



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

AĞUSTOS|AUGUST 2024 CİLT|VOLUME 03 SAYI|ISSUE 02

BODRUM SANAT VE TASARIM DERGİSİ BODRUM JOURNAL OF ART AND DESIGN



Sahibi|Owner

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

Baş Editör|Editor in Chief

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

Editör Yardımcıları|Associate Editors

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

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

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

Alan Editörleri|Section Editor

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

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. **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. **ARZU EVECEN** (ÇANKIRI KARATEKİN UNIVERSITY, TURKEY)

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. DR. **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 ZİYAYİ** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. **ANA AFONSO** (UNIVERSIDADE ABERTA & CISUC, UNIVERSITY OF COIMBRA, PORTUGAL)
PROF. **ANNA CALLUORI HOLCOMBE** (UNIVERSITY OF FLORIDA, USA)
PROF. DR. **AYSUN ALTUNÖZ** (ANKARA HACI BAYRAM VELİ UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. DR. **BANU MANAV** (KADİR HAS UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. **B. BURAK KAPTAN** (ESKİŞEHİR TECHNICAL UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. **B. SRINIVAS REDDY** (JAWAHARLAL NEHRU ARCHITECTURE AND FINE ARTS UNIVERSITY, INDIA)
PROF. **BURCU KARABEY** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. DR. **BÜLENT SALDERAY** (ANKARA HACI BAYRAM VELİ UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. **CHHATRAPATI DUTTA** (GOVT. COLLEGE OF ART AND CRAFT, INDIA)
PROF. **CEBRAİL ÖTGÜN** (HACETTEPE UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. **ÇİĞDEM DEMİR** (ANKARA HACI BAYRAM VELİ UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. **ELCHIN ALIYEV** (WESTERN CASPIAN UNIVERSITY, AZERBAIJAN)
PROF. **EMRE FEYZOĞLU** (HACETTEPE UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. DR. **ENİS TİMUÇİN TAN** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. DR. **ERHUN ŞENGÜL** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. **EROL TURGUT** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. **ESRA SAĞLIK** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. **HÜSNÜ DOKAK** (HACETTEPE UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. **KEMAL ULUDAĞ** (ANADOLU UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. **LAURA L. LETINSKY** (THE UNIVERSITY OF CHICAGO, USA)
PROF. **MAHMUT ÖZTÜRK** (BOLU ABANT İZZET BAYSAL UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. **MEHMET YILMAZ** (ANKARA HACI BAYRAM VELİ UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. DR. **MEHMET LÜTFİ HİDAYETOĞLU** (SELÇUK UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. **MAHMUT ÖZTÜRK** (BOLU ABANT İZZET BAYSAL UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. **MEHMET YILMAZ** (ANKARA HACI BAYRAM VELİ UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. DR. **MICHAEL MOORE** (ULSTER UNIVERSITY, UNITED KINGDOM)
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. **ADNAN TÖNEL** (VAN YÜZÜNCÜ YIL UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. DR. **BARBAROS BOSTAN** (BAHÇEŞEHİR UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. DR. **BİRSEN LİMON** (SELÇUK UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. **BUKET ACARTÜRK** (SAKARYA UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. **BURHAN YILMAZ** (DÜZCE UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. DR. **BÜLENT SALDERAY** (ANKARA HACI BAYRAM VELİ UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. **CEBRAİL ÖTGÜN** (HACETTEPE UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. DR. **DENİZ DEMİRARSLAN** (KOCAELİ UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. **DENİZ ONUR ERMAN** (HACETTEPE UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. DR. **DİCLE AYDIN** (NECETTİN 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. **HASAN BAŞKIRKAN** (MİMAR SİNAN FINE ARTS 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. DR. **MÜCAHİT YILDIRIM** (DİCLE UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. **MÜGE GÖKER PAKTAŞ** (MARMARA UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. **NAİLE RENGİN OYMAN** (SÜLEYMAN DEMİREL UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. DR. **RABİA KÖSE DOĞAN** (SELÇUK UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. **RUHİ KONAK** (ANKARA MUSIC AND FINE ARTS UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. DR. **SEMRA ARSLAN SELÇUK** (GAZİ UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. **TEVFİK FİKRET UÇAR** (ANADOLU UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. DR. **UĞUR ATAN** (SELÇUK UNIVERSITY, TURKEY)
PROF. DR. **ZUHAL TÜRKTAŞ** (SELÇUK UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. DR. **ALİ ASGAR ÇAKMAKÇI** (ZONGULDAK BÜLENT ECEVİT UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. DR. **ASLIHAN ERKMEN BİRKANDAN** (İSTANBUL TECHNICAL UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. DR. **AYÇA GÜLTEN** (FIRAT UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. DR. **AYDIN ÇAM** (ÇUKUROVA 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. DR. **DENİZ DEMİRARSLAN** (KOCAELİ UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. **ENGİN ASLAN** (DOKUZ EYLÜL UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. **ENGİN ÜMER** (ORDU UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. DR. **ESRA VAROL** (NİĞDE ÖMER HALİSDEMİR UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. **EVREN SELÇUK** (DÜZCE UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. **EVRİM ÖZESKİCİ** (UŞAK UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. **FATİMA TOKGÖZ GÜN** (BURDUR MEHMET AKİF ERSOY UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. **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 ARGA 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)
ASSOC. PROF. DR. **VOLKAN EROL** (İSTANBUL GALATA UNIVERSITY, TURKEY)
ASSOC. PROF. DR. **ZERRİN YANIKKAYA** (MALTEPE 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. DR. **DİDEM AŞÇI** (İSTANBUL GALATA 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. **FATİH NALBANTOĞLU** (SÜLEYMAN DEMİREL UNIVERSITY, TURKEY)
ASST. PROF. DR. **FERHAT ZENGİN** (İSTANBUL GELİŞİM UNIVERSITY, TURKEY)
ASST. PROF. **FUNDA ÖZBUCAK** (İSTANBUL GELİŞİM UNIVERSITY, TURKEY)
ASST. PROF. DR. **HACER YÜCEL** (HİTİT 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. **NAZLI HARİKA ZORKUN ÇAĞLAYAN** (DOKUZ EYLÜL UNIVERSITY, TURKEY)
ASST. PROF. **ÖZLEM UYAN** (ÇANAKKALE ONSEKİZ MART UNIVERSITY, TURKEY)
ASST. PROF. DR. **RÜYA ARDIÇOĞLU** (FIRAT UNIVERSITY, TURKEY)
ASST. PROF. DR. **SARAH NABIH NASIF** (OCTOBER UNIVERSITY FOR MODERN SCIENCE AND ARTS, EGYPT)
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

HAKKINDA|ABOUT VI

araştırma makalesi|research article

- berkay erdoğan, banu ayten akın DUYGULARIN KÜLTÜREL POLİTİKASI BAĞLAMINDA IN-YER-FACE TİYATRODA KATHARSİSİN DÖNÜŞÜMÜ** 98
THE TRANSFORMATION OF CATHARSIS IN IN-YER-FACE THEATRE IN THE CONTEXT OF THE CULTURAL POLITICS OF EMOTIONS
- sümeyya demir, muhammet kurucu MİMARİ MİRASIN YENİDEN İŞLEVLENDİRİLMESİNDE KORUMA KAVRAMI: ELÂZİĞ 4. UMUMİ MÜFETTİŞLİK BİNASI ÖRNEĞİ** 110
THE CONCEPT OF CONSERVATION IN THE REPURPOSING OF ARCHITECTURAL HERITAGE: ELÂZİĞ 4TH GENERAL INSPECTORATE BUILDING EXAMPLE
- pınar alpay, hakkı tonguç tokol MİKRO ÖLÇEKTE OLAĞANÜSTÜ DURUMLARA YÖNELİK MOBİL MEKÂN TASARIM MODELİ ÖNERİSİ** 126
MOBILE SPACE DESIGN MODEL PROPOSAL FOR EXTRAORDINARY SITUATIONS AT MICRO SCALE
- cansu sözer, can boyacıoğlu THE HUMAN CONDITION IN THE 21ST CENTURY: BODY AND ARCHITECTURAL SPACE IN CONTEMPORARY ART** 145
- mehmet remzi demirel 3D SURREALISM AND EXAMPLES IN VISUAL COMMUNICATION DESIGN** 162
- mücahit mustafa taligacı, ezgi hakan EVRENSEL BİR OYUN OLARAK SATRANÇ VE SATRANÇ TAKIMINA SERAMİK MALZEMEYLE TASARIM ÖNERİSİ** 172
CHESS AS A UNIVERSAL GAME AND CHESS SET DESIGN WITH CERAMIC MATERIAL
- merve kaptan VIDEO ART AND COLLECTIVE MEMORY IN TURKEY** 187

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

öğr. gör. berkay erdoğan (sorumlu yazar|corresponding author)

ankara üniversitesi, devlet konservatuvarı, sahne sanatları bölümü
berkayerdogan93@gmail.com orcid: 0000-0003-0121-5508

doç. dr. banu ayten akın

dokuz eylül üniversitesi, güzel sanatlar fakültesi, sahne sanatları bölümü
banuaytenakin@hotmail.com orcid: 0000-0002-0752-5198

DUYGULARIN KÜLTÜREL POLİTİKASI BAĞLAMINDA IN-YER-FACE TİYATRODA KATHARSİSİN DÖNÜŞÜMÜ*

araştırma makalesi|research article

başvuru tarihi|received: 03.01.2024 kabul tarihi|accepted: 16.04.2024

ÖZET

Bu çalışma; günlük hayatta göz ardı edilen ve mantık ile çatışma halinde olduğu varsayılan duyguların, kültürel bir politika ürettiği ve tiyatronun da duyguların ürettiği bu kültürel politikaya içkin olduğu savını temel alır. Bu çalışmanın amacı Antik Yunan tragediyalarının bir sonucu olan *katharsis* olgusunun, modern sonrası tiyatro içinde *In-Yer-Face* tiyatro eğilimindeki izini sürmektir. Konu, Spinoza'nın "bedenin düşünceleri olduğu ve duyguların siyasi otoritenin politik aracı olduğu" yaklaşımlarıyla sosyolojik, siyasi ve felsefi açıdan tartışılır. Çalışmanın çıkış noktası ve asal odağı Sara Ahmed'in duyguların yalnızca bireysel değil toplumsal-kültürel bir zeminde ele alındığı *Duyguların Kültürel Politikası* adlı çalışmasıdır. Bu görüş ekseninde ilk bölümde, Antik Yunan'da konsensüsü koruyucu politik bir amaca hizmet eden *katharsis* olgusu, duyguların kültürel politikası bağlamında incelenir. İkinci bölümde ise modern sonrası dünyanın bireyci yapısını ötekilerin diliyle ortaya koyan *In-Yer-Face* tiyatrodaki toplumsal olanın bireysel olanla ilişkisi incelenerek *katharsis* olgusunun olup olmadığının izleri sürülür. Bu araştırma betimsel modele dayalı nitel bir araştırmadır. *In-Yer-Face* tiyatro yarattığı tiksintiyle öfke boşaltılır ve sağaltılır. Böylece duyguların kültürel politikası bakımından doğrudan amaçlı olmasa bile duygusal etki uyandırma arzusu ile koşut gelişen kathartik bir etki söz konusudur. Ancak modern sonrası toplumun bireyci yaklaşımı nedeniyle bütüncül bir politik unsuru ortaya koymasına da bireysel anlamda bir kathartik etkinin var olduğu sonucuna varılmaktadır.

Anahtar Kelime: Duygu, Katharsis, Politika, Tragedya, In-Yer-Face Tiyatro

Erdoğan, B., Akın, B. A. (2024). Duyguların kültürel politikası bağlamında In-Yer-Face tiyatrodaki katharsisin dönüşümü. *Bodrum Journal of Art and Design*, 3(2), 98-109.
<https://doi.org/10.58850/bodrum.1414298>

*Bu çalışma 06/07/2023 tarihinde Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sahne Sanatları Anasanat Dalı Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiş olan "Duyguların Kültürel Politikası Bağlamında Modern Sonrası Tiyatrodaki Katharsisin Dönüşümü" başlıklı tez çalışmasından hazırlanmıştır.

THE TRANSFORMATION OF CATHARSIS IN IN-YER-FACE THEATRE IN THE CONTEXT OF THE CULTURAL POLITICS OF EMOTIONS

ABSTRACT

This study is based on the thesis that emotions, which are ignored in daily life and assumed to be in conflict with logic, produce a cultural policy and that theater is immanent to this cultural policy produced by emotions. The aim of this study is to trace the phenomenon of *catharsis*, which is a result of Ancient Greek tragedies, in the *In-Yer-Face* theater trend within post-modern theatre. The subject is discussed from a sociological, political and philosophical perspective, with Spinoza's approach that "the body has thoughts, and emotions are the political tool of political authority". The starting point and main focus of the study is Sara Ahmed's work titled *The Cultural Politics of Emotion*, in which emotions are discussed not only on an individual basis but also on a socio-cultural basis. In line with this view, in the first part, the phenomenon of catharsis, which served a political purpose to protect consensus in Ancient Greece, is examined in the context of the cultural politics of emotions. In the second part, the relationship between the social and the individual is examined in *In-Yer-Face Theatre*, which reveals the individualistic structure of the post-modern world through the language of others, and traces whether there is a phenomenon of catharsis. This research is qualitative based on a descriptive model. *In-Yer-Face Theatre* facilitates the discharge and healing of anger through the disgust it evokes. Thus, while not directly aimed at the cultural politics of emotions, there is a parallel development of a cathartic effect driven by the desire to evoke emotional impact. However, due to the individualistic approach of the postmodern society, it fails to present a comprehensive political element, yet it leads to the conclusion that there exists a cathartic effect on an individual level.

Keywords: Emotion, Catharsis, Politics, Tragedy, In-Yer-Face Theatre

GİRİŞ

Duygular, alışlagelen bir bakış açısıyla psikolojik ve fizyolojik bir fenomen olarak ele alınmakla birlikte karmaşık yapısıyla da incelenmesi zor bir kavram olarak bilimsel açıdan çoğunlukla göz ardı edilen bir alandır. Mantık ile çatışma halinde olduğu var sayılan duyguların temelde fizyolojik veya psikolojik bir etki meydana getirmesi, sosyolojinin alanında ise toplumsal bir olgu olarak ele alınması politik olanla ilişkisine dair bir açılım sunma imkânı yaratır. Duygu (*emotion*), Cambridge Dictionary'de (t.y.) "zihnin veya duyguların hareketlendirilmesi veya rahatsız edilmesi" olarak tanımlanmaktadır. "*Emotion*", Latince "*emovere*" kelimesinden gelmektedir ve "bizi harekete geçiren şey" anlamına gelir (Hornby, 2010'dan aktaran Bennik, 2015). Türkçe Sözlük'te (2011: 729) duygu, "1. Duyularla algılama, his, 2. Belirli nesne, olay veya bireylerin insanın iç dünyasında uyandırdığı izlenim, 3. Önsezi, 4. Nesnelere veya olayları ahlaki ve estetik yönden değerlendirme yeteneği, 5. Kendine özgü bir ruhsal hareket ve hareketlilik" olarak tanımlanmaktadır. Hofmann'a göre (2016) olumlu ve olumsuz spektrumunda ve farklı yoğunluklarda yer alabilen, fizyolojik ve bedensel tepkileri içeren, içinde bulunan bağlam ve kültür tarafından etkilenen çok yönlü bir deneyimdir. Psikolojide duygu The Columbia Electronic Encyclopedia'da (t.y.), "nabız atışındaki artış, vücut ısısındaki artış, belirli bezlerin daha fazla veya daha az aktivitesi, nefes alma hızındaki değişiklik gibi karakteristik fizyolojik değişiklikleri içeren uyarılara verilen bir yanıt olarak kabul edilir". Spinoza ise duygu ve duygulanım kavramlarını bir arada verir. *Affectus* ile duyguyu, *affectiones* duygulanımı kastetmektedir. Spinoza'ya göre (2021: 8) duygu (*affectus*) ile "bedenin etken gücünün artırıldığı veya azaldığı, takviye edildiği veya kısıtlandığı bedenin değişimlerini (*affectiones*) veya kısıtlandığı bedenin değişimlerini ve ayrıca bu tür değişimlerin fikirlerini" kastettiğini söyler. Bu, duygulanımın duygularla olan ilişkisi, bireylerin olaylara verdiği tepkilerin ölçütünü ve bu tepkilerin nasıl ortaya çıktığını açıklamaları bakımından önemlidir. Duygulanım ise, "bireyin olaylara, anılara, düşüncelere neşe, öfke, üzüntü, keder gibi duygusal tepkimelerle katılabilme yetisidir. Duyguların gözlenebilen, olay sırasındaki, kısa süreli duygusal dışavurumudur" (Özpoçraz & Taman, 1998: 37). Duygulanım tanımı ile Spinoza'nın bedenin de düşünceleri olduğuna dair duygu tanımı birlikte düşünüldüğünde, aralarındaki ilişkiden ötürü seyir yeri ile oyun yerinin duygulanımın ortaya çıkması için en uygun zemin olduğu görülür.

Oyun yerinin yanılısıma ve özdeşleşme ile oluşturduğu duygulanım, seyir yerinde kendini gösterir. Böylece alımlayıcı yalnızca performansın iletisini değil, yanılısıma ve özdeşleşme ile seyir yeri içinde dolaşımalsı olarak duygulanımı da dağıtır. Duyguların salt içten dışı ya da dıştan içe çıkmadığını söyleyen Sara Ahmed, Silvan S. Tomkins'in *duygusal bulaşma modeli*ni faydalı bulur. Duygu hareket halindedir ve "üzgünüm, çünkü sen üzgünsün", "mutluyum çünkü sen mutlusun" gibi bir ortaklıkla bulaşıcıdır (Ahmed, 2015: 20-21). "Duygulanım ise kendini işaretler, imgeler, söylemler, dünyasında bulan bedenin, kendine bu dışarıdan yapılan saldırıların sonucunda üretip dışarı saldıdığı bir enerji yoğunluğudur" (Akalin, 2007). Duygulanımın gündelik hayat içinde kişiye hissettirdiği duyguların değişkenliğini saptamak zor olsa da ortaya koyduğu belirli duyguların varlığından söz edilebilir. Duygulanımın ortaya çıkardığı duyguların yönlendirilebilir olduğu varsayılır. Özdeşleşme ve yanılısımanın konvansiyonel tiyatronun başat unsuru olduğu kabul edildiğine göre çeşitli duyguları da oluşturduğu ön kabul olarak kabul edilmelidir. Genel olarak sanat ortaya çıkardığı duygulardan ve duygulanımlardan yararlanır. Bu çalışmanın kapsamında olan Antik Yunan tiyatrosundaki *katharsis* kavramı tiyatronun duyguları erekselleştirdiğini gösterir.

Katharsis, bugün trajik olanın yarattığı ilk haliyle varlık göstermez. Yine de modern tiyatrodaki hala *kathartik* bir etkiden söz edilebilir. Paganist ritüellerden devşirilerek ortaya çıkan tiyatronun özdeşleşme ve yanılısıma yoluyla duyguları açığa çıkarması *kathartik* bir etki olarak tezahür etmiştir. Dionysos adına yapılan ayinlerde onun yerine geçen ikame kurban (keçi, boğa, oğlak) ritü, katılımcıların esriklikle arınmalarıyla sonuçlanır. Bu teatral etkinlik içinde; acısıyla özdeşleşen ikame günah keçisi (kurban) aracılığıyla ortaya çıkan acıma ve korku duyguları hem bireysel katmanda hem de toplumsal katmanda devletin ve konsensüsün korunmasını sağlamıştır. Sonuç olarak arınma, şifalanma deneyimi teatral alanda toplumsal konsensüsün korunması noktasında bir işlevsellik kazanmıştır.

Tragedya, *Poetika*'da "ahlaksal bakımdan ağır başlı, başı ve sonu olan, belli bir uzunluğu bulunan bir eylemin taklidi" olarak tanımlanır ve tragedyanın ödevinin "uyandırdığı acıma ve korku duygularıyla ruhu tutkularından temizlemek" olduğu belirtilir (Aristoteles, 2011: 22). Bu tanım, kent devletin bekası için yazarca niyet edilen ve seyirci adına arzu edilenin katharsis olduğunu açıkça ortaya koyar. Öte yandan bu kavramı açıklayacağını öne süren Aristoteles, *Poetika*'da kavramı yalnızca bir defa geçirmiş olsa da bunu ereksel kılmıştır.

Friedrich Nietzsche (2011: 143), Aristoteles'in katharsis vurgusunu estetik boyutların yerine geçmesi dolayısıyla eleştirir. George Steiner (2011) *Tragedyanın Ölümü* tezinde klasik tragedyanın sonuyla birlikte modern ve sonrası tiyatrodaki katharsis kavramından söz edilemeyeceğinden bahseder. Raymond Williams (2018) *Modern Trajedi* eserinde, Aristoteles'in trajedide korku ve acıma duygusunun uyandırılması ve katharsis ile duyguları sakinleştirme işlevine karşılık trajediyle devrim arasındaki ilişkide duyguların ablukaya alınıp düzleştirilmesine odaklanır. Ona göre katharsis devrime giden yolda bir engel oluşturur.

İbsen ve Çehov bu engelin olduğu yerde yanılısama aracılığıyla yıkıma ve yenilenmeye ilişkin modern bir deneyime izin verir. Buna ilk kuramsal yanıtı ise Bertolt Brecht verecektir. Büyüsel işlevini karanlık bir salonda aydınlatılmış modern sahnenin duyguları toplumsal açıdan sağaltması noktasında bir damarın hala sürdüğü görülür. Betimleyici modele dayalı nitel bir araştırma olan bu çalışmanın amacı Antik Yunan tragedyalarının bir sonucu olan katharsis olgusunun, modern sonrası tiyatro içinde *In-Yer-Face*¹ tiyatro eğilimindeki izini sürmektir. Antik Yunan'da bir duygu politikası olarak işleyen katharsisin, modern sonrası bir örnek olan *In-Yer-Face* tiyatrodaki ölçüde geçerli olabileceğini araştırmaktır. Bu bağlamda Antik Yunan Tiyatrosu ile *In-Yer-Face* tiyatrodaki katharsis olgusu karşılaştırılmış, çalışmanın sınırlılığı dolayısıyla iki tiyatral alan incelenmiştir. Çalışmanın ilk aşaması duyguların kültürel politika yaratması ve katharsis kavramını ele alır. İkinci aşamada modern sonrası tiyatro eğilimi olarak *In-Yer-Face* tiyatrosunun bir duygu politikası sonucu olan katharsis kavramıyla ilişkilendirilip ilişkilendirilemeyeceği araştırılır. Antik Yunan Tiyatrosu'nun teorik çerçevesi, politik ve kültürel zemini ile *In-Yer-Face* tiyatrosunun teorik çerçevesi, politik ve kültürel zemini arasında ilişki kurularak her iki teatral formda katharsis olgusunun işlevi incelenerek karşılaştırılmış ve sonuçlar bu iki formun özelinde saptanmıştır.

