Seramik Müzesi



Görsel 2. Vincennes porseleni, *Ayçiçeği saati*, yaklaşık 1752, yaldız, bronz, bakır alaşımı, yumuşak hamurlu porselen, tel, cila, boyalı seramik, 105,4x66,7x54cm, Kral Charles III Kralliyet Koleksiyonu

Madame de Pompadour, "1750'den önce doğal boyalı porselen çiçeklerden başka neredeyse hiç obje satın almamıştır ve kesinlikle kurumun başarısının kökeni bu çok özel üretimde aranmalıdır" (Lechevallier-Chevignard, 1908: 49). 1747'den itibaren Pompadour'un şahsi ilgisi doğrultusunda üretimlerde çiçeklere ağırlık verildiği bilinmektedir. İlk parfümlü porselen buketin de onun için yapıldığı düşünülmektedir (Haughton International, 2018). Mevsimi geçtikten sonra da belirli çiçek kokularını saraya taşımak isteyen Pompadour, bu porselenleri çeşitli çiçek yağları ve parfümlere bulayarak sarayına (Château de Bellevue) yerleştirir ve yapay bir haz durumu yaratır. Yalnız Pompadour zanaatkâr/sanatçı değil bir aracıdır, yalnızca referans alınan doğa için porselen işçiliği ve parfüm kullanmak ve doğanın yeniden üretimi tasarısı ona aittir. Madame de Pompadour'un, Kral'ı güzel bahçesini görmeye davet ederek kandırması, onu bu çiçeklerin gerçeklikleriyle etkilemesi mimesis eylemine bir örnektir. Burada, Zeuxis ve Parrhasius hikâyesinde olduğu gibi referansın doğadaki çiçekler olduğu görülmektedir. Bu ürünler, görme, koku alma ve dokunma duyularını etkileyecek şekilde izleyiciye sunulmuştur, dolayısıyla estetik anlamda ele alınabilirler. Tunalı'ya göre; "estetik bu anlamda duyulur algının, duyusalığın sağladığı bilgi ile ilgili bir bilim olarak düşünülür. *Aisthesis* sözcüğü, duyum, duyulur algı anlamına geldiği gibi, *aisthanesthai* sözcüğü de duyu ile algılamak anlamına gelir" (2003: 13). Bu bağlamda, bu porselenler Platon ve Aristoteles'in estetik ve sanatsal değerler çerçevesinde, duyular dünyasının taklidi olarak tanımlandıkları mimesis kavramı ile ilişkilendirilebilmektedir.



Görsel 3. Charles - Nicholas Dodin & David Teniers, *Pot-pourri fontaine à dauphin* vazo çifti, 1760, porselen, 34,3cm, Boughton House, Northamptonshire

15 Nisan 1764'teki ölümüne dek Versailles ve diğer kraliyet saraylarının gayri resmi ev sahibesi olan Madame de Pompadour, kendisine tahsis edilen mekânları yalnızca günlük kullanıma yaratıcı bir şekilde uyarlanabilen değil, aynı zamanda sanatsal niteliklere de sahip porselen objelerle süslemiştir (Gordon, 2022). Porselenler, kimi zaman yurtiçi ve yurtdışındaki konumunu güvence altına almak isteyen Pompadour'un diplomatik hediyeleri olarak, kimi zaman da fabrikaya alıcı kazandırmak için kullanılmıştır. Bu porselenlerin bir kısmı, işlevlerinin dışında da kullanılmıştır. Bu anlamda gündelik nesnelere olmaktan çıkarak sanat nesnelere olarak düşünülebilirler. "Bir zamanlar belli bir amaç ve işlev için üretilmiş bir şey, daha sonra kendi işlevinden sıyrılarak başka bir bağlama pekâlâ

geçebilmektedir" (Yılmaz, 2013: 167). Vincennes/Sèvres porselen ürünleri, çoğu kraliyet için üretilen veya kraliyet tarafından sipariş edilen nadide ürünlerdir. Tasarımlarını ve yapımlarını dönemin ünlü sanatçıları üstlenmiştir. Dolayısıyla bugün, Louvre, Victoria ve Albert Müzesi, Metropolitan Sanat Müzesi gibi büyük müze koleksiyonlarında da yer alan kültürel sanat nesnelere olarak görülebilirler.

BİLİM YOLUYLA DOĞAYI YENİDEN CANLANDIRMAK: VALLETTI BALMUMU MEYVELERİ VE BLASCHKA CAM ÇİÇEKLERİ

18. yüzyıl sonları ve 19. yüzyıl başlarında Vincennes/Sèvres porselenlerinin hala moda olduğu ve Avrupa'nın pek çok ülkesinde ve Amerika'da da yoğun bir şekilde talep gördüğü bilinmektedir. Bazı Avrupa ülkelerinde de bu Fransız porselenlerine benzer tarzda üretim yapılmaya çalışıldığı görülmüştür. Özellikle Vincennes/Sèvres porselenlerinin İngiliz pazarındaki popülerliği, İngiliz üreticilerin bu Fransız tarzını taklit etme konusundaki isteklerini artırmıştır (Martin, 2018). Porselenlerin yanı sıra kâğıt hamuru (papier-mâché) ile yapılmış meyve ve sebzeler, özellikle Viktorya dönemi İngiltere'sinde popüler olan balmumu, kurutulmuş çiçek, kâğıt, ipek veya deniz kabuklarından yapılan çiçek temsili örnekleri de mevcuttur (Görsel 4). Ancak işlenmesi daha kolay olduğundan ağırlıklı olarak balmumu örnekler rastlanmaktadır. Doğal çiçeklerin balmumu taklitlerinin İngiltere'de moda olması ile ilgili bazı detaylara kraliyet mektuplarında rastlanmaktadır; "balmumu süslerinin ilk kez II. James'in eşi Mary Beatrice'in annesi tarafından kızına hediye olarak gönderilmesi ve kraliyet sarayındaki yüksek rütbeli kadınlar arasında popülerleşmesi" ile ilgili bilgiler mevcuttur (Peachey, 1851: 4). Balmumu çalışmaları aynı zamanda bilimsel modelleme tarihinin de bir parçasını oluşturmaktadır.

On altıncı ve on yedinci yüzyıllara kadar uzanan ve özellikle on sekizinci yüzyılda gelişen balmumu modeller, öğretim ve araştırma amacıyla yaygın olarak kullanılmıştır. Örneğin, on sekizinci yüzyıl sonlarında Paris'te Andre Pinson, büyüme aşamalarını göstermek ve zehirli örnekleri zehirsiz örneklerden ayırt etmek için balmumundan 500'den fazla botanik mantar modeli yapmıştır. Floransa'da Istituto Botanico'da çalışan çağdaşları Clemente Susini ve Luigi Calamai de aynı şekilde, tam ölçekli meyve modelleri de dahil olmak üzere balmumundan botanik örnekler üretmiştir. [...] On dokuzuncu yüzyılın başlarına kadar modelciler müzeler ve tıp okulları için balmumundan anatomik-patolojik eserler üretmeye devam etmiştir. [...] Balmumu çiçek modelleme sanatı İngiltere'de on sekizinci yüzyılın sonlarından itibaren gelişmiş ve 1840'lar ve 50'lerde özel bir öneme sahip olmuştur. (Shteir, 2007:650)



Görsel 4. Cam kubbe içinde deniz kabuklarından yapılmış çiçek sepeti, yaklaşık 1868, deniz kabuğu, cam



Görsel 5. John Haynes Mintorn, (1824-1888), Sırlı maun çerçeveye monte edilmiş bir grup balmumu çiçek, 1870-1875, 60x20x105cm, Victoria&Albert Müzesi, Londra

Eski çağlarda yararı bilinen balmumunun Antik Mısır, Yunan, Fenike ve Roma'da nasıl işleneceği bilinmektedir, balmumu figürler eski Mısırlıların cenaze törenlerinde kullanılmış ve mezarlara bırakılan objeler arasında yer almıştır. Antik Yunan'da oyuncak olarak balmumu figürler kullanıldığı ve balmumu kullanılarak ankostik¹ resimler ve dini büstler yapıldığı bilinmektedir (Cowan, 1908: 17, 18, 21). Bu kullanım alanlarına erken Hıristiyanlık ve Rönesans dönemlerinde de rastlanmaktadır. Antik çağlardan 16. ve 17. yüzyıllara gelene dek balmumu modelleme tekniği mükemmellik standardına ulaşır. Ayrıca bu yüzyıllarda doğa tarihi ve doğa felsefesinin popüler bilim alanları olarak görüldüğü ve bilime olan ilginin arttığı bilinmektedir. "Sadece merak amacıyla koleksiyon yapmanın bayağılaşması ile, meraklılar ampirik gözlemler yapmak için dünyanın bir temsilini toplamayı amaçlamışlardır. Bitkiler, bu geleneğin, deniz kabukları, deney malzemeleri, mücevherler, doldurulmuş hayvanlar ve fosiller kadar büyük, hatta daha önemli bir parçasıdır" (Moss, 2018: 140). Farklı malzemelerle üretilmiş bitki temsilleri ve benzer koleksiyonlar 18. ve 19. yüzyılların entelektüel ve sosyal gelişiminde de aktif rol oynamıştır. Bitki koleksiyonları, bu yüzyılların koleksiyoncusunun motivasyonu hakkında da bir fikir vermektedir. Balmumu modelleme tekniğinin, bilim veya sanat/zanaat alanında kullanımı özellikle 18. yüzyılda yaygınlaşarak İtalya'da başarıya ulaşmıştır. Anatomik parçaların balmumuyla modellenmesi de ilk olarak Floransa'da uygulanmıştır. İtalyanları taklit eden Alman ve İspanyol sanatçıların da balmumuyla çok sayıda büst, heykelcik ve madalyon ürettiği bilinmektedir (Cowan, 1908: 21, 22, 34).

19. yüzyılda İngiltere başta olmak üzere, Avrupa'da ve Amerika'da üç boyutlu dekoratif objelerin balmumu ve başka teknikler kullanılarak üretilmesine yönelik ilginin arttığı görülebilir (Görsel 5). Bu ilginin artmasının sebebi; sömürgecilik ve küresel ticaretin yükselişi ile yapılan keşifler ve egzotik canlıların dünyanın farklı bölgelerinden Avrupa ve Amerika'ya getirilmesi, orta sınıfın giderek büyümesi, koleksiyon ve lüks tüketim ürünlerine olan talebin artması, bilim ve teknoloji alanındaki gelişmelerdir. Bununla birlikte, hayvan ve bitkilerin, - canlı ve ölü - her formunda bilim insanları ya da sanatçılar için araştırma unsuru olduğu bilinmektedir. Bu da doğaya dair saplantılı yaklaşımlar gelişmesine sebep olmuştur. Bu yaklaşımlar, formların ideal hallerini taklit eden mimetik yöntemde olduğu gibi canlıların en güzel formlarında bozulmadan kalıcılığa ulaşması amacıyla, yapay şekilde yeniden üretime olan ilgiyi artırır. Dolayısıyla bitkinin en çok taklide konu olan dönemlerinin, çiçeklenme ve meyve verme dönemleri olduğu söylenebilir zira "balmumu çiçek modelciliği, çiçek mevsimlerinin geçici ihtişamını sürekli kılar" (Peachey, 1851: xi).

Zanaatkâr/sanatçıların, genellikle doğayı taklit amacıyla bitki formunu ele alırken önemsedikleri esas meselenin, geçici olanın en mükemmel anının korunması olması dikkat çeker. Bu sebeple mimetik bir sonuca ulaşmak isteyen zanaatkâr/sanatçı, sonuçlar her zaman beklenildiği gibi olmasa da pek çok farklı malzeme ile doğayı mükemmel taklit çabasına girer, arzu edilen şey duyulara hitap etmek ve izleyiciyi tatmin etmektir. Balmumu gibi malzemeler veya canlıların veya doğal nesnelerin gerçekçi taklitlerinin, nispeten düşük maliyetlerle yaratılmasını mümkün kılmaktadır.

Buna göre, Torino'lu zanaatkâr/sanatçı Francesco Garnier Valletti (1808-1889) tarafından 19. yüzyılın ikinci yarısında modellenen yapay meyvelerin (Görsel 6) ortaya çıkış amacı ve süreci mimesise bir örnek teşkil etmektedir. Valletti kariyerine balmumundan süs çiçekleri modelleyerek başlamış, daha sonra teknik becerisi takdir edilince meyve modelleri yapmış ve ardından bilimsel meyve modelciliğine geçerek kariyerine bir pomolog² olarak devam etmiştir.

Francesco Garnier Valletti, çıraklıktan başlayarak "şekerleme ustası" olarak yetişti: Özel ilgi alanı pastaları şeker ve şekerlemeli meyveler ile süslemektir ve zamanla süslemelerine yemek dışı malzemeler de katmaya başladı. Büyük başarılarından ötürü yaratılarını Viyana'da İmparator I. Franz Joseph'e sunma imkânı buldu ve Saint Petersburg'da Çar II. Nikolay'ın mutfaklarında görevlendirildi. 1800'lerin

¹ Ankostik (encaustic), eritilmiş balmumu ve reçine ile karıştırılmış pigmentten yapılan ve ısı ile sabitlenen boya.

² Pomolog (meyve bitkilerinin yetiştirilmesi, üretimi ve incelenmesi) konusunda uzmanlaşmış kişi. (Merriam-Webster, t.y.)

ortasında Torino'ya dönen Valletti, Burdin Fidanlığı için sulu boya resimler ve gerçek ebatlı üç boyutlu nesnelere oluşan bir meyve kataloğu hazırlamaya başladı. (Bafra vd., 2016: 98)



Görsel 6. Francesco Garnier Valletti, *Armut modelleri*, Balmumu, Torino Ziraat Akademisi, Meyve Müzesi



Görsel 7. Francesco Garnier Valletti, *Meyve modelleri*, Balmumu, Değişen ebatlarda, Torino Ziraat Akademisi, Meyve Müzesi

Valletti'nin ünlü meyve modellerinin ortaya çıkışı, İtalya'daki tarımsal gelişmelere bağlanabilir. 18. yüzyılın sonları ve 19. yüzyıl boyunca İtalya'da tarımsal faaliyetleri teşvik etmek amacıyla birçok dernek kurulmuştur. Bilim insanları tarafından başlatılan devlet destekli bu derneklerin amacı, tarımsal ve hayvansal ürünlerin verimini artırmak ve özellikle yoksul kesimin koşullarını iyileştirmektir. 18. yüzyılın sonlarında ve 19. yüzyılın başlarında botanik ve gastronomi araştırmalarını kolaylaştırmak için bilimsel fakülteler, belediye seraları, botanik bahçeleri ve Ziraat Akademisi'nin deneysel bahçeleri de kurulmuştur (Museo della Frutta, 2019). Girişimci August Burdin de 19. yüzyılın başında gerçekleşen bu tarımsal atılımı benimsemiştir. Valletti'nin çalışmalarını birçok sergide gördükten sonra onun becerisini kendi çiftliği için kullanmak istemiştir. Yenilikçi bir reklam stratejisi olarak düşündüğü gerçek ebatlı balmumu meyve modelleri fikriyle, çiftliklerinde yetiştirilen doğal ürünlerin satışı için tanıtım imkânına sahip olmayı hedeflemiştir. Çiftlikte üretilen meyvelerin bilimsel adlarıyla belirlenip modellenmesi ile bir pomoloji³ müzesi kurmak, böylece halkı ve dolayısıyla alıcıları çiftliğine çekmeyi amaçlamıştır (Traverso, 2019).



Görsel 8. Francesco Garnier Valletti, *Prenses Kiraz*, Balmumu, Torino Ziraat Akademisi, Meyve Müzesi



Görsel 9. Francesco Garnier Valletti, *Elma*, Balmumu, Torino Ziraat Akademisi, Meyve Müzesi

³ Pomoloji, meyve bitkilerinin yetiştirilmesi, üretimi ve incelenmesi ile ilgilenen bahçecilik dalıdır, aynı zamanda meyvelerin yetiştirilmesi ve hasat edilmesinin yanı sıra fizyolojisi, genetiği ve hastalıklarının incelenmesi bilimini ve uygulamasını içerir (Merriam-Webster, t.y.).

Böylelikle Valletti ile Burdin, bu proje ile hem bir daimi sergi oluşturulması, hem de sergilenen yapay meyvelere karşılık gelen gerçek meyvelerin çiftlikte yetiştirilmesi ve öğrencilerin eğitilmesi için de bu sergi alanına deneysel bir budama okulu ilave edilmesini planlamıştır. Valletti;

Binlerce meyve kalıbı ve defterler dolusu eskiz yaparak bölgedeki bütün türleri kayıt altına aldı. Yarı saydam bir görüntü elde edebilmek için balmumu, reçine ve kaymak taşı tozu içeren özel bir heykel formülü geliştirdi. Çalışmalarındaki yaratıcılığın farkında olduğundan, içlerine imzasını barındıran küçük bir rulo koyuyordu. Azami seviyede gerçekliğe ulaşmak istediğinden, renkler yüzeye nüfuz edebilsin diye heykelleri fresk yapım sürecine benzer şekilde, daha kurumadan boyuyordu. Yapıtları artık yetişmeyen meyveleri de kayıt altına aldığından günümüzde önemini korumaktadır. (Bafra, vd., 2016: 98-99)

Valletti, 1860'lerden günümüze birkaç yer değiştirmiş olan müze için 5000 model üretmiş fakat malzemenin kırılabilirliği sebebiyle günümüze, 1021 meyvenin görülebileceği bilimsel ve zamanın meyve ve asma türlerini kapsamlı bir şekilde temsil eden altı koleksiyon ulaşmıştır. Bu koleksiyonlar 2007 yılında İtalya'nın Torino şehrinde açılan Meyve Müzesi ve Ziraat Akademisi'nde bulunmaktadır (Museo della Frutta, 2009). Valletti'nin balmumu meyveleri üretirken hedefi, meyvenin gerçeğinden neredeyse ayırt edilemeyecek kadar gerçekçi bir temsilini yapmaktır. Gerçeğe yakın görünüşleri ve doğal nesnelere büyük bir doğrulukla taklit etme yetenekleri nedeniyle genellikle bu meyve temsilleri, gerçeklik ve yapaylık arasındaki sınırı bulanıklaştıran, algımıza meydan okuyan eserlerdir, burada mimesis eylemi meyve temsilleri şeklinde karşımıza çıkmıştır. Valletti'nin meyveleri bir bitki envanteri gibi işlev görür, bu işlev de meyveleri mimesisin doğanın eksiksiz, mükemmel, ideal taklidi ile ilişkilendirmemizi sağlamaktadır. Bu meyveler bazı yönlerden Vincennes/Sèvres porselen çiçekleri ile benzer özellikler taşımaktadırlar. Zanaatkar/sanatçının doğayı birebir taklit etme çabası ve izleyiciyi taklit ile yanıltması bu örnekte de söz konusudur. Vincennes/Sèvres ürünlerinin fabrikayı tanıtmaya amacı gütmeleri gibi bu meyveler de reklam amacıyla tasarlanıp üretilmiştir. Ancak Valletti üretimlerine dönemin bilimsel araştırmalarına katkı sağlayacak şekilde devam etmiştir.

Valletti ve Burdin'in ilişkisine benzer şekilde, Leopold Blaschka (1822-1895) ve oğlu Rudolf Blaschka (1857-1939)'nın Harvard Üniversitesi Botanik Müzesi'nin kurucusu Profesör George Lincoln Goodale ile olan ilişkisi, 19. yüzyılın sonlarında Ware Koleksiyonu Blaschka Cam Bitki Modelleri'nin ortaya çıkmasını sağlamıştır. 19. yüzyıl başlarında pek çok zanaat nesnesi gibi, botanik eğitimi için kullanılan bitki modelleri de balmumu ve kâğıt hamurundan ibarettir (Holt, 2016). Valletti örneğinde olduğu gibi balmumu tekniğinin doruğa ulaştığı görülür ancak yine de botanik çalışmalar için balmumu malzemeler bazı açılardan yetersiz kalmaktadır. Profesör Goodale, bitkilerin ve büyütülmüş kısımlarının hangi malzemeyle standartlaştırılmadan ya da abartılmadan kalıcı hale getirilebileceğini düşünürken, Harvard Üniversitesi Karşılaştırmalı Zooloji Müzesi'nde Blaschka'nın deniz omurgasızlarına ait cam modelleri ile karşılaşır. Bunun gibi modellerin çiçekli bitkiler için de olası bir çözüm olduğunu düşünür. Böylece 1886 yılında Blaschka'ları ikna ederek çiçekli bitkilerin cam modellerine başlamalarını sağlamıştır (Wiley, 1897: 22-23). Ancak Goodale, çalışmalarını Dresden'de yürüten Blaschka ailesinin üretimlerini finanse etmek ve Harvard'a ulaştırmak için desteğe ihtiyaç duymaktadır. "Goodale'in vizyonu, serginin genişlemesinde de etkili olan ve sürekli bağışçılar haline gelen Elizabeth Ware ve tek kızı Mary Lee Ware tarafından benimsenmiştir. Ayrıca Ware'ler Blaschka ailesiyle takdir edici ve anlayışlı bir yakınlık kurmuş, bazen de onlar için aracılık yapmışlardır" (Rossi-Wilcox, 2015: 197). Ortaya çıkan koleksiyonun dünya üzerinde bir benzeri daha bulunmadığı bilinmektedir. Blaschka Cam Bitki Modelleri Amerikan bitki örtüsüne ait 164 aileden 780 tür ve bitki çeşidi temsiliyle yaklaşık 4300 cam modelden oluşmaktadır (Harvard Museum of Natural History, 2020: 51). Elbette malzemenin ve ince işçiliğin hassasiyeti sebebiyle koleksiyonun bazı kayıplar vermiş olma ihtimali de vardır. Ancak parçaların özenli bir şekilde kayıt altına alındığının belgeleri mevcuttur.

"Blaschka'lar Çekoslovakya'nın cam merkezi olan Bohemya'da 15. yüzyıldan beri cam zanaatçısı olan bir aileden geliyordu" (Tek, 2008: 85). Renk kullanımı, cam

sertleştirme yöntemlerine dair bazı teknik sırlara sahip olan ailenin en tanınmış ismi olan Leopold Blaschka, bir süre resim eğitimi almıştır ve kuyumcu çırağı olarak çalışmıştır. Ancak aile mesleğini devam ettirmek için cam zanaatçılığına devam etmiştir. 1853 yılında Amerika'ya yaptığı bir deniz seyahati sırasında deniz omurgasızlarını inceleyerek ayrıntılı çizimlerini yapmıştır. 1854 yılında Avrupa'ya döndükten sonra deniz omurgasızlarının cam örneklerini üretmeye başlamıştır, doğa tarihi alanında çalışmaları da mevcuttur (Wiley, 1897: 20). Blaschka'nın deniz omurgasızları çalışmaları, Montbazon Dükü Camille Joseph Idesbald Philippe de Rohan'ın dikkatini çekmiştir:

Bahçıvanına Blaschka'ya çalışmalarını sürdürmesi için ihtiyaç duyabileceği her türlü bitkiyi tedarik etmesi emrini verir. Böylece 1862'de değerli egzotik bitkilerin yaklaşık altmış türünün camdan modellerinden oluşan bir koleksiyonu tamamlayabilmiştir. [...] Koleksiyon Liege'li Profesör Morren'e satılır ve nihayet o şehirdeki Doğa Tarihi Müzesi'nde kendine bir yer bulur, ne yazık ki 1863'te binayı yok eden yangında yok olur. Bu modellerin akıbeti ve benzer başka bir koleksiyonla bağlantılı çeşitli can sıkıcı durumlar, Blaschka'nın çalışmalarının bu dalından hoşnutsuzluk duymasına neden olur, çiçeklerin cam modellerinin üretimini durdurur ve tüm dikkatini deniz anemonları ve okyanus yaşamının benzer formlarının modellerinden oluşan bir deniz omurgasızları koleksiyonu hazırlamaya verir. (Wiley, 1897: 21)



Görsel 10. Leopold & Rudolf Blaschka, *Kalmia latifolia*, Cam, Ware Koleksiyonu, Blaschka Cam Bitki Modelleri, Harvard Üniversitesi Herbariyumu



Görsel 11. Leopold & Rudolf Blaschka, *Anacardium occidentale*, Kaju, Model 424, 1894, Cam, Ware Koleksiyonu, Blaschka Cam Bitki Modelleri, Harvard Üniversitesi Herbariyumu

Blaschka'ların tamamını Almanya'nın Dresden kentinde bulunan stüdyolarında yaptıkları cam bitki modelleri öncelikle camdan yapılırken, "metal teller, kâğıt, mumlar, yapıştırıcılar, doğal ve sentetik reçineler ve boyaların yanı sıra deniz kabukları, dallar ve diğer malzemeler" (van Giffen vd., 2015: 213) de dâhil olmak üzere bir dizi başka malzemeyi de içermektedir. Rudolf Blaschka çürümenin çeşitli aşamalarındaki meyveleri de cam ile modellemiştir 1924-32 yılları arasında 65 hasta meyve modeli yaratmıştır. "Bunların içinde hastalığı olan bir elma ve küflenmeye başlamış çilekler de vardı" (Tek, 2008: 89) (Görsel 12, 13). Bu modeller gerçeği en doğru şekilde yansıtacak şekilde üretilmiştir. Çıplak gözle görülebilen tüm ayrıntılar, belirli türlerin özel karakterleri, doğru sayıda yaprak ve organ, uygun derecede tüylenme gibi yalnızca mikroskopik inceleme ile görülebilen ayrıntıların cam gibi bir malzemeyle son derece titizlikle üretildiği yegâne çalışmalarıdır.



Görsel 12. Rudolf Blaschka, *Malus lumina*, Kabuklu elma (Model 813), 1932, Cam, Ware Koleksiyonu, Blaschka Cam Bitki Modelleri, Harvard Üniversitesi Herbariyumu



Görsel 13. Rudolf Blaschka, *Penicillium sp.* küfü ile hastalanmış çilek (Model 791), 1929, Cam, Ware Koleksiyonu, Blaschka Cam Bitki Modelleri, Harvard Üniversitesi Herbariyumu

Leopold Blaschka ve oğlu Rudolf, bitkileri sadece renk, biçim ve yapı olarak gördükleri gibi değil, aynı zamanda gözün görebildiği kadarıyla dokularını taklit ederek yeniden üretmek istemiş ve zamanın değişimlerine karşı dayanıklı olmalarını sağlamayı hedeflemişlerdir. Bu temsilleri benzersiz ve ilginç kılan şey, her doğal detayın mutlak bir doğrulukla yeniden üretilmiş olmasıdır. Çıplak gözle herhangi bir yanlışlık tespit etmek mümkün görünmemektedir ve mikroskobik bir inceleme bile herhangi bir yanlışlığı ortaya çıkaramamaktadır. Profesör Goodale'in 1885 yılında Dresden atölyelerine yaptığı ziyaretten bir anekdot, bu eserlerdeki mimesis boyutunu özetlemektedir: "Kabul odasındaki bir rafta, sanatçıların çiçeklere çok düşkün olduğunu gösteren parlak orkidelerden oluşan bir vazo vardı. Önümdeki orkidelerin camdan yapıldığını ve 1862'den beri korunmasız ve zarar görmeden bir odada durduğunu öğrendiğimde şaşkınlığımı tahmin edebilirsiniz" (Wiley, 1897: 19-26).



Görsel 14. Leopold & Rudolf Blaschka Ware Koleksiyonu, Blaschka Cam Bitki Modelleri, Cam, Harvard Üniversitesi Herbariyumu

Blaschka'ların üç boyutlu bitki temsilleri, eğitim amaçlı eserler olarak düşünülmüş ve bilim alanına dâhil edilmiştir, öyle ki eserlerin bilimsel doğruluğu ustalarının büyük başarısı olarak kabul edilmektedir. Farklılıkları açısından bilimde ve sanatta incelenen mimesis, her zaman aynı gerçekliği yansıtmaktadır; bu gerçeklik ise günlük yaşamın gerçeğini temsil etmektedir. Buna göre; "Günlük yaşamda ortaya çıkan her yansıtma (mimesis) antropomorfist-sübjektif bir nitelik bulunur. Bilime gelince, bilimin varlığı ve gelişmesi her şeyden önce antropomorfizm'den uzaklaşmaya dayanır. Bilim, sübjektivlik dışıdır. Ama soyut kavram yapısıyla da bir nesnelleştirme" (Tunalı, 2003: 177-178). Dolayısıyla bilimsel üretim olarak değerlendirilen eserleriyle Blaschka'ların sanatçı olarak kabul edilip edilemeyeceği sıklıkla tartışılmıştır. Ancak, bu eserleri yaratırken çiçeğin duruşu ya da yaprağın kıvrımı gibi yoruma dayalı yargılar ve yaptıkları bazı bilinçli tercihlerde sanatsal yetkinlikleri kendini hissettirmektedir. Rudolf Blaschka'nın bir keresinde belirttiği gibi, "bizim için cam işçiliğinin tekniği, yaşamın plastik bir imajını vermek için yalnızca bir araçtır ve bu, resim sanatında olduğu gibi, her şeyden önce bir akıl meselesidir" (Rossi-Wilcox, 2015: 208-209).

Sanatçılar ve zanaatkarlar yeni malzeme ve tekniklerle deneyler yapmaya devam etseler de, sanatın mimetik niteliğinin sanatsal pratiğin önemli bir yönü olmaya devam ettiği açıktır. Farklılıklarına rağmen Vincennes/Sèvres, Valletti ve Blaschka koleksiyonları ortak bir mimetik nitelik üzerinden birbirleriyle ilişkili görülebilir. Sanatçıların amacı, ister bilimsel, ister dekoratif, ister başka amaçlarla olsun, doğal nesnelerin görünümünü yeniden üretmektir. Bu şekilde, sanat ve zanaat arasındaki sınırların zaman içinde nasıl değiştiğinin birer göstergesi olurlar ve izleyicinin sanat ve doğa arasındaki bağı kavramasına da katkıda bulunurlar.

SONUÇ

Bu çalışmada, zanaatkar/sanatçının doğasında yer alan taklit içgüdü ve taklit yeteneği üzerinde durulmuştur. Antik çağda Platon ve Aristoteles'in mimesis kavramını doğayı taklit etme ve temsil etme eylemi olarak gördüğü, daha

sonra bu kavramın zanaatkârların eserlere entelektüel bir yorum katmasıyla genişletildiği ifade edilmiştir. Zanaatkâr ve sanatçıların gerçeği taklit etmek için farklı malzemeler kullanarak ayrıntılı bir şekilde çalıştığı ve izleyeni ikna etmeyi hedeflediği belirtilmiştir. Çalışma, 18. yüzyıl ortalarına ait Vincennes/Sèvres koleksiyonu ile 19. yüzyıl ile 20. yüzyıl başlarına tarihlenen Valletti ve Blaschka koleksiyonlarındaki bitki temsillerinin mimesis bağlamında incelenmesini amaçlamıştır. Vincennes/Sèvres porselen çiçeklerinin gerçek çiçeklerin görünümünü taklit ederek, Blaschka'nın cam bitkileri ve Valletti'nin balmumu meyvelerinin ise bilimsel ve eğitsel amaçlarla tasarlanarak mimesis kavramını örneklediği ifade edilmiştir. Bu eserlerin doğruluğu ve bilimsel hassasiyetiyle dikkat çektiği ancak sanatsal değer de taşıdıkları vurgulanmıştır. Üç koleksiyonun ortak noktası doğa ile taklit arasında kurdukları ilişki ve bitkisel formları ele almalarıdır. Doğanın bilim, sanat ve zanaat için öykünülecek bir model olarak görülmesi sebebiyle, doğanın güzelliğini ve çeşitliliğini taklit ettikleri belirtilmiştir. Çalışmada, sanat ve zanaat arasındaki sınırların belirsizleştiği ve bu üç koleksiyonun ortaya çıkışının zanaat ve güzel sanatların birleştiği bir döneme denk geldiğinin üzerinde durulmuştur. Ayrıca, doğanın temsiline çoğunlukla taklit içerdiği ve bu koleksiyonlardaki bitki temsillerinin mimetik etkinliklere örnek teşkil ettiği vurgulanmıştır. Tarih boyunca, hem görsel hem de pratik amaçlara hizmet etmek üzere üretilen çeşitli insan yapımı nesnelere bazılarının işlevsel yönlerinin yanı sıra sanatsal niteliklere de sahip olduğu ifade edilmiştir. Sanat ve zanaatın, tarihsel açıdan bakıldığında farklı kimliklere sahip olsalar da, başlangıçta ayrı unsurlar olarak değerlendirilmedikleri ve taklit kavramı çerçevesinde birbirleriyle ilişkilendirildikleri belirtilmiştir. 18. yüzyıla gelindiğinde ise, aralarındaki farklılıkların belirginleşerek güzel sanatların zanaattan daha üstün olarak algılandığı, yine de güzel sanatların hala bir taklit biçimi olduğu ifade edilmiştir.

