



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

ŞUBAT|FEBRUARY 2024 CİLT|VOLUME 03 SAYI|ISSUE 01

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)

ASST. PROF. DR. **BERKE SOYUER** (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** (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 BARDAK** (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 DÜMLUPINAR 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)
PFOR. 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. **MAHMUT ÖZTÜRK** (BOLU ABANT İZZET BAYSAL UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. **MEHMET YILMAZ** (ANKARA HACI BAYRAM VELİ 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. **BİRSEN LİMON** (SELÇUK UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. **BUKET ACARTÜRK** (SAKARYA 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. **EMİNE KÖSEOĞLU** (FATİH SULTAN MEHMET VAKIF 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. **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 TÜRKTAAŞ** (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. **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. **ENGİN ASLAN** (DOKUZ EYLÜL UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. **ENGİN ÜMER** (ORDU UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. **EVREN SELÇUK** (DÜZCE UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. **EVİRİM ÖZESKİCİ** (UŞAK UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. **FATİMA TOKGÖZ GÜN** (BURDUR MEHMET AKİF ERSOY UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. **FİRDEVİS 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. **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. DR. **MENEKŞE SAKARYA** (NİĞDE ÖMER HALİSDEMİR UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. DR. **MERYEM ARGAN ŞAHİNOĞLU** (ANKARA HACI BAYRAM VELİ UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. **MEZİYET AYŞE BALYEMEZ** (MİMAR SİNAN FINE ARTS UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. **MİNE DEĞİRMENCİ AYDIN** (ORDU UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. DR. **NESLİHAN YILDIZ** (İSTANBUL GEDİK UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. DR. **NİHAN CANBAKAL ATAĞLU** (KARADENİZ TECHNICAL UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. DR. **PELİN ŞAHİN 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. **ANDAY TÜRKMEN** (İSTANBUL GEDİK UNIVERSITY, TURKEY)
ASST. PROF. DR. **ATLIHAN ONAT KARACALI** (İSTANBUL TOPKAPI 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. **EMEL BAŞARIK AYTEKİN** (MİMAR SİNAN FINE ARTS 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. **EZGİ 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. **İREM ÇOBAN** (DOĞUŞ UNIVERSITY, TURKEY)
ASST. PROF. DR. **MEHMET NORASLI** (SELÇUK 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. **ÖZLEM UYAN** (ÇANAKKALE ONSEKİZ MART 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 GÖNÜLAY ÇALIMLI** (HATAY MUSTAFA KEMAL UNIVERSITY, TURKEY)

İÇİNDEKİLER|CONTENTS

EDİTÖRDEN EDITORIAL	VI
HAKKINDA ABOUT	VII
araştırma makalesi research article	
büşra orkan, ayşen c. benli MİMARLIKTA BİR UYGULAMA OLARAK YERLEŞTİRME: GENÇ MİMARLAR PROGRAMI (YAP) <i>INSTALLATION AS A PRACTICE IN ARCHITECTURE: YOUNG ARCHITECTS PROGRAM (YAP)</i>	1
bilge ulusoy alpay KENTSEL YAPIDA ULAŞIM MEKÂNLARI TASARIMI İÇİN ÖRNEKLER <i>EXAMPLES FOR THE DESIGN OF TRANSPORTATION SPACES IN URBAN STRUCTURE</i>	25
mustafa kırca GRAFİK TASARIM VE ENDÜSTRİ İŞ BİRLİĞİNİN DÖNÜŞÜMÜ <i>TRANSFORMATION OF GRAPHIC DESIGN AND INDUSTRY COLLABORATION</i>	41
sevinç kılınç ALTERNATİF MALZEMENİN DÜŞSEL VE GÖRSEL DİLİ: KURT SCHWITTERS'İN MERZBILD ASAMBLAJLARI <i>IMAGINARY AND VISUAL LANGUAGE OF ALTERNATIVE MATERIAL: KURT SCHWITTERS' MERZBILD ASSEMBLAGES</i>	56
banu apaydın, mergül saraf yıldızoğlu PALİMPSEST KAVRAMI ETKİSİNDEKİ OTELLERDE MEKÂNSAL KATMANLAŞMA VE BELLEK OKUMASI <i>SPATIAL STRATIFICATION AND MEMORY READING IN HOTELS UNDER THE INFLUENCE OF THE PALIMPSEST CONCEPT</i>	70
düzeltme erratum	
menşure kübra müezzinoğlu, mehmet noraslı İÇ MEKÂN TASARIMINDA TASARIM ODAKLI DÜŞÜNME MODELİ; KIRMIZILI KADIN BELGESELİ <i>DESIGN-FOCUSED THINKING MODEL IN INTERIOR DESIGN; WOMAN IN RED DOCUMENTARY</i>	86

EDİTÖRDEN| EDITORIAL

Değerli Okuyucular,

Ulusal ve uluslararası mecralarda sanat ve tasarım alanlarında akademiye ve bilime katkı sağlamayı amaçlayan Bodrum Journal of Art and Design, yayın hayatının ikinci yılını tamamlamış ve üçüncü yılına beşinci sayısı ile başlamıştır. Destekleriniz ve yoğun çalışmalarımız ile dergimiz ilgili alanlarda çok sayıda okuyucu kitlesine ulaşarak bu önemli görevi yerine getirmeye devam etmektedir. Bu sayımızda mimarlık ve sanatın kesiştiği çalışmalar, kentsel ölçekte ulaşım mekanlarının tasarımı, grafik ve endüstri iş birliğinin önemi, sanat tarihinin önemli sanatçıların eserleri, mekân ve hafıza okumaları ile sanat, tasarım, mimarlık alanlarının tarih, sosyoloji ve felsefe ile kesiştiği makaleler yer almaktadır.

Yayına hazırlık ve tüm değerlendirme süreçlerinde desteklerini esirgemeyen değerli Danışma ve Hakem Kuruluna, titiz ve özverili çalışmaları ile Yayın Kuruluna ve araştırmaları ile dergimizin beşinci sayısına katkı sağlayan tüm yazarlara teşekkürlerimizi sunarız.

Doç. Nilay Özsvağ Uluçay
Baş Editör

Dear Readers,

Bodrum Journal of Art and Design, which aims to contribute to the academy and science in the fields of art and design in national and international environments, has completed its second year of publication and started its third year with the fifth issue. With your support and our intense work, our journal continues to fulfill an essential task by reaching a large number of readers in relevant fields. This issue includes studies on the intersection of architecture and art, the design of transportation spaces on an urban scale, the importance of graphic and industry collaboration, artworks of important artists of art history, readings of space and memory in the fields of art, design, architecture, as well as history, sociology, and philosophy, intersect.

We would like to thank the Advisory and Reviewer Board for their 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, and all the authors who contributed to the fifth issue of our journal with their research.

Assoc. Prof. Nilay Özsvağ 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

Index Copernicus International

Directory of Research Journals Indexing - DRJI

Advanced Sciences Index

Scientific Indexing Service - SIS

Asos Index

arş. gör. büşra orkan (sorumlu yazar|corresponding author)

toros üniversitesi, güzel sanatlar, tasarım ve mimarlık fakültesi, iç mimarlık bölümü
busra.orkan@toros.edu.tr orcid: 0000-0001-8821-4297

dr. öğr. üyesi ayşen c. benli

toros üniversitesi, güzel sanatlar, tasarım ve mimarlık fakültesi, iç mimarlık bölümü
aysen.benli@toros.edu.tr orcid: 0000-0001-5428-3358

MİMARLIKTA BİR UYGULAMA OLARAK YERLEŞTİRME: GENÇ MİMARLAR PROGRAMI (YAP)¹

araştırma makalesi|research article

başvuru tarihi|received: 28.07.2023 kabul tarihi|accepted: 27.11.2023

ÖZET

Yirminci yüzyılda sanatsal bir anlatım biçimi olarak ortaya çıkan yerleştirmeler, çoğunlukla geçici yapıda, yere-özgü, üç boyutlu ve izleyicinin katılımıyla anlamını tamamlayan sanat yapıtlarıdır. Mimarlığın ana uğraşı olan mekâna yayılan yerleştirmeler, günümüzde mimarlar tarafından yaygın olarak kullanılan bir uygulama olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu doğrultuda çalışma mimari yerleştirmelerin disiplinindeki kullanım alanlarını ortaya koymayı ve alana katkılarını tartışmayı amaçlamaktadır. Çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden, gözlem, yazılı ve görsel kaynakların analizi ve internet veri tabanlarından yararlanılmıştır. Çalışma üç ana bölüme ayrılmıştır. İlk bölümde yapılan literatür incelemesi doğrultusunda yerleştirme sanatı ele alınmış, ardından yerleştirme sanatı ile mimarlığın ilişkisi araştırılmıştır. Son bölümde ise ulaşılan kaynakların analizi doğrultusunda Genç Mimarlar Programı (YAP) kapsamında uygulanan mimari yerleştirmelerden oluşan bir örneklem kümesi belirlenmiş ve tasarımların odak noktası, işlev ve mekânsal etkileri üzerinden incelenmiştir. Sonuç olarak mimari yerleştirmelerin mimarlığın diğer disiplinler ile ilişkisini ortaya koyan deneysel ve sorgulayıcı nitelikte çalışmalar olduğu görülmektedir. Bu doğrultuda mimari bir keşif aracı olarak kullanılan yerleştirmelerin mimarlık alanının geleceği açısından önemli olduğu düşünülmektedir.

Anahtar Kelime: Mimarlık, Yerleştirme, Sanat, Mekân

Orkan, B., Benli, A. C. (2024). Mimarlıkta bir uygulama olarak yerleştirme: Genç mimarlar programı (YAP). *Bodrum Journal of Art and Design*, 3(1), 1-24. <https://doi.org/10.58850/bodrum.1334151>

¹Bu çalışma Haziran 2022 tarihinde Toros Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Mimarlık Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiş olan Ayşen C. BENLİ danışmanlığında Büşra ORKAN tarafından hazırlanmış "Mimarlıkta Mekân Algısı ve Enstalasyon-Yerleştirme Sanatı" başlıklı tez çalışmasından hazırlanmıştır.

INSTALLATION AS A PRACTICE IN ARCHITECTURE: YOUNG ARCHITECTS PROGRAM (YAP)

ABSTRACT

Emerging as a form of artistic expression in the twentieth century, installations are mostly temporary, site-specific, three-dimensional works of art that complete their meaning with the participation of the spectator. Spread across the space, which is the main occupation of architecture, installations appear as a widely used practice by architects today. In this direction, the study aims to reveal the areas of use of architectural installations in the discipline and to discuss their contributions to the field. The study utilized qualitative research methods such as observation, analysis of written and visual documents and internet databases. The study consists of three main sections. In the first part, installation art is discussed in line with the literature review, and then the relationship between installation art and architecture is investigated. In the last phase, a sample set of architectural installations implemented within the scope of the Young Architects Program (YAP) was determined in line with the analysis of the sources accessed and examined through the focal point, function and spatial effects of the designs. As a result, it is seen that architectural installations are experimental and questioning studies that reveal the relationship between architecture and other disciplines. In this direction, it is thought that the installations used as an architectural exploration tool are important for the future of the architectural field.

Keywords: Architecture, Installation, Art, Space

GİRİŞ

Birçok disiplinle bir arada çalışan mimarlık, tarih boyunca sanatta yaşanan gelişmelerden etkilenmiştir. 20. yüzyıl öncesinde sanatçılar resim ve heykel gibi geleneksel anlatım kalıplarını kullanarak, sınırlı sayıda malzeme ile belirli amaçlara hizmet eden yapıtlar ortaya koymuştur. Ancak sanayi devrimiyle birlikte sanatta anlatım dilleri ve görsel temsil değişime uğrayarak yeni yönelimlere yol açmıştır (Antmen, 2019: 18). Fotoğraf makinesinin bulunması ve devamındaki teknolojik gelişmeler, modern sanatı günümüzdeki aşamaya getiren önemli etkenlerden biri olmuştur. 19. yüzyıla kadar görüntüleri kaydetme özelliğini tekeline bulduran ressam, fotoğrafın icadıyla büyük bir darbe almıştır. Böylece fotoğrafın giremeyeceği alanları araştırmaya başlayan sanatçılar, yeni konular ve araçlar arayışına girmiş ve sanatı bireyselliğini anlatmak için bir araç olarak kullanmaya başlamıştır. Realizm ve İzlenimcilik akımıyla sıradan konular resme girmiştir. Geleneksel resmin *saygın konu, dengeli kompozisyon ve doğru çizim* gibi kurallarına meydan okuyan izlenimciler sanattaki yeni arayışların ilk örneklerini vermiştir (Gombrich, 2013: 501-525). 20. yüzyıl başlarında ise sanatçıların içsel özgürlüğünü temel alan ve kişisel dışavuruma dayanan öznel bir ifade biçimi olarak Dışavurumculuk, Soyut Dışavurumculuk, Yeni Dışavurumculuk, Fovizm gibi akımlar ortaya çıkmıştır. Aynı dönemlerde bazı sanatçılar modernleşmenin getirdiği dinamiklere karşı çıkarak temeli ilkel toplumların sanatına olan ilgi ve bastırılmış ifadelerin temsili olan Primitivizme yönelmiştir. 20. yüzyıl başlarında gelişen Kübizm akımıyla geleneksel resmin perspektif kurallarının sınırları zorlanmış, kübist kolajlarla birlikte sıradan nesnelere ilk kez görsel sanatlarda kullanılmış ve resim iki boyutlu tuval düzleminden mekâna uzanmıştır (Antmen, 2008: 33-49).

Sanatta soyutlama eğilimi 19. yüzyıl sonlarında izlenimcilerle başlayarak gelişmiş ve 20. yüzyıl başlarında ortaya çıkan Fovizm, Kübizm, Fütürizm, Konstrüktivizm, Süprematizm gibi çoğu akımın temelini oluşturmuştur. Konstrüktivizm akımıyla endüstri, devrim ve hız kavramlarının önem kazanması sanat ve yaşamı birbirine yakınlaştırmış; Dada akımıyla endüstriyel ve sıradan nesnelere sanatın bir parçası olması bu durumu pekiştirmiştir (Antmen, 2008: 79-82). 1960'larda ortaya çıkan Minimalizm akımıyla heykel kaidesinden kurtularak sergilendiği mekâna yayılmıştır. Aynı dönemlerde kurumsal müze ve galerilere karşı tavırlar başlamış, alışılmadık dışındaki sanat mekânları ortaya çıkmıştır. Sanatçılar kendi atölyelerinde ve evlerinde, doğada veya kamusal alanlarda sanatsal çalışmalar yapmışlardır (O'Doherty, 2019: 10). Bu değişim sürecinde sanat nesnesinin anlamı, mekânla ve izleyiciyle kurduğu ilişkiler sorgulanmış, daha sonrasında *yerleştirme sanatı* olarak adlandırılacak olan mekân düzenlemeleri ortaya çıkmıştır. 20. yüzyılın en yaygın sanatsal anlatım biçimlerinden biri olan yerleştirmeler: Çoğunlukla geçici yapıda, yere-özgü, üç boyutlu ve izleyicinin katılımıyla anlamını tamamlayan sanat yapıtlarıdır. Mimarlığın ana uğraşı olan mekâna yayılan bu sanat yapıtları, günümüzde mimarlar tarafından yaygın olarak kullanılan bir uygulama olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu doğrultuda çalışma mimari yerleştirmelerin disiplindeki kullanım alanlarını ortaya koymayı ve alana katkılarını tartışmayı amaçlamaktadır.

Çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden, gözlem, yazılı ve görsel kaynakların analizi ve internet veri tabanlarından yararlanılmıştır. Çalışma üç ana akstan oluşmaktadır. İlk bölümde yapılan alanyazın (literatür) incelemesi doğrultusunda yerleştirme sanatı ve erken örnekleri ele alınmıştır. İkinci bölümde yerleştirme sanatı ile mimarlığın disiplinler arası ilişkisi araştırılmış, yerleştirmelerle benzerlik gösteren mimari uygulamalar ele alınmış ve mimari yerleştirmeler sınıflandırılmıştır. Son bölümde sanat ve mimarlık ara kesitinde yer alan yerleştirmelerin mimarlık disiplindeki yerini göstermesi açısından Genç Mimarlar Programı (YAP) kapsamında uygulanan mimari yerleştirmelere odaklanılmıştır. Beş mimari yerleştirmeden oluşan bir örneklem kümesi belirlenmiş ve tasarımların odak noktası, işlev ve mekânsal etkileri üzerinden incelenmiştir.

Son yıllarda mimarların yerleştirmeleri düşüncelerini aktarabilecekleri özgür alanlar olarak görerek örnekler üretmesi ve mimarlık okullarında yerleştirme üzerine açılan dersler; bu sanatsal anlatım biçimini "mimarlık" bakış açısıyla ele alma gereksinimi doğurmuştur (Bonnemaison & Eisenbach: 2009). Yerleştirmelerin birçok sanat dalıyla ilişkili olarak ortaya çıkması, çok geniş bir alanı temsil etmesini sağlamıştır. Bu durum ise yerleştirmeleri başlı başına bir

araştırma konusu yapmaktadır. Ancak çalışma kapsamında yerleştirmelerin mimarlık alanını ilgilendiren yönüne odaklanılarak; mekânla ilişki kuran örnekler ve mimarların gerçekleştirmiş olduğu yerleştirmeler incelenmiştir. Ana varsayım, yerleştirme sanatının deneysel ve sorgulayıcı niteliği ile mimarların eleştirel ve mekânsal deneyler yapmalarına olanak tanıyan bir alan sunduğudur. Yapılan çalışmayla birlikte; birçok disiplin ile etkileşim içinde olan mimarlığın, sanatın mekânı sorgulayan bu dahıyla ilişkisini ortaya koyan Genç Mimarlar Programı'na (YAP) ilgi çekmek ve bu ilişkiyi güçlendirmek yönünde uygulamalara katkıda bulunmak amaçlanmaktadır.

YERLEŞTİRME SANATI ÜZERİNE

Yerleştirme sanatı (enstalasyon) günümüzde çağdaş sanatın yaygın uygulamalarından biridir. Enstalasyon sözlükte; montaj, kurulum, tesisat yapma, düzenleme anlamlarına karşılık gelmekte ve dilimizdeki tam karşılığını "yerleştirme" olarak bulmaktadır (Cambridge Dictionary, t.y.). Yerleştirme sanatı adı altında üretilen çalışmaların biçim, içerik ve kapsam açısından çeşitliliği; bu terimin tanımını zorlaştırmaktadır. Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi'nde yerleştirme, "anlam ve algı düzleminde birbirleriyle ve içinde buldukları mekânla ilişkili nesnelere bir arada sergilenmesi" olarak tanımlanmıştır (Özayten, 1997: 1939-1940). Sanat tarihçisi ve eleştirmen Claire Bishop ise yerleştirme sanatını; "genellikle izleyicinin fiziksel olarak içine girdiği "teatral", "sürükleyici" veya "deneysel" sanat türünü anlatan" bir terim olarak ele almıştır (Bishop, 2012: 6). Yerleştirme sanatında, mekân ve içindeki öğeler bütüncül bir durum olarak kabul edilmektedir. Yerleştirme, izleyicinin doğrudan mekândaki varlığına yönelmesi nedeniyle diğer görsel sanatlardan (heykel, resim, fotoğraf, video gibi) ayrılmaktadır. Geleneksel sanat biçimlerinde, sanat yapıtına uzaktan bakan bir çift göz konumundaki izleyici; yerleştirme sanatı ile dokunma, koku ve ses duyularını da görme duyuları kadar etkin kullanan bir varlığa dönüşmektedir. İzleyicinin mekândaki gerçek varlığı ve doğrudan deneyimi üzerindeki bu ısrar, yerleştirme sanatının en temel özelliği olarak görülmektedir.

Sanat tarihçisi Mark Rosenthal (2003) ise yerleştirmeyi, esnek gereç tanımı aracılığıyla araştırma ve anlatım için geniş olanaklar sunan bir araç olarak tanımlamıştır. Yerleştirme sanatı temelde mekân ve zaman konuları çevresinde kurgulanmaktadır. Resim ve heykel zamanı dondurarak sonsuz bir ürün sunarken; yerleştirmede izleyici şimdiki zamanda ve gerçek mekânda zamansal akışı ve mekânsal kavrayışı deneyimlemektedir. Yerleştirmede, sanatı bağlamından ayıran bir çerçeve olmadığından çalışma ve mekân birlikte bir yaşam deneyimine dönüşmektedir. Bu anlamda yerleştirme hem sanatı hem de yaşamı kapsayan bir uygulamadır. Bu bütüncül deneyimin sonucu olarak ise *Gesamtkunstwerk* sıradan bir olay durumuna gelmektedir. 19. yüzyıl sanatının amacı olan *Gesamtkunstwerk*; mimari, müzik, dans, tiyatro ve görsel sanatların birleşimiyle yaratılmış tüm mekâna egemen olan bütüncül bir sanat yapıtı yaratma düşüncesidir. Bu bütüncül etkiyi göz önünde bulunduran Rosenthal yerleştirmeleri kısaca, "sanatçının, çalıştığı mekân için yaptığı her şey" olarak tanımlamıştır (Rosenthal, 2003: 25).

Yerleştirme sanatı; Fluxus, Yeryüzü Sanatı, Minimalizm, Video Sanatı, Performans Sanatı, Kavramsal Sanat ve Süreç Sanatı gibi birçok alanla kesişmektedir. Yere-özlük, kurumsal eleştiri ve geçici olma durumu, bu türlerin ortak konuları arasındadır. Yerleştirmeler çeşitli nesnelere ve bir nesnelere grubu (*asamblaj*) içerebilir veya mimarlıktan çok da ayrı olmayarak mekânsal deneyim dışında hiçbir nesne içermeyebilir; ancak "her zaman izleyici ile çalışma, çalışma ile mekân, mekân ile izleyici arasında karşılıklı bir ilişki" vardır (Reiss, 1999: xiii). Julie H. Reiss'in (1999) da özellikle belirttiği gibi, izleyicinin katılımı yerleştirme sanatının ayrılmaz bir parçasıdır ve anlam çalışma ile izleyici arasındaki etkileşimden gelişir. Yerleştirme, özünde bir sanat akımı olmaktan çok resim ve heykelle seçeneğe olan bir sanatsal anlatım biçimi bir diğer deyişle yapma edimidir. Tüm tanımlar göz önünde bulundurulduğunda yerleştirme; sınırsız gereç içerebilen, izleyici katılımının temel gereklilik olduğu ve deneyimi merkezine alan, içinde bulunduğu mekânla (açık-kapalı, iç-dış, özel-kamusal ayırt etmeksizin) ilişki kuran, üç-boyutlu karma/melez bir sanatsal anlatım biçimidir.

Erken Yerleştirme Örnekleri

Günümüzde en yaygın sanatsal uygulamalardan biri olan yerleştirmeler, 1960'lara kadar sanatın aykırı uygulamaları olarak düşünülmüş ve kurumsal olarak kabul görmemiştir. Ancak bu süreçte gerçekleştirilen mekân düzenlemeleri, yapıldıkları dönemde yerleştirme olarak anılmasa da yerleştirme çalışmalarının erken örnekleri olarak değerlendirilmektedir. Birçok sanatsal akımın etkisinde (Dada, Konstrüktivizm, Sürrealizm vs.) gerçekleşen bu mekân düzenlemeleri, galeri mekânını ve içerdiği sanat nesnesini bağlamsal olarak ele almış ve sonraki yerleştirme çalışmaları için bir yol göstermiştir.

Rus sanatçı El Lissitzky tarafından tasarlanan *Proun Odası*, görsel sanatlarda üçüncü boyuta geçiş için önemli adımlardan biridir. Soyut geometricilik ve konstrüktivizm akımlarını benimseyen Lissitzky 1921 yılında Prouns (Rusça, yeniyi savunan projelerin bir kısaltması) adını verdiği bir dizi resimle, düzlemdeki irrasyonel ve soyut mekânların temsil olasılıklarını araştırmaya başlamıştır. Bu çalışmalar sanatçıya göre "mekânın, enerjinin ve kuvvetlerin bir eklemlesidir" (Artun vd., 2016). Proun resimlerindeki aksonometrik mekân ile izleyiciyi tek bakış açısına sabitleyen klasik perspektifin sınırlarına meydan okuyan Lissitzky; bu çalışmalarını "resim ve mimari arasında bir durak" olarak tanımlamıştır (Lissitzky-Kuppers, 1968: 35'den aktaran Koro, 2014). Lissitzky çalışmalarını "Proun yüzey düzeyinde başlar, üç-boyutlu bir mekân modeline dönüşür ve günlük yaşamın tüm nesnelere inşa etmeye devam eder" sözleri ile açıklamaktadır (Lissitzky, 1968: 344, aktaran Koro, 2014). Sanatçının bu çalışmaları iki-boyutlu geleneksel resimden üç-boyutlu mekân düzenlemelerine geçiş aşamasını temsil etmektedir. İki-boyutlu resim düzleminin tüm olanaklarını tüketen sanatçı, 1923'te Great Berlin Art Exhibition'da sergilenen üç-boyutlu bir *Proun Odası* tasarlamıştır (Tükel, 1997b: 1119-1120).

Lissitzky bu sergide kendisi için ayrılan alanı geleneksel bir sergi mekânı olarak kullanmak yerine, renkli kabartma formlarını duvarlara iştirilmiş ve odanın tüm yüzeylerini sanatının içine almıştır. Proun Odası, küçük bir odanın beyaz duvarları boyunca doğrudan duvarlar üzerine iştirilmiş ve boyanmış soyut geometrik şekiller ve ahşap parçalardan oluşan bir iç mekân düzenlemesidir. Bu nesnelere dizilişi belirli bir ritmik düzen oluşturarak, izleyicinin ilgisini yönlendirmektedir. Lissitzky, Proun resimleri ile izleyicinin mekânı soyut olarak deneyimlemesini önerirken; *Proun Odası* ile izleyiciye fiziksel olarak mekânı sanatın içerisinde deneyimleme olanağı sunmuştur (Bishop, 2012: 80-81).



Görsel 1. El Lissitzky, *Proun Odası (Prounraum)*, 1923, Great Berlin Art Exhibition, Berlin

Alman sanatçı Kurt Schwitters'in *Merzbau* yapıtı da sanatın mekâna yayılmasında önemli örneklerden biri olarak kabul edilmektedir. Dada akımından etkilenen Schwitters, kendi sanatını *Merz* olarak adlandırmıştır. Dada gibi anlamsız bir kelime olan *Merz*, sanatçıya göre bütün sanatları kapsamaktadır. Nesnelere ilksel biçimlerine döndürmeyi amaçlayan *Merz*, önce nesnelere parçalarına ayırır sonrasında ise yeniden örgütler. Schwitters, tuval üzerine tutturulmuş kâğıt,

metal, oyuncak, tel gibi parçalarından oluşan *Merz* resimlerine, *Merzbilder* adını vermiştir (Artun, 2012: 47-72).

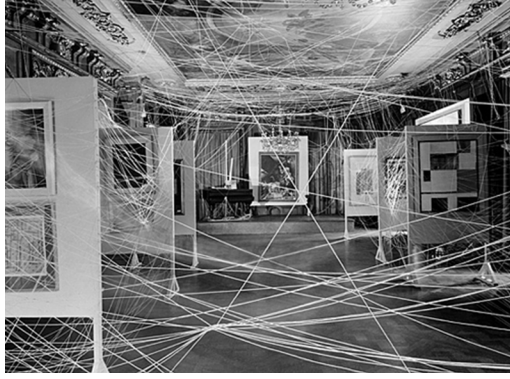


Görsel 2. Kurt Schwitters, *Merzbau*, 1920-1933, Hannover

Scwitters'in *Merz*-sütunu olarak adlandırdığı heykellerle Hannover'daki kendi evinde başlayan *Merzbau*, zamanla atölyesinden odalara yayılmış ve neredeyse tüm mekânı ele geçirmiştir. Bu sütunları yapmayı sürdüren sanatçı, etkilendiği kişilere ve arkadaşlarına adadığı inler (*grotto*), belirli konulara adanmış köşeler oluşturmuş ve zamanla kırktan fazla in ve oda inşa etmiştir. Yapıt, birçok sıradan nesnenin (ahşap, mukavva, demir levhalar, mobilya parçaları, gazeteler vs.) ve arkadaşlarının anısını taşıyan kalıntıların birleşiminden oluşmaktadır. Özetle *Merzbau*; bir mekân, malzeme ve süreç çalışmasıdır. Schwitters'in "Büyük bir kent nasıl büyüyorsa *Merzbau* da öyle büyür" sözleri ile de belirttiği gibi, yapıt genel ritmini bozmayacak biçimde yapılan eklemeler ve eksiltmelerle birlikte süreç içerisinde gelişerek ortaya çıkmıştır (Artun, 2012: 47-72; O'Doherty, 2010: 62). Hannover'daki *Merzbau*'nun inşası yaklaşık on üç yıl (1923-1937) sürmüş, 1943'te ise kentin bombalanmasıyla yıkılmıştır. Birçok sanat pratiğini birleştiren *Merzbau*, zaman ve mekâna yayılarak sanatla yaşamı bir araya getirmiştir. Sanatçının yaşamının bir parçası durumuna gelen çalışma, bu anlamda bütüncül bir sanat yapıtı (*Gesamtkunstwerk*) olarak da değerlendirilmektedir. Yerleştirme sanatının tarihsel sürecindeki önemli başlangıç noktalarından biri olan *Merzbau*, mimarlık ile yerleştirme arasında konumlandırılabilir bütüncül bir düzenlemedir (Artun, 2012: 47-72). Dada akımının öncü isimlerinden Marcel Duchamp geleneksel sanat karşıtı bir tavır sergilemiş ve hazır-nesne kullanımıyla sanatın içine endüstriyel nesnelere katmıştır. Bu anlamda sanatta bir devrim başlatan Duchamp, kendisinden sonraki birçok akımı etkilemiştir. Üç-boyutlu, sıradan endüstriyel nesnelere sanata katmakla kalmamış; sanatın sergilendiği mekânı bağlamsal olarak ele alarak mekâna yayılan çalışmalar da gerçekleştirmiştir. Gerçeküstüçülük akımıyla da yakından ilişkili olan Fransız sanatçının gerçeküstüçü sergilerde yaptığı mekân düzenlemeleri, yerleştirme sanatının erken örnekleri olarak değerlendirilmiş ve kendisinden sonraki birçok çalışma için örnek oluşturmuştur.

1930'lu yıllardan başlayarak resim, heykel, performans ve mimarlığı birleştirerek alışılmış galeri mekânlarını baştan yaratan gerçeküstüçü sergiler gerçekleştirilmiştir. 1938 yılında, Paris'te gerçekleştirilen Uluslararası Sürrealizm Sergisi, birbirine eklenen üç bölümden oluşmaktadır. Salvador Dalí'nin *Yağmurlu Taksi* yerleştirmesiyle başlayan sergi, cansız mankenlerden oluşan *Sürrealist Sokak* ile sürmekte ve Duchamp'ın düzenlediği ana sergi mekânında son bulmaktadır. Zemini ölü yapraklarla, tavanı kömür çuvallarıyla kaplı mekânın merkezinde mangal, köşelerde karyolalar bulunmaktadır. Çalışmaya histerik kahkaha sesleri, kavrulmuş kahve kokusu ve bir performans gösterisi eşlik etmektedir. İzleyicilerin el fenerleriyle deneyimlediği bu bütüncül çalışma ile Duchamp, gerçek ve düş arasında bir mekân düzenlemesi ortaya koymuştur (Altınyıldız Artun, 2014: 11-56).

1942 yılında, New York'ta gerçekleştirilen First Papers of Surrealism sergisinde ise Duchamp, *Millik İp (Mile of String)* isimli çalışmasıyla tüm galeri mekânını ele geçirmiştir. Labirentimsi bir etki yaratan bu ip yerleştirmesi, resimlerin önünde bir engel oluşturarak izleyicilerin sergilenen resimleri görebilmesini engellemiştir. Çalışma, sanatın geleneksel sergilenme biçimine karşı bir duruş göstermektedir. Sergide yer alan resimler kendi içlerinde mekânı betimlerken; Duchamp'ın ip yerleştirmesi, mekânı neredeyse somutlaştırmıştır. Duchamp bu mekân düzenlemesi ile izleyici, sanat yapıtı ve mekân arasındaki boşluğu algılanabilir kılmış ve izleyicileri, fiziksel bağlamı ve sanatı deneyimleme biçimlerini sorgulamaya yönlendirmiştir (Demos, 2014: 325-369).



Görsel 3. Marcel Duchamp, *Millik İp (Mile of String)*, 1942, First Papers of Surrealism, New York

Duchamp'ın *Millik İp* yerleştirmesi ile resmin çerçevesinin içinde yarattığı mekânsal yanılsama üç boyutlu bir duruma dönüşmüş ve galeri mekânı çerçeve işlevi görmeye başlamıştır. Sanatçının bu mekân düzenlemeleri hem sanatın sergilendiği bağlamı ve mekânı hem de deneyimlenme biçimini sorgulamaktadır. Duchamp'ın sanat yapıtı ve sergilendiği mekânı bağlamsal olarak ele alışı, mekânın tek başına bir unsur olarak algılanmasını sağlayan başka girişimlere yol açmıştır (O'Doherty, 2010: 86-89).

Amerikalı sanatçı Allan Kaprow, *oluşumlar (happenings)* ve *mekân düzenlemeleri (environments)* olarak adlandırdığı sanatsal çalışmaların yaratıcısıdır. Kaprow, sanatın yüce ve dokunulmaz durumuna karşı bir tavır sergilemiş ve çalışmalarında buluntu ve ikinci el nesnelere kullanmıştır. Kaprow'a göre *birleştirme (asamblaj)* "dokunulabilir ve çevresinde dolaşılabilir" iken, *mekân düzenlemesi* "içinde dolaşılabilir" sanat yapıtlarını tanımlamaktadır. *Oluşumlar* ise izleyicinin doğrudan katılımını gerektiren ve yapıtın bir parçasına dönüştüğü çalışmaları anlatmaktadır (Tükel, 1997a: 946).



Görsel 4. Allan Kaprow, 1962, *Kelimeler (Words)*, Smolin Galerisi, New York

Kaprow, 1962 yılında yaptığı *Kelimeler (Words)* isimli mekân düzenlemesi ile izleyicileri etkin birer katılımcıya dönüştürmüştür. Tebeşir, kurşun kalem gibi malzemelerin bulunduğu düzenlemede katılımcılar duvarlara yazı yazmaya davet edilmiştir. Bu mekân düzenlemesiyle Kaprow, sanat yapıtı ile izleyici arasında karşılıklı bir ilişki önermektedir. Bir izleyicinin eklediği kelimeler, yapıtın bir parçası durumuna gelirken; izleyiciler de çalışmayı tamamlayan öğelere dönüşmüştür. İzleyiciyi etkin bir katılımcıya dönüştürerek çalışmaya katan bu durum, geleneksel sanat yapıtlarındaki izleyici ile sanat yapıtı arasındaki sınırı yıkmaktadır. Kaprow bu yapıtla birlikte kendi terimi olan "mekân düzenlemesi"ni de tanıtmış ve bu konuyla ilgili makaleler yayınlamıştır. Kaprow'un sanat ve yaşam arasındaki sınırları bulanıklaştırma düşüncesine uyumlu olarak, mekân düzenlemeleri izleyicinin etkin katılımı düşüncesine odaklanmıştır. 1950'lerin sonlarından beri Kaprow, yaptığı birleştirmelerde, mekân düzenlemelerinde ve oluşumlarda izleyicilerden belirli eylemler gerçekleştirmesini isteyerek, onları birer katılımcıya dönüştürmeyi amaçlamıştır. Kaprow'un mekân düzenlemeleri ve oluşumlarında, izleyicinin katılımında ısrar etmesi yerleştirme sanatına giden süreçte önemli bir adım olmuştur (Reiss, 1999: 4-9).

Sanat nesnesinin anlamının ve sergilendiği yerin sorgulanması heykelin de sorgulanmasına ve sınırlarının genişlemesine neden olmuştur. Bir kaide üzerine oturtulmuş anıtsal bir nesne olarak heykelin geleneksel anlayışı minimalizm akımıyla birlikte değişime uğramıştır. Bu dönemde heykel kaidesinden kurtulmuş, mekâna yayılmaya başlamıştır. Galeri mekânına yayılmakla kalmayan heykel, aynı dönemlerde doğaya ve kentsel alanlara taşınmıştır. Kurumsal müze ve galerilere yönelik eleştiriler başlamış, sanatçılar bu kurumların sanatı kontrol etmelerine karşı çıkmıştır. Bu dönemde sanatçılar, doğada veya kentsel alanlarda hem mekâna hem de zamana yayılan sanatsal çalışmalar yapmaya başlamıştır.

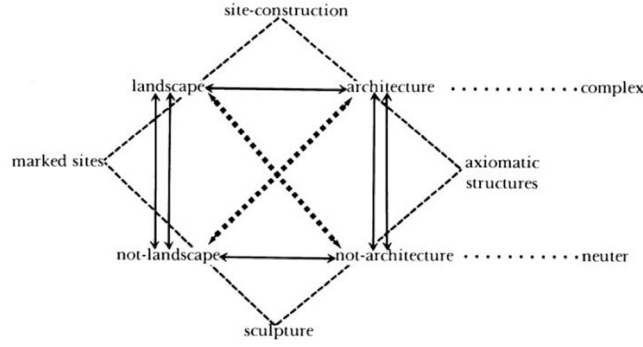
1960'larda ortaya çıkan Minimalizm akımı, Rus Konstrüktivistlerden ve Duchamp'ın hazır-nesnelere (*ready-made*) etkilenmiştir. Minimalist sanatçılar, resim ve heykel gibi geleneksel anlatım biçimlerinin ötesinde bir arayışta bulunmuş ve üç-boyutlu nesnelere kurulumla ilgilenmiştir. Endüstriyel nesnelere kullanan minimalistler, soyutlanmış bir biçimselliğe önem vermiş ve gerçek mekânı görünür kılan çalışmalarda bulunmuştur. Geleneksel heykel yöntemlerini reddederek malzemeyi kullanmanın değişik yöntemlerini aramış ve mekânsallık bağlamında yeni açılımlar getirmiştir. Bu dönemde yapılan minimalist heykel çalışmaları, yerleştirme sanatının şekillenmesinde önemli etkenler olmuştur (Antmen, 2008: 181-185).

Yerleştirme sanatının tarihsel süreci ve başlangıç noktası da terimin kendisi gibi tartışmalı bir konu olmuştur. Ancak bu süreç çoğunlukla Bishop'un da belirttiği gibi, Batı etkisinde gerçekleşmiş ve 20. yüzyıla yayılmıştır. Lissitzky, Schwitters ve Duchamp'ın erken dönem yerleştirme örnekleri olan mekân ve sergi düzenlemeleri ile başlamış, 1950'lerin sonlarındaki Kaprow'un mekân düzenlemeleri ile oluşumları ve 1960'lardaki Minimalist heykel ile gelişmiştir. Bu tarihsel süreç, 1970'ler ve 1980'lerde yerleştirme sanatının yükselişi ve 1990'larda ise kurumsallaşmış bir sanatsal anlatım biçimi olarak kabul edilmesiyle sonuçlanmıştır (Bishop, 2012: 6-8). Yerleştirme sanatı; resim, kolaj, heykel, mimarlık, sinema, performans sanatı, tiyatro, sahne tasarımı, yeryüzü sanatı, kavramsal sanat, video sanatı gibi birçok alandan etkilenmiştir. Günümüzde ise teknoloji ve yapay zekanın gelişimiyle dijital sanat, video projeksiyon haritalama, artırılmış gerçeklik gibi kavramlar yerleştirme sanatının gelişimine yön vermektedir. Esnek malzeme tanımı ve bulanık sınırları ile oldukça geniş bir alanı kaplayan yerleştirmelerin, gelecekte de insanlık tarihini etkileyecek teknolojik gelişmelerle birlikte sınırlarını genişletmeye devam edeceği düşünülmektedir.

MİMARLIK VE YERLEŞTİRME

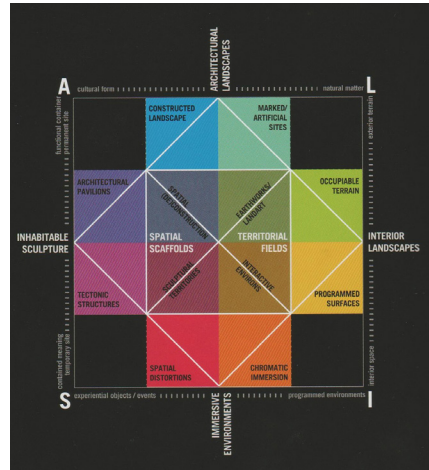
Sanat kuramcısı ve eleştirmen Rosalind Krauss, 1979 yılında yayınladığı *Mekâna Yayılan Heykel (Sculpture in the Expanded Field)* makalesinde 1960'larda ortaya çıkan arazi sanatı, kavramsal sanat, yerleştirme sanatı ve minimalist heykel gibi çalışmalarını sınıflandırmak için bir girişimde bulunmuştur. Krauss, Klein şemasını kullanarak (Görsel 5); mimarlık-mimarlık olmayan ve peyzaj-peyzaj olmayan olumsuz çiftleri kullanarak bu dönemde sanatta ortaya çıkan yeni anlatım biçimlerini bu başlıkların birleşimleri üzerinden sınıflandırmıştır (Krauss, 1987: 31-42).

Krauss'un bu şemayı sanattaki yeni anlatım biçimleri için bir sınıflandırma aracı olarak uyarlaması, heykelin ele geçirmeye başladığı geniş alanı ve esnekliğini ortaya koymaktadır. Geleneksel disiplin sınırlarının aşılmasıyla ortaya çıkan sanatsal anlatım biçimleri, bu uygulamaların keskin çizgilerle ayrımını zorlaştırmaktadır. Krauss'un metninin yayınlanmasından bu yana, sanat ve mimarlık arasındaki sınırlar giderek bulanıklaşmıştır. 20. yüzyılın sonlarında ortaya çıkan sanatsal anlatımları sınıflandıran bu şema, alanlar arasındaki etkileşimden doğan bulanık bölgeleri araştırmaya yönlendirmekte ve disiplinlerin etkileşiminden doğan melez türlerin önemini ortaya koymaktadır.



Görsel 5. Rosalind Krauss, 1979, Klein şeması

Mimar İla Berman ve Douglas Burnham (2016) ise disiplinlerin keskin çizgilerle birbirinden ayrımını araştırmak yerine; bu disiplinlerin karşılıklı etkileşiminden doğan alanları sorgulamış ve genişletilmiş bir kavramsal şema ortaya koymuştur. Berman ve Burnham, Krauss'un ünlü şemasından yola çıkarak ortaya koydukları şemada, yerleştirmeleri disiplinlerin etkileşiminden ortaya çıkan uygulamalar olarak ele almıştır. Mimarlar bu genişletilmiş şemadaki ilişkileri karşıt kavramlar üzerinden kurgulamak yerine; mimarlık, peyzaj, iç mekân tasarımı ve heykel olmak üzere dört alan arasındaki karşılıklı ilişkilere odaklanmıştır. Yerleştirmeler, bu dört alan arasında ortaya çıkan bulanık bölgelere göre sınıflandırılmaya çalışılmış ve toplamda 12 melez alan ortaya konmuştur. Berman ve Burnham'ın şeması, mimarlığın heykel, peyzaj ve iç mekân tasarımı alanlarıyla ilişkisini araştırmak ve bu alanlar birlikte çalıştığında ortaya çıkan çalışmalarını keşfetmek için kavramsal bir çerçeve olarak çalışmaktadır (Berman & Burnham, 2016: 20).



Görsel 6. Berman & Burnham, 2016, Klein şeması

Günümüzde yerleştirme sanatı başlığı altında toplanan sanat yapıtları; içerdiği sınırsız malzeme, gerçekleştirildiği mekânlar ve izleyiciye sunduğu deneyimlerle çok geniş bir alanı tanımlamaktadır. Yerleştirme sanatı; mimarlık, sinema, performans sanatı, resim, heykel, tiyatro, sahne tasarımı ve yeryüzü sanatı gibi birçok sanat dalından etkilenmiştir. Bu nedenle yerleştirmeler, bu alanların

karşılıklı iletişiminden ve birlikte çalışmasından ortaya çıkan disiplinlerarası, karma bir alanı tanımlamaktadır.

Mimarlık gibi yerleştirmeler de kesin olarak insanın fiziksel ve algısal katılımını gerektirmekte ve güçlü bir yer duygusu yaratmaktadır. Her iki çalışma şeklinde de tasarımcılar (sanatçı veya mimar), mekânsal bütünü oluşturmaktadır (Rosenthal, 2003: 77-89). Yerleştirmeler, mekânı ve zamana sanatın içine alarak sanat ve yaşamı kaynaştırmıştır. Mekânsal deneyimi bütüncül bir sanat yapıtına dönüştüren yerleştirme çalışmaları, temel uğraşı mekân olan mimarlık disiplininin yakından ilgilendirmektedir. Yerleştirme terimi oldukça yeni olmasına karşın, eski uygarlıklardan günümüze kadar olan tarihsel süreçte yapılan birçok mimari uygulamayla benzerlik taşımaktadır. Mimarlık disiplininin içerisinde yer alan festival mimarisi, 1:1 ölçekli maketler, folieler ve pavilyonlar; yerleştirme çalışmalarına yakınlaşan mimari uygulamalar olarak görülmüştür.

Maket, mekânsal fikirlerin geliştirilmesinde önemli bir yöntem olarak kullanılmaktadır. Mimari maketler kolaylıkla uygulanabilir olması açısından çoğunlukla küçük ölçekli yapılmaktadır ancak gerekli görüldüğünde 1:1 ölçekli maketler uygulanmaktadır. Gerçek ölçekli maketler kişide duyuşsal tepkiler ortaya çıkardığından önerilen tasarımın anlaşılması ve mekânın algılanmasında daha etkili olmaktadır. Küçük ölçekli maketler izleyici olarak deneyimlenirken gerçek boyutlu maketler hareketle mekâna katılarak deneyimlenmektedir. Bu anlamda gerçek boyutlu bir maketin deneyimi, bir yapının ve mimarlığın deneyimi ile benzerlik taşımaktadır (Brejzek & Wallen, 2014). Örneğin I.M.Pei'nin Louvre piramitlerinin (Tablo 1, 2) gerçek boyutlu temsili maketi proje alanında inşa edilmiştir. Soyutlanarak metal çerçeveden oluşan bir iskelet biçiminde yapılan bu 1:1 ölçekli maket yalnızca mekânın sınırlarını belirtmektedir. Önerilen tasarımın zihinde canlanması için bir araç olarak kullanılan gerçek ölçekli maket doğrultusunda proje onaylanmıştır. Yerleştirmeler, yüzeysel olarak mimarlıkta kullanılan gerçek ölçekli maketlerle benzerlik göstermektedir. Ancak yerleştirmelerin belirli bir konuyla ilgili bir eleştiriyi veya fikri iletmek amacıyla tasarlanması, onları birebir ölçekli mimari maketlerden ayırmaktadır.

Yerleştirmelerle benzerlik gösteren bir diğer mimari uygulama folielerdir. Fransızca "folie" aptallık, çılgınlık gibi anlamlara karşılık gelmektedir. Folieler 18. ve 19. yüzyılda soyluların bahçelerindeki küçük ölçekli yapılar olarak karşımıza çıkmaktadır. Folieler, belirli bir işlevi olmayan veya alışılmışın dışında bir işlevi olan, çoğunlukla geçici, küçük ölçekli deneysel yapılardır. Konstruktivizm akımıyla yakından ilişkilendirilen folielerin en bilinen örnekleri, Bernard Tschumi'nin *Villette Parkı* (Tablo 1, 3) tasarımında yerleştirdiği yapılardır. Tschumi tasarımını nokta, çizgi ve yüzeyler üzerinden geliştirmiş ve noktalara folielerini yerleştirmiştir. Biçimsel olarak heykelsi özellikler taşıyan bu yapılar, kesin bir program tanımlamamakla birlikte çeşitli olaylara olanak tanıyan mekânlar oluşturmaktadır (Özdamar, 2003). Geleneksel mimari uygulamanın dışında kalan bir çalışma olarak folieler içerisinde yaşanabilir mekânlar önermese de mimarlık üzerinde düşünme çalışmaları olarak alana katkı sağlamaktadır.





Festival mimarisi; dini törenler, festivaller, zaferler, cenaze veya kutlamalar gibi belirli durumlarda ortaya çıkan gereksinime yönelik olarak tasarlanmış, kısa süreli yapıları tanımlamaktadır. Özel koşullarda mimarların kamusal alanlarda tasarladığı bu yapılar, yerleştirmeler gibi geçici nitelikte ve izleyicinin katılımını gerektirmektedir (Bonnemaison vd., 2006). Antik çağlarda oyun ve ritüeller ile başlayarak günümüze kadar uzanan festival mimarisinin çağdaş örnekleri görülmektedir. Örneğin Archtensions tarafından tasarlanan *Oyun Alanı (The Playground)* yerleştirmesi (Tablo 1, 1) Coachella Vadisi Müzik Festivali (2022) kapsamında inşa edilmiştir. Constant'ın doğaçlama, şans ve oyun şehri *New Babylon*'dan esinlenen yerleştirme, yükseklikleri değişken çeşitli biçimlerde ve renklerde modüler iskele benzeri çelik çerçeveli kulelerden oluşmaktadır. *Oyun Alanı* yerleştirmesi, festival katılımcılarını kolektif etkileşimlere, dinlenmeye, eğlenmeye ve oyuna davet eden bir çerçeve önermektedir (Archdaily, 2022). İçerisinde yaşanabilir alanlar oluşturmak ve kalıcılık gibi kaygular olmadan mimarların mekân üzerine çalışmalar yapmasına olanak tanıyan festival mimarisi, mimarlık alanının gelişimine katkıda bulunur. Bu durumun bir getirisi

olarak, festival mimarisi önemli olayların bir mekân gereksinimi sonucu ortaya çıkmasına karşın; günümüzde giderek artan sayıda yalnızca mimarlık odaklı festivaller, bienaller ve fuarlar gerçekleştirilmektedir.