DUYGULARIN KÜLTÜREL POLİTİKASI BAĞLAMINDA KATHARSİS VE IN-YER-FACE TİYATRODAKİ YERİ

Duyguların Kültürel Politikası

Duygular, gündelik hayatın içinde özellikle psikolojik ve fizyolojik bir fenomen olarak ele alınır ve bireysel bir süreci ifade eder. Sara Ahmed *Duyguların Kültürel Politikası* eserinde duyguları yalnızca psikolojik ve fizyolojik bir fenomen olarak değil, performatif ve ilişkisel bir boyutta ele alır. Bireysel ve kolektif bedenlerin dış yüzeylerinin şekillendirilmesinde duyguların nasıl işlediğini sorgularken bunu oturttuğu zemin politiktir (Ahmed, 2015: 9). Bu politik zeminde insanlar arası hiyerarşi gibi duygular arasında da hiyerarşi vardır. Kimi duyguların olumlu (mutluluk, aşk gibi) kimi duyguların olumsuz (nefret, kıskançlık gibi) karşılanması da bunu gösterir. Ahmed'in duyguların bedenler arası bir akışta olduğu söylemi ile benlik sunumunun bir çeşit politik nesne bağlamında ortaya çıktığı düşünülür. Durumların kişide yansıttığı duygular politik bağlamdan tamamen sıyrılamaz. Ahmed; duygu nesnelere hem dolaşımında olduğunu hem de bir etki halinde gerçekleştiğini göstermek ister. Sigrid Schmitz ile söyleşisinde, şeylere verilen değerler nasıl duygusal şeyler haline geliyor sorusunun başat ve önemli sorularından birisi olduğunu söyler. Duygusal değerler, yargılar, özneyi yönlendiren süreçler nasıl bir ilişki içindedir? Ona göre dolaşımdaki duygular, özne olmanın ötesine geçerek kolektif bedenleri ortaya çıkarır ve aynı zamanda birer yargıdır. İnsan bir şeyden nefret ettiğinde, korktuğunda, korkusu o şeye

¹ *In-Yer-Face* Tiyatro için Türkçede "Suratına Tiyatro", "Yüzüne Vurulan Tiyatro", "Şok Tiyatrosu" gibi terimler kullanılmaktadır. Ancak çalışma kapsamında terimin orijinal hali tercih edilerek terminolojik bir hatanın önüne geçilmek ve terminolojik olarak bütünlük sağlamak hedeflenmiştir. Çalışmada *In-Yer-Face* tiyatro bir akım olarak ele alınmamış, yer yer eğilim olduğu vurgulanarak hatırlatılmıştır.

dair bir yargı da barındırır; hatta yargının bir uzantısı olarak ortaya çıkar. Bu yüzden duygu fizyolojik bir süreç olduğu kadar sosyal bir süreçtir. Özel olarak bedende oluşan süreç, kolektif olarak da bir topluluğun parçası olmak şeklinde ortaya çıkar. Ahmed, kolektif bir süreç olarak "yüzey kaplama" terimini kullanır. Kolektif düzeyde; ulusal yasaları, ulusal bir topluluğun parçası olmanın ne anlama geldiğine dair bir duyguyu yoğunlaştırır. Bu duygu yüzeyi kaplar, kolektif bir bedende ortaklaşır ve yönlendirir/yöneltir. Bireysel veya kolektif bir bedende olma deneyimi genellikle yoğunlaştırma yoluyla gerçekleşir. Böylece bireyde bir şeyin parçası olarak kolektif bir seviyeye taşınan duygular, politik ve kültürel işlev görür (Ahmed, 2014: 97-99).

Katharsisin Duyguların Kültürel Politikası İçindeki Yeri

Poetika'da "tragedyanın ödevi, uyandırdığı acıma ve korku duygularıyla ruhu tutkularından temizlemektir" (Aristoteles, 2011: 22) olarak işaret edilen katharsis tıp ve din gibi farklı terminolojik alanlarda da ifade bulur. Lessing, *Hamburg Dramaturjisi*'nde katharsisin ahlaki bir olgunlaşma yaratacağını düşünür. Ona göre; alımlayıcı, oyuncu ile kurduğu özdeşlikle onun yaşadığını kendisi de yaşar. Ahlaklı bir insan olarak acıma/merhamet duygusuna haizdir ve kurduğu özdeşlik ile rolün yaşayacağı sonu kendi sonu gibi düşünerek korku yaşar ve arınma gerçekleşir. Bu arınma, ahlaki olarak olması gereken kişi olmasına yatkınlık sağlayacaktır (Fischer & Fox, 2011: 63). Jacob Bernays ise katharsisi tıbbi bir arınma olarak ele alır ve teatral etkinliği iyileştirici bir toplantı olarak görür. Martin Opitz, katharsisi kadere karşı çıkan ve isyan eden bireyin eğitimi için gereklilik olarak ele alır. Johann Wolfgang von Goethe ise seyirciyle ilişkilendirmez. Ona göre duyguların dengelenmesidir ancak ahlaki bir iyileşmeye yol açacağını düşünmemektedir (Duman, 2019: 134-135). Klasik ve Romantik dönem arasında yer alan Goethe, Alman edebiyatının en önemli figürlerinden biridir ve eserleri, klasik idealizm ve duygusalılık arasında bir denge kurar. Onun eserleri, klasik estetiği ve yapıyı takip ederken aynı zamanda duygusal derinlik ve insan psikolojisine odaklanır. Gotthold Ephraim Lessing ise Alman Aydınlanmasının önemli figürlerinden biridir ve eserlerinde Aydınlanma döneminin rasyonalizmi ve eleştirel düşüncesi belirgin bir şekilde görülür. Lessing ve Goethe'nin yaklaşımları hem Klasik hem de Romantik dönem özelliklerini taşısa da *katharsis* tanımları arasındaki bu farkın sebebi Goethe'nin Klasik dönemle, Lessing'in ise Aydınlanma dönemiyle ilişkilendirilmesi olabilir. Bu durum aynı zamanda Klasizm ve Romantizmin *katharsis* olgusunun politik, kültürel ve sanatsal anlayışın değişimiyle farklılaştığını da göstermektedir.

Georg Lukacs'a göre (1988: 25) ise "alımlayıcının öznelliğinin, onun yaşamında etkin olan tutkuların yeni içerikler, yeni yönler kazanmasını, bu yolla da arınarak erdemli becerilerin ruhsal bir temeline dönüşmelerini sağlayabilecek ölçüde sarsılması söz konusudur". Lukacs katharsisi bilinçteki bir değişim olarak ele alırken gerçek dünyaya çıkan insanın moral yönden değişimini zorunlu bulmaz. Zira gerçek dünya değişime karşı bir tavır alarak bunu engelleyebilir. Bir hedef olan katharsisi yorumlamak için *korku ve acıma* duygularının yarattığı kültürel politikanın anlaşılması gerekir.

Acımanın ön koşulu Aristoteles'in de belirttiği gibi acı çeken birini görüyor olmaktır ve kişinin kendisinden daha kötü durumda olduğunu gördüğü ve/veya düşündüğü bir şey hakkında hissetmeye yatkın olduğu bir duyguyu çağırılmaktadır. Friedrich Wilhelm Nietzsche'ye göre acıma, bencilce bir duygu olarak samimi bir kaygıdan ziyade insanın benliğini yücelttiği bir duygudur (Soloman, 2016: 110). Eagleton'a göre (2021: 229) "başımıza gelebileceğinden korktuğumuz şeylere göre başkalarına merhamet ederiz, dolayısıyla bu korkuyu hissedemeyenler, başkalarına da duyarsız ve kapalı kalır". Bu bağlamda acıma, mesafe yarattığı gibi temas da oluşturur, bireyin kendi konumu ile öteklinin konumu arasındaki ilişkiye dair bir açılım sunar ve toplumsal statüyü belirleyen araç işlevi görür. Tüm bunların yanında acıma bir empati kurma olarak da ele alınmaktadır. Arınmaysa tuhaf bir psikik olgunun, yani seyircinin, oyuncuların üstlendiği karakterlerle empati-özdeşlik kurmasının sonucu olarak ortaya çıkar. Oyun bu özdeşleşmeyi uyandırıyor ise Aristotelesçi kabul edilir. İnsan eyleminin oyuncular tarafından taklit edilmesinin, oyuncuların izleyiciler tarafından da taklit edilmesine yol

açması beklenir (Brecht 1990: 51). Kişi empati kurarak aynı durumun kendi başına gelmesinden korkar. Peki kolektif bir korkuya nasıl ulaşılır?

"Korkunun ortaya çıkmasında insanın içinde doğduğu, geliştiği yaşadığı doğal ve toplumsal ortamın, kültürün kısaca öğrenmenin etkisi ve önemi vardır. Bütün korkular anlatılan, aktarılan yaşanılan bir tehlikenin ya da tehdit dolu bir ortamın öğrenilmesinden doğar" (Köknel, 1998: 20). Bu öğrenme kültürle ilişkiseldir: "Korku, bireyi içine almakla tehdit ettikleri müddetçe ötekileri korkutucu olarak gösterir" (Ahmed, 2015: 85). Benliğin kendini var ettiği öteki ile ilişkisi, ona karşı oluşturduğu duyguya dair bir tavidir. Ahmed bu noktada korkuyu duygusal tesir politikası olarak alır. Ardından endişe ve korku arasında ilişki kurar. İktidar aracı olarak korku hükümdarın kullarını onun iktidarından memnun olmaya zorlar, çünkü hoşnutsuzluk olasılığının ucunda acı ve işkence vardır. Korkusuz yaşamak için özgürlükten bile vazgeçer insanlar. Zira normlara uyum sağlamak tüm bu korku politikasının üstesinden gelebilir bir hal alır (Ahmed, 2015: 93-95). Terör saldırısı, toplumsal bir travma yarattığı için konuya dair endişenin bir başka ülkede, başka bir nesneye dönüşmesi olasıdır. Bunun yanında iktidarın kullandığı aracın yalnızca devletin meşru gücü olduğu düşünülmemeli, aynı zamanda bunun toplumsal alandaki ilişkilerle ilişkilendirilebileceği düşünülmelidir. Yani toplumdaki dışlanma da kültürel bir tepkiyle korkuya dönüşebilir bir hal alabilir. Bu noktada utanç devreye girer.

Utanç, toplumsal gözün bireysel olarak hissedilmesi olarak tanımlanabilir. Utanç hissi örtünme, gizlenme, kaybolma gibi dürtüleri barındırması ile kişinin utanç duyması haliyle teşhir edilerek görünür kılınır (Ahmed, 2015: 132). Aristoteles'e göre utanç; geçmişte, gelecekte veya şu anda saygınlığımızı yitirecek bir duruma düşürecek gibi görünen kötü şeyler konusunda duygulanma acı ve rahatsızlıktır (Aristoteles, 2020: 111). Aristoteles, bireyin utanç duymasına neden olacak bir olayı veya durumu yaşayıp yaşamadığına bakmaksızın utanç kaynaklı bir korku yaşayabileceğinden söz eder. Aristoteles utanç duyulacak koşul ve kişileri şu şekilde ifade eder:

Önce, karşısında utanç duyacağımızı söylediğimiz kişilere benzer kişiler önünde. (...) Hayranlık duyduğumuz, ya da bize hayranlık duyan, ya da hayranlık duymasını istediğimiz ya da iyi niyetlerini yitirirsek elde edemeyeceğimiz bir hizmet beklediğimiz kimselerdir. Bu kimseler gerçekten de seyirciler olabilirler. (Aristoteles, 2020: 114)

Yani insan başkasını yargıladığı ya da utanç duymasını beklediği şeylerde aynı duyguyu hisseder. Utanç halinde "ben'in, "öteki" önündeki başarısızlığı söz konusudur. "Eğer utanç duyuyorsak, sevgi pratikleriyle bize verilmiş olan 'bir ideal'e yaklaşıp olarak benzemeyi başaramadığımız için utanırız" (Ahmed, 2015: 135). Bu anlamda, Solomon (2016: 155), Antik Yunan'ın tıpkı günümüzdeki Japonya gibi bir utanç toplumu olduğundan söz eder. Utanç ifadesi olarak hakiki bir eylem beklenir.²

Korku, acıma ve utanç duyguları üzerinden yorumlanabilen tragedyaya, mitostan *logosa* dinsel bir sürecin ürünü olarak bir çeşit norm koruyucu işleve sahiptir. Zira ritüellerin tragedyaya dönüşmesi de bu ilişki içinde gerçekleşir. Tragedyanın kökeni ritüel köken tezine dayandırılarak Antik Yunan'da Dionysos adına düzenlenen dini gösteriler olarak işaret edilir. Dionysos'un mitolojik olarak ölüp dirilmesi, mevsim geçişleriyle doğanın da ölüp tekrar dirilmesi döngüsünü meydana getirir ki bu durum toprağın bereketi için de elzemdir. Dionysos yalnızca bereket ve ölüp dirilmeyle sınırlı değildir. Dionysos'un müridi olan Bakkhalar'ın Dionysos adına esrime yaşayarak kurban vermesi sonucu olarak bir çeşit döngüsel bir sürecin ritüelistik ögesini oluşturur. Ehrenreich (2009: 46), Antik Yunan toplumunun ataerkil anlayışı tarafından dışlanan ve arkaik bir inanışla aklın karşısında kalan kadınların feminist bir isyan ile ritüeli gerçekleştirdiğini belirtir. Eagleton da bu fikri destekler nitelikte tragedyanın ataerkil forma uyumlanmasını devletin "erkeksi" sertliği ve öz disiplinini koruması için gerçekleştirdiğini söyler. Son tahlilde Latacz, "kadınların ritüeller aracılığıyla sağladığı esriklik, devlet

² Antik Yunan'da tragediyaların salt sanatsal etkinlikler olmadığı, aynı zamanda konsensüsü koruyucu işlevi olan bir toplumsal yapının parçası olduğu yapılan çalışmalarda da sıklıkla aktarılmaktadır. Utanç duygusunun toplumsal bir bakışı bireyin kendi içinde ortaya koyduğu Ahmed'in tanımladığı biçimiyle de görülmektedir. Dolayısıyla utanç toplumlarında bireyler kendilerini değerlendirirken toplumsal bakışı her zaman üstlerinde taşırlar. Örneğin, Kral Oidipus'un kibirle gerçeği görememesi, yani metaforik olarak kör olması sonucu yaptığı hataların sonucunda yaşadığı utanç ile toplumsal normların uzantısı olarak ondan beklenen eylemin kendini kör etmesi olduğu sonucuna varılabilir.

tarafından kontrol altına alınmak istendi" (2016: 27-28) diyerek tiyatronun tragedyalar aracılığıyla norm koruyucu bir sisteme dönüştüğünü vurgular. Williams da (2018) tragedyaların devrim denetleyici işlevinden söz etmiştir. Ginzburg'a göre (2009: 56) "Aristoteles, mitin halkı kontrol altında tutmak için kullanılmasını, doğrunun olumsuzlanmasından çok onun insan biçimci bir dile tercüme edilmesi olarak görür".

Tragedya salt bir sanat biçimi değildir; kent devletin, tragedya yarışmalarıyla, siyasal ve hukuksal organlarının yanında yer verdiği toplumsal bir kurumdur. Yargıç-kralın yetkesi altında, halk mahkemeleriyle ya da meclisleriyle aynı kentsel mekânda gerçekleştirilen ve aynı kurumsal normlara uyan, tüm yurttaşlara açık olan, çeşitli kabilelerin vasıflı temsilcilerinin yönettiği, oynadığı, yarğıladığı bir gösteri olan kent devlet kendini tiyatro haline getirir; kendini bir tür oyun konusu gibi görür ve halk önünde kendini oynar. (Vernant & Vidal-Naquet, 2012: 27)

Tragedyanın alımlayıcı için yaratmaya çalıştığı etki, Aristoteles'in belirttiği ve Ginzburg'un ifade ettiği biçimiyle kurucu bir mitsel hikâye doğal bir meşruiyet sağlarken iktidarın da bu normları yeniden üretmesini sağlar. "Eğer iktidarın temelleri aklın süzgecinden geçirilmezse, bunların dile getirilişi yüzeysel bir gösteriye, kalıplaşmış sözlere dönüşür" (Ginzburg, 2009: 74). Tragedyanın yarattığı bakış açısı ve seyirci ile oyuncunun konumlanması, *katharsis* ile duygunun kültürel bir politika olarak işlenmesini sağlar. Tragedyanın yasa koruyucu işlevi ile toplumsal konsensüsü koruma işlevi birlikte düşünüldüğünde normatif yapı yeniden üretilir. Seyirci, korku ve acımanın etkisiyle arınma yaşarken bu duyguların yaratmış olduğu nedensellik bir utanç toplumu olan Antik Yunan'da kültürel olarak açığa çıkar.

Goethe, Lessing, Lukacs gibi teorisyenlerin kendi dönemleri içinde Antik Yunan'dan çok farklı olmasa dahi benzer bir işleve sahip olduğu görülen *katharsis* olgusu, toplumsal konsensüs için önemlidir. İster bireysel bir ahlaki sağaltım olsun ister toplumsal alanda meşruiyetin kazanımı olsun her şekilde duygularla politik bir zemin yaratılır. Modernleşme ile ortaya çıkan üretim ilişkilerinin ve/veya üretim araçlarının sahipliği üzerinden değişen toplumsal yapı, teatral alanın da değişmesine neden olur. Tiyatro tarihinde önemli bir değişim gerçekleştiren Brecht, Marksist diyalektik düşünce ile ortaya koyduğu Epik-Diyalektik tiyatrosunda özdeşleşme ve yanılısamayı reddederek Aristotelesçi tiyatroya karşı bir yapı kurar. Böylece toplumsal olarak belirlenmiş sınıfsal eşitsizliklerin ve politik meşruiyetin karşısında durduğu kadar konservatif olanın karşısında da durur. Modern sonrasında değişen toplumsal yapı ile birey merkezli anlayışın ortaya çıkması politik olanın toplumsal olanla değil, bireysel olanla kesişimi anlamına gelir. Bu durum teatral olan açısından azade değildir. Birey merkezli bir toplumsal yapının ürünü olarak ortaya çıkan birey merkezli teatral anlayış duyguların Antik Yunan'dakine benzer şekilde ortaklaşabileceği bir alana imkân tanımaz. Bu sebeple duyguların kültürel politikası, topluma içkin halden toplumu aşkın bir hale gelerek bireyci bir pozisyon alır. Dolayısıyla *katharsis* de toplumsal alandan bireysel bir alana kaymak durumunda kalacaktır. Bu noktada çalışmanın tarihsel izleğin devamlılığı açısından modern sonrası teatral anlayışlarından olan In-Yer-Face tiyatrodaki bu değişimin nasıl gerçekleşmiş olabileceği anlaşılmaya çalışılmaktadır.

In-Yer-Face Tiyatrodaki Katharsisin Yeri

1990'lar itibarıyla toplumsal olanın karşısında bir direnme pratiği olarak ortaya çıkan In-Yer-Face tiyatro, tiyatronun arkaik biçimine göndermede bulunarak, burjuva toplumunun değer yargılarına saldırır. Ötekilik, ırkçılık, cinsiyetçilik gibi kavramları ele alır. İki dünya savaşı, ardından Vietnam Savaşı, kapitalizmin krizi, Marksizm'in güç kazanması ve özellikle Thatcher'ın neoliberal politikaları, toplumsal alanda şiddetin yeniden üretilmesine neden olur. In-Yer-Face tiyatro eğiliminin ortaya çıktığı zeminde Foucaultcu bir analize ihtiyaç vardır. Zira In-Yer-Face tiyatronun temelini oluşturan şiddet olgusu Michel Foucault'nun iktidar teorisi açısından da önemlidir. Foucault'ya göre şiddet, disipline edici bir iktidar mekanizması olarak kullanılmaktadır ve temelde üç tür iktidar vardır; mutlak iktidar, disipline edici iktidar ve biyo-iktidar. Her üç iktidar biçimi de toplumun normlarına karşı gelen bireyin disipline edici modelini sunar. Antik Yunan nasıl ki; bir kent-devlet olma noktasında Tanrının ve tiranın yasalarını hatırlatma işleviyle şekil almışsa, In-Yer-Face tiyatro için de oluşturduğu arka planı görmek gerekir.

Foucault, modern iktidarı, yönetme-yönetilme bağlamında bir ilişkisellik olarak ele alarak onun hakikat yaratma gücünden söz eder. Devlet üstü-ötesi bir iktidar olgusu hakikati yaratır ve söylemler yoluyla adlandırır. Öznenin neoliberal politikalar içinde "özgür ama denetlenmiş" olduğu savı *In-Yer-Face* eğilimin ortaya çıkışında etkindir. Neo-liberalizm, Foucault için siyasal rejimin değil, bireyin yönetimini üstlenir. Bu bakımdan piyasa, neo-liberal öznenin kendi hakikatine ulaştığı bir kent devletidir. Özgürlük, bireyin özneleşmesinin en önemli aracı, kendisini gerçekleştirmesi ve geliştirmesi için ihtiyacı olan şeydir (Baştürk, 2012: 73). Şiddet ve suç kavramları bu politikada ihtiyaç ve denetlenebilir olarak var olur.

Neoliberal program disipline edici veya normalleştirici bir toplum yaratma hedefini gütmeye; bunun yerine farklılıkların yaşayabileceği ve optimize edilebileceği bir toplum ister... belli bir seviyede tutulan suç oranıyla gayet mutlu yaşamasını bilir, zira suçun varlığı toplumsal bir maraz değil, aksine toplumun suçun dağılımını bile denetleyebilecek optimal bir işleyişe sahip olduğunun işaretidir. (Lemke'den aktaran Gambetti, 2001: 199)

Foucault'nun neoliberalizmde de işleyen güvenlik konusunda faşizmle yana yana getirdiği harcanabilirlik ilkesi, bu politikaların şiddeti beslediği yerlerdir. Şiddet tümünden özele indirgenmekte, bu yapılırken de güvenlik arzu edilir hale getirilmektedir. Neoliberal politikaların olumluluk toplumuna dönüştürdüğü bireyler için şiddetin makrodan mikroya yönelişi *In-Yer-Face* tiyatro ile yeniden kurgulanır. Bireyin performe edilen benliği, şiddeti kendi dışında ancak kendine içkin halde görenek dağılır. Zira "olumluluk toplumu hiçbir olumsuz duyguya da izin vermez. Böylece insanlar eziyet ve acıyla başa çıkma, buna biçim verme becerisini yitirirler" (Han, 2022a: 20). Modern insanın utanç duyduğu veya görmeyi tercih etmediğini görünür kılarak utanıcı da utanmazlıkla teşhir eder. Antik Yunan'ın başat utanç kavramı piyasaya dahil edilerek ufalanır. "Mesafe ve utanç sermayenin, enformasyonun ve iletişimin hızlandırılmış dolaşımına dahil edilemez. Bu dolaşım insanın çekilebileceği mahrem alanların şeffaflık adına ortadan kaldırılmasına yol açar. Işıklandırılır ve tüketilir bu alanlar. Böylelikle dünya daha utanmasız, daha çıplak bir hal alır" (Han, 2022a: 18). *In-Yer-Face* tiyatro bir utanç toplumunda değil de neoliberal politikaların açtığı şeffaflıkta ortaya çıkar.

İfşa ve çıplaklaşma toplumu olarak şeffaflık toplumu her türlü maskeye, görünüşe karşı faaliyet gösterir. Ayın ve anlatisalliğin giderek azalması da toplumu görünüş biçimlerinden yoksun bırakır ve böylelikle de çıplaklaştırır. (...) Teklifsizlik toplumu, insanın kendinden uzaklaşmasını, kendini kaybetmesini sağlayan ayinsel, törensel işaretleri ortadan kaldırır. (Han, 2022a: 55-56)

Antik Yunan'dan farklı olarak *In-Yer-Face* tiyatrodaki (modern sonrası toplumda) artık teklifsizlik kültürü hâkimdir. Kamusal alanın içini boşaltan teklifsizlik kültürü, *katharsis*in de politik tabanını değiştirmiştir. Şeffaflık *In-Yer-Face* tiyatroyu farklı biçimde politik hale getirir. *In-Yer-Face* tiyatrodaki korku ve acıma duygusunun varlığından bahsedilebilir. Ancak bunun yanına öfke ve iğrenme duyguları yerleşir. Sarah Kane, *Blasted* oyununda burjuva seyircisinin bildiği natüralist-gerçekçi bir tiyatral anlayışla oluşturulan ilk bölümünden felakete, simgeselliğe, şiddete ve şok etkisinin yaratımını sağlayan ikinci bölüme bir geçiş yapar. *In-Yer-Face* tiyatronun yapı taşlarından biri sayılan Sarah Kane'in *Blasted* oyunu ile başlayan süreçte konvansiyonel tiyatroya alışık seyirci sahnede her türlü şiddeti açıkça görmeyi beklememektedir. Dolayısıyla sınırların açıklığı konusunda hiçbir zaman tam hazırlıklı değildir. *Blasted* oyununun ikinci bölümünde sahnedeki şiddetin tahmin edilemezliği tekinsizlik, tekinsizlik de korku yaratır: "*In-Yer-Face* yaklaşımın herhangi bir özel eylem göstermekten ziyade bir duyarlılık meselesi olduğunu vurgulamakta fayda var. Yüz yüze tiyatro, şok taktikleriyle değil, duygularla ilgilidir" (Sierz, 2002: 19).

Uyandırılan duyguların yarattığı kültürel politika konsensüs sağlamaya yönelik görünmez. Toplumsal *ethos* tarafından kurgulanan ahlaki normlar, konsensüsün belirleyicisi olarak ifa olur. *In-Yer-Face* tiyatro burjuvanın oluşturduğu tüm toplumsal normları yıkmayı ve konsensüsü yaralamayı hedefler. Şiddet, cinsellik, tecavüz gibi suç unsurları; ironik bir biçimde toplumsal *ethos*a karşı işlenmiş ve toplumsal tabular olarak görülen suçlardır ve politikaya içkindir. Utanç, Antik Yunan'da olduğu gibi yaratılmak istenen asıl duygu değildir. Bu eğilimdeki

yüzleşme gerçeğe ilişkin sarsıcı bir farkındalık sağlamayla ilgilidir. İğrenme burada bir aşama oluşturur.