Sonuç olarak, çalışma, bitki temsilleri ile sınırlı bir çerçeve çizdiğinden, bitkilerin en güzel formlarına ulaşmasına katkıda bulunan ve aynı zamanda onları yok olmaya götüren büyüme sürecine ilişkin insan algısının, bitkinin çiçeğinin ya da meyvesinin hiç bozulmayacak şekilde yapay olarak yeniden üretilmesine yol açtığını vurgulamıştır. Bu amaçla, bitkilerin güzelliğini ve zarafetini yakalamak ve ölümsüzleştirmek için farklı malzemelerle birçok girişimde bulunulmuştur. Bahsedilen farklı malzemelere örnek olarak kendi alanlarındaki eşsiz ürünler olmaları sebebiyle Vincennes/Sèvres, Valletti ve Blaschka koleksiyonlarındaki porselen, balmumu ve cam temsiller seçilmiştir. Güzel sanatlar ve el sanatları arasındaki ayrışma ya da geçiş döneminde ortaya çıkan üç koleksiyon, yalnızca ortak tarihleri açısından değil, aynı zamanda işlevsel yaklaşımları ve ortak temaları olan doğa taklidi açısından da dikkat çekmektedir. Zira bu koleksiyonlar, doğanın güzelliğini ve çeşitliliğini taklit etmek amacıyla ortaya çıkmıştır. Dolayısıyla mükemmelliği dönemsel ve geçici olan bitki ya da meyvelerin, daha kalıcı ama yine de kırılabilir ve zamana duyarlı malzemeler seçilerek taklit edilmesi, yaşam ve ölüm arasındaki karşıtlığı açıklıyor gibi görünmektedir. İster bir süs nesnesi ister bilimsel bir araştırma nesnesi olsun, 18. ve 19. yüzyıllarda biyolojik çeşitliliği yansıtmak ve anlamak için çeşitli malzemeler ile üretilen bu yapay doğa parçalarını tarihsel, bilimsel ve sanatsal miraslar olarak incelediğimizde doğa ve taklit arasındaki ilişki daha da netleşmektedir. Her üç koleksiyon da sanat ve el işçiliği alanlarında ender bulunan eserler olarak doğanın güzellik ve çeşitliliğini taklit etme ve yeniden üretme kapasitesini sergilemekte ve doğadaki unsurların aslına uygunluğunu yansıtan bir yaklaşımla gerçekliği üretmek için onu korumayı amaçlamaktadır.

Öznenin yeniden tanımlandığı ve canlı türleri arasındaki ayrımların gözden geçirildiği günümüzde de gerçeklik kavramı büyük önem kazanmaktadır. Bu bağlamda, kişisel yorumların ve üretimlerin sönük bir şekilde bolca mevcut olduğu bu dönemde, doğaya uygun bir yaklaşımla gerçekliği yaratmaya ve korumaya odaklanmak, doğada var olanın peşinden gitmek değer taşımaktadır. Dolayısıyla sanatın mimesis özelliğinin hâlâ sanatsal pratiğin önemli bir unsuru olduğu açıktır, çalışma doğanın taklidinin zamanı aşan önemini vurgulamaktadır.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı

Çalışma tek yazarlıdır, yazar çalışmaya %100 oranında katkı sağlamıştır.

Çatışma Beyanı

Herhangi bir potansiyel çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Etik Kurul Beyanı

Etik kurul beyanı gerektiren bir çalışma değildir.

KAYNAKÇA

Aristoteles. (1993). *Poetika* (İ. Tunalı, Çev.). Remzi Kitabevi.

Artun, A. (2015). *Çağdaş sanatın örgütlenmesi: Estetik modernizmin tasfiyesi* (3. Baskı). İletişim Yayınları.

Bafra, Ç., Colombo, P., Ülgen Saray, Y., & Yıldız, D. (2016). *Yok olmadan: Doğa ve sürdürülebilirlik üzerine bir sergi*. Mas.

Cowan, T. W. (1908). *Wax craft-all about beeswax its history, production, adulteration, and commercial value*. Sampson Low, Marston & Co, Ltd.

Else, G. F. (1958). "Imitation" in the fifth century. *Classical Philology*, 53(2), 73-90.
<http://www.jstor.org/stable/266651>

Gordon, A. R. (2022, Aralık). Madame de Pompadour and Sèvres Porcelain: A review. *Journal18* <https://www.journal18.org/6631> (10.06.2023).

Hafız, M. (2015). Platon, Aristoteles ve Plotinus'ta mimesis teorisi. *Journal of Islamic Research*, 26(1), 45-52.

Harvard Museum of Natural History. (2020). The Blaschka Glass Models of Plants. *Antennae: The Journal of Nature in Visual Culture, Vegetal Entanglements* (51), 50-71.

Haughton International. (2018, 15 Ekim). *Madame de Pompadour and the porcelain power of the mistress* [Video]. Youtube. <https://youtu.be/ApyBp-GvjyA> (10.06.2023).

Holt, S. (2016, 24 Ekim). *Harvard's glass flowers*. Photobotanic Garden Library of Saxon Holt. <https://photobotanic.com/living-book-library/plants-celebrated/harvards-glass-flowers/> (21.01.2023).

Lechevallier-Chevignard, G. (1908). *La manufacture de porcelaine de Sèvres histoire de la manufacture 1738-1876*. H.Laurens.

Martin, M. (2018, 21 Aralık). Fragile identities: eighteenth-century British portraits in porcelain. *Art Journal of the National Gallery of Victoria* (56).
<https://www.ngv.vic.gov.au/essay/fragile-identities-eighteenth-century-british-portraits-in-porcelain/> (12.06.2023).

Mitchell, W. J. T. (1996). What do pictures "really" want? *October*, 77, 71-82.
<https://doi.org/10.2307/778960>

Museo della Frutta. (2009). *Il Museo*. Comune di Torino <http://www.museodellafrutta.it/> (17.01.2023).

Merriam-Webster. (t.y.). *Encaustic*. Merriam-Webster.com dictionary içinde <https://www.merriam-webster.com/dictionary/encaustic> (4.06.2023).

Merriam-Webster. (t.y.). *Pomology*. Merriam-Webster.com dictionary içinde <https://www.merriam-webster.com/dictionary/pomology> (4.06.2023).

Moss, S. (2018). *Cultivating curiosities: Plants as collections in the eighteenth century* [Doktora tezi, University of York]. <https://etheses.whiterose.ac.uk/24026>

Peachey, E. (1851). *Peachey's royal guide to wax flower modeling*. Mrs. Peachey.

Pliny. (1961). *Natural history*. Books 33-35 (H. Rackham, Çev.). Harvard University Press.

Rossi-Wilcox, S. M. (2015). A brief history of Harvard's glass flowers collection and its development. *Journal of Glass Studies*, 57, 197-211. <http://www.jstor.org/stable/24726956>

Sassoon, A. (t.y.). *A soft-paste Vincennes porcelain flower, 1750s*. Adrian Sassoon <https://www.adriansassoon.com/antique/a-soft-paste-vincennes-porcelain-flower-1750s> (17.01.2023).

- Shiner, L. (2001). *Sanatın icadı: Bir kültür tarihi* (7. Baskı) (İ. Türkmen, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Shteir, A. B. (2007). "Fac-Similes of Nature": Victorian Wax Flower Modelling. *Victorian Literature and Culture*, 35(2), 649-661.
- Şiray, M. (2014). Aristoteles'in poetika adlı eserinde mimesis kavramının sınırları üzerine bir soruşturma: taklit mi, temsil mi? *Cogito*, (78), 361-371.
- Tek, Ö. (2008). Bilimin camda şekillenmesi: Blaschka modelleri. *Bilim ve Teknik*, (488) 84-89.
- Traverso, V. (2019, 30 Ağustos). *When royalty, scientists and gardeners all wanted fake fruit*. Atlas Obscura <https://www.atlasobscura.com/articles/fake-fruit-history> (10.06.2023).
- Tunalı, İ. (2003). *Estetik* (7. Baskı). Cem Yayınevi.
- Wiley, F. B. (1897). *Flowers that never fade: An account of the Ware collection of Blaschka glass models in the Harvard University Museum*. Bradlee Whidden.
- Whitney, E. (1990). Paradise Restored. The Mechanical Arts from Antiquity through the Thirteenth Century. *Transactions of the American Philosophical Society*, 80(1), 1-169. <https://doi.org/10.2307/1006521>
- Van Giffen, N. A. R., Eremin, K. & Drier, T.O. (2015). Imitating nature: The materials and preservation needs of the Blaschka glass models. *Journal of Glass Studies*, 57, 213-224. <http://www.jstor.org/stable/24726957>
- Vitek, A. (2022, 3 Ekim). The Sèvres manufacture: 280 years and an intact expertise. Culture-Vous. <https://culturevous.com/en/visit-sevres-manufacture/> (12.06.2023).
- Yılmaz, M. (2013). *Modernden postmoderne sanat*. Ütopya Yayınevi.

Görsel Kaynakçası

- Görsel 1: House&Garden. (2022, 14 Nisan). *Madame de Pompadour and the "everyday rococo" of her Sèvres porcelain*. House&Garden. <https://www.houseandgarden.co.uk/gallery/madame-de-pompadour-and-sevres-porcelain> (29.04.2023).
- Görsel 2: Royal Collection Trust (t.y.). *Vincennes porcelain factory (1738-56) - The sunflower clock c.1752*. Royal Collection Trust. <https://www.rct.uk/collection/30240/the-sunflower-clock> (21.01.2023).
- Görsel 3: Gordon, A. R. (2022, Aralık). Madame de Pompadour and Sèvres Porcelain: A review. *Journal18*. <https://www.journal18.org/6631> (10.06.2023).
- Görsel 4: Landow, G. P. (2013, 14 Aralık). *Beauties in bell jars: A review of John Whitenight's under glass: A Victorian obsession*. The Victorian Web. <https://victorianweb.org/art/design/domes/whitenight.html> (30.04.2023).
- Görsel 5: Mintorn, J. H. (1870-1875). *Group of flowers modelled in wax from nature*. Victoria&Albert Müzesi. <https://collections.vam.ac.uk/item/O1125129/iii-group-of-flowers-modelled-group-of-wax-mintorn-john-haynes/> (30.04.2023).
- Görsel 6, 8, 9: Museo della Frutta. (t.y.). *Museo Galleria*. Museo della Frutta. <http://www.museodellafrutta.it/museo/galleria.htm> (17.01.2023).
- Görsel 7: Bafra, Ç., Colombo, P., Ülgen Saray, Y., & Yıldız, D. (2016). *Yok olmadan: Doğa ve sürdürülebilirlik üzerine bir sergi*. İstanbul Modern.
- Görsel 10: Holt, S. (2016, Ekim 24). *Harvard's glass flowers*. Photobotanic Garden Library of Saxon Holt. <https://photobotanic.com/living-book-library/plants-celebrated/harvards-glass-flowers/> (21.01.2023).
- Görsel 11: Harvard Museum of Natural History. (2020). The Blaschka glass models of plants. *Antennae: The Journal of Nature in Visual Culture, Vegetal Entanglements* (51) 50-71.
- Görsel 12, 14: Harvard Museum of Natural History. (t.y.). *The glass flowers*. Harvard Museum of Natural History. <https://huh.harvard.edu/glass-flowers> (03.04.2023).
- Görsel 13: Carland-Adams, B. (2019, Ağustos 29). "Fruits in Decay" opens Aug. 31 in the Glass Flowers gallery. *The Harvard Gazette*. <https://news.harvard.edu/gazette/story/2019/08/fruits-in-decay-on-exhibit-in-harvards-glass-flowers-gallery/> (05.07.2023).

dr. öğr. üyesi hayri ağan (sorumlu yazar|corresponding author)
mimar sinan güzel sanatlar üniversitesi, güzel sanatlar fakültesi, resim bölümü
hayri.agan@msgsu.edu.tr orcid: 0000-0001-5734-0223

ORHAN PEKER RESİMLERİNDE BİÇİM ANLAYIŞINI ŞEKİLLENDİREN ETKENLER

araştırma makalesi|research article
başvuru tarihi|received: 28.04.2023 kabul tarihi|accepted: 25.07.2023

ÖZET

Bu çalışmanın amacı ressam Orhan Peker'in hayatındaki evrelere değinirken biçim anlayışının oluşmasındaki etkenleri araştırmaktır. Ressamın akademi yıllarında Bedri Rahmi Atölyesi'nde olgunlaşan biçim anlayışıyla birlikte plastik fikrinin köklerini saptamaya çalışmak, Batı resim sanatıyla kurduğu ilişkinin resmine etkilerini somutlaştırmak çalışmanın bir başka amacıdır. Bu çalışmada nitel araştırma yöntem olarak kullanılmıştır. Literatür taraması yapılarak Orhan Peker adına düzenlenen sergi dokümanları, katalog metinleri, dergi yazıları, koleksiyonlara girmiş eserler için oluşturulmuş basılı kaynaklar ve dijital mecralarda yer alan belgeler incelenmiştir. Ayrıca sanatçının yurtdışı seyahatlerinde ürettiği çeşitli günlük, desen, eskiz ve defter notlarına kısmen de olsa ulaşılabilir olması araştırmanın kapsamına katkı sağlamıştır. İçerik ve biçimsel yönleriyle Orhan Peker resim anlayışı araştırılmıştır. Sonuç olarak Bedri Rahmi Atölyesi'nde yetişen Orhan Peker, Anadolu kültürel kimlik kodlarını resme dâhil etme genel eğilimi aksine son derece özgün, yerel olmayan, bağımsız bir tavır sergilemektedir. 1950'ler Türk sanat ortamına *Onlar Grubu*'nun kurucuları arasında anılarak girmiş olsa da Batı Resim Sanatı ile yakından kurduğu bağ, etkilendiği usta sanatçı kaynakları, biçim anlayışında baskın etkisini beraberinde getirmektedir. Tuval resmi dışında malzeme kullanımındaki esnekliğiyle örtüşen, bohem, içedönük karakteri, Avrupa seyahatlerindeki gezgin olma hali, Peker resminin, sezgisel ve ifadeci yanı ağır basan biçim anlayışını ortaya koymaktadır.

Anahtar Kelimeler: Orhan Peker, Resim, Biçim, İçerik, Ton

FACTORS THAT SHAPE THE APPROACH OF FORM IN ORHAN PEKER PAINTING

ABSTRACT

The aim of this study is to investigate the factors in the formation of the sense of form while addressing the stages in the life of painter Orhan Peker. Another aim of the study is to identify the roots of the idea of plastic with the sense of form that matured in the Bedri Rahmi Atelier during the academy years and embody the effects of the relationship he established with Western painting on his painting. In this study, qualitative research was used as a methodology. By reviewing the literature, exhibition documents, catalog texts, magazine articles, printed resources created for works in collections, and documents in digital media organized on behalf of Orhan Peker were examined. In addition, the partial access to various diaries, drawings, sketches and notebook notes produced by the artist during his travels abroad contributed to the scope of the research. Orhan Peker's understanding of painting was investigated in terms of content and form. As a result, Orhan Peker, who studied at Bedri Rahmi Atelier, exhibits a highly original, non-local, independent attitude contrary to the general tendency to include Anatolian cultural identity codes in the painting. Although he entered the Turkish art scene in the 1950s by being commemorated among the founders of the *Onlar* Group, the bond he established closely with Western Painting Art, the sources of master artists he was influenced by brought a dominant influence on his understanding of form. Except for canvas painting works, his bohemian and introverted character, which coincides with his flexibility in the use of materials, the state of being a traveler in European travels reveal the intuitive but expressive aspect of Peker painting's sense of form.

Keywords: Orhan Peker, Painting, Form, Content, Tone

GİRİŞ

Türk Resmi 1950 kuşağı *Onlar Grubu* içerisinde konumlandırılan Orhan Peker, üslupsal özellikleri açısından değerlendirildiğinde kolay kategorize edilebilecek bir sanatçı değildir. Bu araştırmada Peker'in biçim anlayışının oluşmasında etkin rolü olduğu öngörülen öz yaşam süreci, Bedri Rahmi Atölyesi ile olan ilişkisi, *Onlar Grubu* oluşumundaki konumu, Batı Resim sanatıyla olan bağı ve özellikle çalışmalarında biçim anlayışının tipik örneklerine olanak tanıyan malzeme kullanımındaki çeşitliliği üzerinden hareket edilmiştir. Batı Resim Sanatı usta kaynakları, sanatçının farklı dönemlerine ait, farklı malzeme ve teknikteki eserlerinin analizi yapılarak biçim anlayışının sınırları netleştirilmeye çalışılmıştır.

1968 Ankara'daki sergisi ardından eserlerindeki plastik fikrinin köklerini çocukluk yıllarında aramak mümkündür. Peker'in resim serüveninin oluşmasında doğduğu kıyı şehri olan Trabzon'un, ıssız orman yürüyüşlerinin, kalabalık ve köklü aile ortamının, çocukluğunun içedönük yapısının, yalnızlığı alışkanlık haline getirmesinin etkin payı vardır (Sitki, 1969: 14). Bulunduğu konumun coğrafi verileri, tanıklıkları, resminde ilk üslupsal özelliklerin ortaya çıkmasını sağlayan unsurlar arasındadır. Desen defterleri, günlükleri, eskizleri, kâğıt üzerine aldığı notları sanatçının en dolaysız, tespitlerini ortaya koyan birincil kaynaklardır. Çalışmalarında doğanın verileriyle hareket eden Peker, köklü bir eğitime ve müze kültürüne dayanan, asıl gücünü yaşamdan, toplumsal ve doğal çevreden alan, sürüp giden yaşamla beslenen bir resim anlayışını benimsemiştir. Peker resminde güncel politik kavgaların izlerine rastlanmamaktadır (Küçükerman, 1995: 44-45). Gücünü yaşamdan aldığı vurgusu yapılan resim anlayışı, çocukluk dönemine ait anıları ve gözlemleriyle organik bir bağ içerisindedir. İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi, Bedri Rahmi Atölyesi'ndeki öğrencilik dönemi, akabinde katıldığı *Onlar Grubu* sergileri, sanatçı tavrını ortaya koymasında önemli kırılma noktalarıdır.

Sanatçının malzeme hâkimiyeti ve kullanımındaki esnekliği biçim ve içerik ilişkisinin şekillenmesinde önemli bir yere sahiptir. Bu fikri somutlaştırmak adına araştırmada sanatçının Madrid seyahatine ait İspanyol Defteri'ndeki kâğıt üzerine yaptığı çalışmalara özellikle yer verilmiştir. Farklı dokularda (ince, yarı saydam) kâğıtlar üzerine özenle yaptığı ve her biri ayrı resimsel değerler taşıyan çalışmalar, şiirler, açık koyu etkisi ön planda olan mürekkeple çizilmiş desenler, plastik fikrinden bahsettiği bir takım notları da barındırmaktadır (Giray, 2006: 72).

Deyim yerindeyse benim için 'ilk resim' ak kâğıda damlamış siyah bir çini mürekkebi noktasydı. Uzakdoğu ustalarını sevmekle işe başlamamın nedeni herhalde budur. Uzun süre açık-koyu denemeleri yaptığımdan olacak Akademi yıllarında dostlar beni 'Siyah-Beyaz Orhan diye adlandırıyorlardı. Doğrusu buna pek içerlemiyordum. Gerçekten de resmin, benim yapmak istediğim resmin temeli renkten önce 'leke' düzenlemelerine dayanıyordu. (Küçükerman, 1995: 39-40)

Türk Resim sanatı içerisinde asker ressam, kuşaklar, gruplar üzerinden yapılmış çok sayıda araştırma ve kategorize eden metinle karşılaşmaktadır. Ancak gruplar içerisinde anılan bu sanatçıların kişisel olarak resmin plastik sorunlarına yaklaşımlarını derinlemesine irdeleyen araştırmalara ulaşmak ya sınırlı kalmaktadır ya da belirli ressamlar üzerinden hareket edilmektedir. Bu araştırmanın yapılmasındaki amaç *Onlar Grubu* üyesi olmanın ötesinde Orhan Peker'in biçim anlayışını oluşturan etkenleri sorgulamaktır. Ressamın akademi yıllarında olgunlaşan biçim anlayışıyla birlikte plastik fikrinin kökleri saptanmaya çalışılmaktadır. Batı resim sanatıyla kurduğu ilişkinin resmine etkilerini somutlaştırmak çalışmanın bir diğer amacıdır. Biyografik bir araştırma olmanın ötesinde Orhan Peker'in sürecine ve eserlerine dair derinlemesine bir analiz daha önceden yapılmamıştır. Alanına katkı sağlamayı hedefleyen bu çalışma resmin plastik elemanlarına sanatçı özelinde getirilen çözüm önerileri bağlamında önem taşımaktadır. Bu çalışmada nitel araştırma yöntem olarak kullanılmıştır. Yapılan literatür taramasında 1994, 2006 yıllarında İstanbul'da düzenlenen retrospektif sergiler için yazılmış metinler, taranarak görselleri kitaplardan ulaşılan eserler, derlenmiş sanatçı notları, seyahat mektupları, "İspanyol Defteri", Önder Küçükerman'ın birincil dereceden gözlemlerini aktardığı kitapları, araştırmanın iskeletini oluşturmaya katkı sağlamıştır.

ORHAN PEKER HAYATI (1927- 1978)

Orhan Peker'in sanatla kurduğu ilişkiyi, biçim anlayışının oluşmasını, çevresinde sanatı destekleyen yaratıcı ve toleranslı bir ortamdan, aile içinde kardeşleri arasında ilgiyle konumlanmasından bağımsız düşünmek imkânsızdır. Peker'in Trabzon'da bilimsel yayınlar yapan aynı zamanda editör olan dedesi Hamdi Başman'ın kırtasiye ve üst katı fotoğraf stüdyosu olan mağazası (yazarların, ozanların toplanıp tartıştıkları mekân) sanatçının resim malzemelerine ilk ulaştığı yer olmuştur. Peker, aynı zamanda çocuk yaşta piyano çalmaya başlamıştır. Her bahar Soğuksu'daki yazlığa çıkıldığında kontrolünde olan siyah-beyaz kuzu, (resimlerindeki lekeci yaklaşımın somutlaşmış imgeleri arasındadır) maraba evi, fındık tarlaları, ilk resimlerinin içeriğini oluşturan imgelere dönüşmüştür (Berk & Küçükerman, 1994: 14-15). Çocukluk yıllarında doğayla kurduğu ilişkide detaycı bir yaklaşım sergilemektedir. Gözleme dayalı bu detaycı bakış açısı biçimsel açılımlara zemin hazırlamıştır. Gölgele içinde kıpırdayan bir dalın neden kıpırdadığını, iyi bakınca bir kuşun kendi kanadını gâgaladığını, ya da kaşındığını görüp heyecanlanan bir duyarlılığa sahiptir (Sıtkı, 1980: 7). Resmini yapmaya karar verdiği imgeyi tuval ya da kâğıt yüzeyine çoğu zaman tek başına düz bir fon üzerinde aktarmasının altında bu özenli bakış açısı yatmaktadır. Doğanın içinde yer alan varlıkları duyarlı bir şekilde izlemesine olanak sağlayan Soğuksu, Peker için özel bir konumdur. Özellikle hayvanlarla kurduğu bağ, öznel konu seçimleri, bu yıllarda edindiği gözlemlerle başlamıştır (Giray, 2006: 14). Lise yıllarında yazları geçirdiği Trabzon'daki evi çevreleyen geniş orman, hayvanlar, resimle kurduğu bağı sürdürmesine olanak tanıyan imgelere dönüşmüştür (Küçükerman, 1995: 20). Peker'in Almanca öğrenme odaklı gönderildiği yatılı Sankt George Avusturya Lisesi'nde Güzel Sanatlar Akademisi'ne gitme düşüncesi şekillenmeye başlamıştır. Contelius Bischoff'a ait 1 Aralık 1942 tarihli öğrenci günlüğünde şunlar yazılıdır:

Geçenlerde okulumuza yeni bir Türk geldi. Adı Orhan, en çok hoşuma giden yanı, kulağının müziğe yatkın olması. Her akşam (yatılı okulun müzik salonunda) konser veriyoruz. Okulumuzun müdürü Graf, Orhan'daki resim yeteneğini hemen fark etti ve onun için revire bir resim sehпасı kurdurdu. Biz bahçede top koştururken, Orhan, bu ilk "atölyesinde" Rus devriminden kapağı İstanbul'a atan bir Beyaz Rus'un denetiminde resim yapıyordu. (Edgü, 1993: 7)

Almanya'da yaşayan Bischoff'un hayatı boyunca maddi manevi varlığını dostu Peker üzerinden eksik etmemesi sanatçının Avrupa seyahatleri açısından kıymetlidir. 1975'te dahi Bischoff'a yazdığı bir mektubun sonuna ihtiyacı olan yağlıboya malzeme listesini sıralamıştır.

Peker, 1945'te Güzel Sanatlar Akademisine girmiş, 1947'te arkadaşlarıyla birlikte *Onlar Grubu*'nu kurmuştur. Mezuniyetinin ardından 1950-55 yılları arasında resim yapmayı sürdürürken bir taraftan İstanbul Şehir Tiyatrosu yönetmeni Max Minecke'ye tercümanlık, rejisör yardımcılığı, dekoratörlük gibi yan işler yapmaya başlamıştır. Anadolu'nun çeşitli yerlerinde öğretmenlik yapmanın gerekliliklerini yerine getirecek bir kişiliğin aksine münzevi bir karaktere sahiptir (Küçükerman, 1995: 23). Yalnız yaşamaktan kurtulma gereksinimiyle başına buyruk yaşama eğilimi ikilemindedir. Van Gogh, Munch, Ensor'da ve diğer pek çok ekspresyonist sanatçıda olduğu gibi sıkıntılı, gerçeği kırgın ve öfkeli, bir çeşit kişilik yarılması yaşayan, toplumla çok da sağlıklı bir ilişki kuramayan bir yapıdadır (Turan, 2007: 29). Resim yapma pratiğinin temeli bu duygu durum aktarımı temeli üzerine kurulu olduğu düşünülmektedir.

Resimlerinde sıradan nesnelere, varlıkları konu alarak onlardan çıkardığı çarpıcı leke düzenlemeleri, taşkın renkler, çala fırça tuvale aktarılmış boya yığınlarıyla birtakım duyguları, dehşeti, korkuyu, bunalımı, sevgiyi ya da acımayı seyirciye geçirir, içimizde birtakım duyguların kımıldamasına yol açar. (Erol, 2002: 11)

Peker hayatının ikinci yarısında Ankara'ya yerleşmiştir. Ankara onun sanatında bir ilerleme dönemi, yeni seriler içinde anlatım yöntemini geliştirme evresidir (Giray, 2006: 262). 1960-68 yılları arasında Ankara Turizm Bakanlığı Basın Yayın Genel Müdürlüğü'ndeki (çalışmaya istekli olmamasına rağmen resim yapmayı sürdürebilmek adına) memuriyetine devam etmiş ve bu süreçte biçim anlayışının şekillenmesine katkı sağlayacak yurtdışı müze seyahatleri başlamıştır. 1954'te

Erlangen Gençlik Tiyatroları Festivali kapsamında Almanya'da bulunmuştur. 1956 yılında katıldığı Salzburg yaz Akademisinde, Oscar Kokoscha eserinden yaptığı kopyanın altına Kokoschka imzasını atmış ve "aslı ile karıştırıyorum" yazmıştır (Berk & Küçükerman, 1994: 25). 1957'de Münih'te ekspresyonizm çevresinde toplanan Alman sanatçı gruplarını, müzeleri, Alte ve Neue Pinokothek'te eski ustaları ve modern dönem sanatçıları incelemiştir (Turan, 2007: 32). 1960'ta Turizm Bakanlığı görevindeyken İspanya bursu ile Madrid'e gitmiştir. 1967'de yılın ressamı seçilmiş, bakanlık aracılığıyla 1968'de kısa süreli birkaç kez Paris'te kalmıştır. 1972'te Fikret Otyam ile Paris'e oradan Köln'e seyahat etmiş, bu seyahatler Peker'e Avrupa resmi kaynaklarını müzelerde birebir inceleme olanağı tanımıştır. Hayatının son evresi 1975-78 yılları Ankara-Ayvalık-İstanbul üçgeni arasında geçmiştir (Berk & Küçükerman, 1994). Ayvalık'taki deniz kıyısında bulunan geniş ufuklu, çeşitli kadraj olanakları sunan ev, tekrardan çocukluğuna dair plastik fikrini ortaya koymasını destekler çağrışımlarda bulunmuştur. Sanatçının erken ve son dönemini geçirdiği iki farklı mekânın ortak paydası, doğanın verilerini gözleme imkânı sunmalarıdır. Akademi öğrencilik döneminden en yakın arkadaşı Turan Erol, Peker için "doğuştan sanatçı" ifadesini kullanmıştır. Rahat, içten ve anlık çalışmalarla durmaksızın ürettiği resimleri bu söylemi desteklemektedir (Giray, 1997: 494). Resim yapma pratiğini bir yaşama biçimi haline getiren sanatçı salt üretim kaygısı taşımış ve ileriye pek düşünmeden hareket etmiştir. Öyle ki bazı resimlerinin görsellerine dahi basılı kaynaklardan, sergi kataloglarından zorlukla ulaşılmış ve künye bilgilerini tespit etmek imkânsızlaşmıştır.

ORHAN PEKER'İN BEDRİ RAHMİ ATÖLYESİ İLE İLİŞKİSİ/ ONLAR GRUBU

Bedri Rahmi Eyüboğlu, Çallı Atölyesi'ndeki öğrenciliği ardından Paris'te, Lhote Atölyesi'nde çalışmış, İstanbul'a döndükten sonra Levy tarafından Akademi'ye hoca olarak alınmıştır. Bedri Rahmi Atölyesi, Nurullah Berk ve Cemal Tollu Atölyelerine göre daha duyarlı, yapısal yanı ikincil planda, lirik bir anlatımı seçmiştir. Cumhuriyet Dönemi Türk modernizmi içerisinde Orhan Peker'in öğrencisi olduğu bu atölye, ressam adaylarına fırsat tanıyan ve heyecanlarını diri tutan bir yapıda olmuştur (Germaner, 2016: 26). Atölye geleneği içerisinde Anadolu kültürel kimlik kodlarının anlatım alışkanlıkları üzerinden hareket etme pratiği süregelse de sanatçı kişiliğinin oluşması Eyüboğlu atölyesinde oldukça önemsenmiştir. Bu bağlamda Peker özgün tavrını ortaya koyarken ince bir çizgiyle yerelliğin sınırlarını yorumlayarak esnetmiştir. Sezer Tansuğ'a göre (1990: 28) Orhan Peker, motif yorumuna bu kaynakların istismarını aşan insancıl bir boyut getirmeyi bilmiştir. Peker, özellikle at temalı eserlerinde çeşitli kilim motiflerine yer verirken detaylardan arındırılmış bir form kaygısıyla sadeleştirilmiş bir düzen arayışı içerisine girmiştir. Genel anlamda 1950'li yıllardan itibaren Türk resminde kent, göç, işçi sınıfı, kentli kavramlarıyla birlikte sanatçıların üslupsal farklılıkları belirgin, bireysel özellikler kazanmaya başlamış, yerel-evrensel tartışmaları yapılr hale gelmiştir.

1946 sonrası, Orhan Peker'in de içerisinde yer aldığı, Bedri Rahmi Atölyesi'nden yeni mezun öğrenciler tarafından kurulan *Onlar Grubu* Batı sanatına dönük eğitimi yerel dinamiklerle ilişkilendirilme fikriyle bir araya gelmiştir. Amaçları düzenledikleri sergilerle İstanbul sanat ortamında dönemin yerel estetik kaygılarının izini sürüp kendilerini tanıtmaktır. Ancak Peker, detaylardan arındırılmış soyutlamacı biçim anlayışıyla yerel motiflere karşı mesafeli bir tavır sergileme tutumunda ısrarcıdır. Bu resim üslubuyla grubun kurucuları arasında yer almış olsa dahi, resminde geleneksel motif kullanımını lekesel bir soyutlamaya taşıyarak bir farklılık oluşturmuştur (Halıcı, 2017: 59).