Yerleştirmelerin benzerlik gösterdiği bir diğer mimari uygulama ise pavyonlardır. Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü'nde pavyon (*pavillion*), "Bir arsa içinde ayrı ayrı birkaç binası olan bir kuruluşun bu binalarından her biri veya asıl binadan ayrı küçük bina; bir fuarda bağımsız sergileme binası" olarak tanımlanmıştır (Hasol, 1975: 393). Pavyonlar, çoğunlukla mimari uygulamanın getirdiği işlev zorunluluğu olmadan bir düşünceyi izleyiciye aktarmak için tasarlanan, geçici mimari yapılarıdır. Örneğin Aldo van Eyck'in *Sonsbeek Pavyonu* (Tablo 1, 4), paralel duvarlardan oluşan yarı açık bir sergi mekânı tasarımıdır. 1966 yılında inşa edilen pavyon, görevini tamamladıktan birkaç ay sonra yıkılmış ancak 2006 yılında Hollanda Kröller-Müller Müzesinin bahçesinde yeniden inşa edilmiştir. Yer yer bükülüp kesilerek mekânsal dolaşımı yönlendiren duvarlardan oluşan pavyon, plan düzleminde önemli bir sergi mekânı alıştırmadır.

Venedik Mimarlık Bienali, Londra'da Serpentine Galerisi pavyonları ve New York'ta MoMA PS1'de gerçekleştirilen YAP (Genç Mimarlar Programı) gibi etkinlikler yerleştirmelerin mimarlık alanında kurumsal olarak yaygınlaşmasını sağlamıştır. Bu etkinlikler kapsamında tasarlanan pavyonlar, mimarlara yeni malzeme, biçim ve tasarım deneyleri yapmak ve yenilikçi öneriler sunmak için bir fırsat yaratmaktadır.

Tablo 1. Yerleştirmelere yaklaşan mimari uygulama örnekleri

1. Festival Mimarisi	2. 1:1 Ölçekli Maket
 <p>Architensions, <i>Oyun Alanı</i> (<i>The Playground</i>), 2022, Indio</p>	 <p>Ieoh Ming Pei, <i>Louvre Piramidi</i> (<i>Louvre Pyramid</i>), 1981-1989, Paris</p>
3. Folie	4. Pavyon
 <p>Bernard Tschumi, <i>Villette Parkı</i> (<i>Parc de la Villette</i>), 1983, Paris</p>	 <p>Aldo van Eyck, <i>Sonsbeek Pavyonu</i> (<i>Sonsbeek Pavilion</i>), 1966, Arnhem</p>

Mimarlığın görevi, insanın en temel gereksinimi barınma başta olmak üzere belirli eylemleri gerçekleştirebilmesi için mekânlar oluşturmaktır. Mimarlar gibi yerleştirme sanatçıları da mekâna ve mekân algısına doğrudan etki ederek, mekânsal kurguyu tasarlamaktadır. Ancak yerleştirmeler mimari uygulamadan ayrı olarak, bir işlev amacıyla değil bir düşüncenin iletilmesi amacıyla mekânlar oluşturmaktadır. Bu mekânları oluşturmak için mimarlık, insan bedenini temel birim olarak kabul eder ve bu çerçevede gelişir. Mimarlıkta insan için yapılan mekânların kullanıcının yokluğunda anlamsızlaşması gibi yerleştirmeler de izleyicinin katılımıyla anlamını tamamlamaktadır. Mimari mekân tüm duyuvar aracılığıyla bütüncül olarak algılanmaktadır. Bu mekânsal algı, bedensel deneyimle birlikte var olmaktadır. Yerleştirmeler de doğası gereği tüm duyuvarlara seslenerek, izleyicinin mekândaki bedensel deneyimini ve algısal farkındalığını en üst düzeye taşımaktadır. Bu anlamda mekânsal kurgu, insanın önemi, bütüncül olarak algılanmak ve mekân algısına doğrudan etki etmek mimari uygulama ve yerleştirmelerin ortak noktalarıdır. Aşağıdaki tabloda mimari uygulama ve yerleştirme çalışmalarının ortak noktaları ve farkları karşılaştırmalı olarak gösterilmektedir.

Tablo 2. Mimari uygulama ve yerleřtirmelerin karřılařtırması

Mimari Uygulama	Yerleřtirme
Disiplinlerarası iřbirlięi	Disiplinlerarası iřbirlięi
Mekâna ve mekân algısına doęrudan etki	Mekâna ve mekân algısına doęrudan etki
İřlevsel	Düřünce aktarımı (iřlev zorunluluęu yok)
İçinde yařanabilir yapılar	İçinde yařanamaz yapılar
İnsan ve deneyim odaklı	İnsan (izleyici) ve deneyim odaklı
Tüm duyulara seslenme	Tüm duyulara seslenme
Büyük ölçekli	Küçük ölçekli
Yüksek ederli ve zor inşa edilen	Düşük ederli ve kolay inşa edilen
Uzun ömürlü	Kısa ömürlü (çoęunlukla)
Sonuç ürün	Deneyisel çalıřma
Tasarımcı yapım sürecine doęrudan katılamayabilir	Tasarımcı doęrudan yapım sürecine katılır

Mimari Yerleřtirmeler

Yerleřtirmelerin geçici doğası, mimari yapılara oranla küçük ölçekli yapısı ve tasarımcının doęrudan yapım sürecine katılabilmesi, düşük ederli ve kolay inşa edilebilir olması ve bir iřlev zorunluluęu olmaması gibi nitelikler mimarları yerleřtirme çalıřmaları yapmaya yönlendirmiřtir. Sanatsal bir uygulama olarak ortaya çıkmasına karřın yerleřtirmeler, günümüzde birçok mimar tarafından kullanılmaktadır. Yerleřtirme çalıřmaları mimarlar için, müřteriler tarafından belirlenen kısıtlamalar olmadan mimari düşüncelerini özgürce aktarabilecekleri bir araçtır. Yerleřtirmeler, geleneksel mimari tasarımdan birkaç konuda ayrılmaktadır: Çoęunlukla geçicidir, iřlevi yarar saęlamaktan çok eleřtiri ve yansıtmadır, içerięi ön planda tutmaktadır ve mimari yapılara oranla küçük ölçeklidir. Yarışma projeleri gibi yerleřtirmeler de mimarların var olan durum üzerine yorum ve eleřtiri yapmasına, mimaride yeni biçimler, yöntemler ve düşünceler geliřtirmesine olanak tanımaktadır. Yerleřtirmelerin geçici doğası, mimarlara deneyisel çalıřmalar yapmaları için bir alan sunmaktadır (Bonnemaison & Eisenbach, 2009: 14).

Mimarların yerleřtirmeleri kullanma yollarını Bonnemaison ve Eisenbach (2009) üç geniş başlıkta gruplandırmıřtır: Mimarlığın malzeme ve sosyal boyutlarını denemek, yapılı çevre ile iliřki kurmak, mimarları eęitmek. Mimarlık eęitiminde yerleřtirmeler; öğrencilere malzemelerle oynamayı ve inşa etmeyi, mimari uygulamanın iřbirlikçi doğasını, sosyal eylemin ve halk katılımının önemini öğretmek için kullanılmaktadır. Yeni kuřak mimarlar, yerleřtirme çalıřmalarını mimarlık disiplininde yer alan yaratıcı bir anlatım biçimi olarak görmeye başlamıřtır. Yerleřtirmelerin geleneksel binaların yapamayacakları řekilde disiplini ilerleten, onay gören önemli araçlara dönüřtüęü görülmektedir.

Mimari anlayıřın göstergesi olarak yerleřtirme

Mimarlık çevresi ile anlam kazanan bir yer sanatıdır ve yere-özgüdür. Yerleřtirme çalıřmaları da çevresiyle var olabilmek, yere-özgü olma özellikleri ile 'mimarlık' alanına yakınlařmaktadır. Yerleřtirme çalıřmaları; mimarın ya da tasarımcının yer kavramına iliřkin düşüncelerini yansıtan deneyimsel etkinliklerdir. Gaudi kendi mimarlığının sınırlarını keřfetmek amacıyla inřaat alanında deneyimsel çalıřmalar yapmış, aynı řekilde Frederick Kiesler de tiyatro sahnesi ve sergi tasarımları ile yerleřtirmenin deneyimsel doğasını ve sonsuz mimarinin sınırlarını arařtırmıřtır. Mimarların yapılarını anlamak, onların gerçekteleřtikleri yerleřtirme çalıřmalarının arka planını kavramakla mümkündür (Özdamar, 2003).

Mimarlık eęitiminde bir araç olarak yerleřtirme

Yerleřtirmeler, özellikle yurtdıřındaki üniversitelerin mimarlık programlarında öğretim ve arařtırma için kullanılan ve giderek yaygınlařan bir araç durumuna gelmiřtir. Tasarım fakülteleri yerleřtirmeyi stüdyo, seminer ve derslerde yapı yapma ve kuram üzerine bir keřif aracı olarak kullanılmaktadır. Mimari yerleřtirmeler Türkiye'de de birçok üniversitede mimarlık eęitiminde deneyisel bir araç olarak kullanılmaya başlamıřtır. Örneęin MEF Üniversitesi mimarlık bölümü öğrencileri Sevince Bayrak ve Oral Göktaş yürütücülüęünde tasarladıkları Akdeniz Üçgeni isimli yerleřtirmeyi Uluslararası Antalya Mimarlık Bienalinde kamusal alanda uygulamıřtır.



Görsel 7. MEF Üniversitesi Mimarlık Öğrencileri, *Akdeniz Üçgeni*, 2017, Uluslararası Antalya Mimarlık Bienali, Antalya

Zanaat, sahne sanatları ve mimarlığı bütünleştirmesiyle 20. yüzyılda bu alanda öncü Bauhaus iken; son zamanlarda yapısal nesnelere ve yere-özümlü çalışmalarla mimarlık öğretilen Cranbrook Sanat Akademisi olarak görülmektedir. Birçok üniversitede, mimari yerleştirmelere adanmış atölyeler ve özel yaz programları sunulmaktadır. Bu tür kurslar, öğrencilerden düşüncelerini nesnelere bağdaştırmalarını, önemli olduklarına inandıkları konularla ilgili olarak etkin bir şekilde tasarım ve yapı yapma becerilerini kullanmalarını beklemektedir. Buna ek olarak, öğrencilerin yapım sürecine doğrudan katılarak sorumluluk üstlenmelerini, yapım sürecinde zaman ve malzeme yönetimini öğrenmelerini sağlamaktadır. Sonuç olarak, öğrenciler bu uygulamalar yardımıyla mesleki yaşamlarına taşıyacakları sosyal eylem ve eleştirel düşünme becerileri kazanmaktadır (Bonnemaison & Eisenbach, 2009: 14-17).

Mimarlık üzerine deneysel çalışmalar olarak yerleştirme

Eğitime ek olarak mimarlar yerleştirmeleri; malzeme ve yapı, insanın mekân algısı, toplumsal ve kentsel bellek, kamusal alanlar ve doğaya odaklanan deneysel çalışmalar yapmak için kullanmaktadır. Malzeme ve yapı üzerine yapılan deneysel yerleştirmeler, yapım tekniklerini geliştirmek için önem taşımaktadır. Örneğin Mark West *Deneme 1-2-3 (Testing 1-2-3)* yerleştirmesinde, beton kalıbı olarak kumaşı kullanarak bir malzeme ve yapı deneyi gerçekleştirmiştir.



Görsel 8. Mark West, *Deneme 1-2-3 (Testing 1-2-3)*, 1992, ABD



Görsel 9. Ernesto Neto, *Venus mavî mağarada yürüyüş (Walking in Venus blue cave)*, 2001, Denver Sanat Müzesi

Mimarlığın sosyal görevini yansıtan kentsel bellek odaklı yerleştirmeler ise toplumda büyük etki bırakmış bir olay anısına veya mekânın geçmişine yönelik çalışmalar olarak karşımıza çıkmaktadır. Örneğin mimar Peter Eisenman'ın beton dikilitaşlardan oluşan *Avrupa'nın Katledilen Yahudileri Anıtı* (*Memorial of the Murdered Jews of Europe*) yerleştirmesi, Yahudi soykırımının büyüklüğünü ve dehşetini yansıtmaktadır.



Görsel 10. Peter Eisenman, *Avrupa'nın Katledilen Yahudileri Anıtı* (*Berlin Memorial to the Murdered Jews of Europe*), 2005, Berlin

Son yıllarda özellikle genç mimarlar; mimari görüşlerini yansıtmak, yapılı çevre ile ilişki kurmak, yeni malzeme, güncel teknoloji ve strüktür üzerine deneyler yapmak için yerleştirmeleri kullanmaktadır. Mimari yerleştirmeler, mimarların geleneksel mimarlık anlayışındaki yapının kalıcılık ve yararcılık dayatmaları olmadan mekân üzerine algısal ve deneysel durumları araştırmalarına izin vermektedir. Bu anlamda mimarların yerleştirme çalışmaları, mimarlık disiplininin çalışma alanını yeniden tanımlamakta ve alanın ilerlemesine katkıda bulunmaktadır.

Tablo 3. Mimarlık Disiplininde Yerleştirmelerin Kullanımı

Mimarlık Disiplininde Yerleştirme	Açıklama	
Mimari Anlayışın Göstergesi Olarak Yerleştirme	Mimarlığın sınırlarını keşfetmek üzere yapılan, mimarın tasarım anlayışını, biçimsel dilini ve mimarlığa yaklaşımını yansıtan geçici nitelikte mekânsal çalışmalardır.	
Mimarlık Eğitiminde Bir Araç Olarak Yerleştirme	Atölyeler kapsamında, yapı yapma ve mimarlık kuramı üzerine bir keşif aracı olarak kullanılan çalışmalardır.	
Mimarlık Üzerine Deneysel Çalışmalar Olarak Yerleştirme	Malzeme ve Strüktür Deneyleri	Tektoniğin, malzeme kullanımı ve strüktür tasarımının sınırlarını sorgulayan, yeni malzeme ve teknolojileri kullanan deneysel çalışmalardır.
	Bedensel Deneyim ve Mekân Algısı Odaklı Yerleştirmeler	Mekân içerisindeki bedensel devinime veya belirli duyulara yönelik geçici nitelikte çalışmalardır.
	Kentsel/ Toplumsal Bellek Odaklı Yerleştirmeler	Toplumda büyük etki bırakmış bir olay anısına veya mekânın geçmişine yönelik geçici veya kalıcı nitelikte çalışmalardır.
	Kentsel/ Kamusal Alanda Yerleştirmeler	Kamusal alanın tanımı ve bu alanların halk tarafından kullanımı üzerine geçici veya kalıcı nitelikte eleştirel çalışmalardır.

Bonnemaison ve Eisenbach'ın (2009) yerleştirmelerin mimarlık disiplininde kullanımı ayırımından yola çıkılarak hazırlanan Tablo 3'te görüleceği üzere, yerleştirmelerin mimarlık disiplinindeki kullanım alanları üç ana başlıkta toplanmıştır; mimari anlayışın göstergesi, mimarlık eğitiminde bir araç ve mimarlık üzerine deneysel çalışmalar olarak yerleştirmeler. Mimarlık üzerine deneysel çalışmalar olarak görülen yerleştirmeler; malzeme ve strüktür deneyleri, bedensel deneyim ve mekân algısı odaklı yerleştirmeler, kentsel/toplumsal bellek odaklı yerleştirmeler ve kentsel/kamusal alanda yerleştirmeler olarak kendi içerisinde dört dala ayrılmıştır.

GENÇ MİMARLAR PROGRAMI (YOUNG ARCHITECTS PROGRAM)

Modern Sanatlar Müzesi (MoMA, New York) ve P.S.1 Çağdaş Sanat Merkezi (MoMA P.S.1) tarafından kurulan *Genç Mimarlar Programı* (*Young Architects Program*) 1998 yılından bu yana etkindir. Gelişmekte olan genç yeteneklere yenilikçi projeler tasarlama ve sunma olanağı sağlayarak, New York'ta P.S.1'in avlusuna özgün tasarımlar yerleştirmeye davet etmektedir. Genç Mimarlar Programı, 2010 yılında CONSTRUCTO (Şili, Santiago), 2011 yılında MAXXI (İtalya, Roma), 2013 yılında *İstanbul Modern Sanat Müzesi'nin* (Türkiye, İstanbul), 2014 yılında ise MMCA'nın (Kore, Seul) katıldığı uluslararası nitelikte bir programdır. Programın amacı, genç mimari yetenekler için bir çıkış noktası sağlamaktır (MoMA | The Museum of Modern Art, 2019).

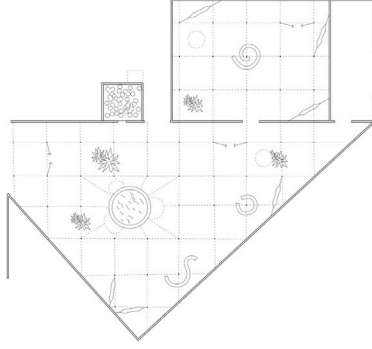
Yerleştirmeler sanatsal bir anlatım biçimi olarak ortaya çıkmasına karşın, günümüzde birçok mimar yerleştirmeleri bir mimari uygulama olarak kullanmaktadır. Bu durumu destekleyen bir uygulama olarak MoMA'nın *Genç Mimarlar Programı* (YAP); mimarları hem yerleştirme çalışmaları yapmaya teşvik etmesi hem de düşüncelerini aktarmak ve kendilerini tanıtmak için bir olanak tanınması açısından önemlidir. Yalnızca mimarları kapsayan bir program olarak *Genç Mimarlar Programı* (YAP), yerleştirmelerin sanat ve mimarlığın kesişiminde yer aldığını göstermektedir. Bu doğrultuda YAP kapsamında yapılan örnekler, yerleştirmelerin mimarlık alanındaki yerini göstermek açısından önemli görülmüştür. Bu nedenle çalışmanın devamında, YAP kapsamında MoMA P.S.1'de yapılan üç yerleştirme ve İstanbul Modern'de yapılan iki yerleştirme olmak üzere toplam beş örnek incelenmiştir. Ele alınan yerleştirmeler; çalışmada kullanılan malzemeler, sağladığı işlevsel özellikler, tasarım yaklaşımları, yenilikçi, sorgulayıcı ve deneysel nitelikleri, izleyiciye sunduğu deneyimler açısından değerlendirilmiştir.

Tablo 4. Direk Dansı (Pole Dance)



Konum	MoMA P.S.1, New York, ABD
Yıl	25 Haziran – 25 Eylül 2010
Tasarımcı	SO-IL
Malzeme	Esnek direkler, ağ örtü, plastik toplar, ses
İşlev	Dinlenme, oyun

YAP kapsamında düzenlenen yarışmayı 2010 yılında kazanan, SO-IL tarafından tasarlanan *Direk Dansı (Pole Dance)* yerleştirmesi olmuştur. 25 Haziran-25 Eylül 2010 tarihleri arasında sergilenen *Direk Dansı* yerleştirmesi, zemine sabit ancak esneyen direklerden ve bu direkleri üst katmanda birbirine bağlayan bir ağdan oluşmaktadır. Ağ yüzeyinin belirli noktalarında yine sabit olmayan çeşitli büyüklüklerde toplar bulunmaktadır. Direkler hareket ettikçe, ağ tabakası ona uyum sağlar ve toplar dans etmeye başlar. Sıralama değişebilir ancak birbiriyle etkileşimli olan elemanlar mekândaki eylem ve durum değişimlerine göre şekil almaktadır. Oluşturulan bu katılımcı ortam insanın mekândaki bedensel deneyimi ön plana çıkarmaktadır. Yerleştirmenin oluşturduğu bu duyuşsal ortam ziyaretçileri mekâna katılmaya davet eder. Mekânın esnekliğini keşfeden ziyaretçiler yapıyla etkileşime geçer, mekânı fiziksel olarak da etkileyerek mekânla bütünleşir ve izleyici durumunu bir kenara bırakarak katılımcı konumuna geçer (SO – IL, 2010).



Görsel 11. SO-IL, *Direk Dansı* yerleştirmesinin planı, 2010, MoMA P.S.1, New York

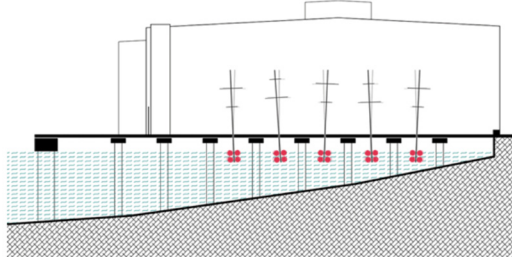
Ana mekânın yanındaki küçük avluda ise ses deneyimine odaklanan etkileşimli bir bölüm bulunur. Bu bölümde mekândaki hareketi ölçerek belirli tonlara dönüştüren elektronik cihazlar bulunmaktadır. Kullanılan yazılım yardımıyla katılımcılar, akıllı telefonlarında bir uygulama üzerinden ses kalitesini ve düzeyini etkileyebilmektedir. Yine aynı uygulama, mekândaki hareketi algılayarak yerleştirmedeki devingen durumu eş zamanlı olarak görselleştirmektedir. Bu anlamda *Direk Dansı* çalışması, bedensel deneyim ve mekân algısı odaklı mimari yerleştirmelere örnek olarak gösterilebilir. Ayrıca tüm yerleştirme hazır malzemelerin bir araya getirilmesiyle inşa edildiğinden; tasarımın detayları yapının malzeme zarar görmemesine izin vermiştir. Sökülen malzemelerin başka tasarımlarda kolaylıkla kullanılabilirliği ise sürdürülebilir bir yaklaşım ortaya koymaktadır (SO – IL, 2010).

Tablo 5. Göğe Bakma Durağı (Sky Spotting Stop)



Konum	İstanbul Modern, İstanbul, Türkiye
Yıl	25 Haziran – 20 Ekim 2013
Tasarımcı	SO? Mimarlık ve Fikriyat
Malzeme	Metal direkler, duba, ayna plak, tekerlek, balıkçı ağı
İşlev	Gölgelik, dinlenme

Türkiye’de YAP kapsamında 2013 yılında gerçekleştirilen ilk çalışma olan, *Göğe Bakma Durağı*, SO? Mimarlık ve Fikriyat tarafından tasarlanan kısa süreli ve yere-özü bir yerleştirme çalışmasıdır. *Göğe Bakma Durağı*, İstanbul Modern’in açık alanında ayna plaklarla kaplı denizde yüzen gölgeliklerden oluşmaktadır. Su seviyesi ve dalgalara bağlı olarak sürekli devinim halinde olan gölgelikler, bu anlamda yaşayan ve dönüşen bir mekân yaratır. Ayna plaklar gündüz durmaksızın kıvıldaayan gölgeler sağlayıp bulunduğu konumu yansıtırken, gece ise durmaksızın değişen ışık yansımalarıyla mekânı dönüştürmektedir (SO? Architecture and Ideas | Mimarlık ve Fikriyat, 2013).



Görsel 12. So? Mimarlık ve Fikriyat, *Göge Bakma Durağı* yerleştirmesinin kesiti, 2013, İstanbul Modern, İstanbul

Zeminde ise kullanılmış araba tekerlekleri ve balıkçı ağıları bir araya getirilerek oluşturulmuş taşınabilir oturma birimleri bulunmaktadır. Bu devingen yerleştirme İstanbul Modern'in bahçesini dinlenmek, toplanmak, oyun oynamak veya yalnızca göge bakmak için bir durağa dönüştürmektedir (SO? Architecture and Ideas | Mimarlık ve Fikriyat, 2013).

Tablo 6. Katı Olan Her Şey (All That Is Solid)



Konum	İstanbul Modern, İstanbul, Türkiye
Yıl	10 Haziran – 15 Kasım 2015
Tasarımcı	PATTU Mimarlık
Malzeme	Okside metal iskelet, kumaş şeritler, ahşap paletler
İşlev	Gölgelik, dinlenme

Program kapsamında İstanbul'da gerçekleştirilen ikinci çalışma olan *Katı Olan Her Şey*, 2015 yılında PATTU Mimarlık tarafından tasarlanan yere-özü bir yerleştirmedir. *Katı Olan Her Şey* yerleştirmesinin tasarım yaklaşımında, İstanbul Modern ve çevresinin sanayi odaklı geçmişinden ve sürekli değişim içinde olma durumundan etkilenilmiştir. Bu anlamda çalışma, günümüzde de dönüşüm içerisinde olan alanın hem geçmişine hem de geleceğine eleştirel bir bakış sunmaktadır (Pattu Architecture, 2015). Yerin geçmişine yaptığı vurguyla birlikte bu yerleştirme kentsel bellek odaklı bir yerleştirme olarak kabul edilebilir.

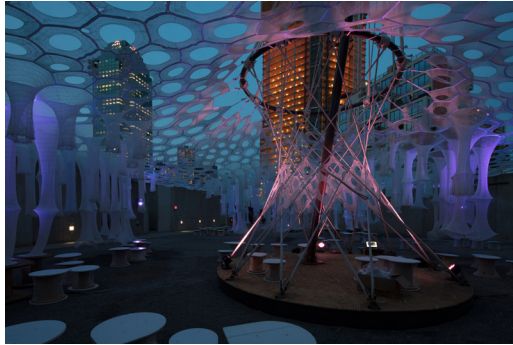
Bu anlamda çalışma, günümüzde de dönüşüm içerisinde olan alanın hem geçmişine hem de geleceğine eleştirel bir bakış sunmaktadır. Geçmişte bu bölgede yer alan yapıların biçimlerini bir kargaşa içinde bir araya getiren yerleştirmenin ana iskeleti, okside metalden yapılmıştır. Yerleştirmenin her bir parçasının geçmişe dayalı ayrı bir hikâyesi bulunmaktadır. Yerleştirme, sağlam ve uzun yıllar kalıcı olması beklenen mimarlığın, sanılanın tersine kısa süreli doğasını hatırlatmakta ve mimarlığın geleceğiyle ilgili sorular ortaya atmaktadır (Pattu Architecture, 2015).

Tablo 7. Işık Birimi (Lumen)



Konum	MoMA P.S.1, New York, ABD
Yıl	29 Haziran – 4 Eylül 2017
Tasarımcı	Jenny Sabin Studio
Malzeme	İp, ahşap makaralar, buhar
İşlev	Gölgelik, dinlenme

YAP kapsamında düzenlenen yarışmayı 2017 yılında kazanan, Jenny Sabin Studio tarafından tasarlanan *Işık Birimi (Lumen)* yerleştirmesi olmuştur. 29 Haziran-4 Eylül 2017 tarihleri arasında sergilenen *Işık Birimi* yerleştirmesi, bir milyondan fazla dijital olarak örülmüş elyaftan oluşmaktadır. Örgüler, zeminde geri dönüştürülmüş makaralardan üretilen tabureleri kaplar, mekânın üst örtüsünü oluşturarak ufuk çizgisini belirler ve çeşitli boylarda sarkıtlar oluşturarak mekânı tanımlar. Bu dijital örgüler, güneş ışığında renk değişimi göstermekte ve güneş battıktan sonra da ışık yaymaktadır. Buna ek olarak yerleştirmede, ziyaretçilerin yakınlığına tepki veren bir buğu sistemi bulunmaktadır (Jenny Sabin Studio, 2017).



Görsel 13. Jenny Sabin Studio, *Işık Birimi* yerleştirmesinin gece görünüşü, 2017, MoMA P.S.1, New York

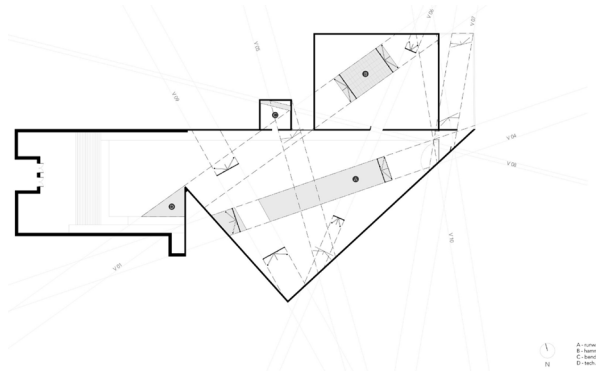
Gün içerisinde gün ışığıyla birlikte renk değiştiren malzeme, zemindeki ışık gölge değişiklikleri, katılımcının yakınlığına verilen tepkilerle mekân durmaksızın dönüşen yaşayan bir ortama dönüşmüştür. Bu dönüşümlü yerleştirme, özünde oyun ve etkileşimden esinlenmiştir. Ayrıca mekândaki dikey strüktürler de asma germe tekniğiyle ayakta durmaktadır. *Işık Birimi* disiplinlerarası işbirliğinin sonucu olarak ortaya çıkan bir yerleştirmedir. Bu durum müzenin basın açıklamasında belirtilmiştir: "...Biyoloji, malzeme bilimi, matematik ve mühendislikten aldığı bilgi ve kuramları kullanarak; yüksek performanslı, bedeni saran ve uyarlanabilir malzemeleri kod, desen, insan etkileşimi, çevre, geometri ve maddenin birlikte çalıştığı bir yapıyla birleştirir" (Jenny Sabin Studio, 2017).

Tablo 8. Işık Birimi (Lumen)



Konum	MoMA P.S.1, New York, ABD
Yıl	28 Haziran – 31 Ağustos 2018
Tasarımcı	Dream the Combine
Malzeme	Metal iskelet, hareketli ayna yüzeyler, ağ hamak
İşlev	Gölgelik, dinlenme

YAP kapsamında düzenlenen yarışmayı 2018 yılında kazanan, Dream the Combine tarafından tasarlanan Saklambaç (Hide & Seek) yerleştirmesi olmuştur. Dream the Combine, insanın dünyayı algılayışını sorgulayan yere özgü yerleştirme çalışmaları yapmaktadır. Gerçek ve hayali mekân arasındaki sınırla oynayan bu çalışmalarla ışık; sanat, mimarlık ve kültürel teorideki kavramsal örtüşmeleri araştırmaktadır. İşliğin adı Birliği Hayal Et (Dream the Combine) ise çalışmaların işbirlikçi doğasını temsil etmektedir (Dream The Combine, 2018).








Görsel 14. Dream the Combine, Saklambaç yerleştirmesinin planı, 2018, MoMA P.S.1, New York

28 Haziran-31 Ağustos 2018 tarihleri arasında sergilenen *Saklambaç* yerleştirmesi, Dream the Combine işliğinin mühendis Clayton Binkey ile iş birliğiyle yapılmıştır. Yerleştirme, çelik strüktür ve ayna yüzeylerle P.S.1'in avlusunda sokaklar ve koridorlar oluşturur. Çağdaş kentteki çekişmeli ilişkilerden esinlenen yerleştirme, kabul edilen şeylerin bir sorgusu ve eleştirisi niteliğindedir. Koridorların başında ve sonunda birbirine bakan, rüzgâra ve insan temasına duyarlı olarak hareket eden ayna yüzeyler bulunmaktadır. Bu hareketli ayna yüzeyler, ortaya çıkan yansımalarla görünümüleri çarpıtmakta ve mekânsal öğeler arasında değişik ilişkiler oluşturmaktadır. Ayrıca çelik yapıların üstlerinde sis ve ışık bulutları oluşturan bir mekanizma yer almaktadır. Ayna yüzeylerin arasında kalan koridor ağla kaplanarak büyük bir hamak oluşturmuş ve hem oyun hem de dinlenme alanı yaratmıştır (Dream The Combine, 2018).

Uluslararası nitelikte olan *Genç Mimarlar Programı*, yeni yeteneklerin mimari alanda yenilikçi projeler üretmesini ve bir çıkış noktası oluşturmayı amaçlamıştır. Mimarların kısa süreli olarak gerçekleştirdiği bu deneysel çalışmalar, birer mimari yerleştirme örneği olarak ele alınmıştır. Tablo 9'da, incelenen örnekler tasarımın odak noktası ve mekânsal etkisi açısından karşılaştırmalı olarak ele alınmıştır.

Tablo 9. YAP Yerleřtirmelerinin Karřılařtırması

Proje	Tasarımcı	Odak Noktası	Mekânsal Etki
Direk Dansı (Pole Dance)-2010 	SO-IL	<ul style="list-style-type: none">•Kentsel/kamusal alan•Bedensel deneyim ve mekân algısı	<ul style="list-style-type: none">•Yapay•Dikkat çekici•Canlı•Dinamik
Göge Bakma Durađı-2013 	SO? Mimarlık ve Fikriyat	<ul style="list-style-type: none">•Kentsel/kamusal alan•Bedensel deneyim ve mekân algısı	<ul style="list-style-type: none">•Yapay•Dikkat çekici•Canlı•Dinamik
Katı Olan Her Őey-2015 	PATU Mimarlık	<ul style="list-style-type: none">•Kentsel/kamusal alan•Kentsel/toplumsal bellek	<ul style="list-style-type: none">•Yapay•Dikkat çekici•Canlı•Durađan
Iřık Birimi (Lumen)-2017 	Jenny Sabin Studio	<ul style="list-style-type: none">•Kentsel/kamusal alan•Malzeme ve strüktür deneyi	<ul style="list-style-type: none">•Dođal•Dikkat çekici•Canlı•Dinamik
Saklambaç (Hide & Seek)-2018 	Dream the Combine	<ul style="list-style-type: none">•Kentsel/kamusal alan•Bedensel deneyim ve mekân algısı	<ul style="list-style-type: none">•Yapay•Dikkat çekici•Canlı•Dinamik

İncelenen mimari yerleřtirmelerin dinamik yapısı kinetik sanatla benzerliklerini ortaya koyarken; kentsel/toplumsal bellek ve mekândaki bedensel devinim ve mekân algısı ile oynaması kavramsal sanat ile benzerliklerini göstermektedir. Ele alınan yerleřtirme örneklerinin çođunlukla gölgelik, dinlenme ve oyun alanları gibi benzer işlevler tařıdığı, ancak malzeme kullanımı ve mekânsal etki açısından çeřitlilik gösterdiği görülmektedir. İncelenen yerleřtirmelerde tasarımın odak noktası ve mekânsal etkisi çeřitli olsa da çalışmalarında baskın olarak yenilikçi tasarımlar üretme kaygısı, sürdürülebilirlik ve geri dönüşüme verilen önem görülmektedir.

Aynı mekânda gerçekleştirilen YAP kapsamındaki örnekler; yerleřtirmelerin bir mekânı nasıl dönüřtürdüğünü ve mekân algısını nasıl etkilediđini karřılařtırmalı olarak göstermek açısından önemli bulunmuřtur. *Göge Bakma Durađı* ve *Katı Olan Her Őey* yerleřtirmeleri İstanbul Modern'in açık alanını, *Direk Dansı (Pole Dance)*, *Iřık Birimi (Lumen)* ve *Saklambaç (Hide & Seek)* yerleřtirmeleri ise MOMA P.S.'in avlusunu farklı yüzlere dönüřtürmüřtür. Aynı mekânın farklı özelliklerine vurgu yaparak mimari bir eleřtiri getiren bu çalışmalar mekân algısını doğrudan etkileyerek mekânın çeřitli kullanım seçeneklerini ortaya koymuřtur. YAP kapsamında yapılan yerleřtirmeler ile mimarlar mekân üzerine mimari kaygılar olmaksızın çalışma olanađı elde etmiř ve sanat ile mimarlıđın etkileřiminden doğan çalışmalar ortaya koymuřtur. Mekânları dönüřtüren bu çalışmalar yerleřtirmelerin deneysel ve sorgulayıcı niteliđini ve mimarlar tarafından bir keřif aracı olarak kullanıldıđını göstermektedir.

SONUÇ

Yerleřtirmeler; mimarlık, iç mekân tasarımı, peyzaj ve heykel gibi alanların karřılıklı etkileşimlerinden ortaya çıkan sanatsal bir anlatım biçimidir. Disiplinler arası sınırları bulanıklařtıran bu çalışmalar, yeni alanların ve ilişkilerin keşfi açısından önemlidir. Yerleřtirme terimi yeni bir kavram olmasına karřın mimarlık disiplininde tarih boyunca yapılan festival mimarisi, 1:1 ölçekli maketler, folieler ve pavyonlar gibi uygulamalarla benzerlikler taşımaktadır. Mimari uygulama ve yerleřtirmelerin; disiplinlerarası işbirlięi, mekâna ve mekân algısına doğrudan etki, insan ve deneyim odaklı olması ve tüm duyulara seslenmeleri ortak noktalarıdır. Ancak mimari uygulama tasarımcının yapım sürecine her zaman doğrudan katılmadığı, işlevsel, içinde yaşanabilir, büyük ölçekli, yüksek ederli ve inşa süreci karmaşık, uzun ömürlü yapılar ve sonuç ürün ortaya koyar. Oysa yerleřtirme tasarımcının her zaman doğrudan yapım sürecine katıldığı, işlev zorunluluęu olmayan ve bir düşüncüyü aktarmayı amaçlayan, içinde yaşanamaz, küçük ölçekli, düşük ederli ve inşa süreci kısa, çoęunlukla kısa ömürlü yapılar ve deneysel çalışmalar olarak karřımıza çıkmaktadır.

Yerleřtirmeler mimarlık uygulamasında temelde üç ayrı amaçla kullanılmaktadır: Eleřtirel veya mimari görüşleri yansıtmak, mimarları eğitmek, mekânsal deneyler gerçekleřtirmek. Mimari yapıya göre daha küçük ölçekli yapısı, düşük maliyeti, kolay inşa edilebilirlięi ve tasarımcının her aşamasına katılımına olanak tanınması yerleřtirmeleri mimarların görüşlerini yansıtmaları için uygun bir araca dönüřtürmüştür. Son yıllarda yerleřtirmeler, üniversitelerin mimarlık programlarında, yaz okullarında ve atölye çalışmalarında yer bulan bir uygulamadır. Mimar adaylarının tasarımdan inşa sürecine projenin her aşamasına katılması; zaman yönetimi, pratik çözümler üretme, sosyal beceriler ve işbirlięi gibi alanlarda kendilerini geliřtirmelerini sağlamaktadır. Yerleřtirme çalışmaları, mimarların işlevsellik, saęlıklı ve ekonomik kaygılar olmadan özgürce çalışabilecekleri uygulamalar olması açısından önem kazanmaktadır. Bu anlamda mimarların yerleřtirmeleri; malzeme ve strüktür, insanın mekân algısı ve bedensel deneyim, toplumsal ve kentsel bellek, kamusal alanlar ve doğa üzerine deneysel çalışmalar yapmak için bir araç olarak kullandığı görülmektedir.

Sanatsal bir anlatım biçimi olarak ortaya çıkmasına karřın yerleřtirmeler, mimarlık alanında da giderek artan bir biçimde kullanılmaya başlanmıştır. Düzenlenen uluslararası fuarlar ve mimarlık bienalleri gibi kurumsal etkinlikler kapsamında yapılan geçici mimari yapılar da yerleřtirmelerin mimarlık alanında kullanılmasını ve onay gören bir uygulama olarak yaygınlaşmasını desteklemiştir. Günümüzde birçok mimar, yerleřtirme çalışmaları yapmaktadır. Bu durum yerleřtirmelerin mimarlık alanının dışında bir uygulama olarak görülmemesi gerektiğini göstermektedir. MoMA ve MoMA P.S.1 ortaklığıyla gerçekleřtirilen uluslararası *Genç Mimarlar Programı (YAP)*, genç yeteneklerin mekânsal deneyler gerçekleřtirmesi için bir alan oluşturmaktadır. Program, sanat ve mimarlık ara kesitinde yer alan yerleřtirmelerin mimarlık disiplinindeki yerini göstermektedir. İncelenen yerleřtirmelerde tasarımın odak noktası ve mekânsal etkisi çeşitli olsa da çalışmalarda baskın olarak yenilikçi tasarımlar üretme kaygısı, sürdürülebilirlik ve geri dönüşüme verilen önem görülmektedir. Ek olarak incelenen çalışmalar, yerleřtirmelerin deneysel ve sorgulayıcı nitelikte çalışmalar olduğunu ve mimarlar tarafından bir keşif aracı olarak kullanıldığını göstermektedir.

Genç Mimarlar Programı (YAP) yoluyla, birçok disiplin ile etkileşim içinde olan mimarlığın, yerleřtirmelerle ilişkisinin ortaya konulduęu görülmektedir. Bu nedenle, Genç Mimarlar Programına ilgiyi çekmek ve bu ilişkinin güçlendirilmesi, uygulamalar yönünde katkı olması önemlidir. Program kapsamında yapılan mimari yerleřtirmeler, mimarlığın ne olduğunu ve sınırlarını sorgulamaktadır. Bu anlamda çağdaş sanatta ve mimarlıkta önemli bir yeri olan yerleřtirmeler; mimarlığın dięer disiplinlerle ilişkisini araştırarak çalışma alanını yeniden tanımlamakta ve deneysel nitelięiyle mimarlığın geleceęine katkıda bulunmaktadır. Bu doğrultuda yerleřtirmelerin mimarlık disiplinindeki yeri kavranmalı ve deneysel nitelięiyle alana katkılarının önemi üzerinde durulmalıdır. Mimari bir keşif aracı olarak kullanılan yerleřtirmelerin mimarlık disiplininde

daha çok yer alması ve bu çalışmaların artmasının, alanın geleceği açısından önemli olduğu düşünülmektedir.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı

1. yazar %60, 2. yazar %40 oranında çalışmaya katkı sağlamıştır.

Destek ve Teşekkür Beyanı

Bu çalışmanın üretildiği tez, Toros Üniversitesi BAP komisyonu tarafından 2020-LEE-AB-1 kodlu Bilimsel Araştırma Projesi olarak kabul edilmiş ve desteklenmiştir.

Çatışma Beyanı

Herhangi bir potansiyel çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Etik Kurul Beyanı

Etik kurul onayı gerektiren bir çalışma değildir.

KAYNAKÇA

- Altınyıldız Artun, N. (2014). Mimarlığı baştan çıkarmak. N. Altınyıldız Artun (Ed.), *Sürrealizm/Mimarlık: Mekân sanatı* içinde (s. 11-56). İletişim Yayınları.
- Antmen, A. (2008). *Sanatçılardan yazılar ve açıklamalarla 20. yüzyıl batı sanatında akımlar*. Sel Yayıncılık.
- Archdaily. (2022). *The Playground / Architensions*.
https://www.archdaily.com/980374/the-playground-architensions?ad_medium=gallery (20.05.2022).
- Artun, A. (2012). Erotik katedral: Kurt Schwitters'ın mimarlığa oyunu. N. Altınyıldız Artun & R. Ojalvo (Ed.), *Arzu mimarlığı: Mimarlığı düşünmek ve düşlemek* içinde (s. 47-72). İletişim Yayınları.
- Artun, A., Tüzel M., & Altınyıldız Artun N. (2016). *Dadanın 100. yılı/ Merz dergisi: Dada, de Stijl, Konstruktivizm ittifaki*. E-skop.
<https://www.e-skop.com/skopbulten/dadanin-100-yili-merz-dergisi-dada-de-stijl-konstruktivizm-ittifaki/3183> (10.08.2023).
- Berman, I., & Burnham, D. (2016). *Expanded field: Architectural installation beyond art*. Applied Research and Design Publishing.
- Bishop, C. (2012). *Installation art: A critical history*. Tate Publishing.
- Bonnemaison, S., & Eisenbach, R. (2009). *Installations by architects: Experiments in building and design*. Princeton Architectural Press.
- Bonnemaison, S., Eisenbach, R., & Gonzalez, R. (2006). Introduction. *Journal of Architectural Education*, 59(4), 3-11.
- Cambridge Dictionary. (t.y.). Installation. *Cambridge dictionary* içinde,
<https://dictionary.cambridge.org/tr/s%C3%B6zl%C3%BCk/ingilizce/installation> (08.11.2023).
- Demos, T. J. (2014). Duchamp'ın labirenti: First papers of surrealism, 1942. N. Altınyıldız Artun (Ed.), *Sürrealizm/mimarlık: Mekân sanatı* içinde (s. 325-370). İletişim Yayınları.
- Dream The Combine. (2018). *Hide & Seek*.
<https://www.dreamthecombine.com/hide-and-seeek> (19.05.2022).
- Gombrich, E. H. (2008). *Sanatın öyküsü* (E. Erduran & Ö. Erduran, Çev.). Remzi Kitabevi.
- Jenny Sabin Studio. (2017). *Lumen*. <https://www.jennysabin.com/lumen> (19.05.2022).
- Koro, A. (2014). The wall and the canvas: Lissitzky's spatial experiments and the white cube. *Art & Cult*, 1(13), 26-36.
- Krauss, R. (1987). Sculpture in the expanded field. H. Foster (Ed.), *The anti-aesthetic essays on postmodern culture* içinde (s. 31-42). Bay Press.
- MoMA | The Museum of Modern Art. (2019). *Young Architects Program (YAP)*.
<https://www.moma.org/calendar/groups/8> (07.05.2022).
- O'Doherty, B. (2010). *Beyaz küpün içinde: Galeri mekanının ideolojisi* (A. Antmen, Çev.). Sel Yayıncılık.
- Özayten, N. (1997). Yerleştirme. Z. Rona & M. Beykan (Ed.), *Eczacıbaşı sanat ansiklopedisi* içinde (C. 3). Yapı Endüstri Merkezi Yayınları.

Özdamar, E. G. (2003). *Yerleştirme sanatı açısından mimari yerleştirmeler* [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi].

Pattu Architecture. (2015). *Katı Olan Her Şey*. <https://www.pattu.net/katiolanhersey/> (19.05.2022).

Reiss, J. H. (1999). *From margin to center: The spaces of installation art*. MIT Press.

Rosenthal, M. (2003). *Understanding installation art: From Duchamp to Holzer*. Prestel.

SO? Architecture and Ideas | Mimarlık ve Fikriyat. (2013). *Sky spotting stop*. <https://www.soistanbul.com/sky-spotting-stop> (18.05.2022).

SO – IL. (2010). *Pole Dance*. <http://so-il.org/projects/pole-dance> (15.02.2022).

Tükel, U. (1997a). Kaprow, Allan. Z. Rona & M. Beykan (Ed.), *Eczacıbaşı sanat ansiklopedisi* içinde (C. 2). Yapı Endüstri Merkezi Yayınları.

Tükel, U. (1997b). Lissitzky, El. Z. Rona & M. Beykan (Ed.), *Eczacıbaşı sanat ansiklopedisi* içinde (C. 2). Yapı Endüstri Merkezi Yayınları.

Görsel Kaynakçası

Görsel 1: Artun, A., Tüzel M., & Altınyıldız Artun N. (2016). *Dadanın 100. yılı/ Merz dergisi: Dada, de stil, konstruktivizm ittifaki*. E-skop. <https://www.e-skop.com/skopbulten/dadanin-100-yili-merz-dergisi-dada-de-stil-konstruktivizm-ittifaki/3183> (20.07.2023).

Görsel 2-8: Bonnemaïson, S., & Eisenbach, R. (2009). *Installations by architects: Experiments in building and design* (s. 16, 28). Princeton Architectural Press.

Görsel 3-4: Reiss, J. H. (1999). *From margin to center: The spaces of installation art*. MIT Press.

Görsel 5: Krauss, R. (1987). *Sculpture in the expanded field*. H. Foster (Ed). *The anti-aesthetic essays on postmodern culture*. Bay Press.

Görsel 6: Berman, I., & Burnham, D. (2016). *Expanded field: Architectural installation beyond art*. Applied Research and Design Publishing.

Görsel 7: SO? Architecture and Ideas | Mimarlık ve Fikriyat. (2017). *Akdeniz üçgeni*. <https://www.soistanbul.com/mediterranean-triangle> (18.05.2022).

Görsel 9: De Oliveira, N., Oxley, N., Petry, M. & Archer, M. (1994). *Installation art*. Smithsonian Institution Press.

Görsel 10: Eisenman Architects. (2005). *Berlin memorial to the murdered jews of europe*. <https://eisenmanarchitects.com/Berlin-Memorial-to-the-Murdered-Jews-of-Europe-2005> (15.05.2022).

Görsel 11: SO – IL. (2010). *Pole Dance*. <http://so-il.org/projects/pole-dance> (15.02.2022).

Görsel 12: SO? Architecture and Ideas | Mimarlık ve Fikriyat. (2013). *Sky spotting stop*. <https://www.soistanbul.com/sky-spotting-stop> (18.05.2022).

Görsel 13: Jenny Sabin Studio. (2017). *Lumen*. <https://www.jennysabin.com/lumen> (19.05.2022).

Görsel 14: Dream The Combine. (2018). *Hide & Seek*. <https://www.dreamthecombine.com/hide-and-see> (19.05.2022).

Tablo 1: Yerleştirmelere Yakınlaşan Mimari Uygulama Örnekleri

1: ArchDaily. (t.y.). *The Playground / Architensions*. <https://www.archdaily.com/980374/the-playground-architensions> (20.07.2023).

2: Çelik, İ. B. (t.y.). *Le Grand Louvre*. Arkitektuel. <https://www.arkitektuel.com/le-grand-louvre/#jp-carousel-17074> (15.07.2023).

3: Sozua, E. (t.y.). *AD Classics: Parc de la Villette/ Bernard Tschumi Architects*. ArchDaily. <https://www.archdaily.com/92321/ad-classics-parc-de-la-villette-bernard-tschumi> (15.07.2023).

4: Fabrizi M. (2013). *Sonsbeek Pavilion in Arnhem, Aldo van Eyck (1966)*. Socks Studio. <https://socks-studio.com/2013/11/18/sonsbeek-pavilion-in-arnhem-aldo-van-eyck-1966/> (20.07.2023).