Şiddet; içinde cinayeti, cinselliği, ırkçılığı, küfürlü söylemi barındırır ve ihlal üzerine kuruludur. Şiddetin gerçekçi kullanımı In-Yer-Face tiyatrosu için ideolojik bir noktadır. Şiddetin her türlü gösteriminin yarattığı acı ve "seyircinin mükemmel bir güvenlik içinde izlerken kendisini tehlikeyeymiş gibi" (Sierz, 2002: 9) hissettiği deneyimsel tiyatrodaki korkunun açığa çıktığı söylenebilir. Antik Yunan'da seyircinin ritüellerden ikame edilen sahnedeki kurbanın acısıyla ve korkusuyla *katharsise* uğradığı bilgisinden hareket edilirse; postmodern tiyatrodaki kurbanın kimliği değişmiştir. Seyirci, şiddetle iç içe yaşayan oyun kişisine özdeşleşme içeren bir duygudaşlık oluşturur ve aynı dünyadaki kendisine dair bir korku ve endişe açığa çıkarır. Antik Yunan'dakinden farklı olarak In-Yer-Face tiyatrosunun oyun kişisi tragedya kahramanının özelliklerine sahip iyi ahlaklı, güçlü, cesur, yüce bir imaj çizmez. Toplumun öteki kesiminden bir özne, pekâlâ seyir yerinde oturan birey de olabilir. İkame kurbanın cezalandırılarak toplumdan kovulduğu düşüncesi, bu tiyatrodaki ötekinin olduğu yerde işlevsizleşir.

Ortaya çıkan bir başka duygu da seyircinin sahnede gördüğü şeylerin iğrenç, tiksinti verici olması üzerinden yaşanan korku ve acıma duygusu ile ortaya çıkan ve performe edilen iğrenme duygusudur. Kristeva, iğrenici (*abject*) benliği tehdit eden ve sınırlarını ihlal eden ben ve öteki, iç ve dış, nesne ve özne arasındaki sınırda yer alan hem bedene ait olan hem de olmayan şey olarak nitelendirir.

Engellenemeyen çürüme, iğrenç ve ölü şey olarak ceset, onunla kırılğan ve yanıltıcı bir rastlantıyla karşı karşıyaymışçasına yüz yüze gelen kişinin kimliğini daha şiddetli bir şekilde altüst eder. Kanlı ve irinli bir yaranın, terin veya çürümenin yavan ve keskin kokusu, ölüm anlamına gelmez. Anlamlandırılmış ölümü anlayabilir, ona tepki verebilir veya kabul edebilirim. Ama makyajsız ve maskesiz bir gerçek tiyatro misali atık ve ceset, bana yaşayabilmem için durmaksızın uzaklaştığım şeyi gösterir. Bu sıvılar, bu kir, bu dışkı, yaşamın zor katlandığı, ölüm sıkıntısıyla katlandığı şeylerdir. (Kristeva, 2018: 16)

Dilin *abject* olanı tanımlayamaz, *abject*'in alanına giremez hali özne-ben'in *abject*'i dışarı atmak için bedensel spazmlar yaşamasına neden olur.

Kültürel yapıya göre şekillenmiş dil ise özneye bunu tanımlama imkânı sunmaz, çünkü *abject* öncelikle kültürel benliği rahatsız etmekte, özneyi başladığı yere, kimliksiz olduğu ane rahmine geri göndermekle tehdit etmektedir. Dilin alanına girmeyeni özne tanımlayamadığında ise dağılır, parçalanır ve bu parçalanışı bünyesinden temizlemek için kusar, tiksindir ve öğürür. (...) *Abject* karşısında öznenin yalnızca bir parçası tehdit altında değildir, *abject* onun tüm kimliğini yıkmakla tehdit eder, ölümsüz zannettiği varlığının ölümlülüğünü, zayıflığını gözler önüne serer. (İmşir, 2015: 61)

In-Yer-Face tiyatrodaki *abject*'in yarattığı his kathartik etkiyi nasıl gerçekleştirir? In-Yer-Face tiyatrosunun içeriği, norm dışı kabul edilen toplumsal yasaların saldırısı sonucu ortaya çıkar. Bu çok daha öncesinde Artaud'nun veba metaforuyla açıkladığı vahşet tiyatrosunda, kendini performe eden öznedeki göstermiştir. Seyircinin özdeşleştiği *mimetik* özne, öteki olarak "ben olacak şeyin yerini ve konumunu işgal eder. Bu öteki, kendisiyle özdeşleştiğim ya da bütünüleştirdiğim bir başkası değil, beni önceleyen ve bana sahip olan ve bu sahiplenmeyle beni var eden bir ötekidir" (Kristeva, 2018: 23). Ötekilikle boyutlandırılmış *mimetik* özne, seyir yerindeki izleyici adına kendi sınırlarını muğlaklaştırarak iğrenme duygusu yaratır. Bu teatral damardaki tecavüz, yamyamlık, sınırların ihlali ve küfürlü dil de Kristevacı iğrenme ile okunabilir. "Yalnızca eylemlerin kendileri değil sözcükleri ve kavramları da tecavüz aracı, yani, günahın ve neşe içinde onu hayata geçirmenin aracı haline geliyor" (Sartwell, 2015: 64).

In-Yer-Face tiyatro ile Artaud'nun vahşet tiyatrosunda vebanın acılı süreciyle insanın sıvalarını boşalttığı, boşaltırken öldürdüğü ve öldükten sonra iz bırakmayarak tiyatrosunun seyirci üzerinde de etkisinin aynı olacağı (Artaud, 1993: 28) görüşü ile *abject*'in bireyin sınırlarının tersyüz edildiği, vücut sıvılarının ölüm sıkıntısıyla ortaklaştığı nokta hemzemin bir yerdir. Seyircinin sınırı ihlal edildiğinde yaşadığı iğrenme, başına gelebileceğine dair yaşadığı korku ve sahnedeki *mimetik* özneye kurduğu özdeşlik ile acıma onun katharsis yaşamasına neden olur.

Byung-Chul Han'a göre neoliberalizm bir çeşit *like* (beğendim) kapitalizmidir. Bireyin performansını beğeni kültürü oluşturur. Olumluluk sağan bu kavramda birey kendini her daim bu olumluluk içinde tutmaya gayret eder. Modern sonrası toplumun palyatif yapısı da bu kültürün dışına çıkmaya izin vermez. Bununla birlikte neoliberal politikaların bulunduğu toplumlarda bu olumluluk halinden kaynaklı olarak *algofobi* (acı korkusu) vardır. Acıdan korkan bireyin palyatif bir toplum yapısına bürünmesi söz konusudur. Palyatif toplum performans toplumuyla örtüşür. Neoliberal politikaların sonrasında ortaya çıkan In-Yer-Face tiyatro bu palyatif yapıyı yıkmak için ortaya çıkmıştır. Acı bir zayıflık belirtisi olarak yorumlanır. Gizlenmesi ya da optimizasyonla giderilmesi gereken bir şeydir. Acı arındırıcıdır ve kathartik bir etki gösterir (Han, 2022b: 15). Acının hem zayıflık belirtisi olarak görülmesi hem de arındırıcı etkisinin olduğu görüşü birlikte düşünüldüğünde bir taraftan bireyin sınırlarını aşan, yıkıcı bir etkisi olan ve toplumsal olarak daima "iyi" hissetmenin karşısında olan hissin diğer taraftan bireyin "kötü" olan hisleriyle Antik Yunan'daki anlamıyla sağaltarak yenilenmesine yardımcı olur. Kendi varlığını sürekli olumlamak isteyen bireye, hayatın olumsuz kültürel kodları tekrar verilir. Önce şok edip bireyi sıfırlar. Ardından kendini olumluluk kisvesiyle sunarak tedavi eder. In-Yer-Face tiyatro, bu psiko-politik tedavinin teatral alanı olarak görülebilir. Neoliberalci olumluluk hali içinde In-Yer-Face tiyatronun oyun kişileri de acıyı yaşayan ve gösteren kurbanlara dönüşür.

In-Yer-Face tiyatronun Antik Yunan tragediyalarından farklılaştığı yerlerden biri kamusal kimlikle öteki arasındadır. Tragedyada kahraman tüzel bir kişi gibi ortaya çıkıp kamusal alanda üst kimlik olarak örnek teşkil eder. In-Yer-Face tiyatrodaki öteki olan, norm dışı birey sahnededir. Yine de burada özdeşlikle korku ve acıma duygularının yanına yerleşen acı ve tiksinti ile yaratılan bir *kathartik* etkiden söz edilebilir. Byung-Chul Han'ın kavramsallaştırdığı biçimiyle kendi olumluluk ve beğeni kültüründe adeta narkoz etkisiyle uyuşturulmuş insanın acısı canlanır. Sahnedeki ötekinin yaşadığı acı, sisteme-iktidara yönelik öfke gibi bir duygu oluşturmaya yetkinlik içinde olsa da modern sonrası tiyatrodaki -özelde ise In-Yer-Face tiyatrodaki kathartik etkinin bir öğreticiliği veya konsensüs koruma işlevi olamaz.

SONUÇ

Bu çalışmada, fizyolojik ve psikolojik bir fenomen olarak ele alınan duyguların, Sara Ahmed'in teorik çerçevesi ile kültürel bir politika üretmesi bağlamında katharsis olgusunun Antik Yunan tragediyalarında olduğu gibi modern sonrası bir eğilim olan In-Yer-Face tiyatrodaki olup olmadığı araştırılmıştır. Tiyatronun idealleştirilmiş tipleri ve toplumsal tipler olarak ortaya koyduğu oyun kişileri duyguların kültürel politikası içinde birer kurbanla dönüşmeye meylederler. Böylece kültürel olarak toplumsal alanının içine giren tiyatro, politik bir araç olarak da oyun kişisiyle ifade ettiği toplumsal alanın yeniden üretimini katharsis olgusuyla açığa çıkarır. Bunu yaparken acı, acıma, korku, şiddet gibi olguları bir araya getirir.

Duyguların kültürel politikası bağlamında, tıpkı toplumsal uyumu sağlamak adına korku ve acıma duygularıyla çalışan tragedyaya gibi In-Yer-Face tiyatro eğiliminin de özellikle şiddetin yarattığı acı, öfke, tekinsizliğin yarattığı korku ve tiksinti duygularıyla çalıştığı görülür. Buradaki kurbanlar oyun başlamadan önce de birer kurbandır. Burada da Antik Yunan'da olduğu gibi kathartik bir etkinin varlığı söz konusudur. Ancak açığa çıkma şekli ve politik nedenselliği Antik Yunan'dan farklıdır.

Antik Yunan'da ritüellerden ortaya çıkan tiyatronun oyun kişileri, yani tragedyaya kahramanları, birer toplumsal tip olarak idealleştirilirken günah keçisine, ikame kurbanla dönüşürler. Böylece politik olanın toplumsal alanla kesiştiği noktada devletin ortaya koyduğu politik devamlılığı yeniden üretirler. Aynı zamanda bu kurbanların başlarına gelen felaketlerle, ahımlayıcıda korku ve acıma duygusunu açığa çıkarmaları yeniden üretimin duygusal boyutunu oluşturur. Antik Yunan'da katharsis yalnızca korku ve acıma ile açığa çıkmaz. Toplumun benlik sunumu ve toplumsal yaşam, utanç temelli bir duygusal arınmaya götürür. Benliğin sunumunda, bireyler kendilerini kültürleri içinde dışarıdan izleyerek adeta bir üst

göz ile kontrol altında tutarlar. Bu durumda duyguların kültürel politikası halini alan utanç temelli bir katharsis olgusunun varlığından söz edilebilir.

Antik Yunan'da seyirciye gösterilmeyen kanlı ve şiddetli sahneler In-Yer-Face tiyatro için artık söz konusu hale gelmiştir. Bu durumda tekinsizliğin yarattığı korku duygusu egemendir. Freud'un sözünü ettiği ve Antik Yunan'da da başat öge olan ensest korkusu, In-Yer-Face tiyatro için bütünsel olarak cinselliğin tabu olmuş tüm araçlarına sirayet ederek tecavüz, anal ilişki gibi cinsel yasaklara dair tabular korku yaratır. Seyircinin kendisini ikame kurbandan farklı görebileceği bir noktanın olmayışının yarattığı boyutta bir gerçekçilik söz konudur. Özdeşlik, şimdi ve burada olmanın yarattığı tanıklık, bir şey yapamamanın ortaya çıkardığı acıma duygusu söz konusu olur. Ayrıcalıklı burjuva seyircisinin görmek istemediği, ötekinin ise kendi öznesi olan öteki ile karşı karşıya kalmasıyla oluşturduğu duygusal yoğunluk In-Yer-Face tiyatrosunun duygusal etkinliğinin çoklu çalıştığı yerdir. Ötekinin bunca şeffaf ve öfkeli biçimde ortaya konması iğrenme temelli bir duygusal arınmanın, *kathartik* etkinin varlığı şeklinde vuku bulur. Toplumsal normun karşısındaki ötekinin yaşadıklarında iğrenme duyan alımlayıcı, bunun kendi başına gelmemesi noktasında bir çeşit duygusal kathartik etkilenim hisseder. Bu bakımdan In-Yer-Face tiyatro; modern sonrası dünyanın farklılıkları kabul eden yapısının yanı sıra ikiyüzlü değerler sistemi, kapitalist ilişkileri, neoliberal politikalarına bir saldırı tiyatrosudur. Bunu politik bir amaçla değil, bireysel bir düzeyde gerçekleştirir. Alımlayıcının kan, ter, sidik, meni gibi sıvıların sansürsüz taşıyıcısı olanla karşılaşmasıyla ortaya çıkan iğrenme duygusu, ötekinin Kristevacı anlamda benliği tehdit eden ve sınırları ihlal eden bir *abjecte dönüşmesinin* sonucudur.

In-Yer-Face tiyatrodaki duyguların kültürel politikası bakımından doğrudan amaçlı olmasa bile duygusal etki uyandırma arzusu ile koşut gelişen kathartik bir etki söz konusudur. Bu bir toplumsal uyumlama çabasıyla ortaya çıkmaz. Tersine uyumsuzun sesi olarak duyulur. Ancak sonunda yarattığı tiksintiyle öfkesi boşaltılır ve sağaltılır. Antik Yunan'da varlık gösteren katharsis olgusunun modern sonrası tiyatro biçimlerinden biri olan In-Yer-Face tiyatrodaki nasıl bir dönüşümüne uğradığını anlamayı amaçlayan çalışma ile Antik Yunan Tiyatrosu'nda ortaya çıkan katharsis olgusu, tragediyaların yarattığı özdeşleşme ve yanılısama aracılığıyla ortaya çıkardığı duygulanımlar sayesinde toplumsal alanda politik bir işlevi yerine getirerek sağaltır ve bir nevi arınmaya sebep olduğu sonucuna ulaşmıştır. Buradan hareketle In-Yer-Face tiyatrodaki ise modern sonrası toplumun bireyci yaklaşımı nedeniyle bütüncül bir politik unsuru ortaya koyamasa da bireysel anlamda bir kathartik etkinin var olduğu sonucuna varılmaktadır.

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

Ahmed, S. (2014). *Affect/emotion: Orientation matters; a conversation between Sigrid Schmitz and Sara Ahmed*. *Freiburger Zeitschrift für Geschlechter Studien*, 20(2), 97-108.

Ahmed, S. (2015). *Duyguların kültürel politikası* (S. Komut, Çev.). Sel Yayınları.

Akalın, A. (2007). Duygulanım ve duygulanımsal emek üzerine notlar. *Birikim Dergisi*, 217. <https://birikimdergisi.com/dergiler/birikim/1/sayi-217-mayis-2007/2400/duygulanim-ve-duygulanimsal-emek-uzerine-notlar/4913> (06.03.2023).

Akalın, Ş. H. (Ed.). (2011). *Duygu*. *Türkçe Sözlük* (11. Bs., s.729) içinde. Türk Dil Kurumu Yayınları.

Aristoteles. (2011). *Poetika* (İ. Tunalı, Çev.). Remzi Kitabevi.

- Aristoteles. (2020). *Retorik* (M. H. Doğan, Çev.). Yapı Kredi Yayınları.
- Artaud, A. (1993). *Tiyatro ve ikizi* (B. Gülmez, Çev.). Yapı Kredi Yayınları.
- Baştürk, E. (2012). Michel Foucault'da liberalizm eleştirisi: İktidar, yönetsellik ve güvenlik. *FLSF (Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi)*, 14, 65-78.
- Bennik, E. (2015). *Every dark cloud has a colored lining: The relation between positive and negative affect and reactivity to positive and negative events*. University of Groningen.
- Brecht, B. (1990). *Epik tiyatro* (K. Şipal, Çev.). Cem Yayınevi.
- Cambridge Dictionary. (t.y.). Emotion. *Cambridge Dictionary*.
<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/emotion> (28.02.2024).
- Duman, M. A. (2019). *Cicero ve Hegel'in metafor anlamları*. Gece Akademi.
- Eagleton, T. (2021). *Tatlı şiddet: Trajik kavramı* (K. Tunca, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Ehrenreich, B. (2009). *Sokaklarda dans: Kolektif eğlencenin bir tarihi* (N. Erdoğan, & A. E. Savran, Çev.). Versus Kitap.
- Fischer, B., Fox, T. C. (2011). Lessing: Hayatı ve eserleri. G. E. Lessing, *İnsan soyunun eğitimi* (A. Aydoğan, Çev.) s. 43-77. Say Yayınları.
- Gambetti, Z. (2011). İktidarın dönüşen çehresi: Neoliberalizm, şiddet ve kurumsal siyasetin tasfiyesi. *İstanbul Üniversitesi Siyasal Bilgiler Fakültesi Dergisi*, 40, 145-166.
- Ginzburg, C. (2009). *Tahta gözler: Mesafe üzerine dokuz düşünce* (A. Şişik, Çev.). Metis Yayıncılık.
- Han, B. C. (2022a). *Şeffaflık toplumu* (H. Barışcan, Çev.). Metis Yayıncılık.
- Han, B. C. (2022b). *Palıyatif toplum: Günümüzde acı* (H. Barışcan, Çev.). Metis Yayıncılık.
- Hofmann, S. G. (2016). *Emotion in therapy: From science to practice*. The Guilford Press.
- İmşir, Ş. (2015). Bir özgürlük ihtimali olarak abjeksiyon: Sırça Fanus ve Kabuk Adam'da kimlik sorunu. *Kadın Araştırmaları Dergisi*, 12, 55-81.
- Köknel, Ö. (1998). *Korkular- takıntılar- saplantılar*. Altın Kitaplar.
- Kristeva, J. (2018). *Korkunun güçleri: İğrençlik üzerine deneme* (N. Tural, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Latacz, J. (2016). *Antik Yunan Tragedyaları* (Y. Onay, Çev.). Mitos-Boyut Yayınları.
- Lemke, T. (2001). The Birth of bio-politics: Michel Foucault's lecture at the Collège de France on neo-liberal governmentality. *Economy and Society*, 30, 190-207.
<https://doi.org/10.1080/03085140120042271>
- Lukacs, G. (1988). *Estetik* (A. Cemal, Çev.). Pavel Yayınları.
- Nietzsche, F. (2011). *Müziğin ruhundan Tragedya'nın doğuşu* (İsmet Zeki Eyuboğlu, Çev.). Say Yayınları.
- Özpoğraz, N., Taman, L. (1998). Duygudurum bozuklukları. *Galenos*, 8, 37-46.
- Sartwell, C. (2015). *Edepsizlik, anarşi ve gerçeklik* (A. Yılmaz, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Sierz, A. (2002). Still In-Yer-Face? Towards a critique and a summation. *New Theatre Quarterly*, 18(1), 17-24. <https://doi.org/10.1017/S0266464X0200012X>
- Soloman, R. (2016). *Duygulara sadakat: Hislerimiz, bize gerçekte ne anlatıyor?* (F. Çoban, Çev.). Nika Yayınevi.
- Spinoza, B. D. (2021). *Duyguların kökeni ve doğası üzerine* (A. Ceylan, Çev.). Gece Kitaplığı.
- Steiner, G. (2011). *Tragedyanın ölümü* (B. İ. Dinçel, Çev.). İş Bankası Kültür Yayınları.
- The Columbia Electronic Encyclopedia. (t.y.). Emotion. In *Encyclopædia Britannica Online*.
<https://www.infoplease.com/encyclopedia/medicine/psychology/discipline/emotion> (01.12.2024).
- Vernant, J. P., Vidal-Naquet, P. (2012). *Eski Yunan'da mit ve tragedya* (S. Tamgüç ve R. F. Çam, Çev.). Kabalıcı Yayınevi.
- Williams, R. (2018). *Modern trajedi* (B. Özkul, Çev.). İletişim Yayınları.

sümeyya demir

firat üniversitesi, fen bilimleri enstitüsü, mimarlık anabilim dalı, yüksek lisans öğrencisi
arcdemir.2644@gmail.com orcid: 0009-0005-8634-8888

dr. öğr. üyesi muhammet kurucu (sorumlu yazar | **corresponding author**)
firat üniversitesi, mimarlık fakültesi, mimarlık bölümü
mkurucu@firat.edu.tr orcid: 0000-0001-5088-2863

MİMARİ MİRASIN YENİDEN İŞLEVLENDİRİLMESİNDE KORUMA KAVRAMI: ELÂZİĞ 4. UMUMİ MÜFETTİŞLİK BİNASI ÖRNEĞİ*

araştırma makalesi | **research article**

başvuru tarihi | received: 07.12.2023 kabul tarihi | accepted: 10.07.2024

ÖZET

Gelişen teknoloji malzeme, yapı ve mekânsal konfor gibi alanlara yön vermiş, bu nedenle hem kültürel hem de tarihi mirası yansıtan mimari yapıların büyük bir kısmı atıl kalmıştır. Çalışma kapsamında yapıldığı tarihten bugüne restorasyonu ve taşıyıcı sistem güçlendirme çalışmaları yapılmamış olan, 20. yüzyıl mimarisinin bölgedeki en önemli örneklerinden Elâzığ Umumi Müfettişlik Binası ele alınmıştır. Yapının zaman içerisinde kullanım amacı değişmiş, kentteki izleri silinmiştir ve tarihi değeri göz önünde alındığında yeniden işlevlendirilerek toplumsal yaşama dâhil edilebilir olduğu anlaşılmıştır. Bu çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden literatür taraması yapılarak mimari ve taşıyıcı sistem elemanları tanımlanırken, gözlem ve fotoğraflama yapılarak ve kurumdan alınan mevcut projeler ile birlikte analizler yapılmıştır. Çevresi ile ilgili bağlantısı, Elâzığ ilindeki konumu irdelenmiş ve birçok önemli binaya yakın olduğu görülmüştür. Yapıya yeni işlev tanımlanırken yapının mimari planları ve taşıyıcı sistemi bir bütün olarak ele alınmıştır. İşlev-mekân kurgusunun uyumu yeniden işlevlendirmenin en önemli başlıklarından biri olduğu için mimari plan bazında mekânsal analizler üzerinden bir değerlendirme yöntemi tercih edilmiştir. Çalışmanın sonucunda, yapı da Elâzığ ilinin ihtiyaçları göz önünde bulundurularak *Kent Evi* olarak tanımlanabilen içinde birçok kültürel-sanatsal etkinliklerin yapılabileceği, gündelik kent hayatına dâhil olan, birden fazla işleve hizmet veren bir işlev-mekân kurgusu oluşturulmuştur. Yeniden işlevler doğrultusunda yapının restorasyon projelerinin hazırlanarak kent yaşamına dahil olmasını sağlayacak potansiyel bir bina olması önerilmiştir.

Anahtar Kelime: Mimari Miras, Koruma, Yeniden İşlevlendirme, Elâzığ 4. Umumi Müfettişlik, PTT

Demir, S., Kurucu, M. (2024). Mimari mirasın yeniden işlevlendirilmesinde koruma kavramı: Elâzığ 4. umumi müfettişlik binası örneği. *Bodrum Journal of Art and Design*, 3(2), 110-125.
<https://doi.org/10.58850/bodrum.1401039>

*Bu çalışma, 2024 Yılında Fırat Üniversitesi Mimarlık Anabilim Dalı'nda devam etmekte olan "Mimari mirasın yeniden işlevlendirilmesinde koruma kavramı ve taşıyıcı sistem değerlendirmeleri: Elâzığ 4. Umumi Müfettişlik Binası örneği" adlı yüksek lisans tez sürecinden üretilmiştir.