Onlar Grubu 1947'de Güzel Sanatlar Akademisi'nin yemekhanesinde açtıkları ilk serginin iki afişine sıkça vurgu yapılmıştır. Afişlerin birinde El Greco'nun bir insan figüründen ayrıntı, öbüründe ise bir Anadolu kilimi desenine yer verilmiştir (Arslan, 1997: 1376). Bu iki tercih grup üyelerinin plastik yaklaşımlarında sınırlarının belirlenmesine dair esnekliğin sembolleri haline gelmiştir. Bir tarafta geleneksel kaynakları belirleyen motiflerin izi sürülürken, diğer tarafta El Greco deseninin ifadeci tarafı güçlü sarsıcı anlatımını ön plana alan bir eğilim söz

konusu olmuştur. İşte bu iki eğilim ortamında Orhan Peker, kendine ait öznel yorumla resim yapmanın yolunu bulmuştur. Belirli kalıp, motif, ya da kültürel kodlardan hareket etmek yerine gündelik bellekten yola çıkarak yaşamın özüne dair resimler yapma kararlılığını taşımıştır. Orhan Peker, Bedri Rahmi Atölyesi geleneği içerisinde bireysel nakışlarım olarak adlandırdığı yapıtlarını sürdürmüş ve bireysel nakışa varabilmeyi resmin yüzeyini düzenlemeyle ilişkilendirmiştir (Giray, 2006: 52). Onun için resmin plastik elemanlarını çözümleme kaygısı (biçim, leke, renk, ton) birincil planda yer almıştır.

ORHAN PEKER RESMİNİN PLASTİK FİKRİ VE BİÇİM ANLAYIŞI

Orhan Peker resimleri ilk bakışta sıradan, baktıkça rahatsız edici bir hissin yanında kendini izleyiciye kabul ettiren ve ikna eden bir yapıya bürünmektedir. Tek seansta (alla-prima) yapılmış hissi uyandıran duyu yüklü resimlerinin baktıkça çarpıcılığı, ikna ediciliği artmaktadır. Soyutlamaya dönük, monokroma varan ritmik leke dengesi üzerine kurulu kompozisyonları dönemi içerisinde son derece özgündür. Malzeme kullanımındaki rahatlık da form anlayışıyla paralellik taşımaktadır. Resimlerinde imgeyi oluştururken doğayla kurduğu ilişki, gördüğünü olduğu gibi aktarmaya dönük değildir. Ele aldığı biçimi tasvir etmeden sadeleştirmektedir. Kısıtlı renk paletiyle, filtrelenmiş dış gerçekliği içselleştirme kaygısı taşıyarak dramatik bir sonuca ulaşturmaktadır.

20. yüzyıl başında tüm modern sanat akımlarının ve sanatçıların genel eğilimini oluşturan sanatsal anlatımdaki yeni tavır ve söylemler, biçime ilişkin değişimler, biçim bozmaları, çarpıtma ve parçalamalar; Sigmund Freud'a göre, uygarlıkla gelen bir rahatsızlık duygusunun ürünüdür. (Hauser, 1984: 396)

1950 sonrası modern Türk resmi içerisinde Peker'in biçim anlayışı üzerinde de Hauser'in altını çizdiği bu rahatsızlık duygusundan beslenme tavrı etkilidir. Sanatçının İstanbul ve Ankara'daki ev atölyelerde çatı katlarına sıkışmış kentli ressam olarak üretim kaygısı, değişken ve gerilimli ruh halleri, altı çizilen dış dünyayla tam da uyum sağlayamama -dışavurumculuk akımıyla ilişkili- biçim anlayışına yansıyan saptamaları teyit etmektedir. Peker'i yakından bilen Günseli İnal'a göre; "[...] Dış dünya elemanlarına, dış-varlık'a bir anlamda sırtını dönen Orhan Peker'in kendilik bilgisiyile kurguladığı estetik âlemindeki belirleyici öge; dış dünyadan gelen her şeyin sanatçının arketiplerine çarparak deforme olması ve yeniden değer kazanmasıdır" (İnal, 2006: 18). Dış dünya elemanlarına sırtına dönmekle vurgulanan tamamen soyut bir yaklaşım içerisinde olmadığıdır. Aksine ressam, seçtiği imgenin gerçeklikle bağıni koparmayıp soyutlama dozajını bir hayli yüksek tutarak hareket etmektedir. Özellikle hayvan imgelerinde fark edilen biçim anlayışındaki deformasyon doğa verilerini barındırsa da kişisel bir bakış açısının ürünüdür.

Peker, resmin plastik elemanlarından çizgiyi asıl işlevi olan sınırları ortaya çıkararak kontur işlevselliğiyle kullanmamaktadır. Resimlerinde kontur ön planda değildir. İmgeyi ortaya koyarken biçimin sınırlarını belirleyip içerisinde kapalı bırakan bir biçimle karşılaşılması bir hayli güçtür. Bilakis resimsel olduğu kanaatindeki imajı tüm çarpıcı haliyle lekesele bir forma taşıma gayretindedir. Bu noktada analitik yaklaşım ortaya koymaktadır. Küçükerman, Orhan Peker kitabında Peker'in doğaya bilimsel bir bakış çabasının bireysel bir duyuyla birleştirip biçimlere aksetmesine vurgu yapmaktadır (Berk & Küçükerman, 1994: 25). Bu araştırmada yer verilen İspanyol Defteri'nde yer alan boğa güreşi izlenimlerini aktardığı kâğıt işler, biçim anlayışının en dolaysız örnekleri sayılması açısından önemlidir.



Görsel 1. Orhan Peker, *Arena 18*, 1964, Kâğıt üzerine karışık teknik, Cuaderno Español/İspanyol Defteri

Görsel 2. Orhan Peker, *Ana'lar, Analar*, 1963, Kâğıt üzerine karışık teknik, Cuaderno Español/İspanyol Defteri

Görsel 3. Orhan Peker, *Arena 7*, 1963-64, Kâğıt üzerine mürekkepli kalem, Cuaderno Español/İspanyol Defteri

Kafayı duvara vura vura notuyla ortaya çıkan *Arena 18* eserinde kâğıt yüzeyini bir anda kaplamış hissi uyandıran boğa soyutlamasıyla karşılaşılmaktadır (Görsel 1). Tek seansta sonuçlandırılmış bu çalışma, deftere ait notlardan da anlaşılacağı üzere birebir gözleme dayalıdır. *Arena 18*'de boğa figürüne ait belirli detaylar kapatılıp görmezden gelindiğinde geriye kalan soyut, siyah bir lekedir. Madrid seyahatine ait bu defterde aynı içeriğin farklı kadraj olasılıkları, açık koyu denemeleri, desenlerinin en dolaysız halleri yer almaktadır. Orhan Peker tuval resimleri için ön hazırlık yapmamıştır. Kâğıt üzerine yaptığı çalışmalar kendi içerisinde bitmiş, o anın heyecanıyla sonuçlandırılmıştır (Görsel 1-3). Koyu ton hâkimiyetine dayalı lekesele etkide tercih edilen tonun ara baremlerine yer verilmemesi iki boyutlu algıyı desteklemiştir. Bu biçim anlayışı yüzeysel bir espasa neden olmaktadır. Peker, mesafe farklılıklarını ortaya koymaya dönük ışık oyunu, bir plan ya da derinlemesine bir espas algısı yaratma girişiminde bulunmamaktadır. "Orhan Peker, toprağa, yeryüzüne, insan elinden çıkmış nesnelere sınırsız bağlı. Gökyüzüne bakmıyor, bakmak da istemiyor. Derdi, gücü çevresindeki çeşitli belirtiler arasında dolanmak, elle tutulurun üzerinde çöreklenmek, içine ilerlemektir" (Benk, 1965'ten aktaran Giray, 2006: 46). *Arena* serisi tam olarak bu bağlılığa dayalı gözlemlerin imgelere dönüşmüş halleridir.

Madrid seyahatine ait *Arena 7* mürekkepli kalem kompozisyonunda gravür mantığıyla hareket etmektedir. Siyah, beyaz, gri ton alanlarıyla açık koyu etkisini görme amacıyla olduğu kompozisyonun iki renkli varyasyonunu daha yapmıştır (Görsel 3). Nispeten analitik bir düzen içinde, formu geniş bir boşlukta değerlendirirken ortaya çıkan pentür boya ilişkisi adeta kendi iç katmanlarının arayışıdır. Ressam, üzerinde yoğunlaştığı imgenin renginden ziyade tonunu ya da ışıklılık derecesini düşünerek hareket etmiştir. Biçimin lokal tona dayalı açık koyu oranının saptanması ve diğer eleman(lar)la ya da fonla kurulan ilişkisiyle leke etkisi ortaya çıkmaktadır. Çoğu resminde keskin zıtlıkların olmaması güçlü çağrışımlar yapmadığı yanılgısı bir yana, biçim ile fon arasındaki kontrastı arttırdığında net, siluet bir biçim ortaya koyduğu fark edilmektedir (Görsel 1, 2). Mürekkebin siyah tonunun çeşitliliğini kullanarak ya da yağlıboya da tek bir rengin sağladığı olanakla kâğıt yüzeyine yaptığı çalışmalar psikik bir enerjinin forma dönüşmüş halleridir. Bu içeriği destekleme amacından olsa gerek kompozisyonların kadrajları sıkışıktır. Geniş bir gökyüzü, derinliği olan bir zemin algısı yaratma girişiminde bulunmamaktadır. Sezer Tansuğ'un ışık kullanımı, mekân algısı, boşluk-doluluk ilişkilerine dair tespitlerini somutlaştırmaktadır (Görsel 1, 2).

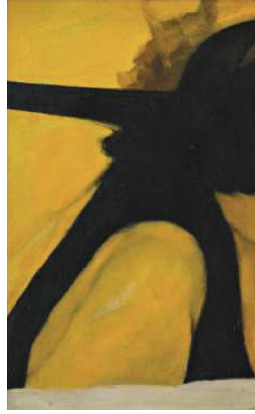
Havadan gökyüzünden bir çekilmesi var Peker'in. Ele aldığı konu bir ışık gölge oyununda siliniverir korkusuyla görüş açısını daralttıkça daraltıyor. Peker, ışığın biçimleri değiştirme gücünden çekiniyor, pırıltıları donuklaştırıyor, pencereleri sınırsız kapatıyor. (Tansuğ, 2008: 273)

Peker'in, Ankara, Küçük Esat'ta yalnız yaşadığı süreçte yaptığı siyah beyaz baskı çalışmaları biçim odaklıdır. Bu baskı serisinde biçim-içerik ilişkisi farklı bir boyuta taşınmıştır. Silüet bütüncül bir form, düz beyaz bir fon üzerindedir. "Biçim içeriğin iletilmesini sağlayan dildir, inandırıcı olarak kalmak için ifade etmeye yazgılı olduğu her içerik değişimiyle birlikte değişmelidir" (Klingender, 2011: 473). Kuşkusuz taş baskı tekniğinin sunduğu olanaklar biçimin iyice silüete dönüşmesini tetiklemiştir. Seriler halinde üretilen taş baskı çalışmalarındaki silüet fikri lekesel anlayışıyla paraleldir. Bu baskıların konusu; itfaiyeciler, balıklarla çevrili çıplaklar, bezgin işçi atlar, kargalar, mandalardır.

İtfaiyeciler taş baskı serisi biçimsel tarafı ağır basan güçlü ifade olanaklarına kapı aralayan dışavurumcu denebilecek yanı yüksek kompozisyonlardır (Görsel 4). Bu konu yaşanan büyük Ankara yangını sonrası ele alınmıştır. İtfaiye erlerinin ritmik ilişkileri üzerine kurulu seri sanatçının karakteristik, dikkat çekici dönemini kapsamaktadır. Bu serideki itfaiyecilerde etkili bir silüete dönük form arayışı Karagöz Hacivat sahneleriyle, hatta Mehmet Siyah Kalem'in ifadeci yaklaşımıyla ilişkilendirilebilir. Siyah Kalem'in tipoloji literatürünün deformasyona dayalı ifadeci yanının anlatım gücü kendi kaynağını arayan Peker için esin kaynağı olmuştur. "Sanat Tarihinin Temel Kavramları" adlı eserinde Wöflin (1995), resmin ortaya koyduğu görüntünün nesnel belirlilikle tamtamına uyuşmadığına tersine ondan kaçındığına vurgu yapmaktadır. Bu bağlamda *İtfaiyeciler* baskı serisinde tek bir silüete dönüştürülen figür grubu mekân bağlamından koparılmaktadır. Beyaz fon üzerinde değerlendirilen biçim, dinamikliğini koruyarak lekenin anlatım gücüne hizmet etmektedir ve Wöflin'in altını çizdiği bağlamda nesnel belirlilik ortadan kalkmaktadır. Temsil edilen içerikte başrolü alan ya da ikincil figür denebilecek bir hiyerarşi bulunmamaktadır. Fon üzerindeki birliktelikten izleyici bütün bir silüeti algıladıktan sonra ayrı ayrı figürleri seçebilmektedir (Görsel 4). Ayrıca bu çalışmalar Franz Klein'in herhangi bir imgeye yer vermeyen siyah-beyaz büyük boyutlu fırçalarla yaptığı jestüel çalışmaları çağırırsa da Klein'deki gibi aksiyon resmine varan ya da Japon kaligrafisine göndermeler yapan ideografik sonuçlara dönüşmemektedir (Görsel 4, 5). Klein'de ortaya çıkan biçimlerin imgeler dünyasında karşılığı yokken, Peker'de tam tersine dramatik etki sağlayan biçim odaklı soyutlamalar vardır.



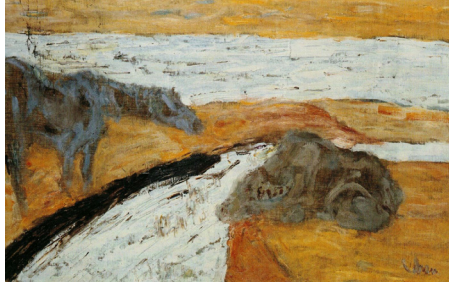
Görsel 4. Orhan Peker, *Tulumbacılar/İtfaiyeciler*, 1964, Taş baskı, 57x40cm, Gözde Kıyat Altuğ Koleksiyonu



Görsel 5. Orhan Peker, *Karakuşlar*, (t.y.), Tuval üzerine yağlıboya, 82x52,5cm, Ankara Devlet Resim Heykel Müzesi Koleksiyonu, Ankara

Orhan Peker'in biçim anlayışının şekillenmesinde yoğun boya kullanımı etkin rol oynamaktadır. Yoğun boya kullanımıyla elde ettiği pentür etkisine örnek gösterilebilecek *Manda* ve *At* resminde kadrajın sağında ve solunda yer alan iki hayvan imgesi de mekânla ilişkisi göz önünde bulundurulup katmanlar halinde boyanmıştır (Görsel 6). Hayvan imgelerinin fonla ilişkileri kurulurken biçimleri çevreleyen konturlar eritilip yer yer yok edilmiştir. Biçimlerin (at ve manda imgelerinin) fırça sürüşleri, spatula kullanımından kaynaklı pelteleşen formlara dönüştüğü düşünülebilir. Bu durum yoğun boya kullanımıyla biçim anlayışındaki ifadeci yanı baskın desen tavrının birleşmesiyle ilişkilidir. Biçimlerdeki deformasyon

dikkat çeker hale gelmiştir. Bu deformasyon resmin içeriğini destekler ve iki hayvan imgesinin ayakta durabilecek gövde ve uzuvlardan yoksun olduğu algısı yaratmaktadır. Ayrıca resmin geneline yayılan ışıklılık etkisi dikkat çekmektedir.



GörSEL 6. Orhan Peker, *Manda ve At*, (t.y.), Tuval üzerine yağlıboya, 75x115cm, Mehmet Kıyat Koleksiyonu



GörSEL 7. Orhan Peker, *Beyaz Atlar*, 1965, Tuval üzerine yağlıboya, 88x90cm, Ankara Devlet Resim Heykel Müzesi Koleksiyonu, Ankara

Peker, 1960'tan sonra tekli, ikili, üçlü at gruplarına ya da at başlarına figüratif - soyut karşıtlığı bağlamında çeşitli çözümler aramaya yönelmiştir. *Beyaz Atlar* resminde atların üstüne atılan çullar ve yem torbalarında yoğun boya kullanımıyla sağlanan pentür etkisinin neredeyse bütün tuval yüzeyine yayıldığı fark edilmektedir. (GörSEL 7). Tuval yüzeyinde net bir şekilde tarif edilmeyen ancak sezilen bir mekân duygusu hâkimdir. Peker'de doğa kesitine dair bir alan, gökyüzü ya da zemin şerit halinde dokulu, jestüel bir tavırda boyanmış yüzeylere dönüşebilmektedir. Koyu, orta, açık lekeleri oluşturan parçalar kendi resim değerlerini ayrı ayrı sunmanın yanında, birbirleriyle organik bir bağ kurmaktadır. Bu organik bağı sağlayan parçaların ait oldukları figür ya da nesnelerin varlıklarını bir bütün olarak sezdirmeleridir (Gönenç, 1998: 138). Aslında bu iki resmin de ortak paydası, Peker için önemli olan yanı, modelin gerçekte ne ya da kim olduğundan ziyade ondaki etkisinin nasıl duyumsandığı sonucudur (GörSEL 6, 7).

Peker'in büyük boyutlu birkaç resminden biri olan *Balıkçı Çocuk ve Kediler* boşluk-doluluk oranlarının tuval yüzeyinde irdelendiği, üç geniş şeride ayrılmış olması, deniz imgesinin olabildiğince düz, derinlikten uzak, dar bir fon ile ortaya konması açısından dikkat çeken bir kompozisyonudur (GörSEL 8). Balıkçı figür (çocuklukla yetişkinlik arasında-delikanlı), iki kedi ve balıklardan oluşan eser yoğun içeriğine rağmen sessiz ve sakin bir içeriğe taşınmıştır. Başka "deniz ve çocuk" temalı resimlerinden farklı olarak deniz imgesi bu resmin tuval yüzeyinde boşluk olarak varlık gösterebilmektedir. Yoğun anlatım gücünü tasvire düşmeden simgesel renk lekeleri ile sağlamaktadır. Gerçekleştirdiği hemen tüm figüratif yapıtlarda leke, ressamın üslubunu belirleyen önemli öğedir. Diğer taraftan gerçek olanla alegorik ve şiirsel olanı aynı yapıtta işlemiş, bu birliktelik resminin bütünselliğini daha da vurgular hale gelmiştir (Arslan, 1997: 1441). Peker'in, Bonnard, Vuillard, Roussel gibi Japon baskılarından etkilenen sanatçıların titrete fırça tuşlarıyla elde ettikleri hissiyatı çağrıştıran şiirsel etkiyle akrabalığı kurulabilir. Ancak Nabilerde öne çıkan ışıklılık ve renk hassasiyetini vurgulayan parçalanmış yüzeyler yerine Peker resminde yalınlaştırılmış ton alanları mevcuttur.



GörSEL 8. Orhan Peker, *Balıkçı Çocuk ve Kediler*, 1976, Tuval üzerine yağlıboya, 189x266cm, Dr. Nejat F. Eczacıbaşı Koleksiyonu, İstanbul

ORHAN PEKER RESMİNİN BATI RESİM SANATIYLA İLİŞKİSİ

1950'ler Türk resminde hocası Eyüboğlu'nun özellikle değer verdiği halk sanatları Peker'in pek ilgisini çekmemiştir. Bir kilimdeki motifin resimsel değerini yadsımamış ancak bu tür eğilimleri uzaktan bir seyirci olarak takip ettiği hissedilmiştir. Bedri Rahmi, kendi resimlerine benzer resimler yapılması durumunda öğrencilerine tepki göstermiş, Batı Sanatı ressamı arasında usta kaynaklarını belirlemelerini önermiştir. Akademi sürecinin yakın tanığı Turan Erol öğrencilik döneminde Orhan Peker'in Tiziano, Rembrandt ve Klee üzerine yazılmış bol resimli üç kitabının olduğundan ayrıca Velázquez'in *Les Menines*'i, Greco'nun *Kılıçlı Adam*'ı ve Goya'nın *Çıplak Maya*'sı röprodüksiyonlarını yanından ayırmadığından, Bedri Rahmi Atölyesi'nin bir duvarına Piero della Francesca'nın *Arezza* fresklerinden bir parçayı *Seba Melikesi Belkıs*'ı, kendi isteğiyle kopya ettiğinden bahsetmiştir (Erol, 2002: 7-8). Erol'un Peker'e dair sıraladığı usta kaynakları sanatçının biçim anlayışı üzerindeki yönlendirici etkileri kaçınılmaz olmuştur. Tiziano, Rembrandt ve Klee dönem ve üslupsal açıdan farklılıklar gösterebilir de tuval yüzeyi üzerinde yoğun boya kullanımları ve jestüel tavırları Peker'in davranış biçimini etkilemiştir. Yine Goya'nın *Los Caprichos* gravür serisi Peker üzerinde açık koyu düzeni açısından yol gösterici olmuştur. Peker, istekle yapılan kopyanın teknik bakımdan öğretici olduğu görüşünde ısrarcı olmuştur.

İlhan Berk, Peker'in sevdiği ressamlar arasında Picasso, Morandi, Kokoschka, Lautrec, Yves Klein'i sıralamıştır. 19. ve 20. yüzyıl Batı Resim sanatı Fransız ressamların yanı sıra ifadeci yanı ağır basan sanatçılarla da akrabalığı kurulabilecek Peker, sadeleştirilmiş, katmanlı, lekesel bir biçim oluşturma çabası ile hareket etmiştir. Avrupa ve Amerika'daki Tachiste (lekeci) form anlayışını Kokoschka gibi ifadeci yanı ağır basan ressamların form anlayışıyla ilişki kurarak harmanlamıştır. Yves Klein'in monokromatik yolu Orhan Peker'i etkilemiş ve tek bir rengin mavi egemenliği, yalınlığı, derinlik etkisi üzerine yoğunlaşmıştır (Berk, 2009: 416). Sanatçının usta kaynaklarına dair defterine aldığı not şöyledir:

İlk ustalarım Uzakdoğululardı. Özellikle Hokusai'nin sadelik içindeki vurucu lekeleri ilgilendirdi beni. Bizdeki Karagöz figürleri, daha çok kufi yazılarını ilginç buluyordum. Lautrec batılılar arasında bana ilk ustalık yapan oldu. Taassuba kaçmadan figüratif sanatın tüm gelişimini incelemeye çalıştım. (Giray, 2006: 129-130)

Peker'in seçtiği konuda ısrarcı bir şekilde varyasyonları sürdürmesi, doğaya bakışındaki yalınlık, Giorgio Morandi ile ilişkilidir ve her iki sanatçı da benzer bir tutku paydasında buluşmuştur. Morandi'de sevdiği onun tek konuyla, şişelerle (benzer formlara sahip) yetinmiş olmasıydı. Peker de Morandi'nin seramik nesnelere kurduğu bağa benzer bir duyarlılıkla konuyu/ nesneye yaklaşmıştır. Dar bir skalada, sınırlı bir palet anlayışıyla resmini oluştururken resimsel anlatımın içinde kalıp, abartılmış bir eleştiri ya da hiciv duygusallığına yönelmemiştir. Tıpkı Morandi gibi Peker'i de bir akım ya da bir kategoriye dâhil etmek zor olmuştur. Her ikisi de sınırlı bir alanda, neredeyse takıntılı sayılabilecek nesne temsiliyeti ve kendilerini nüansları keşfetmeye adanmış sanatçılardır. Peker, at temasını ele alırken kadraj ve biçim çeşitliliğinde birbirlerine benzer kompozisyonlar üzerinde çalışırken her bir resmi farklı özgünlüğü, ortak paydada ise dramatik bir ifadeyi ortaya koymuştur.

ORHAN PEKER RESİMLERİNDE MALZEME KULLANIMINDAKİ ÇEŞİTLİLİK

Orhan Peker'in bütün resim serüveni göz önünde bulundurulduğunda, materyal bağlamında tutucu bir tavır sergilemediği aksine birçok malzemeyi deneyimlediği fark edilmektedir. Pastel, füzen, çini mürekkebi, tebeşir, suluboya, katran, yağlıboya, yüzey olarak mukavva, ahşap panel, duralit, kontraplak, karton, kâğıt kullandığı malzemeler arasındadır. Ağaç baskı, litografi, gravür baskı yapması dışında baskı üzerine yağlıboya, pastel ile müdahalelerde bulunduğu çalışmalar da üretmiştir. Resmin plastik unsurlarından doku, malzeme çeşitliliği sağlandığında farklı olanakları beraberinde getirmektedir. Doku kullanımı, üretilen çalışmaya resimsel değer olarak katkı sağlamaktadır. Ayrıca malzeme tercihi, kullanım şekli, çeşitliliği sanatçı kişiliğin ortaya konmasında etkili olmaktadır. Kapak tasarımından kâğıt seçimine kadar özel bir yere sahip *İspanyol Defteri*, Madrid

seyahatinin önemli desenlerini, kâğıt işlerini, çalışmalarını, notlarını, şiirlerini içermektedir.

Uzun süre kaldığı İspanya'dan iki defter dolusu eskizle geldi. Aslını ararsanız bunlar eskiz değil, hemen çerçevenmeye hazır şeylerdir... Ne oldu? Bu defterler şöyle bir kenara itildi. Zamanı var diyordu. Sonra başka konular sardı onu. Diyeceğim Orhan'da evreler yoktur. Canının istediği birinden öbürüne geçer, sonra gene ona döner... Konu ne olursa olsun her resim yeni bir fikir. (Küçükerman, 1995: 33)

Belli ki Orhan Peker'e farklı doku ve yüzeyler üzerinde malzeme kullanımı heyecan vermektedir. Kâğıt üzerine yaptığı çalışmalarda mürekkep ya da yağlıboya malzemeyi incelterek akışkan sürüşlerle jestüel etkiyi güçlendirmektedir. Diğer taraftan tuval yüzeyinde yer yer yoğun, hamurumsu boya kullanımıyla oluşan doku, pentür etkisini desteklemektedir. Ressam, öğrencilik yıllarından itibaren mürekkebin koyu tonunun sunduğu olanakları sonuna kadar deneyimlerken ifadeci biçimin izini sürmüştür. Hızlı sonuç elde edilebilir yüzey olması yanında, desen çizmek için taşınabilir olanağı, kâğıdı birincil malzeme haline getirmiştir.

Arkadaşı Fikret Otyam kâğıt çalışmalarına dair şu tespiti yapmıştır: "Müzelik resimlerden çok, çoğaltılmış resimleri sever, yaptığı işlerin elden ele dolaşmasını isterdi. Siyah-beyazın bir yerine –ama tam konulması gereken bir yerine- bir renk atar, üç rengi, çoğu ustalarımızın renkli dedikleri resimlerden çok renkli tesir yapardı" (Berk & Küçükerman, 1994: 24). Gözlemleyip hafızaya kazıdığı imgeden hareket ederken atölyede çalışma pratiği onu açık hava ressamı olma fikrinden uzak tutmuştur. İçedönük karakterinin bir yansıması olarak dışarıdaki hayatı sosyalleşeceği bir alan olmanın ötesine taşımamıştır. Hocası Bedri Rahmi gibi ne cebinin her yerinde kalemler, defterler taşımış, ne de dışarıdaki dünyaya direkt resim gözüyle bakmıştır. Son dönem resimlerinde de uzanabileceği yakınlığa bakmayı tercih etmiştir.

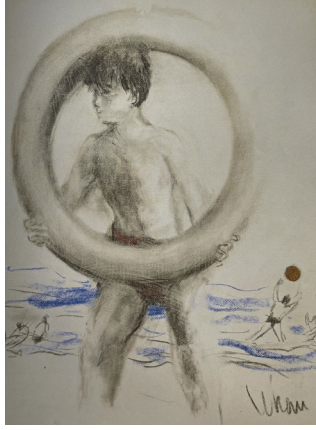
Nar ve Hasta Bakıcı resimleri malzeme kullanım bağlamında birbirine tamamen zıt yapıdadır (Görsel 9, 10). *Nar* resminde üst üste katmanlar halinde sürülmüş boya tabakaları soyut bir resim yaklaşımıyla, malzeme varlığının yüzeyde bulunma halinin altını çizmektedir (Görsel 9). Yağlıboya malzemenin farklı yoğunlukta sürüş ve doku katmanı desen öğesini barındırır bir sonuçla *Nar* imgesine dönüşmüştür. Tüm bu soyutlamaya dönük malzeme kullanımına rağmen ressam biçimin ifadesinde oran değiştirmeye ya da çarpıtmaya dönük bir girişimde bulunmamıştır. *Hasta Bakıcı* resmi ise tek seansta sonuçlandırılmıştır (Görsel 10). Monokrom etkideki resimde parçaların ait oldukları bütün ile ilişkilerini araştıran göz, koyu, orta ve açık lekelerin ritmini bütünleyerek zenginleştirmiştir. Peker'in son dönemine ait olan çalışmada pastel boya gibi bir malzemeyi ustaca kullanımı biçim anlayışının temellerine dönüş yapan ton hâkimiyetini ortaya koymaktadır. Sanatçının gücü bu yalınlıktaki bir biçim anlayışıyla aktardığı trajik yük, hüznün, yalnızlık gibi duyguları şiirsel etkiye taşıyabilmesinde saklıdır.



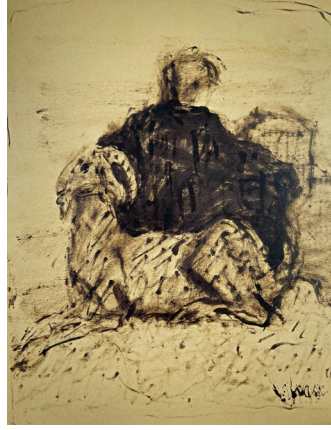
Görsel 9. Orhan Peker, *Nar*, (t.y.), Tuval üzerine yağlıboya, 37x31cm, Nazlı Tosunoğlu Koleksiyonu



Görsel 10. Orhan Peker, *Hasta Bakıcı*, (t.y.), Kâğıt üzerine pastel, 56x45cm, R. Sunğur Koleksiyonu



Görsel 11. Orhan Peker, *Deniz Kenarı ve Çocuk*, (t.y.), Kâğıt üzerine pastel, 63x48cm, Plevneli Koleksiyonu



Görsel 12. Orhan Peker, *Keçi ve Figür*, (t.y.), Kâğıt üzerine inceltilmiş katran, 64,5x50,5cm, Plevneli Koleksiyonu

Deniz Kenarı ve Çocuk ile *Keçi ve Figür* çalışmaları hem malzemenin yapısından hem de kullanım farklılığından kaynaklanan bambaşka sonuçlara ulaşmıştır (Görsel 11, 12). İki çalışma da figüratif olmasına rağmen sert uçlu bir fırça ve inceltilmiş katran ile yapıldığı belirtilen *Keçi ve Figür* deseni yoğun ekspresif değerlere sahiptir (Görsel 12). Resimde fırçanın özgün kullanılışı sayesinde keçinin ifadesi ve figürün silueti etkili hale gelmiştir. Siyah beyaz kontrast tercihiyle sağladığı etki öznel bir yaklaşımın, bireysel bir duyuşla biçimlenmesine örnek oluşturmaktadır. *Keçi ve Figür* spontane bir oluşumun alt yapısında var olan ve gelişim gösteren aşamaların yarattığı deneyimi yansıtmaktadır. *Deniz Kenarı ve Çocuk* resminde pastel malzemenin dağılan bir yapıda olmasının sonucu etkisi bulunmaktadır (Görsel 11). Doğadaki nesnel gerçeklikle ilişkisi kurulmaya çalışılan çocuk figürü natüralist bir boyuta ulaşmıştır. Orta ve açık ton hâkimiyetindeki çocuk figürünün silueti yalınlaştırılmış olmasına rağmen vücut yapısına dair fikir verebilmektedir. Ayrıca toz pastel etkisindeki malzemenin olabildiğince ekonomik kullanılarak çalışmanın sonuçlandırılması dikkat çekmektedir. *Deniz Kenarı ve Çocuk* eseri Peker'in malzemeyi kullanımındaki hâkimiyetini göstermektedir. Bu iki çalışma malzeme kullanım çeşitliliğinin farklı biçimsel sonuçlarını ortaya koymaktadır.