Tablo 4: Cilento, K. (2010). *Pole Dance Preview/ SO-IL*. ArchDaily. https://www.archdaily.com/66198/pole-dance-preview-so-il?ad_source=search&ad_medium=projects_tab&ad_source=search&ad_medium=search_result_all (15.02.2022). (Bu kaynaktaki veriler kullanarak yazarlar tarafından oluşturulmuştur).

Tablo 5: So? Architecture and ideas | Mimarlık ve fikiryat. (2013). *Sky spotting stop*. <https://www.soistanbul.com/sky-spotting-stop> (18.05.2022). (Bu kaynaktaki veriler kullanarak yazarlar tarafından oluşturulmuştur).

Tablo 6: Pattu Architecture. (2015). *Katı Olan Her Şey*. <https://www.pattu.net/katiolanhersey/> (19.05.2022). (Bu kaynaktaki veriler kullanarak yazarlar tarafından oluşturulmuştur).

Tablo 7: Jenny Sabin Studio. (2017). *Lumen*. <https://www.jennysabin.com/lumen> (19.05.2022). (Bu kaynaktaki veriler kullanarak yazarlar tarafından oluşturulmuştur).

Tablo 8: Dream The Combine. (2018). *Hide & Seek*. <https://www.dreamthecombine.com/hide-and-peek> (19.05.2022). (Bu kaynaktaki veriler kullanarak yazarlar tarafından oluşturulmuştur).

doç. dr. bilge ulusay alpay (sorumlu yazar|corresponding author)
mimar sinan güzel sanatlar üniversitesi, mimarlık fakültesi, şehir ve bölge planlama bölümü
bilge.alpay@msgsu.edu.tr orcid: 0000-0002-5852-6086

KENTSEL YAPIDA ULAŞIM MEKÂN LARI TASARIMI İÇİN ÖRNEKLER

araştırma makalesi|research article
başvuru tarihi|received: 16.04.2023 kabul tarihi|accepted: 01.12.2023

ÖZET

Özel motorlu araçların artışı kentsel mekân ve ulaşım çatışmasını yaratmakta ve sorunları arttırmaktadır. Ulaşım sistemlerinin uygulanmasında kent strüktürü ve görünümü değişmekte, ulaşım ile ilişkili alan gereksinimi mekânı da değiştirmektedir. Yıllarca, yoğun araç trafiği ile ana taşıt yollarının kentsel doku içinde ayırıcı etkisi artmış, buna paralel olarak sadece motorlu araçların akışının hızlandırılmasına yönelik düzenlemeler yapılmış ve kentsel açık alanlar insanın yaşam alanı olmaktan çıkmıştır. Ayrıca, ulaşım çözümleri kentin önemli alanlarında tarihi meydanların imajını değiştirmekte, geçmişten gelen kimlik öğelerini arka planda bırakmaktadır. Çalışma, kentsel yapı içerisinde ulaşım alanlarının yeniden tasarlanmasına ve kentsel mekân düzenlemelerinde mekânın sürdürülebilir ve dengeli dağılımına dikkat çekmeyi amaçlamaktadır. Bu kapsamda uluslararası çerçevede; Avrupa ve ABD'deki bazı kentlerin ana caddelerinin yaya odaklı yeniden tasarımına ilişkin deneyimler üzerine veriler toplanmıştır. Çalışmada, gözlem yolu ile edinilen deneyimlere dayalı verilerin değerlendirilmesinin yanı sıra nitel bir araştırma yöntemi olan literatür verilerinin analiz edilmesi esas alınmıştır. Ulaşımın gelişimi ve ulaşım planlama sürecinin evreleri, önemli ana aksların yaya odaklı yeniden geliştirilmesine yönelik yaklaşımlar, ulaşım alanları ve kent imajı kapsamındaki tasarım konularında literatür taraması yapılarak yazılı ve görsel kaynaklara başvurulmuştur. Sonuç olarak, seçilen dünya kentlerindeki deneyimlerin değerlendirilmesi ile kentsel mekânın tamamlayıcısı olarak ulaşım öğelerinin, mevcut kent imajını zedelemeyen kamusal alan ve yaşamla bütünleşmesi ilkesinin tasarıma katkı yapacağı düşünülmektedir.

Anahtar Kelime: Kentsel Mekân, Ulaşım Öğeleri, Kent İmajı, Kentsel Tasarım

Ulusay Alpay, B. (2024). Kentsel yapıda ulaşım mekânları tasarımı için öncelikli yaklaşımlar. *Bodrum Journal of Art and Design*, 3(1), 25-40. <https://doi.org/10.58850/bodrum.1284102>

EXAMPLES FOR THE DESIGN OF TRANSPORTATION SPACES IN URBAN STRUCTURE

ABSTRACT

The increase in private motor vehicles creates conflict in urban space and transportation and increases the problems. In the implementation of transportation systems, the structure and appearance of the city changes, and the space requirement for transportation directly changes the space. For years, the distinctive effect of heavy vehicle traffic and main vehicle roads within the urban fabric has increased; parallel to this, regulations focused solely on accelerating the flow of motor vehicles, and urban open spaces have ceased to function as living spaces for people. In addition, transportation solutions change the image of historical squares in important areas of the city, leaving the identity elements from the past in the background. The study aims to draw attention to the redesign of transportation areas within the urban structure and to the sustainable and balanced distribution of space in urban space arrangements. In this context, in the international framework, data were collected on experiences with the pedestrian-oriented redesign of main streets for some cities in Europe and the USA. The study was based on the evaluation of data based on experiences gained through observation and the analysis of literature data. Written and visual sources were consulted by making a literature review on the development of transportation and the stages of the transportation planning process, approaches towards pedestrian-focused redevelopment of major streets, transportation areas and design within the scope of city image. As a result, integrating transportation elements as a complement to urban space, with public space and life, without damaging the existing city image, by evaluating the experiences in selected world cities will contribute to the design.

Keywords: Urban Space, Transportation Items, City Image, Urban Design

GİRİŞ

Günümüzde kent toplumunun hareketlilik gereksinimi fazladır. Kişilerin, eşyaların, bilgi ve enerjinin yer değiştirmesi olarak tanımlanan ulaşım; kişisel gereksinimlere uygun hareketliliğin kentsel alanda dinamik bileşenidir. Çeşitli işlevler, trafik üreten anlamda oturma-çalışma-boş zaman/spor-egitim/kültür-alışveriş-ekonomi trafiği olarak birincil derecede etkindir. Kentsel gelişim ve ulaşım planlamasının görevi; geleceğe yönelik farklı toplumsal, ekonomik ve çevresel etkilerin aynı ölçüde dikkate alındığı çözümleri geliştirmektir. Dolaşım yoğunluğu ise genel hareketliliği belgeler. Ayrıca, "hareketlilik-mobilite" başlığı altında sadece otomobil trafiğinin optimize edilmesi değil, aynı derecede ve ortak bir hedef ile tüm trafik bileşenlerinin bütüncül incelemesi anlaşılır (Kölz, 2010: 229). Oysaki motorlaşmanın artması ile sokak ve meydanlarda "araba dostu şehir" modeli sunulmuş ve önemli tarihi yapıların kaybıyla kamusal alan motorlu özel ulaşım kurban edilmiştir. Motorlaşmaya yönelik trafik planları yalnızca hızla artan trafik sorunlarıyla başa çıkmanın temelinin oluşturulmuş, aynı zamanda fonksiyon kaybına neden olan yapısal bir kentsel dönüşüme de yol açmıştır.

Sanayi devrimi sonrası, 20. yüzyıl ulaşımında araç tasarımlarının ve işletme yöntemlerinin geliştirilmesine devam edilirken en güçlü buluş haline gelen motorlu otomobil, kara ulaşım sisteminin odağı durumuna gelmiştir. Hızlı teknolojik değişim ile toplumu cezbeden otomobilin etkisinin artmasıyla kentler, motorlu taşıt artışı ve nüfus baskısı altında kalmıştır (Kılınçaslan, 2012: 30). 1920 ve 1930'lardan sonra kent sokaklarında eski sosyal yaşam kaybolmuş, tüm dünya kentlerinde motorlu taşıt trafiğine uygun yol düzenlemeleri uygulanmaya başlamıştır. Otomobilin sunduğu esneklik ile uzun mesafelere erişim için otoyolların inşası, kent içi taşıt yollarının belli bir kademelenmeye uygun düzenlenmesi kent mekânlarını biçimlendiren ve yaşamı etkileyen temel uygulamalar olmuştur (Kılınçaslan, 2012: 33). Bu yaklaşımla kentlerde yaya ve bisiklet gibi motorsuz ulaşım türleri geri plana itilmiştir (Ardıçoğlu, 2023).

1970'lerin başında ise yayalar kamusal alanı geri almaya başlamıştır. Kamusal alanın kullanımının nitelikleri yeniden keşfedilmiştir. Kentsel mekân perspektifinden bakıldığında; mevcut toplu taşıma ağının kalitesine bağlı olarak ve çok şeritli çevre yolu sistemlerinin genişletilmesinden sonra tarihi şehir merkezlerinde öncelikle ana alışveriş caddeleri ve merkezi meydanlar motorlu araç trafiğinden arındırma ile yeniden tasarlanmıştır. Bu mekânlar, başlangıçta iş yeri sahiplerinin direnişine rağmen yaya bölgelerine dönüştürülmüştür. 80'li yılların sonlarında ve özellikle 90'lı yıllarda da yeniden geliştirme programları ile kamusal alanda kapsamlı bir şekilde; oyun alanları ve yaya gezinti alanları "trafiğin sakinleştirildiği bölgeler" yaratılmıştır. Ancak tüm bu uygulamaların yanı sıra, motorlu taşıt yollarının kullanıcılara eşit dağıtılması; sokakların ve meydanların buna uygun tasarlanması gerekli olmuştur (Scholz, 2006: 5-6).

Otomobil ağırlıklı ulaşım düzeni, kentsel mekân ve ulaşım çatışmasını yaratmakta ve çevre sorunlarını arttırmaktadır. Ulaşım sistemlerinin uygulanmasında kent strüktürü ve görünümü değişmekte, ulaşım ile ilişkili alan gereksinimi mekânı da değiştirmektedir. Bununla birlikte, yoğun araç trafiği daha çok hava kirliliği yaratmaktadır ve kentsel dış mekânlar insanın yaşam alanı olmaktan çıkmaktadır. Ayrıca, ulaşım çözümleri kentin önemli alanlarında tarihi meydanların imajını değiştirmekte, kentsel estetik açısından olumsuz sonuçlar yaratmakta, geleneksel ve tarihi kent dokusunun bozulmasının yanı sıra kimlik öğelerini arka planda bırakmaktadır. İnsan ölçeğinin yok olması nedeniyle de kentsel mekânlardaki sosyal yaşantı zedelenmektedir (Kılınçaslan, 2012: 256). Bu çalışmada; kentsel yapı içinde ulaşım alanlarının yeniden tasarlanması ve kentsel mekân düzenlemelerinde sürdürülebilir, bütüncül, dengeli alan dağılımı ilkesine tekrar dikkat çekmek amaçlanmıştır. Bu kapsamda uluslararası çerçevede; Avrupa ve ABD'deki bazı şehirlerde ana caddelerin yeniden kentsel yaşama katılımıyla ilgili deneyimler değerlendirilmiştir.

Araştırmanın ana materyalini; yapılanmış çevreler, tarihi süreç içinde özellikle kentsel mekânlar oluşturmaktadır. Tarihi gelişim sürecine göre ulaşım sistemleri, evrensel ölçekte çalışma kapsamında değerlendirilmiştir. Bunun yanında ulaşım teknolojisindeki gelişim ve ulaşım planlama sürecinin evreleri, önemli ana aksların yeniden kentleşmesine yönelik yaklaşımlar, ulaşım alanları ve kent

imajına yönelik tasarım konuları ile ilgili yapılmış araştırma, literatür verileri ve uygulanmış örnekler araştırma kapsamında değerlendirilmiştir. Diğer yandan kentsel mekânın tamamlayıcısı olarak ulaşım öğeleri, kent imajı, estetik kavramı ve mekân tasarımı ile ilgili literatür verisi ve görsel kaynak da materyal oluşturmaktadır. Araştırmanın gerçekleştirilmesinde, temelde dolaylı yöntem kullanılmıştır. Çalışmada, gözlem yolu ile edinilen deneyimlere dayalı verilerin değerlendirilmesinin yanı sıra nitel bir araştırma yöntemi olan literatür verilerinin analiz edilmesi esas alınmıştır. Bu kapsamda, tarihi süreç içinde ulaşımın gelişimi özetlenmiş ve ulaşım planlama sürecinin evreleri irdelenmiş, önemli ana aksların yeniden kentleşmesine yönelik yaklaşımların, ulaşım alanlarının ve kent imajının tasarım kapsamında incelenmesi, özelliklerinin ortaya konulması amaçlanmıştır. Süreç içinde çevre ve kent kimliğine bakış açısı, sorun ve potansiyeller ile kent estetiğinin önemi araştırılarak geçmişten elde edilen bulgular vurgulanmış, güncel kullanımlarda dünya kentlerindeki deneyimler üzerinden olanaklar tartışılmıştır. Ulaşım, kentsel alanda yaşamsal gereksinimlere uygun yer değişikliğini sağlayan dinamik bir birleştirici olarak tanımlanır. Bu gereksinimler barınma, çalışma, eğitim, kültür, spor, alışveriş, rekreasyon vb. işlevlerdir. Güncel ulaşım sorunlarını anlamak bağlamında, ulaşım sistemlerinin geçmişi ile kentin gelişiminin bağlantılı olduğunu kavramak önemlidir.

Ulaşım Sistemlerinin Gelişim Süreci

İlkçağda, geçmişi MÖ 3500-4000'lere kadar uzanan tekerleğin icadıyla, alışveriş ve iletişim için bağlantı işlevi olarak kara yolları yapımı başlamıştır. Roma İmparatorluğu kurulduktan sonra yol ve köprü yapımlarıyla birlikte ulaşım sistemi önem kazanmıştır. Yeni Taş Çağı'nda (Neolitik Çağ) ilk yerleşmelerin Anadolu'da ortaya çıktığı ve tarihte ilk olarak Beyce Sultan ve Hacılar'da ana yol ve ara sokak niteliğinde iki kademeli yol dokusu görülmüştür (Kılınçaslan, 2012: 4-6). MÖ 5. yüzyılın ortalarından sonra Milet kentinde ızgara yol dokusu uygulanmış, sonraki dönemlerde önemli yol yapımcısı Romalılar, kendi yerleşmelerindeki organik doku üzerine ızgara dokuyu getirmişlerdir (Kılınçaslan, 2012: 8). Erişim olanakları ise buharlı trenin bulunuşuna kadar sabit ve sınırlıdır. Yerleşim alanlarının ortaya çıkışı ile de insanın özel mekânı (konut) gelişmiş, kamusal mekânlar (yollar, sokaklar, cadde ve meydanlar) etkin bir şekilde kullanılmaya başlanmıştır (Steierwald, 2005: 3). Orta Çağ kenti bir çatı altındaki çalışma ve iskân alanları ile karakterize edilmiş ve o dönemde kentlerin kompakt ve kırsal alan ile sınırlandırıldığı, kent içi yolların önemli bağlantılar olduğu, ancak hareket alanının sınırlı olduğu belirtilmiştir (Kölz, 2010: 232) (Görsel 1). Orta Çağ'ın sonunda Avrupa kentleri gelişmeye başlamış, ancak ulaşımında önemli bir değişiklik yapılmadığı için belli büyüklüklerde kalmışlardır. Kentsel alanın yarıçapı, buharlı makinenin icadıyla beraber devreye giren araçlar ile artmaya başlamıştır (Güner, 2003: 33).



Görsel 1. Freiburg Orta Çağ kent dokusu

Böylece, endüstriyel gelişme ile kentsel gelişmenin yeni bir dönemi başlamış, hızdaki sıçrama ile hareket alanı 10-20 kat daha genişlemiştir. 19. yüzyılın ikinci yarısında, demiryolu aksları boyunca doğrusal gelişen büyük kentsel yerleşmeler oluşmuştur. 1886 yılında benzinle çalışan otomobilin icadı ile de kentlerin çekiciliği artmış, pek çok kentte Orta Çağ'dan kalma tarihi kent çekirdeğinin çevresi ring formunda caddeler ile çevrelenmiştir (Steierwald vd., 2005: 4) (Görsel 2).



Görsel 2. Viyana kent surları yıkılmadan önce ve yıkıldıktan sonra ring cadde

Ulaşım sistemlerinin gelişimi, kentsel gelişmeler gibi II. Dünya Savaşı ile frenlenmiştir ve iki dünya savaşı arasındaki hâkim ulaşım aracı demiryolu olmuştur. 20. yüzyılın başında hızlı tren ve metro ile kent içi ulaşım yeni bir gelişmeye sahne olmuş, otomobilin yaşam içindeki etkisi artmış, toplumsal bir ideal ve statü sembolü haline gelmiştir. Bu ulaşım aracının olanakları ile belediye ve bölge sınırları aşılmıştır. Büyük mekânsal yol ağları içinde otobanlar inşa edilmiş, karayolu odaklı ulaşım politikaları kentsel mekânı biçimlendirmiş, artan araç trafiğine çözüm getirdikçe daha çok talep artmış ve trafik sıkışıklığı ve kazalara sebebiyet vermiştir (Kölz, 2005: 153). Ulaşım planlaması şehir planlamasının ayrılmaz bir parçasıdır. İnşa edilen kent statik bir yapıdır, ulaşım (yaya, bisikletli, motorlu trafik, haberleşme) ise gereksinimlere uygun yer değişikliği ve kentsel alanda dinamik bir bileşendir. Ulaşımın tarihsel gelişimi, kentin tarihçesiyle yakından bağlantılıdır ve sanayi devrimine kadar sokağın tarihi olarak kalmıştır (Steierwald vd., 2005: 4).

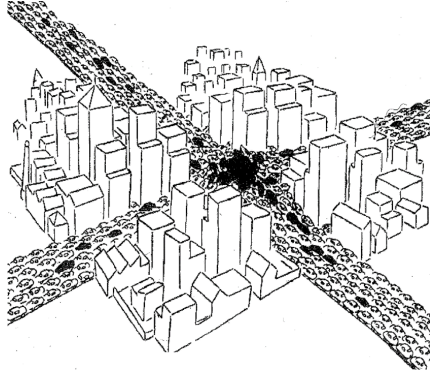
İlk ulaşım çalışmaları 20. yüzyılın başlarında yol düzenlemeleri olarak yapılmıştır (Kılınçaslan, 2012: 179). 1930'lu yılların başlangıcında Yol-Trafik Düzenleme Yasası ve Atina Kartası ile ilk yol ağı kademelenmesi gündeme gelmiştir. 1945 yılından itibaren ulaşım planlaması, kent planlama alanı içine yerleştirilmiştir. Bu süreci belirleyici olarak "otomobil, düşünme-tartışma, kökten değişim, hız-hareketlilik ve değer değişimi" olmak üzere beş önemli fazdan söz edilebilir (Steierwald vd., 2005: 4).

Otomobil Fazı/Evresi: Otomobilin önceliği ile 60'lı yıllara kadar uzanır. Savaş döneminde oluşan enkazın düzeltilmesi ve eksilen nüfusun arttırılması sürecidir.

Düşünme-Tartışma Evresi: 1962 yılında Alman parlamentosunda, "ulaşım hareketlerinin düzenlenmesi"ne ilişkin kararlar ve uygulamalar vardır. 1965 yılında, İngiltere'de C. Buchanan yönetimindeki bir komisyon tarafından Kentlerdeki Trafik (Traffic in Towns) başlıklı yayınlanan raporda (Steierwald vd., 2005: 6); ulaşım kararlarında kent silüetinin önemi, kentsel yaşam ve ekoloji, kent içi yollarda ve konut alanlarında hız azaltımı gibi önlemlere dikkat çekilmiş ve trafik aracı olarak otomobilin korkulacak unsur değil, yaşamın bir parçası olduğu ilkesi yaygınlaştırılmaya çalışılmıştır.

Kökten Değişim: Otomobil kullanımının artışı frenlemek amacıyla ulaşım sisteminde bir Rönesans dönemi ve klasik sistemlerin geliştirilmesinin yanı sıra, kabinli, manyetik araç biçimleri üzerine yoğun tartışmalar başlamıştır. Ayrıca, Buchanan raporunda önerilen; trafiğin sakinleştirilmesine yönelik bazı transit trafiğin kaldırılması, alternatif otopark alanlarının yaratılması, yollarda döşeme kaplamaları, kent mobilyaları donatımı vb. için çözümlerin uygulama aşamasında parçacıl sonuçlar yaratması nedeniyle dezavantajları anlaşılmış ve bu evrede kentsel yenileme kapsamında, alan bazındaki bütüncül düzenlemelere gidilmiştir. Nitekim, ulaşım planlaması bir sektörel planlama olarak kabul edilmiş ve sorunların çözümlenmesinde kamusal ulaşımın önceliği benimsenmiştir. Bu sürece paralel olarak otomobil kullanımı, beklenenden daha hızlı bir hareketlilik faktörü ve varlık göstergesi haline gelmiş, ulaşım planlaması talebe yönelik gelişmiştir.

Hız-Hareketlilik Evresi: Otobanlar ve geniş hız caddelerinin yapımı bu dönemin göstergeleridir. Bunu takiben kent merkezinden dışa kaçış başlamış, uydu kentler ve bunlara bağlantıyı sağlayan yeni karayolu ağları inşa edilmiştir. Motorlu araç trafiğinin yarattığı gürültü, trafik kazaları, zehirli gaz salınımı vb. olumsuz etkiler artmıştır (Görsel 3).

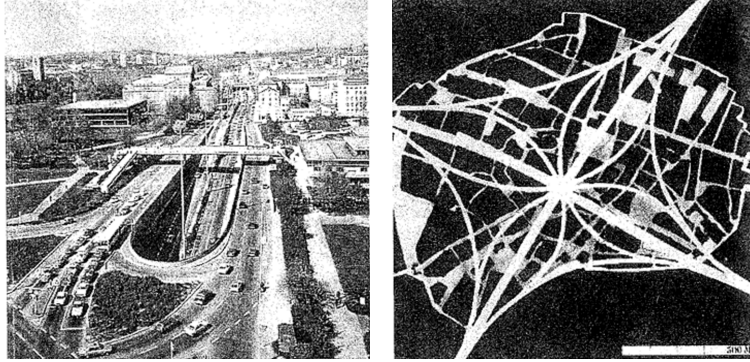


Görsel 3. Yoğun araç trafiği ve ana aksların kentsel dokuda ayırıcı etkisi

Değer Değişimi: 1980'li yılların ortalarında;

- Atmosferin korunması endişeleri,
- Kamusal bilincin oluşması,
- Benzin fiyatlarındaki artışa karşın ekonomik çözüm arayışları,
- Trafik yoğunluğunun artışı ile yaşamsal tehlike ve kentsel mekânların zarar görmesi,
- Büyük kentlerde kent içi motorlu taşıt kullanımının gerilemesi ile kamusal araçların önceliği gündeme gelmiştir (Steierwald vd., 2005: 7-9).

Söz konusu edilen süreçte son yıllarda artan motorlaşma ile kentsel çevre ve yaşam kalitesi açısından; kırsal alanların parçalanması, ekolojik dengenin bozulması, trafik alanlarının kentsel yapıda bariyer şeklinde, güçlü mekânsal ayırıcı etki yaratması (Görsel 4-5), yaya-bisiklet gibi özelleşmiş ulaşım türlerinde güvenlik sorunları gibi olumsuz sonuçlar ortaya çıkmıştır (Kölz, 2010: 232).



Görsel 4-5. Kent içi ulaşım arterlerinin ve bir otopan kavşağının boyutu ve Münih eski kent merkezi alanı büyüklüğünde yarattığı bariyer etkisi

Kentsel ulaşımında ortaya çıkan bu ve benzer sorunlara çözüm odaklı Birleşmiş Milletlerin "Sürdürülebilir Kentsel Hareketlilik için Planlama ve Tasarım" konulu raporundaki (UN ve Habitat, 2013) sürdürülebilir ulaşım politikalarında; enerji etkin ve çevre dostu, aynı zamanda ekonomik ve hızlı ulaşım türlerinin yaygınlaştırılması 21. yüzyıl ulaşım hedefleri arasında yer almıştır (Ardıçoğlu, 2023).

ULAŞIM ÖGELERİ VE KENT İMAJI

Ulaşım, yaşam kalitesini önemli derecede etkileyen bir fonksiyon olup serbest dolaşım, iletişim, hareket ve taşıma ulaşımın parametreleridir, serbest dolaşım hakkı kentsel kalite bilinciyle sağlanmalıdır. Ulaşım olgusu, yaşam çevresinin sınırlı bir bölümü olarak değil, kentsel mekânlarla bütüncül ele alınmalıdır.

Ulaşım sorunlarının planlanmış ve tasarlanmış çevre içinde çözümlenmesi çeşitli dönemlerde gelişmiş kentsel imaja saygıyı gerektirir. Plancı ve tasarımcıların çözüm arayışlarında ulaşım öğelerini ve yolları anlamlandırmaları önemlidir. Kent imgesi bir taraftan objektif görünen nesnelere kompleks bir oluşumdur, diğer taraftan etkilenmeler, algılamalar ve deneyimlerdir. Kent imgesi veya yerleşimlerin imajı, kentsel işlevler içinde kişisel yaşam koşulları tarafından biçimlenir yani doğrudan kamusal mekânın algılanması söz konusudur.

Kevin Lynch'e göre, kent imgesinin içeriği; yollar, sınırlar, odak noktaları, bölgeler ile nirengi öğelerinden oluşur ve yollar; sokaklar, yaya yolları, toplu taşıma alanları, suyolları, demiryolları gibi hareket kanalları olabilir. İnsanlar çevresel öğeleri, hareket kanalları üzerinde algılayabilir ve bütünle ilişki kurabilir (2011: 51, 52). Günümüzde yollar daha çok trafik alanlarıdır, ama dinlenme, oturma, iletişim ve yaşam alanları da olmalıdır. Kentin çeşitliliği yollarda en açık biçimde sergilenir, trafik bunların içinde pek çok işlevden sadece biridir. Kamusal mekânın kalitesi ise kent imajının kalitesiyle aynı derecededir ve ulaşım fonksiyonunun kalitesiyle onaylanır. Bu çerçevede, ulaşım mekânlarının tasarımında estetik bileşenlerin dikkate alınması ve disiplinler arası yaklaşım gereklidir (Steierwald vd., 2005: 431).

Kentsel Mekân ve Ulaşım Alanlarında Düzenleme-Tasarım

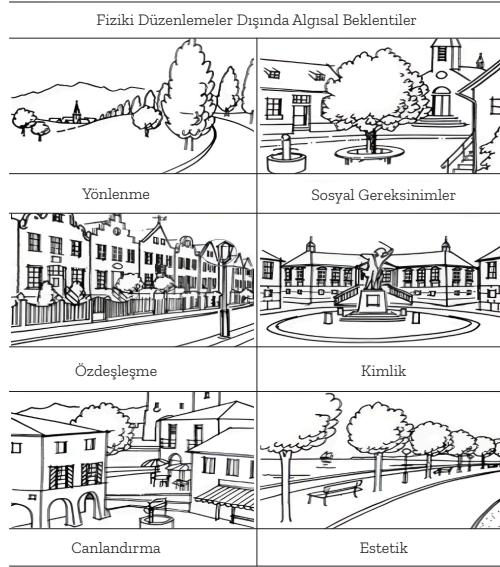
Bir sistemler bütünü olarak kentler son derece karmaşık, kontrol etmenin çok güç ya da olası olmadığı, kültürel çeşitliliğe sahip, doğal ve yapay öğeleri bünyesinde barındıran alanlardır. Toplumsal değerler, sosyo-kültürel yapı, yaşam biçimi, teknoloji, nüfus yapısı, ekonomi, ulaşım dokuları, kentsel politikalar doğrudan kentsel biçimlenmeyi belirleyen faktörlerdir. Kentlerin belli bir amaca yönelik karakter taşıması ve kimliğine bağlı olarak da estetik değerleri bünyesinde barındırması, bu da her kentin belli bir kentsel imaj ve duygu uyandırıcı niteliğe sahip olmasını gerektirmektedir. Bu çerçevede estetik ise; Yunanca'da algı, duyu anlamına gelen "aisthesis", "aisthetikos" kelimelerinden gelmekte olup duygu ve algı yolu ile insanın güzel olanı kavraması, güzelliğin insan zihin ve duygularındaki etkisi, algılanması ile ilgili şey olarak tanımlanmaktadır. Estetik, güzelin ve güzel sanatların yapısını inceleyen bir felsefe dalıdır (Erdoğan, 2006: 73).

Gelişmiş ülkelerde, estetik konuların planlamaya yönelik uygulamalardan uzak olmadığı görülmektedir. Nitekim bazı sosyo-kültürel kuramcılar, tüm sanayi sonrası ülkelerde ve kentsel planlamayla ilgili çeşitli sosyal uygulama alanları içinde estetik bakış açısının önemli bir yer kazandığını tartışmaktadır. Örneğin; Wolfgang Welsch, kültür ve toplum için estetik yaklaşımdan söz etmekte ve bu sürecin en açık şekilde kentsel mekânda görüldüğü düşüncesini ifade etmektedir (Mattila, 2005: 87). Madanipour'a göre ise tasarım; bir ürünün, binanın veya mekânın işlevi ve üretimi dikkate alınarak dış görünüşünün estetik olarak şekillendirilmesini içerir. Tasarım mekânın organizasyonunu etkiler, kültürel önemi, siyasi görünümü ve ekonomik değeri de kapsar. Tasarımda her zaman niyet ve hedeften biri vardır (Dimmel 2019: 42). Dolayısıyla, tasarlanan mekânlar, şehirlerin imajını şekillendirerek benzersizlik ve farklılık verir. Tasarım anlayışının bir parçası olarak sanat, her zaman sırf kamusal alanların (çeşmeler, sütunlar, anıtlar, figürler veya tabelalar) kimlik taşıyıcısı değil, yapılaşmış ve tasarlanmış alanın kendisi sanatsal konseptin genel bir sonucudur. Kalitesi yüksek kamusal alanlar, her zaman ilgili yol ve meydanın karakterini dikkate alan ve düşünceli bir tasarımla karakterize edilir. Dayanıklılık ve kullanım açısından esneklik geçerlidir (Scholz 2006: 22). O halde, kentsel mekân bütünlüğünde imaj/görüntü ve estetik değerler açısından düzenlenmelere yönelik amaçlarda, "fiziki" isteklerin yanı sıra "manevi değerler" de dikkate alınmalıdır. Fiziki beklentiler objektif olarak tanımlanır ve ulaşım, teknik donatım, sosyal, ekolojik gereksinimlerdir. Tüm bu talepler belli norm, standart ve önerileri kapsar. Kamusal mekân olarak yollardaki sosyal beklentiler de objektif kavranabilir.

Manevi beklentiler ise, ulaşım mekânlarında kentin duyuşal açıdan algılanması bağlamında açıklanabilir ve yönlenme, kimlik, sosyal gereksinim, canlandırma, özdeşleşme, estetik olmak üzere birkaç kategoride betimlenebilir:

- Yönlenme:** Akslar, odaklar, nirengiler ile yol açığı kademelenmesinden oluşan yol açığı yapılaşmış bir çevrede mekânsal yönlenmeyi (oryantasyonu) kolaylaştırır.

- Kimlik:** Ulaşım düzenlemelerinde kentsel kimliğin korunması yaklaşımı benimsenmeli ve standartlaştırılmış küresel çözümler getirilmemeli.
- Sosyal gereksinim:** Yollarda kullanıcının güvenliği ve olanakların çeşitliliği, kullanımların yoğunluğuyla tasvir edilir.
- Özdeşleşme:** Mekânın benimsenmesi ifadesi olup planlamada ve kullanıcıların katılımında etkisi kesindir.
- Canlandırma ve estetik:** Bir mekânsal kalite göstergesidir. Turistik ve korunması gerekli tarihi alanlarda kent imajı ve silüetinin canlandırılmasında estetiğin önemi tartışılmaz (Steierwald vd., 2005: 433) (Görsel 6).



Görsel 6. Kentsel mekânın düzenlenmesinde duyuşal açıdan beklentiler

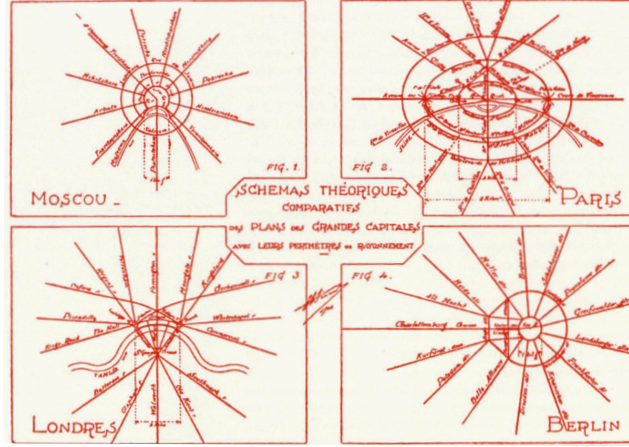
Diğer taraftan, Löw'e göre, mekânın ortaya çıkışı birbiriyle ilişkili, süreç ve dinamiklerle vurgulanır:

- Fiziki biçim, mekândaki yaşam tarzının özellikleri ve düzenlenmesini açıklar.
- Tarihsel oluşumda süreçler (eylemler, uygulamalar, rutinler vb.) mekânın kurumsallaşmasına ve yeniden üretimine kadar uzanır.
- Kültürel ifade, mekânsal yapıları ve onların doğuşunu temsil eder, sosyal süreçlerle ilgilidir. Tarihi binalar, geleneksel yerler ve meydanlar bir yerleşimin kimliğine ve özdeşleşmesine büyük katkı sağlarlar. Ancak tarihsel geçmişe ilişkin anılar, çağdaş taşımacılığa yönelik işlevsel gereksinimler için ödün vererek değişikliğe uğrayabilir (Dimmel 2019: 10, 16).

Calvino (2021: 62), *Görünmez Kentler* kitabında; "...bir kenti kent yapan şey... kapladığı alanın ölçüleri ile geçmişinde olup bitenler arasındaki ilişkidir... kent geçmişini dile vurmaz... zamanın izini taşıyan her parçasına, sokak köşelerine... yazılı geçmişini... bir elin çizgileri gibi barındırır içinde" demiştir. Diğer taraftan yollar ve ulaşım öğeleri ile bağlantılı meydanlar, kentsel dokuda önemli kamusal alanlar olup önemli derecede yerleşimin karakterini ve çevresindeki yaşamı biçimlendirirler. Yapılmış çevrenin ulaşım çözümleri, şehircilik ilkeleri ile yakından bağlantılıdır ve çevresinden izole düşünülemez. Nitekim, yer altı şehirciliği ve metro çıkış noktalarının devamı olarak yer üstü kamusal mekânların tasarımında fiziksel düzenlemeler ile birlikte kent kimliğine yönelik değerler de ele alınmalıdır. Kevin Lynch'in (1998: 92) vurguladığı gibi "...görünmeyen ulaşım hatları boyunca yer altı istasyonları stratejik düğüm noktalarını oluştururlar. Bu istasyonlar, yer üstünün herhangi bir anahtar ögesiyle yani meydan ile bağlantı halindedir."

YOLLARDAN KENTSEL MEKÂNNA - ANA AKSLARDA YENİ DÜZENLEMELER

Yollar, kenti oluşturan en eski yapısal unsurlar olup önemli ana akslar (caddeler), (Avenida, Avenue, Boulevard, Corso, High Street, Magistrale, Main Street, Paseig, Paseo, Radialstraße) özelleşmiş mekânlardır, büyük kentlerde bulunurlar. Ana caddeler kentsel kullanım çeşitliliğini, karşılaşma olanaklarını, hareketliliği etkinleştirir ve yaşayanlar gibi kent imajını biçimlendirirler. Ana akslar; 20. yüzyılın üçüncü çeyreğinde otomobil kullanımının etkisiyle değerini yitiren, günümüzde halen karayolu ağırlıklı kent ifadesi olan, araba dostu kent sorununun üstesinden gelmek için de en önemli yerlerdir (Hofmann vd., 2013: 13) (Görsel 7).



Görsel 7. Moskova, Paris, Londra ve Berlin'in şematik olarak önemli aksları

Kentsel gelişmede enerji konusunda dönüm noktası yaşanmaktadır. Sanayileşme, karayoluna dayalı hareketlilik ve bunların sonucunda oluşan yerleşim strüktürleri ile iki kentsel görev anlam kazanmıştır. Bunlar, 20. yüzyılın fonksiyon ayırımına göre biçimlenmiş mevcut durumu ve sürdürülebilir hareketlilik talebini dikkate almaktadır. Bu bağlamda, T. Sieverts'in ifade ettiği gibi; Avrupa şehircilik tarihi geçmiş yüzyıllar içinde enerji biçiminin değişikliği ile sıkı bağlantılıdır. Her birincil kullanılan enerji biçimi kendi kentsel formunu yaratmıştır, dolayısıyla kullanılan enerji türü mekânsal gelişim biçimini etkilemiştir (2013: 9). Otomobil statü sembolü olarak önemini yitirmektedir. Yenilenebilir enerjilere doğru bir değişim-dönüşüm, kent içi ve bölgesinde güçlü bir hareketlilik sistemine yönlendirecektir. Günümüzdeki hareketlilik biçimi, motorlu bireysel araç kullanım türünü de değiştirmektedir (Hofmann vd., 2013: 15). Bu değişimde öncelik, mevcut kentsel gelişimi sürdürülebilir yaşama ve çalışma koşullarına mümkün olacağı şekilde uyarlamak ve daha da geliştirmektir. Böyle bir yenilemenin ön koşulu, enerjilere ve yeni bir hareketlilik biçimi tanımına yöneltmektedir. Dolayısıyla çevre dostu araçlara ilginin artırılmasına, daha enerji verimli, daha düşük emisyonlu ve daha sessiz motorlu araçların geliştirilmesine, bisiklet ve araç paylaşımına, kamusal ulaşım için teşviklerin artırılmasına odaklanan bir paradigma değişikliği gereklidir.

Mobilitede (hareketlilikte) paradigma değişikliği, otomobil trafiği tarafından şekillenen yerleşim strüktürlerine ait yeni bir tanımlama yapılmasını olanaklı kılar. Bu durum kamusal mekânın temel yapılanmasını gerektirir. Önemli ana ulaşım aksları ve meydanlar gereken değişikliklerin merkezi noktasındadır. Bu yeni tanım, şimdiye kadar sadece sektörel planlama konusu olan ulaşım olarak görülmüş, kentsel gelişme ve kentsel tasarım konularına entegrasyonu yeterli derecede başarılı olmamıştır. Otomobil dostu kent ile uyumsuzluk sadece ekolojik veya ekonomik değil, aynı zamanda sosyal bir boyuttur, araba dostu kentin sosyal olduğu kanıtlanmıştır. Kentin dış alanlarında ikamet eden veya yaş nedeniyle araba kullanamayacak durumda olan kişiler kentteki pek çok etkinliklere kapalıdır. Ayrıca, kamusal mekânlar haksız dağıtılmış olup otomobil kullanan azınlık mekânın büyük bir kısmını almaktadır. Bu tema, uluslararası platformda özel ilgi görmüş, Londra'da çeşitli girişimler "High Street" (ana cadde) olarak değerlendirilmiş, Paris'te ve Los Angeles'da olduğu gibi "Boulevards" (bulvarlar) olarak çalışılmıştır. Berlin'de ise

“Radialstraßen” (radyal yani kent merkezinden dışarıya doğru düz uzanan caddeler) ifadesi ile dikkat çekmiştir (Hofmann vd., 2013: 16-19).

2013 Mayıs ayında Berlin Kentsel Gelişme Senatörlüğü ve Ulaşım Bakanlığı, A-100 otoyolunun uzatılması ile ilgili proje üzerine tartışma başlatmıştır. Projeye ilişkin 21. yüzyılın, kent içi otoyolları yapma çağı değil, sökme çağı olduğu vurgulanmış, Paris, Seul, New York City ve diğer kentlerde yeniden düşünülüp sürdürülebilir uygulamaların yapıldığı belirtilmiş ve Berlin’de de kent içi otoyolunun kaldırılması için çalışmalar başlatılmıştır (Hicksch, 2022). Senato kararına karşı geliştirilen süreçte; A-100’ün tamamını kaldırma vizyonunun bir kentsel gelişim potansiyeli olduğu belirtilmiştir. Otoyol üzerindeki hareketlilik türünün değiştirilmesine dayalı trafik konsepti kapsamında, bu aksın kentsel yaşam alanı olarak geri kazanılabilmesi için tasarımlar geliştirilmiştir (Oppen, 2013: 121) (Görsel 8).



Görsel 8. Berlin A-100 otoyolunun kaldırılması ve yerine yeşil sistem tasarımı prensibi ile ana yol aksı olarak yeniden düzenlenmesi

New York, *Green Light for Midtown* (Şehir Merkezine Yeşil Işık) planı ile ulaşım planlamasının yeni anlayışına büyük bir adım atılmış ve kamusal mekân kalitesinin temelde tüm kullanıcılar için dengeli bir bakış açısına getirilmesi hedeflenmiştir. Bu strateji, otomobil hâkimiyetindeki mekânların, yeni kentsel kalitesini test etmek için önemli kabul edilmiştir. Temelde yeni bir katılım ve karar verme kültürünü kritik etmeye dayanan tarzda bir politika izlenmiştir (Levels, 2013: 157) (Görsel 9).



Görsel 9. Times Square taşıt yolu üzerinde yeni bir oturma-dinlenme kalitesi

Bu çerçevede; Kevin Lynch, kent imgesi bileşenlerinden biri olarak yolları; sokaklar, yaya yolları, toplu taşıma alanları, kanallar ve demiryolları alanları olarak tanımlamıştır. Ek olarak, insanların hareket halindeyken kenti gözlemlediğini ve bu yollar üzerinde diğer çevresel öğeleri algılayabildiğini ve bütünle ilişkisini kurabildiğini öne sürmüştür (2011: 52). Diğer taraftan Jane Jacobs, kent sokaklarının araç taşımanın yanında pek çok amaca hizmet ettiğini, kaldırılmalarının da yayaları taşımanın yanında pek çok amaca hizmet ettiğini ifade etmiştir. Bu kullanımların dolaşım ile ilişkili olduğunu ve kentlerin düzgün işlemesi için en az dolaşım kadar temel öneme sahip olduğunu belirtmiştir. Ayrıca, bir kentin sokakları ilginç ise, kentin de ilginç görüldüğünü vurgulamıştır (2017: 49).

Henri Lefebvre, kent hakkı çağrısı ile kentlilerin taleplerini dile getirmiş ve kentsel ortamın herkesin kendi yaşam biçimine doğru veya ihtiyaçlarına göre gelişebileceğini dile getirmiştir (2016: 175). Başarılı bir kentin, iletişim, bilgi ve değişim içinde tüm insanları dikkate alması ve kentsel yaşamın bir bütün olarak

toplumun çıkarlarını temsil etmesi gerektiğine dikkat çekmiştir (Dimmel, 2019: 24). Jan Gehl'e göre (2019) ise; araç trafiğindeki hızlı artışa çözüm bulmaya yönelik konulara fazla odaklanılırken, insan boyutu kent planlamada gözmezden gelinmiştir. Kentleri kullanan insanların ihtiyaçlarının daha fazla ön plana alınması, geleceğin en önemli araçlarından biri olmalıdır.

Gehl, bunun yanı sıra, yeni bir planlama boyutunun insan ölçeğinde olması gerektiğine odaklanmıştır. Nitekim, ulaşım sisteminin büyük bölümü yaya, bisikletle ya da toplu taşıma araçlarıyla yani "yeşil hareketlilik" şeklinde gerçekleşebilirse yaşam dolu, güvenli, sürdürülebilir ve sağlıklı bir kentin de genel olarak güçleneceğini belirtmiştir. 2007 yılına ait New York Planı'nın baş hedefinin; Broadway, Manhattan'da genişletilmiş kaldırım ve yeni bir bisiklet yolu olduğunu ifade etmiştir (2019: 3, 7). Nitekim Manhattan'ın merkezindeki diyagonal aks trafiğe kapatılarak bisiklet izi ve yaya bulvarına dönüştürülmüş, eski taşıt izlerinin geçtiği alanlarda oturma-dinlenme olanakları yaratılmıştır. New York kentindeki uygulamaya benzer bir eğilim Los Angeles'da da görülmektedir. Kamusal ulaşım açısından başarılı bir sisteme sahip olan Los Angeles'da, yeni bir yön değişimi dikkate değer dinamikleri getirmiştir. Bu yön değişimi, geçmişteki otoban anlayışının, günümüzde bulvar olarak kentsel mekânı biçimlendirmesidir ve pek çok kentsel mekânda bulvar kültürü hissedilir bir rönesansı yaşatmaktadır. Her iki Amerikan kentinde uygulanan projelerin kent merkezine yönelik olduğu ve Avrupa kentsel mekânlarında ise, kent merkezinin kent dışı alandan daha az görev edindiği görülmektedir. Çünkü Avrupa kent merkezlerindeki yollarda, yıllarca yaya dostu tasarımlarla günümüze kadar önemli bir ilerleme kaydedilmiştir (Christ, 2013: 165) (Görsel 10).



Görsel 10. Otoyolda araç kuyruğu ve Ocean Bulvarı üzerinde mimar John Kaliski'nin tasarımına göre yeni düzenleme

Viyana örneğinde; kayıp mekânlar olarak büyük caddeler (akslar/arterler) boyunca yer alan mekânlarda gizli kalmış potansiyellerin yeniden keşfedilmesi, projelerin yeni kentsel hareketlilik biçimini kalıcı hale getirmesi ve sürdürülebilir olması hedeflenmiştir (Tschirk & Scheuven, 2013: 135) (Görsel 11).



Görsel 11. Viyana'da merkezi aks olarak planlanan ana arterler

Paris metropolünde; tramvay bir çözüm olarak ortaya konmakta, ana aksların yeniden şehirleşmesinde bir araç, kent merkezi dışındaki bulvarların şehirleşmesi için katalizör, farklı mekânsal gereksinimlerin birbirleriyle bağlantısı için bir kazanç olarak kabul edilmiştir (Bocquet, 2013: 127) (Görsel 12).



Görsel 12. Büyük bulvarlar Paris'in kent imajını biçimlendirirler

Londra kentinde; önemli ulaşım akslarının yenilenmesinde sadece fosil yakıt sonrası için çözüm yollarını aramanın ve kalitesi yüksek tasarımları uygulamanın yanı sıra, uygun planlama araçları ve süreci geliştirmenin gerekli olduğu vurgulanmıştır. 2013 yılına kadar Londra'da kent yönetiminin *Design for London* (Londra için tasarım) desteği ile şehirciliğe, ulaşım planlamasına ve kamusal alanların tasarımına entegre pek çok proje başarılmıştır. Londra'da sadece ana aksların yeniden düzenlenmesinde dar bir trafik koridoru değil, caddelere eklenen yerleşim alanlarını da kapsayan ve işlevsel bağlantıları güçlendiren projeler söz konusudur. Tüm yerleşim alanlarında kamusal alanların kalitesini veya yan merkezlerin gelişimini sağlayabilmek için "sinerji" esaslı çözümler getirilmiştir (Jessen, 2013: 151-155) (Görsel 13).

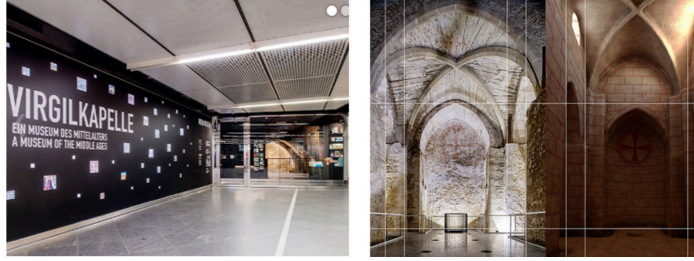


Görsel 13. Wood Street üzerinde geçici sinema ve yeni yaratılmış bir meydan

Viyana-Stephansplatz'da; 1973 yılında Viyana U1-metro hattının inşası sırasında, daha önce bilinmeyen, kutsal bir alan keşfedilmiştir. Viyana tarihi kent merkezindeki en önemli meydanlardan Stephansplatz'da Orta Çağ'dan kalma yeraltı Virgil Şapeli ve bir zamanlar üzerinde yer alan Maria Magdalene Şapeli'nin ana hatları, meydanın yer döşemesi üzerine işlenmiştir. Şapel önceleri, metro peronlarına inilen ara katta, sadece bir cam arkasından görülebilmekteydi (Schuh, 2015) (Görsel 14). Son yıllarda Stephansplatz meydanı altındaki Virgil Şapeli müze olarak halka açılmıştır (Kronberger, 2019) (Görsel 15).

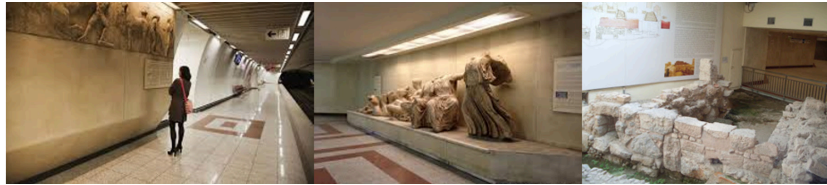


Görsel 14. Viyana-Stephansplatz Meydanı, metro girişi ve perona gidiş ara katında eski hali



Görsel 15. Yeraltında Virgil Şapeli müze girişi

Ayrıca Atina kentinin yer altında, metro tüneli açma sürecindeki kazılar sırasında 50'den fazla arkeologdan oluşan bir ekip tarafından çıkarılan arkeolojik buluntular ve tarihi eserlerin çoğu orijinal konumlarında korunmuş olup yerinde, peron ve metroya gidiş koridorları üzerinde sergilenmektedir (Görsel 16). Atina metro sistemi sadece kentin sıcağından ve karmaşasından kaçmak için temiz ve serin bir yer değil, aynı zamanda Atina'nın en büyük kamusal sanat galerisidir (King, t.y.).