THE CONCEPT OF CONSERVATION IN THE REPURPOSING OF ARCHITECTURAL HERITAGE: ELÂZİĞ 4TH GENERAL INSPECTORATE BUILDING EXAMPLE

ABSTRACT

Developing technology has shaped many areas, such as materials, structural strength, and spatial comfort, and existing buildings have become inadequate. Within the scope of the study, Elâzığ General Inspectorate Building, one of the most important examples of 20th century architecture in the region, which has not been restored or strengthened since its construction, was discussed. Its purpose of use has changed over time, its traces in the city have been erased, and considering the historical value of the building, it was understood that it could be re-functionalized and included in social life. In this study, qualitative research methods were used, while the architectural and structural system elements were defined by a literature review, and analyses were made together with the existing projects taken from the institution, observations, and photographs. The map examined its connection with its surroundings and its location in Elâzığ province, and it was seen that it was close to many important buildings. When defining the new function of the building, the architectural plans and structural system elements of the building were considered as a whole. Given that the harmony between function and spatial composition is one of the most crucial aspects of re-functionalization, an evaluation method based on spatial analyses based on architectural plans was chosen. As a result of this study, considering the needs of the city of Elâzığ, a function-space composition that can be defined as *City House*, in which many cultural-artistic activities can be held, and at the same time involved in daily urban life, serving more than one function, has been created. In line with the re-functions defined, proposed restoration projects were prepared, aiming for the General Inspectorate Building to become a potential building integral part of urban life.

Keywords: Architectural Heritage, Protection, Re-functionalization, Elâzığ 4th General Inspectorate, PTT

GİRİŞ

Mimari yapılar gelecek nesillere aktarılan en önemli değerlerden biridir. Yapılardan yola çıkarak dönemin koşulları, şartları ve hatta yaşantılarına ait izleri görmek mümkündür. Tarihi binaların yok olmasına müsaade etmek, güncel ihtiyaçlara cevap veremiyor diye onları yaşamın dışında bırakmak tarih ile olan bağın kopması demektir. Bugün anıtlar ve tarihi yapılar o dönemin izlerini taşıyan ve bize o dönemi anlatan belgelerdir (Ergin Doğan, 2022: 1). Geçmişte koruma kavramı bir binayı yalnızca ayakta tutmak, yıkılan kısımlarını onarmak iken, şu an bu yapıların yaşamasını sağlamak bir sürü yazılı tarihi belgeye bedeldir. Ve belki gelecek nesiller açısından da daha öğreticidir. Bu nedenle yapıları özünden uzaklaştırmadan korunmasını sağlamak restorasyonun ana ilkelerindedir. Restorasyon çalışmaları mimari bir yapıda ise; kimi zaman sağlamlaştırma, kimi zaman bütünlüme (reintegrasyon) yapılırken kimi zaman ise yenileme-yeniden işlevlendirme (renovasyon-rehabilitasyon) veya yeniden yapma (rekonstrüksiyon) tercih edilebilir. Yapısal sorunlar ve çevresel etmenler göz önünde bulundurularak restorasyon tekniklerinden biri seçilebilir. Ancak yapı statik olarak ayakta ise ve güncel kullanım alanına hizmet veremiyorsa yeniden işlevlendirme kaçınılmazdır. Bir yapı yeniden işlevlendirilirken kültürel ve tarihsel nedenler etkili olabildiği gibi ekonomik ve çevresel nedenler de etkili olabilmektedir (Kaşlı, 2009: 14). Bu nedenle yeni bina üretim süreçleri maliyet, enerji verimliliği, sürdürülebilirlik, kaynakların verimli kullanılması açısından değerlendirildiğinde; var olanı güncelleyerek yeniden kullanıma sunmak geleceğe en büyük yatırım olacaktır. Tarihi ya da kültürel bir değere sahip olan bir yapının mevcut fiziki durumunu koruyarak gelecek nesillere aktarımını sağlayan bir restorasyon anlayışı hakimken, zamanla bu anlayış günün ihtiyaçlarını karşılayabilecek şekilde yapının yeniden düzenlenmesini olanak sağlayan, onu yaşama dahil eden ve yeniden yorumlayan bir anlayışa yerini bırakmıştır (Yaldız & Asatekin, 2013: 90-91). Uluslararası ülkelerde bu konuda birçok çalışma yapılmış, hatta yeniden işlevlendirmenin sınırları yıllar öncesinden kanunlar ile belirlenmiştir. Bu bağlamda 1964 Venedik Tüzüğü 3, 4 ve 5. maddeleri ve ülkemizde hali hazırda yürürlükte bulunan 2863 sayılı Kültür ve Tabiat Varlıklarını Koruma Kanunu'nda yeniden işlevlendirmelerdeki en temel özellik olan yapının özüne dokunmadan en az müdahale ile modernize edilebilmesi gerekliliği belirtilmiştir. Yapı yeniden işlevlendirilirken bulunduğu ildeki konumu, tarihçesi, yapı elemanları, mimari dili ve çevresi iyi analiz edilmelidir. Yeniden verilen işlevin yapıya uyumu açısından yapılan değerlendirmelerde bu argümanlar tek tek ele alınarak işlev seçimi yapılmalıdır (Kocacıyık, 2014: 1).

Çalışmaya konu olan hizmet binası ise Elâzığ ilindeki en önemli tescilli yapılardan biridir. Cumhuriyet dönemi yapısı olan 4. Umumi Müfettişlik Binasının bir takım tadilat ve düzenlemelerden sonra kullanılmasının kente ve kentliye çok büyük katkısı olacağı düşünülmüştür. 4. Umumi Müfettişlik, Cumhuriyet ilan edildikten sonra Bingöl, Elâzığ, Tunceli ve Erzincan illerinden dört ilden stratejik konumu göz önünde bulundurularak Elâzığ'da kurulmuş ve burada inşa edilmiştir. Müfettişliğin en büyük görevi bu illerde düzeni sağlayarak Cumhuriyet'in ilkelerini götürmektir. Yapı Umumi Müfettişlik kurumunun kapanmasıyla birlikte bir dönem kolordu binası olarak kullanılmış, günümüzde ise PTT Başmüdürlüğü olarak hizmet vermektedir. Yapıldığı tarihten itibaren kapsamlı bir tadilat görmemiş olan hizmet binasının yapılan deprem ön inceleme raporlarından güçlendirme tadilatı yapılması gerektiği görülmüştür. Bu nedenle yeniden işlevlendirme esnasında bina taşıyıcı sistemi değerlendirilerek gerekli önlemlerin alınması gerekmektedir.

Bu çalışmada iki adet nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Öncelikli olarak kavramlar ele alınmış ve literatür taraması yapılmıştır. Yeniden işlevlendirme, koruma ve umumi müfettişlik kavramı ile alakalı dokümanlar incelenmiştir. Literatür taramasıyla elde edilen veriler kullanılarak, yapının bugünkü kullanımının tespiti için de yerinde analiz ve gözlem, fotoğraflama tekniğinden faydalanılmış, yapının kullanımı ile alakalı tespitlere PTT personeli ile yapılan güncel görüşmelerden ve arşivlerden ulaşılmıştır. Yapının Elâzığ ilindeki konumu kent ölçeğinde değerlendirilmiş, Elâzığ'daki birçok önemli binaya yakın olduğu görülmüştür. Verilecek olan işlevin yapı bazındaki uyumundan önce bulunduğu kentsel çevreye katkısının olabilmesi için kentin ve kentlinin ihtiyaçları

doğrultusunda birtakım analizler yapılarak işlevler belirlenmiştir. İkinci aşamada ise yeniden işlevlendirmenin ana kurgularından biri olan işlev-mekân kurgusunun uyumu, mimari plan bazında mekânsal analizler üzerinden yapılan bir değerlendirme yöntemi ile analiz edilmiştir. Koruma altındaki tescilli 4.Umumi Müfettişlik binasının daha önce alınan rölöve çalışmaları ve güncel fotoğrafları üzerinden gerekli irdelemeler yapılarak yeniden işlevlendirme kurgusuna ait birtakım önerilerde bulunulmuştur. Mevcut projeler üzerinden plan ve mekân organizasyonu bazında çalışmalar yapılarak verilen işlevin olabilirliği üzerine tartışılmıştır. Yapının kentsel tasarım planlaması içindeki konumu belirtilirken kültürel bir aksın merkezi olma görevi sağlanarak kentsel bütünlük içindeki önemine vurgu yapılmıştır. Yapının büyüklüğü ve plan tipolojisi göz önünde bulundurulduğunda da birden fazla işleve hizmet edebilmesinin sağlanması, kent ölçeğinde yapılacak olan bir planlamada ve binanın restorasyonunda bu çalışmadan elde edilecek veriler değerlendirilmek üzere olarak önemli bir katkı ve öneri oluşturabileceği düşünülmektedir.

BİR KORUMA YÖNTEMİ OLARAK YENİDEN İŞLEVLENDİRME KAVRAMI

Tarihi binaların zamanla canlılığını yitirmesi, eski işlevini yerine getirememesi, strüktürel anlamda oluşan sorunlar ve gelişen, yenilenen toplumun ihtiyaçlarını karşılayamaması gibi nedenlerden dolayı kültürel mirasın gelecek nesillere aktarılması engellenmektedir (Ergin Doğan, 2022: 6). Bu aşamada en çok tercih edilen koruma yöntemi olarak *Yeniden işlevlendirme* kavramı sıklıkla literatürde yer almaktadır. Aynı zamanda işlev değişikliği yaparak yapının yok olmaktan kurtulması ve yeniden yaşama dâhil edilmesi çağdaş bir koruma yöntemi olarak görülmektedir (Aydın & Özer, 2018: 65). Yeniden işlevlendirme kavramı, günümüzde gerek statik olarak gerekse yapısal anlamda hala ayakta olan tarihi bir yapının çeşitli nedenlerden dolayı (çevresel, ekonomik, ergonomik gibi) günün ihtiyaçlarına karşılık verememesinden kaynaklı güncellenmesi yeni bir işlev ile tekrardan kent yaşamına adapte edilmesidir. (Hakyemez & Gönül, 2014: 114-115). Böylece tarihi binalar yeniden işlevlendirme sonucunda kültürel ve tarihi bir miras rolünü bir kenara bırakıp aynı zamanda kentlerin simgesi haline gelen yeniden bir yaşam sağlayan, toplumu sosyal ve kültürel anlamda destekleyen bir yapı olarak gelecek nesillere hizmet edebilir (Altan & Karaderi Özsoy, 2017: 634). Ancak süreç içerisinde müdahalede bulunulan koruma alanları ve çevresinde, yeniden işlevlendirme yapılan binalarda geleneksele öykünen kent belleğinde hiçbir yeri olmayan yapı ve yapı grupları olduğu görülmüştür. Oysaki, bir koruma yöntemi olarak yeniden işlevlendirme uygulamalarının Venedik Tüzüğü ve 2863 sayılı kanundaki belirtilen ölçütler doğrultusunda yapılması gerekmektedir. Venedik Tüzüğü (1964) maddeleri şöyledir:

Amaç:

Madde 3- Anıtların korunmasında ve onarılmasındaki amaç, onları bir sanat eseri olduğu kadar, bir tarihi belge olarak da korumaktır.

Koruma:

Madde 4- Anıtların korunmasındaki temel tutum korumanın kalıcı olması, sürekliliğinin sağlanmasıdır.

Madde 5- Anıtların korunması, her zaman onları herhangi bir yararlı toplumsal amaç için kullanmakla kolaylaştırılabilir. Bunun için bu tür bir kullanma arzu edilir, fakat bu nedenle yapının planı, ya da bezemeleri değiştirilmemelidir. Ancak bu sınırlar içinde yeni işlevin gerektirdiği değişiklikler tasarlanabilir ve buna izin verilebilir. ("Venedik Tüzüğü," 1964)

Yeniden işlevlendirme sürecinde yapının anıtsal özelliklerine göre özgün değeri korunmalı, mümkün olduğunca en az müdahale ile geçmişteki durumu kullanıcılara aktarılmalıdır (Kurucu, 2018: 1541). Geleneksel ve modern mimari harmanlanmalıdır.

Umberto Eco (2016), *İşlev ve Gösterge: Mimarlığın Göstergelimi* adlı çalışmasında mimari elemanları bir iletişim aracı olarak tanımlarken yapılara verilen yeniden kullanımları ise 4 farklı kategoride ele almıştır. Bu kategoriler; yapının kullanımlarına ya da bağlamsal çağrışımlarına yönelik işlevi olan *ana işlev*,

toplumun belirli bir zamanında ve kitleye hitap eden uzlaşmacı işlev olan *ikincil işlev*, insanlar arasındaki bağlantıları ve birbirlerinin üzerindeki etkileşimleri düzenleyen, mekânsal kurguları belirleyen, bütünleyen, sınırlayan veya bölen işlev olan *ikamet ideolojilerini çerçeveleyen işlev* ve son olarak yapıların kullanım fonksiyonlarını belirleyen *tipolojik işlev*dir (Pekol, 2010; Müezzinoğlu & Norash, 2020).

Yeniden işlevlendirmenin amacına hizmet edebilmesi için dikkat edilmesi gereken en önemli etmenlerden birisi ise her ne kadar yapının özgün değerini koruyup kültürel ve tarihi mirası gelecek nesillere aktarmak olsa da yeni verilen işlev ile yapının uyum sağlamasıdır. Aslında bu aşamada tarihi bir yapıya yeni bir işlev yüklemek yeni bir yapı tanımlamak demektir (İslamoğlu, 2018: 511). Yeni verilen işlev yapının özgün mimarisi ve plan tipolojisine uygun olmak zorundadır. Tasarımcı eski yapıdan kalan veriler ışığında hareket etmeli, yapıyı özgün değer ve niteliğinden koparmamalı kendini sınırlandırmalıdır (Kuban, 1969: 342). Korunan binalar, o dönemin tarihi ve kültürel anlamda temsilidir. Korumanın amacı kültür mirasının yanında durmak ise, koruma yöntemlerinden biri olarak yeniden işlevlendirme yöntemi eski yapıyı özünden uzaklaştırmadan hem bugünün hem de yarının gereksinimlerini karşılamayı sağlamaktır (Vural, 2018). Yapıların yeniden işlevlendirilmesi; kültürel ve tarihsel devamlılığı sağlamaya ek olarak, kaynakları olabildiğince verimli kullanmak, çevre açısından enerji tüketimini azaltmak ve inşaat sektörünün doğaya verdiği zararı azaltmak gibi kente ve kentteki yaşama dair birçok olumlu katkısı vardır (Çetin, 2021: 11). Ayrıca fiziksel olarak kullanılabilir durumda olup, çevresel ve diğer etmenlerden dolayı kullanılmayan binalar için mevcut yapıyı değerlendirmeden yeniden bina yapılması iş gücü, enerji ve zaman kaybına neden olurken, ekonomik anlamda daha fazla maliyet getirmektedir. Bu nedenle, tarihi binaların restorasyon ve yeniden işlevlendirme bedellerinin, günümüz koşullarına uygun modern yapılar inşa etme bedellerine göre %50 ile %80 civarında daha düşük maliyetlerde yapılabileceği öngörülmektedir (Highfield, 1987: 7).

CUMHURİYET DÖNEMİ UMUMİ MÜFETTİŞLİK KAVRAMI

Umumi müfettişlik kavramı Türkiye Cumhuriyeti kurulduktan sonra sosyal, ekonomik ve idari koşulların sonucu olarak ortaya çıkmıştır. Toparlak (2016) şöyle aktarmıştır:

Türkiye Cumhuriyeti kurulduktan sonra, idari teşkilatını güçlendirmek ve bölgesel kalkınmayı sağlamak amacıyla Umumi Müfettişlik Kurumu oluşturulmuştur. 1927-1952 yılları arasında dört adet Umumi Müfettişlik kurulmuştur. Umumi Müfettişlik uygulamasına 1948 yılında fiilen, 1952 yılında da hukuken son verilmiştir. Dördüncü Umumi Müfettişlik 1936 yılında kurulmuş ve Abdullah Alpdoğan Umumi Müfettiş olarak atanmıştır. Elâziğ, Erzincan, Tunceli, Bingöl vilayetlerini kapsayan Müfettişliğin temel amacı aşiret düzenini ortadan kaldırarak buraya Cumhuriyet'in ilkelerini götürmektir. (Toparlak, 2016: 222)

4. Umumi Müfettişlik Elâziğ, Erzincan, Tunceli, Bingöl vilayetlerini kapsamaktadır. Elâziğ'in stratejik konumu dikkate alınarak 4. Umumi Müfettişlik Binası Elâziğ ilinde yapılmıştır. Umumi Müfettişliklerin görevleri; bulunduğu bölgedeki kalkınmayı ve güvenliği sağlamak, sürekli denetimleri yapmak, ülke sınırları içerisinde idari birliği korumaktır (Burgaç, 2013). Umumi Müfettişlikler genel anlamda tarım, toplumsal güvenliği oluşturulması, sağlık, okuryazarlığın artırılması gibi alanlarda, birçok amaca hizmet ederek bulunduğu bölgeye katkı sağlamıştır. Özellikle 4. Umumi Müfettişliğin bulunduğu bölgede okulların ve okuryazar oranının az olması nedeniyle eğitimin üzerinde fazlasıyla durulmuş, Türk dilinin yaygınlaştırılması için birçok çalışma yapılmıştır.

ELÂZİĞ 4. UMUMİ MÜFETTİŞLİK HİZMET BİNASI

Umumi Müfettişlik Binası 1936 yılında General Abdullah Alpdoğan tarafından yaptırılmıştır. 1948 yılına kadar 4. Umumi Müfettişlik binası olarak kullanılan yapı 1948 yılında 4. Genel Müfettişliğin kapatılmasından sonra 1968 yılına kadar 10. Piyade Tümen Komutanlığı hizmet binası olarak kullanılmıştır. Ayrıca 1955-1962 yıllarında hizmet binasının giriş katında askeri hastane olduğu belirtilmektedir. 10. Piyade Tümen Komutanlığı 1968 yılında Tatvan'a intikal ettirilince 1969 yılında

binaya 8. Kolordu Komutanlığı taşınmıştır. 1990 yılına kadar Millî Savunma Bakanlığına hizmet eden bina 1990 yılında PTT Genel Müdürlüğü tarafından satın alınmıştır. 8. Kolordu Komutanlığı 1992 yılında binadan taşınmıştır. O tarihten itibaren günümüze kadar Elâzığ PTT Başmüdürlüğü hizmet binası olarak hizmet vermektedir. Hizmet Binası, Diyarbakır Kültür ve Tabiat Varlıklarını Koruma Kurulu tarafından 05.12.1991 yılında tescil edilmiş ve koruma altına alınmıştır (PTT Yapı ve Teknoloji Müdürlüğü Arşivi, 2024). Yapı, Elâzığ Merkez ilçesi, Akpınar Mahallesi, Şehit İdris Doğan caddesi No:65'te bulunmaktadır. Yapı çevresinde büyük bir yeşil alana sahiptir. Ayrıca yapı parseli etrafında genellikle beş katlı yoğun bir konut dokusu bulunmaktadır (Görsel 1).



Görsel 1. Yapı ve yakın çevresinin görünümü, 2023

Yapı, Görsel 2'de verilen güncel haritadan da anlaşılacağı üzere hem birçok kamusal alana hem de günümüzdeki Elâzığ merkeze çok yakın bir mesafededir. Ayrıca çevre yoluna dik konumlanarak yapı bahçesinden Elâzığ Dağıtım ve Toplama Merkezine geçiş verilmiştir. Elâzığ tren garı, hastane ve otel gibi birçok kamusal yapıya yürüme mesafesinde olan yapı çevresinde fazlasıyla araç ve yaya sirkülasyonu olduğu gözlemlenmiştir.

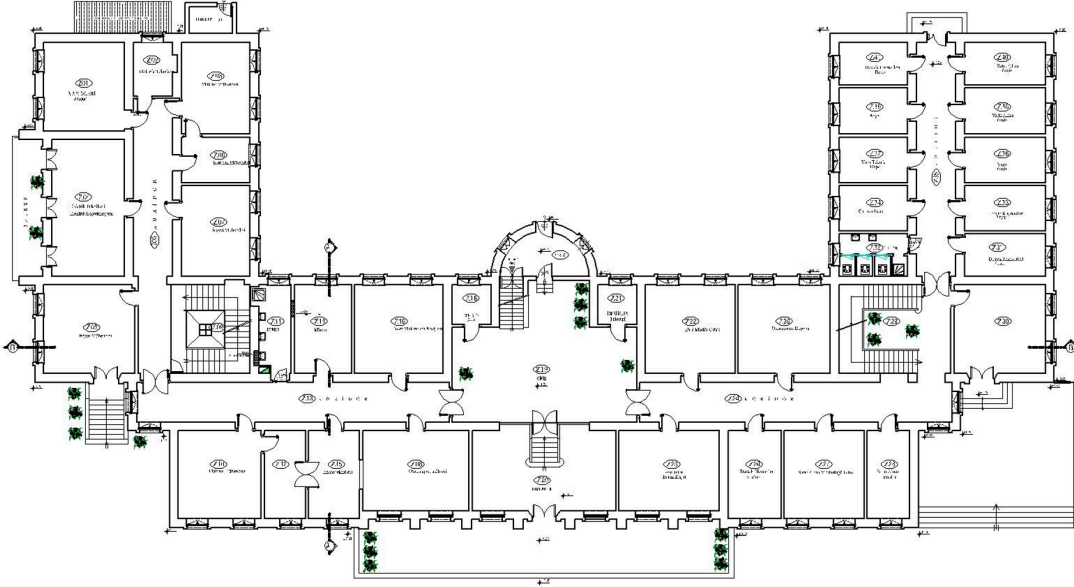


Görsel 2. Umumi Müfettişlik Hizmet Binasının Konumu, 2023

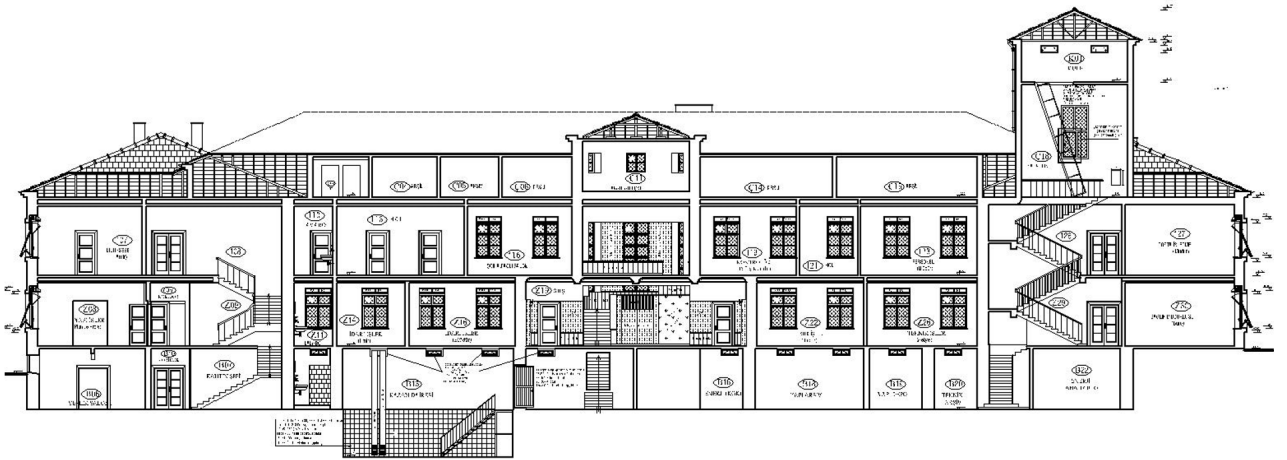
Elâzığ PTT Başmüdürlüğü İnsan Kaynakları arşivindeki kayıtlara göre; binada 33 personelin çalıştığı, içinde sadece idari birimlerin bulunduğu, posta ve kargo hizmetlerinin bu binada verilmediği anlaşılmıştır. Ayrıca binada yerinde yapılan incelemelerde kapalı-açık alanlarının büyüklüğü ve kullanım amacı göz

önünde bulundurulduğunda bazı mekânların hiç kullanılmadığı görülmüştür. Yine Elâzığ PTT Başmüdürlüğü Yapı ve Teknoloji Müdürlüğü arşiv kayıtlarına göre bölgede yaşanan 2020 Elâzığ ve 2023 Kahraman Maraş depreminden sonra restorasyonunun ve güçlendirme tadilatının yapılmadan kullanılmaması gerektiği Diyarbakır Anıtlar ve Koruma Bölge Müdürlüğü Kurulu tarafından belirtilmiştir. Bu nedenle binada bulunan idari birimler için yeni yer kiralanmış ve Umumi Müfettişlik Binasının en kısa sürede boşaltılacaktır. Binanın restorasyonu ve güçlendirme tadilatının ise şu an için yapıp yapılmayacağına dair herhangi bir belgeye ulaşılmamıştır (PTT Yapı ve Teknoloji Müdürlüğü Arşivi, 2024).