SONUÇ

Orhan Peker, Türk resmi 1950 kuşağı içerisinde Batı Resim Sanatını özümsemiş, soyutlamacı tavra sahip, genel olarak lekesele üslupla hareket eden, detaylardan arındırılmış biçim anlayışıyla döneminin önemli bir ressamı olduğu anlaşılmaktadır. Bu çalışma ardından sanatçının resimlerdeki şiirsel etkide romantizmin kökleriyle ilişkisi kurulabilecek olsa da ifadeci yanı baskın bir form algısı ortaya koyduğu sonucuna varılmaktadır. Karadeniz'de geçen çocukluk yılları, hayatının erken dönemlerinde doğayla kurduğu ilişki, mizacının ipuçlarını belirlemiş, sanatla iç içe aile ortamının sağladığı olanaklar sayesinde resim pratiğinin kökleri atılmıştır. 1950'li yıllardan itibaren Türk resminde kent, göç, işçi sınıfı, kentli kavramlarıyla birlikte sanatçıların üslupsal farklılıkları ortaya çıkmaya başlamıştır. Her ne kadar Peker, Türk sanat tarihinde *Onlar Grubu* içerisinde anılsa da yapılan çalışma ardından son derece özgün bir konumda olduğu sonucuna varılmıştır. Orhan Peker'in biçim anlayışını şekillendiren etkenleri öz yaşam sürecindeki evrelerden bağımsız değerlendirmek mümkün görünmemektedir. Hayatının erken dönemlerinde resimle kurduğu ilişki, resminin içeriğine ve doğaya bakış açısına yön vermektedir.

Peker, resmin plastik elemanlarını kullanırken çizgisel üslup yerine lekesele üslup eğiliminde olduğu, hayatının henüz ilk yarısında ürettiği eserlerde dahi kendini belli etmektedir. Resmin katmanları ile kendi iç katmanları arasında kurduğu bağda ulaşılan sonuç sanatçının özgünlüğünü ortaya koyan tuval resimleri kadar kâğıt üzerine yaptığı çalışmalarıdır. Kâğıdın elden ele dolaşabilir, tuvale göre

hızlı sonuç elde edilebilir özelliği sanatçının mizacıyla örtüşmektedir. Yapılan araştırmayla Peker'in, Bedri Rahmi Atölyesi'nde, bir kalıba sokulmaya dönük eğitim anlayışına maruz kalmadığı, özgün tavrı desteklenen bir öğrencilik süreci geçirmiş olduğu sonucuna varılmıştır. Yine de her ne kadar resminde Bedri Rahmi Atölyesi izleri sezilse de çıkarılan sonuç daha çok hocasının resme bakış açısındaki tutkunun izleri Peker'in sürecine etki etmiştir. Peker döneminin yaygın yerel estetik kaygılarından kısmen de olsa uzak kalmıştır. Hayatının ikinci yarısında koşulların neden olduğu Ankara'da yaşama süreci Batı sanatıyla ilişkisini güçlendirecek seyahatlerin gerçekleşmesine olanak tanımıştır. Peker'in Avrupa müzelerindeki incelemeleri, kendi resmine yakın hissettiği sanatçı kaynaklarından yaptığı kopya çalışmaları, ifadeci yanı ağır basan biçim anlayışına dönük tercihlerinin belirlenmesine katkı sağlamıştır. Resmin anlatım sorunları üzerinde düşünürken kopya yaptığı, incelediği ressamın sanatçının lekeci yaklaşımını netleştirmiştir.

Orhan Peker'in hızlı, tek seansta sonuçlandırma niyetinde olduğu çalışmalarında malzemeyi rahat kullanışı, üslupsal özelliklerini doğrudan ortaya koymasına olanak tanımaktadır. Taş baskılar, eskizler, pastel, mürekkep vb. desen malzemelerini kullanarak yaptığı çalışmalarda imgeyi yeni bir düzen içerisinde siluet bir form, soyut bir leke, açık-koyu düzeninde, ifadeci yanı ağır basan biçim anlayışına taşımaktadır. Ortaya çıkan sonuç, biçim anlayışının, temelde leke sorunsalı üzerine kurulu olduğudur. Peker, etkili bir form ortaya koymaya çalışırken leke sorunsalını resminin belirleyici plastik unsuru olarak öne çıkarmaktadır. Tuval üzerine yağlıboya resimlerinde yoğun boya kullanımı ve rahat fırça sürüşleri ile deformasyona kapı aralamaktadır. Biçim içerik ilişkisini kurarken kâğıt ya da tuval yüzeyinde somuttan soyuta bir hareket sahası içerisinde çeşitli uğrak alanlar belirlemektedir. Yemlenen atlar, kediler, güvercinler, hareket halindeki itfaiyeciler, çocuklar, yakınında bulunan nesnelere anlık görüntülerinden sıyrılıp bir devinim halinde duygu durumunu aktaran güçlü bir içeriğe evrilmektedir. Peker'in dönemleri yoktur. Resimleri tematik bağlamda kronolojik olarak gruplandırılabilir de biçimsel açıdan bu pek mümkün değildir. Yapılan araştırma ardından eserlerine tematik ve biçimsel açıdan bakıldığında lineer bir ilerleyiş yerine döngüsel bir süreklilikle karşılaşıldığı sonucuna ulaşılmıştır.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı

Çalışma tek yazarlıdır, yazar çalışmaya %100 oranında katkı sağlamıştır.

Çatışma Beyanı

Herhangi bir potansiyel çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Etik Kurul Beyanı

Etik kurul beyanı gerektiren bir çalışma değildir.

KAYNAKÇA

- Arslan, N. (1997). *Eczacıbaşı sanat ansiklopedisi* (3). Yapı Endüstri Merkezi Yayınları.
- Berk, İ. (2009). *Kült kitap (yazarın / okurken / çizerken)*. Yapı Kredi Yayınları.
- Berk, İ. ve Küçükerman, Ö. (1994). *Ressam Orhan Peker, '3.bölüm: ressam Orhan Peker, hayat ve sanat başlıyor'*. Milli Reasürans T.A.Ş.
- Edgü, F. (1993). *Cornelius'a mektuplar*. Yapı Kredi Yayınları.
- Erol, T. (2002). *Orhan Peker ressam, 1927-1978, Ara Güler'den Orhan Peker*. Milli Reasürans T.A.Ş.
- Germaner, S. (2016). *Ressam olarak Bedri Rahmi Eyüboğlu*. A. Ayan (Ed.), *Bedri Rahmi Eyüboğlu 100 yaşında Sempozyumu* (25-29). Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Yayınları.
- Giray, K. (1997). *Türkiye İş Bankası Koleksiyonu sanat dizisi* 55. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Giray, K. (2006). *Orhan Peker*. Beşiktaş Belediyesi Beltaş A.Ş. Sanat Yayınları.
- Giray, K. (2020). *Ankara Devlet Resim Heykel Müzesi başyapıtlar II*. Kültür ve Turizm Bakanlığı Güzel Sanatlar Genel Müdürlüğü Yayınları.

- Gönenç, T. (1998). Orhan Peker'in Mahzun Atları, *P Kültür Sanat Antika Dergisi*, (11), 132-147.
- İnal, G. (2006). *Çağdaşlar, Güzel Sanatlar Akademisi 51' mezunları, Şadan Bezeviş, Adnan Çoker, Turan Erol, Abdurrahman Öztoprak, Orhan Peker, protest bir estetik pre-psikololik – arketipsel. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.*
- Halıcı, E. (2017). Orhan Peker ve Türk resim sanatındaki yeri. *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, (38), 51-68.
- Hauser, A. (1984). *Sanatın toplumsal tarihi* (Y. Gölönü, Çev.). Remzi Kitabevi.
- Klingender, F. (2011). Sanatta içerik ve biçim (S. Gürses, Çev.). *Sanat ve Kuram 1900-2000 Değişen Fikirler Antolojisi*. Küre Yayınları, 472-475.
- Küçükerman, Ö. (1995). *Orhan Peker İspanyol Defteri*. Yapı Kredi Yayınları.
- Sıtkı, Ş. (1969). Orhan Peker'in Son Sergisi, *Ankara Sanat*, (33), 14-15.
- Sıtkı, Ş. (1980). *Orhan Peker, Orhan Peker'den anılar-sergiler- mektuplar-şiirler*. Fotografik Yayınları.
- Tansuğ, S. (1990). *Türk resminde yeni dönem*. Remzi Kitabevi.
- Tansuğ, S. (2008). *Çağdaş Türk sanatı*. Remzi Kitabevi.
- Turan, E. (2007). *Türk resminde ekspresyonizm bağlamında Ali Çelebi, Cevat Dereli, Orhan Peker, Burhan Uygur ve Yüksel Arslan'ın üslup yorumlarına yeni bir sunum* [Yüksek Lisans Eser Metni, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi].
- Wölfflin, H. (1995). *Sanat tarihinin temel kavramları* (H. Örs, Çev.). Remzi Kitabevi.

Görsel Kaynakçası

- Görsel 1-3: Küçükerman, Ö. (1995). *Orhan Peker İspanyol Defteri*. Yapı Kredi Yayınları, s.153, 127, 109.
- Görsel 4, 11, 12: Giray, K. (2006). *Orhan Peker*. Beşiktaş Belediyesi Beltaş A.Ş. Sanat Yayınları I, s.134, 57, 61.
- Görsel 5, 7: Giray, K. (2020). *Ankara Resim ve Heykel Müzesi Başyapıtlar-II*. Kültür ve Turizm Bakanlığı Güzel Sanatlar Genel Müdürlüğü Yayınları, s.557, 556.
<https://arhm.ktb.gov.tr/repo/uploads/Catalog/26122020013018-a67cb2cc-c72c-41c5-981d-033034486e20.pdf> (26.04.2023).
- Görsel 6: Artnet. (t.y.). *Manda ve At by Orhan Peker*. Artnet.
http://www.artnet.com/artists/orhan-peker/at-ve-manda-22rruBCPEsA93oALyEA__A2 (14.04.2023).
- Görsel 8: İstanbul Modern. (t.y.). *Orhan Peker, Balıkçı Çocuk ve Kediler*, 1976. İstanbul Modern.
https://www.istanbulmodern.org/dosya/2234/sanatci-ve-zamani-orhan-peker_2234_4144465.pdf (25.04.2023).
- Görsel 9, 10: Berk, İ., Küçükerman, Ö. (1994). *Ressam Orhan Peker*, '3.bölüm: ressam Orhan Peker, hayat ve sanat başlıyor'. Milli Reasürans T.A.Ş., s.48, 51.

doç. atıla ışık (sorumlu yazar | corresponding author)
hacettepe üniversitesi, güzel sanatlar fakültesi, grafik bölümü
atila_isk@hotmail.com orcid: 0000-0002-9888-9762

YAPAY ZEKÂ VE MAKİNE ÖĞRENİMİNİN GÜNCEL FOTOĞRAF UYGULAMALARINA ETKİSİ

araştırma makalesi | research article
başvuru tarihi | received: 14.04.2023 kabul tarihi | accepted: 25.07.2023

ÖZET

21. yüzyılda iletişimin ve dijital aygıtların gelişimi görsel sanatlarda yeni üretim anlayışlarını doğurmuştur. Günümüzde fotoğraf yapay zekâ yardımı ile dijital olarak düzenlenebilen, sentetik ortamda üretilebilen bir hale gelmiştir. Çalışmanın birincil amacı fotoğraf uygulamalarında araçsallaştırılan en güncel teknolojilerden biri olan yapay zekâ uygulamalarının alanın gelişimindeki rolünü sağladığı katkıları boyut ve nitelik bağlamında tartışarak incelemektir. Çalışmanın kapsamı yapay zekânın çağdaş fotoğraf uygulamalarındaki kullanılma alanlarını ve bu alanlardaki etkilerinin olumlu ve olumsuz yönlerden incelenmesini içermektedir. Görsel sanatın önemli dallarından biri olan fotoğrafta yapay zekâ uygulamalarının, hangi perspektiflerden ele alınabileceğini de incelemeyi amaçlayan çalışmada pek çok farklı uygulama alanının olduğu tespit edilmiştir. Makalede bir "yapay zekâ fotoğrafçılığı" tanımından öte uygulama açısından yapay zekâ ile fotoğraf pratiğinin bir fotoğrafçı açısından farklı uygulama aşamalarında somut olarak nasıl ilişkilendiği ortaya konulmaya çalışılmıştır. Çalışmada araştırma yöntemi olarak betimsel modele dayalı nitel yöntem uygulanmıştır. Araştırma sürecinde literatür incelemesi, imgelem okumaları ve kaynak taramalarından elde edilen görsel ve metinsel veriler değerlendirilmiş, elde edilen bulgular katkı sağlayacak şekilde içeriğe dâhil edilmiştir. Sonuçta fotoğrafın farklı yöntemler, yönelimler ve teknikler bağlamında pek çok alt başlık barındıran, teknik açıdan girift bir yapısı olduğu görülmüştür. Bu yapı derinlemesine incelendiğinde, yapay zekânın fotoğrafçılık alanını hem olumlu hem de olumsuz açılardan etkilediği ortaya çıkmıştır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Fotoğraf, Yapay Zekâ, Makine Öğrenimi, Deepfake

Işık, A. (2023). Yapay zekâ ve makine öğreniminin güncel fotoğraf uygulamalarına etkisi. *Bodrum Journal of Art and Design*, 2(2), 274-289. <https://doi.org/10.58850/bodrum.1283006>

THE IMPACT OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND MACHINE LEARNING ON CONTEMPORARY PHOTOGRAPHY PRACTICES

ABSTRACT

In the 21st century, the development of communication and digital devices has led to new production approaches in visual arts. Today, photography has become digitally editable and synthetically produced with the help of artificial intelligence. The primary aim of the study is to examine the role of artificial intelligence, one of the most recent technologies instrumentalized in photography practices, in the development of the field by discussing its contributions in terms of size and quality. The scope of the study includes the areas of use of artificial intelligence in contemporary photography applications and the positive and negative aspects of its effects in these areas. In the study, which aims to examine from which perspectives artificial intelligence applications in photography, one of the important branches of visual art, can be handled, it was determined that there are many different application areas. In the article, beyond the definition of "artificial intelligence photography", it is tried to reveal how artificial intelligence and photography practice are concretely related in different application stages for a photographer. The qualitative method based on the descriptive model was applied as the research method in the study. During the research process, visual and textual data obtained from literature review, visual readings and source scans were evaluated, and the findings obtained were included in the content in a way to contribute. As a result, it was seen that photography has a technically intricate structure with many sub-headings in the context of different methods, orientations and techniques. When this structure was analyzed in depth, it was revealed that artificial intelligence affects the field of photography in both positive and negative ways.

Keywords: Digital Photography, Artificial Intelligence, Machine Learning, Deepfake

GİRİŞ

Fotoğraf, modern çağda belgeleme, sanatsal ifade ve hikâye anlatma aracı olarak önemli bir rol oynamaktadır. Fotoğraf aracılığıyla insan, çevresindeki dünya ile etkileşimini şekillendirmeye yardımcı olanları, deneyimleri ve duyguları kaydederek paylaşabilmektedir. Toplumsal yapıdaki her değişim, özneyi ve beraberindeki sanatsal anlatım biçimlerini etkilemektedir. Bu bağlamda fotoğrafta sayısala geçiş ve sosyal medyanın ortaya çıkışı, insanların fotoğraf çekme, paylaşma ve tüketme biçimlerinde köklü değişimlere sebep olmuştur. Teknoloji, yaratıcı ifade ve iletişim için yeni olanaklar sağlarken fotoğraf, gerçek ve algı arasındaki ilişkiyi zenginleştirmiştir. Daniel Rubinstein, Johnny Golding ve Andy Fisher'in editörlüğünü yaptığı *On the verge of photography: Imaging beyond representation* (2013) adlı derlemede pek çok araştırmacı tarafından fotoğraf yoluyla iletişimin zenginleşebilmesinin en önemli sebeplerinden biri olarak görüntülerin düzenlenebilme kolaylığı gösterilmiştir. Bilgisayara erişimi olan her kullanıcının güçlü yazılım araçlarıyla gerçekle kurgu arasındaki çizgiyi bulanıklaştırarak gerçekliğe çok yakın görüntüler oluşturması artık mümkündür. Bu durum olumlu gibi görünmesine rağmen sanal dünyada neyin gerçek olup neyin olmadığını belirlemenin zorlaşması, şüpheciliğin artması gibi olumsuzluklara da neden olabilmektedir. İçinde bulunduğumuz dönem Silvio Waisbord (2018), Nele Wynants vd. (2020) gibi pek çok araştırmacı tarafından post truth (hakikat sonrası) çağ olarak adlandırılmaktadır. Bu sahte haberler ve alternatif gerçekler çağında, kötü niyetli kişi veya grupların sahte görsel bilgileri bilgisayar ve sosyal ağlar üzerinden kolayca yönlendirerek kamuoyunu kandırması, olumsuz duygulara yol açması veya fikir, tavır ve eylemleri kasıtlı olarak etkilemesiyle ilgili tehdit ve tehlikeler hiç bu kadar ciddi boyutlara ulaşmamıştır (Shen vd., 2019: 460). Sosyal medyanın yoğun kullanımı, bireylerin sürekli olarak kendilerinin ve yaşamlarının görsel kuraçlılığını yaptığı ve paylaştığı yeni bir öz sunum kültürü oluşturmuştur. Sosyal medyada bireyler kendilerinin ve deneyimlerinin gerçeğe benzeyen fakat idealize edilmiş hallerini sunduklarından, gerçeklik ile hayal dünyası arasındaki sınırlar bulanıklaşmıştır. Bu bulanıklığı somutlaştırmak gerekirse örneğin fotoğrafçı Jos Avery 2022 yılı Ekim ayında Instagram hesabını açmış ve o zamandan 2023 Şubat ayına kadar yaklaşık 38.000 takipçi kazanmıştır. Avery'nin çalışmaları karakterin adı ve hikâyesinin eşlik ettiği portre fotoğraflarından oluşmaktadır (Görsel 1).



Görsel 1. Jos Avery, *İsimsiz*, 2023, Kolaj

Avery, Ekim 2022-Şubat 2023 arasındaki süreçte gönderilerinin altına yazılan yorumlarla sıkça etkileşime girmiş, portreleri hangi donanımla çektiğini soranlara 24-70 mm objektifli bir Nikon D810 kullandığını yazmıştır (Edwards, 2023). 21 Şubat 2023 tarihinde Ars Technica internet güncesine açıklama yapan içerik üretici, görsellerin büyük çoğunluğunun (tüm fotoğrafların yaklaşık %95'i) aslında yapay zekâ, yani Midjourney hizmeti kullanarak oluşturduğunu itiraf etmiştir (Edwards, 2023). Midjourney, metin açıklamalarından görüntüler üreten bir yapay zekâ programı sunan bir araştırma laboratuvarıdır (Harsha, 2023). Avery internet güncesine kendi sözleriyle 13.000'den fazla farklı görüntü oluşturduğunu ve yapay zekâyı uygulattığı metin girdilerini giderek daha da geliştirdiğini açıklamış, Midjourney'den çıkan görüntüleri Adobe Lightroom ve Photoshop ile işlediğini söylemiştir.

Avery örneğine benzer bir şekilde Vogue dergisine çalışan Emanuel Boffa adlı fotoğrafçının yapay zekâ uyguladığı görüntüleri fotoğraf makinesi ile çekilmiş gibi paylaştığını itiraf etmesi tartışılan bir başka örnektir (Growcoot, 2023). Boris Eldagsen adlı fotoğrafçının yapay zekâ ile ürettiği bir fotoğrafın Sony Dünya Fotoğrafçılığı Ödülleri etkinliğinde "Yaratıcılık" ödülünü alması alanda tartışılan yine bir başka örnektir (Laratta, 2023). Michael Christopher Brown adlı foto muhabirinin 90 Miles adlı çalışmasında "Yapay zekâ haberciliği illüstrasyon deneyi" olarak tanımladığı yaklaşımı ile Küba'daki tarihi olayları yapay zekâ ürünü fotoğraflar yoluyla sunması örneği ise "peki yapay zekâ tarafından üretilen görüntüler gerçek fotoğrafçılıkla aynı gerçekliği ve güvenilirliği iddia edebilir mi?" sorusu ile tartışılmaktadır (Terranova, 2023).

Yukarıdaki örneklerden ve literatüre henüz geçmeyen tartışmalardan anlaşılacağı gibi fotoğrafçılığın karşısına yeni sorunsallar ortaya çıkmıştır. Bunlardan biri; içinde bulunduğumuz çağda yapay zekâ ve makine öğrenimi uygulamaları alanın gelişiminde kamerasız fotoğraf çekme gibi alanı kökten etkileyebilecek önemli bir buluş mu yoksa bilgisayarlar ile uygulanan sıradan bir efekt mi olduğudur. Makalede bu soruya cevap aranırken incelenen bir başka konu ise yapay zekâ fotoğraf uygulamalarının hangi aşamalarında kullanıldığıdır. Bu güncel tartışmaların etkisi ile bu araştırmada cevaplanmaya çalışılacak temel soru hakikat sonrası çağda yapay zekâ ve makine öğrenimi teknolojilerinin fotoğraf alanındaki uygulamaları yaratıcılık ve özgünlük açısından olumlu ve olumsuz yönleriyle nasıl biçimlendirdiğidir. Alanın yapay zekâ boyutu çok yeni olduğu için ileride çok farklı tartışmaların da doğabileceği ve bu çalışmanın yeni sorunsallara cevap aranırken bir basamak olarak kullanabileceği de düşünülmektedir.

Bu araştırmada, fotoğraf uygulamasının gelişiminin incelenmesi bağlamında betimsel modele dayalı nitel araştırma yöntemi kapsamında literatür incelemesi yapılmıştır. İnceleme, araştırılması hedeflenen kavram ve olgularla ilgili bilgi ve yorum barındıran metinsel ve görsel kaynakların analizini kapsamaktadır. Çalışmada, dijital fotoğrafın icadından önceki süreçlerin pek çok kaynaktan daha önce ele alındığı görüldüğü için, dijital fotoğrafın icadı sonrasındaki gelişmelere odaklanılması amaçlanmıştır. Elde edilen bulgular sonucunda, imgelem okumaları ve kaynak taramalarından elde edilen veriler değerlendirilip konuya katkı sağlayacak şekilde içeriğe dâhil edilmiştir.

"FOTOĞRAF YAPMA" PRATIĞİNE RETROSPEKTİF BİR BAKIŞ

Film tabakalarına görüntü kaydedilen analog fotoğrafçılık, 1930'lerden itibaren Ansel Adams'ın karanlık odasında kendi tabiriyle elle "fotoğraf yapma" (Adams, 1935) olarak tanımladığı foto-manipülasyon uygulamalarıyla altın çağını yaşamıştır. Foto-manipülasyon, fotoğraf üretiminin herhangi bir aşamasında gerçekleşen müdahalelere verilen addır (Böcekler, 2013: 138). Bu işlem mesleki açıdan "rötuş" olarak da adlandırılır. Fotoğrafları manipüle etmek ticari kullanımlar için vazgeçilmez bir uygulamadır. Haber ve moda dergilerinde, vesikalık ve portre fotoğrafları, pornografi ve benzeri alanlarda her zaman için, en azından rötuş kullanılmaktadır (Topçuoğlu, 2010: 41). Analog dönemdeki sanatçıların yüksek renk derinliklerine sahip karelere ulaşmak için film banyosu aşamasında kullandıkları yakma ve soldurma gibi uygulamalar, algoritmik komut ve yazılımlarla dijital platformda yeniden hayat bularak günümüze kadar gelmeyi başarmıştır. Işığa sensörler yardımı ile tepki vererek görüntüyü pikselleştirip kod halinde hafızaya alan yüksek çözünürlüklü dijital kameraların icadı ve cep telefonlarına kamera sensörü ve objektif eklenmesinden sonra analog fotoğrafın kullanım alanı çok daralmıştır.

Dijital görüntü, daha önceki teknolojik yeniliklerden farklı olarak analog görüntüye kıyasla fotoğraf ontolojisinde niteliksel bir dönüşümdür. Bu nedenle söz konusu dönüşümü, sadece kayıt teknolojisindeki bir yenilik olarak sınırlandırmak ve bu düşüncenin bir devamı olarak, dijital fotoğraf makinelerini analog makineye kıyasla hızlı, kolay ve ekonomik bir görüntü üretim aracı konumuna indirmek, büyük bir yanılgıdır. (Turan, 2013: 9)

İlk ticari dijital kameralar 1990'larda ortaya çıkmıştır. Dijital fotoğraf makinelerinin tarihçesi için Amr Mohamed Galal'ın *An analytical study on the modern history of digital photography* (2016) adlı makalesi incelenebilir. Dijital fotoğraf teknolojisi hem donanımların gelişimi hem de kaydedilen verilerle çalışan algoritmalarındaki önemli güncellemelerle bugün iletişimin ana unsurlarından biri olarak dikkati çekmektedir. Haber kaynaklarından sosyal medyaya dijital fotoğraflar dünyanın her köşesinde insanlar tarafından günlük yaşamda en çok kullanılan araçlardan biri haline gelmiştir. Bu bölümün alt başlıklarında fotoğraf uygulamalarında yer yer fotoğraf makinesini devreden çıkararak fotoğraf makinesinin yerini aldığı görülen yapay zekâ ve makine öğrenimi gibi kavramlar açıklanmaya çalışılacaktır. Bilim, sanat ve felsefenin hatta etiğin de tartışıldığı bu konuda görsel sanatlar açısından mümkün olduğunca kapsayıcı bir çalışmaya başlayabilmek için ilk bölümde bu yeni teknolojik kavramların mühendislik alanından çok sanat ve tasarım perspektifinden anlaşılır tanımları ve altyapılarının ele alınması amaçlanmıştır.

Yapay Zekâ

Yapay zekânın çıkış noktasını bilmenin, bu alanda sanatçıların ve araştırmacıların görsel verilerin işlenmesini, analizini ve sentezini geliştirebilecek akıllı sistemlerin geliştirilmesine ilişkin iç gözü kazanmalarını sağlayacağı düşünülmektedir. Pek çok uygulamalı alanda yer alan yapay zekâya bakış açısı alana göre çeşitlilik göstermektedir. "Yapay zekâ" kavramını öne çıkaran bilim insanı olarak kabul gören John McCarthy zekâyı, "dünyada hedeflere ulaşma yeteneğinin hesaplayıcı bir parçasıdır. Değişen türde ve derecede zekâ insanlarda, birçok hayvanda ve bazı makinelerde görülür" şeklinde tanımlarken, yapay zekâyı, "insan benzeri zeki makineler özellikle de zeki bilgisayar programları yapma bilimi ve mühendisliği" olarak tanımlamıştır (2007: 7). David Poole vd. (1998: 1) yapay zekâ kavramını, "çevrelerini algılayan ve bir hedefte başarı şanslarını en üst düzeye çıkarmak için harekete geçen" cihazlar olan "akıllı ajanların" incelenmesi olarak açıklamaktadır. Cem Say'a göre (2018: 83) yapay zekâ, "doğal sistemlerin yapabildiği (zekice olsun veya olmasın) her bilişsel etkinliği (gerekirse bedenleri olan) yapay sistemlere, daha da yüksek başarımlı düzeylerinde nasıl yaptırabileceğimizi inceleyen bilim dalıdır". Bu tanımları çalışmanın ana eksenindeki sanat ve tasarım açısından kısaca özetlemek gerekirse yapay zekâ; bilgisayar donanımları ve yazılım sistemleriyle kurulan aygıtların bir insan gibi akıl yürütmesi ve onun gibi kararlar almasını sağlamak amacıyla geliştirilmiş bir teknolojidir denebilir.

İpek Sucu ve Elif Ataman'a göre (2020: 42) "makineler düşünebilir mi?" sorusunu sorarak yapay zekâ konusunu tartışmaya sunan kişi Alan Mathison Turing'dir. 1943 yılında II. Dünya Savaşı zamanında Kripto analizi çalışmaları ile üretime geçen elektromekanik cihazların gelişimi ile birlikte bilgisayar teknolojileri ve yapay zekâ kavramları oluşmuştur. Alan Turing, Enigma makinesinin şifre algoritması üzerine çalışmalar yürütmüştür. 1956'da ise Amerikalı bilgisayar ve bilişsel bilimci John McCarthy, Dartmouth College'deki bir konferans sırasında "yapay zekâ" terimini ortaya atmıştır (Childs, 2011).

Yapay zekâ, dijital sanat alanında da bir tarihçeye sahiptir. Yapay zekâ tarafından üretilen ilk eserler 1960'lara dayanmaktadır. Pamela McCorduck'a göre (1991: 210) ilk önemli yapay zekâ sanat sistemlerinden biri, Harold Cohen tarafından 1960'ların sonlarında San Diego'daki California Üniversitesi'nde geliştirilen AARON'dur. AARON, imgesel görüntüler oluşturmak için sembolik kural tabanlı bir yaklaşım kullanması nedeniyle "eski moda algoritma" programlama çağında yapay zekâ sanatının en dikkate değer örneğidir (Poltronieri vd., 2019: 1). Cohen, çizim eylemini kodlayabilmek amacıyla o yıllarda basit siyah beyaz çizimlere dayanan üretimler yapan AARON'u geliştirmiştir. Cohen daha sonra çizimleri renklendirerek eserlere son halini vermiştir (Görsel 2).



Görsel 2. Cohen AARON tarafından üretilen formları boyarken, 1982, Fotoğraf, Bilgisayar Tarihi Müzesi Koleksiyonu

Makine Öğrenimi

Güncel sanat ve fotoğraf alanında çok yoğun kullanıldığı için değinilmesi gerektiği düşünülen makine öğrenimi, makinelerin belirli ve sıkı bir şekilde programlanmadan deneyimlerden öğrenmelerini ve geliştirmelerini sağlamak için algoritmaların kullanılmasına odaklanmış yapay zekânın bir alt kümesi olarak açıklanabilir. Başka bir deyişle, makine öğrenimi, bir makineyi verilerdeki kalıpları ve ilişkileri tanıması için eğitime ve ardından bu bilgileri tahminler veya kararlar almak için kullanma süreci olarak değerlendirilebilir.

Makine öğrenimi terimi ilk olarak Arthur Samuel tarafından dama oyunu ile ilgili yazdığı bir makalede kullanılmıştır (1959). Ian J. Goodfellow vd. (2020:140) *Generative Adversarial Networks* adlı araştırma makalesi bilişim dünyasında "makine öğrenimi" ve "derin sinir ağları" kavramlarını tanımlayan önemli kaynaklardan bir başkasıdır. Yapay zekâ, geleneksel sanat ve yaratıcılık kavramlarına meydan okuyan çok katmanlı ve özgün sanat eserleri üretebilen bir hale gelmiştir. Günümüzde yapay zekâ, mevcut sanat eserlerinin büyük veri kümelerini analiz ederek ve bunların biçimlerini öğrenerek, geleneksel formların sınırlarını zorlayan yeni işler üretebilme yeteneği ile donatılmıştır. Yapay zekâ, sanal gerçeklik enstalasyonları ve mekânsal ses gösterileri gibi etkileşimli ve sürükleyici performans sanatı deneyimleri oluşturmak için de kullanılmaktadır.

Yapay zekâ ve makine öğrenimi terimleri sıklıkla birbirinin yerine kullanılsa da makine öğrenimi yapay zekânın alt kümesinde bulunmaktadır. Yapay zekâ, akıllı sistemler oluşturmaya yönelik daha geniş bir teknoloji ve yaklaşım yelpazesini kapsarken, makine öğrenimi bu sistemleri oluşturmaya yönelik özel bir yaklaşım olarak öne çıkmaktadır. Yapay zekâ, makine öğreniminin ötesinde doğal dil işleme, bilgisayar görüşü ve uzman sistemler gibi farklı teknik ve yöntemler içermektedir. Sonuç olarak, yapay zekâ ve makine öğrenimi, makinelerin daha önce yalnızca insanlar için mümkün olan görevleri gerçekleştirmesini sağlayarak çeşitli endüstrileri dönüştüren birbiriyle ilişkili iki alan olarak görülmektedir. Yapay zekâ, insan zekâsını simüle edebilen akıllı sistemlerin oluşturulmasını içerirken, makine öğrenimi, makineleri verilerdeki kalıpları ve ilişkileri tanıması için eğiterek bu sistemleri oluşturmaya yönelik özel bir yaklaşımdır denebilir.