Görsel 16. Atina'daki Akropolis metro istasyonunda halka açık sergilenen antik Yunan heykelleri tarihi kalıntıları

Söz konusu edilen örneklerde; ulaşım öğelerinin kent imajını zedelemeyen kentsel mekân ve yaşam ile bütünleşmesi söz konusudur. Bu bağlamda; ülkemizin bazı kentlerindeki tarihi kamusal mekânlarda metro iniş-çıkışları, havalandırma bacaları vb. ile ortaya çıkan olumsuz görüntülerin giderilmesi gereklidir. Dolayısıyla, kentsel gelişme politikaları ve arazi kullanım kararlarında, üst ölçekte ulaşımın yönlendirilmesi sağlanabilir. Bu yönlendirme, ara kademe ise informal (resmi olmayan), esneklik avantajı sağlayacak bir "çerçeve plan" ile olmalıdır. Büyük ulaşım projelerinin ve semt ölçeğindeki uygulamaların kentsel doku ile uyumu bu ölçekte ortaya konur ve ağırlıklı detay çözümler üzerinde çalışılır. Yerel politika için ve kamu yararına uygun olan çalışmalar bu aşamada etkindir. Kaliteli bir kamusal mekân tasarımı, sadece kentte yaşayanlar için değil, ziyaretçiler bakımından da bir bütün olarak kentin çekiciliği ve imajı açısından belirleyicidir. O halde gerek yapılaşmış gerekse yapı grupları arasında kalan dış mekânların oluşturdukları çevrenin, sadece işlevsel açıdan değil, aynı zamanda psikolojik ve entelektüel gereksinimleri de karşılayan estetik nitelikler taşıması gerekmektedir. Bu çerçevede, tüm katılımcılar düşünme-tartışma platformunda buluşmalıdır. Bu aşama, tasarım bileşeni ağırlıklı olup görevin; sadece ulaşım mühendislerinin değil, mimar, kent plancısı, kentsel tasarımcı, sanat tarihçisi, peyzaj mimarları, endüstriyel tasarımcıları gibi mesleklerin konu alanına dâhildir, dolayısıyla farklı uzmanlık alanlarının iş birliğinin gerektiği tekrar vurgulanmalıdır.

SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Motorlu bireysel araç trafiğinin kentsel mekânlar üzerindeki etkisi 1970'li yıllara dayanır. Özel motorlu araçların artışı kentsel mekân ve ulaşım çatışmasını yaratmakta ve de sorunları arttırmaktadır. Ulaşım sistemlerinin uygulanmasında kent strüktürü ve görünümü sürekli değişmiş, ulaşım ögelerine ilişkin alan gereksinimi de doğrudan mekânı etkilemiştir. Artan motorlaşma, kentsel çevre, insan sağlığı ve yaşam kalitesi açısından; ekolojik dengenin bozulması, trafik alanlarının kentsel yapıda güçlü mekânsal ayırıcı etki yaratması ve güvenlik sorunları gibi olumsuz sonuçlar ortaya çıkarmıştır. Bu sorunlara çözüm amaçlı olarak yenilenebilir enerjilere doğru bir değişim-dönüşüm; kentsel yapı içinde güçlü bir ulaşım sistemine, dolayısıyla sürdürülebilir enerji ve yeni bir hareketlilik biçimine yöneltmektedir. Böyle bir yönelme, kamusal mekânın temel yapılanmasını gerektirmekte olup önemli ana ulaşım aksları ve meydanlar değişikliklerin merkezi noktasındadır. Uluslararası çerçevede; ana caddelerin yeniden kentleştirilmesine yönelik düşüncelerin ilerlemiş olduğu Avrupa ve ABD'deki bazı kentlerde, özellikle potansiyeller ve farklı çözüm yollarının aranması, şehirciliğe, ulaşım planlamasına ve kamusal alan tasarımına entegre pek çok projenin başarılı olması önemli tespitlerdir.

Diğer taraftan, ulaşım ile ilgili tesislere ait donatıların pek çoğu kentsel algı olanaklarına zarar verirler. Bu elemanların her biri kentsel mekâna yük getirir. "Ulaşım ve kent imajı" çerçevesinde; tarihsel geçmiş, kent dokusuna uyum, estetik gibi sınırlayıcıların dikkate alınmasına dayalı tasarım esastır. Kentin çeşitliliği yollarda en açık biçimde sergilenir, trafik bunların içinde pek çok işlevden sadece biridir. Kamusal mekânın kalitesi, kent imajının kalitesinin ölçüsüyle aynı derecededir ve ulaşım fonksiyonunun kalitesiyle birlikte onaylanır. Bu bağlamda, ulaşım mekânlarının tasarımında estetik bileşenler de dikkate alınmalı ve disiplinler arası bir yaklaşım gerektiğine tekrar dikkat çekilmelidir. Kentsel ulaşım mekânının, insanların farklı hareketlilik türlerine uygun olarak belli standartlara göre fiziksel biçimlenmesinin yanı sıra algısal bakımdan; kolay yönelme, kimliğin korunması, sosyal çeşitlilik, güvenli, ortamla özdeşleşme, canlı ve estetik gibi niteliklerin de sağlanması esastır.

Anders'in ifade ettiği gibi; şehir plancısı, kent tasarımcısı ve mimar sadece konstrüksiyon ve tasarım değil düşünce birliği oluşturmalıdır (1998: 161-162). Söz konusu mekânlardaki analiz çalışmaları ve çeşitliliğin tasarlanması, uygulamaya yönelik karar aşamasında; teknik kısımların yanı sıra disiplinler arası birlikteliği gerektirir, kullanıcılar ve yaşayanlar da etkin rol oynamalıdır. O halde, ilgili aktörler tarafından bütünlük düşünce ve eylem anahtar araçlardan biridir. Kamusal mekân türü olan yolların sürdürülebilir yaşam alanları olarak tasarlanmasına yönelik düşünme biçimini teşvik için vurgu yapılmalıdır. Dolayısıyla, dünya kentlerindeki deneyimlerden yararlanarak ülkemiz kentleri için yeniden bir değerlendirme yapılmalıdır. İncelenen Amerikan kentlerindeki uygulamalarda otomobillere göre planlanmış kent merkezindeki caddeler sürdürülebilir, çevre dostu ve insan odaklıdır. Avrupa kentlerinde ise merkezi alanlarda yaya ve bisiklet ağırlıklı ulaşım politikaları yıllardır esas alındığı için merkez dışı alanlardaki yollarda benzer çalışmalar devam ettirilmektedir. Türkiye'de de öncelikle merkezi alanlardaki motorlu araç girişlerini caydırıcı önlemler ile ilgili düzenlemeler tamamlandıktan sonra çevre yerleşimlerdeki yollar, sürdürülebilir yaklaşım ilkesiyle kentsel yaşam alanına katılmalıdır. Kentsel mekânın tamamlayıcısı olarak ulaşım sistemlerinin yaya alanlarını zorlamaması, sadece ulaşım amaçlı çözümler değil, farklı hareketlilik biçimlerinin alanı dengeli kullanımına, tasarım sürecinde kent dokusu, kimliği ve yaşamı ile uyum bütünlüğü ilkesini benimseyen kararların üretilmesine odaklanması gerekmektedir.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı

Çalışma tek yazarlıdır, yazar %100 oranında katkı sağlamıştır.

Çatışma Beyanı

Herhangi bir potansiyel çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Etik Kurul Beyanı

Etik kurul onayı gerektiren bir çalışma değildir.

KAYNAKÇA

- Anders, G. (1998). *Stadt der öffentlichkeit*. Haag+Herchen.
- Ardıçoğlu, R. (2023). Kent içi ulaşımında bisiklet ağının oluşturulması: Elazığ örneği. *Kent Akademisi*, 16(1), 194-223.
- Bocquet, D. (2013). *Paris: Sanfter Städtebau für die Hauptverkehrsadern. Radialer Städtebau, Abschied von der autogerechten Stadtregion*. Dom.
- Calvino, I. (2021). *Görünmez kentler* (I. Saatçioğlu, Çev.). Yapı Kredi Yayınları.
- Christ, W. (2013). *Los Angeles: Boulevard Urbanism. Radialer Städtebau, Abschied von der autogerechten Stadtregion*. Dom.
- Dimmel, M. (2019). *Regulation-design-potenzial der öffentliche vorplatz des bahnhofs Wien Mitte eine sozialraumanalyse über urbane gerechtigkeit*. Universitaet Wien.
- Erdoğan, E. (2006). Çevre ve kent estetiği. *ZKÜ Bartın Orman Fakültesi Dergisi*, 8(9), 68-77.
- Gehl, J. (2019). *İnsan için kentler* (E. Erten, Çev.). Koç Üniversitesi Yayınları.
- Güner, K. (2003). *Demiryollarının gelişimi ve kentleşme olgusuna etkisi*. YTÜ.
- Hiksch, U. (2022). *Weiterplanung der A 100 ist klima-und verkehrspolitischer irrsinn*. NaturFreunde Berlin.
<https://www.naturfreunde-berlin.de/weiterplanung-100-klima-verkehrspolitischer-irrsinn> (22.04.2023).
- Hofmann, A., Polinna, C., Richter, J., Schlaack, J., Bodenschatz, H., Machleidt, H. (2013). *Hauptstrassen der grosstadt: Vom verkehrsraum zum stadtraum. Radialer städtebau, abschied von der autogerechten stadregion*. Dom.
- Jacobs, J. (2017). *Büyük Amerikan şehirlerinin ölümü* (B. Doğan, Çev.). Metis.
- Jessen, D. (2013). *Mobilisierung von city verges-eine methode zur reurbanisierung von high streets. Radialer städtebau, abschied von der autogerechten stadregion*. Dom.
- Kılınçaslan, T. (2012). *Kentsel ulaşım. Ulaşım sistemi-toplu taşıma-planlama-politikalar*. Ninova.
- King, A. (t.y.). *Canvassing Athens: Art on the underground and overground. This is Athens*.
<https://www.thisisathens.org/arts-entertainment/sightseeing/underground-art-athens> (24.04.2023).
- Kölz, G. (2005). *Stadtverkehr. Lehrbausteine städtebau-basiswissen für entwurf und planung*. Universität Stuttgart.
- Kölz, G. (2010). *Städtischer verkehr. Lehrbausteine städtebau-basiswissen für entwurf und planung*. Universität Stuttgart.
- Kronberger, M. (2019). *Vigilkapelle: Ein gegenort im unterirdischen Wien. Katholische Kirche*.
<https://www.erzdioezese-wien.at/site/nachrichtenmagazin/schwerpunkt/kirchekunst/derstephansdom/article/75584.html> (20.04.2023).
- Lefebvre, H. (2016). *Das recht auf stadt*. Edition Nautilus GmbH.
- Levels, A. (2013). *New York: Planung und umsetzung des sustainable streets strategic plan. Radialer städtebau, abschied von der autogerechten stadregion*. Dom.
- Lynch, K. (1998). *Das bild der stadt*. Vieweg&Sohn.
- Lynch, K. (2011). *Kent imgesi*. (İ. Başaran, Çev.). Türkiye İş Bankası Yayınları.
- Mattila, H. (2005). *Kentsel estetik: Kuramsal bakış açısı ve Finlandiya'daki kent planlamasının çağdaş örnekleri* (O. Çalışkan, Çev.). *Planlama*, 33, 86-91.
- Oppen, C. (2013). *Bundesalle. Radialer städtebau, abschied von der autogerechten stadregion*. Dom.
- Scholz, F. E. (2006). *Strategien für den öffentlichen raum*. Fachkommissionen stadtentwicklungsplanung und stadtplanung. Deutscher Städtetag.
- Schuh, K. (2015). *Stephansplatz: Die rätselhafte unterirdische Kapelle*. Die Presse.
<https://www.diepresse.com/4884925/stephansplatz-die-raetselhafte-unterirdische-kapelle> (20.04.2023).
- Sieverts, T. (2013). *Radialstrassen konstituieren stadregion. Radialer städtebau, abschied von der autogerechten stadregion*. Dom.

Steierwald, G., Künne, H. D., Vogt, W. (2005). *Stadtverkehrsplanung, grundlagen methoden, ziele*. Springer.

Tschirk, W., Scheuven, R. (2013). *Wien: Herausforderungen einer einfallstrasse. Radialer städtebau, abschied von der autogerechten stadregion*. Dom.

Görsel Kaynakçası

Görsel 1, 3-5: Kölz, G. (2005). *Stadtverkehr. Lehrbausteine städtebau-basiswissen für entwurf und planung*. Universität Stuttgart, s.153, 156.

Görsel 2: Kılınçaslan, T. (2012). *Kentsel ulaşım. Ulaşım sistemi-toplu taşım-planlama-politikalar*. Ninova, s.17.

Görsel 6: Steierwald, G., Künne, H. D., Vogt W. (2005). *Stadtverkehrsplanung, grundlagen methoden, ziele*. Springer, s.433.

Görsel 7: Henard, E. (1972). *La costruzione della metropoli*. Marsilio.

Görsel 8: Oppen, C. (2013). *Bundesalle. Radialer städtebau, abschied von der autogerechten stadregion*. Dom.

Görsel 9: Levels, A. (2013). *New York: Planung und umsetzung des sustainable streets strategic plan. Radialer städtebau, abschied von der autogerechten stadregion*. Dom.

Görsel 10: Christ, W. (2013). *Los Angeles: Boulevard urbanism. Radialer städtebau, abschied von der autogerechten stadregion*. Dom, s.167, 175.

Görsel 11: Dutkowski, D. (2012). *Urbane transifformation die Triester Strasse im wandel*. TU Wien. <https://repositum.tuwien.at/bitstream/20.500.12708/13721/2/Dutkowski>. (12.04.2023).

Görsel 12: Bocquet, D. (2013). *Paris: Sanfter städtebau für die hauptverkehrsadern. Radialer städtebau, abschied von der autogerechten stadregion*. Dom.

Görsel 13: Jessen, D. (2013). *Mobilisierung von city verges-eine methode zur reurbanisierung von high streets. Radialer städtebau, abschied von der autogerechten stadregion*. Dom.

Görsel 14-15: Yazar Arşivinden (28.04.2019).

Görsel 16: Yazar Arşivinden (12.07.2013).

mustafa kırca (sorumlu yazar|corresponding author)
amasya üniversitesi, tasarım meslek yüksekokulu, tasarım programı, grafik tasarım bölümü
mustafa.kırca@amasya.edu.tr orcid: 0000-0001-7221-3070

GRAFİK TASARIM VE ENDÜSTRİ İŞ BİRLİĞİNİN DÖNÜŞÜMÜ

araştırma makalesi|research article
başvuru tarihi|received: 26.10.2023 kabul tarihi|accepted: 22.12.2023

ÖZET

20. yüzyıl sonlarında bilgisayar ve internet teknolojilerinin gelişmesi küresel bir çağ başlatarak sanal iletişim modellerinin ortaya çıkmasını sağlamış, toplumların bilgiye ulaşma, iletişim kurma, haberleşme ve pazarlama şekillerini değiştirmiştir. Bu değişim grafik tasarımın üretim alanı olan baskı endüstrisinin yerini zaman içinde dijital ortamlara bırakmasına neden olmuştur. Endüstrinin önemli bir partnerine dönüşen grafik tasarım pratiklerinin belirli alanlarla (ambalaj veya açık hava reklamcılığı gibi) sınırlı kalacağı ve tasarım görevlerini insan yerine büyük oranda yapay zekânın üstleneceği, endüstri ile başlattığı iş birliğini bazı alanlarda sona erdirebileceği ön görülmektedir. Bu çalışmada çerezler vasıtasıyla sanal ortamlar üzerinden toplanan kullanıcı verilerinin kişisel tasarımların üretilmesinden önemli bir kaynağa dönüştüğü görülmekte, devasa veri yığınlarının değerlendirilmesinde yapay zekâdan yararlanılmakta olduğu anlaşılmaktadır. Bu bağlamda grafik tasarımın ilerleyen süreçteki rasyonalitesi (geçerliliği bağlamında) incelenmektedir. İncelemede betimsel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Konu ile ilgili literatür taraması yapılarak, veriler nitel analiz yöntemiyle örnekler üzerinden değerlendirilmiş, bulgular ışığında tespit ve öngörülerde bulunulması amaçlanmıştır. Çalışma sonucunda grafik tasarım, dijital ortam ve yapay zekâ kavramlarının iç içe geçtiği, tasarımda bireysel ve ticari beklentilere yönelik hızlı, basit ve değişken görsel çözümlerinin önem kazandığı bu bağlamda Adobe Express, Adobe Firefly gibi çeşitli yazılımların geliştirildiği, yapay zekânın tasarımcıların yerini alabileceği, bu anlamda tasarımcıların önüne geçerek bireylerin farklı arayışlarına (ses, görüntü, video, metin, konuşma, yazma) aynı anda cevap verebileceği anlaşılmıştır.

Anahtar Kelime: Tasarım, Grafik Tasarım, Yapay Zekâ, Görsel Tasarım, Tasarım ve Teknoloji

Kırca, M. (2024). Grafik tasarım ve endüstri iş birliğinin dönüşümü. *Bodrum Journal of Art and Design*, 3(1), 41-55 .<https://doi.org/10.58850/bodrum.1381690>

TRANSFORMATION OF GRAPHIC DESIGN AND INDUSTRY COLLABORATION

ABSTRACT

The development of computer and internet technologies in the late 20th century ushered in a global era, enabling the emergence of virtual communication models and changing the way societies access information, communicate, communicate and market. This change has caused the printing industry, which is the production area of graphic design, to be replaced by digital environments over time. It is foreseen that graphic design practices, which have become an important partner of the industry, will remain limited to certain areas (such as packaging or outdoor advertising), and artificial intelligence will largely undertake design tasks instead of humans, and the cooperation it has initiated with the industry may end in some areas. In this study, it is seen that user data collected through virtual environments through cookies has turned into an important resource for the production of personal designs, and it is understood that artificial intelligence is used in the evaluation of huge data stacks. In this context, the rationality (in the context of validity) of graphic design in the future is examined. Descriptive research method was used in the review. By conducting a literature review on the subject, the data were evaluated through examples using the qualitative analysis method, and it was aimed to make determinations and predictions in the light of the findings. As a result of the study, in this context where the concepts of graphic design, digital environment and artificial intelligence are intertwined and fast, simple and variable visual solutions for individual and commercial expectations in design gain importance, various software such as Adobe Express and Adobe Firefly have been developed, artificial intelligence can replace designers, and in this sense, It has been understood that it can respond to different searches of individuals (audio, image, video, text, speech, writing) at the same time, ahead of designers.

Keywords: Design, Graphic Design, Artificial Intelligence, Visual Design, Design and Technology

GİRİŞ

Geçmişten günümüze grafik tasarımın gelişiminde teknolojik gelişmelerin ve buna bağlı olarak toplumsal dönüşümlerin son derece etkili olduğu görülmektedir. Endüstrileşme ile makineleşmeye bağlı olarak artan (seri) üretim ve ham madde ihtiyaçları, küresel ekonomi ve ticaret hayatının örgütlenmesine neden olmuştur. Göçlere paralel olarak gelişen kentleşme ile kitlesel üretim modeli ve burjuva sınıfı ortaya çıkmış ve kapitalist sistem kurumsallaşmıştır. Endüstrileşmenin paralelinde modernizm, akılcılık, rasyonelleşme, metalaşma, sömürgecilik ve laikleşme gibi kavramlar ortaya çıkmış, toplumsal dönüşümlere, fikir ve düşüncelerde kırılmalara neden olmuştur. Sanayileşme sürecine bağlı olarak gelişen ve seri olarak üretilen ihtiyaç fazlası malların pazarlanması tüketim olgusunun yerleşmesine neden olurken, ürün ve hizmetlerin tanıtımına yönelik çalışmalar grafik tasarımın doğuşunu ve uzmanlık alanına dönüşümünü sağlamıştır (Weill, 2021: 11-12). Eğitimin yaygınlaşması bilim ve eğitim alanlarında yayıncılığın gelişimi ve kitle iletişim çağının başlamasına sebep olmuştur.

Algrafi, çinkografi, linotip, monotip ve ofset baskı gibi basım teknikleri gelişmiş ve basım maliyetleri düşürülmüştür. Kâğıt üretim kapasitesi ve kalitesi arttırılmıştır (Weill, 2021: 12-13). Fotoğrafın icadı imge üretimde dönüm noktası olmuştur. Litografi (taş baskı) tekniği dönemin afiş tasarımlarının üretilmesinde çığır açmış, yazı ağırlıklı tasarımlardan renkli, homojen ve imgeye dayalı dekoratif tasarımlara geçiş sağlanmıştır. Reklamcılık ve büyük boyutlu afiş çalışmaları endüstrinin yarattığı tüketim kültürüne hizmet ederken litografinin önemli uygulama alanı haline gelmiştir (Becer, 1999: 96-98). Endüstri ve tüketim kültürünün oluşturduğu piyasa ekonomisi, diğer bir deyişle kapitalist ekonomi basılı kitle iletişim ürünlerinin içerik ve biçimlerinin belirlenmesinde başlıca unsur olmuştur (Ketenci & Bilgili, 2006: 23). Grafik tasarım rekabet pazarındaki ürünlerin farklılaşma noktasında ihtiyaçlarını karşılayarak görsel anlatım yoluyla kitlesel iletişimin önemli bir yöntemi haline gelmiştir (Ketenci & Bilgili, 2006: 26; Bektaş, 1992: 13). Modern sanat hareketleri sanat ve tasarım çevrelerine yeni bir dünya görüşü sunarken grafik dilin biçimsel özelliklerini de geliştirmiştir. Yeni font tasarımları ve deneysel kompozisyonlar kitle iletişim aracılığı ile yönetilen mesajların biçimlenmesinde veya iletilmesinde etkin rol oynamıştır (Ketenci & Bilgili, 2006: 24-25). Kapitalist üretim kitle tüketiminin kontrolünü zorunlu kılmış, tüketimi yönetme arzusuyla eğlence, tatil, yiyecek, içecek, kişisel tüketim gibi konular kapitalist sermayenin başlıca girişimleri olmuştur (Ketenci & Bilgili, 2006: 24-25). Tanıtım faaliyetleri bu girişimin bir başka ayağı olarak ortaya çıkmış, üreticilerin kurumsallaşması önem kazanmıştır. Firma ve kuruluşlar pazarda daha güçlü rekabet edebilmek, konumlarını sağlamlaştırmak ve reklamcılık faaliyetlerini sistemli bir şekilde sürdürebilmek amacıyla kurumsal kimlik edinimine yönelmiştir (Ketenci & Bilgili, 2006: 25; Becer, 1999: 107).

20. yüzyılın sonlarında elektronik ve bilgisayar alanındaki gelişmeler yeni üretim ve iletişim olanakları yaratmıştır. Bilgisayar teknolojisi masaüstü yayıncılığın başlamasını sağlamıştır. Masaüstü yayıncılık, kişisel bir bilgisayar ve yazılımlar vasıtasıyla (Photoshop, Illustrator, InDesign gibi) tasarım probleminin çözümüne yönelik çalışmaların (kitap, afiş, broşür, gazete) bilgisayar ortamında gerçekleştirilmesini mümkün kılmıştır. Görsellerin bilgisayara aktarılması için tarayıcılar, tasarımların çıkış alınması için yazıcılar geliştirilmiştir. Bilgisayar ortamında görüntülerin sentezlenmesi ile farklı imgelerin ortaya çıkması sağlanmıştır (Kırık, 2017: 234). İnternet teknolojileri sosyal ve kültürel hayatın yeniden yapılanmasına neden olmuştur. Dünya hızla dijitalleşmiş, ağlar vasıtasıyla mekân ve zaman sınırı olmaksızın ses, görüntü ve benzeri her türlü verinin paylaşılabilirdiği sanal ortamlar (ağlar) ortaya çıkmıştır (Holat, 2021: 505; Becer, 1999: 121-122).

İnternet teknolojileri, küreselleşmenin toplumlara daha fazla nüfuz ederek derinlik kazanmasına ve kavram olarak popüler hale gelmesine sebep olmuştur (Köknel, 2007: 136; Kaya & Aydemir, 2011: 15). Küreselleşme ekonomik süreçle ilgili bir olgu olmasına rağmen kültürel anlamda toplumlara etkileyerek kültür üzerinden yakın bir ilişki kurmasını sağlamıştır (Kaya & Aydemir, 2011: 16). Benzer bir kültür yaratarak ulusal kimliklerin sınırlarını belirsizleştirmiştir. Pazarlama araçları (reklamlar) vasıtasıyla sunulan ses, görüntü iletileri ve markalar bireylerin

düşünce yapılarını, beğenilerini, tutum ve davranışlarını diğer bir deyişle karar mekanizmalarını etkilemiş ve popüler kültürün devamını sağlamıştır. Bireyleri tüketime teşvik ederek kullan-at mantığının ve tüketim kültürünün oluşmasına yol açmıştır. İnternet teknolojisi, dijital (sayısal) bir ortam olarak yaşamının bir parçası olmuş ve bireylere eğlence, alışveriş, sosyalleşme ve iletişim amacıyla multimedya tabanlı, sınırsız, kesintisiz, zaman ve mekândan bağımsız bir etkileşim ortamı sunmuştur. Son yirmi yılda internet ve telefon teknolojileri reklamcılık faaliyetlerinin yeni ve etkin bir alanı olurken, tüketim kültürünün bir parçası olarak hizmet etmeye başlamıştır (Köknel, 2007: 137, 141, 256). Instagram, Facebook, Twitter, Tumblr, Youtube gibi farklı sosyal ağlar, her yaştan bireylere içerik üretimi ve bu içeriklerin dağıtılması veya tüketilmesi yolunu açmıştır. Böylece bireyler farklı paylaşımlar aracılığıyla birbirlerine ait fikir, görüş, davranış, beğeni ve tutum gibi nitelikler üzerinden etkileşim sağlamakta kendileri de bu etkileşim sürecini dönüştürmekte veya kültürel değişikliğe yol açmaktadır (Holat, 2021: 506). Diğer bir deyişle bireyler veya topluluklar çeşitli reklam faaliyetlerinin (süreçlerinin) dahil olduğu bilgi, mesaj, görüntü, video, ses, müzik gibi unsurlar üzerinden birbirlerini yönlendirmektedir. Bu anlamda söz konusu sanal ortamlar, (ikna edici teknolojiler olarak) hem kaynak hem araç hem de kültürel ve ticari bir güç olmakta, kullanıcılarını da araçsallaştırmaktadır (Yeygel Çakır, 2011: 19).

Güncel teknolojiler, birey ile iletişimi engelleyen bölge, dil ve kısıtlı haberleşme gibi unsurları bertaraf etmekte, sosyal, kültürel, siyasi veya ticari dönüşümleri sağlarken, yüksek potansiyele sahip, etkin, verimli ve yaratıcı bir alan sunmaktadır (Schmidt & Cohen, 2014: 12). İletişim teknolojileri toplumlara yeni bir haberleşme kültürü sunmakta, bireylerin nasıl iletişim kurduğunu, kendini bu kültürde içerisinde nasıl değerlendirdiği ve nasıl yönlendirdiği önem kazanmaktadır. Bireylerin seçici hafıza değişimleri yeni alışkanlıklar, yönelimler sağlamakta ve eski yöntemleri unutturmaktadır. Akıllı cihazlar vasıtasıyla mekân ve zaman sınırı olmadan sanal ortamlara entegre olmak ve yüksek potansiyele sahip haber akışı, canlılık veya güncellik sağlarken, küresel boyutlarda bağıntılılık yaratmaktadır. Yeni ticari, bireysel, sanatsal, felsefi veya inançsal ilişkilere kapı aralamakta, farklı dünyaları bir araya getirmektedir. Dolayısıyla sadece toplumsal değil, aynı zamanda geleneksel kurum ve hiyerarşik yapıların kendilerini yeni teknolojilere adapte etme zorunluluğu doğmaktadır (Schmidt & Cohen, 2014: 14). Dijital dünya bireylere fiziki kimliklerinin haricinde sanal bir kimlik de kazandırmakta, sanal kimlikleri fiziki kimliklerine baskın gelmektedir. Bu sanal kimlikler başka sanal kimlikleri etkilemekte, buna bağlı olarak kolektif sorumluluk biçimlerini ortaya çıkarmaktadır (Schmidt & Cohen, 2014: 16). Modern teknoloji ortamları, Facebook, Twitter, Instagram, Google ve Apple gibi örneklerde görüldüğü üzere, yenilik ve adaptasyon konusunda yüksek kapasiteye sahiptirler. Bu nedenle sağlayıcılarına, denetleyicilerine ve kullanıcılarına ciddi bir güç ve çevrimiçi ortamlar üzerinden kolektif eylemleri gerçekleştirme olanağı sağlamaktadırlar. Dijital ortamların bulunduğu alanlar her geçen gün artmakta veya derinleşmekte, toplumu ilgilendiren tüm alanlarda (siyaset, iktisat, eğitim, sosyalleşme, iş dünyası, medya gibi) kendini hissettirmektedir. Bu nedenle ürünlerin, fikirlerin hatta kültürlerin küreselleştiği bir çağın varlığı söz konusu olmaktadır (Schmidt & Cohen, 2014: 18).

Yukarı verilen bilgiler ve küresel çağın gerektirdiği şartlar göz önüne alındığında kitlesel ve bireysel iletişimin ağırlıklı olarak gazete, dergi, broşür, katalog, kartvizit, afiş ve diğer benzeri geleneksel medya türlerinden bilgi ve iletişim teknolojilerinin sağladığı dijital ortamlara kaydığı anlaşılmaktadır. Dijital iletişimin interaktif ortamı, bilgi üretimi için imkanlar sunması, sınırsız ve zamandan bağımsız erişim sağlaması, multimedya içeriği ve geleneksel medya ürünlerine kıyasla daha ekonomik olması sebebiyle, grafik tasarımın basın ve yayın endüstrisi ile olan ilişkisi orta vadede belirli alanlarda azalacağı, böylece kâğıt tüketimi ve kirleticileri azaltma yönündeki çevreci yaklaşımların önemli bir rol oynayacağı düşünülmektedir. Dijital ortamlar yalnızca yeni bir iletişim dili yaratmamış, bireylerin dünya algılarını, alışkanlıklarını, tutum ve davranışlarını değiştirmiştir. Dolayısıyla sosyal, ticari, ekonomik ve siyasi alanlarda bireylerin beklentilerini geleneksel medya ürünleriyle tam anlamıyla karşılamak mümkün görünmemektedir. Üreticilerin ve tüketicilerin aynı dili konuşması, yapay

zekânın tasarım sürecine dahil olması ile daha spesifik tüketici kitlelerine uygun değişken, dönüşken, akışkan ve anlık tasarımların uygulamaya alınacağı tahmin edilmektedir.

Bu çalışmada bilgi, iletişim teknolojileri ve yapay zekâ, grafik tasarım ve dönüşüm başlıkları kapsamında dijitalleşme sürecinin ve yapay zekâ uygulamalarının grafik tasarıma olan etkileri ve bu kapsamda ortaya çıkan yansımaları ele alınmaktadır. Teknoloji vasıtasıyla gelişen sanal ortamların yarattığı olanaklar bireysel iletişimin önemini işaret etmekte, bu ortamlarda bireyler hakkında toplanan verilerin işlenmesi ve değerlendirilmesi vasıtasıyla kişiselleştirilmiş tasarımların önemine dikkat çekilmektedir. İletişim, kitlesel olmaktan çok bireysel bir yön izlemekte dijital ortamlarda ağırlık kazandığı anlaşılmaktadır. Bunun bir sonucu olarak grafik tasarımın üretim alanı olan geleneksel basın yayın sektörü belirli alanlarda kısıtlanmaktadır. Çalışma grafik tasarım, teknoloji, yayıncılık ve tasarım kavramları üzerinden ele alınarak bu kavramların birbirilerine olan etkilerinin irdelenmesi üzerinden ele alınmıştır. Yapılan incelemelerde betimsel araştırma yöntemi olarak kullanılmış, konu hakkında literatür taraması yapılarak, elde edilen veriler nitel analiz yöntemiyle değerlendirilmiştir. Elde edilen bilgi ve görsel bulgular araştırma kapsamında örneklerle sunulmuş, imge üretiminin çarpıcı sonuçları ortaya koyulmaya çalışılmıştır. Tasarımcının konumunda dair sorgulama, yapay zekâ ve tasarım ilişkisi üzerinden tasarımcının gereksinimine temellendirilerek, aynı anda birçok farklı konumda yer alan, farklı davranış özelliklere sahip milyonlarca bireyin farklı tasarım ihtiyaçlarının ancak yapay zekâ tarafından karşılanabileceği fikri üzerinde durulmuştur.

Bilgi, İletişim Teknolojileri ve Yapay Zekâ

Zaman ve mekân kavramlarının ötesine geçen bilgi ve iletişim teknolojileri her geçen gün gelişmekte, yeni avantajlar sunarak, yeni bir kullanım alanı yaratmaktadır. Bireylerin sağlık, eğitim, yaşam ve sosyal içerikli dijital mecralarda daha konforlu ve hızlı ilişkiler kurulmasını sağlamaktadır. Diğer bir deyişle bireylerin çevresiyle ve diğer toplumlarla ilişkilerini düzenleyen veya yeni bir boyut kazandıran bir araç haline gelmektedir. Yapay zekâ eklentileri ile güvenli bilgiye ulaşma konusunda bir otorite olarak kabul görmektedir. Hem bir kanal hem de bir kaynak olarak *ikna edici teknolojiler* olarak ifade edilmektedir (Yeygel Çakır, 2011: 19-59). Küreselleşme ve uluslararası şirketlerin güç kazanması, yeni medya olarak da ifade edilebilecek olan sanal iletişim ortamlarının yapılanmasını hızlandırmış, sosyal ağların, büyük kitleleri yönlendirmesi ve karar mekanizmaları üzerinde etkili olmasını sağlamıştır. Bu ağlar eş zamanlı veri paylaşımı sağlayarak etkileşim, kitlesizleştirme ve eş zamansızlık gibi özellikler kazanmıştır. Bireysel veri paylaşımı beraberinde sivil bir denetim mekanizması yaratmıştır (Kırık, 2017: 233-236). Bilgi ve iletişim teknolojileri kullanıcılarına önemli hizmetler sunarken, kullanıcıları hakkındaki çeşitli verilerin çerezler vasıtasıyla kayıt altına alınmasını veya çeşitli veri şirketleri tarafından bu bilgilerin pazarlanmasını sağlamaktadır. Geçmiş dönemlerde bireylerin demografik yapıları hakkında elde edilen verilerin sayısı kırk farklı özelliğe bile ulaşamazken, günümüzde haftada bir trilyondan daha fazla küresel veri işlemi gerçekleştirilerek (Acxiom şirketi) dünya çapında 700 milyon tüketici, Amerika'daki kullanıcıların hemen hemen tamamı hakkında demografik yapı, marka yatkınlığı, yaşam evresi segmentasyonu ve satın alma eğilimleri gibi bilgilere ulaşabilmektedir (Einstein, 2018: 197).

Çeşitli sitelerin e-posta kayıtları tutması yalnızca siteye üye olmak veya kampanya bilgilerinin paylaşılması dışında kullanıcıya ait çeşitli bilgilerinin elde edilmesine yönelik örtük bir yoldur. Akıllı telefonların hayatımıza girmesiyle birlikte dijital ortamlara ulaşımında ciddi kullanım potansiyeline ulaşmış, veri toplanmasında önemli bir kaynak haline gelmiştir. Amerika merkezli bir telekomünikasyon şirketi olan Verizon'un cep telefonu takibi için kullandığı süper çerezi, çevrimiçi bilgilerin ve çevrim dışı bilgilerin birleştirilmesi amacıyla medya şirketi olan AOL'un reklam takibi ağı ile birleştirmiştir. Twitter *Partner Audiences* isimli bir hizmet yaratarak mama, kahve, oyuncak gibi spesifik ürünleri satın alan kişilerin sosyal ağ sitesinden taranmasını (tespitini) sağlamıştır. Böylece ilgili reklamın kaç kişi tarafından görüldüğü, kaç kişinin ürünü satın aldığı görülmekte, reklamın satın almaya yol açtığını gösteren önemli bir kanıt olmaktadır (Einstein, 2018: 198).

Corelogic, eBureau, ID Analytics, Intelius, BlueKai gibi veri şirketleri kullanıcıların ilgi alanları (spor, seyahat, teknoloji), satın alma güçleri, ilgilendikleri kategoriler, ürünler veya markalar gibi 1800 farklı hedef kitle segmenti (verisi) geliştirmiştir (Einstein, 2018: 198-199). Laptop, tablet, cep telefonu gibi farklı cihazlar üzerinden aynı ağa bağlanması ve tekrar etmesi durumunda bu cihazların aynı kişi olduğu dolayısıyla her iki cihazdan elde edilen bilgilerin daha detaylı bir profil oluşturulmasını olanaklı kılmakta, özellikle içeriğin mobil ortamlara kayması nedeniyle farklı cihazların entegrasyonu önem kazanmaktadır (Einstein, 2018: 201-202).

Veri elde edilmesinde birbirinden farklı yaklaşımlar dikkat çekmektedir. Örneğin, arkadaşlarının paylaşımları da insanlar hakkında veri elde edilmesini sağlamaktadır. ABD orduya alım sürecinde bireylerin orduya yazılma olasılığı yüksek bulmasından dolayı Facebook'u kullanarak, arkadaş çevresinin ordu mensuplarından oluşan bireyleri hedef almaktadır (Einstein, 2018: 204). Mac bilgisayar kullanıcılarına daha fazla para harcadıkları düşünülmesi nedeniyle daha pahalı otel seçenekleri gönderilmekte, yaşam standartlarına göre (alım gücü, yerleştikleri bölge veya semtler, alışveriş davranışları) farklı bireylere dinamik fiyatlar ve farklı ürünler sergilenmektedir (Einstein, 2018: 204). Facebook üzerinden kredi kullanmak isteyen bireylerin arkadaş çevresi incelemeye tabi olmakta, söz konusu arkadaşların belirli bir kredi puanı almış olması şartıyla bireyin kredi başvurusu incelemeye alınmaktadır (Einstein, 2018: 205). Ancak elde edilen bu bilgiler kendi başına bir anlam ifade etmemekte, değerlendirilmesi sonucu elde edilen tespitler veya tahminler önem kazanmaktadır (Einstein, 2018: 195). Tespit ve tahminlerden elde edilen değerlendirmeler vasıtasıyla ilgili kullanıcıya özel (spesifik) reklam çalışmaları gönderilmektedir (Einstein, 2018: 193). Dijital ortamlar, analog verilerin sayısal verilere çevrilmesini sağlayarak, defalarca çoğaltılmasını ve paylaşılmasını sağlamaktadır. Bireylere çeşitli müdahale (kişiselleştirme) şansı vermekte sayısal gösterim, modülerlik, otomasyon, değişkenlik, (kültürel) kod dönüştürme gibi farklı özellikler göstermektedir (Manovich, 2001: 19). Bu sayede bireylere sunulan spesifik görsel iletişim çalışmaları multimedya özellikler göstererek geleneksel görsel iletişim çalışmalarına kıyasla görülebilirken aynı anda ses eklentileriyle duyulabilen, hissedilebilen (titreşim), dinamik, motive edici özellikler kazanmaktadır.

Yapay zekâ (AI) insanların düşünce yaklaşımını model alan, insanlarda, hayvanlarda ve makinelerde zeki davranışın ne olduğunu ve ne tür sonuçlar verebileceğini inceleyen bir bilim dalıdır. İnsanın düşünce yapısının bir benzerini bilgisayarın programlanması vasıtasıyla gerçekleştirilmeye çalışılması veya insan zekâsına özgü algılama, görme, düşünme ve karar verme gibi bazı özelliklerle bir bilgisayarın donatılmasıdır (Yeygel Çakır, 2011: 66-68). "Belirli görevleri yerine getirmek için insan zekasını taklit eden ve topladıkları bilgileri yineleyerek kendilerini geliştirebilen sistemler" olarak da tanımlanmaktadır (Gtech, 2021). Bir makinenin insan gibi akıllı davranışlar gösterebilmesi olarak da ifade edilebilir (Karabulut, 2021: 1519). Yapay zekâ, sezgi, yargı, çıkarım yapma, iletişim, görme, konuşma ve işitme gibi yetenekleri geliştirmek amacıyla geniş bir araştırma ve geliştirme alanında incelenmektedir. Özellikle, müşteri hizmetleri alanında sohbet robotları, büyük veri bankalarından önemli bilgileri çeken asistanlar ve film, televizyon yayınları veya ürünler için öneri motorları gibi uygulamalarda yapay zekâ hizmet vermektedir. Yapay zekâ bir bilgisayardan diğerine kopyalanarak büyük kitlelere ulaştırabilir, kalıcıdır, kaybolma gibi bir durum söz konusu değildir, belgelenebilir özelliktedir. Maliyetleri, bireylerin eğitilmesinden ve kullanılmasından çok daha ucuzdur. İnsan zekâsı kararsız veya değişken olabilmekte aksine yapay zekâ tutarlı sonuçlar ortaya koyabilmektedir. Yapay zekâ insan yaşamını kolaylaştırma ve daha konforlu hale getirme amacı taşımakta ve yapılan çalışmalar neticesinde her geçen gün daha etkili sonuçlar ortaya çıkarmaktadır. Bu açıdan kullanıcıları belirli davranışlara yönlendirme ve ikna etme konusunda güç kazanmakta ve popülerliği artmaktadır (Yeygel Çakır, 2011: 66-68; Oracle, t.y.).

Garry Kasparov'un 1997 yılında Derin Mavi Bilgisayar'a yenilmesiyle birlikte *İnsana Özgü Yetenek* kavramı değerini oldukça yitirmiştir. Artık cep telefonları bireylerin seslerini ve el yazılarını tanımakta, resim, beste yapabilen, senaryo

yazabilen yazılımlar üretilmektedir. Örneğin 280 bin saatlik müzik ve ses veri tabanıyla eğitilen Google MusicLM isimli yapay zekâ projesi metinlerden herhangi türde besteler yapabilmektedir. DeepMind tarafından geliştirilen Dramatron adlı yapay zekâ yazılımı tiyatro, film ve diziler için senaryolar üretebilmektedir. OpenAI tarafından geliştirilen ve ChatGPT'ye entegre Dall-E 3 ise verilen metin komutlarıyla oldukça yaratıcı görseller oluşturmaktadır. Her geçen gün kullanılan eşyalar akıllanmaktadır. Bir kask vasıtasıyla beyin sinyalleri elektrik sinyaline dönüştürülmekte, bilgisayara komut verilebilmektedir. İnternet ortamından doktorlar ile organize olarak çalışan akıllı robotlar dünyanın farklı bölgelerindeki hasta ameliyatlarının gerçekleştirilmesini mümkün kılmıştır (Tesid, 2022; Gazeteoksijen, 2023; Chip, 2022; Kalelioğlu, 2023). Facebook'un kullanıcı fotoğraflarını tanıyarak etiketlemesi, Apple Siri'nin sese duyarlı olarak komutları algılaması, Tesla'nın kendi kendine gidebilen araçlar geliştirmesi yapay zekâ ile sağlanmıştır (Karabulut, 2021: 1521).



Görsel 1. Dall-E 3 tarafından üretilmiş bazı görseller

İnsan beyni aynı anda birçok kaynaktan gelen veriyi/bilgiyi algılama kapasitesine sahip olmayıp aksine her bir işi ayrı ayrı değerlendirme yetisine sahiptir (Fıstıkoğlu, 2020). Bu çerçevede yapay zekâ işlevselliğin/verimliliğin yanında yüksek düşünme kapasitesi ve veri analiz yeteneği ile öne çıkmaktadır (Oracle, t.y.). Bu anlamda yapay zekâ dijital ortamlarda yer alan büyük verilerin yaş, eğitim, beğeni, ilgi alanları, zaafılar, zaman ve bağımlılık gibi kullanıcı niteliklerine göre analiz edilerek sınıflandırması, öneri yapabilmesi veya sunması açısından önem kazanmaktadır. Ancak bugün bile sınırlı görevler dâhilinde de olsa çoğu alanda insanları geride bırakmaya ve birçok alanlarda fark yaratmaya devam etmektedir (Karaşahinoğlu, 2020: 624). Örneğin kısaca GAN (Generative Adversarial Networks) olarak belirtilen, Çekişmeli Üretici Ağlar olarak ifade edilen yapay sinir ağları sayesinde gerçekten ayırt edilemeyen birçok görsel imajların üretilmesi mümkün hale gelmiştir. GAN yeterli örnek resimler üzerinden yeni, gerçekte olmayan görseller üretmektedir. Bunun için iki farklı sinir ağı olan Üretici (Generator) ve Ayırt Edici (Discriminator) sinir ağı kullanılmakta, Üretici Sinir Ağı gerçeğe benzeyen yeni görseller üretirken, Ayırt Edici Sinir Ağı sahte ve gerçek verileri birbirinden ayırt etmektedir. Diğer bir deyişle sinir ağının birisi gerçek görseller üretmeye çalışırken, diğer sinir ağı gerçeğe sahte olanı ayırt etmeye çalışarak çekişme içine girmektedir. Çekişmeli sinir ağları insan yüzleri, doğa görüntüleri, çizimler, mobilyalar, araçlar ve kıyafetler gibi birçok farklı görsel üretmektedir. Bir görselin haritaya dönüştürülmesi veya gece gündüz gibi varyasyonlarının üretilmesi, bir tablonun farklı sanatçılara ait üsluplarla yeniden yaratılması veya yeni bir tablonun ortaya çıkarılması mümkündür. DeepFake uygulaması ile bireylere söylemedikleri şeyler söyletilebilirken, hiç gitmedikleri yerlerde bulunması sağlanabilmektedir (Öngün, 2020).



Görsel 2. BigGAN ile üretilmiş sahte resimler



Görsel 3. Nvidia'nın StyleGAN'ı tarafından üretilmiş gerçekte olmayan insan görselleri

Grafik Tasarım ve Dönüşüm

Grafik tasarım iki boyutlu yüzeyler üzerinde gerçekleştirilen, (kâğıt, ekran, video gibi) gerçekte var olan ya da olmayan temsiller aracılığı ile iletişim kurulmasına yönelik yapılan çalışmalardır (Ergüven, 2021: 61). İstenilen mesajın iletilmesi amacıyla resim ve yazının estetik bir bütünlük içerisinde bir araya getirilmesi veya söz konusu mesajın anlamını oluşturacak şekilde renk, şekil, simge, fotoğraf ve tipografik unsurların kurgulanmasıdır (Arıkan, 2009: 10-11). Bir mesajı iletmek, bir hizmeti veya ürünü tanıtmak amacıyla iletişime yönelik görsel tasarım probleminin çözümüdür (Becer, 1999: 33). Bir hizmet veya ürünün tanıtılmasına yönelik mesajın (düşüncenin) iletilmesi amacıyla görsel unsurların estetik kurallara gözetilerek örgütlenmesi olarak da ifade edilebilir.

Grafik tasarım kavramı ilk kez 20. yüzyılın ilk yarısında ortaya çıkmış, metal kalıpların işlenmesi ve basılması yoluyla yazı ve resimlerin çoğaltıldığı görsel malzemeler için kullanılmıştır (Ketenci & Bilgili, 2006: 278). Kavramın ortaya çıkması ve gelişimi iki boyutlu yüzeyler üzerinde yer alan ve gelişen iletişim problemlerine yönelik tasarımları kapsadığı, bu tasarımların daha çok *fiziksel, biçimsel özelliklerine* işaret ettiği ancak bu kapsamın teknolojik yeniliklere paralel olarak genişlediği görülmektedir (Arıkan, 2009: 10). Diğer bir deyişle grafik tasarım daha çok baskı endüstrisinin üretimleri olan katalog, broşür, el ilanı, kitap, dergi, gazete, ambalaj, etiket gibi ürünlerin tasarımlarını temsil etmektedir. Bu temsil günümüze göre oldukça dar bir anlamı kapsamaktadır. Bilgisayar ve internet teknolojilerinin sağladığı dijital ortamların yaygınlaşması reklam ve tanıtım faaliyetlerinin dijital ortamlara kaymasını nedeniyle "Grafik Tasarım" kavramı yerine "Görsel İletişim" kavramının yaygınlık kazandığı görülmektedir. Bu bağlamda görsel iletişim kavramının hem iki boyutlu hem de dijital ortamlarda yer alan tasarımları kapsadığı veya tanımladığı ifade edilebilir. Bu kapsamda görsel iletişim kavramı üç önemli ayaktan oluşmaktadır, bunlar; metod olarak *tasarım*, amaç olarak *iletişim*, araç olarak *görsellik*'tir (Arıkan, 2009: 10). İletişim araçları değerlendirildiğinde sözlü kültür, yazılı kültür, tipografik kültür, elektrik ve elektronik medya kültürü olarak dört farklı kültür süreci dikkat çekmektedir (Ketenci & Bilgili, 2006: 21). Bu süreçler, kendi dönemlerinin teknolojik gelişmeleri sayesinde evrilmiş ve günümüze kadar ulaşmıştır.