Hizmet binası zemin kat, birinci kat ve çatı katından oluşmaktadır. Ayrıca bodrum katı da bulunmaktadır. Hizmet binası plan şeması U şeklindedir ve ana kütle 63x30 metredir. Yapı simetrik bir plana sahiptir. Her iki yandan ayrılan kollar üzerinde koridor etrafında iki yönde sıralanmış birbirini tekrar eden mekânlar bulunmaktadır (Görsel 3). Hizmet Binasının Görsel 4'de verilen kesitinde ise bodrum katta yemekhane, kalorifer dairesi, su deposu, enerji odası gibi teknik hacimler bulunurken zemin katta ve birinci katında U koridor etrafına dizilmiş idari bürolar bulunmaktadır.



Görsel 3. 4. Umumi Müfettişlik Binası Zemin Kat Planı, PTT Yapı ve Teknoloji Müdürlüğü Arşivi



Görsel 4. Bina Kesiti, PTT Yapı ve Teknoloji Müdürlüğü Arşivi

Yapının Görsel 5’de verilen ön cephesinde ana giriş kapısı ve kapının sağ ve sol yanında dört tane; toplamda sekiz tane taştan sütunlu ön cephesi görülmektedir. Sütunların üzerinde bulunan yatay hatta iki sütun arası bulunan pencereleri ortlayan yedi adet kabartmalı kilit taşı bulunmaktadır. Binada bir tanesi bodrum kata girişi sağlayan kapı olmak üzere altı tane giriş kapısı mevcuttur. Ön cepheyi ortlayan ana giriş kapısı üç silmelidir. Ana kütlelerin çatısı yan kütlelerin çatısından ayrıca çözümlenmiştir. Binanın sol yan cephesinde ise zemin ve birinci iki adet balkon bulunmaktadır. Anıtsallığı çağrıştıran yüksek kolonları ve büyük pencereleri, simetrik plan ve cephe tipolojisi, merdiven kulesi ile yapı tam bir Cumhuriyet dönemi mimarisidir.



Görsel 5. Bina ön cephesi, 2023

Binada ikisi U şeklinin kolları üzerindeki kesişim noktalarında, biri ana kütle giriş holünde olmak üzere üç adet merdiven bulunmaktadır. Bu merdivenlerden bir tanesi sadece çatı katına çıkmaktadır. Çatı katına çıkan merdivenin gerek formu gerekse de üst örtüsü bina külesinden farklı çözümlenerek kule görünümü verilmiştir. Görsel 6 ve Görsel 7’de ön plana çıkan; yapının giriş holünden birinci kata ulaşımı sağlayan merdiven evinin duvarı yuvarlatılarak arka cephede öne çıkartılması dönem mimarisinde sıklıkla rastlanılan bir durumdur, bu şekilde cepheye hareketlilik kazandırılmıştır. Yapının geneli kırma çatı örtüsüne sahip iken dairesel formu merdivenin üst örtüsü beşik çatı olarak çözümlenmiştir.



Görsel 6. Bina Arka Cephesi, 2023



Görsel 7. Merdiven kovası, 2023

Bina ana giriş kapısı üç silmelidir (Görsel 8). Diğer giriş kapıları ise tek silmeye çevrilidir bu şekilde ana giriş vurgulanmıştır. Görsel 9’da görülen çatıdaki üçgen pencereler (semerdam pencere) 10 adettir. Çatısı kırma çatı olup üzeri kiremit ile kaplıdır. Binanın cephelerinde yer yer üç sıra halinde, yer yer tek sıra halinde dizili muntazam konveks-kesme taşlar üzerinde serpmme mozaik taraklı sıvalı taşlar bulunmaktadır.



Görsel 8. Bina Ana Giriş Kapısı, 2023

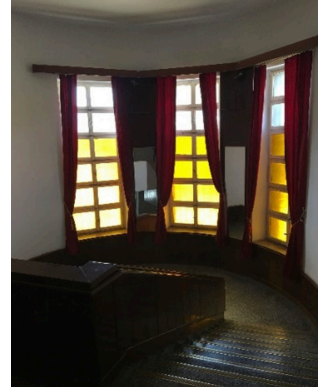


Görsel 9. Bina Çatı Pencereleeri, 2023

Günümüzde bina giriş holü olarak kullanılan alanın eskiden şeref holü olarak kullanıldığı düşünülmekte olup burada bulunan zemin katı birinci kata bağlayan merdiven kovası çevresinde bulunan boydan pencereler ise bu alana ihtişamlı bir görünüm vermiştir (Görsel 10-11). Ayrıca şeref holünün de duvarları ahşap kaplama olup bina girişine görkemli bir görünüm katmıştır. Bina döşeme kaplaması gri, kırmızı ve beyaz serpmeye mozaik kaplamadır. Bina odalarında yer yer ahşap duvar kaplaması vardır.



Görsel 10. Bina Şeref Holü, 2023



Görsel 11. Merdiven Kovası, 2023

Bina pencerelerinde tasarlandığı dönem koşullarına göre son dönem teknolojisi sayılabilecek Görsel 12'de gösterilen sürme panjurlu pencerelerin güneş kontrolünü sağlamak amaçlı yapıldığı düşünülmektedir. Sol yan cephede bulunan 2 adet balkonda bulunan 4 adet sürme panjurlu balkon kapısı ve 13 adet sürme panjurlu penceresi vardır. Yapının çatıda bulunan pencereler dışındaki diğer tüm pencerelerin etrafında taş söveler bulunmaktadır. Çatı katı pencereleri ise üçgen pencereler şeklindedir.



Görsel 12. Bina sürme panjur pencerelerinin açık ve kapalı gösterimi, 2023

Umumi Müfettişlik Binası yapım sistemi yığma yapım sistemidir. Taş temele sahiptir ve zemin katta bulunan duvarlar kesme taştan yapılmıştır. 1. kat ve çatı katında bulunan duvarlar ise harman tuğlasıdır. Binada gözle yapılan muayenede iki adet dilatasyon derzi bulunduğu görülmektedir. Bu iki adet dilatasyon binanın üç blok halinde tasarlandığını göstermektedir. Binanın girişindeki şeref holü ise dönemin koşulları gereğince kaset döşeme olarak çözümlenmiş ve holün kolonsuz yekpare bir alan olması sağlanmıştır. 4. Umumi Müfettişlik binasının taşıyıcı sistemine şimdiye kadar hiçbir müdahale de bulunulmamıştır. Ancak 2012 yılında PTT Genel Müdürlüğü tarafından 2007 Deprem Yönetmeliğine göre hazırlattırılan deprem ön inceleme raporunda güçlendirmeye ihtiyaç duyulduğu belirtilmiştir (Demir & Açıkgenç, 2019: 211). Binaya verilecek olan yeniden işlev ile birlikte öneri restorasyon projesi hazırlanırken bu raporlar doğrultusunda taşıyıcı sistemine takviyeler yapılarak güçlendirme çalışmaları tamamlanmalıdır.

Elâzığ 4. Umumi Müfettişlik Binasının Yeniden İşlevlendirilmesi

4. Umumi Müfettişlik Binası yapıldığı dönemde bir merkez olma sorumluluğu üstlenmiştir. Erzinca, Bingöl, Tunceli illeri Elâzığ iline bağlanmıştır. Ayrıca hizmet binası günümüzde de konum olarak kent merkezine çok yakın bir mesafede bulunmaktadır. Görsel 13'deki bina çevresi kent planlamasını göz önünde bulundurursak etrafında bulunan dış mekânlar kent merkezinde halka açık kamusal alan oluşturulabilecek en ideal alanlardan biridir. Bina çevresinde yoğun bir konut alanı bulunmaktadır. Ayrıca kamusal alanlara da yakınlığı göz önünde bulundurulduğunda araç ve yaya sirkülasyonun fazla olduğu ve binaya ulaşımın çok rahat olduğu gözlemlenmiştir. Yeniden işlev önerisinde bulunurken gerek konumu gerekse mekânsal büyüklüğü göz önünde bulundurularak işlev tanımlanmalıdır. Ayrıca bulunduğu ilin kültürel tarihi ve potansiyeli dikkate alınmalıdır. Yapının üç ana kütlede oluştuğu düşünülürse üç farklı işlev potansiyeline sahiptir. Bu doğrultuda yeniden tanımlanan işlevin ise yapının plan tipolojisine uyumlu olması en çok dikkat edilmesi gereken hususlardan biridir.



Görsel 13. Bina çevresinde bulunan açık alanlar ve yapılaşma, 2023

4. Umumi Müfettişlik Hizmet Binası şu an için her ne kadar PTT Başmüdürlüğü Hizmet binası olarak kullanılsa da yapı büyüklüğü ve içinde çalışan personel sayısı dikkate alındığında yapı potansiyelini yansıtan bir şekilde kullanılmadığı tespit edilmiştir. Bu nedenlerden dolayı hizmet binasının hem yeni bir işlev tanımlanarak tekrardan kent hayatına dâhil edilmesi hem de restorasyonu ve güçlendirme tadilatının yapılmasının gerekliliği kaçınılmazdır. Tüm bu şartlar göz önünde bulundurularak hizmet binasının birden fazla işlevi bünyesinde barındıran bir kamusal alan olması gerektiği düşünülmektedir.

Bir Cumhuriyet dönemi mimarisi olan 4. Umumi Müfettişlik Hizmet Binası askeri ve idari bir kuruma hizmet etmek için yaptırılmıştır. Ancak yapının gelecek nesillere aktarılabilmesi için dönem ve şehrin koşulları göz önünde bulundurulduğunda; yapıldığı dönemde her ne kadar içe dönük bir yapı olarak kullanılsa da günümüzde tam tersi; daha fazla kentle-kentli ile iç içe olacak şekilde işlev tanımlanmasının doğru karar olduğu düşünülmektedir. Korunacak tarihi binalarda; verilen yeni işlev ile birlikte cephelerin değişmemesi istenirken, mekânsal kurgularla yeniden işlevlendirmenin tamamlanması uygun görülmektedir (Ahunbay, 2011). Hizmet binasının cephe yapısı ise tamamen yapıldığı dönemin tipik kamu bina cephe örneği olduğu ve yapıldığı dönemden itibaren özgün halini koruduğu için birinci grup yapı olarak tescillenmiştir. Bu nedenle cephe aynı şekilde korunarak, plan üzerinden çalışmalar önerilecek ve işlevler tanımlanacaktır.

Elâzığ kenti tarihi çok geçmişe dayanan bir kenttir. Ancak kültürel ve sanatsal etkinliklerinin daha çok tarihi yerleşim alanı olan Harput'ta yapıldığı görülmektedir. Merkezin de ise daha çok idari binaların, konut ve ticari yerleşimlerin ve yeşil alanların konumlandığı görülmektedir. Hizmet binamızın bulunduğu bölge tarandığında ise en yakın müzenin üniversitenin içinde olduğu, il kütüphanesinin ise konum olarak uzak olmadığı ancak binasının il için yeterli olmadığı düşünülmektedir. Fırat Üniversitesi İletişim Fakültesi Gazetesinde 2021 yılında çıkan Elâzığ'daki mevcut kütüphanelerle ilgili haberde kütüphane çalışanlarının verdikleri röportaj bu düşünceyi kanıtlar niteliktedir. Haberde şöyle bir ifade kullanılmıştır:

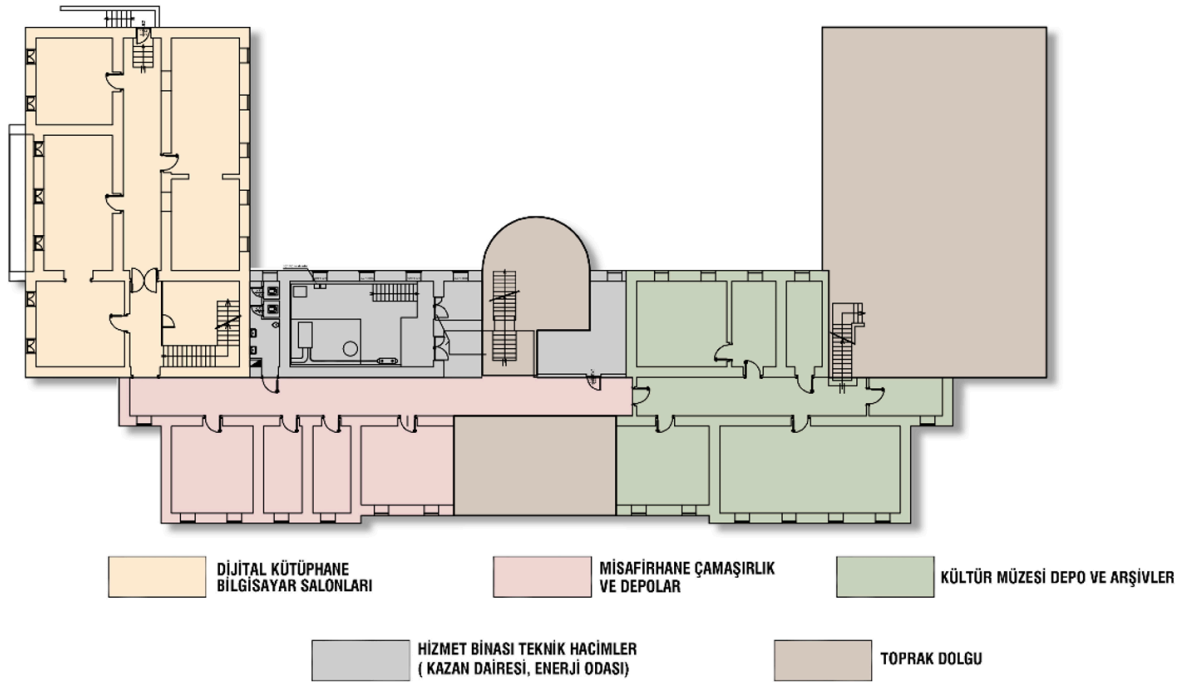
İl Halk Kütüphanesi binası tamamen kütüphaneye ait olduğu halde mekân sıkıntısı yaşıyor. Belge, özellikle sınav dönemlerinde ciddi yer sıkıntısı yaşandığını, genel programlar için konferans salonlarının olmadığını dile getirdi. Bunun yanında yeni nesil kütüphane algısına göre bulunması gereken personel eksikliği de söz konusu. (Altunoluk, 2021)

Mekânları daha rahat algılayabilmek kullanıcıların içinde buldukları alanları bir takım fiziksel öğelerle tanımlayarak, bütünleştirerek veya bölerek anlamlandırmak demektir. Buradan hareketle; kentsel hafızadaki mekanlar, alanlar, boşluklar, figürler veya sınırlamalar olarak açıklayabileceğimiz kavramlar, mekanları algılamaya, diğer alanlardan farklarını kavramaya ve en çok da hissetmemize yardımcı olur (Acar vd., 2022: 85-108). Bu bakımdan hizmet binası 3 bloktan oluştuğu için 3 farklı işlev tanımlanması yapılarak bina içinde de bir kamusal alan oluşturulması planlanmaktadır. Güney yönündeki blok kent kütüphanesi olarak kuzey yönündeki blok kültür müzesi olarak Elâzığ ilinin kültürüne ve tarihine ait eserlerin sergilendiği bir alan olarak önerilmiş, iki blok arasında kalan orta blok için butik bir misafırhane işlevi öngörülmüştür. Bu haliyle aslında birden fazla işlevi bünyesinde barındırarak kentli ile iç içe yaşayan bir Kent Evi tanımlaması yapılmış olacaktır. Verilen yeni işlevler ile birlikte yapı çevresi ve bahçesinde de birtakım düzenlemeler yapılması gerekmektedir. Öncelikle değiştirilmesi gereken unsurlardan biri bina bahçe girişidir. Görsel 13'den de tam olarak algılanan bina ana giriş aksı ve onunla aynı hizada bulunan eski bahçe girişi zamanla kapatılmıştır. Onun yerine Görsel 14'deki araç girişi mevcut durumda hizmet binasının ana girişi olarak kullanılmaktadır. Bina ana girişi ve anıtsallığının tekrardan vurgulanması için bahçe girişi değiştirilmelidir. Binada üç farklı işlev olduğu ve orta bloktan farklı işlevlere dağılımın ve geçişlerin olduğu da düşünülünce bahçe girişinin orta bloktaki ana girişe yönlendirilmesi kaçınılmazdır. Bu nedenle mevcut ana giriş araç girişi olarak planlanmıştır. Ana giriş için ise eski bahçe girişi kullanılacak ve yapı ana girişine yönlendirme bu şekilde sağlanacaktır. Aşağıda verilen şekilde tanımlanan işlevlerin kütleli olarak nasıl konumlandırılacağı, bina bahçe giriş aksı, otopark alanı ve servis girişleri gösterilmiştir.



Görsel 14. Verilen yeni işlevlerin kütlelesel olarak gösterimi

Bu çalışmada bina kat planları üzerinden tasarı halinde yerleşimler yapılmıştır. Bu yerleşimlere bina girişleri, katlar arasındaki bağlantılar ve mekânsal kurgular yön vermiştir. Görsel 16'da belirtilen bina ön cephesinde bulunan 3 adet girişe göre binalar kategorize edilerek üç farklı blok şeklinde kullanılmak üzere işlevlendirilmiştir.



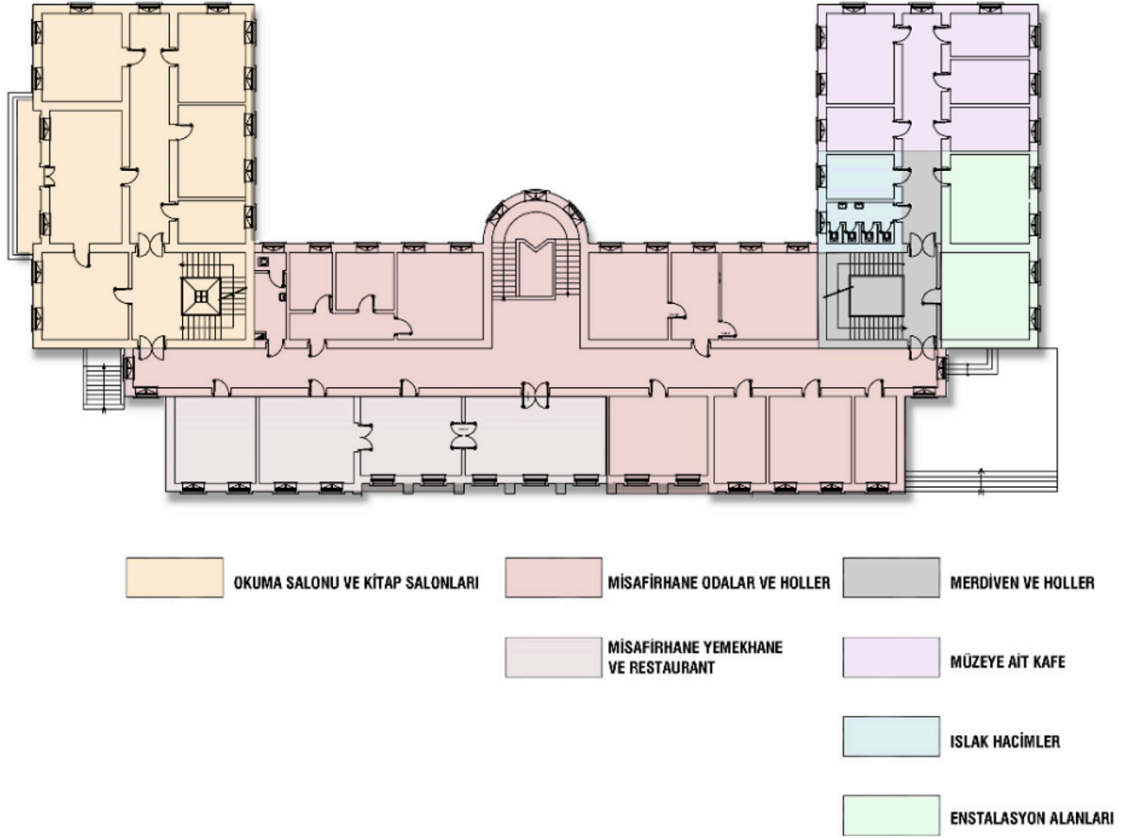
Görsel 15. Kent Evi bodrum kat yerleşim şeması

Yapılan yerleşim çalışmasında her bloğun kendi içinde katlar arasındaki merdiven bağlantısı özellikle dikkate alınarak planlama yapılmıştır. Görsel 15'den de anlaşılacağı üzere her bloktaki işleve o bloğun bodrum katına verilen işlev ile ilgili depolama alanları, arşivler ve teknik hacimler konumlandırılmıştır. Zemin katta bir blok da kütüphane idari birimleri ve okuma salonları konumlandırılırken diğer blok da müze sergi alanları ve atölyeler konumlandırılmıştır.

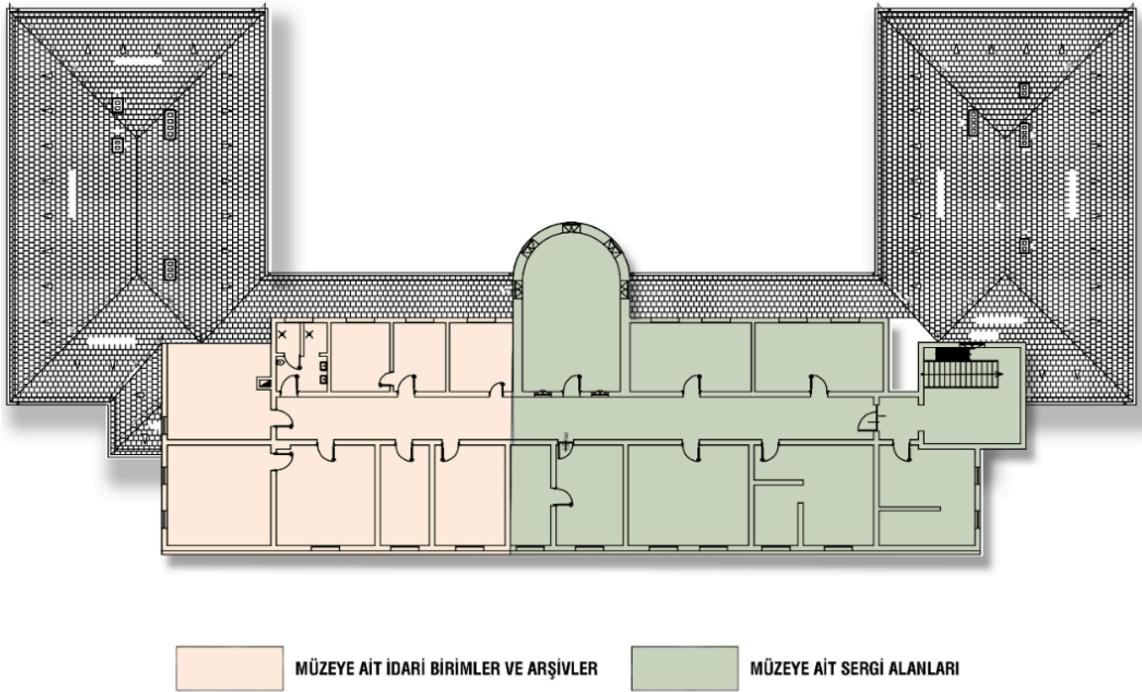


Görsel 16. Kent Evi zemin kat yerleşim şeması

Zemin katta orta blokta sadece şeref holü kısmı misafirhaneye hizmet verecektir. Mevcut durumda şeref holü olarak kullanılan alan misafirhane girişi ve fuaye alanı olarak kullanılacaktır (Görsel 16). Misafirhaneye ait yemekhane ve odalar birinci katta konumlandırılmıştır (Görsel 17). Birinci katta bulunan misafirhaneler için oda içlerinde ıslak hacim alanları düzenlenmesi gerekmektedir. Sıhhi tesisat bağlantılarının yapılmasında kolaylık sağlanması açısından ıslak hacimlerin yan yana konumlandırılması gerekmektedir. Ayrıca restoran ve yemekhane alanında mutfak kısmı eklenecektir. Binada mevcut durumda bu ıslak mahaller bulunmadığı için en az müdahale ile yapılması gerektiğinden ıslak hacimleri birbirine yakın konumlandırmak en doğru seçenek olacaktır.