GÜNCEL FOTOĞRAFTA YAPAY ZEKÂ

Elektronik aygıtların becerileri fotoğraf ve sanat dallarının tümünü farklı biçimlerde etkilemiştir. Özünün teknolojik bir buluşa dayanması sebebiyle fotoğraf sanatı diğer dallara göre teknolojiden daha fazla faydalanmaktadır. Kimio Tatsuno'ya göre (2006: 36) dijital fotoğraf makinesinin prototipi, Sony'nin analog tip Mavica elektronik fotoğraf makinesinden (1981) geliştirilmiş ve ilk gerçek dijital modeller 1989 yılında Toshiba ve Fujifilm tarafından üretilmeye başlanmıştır. Windows 95 işletim sistemli bilgisayarların güçlü satışları ile teşvik edilen pazar, Casio'nun 1995 yılında ilk tüketici dijital fotoğraf makinesini piyasaya sürmesinin ardından hızla gelişmiştir.

Fotoğrafın teknik yapısını evrimleştiren ve dijital ortama aktaran bu yeni olanaklar günümüzde fotoğraf üretimini milisaniyelere indirmiştir. Faruk Akbaş

ve Gökhan Korkmazgil'e göre (2010: 19) fotoğraf artık elektronik ortamlarda dijital veriler arasında yol almaktadır. Çekildikten hemen sonra görüntülenmekte, saniyeler içinde binlerce kilometre uzağa ulaşabilmektedir. Bu söz konusu hız sayısal ortamın varlığı ile mümkün olduğu için alandaki gelişmeler de sayısal uzamda ortaya çıkmaktadır. Güncel fotoğraf alanında pek çok aşamada kullanıldığı görülen yapay zekâ uygulamaları araştırmamızın bu kısmında çekim sırasında kullanılabilen yapay zekâ uygulamaları, fotoğraf işleme ve düzenlemede kullanılan yapay zekâ uygulamaları, sentetik fotoğraf üretme uygulamaları ve fotoğraf sergileme uygulamaları olarak dört alt başlıkta incelenmiştir.

Çekim Sırasında Kullanılan Yapay Zekâ Uygulamaları

Görüntü tanıma teknolojisi günümüzde fotoğraf makinelerinin görüntüleri analiz etmesine ve içindeki nesnelere, insanları ve diğer öğeleri tanımasına olanak tanımaktadır. Söz konusu yetenekler, çekim sırasında otomatik odaklama, otomatik pozlama ve otomatik beyaz dengesi gibi görevler için kamera uygulamalarıyla bütünleştirilmiştir (Görsel 3). 2023 model fotoğraf makineleri ve cep telefonlarının çoğunda yüz tanıma ve göz bebeğine otomatik netleme gibi fonksiyonlar bulunmaktadır. Örnek olarak 2017'den beri Apple Iphone telefonların ekran kilidini açmak için yüz tanıma yazılımını kullanmaktadır (Apple, 2017).



Görsel 3. Sony A7RV tanıtım görseli, 2023

Fotoğraf makinesinin teknolojik açıdan yeteri kadar gelişmiş olmaması durumunda ise yapay zekâ eklentili tamamlayıcı aygıtlar görüntü tanıma özelliği ile aydınlatma koşullarını tanıyarak o koşullara göre en uygun ayarları önerebilmektedir. Örneğin, Arsenal adlı bir donanım eklentisi fotoğraf makinelerine bağlanarak yapay zekâ uygulamalarını mobil aygıt aracılığıyla yönetme olanağı sağlamaktadır (Martin, 2019). Fotoğraf makinesindeki bakaçtan görünen ön izlemeye bağlanan sistem, kapsamlı bir görsel veri tabanı içerisinde çekilecek kompozisyona benzer sahneler bulmak için arama yapmaktadır. Getirilen sonuçlara göre sistem fotoğrafçıya perde hızı, ISO değeri vb. belirlediği en iyi ayarları sunmaktadır. Sistem hareketli nesnelere tespit etmekte, vahşi doğadaki hareketli hayvanlar için hızlı perde hızı önerirken, akarsularda ise mistik görünüm yakalayabilmek için yavaş perde hızı ile uzun pozlama önerebilmektedir (Görsel 4).



Görsel 4. Arsenal yapay zekâ eklentisi, 2023, Fotoğraf

Fotoğraf İşleme ve Düzenlemede Kullanılan Yapay Zekâ Uygulamaları

Fotoğraf düzenleme işlemlerinde yapay zekâ ve makine öğreniminin en önemli görevlerden biri görüntü tanıma olmuştur. Yapay zekâ ile görüntü tanıma alanındaki etkinliklerden biri 2010 yılında başlayan *ImageNet* adlı yaklaşık 14 milyon fotoğrafın tanınarak yaklaşık 20.000 kategoriye göre tasnif edildiği bir bilişim yarışmasıdır.

Illinois Urbana-Champaign Üniversitesi'nde bilgisayar bilimleri profesörü olan Li, akademideki ve yapay zekâ endüstrisindeki meslektaşlarının aynı kavram üzerinde durduğunu gördü: daha iyi bir algoritma, verilerden bağımsız olarak daha iyi kararlar verecekti. Ancak bu yaklaşımda bir sınırlama olduğunu fark etti: En iyi algoritma, öğrendiği veriler gerçek dünyayı yansıtmıyorsa iyi çalışmayabilirdi. Bulduğu çözüm daha iyi bir veri kümesi inşa etmektir. Li, başlangıçta kendisiyle birlikte çalışacak küçük bir ekibe "Tarihsel olarak tamamen benzersiz bir şey yapmaya karar verdik, tüm nesnelere dünyasının haritalama çalışmasını yapacağız." dedi. Ortaya çıkan veri kümesine *ImageNet* adı verildi. (Gershgorn, 2017)

Fotoğraf işlemede yapay zekânın kararlarını neye göre vereceği önemli bir sorun olarak tanımlanmıştır. Bu seçimleri öğrenip sanatçı için uygulayan yapay zekâ, görüntü işleminin hızını ve verimliliğini artırabilmektedir. Yapay zekâ destekli yazılımlar, görüntüleri otomatik olarak işleyip iyileştirerek fotoğrafın kalitesini yükseltmek için gereken süreyi önemli ölçüde kısaltmaktadır.

Fotoğraf piksellerinden oluşan büyük veri kümelerini analiz ederek görüntüleri otomatik olarak iyileştirmek ve fotoğrafta grenleri azaltmak, kontürleri keskinleştirmek veya renk dengesini ayarlamak için bilişim alanında *DnCNN* (Zhang vd., 2017), *ResDNN* (Singh, vd., 2020) gibi yapay zekâ destekli algoritmalar tasarlanmıştır. Örneğin, görüntülerdeki greni gidermek, kenarları keskinleştirmek ve renk dengesini iyileştirmek için *Deepart* (Vachhani, 2016) veya *RAISIR* (Romano vd., 2016) gibi yapay zekâ destekli yazılımlar fotoğrafları dönüştürerek daha net, daha canlı ve görsel olarak daha anlaşılır olmalarını sağlamaktadır.

Algoritmalara dayanan yapay zekâ ve makine öğrenimi, fotoğraf dünyasında görüntü kırpmaya ve yeniden boyutlandırma gibi tekrarlanan görevleri otomatikleştirmek için de kullanılmaktadır. Bu, etkinlik fotoğrafçılığı veya foto muhabirliği gibi alanlarda çok sayıda görüntüyü hızlı bir şekilde işlemesi gereken fotoğrafçılar için özellikle yararlı olmaktadır. Fotoğrafları sanat yapan özelliği, kompozisyon unsurları olan görsel tasarım öğelerinin bilinçli kullanımını (Özkeçeci & Çiçek, 2017: 318). Fotoğrafçılar günümüzde kompozisyon unsurlarındaki istenmeyen nesnelere veya kişilere görüntülerden otomatik olarak kaldırmak için yapay zekâ kullanmakta, istenen kadrajı kolayca oluşturabilmektedirler (Görsel 5). Bu özellik fotoğrafçılara, görüntüleri elle düzenlemek için harcanacak önemli miktarda zamandan tasarruf sağlamaktadır. Örneğin, Paul Schwent'e göre Google Pixel 6 telefonunun "Magic eraser" veya Samsung Galaxy S21 telefonunun "Object eraser" özellikleri fotoğraflardan istenmeyen nesnelere otomatik olarak kaldırabilmektedir (2021).



Görsel 5. Yapay zekâ ile fotoğraftan nesne silinmesi ile ilgili bir görsel, 2021, Kolaj, Android Central

Fotoğraf işleme ve düzenlemede kullanılan yazılımlara örnek olarak Android telefonların çoğunluğunda sisteme yerleşik gelen fotoğrafları otomatik olarak düzenlemek ve geliştirmek için makine öğrenimini kullanan Google Fotoğraflar uygulaması verilebilir. Bulut tabanlı bir fotoğraf depolama ve paylaşma hizmeti sunan uygulama AI algoritmaları ile fotoğraflardaki insanları, nesnelere ve yer işaretlerini tanımlamakta ve ilgili görüntülerden oluşan koleksiyonlar oluşturabilmektedir.

Sentetik fotoğraf üretme uygulamaları

Yapay zekâ ve makine öğrenimi, günümüzde bilgisayar ortamında fotogerçekçi görüntüler oluşturabilen sentetik ağlarla yeni imgeler oluşturmak için kullanılmaktadır. Üretken algoritmaların kullanıldığı yapay zekâ uygulamaları, belirli bir fotoğraf türünün (portreler veya manzara gibi) biçimlerini öğrenerek bu öğrenmeye dayalı yeni görüntüler oluşturmaktadır. Bu uygulama, daha önce çekilmesi olanaksız gibi görünen tamamen yeni imgesel fotoğrafların "yapılması" (Adams, 1935) olanağını sağladığı için fotoğrafta bir devrim olduğu tartışmaları ile gündeme gelmiştir. Aşağıdaki görselde Nick Constant adlı bir internet güncesi yazarının "bir kömür madeni bölgesinin Henri Cartier Bresson tarzında bir sanat fotoğrafı" komutu sonucu Midjourney platformunda elde ettiği imge (Görsel 6) bu uygulamanın bir örneğidir (t.y.).



Görsel 6. Constant tarafından Midjourney ile üretilmiş bir imge, (t.y.), Fotoğraf

Bu bölümde olumlu ve olumsuz yönleri incelenecek olan sentetik fotoğraf üretimi araçlarından biri metinsel açıklamalardan görüntüler oluşturmak için makine öğrenimi algoritmalarını kullanan Midjourney'dir.

Midjourney, yeni düşünce ortamlarını araştıran ve insanın yaratıcı ufkunu genişleten bağımsız bir yapay zekâ araştırma laboratuvarıdır, diyebiliriz. Ancak biz onları yapay zekâ ile kelimeleri resme çeviren; hatta bu tanımında ötesine geçip kısa metin açıklamalarından yeni dünyalar, harika karakterler ve benzersiz konseptlerde görüntüler yaratan Text-to-Image nitelikli Discord botuyla tanıdık. (Acar, 2023)

4 Mayıs 2023'te çıkarılan yazılımın son sürümü olan v5.1 (Rtology, 2023), daha detaylı ve gerçekçi görüntüler üretmek için geliştirilmiştir. Midjourney'nin metinden görüntü üretmenin yanında kullanıcıların yükledikleri bir imgeye dayanan yeni görüntüler oluşturabilmektedir. Bir başka araç olan Dall-E 2 adlı uygulama da verilen metinsel açıklamalardan gerçekçi görüntüler üretebilmektedir. Openai.com web sitesindeki tanıtımına göre DALL-E 2, bir metin açıklamasından orijinal, gerçekçi görüntüler ve sanat eserleri oluşturabilmekte, kavramları, nitelikleri ve stilleri birleştirebilmektedir (t.y.). Uygulama metinsel bir açıklamayı girdi olarak alıp verilen açıklamaya mümkün olduğunca yakın bir görüntü oluşturmaya çalışmaktadır. Bu uygulama da Midjourney gibi görüntüleri oluşturmak için GAN adı verilen derin öğrenme teknolojilerini kullanmaktadır.

Araştırma sırasında dikkat çeken bu alandaki en yeni uygulama ise Adobe şirketinin Mart 2023'te piyasaya sürdüğü metin girişi ile imge üreten Firefly adlı bir yapay zekâ uygulamasıdır. Adobe.com web sitesindeki tanıtımına göre Firefly, temel olarak görüntü ve metin efekti oluşturmaya odaklanan, Adobe

ürün serisine eklenecek yeni, kreatif ve üretken yapay zekâ modelleri ailesidir. Firefly, kreatif iş akışlarını önemli ölçüde geliştirirken aynı zamanda fikir vermek, içerik oluşturmak ve iletişim kurmak için yeni yollar sunmaktadır (t.y.). Diğer uygulamalardan en çok dikkat çeken farkı verilen komutların ve bilgi girişlerinin yapay zekanın öğreniminde kaynak olarak kullandırmama seçeneği olmasıdır. Uygulama halen geliştirme sürecindedir.

Sentetik fotoğraf üretmek için kullanılan yapay zekâ ve makine öğrenimi uygulamaları fotoğrafçılığın engelli kişiler için daha erişilebilir hale getirmesine olanak sağlamıştır. Örneğin Fransa'dan sivil toplum kuruluşlarının oluşturduğu "À perte de vue (Gözden uzak)" projesi kapsamında farklı türde görme bozuklukları olan engelli Reine-Herminione Etalle, Jacques Priou, Trésor Makunda ve Jelly Lebourgeois, fotoğrafçı Marc Da Cunha Lopes ile en güzel anılarını paylaşarak bir fotoğraf sergisi açmışlardır (À perte de vue, t.y.). Projede Lopes, görme engellilerin anılarını yapay zekâ aracılığı ile fotoğraf serisi haline getirme görevini üstlenmiş, sonuçta görme engelliler tarafından tasarlanan ve yapay zekâ ile üretilen özgün bir imgelem ortaya çıkmıştır (Görsel 7).



Görsel 7. Yapay zekâ ile üretilen bir kare, (t.y.), Fotoğraf

Yapay zekâ ve makine öğrenimi teknolojileri bazı durumlarda Avery örneği gibi sentetik olarak üretilen fotoğrafları makine ile gerçek dünyada çekilmiş gibi sunarak toplumu aldatmak için kullanılmaktadır. Bilişim literatürüne "deepfake" olarak yerleşen bu görüntüler, makine öğrenimi algoritmalarını geniş fotoğraf veri kümeleri üzerinde eğiterek oluşturulmakta ve gerçek fotoğraflardan neredeyse ayırt edilemeyen yeni görüntüler üretmelerini sağlamaktadır. Çok popüler olan "deepfake" terimi, bir kişinin yüzünü başka bir kişinin yüzüyle değiştirerek sahte videolar oluşturabilen derin öğrenmeye dayalı bir tekniğe atıfta bulunmaktadır. Bu terim, "deepfakes" adlı bir Reddit kullanıcısının 2017'nin sonlarında ünlü yüzleri porno videolara aktarmasına yardımcı olan bir makine öğrenme algoritması geliştirdiğini iddia etmesinden sonra ortaya çıkmıştır. Sahte pornografiye ek olarak, bu tür sahte içeriğin daha zararlı kullanımlarından bazıları arasında sahte haberler, aldatmacalar ve mali dolandırıcılık yer almaktadır (Tolosana vd., 2020: 1). Bu teknolojinin bir başka olumsuz yönü ise ünlü yapay zekâ ile üretimin aşırıya kaçması durumunda yapıtların bireyselliklerini kaybetmeye başladığı ve birbirinden ayırt edilemez hale geldiği homojen bir sanat ortamı ortaya çıkabilmesi ihtimalidir. Araştırma sırasında usta sanatçıların tarzını taklit eden görüntüler oluştururken yapay zekâ kullanılmasının, özgünlük, telif hakkı ve yaratıcılık açısından dikkatle değerlendirilmesi gereken karmaşık bir konu olduğu görülmüştür. Sentetik algoritmalar yeni görüntüler oluşturmak için güçlü bir araç olsa da fotoğrafçıların bunu yaratıcılık ve özgünlüklerinden ödün vermeyecek şekilde kullanmaları gerektiği düşünülebilir.

Sentetik ortamda üretilen fotoğrafların özellikle haber değeri taşıyan görüntülerde kullanılması ile ilgili de tartışmalar bulunmaktadır. Örneğin 20 Mart 2023 tarihinde sosyal medya hesaplarından Rusya lideri Vladimir Putin ile Çin lideri Xi Jinping görüşmesinde geçmiş gibi sunulan bir fotoğraf France24 (Abreu, 2023), RaiNews (Bonanata, 2023), Deutsche Welle (Weber, 2023) vb. internet haber sitelerinde tartışmalara yol açan sahte bir fotoğraf olduğu şüphesi ile yayınlanmıştır (Görsel 8). Fotoğrafın hem büyük küresel haber kanallarında gerçek fotoğraf

gibi yer almamasından; hem de figürlerin el, ayak gibi uzuvlarındaki anatomik bozukluklardan dolayı dikkatle bakıldığında yapay zekâ ile üretildiği anlaşılmaktadır.



Görsel 8. Yapay zekâ ürünü bir kare, 2023

Fotoğrafçılıkta yapay zekâ ve makine öğrenimi görüntü manipülasyonunu ve aldatıcı deepfake'leri dosyanın kaynak kodlarını okuma yöntemiyle analiz ederek daha hassas bir şekilde tespit edebilme olanağına sahiptir. Bu uygulamaya örnek olarak yazılım devi Microsoft, 2020 yılında yapay zekâ kullanarak "Dezenformasyonla Mücadelede Yeni Adımlar" atacak yeni bir araç geliştirdiğini açıklamıştır (Burt, 2020). Bir başka örnek olarak Mayachitra adlı web tabanlı sahtecilik tespit uygulamasını (Garling, 2023) vermek mümkündür.

Öte yandan sentetik ortamda oluşturulan bir görüntü, mevcut fotoğraflardan veya sanat eserlerinden öğeler kullanılarak oluşturulduğunda, eser için kime atıf yapılması gerektiği hakkında bir belirsizlik bulunmaktadır. Söz gelimi, algoritma birden fazla fotoğraftaki öğeleri referans alan bir fotoğraf oluşturduğunda, çalışmanın intihal olmaması için kimden alıntı yapılması gerektiğini belirlemek gibi sorunlu bir durumun oluşma ihtimali vardır.

Dijital teknolojinin fotoğraf dünyasına girmesiyle pek çok kişi "gerçek" kavramını sorgulamaya başlamıştır. Dijital fotoğraf sanıldığı gibi geleneksel fotoğraf kavramından daha az "gerçek" bir kayıt değildir. Başka bir deyişle görüntü kimyasal süreç yerine sayısal bir süreçle kaydedildi diye dijital fotoğrafı daha yapay bir kayıt olarak algılamak yanlıştır. Sorun teknolojik gelişmeleri abartıp emeğin ve üretimin yerine konulmasıdır. (Yaygın, 2010: 160)

Telif hakkı sorununa bir örnek olarak 17 Ocak 2023 tarihinde paylaşılan bir basın açıklamasında Getty Images fotoğraf şirketi, Stability AI şirketinin yapay zekâ yazılımını eğitmek için "telif hakkıyla korunan milyonlarca görüntüyü hukuka aykırı bir şekilde kopyalayıp işlediğine" inandığını ve Londra'da bilişim şirketine karşı "Yüksek Adalet Divanı'nda yasal işlem başlattığını" duyurmuştur (Vincent, 2023). Stability AI tarafından üretilen bazı fotoğraflarda Getty Images'in satışıdaki görsellerinde kullandığı dijital kaşesi bulunmaktadır (Görsel 9).



Görsel 9. Stable AI tarafından üretilen yapay zekâ ürünü bir kare, 2023

Araştırma sırasında karşılaşılan yukarıdaki gibi pek çok örnekte benzer sorunların görülmesinden dolayı; yapay zekânın çok yeni ve yoğun kullanılan bir araç olması nedeniyle telif hakkı tanımının, yasal boşlukların giderilmesinin, lisansların ve ilgili yasa maddelerinin güncellenmesinin gerekliliği görülmüştür.

Gerçek dünyada çekilmiş gibi görünen sentetik fotoğraflar üretmek için yapay zekâ ve makine öğreniminin kullanılması, özellikle sahtecilik, intihal, özgünlük, telif hakkı gibi konular açısından bir dizi etik sorunu gündeme getirmektedir. Alandaki lisanslama ve patent ve yasama kurumlarının fikir ve sanat eserleri bağlamında hukuksal boşlukları teknolojiye gelişmelere ayak uyduracak şekilde kapatmalarının gerekliliği de açıkça görülmektedir.

Fotoğraf sergileme uygulamaları

Görüntü tanıma teknolojisini kullanan yapay zekâ ve makine öğrenimi uygulamaları günümüzde izleyicilere yenilikçi yollarla farklı görsel hikâye anlatımı biçimleri oluşturmak için kullanılmaktadır. Sentetik algoritmalar fotoğraf izleyicilerinin kendi ilgi alanlarına hitap eden, daha sürükleyici bir anlatı sağlayan kişiselleştirilmiş sergiler açılabilmesine olanak sağlamaktadır. Etkileşimli özellikler oluşturmak için yapay zekâ ve makine öğrenimini kullanan sanatçılar, izleyiciler için daha ilgi çekici deneyimler sunabilmektedir.

Örneğin, Basel'deki Kunstmuseum 2020 yılında yapay zekâ ile çok geniş bir analog fotoğraf seçkisini erişilebilir hale getirmiştir. *Fotoğrafın İnanılmaz Dünyası* sergisinde Sammlung Ruth ve Peter Herzog'un koleksiyonundaki 14.000 fotoğraf, zaman ve konu açısından analog fotoğrafçılığın tarihini geniş olarak kapsayan bir biçimde sunulmuştur. Koleksiyonun boyutu, serginin ortasında izleyicinin tüm görüş alanı fotoğraflarla dolacak şekilde dev bir duvar projeksiyonunda gösterilmektedir. Müze bileti istasyonlardan birinde taratıldığında, rastgele seçilmiş bir fotoğraf öne çıkmakta, yapay zekânın yardımıyla, benzer görsel dokuya sahip bir fotoğraf ailesi bu ilk görüntünün etrafında haritalanmaktadır. Algoritma, görüntü tanıma ile çalışarak sürekli fotoğraflar arası ışık-gölge, kompozisyon, doku gibi benzerliklere dayanan yeni bağlar kurarak rastlantısal sunumlar yapmaktadır (Görsel 10).



Görsel 10. Fotoğrafın İnanılmaz Dünyası sergisinden bir kare, 2020, Fotoğraf, Kunstmuseum Basel

SONUÇ VE TARTIŞMA

21. yüzyıl, iletişim kanallarının ve dijital aygıtların gelişimi ile görsel sanatlarda yeni üretim anlayışlarının doğmasına neden olmuştur. Alanındaki fotoğrafçıların bu güncel eğilimleri bilmesi ve yakından takip etmesi gerektiği düşünülmektedir. Günümüzde fotoğrafçı olmak, internet ve sosyal medya öncesi dönemden oldukça farklıdır çünkü fotoğraf; dijital olarak kolayca düzenlenebilen, sentetik olarak üretilebilen bir hale gelmiştir. Güncel sanatta yeni üretim teknikleri ve araçlarını kullanım açısından önemli bir yeri olan fotoğraf alanında yapay zekâ uygulamalarının, ne tür alt başlıklar altında ele alınabileceğine ilişkin bir araştırma yapmayı amaçlayan bu çalışmada pek çok farklı pratik ve uygulama türünün olduğu tespit edilmiştir.

Makalede bir "yapay zekâ fotoğrafçılığı" tanımı yapmaktan öte uygulama açısından yapay zekâ ile fotoğraf pratiğinin somut olarak nasıl ilişkilendiği ortaya konulmaya çalışılmıştır. Yapay zekânın fotoğraf dünyasındaki yeri ayrıntılı olarak incelendiğinde pek çok alt başlık barındıran, kendi içinde oldukça girift bir yapısı olduğu görülmüştür. Bu yapı derinlemesine incelendiğinde, yapay zekânın fotoğrafçılık alanını hem olumlu hem de olumsuz açılardan etkilediği ortaya çıkmıştır. Yapay zekânın fotoğrafa getirdiği olumluluklar değerlendirildiğinde;

- Yapay zekâ ve makine öğrenimi, izleyicilerin ilgisini yenilikçi yollarla çekebilecek özgün görsel hikâye anlatımı biçimleri oluşturmak için kullanılabilirdi,
- Fotoğrafları otomatik olarak ayarlama ve geliştirmede yapay zekâ algoritmalarının görüntü kalitesini artırabilirdi,
- Yapay zekânın fotoğrafta görüntü işlemenin hızını ve verimliliğini artırdığı, yüksek sayıdaki fotoğrafı işleyip iyileştirmek için gereken süreyi ve çabayı önemli ölçüde azaltabilirdi,
- Sosyal medyada sahte haberleri ve manipüle edilmiş görselleri analiz edip tutarsızlıkları belirleyerek ve kaynak kodlarını okuyarak manipülasyon veya deepfake'leri saptayabilirdi,
- Görme engellileri de kapsayan bir şekilde daha fazla bireye fotoğrafçılık araç ve tekniklerini sağlayarak, fotoğrafı bir kendini ifade etme aracı olarak kullanmaya teşvik edebildiği söylenebilir.

Olumsuzluklar değerlendirildiğinde;

- Bütün fotoğrafçıların benzer araçları kullanması ve aynı usta sanatçıları örnek alması durumunda, yapay zekâ ve makine öğreniminin fotoğrafçılıkta sıradanlığa ve özgünlük kaybına yol açabileceği,
- Yapay zekâ tarafından oluşturulan ve gerçek dünyada çekilmiş gibi sunulan görüntülerin gerçeğe çok yakın olmasının fotoğrafın gerçeği yansıtmasına duyulan güveni zedeleyebileceği,
- Koleksiyondaki yapıtları izinsiz ve atıfta bulunmadan yapay zekâyâ öğretirek üretilen fotoğrafların, intihal, telif hakkı ve kişisel verilerin kullanımı açısından etik sorunlara yol açabileceği söylenebilir.

Çalışmada fotoğraf sanatçıları açısından biçem ve sanat eserlerini korumanın önemi de ortaya çıkmıştır. Her yeni teknolojide olduğu gibi yapay zekâ uygulamalarında da özgün eserlerinin korunması, imgelenen kişilerin rızaları gibi bireysel sorunları içeren ve sanatçıların görüşlerine önem veren bir yaklaşımla yasal sınırların belirlenmesi, telif haklarının düzenlenerek korunması gibi hukuksal adımlar atılması gerektiği düşünülmektedir. Bu düzenlemelerin yanında fotoğrafçıların çalışmalarında özgünlüğe öncelik vermeye devam etmeleri, yeni teknolojilerin getirdiği kolaylıklarla yaratıcı görüşlerini sınırlandırmak yerine bireysel anlatılarını geliştirmek için deneysel yeni dijital araçlar olarak kullanmaları gerektiği düşünülmektedir. Fotoğrafta biçem, imgelem ve aktarım aracı gibi değişkenlerin çokluğu ve yapay zekânın tüm bu değişkenlere farklı biçimlerde müdahalesi fotoğraf kavramının sorgulanmasına yol açmaktadır.

Fotoğraf açısından yapay zekâ uygulamalarının kullanıcı kitlesi, uygulama alanlarının yaygınlığı ve tartışmalara bakıldığında sıradan bir efekt olmadığı belirlenmiş fakat bu teknoloji henüz çok erken safhada olduğu için alana getireceği değişimin gücü ve boyutlarını belirlemek için erken olduğu tespit edilmiştir. Bunun en büyük nedeni teknolojinin yüksek hızla sürekli güncellenmesi ve olgunluğa erişmemiş olmasıdır. Bu araştırmanın, fotoğrafta yapay zekâ uygulamalarının olumlu ve olumsuz etkilerini, uygulama düzeyinde kullanım biçimlerini ve hakkında yapılan tartışmaları ortaya koyarak özellikle fotoğraf sanatçılarına ve araştırmacılara gelecek açısından yol gösterici olması amaçlanmıştır.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı

Çalışma tek yazarlıdır, yazar çalışmaya %100 oranında katkı sağlamıştır.

Çatışma Beyanı

Herhangi bir potansiyel çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Etik Kurul Beyanı

Etik kurul beyanı gerektiren bir çalışma değildir.

KAYNAKÇA

À perte de vue. (t.y.). *Faire voir ce qu'ils ne peuvent plus voir. À perte de vue.* <https://www.apertedevue.org/> (23.05.2023).

Abreu, C. M. (2023, 21 Mart). *Vladimir Putin's recent schedule fuels false claims on social media.* France24. <https://www.france24.com/en/tv-shows/truth-or-fake/20230321-vladimir-putin-s-recent-agenda-fuels-fake-claims-on-social-media> (23.05.2023).

Acar, M. (2023, 17 Nisan). *Midjourney AI komutları ile görsel oluşturma rehberi.* Thinpo. <https://thinpo.com/midjourney-ai-komutlari-ile-gorsel-olusturma-rehberi/> (23.05.2023).

Adams, A. (1935). *Making a photograph: An introduction to photography.* The Studio Ltd.

Adobe (t.y.). *Adobe Firefly ile Dream Bigger.* Adobe. <https://www.adobe.com/tr/sensei/generative-ai/firefly.html> (21.07.2023).

Akbaş, F., Korkmazgil, G. (2010). *Dijital dünyada fotoğraf.* Say Yayınevi.

Apple. (2017). *The future is here: iPhone X.* Apple Newsroom. <https://www.apple.com/newsroom/2017/09/the-future-is-here-iphone-x/> (23.05.2023).

Bonanata, A. (2023, 21 Mart). *Il fake della foto di Putin inginocchiato ai piedi di xi e i rischi dell'intelligenza artificiale.* RaiNews. <https://www.rainews.it/articoli/2023/03/fake-foto-putin-inginocchiato-piedi-xi-jinping-rischi-intelligenza-artificiale-9db959c8-8eab-4bff-bbcb-f69863065cee.html> (23.05.2023).

Böcekler, A. G. B. (2013). *Magnum fotoğraf ajansı'nda foto-manipülasyon: Martin Parr örneği. I. Uluslararası Sanat Sempozyumu Bildiriler Kitabı (137-144).* Sakarya Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları. <https://stmf.sakarya.edu.tr/sites/stmf.sakarya.edu.tr/file/1385683148-ustm-pdf.pdf> (07.25.2023).

Burt, T. (2020,1 Eylül). *New steps to combat disinformation.* Microsoft Blog. <https://blogs.microsoft.com/on-the-issues/2020/09/01/disinformation-deepfakes-newsguard-video-authenticator/> (01.04.2023).

Childs, M. (2011, 1 Kasım). *John McCarthy: Computer scientist known as the father of AI.* Independent UK. <https://www.independent.co.uk/news/obituaries/john-mccarthy-computer-scientist-known-as-the-father-of-ai-6255307.html> (23.05.2023).

Constant, N. (t.y.). *AI photography: How is AI changing the world of photography?* Expert Photography. <https://expertphotography.com/ai-photography/> (01.04.2023).

Edwards, B. (2023, 21 Şubat). *Viral Instagram photographer has a confession: His photos are AI-generated.* Ars Technica. <https://arstechnica.com/information-technology/2023/02/viral-instagram-photographer-has-a-confession-his-photos-are-ai-generated/> (01.04.2023).

Galal, A. M. (2016). *An analytical study on the modern history of digital photography.* *International Design Journal*, 6(2), 203-215.

Garling, W. (2023, 17 Ocak). *How to identify an AI-generated image: 4 ways.* Makeuseof. <https://www.makeuseof.com/how-to-identify-ai-generated-image/> (01.04.2023).

Gershgorn, D. (2017, 26 Temmuz). *The data that transformed AI research—and possibly the world.* Quartz. <https://qz.com/1034972/the-data-that-changed-the-direction-of-ai-research-and-possibly-the-world> (23.05.2023).

Goodfellow, I., Pouget-Abadie, J., Mirza, M., Xu, B., Warde-Farley, D., Ozair, S., ... & Bengio, Y. (2020). *Generative adversarial networks.* *Communications of the ACM*, 63(11), 139-144.