Günümüzün dijital elektronik medya kültürü, toplumlarda yeni bir iletişim modeli, tüketim ve bilgiyi edinme alışkanlığı yaratmıştır. Dijital ortamlardaki tüketici hareketlerinin çok dinamik ve değişken olması nedeniyle tasarım problemleri, formatları ve koşulları çok hızlı farklılaşmaktadır. Söz konusu tasarımlar iletişim ortamının yapısına, kullanıcıların davranış ve tutumlarına göre şekillenmektedir. Bu davranış ve tutumlar kullanıcıların demografik özellikleriyle birleştiğinde dijital dünyanın sunduğu muazzam boyutlarda veri birikimi ortaya çıkmaktadır. Ortaya çıkan bu verilerin analiz edilerek kullanıcı ilgilerinin ve bu ilgilerle bağlantıları olan davranış örüntülerinin ortaya çıkarılması ve değerlendirilmesi gerekliliği bulunmaktadır. Çünkü tasarım belirli bir veriye dayalıdır. Bu veriler hedef kitlenin alışkanlıkları, beğenileri, yönelimleri veya tepkilerinin ortaya çıkarılmasında dolayısıyla hedef kitlenin özelliklerine göre tasarımın biçimlenmesinde öne çıkmaktadır (Ergüven, 2021: 165).

Günümüzde grafik tasarımın çalışma kapsamında olan basılı iletişim ürünleri (afiş, katalog, broşür, kartvizit gazete, el ilanı, dergi vb.) üzerinden yapılan tanıtım çalışmaları bilgisayar tabanlı sistemlerin gelişmesi ve yaygınlaşması nedeniyle büyük oranda sanal ortamlara taşınmakta, çevrimiçi gösterilmekte veya materyal kullanımına daha az ihtiyaç duyulmaktadır (Kırık, 2017: 240). Bunun bir sonucu olarak baskı endüstrisi ile gerçekleştirilen üretim miktarlarında ciddi düşüşler yaşanmaktadır. Az sayıdaki çalışmaların matbaalar yerine dijital baskı sistemlerinde üretilmesi tercih edilmekte, gerekçe olarak küresel ısınma, daha az enerji tüketim, geri dönüşüm ve çevre bilinci ile kâğıt, boya veya mürekkep gibi kirleticilerin daha az kullanılması ve maliyetlerinin minimize edilme çabası gibi önemli nedenler silsilesi ortaya çıkmaktadır. Açık hava reklamcılığı alanında sergilenen billboard, afiş, tabela, cephe giydirme gibi grafik tasarım ürünleri hem nitelik sorunları hem de uygulama şekilleri açısından kentlerde görüntü kirliliğine sebebiyet vermekte, kent yaşamını ruhsal açıdan olumsuz etkilemektedir (Selamet, 2012: 138). Ayrıca bu ürünlerin diğer birçok grafik tasarım ürününe göre kullanım ömürleri daha kısa olması nedeniyle değişim süreleri oldukça kısalmaktadır. Bu sebeple birçok büyük kent merkezlerinde LED ekranların yer aldığı görülmektedir. Benzer bir durum yeme içme sektöründe yer alan birçok firmanın ürünlerini dijital ekranlar üzerinden sunması olarak da gösterilebilir. Bu dijital ekranların dinamik, anlık içerik değişimlerine izin vermesi ile görsel çeşitlilik sağlarken baskı ve değişim maliyetlerini dahası görsel kirliliği ortadan kaldırmaktadır.

Sanal dünya ekonomik, siyasal, sosyolojik bir dönüşüm yaratarak, bireylere devasa ölçülerde enformasyon sağlamak ve bireyi toplumdan soyutlamaktadır. Bireylerin gerçeklik algısını değiştirerek yeni bir bakış açısı yaratmakta, dünyayı sanal ve dijital araçlarla algılamaya ve öğrenmeye teşvik etmektedir (Demirkaya & Koyuncu 2021: 177). Enformasyon metalaşarak ticari bir boyut kazanmaktadır. (Kırık, 2017: 236). Bireylerin, bu kadar fazla enformasyon arasında neyi ne kadar anlaması gerektiği veya neyin değerli, değersiz olduğu gibi birçok durumla karşılaşmaktadır (Kırık, 2017: 235). Bu durumda arayüz tasarımlarının, reklamların ve sanal ortamlarda sunulan verinin (mesajın) nasıl, ne şekilde aktarılması gerektiği problemi gündeme gelmekle birlikte, grafik tasarımın etkinlik alanı geleneksel medya türlerinden dijital medya türlerine doğru genişlemektedir. Bilgi ve iletişim teknolojileri küreselleşmeye yeni bir boyut kazandırmış, uluslararası tasarım ürünlerine ulaşımı kolaylaştırarak kültürel bir çeşitlilik sağlamıştır. Ancak küreselleşme, tasarımcıların esinlendiği ortak, görsel bir havuza dönüşerek yerel, kültürel özelliklerin izlerini silmiştir. Bunun sonucu olarak grafik tasarımda kimlik sorununu beraberinden getirmiştir (Selamet, 2012: 139).

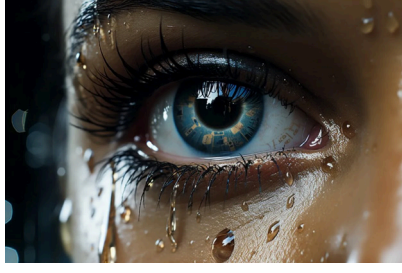
Grafik tasarım, dijital ortamlar vasıtasıyla basılı medya için üretilen geleneksel sayfa düzeninin aksine video ve ses gibi bileşenlerinin dahil olduğu etkileşim sürecinin tasarlanmasına evrilmiştir. Diğer bir deyişle sayfa düzenleri bilgiyi hiyerarşik bir sıraya göre aktarırken etkileşimli medya bilgiye ulaşmada izleyicinin kişisel seçimlerinin belirleyici olduğu doğrusal olmayan, bir yol izlemektedir. İnteraktif tasarım, izleyicinin olası davranışları göz önünde bulundurularak tasarımın bu davranışlara cevap vermesi gerektiği çok katmanlı, navigasyon sağlayan, izlenebilirken aynı anda kullanılabilen arayüz biçimini almıştır. Dolayısıyla geleneksel tasarım yüzeyini izleyen ve yalnızca algılayan

pasif izleyici artık aktif hale dönüşmüştür (Artun, 2017: 99-100). Yakın gelecekte akıllı gözlüklerden sonra akıllı lensler vasıtasıyla görüntülerin önümüze gelmesi, bu lensler için etkileşimli arayüzlerin tasarlanması beklenmektedir (Akman & Uçar, 2020: 14). Bu nedenle çok katmanlı, derinlikli bir yapıdan bahsedilebilir. Tasarımcı bir sonraki hamleyi düşünmek ve farklı arayüzleri birbirine bağlamak durumunda kalacağından, görsel çözümleri bu navigasyon sistemine göre üretmek durumundadır.

Günümüzün dijital ortamları bireylere simülasyon ortamı sağlamakta ve gerçekle olan ilişkisini koparmaktadır. Gerçeğin yerini kodlar ve algoritmaların oluşturduğu sistemler veya dijital görseller almaktadır (Karabulut, 2021: 1518). Teknoloji ve internet kullanımıyla oluşan ekonomik sistem, alışkanlıklar, beklentiler ve iletişim olanakları bireyleri sürekli olarak dijital ortamlara çekmektedir. Bu nedenle grafik tasarımın artırılmış veya sanal gerçeklik alanlarına yönelik tasarımlara daha fazla yoğunlaşacağı düşünülmektedir (Akman & Uçar, 2020: 13).

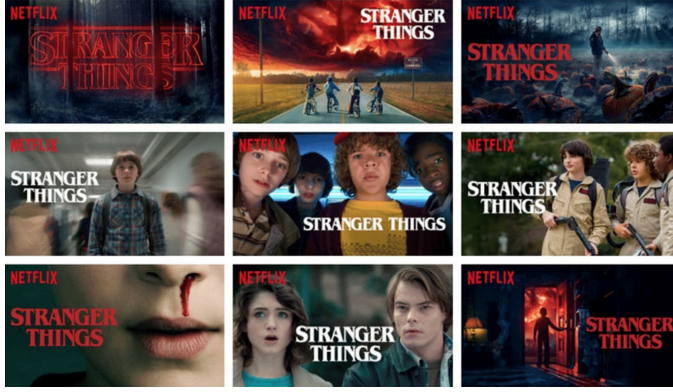
“İletişim sürecinde kaynağın hedefi ikna etmesi, iletiyi nasıl kurguladığı ve hedefe nasıl aktardığı ile yakından ilgilidir” (Yeygel Çakır, 2011: 20). Bir resme veya tasarıma bakıldığında oranlar, renkle ve boyutlar izleyicinin biyokimyasal algoritmaları tarafından işlenmekte sempati, tiksinti veya kayıtsızlık gibi duygular uyandırmaktadır (Harari, 2022: 97). Dijital ortamlarda bireyin karar, tutum, davranış ve katılımları etkileşim bağlamında değişken, kararsız, tutarsız ve çelişkili olduğu düşünüldüğünde kişiselleştirilmiş görsel çözümlere ve ikna yöntemlerine ihtiyaç olduğu anlaşılmaktadır (Akman & Uçar, 2020: 14). Hedef kitlenin ikna edilmesi açısından teknolojilerin fiziksel çekicilikleri de önem kazanmaktadır. Bireylerin kullandıkları cihazlar, donanımlar veya arayüzler çekici ise ürün yetenekli, yeterli, güvenilir ve zeki bulunmakta ve birey üzerinde ikna duygusu uyandırmaktadır (Yeygel Çakır, 2011: 97-98). Mobil cihazlar (cep telefonu, tabletler vb.) herhangi bir noktadan internet ortamlarına ulaşım sağlarken kullanılabilir özellikleri (kullanım hassasiyeti, tuşe, ses ve parmak hareketleri) açısından etkileşim deneyimi yaratmakta bu anlamda internetten ve arayüzden farklılaşmaktadır (Cankat, 2013: 77). Bu bilgilerden bireyin (kullanıcının) psikolojik ve fizyolojik reaksiyonlarına cevap verebilen tasarımların oluşturularak dijital dünyanın hızı ile görsel yaratım hızının eşitlenmesi gerektiği düşünülmektedir.

Çağımızın fiziksel makineleri bilişsel özellikler kazanarak yapay zekânın dâhil olduğu belli başlı veya yaklaşık sonuçlara ulaşabilen kabiliyetler kazanmakta, grafik tasarımın üretim hizmetleri olan web site, fotoğraf, logo veya banner tasarımları gibi ürünler verebilecek hali hazırda birçok çevrimiçi yazılım bulunmaktadır (Akman & Uçar, 2020: 13). Web tasarımı için The Grid firmasının yapmış olduğu *Molly*, Prisma Labs'ın geliştirdiği ve fotoğraf düzenlemesi için kullanılan *Prisma*, tasarımcılar için renk paletleri sunan *Khroma*, Google'ın geliştirmiş olduğu ve çizim yapmayı sağlayan *Auto Draw*, Logo tasarımı yapabilen *Looka*, *Wix logo Marker* ve benzeri *brandmark*, eskiz tasarımları HTML kodlara dönüştüren *Sketch2Code*, e-ticaret sitelerinde kaybolan gelir fırsatlarını tespit etmeye yarayan *Namogoo*, eski resimlerin yeniden düzenlenmesi için *Hotpot*, telifsiz müzik oluşturmak için *Soundraw*, kampanyaları için etkili metinler oluşturabilen *Neuraltext*, pazarlama amacıyla fiyatlandırma stratejileri geliştirebilen *Prisync*, iş ilanları oluşturmak için *Textio*, metinlerden yeni görseller üretebilen *midjourney* ve *Stable Diffusion*, yüksek kaliteli görüntüler ve çarpıcı metin efektleri oluşturabilen *Adobe Firefly*, kolajlar, el ilanları, videolar ve animasyonlar oluşturulabilen *Adobe Express* gibi yapay zekâ temelli birçok uygulama bulunmakta ve geliştirilerek güncellenmektedir (Karabulut, 2021: 1523; Karaşahinoğlu, 2020: 619-620; Handan, 2023; Akpınar, 2023; Alçınar, 2023; Filiz, t.y.; Medium, 2023). Tasarlanan logolar kurumsal kimliğe dönüştürülebilmektedir (Kocaman, 2021: 3013). Hali hazırda kullanılan yapay zekâ destekli birçok uygulamanın sunduğu çözümler tatmin edici olmasa da oldukça çarpıcıdır. Yapay zekânın eleştirel düşünme yeteneği ile yakın gelecekte daha üretken olacağı ve kompleks işleri yapabileceği düşünülmektedir (Karaşahinoğlu, 2020: 617).



Görsel 4. Midjourney 5.2 ile üretilmiş bir görsel

Netflix'in film ve dizi görsel tasarımları ve Nutella'nın ambalaj tasarımı öne çıkan tasarım örnekleridir. Netflix, film ve dizilere ilişkin izlenme oranlarındaki artışın görsel tasarımların çekiciliği ile ilişkili olduğunu fark ederek kişiye özel görsel tasarım uygulamaları gerçekleştirmektedir. Kullanıcı tercihleri (duygusal, romantik, aksiyon filmleri gibi) ve görsel imajlar, algoritmalarla yararlanılarak analiz edilmekte elde edilen bilgilerden yola çıkarak kullanıcılara çeşitli görsel tasarımlar sunulmaktadır. Sunulan tasarımlar her kullanıcı için değişiklik göstermektedir. Görsel imajlar yapay zekânın nesne tanıma (object detection) özelliğiyle vücudun tamamı veya bir bölgesi, yakın plan, göğüs hizası gibi farklı şekillerde tespit edilmekte ve uygulanmaktadır (Şen & Atiker, 2020: 3949). Görsel tasarımlarda yer alan farklı dil özellikleri yapay zekâ kullanımı ile yerleştirilmiştir (Karaşahinoğlu, 2020: 618).



Görsel 5. Netflix'in *Stranger Things* dizisine ait görsel imajlar

Görsel tasarım çalışmalarının kombinasyonel düzenlemeler ile gerçekleştirilmesi algoritmalar ile çok daha kolay ve zahmetsiz bir noktaya ulaşmıştır. Nutella için algoritmalarla yararlanılarak birbirinden farklı desen ve renkteki yedi milyon kavanoz etiketi tasarımı gerçekleştirilmiştir. Böylesine alternatif gerektiren tasarımların, tasarımcı tarafından farklılaştırılması pek mümkün görülmemekte veya tasarımcıların ortaya koyabileceği alternatiflerin sınırlı kalacağı düşünülmektedir (Şen & Atiker, 2020: 3948).



Görsel 6. Algoritma kullanarak tasarlanan Nutella kavanoz renk ve desenleri

Uzun süredir grafik tasarım alanında kullanılan programlara yapay zekânın dahil olmasıyla çok daha verimli hale geldiği, kesme, düzenleme, rötuş, gökyüzü değiştirme, cilt pürüzsüzleştirme, akıllı portre, siyah beyaz fotoğrafı renklendirme ve ince saç ayarları gibi operatörlük süreçlerini kısalttığı görülmektedir (Graphic Designer PRO, 2020). Adobe firması, *Sensei* (usta/öğretmen) olarak ifade edilen yapay zekâ ve makine öğreniminin gücünü programlarına dahil ederek yaratıcı çözümler ve verimli iş akışları sağlamaktadır (Adobe, 2023). OpenAI, tarafından geliştirilen *ChatGPT* sohbet robotu, sorulara cevap verebilme, matematik denklemlerini çözme, metin yazma (edebi, akademik, senaryo vb.), dil çevirisi yapabilme, metin özetleme ve anahtar kelimeleri çıkarma, öneride bulunma gibi yetenekleri ile gelecekte yapay zekânın hangi noktada olabileceği konusunda fikir uyandırmaktadır (Karadede, 2022).

SONUÇ

Küreselleşme ve internet teknolojileri her geçen gün dijital ortamlara olan bağımlılığı arttırmakta veya kullanım gereksinimlerini çoğaltmaktadır. Dijitalleşme yalnızca iletişim biçimlerimizi değil aynı zamanda üretim ve düşünme modellerimizi de değiştirmiştir. Devasa veriler cep telefonlarımızda taşınabilir veya sanal ortamlar üzerinden ulaşılabilir hale gelerek basın ve yayıncılık alanlarındaki çıktılara olan ihtiyaçların azalmasına neden olmuştur. Teknoloji veriye ulaşımı çok daha ucuz ve sınırsız hale getirerek, etkileşimli dijital ortamlara olan talebi arttırmıştır. Artık bilgi herkes tarafından üretilebilir hale gelmiştir. Sanal dünyalarda bireylerin gerçekle olan bağları koparak gerçeğin ötesine geçmiştir. Toplumsallıktan bireyselliğe itilen kişilerin yaşamları dijital ortamlarla kuşatılmıştır. Dolayısıyla bireysel, sosyal, toplumsal ve ticari davranışların tamamı komplike biçimde sanal ortamlara entegre edilmiştir. Toplumların yaşamları, dijital ortamlarla iç içe girmiş, dijital uygulamalar adeta bireylerin yaşamlarını programlamaya, öğretileri ile etkilemeye ve grafik tasarım ürünlerine olan ihtiyaçların dijital olarak karşılamaya başlamıştır. Günümüzde grafik tasarım, yapay zekâ, dijitalleşme üçgeni bambaşka bir zemine oturmuştur. Bu bağlamda verilen bilgiler doğrultusunda aşağıdaki sonuçlar öngörülmektedir.

- Günümüzde zaman, küresel ısınma ve çevreci yaklaşımlar önem kazanmıştır. Tasarımların düşük maliyet ile çok daha büyük kitlelere ulaştırılması, kâğıt, boya, emek ve makine yatırımı gibi maliyetleri gerektirmemesi ve boya, alkol gibi kirleticiler nedeniyle dijital ortamlar rağbet görmektedir. Basım ve yayıncılık endüstrisi ile üretilen çalışmaların ambalaj (tasarımı) üretimi ile kısıtlı kalacağı, tanıtım (kartvizit, katalog, broşür, afiş vb.) çalışmalarının yakın gelecekte minimuma düşeceği ön görülmektedir.
- Tasarımcılara yönelik yapay zekâ ile geliştirilmiş programların veya çevrimiçi ortamların belli başlı işlerde önemli araçlar haline geldiği ve şu an için basit çözümler gibi görünen logo, web sitesi, çizim araçlarının ileride çok daha iyi sonuçlar vereceği öngörülmektedir.
- Dijital ortamlar değişim ve etkileşimin çok hızlı ve yoğun olduğu alanlardır. Dolayısıyla 7/24 bireylerin ihtiyaçlarına ve anlık duygu durumlarına çok hızlı cevap verebilen veya değişebilen görsel çalışmaların yapılması veya sunulması önem kazanmaktadır. Bunun ancak yapay zekâ ile mümkün olabileceği açıktır.
- Yapay zekânın milyonlarca veriyi analiz ederek bilgiyi ayıklama becerisinin görsel tasarım çeşitliliğine yansıtacağı dolayısıyla muazzam tasarım varyasyonlarını çıkarabileceği düşünülmektedir.
- Yapay zekâ bireysel görsel tasarımlar üretmesinin yanında metinleri revize edebilmesi, sohbet robotu olarak görev yapabilmesi gibi veri analiz yetenekleri gibi özellikleri nedeniyle iletişim adına daha kapsamlı çözümler üretebileceği anlaşılmaktadır.
- Yapay zekânın tasarımcı, illüstratör, sanat yönetmeni, fotoğrafçı gibi farklı alanda uzmanlaşmış kişilere ihtiyaç duymayacağı, bu alanlarda derin öğrenme gerçekleştirerek kendi imajlarını (fotomontaj, manipülasyon, illüstrasyon vb.)

yaratabileceği (GAN gibi) ve tüm tasarım sürecini birkaç dakika hatta saniyede yönetebileceği düşünülmektedir.

- İletilmek istenen görsel mesajın yanında çalışmanın nasıl bir ortamda ve hangi donanımlar ile sunulduğu, donanımların kullanma biçimi (ses, dokunma veya ortam) gibi unsurların ikna açısından önem kazandığı anlaşılmaktadır.
- Yapay zekâ ile tasarımcının değişken duygu durumu veya tutumu yerine daha kararlı, radikal sonuçların ortaya çıkması ve daha tutarlı alternatiflerin oluşturulması, küreselleşen tasarım kültürünün derinlik kazanması beklenmektedir.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı

Yazar %100 oranında katkı sağlamıştır.

Çatışma Beyanı

Herhangi bir potansiyel çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Etik Kurul Beyanı

Etik kurul onayı gerektirmemektedir.

KAYNAKÇA

- Adobe. (2023, 1 Ocak). *Sensie*. Adobe. <https://www.adobe.com/sensie.html> (15.12.2023).
- Akman, M., Uçar, T. F. (2020). Bugünün ve geleceğin grafik tasarımı. *Akdeniz Sanat*, 14(25), 9-21. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/akdenizsanat/issue/52160/631748>
- Akpınar, M. (2023, 19 Mart). *Midjourney v5 çıktı: İnanmayacaksınız ama bu haberdeki tüm görseller yapay zekaya ait*. Donanım Haber. <https://www.donanimhaber.com/midjourney-5-cikti-bu-haberdeki-tum-gorseller-yapay-zekaya-ait--161702> (15.12.2023).
- Alçınar, B. (2023, 30 Nisan). *Stable diffusion nedir? Nasıl kullanılır?* Technopat. <https://www.technopat.net/2023/04/30/stable-diffusion-baslangic-rehberi/> (15.12.2023).
- Arıkan, A. G. (2009). *İmgeden baskıya grafik tasarım*. Eğitim Akademi Yayınları.
- Artun, C. (2017). *Teknolojik gelişmelerin grafik tasarıma etkileri* [Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü].
- Becer, E. (1999). *İletişim ve grafik tasarım*. Dost Kitabevi Yayınları.
- Bektaş, D. (1992). *Çağdaş grafik tasarımın gelişimi*. Yapı Kredi Yayınları.
- Cankat, O. (2013). *Taşınabilir iletişim cihazlarında etkileşimli grafik tasarım kullanımı ve bir dijital çocuk kitabı çalışması* [Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü].
- Chip. (2022, 12 Aralık). *Şimdi de film senaryosu yazan yapay zekâ geliştirildi: Karşınızda Dramatron*. Chip. https://www.chip.com.tr/haber/film-senaryosu-yazan-yapay-zeka_154885.html (15.12.2023).
- Demirkaya, İ., Koyuncu, E. (2021). Dijital kapitalizm, tüketim kültürü ve y kuşağının değişen tüketim davranışları. *Intermedia International E-journal*, 8(15), 174-196. <https://doi.org/10.21645/intermedia.2021.107>
- Einstein, M. (2018). *Dijital reklamın gizli dünyası içerik pazarlaması ve doğal görünen reklamlar*. The Kitap.
- Ergüven, A. (2021). *İyi tasarım nedir? Hümanist Kitap*.
- Fıstıkoğlu, S. (2020, 12 Kasım). *İnternet zaafılarımızı sömürüyor! | Prof. Dr. Sinan Canan* [video]. YouTube. <https://youtu.be/7et93ScK7RO>
- Filiz, O. (t.y). *Adobe Express*. Egitimcantasi. <https://egitimcantasi.com/uygulamalar/adobe-express/> (15.12.2023).
- Gazeteoksijen. (2023, 1 Ocak). *Google MusicLM'i duyurdu: Cümlelerden beste yapan bir yapay zekâ*. <https://gazeteoksijen.com/bilim-ve-teknoloji/google-musiclmi-duyurdu-cumlelerden-beste-yapan-bir-yapay-zeka-169399> (15.12.2023).

- Gtech. (2021, 09 Eylül). Yapay zekâ nedir? Yapay zekâ hakkında bilmeniz gerekenler. <https://www.gtech.com.tr/yapay-zeka-nedir-yapay-zeka-hakkinda-bilmeniz-gerekenler/> (15.12.2023).
- Graphic Designer PRO. (2020, 24 Aralık). *Photoshop 2021 Top 5 New Features using Adobe Sensei* [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=FfuNNH2XNTs>
- Handan, I. (2023, 5 Mart). *Hayatınızı kolaylaştıracak 15 yapay zeka aracı*. Webrazzi. <https://webrazzi.com/2023/03/05/hayatınızı-kolaylastiracak-15-yapay-zeka-araci/> (15.12.2023).
- Harari, Y. N. (2022). *Homo deus yarının kısa bir tarihi*. Kolektif Kitap.
- Holat, O. (2021). Dijital platform Netflix'in La Casa de Papel dizisinde çapraz medya stratejisinin inşası. *İletişim Çalışmaları Dergisi*, 7(3), 503-521. https://doi.org/10.17932/IAU.ICD.2015.006/icd_v07i3006
- Kalelioğlu, E. (2023, 20 Ekim). Dall-E 3, ChatGPT'ye entegre edildi: Ama yine de herkes kullanamayacak. *Webtekno*. <https://www.webtekno.com/dall-e-3-ozellikleri-h137387.html> (15.12.2023).
- Karabulut, B. (2021). Yapay zeka bağlamında yaratıcılık ve görsel tasarımın geleceği. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 20(79), 1516-1539. <https://doi.org/10.17755/esosder.844536>
- Karadede, A. B. (2022, 4 Aralık). *Chat GPT nedir?* Donanım Haber. <https://www.donanimhaber.com/openai-chatgpt-nedir-nasil-kullanilir--156659> (15.12.2023).
- Karashahinoğlu, Ş. (2020). Yapay zekânın grafik tasarım alanında kullanım örneklerinin ve gelecekteki olası rolünün incelenmesi. *Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, 10(3), 612-626. <https://doi.org/10.48146/odusobiad.764387>
- Kaya, M., Aydemir, C. (2011). Küreselleşmenin tarihsel gelişimi. *Dicle Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 1(1), 14-36.
- Ketenci, H. F., Bilgili, C. (2006). *Yongaların 10000 yıllık gizemli dansı görsel iletişim ve grafik tasarımı*. Beta Basım.
- Kırık, A. M. (2017). Yeni medya aracılığıyla değişen iletişim süreci: sosyal paylaşım ağlarında gençlerin konumu. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 5(1), 230-261. <https://doi.org/10.19145/gumuscomm.300815>
- Kocaman, Ş. (2021). Grafik tasarım endüstrisinde yapay zekâ. *Journal of Social and Humanities Sciences Research*, 8(77), 3000-3016. <http://dx.doi.org/10.26450/jshsr.2843>
- Köknel, Ö. (2007). *2000'li yılları algılamak*. Altın Kitaplar Yayınevi.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. The MIT Press.
- Medium. (2023, 11 Mayıs). *Adobe Firefly, yaratıcı sektörde yeni bir çağ başlatabilir mi?* <https://medium.com/@digitalpanorama/adobe-firefly-yarat%C4%B1c%C4%B1-sekt%C3%B6rde-yeni-bir-%C3%A7a%C4%9F-ba%C5%9Flatabilir-mi-130de6b2e0d7> (15.12.2023).
- Oracle. (t.y). *AI nedir? Yapay zeka hakkında bilgi edinin*. Oracle. <https://www.oracle.com/tr/artificial-intelligence/what-is-ai/> (03.01.2023).
- Öngün, C. (2020, 6 Şubat). *Generative adversarial networks (GAN) nedir?* Medium. <https://cihanogun.medium.com/generative-adversarial-networks-gan-nedir-5cc6a48a6870> (15.12.2023).
- Schmidt, E., Cohen, J. (2014). *Yeni dijital çağ*. Optimist Kitap.
- Selamet, S. (2012). Sürdürülebilirlik ve grafik tasarım. *Uluslararası Yönetim İktisat ve İşletme Dergisi*, 8(15), 125-148. <https://dergipark.org.tr/pub/ijmeh/issue/54849/751076>
- Şen, E., Atiker, B. (2020). Grafik tasarım uygulamalarında yeni bir aktör: Yapay zekâ. *Journal of Social and Humanities Sciences Research*, 7(63), 3946-3957. <http://dx.doi.org/10.26450/jshsr.2250>
- Tesid. (2022, 13 Ağustos). *Yapay zekanın evrimi: Ortak zekâ ve evrensel zekâ*. <https://tesid.org.tr/yapay-zekanin-evrimi-ortak-zeka-ve-evrensel-zeka> (15.12.2023).
- Weill, A. (2021). *Grafik tasarım*. Yapı Kredi Yayınları.
- Yeygel Çakır, S. (2011). *Web siteleri ve ikna: Teknolojinin ikna gücü*. Tablet Kitabevi Yayınları.

Görsel Kaynakça

- Görsel 1: Kalelioğlu, E. (2023, 20 Ekim). Dall-E 3, ChatGPT'ye entegre edildi: Ama yine de herkes kullanamayacak. Webtekno.
<https://www.webtekno.com/dall-e-3-ozellikleri-h137387.html> (12.12.2023).
- Görsel 2: Brownlee, J. (2019, 12 July). 18 Impressive Applications of Generative Adversarial Networks (GANs). Machinelearningmastery.
<https://machinelearningmastery.com/impressive-applications-of-generative-adversarial-networks/> (04.12.2023).
- Görsel 3: Yalçın, O. G. (2020, 18 Eylül). Image generation in 10 minutes with Generative Adversarial Networks. Medium.
<https://towardsdatascience.com/image-generation-in-10-minutes-with-generative-adversarial-networks-c2afc56bfa3b> (07.01.2023).
- Görsel 4: Akpınar, M. (2023, 27 Haziran). Midjourney 5.2 çıktı: Eklenen yeni özellik tek kelimeyle büyüleyici. Donanım Haber.
<https://www.donanimhaber.com/midjourney-5-2-cikti-ve-yeni-ozellik-tek-kelimeyle-buyuleyici-165262> (15.12.2023).
- Görsel 5: Yakuş, F. N. (2021, 6 Ağustos). Yapay Zeka Tasarım Dünyasını Nasıl Etkileyecek? Trai.
<https://turkiye.ai/yapay-zeka-tasarim-dunyasini-nasil-etkileyecek/> (12.12.2023).
- Görsel 6: Özoğul, E. M. (2017, 5 Haziran). Nutella, her biri farklı tasarıma sahip 7 milyon kavanoz üretti. Pazarlamasyon.
<https://www.pazarlamasyon.com/nutella-her-biri-farkli-tasarima-sahip-7-milyon-kavanoz-uretti> (07.01.2023).

dr. öğr. üyesi sevgi kılınc (sorumlu yazar|corresponding author)
bitlis eren üniversitesi, güzel sanatlar fakültesi
skilinc@beu.edu.tr orcid: 0000-0001-5880-3760

ALTERNATİF MALZEMENİN DÜŞSEL VE GÖRSEL DİLİ: KURT SCHWITTERS'İN MERZBILD ASAMBLAJLARI

araştırma makalesi|research article
başvuru tarihi|received: 14.08.2023 kabul tarihi|accepted: 11.01.2024

ÖZET

Sanat tarihinin avangart sanatçıları arasında yer alan Dadaist Kurt Schwitters'in kendi sanatsal yaratımı sonucu ortaya çıkan Merz kavramı, zamanla kişisel bir sanat hareketine dönüşmüştür. Sanatçının Merzbild olarak adlandırdığı sınıfa dâhil olan asamblajlar, alternatif malzemelerin üç boyutlu eserlere dönüştürüldüğü bir çalışma disiplini ve bu nedenle araştırmanın temel amacını oluşturmaktadır. Araştırmada yöntem olarak içerik analizi ve sanat eseri analizi yöntemleri kullanılmıştır. Sanatçının yaratım sürecine katkı sağlayan olaylar, durumlar ve bunun sonucunda vardığı nokta ile ilgili literatür taramaları yapılmış, araştırma için gerekli olduğu düşünülen konular kuramsal bir şekilde ifade edilmiştir. Çalışmanın kapsamı çerçevesinde disiplinler arası bir kavram olan Merz'in ortaya çıkışı, gelişimi ve aşamaları aktarılmaya çalışılmıştır. Buluntu ve atık nesnelere bir araya getirilerek oluşturduğu çalışmalarından seçilmiş beş adet örnek üzerinden eser analizi yöntemi kullanılarak yorumlamalar yapılmıştır. Bu örneklerin yaratımında kullanılan malzemeler ile renk, doku, biçim, denge ve uyum gibi temel tasarım ilkeleri üzerinden değerlendirmeler yapılmıştır. Sonuç bölümü ile tamamlanan bu çalışmada Schwitters'in alternatif malzemeyi kullanarak yarattığı çalışma disiplini ile aslında neyi amaçladığı üzerinde durulmuştur. Sanatçının buradaki amacının, kullandığı basit sıradan nesnelere yardımıyla oluşturduğu güçlü kompozisyonların disiplinler arası bir esere dönüşmesi isteği olduğunu söylemek mümkündür. Araştırmada yer verilen bilgilerin ve elde edilen sonuçların üç boyutlu eser veren sanat alanları için faydalı olacağı düşünülmektedir.

Anahtar Kelime: Kurt Schwitters, Merz, Merzbild, Asamblaj, Atık Malzeme

Kılınc, S. (2024). Alternatif malzemenin düşsel ve görsel dili: Kurt Schwitters'in Merzbild asamblajları. *Bodrum Journal of Art and Design*, 3(1), 56-69. <https://doi.org/10.58850/bodrum.1341117>

IMAGINARY AND VISUAL LANGUAGE OF ALTERNATIVE MATERIAL: KURT SCHWITTERS' MERZBILD ASSEMBLAGES

ABSTRACT

The concept of Merz, which emerged as a result of the artistic creation of Dadaist Kurt Schwitters, one of the avant-garde artists of art history, has turned into a personal art movement over time. Assemblages, categorized as "Merzbild" by the artist, represent a creative discipline in which alternative materials are transformed into three-dimensional works and therefore constitute the main purpose of the research. Content analysis and artwork analysis methods were used in the research. Literature searches were made regarding the events and situations that contributed to the artist's creative process and the point he reached as a result, and the topics thought to be necessary for the research were expressed in a theoretical way. Within the scope of the study, the emergence, development and stages of Merz, an interdisciplinary concept, were tried to be conveyed. Interpretations were made by using the artefact analysis method on five selected examples of his works created by combining found and waste objects. The materials used in the creation of these examples and basic design principles such as colour, texture, form, balance and harmony have been evaluated. In this research, which is completed with the conclusion section, it is emphasised what Schwitters' actually aims with the working discipline he created by using alternative materials. It is possible to say that the artist's aim here is the desire to transform the strong compositions he created with the help of simple ordinary objects into an interdisciplinary work. The information and results presented in this research are believed to be beneficial for artistic fields involved in producing three-dimensional works.

Keywords: Kurt Schwitters, Merz, Merzbild, Assemblage, Waste Material

GİRİŞ

20 Haziran 1887'de Almanya'nın Hannover şehrinde doğan Kurt Schwitters Hannover'daki Realgymnasium'dan (bilim lisesi) mezun olmuş, daha sonra Dresden Güzel Sanatlar Akademisi'nde Carl Bantzer, Gotthardt Kuehl ve Josef Hegenbarth ile resim tekniği üzerine beraber çalışmalar yapmıştır. Schwitters; dadaizm, konstrüktivizm, sürrealizm gibi akımlardan etkilenmiş, şiir, ses, resim, heykel, grafik tasarım, tipografi ve enstalasyon sanatları olmak üzere çeşitli alanlarda eserler vermiştir. Sanatçı, Hannover Secession'da Şubat 1918 dışavurumcu resimleri ile bir sergi açtıktan sonra Herwarth Walden ile tanışmıştır. Temmuz 1919'de ise Walden'in Berlin'deki Der Sturm galerisinde Merz çalışmalarından oluşan ilk sergisini açmıştır (Dietrich, 2006: 159).

Berlin'deki Dada kulübüne girmek isteyen Schwitters'in bu isteği, kulübün başındaki Huelsenbeck tarafından reddedilmiştir (Artun & Artun, 2018: 501). Huelsenbeck buna gerekçe olarak Schwitters'in Sturm'daki (Herwarth Walden tarafından kurulan grup ve dergi) çalışmalarını göstermiştir, ayrıca onun yeteri kadar politik olmadığını ve fazlasıyla burjuva olduğunu ifade etmiştir (Dachy, 2014: 46). Fakat bu olumsuz sonuç, sanatçının Dadacı olmasına engel olamamıştır. "Gerçek Dadacılar, Dada'ya karşıdır" sloganı Schwitters'de vücut bulmuş ve sanatçı adeta Hannover Dada içerisinde kendi atasını yaratmıştır. Eğitimli bir ressam olmasına rağmen yeni bir şeyler üretme çabası sonucu kolajlar yapmaya başlamıştır. Yaptığı kolajlardan birinde karşılaştığı, Commerzbank (ticaret bankası) sözcüğündeki Merz hecesini kullanarak kendi kişisel sanat hareketini başlatmıştır. Schwitters, Merzlerini hurdalardan, atıklarından ve çöplerden elde ettiği parçaları birleştirerek yaratmıştır. Birbirinden bağımsız olan bu atık nesnelere şekil, renk ve doku gibi plastik özelliklerine göre kolajlar ve assemblajlarda kullanarak estetik bir yaratım içerisine girmiş ve böylece yeni ifade biçimleri oluşturmuştur.

Sanatçı, Birinci Dünya Savaşı'nın sonunda sanat geleneklerinden, özellikle de şövale resminden bir kopuş gerçekleştirmiştir. Bu süreçte modern bir sanatsal sürecin benimsenmesine Merz ile önemli derecede vurgu yapmıştır. Büyük ölçüde kent kültürünün ürünü olan hazır nesne (gazete kâğıdı, fotoğraf görüntüleri, kentsel enkaz, çöp, atık nesnelere) özlü modernist araçlar olarak geleneksel yaratıcılığın yerini almıştır. Schwitters'in çalışmaları dünya savaşı aracılığıyla Weimar Cumhuriyeti'nin yaşamını kapsamış, ancak kökenlerini savaş öncesi dönem ve sanatçının sürgünde olduğu Faşist dönemden almıştır. İmgeler ve semboller, makine çağının getirdiği tarihsel duraklama ile kolajlanmış görüntülerin ve metinlerin çatlaklarının süreksizliklerinde yankılanmıştır. Schwitters'de avangardın çelişkili projelerinin bir arada var olduğu görülmüştür. Geleneksel sanatçıların üretimleri, özellikle savaş sonrası Ekspresyonistler'in üretimleri ile Merz her şeyi kapsayan yeni bir sanat eserine dönüşmüştür. Ancak modern ile gelenekselin bu kaynaşması, Schwitters'i gerici bir modernist yapmamıştır. Ulus ötesi topluluğun bir üyesi olarak Rusya'nın uluslararası avangardı Konstrüktivizm, de Stijl ve Alman, Fransız ve Macar Dada sanatçıları ve daha sonra uluslararası Soyutlama/Yaratma grubu, sanatçının yaratım sürecini beslemiştir (Dietrich, 1993: 3).

Bu çalışmanın temel amacı, avangart bir sanatçı olan Kurt Schwitters'in kendi buluşu olan Merz adını verdiği çalışma disiplininin bir parçası niteliğindeki Merzbild'i (assemblaj) detaylı bir şekilde ele almaktır. Araştırmada yöntem olarak içerik analizi ve sanat eseri analizi yöntemleri kullanılmıştır. Sanatçının yaratım sürecine katkı sağlayan olaylar, durumlar ve bunun sonucunda vardığı nokta ile ilgili literatür taramaları yapılmış, araştırma için gerekli olduğu düşünülen ana konular kuramsal bir çerçevede aktarılmıştır. Çalışmanın kapsamı çerçevesinde disiplinler arası bir kavram olan Merz'in ortaya çıkışı, gelişimi ve aşamaları aktarılmaya çalışılmıştır. Sanatçının Merzbild olarak adlandırdığı sınıfa dahil olan assemblajlar, üç boyutlu eser olma niteliği taşıdığı için bu çalışmada tercih edilmiştir. Buluntu ve atık nesnelere bir araya getirilerek oluşturduğu çalışmalarından seçilmiş beş adet örnek üzerinden eser analizi yöntemi kullanılarak yorumlamalar yapılmıştır. Bu örneklerin yaratımında kullanılan malzemeler ile renk, doku, biçim, denge ve uyum gibi temel tasarım ilkeleri üzerinden değerlendirmeler yapılmıştır. Sonuç bölümü ile tamamlanan bu çalışmada Schwitters'in alternatif malzemeyi kullanarak yarattığı çalışma

disiplini ile aslında neyi amaçladığı üzerinde durulmuştur. Araştırmada yer verilen bilgilerin ve elde edilen sonuçların üç boyutlu eser veren sanat alanları için faydalı olacağı düşünülmektedir.

Bir Yoktan Var Etme, Dönüştürme, Birleştirme Çabası Olarak Merz

Schwitters'in kişisel sanat hareketi, yaptığı bir kolajın tasarımı sırasında Commerzbank sözcüğündeki Merz hecesini, ürettiği eserlerde bir üst başlık olarak kullanmasıyla başlamıştır. Merz'in de tıpkı Dada gibi anlamsız bir sözcük olması, Dada hareketinin ruhuyla bire bir örtüşmektedir. Schwitters de zaten sanatının anlamını anlamsızlık üzerine kurmuştur. Nitekim sanatçının; "ben anlamı anlamsızlık üzerine uyguluyorum... "Merz" sözcüğünü bulduğumda bir anlamı yoktu. Şimdiyse... onu kullanmaya devam edenlerin anlamlandırışıyla değişiyor" cümleleri bunu kanıtlar niteliktedir (Motherwell, 1981: 59). Kendi içerisinde gelişim göstermeye devam eden Merz sözcüğünden; "Merzbau (Merz yapı), Merzbild (Merz imge), Merzzeichnung (Merz desen), Merzbühne (Merz tiyatro), Merzdichtung (Merz şiir) kavramları ortaya çıkmıştır" (Dachy, 2014: 47). Bu kavramlar çerçevesinde şekillenen resimler, yapılar, kolajlar, tiyatro ve şiirler, birleştirme ve dönüştürme çabasının bir sonucunda oluşmuşlardır. 1920'lerden sonra sanat alanında ortaya çıkan yeni bilgiler, değişim ve gelişen bilinç sonucu kavramın anlamı iyice belirginleşmeye başlamıştır (Dachy, 2014: 47). Merz yaratımı hususunda Schwitters'e göre yalnızca tek bir koşul vardır. Sanatçı bu koşulu şu şekilde anlatmaktadır:

Merz sanatsal anlamda biçimlendirilebilmek için her türlü engelden kurtulmayı amaçlar. Buradaki özgürlük dizginsiz bir başıbozukluk değil, sert bir sanatsal disiplinin ürünüdür. Örneğin, bir sanatçının, biçimlendirmeyi biliyorsa, yalnızca kurutma kâğıtlarını bir araya getirerek bir tablo yapmaya hakkı olmalıdır. (Schwitters'den aktaran Motherwell, 1981: 59)

Sanatçı'nın Merz yaratımının ortaya çıkmasında, o dönem Almanya'nın içinde bulunduğu siyasi kriz oldukça etkili olmuştur. Bu sayede kendi sanatsal enerjilerini harekete geçirmiş ve yaratıcılığında muazzam bir artış sağlamıştır. Kurt Schwitters'in kişisel sanat hareketi olarak tanımlanan Merz'in temeli, Kübist sanatçıların bir keşfi olan kolaj ilkesine dayanmaktadır. 20. yüzyılın başlarındaki diğer sanatçılar gibi o da kolaj yapmayı benimsemiştir. 1918'den önce yaptığı natüralist resimler aslında çok az süreklilik göstermiştir ve savaştan sonra kendini soyut kolajlar ve asamblajlara adanmıştır. Sanatçı birçok sanat alanında eser vererek ve farklı sanat disiplinlerini bir arada kullanarak, kendi yaratım kimliğinin oluşmasını sağlamıştır. Bu süreci de şu şekilde ifade etmiştir:

Sanatın çeşitli dallarıyla uğraşmak benim için sanatsal bir ihtiyaçtı. Bunun nedeni faaliyet alanımı genişletme isteğim değil, bir sanat dalında uzman olmayıp sanatçı olma isteğimdi. Amacım, sanatın tüm dallarını sanatsal bir bütün içinde kucaklayan Merz karma sanat eseridir. Bunu yaparken önce bireysel sanat kategorilerini birleştirdim. Kelimeleri ve cümleleri ritmik bir tasarım oluşturacak şekilde şiirlere yapıştırdım. İşlemi tersine çevirerek, cümlelerin okunabilmesi için resimleri ve çizimleri yapıştırdım. Resmin resimsel kalitesinin yanı sıra plastik bir rölyef oluşturacak şekilde resimlere çivi çaktım. Bunu sanatlar arasındaki sınırları ortadan kaldırmak için yaptım. (Schwitters'den aktaran Motherwell, 1981: 62)

Schwitters için Merz, çeşitli alanlardaki faaliyetleri için tanımlanabilir, kapsayıcı etiket sağlayan marka işlevi görebilir, aynı zamanda süreç ve zihniyet birleşimi olarak da ifade edilebilir. Merz, sanatsal yaratım adına tüm prangalardan kurtulmayı temsil etmektedir. Bu sözcük, temelde insanın aklına gelebilecek her türlü malzemenin bir araya getirilmesini ifade etmektedir. Malzemelerin çalışma üzerinde eşit olarak değerlendirilmesi ise Merz yaratımının dayandığı teknik boyutu bize göstermektedir. Malzeme olarak kullanılan nesnelere arasında yapılan seçim ve bu nesnelere birincil anlamlarına son verilmesi sonucunda sanatçının yaratımı oluşmuştur. Öyle ki sanatçı, kendi sanat eserlerini daha sonraki projeler için kolaj malzemesi olarak kabul etmiş ve böylece zengin bir bağlantı ağı yaratmıştır (Dietrich, 2006: 158-161). Doğal formları yeniden üretme arzusunun, kişinin bir ifade üzerinde çalışırken gücünü ve tutarlılığını sınırlayacağını düşünen sanatçı, doğal unsurların tüm reproduksiyonlarını bırakır ve sadece

resimsel unsurları boyar. Bu sayede soyut ifadeler yaratmış olur. Akademide öğrendiği tekniklerle resmin öğelerini birbirine göre ayarlar, ancak bu sefer doğayı yeniden üretmek amacıyla değil ifade amacıyla yapmaktadır.

Yaşamın içerisindeki parçalanmış şeyleri bir araya getirmeye çalışan Merz, 19. yüzyıl sonunda başlayan fragman estetiğinin bir uzantısı olarak ifade edilir. Bu estetik kavram, savaşların, devrimlerin, insanların ruhlarını parçalayan metropol hayatının ve modern teknolojinin getirdiği olumsuzlukların sonucunda oluşur. Merz, bu parçaları bir araya getirerek gizemlerini ve büyülerini keşfetmeyi amaçlar. Sanatçı, bu yaratım sonucunda sanatın, kozmik bir armoni kurarak savaşa son verecek estetik bir devrim yaratacağına inanır (Artun & Artun, 2018: 504). Avrupa'da o dönem yaşanan modern savaşın etkileri, sanatçının eserlerine güçlü bir şekilde etki etmiş ve sonuçta ortaya çıkan estetik nesnelere bir devrim amacı gütmüştür. Sanatçı, savaşın parçaladığı her şeyi Merz yöntemini kullanarak tekrar bir araya getirmeye çalışmış, ortaya çıkan eserler toplumun yeniden ayağa kalkması inancına bir vurgu yapmıştır. Bu yöntemler, aynı anda hem geleneğin kaybını kabul edebilen hem de onun kurtarılması için umut sunan bir arayışın sonucunda gelişmiştir. Sanatçının 1930 tarihli bir yayınındaki düşünceleri şu şekildedir:

Savaş sırasında her şey altüst olmuştu. Akademide öğrendiklerim bir işe yaramıyordu ve yeni fikirler henüz hazır değildi... Derken muhteşem devrim patlak verdi... Kendimi özgür hissettim, coşkumu bütün dünyaya haykırmalıydım. Tutumlu olmak zorunluluğundan ne bulduysam topladım çünkü şimdi çok fakir bir ülkeydik. İnsan çöple de bağırabilirdi. Ve ben de bunu yaptım, çöpleri birbirlerine çiviledim ve yapıştırdım. Buna da Merz dedim. Merz, savaşın sonunda barışla sonuçlanmasına bir şükrandı. Her şey paramparça olmuştu ve yenilerinin bu parçalardan, fragmanlardan yapılması gerekiyordu: İşte Merz buydu. Devrimin benim içimdeki imgesi gibiydi; olduğu gibi değil de olması gerektiği gibi. (Schwitters'den aktaran Dietrich, 2006: 159)

"Sanat, tanrı olarak yüceltilmiş, yaşam kadar açıklanamaz, tanımlanamaz ve amaçsız ilkel bir kavramdır" (Schwitters'den aktaran Motherwell, 1981: 63) diyen sanatçı, savaştan sonra hızla Almanya'nın en deneysel sanatçıları arasına katılmayı başarmıştır. Şiir, müzik, performans, grafik tasarım ve mimarlık gibi birçok farklı alanda aynı anda çalışarak eşi görülmemiş genişlikte bir kolaj sanatçısı olarak yeni bir kimlik yaratmıştır. Dada ile tanıştıktan sonra, onu modern sanatın en hayati biçimi olarak kabul etmiş ve sanatını onunla ilişkili ve aynı zamanda ona karşı olarak tanımlamıştır. Dada'nın da tıpkı kendisi gibi anlamsızla haşır neşir olduğunu ifade eden sanatçı, Dadacıları "çekirdek dadacılar" ve "kabuk dadacılar" diye ikiye ayırmıştır. Hareketin başlangıcında yalnızca çekirdek dadacıların olduğunu, kabuk dadacıların ise Huelsenbeck'in liderliğinde başlangıçtaki çekirdekten koptuklarını ve koparken de çekirdeğin bir kısmını kendileriyle birlikte götürdüklerini ifade etmiştir. Bu kopuşun şamata ve tantana eşliğinde olduğunu, ayrıca Huelsenbeck'le birlikte Dada'nın siyasi bir meseleye dönüştüğünü de eklemiştir. Dadacılar bu dönemde Merkez Komitesi'nin meşhur manifestosunda radikal komünizmi Dadacılığın bir buyruğu olarak dayatmıştır. Huelsenbeck de 1920'de yayınlanan ve kendi dada tarihini anlattığı yazısında "Dada Alman Bolşevizmidir" diyerek bu yöndeki siyasi düşüncesini açıklamıştır. Ayrıca "Dadacılığın Tarihi"nde Huelsenbeck'in "öyle ya da böyle, sanatın sıkı bir dayak yemesi gerek" sözlerine değinen sanatçının Huelsenbeck'le fikir ayrılıkları olduğu bilinmektedir (Huelsenbeck'ten aktaran Artun, 2022: 133).