Görsel 17. Kent Evi birinci kat yerleşim şeması



Görsel 18. Kent Evi çatı katı yerleşim şeması

Görsel 18'den de anlaşılacağı üzere çatı katına ulaşım sadece müze binasının yerleştirildiği bloktaki merdivenden sağlandığı için bu katta müzeye ait arşivler, idari birimler ve sergi alanı konumlandırılmıştır.

SONUÇ

4. Umumi Müfettişlik binası bölgedeki korunması ve gelecek nesillere aktarılması gereken en önemli yapılardan biridir. Kent ve Cumhuriyet tarihi açısından çok önemli bir yere sahiptir. Bu nedenle zaman içerisinde yıkılıp yok olmaması için restorasyonu ve güçlendirme tadilatı yapılarak yeniden kent hayatına dâhil edilmesi gerekmektedir. Bu bağlamda bu çalışmada yapıya büyüklüğü de göz önünde bulundurularak yeniden işlevler tanımlanmıştır. İşlevlerin mekân bazında organizasyonlarını birbirlerine bağlantılarını içeren plan çalışmaları önerilmiştir. Bina çevresindeki yoğun yapılaşmayı göz önünde bulundurularak yeşil alanlar aynı şekilde korunmuştur. Bu yeşil alanların yoğun konut ve yapılaşma alanı olan bu bölgeye çok büyük bir katkısı olacağı düşünülmektedir. Bina bahçesinde atıl olarak bulunan ambar yapısının ise açık alanlara hizmet edecek kafe binası olarak düzenlenmesi bina bahçesinin de aktif olarak kullanılmasını sağlayacaktır. Binaya işlevler tanımlanırken kentlinin ihtiyaçları öncelikli olarak göz önünde bulundurulmuştur. İl merkezindeki kütüphane alanlarının yetersizliği yapının bir bloğunun kütüphane olarak tasarlanmasındaki önemli nedenlerden biridir. İçinde dijital kütüphane, okuma ve çalışma salonlarını bir arada bulunduran kütüphane bloğu önerisiyle her yaşta kentliye hizmet edecektir. Ulaşılabilirlik açısından düşünüldüğünde ise; il merkezinde içinde sanat atölyeleri ve sergi alanları barındıran bir müze binası olması kentliye birçok sosyal alan ve imkân sunacaktır. Ana giriş bloğunda bulunan kent misafirhanesinde ise yapının tren garı, hastane, çevre yolu, mini terminal ve il merkezine olan yakınlığı göz önünde bulundurulduğunda yapıya verilebilecek en ideal işlevlerden biri olduğu düşünülmektedir. Bu haliyle yapı birden fazla alanda birden fazla işlev ile birçok kentliyi ağırlayarak tam bir Kent Evi modeline bürünecektir. İl merkezinde birçok işlevi bünyesinde barındıran yapı kentli ile iç içe bir yaşama tekrardan dahil olarak yok olmaktan kurtulacaktır. Dönem mimarisinin izlerini cephesinde fazlasıyla taşıyan, Elâzığ ilindeki Cumhuriyet dönemi mimarisi nadir örneklerinden biri olarak hem korunacak hem de kentliye hizmet edecek ve bu mimari miras gelecek nesillere aktarılacaktır. Bu çalışma tamamlanacak olan tez çalışmasının öncüsü olma niteliğindedir. Verilecek olan işlevlerin olabirliği tartışılmıştır. Bu çalışmadan hareketle binanın gerek plan tipolojisi gerek açık ve kapalı alanlarının büyüklüğü, il merkezindeki konumu gibi birçok özelliği göz önünde bulundurularak verilen işlevlerle birlikte kent yaşamına tekrardan adapte olabilen potansiyel bir bina olabileceği hedeflenmektedir.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı

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

Destek ve Teşekkür Beyanı

Konunun araştırılmasında Elâzığ PTT Yapı ve Teknik İşler Müdürlüğüne teşekkür ederiz.

Çatışma Beyanı

Herhangi bir potansiyel çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Etik Kurul Beyanı

Etik kurul onayı gerektiren bir çalışma değildir.

KAYNAKÇA

Acar, E., Dağ, M., Ardıçoğlu, R. (2022). Konut alanlarında kentsel tasarımın Mardin'deki eski ve yeni konut dokusu üzerinden karşılaştırılması. *ArtGRID-Journal of Architecture, Engineering & Fine Arts*, 4(1), 85-108.

Ahunbay, Z. (2011). *Tarihi çevre koruma ve restorasyon*. YEM Yayıncılık.

Altan, H., Karaderi Özsoy, Ş. (2017). Tarihsel süreçten günümüze büyük han ve yeniden kullanıma adaptasyonda sosyokültürel sürdürülebilirlik bağlamında mekan işlevlendirilmesi. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, 7, 634.

Altunoluk, A. (2021, 03 Eylül) . Elâzığ'daki kütüphanelerin durumu. *Fırat İletişim Fakültesi Uygulama Gazetesi*. <https://gazete.firat.edu.tr/elazigdaki-kutuphanelerin-durumu.html> (23.12.2023).

- Aydın, A., Özer, Ş. (2018). Tarihi yapıların yeniden işlevlendirilmesi: Isparta Aya İshotya (Yorgi) Kilisesi'nin Gül Müzesi'ne dönüşümü. TÜBA-KED, C.17, 65.
- Burğaç, M. (2013). Türkiye'de umumi müfettişlikleri kurulması ve Trakya Umumi Müfettişliği. AAM Yayınları.
- Çetin, C. (2021). Tarihi Yapıların Sürdürülebilirlik Kapsamında Yeniden İşlevlendirilmesi: Venedik Un Fabrikası Örneği. *Tasarım Dergisi*, 12, 11.
- Demir, S., Açıkgöçer, M. U. (2019). A study on the local expansions of Modernism: The 4th National Inspectorship Building in Elâzığ. VI. *International Earthquake Symposium IESKO 2019*, (s. 211).
- Eco, U. (2016). Mimarlık göstergebilimi. Daimon Yayınları.
- Ergin Doğan, G. (2022). İstanbul'da yeniden işlevlendirilen korumaya değer endüstri yapıları ve iç mekân müdahaleleri: Santral İstanbul örneği [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimleri Enstitüsü].
- Hakyemez, B., Gönül, B. (2014). Eminönü Hanlarının yeniden işlevlendirilmesi kapsamında değerlendirilmesi: IV. Vakıfhan. *Beykent Üniversitesi Fen ve Mühendislik Bilimleri Dergisi*, 7, 114-115.
- Highfield, D. (1987). *Rehabilitation and re-use of old buildings*. Spon Product.
- İslamoğlu, Ö. (2018). Tarihi yapıların yeniden kullanılmasında yapı-işlev uyumu: Rize Müzesi örneği. *Journal of History Culture And Art Research*, 5, 511.
- Kaşlı, B. (2009). İstanbul'da yeniden işlevlendirilen korumaya değer endüstri yapıları ve iç mekân müdahaleleri: Santral İstanbul örneği [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimleri Enstitüsü].
- Kocabıyık, Y. (2014). Yeniden işlevlendirme kavramı ve bu kapsamda İTÜ Taşkışla binasının incelenmesi [Yüksek Lisans Tezi, Maltepe Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü].
- Kuban, D. (1969). Modern restorasyon ilkeleri üzerine yorumlar. *Vakıflar Dergisi*, 8, 342.
- Kurucu, M. (2018). Kervansaray yapılarının yeniden işlevlendirilmesine ilişkin bir Selçuklu Yapısı: 'Elâzığ-Keban Denizli Köyü (Makıt Han) Kervansarayı Örneği. 1. Uluslararası Battalgazi Multi Disipliner Çalışmalar Kongresi Tam Metin Kitabı, 2, 1541.
- Müezzinoğlu, K., Norashi, M. (2020). Taşınmaz bir kültür varlığının yeniden işlevlendirilmesine yönelik sistematik analiz. *The Journal of International Lingual, Social and Educational Sciences*, 6(1), 113-123.
- Pekol, B. (2010). İstanbul'da yeni işlevlerle kullanılan tarihi yapıların üslup sorunsalı [Doktora Tezi, İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul].
- Toparlık, B. (2016). Türkiye Cumhuriyeti'nde Dördüncü Umumi Müfettişliğin sosyo-ekonomik ve kültürel faaliyetleri. *Akademik Bakış Uluslararası Hakemli Sosyal Bilimler Dergisi*, (53), 222-238.
- Venedik Tüzüğü. (1964). *Vikipedi Özgür Ansiklopedisi* içinde. https://tr.wikipedia.org/wiki/Venedik_T%C3%BCz%C3%BC%C4%9F%C3%BC (11.12.2023).
- Vural, A. (2018). *Yeniden doğmuş binalar*. XXI. <https://xxi.com.tr/i/yeniden-dogmus-binalar> (11.12.2023).
- Yıldız, E., Asatekin, N. G. (2013). Anıtsal yapıların kullanım sürecinde değerlendirilmesine yönelik bir model önerisi [Doktora Tezi, Selçuk Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü].

Görsel Kaynakça

- Görsel 1, 13: Focus Mimarlık. (t.y.). *Umumi Müfettişlik Binası fotoğrafları*. Focus Mimarlık. <https://www.focusrestorasyon.com/projeler/kamu-binalari/ptt-basmudurluk-binası> (23.12.2023).
- Görsel 2: Yandex Haritalar . Umumi Müfettişlik Binası Konumu. <https://yandex.com.tr/harita/103826/elazig/satellite/?ll=39.220405%2C38.667032&z=17> adresinden temin edilerek yazarlar tarafından işaretlemeler ve isimlendirilmeler yapılmıştır. (23.12.2023).
- Görsel 3, 4: PTT Yapı ve Teknoloji Müdürlüğü arşivi, 2024.
- Görsel 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12: Umumi Müfettişlik Binası Fotoğrafları, Kişisel fotoğraf arşivi, 2023.
- Görsel 14, 15, 16, 17, 18: 4. Umumi Müfettişlik Binası Mimari Projeleri , PTT Yapı ve Teknoloji Müdürlüğü arşivinden temin edilerek yazarlar tarafından yeniden çizilmiştir (11.12.2023).

öğr. gör. pınar alpay (sorumlu yazar|corresponding author)
doğuş üniversitesi, sanat ve tasarım fakültesi, iç mimarlık bölümü
pozer@dogus.edu.tr orcid: 0000-0003-2629-4273

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

MİKRO ÖLÇEKTE OLAĞANÜSTÜ DURUMLARA YÖNELİK MOBİL MEKÂN TASARIM MODELİ ÖNERİSİ*

araştırma makalesi|research article
başvuru tarihi|received: 05.04.2024 kabul tarihi|accepted: 10.07.2024

ÖZET

Mikro-mobil mekânların kullanım amacına bağlı olarak, tasarım sürecini şekillendiren birçok faktör bulunmaktadır. Araştırmanın amacı, kontrolsüzce gerçekleşip bireyi ve toplum yapısını etkileyen olağanüstü durumlara yönelik, kullanıcının mecburi ve geçici yaklaşım ile yönelim göstermesi beklenen, mikro ölçekte mobil mekân tasarım modeli önerisinde bulunmaktadır. Faydacılık esasıyla sunulan model önerisinin, ortaya çıkarılmasında ele alınan tasarım yaklaşımı ile hedeflenen unsur, olağanüstü durumlara yönelik tasarım ve tasarlama yöntemlerine dair okuyucuya bir bakış açısı kazandırılmak istenmesidir. Olağanüstü problemler odağında modelin kullanımına dair 72 saatlik hayati sürece vurgu yapılarak, çevresel faktörler, kullanıcı faktörü ve mekânsal faktörler kapsamında tasarım süreci ele alınmaktadır. Bu kapsamda kullanım amacı, kullanıcı sayısı, hareket yapısı ve hareket kabiliyeti gibi modele dair yaklaşımlar ortaya çıkarılarak öneride bulunmaktadır. Yapılan çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden içerik analizi modeli ile literatür taraması tamamlanmış, elde edilen bulgular tasarım sürecine yön verecek birtakım kavramlar ve sınıflandırmalar içerisinde analiz edilmiştir. Bu kapsamda olağanüstü duruma yönelik tasarlanacak mikro-mobil mekânların insan, mekân, çevre bilincinde bütüncül bir bakış açısı ile tasarlanması gerektiği değerlendirilmelerine varılmış ve çalışma sonucunda bu bakış açısı ile yaklaşılacak tasarım modeli önerisinin grafiksel anlatımla ifadesi sunulmuştur. Olağanüstü durum özelinde, tasarımda süreç ve sonuç ilişkisini vurgulayarak model üzerinden sonuca varılmaktadır. Ayrıca gelecek çalışmalara yönelik öneriler sunulularak modelin geliştirilmesi gerektiğinin altı çizilmektedir.

Anahtar Kelime: Olağanüstü Durum, Acil Durum, Afet, Mikro Mekân, Mobil Mekân

Alpay, P., Tokol, H. T. (2024). Mikro ölçekte olağanüstü durumlara yönelik mobil mekân tasarım modeli önerisi. *Bodrum Journal of Art and Design*, 3(2), 126-144. <https://doi.org/10.58850/bodrum.1465799>

*Bu çalışma 2024 yılında tamamlanmış Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü İç Mimarlık Anabilim Dalı Sanatta Yeterlik Tezi olan "Mikro Ölçekte Olağanüstü Durumlara Yönelik Mobil Mekân Tasarım Modeli Önerisi" başlıklı tez çalışmasından hazırlanmıştır.

MOBILE SPACE DESIGN MODEL PROPOSAL FOR EXTRAORDINARY SITUATIONS AT MICRO SCALE

ABSTRACT

Depending on the intended use of micro-mobile spaces, many factors shape the design process. The aim of the research is to propose a micro-scale mobile space design model in which the user is expected to orient with a forced and temporary approach towards extraordinary situations that occur uncontrollably and affect the individual and the social structure. The aim of the design approach taken to reveal the model proposal presented on the basis of utilitarianism is to provide the reader with a perspective on design and design methods for extraordinary situations. Focusing on extraordinary problems, the design process is discussed within the scope of environmental factors, user factors, and spatial factors, with emphasis on the 72-hour vital process of using the model. In this context, approaches to the model, such as the purpose of use, number of users, movement structure, and mobility, are revealed, and suggestions are made. In the study, the literature review was completed with the content analysis model, one of the qualitative research methods, and the findings were analyzed within a number of concepts and classifications that will guide the design process. In this context, it has been concluded that micro-mobile spaces to be designed for extraordinary situations should be designed with a holistic perspective with human, space and environmental awareness, and as a result of the study, a graphic expression of the design model proposal approached from this perspective has been presented. In the case of extraordinary situations, a conclusion is reached through the model by emphasizing the relationship between process and result in design. In addition, suggestions for future studies are presented and the need to improve the model is underlined.

Keywords: Extraordinary Situation, Emergency, Disaster, Micro Space, Mobile Space

GİRİŞ

Hareket, insanoğlunun yaşam biçimini şekillendiren en önemli faktör olmuştur. Göçerlerin ilk örneklerini sunduğu mobil mekânlar, iç mekânı değişen ortam koşullarından koruyarak barınma eylemini gerçekleştirmeye olanak tanımıştır. Doğal şartların değiştirilemeyeceği gerçeği üzerine yapının hareket ederek koşullara ayak uydurması sağlanmıştır. Böylece mekân, değişimini sadece hareket ederek sürdürmüştür (Köse, 2005). Mobil olması dolayısıyla mikro boyutlarda tasarlanması avantaj olarak görülen yapılar aynı zamanda kısıtlı mekân içinde katı düzenlemeleri de beraberinde getiren basit yapılardır (Versteeg, 2006: 107-116). Mobil olma durumu kadar mikro yaşam trendi de özellikle sanayi devrimi sonrası nüfus artışı ve savaş döneminde hız kazanarak yükselişe geçmiştir. Gezegende minimum iz bırakma amacını da destekleyen mikro yaşam, çadırlardan taş barınaklara kadar geçen süreçte temel insan ihtiyaçlarını güvenli barınma ortamında sunmayı hedeflemiştir (Akın, 2021: 15-21). Özellikle kentsel alanlarda yayılan mikro yaşam/mekân fikri üzerine 19, 20, ve 21. yüzyıl yakın zamanı odaklanarak sanayi devrimi, savaş dönemi, salgın hastalıklar ve küresel ısınma nedeniyle şiddetini arttırarak ortaya çıkan afetlere odaklanmak gerekebilir.

1920'lerde mikro yaşam/mekân üzerine nesnel verilere dayalı bir yöntem izlenerek mekân içinde kullanılan alan ile brüt alan arasındaki ilişki tartışılmıştır. Daha sonra Karel Teige, 1932'de *The Minimum Dwelling* adlı bir kitap yayınlayarak mikro mekânları küçük konut olarak değil, yeni jenerasyon bir mimari tipoloji olarak tanımlamıştır. Geleneksel bir dairenin düşük kalitede yaşanmaz bir versiyonu olarak görülen mikro konutların standardizasyon ve seri üretim uygulamaları ile desteklenerek gelecek yaşamda gözde sayılacak mekânlara nasıl dönüşeceği alt yapısını hazırlamıştır (Teige, 2002: 32). 1928'de Paris'te toplanan *Uluslararası Konut Kongresi* barınma sorununu çözülmesi gereken en önemli toplumsal sorun olarak tanımlamıştır. Özellikle savaş sonrası yıkıma uğrayan şehirlerin hızla eski haline dönmesi için inşaat süreçlerinin hızla başlaması gerekmiştir. Yeniden planlama ve inşaat etme kentler üzerinde ciddi mali sorunları beraberinde getirmiştir. İnşaat maliyetlerini düşürmek amacıyla; inşaat yöntemini ve malzeme seçimini sadeleştirmek yoluna gidilmiştir. Bu süreç tasarımı da yalın formları beraberinde getirmiş ve tasarımın standartlarının belirlenmesi gerektiğini ortaya çıkarmıştır (Skalska, 2016: 43-49). 1929 yılında, *Congrès International d'Architecture Moderne (CIAM)* konferansında içlerinde Le Corbusier, Josef Frank gibi farklı ülkelerden mimarların, şehir planlamacıların yer aldığı gruplar batı dünyası şehir sorunlarını tartışmışlardır. Sektörün ve kentlerin ihtiyaçlarına çözüm sunacak fonksiyonel ve minimum alan tipolojileri görüşülmüştür. Bu bağlamda mikro kavramı ihtiyaçtan doğan bir düşünce ile ön plana çıkmıştır (Akın, 2021: 15-21). 1939'da ikinci bir dünya savaşı ile alt üst olan yaşam ve mekân, yıkımın etkisi ile mikro ölçekli acil durum barınaklarına olan ihtiyacın çağırısı olmuştur. Yeniden ön plana çıkan bu kavrama yönelik çarpıcı örnekler çıkmıştır. Savaş sonrası yeniden inşa edilmesi planlanan şehirler için öncelik seri üretim ve dolayısıyla hızlı inşaat süreci, uygun maliyet ve fonksiyonel çözüm arayışları olmuştur. 21. yüzyılda 2000'li yıllardan itibaren mikro-mobil mekânlar yeniden gündeme gelmiştir. Özellikle Hong Kong, Tokyo ve Londra gibi nüfus yoğunluğu olan bölgelerde mikro mekânlar kentsel sorunun çözüm odağı olmuştur. Tüm dünyayı etkisi altına alan Covid-19 salgını sonrası da mikro-mobil mekânlara yönelim ciddi ölçüde artış göstermiştir. Küresel ısınmanın etkisi altında olan dünyada meydana gelen farklı afet türlerinden de kaçış, önlem veya süreci yönetme amacıyla mikro-mobil mekânlara yönelim artmıştır (Akın, 2021: 15-21).

Mikro-mobil mekân tasarım sürecini şekillendiren birçok faktör bulunmaktadır. Bunlardan en önemli ve süreci başlatan unsur, bireyi veya toplumu mikro-mobil mekâna yönlendiren ve kontrolsüzce gerçekleşen olağanüstü durum faktörüdür. Olağanüstü durum olarak meydana gelen ve öngörülemeyen afet türüne yönelik, mekânın her türlü çevre koşuluna uyum sağlayabilecek yapıda ve kullanıcısının yaşamsal ihtiyaçlarına cevap verebilecek nitelikte olması gerekmektedir. Afetin zamansız meydana gelebileceği gerçeği nedeniyle, var olan veya mekânda geçirilecek süreye bağlı olarak değişebilen iklim koşulları göz önünde bulundurulmalıdır. Bununla birlikte coğrafi faktör, mikro-mobil mekânın yerleşimini etkileyen bir diğer önemli unsurdur. Mevcutta sürdürülen yaşamın coğrafi izleri ve mecburi kaçış olarak farklı coğrafi özelliklerin sorgulanması gerekmektedir.

Afetten fiziki veya duygusal boyutta etkilenip mikro-mobil mekâna geçen kullanıcı faktörünün duygusal, algısal ve psikolojik boyutu değerlendirilmelidir. Bu değerlendirme yapılırken en önemli veri, kullanıcının antropometrik boyutlarıdır. Antropometrik veriler ışığında planlanan bir mekân organizasyonu ergonomik anlamda yaşanabilir bir mekân sunabilmenin temel prensibidir. Yaşanabilir mekânlar ise duyuları, algıları ve psikolojiyi yönetebilmektedir. Ayrıca kullanıcının yaş, cinsiyet ve mesleki durumu da kullanıcı faktörü adı altında incelenmesi gereken diğer özelliklerdir.

Mekânın şekillenmesi için kullanıcı özelinde yaşamsal ihtiyaçların belirlenmesi gerekmektedir. Belirlenen ihtiyaçlar doğrultusunda eylem alanları ve gereksinimlerine karar verilmektedir. Mikro-mobil mekânı içeriden dışarıya doğru şekillenen bu temel unsurda fonksiyonel çözümler sunulması mikro yaşam için kaçınılmazdır. Teknolojik faktörler geliştirilebilirlikle birlikte yapının değişken özellikler kazanmasında öncü rol oynamaktadır. Malzeme seçimi ile teknolojinin birlikte düşünülmesi de sürece pratiklik kazandırabilmektedir. Bölge yapısı malzeme seçiminde etkin bir rol oynadığı gibi malzeme seçiminin de coğrafi ve iklim faktörüne uygunluğu sağlanmalıdır. Kullanıcının konfor beklentisi ve mekânın yaşanabilirliğini sağlamak; iklimlendirme, havalandırma, su ve elektrik alt yapısı gibi çözümler ile karşılaşmaktadır. Olağanüstü durum kapsamında bu kaynaklara ulaşabilirlik veya mevcut sistemin çalışır olması sorgulanmaktadır. Bu noktada sürdürülebilirlik ilkesi ve yenilenebilir enerji kaynaklarının kullanımı konfor beklentisini karşılamada süresiz olanak sunmaktadır. Yapının kendine yetebiliyor olması, olağanüstü afet süreci göz önüne alındığında hayatta kalmak ve güvenli barınma olanağı elde etmek adına doğa ile yapılacak en güzel iş birliğidir.

Mikro-mobil mekânlar kullanım amacı, kullanıcı sayısı, hareket yapısı ve hareket kabiliyetine göre tasarım sürecinde yapısal farklılıklar göstermektedir. Kullanıcının mekânı tercih veya mecburi olarak kullanıyor olması; geçici süreliğine veya kalıcı olarak yerleşecek olması süreci başlatan en önemli belirteçlerdir. Tasarlanacak mekân mikro olsa dahi hacimlerin ve donatıların kapasitelerinin belirlenmesi için kullanıcı sayısı düşünülmelidir. Bu doğrultuda tek kişilik mekân kullanımı ve birden fazla kullanıcıya sahip mekânlar arasında elbette boyut ve buna bağlı çeşitli fonksiyon farklılıkları olacaktır. Hareket kabiliyeti ise mikro mekânların taşınmasında farklı süreçleri beraberinde getirmektedir. Mikro-mekân, hareket kabiliyetini bünyesinde yer alan motor gücünden sağlayabilir veya hava, kara, su yoluyla taşınmak üzere araç gücünü gerekli kılabilir. Bunların dışında kullanıcısı da kendi gücünden faydalanarak tek parça veya modüler olmak üzere mekânını istediği noktaya taşıyabilir. Burada en önemli belirteç mikro-mekânların yapı sistemleri ve boyutlarıdır.