- Growcoot, M. (2023, 28 Şubat). *Exclusive: Vogue photographer admits some of his images are AI*. Petapixel. <https://petapixel.com/2023/02/28/exclusive-vogue-photographer-admits-some-of-his-images-are-ai/> (23.05.2023).
- Laratta, A. (2023, 20 Nisan). *Debate rages over photographer who wins contest with a photo of artificial intelligence*. Finestre sull'Arte. <https://www.finestresullarte.info/en/news/debate-rages-over-photographer-who-wins-contest-with-a-photo-of-artificial-intelligence> (23.05.2023).
- Martin, M. (2019, Ocak 19). *Fstoppers reviews the Arsenal smart camera assistant: A must have accessory?* Fstoppers. <https://fstoppers.com/apps/fstoppers-reviews-arsenal-smart-camera-assistant-must-have-accessory-327265> (23.05.2023).
- McCarthy, J. (2007). *What is artificial intelligence?* Stanford University Computer Science Department. <http://jmc.stanford.edu/articles/whatisai/whatisai.pdf> (01.04.2023).
- McCorduck, P. (1991). *AARONS's code: Meta-art. Artificial intelligence, and the work of Harold Cohen*. H. Freeman and Company.
- Özkeçeci, İ., Çiçek, E. (2017). Fotoğraf sanat ilişkisi bağlamında görsel tasarım öğelerinin sanat eserini oluşturmadaki rolü. *Art-Sanat Dergisi*, (7), 309-319.
- OpenAI (t.y.). *DALL-E 2*. OpenAI. <https://openai.com/dall-e-2> (21.7.2023).
- Poltronieri, F. A., Hänska, M. (2019). *Technical images and visual art in the era of artificial intelligence: From GOFAI to GANs*. Proceedings of the 9th International Conference on Digital and Interactive Arts. <https://doi.org/10.1145/3359852.3359865>
- Poole, D. I., Goebel, R. G., & Mackworth, A. K. (1998). *Computational intelligence (Vol. 1)*. Oxford University Press.
- Romano, Y., Isidoro, J., & Milanfar, P. (2016). RAISR: rapid and accurate image super resolution. *IEEE Transactions on Computational Imaging*, 3(1), 110-125. <https://doi.org/10.1109/TCI.2016.2629284>
- Rtology, E. (2023, 3 Mayıs). *Midjourney's latest version 5.1 AI art generator. The V5.1 image system is here!* Medium. <https://medium.com/mlarning-ai/midjourneys-latest-version-5-1-ai-art-generator-the-v5-1-image-system-is-here-db8faa378876> (23.05.2023).
- Rubinstein, D., Golding, J., Fisher, A. (2013). *On the verge of photography: Imaging beyond representation*. Article Press.
- Samuel, A. L. (1959). Some studies in machine learning using the game of checkers. *IBM Journal of research and development*, 3(3), 210-229.
- Say, C. (2018). *50 soruda yapay zekâ*. 7 Renk Basım Yayın ve Filmcilik.
- Schwent, P. (2021, 7 Aralık). *Google's Magic Eraser vs. Samsung's Object Eraser* [Video] https://www.youtube.com/watch?v=oW-poyTr34Y&ab_channel=RandoTechInfo (05.04.2023).
- Shen, C., Kasra, M., Pan, W., Bassett, G. A., Malloch, Y., & O'Brien, J. F. (2019). Fake images: The effects of source, intermediary, and digital media literacy on contextual assessment of image credibility online. *New media & society*, 21(2), 438-463. <https://doi.org/10.1177/1461444818799526>
- Singh, G., Mittal, A., & Aggarwal, N. (2020). ResDNN: deep residual learning for natural image denoising. *IET Image Processing*, 14(11), 2425-2434. <https://doi.org/10.1049/iet-ipr.2019.0623>
- Sucu, İ. Ataman, E. (2020). Dijital evrenin yeni dünyası olarak yapay zeka ve her filmi üzerine bir çalışma. *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 4(1), 40-52.
- Tatsuno, K. (2006). Current trends in digital cameras and camera-phones. *Science & Technology Trends Quarterly Review*, (18), 35-44.
- Terranova, A. (2023, 26 Nisan). *How AI imagery is shaking photojournalism*. Blind Magazine. <https://www.blind-magazine.com/stories/how-ai-imagery-is-shaking-photojournalism/> (05.05.2023).
- Tolosana, R., Vera-Rodriguez, R., Fierrez, J., Morales, A., & Ortega-Garcia, J. (2020). Deepfakes and beyond: A survey of face manipulation and fake detection. *Information Fusion*, 64, 131-148.

- Topçuoğlu, N. (2010). *Fotoğraf ölmedi ama tuhaf kokuyor*. Yapı Kredi Yayınları.
- Turan, E. (2013). *Analog ve dijital duyarkatların yapısal özellikleri*. Alfa Yayınları.
- Vachhani, P. (2016, 12 Nisan). *DeepArt When Mathematics Meets Art*. Medium.
<https://medium.com/way2do-p/deepart-f977463c8034> (05.05.2023).
- Vincent, J. (2023, 17 Ocak). *Getty Images is suing the creators of AI art tool Stable Diffusion for scraping its content*. The Verge.
<https://www.theverge.com/2023/1/17/23558516/ai-art-copyright-stable-diffusion-getty-images-lawsuit> (05.04.2023).
- Waisbord, S. (2018). Truth is what happens to news: On journalism, fake news, and post-truth. *Journalism Studies*, 19(13), 1866-1878. <https://doi.org/10.1080/1461670X.2018.1492881>
- Weber, J. (2023, 23 Mart). *Fact check: No, Putin did not kneel before Xi Jinping*. Deutsche Welle.
<https://www.dw.com/en/fact-check-no-putin-did-not-kneel-before-xi-jinping/a-65099092> (05.05.2023).
- Wynants, N., Reijnen, L., & Brinkman, E. (2020). *When fact is fiction: Documentary art in the post-truth era*. Antennae-Arts in Society.
- Yaykın, M. (2010). *Fotoğraf ideolojisi*. Kalkedon Yayıncılık.
- Zhang, K., Zuo, W., Chen, Y., Meng, D., & Zhang, L. (2017). Beyond a gaussian denoiser: Residual learning of deep cnn for image denoising. *IEEE transactions on image processing*, 26(7), 3142-3155. <https://doi.org/10.1109/TIP.2017.2662206>

Görsel Kaynakçası

- Görsel 1: Edwards, B. (2023, 21 Şubat). *Viral Instagram photographer has a confession: his photos are AI-generated*. Ars Technica.
https://cdn.arstechnica.net/wp-content/uploads/2023/02/avery_hero_1-800x450.jpg (01.04.2023).
- Görsel 2: Garcia, C. (2016, Ağustos 23). *Harold Cohen and AARON-A 40-year collaboration*. Computer History Museum.
http://images.computerhistory.org/blog-media/harold_cohen_aaron_Haro.jpg (01.04.2023).
- Görsel 3: Sony Camera Channel. (2022, 27 Ekim). *Comparison | Evolved AI subject recognition & focus performance | Alpha 7R V | Sony | a*. Sony Camera Channel.
<https://i.ytimg.com/vi/17FKTw4MCZ4/maxresdefault.jpg> (01.04.2023).
- Görsel 4: Arsenal (t.y.). *Introducing Arsenal 2: The intelligent camera assistant just got smarter*. Arsenal.
<https://d2gj39ngngpy0tz.cloudfront.net/assets/arsenal-moraine-lake@1x-fd8d651a25a1ee24a5a40458e482da3b6f85d4e1433da2571a8101d6c6397ba2.avif> (01.04.2023).
- Görsel 5: Sutrich, N. (2022, 24 Şubat). *Pixel 6 magic eraser vs Samsung object eraser vs Adobe photoshop: which is best?* Android Central.
<https://cdn.mos.cms.futurecdn.net/fxHLDb4SgZ2pWPGBFQrbcZ-970-80.jpg> (01.04.2023).
- Görsel 6: Constant, N. (t.y.). *AI photography: How is AI changing the world of photography?* Expert Photography.
https://expertphotography.b-cdn.net/wp-content/uploads/2021/10/ai_photography_art.png (01.04.2023).
- Görsel 7: À perte de vue. (t.y.). *Faire voir ce qu'ils ne peuvent plus voir. À perte de vue*.
<https://www.apertedevue.org/images/artworks/maman/landscape.jpg> (23.05.2023).
- Görsel 8: Zhe, D. (2023, 25 Mart). *Asia fact check lab: did Putin kneel before Xi Jinping?* Radio Free Asia.
<https://www.rfa.org/english/news/afcl/fact-check-putin-kneeling-03252023120422.html/@@images/d57cd0aa-7a2c-4390-9693-df5dd36e633f.jpeg> (01.04.2023).
- Görsel 9: Vincent, J. (2023, 17 Ocak). *Getty Images is suing the creators of AI art tool Stable Diffusion for scraping its content*. The Verge.
[https://duet-cdn.vox-cdn.com/thumbor/Oxo:768x768/750x750/filters:focal\(384x384:385x385\):format\(webp\)/cdn.vox-cdn.com/uploads/chorus_asset/file/24365776/gettyimages_example_stable_diffusion.jpg](https://duet-cdn.vox-cdn.com/thumbor/Oxo:768x768/750x750/filters:focal(384x384:385x385):format(webp)/cdn.vox-cdn.com/uploads/chorus_asset/file/24365776/gettyimages_example_stable_diffusion.jpg) (01.04.2023).
- Görsel 10: iart (t.y.). *The incredible world of photography*. iart.
https://craft.cms.iart.ch/images/work/KMBS_Fotosammlung/_medium/Kunstmuseum-Basel-Fotosammlung-Herzog-Ai-Installation-7.jpg (01.04.2023).

y. iç mimar burcu yıldırım (sorumlu yazar|corresponding author)
mimar sinan güzel sanatlar üniversitesi, fen bilimleri enstitüsü, iç mimarlık doktora programı
burcuyladm3@hotmail.com orcid: 0000-0002-7128-6080

İNTERAKTİF MEKÂNLARDA ÇALIŞMA PRENSİPLERİ: CUMINCAD İNDEKSİ ÜZERİNDEN HYPE CYCLE BAĞLAMINDA BİR DEĞERLENDİRME

derleme makalesi|review article
başvuru tarihi|received: 24.01.2023 kabul tarihi|accepted: 14.03.2023

ÖZET

Bir dış etmene bağlı olarak çeşitli biçimlerde şekil değiştirebilen mekânlara interaktif mekânlar denilmektedir. Teknolojik ilerlemelere paralel gelişim gösteren interaktif mekân olgusunun tasarımcılara sunmuş olduğu olanaklar bu mekânların üretim yöntemlerine dair bilgi edinilmesini zorunlu kılmaktadır. Çalışmanın amacı sınırlandırılmış bir tarihsel aralıkta gerçekleşmiş sayısal tasarım konferanslarının etkileşimli mekânlara dair nicel ve nitel verilerin elde edilmesinde bir araç olarak kullanılmasıdır. Etkileşimli mekânların çalışma prensiplerinin incelenmesi ve Gardner'ın Hype Döngüsü kapsamında değerlendirilmesidir. Çalışma tarama araştırması ve içerik analizinden faydalanan karma bir araştırmadır. Konu hakkında uluslararası düzeyde bilimsel bilgi edinebilmek gereğiyle kümülatif bir indeks seçilmiştir. Araştırma evrenini oluşturan CumInCAD indeksinden ölçüt örnekleme yoluyla veri eldesi gerçekleştirilmiştir. Veri tabanının içeriği literatür taramaları sonucunda belirlenen ölçütler kapsamında seçime tabi tutulmuştur. 2020-2022 tarihsel aralığında yer alan 1411 adet çalışmadan 11 adedinin araştırma ölçütlerini karşıladığı görülmüş ve çalışma bu örnekler üzerinden yürütülmüştür. Örnekler çalışma prensipleri kapsamında incelenerek bulgulanmıştır. Sonuçta etkileşimli mekânlarda otonom sistemler, üretken tasarım, makine öğrenmesi kod üretimi ve veri gözlemlenebilirliği teknolojilerinin kullanıldığı tespit edilmiştir. Bu teknolojilerin Hype döngüsünün inovasyon tetikleme evresinde yoğunlaştığı bulgulanmıştır. Etkileşimli mekânların üretim biçimleri hakkında bilgi sahibi olmanın tasarımcılara mekân üretimlerinde yeni olanaklar üzerine düşünme imkânı tanıyacağı varsayımıyla yapılan araştırma bir derleme-tartışma çalışması olup elde edilen bulguların iç mimarlık-sayısal üretim ilişkisine katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Anahtar Kelime: Etkileşimli Mimari, İnteraktif Mekân, Etkileşim Tasarımı, Bilgisayar Destekli Tasarım, Sayısal Üretim

Yıldırım, B. (2023). İnteraktif mekânlarda çalışma prensipleri: CumInCAD indeksi üzerinden hype cycle bağlamında bir değerlendirme. *Bodrum Journal of Art and Design*, 2(2), 290-309
<https://doi.org/10.58850/bodrum.1241345>

WORKING PRINCIPLES FOR INTERACTIVE SPACES: AN INVESTIGATION IN THE CONTEXT OF HYPE CYCLE THROUGH CUMINCAD INDEX

ABSTRACT

Spaces that can change shape in various ways depending on an external factor are interactive. The possibilities offered by the interactive space, which develops with technological advances, and the new interpretations it brings to the space require learning the production methods of these spaces. The study aims to use computational design conferences in a limited historical range to obtain quantitative and qualitative data on interactive spaces. It is the examination of the working principles of interactive spaces and their evaluation within the scope of Gardner's Hype Cycle. The study is mixed research using index reviewing and content analysis. A cumulative index was chosen to obtain international scientific information on the subject. The sample was determined by criterion sampling from the CumInCAD index, which constitutes the research universe. The database was selected according to the criteria determined by the literature review. It was seen that 11 of 1411 studies in the historical range of 2020-2022 met the research criteria, and the study was carried out on these samples. The working principles of the samples were examined. As a result, it has been determined that autonomic systems, generative design AI, machine learning code generation, and data observability technologies are used intensively in interactive spaces. These technologies are concentrated in the innovation trigger phase of Gardner's Hype Cycle. The research is a review-discussion study, and it is thought that the findings will contribute to the relationship between interior architecture and computational production.

Keywords: Interactive Architecture, Interactive Space, Interaction Design, Computer Aided Design, Computational Production

GİRİŞ

Teknoloji alanında kaydedilen gelişmeler insan bilgisayar etkileşimi çalışma alanında farklı disiplinlerde çeşitli ilerlemeler gerçekleştirilmesine imkân tanımıştır. Genel olarak sanat temel alanı özel olarak ise iç mimarlık bu disiplinlerdendir. "Dijital teknolojilerin giderek değişmesi sanat ortamındaki pratikleri etkilemiştir. Özellikle bilgisayar teknolojilerinin ve yazılım/programlama dilinin sanat yapıtlarının üretim sürecine dâhil edilmesi ile birlikte sanat yapıtları etkileşimli bir biçimde sanatın içinde yerini almıştır" (Ruşen, 2022: 183). İç mimari ölçekte ise insan bilgisayar etkileşimi çalışmaları statik/durağan mekân kavramına teknolojik unsurların eklenmesi yoluyla mekânların devingenlik/hareket kazanması sonucunu getirmiştir. Bu tür mekânlar interaktif, bir diğer tabirle etkileşimli mekânlar olarak adlandırılmaktadır. Sanatçıların enstalasyon üretimlerinde sıklıkla karşılaşılan etkileşimli mekânlar sunduğu olanaklar sebebiyle tasarımcıların odak noktasındadır.

Mekânı oluşturan kabuk yüzeyiyle mekân kullanıcısı arasındaki iletişime yeni yöntemler öneren etkileşimli mekân, fiziksel mekânın bir çeşit türevidir. Bu tür mekânlarda statik mekânın katı sınırları muğlaklaşırken birey-mekân ilişkisi dönüşüm geçirir, mekân dinamik bir forma evrilir (Yıldırım vd., 2022: 214). Etkileşimli mekânların tasarımcılara sunmuş olduğu olanaklar ve mekân kavramına getirdikleri yeni yorumlar etkileşimli mekânların üretim yöntemlerine dair bilgi edinilmesini zorunlu kılmaktadır. Bu doğrultuda yapılan çalışmanın amacı sınırlanmış tarihsel bir aralıkta gerçekleşmiş sayısal tasarım konferanslarının içeriğinin etkileşimli mekânlara dair nicel ve nitel verilerin elde edilmesinde bilimsel mesnetli bir araç olarak kullanılmasıdır. Etkileşimli mekânların çalışma prensiplerinin incelenmesi ve bu mekânları oluşturan teknolojilerin Gardner'ın Hype Döngüsü kapsamında değerlendirilerek gelecekteki konumlarına dair öngörülerde bulunulmasıdır. Derleme-tartışma makalesi türündeki çalışma interaktif mekânlar ve bu tür mekânları oluşturan teknolojik unsurlar arasındaki ilişki düzeylerini tespit eden betimleyici türdeki bir çalışmadır. Çalışmanın yürütülmesinde nicel araştırma yöntemlerinden tarama yaklaşımından faydalanılmış, tanımlı bir veri tabanı taranarak veri elde edilmiştir. Örnekler içerik analizine tabi tutulmuş, içerdikleri nitel verilerle çalışma zenginleştirilmiştir. Çalışmanın araştırma evrenini CumInCAD indeksinin içerdiği etkileşimli mekân örnekleri oluşturur. Örneklem belirlenmesinde araştırma evreninin homojen olmaması durumu çalışmada olasılık dışı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme yaklaşımının benimsenmesinde etkili olmuştur. Belirlenen ölçütleri karşılayan tüm durumlar çalışmada kendine yer edinmiştir. CumInCAD indeksindeki toplulukların oluşturduğu veri setleri aracılığıyla etkileşimli mekânların üretim yaklaşımlarına dair örüntüler tespit edilmiştir.

CumInCAD Bilgisayar Destekli Mimari Tasarım (CAAD) ile ilgili makalelerin derlendiği bibliyografik bir veri tabanıdır (Martens & Turk, 2000: 18). Dünya çapında farklı topluluklar (ACADIA, CAADRIA, eCAADe, SIGraDi, ASCAAD, CAAD Futures) tarafından düzenlenen konferans dizilerine ait yayınları içerir. Mevcut literatürde indeksle ilgili birçok çalışma yapıldığı görülmektedir. Öncül çalışmalarda indekste yer alan toplulukların sadece birini araştırma nesnesi olarak alan bibliyografik çalışmalar (Herr, 2020: 567; Cerovsek & Martens, 2020: 325) gerçekleştirildiği gibi birden çok topluluğun araştırmaya konu olduğu karşılaştırmalı bibliyografik çalışmalar (Sperling vd., 2019: 407) da bulunmaktadır. Araştırma nesnesi olarak indeksin kendisini konu olan çalışmalar (Martens & Turk, 2000; Martens & Turk, 2003) olduğu gibi indeksi araştırma sorusunu cevaplandırmak için sistematik bir incelemeye tabi tutulacak veri kaynağı olarak ele alan çalışmalar (Abdulmajeed vd., 2022: 484; Özerol & Arslan Selçuk, 2022: 1; de Vasconcelos & Sperling, 2017: 215) da mevcuttur. Bu yaklaşıma paralel olarak yapılan çalışmada "etkileşimli mekânların çalışma prensiplerinde ortak ve farklı yönler nelerdir" sorusunu cevaplandırmak için CumInCAD indeksi veri kaynağı olarak kullanılmıştır. Fiziksel interaktif mekânlarla sınırlanmış çalışma kapsamında "teknolojideki gelişmelerin fiziksel mekânlara etkisi bilimsel mesnet değeriyle ön plana çıkan sayısal tasarım sempozyumları üzerinden okunabilir" hipotezi öne sürülmüştür. Sayısal tasarım konferanslarının interaktif mekânlar ve bu mekânların işleyiş prensipleri hakkında yeterli ve güncel veri içerdiği kabulüyle

hareket edilmiştir. Araştırma süresince incelenen örnekleme dair edinilen bilgiler araştırmacıların çalışmalarını anlattıkları tam metinlerin içerikleriyle sınırlıdır. Çalışma sürecinde öncelikle totalde 357 adet çalışma barındıran 2022 yılına ait her bir veri setinin içerdiği bilimsel çalışmalar belirlenen ölçütler kapsamında incelenmiştir. Elde edilen verilerin araştırma için yeterli olmadığı görülmüştür. Örnekleme 2022 yılından itibaren geriye dönük olarak 3 yılı kapsayacak biçimde sistematik bir biçimde genişletilmiştir. Süreçte 1411 adet makale incelenmiş, 11 adet çalışmanın inceleme parametrelerine uygun olduğu görülerek araştırma sürdürülmüştür.

GENEL TANIM VE KAVRAMLAR

Tasarlayıcının yetenek ve deneyimleriyle temellenen tasarlama edimi bugün salt insana aitlik niteliğini kaybetmektedir. Gelişen teknolojilerin sunduğu farklı düşünme yöntemleri, üretim biçimleri ve simülasyon ortamları tasarıma teknolojik unsurlar eklemiştir. Tasarım, insan ve teknoloji arasında kurulan bir ortaklık haline dönüşmüştür (Artut, 2022: 14). Diğer taraftan teknolojik gelişmeler tasarlama sürecinin kapsamını da değiştirmiştir. Geçmiş dönemlerde zanaat ve tekniği aynı potada eritmesi beklenen tasarlama uzmanları, gelişen teknolojik ortamlara uyum sağlayarak modelleme yetisini kazanmışlardır. Bugün ise tasarlama uzmanlarından programlama bilgisine sahip olmaları beklenmektedir (Kuyumcuyan, 2022: 21). Programlama dillerinin ve kodlanabilir teknolojik cihazların tasarım ürünlerinde kullanımı mekânların etkileşim niteliğine sahip olmaları sonucunu beraberinde getirmiştir.

En genel tanımıyla "etkileşim, kelime kökeninden açıkça belli olduğu gibi birbirinden "etki"lenen birden fazla ögenin varlıklarını karşılıklı eyleme döndürme anlamını taşımaktadır" (Atiker, 2020: 127). "Teknoloji, bilgisayar ve iletişim dünyasının geçirmekte olduğu değişim, etkileşim olgusunu sadece teknoloji temelli olmaktan çıkararak tasarım ve iletişim ile ilişkili hale gelmesini de sağlamıştır" (Sezer & Kahraman, 2022: 327). Farklı boyutları ve ilişkili olduğu kavramlarla değerlendirilebilen etkileşim olgusu, mekân ölçeğinde insan ve uzam arasındaki bağıntıyı tersinir bir hale dönüştürmekte ve bir diyalog haline getirmektedir. Böyle bir ortamda "mimari artık statik bir yapı ve geometri değil, hareketli değişebilir ve hatta kodlanabilir hale gelmiştir" (Çakıcı Alp & Öner, 2022: 142).

Klasik anlayışta statik, bir diğer tabirle durağan mekân deneyimleyenine iletmek istediği mesajları yapısal unsurları, malzeme kullanımları, grafik düzenleri ve tasarlanmış biçimi gibi öğelerle iletir. [...] Günümüze gelindiğinde ise mekânı oluşturan durağan yapısal unsurlar teknolojik araçların etkisiyle dinamik formlara dönüşmekte, mekân ve algılayıcısı arasında gerçekleşen ilişki tersinir bir hâle evrilmektedir. (Yıldırım vd., 2022: 214-215)

İnteraktif mekân olgusunun temelinde sanayi devrimiyle tarihlenen mimari üründe teknoloji kullanımıyla fiziksel hareket oluşturma fikri vardır (Korkmaz, 2001: 9). Süreç boyunca gelişen yeni teknolojileri insan bedeniyle bütünleştiren etkileşimli mekânlar tasarım, robotik ve yazılım disiplinleriyle ilintilidir. Bu tür mekânlar fiziksel ve sanal dünyayı birbirine bağlar, bireylerin iç ve dış dünyaları arasında bir ortam oluştururlar (Bayazıt, 2008: 362). Etkileşimli mekânlarda veri girişi mekân ile etkileşime giren kullanıcının amacı, hareketi ve sayısı gibi kişiye bağlı etmenler olabildiği gibi ışık, ses gibi dış etmenler de olabilmektedir. Gerçekleşen veri girişine cevap verinin hangi ortamda işlendiğine ve nasıl işlendiğine bağlı olarak değişebilmektedir (Şen, 2020: 6).

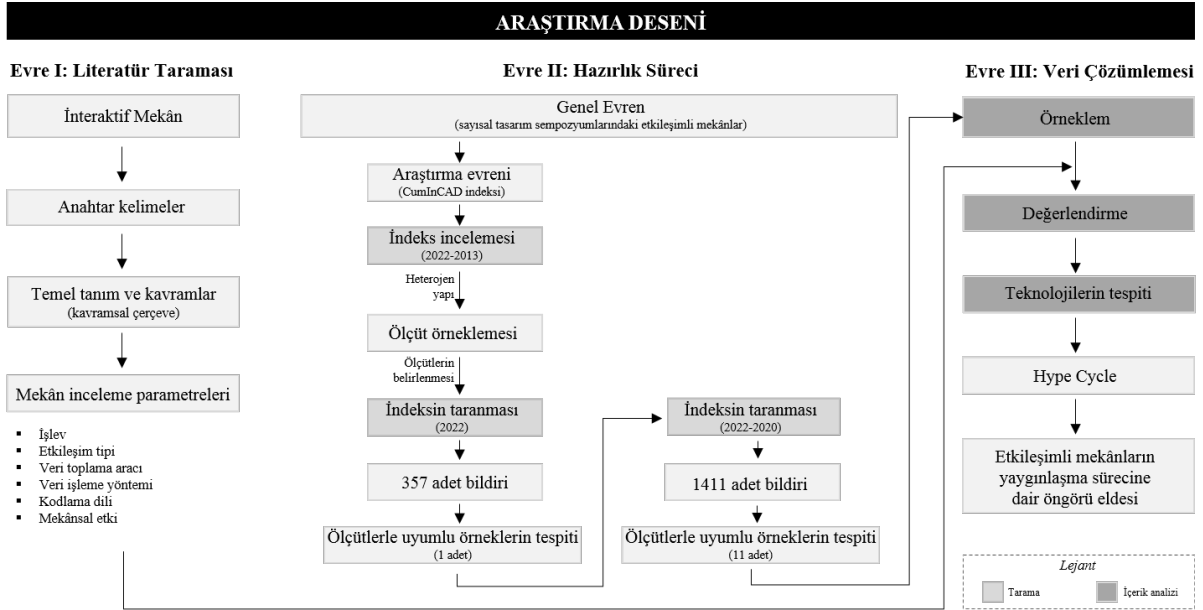
Mekân-etkileşim ilişkisine kinetik cepheler üzerinden yaklaşılabilirliği (Kahramanoğlu & Çakıcı Alp, 2021) gibi tanımlı bir iç mekân oluşturan kinetik bileşenler söz konusu bağlantıya örnek oluşturabilmektedir. Etkileşimli mekân akıllı mekânlar ve parametrik tasarım gibi olgularla yakından ilintilidir. "Akıllı mekân, veri işleme sürecinin eklemlendiği bir mekânı ifade eder" (Demirarslan & Demirarslan, 2020: 572). Otomasyon sistemleri kullanımıyla etkileşimli mekân üretiminin bir yoludur (Özdemir & Arabacıoğlu, 2022: 206). Parametrik tasarım ise tıpkı etkileşimli mekânlarda olduğu gibi dijital teknolojilerdeki gelişmelerle ortaya çıkmıştır. Tasarımın kodlama yoluyla geliştirildiği parametrik yaklaşımda sonuç ürünün tasarımından çok tasarlama sürecinin kurgulanışına

odaklanılmaktadır. Tasarım medyumlarındaki bu değişim konvansiyonel tasarım sürecine yeni açılımlar getirir (Turan vd., 2017: 1-2).

Literatürde yapay zekâ ve akıllı uygulamalar gibi teknolojilerin yakın gelecekte yapılı çevreye daha fazla ekleneneceği iddiasında bulunan görüşler mevcuttur. Bu durum mevcutta insan-mekân etkileşimine olanak sağlayan arayüzleri de değişime uğratacak ve bilindik insan-mekân etkileşim kanalları değişim gösterecektir (Topak & Pekerçli, 2021: 41). Mimari formun algılama teknolojisi, robotik ve kodlama kavramlarıyla birleşimi sonucu kullanıcı etkileşimiyle yeniden yapılanan bu kurguda mekân tanımı genişleyerek düzenlenen ve kontrol edilen bir kavramdan insan bedeni ve bilincinin bir uzantısı haline dönüşmektedir (Ozel, 2014: 399).

METODOLOJİ

İnteraktif mekânların araştırıldığı çalışmada sayısal tasarım sempozyumlarının mekân işleyiş prensipleri hakkında yeterli ve güncel veri içerdiği varsayımında bulunulmuştur. "Teknolojik gelişmelerin fiziksel mekânlara etkisi bilimsel mesnet niteliğiyle ön plana çıkan sayısal tasarım sempozyumları üzerinden okunabilir" hipotezi sınanmıştır. "İnteraktif mekânların çalışma prensiplerinde ortak ve farklı yönler nelerdir" araştırma sorusu cevaplandırılmaya çalışılmıştır. Karma yaklaşımının benimsendiği çalışmada nicel araştırma yöntemlerinden tarama, nitel araştırma yöntemlerinden içerik analizi kullanılmıştır. Veri elde etmek için üçüncü bölümde açıklanan, sayısal tasarım ve üretim hakkında bilimsel toplantılarda sunulmuş yayınların yer aldığı kümülatif bir indeks olan CumInCAD veri tabanından faydalanılmıştır. İnteraktif mekânların çalışma prensiplerinin incelenerek Hype Cycle bağlamında değerlendirilebilmesi için üç evreden oluşan bir metodoloji kurgusu geliştirilmiştir. Bunlar literatür taraması, hazırlık süreci ve veri çözümlemesi aşamalarıdır (Görsel 1).



Görsel 1. Araştırma deseni

Literatür taraması sürecinde interaktif mekânlar araştırılmıştır. Çalışma ile ilintili temel kavram ve tanımlar tespit edilerek çalışmanın kavramsal çerçevesi çizilmiştir. Anahtar kelimeler belirlenmiştir. Bunlar; *installation, responsible, sentient, kinetic, interactive architecture, cyber-physical, adaptive architecture, responsible environment, ambient intelligence, interactive space, human-computer interaction* kelime öbekleridir.

Hazırlık sürecinde çalışmanın genel evreni ve araştırma evreni belirlenmiştir. Çalışmanın genel evreni tüm sayısal tasarım sempozyumlarının içerdiği etkileşimli mekânlar olarak ifade edilebilirken araştırma evreni CumInCAD indeks etkinikleri 2022 yılından geriye dönük biçimde 10 yıllık süre kapsamında incelenmiştir. Bazı kuruluşların her sene konferans düzenlemesine karşılık bazılarının belirli periyotlarda etkinlikler gerçekleştirdiği, bazılarının ise tanımlı bir periyot örüntüsü oluşturmayan tarihlerde etkinlikler düzenlediği görülmüştür. Araştırma evreninin homojen olmadığı tespit edilmiştir. Heterojen yapı dolayısıyla araştırmada olasılık dışı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme yaklaşımı benimsenmiştir. Örnekleme ölçütleri literatür taraması ve hazırlık süreçlerinde edinilen bilgiler kapsamında belirlenmiştir. Araştırma ölçütleri:

*Bildirinin bir mekân kurgusu/mekân oluşturacak birim içermesi (Üretimi gerçekleştirilmiş veya prototipi çalışılmış).

*Fiziksel mekân olma gerekliliği (Süreçte dijital interaktif mekân örnekleriyle de karşılaşılmış, araştırma hedefleri doğrultusunda bu tip mekânlar kapsam dışı bırakılmıştır).

*Uygulamaya dayalı çalışma olma gerekliliği (Tasarım önerileri ve teorik çalışmalar kapsam dışıdır).

*İnteraktif mekânın çalışma prensibinin tam metin içeriğinde açıklanıyor olması.

*İnteraktif mekân örneğinin teknoloji desteğiyle farklılaşan insan-mekân etkileşimi önerisi içermesi.