Huelsenbeck'in Schwitters ile ilgili düşünceleri onu Dada kulübüne kabul etmemesinden beri olumsuzdur. Huelsenbeck'i kabuk dadacı olarak nitelendiren Schwitters, onun Dada Almanach'ın önsözünde yazdığı yazıyı şöyle eleştirmiş ve Merz bağlamındaki kendi bakış açısını açıkça şu şekilde ifade etmiştir:

Yakın zamanda yayınlanan Dada Almanach'ın önsözünde Huelsenbeck şöyle yazıyor: "Dada, kültüre karşı bir tür propaganda yapıyor". Dolayısıyla Huelsendadismus [bir kelime oyunu: Huelse=kabuk] sanata ve kültüre karşı politik yönelimlidir. Hoşgörülüyüm ve herkesin kendi dünya görüşüne sahip olmasına izin veriyorum, ancak böyle bir bakış açısının Merz'e yabancı olduğunu belirtmek zorundayım. Merz prensip olarak sadece sanatı hedefler, çünkü hiç kimse iki ustaya hizmet edemez. (Schwitters'den aktaran Dietrich, 2006: 161)

Schwitters, bütün sanatsal yaratımlarında (resim, şiir, vb.) bir araya getirdiği atık nesnelere ve dil döküntülerini "bayağılıklar" (abfall) diye isimlendirmiştir. Bütün bu bayağılıkların Dada sayılamayacağını fakat her bayağılığın Dadacı bir anlamsızlık yükü gizlediğini ifade etmiştir. Kendisinin gündelik hayatın bayağılıklarını, döküntülerini merzleyerek sanat yapmaya çalıştığını anlatmıştır (Artun & Artun, 2018: 516). Sanatçı, 1931 yılında kaleme aldığı Ben ve Hedeflerim adlı yazısında sanat ve sanatçı hakkındaki fikirlerini şu şekilde ifade etmiştir: "Sanat etkide bulunmak ve etkin olmak değil, özgürleşmek ister, hayattan, ulusal, politik, ya da ekonomik mücadeleler gibi insanlara yük olan her şeyden. Sanat devletten, partiden ve karın doyurma kaygılarından kirlenmemiş saf insan ister" (aktaran Artun & Artun, 2018: 534).

Schwitters, dünyanın fiziksel tortusunu Merz'in birincil maddesi haline getirirken eserinin ideolojik çıkarlarını onu oluşturan maddi ayrıntılara dayandırmıştır. Berlinli Dadaistlerin aksine resim ve kitle iletişim araçlarının yeniden üretimi arasındaki ilişkiyi araştırmaktan çok, soyutlamanın sınırlarını keşfetmekle ilgilendiğini söylemek mümkündür. Aslında sanatçı, Merz resimlerini soyut sanat eserleri olarak görmüştür. Bu önemli sanatçının sanatsal devrimi geç denilebilecek bir yaşta (32) oluşmuştur. Merz stili sanatçının hayatını kökten değiştirmiştir. Bunun sonucunda sanatçı kendisini birdenbire çağdaş sanatın ön saflarında bulurken çeşitli Avrupa Dada grupları, Bauhaus (Schlemmer, Klee, Kandinsky, Feininger, Gropius) ve Doğu Avrupa'dan yeni nesil Konstruktivistler de dahil olmak üzere hızlı bir şekilde avangart ile ittifak kurmuştur. O zamana kadar fantezisinde sınır tanımamış ve sonraki on yılda soyut drama ve şiir, kabare, tipografi, multimedya sanatı, vücut boyama, müzik, fotoğrafçılık ve mimari gibi alanlarda radikal deneyler yapmıştır. 1923-32 yılları arasında düzensiz olarak yayınlanan bir Merz dergisi çıkarmış ve 1924'te başarılı bir reklam ajansı kurmuştur (Hadid, 2016: 79).

Görüldüğü üzere Merz'in dili artık ortak bir dil olarak kabul edilmiştir. Bugün boya dışında malzemelerle çalışan ve bir şekilde Schwitters'e atıfta bulunmayan sanatçı yok gibidir. Cesur ve geniş kapsamlı deneylerinden dolayı onu, Pop Art, Performans Sanatı, Kavramsal Sanat, Fluxus, Multimedya sanatı ve Post-modernizmin dedesi olarak görmek mümkündür. Schwitters'in sözleriyle: "Dadaizm yalnızca karşıtları gösterirken, Merz bir sanat eseri içinde değerlendirerek karşıtları dengeler. Saf Merz sanattır, saf Dadaizm sanat değildir" (Schwitters'den aktaran Dietrich, 2006: 164). Sanatçı, ait olduğu Wilhelm kültürüne, savaşın çılgınlığına ve aynı zamanda burjuva düzenine karşı çıkan yapıcı fikirleri ile yalnızca yıkım ilkesinin peşinden giden Dadaistlerden farklı bir konumda olduğunu göstermektedir. Merz hareketi çerçevesinde sanatçı bu fikirlerini gerçekleştirmeyi hedeflemiştir. Dada [dolayısıyla] sanat karşıtıdır, Merz ise medeniyet atıklarının yeniden değerlendirilmesi yoluyla sanattır denilebilmektedir.

Merzbilder (Kolaj-Asamblaj)

Schwitters Merz üst başlığı altında birçok farklı sanat alanında eserler vermiştir. Merzbild (Merz imge) onun kolaj ve asamblaj eserlerini içeren alt gruba verdiği bir isimdir. 1918-1919'da kolaj tekniğini benimsemeye başlayan Schwitters, şövaleye sırtını dönerek parçalanmayı verili olarak onaylamış ve yeniliğin değerini ilan etmiştir. Yine de gelenekten kopuşu sanatçının 1930'daki ifadesinin düşündürdüğü kadar ani ve kesin olamamıştır. Savaşın sona ermesi ve kurtuluşu konusundaki sevincine rağmen geçmiş normların kısıtlamaları, Schwitters'in vizyonunun bir Alman sanat geleneğiyle şekillendiğini göstermektedir. Geçmişten vazgeçme konusundaki isteksizliği, özellikle faaliyetlerinde geçmişin parçalarını kurtaran bir koleksiyoncu -kolaj yapıcı- olarak ama aynı zamanda natüralist resimle devam eden ilişkisinde belirgindir. Temsili idam etmiş, soyut kolajlarının yanı sıra resimler yapmış ve görünüşte sürekli bir bütünlük arayışı açısından karşıt stiller benimsemiştir. Schwitters'in kolaj teorisi, Alman Dışavurumcu teorisine dayanmaktadır. Sanatçının Dışavurumculuğu yabancı üsluplar yerine, evinin değişen kültürel ortamından güç almıştır. Burası savaş yıllarını geçirdiği ve sanat kariyerine başladığı Hannover şehridir. Sanatsal üretimin değişen koşullarını kabul eden Schwitters, hızla yeni bir zorunluluk olduğunu keşfetmiştir. Merz

yönteminde hazır nesne kullanması sezgi ve gerçekleştirme arasındaki aralığı kısaltarak doğrudan sanat eserinde ifadeye yönelmesini sağlamıştır. Bu yöntemde boyalı bir görüntünün yaratılmasından ziyade malzeme ve formlar, bir biçim benzerliğinin sağlanmasını gerektirmiştir. Merz, tüm önceden oluşturulmuş kolajlar dahil olmak üzere en kapsayıcı şekilde tanımlanan bir kolaj teorisi (Dietrich, 1993: 47).

Dadaizm'in eylemleri ve ifadeleri Schwitters'in, zamanın çalkantılı ruhunu yakalayacak yeni bir dil deneyimi ihtiyacına güçlü bir destek sağlamıştır. Gündelik hayattaki şiddet, toplumsal ve siyasal ortamdaki çalkantılar bunların sadece bir kısmıdır. Sanatçıyı savaş sonrası değişen düzene yanıt olarak yeni ve iddialı bir ruh olarak görebilmek mümkündür. Merz ile Dadaya yaptığı vurgunun bu anlamda oldukça güçlü olduğu söylenebilir. Bilindiği üzere Dada savaş ve sanat karşıtı bir harekettir, Dadacılar bunu saçmalık ve ironi ile toplumda varsayılan anlamların altını oymak için radikal bir şekilde kullanmıştır. Schwitters, kendini Dada tarafında tanımlamış, Merz yaratımıyla da Dada'ya güçlü bir şekilde bağlı olduğunu göstermiştir. Sanatçının sanatsal fikirlerinin gelişiminde Alman avangardının önemli bir yeri olduğunu söylemek mümkündür. O dönemin avangart sanatçıları geleneksel anlam ve anlayışın yıkıntılarında, kitlesel savaş ve ticaret ile elde ettikleri başarıyı pas geçerek iletişimi ön plana çıkarmaya çalışmışlardır. Bunları mahvolmuş olumsuz terimlerle değil, yeni malzemenin gurur verici üretiminden tüketim aşamasına kadar her iki tarafta da çöpün yeniden kullanımıyla yapmışlardır (Carroll, 2011: 720).

Schwitters, 1919 yılında Sturm Galerisi'nde açtığı sergiyle ilk kolajlarını sanatseverlerin beğenisine sunmuştur. Bu sergiyle ilgili Der Sturm'a yazdığı kısa manifestoda, yaptığı çalışmaları Merzbilder yani Merz resimler olarak adlandırmıştır. Merz kelimesi esas olarak, akla gelebilecek tüm malzemelerin sanatsal amaçlarla bir araya getirilmesini ve teknik olarak, tek tek malzemelerin eşit değerlendirilmesi ilkesini ifade eder (Elderfield, 1985: 72). Çalışmalarını yaparken sadece boya ve tuval, fırça ve palet değil; gözle algılanan tüm malzemeler ve gerekli tüm araçlardan yararlanmıştır. Ayrıca kullanılan malzemenin herhangi bir amaç için önceden oluşturulmuş olup olmadığı da önemli değildir. Çocuk arabası tekerleği, tel örgü, ip, tahta, seramik, madeni para ve metal gibi malzemeler, boya ile eşit haklara sahip unsurlardır. Sanatçının yaratımları, malzemeler arasında yaptığı seçime ve bu malzemelerin malzemeliklerine son vermesi ilkesine dayanmaktadır (Dietrich, 2006: 161).

Schwitters, Merz resimlerini atıklardan, hurdalardan, döküntülerden ve çerden çöpten yaratmıştır. O dönemde eline ne geçiyse ne bulduysa onları bir araya getirerek asanblajlar oluşturmaya başlamıştır. Tahta parçaları, teller, kâğıt mendil, teneke kutular, vestiyer makbuzları, tramvay biletleri, cam parçaları gibi atık nesnelere, onun eserlerinde yeniden hayat bulmuştur. Bu malzemeler birbirleriyle uyumlu bir şekilde bir araya getirilip yeni anlamlara sahip olduklarında, kendilerine has niteliklerini ve tözlerini kaybederler. Maddeselliklerinden arındırılarak asanblajın maddesi haline getirilirler (Gamard, 2000: 27). Sanatçının asanblajlarını incelerken Hannover'deki ya da Berlin'deki tramvay veya konser biletleri, dönemin çikolata markaları ve ambalaj trendleri hakkında bilgi edinilebilir. Bu malzemelerin bir sanat eserine nasıl girdiğini ve bunların konuyla olan ilgisini düşünülebilir. Ancak aynı zamanda Schwitters'in çalışmaları, bu tür sıradan maddeliklere ve basit tarihsel referanslara karşı görünüşteki muhalefetleri aracılığıyla işlev görmektedir ve aslında buna dayanmaktadır.

Asanblajlar, ilki eşitlik olan oldukça ilginç birkaç ilke tarafından yönetilir. Bu elbette gelenekselin, sanat dünyasında yağlı boyayla hüküm süren bağlılığıyla doğrudan bir yüzleşmedir. Aslında Merz'in iki kat daha devrimci olduğu söylenebilir, çünkü yağlıboya resmi reddetmek veya önemini azaltmakla kalmaz, aynı zamanda kâğıt, atık endüstriyel ürünler, mineraller, organik atıklar ve bunları yapıştırmak için kullanılan çivi ve yapıştırıcıyla birlikte sanat kırıntılarını da yükseltir. Schwitters'in sanatı saf sanatın yaratılmasına doğru motive olurken uygulamaları sanat dışı, sanat karşıtı yaratmaya yöneliktir. Onunki,

doğası gereği demokratik bir süreç, çünkü yüksek hiyerarşinin yıkımına işaret etmiş, onun yerini sanatsal eşitlik ilkesinin almasını istemiştir. Malzemelerin bu eşitliği, sanatsal türlerin eşitliği ve birleşmesi ile daha da vurgulanmaktadır. Yani asamblaj üretimi Schwitters için, ayrılıklar arasında köprü kurmayı veya üstesinden gelmeyi amaçlayan bir sanatsal pratiğin yaratılması anlamına gelir. Boya, ayakkabı başcıkları, gazete kâğıdı, cam, şiir, heykel -her biri belirli bir ifade biçimi ve içeriği sağlar; asamblaj, birden çok yolu içeren bir çalışma yaratmak için diğer malzemelerle tezat oluşturur ve bunları birleştirir. Merz, anlamı tamamen insanlar tarafından kullanılma biçimine bağlı olduğundan tanım gereği tanımsızdır. Bu, esasen Merz'in anlamının Schwitters'in onu kullandığı kullanıma bağlı olduğu anlamına gelir ve belki de kişisel estetiğinin bireyselleştirilmesi için uygun bir slogan veya reklam aracıdır. Bununla birlikte Merz'i sanat yapımına akıcı bir yoruma izin veren bir bakış açısı olarak görmek çok daha yararlıdır. Bu sayede hayal edilebilir "her malzemenin" kullanımı görülmektedir (Allen, 2011: 9). Sanatçı asamblajlarında ne olaylara açık bir şekilde değinmektedir ne de kullandığı küçük metinler ya da kelimelerle görsellerin okunmasına destek olmaktadır. Çoğunlukla temsili olmayan malzemelerin kullanıldığı bu eserler neredeyse tamamen figür kullanımından da yoksundur. Aynı zamanda ilk bakışta geliş güzel bir hurda yığını izlenimi verdiğini söylemek mümkündür. Burada kullanılan materyaller sağladıkları yakınlık duygusu ve çelişkili izlenimle, asamblajın dokunsal kalitesi arasında özel bir gerilim yaratmaktadır. Bu gerilim yakınlık ve uzaklık arasında, güzel ve çirkin arasında organik bir sanatsal dönüşüm sağlamaktadır.

Kolaj tekniği, Picasso ve Braque tarafından icat edilmiş olsa da Dadaistler özellikle Arp, Hausmann ve Schwitters onu geliştirerek bugünkü haline getirmişlerdir. Kolajın köklerinin Dadaya kadar uzanan pek çok psikolojik ve estetik öğeyi içerdiği açıktır. Görünen ilkelik (birbirine yapıştırma), temel renklere eğilim (kırmızı, mavi ve sarı), kâğıt, mantar, tel (ve yeni denilen diğer malzemeler) ilavesiyle yeni mekân anlayışı Dadaistler için mantıklı bir ifade olmuştur. Aslında ekledikleri şeylerin bir çeşit ironi olduğunu söylemek mümkündür (Kleinschmidt, 1974: 65-66).

Dadaistler bir bakıma kolajla birlikte geleneğin ölümünü kabul ederek yeni bir öneride bulunmaktadırlar. Burada ironi, ters-düz etme ve gülme toplumun eleştirisinde bir araç olarak işlev görmektedir. Aynı zamanda materyallerin şakacı bir biçimde yeniden düzenlenmesiyle, gerçekliğe bakmanın yeni bir yolu, yeni bir politik, sosyal ve kültürel bakış açısının yaklaşımı da önerilmektedir denilebilir. Dolayısıyla Schwitters'in de sanatsal oyun yoluyla toplumsal değişimin mümkün olabileceğine inandığı söylenebilir.

Araştırma Kapsamında İncelenen Asamblaj Örnekleri

Schwitters'in asamblajlarının metamorfik doğası, savaşla ilgili duygularını ve ardından yeniden canlanma ihtiyacını ifade eden sanata olan ilgisini yansıtmaktadır. Sanatçı, çöp sepetlerinden çöp yığınlarından ve kaldırımlardan atık malzemeleri toplayarak ve daha sonra bunları yeni kreasyonlarda birleştirerek çalışmalarını üretmiştir. Bunu yaparak çevresindeki yıpranmış kalıntıları belgelemekten daha fazlasını yapmıştır, onları yeni bir yaratıma dönüştürerek farklı anlamlar kazanmalarını sağlamıştır. Schwitters, eserlerini oluşturan tüm bu temel birimleri özgün ve anlamlı parçalar olarak görmüş ve bunu ortaya çıkarmanın sanatçının görevi olduğunu hissetmiştir. Sanatçının bu çabası, geleneksel sanatsal malzemelerin ötesine, sıradan nesnelere alevine uzanan bileşenleri toplama ve inşa etme yöntemlerini uygulama gücü veren bir yaklaşım olarak tanımlanabilir. Bütün bunlarda Schwitters, içeriksel bir ifade formüle etmekle değil, malzemenin radikal bir gerçekçiliğini yaymak, yaşamı, bulunmuş nesnelere gerçeklikten sanata dönüştürmek ve onlarla koordine etmek, dönüştürmek için rastgele bulunan atıkları kullanmakla ilgilenmiştir.

Soyutlama ve gerçekçilik, estetik ve saçmalık gibi sanat ve yaşamın hassas noktalarının yan yana gelmesinden kaynaklanan içsel bir gerilim taşıyan asamblajların, doğuştan gelen bir dinamizme sahip oldukları söylenebilir. Schwitters'in, Merzbild Rossfett'te sergilenen çalışmalarının mükemmel renk ustalığında, içerik ve formun hassas dengesine sahip oldukları görülmektedir.

Minimalist denebilecek sadelikte kullanılan malzemeler, çerçevenin çok ötesine uzanan gizemli bir dünyanın yaratılmasını sağlamaktadır. Bu sergideki önemli eserlerden biri makalede sanatçının analiz edilen eserleri arasında yer verilen *Asil Bayanlar için Yapı (Construction for Noble Ladies)* adlı asambldır.

Schwitters, ince renklerin ve istikrarsız dengenin ustasıdır denilebilir ve yirmili yıllarda, birincil renge ve net geometrik biçimlere dayanan Konstrüktivizm'in etkisi, onun çalışmaları için her zaman avantajlı olmamıştır. Yarı-minimalist bir yaklaşım ona doğal olarak gelse de (bunu erkenden Renkli Kareler gibi resimlerde denemiştir), 1924'ten sonra Konstrüktivist fikirleri çalışmalarına daha titiz, daha düzgün, daha büyük ve daha basit bir şekilde dahil etmiştir. Ama neyse ki keskin Konstrüktivist renklerin ve sıkı kompozisyonun etkilerinin keskin eğriler ve gölgeler ile Schwitters'in çok sevdiği hırpalanmış resim parçalarıyla parlak bir şekilde dengelendiği *Haç ve Küre (Relief mit Kreuz und Kugel, 1924)* ile Cicero (1926) gibi muhteşem rölyeflerinden de görülebileceği gibi, Merz'in ilkelerinden asla vazgeçmemiştir. Eşit derecede şaşırtıcı bir örnek de Schwitters'in yaz tatillerinde Merz'in içerisinde kullanacağı şeyleri bulmak için sahillerini taradığı Hollanda'da yapılmış olan *Küçük Denizcinin Evi'dir (Kleines Seemannsheim, 1926)*.

Sanatçının sayısı kesin olarak bilinmeyen asambldarı arasından araştırma için beş eser seçilmiştir. Bu eserler seçilirken renk, doku, biçim, denge ve uyum gibi temel tasarım ilkeleri göz önünde bulundurulmuştur. Ayrıca mümkün olduğu kadar çok katmanlı ve boyutlandırılmış eserler tercih edilmiştir.



Görsel 1. Kurt Schwitters, *İsimsiz*, 1920/1922, ayna üzerine yağlı kâğıt, karton, tahta, madeni yaprak, porselen, alçı, metal ve cam kullanılarak oluşturulmuş asambld, 28,5x11 cm, Paris Modern Sanat Müzesi, Paris

Sanatçının eserleri arasındaki diğer örneklerden farklı olan Görsel 1'deki asambldada bir el aynasının çerçeve olarak kullanıldığı görülmektedir. Çalışmalarını kurgularken kullandığı atık parçaları biçim, renk ve doku özelliklerine göre konumlandığı tarzı burada da tespit edilmektedir. Kahverengi ayna çerçevesinin zemininin, tıpkı bir tuval gibi çeşitli renklerle boyandığı görülmektedir. Bu zemin renklerine uygun olacak biçimde seçildiği düşünülen, peynir kâğıdı, bir yaprak formu, küçük metal bir parça, çeşitli biçimlerde atık ahşap ve kâğıt parçaları dikkat çeken öğeler arasındadır. Zemindeki pastel renk tonlarına uyum sağlayacak şekilde seçilen parçaların aksine kullanılan atık seramik parçalarının mavi beyaz renkli olması bir zıtlık oluşturmaktadır. Bu bilinçli seçimin çalışmayı hareketlendirmek amaçlı yapıldığı tahmin edilmektedir. Sanatçının başka çalışmalarında yer verdiği kelime kullanımını bu örnek üzerinde de görmek mümkündür. Burada kullanılan "A. Constantin" muhtemelen özel bir isimdir ve neyi ifade ettiği tespit edilememiştir. "Aus" kelimesi Almanca "dışında" demektir, "choc" hecesi ise çikolata kelimesinin kısaltması olarak kullanılmış olabilir. Sanatçının bu kelimelerle bize ne anlatmak istediğini tespit etmek

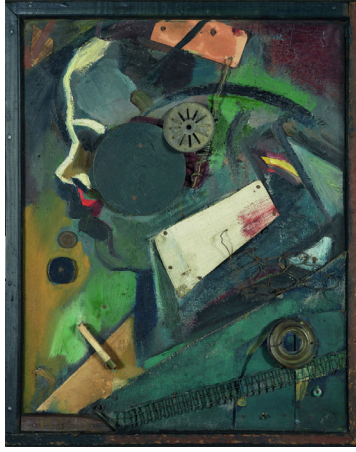
maalesef pek mümkün değildir. Çalışma hakkında kısıtlı bilgilere ulaşıldığı için, atık el aynasının sanatçı için özel bir anlamının olup olmadığı bilinmemektedir. Daha sonraki bazı çalışmalarda görülebileceği gibi, sanatçı eşinin ve kız kardeşinin portrelerini asambajlarında kullanmıştır. Dolayısıyla bu el aynasının da onun için önemli bir kadına ait olabileceği ihtimalini düşündürmektedir. Bütün bunların sonucunda, farklı bir biçime sahip olması ile kullanılan parçaların ve renklerin uyumu sonucu oluşan ahenkle çalışma, sanatçının eserleri arasındaki dikkat çekici bir parça olma özelliğine sahiptir diyebilmek mümkündür.



Görsel 2. Kurt Schwitters, *Kiraz Resmi (Das Kirschbild)*, 1921, karton üzerinde kâğıt, kumaş, ahşap, metal, mantar, yağ, kurşun kalem ve mürekkep kullanılarak oluşturulmuş asambaj, 91,8x70,5 cm, Modern Sanat Müzesi, New York

Görsel 2'de görüldüğü gibi büyük ölçekli bu asambajın merkezinde, bir küme kiraz için Almanca ve Fransızca sözcüklerle basılmış bir kelime kartı bulunmaktadır. Kurşun kalemle karalanmış 'Ich liebe Dir!' sözleri bize, Schwitters'in tanınmasını sağlayan 1919 tarihli *To Anna Blume* şiirini çağrıştırmaktadır. Görsel ve metin arasındaki değişen ilişkiye bağlı olarak, asambajın örtülü ve çok katmanlı bir üslupta yapıldığını söylemek mümkündür. Çalışma, tümü destekleyici zemine yapııştırılmış gazete parçaları, adres ve ürün etiketleri (bazıları okunabilir metin içeren), çuval bezi gibi dokulu malzemeler, hatta buluntu tahta ve bir boru başı gibi kolaj öğeleri katmanlarından oluşmaktadır. Çeşitli materyallere ve çok sayıda görsel ilgi alanına rağmen kompozisyonun, çocuklara kelimeleri öğrenmeleri için verilen türden beyaz bir bilgi kartı tarafından sağlanan merkezi bir odağa sahip olduğu görülmektedir. Kirazların yer aldığı kartın altındaki yazı, meyvenin adını Almanca ve Fransızca "Kirschen" ve "Cerises" olarak çevirerek görüntüyü metne dönüştürmektedir. Hem kartta hem de altındaki dikdörtgen biçimli alanda, grafiti benzeri şekillerle ince harflerin kazındığı görülmektedir. Kartta "Ich liebe Dir!" (Seni seviyorum-Schwitters'in şiirinde kullandığı dilbilgisi açısından yanlış formda) ve kırmızı üçgenin hemen yanında *Anna Blume* yazmaktadır.

Grafiti benzeri aşk çağrışımıyla bağlantılı kiraz demeti ve kırmızı üçgen, sanat tarihinde uzun süredir cinsellikle ilişkilendirilmektedir ve *Anna Blume*'daki cinsel imaları çağrıştırmaktadır. Ayrıca Schwitters, sağ alttaki iki kedinin görüntüsüyle imaları güçlendirmektedir. Bu bağlamda, bilgi kartındaki Fransızca "kiraz" ve üst ortadaki etiketteki metnin sağladığı "Qualitat sehr fein" (ekstra iyi kalite) iddiası birdenbire düşündürücü bir boyut kazanmaktadır. Yine de bu görsel olaylar ve bilgi parçaları ilişkilendirmeye çalışıldığında beklenmedik bir şey olmaktadır; tıpkı gözün bilgi kartındaki kiraz görüntüsünden tanımlayıcıya geçmesi gibi bir metni deşifre etmekle bir görüntüyü almak arasında sürekli gidip gelmektedir. Burada imgenin gösterge olarak anlık anlaşılmasının mümkün olmadığı görülmektedir, okuması artık zaman içerisinde gerçekleşecek ve böylece metin niteliği kazanacaktır (Dietrich, 2006: 163).



Görsel 3. Kurt Schwitters, *Psikiyatrist (Der Irrenarzt)*, 1919, tuval üzerine yağlı boya, kâğıt, tahta, tel, madeni para ve sigara kullanılarak oluşturulmuş asamblaj, 48,5x38,5 cm, Thyssen-Bornemisza Ulusal Müzesi, Madrid

Görsel 3'teki eser, 1919'da yapılan *Psikiyatrist (Der Irrenarzt)*, Merz kompozisyonlarının biçimsel yapılarının erken bir örneğidir. Çalışma, doku ve rengi çeşitli geometrik şekilli nesnelere birleştirmektedir. John Elderfield'in sanatçıyla ilgili monografisine göre, ilk değilse de en eski Merz resimlerinden biridir ve büyük olasılıkla Schwitters'in Temmuz 1919'da Berlin'deki Der Sturm galerisindeki tek kişilik sergisinde gösterilmiştir. *Die Merzmalerei* adlı metni aynı isimle dergide yayınlanmıştır (Elderfield, 1985: 51). Bu asamblajda, buluntu malzemeler figüratif bir tabloya (bu konuda iki farklı fikir vardır, birincisi Schwitters'in Hannover'de tanıdığı bir doktor olan Dr. Schenzinger'in portresi olduğu, ikincisi ise kız kardeşinin portresi olduğudur) iliştilir ve böylece taban katmanı ile üstteki malzeme parçalarının katmanları arasında bir diyalog kurulmuş olur (Elderfield, 1985: 51). Yani aslında, sanatçının daha önce yapmış olduğu tablolarından birinin yüzeyinde inşa edilmiştir. Bu nedenle çok farklı tekniklerin harmanlandığı bu çalışma, dışavurumculuk ve kolaj karışımı olarak değerlendirilebilir. Birikmiş parça katmanlarını, üstteki parçalanmadan önce gelen bir tür önceki bütün olarak işlev gören destekleyici zemini taban katmanına kadar keser. Tıpkı diğer çalışmalarında olduğu gibi burada da kolaj öğeleri mevcut bir yüzeye istiflenmiş eklemeler olarak ele alınır. Sanatçının bu eseri yaratmak için, psikiyatri hastalarının küçük takıntıları olabilecek sanatsal değeri olmayan günlük nesnelere kullanmış olabileceği düşünülmektedir. Tablonun yüzeyinde teller, gazete kupürleri, bir sigara ve bir madeni para, biçim, renk ve doku özelliklerine göre uygun görülen yerlere yerleştirilmiştir. Bu eklenti parçalarla çalışmayı boyutlandıran sanatçının bir dinamizm yakalamaya çalıştığı düşünülmektedir. Kullanılan parçaların biçimlerindeki farklılık, renklerdeki uyumla zıtlık göstererek bir denge oluşturmuştur. Bütün bunların sonucunda plastik olarak güçlü, etkili ve gizemli bir çalışmanın ortaya çıktığını söylemek mümkündür.



Görsel 4. Kurt Schwitters, *Merz Yapı (Merz Konstruktion)*, 1921, boyalı ahşap, tel örgü, tahta ve kâğıt kullanılarak oluşturulmuş asamblaj, 38x21x6,4 cm, Philadelphia Sanat Müzesi, A. E. Gallatin Koleksiyonu, Philadelphia

Görsel 4'teki asamblajda kullanılan birimler ve onların konumlandırılma biçimi bize sanatçının Konstrüktivist olarak etkin olduğunu göstermektedir. Hakkında çok fazla bilgi bulunmayan bu örnek, 1921 yılına tarihlendirilmektedir. Renkleri itibariyle sanatçının canlı çalışmaları arasında olduğu söylenebilir. Bu asamblaj atık renkli ahşap parçaları, kafes tel ve düğmelerin çiviler yardımıyla üst üste eklenmesiyle oluşmaktadır. Sanatçının tamamen atık parçalarla çalıştığı bilindiği için büyük olasılıkla ahşap parçaları onları bulduğunda zaten renkli olduğu ve bu yüzden onları tercih etmiş olduğu düşünülmektedir. Sanatçı, çalışma yüzeyinde hâkim olan mavi, kırmızı ve sarı renkleri; renksiz ahşap parçaları ve kafes telin metal etkisiyle dengeleyerek bir uyum yakalanmaya çalışmıştır. Ağırlıklı olarak kullandığı keskin hatlı ahşap parçaları, dairesel formdaki düğmeler ve yuvarlak biçimli ahşap parçalarıyla dengelemiştir. Sağ üst taraftaki üstü kırmızı eklenti parça da bu dengeye katkı sağlamak amaçlı kullanılmıştır, fakat ne olduğu maalesef tespit edilememiştir. İçinde bulunduğu toplumun duygularını, topladığı atık parçaları bir araya getirerek estetik bağlam üzerinden yeniden değerlendiren sanatçının savaş sonrası dağılan Alman toplumunu bir araya getirme düşüncesini ve çabasını bu asamblajda görmek mümkündür.



Görsel 5. Kurt Schwitters, *Asil Bayanlar İçin Yapı (Construction For Noble Ladies)*, 1919, ahşap üzerine yağlı boya, sulu boya, guaj boya, kâğıt, metal, teneke huni, deri, mantar ve yağ kullanılarak oluşturulmuş asamblaj, 108x83,4 cm, Los Angeles County Sanat Müzesi LACMA, Los Angeles

Schwitters katmanlar arasındaki ilişkiyi bir tür "öncesi ve sonrası" karşılaştırması olarak ele almaktadır. Görsel 5'teki *Asil Bayanlar İçin Yapı* adlı eserinde bu karşılaştırma bir benzetme bulur ve içine bütünüyle bir tanesini ekler. Burada kullanılan ve bir kadını tasvir eden görüntü çalışmanın etkileyici olmasına büyük katkı sağlamıştır (bu kadın portresinin büyük ihtimalle karısı Helma'ya ait olduğu düşünülmektedir (Dietrich, 1993, 2006)). Sanatçı diğer asamblajlarında olduğu gibi, tablonun üstüne çeşitli buluntu nesnelere çivilemiştir. Tekerlek formları, tahta, metal, deri, mantar, kâğıt, yağ, teneke bir huni, guaj boyalı ahşap ve kâğıt kullanmıştır. Görünüşte tuhaf ve gelişigüzel görünen bu çeşitli buluntu malzemeler, merz ilkelerine göre düzenlenerek biçimsel sanatsal öğelere dönüştürülmüştür. Kompozisyona gömülü olan bir anlatının ipuçları gibidir bu nesnelere. Farklı formları ve dinamik köşeleriyle tuvalden üç boyutlu dünyaya çıkmaya başlayan erken bir soyut tabloya benzemektedir. Bu çalışma ile Schwitters'in, doğal dünyadan herhangi bir şeyin tasvirini tamamen terk ettiğini ve bunun yerine etkileyici bir çalışma yaratmak için basitleştirilmiş renk ve formlara karşı keskin köşegenler kullandığını söylemek mümkündür. Pastel renklerin ağırlıklı olarak kullanıldığı çalışmaya eklenen parçalar, bu monotonluğu kırmak adına hareketli bir biçimde yerleştirilmiştir. Bu sayede çalışmanın merkezinde bir üçgen şekli oluşturulmuş, köşelere eklenen daire biçimleriyle de üçgen şekli dengelenerek bir uyum elde edilmeye çalışılmıştır. *Asil Bayanlar İçin Yapı* adını verdiği asamblajı içerisinde *Asil Bayanlar* kelimelerini kullanması ve eşine ait olduğu düşünülen bir portreyi çalışmasında tercih etmesi, onun eşine ilgili fikirlerini anlamamıza katkı sağlamaktadır. İlk bakışta karmaşık gibi görünen çalışma Schwitters'in yeteneğiyle farklı derinliklere sahip bir esere dönüşmüştür.

Schwitters'in asamblajlarının, kendi yapılandığı terimlerin ve kategorilerin (sanat ve çöp, yüce ve sıradan) birbirini ittiği ve dolayısıyla istikrarsızlaştığı bir yaratıma dönüştüğü görülmektedir. Atılmış hurdalardan sanat eserlerinin oluşmasını sağlayan süreçleri ve bunların bir sanat eserine dönüşmesini estetik kaygı olarak konumlandığını söylemek mümkündür. Burada hem değerli hem de değersiz nesnelere bir arada kullanarak bir sorgulama sürecini başlatma çabasının olduğu hissedilmektedir. Sanatçının pratiği hem kullanılan nesnelere hem de bunların yapıldığı toplumsal alanlarla ayrıntılı bir etkileşimi gerektirmektedir. Bu nesnelere alındıkları alanın fiziksel kalıntılarından inşa edildikleri için, ortaya çıkan biçimin somut analizinde sanat hakkında varılan her türlü tarihsel veya politik sonucun kök salmasını talep etmektedir demek mümkündür.

SONUÇ

Kurt Schwitters'in kişisel sanat hareketi olarak tanımlanan Merz'in temeli, Kübist sanatçıların bir keşfi olan kolaj ilkesine dayanmaktadır. Sanatçı, dünyanın ve yaşamın parçalarını bir araya getirerek estetik bağlam üzerinden yeni ilişkiler kurmayı amaçlamıştır. Burada, artık resimsel bir nitelik verilen gündelik nesnelere temsili karakterinin kaybı, tüm geleneklerden, özellikle 19. yüzyılın sanatsal geleneklerinden radikal bir kopuş olarak anlaşılmaktadır. Merz yaratımında aynı zamanda farklı disiplinleri bir arada kullanma çabası sanatçının, herhangi bir sanat alanında uzman olmak değil, sanatçı olma isteğinin bir sonucudur. Sanatçı, yaptığı resimlere, plastik bir rölyef oluşturacak şekilde nesnelere ekler ve bunu yaparken sanatlar arasındaki sınırları ortadan kaldırmayı amaçlar. Böylece Merzbild diye adlandırdığı kolaj-asamblaj eserleri ortaya çıkar. Schwitters'in asamblajlarının metamorfik doğası, savaşla ilgili duygularını ve ardından yeniden canlanma ihtiyacını ifade eden sanata olan ilgisini yansıtmaktadır. Sanatçı, çöp sepetlerinden, çöp yığınlarından ve kaldırımlardan atık malzemeleri toplayarak ve daha sonra bunları yeni kreasyonlarda birleştirerek çalışmalarını üretmiştir. Bunu yaparak, çevresindeki yıpranmış kalıntıları belgelemekten daha fazlasını yapmıştır; onları yeni bir yaratıma dönüştürerek farklı anlamlar kazanmalarını sağlamıştır. Sanatçının incelenen eserleri, plastik öğeler üzerinden değerlendirilip yorumlarla desteklenmiştir ve böylece sanatçının ifade etmeye çalıştığı bu yeni anlamlar keşfedilmeye çalışılmıştır. Alternatif malzemeyi yaratımlarında kullanma pratiği sanatçının, katmanlar oluşturarak fikirlerini bu katmanlara yerleştirme düşüncesine dayanmaktadır. Üst üste eklenen bu hazır parçalar zeminle ilişki içerisinde hareket ederek bütünlüğün korunmasını sağlamaktadır. Aynı zamanda derinlik sağlayan bu eklenti parçaların, eserlerin plastik yönünü güçlendirdiğini söylemek mümkündür. Görsel 2, 3 ve 5'teki asamblaj örneklerinde, sanatçının tuvali bir zemin olarak kullandığı görülmektedir. Bu uygulama, geleneği ve modern merzleyerek yeni bir ifade bulma amacını yansıtmaktadır. Görsel 3'te tuval üzerine yaptığı bir yağlı boya portreye hazır nesnelere ekleyerek oluşturduğu asamblajı bunu en iyi yansıtan örneklerden biridir. Zemindeki kadın portresine eklenen her bir parça, çalışmanın görselliğini ve bütünlüğünü sağlamaya yöneliktir. Görsel 1'deki asamblajda kullanılan el aynası bize, sanatçının küçük bir alan içerisinde nasıl güçlü bir kompozisyon oluşturduğunu göstermektedir. Muhtemelen kendisi için önemli olan bu el aynasını seçmesi ve üzerine eklediği nesnelere, onun yaşamıyla ilgili vermek istediği mesajları bize yansıtmaktadır. Sanatçının Konstrüktivist olarak etkin olduğunu yansıtan Görsel 4'teki örnek, zıtlıkların oluşturduğu dengenin plastik değere katkısını yansıtmaktadır. Burada aslında basit ve sıradan olan nesnelere tercih edilmesiyle oluşturulan güçlü kompozisyon, sanatçının kendi sınırlarını zorlama isteğinin bir sonucudur. Sanatçı birçok farklı alanda eserler vermiştir, onun bu yaklaşımı sanatı bir bütün olarak değerlendirme düşüncesini yansıtmaktadır. Bundan dolayı bütün sanat pratiği bu bakış açısına göre şekillenmiştir. Schwitters'in hayatındaki bütün sıkıntılara rağmen disiplinler arası bir yaklaşım olan Merz ile kendi sihri yaratan bir sanatçı olduğunu söylemek mümkündür. Bu sanatsal yaratımıyla geçmişten bugüne birçok sanat alanını ve sanatçıyı etkilediği ve etkilemeye devam edeceği düşünülmektedir.

Arařtırmacıların Katkı Oranı Beyanı

Çalışma tek yazarlıdır, yazar %100 oranında katkı sağlamıştır.

Çatışma Beyanı

Herhangi bir potansiyel çıkar çatışması bulunmamaktadır

Etik Kurul Beyanı

Etik kurul onayı gerektiren bir çalışma değildir.

KAYNAKÇA

Allen, T. (2011). *Theater of memory: Kurt Schwitters's Merzbau and an aesthetics of reconciliation* [Doktora Tezi, University of Colorado Boulder].

Artun, A. (2022). *Sanat manifestoları avangard sanat ve direniş*. İletişim Yayınları.

Artun, N., Artun, A. (2018). *Dada kılavuz 1913-1923 Münih, Zürich, Berlin, Paris* (N. A. Artun, A. Artun, I. Ergüden, E. Gen, C. Gündüz, U. Kılıç, K. Lichternest, K. Özsezgin, M. Tüzel, Çev.). İletişim Yayınları.

Carroll, G. (2011). The ruin and the ruined in the work of Kurt Schwitters. *Third Text*, 25, 715-723. <https://doi.org/10.1080/09528822.2011.624346>

Dachy, M. (2014). *Dada sanatın başkaldırısı* (O. Türkay, Çev.). Yapı Kredi Yayınları.

Dietrich, D. (1993). *The collages of Kurt Schwitters tradition and innovation*. Cambridge University Press.

Dietrich, D. (2006). *DADA* (derleyen Leah Dickerman), Washington National Gallery of Art D.A.P./Distributed Art Publishers, Inc.

Elderfield, J. (1985). *Kurt Schwitters*. Thames and Hudson Inc. Press.

Gamard, E. (2000). *Kurt Schwitters' Merzbau: The cathedral of erotic misery*. Princeton Architectural Press.

Hadid, Z. (2016). *Kurt Schwitters. Merz*. Galerie Gmurzynska Publisher.

Kleinschmidt, H. J. (1974). *Memoirs of a dada drummer by Richard Huelsenbeck*. The Viking Press.

Motherwell, R. (1981). *The dada painters and poets*. Harvard University Press.

Görsel Kaynakçası

Görsel 1: Paris Musées. (t.y.). *Kurt Schwitters, 1920-1922*. Musée d'Art moderne de Paris. <https://www.parismuseescollections.paris.fr/fr/musee-d-art-moderne/oeuvres/miroir-collage#infos-principales> (12.01.2023).

Görsel 2: MoMA. (t.y.). *Kurt Schwitters, Das Kirschbild, 1921*. The Museum of Modern Art. <https://www.moma.org/collection/works/33356> (02.12.2022).

Görsel 3: Thyssen-Bornemisza Museo Nacional. (t.y.). *Kurt Schwitters, Merzbild 1A (The Psychiatrist), 1919*. Thyssen-Bornemisza Museo Nacional. <https://www.museothyssen.org/en/collection/artists/schwitters-kurt/merzbild-1a-psychiatrist> (18.12.2022).

Görsel 4: Philadelphia Museum of Art. (t.y.). *Kurt Schwitters, Merz Construction, 1921*. Philadelphia Museum of Art. <https://philamuseum.org/collection/object/53863> (13.01.2023).

Görsel 5: LACMA. (t.y.). *Kurt Schwitters, Construction For Noble Ladies, 1919*. Los Angeles County Sanat Müzesi LACMA. <https://collections.lacma.org/node/233525> (03.02.2023).

prof. dr. banu apaydın (sorumlu yazar|corresponding author)
banubasa@gmail.com orcid: 0000-0003-2566-6602

dr. öğr. üyesi mergül saraf yıldızoğlu
istanbul rumeli üniversitesi, sanat tasarım ve mimarlık fakültesi, iç mimarlık bölümü
mergul.sarafyildizoglu@rumeli.edu.tr orcid: 0000-0002-1377-2734

PALİMPSEST KAVRAMI ETKİSİNDEKİ OTELLERDE MEKÂNSAL KATMANLAŞMA VE BELLEK OKUMASI

araştırma makalesi|research article
başvuru tarihi|received: 19.12.2023 kabul tarihi|accepted: 12.01.2024

ÖZET

Mekân, nesiller arası iletişim aracı olmasının yanı sıra geçmiş ve gelecek arasında bağlantı kurmayı sağlayan bir katmanlar bütünüdür. Mekânı okumak, onu tüm katmanlarıyla ele almaktır. Bellek kavramı iç mimarlık alanında yapılar üzerinden "mekânsal bellek" kavramı olarak incelenmektedir. Bellek, kurgusu itibarıyla süreç içinde katmanlaşan bir sistemdir. Mekândaki bu çok katmanlı bellek sistemini ifade eden terim ise "palimpsest"tir. Bu çalışmanın amacı otel olarak yeniden işlevlendirilen mekânlarda palimpsest kavramının incelenmesidir. Kolektif belleğin sürekliliğini sağlaması sebebiyle çalışmanın kapsamı otel yapıları olarak belirlenmiştir. Yapı stoklarının çokluğu nedeniyle çalışmaya sınırlılık getirilmiştir. Bu bağlamda çalışmanın örneklem evrenini İstanbul'daki Sultanahmet Four Seasons Hotel, Pera Palas Oteli, Çırağan Palace Kempinski ve The Public Hotel oluşturmaktadır. Çalışmanın yöntemi olarak ilk aşamada literatür taraması yapılmıştır. Her bir yapının tarihsel süreci araştırılmış, yapılan ziyaretlerde mekânların kullanım biçimleri incelenmiştir. İkinci aşamada bellek okuma çalışması yapılmıştır. Bu kapsamda arşiv tarama, farklı zaman dilimlerinde yapılan alan ziyaretleri ile yerinde gözlem ve mevcut mekânsal izlerin fotoğraflanması çalışmaları gerçekleştirilmiştir. Ek olarak mekânların tasarımcılarıyla görüşmeler yapılmıştır. Sonuç olarak otel olarak yeniden işlevlendirilen yapıların palimpsest kavramından izler taşıdığı tespit edilmiştir. Palimpsest kavramı mekân, zaman ve bellek açısından ele alındığında özellikle iç mimaride renk, şekil, doku, malzeme özellikleri ve aydınlatma kararları gibi tüm mekânsal öğelerde, yapının her döneme ait izler görülmektedir.

Anahtar Kelime: Palimpsest, Mekân, Bellek, Katmanlaşma, Otel

Apaydın, B., Saraf Yıldızoğlu, M. (2024). Palimpsest kavramı etkisindeki otellerde mekânsal katmanlaşma ve bellek okuması. *Bodrum Journal of Art and Design*, 3(1), 70-85.
<https://doi.org/10.58850/bodrum.1407221>

SPATIAL STRATIFICATION AND MEMORY READING IN HOTELS UNDER THE INFLUENCE OF THE PALIMPSEST CONCEPT

ABSTRACT

Space is a collection of layers that allow for connection between the past and the future, as well as being a tool for communication between generations. Reading space means taking it into account in all its layers. The concept of memory is studied in the field of interior architecture as the concept of "spatial memory" through buildings. Memory is a system that layers over time by its structure. The term "palimpsest" expresses this multi-layered memory system in space. The purpose of this study is to examine the concept of palimpsest in spaces reused as hotels. The scope of the study was determined as hotel buildings as they ensure the continuity of collective memory. The study was limited due to the extensive number of building stocks. In this context, the study's sample includes the Sultanahmet Four Seasons Hotel, Pera Palace Hotel, Çırağan Palace Kempinski and Public Hotel in Istanbul. The study's methodology began with a literature review. The historical process of each building was investigated, and the usage forms of the spaces were examined during the visits. In the second stage, a memory reading study was conducted. In this context, archival research, on-site observations and photography of the existing spatial traces were carried out with field visits in different time periods. In addition, interviews were held with the designers of the spaces. As a result, it has been determined that the buildings reused as hotels bear traces of the concept of "palimpsest". When the concept of palimpsest is considered in terms of space, time and memory, traces of each period of the building are seen in all spatial elements such as color, shape, texture, material properties and lighting decisions, especially in interior architecture.

Keywords: Palimpsest, Space, Memory, Stratification, Hotel

GİRİŞ

İnsan, çevresiyle etkileşim halinde yaşarken sosyal bir süreçten geçer. Bu süreçte insanoğlu devamlı gelişir ve buna bağlı gereksinimler, değerler, düşünceler ve teknik yöntemler gibi birçok değişiklik meydana gelir. Yeni biçimler ve düzenlemeler sürekli gelişerek insanı, toplumu ve buna bağlı olarak yapıları değiştirir. Yapıları biçimlendiren sosyoekonomik, kültürel, fiziksel çevre koşullarındaki değişiklikler, yapıların buldukları zamana ve bağlama göre şekillenmektedir. Bu açıdan bakıldığında yapılar, toplumsal değerleri ve kültürel izleri gelecek kuşaklara aktararak geçmişle gelecek arasında bağ kuran birer belge niteliğindedirler. Farklı disiplinlerin inceleme alanında olan bellek kavramı iç mimaride birer belge olarak nitelendirilen yapılar üzerinden mekânsal bellek olarak irdelenmektedir. Mekânsal bellek göstergelerini doğru okuyabilmek için mekânın doğru algılanması ve yorumlanması gereklidir. Bu da iç mimari tasarım kriterlerinin doğru ele alınması ve kuramsal açıdan doğru değerlendirilmesi ile mümkündür. Mekânı okurken insan, fiziksel çevresinde gelişen yaşamsal deneyimleri ve mekâna değer katan tüm bileşenleri bir bütün olarak ele alır. Mekânlar nesiller arasında bir köprü görevi görür ve geçmişle gelecek arasında bağlantı kurar. Bu nedenle mekânlarda mekânsal bütünlüğün hiçbir zaman kopmadığı ve katmanların birbirleriyle etkileşim içinde olduğu görülmektedir.