Günümüzde barınma ihtiyacına yönelik, iklimsel ve kültürel değişkenlere uyum sağlayacak donanımlar geliştirilmiştir. Mikro ölçek mobil olma durumunu daima desteklemiştir. Strüktürlerin hizmeti evrimleştirilmiştir. Donanım nesnelere dışında büyük oranda yazılım araçları da devreye girmiştir (Craven & Morelli, 2003: 15-25). Teknolojik gelişmeler sayesinde günümüzde mobilitayı destekleyen hafif sürdürülebilir malzemeler ve geliştirilmiş mekanik çözümler sayesinde fonksiyonellik ve mikro-mobil olma durumu yaşamsal ihtiyaçlardan ödün vermeden hız kazanmıştır. Tercih veya empoze olarak mikro-mobil yaşam günümüzde küresel olarak etkinliğini sürdürmeye devam etmektedir (Hejduk, 2006: 40-53). Fakat olağanüstü durum dışında tercihen kullanıma yönelik artan talepler nedeniyle, mikro-mobil mekâna ulaşabilmek lüks hale gelmiştir. İnsan odağında çalışılan modellerde çevre ve mekân bilincinin geliştirilmesi, ana problem olarak görülen önceliklerin ve ulaşılabilirliğin olağanüstü durum özelinde sorgulanması gerekliliği ortaya çıkmıştır. Yürütülen araştırma, mevcut düzenin bozulduğu kaos ortamına göre tasarlama yönteminin kavramsal alt yapıda, modelin etkileniş biçiminin ise grafik anlatım tekniği ile sunulmak istenmesinden doğmuştur.

YÖNTEM

Gelecekte farklı disiplinlerdeki çalışmalara model/kılavuz oluşturması amacıyla, olağanüstü durum kapsamında birtakım sınırlayıcıların belirlenerek yürütüldüğü bu çalışmada, tasarım ve tasarlama yöntemlerine yönelik okuyucuya bir bakış açısı kazandırılması hedeflenmektedir. Bu kapsamda nitel araştırma yöntemine

başvurularak disiplinlerarası çalışmalar toplanmış, sınıflandırılmış ve içerik analizi yöntemi ile ele alınmıştır. Farklı çalışmalardan elde edilen bulguların sonucunda mikro-mobil mekân ve olağanüstü durum kavramlarının sınıflandırılması üzerine bir inceleme başlatılmış olup ardından olağanüstü durum, çevresel faktör, kullanıcı faktörü ve mekânsal faktör üzerinden modelin etkileniş biçimleri grafik alt yapısında imgesellik ile ele alınmıştır. Olağanüstü durumlara ve getirilerine yönelik sunulan mikro-mobil mekân modelinin, tasarlama yönteminden etkileniş biçiminin kavramsal alt yapıda ve grafiksel anlatımla ifadesi kurulmak istenmiştir. Araştırma sonucunda ortaya çıkarılan model, gelişebilirliğini/değişebilirliğini sürece borçlu, süreç ile etkileşim halinde olması koşuluyla bir klavuz ürün olarak karşımıza çıkmaktadır. Literatürde henüz yeterince yer almayan mikro-mobil+olağanüstü durum kavramlarına yönelik insan, mekân, çevre bilincinde bütüncül bir bakış açısı tanımlanmıştır.

BULGULAR VE DEĞERLENDİRME

Mikro-Mobil Mekân Tasarımında "Olağanüstü Durum" Faktörü

Olağanüstü durum, kriz kavramı ile açıklanabilmektedir. Bauman'a göre kriz, karar vermenin giderek imkansızlaştığı bir süreç olarak tanımlanabilir. Bu süreç yeni bir yaşam biçiminden ziyade bir tutulma anıdır. Sürece yön verme durumunun belirsizlik, kararsızlık ve tehlikelerle mücadele ettiği, teorik planlamanın harekete geçirilmesinde zorlanıldığı bir durum olarak ifade edilebilmektedir. Mevcutta rutin haline gelen olayların öngörülebilirliğinin ortadan kalktığı süreçlerdir. Bireyin belirsizlik içinde benliğini ve yaşamı sorguladığı, rutin alışkanlıklardan oluşan olağan dönemin ne olduğunun olağanüstü durum ile anlaşıldığı kritik bir dönemdir. Sonucundan emin olunan veya tahmin etmesi zor olmayan öngörülebilir işlerin, yanlış gitmesi ve nasıl devam edilmesi gerektiği kararını tek başına vermenin yetersiz veya imkânsız kalacağı bir durum olarak tanımlanabilmektedir (2000: 150). Yapısı sarsılan toplumun ve değişikliğe karşı koyamayan bireylerin savunma mekanizması gereği ayakta durma çabası olarak da ifade edilebilir. Olağanüstü durumda aile yapısından toplum yapısına, meşrutiyet sisteminden hürriyet ve haklara kadar her şey genel sistemin sarsılması sonucu etkilenmektedir (Ayhan, 2005: 16, 17).

Olağanüstü duruma bağlı olarak gerçekleşen afetler, nüfus sayısı ve dağılımını etkileyerek, alt yapıya zarar vererek, ekonomik faaliyetleri sekteye uğratarak, kayıp ve yaralanmalarla birlikte salgın hastalık risk faktörünü ortaya çıkararak bireyi ve toplum yapısını ciddi boyutta etkilemektedir (Suk vd., 2020: 928). Barınma standartlarını, günlük yaşamsal rutinlerini ve ekonomik özgürlüklerini kaybeden bireyler, her yönü ile kısıtlanmış geçici yerleşim modelinde de birçok çevre sorunu ile karşılaşmaktadır. Hijyen faktörünü etkinleştiremeyen geçici barınaklar su, elektrik, gaz temini gibi altyapı problemlerini de kullanıcıya gereken düzeyde sunamaktan ötürü güvenli ve sağlıklı barınma ihtiyacını karşılayamamaktadır. Yaşam koşullarında yaşanan radikal ve dramatik değişiklikler, bağımlı ve kısıtlayıcı yaşam modeli, güvenli barınma imkânına ulaşmanın önünde biriken engeller veya yetersizlikler ile stres faktörünün düzeyi de artmaktadır (Izumikawa, 2019: 5-11). Bu doğrultuda yeni yaşam modelinde tüm bu yetersizlikler/engeller ve sorunlar öngörülerek tasarım sürecinin planlanması gerekliliği gözler önüne serilmektedir.

Mikro-Mobil Mekân Tasarımında "Çevresel" Faktör

Mikro-mobil mekân tasarımında çevresel faktörler, iklim ve coğrafi özellikler çevresinde incelenmektedir. Birey içinde yaşadığı iklim ve coğrafi özellikler ile etkileşim halinde mekândaki varlığını sürdürmektedir. Doğa ve insan bu süreçte düzenli veya düzensiz değişikliklere maruz kalmakta ve evrilmektedir. Bu sürece teknolojik gelişmelerinde eklenmesi pozitif veya negatif yan etkiler oluşturmaktadır (Mercan, 2016). Mekân, insan ve doğa arasındaki ayrıştırıcı unsurdur. Bu ayrışım Derrida'ya göre içerisi ile dışarı arasındaki en ilkel çizgidir. "...ama bu çizgi sabit, durağan değil, sürekli hareket eder bir yapıdadır. Bir içerisi yaratmanın tek koşulu bir dışarı tanımlamaksa, içeri ancak neyin dışarıda kaldığına göre belirleniyorsa, o zaman dışarı içerisinin kurucu ve yapısal unsuru olarak evin değil içinde, hatta merkezinde yer almaktadır." (Derrida, 1995'ten aktaran Şumnu, 2018: 10). Bu doğrultuda doğanın sorularına yanıt veremeyecek

bir mekân tasarımı, bireyin dışarıdan koparak bir içeri oluşturma arzusunun sürdürülebilir olamayacağını göstergesidir (Derrida, 1996).

İklim

Heidegger'a göre, gökyüzü insan varlığını tümüyle sarmaktadır. Birey; güneşin kavurması, rüzgârın savurması, karın üşütmesi ve yağmurun sırsıklam etmesi ile var olmaktadır. Gece/gündüz ve mevsimsel farklılıklar insanların nasıl yaşaması gerektiğini ve nasıl daima dost kalabileceklerini belirleyen varoluşlardır (Sharr, 2013: 46). Bu kuvvetlerin kontrol edilebilmesi, mekânın bu değişkenlik karşısında evrimleşmesi ile mümkündür. Bu nedenle bireyin içinde bulunduğu veya kaçış noktası olan bölgenin iklim değişiklikleri mekânı ve kullanıcıyı doğrudan etkileyen önemli faktörlerdendir.

İklim koşullarının değişkenliği, barınma ihtiyacını en temel gereksinim haline getirmektedir. Bölgenin iklim koşullarının önceden biliniyor olması, mikro-mobil mekân tasarımı sürecinde akıllı çözümlerin ortaya çıkması ve yaşam konforunun planlanması yönünden öncü olmaktadır. Bölgeye ait iklimsel bilgiler ise meteorolojik çalışma verilerinden elde edilmektedir. Bu veriler yılın her ayı ve gün sayısı ortalamasında; hissedilen en düşük/yüksek sıcaklık, yağış miktarı, kar yağışı, kuraklık, nemlilik seviyesi, rüzgârın yönü, sis ve buzlanma gibi bilgileri sunmaktadır (Beer, 1990). Fakat kentsel alanlarda yapılaşma ve asfalt gibi yüzey kaplamaları nedeniyle farklı mikro iklimler oluşabilmektedir. Bu durumda bölgelerin iklim özelliklerinin karışması bile söz konusu olmaktadır (Woolley, 2003).

İklimsel problemler göz önüne alındığında, hesaplanabilir periyodlarla değişkenlik gösteren iklim durumunun şiddetini ve değişkenlik süresini şaşırtması nedeniyle, farklı senaryolara hızlı geçiş yapabilen ve uyum sağlayabilen barınma alanlarının tasarımında etkili çözümlere ulaşabilmek en önemli sorundur. Fakat asıl sorun, değişen iklim koşullarına karşı belirlenen sabit alanda mekânın uyumunu sağlamak değil, mobil olan mikro mekânın hareket halindeyken de planlı veya plansız birçok farklılığa uyum sağlaması gerektiğidir. Bu nedenle tüm hava koşullarına bir arada cevap verebilecek mikro-mobil mekânların tasarlanması gerekmektedir. İklim faktörü göz önünde bulundurulmadan tasarlanan mekânlara sonradan sağlanmaya çalışılan konfor, gereken performansı sürdürülebilir olarak sağlayamamakla birlikte yüksek maliyetli sonuçlar vermektedir.

Coğrafya

Mikro-mobil mekânların tasarımında coğrafi faktör üzerinden yapılacak bir araştırma süreci için birtakım temel ve basit sorular bulunmaktadır. Bu sorular fiziki ve beşerî çevre arasındaki etkileşimden doğmaktadır. Öncelikle mekân yerleşiminin yapılacağı yerin nerede olduğu sorgulanır. Yer neye benzediği, ne gibi olduğu, neden bu şekli aldığı, diğer yerlerle arasındaki bağlantının ne olduğu, nasıl değişime uğradığı, bu yerde yaşamının (olmanın) neye benzediği ve diğer yerlere hangi yönleri ile benzediği veya farklılaştığı gibi bir takım temel sorular ortaya çıkmaktadır. Bu sorular varlığını insan ve yer (mekân) kavramları üzerinden sürdürmektedir (Foley & Janikoun: 1996).

Coğrafi faktör, yerini arayan mikro-mobil mekânın malzemesinden, mekânın formu, strüktürü ve ölçeğine kadar etkin bir rol oynamaktadır. Yer kavramı burada sadece toprak zemin olarak düşünülmemelidir. Coğrafya, seçilen bölgenin kara, hava ve suyu hakkında da bilgiler sunmaktadır. Bu kapsamda ilk olarak mekânın nereye ve neden kurulması gerektiği bilgisini sunmaktadır. Hayati kaynaklara erişim ise nereye ve neden sorusuna en önemli karşılıktır.

Mikro- Mobil Mekân Tasarımında "Kullanıcı" Faktörü

"İnsan ve mekândan söz edildiğinde, insanı bir tarafta, mekânı başka bir tarafta duruyormuş gibi duyarız. Ancak mekân insan için karşıda duran bir şey değildir. Mekân ne dışsal bir nesne ne de içsel bir yaşantıdır" (Heidegger, 2004: 52). Aynı durumda insan da mekânın "mesken" olabilmesi için en önemli faktördür. Heidegger'a göre insanlar dünyada yer edinme çabasını fiziki olarak sonuçlandırdıklarında, mekânlar bu çabanın izlerini büyük veya küçük ölçekte kaydederek kullanıcısının özgün karakterini yansıtmaktadır (Sharr, 2013: 2). Kimliği oturmuş bir mekân, kullanıcının antropometrik verilerinden duygusal, algısal ve psikolojik boyutuna kadar şekillenmiş bir aidiyet alanını ifade

etmektedir. Bu kriterler gözetilmeden planlanmış mekânlar, kullanıcı özelinde mesken olmaktan ziyade işgal alanı olarak görülebilmektedir.

Antropometri ışığında ergonomik boyut

Antropometri, ergonomik bir tasarım süreci başlatmak için insana dair bir takım fiziksel veriler sunan bilim dalıdır. Antropometrik veriler fiziksel ölçülerin belirlenmesini sağlayarak mekânı ve bileşenlerini insana, insanı ise mekâna uyumlu hale getirmektedir (Salvendy, 1997; Sabancı, 1999). Ayrıca antropometri, birbirinden bağımsız birçok donatı ve araç-gerecin değişken ölçülerini optimize etmektedir (Sanders vd., 1993). İnsan vücut ölçülerinin incelenmesi neticesinde elde edilen tüm veriler psikoloji, fizyoloji, tıp ve antropoloji disiplinlerinin birleşmesini sağlamış ve böylece ergonomi biliminin doğmasına yol açmıştır (Osborne, 1995; Erkan, 2003). Mekân içerisinde rahat hareket edebilme, fonksiyonlara kolay erişebilme, fiziksel zorluğun en aza indirilmesi ergonominin mekân ile kullanıcı arasındaki etkileşime düzenli bir yaklaşım getirmesi ile mümkündür. Kullanıcının mekân içerisindeki değişen ihtiyaçlarına karşı konfor düzeyini optimize etmek ergonominin çalışma alanıdır.

Antropometrik veriler ışığında ergonomik kriterlere uygun geliştirilmeyen mekânlar, kullanıcıya yaşamı için gerekli kolaylığı ve konforu verimlilik düzeyinde sağlayamamaktadır. Bu nedenle ergonomik bir mekân ve donatı tasarlanmasının temel koşulu, o çevrede yaşayacak ve donatıları kullanacak olan bireyin antropometrik boyutlarının referans alınmasıdır (Parsons, 2000; Akın & Koca, 2002, 2004). Bu şekilde kullanıcı ile yaşadığı çevre ve donatılar birbirleriyle uyumlu hale getirilebilmektedir.

Duyusal, algısal ve psikolojik boyut

İnsanların ve diğer tüm canlıların, çevresel uyaranlar vasıtasıyla harekete geçirdikleri görme, işitme, dokunma, koklama, tatma gibi organlarına ait algılamaya kabiliyeti, duyu olarak tanımlanmaktadır (Günel, 2006: 21, 22). Duyuların sadece fiziksel gerçeklerle bir ilişkisi olmamakla birlikte mekân ile ilişkisi, mekânın bu temel beş duyuya hitap eden özellikleri yoluyla sağlanmaktadır (Yazıcı & Çakıcı, 2017: 58-61). Mekânın sunduğu fizyolojik gereksinimler kadar duyusal algıları uyarma ve algılatma biçimi de kullanıcının mekân içerisinde geçirdiği süre boyunca konfor beklentisini destekleyecek temel gereksinimdir (Şenkal, 2015). Kullanıcının ait olduğu mekânda yaşamsal ihtiyaçlarına verilen cevabı bulabilmesi de duyular yoluyla sağlanmaktadır. Bu nedenle duyuların uyarılma ve algılanma yöntemlerini dikkate almak gerekmektedir (Çakır, 2012).

Mekânı oluşturan ışık, renk, form, oran, orantı, denge, ritim ve birçok tasarım ögesi görme duyusunun aktif uyaranlarıdır. Odaklanabilmenin yanı sıra engellenebilen bir duyu olması nedeniyle her zaman tetikte olduğu söylenememektedir. Fakat işitme duyusunun daima aktif ve bu nedenle de mekân deneyiminde daha fazla etkili olduğu söylenebilmektedir (Eroğlu, 2018). Mekânın fiziksel öğeleri tarafından uyarılan bir başka duyu ise dokunmaktır. Bu duyu sayesinde kullanıcı dokuyu, sıcaklığı, soğukluğu, yoğunluğu, ağırlığı ve malzemeye dair birçok ifadeyi algılayabilmektedir. Bellekte kalıcı bir etkiye sahip koku duyusu adeta mekânın fotoğrafını zihinde çeken, kullanıcı ve mekân arasında etkileyici bir bağ oluşturan duyu olma özelliği taşımaktadır. Tatma duyusu ise doğrudan aktif hale gelememekle birlikte diğer duyular ile arasındaki hassas aktarımlar yoluyla uyarılabilmektedir. Örneğin mekânda kullanılan rengin psikolojik etkisi baz alındığında, dolaylı olarak tatma duyusunu uyarabildiği söylenebilmektedir (Pallasmaa, 2018). Duyular aracılığıyla kullanıcı, mekânın iletmediği mesajı duyumsamakla beraber algılar, yorumlar ve hafızasında diğer deneyimleri ile birlikte yer vererek düşünür. Bu yöntemle elde ettiği değerlendirmeler sonucunda ise mekâna karşı tepkisellik üretmektedir (Günel, 2006: 21, 22). Bu tepkisellik mekân deneyimi üzerine bir yanıt olmakla beraber mekânın yaşanabilirliğinin belirlenebilmesi için de önemli parametrelerdir. Kullanıcı bu yolla mekânı sahiplenmekte ve duyarsızlaşmanın aksine bütünleşmektedir (Ellialtıoğlu, 2007).

İnsan varlığı algı, davranış ve biliş mekanizmalarının yanyana geliş biçimleri ile şekillenmektedir. Çevreden bilgi edinme eylemini algılarımız sayesinde gerçekleştirirken; biliş sayesinde algılanan olayın uyumlandırılıp kavranması sağlanmaktadır (Göler, 2009: 62). Bilgi ve tecrübelerin bir yorumlama süreci olan

algı, insanın çevreyi tanımasını ve biyolojik, fizyolojik, psikolojik denge kurmasını gerektirmektedir (Aydıntan, 2001). İç mekân algısı, kullanıcının kısa veya uzun süreli olan mekân deneyimi ve mekânı hatırlaması ile ilişkilidir. Bu deneyim ve hatırlama süreci zaman kavramı ile bağlantılı olarak değişmekte ve gelişmektedir (Özen, 2006). Mekân ile sürekli etkileşim halinde olan kullanıcının fiziksel etkenlerden uyarılması ile sınırları, yüzeyleri, malzemeyi, renkleri, dokuyu ve ışığı kavramaya ve bütünleştirmeye çalışmasıyla ortaya çıkmaktadır (Aydıntan, 2001). Mekânı oluşturan tasarım öğelerinin uyarıcı özelliklerinden her birine anlam yükleme çabası ile açıklanabilir (Dommelen, 1971).

İç mekânda görsel algıyı etkileyen tasarım öğeleri biçim, malzeme, renk, doku, ışık ve bunların bileşenleri olarak sıralanabilir. Biçim mekânda konfor, sıcaklık, hareket, samimiyet gibi farklı etkiler oluşturabilmektedir. Özellikle yumuşak geçişler rahatlık ve konfor algısı uyandırabilmektedir (Dinçer, 2011: 76). Kare, dikdörtgen, üçgen, oval, çember veya amorf formlardan doğan biçim; diyagonal veya dairesel formlarla hareketi ifade ederken, yatay veya düşey formlarla dinginlik algısı uyandırmaktadır. Formu ve dolayısıyla biçimi oluşturan çizgi aynı zamanda genişlik ve yüksekliğin bir ifadesi olarak ruhsal durumu da ortaya çıkarmaktadır (Kalınkara, 2001). Aynı zamanda, "eğri çizgiler zarafet/kibarlık göstergesidir, gençlik, neşe ve incelikli hareketin göstergesidir. Geniş eğri çizgiler ilham vericidir, yatay eğriler kibarlık ve rahat hareketi belirtir, geniş aşağı doğru eğriler hoş bir sertlik ve toprağa bağlı kalma duygusu verir, küçük eğriler ise neşeyi ve oyunu belirtir" (Craig, 1970).

Malzemeden malzemeye değişiklik gösteren renk, doku, bileşenler ve diğer fiziksel özellikler; mekânda derinlik, genişlik, uzunluk, aydınlık, karanlık, sıcak, soğuk, sert ve yumuşak gibi algılar meydana getiren görsel etkiler oluşturmaktadır (Göler, 2009). Malzemenin bütününde var olan renk ve doku ise algıyı ciddi oranda etkileyen en önemli tasarım öğeleridir. Renklerin insanda bıraktığı ilk etki sıcaklık ve soğukluk hissidir. Sarıyı içinde barındıran renkler sıcak ve yakınlaştırıcı, maviyi içinde barındıran renkler soğuk ve uzaklaştırıcı bir etkiye sahiptir. Renklerin insan üzerindeki psikolojik etkileri ve bunların sonucu olarak oluşan algılama biçimi önemli deneyimlerdir. Aynı şekilde dokuda, görsel duyuları harekete geçirirken dokunma duygusunu da etkinleştirerek algı oluşumuna katkıda bulunmaktadır (Gezer, 2007). Rengin gözle görülen etkinliğini değiştirebilen doku, mekânın bir bütün olarak algılanmasına da katkıda bulunmaktadır. Düz dokulu yüzeylerin soğuk etki bıraktığı, pürüzlü yüzeylerin ise sıcak bir hissiyat verdiği söylenebilmektedir. Ayrıca sert dokular yakınlık hissi verdiği için kullanıldığı mekânın küçük, yumuşak dokular uzaklık hissi verdiği için kullanıldığı mekânın daha büyük algılanmasına neden olmaktadır (Hall, 1966).

Işık, mekânda etkin bir biçimde diğer tasarım öğeleri ile bir bütün olarak tasarlanması gereken en önemli algı yöneticisidir. Doğal veya yapay kaynak olarak doğru ışık planlaması, malzemenin, rengin, dokunun ve diğer tüm tamamlayıcıların görünürde olmasını sağlamaktadır. Işık ile gölge etkisinden de faydalanılarak boyut farklılıkları ve ifade değişiklikleri gibi farklı görsel etkilere ulaşılabilmektedir. Işık kaynağının küçük ve paralel aydınlatma sağlıyor olması gölgelerin daha keskin ve ortamın daha kontrast olmasına neden olurken; ışık kaynağı büyüdükçe ve ışığı yaygınlaştıkça gölgeler açılmakta ve kontrast miktarı azalmaktadır. Işık kaynağının yerleştirildiği bölge ile vurgulanmak istenen nesne arasındaki mesafe de algıyı mekân kapsamında farklılaştıran yöntemlerdir (Göler, 2009). Duyuların etkisi ile oluşan mekânı algılama biçiminin insan psikolojisi üzerinde önemli etkileri bulunmaktadır. Bu nedenle tasarım öğeleri bir bütün olarak düşünülmeli ve yönetilmelidir. Bu kapsamda psikolojinin, kullanıcının mekânı kabul ediş biçimi ve kendi aidiyetini kurabilme çabasıyla ilişkili olduğu söylenebilmektedir.