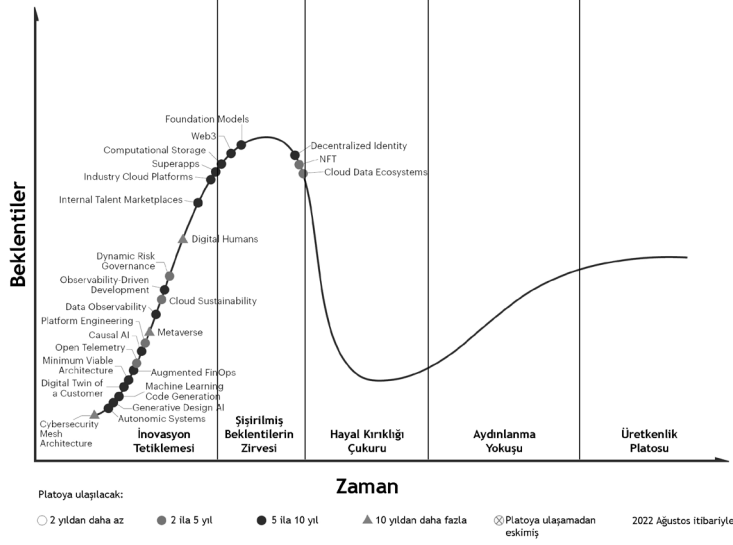
*Hakem değerlendirmesinden geçmiş bildiri veya proje olması (Genel tarama safhasında bildiri kitaplarında *curated projects, awards, videos, field notes, keynotes, workshops, peer reviewed projects, peer reviewed proceedings* gibi başlıklarla karşılaşılmıştır. Sayısal tasarım sempozyumlarının bilimsel mesnet niteliğinden faydalanmaya çalışıldığından kapsam hakem değerlendirmesinden geçmiş proje ve bildiriler olarak belirlenmiştir).

*Evrensellik göz önünde bulundurularak bildiri gövde metni İngilizce dışındaki dillerde yazılmış araştırmaların kapsam dışı bırakılması (Süreçte Arapça, Portekizce ve İspanyolca yazılmış çalışmalarla karşılaşılmış ölçütün belirlenmesinde etkili olmuştur).

CumInCAD indeksini oluşturan her bir veri seti 2022 yılı kapsamında incelenmiştir. İncelemede literatür taraması sonucu interaktif mekânlarla ilgili olduğu tespit edilen anahtar kelimeler de göz önünde bulundurulmuştur. 357 adet çalışmanın oluşturduğu veri kümesinde araştırma için yeterli örnek sayısına erişilememiştir. Bu sebeple örneklem 2022'den itibaren geriye dönük 3 yılı kapsayacak biçimde sistematik olarak genişletilmiştir. Belirlenen araştırma ölçütlerine uygun örnekler ayrıştırılarak içerdikleri veriler derlenmiştir. Süreçte 1411 adet çalışma incelenmiş, 11 adedinin belirlenen ölçütleri karşıladığı görülerek üzerinde çalışılacak veri kümesi elde edilmiştir.

Veri analizi sürecinde örneklem; işlev, etkileşim tipi, veri toplama aracı, veri işleme yöntemi, programlama dili ve mekânsal etki parametreleri kapsamında incelenmiştir. Örneklerin içerdiği teknolojiler geliştirmekte olan teknolojilerin zamana bağlı olgunlaşma evrelerini açıklamaya çalışan Hype Cycle Görsel 2) bağlamında değerlendirilmiş, etkileşimli mekânların yaygınlaşma süreci hakkında bir öngörü elde edilmiştir.

Gelişmekte Olan Teknolojiler için Hype Cycle, 2022



Görsel 2. 2022 Gardner Hype Cycle

Hype Cycle teknolojilerin geçireceği süreçlerin inovasyon tetiklemesi, şişirilmiş beklentilerin zirvesi, hayal kırıklığı çukuru, aydınlanma yokuşu ve verimlilik platosu olmak üzere beş evrede ifade edilebileceğini öne süren bir araştırma metodolojisidir (Gartner, 2022). Araştırma nesnesinden elde edilen verilerin incelenmesinde faydalanılan bu kurgu her yıl periyodik olarak Gartner isimli firma tarafından yayımlanmaktadır. Araştırma kapsamında elde edilen bulgular tasnif edilerek RAWGraphs (Mauri vd., 2017) aracılığıyla görselleştirilmiştir.

CUMINCAD İNDEKSİNE GENEL BAKIŞ

Uluslararası düzeyde birçok ülke ve şehirde her yıl çeşitli Bilgisayar Destekli Tasarım (Computer Aided Design) ve Bilgisayar Destekli Mimari Tasarım (Computer Aided Architectural Design) konferansları gerçekleştirilmektedir. Bu konferanslardan bazıları CumInCAD isimli veri tabanında indekslenmektedir. "CumInCAD Bilgisayar Destekli Mimari Tasarım hakkındaki yayınların yer aldığı kümülatif bir indekstir" (CumInCAD, 2022). Bob Martens ve Ziga Turk tarafından meydana getirilmiştir (Martens & Turk, 2000: 19).

- ACADIA
- CAADRIA
- eCAADe
- SIGraDi
- ASCAAD
- CAAD Futures toplulukları tarafından desteklenmektedir.

İndeşte toplulukların gerçekleştirmiş olduğu bilimsel toplantılardaki proje ve bildiriler yer almaktadır. Araştırma kapsamında her bir topluluk ayrı bir veri seti olarak değerlendirilmektedir. Çalışmada öncelikle indekste erişime açılmış topluluklar ve geriye dönük on yıllık süreçte gerçekleştirdikleri etkinliklerin incelenmesi yapılan çalışmanın sistematikleştirilebilmesi adına belirleyici ve yol gösterici olmuştur.

Acadia

1981 yılında kurulan ACADIA (Association for Computer Aided Design in Architecture), her yıl Kuzey Amerika'da düzenlediği konferanslarla hesaplamalı tasarım alanına ilgi duyan araştırmacıları ve profesyonelleri bir araya getirir.

(ACADIA, 2023). 1981 yılından itibaren her sene düzenlenmiş olan etkinliğin son on senesine dair bilgiler tabloda listelenmektedir (Tablo 1).

Tablo 1. 2022-2013 ACADIA künye

Tarih	Tema	Yer
2022	Hybrids & Haecceities	Philadelphia, Pennsylvania, USA
2021	Realignments: Toward Critical Computation	Online and Global
2020	Distributed Proximities	Online and Global
2019	Ubiquity and Autonomy	Austin, Texas, USA
2018	Re/Calibration: On Imprecision and Infidelity	Mexico City, Mexico
2017	Disciplines and Disruption	Cambridge, Massachusetts, MA
2016	Posthuman Frontiers	Ann Arbor, Michigan, USA
2015	Computational Ecologies	Cincinnati, Ohio, USA
2014	Design Agency	Los Angeles, California, USA
2013	Adaptive Architecture	Cambridge, Ontario, Canada

Caadria

1996 yılında ilk konferansı gerçekleştirilmiş olan CAADRIA (Computer-Aided Architectural Design Research in Asia), Asya kıtasında düzenlediği konferanslarla bilgisayar destekli mimari tasarım alanının gelişimine katkıda bulunur (CAADRIA, 2022) (Tablo 2).

Tablo 2. 2022-2013 CAADRIA künye

Tarih	Tema	Yer
2022	Post-Carbon	Sidney, Australia
2021	Projections	Hong Kong
2020	RE: Anthropocene Design in the Age of Humans	Bangkok, Thailand
2019	Intelligent & Informed	Wellington, New Zealand
2018	Learning, Prototyping and Adapting	Beijing, China
2017	Protocols, Flows and Glitches	Suzhou, China
2016	Living Systems and Micro-Utopias: Towards Continuous Designing	Melbourne, Australia
2015	Emerging Experiences in the Past, Present and Future of Digital Architecture	Daegu, Korea
2014	Rethinking Comprehensive Design: Speculative Counterculture	Kyoto, Japan
2013	Open Systems	Singapore, Singapore

Ecaade

1983 yılında kurulmuş olan eCAADe (Education and Research in Computer Aided Architectural Design in Europe), Avrupa'da gerçekleştirdiği konferanslarla araştırmacı ve eğitimcilerle sayısal tasarım alanında elde ettikleri güncel verileri paylaşabilecekleri bir platform sunar (eCAADe, 2023) (Tablo 3).

Tablo 3. 2022-2013 eCAADe künye

Tarih	Tema	Yer
2022	Co-creating the Future: Inclusion in and through Design	Ghent, Belgium
2021	Towards a New, Configurable Architecture	Novi Sad, Serbia
2020	Anthropologic-Architecture and Fabrication in the Cognitive Age	Berlin, Germany
2019	Architecture in the Age of the 4th Industrial Revolution	Porto, Portugal
2018	Computing for a Better Tomorrow	Lodz, Poland
2017	ShoCK! – Sharing of Computable Knowledge!	Rome, Italy
2016	Complexity & Simplicity	Oulu, Finland
2015	Real Time: Extending the Reach of Computation	Vienna, Austria
2014	Fusion: Data Integration at its Best	Newcastle, United Kingdom
2013	Computation and Performance	Delft, the Netherlands

Sigradi

1997 yılında kurulmuş olan SIGraDi (Sociedad Iberoamericana de Gráfica Digital), öncüllerinde olduğu gibi düzenlediği konferanslarla sanat-tasarım-teknoloji alanlarındaki güncel verilerin paylaşılması ve tartışılmasını teşvik eder (SIGraDi, 2023) (Tablo 4).

Tablo 4. 2022-2013 SIGraDi künye

Tarih	Tema	Yer
2022	Critical Appropriations	Online
2021	Designing Possibilities	Online
2020	Transformative Design	Online
2019	Architecture in the Age of the 4th Industrial Revolution	Porto, Portugal
2018	Technopolitics	São Paulo, Brasil
2017	Resilience Design	Concepción, Chile
2016	Crowdthinking	Buenos Aires, Argentina
2015	Project Information for Interaction	Florianópolis, Brasil
2014	Design in Freedom	Montevideo, Uruguay
2013	Knowledge-based Design	Valparaíso, Chile

Ascaad

ASCAAD (Arab Society for Computer Aided Architectural Design), üniversitelerin ev sahipliğinde düzenlenen etkinliklerle dijital tasarım alanında eğitici, araştırmacı ve uygulayıcıları bir araya getirir (ASCAAD, 2023) (Tablo 5).

Tablo 5. 2022-2013 ASCAAD künye

Tarih	Tema	Yer
2022	Hybrit Spaces of the Metaverse	Debbieh, Lebanon
2021	Architecture in the Age of Disruptive Technologies	Cairo, Egypt
2020	-	-
2019	-	-
2018	-	-
2017	-	-
2016	Parametricism V. Materialism	London, United Kingdom
2015	-	-
2014	Digital Crafting	Jeddah, KSA
2013	-	-

Caad Futures

1985 yılında kurulan CAAD Futures (Computer Aided Architectural Design Futures), periyodik olarak iki yılda bir bilgisayar destekli tasarım alanında konferanslar düzenler (CAAD Futures, 2023) (Tablo 6).

Tablo 6. 2022-2013 CAAD Futures künye

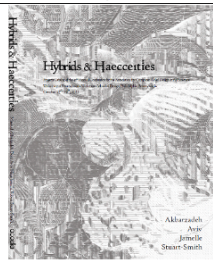

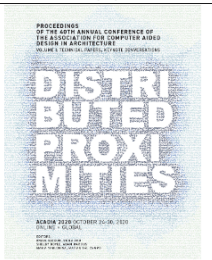

Tarih	Tema	Yer
2022	-	-
2021	Design Imperatives: The future is now!	Los Angeles, USA
2020	-	-
2019	Hello Culture	Daejeon, Republic of Korea
2018	-	-
2017	Future Trajectories	Istanbul, Turkey
2016	-	-
2015	The Next City - New Technologies and the Future of the Built Environment	São Paulo, Brazil
2014	-	-
2013	Global Design and Local Materialization	Shanghai, China

BULGULAR

İndeksin belirlenmiş ölçütler ve sınırlandırılmış tarihsel aralıkta taranması sürecinde, her bir veri seti detaylı olarak çalışılmıştır. Setlerin içerdikleri çalışmalar ve bu çalışmalar içerisinde ölçütlere uygunluğu tespit edilenler adet bazında raporlanmıştır.

Veri Seti I (Acadia)

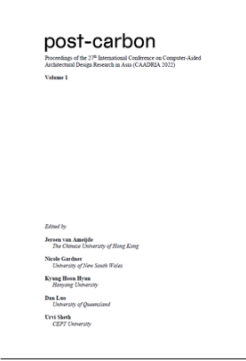
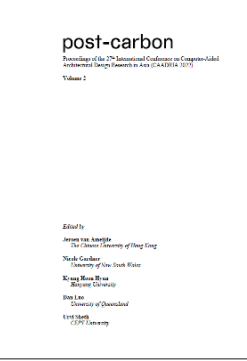


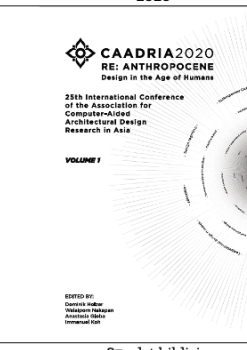

Tablo 7. ACADIA 2022-2020 tam metin kitap kapakları

2022	2021	2020	2020
			
29 adet proje	54 adet bildiri	64 adet bildiri	24 adet bildiri
171 adet çalışma			

Çalışmanın yapıldığı tarihte 2022 konferansı tam metin bildiri kitabı yayımlanmamıştır. Proje kitabına erişilmiştir. Kitapta 29 adet proje mevcuttur. Belirlenen parametrelere cevap veren 1 adet çalışma tespit edilmiştir. 2021 yılına ait konferans bildiri kitabında 54 adet tam metin bildiri vardır. Belirlenen parametrelere cevap veren 2 adet çalışma bulgulanmıştır. 2020 yılı konferansına dair bildiri ve proje kitabı mevcuttur. Bildiri kitabında 64 adet tam metin bildiri yayımlanmıştır. Proje kitabında 24 adet proje mevcuttur. Belirlenen parametrelere cevap veren toplamda 5 adet çalışma tespit edilmiştir.

Veri Seti II (Caadria)

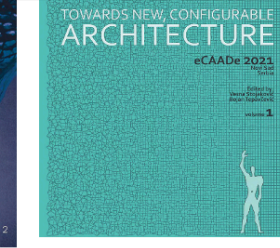
Tablo 8. CAADRIA 2022-2020 tam metin kitap kapakları

2022	2022	2021
 <p>post-carbon Proceedings of the 27th International Conference on Computer-Aided Architectural Design Research in Asia (CAADRIA 2022) Volume 1</p> <p>Edited by: Kwong Mau KWAN The Chinese University of Hong Kong Naike CHEN University of New South Wales Kwong Mau KWAN Hong Kong University Dae Eun LEE University of Queensland Erik Scharf CQW University</p>	 <p>post-carbon Proceedings of the 27th International Conference on Computer-Aided Architectural Design Research in Asia (CAADRIA 2022) Volume 2</p> <p>Edited by: Kwong Mau KWAN The Chinese University of Hong Kong Naike CHEN University of New South Wales Kwong Mau KWAN Hong Kong University Dae Eun LEE University of Queensland Erik Scharf CQW University</p>	 <p>CAADRIA 2021 - Hong Kong 'PROJECTIONS' Proceedings of the 26th International Conference of the Association for Computer-Aided Architectural Design Research in Asia Volume 1</p> <p>Edited by: Antonio Duarte Jorge Luis Gonzalez Agnel Fing of Neyret Gazi Tim-Tien Shyfa</p>
75 adet bildiri	75 adet bildiri	75 adet bildiri
2021	2020	2020
 <p>CAADRIA 2021 - Hong Kong 'PROJECTIONS' Proceedings of the 26th International Conference of the Association for Computer-Aided Architectural Design Research in Asia Volume 2</p>	 <p>CAADRIA 2020 RE: ANTHROPOCENE Design in the Age of Humans 25th International Conference of the Association for Computer-Aided Architectural Design Research in Asia VOLUME 1</p> <p>EDITED BY: Dimitris Karamas Nikolaos Makris Antonios Gikas Panagiotis Kats</p>	 <p>CAADRIA 2020 RE: ANTHROPOCENE Design in the Age of Humans 25th International Conference of the Association for Computer-Aided Architectural Design Research in Asia VOLUME 2</p> <p>EDITED BY: Dimitris Karamas Nikolaos Makris Antonios Gikas Panagiotis Kats</p>
74 adet bildiri	87 adet bildiri 457 adet çalışma	71 adet bildiri

2022 konferansında iki cilt halinde toplamda 150 adet tam metin bildiri yayımlanmıştır. Belirlenen parametrelere cevap veren çalışma bulgulanmamıştır. 2021 yılı konferansında iki cilt halinde toplamda 149 adet tam metin bildiri yayımlanmıştır. Belirlenen parametrelere cevap veren çalışma tespit edilememiştir. 2020 yılına ait konferans kitabı iki cilt halinde toplamda 158 adet tam metin bildiri içermektedir. Belirlenen parametrelere cevap veren 1 adet çalışma belirlenmiştir.

Veri Seti III (Ecaade)



Tablo 9. eCAADe 2022-2020 tam metin kitap kapakları

2022	2022	2021
 <p>Co-creating the Future: Inclusion in and through Design eCAADe 2022 Conference Proceedings Sep. 13-18, 2022 Volume 1</p> <p>edited by: Sarah Peck, Gabriel Wurmer, and David Strauß</p>	 <p>Co-creating the Future: Inclusion in and through Design eCAADe 2022 Conference Proceedings Sep. 13-18, 2022 Volume 2</p> <p>edited by: Sarah Peck, Gabriel Wurmer, and David Strauß</p>	 <p>TOWARDS NEW, CONFIGURABLE ARCHITECTURE eCAADe 2021 Sep. 13-18, 2021 Volume 1</p> <p>Edited by: Dimitris Karamas Nikolaos Makris Antonios Gikas Panagiotis Kats</p>
67 adet bildiri	65 adet bildiri	58 adet bildiri
2021	2020	2020
 <p>TOWARDS NEW, CONFIGURABLE ARCHITECTURE eCAADe 2021 Sep. 13-18, 2021 Volume 2</p> <p>Edited by: Dimitris Karamas Nikolaos Makris Antonios Gikas Panagiotis Kats</p>	 <p>EDUCATED ANTHROPOLOGIC IDENTITY AND FABRICATION IN THE COGNITIVE AGE Proceedings of the 20th eCAADe Conference 14-18 October 2020 eCAADe 2020 Conference Proceedings Volume 1</p> <p>Edited by: Dimitris Karamas Nikolaos Makris Antonios Gikas Panagiotis Kats</p>	 <p>EDUCATED ANTHROPOLOGIC IDENTITY AND FABRICATION IN THE COGNITIVE AGE Proceedings of the 20th eCAADe Conference 14-18 October 2020 eCAADe 2020 Conference Proceedings Volume 2</p> <p>Edited by: Dimitris Karamas Nikolaos Makris Antonios Gikas Panagiotis Kats</p>
59 adet bildiri	76 adet bildiri 392 adet çalışma	67 adet bildiri

2022 yılına ait konferans 2 cilt halinde toplam 132 tam metin bildiri içermektedir. Belirlenen parametrelere cevap veren çalışma bulgulanmamıştır. 2021 yılına ait konferans 2 cilt halinde toplam 117 tam metin bildiri içermektedir. Belirlenen parametrelere cevap veren çalışma bulgulanmamıştır. 2020 yılına ait konferans 2 cilt halinde toplam 143 tam metin bildiri içermektedir. Belirlenen parametrelere cevap veren 2 adet çalışma tespit edilmiştir.

Veri Seti IV (Sigradi)

Tablo 10. SIGraDi 2022-2020 tam metin kitap kapakları

2021	2020
	
119 adet bildiri	135 adet bildiri
254 adet çalışma	

Çalışmanın yapıldığı tarihte 2022 konferansı tam metin bildiri kitabının yayımlanmaması sebebiyle erişim sağlanamamıştır. 2021 yılı konferansında 119 adet bildiri yayımlanmıştır. Belirlenen parametrelere cevap veren çalışma yoktur. 2020 yılı konferansında 135 adet bildiri yayımlanmıştır. Belirlenen parametrelere cevap veren çalışma tespit edilememiştir.

Veri Seti V (Ascaad)

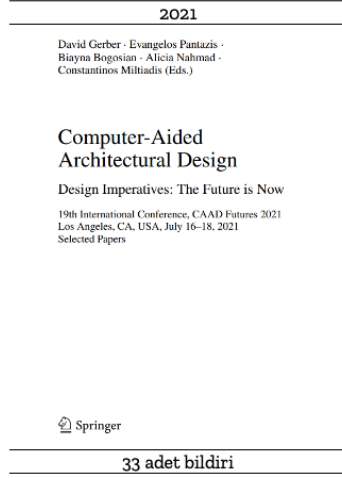
Tablo 11. ASCAAD 2022-2020 tam metin kitap kapakları

2022	2021
	
46 adet bildiri	58 adet bildiri
104 adet çalışma	

2022 yılına ait konferansında 46 adet bildiri yayımlanmıştır. Belirlenen parametrelere cevap veren çalışma yoktur. 2021 yılına ait konferansında 58 adet bildiri yayımlanmıştır. Belirlenen parametrelere cevap veren çalışma bulgulanmamıştır. 2020 yılında konferans düzenlenmemiştir.

Veri Seti VI (Caad Futures)

Tablo 12. Caad Futures 2022-2020 tam metin kitap kapağı



2020 ve 2022 yıllarında konferans düzenlenmediği tespit edilmiştir. 2021 yılında düzenlenen konferansın ise tam metin kitabına erişilememiş ancak konferansa ait seçili çalışmaların yer aldığı 33 adet bildiriye içeren kitaba erişilmiştir. Aralarında belirlenen parametrelere cevap veren çalışma bulgulanmamıştır.

Örneklem

İndeksin ölçütler kapsamında taranması sonucu Vents 2.0 (Zhang, 2020), The Flexing Room (Kilian, 2020), Pulse v2 (Puckett, 2020), LightWing II (Reiger & Liu, 2020), ITECH Research Demonstrator (Bucklin vd., 2020), Cyber-Physical Adaptive Spaces (Ghandi, 2020), Sentient Maze (Ilyas vd., 2020), SoRo Responsive Wall (Rezaeicherati vd., 2020), Data Waltz (Imai & Conway, 2021), Parasymphony (Ghandi vd., 2021) ve Degrees of Life (Mitterberger vd., 2022) örnekleri tespit edilmiştir.

Vents 2.0 mekânlardaki göz merkezilik tutumunu aşarak diğer duyuları da harekete geçiren interaktif bir mekân kurgusudur. Veri güdümlü sis halkaları oluşturan enstalasyon tanımlı iklimsel koşulları gerçek zamanlı veri aktarımı yoluyla görsel, işitsel ve dokunsal deneyimlere dönüştürerek uzamına aktarır. Weather API (Application Programmer Interface-Uygulama Programlama Arayüzü) kullanılarak gerçek zamanlı toplanan rüzgâr hızı ve 2018 Florence Kasırgası kayıtlı verileri birleştirilerek kurguda kullanılacak veriler oluşturulur. Veriler Raspberry Pi üzerinde çalıştırılan komut dosyasında kullanılarak hava hazneleri kontrol edilir. Servo motorun şeffaf şemsiyelere gömülü haznelere uyguladığı basınçla sis halkaları oluşturulur. Sistemde kullanılan LED şeritleri hava girdabı halkalarını mavi ve mor tonları arasındaki geçişlerle renklendirir. Süreçte aktive olan mekanizmaların dinamik ses kalıpları bir ortam sesi oluşturur (Zhang, 2020). Çalışmanın programlama dili verisine erişilememiştir.

The Flexing Room mekânı bir arayüz olarak yorumlayan etkileşimli robotik bir iskelettir. Pnömatik olarak çalıştırılan 36 adet aktüatörden ve fiberglas yaylardan oluşur. Algılama niteliğine sahip bir uzamda insan yerleşiminin nasıl kolaylaştırılabileceği sorusunu araştırır. Kinect ve piezo mikrofon aracılığıyla ortamdaki veri toplayan sistem, veri işleme yöntemi olarak pnömatik aktüatörleri kullanır. İnsan varlığını algılayarak postüre göre biçim değiştiren kurgu görsel, işitsel ve harekete dayalı çıktılar oluşturur (Kilian, 2020). Çalışmanın programlama dili verisine erişilememiştir.

Pulse v2 gerçek zamanlı lidar verilerini dinamik görsel ifadelerle dönüştüren interaktif bir kurulumdur. Küçük otonom robotların buldukları ortamı haritalandırarak dolaşabilmeleri için kullanılan lidar, projede tersine bir okuma yapılarak durağan nesnenin hareketli ortamı haritalandırması için kullanılır. Java ve GLSL programlama dillerinin kullanıldığı projede özel geliştirilmiş bir yazılım

ve GLSL Shader uzamsal verileri işleyerek izlenebilir damlacıklara dönüştürür. Makine görüşüyle sağlanan kişilerin koordinat bilgileri duvara yansıtılırken bu bilgilerin işlenerek oluşturduğu görsel temsil düzeyi ekranda eş zamanlı olarak katılımcılara gösterilir. 10-20.000 alt hücreden oluşan kurguda hücrelerin boyutu odadaki kişi nüfusuna göre artar veya azalır (Puckett, 2020).

LightWing II kanat benzeri şeffaf hareket kabiliyetli strüktür üzerinde stereoskopik görüntü yansıtılarak oluşturulan siber-fiziksel bir yolculuk deneyimidir. Bireylerle görsel, işitsel ve harekete dayalı etkileşimler gerçekleştiren kurulumda üç boyutlu görüntüler anaglif projeksiyon ilkesiyle üretilir, kırmızı-mavi filtreli 3D gözlük ile görülebilir. Sanal gerçeklik deneyimini kamusallaştırma amacındaki projede dokunsal iletişim temelli aktif katılım gerekir. Veri toplama aracı olarak obje yönü, hız ve ivmesini tespit eden IMU kullanılır. Sensör verileri bir oyun motoru aracılığıyla kullanıcı davranışına yanıt veren görsel, işitsel animasyonlar oluşturur. Gizemli bir dokunsal veri hissi yaratan görsel deneyim kullanıcıların dört sahnede bir araya getirilmiş holografik anlatılar arasında gezinmesine olanak tanır (Reiger & Liu, 2020). Çalışmanın programlama dili verisine erişilememiştir.

ITECH Research Demonstrator interaktif, uyarlanabilir kontrol sistemine sahip kentsel bir donatıdır. IMU sensörlerden topladığı verileri Raspberry Pi ve Arduino aracılığıyla işler. C programlama dilinden faydalanan robotik yeniden yapılandırılabilir strüktür kullanıcı ile görsel ve dokunsal etkileşim kurar. Gölgeleme sisteminin çalışması için fiziksel sensörlerden, grafik dijital arayüzlerden ve gerçek zamanlı verilerden girdi alınır. Donatı fizikselden dijital insandan makineye köprü kuran çevrimiçi bir arayüz olan dijital ikize sahiptir. Algılama, kontrol ve etkileşim stratejileri geliştirilerek kullanıcı taleplerine göre gerçek zamanlı yeniden yapılanma sağlanır (Bucklin vd., 2020).

Cyber-Physical Adaptive Spaces bir kabuk yüzeyi/prototiptir. Kullanıcıların biyolojik ve nörolojik sinyalleriyle kontrol edilen çevresel verilere, kullanıcı ihtiyaçlarına, tercihlerine göre değişebilen akıllı kabuk oluşturarak enerji tüketimi optimizasyonu, uyarlanabilirlik, sürdürülebilirlik, verimlilik sağlamak amacındadır. Kişilerle görsel ve zihinsel etkileşime girebilmek için EEG başlık, giyilebilir bileklik, yüz tanıma, kamera, mikrofon verilerini kullanır. Verileri makine öğrenmesi algoritmaları ve Raspberry Pi aracılığıyla işler, süreçte üretken ve algoritmik yaklaşımlardan faydalanır. Python programlama dilinden faydalanan kurguda kabuk tahmin ettiği duygusal duruma yanıt oluşturur. Panellerdeki değişiklikler biyolojik ve çevresel verilerdeki değişimlerin doğrudan sonucudur (Ghandi, 2020).

Sentient Maze form biçimlenişi sürü zekâsına dayalı olarak değişen bir kentsel donatı önerisidir. Prototipi çalışılan öneride amaç çözümlenen labirentin ilgi unsuru olmaktan çıkması sorunsalına kural tabanlı çalışan bir labirent kurgusuyla çözüm üretmektir. Panellerden oluşan labirent insanları kısayollar kullanarak labirentin merkezine çeken bir dizi kurala göre programlanmıştır. Veri toplama aracı olarak pasif kızılötesi sensörler (PIR), veri işleme yöntemi olarak Arduino kullanılan labirent deneyimleyenle görsel ve harekete dayalı etkileşim kurar. Ortamdan toplanan bilgiye dayalı uyarıcı tüm sürüye yani panellere aktarılır. Bazı durumlarda kapanarak kişiyi istenilen yöne hareket ettiren paneller oyuncunun kararlarına göre manipüle edici veya destekleyici biçimlerde şekil değiştirir. Labirent merkezine erişildiğinde kural dizisi değişir (Ilyas vd., 2020). Çalışmanın programlama dili verisine erişilememiştir.





SoRo Responsive Wall çevreye ve insan varlığına yanıt veren duyarlı bir interaktif mekân prototipidir. Uyarlanabilir sistem kullanıcılar için daha iyi bir alan yaratır. Görsel, dokunsal etkileşime dayalı kurguda tüm strüktür hava basıncıyla çalışır. İnsan varlığıyla biçim değiştiren yapı bükülerek şiddetli yağmur veya güneş zamanlarında sığınak halini alır. Kızılötesi (IR) insan varlığını algılamak için fotoseller havanın aydınlık/karanlık olma durumunu algılar. Sıcaklık sensörleri iç hava sıcaklığını tespit eder, sıcak yaz ve soğuk kış aylarında şişirilmiş havanın ısıyı değiştirilerek termal konfor sağlanır. Veri işleme için Arduino Uno kullanılan sistemde C++ programlama dilinden faydalanılmıştır (Rezaeicherati vd., 2020).

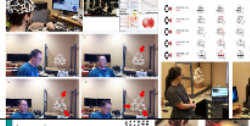
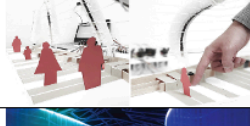


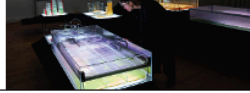
Data Waltz malzeme, ışık ve ses kullanımı aracılığıyla web güncellemelerinin coğrafi konumu ve boyutunun mekânsallaştığı interaktif enstalasyondur. Kişilere yerel ve global Vikipedi güncellemeleri içinde dolaşma deneyimi sunulan kurguda mekânla görsel ve işitsel etkileşime girilir. Vikipedi güncelleştirmeleri verilerini ayrıştıran JavaScript kodundan elde edilen veriler Arduino ile işlenerek adreslenebilir LED ışıklar ve hoparlörler kontrol edilir. JavaScript/C/C++ programlama dillerinin kullanıldığı çalışmada kişiler mobil cihaz kullanımıyla mekânla etkileşime girer. Nesnelerin internetinin (IoT) yapıları çevre ile etkileşimde sunduğu olanakları tartışmaya açan çalışma yerel ve uzak kullanıcıları Vikipedi'de gerçekleştirdikleri anlık güncelleştirmeler aracılığıyla birbirine bağlar (Imai & Conway, 2021).