Çalışmanın amacı mekân, zaman ve insan izlerinin bir araya gelişini ifade eden katmanların bir araya geliş şekli, birbirini ortaya çıkarma biçimi ile birlikte mekânsal tasarıma ve kimliğe olumlu-olumsuz katkılarının değerlendirilmesidir. Bu doğrultuda mekân-bellek ve katmanlaşma arasındaki ilişkiyi ifade eden "Palimpsest kavramı"nın gerçek bir bellek okuması olması açısından çalışmanın örnekleri otel yapıları arasından seçilmiştir. Yapı stoğunun çokluğu nedeniyle çalışmaya kısıt getirilmiş, İstanbul'da yer alan Sultanahmet Four Seasons Hotel, Pera Palas Otel, Çırağan Palace Kempinski ve The Public Hotel çalışmanın örneklem evreni olarak belirlenmiştir. Çalışmanın yöntemi olarak ilk aşamada literatür taraması yapılmıştır. Her bir yapının tarihsel süreci araştırılmış, yapılan ziyaretlerde mekânların kullanım biçimleri incelenmiştir. İkinci aşamada bellek okuma çalışması yapılmıştır. Bu kapsamda arşiv tarama, farklı zaman dilimlerinde yapılan alan ziyaretleri ile yerinde gözlem ve mevcut mekânsal izlerin fotoğraflanması çalışmaları gerçekleştirilmiştir. Ek olarak mekânların tasarımcılarıyla görüşmeler yapılmıştır. Elde edilen bulgular kapsamında otel olarak yeniden işlevlendirilen yapıların palimpsest kavramından izler taşıdığı tespit edilmiştir. Palimpsest kavramı mekân, zaman ve bellek açısından ele alındığında özellikle iç mimaride renk, şekil, doku, malzeme özellikleri ve aydınlatma kararları gibi tüm mekânsal öğelerde, yapının her döneme ait izler görülmektedir. Çalışmanın önemi, palimpsest kavramını otel olarak yeniden işlevlendirilen mekânlar üzerinden incelemesi, mekânsal belleğin sürdürülebilirlik ile ilişkisini ortaya koyması bakımından önemlidir. Ayrıca çalışma palimpsest kavramının mekânsal bellek ile ilişkisini ortaya koyması bakımından da önemlidir.

Mekânı okumak, mekânı tüm katmanlarıyla ele almak anlamına gelmektedir. Mekân ve bellek bağlamında katmanlaşma palimpsest kavramı ile ifade edilebilir. İfade edilen katmanlaşma mekânsal dönüşümle gerçekleşir. Mekânsal dönüşüm ise yapıların yeniden kullanımı ile gerçekleşen bir olgudur. Günümüzde palimpsest İstanbul gibi köklü bir tarihe sahip kentlerde ve bu kentlerdeki yer alan yapıların mekânsal katmanlaşmasını ifade etmek için kullanılan bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Özellikle palimpsest tanımının en etkili örnekleri otel olarak yeniden işlevlendirilmiş ve mekânsal dönüşüm geçirerek katmanlaşmış yapılarda görülmektedir. Seyahat kültürünü bünyesinde barındıran otel yapıları, geçmişle geleceği birbirine bağlayan, nesiller arası iletişimi güçlendiren aynı zamanda farklı kültürel geleneklere, millete veya kültüre ait olma duygusunu besleyen kaynak değerleri arasındadır. Çalışmanın ilk bölümünde temel kavramlar olan mekânsal bellek, katmanlaşma ve palimpsest kavramları ele alınmıştır. Çalışmanın ikinci kısmında ise mekânsal bellek bağlamında palimpsest kavramı değerlendirilmiştir. Çalışmanın üçüncü bölümünde palimpsest kavramı örneklem evreni üzerinden irdelenmiş olup bulgulara ve değerlendirmelere yer verilmiştir. Çalışmanın son bölümünü ise sonuç kısmına ayrılmıştır.

KAVRAMLAR

Mekânsal Bellek ve Katmanlaşma

Bellek kavramı tarih, psikoloji, sosyoloji, tıp, mimarlık gibi farklı disiplinlerin inceleme alanında olan ve farklı açılardan ele alınan bir konudur. İçmimarlık ve mimarlık alanı gibi mekânsal kurguyla ilgilenen disiplinlerde bellek kavramı mekân üzerinden ele alınmaktadır. Mekân, bireyi çevreleyen fiziksel ve metaforik boyutlara atıfta bulunurken, bellek deneyimlerinin, duyguların ve bilginin bir deposu olarak işlev görür. Birlikte, algıları şekillendiren, öğrenmeyi mümkün kılan ve hayatın karmaşıklıklarında yolu bulmayı sağlayan derin bir çerçeve oluşturur. Mekân, çevreyi anlamayı, algılamayı, nesnelere, olaylar ve bireyler arasında bağlantılar kurmaya izin vererek bağlam oluşturur. "Mekân güçlü bir davranış şekillendiricidir" (Roth, 2017: 76). Bu sebeptendir ki toplumlar ortak hafızalarını kurdukları ve yaşamsal deneyimlerini gerçekleştirdikleri fiziksel çevreye yani mekâna ihtiyaç duyarlar. Toplumsal davranışlarda zamanla değişim ve dönüşüm gerçekleşir, bu da kolektif belleğin sürekliliğini sağlayan mekâna yansır. Mekâna dair her bir farklılaşma/dönüşüm, mekânın bellekte yeniden biçimlenmesine yol açmakta, mekân ve bellek ilişkisinin üst üste katmanlaşmasına sebep olmaktadır (Tağrikulu, 2022: x).

Bellek, kurgusu açısından katmanlaşan bir yapıdır. Mekânsal bellek katmanlaşması bireysel ve kolektif yani toplumsal olarak ele alındığında her ikisinde de katmanlaşma söz konusudur. Ancak toplumsal bellek açısından katmanlaşmanın mekândaki rolü toplumsal belleğin korunması ve toplumun varlığını sürdürebilmesi açısından daha çok önem kazanmaktadır. Geçmişle gelecek arasında toplumsal değerleri nesilden nesile aktararak kültürel birer kod taşıyıcısı görevi gören mekân böylece çok katmanlı bir bellek sistemi haline gelmektedir. Katmanlaşmış bellek, mekânın zaman içerisindeki tüm birikimlerini ve izlerini barındıran bir yapıdır. Geçmiş, şimdiki zaman ve gelecek zamanın üst üste gelmesiyle katmanlaşmış bir birliktelik oluşturmaktadır. Katmanlaşmış bellek birbirine geçmiş halkalara benzetilmektedir (Öksüz vd., 2018'den aktaran Tağrikulu, 2022: 52). Mekânsal bellek ve katmanlaşan nesne veya toplumsal izlerinin birlikteliğinin gözlemlenebiliyor olması açısından saydam bir yapıya da sahiptir.

Katmanlaşma kavramı katmanlara ayırmak şeklinde düşünüldüğünden ayrıştırıcı bir kavram gibi düşünülse de aslında birleştirici bir yapıdadır. Her katmanı bir düzlem olarak ele alındığı varsayıldığında, bu düzlem bir grup insan olabilir, belirli bir dönemin kültürü olabilir, yapım tekniği olabilir, yapının bir katı şeklinde bile düşünülebilir, bu düzlemlerin birbiri ile ilişki içerisinde bulunmaları da katmanlaşmış olan organizasyonu oluşturmaktadır. (Tağrikulu, 2022: 47)

Mekândaki bu çok katmanlı bellek sistemini ifade eden terim ise "palimpsest"tir. Palimpsest, yüzyıllar önce parşömen yapraklarının üzerinde mürekkeplerin kazınıp, üzerine yeni yazı yazılmasıyla meydana gelen kitapları tanımlamak için kullanılan bir terimdir. Palimpsestlerde eski yazı silinse bile yeni yazı görünür durumda kalmaktadır. Palimpsest Yunancadan türetilen "yeniden", tekrar anlamına gelen "palin" ve "kazınmış" anlamına gelen "psestos"dan gelir (Yıldırım, 2009: 52). En genel anlamıyla ise yeniden yazılmış parşömen anlamına gelmektedir. Papirüs bitkisinin gövdesinden elde edilen papirüs yüzyıllar önce günümüzdeki kadar kolay elde edilememesi ve pahalı olması nedeniyle tekrar tekrar kullanılmıştır. Parşömen yapraklarının mürekkeplerinin kazınması veya suyla silinmesi ve üzerine yeni yazı yazılmasıyla meydana gelen kitaplara palimpsest denilmektedir. Palimpsestte eski metni silip üzerine yeni bir metin yazsanız bile yeni metnin altında eski metnin izlerini bulmak mümkündür. Hatta ikincil yazı kazınarak eski metine geri dönmek mümkündür (Apyadın, 2019: 91).

Palimpsest terimi, edebiyat ve tarihi koruma alanında kullanılırken zamanla kent belleğini kolektif kültürel ve mimari yansımasını ifade eden teknik bir terim haline gelmiştir. Palimpsest teknik bir uygulamayı tanımlamaktadır. Ancak anlamsal olarak mekân, zaman ve insan izlerinin iç içe geçmesi, katmanların bir araya gelişi ve izlerin tamamen aradan çekilmemesi ile daha geniş bir kavramı tanımlamak için evrilmiştir. Söz konusu katmanlaşma, mevcut yapıların mekânsal dönüşümle birlikte yeni bir mekânsal kimliğe bürünmesi sürecinde işlevin gerektirdiği yeni

gereksinimler ve yasal düzenlemeler nedeniyle farklı mekânsal katmanların bir araya gelmesini ifade etmektedir. Yapıların katmanlaşan belleği aslında kolektif belleğin kültürel kimliğidir. Topluma özgüdür. Geçmiş ile geleceği birbirine bağlar. Bu bakımdan mekân, zaman ve bellek yapıların palimpseste uğramış hafızasıdır. Mecazi olarak ise iki ruhun tek bedende can bulması gibi yorumlandığında aynı bir bellek gibi nitelendirilerek farklı bir ifadeye dönüşmüştür.

Mekânsal Bellek Bağlamında Palimpsest Kavramı

Mekân, zaman ve insan izlerini okurken, fiziksel katmanların yanı sıra mekânsal deneyimi etkileyen toplumsal bir yapının parçası olma isteğini geliştiren yaşamsal katmanlardan da bahsetmek gereklidir. Mekân ve bellek arasındaki ilişki karmaşık bir ilişkidir. Bireysel deneyimler, kültür ve çevre tarafından şekillenen bir ilişkidir. Anılar, bir yandan bulunulan yerler ve o yerlerde yaşananlarla şekillenmektedir. Öte yandan, yaşanan yerler, geçmiş olayların ve insanların izlerini içlerinde tutan bir bellek deposu da olabilir. Mekân ve bellek arasındaki ilişki, dünyanın nasıl deneyimlendiğini anlamak için de önemlidir. Yaşanılan yerler insana bir kimlik ve aidiyet duygusu sağlayabilir ve aynı zamanda geçmiş deneyimleri anlamlandırmaya da yardımcı olabilir. Tanıdık bir yere dönüldüğünde, o yerle ilgili anılar yeniden yaşanabilir ve bu, geçmişe ve benlik duygusuna bağlı hissedilmesine yardımcı olabilir. Tüm yaşamsal deneyimler bir şekilde oluştukları fiziksel alanlarla bağlantılıdır.

Mekân, zaman ve insan izlerinin yani katmanların bir araya gelişini ifade eden palimpsest kavramını katmanların bir araya geliş şekli ve birbirini ortaya çıkarma biçimi ile birlikte belleğin yapılı çevreye nasıl yerleştirildiğini anlatan bir sistem olarak görülebilir. Ancak sözü edilen bu sistemde zamanla toplumsal referans noktası haline gelen yapılar dönemin beklentilerini karşılayamaz ve yapısal performansları azalır. Özetle yapı orijinal işlevini korusa da söz konusu gelişmeler sonucunda işlevi eskimekte ya da zamanla yapısal bozulmaya (fiziksel yaşlanma) uğrayarak etkisiz hale gelmektedir. Bu durumda yapıların yeniden kullanımı kaçınılmaz olur. Bir yapının tüm mekân ve insan izlerinin korunarak tasarım sürecinde eski ve yeni kontrastlığı yaratarak mekân katmanlarının gösterilmesi sözünü ettiğimiz palimpsest kavramının ifadesidir. Bu şekilde yapının geçmişinin anlaşılmasına ve bağlantı kurulmasına yardımcı olabilecektir.

ARAŞTIRMA YÖNTEMİ

Otel olarak kullanılan yapılarda fiziksel boyutun yanı sıra mekânın simgesel, algısal, bilişsel ve varoluşsal boyutları da önem kazanmaktadır. Otel olarak yeniden kullanılan bir yapının fiziksel boyutlarının yanı sıra simgesel algısal, bilişsel ve varoluşsal boyutları da bağlam içinde önem taşımaktadır. Otel kullanıcılarının konaklama, dinlenme gibi beklentilerinin yanı sıra buldukları yerin kültürel değerlerini de keşfetmeyi içermektedir. Kişi otele girdiğinde obje olarak ele aldığı mekânı öncelikle işlevsel olarak değerlendirir daha sonra mekânla duygusal bağ kurarak aidiyet duygusu geliştirir. Bu nedenle, kültürel sürekliliği ile öne çıkan palimpsest etkisindeki oteller kullanıcıları tarafından ilgi çekici bulunmaktadır. Değişik bir mekân atmosferi arayan otel kullanıcıları için mekânın mevcut işlevinin izlerini ve geçirdiği dönemsel izleri izleyebilmesi palimpsest otellerin başlıca özellikleri arasındadır.

Araştırma Deseni ve Veri Toplama

Mekân, zaman ve belleği okurken, fiziksel katmanların yanı sıra mekânsal deneyimi etkileyen toplumsal bir yapının parçası olma isteğini geliştiren yaşamsal katmanlardan da bahsetmek gereklidir. Bu çalışmada, mekân, zaman ve insan izlerinin yani katmanların bir araya gelişini ifade eden palimpsest kavramı, katmanların bir araya geliş şekli, birbirini ortaya çıkarma biçimi ile birlikte mekânsal kimliğe olumlu ve olumsuz katkıları İstanbul'daki otel örnekleri üzerinden incelenmektedir. İstanbul, doğu ile batının sentezini ve çeşitli alt kültürleri içinde barındıran, geçmişin mirasını koruyan kültürel anlamda zengin bir kenttir. Seçilen otel örneklerinin üzerinden bellek okuması, arşiv tarama, farklı zaman dilimlerinde yapılan alan ziyaretleri ile gözlem yapılması, mevcut mekânsal izlerin fotoğraflanması ile gerçekleştirilmiştir. Örneklerin her birinin

tarihsel süreci araştırılmış, yapılan ziyaretlerde mekânların kullanım biçimleri incelenmiş, müşterilerin geri bildirimlerine yönelik otel yetkililerinden bilgiler alınmıştır. Mekânsal oluşumların tasarım süreçlerine ilişkin gözlem notları mekân tasarımcıları ile yapılan görüşmelerle desteklenerek yorumlanmıştır. İncelenen otellerdeki palimpsest kavramı mekân-bellek algısı, katmanlaşma, mekânsal deneyim bağlamında değerlendirilmiştir.

Örnekleme Evreni

Bu sebeple, İstanbul'da pek çok korunmuş otel örneği bulunmaktadır. Eski kullanımları cezaevi, fabrika, saray olan çarpıcı örneklerin yanı sıra İstanbul şehrinin farklı kültürlerin yaşadığı dokuyu koruyan Beyoğlu (Pera), Sultanahmet gibi semtlerinde, ayrıca İstanbul boğazının kıyılarında palimpsest otellerin en etkileyici örneklerine rastlamak mümkündür. Alan çalışması yapılarak incelenen otel örnekleri Four Seasons Hotel Sultanahmet, Pera Palas Oteli, Çırağan Palace Kempinski ve The Public Hotel olarak belirlenmiştir. Belirlenen örnekler mekânsal bellek bağlamında katmanlaşmanın bir araya geliş şekli ve birbirini ortaya çıkarma biçimi ile birlikte belleğin yapılı çevreye nasıl yerleştirildiğini anlatan ve kuramsal olarak incelenebilecek nitelikte farklı işlevlere sahip yapı tipleridir.

BULGULAR VE DEĞERLENDİRME

Sultanahmet Cezaevi: Four Seasons Hotel Sultanahmet Örneği Üzerinden Bellek Okuması

İstanbul'un ilk modern cezaevi olan Sultanahmet Cezaevi, Eminönü ilçesinin Sultanahmet semtinde, taşınmaz kültür varlıkları olarak sınıflandırılan Ayasofya Müzesi, Sultanahmet Camii, Mimar Sinan Haseki Hamamı (Ayasofya Hamamı) ve Sultan Türbeleri ile aynı çevrede yer almaktadır. İmparatorluğun tarihi başkenti Bizans sınırları içerisinde yer alan bu yapı, İmparatorun evi ve büyük saray olarak da anılmaktadır.

İstanbul'un fethinden sonra Meclis Binası olarak hizmet vermiştir. Ancak daha sonra Adalet Bakanlığı ve Adliye binasının bulunduğu bina yangında kullanılamaz hale gelmiştir. 1917 yılında inşa edilen ise cezaevi olarak inşa edilmiş, 1969 yılında kapatılmıştır. 1980-1986 yılları arasında İstanbul cezaevlerindeki aşırı kalabalık nedeniyle hapisane yeniden askeri tesis olarak kullanılmıştır. (Özüekren'den aktaran Apaydın & Eren, 2013: 81)

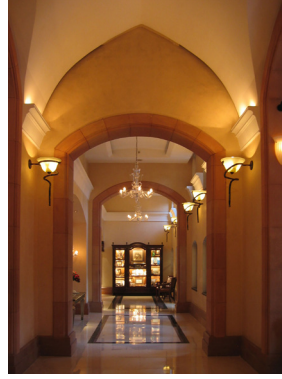
Uzun yıllar metruk halde kalan hapisane 1992 yılında Kültür ve Turizm Bakanlığı tarafından otel olarak kullanılmak üzere Sultanahmet Turizm A.Ş.'ye ihale edilmiş; anlaşma ile Sultanahmet Turizm A.Ş.'ye otelin 49 senelik kullanım hakkı verilmiştir. 1994 yılında Four Seasons oteller zinciri ile yapılan anlaşmayla 1996 yılında otel olarak kullanılmaya başlanmıştır. (Apaydın & Eren, 2013: 81)

Cezaevinin lüks bir otele dönüştürülmesiyle binanın fiziksel ve sosyal özelliklerinin değiştirilmesi sağlanmıştır. Dönüşüm projesinin tarihsel duyarlılığa sahip olduğu görüşlerine karşın, otel olarak kullanılması ve bina sınırlarını aşmadan yapı ölçeğinde işlevselliğini koruyacak şekilde uygulanması nedeniyle başarılı bir proje olarak kabul edilmektedir. Ancak, otel olarak yeniden kullanılması hem mimari hem de politik açıdan farklı görüşler nedeniyle tepkilere neden olmuştur. Bazı uzmanlar binanın müze olarak kullanılmasını önerirken, bazıları da kamuya açık kullanılmasını savunmuştur. İdealist bir bakış açısıyla kamusal alan olarak kullanılması daha uygun olmasının yanı sıra otel olarak yeniden kullanılması eski eserlerin korunması konusunda farkındalık yaratmak açısından olumlu bir yaklaşım olarak değerlendirilebilir.

Bu yapıdaki mekânsal oluşumlar incelendiğinde hapisane fonksiyonu ile otel fonksiyonunun birbiriyle bağlantılı olduğu görülmektedir. Hücre tipi odalar, uzun koridorlar ve ortak alanlar mekânsal olarak her iki işleve de hizmet edecek şekilde tasarlanmıştır (Görsel 1-2). Ayrıca otelde bodrum katındaki servis alanları, önemli noktalara eklenen sirkülasyon alanları ve isteğe bağlı olarak avluya inşa edilen restoran gibi yeni mekânsal eklemeler de yapılmıştır. Bir zamanlar mahkumların dolaşıp vakit geçirdikleri otel avlusunun ortasında ana restoran yer almaktadır. Restoranın cam malzemesi ve çelik konstrüksiyonu, bahçe düzeni ve sirkülasyon alanıyla müşterilerin dikkatini çekmektedir.



Görsel 1. Sultanahmet Four Season Hotel hücre tipi odaların dış görünüşü



Görsel 2. Sultanahmet Four Season Hotel resepsiyona giden koridor

Cezaevi ve otel binaları, farklılıklarına rağmen mekânsal düzenleme açısından benzerlik göstermektedir. Four Seasons Sultanahmet otelinin iç mimari kimlik olgusu, Türk tarihi ve geleneklerini yansıtan, aynı zamanda otelin tarihi önemini de aktaran bir tasarım anlayışıyla kurgulanmıştır. Mekânsal dönüşümde, mermer zeminler, ahşap dolaplar ve dövme demirler gibi yerli ve özgün haline uygun malzemeler kullanılarak yapılmıştır. Osmanlı Saraylarının eski dönem sanatçıları tarafından kullanılan spatula boyama tekniği duvarlarında görülmektedir. Mobilyalı yüzeylerin bir kısmı koridorlarda olduğu gibi Türk geometrik desenleriyle tasarlanmıştır. Ayrıca avludaki restoran ve tüp geçitler mevcut yapıya eklenen mekânsal oluşumu ve tasarımı şekillendiren cam ve çelik konstrüksiyondan oluşmaktadır (Görsel 3-4).

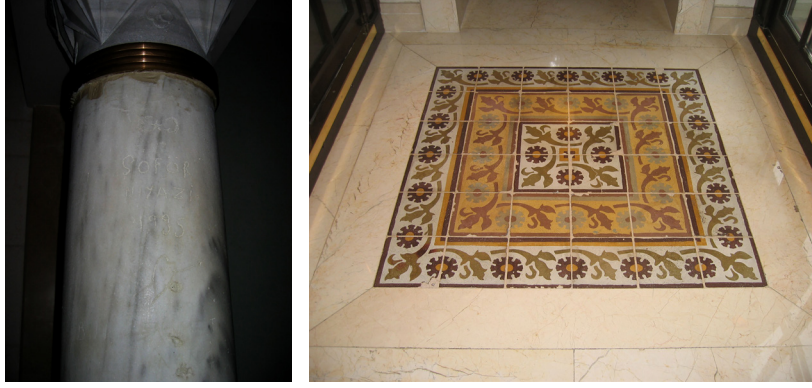


Görsel 3. Sultanahmet Four Season Hotel orta bahçe tüp geçit



Görsel 4. Sultanahmet Four Season Hotel orta bahçe restoranı

Palimpsest etkisini otelin genelinde ele alacak olursak; çağdaş malzeme olan cam ve çelik malzemelerin geleneksel malzemelerle birlikte kullanılarak kontrastlık yaratması mekânsal dönüşümde tasarımın odağını oluşturmuştur. Camın şeffaflığını kullanarak mekanlar arasında görüş açısından süreklilik sağlanmıştır. Ayrıca, cam malzeme kullanımı gün ışığı sorunları için bir çözüm yolu olmuştur. Otelde mekân-bellek algısını vurgulayıcı tasarım anlayışı benimsenmiştir. Müşterilerin buldukları binanın geçmişte bir cezaevi olduğunu hissettirecek detaylara yer verilmiştir. Örneğin, tutukluların anılarını kazıdığı sütunların olduğu gibi sergilenmesi, zeminin belirli alanlarında orijinal döşemelerin kullanılması ve orijinal duvarların cam vitrinlerde sergilenmesi, bu mekanlarda mevcut olan yaşamsal deneyim katmanlarını ortaya koymaktadır (Görsel 5-6).



Görsel 5-6. Sultanahmet Four Season Hotel mevcut kolon ve döşeme

Pera Palas Oteli Örneği Üzerinden Bellek Okuması

Pera Palas Oteli Türkiye'nin Avrupa standartlarına uygun ve dönemin modern anlamda yapılmış ilk otelidir. Bu çalışmada, Pera Palas otelinin diğer otellerden farkı işlevsel bir dönüşüme girmemiş olmasıdır. Otel işlevi ile yapılan Pera Palas günümüze kadar birçok yenileme ve değişiklik geçirmiştir, günümüzde de otel işlevini sürdürmektedir. Mekânsal olarak günümüz standartlarına uygun olarak renove edilmiştir. Yeni mekânsal oluşumunda ise geçmişten günümüze farklı bir palimpsest etkisi yaratmaktadır. Mevcut mekanlar olduğu gibi korunarak fiziksel bir katmanlaşma oluşturulmuştur. Bunun yanı sıra tarihsel bir katmanlaşma yaratılarak psikolojik bir etki ortaya konmuştur.

Pera Palas Oteli'nin tarihçesi çeşitli literatürlerde farklılaşmaktadır. Konumuz gereği tarihçe kısmına çok detaylı yer verilmemiştir. Ancak tüm literatürlerde 1895 yılında açılmış olduğu yer almaktadır (Gülersoy 1994: 239). Otele, Orient Ekspres Paris-İstanbul seferleri başladığında yolcuların İstanbul'da konaklayabilecekleri modern anlamda konforlu bir otel bulunmaması nedeniyle ihtiyaç duyulmuştur.

Açıldığı dönemde büyük ilgi uyandıran bu yapı, iki farklı dünyayı birleştiren dramatik mekanların bir oluşumu olarak görülüyordu. Bu iki farklı dünyadan ilki, 19.yy'daki oryantalist hareketlerin etkisiyle, romantizm üstü hisler uyandıran, bu egzotik doğu dünyasını keşfetmeye çıkan seçkin batılı toplumdur. Diğeri ise, kendine batı çerçevesinde yeni modern bir tanımlama bulmaya çalışan Osmanlı'nın seçkin tabakasıdır. Ancak, bu kesim Osmanlı gelenek ve göreneklerinden sıyrılmamasının etkisiyle sadece görüneni taklit edebilmiştir. (Çeliköz, 2001: 113)

Art Nouveau, neoklasik ve oryantalist stillerinin izlerini halen görebildiğimiz Avrupa ve Osmanlı'nın mekânsal etkilerini ortak bir noktada buluşturan detaylara sahip bir otel olarak yapılmıştır. İlk açıldığı dönemdeki mekânsal etkilerini koruyan ancak zamanla işletmesinde sorunlar yaşanmaya başlanan otel günümüze kadar birçok el değiştirmiştir. Son olarak Kültür Bakanlığı adına birinci derece tarihi eser olarak tescil edildikten sonra Sabancı grup tarafından satın alınıp işletmesi uluslararası zincir otelleri olan Jumariah gruba verilmiştir. (Gülersoy 1994: 240; P. Kartal Timer, kişisel görüşme, 2011).

2008 yılında restorasyonuna başlanan otel 2010 yılında tekrar hizmet vermeye başlamıştır (Kartal Timer, 2010: 1). Restorasyon projesi yeni teknikler kullanılarak yapılmıştır. Mekânsal oluşumunda palimpsest etkisi ise daha çok döneminde ağırladığı birçok sanatçı ve devlet adamı özelinde gerçekleşen odalarda izlenmektedir. Özellikle Pera Palas'ın müze otel olarak anılmasına sebep olan, Atatürk'ün kaldığı 101 numaralı oda günümüzde müze olarak kullanılmaktadır (Görsel 7).



Görsel 7. Pera Palas Oteli, Atatürk'ün müze odası

Müze işlevi, mekânın mevcut işlevini ve geçirdiği dönemseller izleri izleyebilmesi açısından bellek olgusunu ortaya koyan bir örnektir. Mekânın zaman içerisindeki tüm geçmiş olayları ve insanların izlerini barındıran bir bellek deposu olarak örneklendirilebilecek farklı konseptlerde odalar tasarlanmıştır. Ernest Hemingway, Pierre Loti, Alfred Hitchcock, Greta Garbo odası (oda numarası 103), Agatha Christie (oda numarası 411), İsmet İnönü (oda numarası 201), Celal Bayar (oda numarası 301) gibi yazar, sanatçı ve devlet adamlarının kaldıkları dönemlerdeki halini müşterilerine yaşatmak üzere konsept odalar tasarlanmıştır (P. Kartal Timer, kişisel görüşme, 2011). Mekân kurgusuyla bir kimlik etkisi yaratmak ve geçmişle günümüz arasında bağ kurarak bellek olgusu üzerinden deneyim yaşanması sağlanmaktadır (Görsel 8).



Görsel 8. Pera Palas Oteli, Greta Garbo Odası (103 numaralı oda)

Dünyanın en ünlü roman yazarlarından bir olan Agatha Christie odası kaldığı dönemi yansıtacak şekilde düzenlenmiştir. Tekstil ürünlerinde siyah ve bordo renklerin kullanıldığı, antika mobilyalarla döşenen odada yazarın birçok kez o odada kalarak yazdığı romanlara bir bellek göndermesi yapması amacıyla eski tip bir daktilo da sergilenmektedir. Ayrıca esrarengiz bir şekilde kayıp olduğu günlere ait sırların o odanın bir köşesinde süpürgeliğin altında bulunan anahtarın gizli olduğu ve otel işletmecileri tarafından yıllar sonra bulunan anahtarın akıbetinin belli olmadığı söylenmektedir. Otel odasında o anahtarın bulunduğu yerin hala izlenebilmesi geçmişe tanıklık etmemizi sağlayarak bir palimpsest etkisi yaratmaktadır (Görsel 9).

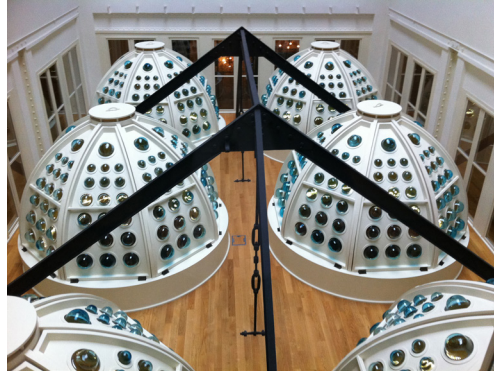


Görsel 9. Pera Palas Oteli, Agatha Christie odası (411 numaralı oda)

Odalarda yaratılan palimpsest etkisini otelin genelinde ele alacak olursak; mekânsal değişimin ve dönüşümün otelin özgün yapısını koruyacak şekilde yapıldığını söyleyebiliriz. Orijinal otel yapısının tüm mekanları ve özellikleri korunsa da modern konaklama gereksinimlerini karşılayacak yeni odalar eklenmiştir. Pera Palas Oteli zemin katında bir resepsiyon, pastane ve daha sonra Kubbeli Salon'a çıkabileceğiniz bir giriş alanı bulunmaktadır. Giriş alanından birkaç basamak çıktıktan sonra ise kat Kütüphane Salonu, Paşa Salonu, Pera Salonu ve Aynalı Salon ile Orient Ekspres Bar'dan oluşmaktadır. Girişi katında kubbeli salon merkezde aydınlık bir boşluğu olan taşıyıcı bir sistem üzerine kurulmuştur. Daha önce orijinalinin ahşap olan kubbeler günümüzde çelik konstrüksiyon ile yapılmıştır. Restorasyon sırasında çekilmiş görüntüler binanın yapısal detaylarını göstermektedir (Kula, 2014: 192). İki kat yüksekliğinde boşluğu olan kubbeli salon oryantalist etkilerin en çok hissedildiği mekandır. Ayrıca fil gözü camları olan hamam kubbeleri ise yerel mimariye gönderme yapmaktadır (Görsel 10-11).



Görsel 10. Pera Palas Oteli, Kubbeli Salon

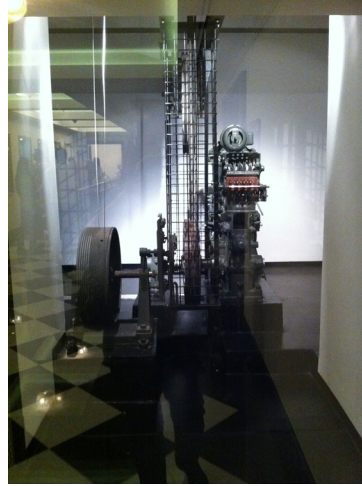


Görsel 11. Pera Palas Oteli, kubbelerin oda katlarından görünümü

Pera Palas Otel genelinde hissedilen Art Nouveau stili otelin en önemli vurgulu parçalarından olan tamamen metal Türkiye'nin ilk elektrikli asansöründe öne çıkmaktadır. Asansörün motorunu alt katta çalışırken izlemek mümkündür. Asansörün o döneme ait tüm izleri korunmaktadır (Görsel 12-13).



Görsel 12. Pera Palas Oteli, Türkiye'nin ilk elektrikli asansörü



Görsel 13. Pera Palas Oteli'nin asansör motoru

Yapının bazı kısımlarında ise neoklasik stilin etkileri görülmektedir. Kat döşemeleri Fransız volta döşeme tekniğinde yapılmıştır. Otelin geneline eklektik bir stil hakimdir. Otelin mekânsal organizasyonu otelin ihtiyaçlarına göre şekillenmiş, teknolojik açıdan gereklilikler kanun ve yönetmeliklere uygun bir şekilde sağlanmıştır. Yatak katlarında mekânsal ihtiyaca göre tefrişler değişmiş ama cephe düzeninin özgünlüğü bozulmamıştır. Pera Palas Oteli orijinal dokusunu koruyacak şekilde yenilenmiş aynı zamanda lobi ve diğer iç mekanlarda kültürel değerleri de kullanarak hem benzersiz hem de coğrafi konumunu temsil eden bir ortam oluşturulmuştur. Palimpsest etkisi yani katmanlaşma kolektif bellek olgusu üzerinden gerçekleşmiştir.

Çırağan Sarayı: Çırağan Palace Kempinski Örneği Üzerinden Bellek Okuması

Çırağan Sarayı 17. yüzyılda "Kazancıoğlu Bahçeleri" olarak anılmıştır. Lale devri olarak bilinen dönemde sarayın bulunduğu yerde mum ve kandil ışığında düzenlenen şenlikler nedeniyle yapıya Farsça ışık anlamına gelen "Çırağan" adı verilmiştir. Abdülmecid'in ölümü sebebiyle ertelenen yeni sarayın yapılışı Abdülaziz'in (1861-1876) tahta geçmesinden sonra hemen ele alınmış ve inşaat işiyle, Nikogos Balyan'ın çizdiği mevcut planı uygulamak üzere oğulları Sarkis ve Agop Balyan görevlendirilmiştir. 1863'te fiilen başlayan inşaat 1871 yılında tamamlanmıştır. Abdülaziz inşası bittiğinde yeni saraya yerleşmiş, ancak birkaç ay gibi kısa bir süre sonra rutubetli olduğu gerekçesiyle burayı terk ederek Dolmabahçe Sarayı'na dönmüştür (Kalfazade, 1993: 304). 1910 yılında çıkan yangın sonucu tamamen yanmış, geriye sadece günümüze kadar ulaşabilmiş dış duvarları kalmıştır. Otele dönüşümü sırasında mevcut taş duvarların üzerine yeni bir sistem kurulmuştur (Görsel 14-15). Sarayın mekânsal dönüşümünde yapısının otele uygun olmaması nedeniyle otel odaları için yeni bir ek binaya ihtiyaç duyulmuştur. Mevcut yapı olan saray kısmında süit odalar yer almaktadır.



Görsel 14-15. Çırağan Palace Kempinski bodrum kat mevcut duvarlar

Çırağan Sarayının yapımında kullanılan malzemeler, duvar ve tavan işçilikleri ağırlıklı olarak geometrik süslemelerle bütün yönleriyle birbiriyle uyum içinde düşünülmüştür. Sarayın iç mekânı ile dış cephe arasında farklılıklar bulunmaktadır. Dış cephe süslemelerinde gotik ve neoklasik anlayışın yanı sıra iç mekânda halılardan tavanlara, saltanat kapılarından pencerelere ve mobilyalara varıncaya kadar oryantalist bir üslup benimsenmiştir. Palimpsest otel özelliği hem malzeme hem de işçilikle görkemli bir şekilde vurgulanmıştır (Görsel 16-17).



Görsel 16. Çırağan Palace Kempinski Sultan Süit (458 m²) odasının giriş kapısı



Görsel 17. Çırağan Palace Kempinski Sultan Süit odasının içindeki ana yatak odası

Saray olarak kullanılan yapının günümüzde de aynı ihtişamı ve etkileri taşıdığı görülmektedir. Söz konusu ihtişam, taş işçilikleri, kullanılan geometrik formlar, aydınlatma elemanları, perdeler, döşemeler ve mobilyalarda göze çarpmaktadır (Görsel 18-19). Mekânda yaratılan atmosfer kullanıcıyı bir saraydaymış gibi sarmaktadır. Otel kompleksinin saray binası olarak tanımlanan Sultan süitlerin bulunduğu binada kral daireleri bulunmakta, özel kâhya hizmeti verilmekte ve müşterilere bir sultanmış duygusu yaşatılmaktadır. "Sultanların kaldığı odalarda sultanlar gibi ağırlanın" temasından hareketle müşterilere yaşatılan duyguyu palimpsest olarak nitelenecek çok yerinde olacaktır.



Görsel 18-19. Çırağan Palace Kempinski Sultan Süit odasının içinde yer alan oturma alanı ve yemek alanı

Sırp Konsolosluğu: The Public Hotel Örneği Üzerinden Bellek Okuması

Birinci derece tarihi eser statüsündeki kâğır yapı olarak tanımlanan The Public Hotel 19. yüzyıl sonu İtalyan mimarisinin en güzel örneklerinden biridir. The Public Hotel olarak tekrar hayat bulan yapı 1898-1901 yılları arasında inşa edilmiştir. Birinci derece tarihi eser statüsüne sahip yığma bir yapı olan The Public Hotel, 19. yüzyıl sonu İtalyan mimarisinin en etkileyici örnekleri arasında yer almaktadır. Bina 1898-1901 yılları arasında inşa edilmiştir (The Public Hotel, t.y.).

Salt Galata Araştırma Merkezi ve Anunuel Oriental kayıtlarına göre yapı 1901-1903 yılları arasında Sırp Konsolosluğu olarak kullanılmıştır. Mimarı Hovsep Aznavur olan yapının ismi 1932 tarihli vergi kayıtlarında Nil Apartmanı olarak geçmekte ve yapının Mısırlı Halim Paşa kerimesi Prenses Rukiye Hanım'a ait olduğu bilgisi verilmektedir. Yapının bir cephesi, İstanbul'un en eski semtlerinden Osmanlı, Ceneviz, Ermeni, Rum, Yahudi, Venedikli, Arnavut, Fransız, Süryani, Levanten kültürlerinin bir arada yaşadığı tarihi ve kültürel dokusunu koruyan Beyoğlu (pera)'nın kalbi olan İstiklal caddesine, diğer cephesi Cihangir'e uzanan caddeye bakmaktadır. (Apaydın, 2019: 98)

The Public Hotel yeniden işlevlendirme projesi Kültür ve Tabiat Varlıklarını Koruma Yüksek Kurulu tarafından uzman ve akademisyenlerle koordineli olarak gerçekleştirilmiştir. Ayrıca otel yenileme projesinde taşıyıcı sistemler, zemin mekaniği, yangın güvenliği gibi önemli konuların koruma ve onarımı hakkında kapsamlı bilimsel araştırmalar yapılmıştır. 2014 yılında ise yapı otel olarak yeniden kullanılmaya başlanmış, mekânsal dönüşümünde orijinal ve tarihi yapısı korunmuştur. Ayrıca yapının orijinalinde bulunmayan ve sonradan yapılan tüm eklentiler kaldırılmıştır. Projenin tüm taşıyıcı sistem güvenliği, yangın güvenliği ve korunması ile zemin mekaniği ile ilgili tüm konuları bilimsel çalışmalarla desteklenerek yapılmıştır.

Yapının mekânsal dönüşümü özgün Osmanlı mimarisine ve gerçek eskizlerine sadık kalınarak yapılmıştır. Yapının farklı yerlerindeki kalemkâri sanatı örnekleri, tavanda yer alan kabartmalar ve süslemelerle benzersiz bir atmosfer yaratırken, mekânın modern mobilyaları ve teknik altyapısı ile kullanıcılara psikolojik ve fizyolojik konfor sağlanmıştır. Odalarda yapısal güçlendirme elemanları ve ateş tuğlalı duvarların korunması palimpsest etkisidir. Otelin mekânsal oluşumu sadece fizyolojik bir palimpsest yaratmakla kalmamış, aynı zamanda atmosferi aracılığıyla şehrin dinamik ruhunu yansıtan psikolojik bir etki de yaratmıştır.

Dönem yapılarının önemli bir özelliği olan avlu bu yapıda da ön plana çıkmıştır. Binaya monte edilen hareketli cam panoramik çatı ve gökyüzüne açılan kavslü avlu sayesinde tüm lobi katı ve odalar doğrudan güneş ışığı alabilmektedir. Sonuç olarak mekânlar sadece pragmatik değil, aynı zamanda palimpsest otel tanımının bir parçası olan sembolik ve algısal boyutları da ortaya çıkarmaktadır (Görsel 20-21).



Görsel 20. The Public Hotel, orta avlu



Görsel 21. The Public Hotel, restorandan alta bakış

Otelin genelinde görülen ve geçmişin izlerinin tamamen okunabildiği, mekânlardan biri de restoran mekânıdır. Çok katmanlı oluşum tüm detaylarıyla yapının dönemsel olarak taşıdığı mimari ve yaşamsal izlerini gözler önüne sermektedir. Zemin ve -1. katta yer alan restoran palimpsest kavramının hissedildiği en vurgulu mekânlardan biridir (Görsel 22-23).



Görsel 22. The Public Hotel, restoranda tavan ve duvar detayları



Görsel 23. The Public Hotel, restoranda zemin detayları

Verilerin Çözümlemesi

Tablo 1. Örnek yapılar üzerinden palimpsest kavramının irdelemesi

	Mekân-Bellek Algısı	Fiziksel Katmanlaşma	Mekânsal Deneyim
Four Seasons Hotel	X	X	X
Pera Palas Oteli	X		X
Çırağan Palace Kempinski		X	X
The Public Hotel		X	X

Tablo 1'de örnek yapılar üzerinden palimpsest kavramının irdelemesi yer almaktadır. Bu tabloya göre Four Seasons otelinde mekân-bellek algısı, fiziksel katmanlaşma ve mekânsal deneyim izlerine rastlanırken Pera Palas otelinde mekân-bellek algısı ve mekânsal deneyim izlerine rastlanmıştır. Çırağan Palace Kempinski ve The Public Hotel'de ise fiziksel katmanlaşma ve mekânsal deneyim izleri görülmüştür.

Tablo 2. Örnek yapılar üzerinden mekânsal bellek okuması

	Mekân-Bellek Algısı	Fiziksel Katmanlaşma	Mekânsal Deneyim
Sultanahmet Cezaevi: Sultanahmet Four Seasons Hotel	X	X	X
Pera Palas Oteli		X	X
Çırağan Sarayı: Çırağan Palace Kempinski	X		X
Sırp Konsoloslğu: The Public Hotel	X	X	X

Tablo 2'de örnek yapılar üzerinden mekânsal bellek okuması verileri yer almaktadır. Bu tabloya göre Four Seasons ve Çırağan Palace Kempinski otellerinde yeniden işlevlendirme, yapısal ekler ve mekânsal dönüşüm izlerine rastlanırken Pera Palas otelinde yapısal ekler ve mekânsal dönüşüm izlerine rastlanmıştır. The Public Hotel'de ise yeniden işlevlendirme ve mekânsal dönüşüm izleri görülmüştür.

SONUÇ

Palimpsest terimi, yeniden kullanımı ve değişimi tanımlamak için kullanılan mekânsal belleğin katmanlaşmasını ifade eder. Bireysel ve kolektif belleğin yapıdaki mekânsal izlerinin korunarak katmanlaşması insan, toplum, kültür, yapım tekniği gibi birçok birlikteliği ifade edebilir. Otel olarak yeniden kullanılan (işlevlendirilen) yapılar geçmişle geleceği birbirine bağlayan, nesiller arası iletişimi güçlendiren aynı

zamanda farklı kültürlerle etkileşimi sağlayarak palimpsest etkisi yaratırlar. Özetle palimpsest oteller kültürel mirasın devamlılığını sağlayan yapılardır.

Çalışma kapsamında incelenen yapılar fiziki özelliklerinin yanında mekânın simgesel, algusal, bilişsel ve varoluşsal biçimleri açısından palimpsest kavramının örneklerinin ifadesi gibidir. Örnek yapılar üzerinden palimpsest kavramının irdelendiğinde Four Seasons otelinde mekân-bellek algısı, fiziksel katmanlaşma ve mekânsal deneyim izlerine rastlanırken Pera Palas otelinde mekân-bellek algısı ve mekânsal deneyim izlerine rastlanmıştır. Çırağan Palace Kempinski ve The Public Hotel'de ise fiziksel katmanlaşma ve mekânsal deneyim izleri görülmüştür. Örnek yapılar üzerinden mekânsal bellek okuması verilerine göre Four Seasons ve Çırağan Palace Kempinski otellerinde yeniden işlevlendirme, yapısal ekler ve mekânsal dönüşüm izlerine rastlanırken Pera Palas otelinde yapısal ekler ve mekânsal dönüşüm izlerine rastlanmıştır. The Public Hotel'de ise yeniden işlevlendirme ve mekânsal dönüşüm izleri görülmüştür. Bu açıdan bakıldığında palimpsest kavramı otel yapılarında psikolojik, duygusal, anlamsal ve tarihsel anlamlar taşımaktadır. Bu anlam fiziksel, mekânsal ve psikolojik unsurlardan oluşmaktadır. Özellikle farklı kültür ve medeniyetlerin şekillendirdiği palimpsest oteller, mekânsal karakteri bakımından hem eski hem de yeni kültürlerle bir arada yaşama isteğini teşvik eden niteliksel bir olgu haline gelmiştir. İncelenen palimpsest otellerde de görüldüğü üzere, mevcut binaların fiziksel özellikleri, tasarım sürecinde temel faktörlerden biri olmuştur. Aynı zamanda mevcut mekânın fiziksel özellikleri müdahale derecelerini belirlemiştir. Bu müdahalelerin boyutu mevcut binanın durumuna bağlı olarak değişmekle birlikte, kimi zaman küçük değişiklikler, kimi zaman iç mekânın ve strüktürün revizyonu gibi daha büyük değişiklikler de olabilmektedir. Ayrıca, tüm müdahalelerle birlikte mevcut mekân, yeni işlevi karşılayacak şekilde kurgulanmalı, mekânsal organizasyon iç mimari tasarım kriterlerine uygun yapılmalıdır. İç mimari tasarım kriterleri ile birlikte doğru mekânlar yaratmak için, fiziksel, anlamsal, yasal ve çevresel faktörler dikkate alınmalıdır.

Otel olarak yeniden kullanılmış yapılarda palimpsest kavramı mekân, zaman ve bellek açısından ele alındığında özellikle iç mimarisinde renk, şekil, doku, malzeme özellikleri ve aydınlatma kararları gibi tüm mekânsal öğelerin her döneme ait izleri görülmektedir. Bünyesinde çok katmanlılığı bulunduran palimpsest otellerde biçimsel özelliklerle benzersiz ve çarpıcı mekânlar tasarlanabilmektedir. Otel mekânlarının insanın fiziksel çevresinde gelişen yaşamsal deneyimleri ve mekâna değer katan tüm bileşenleri mekânın tüm katmanlarıyla ortaya koydukları örnekler üzerinden yapılan bellek okumasında açıkça görülmüştür. Bu sebeple mekânsal dönüşüme girmiş ve otel olarak yeniden kullanılan mekânları kuşaklar arası bir iletişim aracı olarak tanımlamak yerinde olacaktır. Ayrıca palimpsest kavramı ile tasarımcı, iç mimari tasarım sürecinde estetik değerleri mekân-bellek bağlamında deneyim malzemesine dönüştürerek hem tarihi hem de çağdaş üsluplarda biçimsel etkiler yaratabilmektedir.

Palimpsest kavramı, yapıların yeniden işlevlendirilmesi projelerinde bulunabilecek karmaşık anlam ve bellek katmanlarını anlamak için bir araç olarak kullanılabilir. Tarihi unsurların nasıl korunduğu, yeni unsurların nasıl eklendiği ve yeni bir mekânsal kimliğin nasıl oluşturulduğu incelenerek, bu projelerin önemini daha derin şekilde anlaşılmasını mümkün kılabilir. Yapıların otel olarak yeniden işlevlendirilmesinde palimpsest kavramının incelenmesi nispeten yeni bir araştırma alanıdır. Gelecekteki araştırmalar bu alanda çeşitli yönlerde odaklanabilir. Örneğin, gelecekteki araştırmalar aşağıda belirtilen konulara odaklanabilir:

- Yapıların otel olarak yeniden işlevlendirilmesi sürecinde farklı paydaşların rolü: Bir yapının yeniden işlevlendirilmesine ilişkin kararlar, tarihi unsurlarının korunması üzerinde önemli bir etkiye sahip olabilir. Gelecekteki araştırmalar, bu süreçte farklı paydaşların, örneğin sahiplerinin, tasarımcıların ve korumacıların rolünü araştırabilir.
- Yapıların otel olarak yeniden işlevlendirilmesinin çevredeki topluluğa etkisi: Bir yapının yeniden işlevlendirilmesine çevredeki topluluğa önemli bir etki yaratabilir. Gelecekteki araştırmalar, yapıların otel olarak yeniden

işlevlendirilmesinin topluluk üzerindeki hem olumlu hem de olumsuz etkilerini, örneğin ekonomik etkisini, çevre üzerindeki etkisini ve sosyal ve kültürel yaşam üzerindeki etkisini araştırabilir.