Parasympathy kişilere zihinlerinin bir uzantısı olarak işleyen interaktif bir mekân deneyimi sunarak fiziksel, dijital ve biyolojik olan arasındaki sınırları bulanıklaştıran etkileşimli bir enstalasyondur. Bir topluluğun deneyimlerini ve hislerini mimari öğelerle yansıtmak amacındaki proje ziyaretçi ve uzam arasında empatik bir etkileşim önerir. Makine öğrenmesi duyuların tespitinde ve duyguları kapsayıcı alanlar yaratmak için tasarımda kullanılan verilere çevirmekte kullanılır. Mimarlık sosyal ve psikolojik iyi oluşa nasıl daha aktif katkı sağlayabilir sorusu etrafında şekillenen görsel ve zihinsel etkileşimli çalışmada veri toplama aracı olarak EEG başlık, Empatica E4 giyilebilir bileklik, veri işleme yöntemi olarak Raspberry Pi ve Arduino kullanılmıştır. Biyolojik veriler yedi farklı duygu ve bunlara karşılık gelen renk kodlarıyla eşleştirilmiş, algılanan kişi duygusunu iyileştirici bir öneride bulunulmuştur. Örneğin kurguda stres algılandığında kurulum mavi gibi sakinleştirici renklere kayarak kişileri rahatlatır ve duygu durum farkındalığı oluşturur (Ghandi vd., 2021). Programlama dili verisine erişilememiştir.

Degrees of Life, insanlar ve yaşayan sistemler arası ilişkiyi mekân ölçeğinde araştıran etkileşimli bir enstalasyondur. Üç farklı bakteri türünü barındıran üç farklı kapalı ortam etrafında kurgulanan sistemde bakteriler gelişebilmek için insan etkileşimine ihtiyaç duyar. Göz takip cihazıyla ziyaretçinin konumu ve bakış yönü anlık kaydedilir. Bakış konumu, yoğunluğu, süresi, sıklığı, gözbebeği çapı gibi göz izleme verileri kapalı ortamlarla etkileşim kurmanın yoludur. Göz takip cihazından elde edilen veriler aracılığıyla bakteri büyümesini ve davranışlarını yönlendirmek, uyarmak ve görselleştirmek için her ortamın kendi parametrelerine göre kimyasallar dağıtılır veya bir ışık düzeneği etkinleştirilir. Mekânla görsel ve zihinsel etkileşim yolları öneren kurguda Raspberry Pi aracılığıyla veriler işlenir ve etkileşim duyulabilir hale getirilir (Mitterberger vd., 2022). Çalışmanın programlama dili verisine erişilememiştir.

Tablo 13. Örneklem değerlendirme matrisi

Genel Görünüm	Genel Bilgiler				Kullanılan Teknolojiler			Çıktı
	Proje İsmi	Veri Seti Türü	İşlev	Etkileşim Tipi	Veri Toplama Aracı	Veri İşleme Yöntemi	Programlama Dili	Mekânsal Etki
	Vents 2.0	Veri Seti I	Enstalasyon	Görsel, işitsel, dokunsal	Weather API	Raspberry Pi, Servo Motor	-	Başka bir yerdeki çevresel koşulların farklı duyuvar kapsamında özelleştirilerek tanımlı kabuğa aktarımı.
	The Flexing Room	Veri Seti I	Enstalasyon	Görsel, işitsel, harekete dayalı	Kinect, piezzo mikrofön	Pnömatik aktüatörler	-	İnsan varlığını algılayarak postüre göre biçim değiştiren uzam.
	Pulse v2	Veri Seti I	Enstalasyon	Görsel, harekete dayalı	360° görüş açılı 2D Lidar	Projeye özel geliştirilmiş yazılım ve GLSL Shader	Java / GLSL	Gerçek zamanlı Lidar verilerinin dinamik görsel temsillere dönüştürülmesi.
	LightWing II	Veri Seti I	Enstalasyon	Görsel, işitsel, harekete dayalı	IMU sensörler	Hareketli görselleri ve sesi oluşturan oyun motoru	-	İnteraktif bir ekranda kullanıcı hareketine göre biçim değiştiren XR deneyimi.

	ITECH Research Demonstrator	Veri Seti I	Kentsel Donatı	Görsel, dokunsal	IMU sensörler	Raspberry Pi, Arduino	C	Dijital ikizi olan kentsel donatıda dokunsal etki bir dizi hareketi aktive eder. Dijital arayüzle donatı takip edilebilir.
	Cyber-Physical Adaptive Spaces	Veri Seti II	Kabuk yüzeyi/ Prototip	Görsel, zihinsel	EEG başlık, giyilebilir bileklik, yüz tanıma, kamera, mikrofon	Makine öğrenmesi algoritması, Raspberry Pi	Python	Bireylerin davranışsal, mental ve fiziksel verilerinin gerçek zamanlı toplanması, mekân hareketiyle veri optimizasyonu.
	Sentient Maze	Veri Seti III	Kentsel Donatı/ Prototip	Görsel, harekete dayalı	Pasif kızılötesi sensörler (PIR)	Arduino	-	Sürü zekâsıyla çalışan, hareketi algılayıp varışı zorlaştırmak için varış yollarını değiştiren duyarlı labirent.
	SoRo Responsive Wall	Veri Seti III	Duvar/ Prototip	Görsel, dokunsal	Kızılötesi (IR), fotoseller, sıcaklık sensörleri	Arduino	C++	Çevresel koşulların ve insan varlığının algılanarak ortamın termal konforunun optimize edilmesi.
	Data Waltz	Veri Seti I	Enstalasyon	Görsel, işitsel	Vikipedi güncellemelerini işleyen JavaScript kodu	Arduino	Java Script/C/C++	Vikipedi'de gerçekleştirilen yerel ve global güncellemelerin ışık ve ses aracılığıyla mekânsallaşması.
	Parasympathy	Veri Seti I	Enstalasyon	Görsel, zihinsel	EEG başlık, giyilebilir bileklik (Empatica E4)	Raspberry Pi, Arduino	-	Duyulara gerçek zamanlı uzamsal tepkiler oluşturulan kurguda mekânın ziyaretçileriyle empati kurması.
	Degrees of Life	Veri Seti I	Enstalasyon	Görsel, zihinsel	Göz takibi cihazı	Raspberry Pi	-	Göz takip verilerine bağımlı üç bakteri mekânı insan etkileşimiyle ışık ve kimyasal kullanımıyla yönlendirilir.

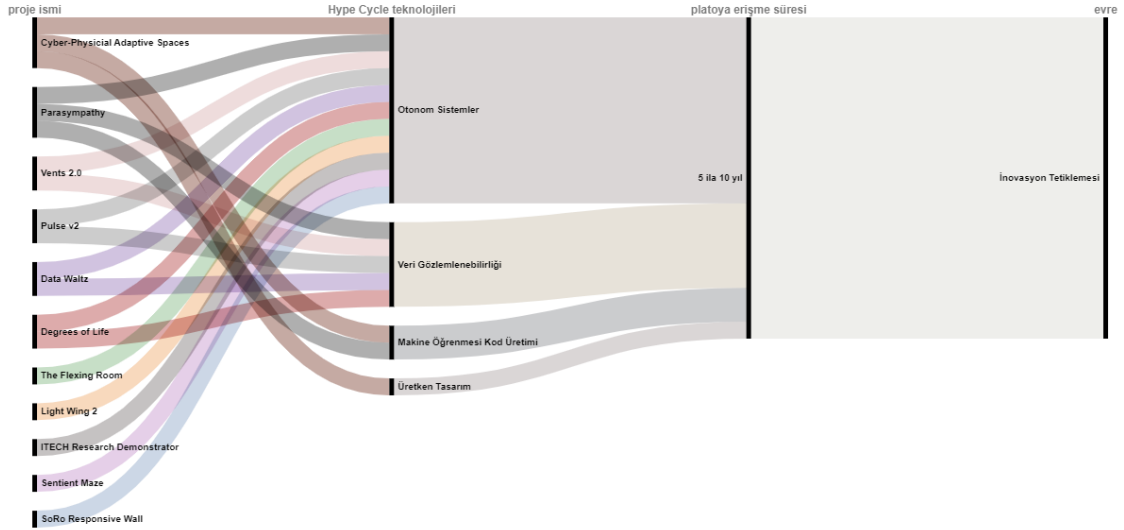
SONUÇ

Yapılan çalışmanın temel amacı teknolojik gelişmelerin mekân olgusuna getirdiği interaktiflik niteliğinin CumInCAD indeksinden elde edilen örnekler üzerinden incelenmesidir. Sınırlandırılmış tarihsel bir aralıkta gerçekleşmiş sayısal tasarım konferanslarının interaktif mekânlara dair nicel ve nitel verilerin elde edilmesinde araç olarak kullanılmasıdır. "Teknolojideki gelişmelerin fiziksel mekânlara etkisi bilimsel mesnet değeriyle ön plana çıkan sayısal tasarım sempozyumları üzerinden okunabilir" hipotezi ve "etkileşimli mekânların çalışma prensiplerinde ortak ve farklı yönler nelerdir" araştırma sorusu etrafında şekillendirilen çalışmada sistematik olarak elde edilen örneklem veri seti türü, işlev, etkileşim tipi, veri toplama aracı, veri işleme yöntemi ve programlama dili temel başlıklarında değerlendirilmiştir.

Örneklemin sekiz adetinin birinci veri setine, bir adetinin ikinci veri setine, iki adetinin ise üçüncü veri setine ait olduğu görülmüştür. Veri seti dört, beş ve altıda araştırma ölçütlerine uygun çalışma örnekleri bulgulanmamıştır. Enstalasyon, kentsel donatı, kabuk yüzeyi prototipi, kentsel donatı prototipi ve duvar prototipi işlevleriyle karşılaşılmıştır. İsimlendirmede araştırmacıların kendi çalışmalarını nasıl tanımladıkları ve projelerin sergilenip sergilenmediği bilgileri etkili olmuştur. Etkileşim tipi olarak beş duyudan görme, işitme ve dokunma duyularının çoğunlukla interaktif mekân kurgularında kendilerine yer edindiği tespit edilmiştir. Aynı anda birden çok duyuya hitap etme yaklaşımı gözlemlenmiş, zihinsel ve harekete dayalı etkileşim gibi yeni duyular ötesi etkileşim türlerinin tanımlanmaya başladığı görülmüştür. Veri toplama aracı olarak Weather API, Kinect, Piezzo mikrofon, Lidar, IMU sensörler, EEG başlık, giyilebilir bileklik, kızılötesi sensörler, fotoseller, sıcaklık sensörleri, göz takip cihazı gibi farklı cihazlardan faydalandığı belirlenmiştir. Veri işleme için Raspberry Pi ve Arduino kullanımları genellikle projelerde ortak olarak gözlemlenirken pnömatik aktüatör, projeye özel geliştirilmiş kodlar, oyun motoru gibi farklı yöntemlerden

de faydalanabildiği bulgulanmıştır. Çalışmaların çoğunluğunda programlama dili bilgilerine yer verilmediği görülmüştür. Sistem kurgusunda kullanılan diğer cihazlar göz önünde bulundurularak yazılım dili hakkında yorum yapmaktan kaçınılmış, çalışmalar içerdikleri veriler kapsamında değerlendirilmiştir. Programlama dili bilgisine erişilenlerde Java, C, Python, C++ dillerinin kullanıldığı görülmüştür.

Veri toplama ve işleme sürecinde sürekli olarak nesnelerin birbiri ile iletişime girdiği ve dolayısıyla nesnelerin interneti kavramına atıfta buldukları gözlemlenmiştir. Fakat IoT, Hype Cycle 2022 öngörüsünde yer almamaktadır. Hype Cycle 2022 verilerinin genel teknolojiler değil, özelleşmiş spesifik teknolojilere işaret etmesi ilişkilendirme sürecini kısıtlamakla birlikte otonom sistemler, üretken tasarım, makine öğrenmesi kod üretimi ve veri gözlemlenebilirliği teknolojilerinin interaktif mekânlarda kullanıldığı ve bu teknolojilerin inovasyon tetiklemesi evresinde yer aldığı tespit edilmiştir. Bahsi geçen tüm teknolojilerin platoya erişme süresi ise 5 ila 10 yıl olarak ifade edilmektedir (Görsel 3). Buradan çıkarımla interaktif mekânların ilerleyen on yıllık süreçte yaygınlaşarak toplumsal yaşama ve gündelik hayata entegre olacağı söylenebilmektedir.



Görsel 3. Örneklem teknolojilerinin Hype Cycle metodolojisindeki yerlerini ifade eder veri kümesi grafiği

Programlama dillerinin ve kodlanabilir teknolojik cihazların tasarım edimi çatısı altında kullanımı mekânları dönüştürmektedir. Teknoloji kullanımıyla mekân ve insan varlığı birleşmekte, mekân kişinin duygu durum değişiklikleri ve bilişsel durumlarıyla iletişim kurabileceği bir arayüz haline almaktadır. Kullanıcı etkisiyle yeniden yapılanan ve tanımlanan mekân göz merkezliliği aşarak diğer duyuları da mekân deneyimine dâhil etmekte, verileri uzamın birer unsuru haline dönüştürmektedir. Bilgi artık farklı veri işleme yöntemleriyle mekân içinde fiziksel tezahürlere dönüşebilmekte, bu durum tasarımcılara mekân üzerinden kendilerini ifade edebilmeleri için yeni olanaklar sağlamaktadır. Bilginin uzamsallaştığı, duyular arası aktarımın görüldüğü interaktif mekânlarda artık uzamın yanı sıra mekân interaktivitesini oluşturacak kontrol mekanizmaları ve etkileşim kurgusunun da tasarlanması gündeme gelmekte, etkileşim tasarımı artık mekân tasarlama süreçlerinden biri haline dönüşmektedir.

Üzerinde çalışılan araştırma evreninin heterojen yapısı elde edilen sonuçların evrene genellenebilmesine engel olmaktadır. Diğer taraftan çalışmanın CumInCAD indeksiyle sınırlı olma durumu ve indeksin içerdiği örneklerin etkileşimli mekânların çalışma prensipleri kapsamında yeterli bilgi içermeme

ihtimali göz önünde bulundurulmalıdır. Yapılan çalışmadan elde edilen bulgular araştırmacıların çalışmaları hakkında verdikleri bilgilerle sınırlıdır.

Çalışma bulgularının etkileşimli mekân üretimi üzerine çalışmak isteyen araştırmacılar için yol gösterici olması amaçlanmakla birlikte interaktif mekân üretimleri için hangi teknik altyapılara ve kodlama dillerine hâkim olunması gerektiği konusunda yol gösterici olacağı düşünülmektedir.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı

Yazar %100 oranında katkı sağlamıştır.

Destek ve Teşekkür Beyanı

Herhangi bir kurum veya kuruluştan destek alınmamıştır.

Çatışma Beyanı

Herhangi bir potansiyel çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Etik Kurul Beyanı

Çalışma etik kurul onayı gerektirmemektedir.

KAYNAKÇA

Abdulmajeed, A., Agkathidis, A., Dounas, T. & Lombardi, D. (2022). Developing a design framework for the mass customisation of housing in Saudi Arabia: A critical review. I. Y. El-Bastawissi, M. Youssef, A. Afify, S. Abdelmohsen, O. Omar, A. Bennadji, H. Salman (Ed.), *Hybrid Spaces of The Metaverse. 10th International Conference of the Arab Society for Computation in Architecture, Art and Design* içinde (s. 484-502).

ACADIA. (t.y.). About ACADIA. <http://acadia.org/content/about> (19.01.2023).

Artut, S. (2022). İnsan ve teknoloji arasındaki diyalektik tasarım süreçleri. *Design Unlimited: Dijital Teknolojiler ve Tasarım*, 6(12), 14-17.

ASCAAD. (t.y.). Arab Society for Computer Aided Architectural Design. <https://www.ascaad.org/> (17.01.2023).

Atiker, B. (2020). Etkileşim tasarımında yeni paradigmlar. Deneyim (experience). B. A. Aytekin (Ed.), *temel tasarım kavramlarını disiplinlerarası okumak-3* içinde (s. 127-158). Nobel Akademik.

Bayazıt, N. (2008). *Tasarımı anlamak* (1. baskı). İdeal Kültür.

Bucklin, O., Born, L., Körner, A., Suzuki, S., Vasey, L., Gresser, G. T., Knippers, J. & Menges, A. (2020). Embedded sensing and control: Concepts for an adaptive, responsive, modular architecture. B. Slocum, V. Ago, S. Doyle, A. Marcus, M. Yablontina, M. del Campo (Ed.), *Distributed Proximities. Proceedings of the 40th Annual Conference of the Association for Computer Aided Design in Architecture. Volume I: Technical Papers, Keynote Conversations* içinde (s. 74-83). ACADIA.

CAAD Futures. (t.y.). CAAD Futures foundation. <https://sites.google.com/unicamp.br/caadfutures/home?authuser=0> (17.01.2023).

Cerovsek, T., Martens, B. (2020). The evolution of CAADRIA conferences-A bibliometric approach. D. Holzer, W. Nakapan, A. Globa, I. Koh (Ed.), *RE: Anthropocene, Design in the Age of Humans. Proceedings of the 25th International Conference of the Association for Computer-Aided Architectural Design Research in Asia. Volume 1* içinde (s. 325-334). CAADRIA.

CumInCAD. (t.y.). CumInCAD. <http://cumincad.scix.net/> (02.12.2022).

Çakıcı Alp, N., Öner, D. (2022). Mimarlıkta kinetik ve otomasyon ara kesitinde etkileşimli sistemleri tasarım stüdyosu üzerinden deneyimlemek. *Journal of Computational Design*, 3(2), 135-158. <https://doi.org/10.53710/jcode.1142652>

Demirarslan, D., Demirarslan, O. (2020). Digital technology and interior architecture. *Mimarlık ve Yaşam*, 5(2), 561-575. <https://doi.org/10.26835/my.787081>

de Vasconcelos T. B., Sperling, D. (2017). From representational to parametric and algorithmic interactions: A panorama of digital architectural design teaching in Latin America. *International Journal of Architectural Computing*, 15(3), 215-229. <https://doi.org/10.1177/1478077117734658>

- eCAADe. (t.y.). *Education and research in computer aided architectural design in Europe*. <http://ecaade.org/> (16.01.2023).
- Gartner. (t.y.). *Gartner Hype Cycle: Interpreting technology hype*. <https://www.gartner.com/en/research/methodologies/gartner-hype-cycle> (24.12.2022).
- Ghandi, M. (2020). Reducing energy consumption through cyber-physical adaptive spaces and occupants' biosignals. D. Holzer, W. Nakapan, A. Globa, I. Koh (Ed.), *RE: Anthropocene, Design in the Age of Humans. Proceedings of the 25th International Conference of the Association for Computer-Aided Architectural Design Research in Asia. Volume 2* içinde (s. 121-130). CAADRIA.
- Ghandi, M., Ismail, M., Blaisdell, M. (2021). Parasymphony: A space of empathy and active compassion. K. Dörfler, S. Parascho, J. Scott, B. Bogosian, B. Farahi, J. L. G. del C. y López, J. A. Grant, V. A. A. Noel (Ed.), *Realignments: Toward a Critical Computation. Proceedings of the 41th Annual Conference of the Association for Computer Aided Design in Architecture* içinde (s. 100-109). ACADIA.
- Herr, C. M. (2020). CAADRIA at age 25: Mapping our past, present, and future. D. Holzer, W. Nakapan, A. Globa, I. Koh (Ed.), *RE: Anthropocene, Design in the Age of Humans. Proceedings of the 25th International Conference of the Association for Computer-Aided Architectural Design Research in Asia. Volume 2* içinde (s. 567-576). CAADRIA.
- Ilyas, S., Wang, X., Li, W., Zhang, Z., Wang, T. H., Peng, C. (2020). Towards an interactionist model of cognizant architecture: A sentient maze built with swarm intelligence. L. C. Werner, D. Koering (Ed.), *Anthropologic-Architecture and Fabrication in the Cognitive Age. Proceedings of the 38th International Online Conference on Education and Research in Computer Aided Architectural Design in Europe. Volume 2* içinde (s. 201-208). eCAADe.
- Imai, N., Conway, M. (2021). Data waltz: Interacting with architecture through the internet of things. K. Dörfler, S. Parascho, J. Scott, B. Bogosian, B. Farahi, J. L. G. del C. y López, J. A. Grant, V. A. A. Noel (Ed.), *Realignments: Toward a Critical Computation. Proceedings of the 41th Annual Conference of the Association for Computer Aided Design in Architecture* içinde (s. 92-99). ACADIA.
- Kahramanoğlu, B., Çakıcı Alp, N. (2021). Kinetik sistemli bina cephelerinin modelleme yöntemlerinin incelenmesi. *AURUM Journal of Engineering Systems and Architecture*, 5(1), 119-138. <https://doi.org/10.53600/ajesa.861479>
- Kilian, A. (2020). The Flexing room: Space as interface-Architecture as gesture. M.Yablonina, A. Marcus, S. Doyle, M. del Campo, V. Ago, B. Slocum (Ed.), *Distributed Proximities. Proceedings of the 40th Annual Conference of the Association for Computer Aided Design in Architecture. Volume II: Projects, Field Notes, Videos, Awards, Workshops* içinde (s. 142-147). ACADIA.
- Korkmaz, K. (2001). Kinetik bir mimarlığa doğru. *Ege Mimarlık*, 1(37), 8-11.
- Kuyumcuyan, L. (2022). Tuğçe Karataş ile söyleşi: Tasarımın geleceği: Dijital teknolojiler ve sanal gerçeklikler. *Design Unlimited: Dijital Teknolojiler ve Tasarım*, 6(12), 18-21.
- Martens, B., Turk, Z. (2000). The creation of a cumulative index on CAD: "CUMINCAD". *ACADIA Quarterly*, 19(3), 18-19.
- Martens, B., Turk, Z. (2003). Cumulative index of CAAD: Current status and future directions. *International Journal of Architectural Computing*, 1(2), 219-231. <https://doi.org/10.1260/147807703771799193>
- Mauri, M., Elli, T., Caviglia, G., Uboldi, G., Azzi, M. (2017). RAWGraphs: A visualisation platform to create open outputs. *Proceedings of the 12th Biannual Conference on Italian SIGCHI chapter*, 1-5. <https://doi.org/10.1145/3125571.3125585>
- Mitterberger, D., Derme, T., Imhof, B. (2022). Degrees of life: Human-bacteria interaction in architectural space. M. Akbarzadeh, D. Aviv, H. Jamelle, R. Stuart-Smith (Ed.), *Hybrids & Haecceities. The Projects Catalog of the 42nd Annual Conference for the Association for Computer Aided Design in Architecture* içinde (s. 40-45). ACADIA.
- Özdemir, S., Arabacıoğlu, B. C. (2022). Mikrodenetleyici sistemlerin kullanımı ile etkileşimli mekân çözümlerinin iç mekân tasarımında sunduğu güncel olanak ve kısıtlar. *Modular Journal*, 5(2), 203-224.
- Özerol, G., Arslan Selçuk, S. (2022). Machine learning in the discipline of architecture: A review on the research trends between 2014 and 2020. *International Journal of Architectural Computing*, 0(0), 1-19. <https://doi.org/10.1177/14780771221100102>

Ozel, G. (2014). Case for an architectural singularity: Synchronization of robotically actuated motion, sense-based interaction and computational interface. D. Gerber, A. Huang, J. Sanchez (Ed.), *Design Agency. Proceedings of the 34th Annual Conference of the Association for Computer Aided Design in Architecture* içinde (s. 399- 408). Riverside Architectural.

Puckett, N. (2020). Pulse v2. M. Yablonina, A. Marcus, S. Doyle, M. del Campo, V. Ago, B. Slocum (Ed.), *Distributed Proximities. Proceedings of the 40th Annual Conference of the Association for Computer Aided Design in Architecture. Volume II: Projects, Field Notes, Videos, Awards, Workshops* içinde (s. 188-191). ACADIA.

Reiger, U., Liu, Y. (2020). LightWing II: A cyber-physical journey. M. Yablonina, A. Marcus, S. Doyle, M. del Campo, V. Ago, B. Slocum (Ed.), *Distributed Proximities. Proceedings of the 40th Annual Conference of the Association for Computer Aided Design in Architecture. Volume II: Projects, Field Notes, Videos, Awards, Workshops* içinde (s. 220-225). ACADIA.

Rezaeicherati, A., Mahdavejad, M. (2020). SoRo responsive wall: Soft robotics for human-oriented architecture. L. C. Werner, D. Koering (Ed.), *Anthropologic-Architecture and Fabrication in the Cognitive Age. Proceedings of the 38th International Online Conference on Education and Research in Computer Aided Architectural Design in Europe. Volume 2* içinde (s. 623-630). eCAADe.

Ruşen, F. (2022). Etkileşimli ortam içerisinde seyircinin katılımı ve aura kavramı. *Tykhé Sanat ve Tasarım Dergisi*, 7(13), 182-196. <https://doi.org/10.55004/tykhe.1106073>

Sezer, A., Kahraman, M. E. (2022). Etkileşim kavramı ve etkileşimli infografikte tasarım geliştirme süreci. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 12(1), 315-330. <https://doi.org/10.20488/sanattasarim.1133914>

SIGraDi (t.y.). About SIGraDi- SIGraDi conferences. <https://www.sigradi.org/en/about-sigradi/> (18.01.2023).

Şen, B. (2020). İnteraktif mekân kavramının işlevsel dönüşüme katkısının incelenmesi. *Tasarım Enformatiği*, 2(1), 3-13.

Sperling, D., Vizioli, S. H. T., Botasso, G. B., Tiberti, M. S., Santana, E. F. Z., Sígolo, B. O. O. (2019). Crossing timelines main research topics in the histories of eCAADe and SIGraDi. J.P. Sousa, G. C. Henriques, J. P. Xavier (Ed.), *Architecture in the Age of the 4th Industrial Revolution. Proceedings of 37th eCAADe and 23th SIGraDi Conference. Volume I* içinde (s. 407-416). eCAADe, SIGraDi, Faup.

Topak, F., Pekerçli, M. K. (2021). Arayüz dönüşümü: Gelecekteki insan-bina etkileşimleri. *GRID-Architecture Planning and Design Journal*, 4(1), 38-52. <https://doi.org/10.37246/grid.820370>

Turan, B. O., Şahin, K., Işıkdığ, Ü. (2017). An investigation on the attitudes towards adopting the design by coding paradigm. *Al Z ITU Journal of the Faculty of Architecture*, 14(1), 1-11.

Yıldırım, B., Söğüt, M. A., Aytar Sever, İ. (2022). Tasarım-görsel algı ilişkisinde dijital çağ etkisi ve psikolojik yansımaları. *Tasarım Mimarlık ve Mühendislik Dergisi*, 2(3), 214-228.

Zhang, C. D. (2020). Vents 2.0. M. Yablonina, A. Marcus, S. Doyle, M. del Campo, V. Ago, B. Slocum (Ed.), *Distributed Proximities. Proceedings of the 40th Annual Conference of the Association for Computer Aided Design in Architecture. Volume II: Projects, Field Notes, Videos, Awards, Workshops* içinde (124-129). ACADIA.

Görsel Kaynakçası

Görsel 2: Perri, L. (2022). What's new in the 2022 Gartner Hype Cycle for emerging technologies. Gartner. <https://www.gartner.com/en/articles/what-s-new-in-the-2022-gartner-hype-cycle-for-emerging-technologies> (07.03.2023).

Tablo 1: ACADIA. (t.y.). Conferences. http://acadia.org/content/conferences#past_conferences (24.12.2022).

Tablo 2: CAADRIA. (t.y.). Past Conferences. <https://caadria.org/past-conferences/> (23.12.2022).

Tablo 3: eCAADe. (t.y.). Previous eCAADe conferences. <http://ecaade.org/conference/past/> (23.12.2022).

Tablo 4: SIGraDi. (t.y.). Previous conferences. <https://www.sigradi.org/en/previous-conferences/> (23.12.2022).

Tablo 5: ASCAAD. (t.y.). ASCAAD activities. <https://www.ascaad.org/activities.html> (23.12.2022).

Tablo 6: CAAD Futures. (t.y.). CAAD Futures conferences.
<https://sites.google.com/unicamp.br/caadfutures/conferences?authuser=0> (23.12.2022).

Tablo 13: Örneklem değerlendirme matrisi.

- 1: Zhang, C. D. (2020). Vents 2.0. M. Yablonina, A. Marcus, S. Doyle, M. del Campo, V. Ago, B. Slocum (Ed.), *Distributed Proximities. Proceedings of the 40th Annual Conference of the Association for Computer Aided Design in Architecture. Volume II: Projects, Field Notes, Videos, Awards, Workshops* içinde (124-129). ACADIA.
- 2: Kilian, A. (2020). The Flexing room: Space as interface-Architecture as gesture. M.Yablonina, A. Marcus, S. Doyle, M. del Campo, V. Ago, B. Slocum (Ed.), *Distributed Proximities. Proceedings of the 40th Annual Conference of the Association for Computer Aided Design in Architecture. Volume II: Projects, Field Notes, Videos, Awards, Workshops* içinde (s. 142-147). ACADIA.
- 3: Puckett, N. (2020). Pulse v2. M. Yablonina, A. Marcus, S. Doyle, M. del Campo, V. Ago, B. Slocum (Ed.), *Distributed Proximities. Proceedings of the 40th Annual Conference of the Association for Computer Aided Design in Architecture. Volume II: Projects, Field Notes, Videos, Awards, Workshops* içinde (s. 188-191). ACADIA.
- 4: Reiger, U., Liu, Y. (2020). LightWing II: A cyber-physical journey. M. Yablonina, A. Marcus, S. Doyle, M. del Campo, V. Ago, B. Slocum (Ed.), *Distributed Proximities. Proceedings of the 40th Annual Conference of the Association for Computer Aided Design in Architecture. Volume II: Projects, Field Notes, Videos, Awards, Workshops* içinde (s. 220-225). ACADIA.
- 5: Bucklin, O., Born, L., Körner, A., Suzuki, S., Vasey, L., Gresser, G. T., Knippers, J. & Menges, A. (2020). Embedded sensing and control: Concepts for an adaptive, responsive, modular architecture. B. Slocum, V. Ago, S. Doyle, A. Marcus, M. Yablonina, M. del Campo (Ed.), *Distributed Proximities. Proceedings of the 40th Annual Conference of the Association for Computer Aided Design in Architecture. Volume I: Technical Papers, Keynote Conversations* içinde (s. 74-83). ACADIA.
- 6: Ghandi, M. (2020). Reducing energy consumption through cyber-physical adaptive spaces and occupants' biosignals. D. Holzer, W. Nakapan, A. Globa, I. Koh (Ed.), *RE: Anthropocene, Design in the Age of Humans. Proceedings of the 25th International Conference of the Association for Computer-Aided Architectural Design Research in Asia. Volume 2* içinde (s. 121-130). CAADRIA.
- 7: Ilyas, S., Wang, X., Li, W., Zhang, Z., Wang, T. H., Peng, C. (2020). Towards an interactionist model of cognizant architecture: A sentient maze built with swarm intelligence. L. C. Werner, D. Koering (Ed.), *Anthropologic-Architecture and Fabrication in the Cognitive Age. Proceedings of the 38th International Online Conference on Education and Research in Computer Aided Architectural Design in Europe. Volume 2* içinde (s. 201-208). eCAADe.
- 8: Rezaeicherati, A., Mahdavejad, M. (2020). SoRo responsive wall: Soft robotics for human-oriented architecture. L. C. Werner, D. Koering (Ed.), *Anthropologic-Architecture and Fabrication in the Cognitive Age. Proceedings of the 38th International Online Conference on Education and Research in Computer Aided Architectural Design in Europe. Volume 2* içinde (s. 623-630). eCAADe.
- 9: Imai, N., Conway, M. (2021). Data waltz: Interacting with architecture through the internet of things. K. Dörfler, S. Parascho, J. Scott, B. Bogosian, B. Farahi, J. L. G. del C. y López, J. A. Grant, V. A. A. Noel (Ed.), *Realignments: Toward a Critical Computation. Proceedings of the 41th Annual Conference of the Association for Computer Aided Design in Architecture* içinde (s. 92-99). ACADIA.
- 10: Ghandi, M., Ismail, M., Blaisdell, M. (2021). Parasymphony: A space of empathy and active compassion. K. Dörfler, S. Parascho, J. Scott, B. Bogosian, B. Farahi, J. L. G. del C. y López, J. A. Grant, V. A. A. Noel (Ed.), *Realignments: Toward a Critical Computation. Proceedings of the 41th Annual Conference of the Association for Computer Aided Design in Architecture* içinde (s. 100-109). ACADIA.
- 11: Mitterberger, D., Derme, T., Imhof, B. (2022). Degrees of life: Human-bacteria interaction in architectural space. M. Akbarzadeh, D. Aviv, H. Jamelle, R. Stuart-Smith (Ed.), *Hybrids & Haecceities. The Projects Catalog of the 42nd Annual Conference of the Association for Computer Aided Design in Architecture* içinde (s. 40-45). ACADIA.