- Yeni bir mekânsal kimliğin yaratılması: Tarihi ve yeni unsurların bir kombinasyonu ile otel yeniden uygulama projeleri, binanın geçmişini ve yeni kullanımını yansıtan yeni bir mekânsal kimlik yaratabilir. Bu hem konuklar hem de ziyaretçiler için bir yer ve aidiyet duygusu yaratmaya yardımcı olabilir.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı

Çalışma iki yazarlı bir çalışmadır ve 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

- Apaydın, B., Eren, C. (2013). Yapıların otel olarak yeniden kullanım bağlamında mekânsal dönüşümlerin analizi: "Four Seasons Oteli-Sultanahmet Cezaevi" örneği. *tasarım+kuram, e-Journal of Mimar Sinan University of Fine Arts, Faculty of Architecture*, 9(15), 73-89. <https://doi.org/10.23835/tasarimkuram.240904>
- Apaydın, B. (2019). Palimpsest kavramı ve mekânsal dönüşüm. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication- TOJDAC*, 9(2), 90-103. <https://doi.org/10.7456/10902100/004>
- Gülersoy, Ç. (1994). "Pera Palas", *Dünden Bugüne İstanbul Ansiklopedisi*. 6. Türkiye Ekonomik ve Toplumsal Tarih Vakfı Yayını.
- Kalfazade, S. (1993). Çırağan Sahil Sarayı. *İslam Ansiklopedisi içinde* (Cilt. 8, s. 304-306).
- Kartal Timer, P. (2010). *Pera Palas'a 20 Milyon Euro'luk restorasyon* [Röportaj]. T. Dünyası.
- Kartal Timer, P. Pera Palas Genel Müdürü (Kişisel Görüşme, 2011).
- Kula Say, S. (2014). *Beaux arts kökenli bir mimar olarak Alexandre Vallaury'nin meslek pratiği ve eğitimciliği açısından kariyerinin irdelenmesi* [Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi].
- Öksüz, A., Küçük Karakaş, B., Seymen, G. (2018, 29-30 Eylül). *Trabzon Ayasofya "Kilisesi/ Müzesi/Camisi" örneği üzerinden katmanlaşan bellek inşası*. Tasarım ve Bellek Temalı Ulusal Tasarım Sempozyumu, İstanbul, Türkiye.
- Roth, L. (2017). *Mimarlığın öyküsü: Öğeleri, tarihi ve anlamı*. Kabalcı Yayıncılık.
- Tağrikulu, R. (2022). *Yeniden işlevlendirilen mekânlarda katmanlaşan belleğin örnekler üzerinden incelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Kültür Üniversitesi].
- The Public Hotel. (t.y.). *Tarihçe*. The Public Hotel. <https://hotelthepublic.com/the-public-hotel/tarihce/> (21.11.2023).
- Yıldırım, G. (2009). *Mekânların dönüşüm potansiyeli ve mimarlıkta "palimpsest" kavramı* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul].

Görsel Kaynakçası

Görsel 1-6: Yazar arşivinden, 2006.

Görsel 7-13: Yazar arşivinden, 2011.

Görsel 14-19: Yazar arşivinden, 2009.

Görsel 20-23: Yazar arşivinden, 2014.

dr. öğr. üyesi menşure kübra müezzinoğlu (sorumlu yazar|corresponding author)
selçuk üniversitesi, mimarlık ve tasarım fakültesi, iç mimarlık bölümü
kubramznn@selcuk.edu.tr orcid: 0000-0001-5808-6618

arş. gör. mehmet noraslı
selçuk üniversitesi, mimarlık ve tasarım fakültesi, iç mimarlık bölümü
mehmetnorasli@selcuk.edu.tr orcid: 0000-0002-6080-919X

İÇ MEKÂN TASARIMINDA TASARIM ODAKLI DÜŞÜNME MODELİ; KIRMIZILI KADIN BELGESELİ*

araştırma makalesi|research article
başvuru tarihi|received: 02.01.2021 kabul tarihi|accepted: 12.01.2021

ÖZET

Tasarım odaklı düşünme, tasarım kavramlarının geliştirildiği bilişsel süreci temsil etmek için kullanılan bir olgudur. Özellikle son yıllarda yaygın bir kullanıma sahip olup, deneyimsel öğrenme metotları arasında yer almaktadır. Bu çalışmada, iç mimarlık eğitiminde tasarım odaklı düşünme modeli kullanımının yaratıcı fikirlerin ortaya çıkmasında ne tür katkılar sağladığı araştırılmıştır. Çalışma aracılığıyla, tasarım sürecinde öğrencinin yaratıcı düşünme geliştirme potansiyelini artırmak, kavram geliştirme becerisini ortaya koymak, soyut düşünme becerisini geliştirmek ve sonuç olarak tasarım eğitimine bilişsel bir katkı sağlanması hedeflenmiştir. Çalışmada; Konya ili özelinde ilgi çekici bir karaktere sahip ve Kırmızılı Kadın olarak tanınan Sultan Özcan'a ait öğretimsel mesaj içeren bir belgesel film izletilmiştir. Sonrasında ise; tasarım odaklı düşünme metodu kullanılarak tanımlanan kullanıcı için yaşama mekânı tasarımı yapılmıştır. Ele alınan çalışmada kullanılan tasarım odaklı düşünme yöntemi beş aşamadan oluşmaktadır. Yapılan araştırmaya, üç grup ile toplamda on iki adet öğrenci katılmıştır. Ortaya çıkan nihai tasarımlar üzerinden çeşitli okumalarla öğrencilerin yaratıcılıklarının gelişim durumları gözlemlenmiştir. Tasarım odaklı düşünme modeli (d.school) aracılığıyla gerçekleştirilen bu çalışma sonucunda; yapılan projelerin konseptte yönelik olarak niteliğinin arttığı tespit edilmiştir. Buradan hareketle tasarım eğitiminde yaratıcılığın ele alındığı konsept çalışmalarda, tasarım odaklı düşünme metodu gibi deneyimsel yöntemler kullanılarak sürecin yönetilmesi önerilmektedir.

Anahtar Kelime: Tasarım Odaklı Düşünme Modeli, İç Mimarlık, Tasarım Eğitimi, Yaratıcılık, Belgesel

Müezzinoğlu, M. K., Noraslı, M. (2022). İç mekân tasarımında tasarım odaklı düşünme modeli; Kırmızı Kadın Belgeseli. *Bodrum Journal of Art and Design*, 1(1), 17-28 .

*Bodrum Journal of Art and Design Cilt 1 Sayı 1'de yer alan "Müezzinoğlu, M. K. & Noraslı, M. (2022). İç Mekân Tasarımında Tasarım Odaklı Düşünme Modeli; Kırmızılı Kadın Belgeseli. *Bodrum Journal of Art and Design*, 1(1), 17-28" referanslı araştırma makalesi sehven hata yapıldığı gerekçesiyle yazarlar tarafından düzeltilmiştir.

DESIGN-FOCUSED THINKING MODEL IN INTERIOR DESIGN; WOMAN IN RED DOCUMENTARY

ABSTRACT

Design thinking is a phenomenon used to represent the cognitive process in which design concepts are developed. Especially in recent years it has been widely used and is among the experiential learning methods. This study investigates contributions of the design-oriented thinking model in interior architecture education on the emergence of creative ideas. Through the study, it is aimed to increase the creative thinking development potential of the student in the design process, to reveal the concept development skills, to improve the abstract thinking skills and as a result, to make a cognitive contribution to the design education. In the study; a documentary film with an instructional message about Sultan Özcan, known as the Woman in Red, who is considered an interesting character in Konya province, was watched. Afterwards; the living space was designed for the user, which was defined using the design-oriented thinking method. The design-oriented thinking method used in the study consists of five stages. Three groups consisting of twelve students participated in the research. The development of students' creativity was observed through various readings on the final designs that emerged. As a result of this study carried out through the design thinking model (d.school); it has been determined that the quality of the projects carried out in terms of the concept has increased. From this point of view, it is recommended to manage the process by using experiential methods such as design-oriented thinking method in concept studies that deal with creativity in design education.

Keywords: Design Thinking Model, Interior Architecture, Design Education, Creativity, Documentary

GİRİŞ

Dünyada gerçekleşen sosyal, kültürel, ekonomik ve teknolojik değişmelere paralel olarak dönüşüme uğramak zorunda kalan düşünce sistemi; kuşkusuz tüm canlıların yaşam ve öğrenim biçimlerini etkilemektedir. Küreselleşme ile birlikte daha kimlikli ve nitelikli tasarım çıktılarının nasıl ortaya çıkabileceğinin öğretilmesinin hedeflendiği tasarım eğitiminde de bu değişimin yaşandığı görülmektedir. Tüm bu değişimin tartışma ve sorgulamalarla birlikte ortaya çıktığı tasarım eğitiminde, en önemli konulardan biri de yaratıcı düşünebilme veya düşündürebilme yetisinin nasıl kazandırılması gerektiğidir.

Geleneksel olarak kabul gören öğrenme/öğretme yöntemleriyle gerçekleşen eğitim süreci, farklı bakış açılarına yeteri kadar açık olamadığından bireydeki yaratıcılığı kısıtlamakta, böylelikle özgün tasarımların ortaya çıkmasını engellemektedir. 21. yüzyılın değişen dinamiklerinin de etkisiyle bu konu hakkındaki farkındalık düzeyi artmıştır. Tasarımcılardan ezber bozan, küresel çapta rekabet edebilen aynı zamanda da estetik ve işlevselliğin ön planda tutulduğu tasarımları ortaya çıkarmaları istenmektedir. Tasarımda yaratıcılık, bireyin kendini keşfettiği, sınırlarını zorladığı, aşına olunan kabulleri yitirdiği, soyutlama ve analogilerle zihinsel tasarımlara yönlendiği, ezberleme yönteminin kullanılmadığı bir süreç ile birlikte açığa çıkartılabilir. Bu sebeple tasarım eğitiminin merkezi olduğu düşünülen tasarım eğitiminin verildiği ortamlarda, yaratıcı düşüncenin farklı bakış açıları ile desteklenerek ortaya çıkarılmasını ve ortaya çıkan sonuç ürünlerinin de daha nitelikli olmasını sağlamak adına birçok farklı yaklaşım ve metod uygulanmaktadır.

Bu çalışmada; öncelikle Konya ili özelinde çok önemli ve ilgi çekici bir karaktere sahip olduğu bilinen "Kırmızılı Kadın" olarak simgeselleşmiş Sultan Özcan'a ait öğretimsel mesaj içeren bir belgesel filmi öğrenci grubuna izlettirilmiştir. Daha sonra, tasarım odaklı düşünme metodu kullanılarak tanımlanan kullanıcıya ait bir yaşama mekânı tasarımının yapılması istenmiştir. Ortaya çıkan iç mekân tasarımları üzerinden çeşitli okumalarla öğrencilerin yaratıcılıklarının gelişim durumları gözlemlenmiştir. Öğretimsel mesaj içeren bir belgesel film ile tasarım odaklı düşünme metodunun bir arada kullanımı ile mekân tasarlama eylemindeki fırsat ve zorlukların keşfedilmesi amaçlanmaktadır. Ele alınan araştırma yöntemi dâhilinde iç mimarlık eğitiminde tasarım odaklı düşünce modeli kullanımının yaratıcı fikirlerin ortaya çıkmasında ne tür katkılar sunduğu araştırılmıştır. Bu çalışmadan elde edilen bulguların, tasarım eğitim yaklaşımına katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Ayrıca tasarım eğitimcilerine ve tasarımcı adaylarına farklı bir bakış açısı ile yol gösterici olması hedeflenmektedir.

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Tasarım, "bir sorunun çözümü için bir plandır, bir idedir" (Tunalı, 2004: 20). Tasarımcı ise, "süreç, duyum, algı, düşünme ve hayal gücü" gibi sahip olduğu yetileriyle kendi dünyasında yarattığı nesneyi, gerçek düzleme taşıyan kişidir (Tunalı, 2004: 20). Tasarım sürecine bakıldığında, "yaratıcılık" kavramını içeren, "düşün, yeni şeyler üret, nesnelere veya durumları farklı açılardan gör ve beceriyi kazan" süreçlerini kapsadığı görülmektedir (Beşgen, 2015: 425).

Tasarım eğitiminde esas amaç, öğrencilere nasıl tasarlanacağını veya kendi tasarım yöntemlerini nasıl keşfedeceklerini öğretmektir (Ulusoy, 1999: 124). Tasarım eğitimi üzerine yapılan birçok çalışmada, tasarlama eylemindeki yaratıcılık olgusunu geliştirebilmek için farklı deneysel metotları kullanmanın önemine vurgu yapılmıştır (Plsek, 1996; Bacanlı vd., 2011; Ramm vd., 2013; Charles ve Runco, 2001'den aktaran Kim vd., 2015).

Yaratıcılık kavramı insanlık tarihi kadar eski olmasına rağmen özellikle 15. ve 19. yüzyıllar arasında yalnızca güzel sanatlar alanıyla alakalı bir olgu olarak benimsenmiştir (San, 2004). Başlangıçta felsefenin, daha sonra psikoloji biliminin önemli araştırma konularından birini oluşturan yaratıcılık, tarihsel perspektif içinde sanat, tasarım, mühendislik, tıp vb. gibi birçok disiplinde geliştirilmeye çalışılan interdisipliner bir kavramdır. Yaratıcılık; Wallach ve Kogan tarafından "çok sayıda, özgün çağrışımlar üretebilmek; ancak bunları yaparken sorudan da büsbütün ayrılmamak" (Jersild, 1983: 587); Gardner (1993) tarafından ise "yeni

ürünler ortaya çıkarma ya da olaylara ve sorunlara özgün çözümler bulmak" şeklinde tanımlanmıştır (Woolfolk'tan aktaran Kuru Turaşlı, 2010: 10). Benzer bir yaklaşımla Robinson (2003: 84-86) ise, problemi çözmenin ele alındığı bir süreç olarak tanımlamaktadır. Tasarım eğitiminde yaratıcılığın nasıl geliştirileceği ile alakalı yapılan araştırmalara bakıldığında, yaratıcılığa dair gerçekleştirilen çalışmalar ve sahip olunan farklı bakış açılarının yaratıcılık kuramlarında farklılık meydana getirdiği görülmektedir.

21. yüzyıl; bilimin hızla geliştiği, teknolojinin sınırlarını zorladığı aynı zamanda yaratıcılığın eş zamanlı kullanılmak zorunda kaldığı bir bilim çağı olarak karşımıza çıkmaktadır. Böylelikle yaratıcılığın etkin bir şekilde ele alınması gereken tasarım eğitiminde de büyük değişim ve dönüşümler meydana gelmektedir. Bu değişim ve dönüşümler ile eğitimdeki mevcut anlayış farklılaşarak, bilginin direkt verilmesi yerine bilgiye nasıl ulaşılır sorusuna verilecek cevapların öğretilmesinin önemi ortaya çıkmaktadır. Tasarımda yaratıcılık başlangıçta beyinde gerçekleşmesine rağmen birden farklı boyutta ortaya çıkabilmektedir. Bundan dolayı, tasarımın yapıldığı eğitim ortamlarında, öğrencinin sorumluluğu bizzat üstlendiği ve daha önceki edindiği bilgilerden farklı olarak yeni edindiği bilgi ve becerileri arasında bağlantı kurmasını sağlayan yeni bir oluşum meydana gelmektedir. Ortaya çıkan bu oluşum, odak noktasına öğrenciyi alarak birçok farklı tasarlama yöntem ve metodunun sıklıkla kullanılmasını sağlamıştır (Kesici, 2019: 233-234). Aydın (2015: 17) farklı öğretim yöntemleri ile tasarım eğitimindeki yaratıcılığı ortaya çıkartmanın ne derece önemli olduğundan, Sayın (2007) da bu durumun bütüncül bir bakış açısıyla değerlendirilmesinin tecrübesel ve rastlantısal öğrenim ile alakalı olduğundan bahsetmektedir. Benzer bir görüş ortaya koyan Tucker ve Abbasi (2015: 420) ise, bunlara ek olarak ekip çalışmasının çok boyutlu sonuç ürünlerini ortaya çıkarmada faydalı olduğundan bahsetmektedir.

Tasarım süreci, deneyimsel öğrenme yöntemleri ile uyum içerisindedir. Tasarım eğitiminin verildiği her alanda daha etkili bir öğrenimin nasıl gerçekleşebileceğini tespit etmek, öğretim yöntem ve metodlarındaki farklılaşmanın yaratıcılık üzerindeki etkilerini araştırmak ve karşılaşılan problemler ile başa çıkabilmek adına yöntem ve beceri geliştirmeye teşvik etmek hususlarında, deneyimsel öğrenme yöntemlerinin etkin bir öğretim yöntemi olduğu yapılan birçok araştırmada görülmektedir (Davis vd., 1997; Razzouk ve Shute, 2012; Müezzinoğlu, 2017; Akçaova, 2019; Cantwell, 2019; Köse Doğan, 2019). Deneyimsel öğrenme metodları doğru ve etkin kullanıldığında öğrenciler için oldukça kreatif bir durum ortaya koymaktadır. Pedagojik süreçte ise; öğrencilerin bir konuyla alakalı olarak empati kurabilmesine, iş birliği yapıp deneysel modellerini oluşturabilmelerine imkân sağlamaktadır. Öğrencilerin sezgisel düşünce ve beyin fırtınasıyla bir olgu ortaya koyabilmelerini, iş birliği yaparak risk almalarını ve bunların sonucunda da hem tümevarımsal hem de tümdengelimsel mantıklarını geliştirmektedir (Vanada, 2014: 32).

Deneyimsel öğrenme metodlarından olan tasarım odaklı düşünme, öğrencilerin eleştirel düşünebilme yetilerinin gelişmesine katkı sağlayabilecek en önemli araçlardır (Razzouk ve Shute, 2012: 340-342). Tasarım odaklı düşünme kavramı 1987 yılında ortaya çıkmış olup, sıklıkla araştırma konusu olarak tercih edilmiştir (Owen, 2007; Brown, 2008; Ambrose ve Harris, 2009). Tasarım odaklı düşünme metodu, disiplinlerarası kullanıma uygun olduğundan oldukça yoğun bir ilgi görmektedir (Dorst 2010; Koh vd., 2015; Dolata ve Schwabe, 2016; Liedtka, 2018). Özellikle tasarlama eyleminin içerisinde var olduğu eğitimde, ilköğretimden lisansüstü seviyesine kadar her aşamada farklı yaklaşımlarla kullanıldığı tespit edilmiştir. Bu metod, problemlerin çözümünde sonuç odaklı bir yaklaşım imkânı sunması ile mevcut ihtiyaç ve beklentilere de yaratıcı çözümler getirmektedir. 2004 yılında Stanford Üniversitesi Hasso Plattner Tasarım Enstitüsü'ndeki öğrencilere, kendilerini daha yaratıcı görmelerini ve kendi imajlarını değiştiren bir dizi deneyim yaşamalarını sağlamak için d.school isimli bir merkez kurulmuştur. Bu merkezde, işletme, hukuk, tıp, sosyal ve beşerî bilimler gibi daha geleneksel bilimlerin ürün tasarımı eğitimine entegre olmasını sağlayan tasarım odaklı düşünme modeli geliştirilmiştir (Brown, 2008; The Interaction Design Foundation [IDF], 2020; Pande ve Bharathi, 2020). Bu metodun ilkokullardan,

dünyanın en büyük şirketlerine kadar tüm kurumlarda uygulanabilen bir yöntem ve düşünce biçimi olduğu bilinmektedir. Bu modele göre tasarım odaklı düşünme beş aşamadan oluşmaktadır. Bunlar sırası ile empati kurma, problemi tanımlama, fikir, prototip ve test aşamasıdır (Görsel 1).



Görsel 1. d.school Tasarım Odaklı Düşünme Modeli

Tasarım odaklı düşünme modeli olarak d.school; problemin tespit edilerek bağlamın belirlenmesi ile başlamaktadır. Sonrasında, bir şeyi tasarlayan insanları (kullanıcıları) anlamının sağlandığı empati aşaması ile devam etmektedir. Empati aşamasından sonra duruma netlik getirmek ve tasarlanana odaklanmak; üstlenilmesi gereken anlamlı zorluğu belirlemenin gerçekleştiği tanımlama aşamasına geçilmektedir. Yeni fikirlerin ortaya çıkması için tasarımcılar grubu beyin fırtınasını, eskiz yapmayı veya yeni fikirlerin ortaya çıkmasını teşvik eden bir şeyi fiziksel olarak yapmayı içeren fikir üretme aşamasını tamamlarlar. Daha sonra prototip aşaması ile test edildiğinde belirli soruları cevaplayacak bir şey inşa etmeyi içeren aşama tamamlanmış olur. Son olarak, kullanıcılardan prototipler hakkında geri bildirimde bulunmanın gerçekleştirildiği aşama ile tasarım odaklı tasarlama süreci tamamlanmış olur (The Interaction Design Foundation [IDF], 2020; Cantwell, 2019; Design Council, 2021).

Tasarım odaklı düşünme ve yaratıcılık arasındaki paralel ilişkinin bir sonucu olarak, birçok ülkenin bu düşünme metodunu eğitim müfredatlarına dahil ettiği yapılan literatür analizi sonucunda anlaşılmaktadır. Tasarım odaklı düşünme süreçleri ile akademik ve mesleki alanları birleştiren, bireyin becerilerini ortaya çıkaran müfredatın eğitimde olmasının tasarlama sürecindeki yaratıcılığı arttırdığı görülmektedir (Goldman, 2002; Education Commission, 2002; Heskett, 2003; Design Commission, 2011; Pande ve Bharathi, 2020). Yaratıcılık gibi toplumsal bir sorunun tasarım odaklı düşünme metodu ile ele alınması, alanda yapılan akademik çalışmaların gözden geçirilmesi ve sonrasında yapılacak çalışmalara yol göstermesi bakımından önemlidir. Tasarım odaklı düşünme metodunun yaratıcılık üzerindeki etkisini ele alan bazı çalışmaların sonuçları aşağıda verilmiştir.

Tasarım odaklı düşünme metodunu kullanmaya teşvik ettirilen öğrencilerin tasarlama sürecinde daha istekli oldukları, öğrenim çıktılarının belirginleştiği ve tasarım sürecini daha hızlı yürüttükleri gözlemlenmiştir (Assaf, 2009). Wrigley ve Straker (2017) çalışmalarında, 28 üniversitede yürütülmekte olan 51 adet birbirinden farklı lisans dersinde tasarım odaklı düşünme metodolojisinin öğrencilerin öğrenme performansları üzerindeki etkisini araştırmışlardır. Çalışmada; ürün, proje, işletme ve profesyonel seviyelerden oluşan bir "Eğitim Tasarımı Merdiveni" geliştirilmiştir. Çalışma sonuçlarına göre; tasarım odaklı düşünmenin yaklaşımda farklılığı ortaya çıkarmakta önemli bir yöntem olduğu tespit edilmiştir. Benzer bir yaklaşım; Luka (2014) tarafından yürütülen çalışmada da görülmektedir. Çalışma sonuçlarına göre tasarım odaklı düşünme yoluyla problem çözmeye insan merkezli bir yaklaşımın ön plana çıktığını ve bunun ortaya çıkan sonuç üründe önemli bir farklılaştırıcı olduğunu vurgulanmıştır. Moirano vd. (2019) tarafından yürütülen bir başka çalışmada ise tasarım odaklı düşünme metodu ile yaratıcılıkta disiplinler arası iş birliği yapmanın artan bir eğilim olduğu ifade edilmektedir. Lindberg vd. (2010) ise çalışmalarında tasarım odaklı düşünme metodunun meta-disiplin iş birliğini nasıl geliştirebileceği araştırılmıştır. Çalışma sonucunda, tasarım odaklı düşünme ile deneysel öğrenme sürecinde tasarımcının kendini keşfetmesinin daha kolay olduğu vurgulanmaktadır. Yapılan araştırmaların birçoğunda, bireylerin tasarım için gerekli olan yetilere sahip

olduğu, fakat yaratıcılık gerektiren sorunları çözebilmek ve farklılık yaratabilmek için gerekli olan becerilere, tasarım odaklı düşünme metodunun aktif olarak kullanıldığı zamanlarda ulaşılabileceği ifade edilmektedir.

Sonuç olarak, tasarım odaklı düşünme metodunun kullanımı her geçen gün artarak 21. yüzyıl tasarımcılarının yeteneklerini geliştirmenin önemli bir aracı olduğu görülmektedir. Tasarım odaklı düşünme metodu, doğru yöntemler ile kullanıldığında tasarımcılara, gelecekte küresel toplumun karşı karşıya kalacağı ve sürekli gelişen zorlukları etkin bir şekilde ele alabilecek nitelikleri kazandırmaktadır (Rauth, 2010; Teixeira, 2010; Koh vd., 2015; Majithia, 2017; Cantwell, 2019). Bu noktadan hareketle, tasarım odaklı düşünme modelinin tasarım eğitimindeki yaratıcılık fikirlerinin oluşmasına katkısının tespitine yönelik oluşturulan araştırma hipotezi aşağıda verilmiştir.

Hipotez: İç Mimarlık bölümü öğrencilerinin özgün ve yaratıcı fikirleri ortaya çıkarabilmesi, tasarım odaklı düşünme metodolojisi çerçevesinde geliştirilebilir.

ÇALIŞMANIN YÖNTEMİ

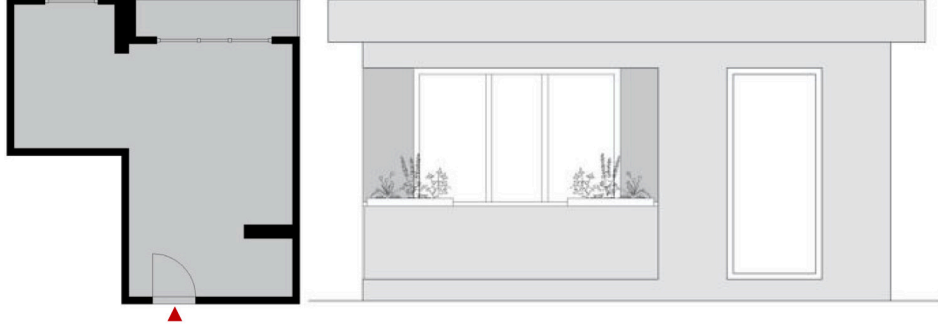
Bu çalışma, Selçuk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü ikinci sınıf öğrencileri ile 2018-2019 Bahar yarıyılında almış oldukları Artistik Perspektif dersi kapsamında yürütülmüştür. Çalışmanın yönteminde, yapılan tasarımlarda yaratıcılığın ön plana çıkabilmesi amacıyla tasarım odaklı düşünme metodolojisi kullanılmıştır. Bu doğrultuda, belirlenen konu üzerinden belgesel izletirilerek "Kırmızılı Kadına Ait Yaşama Alanı Tasarımı" yapılmıştır. Yapılan çalışmada tek plan örneği üzerinden üç farklı iç mekân tasarımı ortaya konulmuştur. Projeler, dörder kişilik gruplar halinde toplam on iki öğrenci ile yürütülmüştür. Belirtilen amaç ve yöntem kapsamında gerçekleştirilen tasarımlar, Tablo 1'de gösterildiği gibi tasarım odaklı düşünme yönteminin çakralarını oluşturan "empati kurmak, tanımlamak, fikir üretmek, prototip geliştirmek ve test etmek" aşamaları ile on dört haftalık bir süreçte tamamlanmıştır.

Tablo 1. Çalışmanın Aşamaları ve İş Akış Süreci.

AŞAMA	SÜREÇ	YAPILANLAR	İSTENİLENLER
EMPATİ KURMAK	1. Hafta	Belirlenen konunun tanıtımı ve sürecin anlatılması	"Kırmızı, tasarım, belgesel" kavramlarına ilişkin literatür araştırması.
	2. Hafta	Belgeselin izletilmesi.	Belgesel hakkında duygu ve düşüncelerin rapor halinde yazılması.
	3. Hafta	Belgesel ve raporların tartışılması.	Yerinde gözlem yaparak kullanıcı Sultan Özcan ile röportaj yapılması.
	4. Hafta	Verilerin analiz edilerek empati kurulması.	"Kelime bulutu" yöntemi ile anahtar kelimelerin çıkarılması.
TANIMLAMAK	5. Hafta	Anahtar kelimeler ile tasarımın somutlaştırılması.	Konsept çalışması.
	6. Hafta	Konsept çalışması ve ihtiyaç listesinin çıkarılması.	Plan şeması verilerek fonksiyon şemasının çıkarılması.
	7. Hafta	Fonksiyon şeması ve leke etüdünün yapılması.	Plan üzerinden tefriş ve tasarımın yapılması.
FİKİR ÜRETMEK	8. Hafta	Plan üzerinden tefriş ve tasarımın revize edilmesi.	Plan üzerinden tefriş ve tasarımın yapılması.
	9. Hafta	Plan üzerinden tefriş ve tasarımın revize edilmesi.	Plan üzerinden tefriş ve tasarımın yapılması.
	10. Hafta	Plan ve üç boyut üzerinden tasarımın yapılması.	Üç boyut üzerinden tasarımın yapılması.
	11. Hafta	Üç boyut üzerinden tasarımın revize edilmesi.	Üç boyut üzerinden tasarımın yapılması.
PROTOTİP GELİŞTİRMEK	12. Hafta	Plan, üç boyut ve tüm verileri kapsayacak şekilde konsept paftasının yapılması.	Plan, üç boyut ve tüm verileri kapsayacak şekilde konsept paftasının yapılması.
	13. Hafta	Plan, üç boyut ve tüm verileri kapsayacak şekilde konsept paftasının revize edilmesi.	Plan, üç boyut ve tüm verileri kapsayacak şekilde konsept paftasının yapılması.
TEST ETMEK	14. Hafta	On üç haftalık süreci kapsayan tüm aşamaları göz önünde bulundurarak ders sorumluları tarafından, yapılan çalışmaların 'tasarım odaklı öğrenme yöntemine göre' değerlendirilerek analiz edilmesi.	Ders yürütücüleri tarafından yapılan analizler sonucunda proje sürecinin tamamlanması.

Tasarım odaklı düşünme metodu ile kurgulanan çalışmanın ana hatlarını, izletilen belgeselden edinilen bilgilerin fikre dönüştürülüp somutlaştırılmasıyla gerçekleştirilen konsept tasarım ve öğrencilere tasarımları için verilen örnek

plan şeması oluşturmaktadır. Eşit sınırlılıklar içerisinde farklı tasarımların çıkması amacıyla tüm gruplara aynı plan şeması verilerek farklı çözüm önerilerini sunmaları beklenmektedir. Kırmızılı kadının belgeselde geçen yaşam alanına uygun mevcut ölçütler göz önünde bulundurularak, Görsel 2'de de görüldüğü gibi 82 m²'ye sahip stüdyo daire (1+1) plan şeması oluşturulmuş ve çalışma alanı olarak belirlenmiştir. Plan şemasının dış duvarları sabit tutularak iç mekânın biçimlenişi ve çevresel faktörler, öğrencilerin özgün tasarımlarına bırakılmıştır.



Görsel 2. Plan Şeması ve Görünüş

BULGULAR VE DEĞERLENDİRMELER

Çalışmanın yöntemine göre edinilen bulgular, tasarım odaklı düşünme metodu kapsamı doğrultusunda ele alınan empati kurma, tanımlama, fikir üretme, prototip geliştirme ve test etme aşamaları ile analiz edilerek değerlendirilmiştir.

• Birinci Aşama - Empati Kurmak:

Çalışmanın ilk aşamasında konu ile ilgili belgesel film izletilmiştir. Öğrenciler tarafından belgeselde geçen kullanıcı ile birebir iletişim kurularak, röportaj yapılmıştır. İzlenen belgesel ile kişinin yaşam biçimi ve alanı hakkında doğrudan bilgi edinilmiş; yapılan yerinde gözlem ve röportajlar ile de doğrudan etkileşim sağlanmıştır. Tüm bu verilerin elde edilmesinin ardından duygu ve düşüncelerin rapor halinde yazılması ve ortaya çıkan raporların grup üyeleri tarafından tartışılması, konu hakkında empati kurulmasını sağlamıştır. Belgeselde geçen kırmızılı kadının günlük yaptığı rutinlere göre; geçmişe dönük yaşadığı, hatıralarına önem verdiği, sık sık fotoğraf albümüne baktığı, kırmızı renge tutkun olduğu ve kullandığı çoğu materyalde bu renge yöneldiği, kıyafetlerini kendisinin diktiği, Türk filmi izlemekten keyif aldığı, kuşları beslemeyi sorumluluk haline getirdiği ve her gün yürüyüş yaptığı anlaşılmaktadır. Öğrenciler için yaratıcılıklarının ana kaynağını oluşturan kırmızılı kadına ait belgesel filminde geçen kareler Görsel 3'te görülmektedir.



Görsel 3. Kırmızı Belgesel Filminden Görüntüler

• İkinci Aşama - Tanımlamak:

Edinilen bilgiler doğrultusunda oluşan imgeleri somutlaştırmak ve daha nitelikli hale getirerek tasarıma yansıtmak amacı ile belgeselde geçen kırmızılı kadına yönelik anahtar kelimeler, öğrenci grupları tarafından çıkarılmıştır. Çıkarılan anahtar kelimeler tartışılarak ortak bir havuzda toplanıp, Görsel 4'te görüldüğü gibi kelime bulutu yöntemi ile ifade edilmiştir. Böylelikle projelerin konseptini belirleyecek olan doneler toparlanmış, tasarım için edinilen veriler tanımlanmıştır. Ayrıca belgeseldeki yaşam, yerinde gözlem ve röportajlardan edinilen bilgilere dayanarak kullanıcının mekânsal ihtiyaçları belirlenmiştir. Oluşturulan konsept ve belirlenen ihtiyaçlar, yapılan projelere işlev ve biçim yönünden zenginlik katmıştır.



Görsel 4. Oluşturulan Kelime Bulutu

• Üçüncü Aşama - Fikir Üretmek:

Empati kurma ve tanımlama aşaması sonrasında, edinilen veriler değerlendirilmiş ve belgeselde geçen kırmızılı kadına ait yaşama alanı tasarlama aşamasına geçilmiştir. Öğrenci çalışma grupları tarafından, projenin plan ve üç boyut çalışmaları yapılmıştır. Fikir üretmek adına yapılan tüm eylemler bu aşamada gerçekleştirilmiştir. Gruplar tarafından yapılan tasarımlarda, kelime bulutlarından yararlanarak çıkarılan anahtar kelimeler bazen somut bazen de soyut olarak oluşturulan iç mekânlara yansıtılmıştır. Bu kapsamda belgesel ve röportajlara göre kırmızılı kadının sıklıkla eski çekilmiş fotoğraflarına baktığı, yazılmış mektupları zaman zaman okuduğu, doğayı çok sevdiği ve kırmızı renge tutkun olduğu gözlemlenmiştir. Bu bağlamda, grupların ürettiği projeler içerisinde kırmızı rengin hâkim olduğu mekânlar, hatıra köşeleri, kuş temalı düşey yüzey tasarımları, televizyon köşesi gibi tasarım öğeleri yer almaktadır (Tablo 2).

Tablo 2. Plan Şemaları ve Üç Boyutlar

GRUPLAR	PLANLAR	ÜÇ BOYUTLAR
1. GRUP		
2. GRUP		
3. GRUP		

• **Dördüncü Aşama - Prototip Geliştirmek:**

Tasarlanarak üretilen fikirlerin, iki ve üç boyutlu ifadelerinin ardından konsept paftaları ile tasarımın prototipi geliştirilmiştir. Yapılan paftaların tasarımında, kırmızılı kadının karakteristik özelliklerinin esas alındığı görülmektedir. Ayrıca konsept paftaları, farklı teknikler kullanılarak hazırlanmıştır. Paftaların içerisinde ifade edilen planların, üç boyut etkisi göz önünde bulundurularak tasarlanmış olması dikkat çekicidir. Yapılan görseller ise dijital ortamda çizilerek açıklayıcı metinler aracılığı ile desteklenmiştir. Prototip geliştirmek amacı ile yapılan konsept paftaların grafiksel düzenlemesi, çalışmanın plan ve üç boyutlarında olduğu gibi kırmızılı kadına özgü nitelikleri içeren tasarım kararları doğrultusunda ortaya çıkmıştır (Tablo 3).

Tablo 3. Konsept Paftaları



• **Beşinci Aşama - Test Etmek:**

Tasarım odaklı düşünme yöntemi ile gerçekleştirilen kırmızılı kadına ait yaşam alanı tasarımının en son aşamasını oluşturan test etme süreci, ders sorumluları tarafından gerçekleştirilmiştir. Test etme aşamasında, iç mimarlık temelinde yapılan tasarımların belirtilen metodolojiye uygun olarak yapılması esas alınmıştır. Bu kapsamda proje gruplarının prototipleri, sonuç çıktı olarak kabul edilerek on dört haftalık sürecin tamamı, yöntemin aşamalarına göre test edilmiştir. Yapılan değerlendirmelerde ele alınan kriterler şu şekildedir:

- Empati kurma aşamasında oluşan verilerin elde edinimi ve analiz edebilme gelişimi,
- Tasarlama aşamasında gerçekleştirilen konsept çalışmaları ve tasarıma başlangıç süreci,
- Fikir üretme aşamasında yapılan plan ve üç boyutlu çizimlerin ifadeleri ve konsept ile bütünleşikliği,
- Prototip geliştirme aşamasında ortaya çıkan sonucun teknik olarak doğruluğu, konsept olarak uygunluğu ve tasarım olarak niteliğinin genel olarak değerlendirilmesi.

Yukarıda belirtilen kriterler göz önünde bulundurularak yapılan genel değerlendirmeye göre, belgesel film izleyerek ve yerinde gözlem ile röportaj yaparak edinilen verilerin analiz edilmesiyle tasarımların daha kolay bir şekilde somutlaştırıldığı gözlemlenmiştir. Gruplar tarafından oluşturulan anahtar kelimelerin incelenerek bir kelime bulutunda toplanması, mekân içerisinde yapılan tasarımların sürece göre hızını arttırmış ve yapılan tasarımlara nitelik kazandırmıştır. Genel olarak ortaya çıkan tasarımlarda işlevselliğin göz önünde bulundurulduğu, kırmızı rengin her proje grubunda hâkim olduğu, hatıraları kapsayan geçmişe yönelik nostaljik tasarım öğelerinin yer aldığı ve kişiye özgü iç mekân tasarımının ortaya çıktığı gözlemlenmiştir.

SONUÇ

İç mimarlık eğitiminde tasarımın, kavramsal olarak ele alınarak prototipe nitelikli bir şekilde dönüştürülmesi, tasarlama sürecinde yaşanan en önemli sorunlardan biridir. Tasarım eğitiminde geleneksel yöntemler bu sorun karşısında yetersiz kalmaktadır. Çağdaş yaklaşımlarla ele alınmayan ya da bir metot dâhilinde sürecin yönetilemediği tasarımlarda; Aydınli (2015), Koh (2015) ve Kanca (2020)'nin çalışmalarında da belirtildiği gibi alternatif çözüm yolları üretmeyip karmaşık durumları kontrol altına alamama, tasarım problemi üzerine etkin bir şekilde yoğunlaşmama, form oluşturmaya hangi aşama ile başlayacağını bilememe, kavramları iki ve üç boyutlu düşünce sistematığı ile yeterince ifade edememe gibi birtakım sorunlarla karşı karşıya kalmaktadır. Bu tür sorunlar, konsept fikirlerin somutlaştırılmasını ve sonuç ürünlerin niteliğini olumsuz yönde etkilemektedir. Yapılan tasarımların, belirlenen amaçlar doğrultusunda sorunsuz bir şekilde gerçekleştirilebilmesi için bilimsel olarak kanıtlanmış metotlar dâhilinde sürecin yönetilmesinde fayda vardır. Tasarım odaklı düşünme metodolojisi, tasarım eğitimlerinde uygulanan ve sürece katkı sağlayan yöntemlerden en etkili olanıdır.

Tasarım odaklı düşünme metodu aracılığı ile yürütülen bu çalışma beş aşamadan oluşmaktadır. Birinci aşama olan empati kurmada, belgesel film izleyerek mekânsal verilerin elde edilmesi öğrencilerin ilgisini uyandırmış ve dikkatlerini çekmiştir. Belgeselde hayatına tanık oldukları kişi ile röportaj yapmaları ise projenin sahiplenme değerini arttırarak konsept fikirler için motivasyon ortamını sağlamıştır. İkinci aşama olan tanımlama da, verilerin tüm proje gruplarına açık bir şekilde analiz edilerek tartışılması, tasarımların zenginleşmesini ve çok boyutlu olmasını sağlamıştır. Böylece üçüncü aşama olan fikir üretmede ortaya konulan plan ve üç boyutlar konseptte yönelik bir şekilde ifade edilmiştir. Dördüncü aşama olan prototip geliştirmede ise, ortaya çıkan sonuç ürünler, konsept ve teknik ifadelere uygun şekilde tamamlanmıştır. Son aşama olan test etmede ise üretilen projelerin, belirtilen sınırlılıkların içerisinde nitelikli bir tasarım örneği oluşturup oluşturmadığı alanında tespit edilmiştir.

Elde edilen bu sonuçlar genel itibari ile daha önce Goldman (2002), Heskett (2003), Luka (2014), Pande ve Bharathi'nin (2020) çalışmalarında ulaşılan sonuçlar ile örtüşmektedir. Çalışmadan elde edilen veriler neticesinde; "İç Mimarlık bölümü öğrencilerinin özgün ve yaratıcı fikirleri ortaya çıkarabilmesi, tasarım odaklı düşünme metodolojisi çerçevesinde geliştirilebilir." hipotezinin desteklendiği görülmektedir. Tasarım odaklı düşünme modeli (d.school) aracılığıyla gerçekleştirilen bu çalışma sonucunda; yapılan projelerin konseptte yönelik olarak niteliğinin arttığı tespit edilmiştir. Buradan hareketle tasarım eğitiminde yaratıcılığın ele alındığı konsept çalışmalarda, tasarım odaklı düşünme metodu gibi deneysel yöntemler kullanılarak sürecin yönetilmesi önerilmektedir.

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

Akçaova, A., Köse Doğan, R. (2019). İç mimarlık eğitiminde deneyimleyerek öğrenme: 107 ve 225 numaralı atölye. Uluslararası Disiplinlerarası ve Kültürlerarası Sanat, 4(9), 1-11. <http://dx.doi.org/10.29228/ijii.94>

Ambrose, G. & Harris, P. (2009). *Design Thinking*. Ava Publishing.

Assaf, M. A. (2009). Teaching and thinking: a literature review of the teaching of thinking skills. Online Submission. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED505029.pdf>

Aydınli, S. (2015). Tasarım eğitiminde yapılandırıcı paradigma: "Öğrenmeyi öğrenme". *Tasarım Kuram Dergisi*. 11(20), 1-18.

- Bacanlı H., Dombaycı, M. A., Demir, M., Tarhan, S. (2011). Quadruple thinking: creative thinking. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 12(2011), 536-544. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.02.065>
- Beşgen, A. (2015). Teaching/learning strategies through art: painting and basic design education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 182, 420-427. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.812>
- Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard Business Review*, 86, 84–92.
- Cantwell, M. (2019). DEEP design thinking. Deep Design thinking. <https://www.deepdesignthinking.com> (20.12.2021).
- Davis, M., Hawley, P., McMullan, B. & Spilka, G. (1997). *Design as a Catalyst for Learning*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Design.
- Design Commission. (2011). *Restarting Britain 1: Design education and growth*. World Documents. <https://documents.net/document/design-commission-restarting-britain-design-education-and-growth-2011.html> (20.12.2021).
- Design Council. (2021). *What is the framework for innovation?* Design Council. <https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/whatframework-innovation-design-councils-evolved-double-diamond> (20.12.2021).
- Dolata, M. & Schwabe, G. (2016). Design thinking in IS research projects. In *Design thinking for innovation*. Springer International Publishing.
- Dorst, K. (2010). The nature of design thinking [Conference presentation abstract] *DTRS8 Interpreting Design Thinking: Design Thinking Research Symposium Proceedings*, 131-139. <http://hdl.handle.net/10453/16590>
- Education Commission. (2002). *Progress report on the education reform (1)*. Hong Kong Education Bureau. https://www.e-c.edu.hk/eng/reform/report_html (20.12.2021).
- Goldman, S. (2002). Instructional design: Learning through design. In J. Guthrie (Ed.), *Encyclopedia of Education*, 1163-1169. Macmillan Reference USA.
- Heskett, J. (2003). *Shaping the future: Design for Hong Kong—A strategic review of design education and Practice*. The Design Task Force (DTF), School of Design, Hong Kong Polytechnic University.
- Jersild, A. (1983). *Çocuk psikolojisi* (G. Günce, Çev.). Ankara Üniversitesi Yayınları.
- Kanca, H. G. (2020). Mimari tasarım eğitimi sürecinde destekleyici uygulamalar bütünü olarak allosterik öğrenme temelli bir metodoloji [Doktora Tezi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Karadeniz Teknik Üniversitesi].
- Kesici, A. (2019). Eğitimde postmodern durum: Yapılandırmacılık, İnsan ve İnsan. 20(6), 219-238.
- Kim, M. J., Ju, S. R., Lee, L. (2015). A cross cultural and interdisciplinary collaboration in a joint design studio. *International Journal of Art & Design Education*, 34(1), 102-120.
- Koh, J. H. L., Chai, C. S., Wong, B. & Hong, H. (2015). *Design thinking for education: Conceptions and applications in teaching and learning*. Springer. http://dx.doi.org/10.1007/978-981-287-444-3_3
- Köse Doğan, R., Noraslı, M. (2019). İç mimarlıkta eğitim modeli: deneyimleyerek öğrenme. *IDA: International Design and Art Journal*, 1(1), 99-108.
- Kuru Turaşlı, N. (2010). Yaratıcılıkta temel kavramlar ve yaratıcılığın doğasını anlamak. E. Çelebi Öncü (Ed.), *Erken çocukluk döneminde yaratıcılık ve geliştirilmesi* içinde. Pegem Akademi.
- Liedtka, J. (2018). *Exploring the Impact of Design Thinking in Action*. Darden Working Paper Series.
- Lindberg, T., Noweski, C. & Meinel, C. (2010). Evolving discourses on design thinking: How design cognition inspires meta-disciplinary creative collaboration. *Technoetic Arts A Journal of Speculative Research*, 8(1), 31–37. <https://bit.ly/30PnzAu> (15.12.2021).
- Luka, I. (2014). Design thinking in pedagogy. *The Journal of Education, Culture, and Society*, 2, 63-74. <https://doi.org/10.15503/jecs20142.63.74>
- Majithia, R. K. (2017). What's next in design education? Transforming role of a designer and its implications in preparing youth for an ambiguous and volatile future. *Design for Next: Proceedings of the 12th European Academy of Design Conference, Sapienza University of Rome, April, Rome, Italy, 1521-1529.*, ISBN 978-1-138-09023-1.

- Moirano, R., Sánchez, M. A. & Štěpánek, L. (2019). Creative interdisciplinary collaboration: A systematic literature review. *Thinking Skills and Creativity*.
<https://doi.org/10.1016/j.tsc.2019.100626>
- Müezzinoğlu, K. M., Sungur, M., Çınar, H. (2017). Tasarım eğitiminde, biçimsel soyutlamanın yaratıcı düşünceye etkisi. *The Journal of Academic Social Sciences*, 61(5), 408-417.
<https://doi.org/10.16992/ASOS.13203>
- Owen, C. (2007). Design thinking: notes on its nature and use. *Design Research Quarterly*, 2(1), 16-27.
- Pande, M. & Bharathi, S. V. (2020). Theoretical foundations of design thinking—A constructivism learning approach to design thinking. *Thinking Skills and Creativity*, 36.
<https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100637>
- Plsek, P. E. (1996). *Applied Imagination*. Charles Scribner's Sons.
<http://www.directedcreativity.com/pages/WPModels.html>
- Ramm J., Tjøtta S. & Torsvik G. (2013). *Incentives and creativity in groups*. University of Stavanger.
<http://www.uis.no/getfile.php/13115229/Forskning/Bilder/09%20%C3%98konomi/20.12.2021>.
- Rauth, I., Köppen, E., Jobst, B. & Meinel, C. (2010). Design thinking: An educational model towards creative confidence. In DS 66-2: *Proceedings of the 1st international conference on design creativity (ICDC 2010)*.
- Razzouk, R. & Shute, V. (2012). Design thinking and why is it important? *Review of Educational Research*, 82(3), 330–348.
- Robinson, P. (2003). The cognition hypothesis, task design, and adult task-based language learning. *Studies in Second Language Acquisition*, 21(2), 45-105.
- San, İ. (2004). *Sanat ve eğitim*. Ütopya Yayınevi.
- Sayın, T. (2007). *Mimari tasarım eğitimine bütüncül / metaforik bir yaklaşım* [Doktora tezi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İstanbul].
- Teixeira, C. (2010). The entrepreneurial design curriculum: Design-based learning for knowledge-based economies. *Design Studies*, 31, 411-418.
- The Interaction Design Foundation [IDF] (2020). *5 Stages in the Design Thinking Process*. Interaction Design Foundation.
<https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process> (20.12.2021).
- Tucker, R., Abbasi, N. (2015). The architecture of teamwork: examining relationships between teaching, assessment, student learning and satisfaction with creative design outcomes. *Architectural Engineering and Design Management*, 11(6), 405-422.
- Tunalı, İ. (2004). *Tasarım felsefesine giriş*. Yapı Yayınları.
- Ulusoy, Z. (1999). To design versus to understand design: the role of graphic representations and verbal expressions. *Design Studies*, 20(2), 123-130.
- Vanada, D. I. (2014). Practically creative: The role of design thinking as an improved paradigm for 21st century art education. *Techne Series A*, 21(2), 21-33.
- Wrigley, C. & Straker, K. (2017). Design thinking pedagogy: The educational design ladder. *Innovations in Education and Teaching International*, 54(4), 374–385.
<https://doi.org/10.1080/14703297.2015.1108214>

Görsel Kaynakçası

- Görsel 1. d.school Tasarım Odaklı Düşünme Modeli. *Tasarım odaklı düşünme*. Abba innolab.
<https://abainnolab.com/egitimler/tasarim-odakli-dusunme> 'den uyarlanmıştır (10.01.2022).
- Görsel 3. Demir, A. (2017). Kırmızı. [Belgesel]. Türkiye: Gümüşhane Film Atölyesi (GÜFA).
<https://www.youtube.com/watch?v=sMTWouSP-No> (20.12.2021).