Kimlik ve aidiyet boyutu

Kimlik, bireyi tanımlanabilir kılan özellikler ile açıklanmaktadır. Bireyin kendini nasıl kabul ettiği ve toplum tarafından nasıl kabul edildiği kimlik kavramının konusudur. Yaş, cinsiyet, meslek, hobi/ fobi gibi alt başlıklarla kimliğe dair tanımlamalar zenginleştirilebilir (Pembecioğlu, 2012). Yaşam tarzı, iş hayatı akışı ve kültürel farklılaşmanın bir sonucu olarak her birey için farklı kimlik yapısından bahsetmek mümkündür. Bu çeşitlilik sadece bireyler arasında değil birey bazında

da değerlendirilebilir. Dinamik bir eğilim gösteren kimlik yapısı dini veya etnik kimlik gibi farklı gruplandırmalarla ifade edilebilmektedir. Birey kendini farklı gördüğü her noktada yeni bir kimlik yapısı ortaya çıkarabilmektedir (Martin, 1995). Benzerlikler ve farklılıkları ön plana çıkaran bu yapıda birey kimliğini kendini ifade etme aracı olarak kullanabilmektedir (Anık, 2012).

Kimlik, varlığını kesinleştirmek ve güven altına almak adına farklılığa ihtiyaç duyarak, farklılığı ötekiliğe dönüştürmek istemektedir (Connolly, 1995). Gleason'a göre kimlik, kim olduğumuz ve nereye ait olduğumuz sorularıyla ilişkili bir kavramdır (Gleason, 2006). İnsan ilişkilerinde benzer veya farklı noktalar kapsamında bir aidiyet probleminin doğduğunu ortaya koymaktadır. Bu kapsamda benliğin tanımı ve nasıl sınıflandırıldığıyla ilgilenmektedir (Weeks, 1998). Birey aidiyet problemi yaşadığında kimliği üzerine düşünmeye başlamaktadır. Belirsizlikten kaçışı sağlayan kimlik ise bireye nerede durduğunun cevabını vermektedir (Bauman, 2001).

Mekân insanın kimliğini sahnelediği, ifade biçimini özgürce yaşadığı ve görünür olduğu aidiyet alanını doğrudan etkilemektedir. Bu doğrultuda, "ev hem bedendir hem de ruhtur. İnsan varlığının ilk dünyasıdır" (Bachelard, 2017: 37). Temelde bireyi dış etkenlerden korumak ve barınma ihtiyacını karşılamak üzere kurulan ev, yaşamını sürdüren bireyin kendine ait fiziksel ve duygusal bileşenlerini biriktirdiği mekâna dönüşmektedir. Bireyin fiziki ve duygusal bileşenlerle oluşturduğu mekân aidiyet bağını da beraberinde getirmektedir. Ev ile başlayan aidiyet ortamı, aynı zamanda kendini evinde hissetme duygu olarak açıklanabilir (Suner, 2005). Burada ev kavramını tek yönlü açıklamak mümkün değildir. Sadece fiziksel bir yapı olarak değil, sembolik çağrışımlar altında da aidiyet ile bağlantılı bir kavramdır. Ev, mekânsal anlamda parçası olduğumuz toplulukta kültürel aidiyetimizi oluşturacağımız, kendi kökenlerimize ait izlere rastlayacağımız, herhangi bir yerdeyken geri dönmeye özlem duyulacak yer olarak ifade edilebilir (Hedetoft & Hjort, 2002).

Mikro-Mobil Mekân Tasarımında "Mekânsal" Faktör

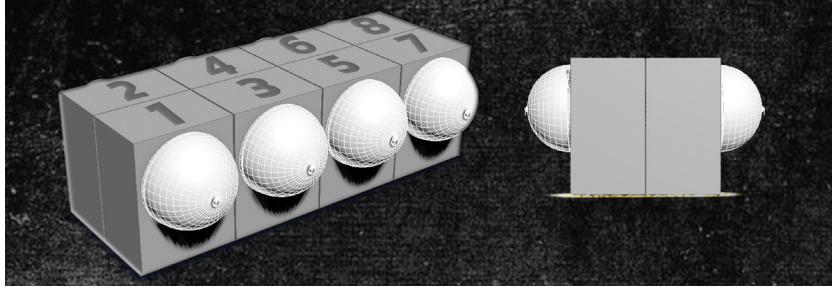
Mikro-mobil mekânların tasarım sürecinde en belirleyici faktör, mekânsal yaklaşımlar olmaktadır. Bu doğrultuda kullanıcı özeli, problemin kilit noktasıdır. Kullanıcı çevresinde gelişen eylem alanları, boyutları ve gereksinimleri, mekânın şekillenmesinde ve sunulan fonksiyonellik düzeyinde önemli rol oynamaktadır. Kaos ortamının göz önünde bulundurularak yaşamsal temel gereksinimlerin belirlenmesi mikro yaşam için temel prensiptir. Gereksinimler doğrultusunda eylem alanları belirlenmektedir. Belirlenen eylem alanlarının boyutları kullanıcı sayısı ile değişiklik göstermekle beraber mekânın yaşanabilir olması için ergonomik standartların göz önünde bulundurulması gerekmektedir. Mikro mekânda başvurulması gereken temel kazanımlardan biri de fonksiyonelliklerdir. Fonksiyonellik çevresinde dönüştürülebilirlik, işlevsellik ve hareket kavramları da önem kazanmaktadır. Cüncüoğlu'nun ifadesiyle: "Mimarlık mekândaki donmuşluğu inşa ettiği kadar, mekândaki hareketi, akışı, ahengi ve uyumu da inşa etmektedir" (2014: 59). Beden ve zaman ile daima ilişkide olan mekânın hareket veya akışı, zamanla değişkenlik gösterebilmektedir (Deleuze & Guattari, 2005). Beden, mekân ve zaman arasında oluşan bu his bireye özeldir (Levesque, 2007). Bu doğrultuda mimarlık, değişen algılar ve birey ile doğrudan ilişkili olmakla birlikte süresiz uyum sağlama çabasıdır (Rudolf, 1977).

Eylem alanlarının boyut ve gereksinimleri

Mikro-mobil mekânlarda eylem alanlarının belirlenebilmesi için gereksinimlerin saptanması gerekmektedir. Gereksinimler eylem alanlarını belirlerken, kullanıcı faktörü eylem alan ve boyutlarını düzenlemek için başvurulması gereken ilk kaynak olma özelliğini taşımaktadır. Eylem alanı boyutları ise kullanıcı sayısına bağlı antropometrik veriler özelinde değişkenlik göstermektedir. Belirlenen eylem alanlarının sağlıklı bir şekilde yaşanabilir olması, mekânın mikro olsa dahi minimum ölçüleri karşılaması ile mümkün olmaktadır. Temel eylem alanları; yatma alanı, yemek hazırlık alanı, wc, duş, oturma/dinlenme alanı (çok amaçlı oturma alanları dinlenme, yemek yeme ve çalışma eylemlerini karşılayabilmelidir) depolama alanı ve sirkülasyon alanı olarak üzere planlanabilmektedir.

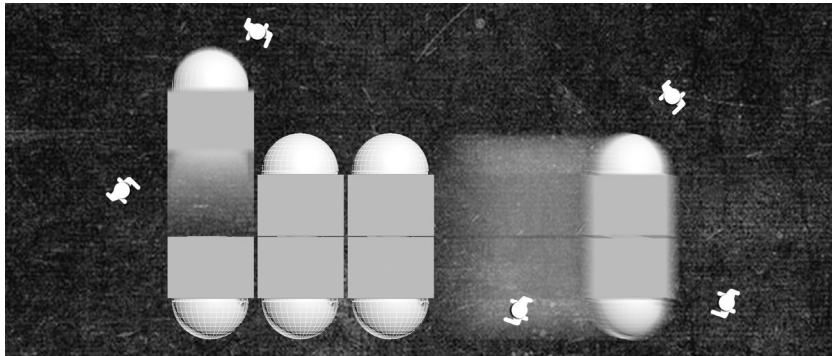
Mikro-Mobil Mekân Tasarım Modeli Önerisi

Önerilen tasarım modelinin, kontrolsüzce gerçekleşen ve kullanıcıyı mecburi olarak mevcut barınma alanının dışına çıkaran olağanüstü durum kapsamında kullanıcının hayati gereksinimlerini karşılamak amacıyla "mecburi olarak yönelim" göstereceği bir mekân olması düşünülmektedir. Bu kullanım amacı göz önüne alındığında "geçicilik" yaklaşımı ile olağanüstü durum sonrası 72 saatlik hayati kriz süreci boyunca kullanıcıya cevap verebilecek mekân tasarımı yaklaşımı benimsenmektedir. 72 saatlik hayati kritik süreç kapsamında sınırlandırılan öneride ilk yaklaşım mikro-mobil mekânın güvenilir bölgede konumlandırılması, ulaşılabilir ve yeterli sayıda olması gerektiğidir. Afet potansiyelinin daha büyük boyutlarda yansıma göstereceği alanların kaos ortamından olabildiğince uzaklaşmanın, kullanıcıya sağlayacağı yarar doğrultusunda önerilen modelin güvenilir bölgelerde konumlandırılması gerekliliği ortaya çıkmaktadır. Ayrıca güvenilir bölgede konumlandırılması gerekliliği, kullanıcının mevcut barınma alanını terk etme süresi ile de ilişkilendirilmektedir. Kullanıcının yaşamını tehdit eden mevcut barınma alanını en kısa sürede ve en uygun şekilde terk etmesi gerekliliği birçok temel gereksinimini geride bırakmak zorunda kalacağı gerçeğini yansıtmaktadır. Bu doğrultuda tasarım modelinin, kullanıcının terk edeceği barınma alanının dışında, toplanma alanları olarak tabir edilen veya güvenli kabul edilebilen sahaların "yaşam kapsülü istasyonlarında" depolanması gerektiği düşünülmektedir. Yaşam kapsüllerinin imgesel ifadesi Görsel 1'de verilmiştir. Fakat kullanıcının yaşamını tehdit eden mevcut barınma alanını kısa sürede ve uygun şekilde terk edemeyeceği durumda kaybedilecek süre, "yaşam kapsülü"nü sunacağı imkâna erişilemeyeceği ifadesini taşımaktadır.



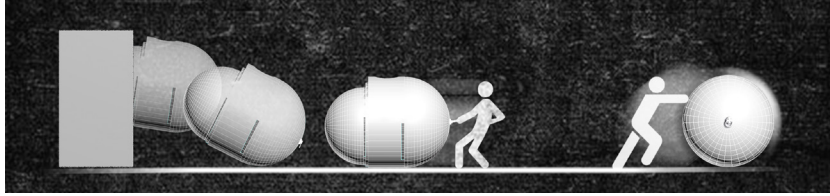
Görsel 1. Yaşam kapsülü istasyonları

Yaşam kapsülü istasyonu olarak tabir edilen alanların, afet potansiyeli taşıyan her şehirde, ulaşılabilir bölgelerde konumlandırılması gerekliliği düşünülmektedir. Ulaşılabilirlik kapsamında, afetin meydana getireceği yıkımın etkisi göz önüne alınarak potansiyel risk faktörleri değerlendirilmelidir. Sadece yaşam kapsüllerine ulaşım değil, yaşam kapsüllerinin istasyon dışında istenilen güvenli bölgeye taşınmasında bu kapsamda düşünülmektedir. Mobil olma halinin imgesel ifadesi Görsel 2'de verilmiştir.



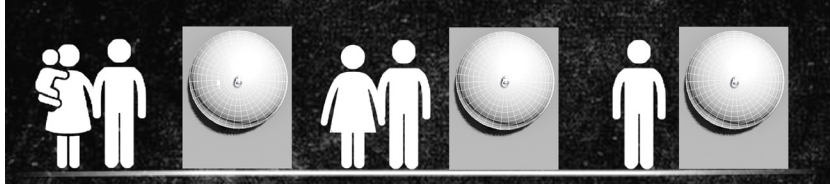
Görsel 2. Yaşam kapsülü istasyonlarının konumlandırılması

72 saatlik kritik süreç göz önüne alındığında ise bu taşımanın "insan gücü" esas alınarak gerçekleştirilmek istenmesi kaçınılmazdır. İnsan gücünün potansiyelinden faydalanmayı amaçlayan modelde hareket yapısının ise "tek parça" olması gerektiği planlanmaktadır. Nedeni, modüler bir yaklaşımın kritik olan 72 saatlik süreçte zaman kaybına ve kaos ortamının oluşturduğu kafa karışıklığı ile bütüne varamamaya yol açabileceği kaygısıdır. Bu doğrultuda önerilen tasarım modelinin hareket yapısı ve prensibi belirlenmiştir. Hareket yapısına yönelik imgesel ifade Görsel 3'te verilmiştir.



Görsel 3. Yaşam kapsüllerinin tek parça ve insan gücü ile mobil olma hali

Potansiyel kullanıcı sayısı göz önüne alınarak yeterli sayıda yaşam kapsülünün (mikro-mobil mekânın) konumlandırılması gerekliliğinin de altı çizilmektedir. Bu kapsamda mikro ölçek "birey+mekân" (veya en fazla 2 yetişkin +1 çocuk) kapsamında ele alınmaktadır. Potansiyel kullanıcı sayısı odaklı imgesel ifade Görsel 4'te verilmiştir. Oldukça mikro ölçekte kısıtlanmış geçici yaşam kapsülünün konumlandırılması, taşınması ve kontrolü de bu sayede sürdürülebilir kılınacaktır. Kurulumu yapılacak modelin aynı bölgede ve çok sayıda yer alacak olması da çevre planlamasını kaçınılmaz kılacaktır. Belirli bir planlama dâhilinde yerleştirilen yaşam kapsülü modeli, birey ilişkileri ve değişkenler kapsamında yan yana geliş biçimlerinden etkilenecektir.



Görsel 4. Yaşam kapsüllerinin potansiyel kullanıcı sayısı

"İstasyon" olarak tabir edilen ve yaşam kapsüllerinin depolanmasına olanak tanıyan alanların, görevlendirilmiş yetkililer tarafından periyodik takibinin yapılarak mevcuttaki gıda stoğunun kontrolünün sağlanması (son kullanma tarihleri veya mevcut durumları gibi) gerekliliği de düşünülmektedir.

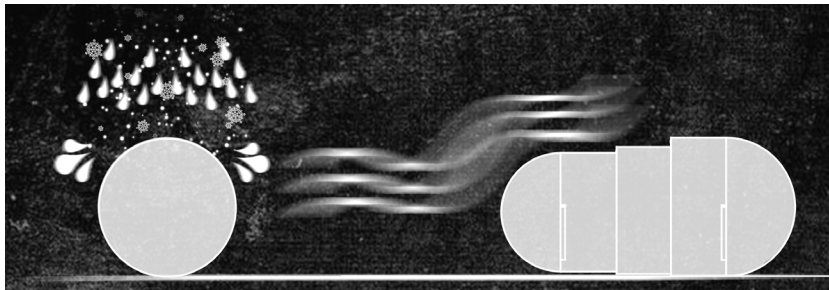
Toplum yapısını ciddi boyutta etkileyen olağanüstü hâl durumu, su, gaz, elektrik temini gibi yapısal olanaklarında kaybedilmesine veya bu olanaklara erişimin sağlanamamasına/kısıtlanmasına yol açabilmektedir. Bu doğrultuda tasarlanan yeni yaşam modeli tüm bu gereksinimleri reddederek insanın temel yaşamsal gereksinimlerine 72 saatlik süreç kapsamında odaklanmaktadır. Geçici yeni yaşam modelinde kullanıcının yeme/içme gereksiniminin birincil öncelikli olduğu düşünülerek konserve gıda yaklaşımı ve pet sular uzun süreli depolamalar için uygun kabul edilmektedir. İkinci temel ihtiyaç çevre koşullarından korunmak amacıyla korunaklı bir barınma ihtiyacı olarak görülmektedir. Ayrıca hijyen faktörü dolayısıyla birtakım paketli ürünlerin depolanması gerektiği düşünülmektedir. Isı değişkenleri termal tekstil elemanlarının da bulundurulması gerekliliğini yansıtmaktadır. Gereksinimlere yönelik imgesel ifade Görsel 5'te verilmiştir.



Görsel 5. 72 saatlik sürede temel yaşamsal gereklilikler

Olağanüstü durumun etkisi altında düşünülen tüm bu gereklilikler tasarım alt yapısına dair ilk ve en önemli oluşumların izleridir. Kaos ortamının ön plana çıkaracağı yetersizlikler/engeller ve sorunların öngörülmesi; modelin güvenilir alanlarda, ulaşılabilir ve yeterli sayıda olması gerektiği düşüncesini, beraberinde ise "yaşam kapsülü" ile bu kapsüllerin depolanacağı "yaşam kapsülü istasyonları" fikrini ortaya çıkarmıştır. 72 saatlik hayati süreç doğrultusunda modelin kullanım süresinin belirlenmesi ise hayati gereksinimlerin kısıtlanması ile modelin mobil olma durumunun yapı ve prensibini belirlemiştir.

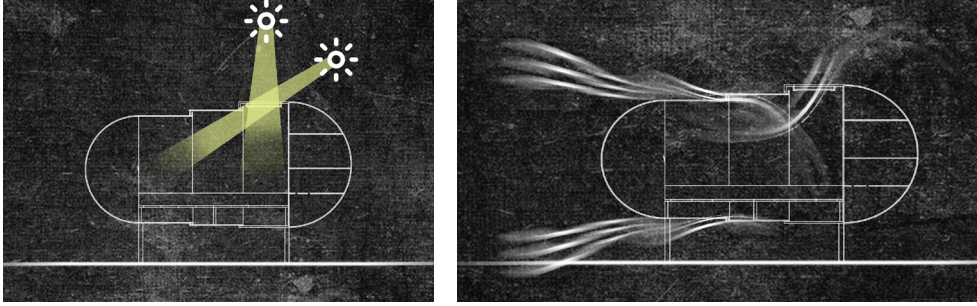
Yaşam kapsülünün, konumlandırılacağı bölgede çevresel faktör olarak kabul edilen iklim ve coğrafi yapı ile eş zamanlı etkileşim halinde olacağı kaçınılmazdır. Bireyi ve mekânı doğrudan etkileyen ve kendi içerisinde birçok değişkeni barındıran çevresel faktörlerden iklim yapısı doğrultusunda, öncelikli olarak modelin rüzgâra karşı etkinliği, suya/yağmura karşı geçirgenliği, karlı koşullara karşı taşıyıcılığı, güneşliği kabulü, ısı geçirgenliği, hava sirkülasyonu, nem dengesi gibi malzeme yapısını ve modelin formunu da içine alan birtakım kısıtlar göz önünde bulundurulmaktadır. Bu doğrultuda ilk olarak modelin formu üzerinde basit fakat etkili bir yaklaşım gerçekleştirilmiştir. Kapsül biçimindeki model önerisinde formu ortaya çıkaran öncelikli amaç, taşınabilirliğe karşı malzeme seçiminin oldukça hafif olması planlanan modelin, şiddetli hava koşullarına karşı da ayakta durabilmesidir. Rüzgârın etkinliğini arttırdığı şiddetli hava koşullarında, formun rüzgârı emme olasılığının azaltılarak rüzgârın itici güç oluşturmasının önüne geçilmek istenmesi, köşeli ve düşey yönde ilerleyen yaklaşımlardan kaçınılmasına neden olmuştur. Ayrıca eğimli yapısı sayesinde yağmur ve kar olmak üzere diğer hava koşullarına karşı da tutuculuğu engellenmektedir. Olası kar yağışı durumunda modelin üzerinde yığıntı olabilmesi, eğimli yapısı nedeniyle söz konusu değildir. Hava olaylarına karşı modelin imgesel ifadesi Görsel 6'da verilmiştir.



Görsel 6. Yaşam kapsülünün hava olayları ile ilişkisi

Gereksinimlerin olağanüstü durum kapsamında oldukça kısıtlandığı modelde, güneşliği ile bağlantının ne miktarda kurulması gerektiğini modelin ölçeği belirlemektedir. Gıda stoğunun da içinde yer alacağı modelin, doğrudan güneş ışığı almaması veya belirli miktarda almasının yararlı olacağı düşünülmektedir. 72 saatlik süreç doğrultusunda kapsülde geçirilecek süre ve kapsülde yer alan gereksinimler göz önüne alındığında güneşliğinin iç hacme kısıtlı ulaşması

sorun teşkil etmemektedir. Bu doğrultuda, formun bütünlüğünü bozmayacak yaklaşımda yüzeyde yırtıkların oluşturularak bu yırtıklarda lumbozların kullanılması ve istendiğinde açılıp/kapatılabilmesi uygun bulunmaktadır. Denizcilik sektörü uzağında ve alışılmışın dışında lumboz kullanımının hem direkt hava sirkülasyonunda hem de günüşiği bağlantısının kurulmasında faydalı olacağı düşünülmektedir. Gün ışığı ve hava sirkülasyonu ile modelin ilişkisi Görsel 7'de verilmiştir.

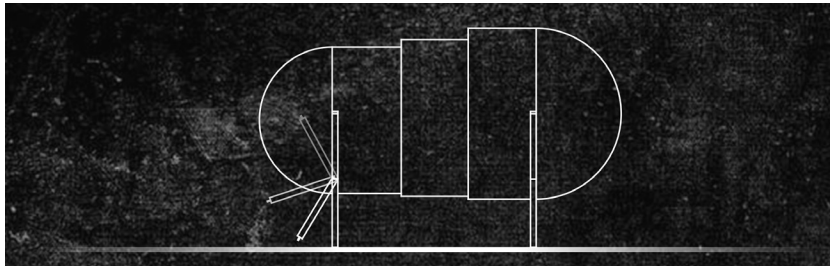


Görsel 7. Yaşam kapsülünün gün ışığı ve hava sirkülasyonu ile ilişkisi

Yaşam kapsülünde renk kombinasyonu olarak beyaz rengin tercih edilmesindeki fayda, modelin güneş ışınlarını doğrudan emmesinin ve iç hacimde oluşacak ısı yoğunluğunun önüne geçilmek istenmesidir. Ayrıca nem dengesinin sağlanabilmesi, iç hacmin süreklilik esasında hava alan yapısı sayesinde meydana gelmelidir. Bu doğrultuda kapsül yüzeyinde hava mazgallarının yer alması ve iç hacme havanın dolaylı olarak ulaştırılması yararlı olacaktır. Havanın dolaylı olarak taşınması istenmesi, yağmur sularının da iç hacme girmesinin önüne geçecek bir yaklaşımın sonucudur.

Modelin malzeme yapısı olarak fiberglass; ekonomik, uzun ömürlü, çevre koşullarına dayanıklı, esnek ve hafif yapısı sayesinde de taşınabilir olması dolayısıyla tercih sebebi olarak görünmektedir. Ayrıca korozyon direnci, ısı, elektrik, su ve yangın yalıtımı olumlu yönlerindedir. İstenilen ölçekte, modelde ve renkte üretime uygunluğu, hafif olmasının yanında çelikten 4 kat daha çekme dayanımına sahip olması da alternatif ürün arayışının önüne geçmektedir.

Çevresel faktörlerden coğrafi yapı doğrultusunda, önerilen modelin öncelikle nerelere ve neden kurulacağı sorusu üzerine bir düşünce süreci başlatmak gerekmektedir. Bu sorunun cevabına yönelik olarak yer kavramı ön plana çıkmakta ve modelin kara, hava ve su yüzeyine karşı nasıl ayakta duracağı sorusu akla gelmektedir. Bu doğrultuda modelin kara zemin yapısı ile ilişkilendirileceği ve zemin ile bağlantısının belirli bir yükseklikte koparılarak konumlandırılacağı düşünülmektedir. Bu sayede olumsuz zemin koşullarından (yağmur suları, atıklar vs.) modelin gövde yapısının uzaklaştırılması amaçlanmaktadır. Ayrıca zemin yapısına karşı paralelliğin sağlanmasında kullanılması amaçlanmaktadır. Formun bütünlüğüne yabancılaştırılmayacak biçimde ayakların, gövde yapısından çıkarılarak 4 farklı yönden manuel olarak açılması planlanmaktadır. Modelin zemin yapısı ile ilişkisi Görsel 8'de verilmiştir.



Görsel 8. Yaşam kapsülünün zemin yapısı ile ilişkisi

Kullanıcıya dair göz önünde bulundurulmuş antropometrik veriler ışığında model önerisinin boyutları, sınırlandırılmış bir yaklaşım ile ortaya çıkmaktadır. Belirlenen boyutlar kullanıcının hacim içerisine girebilmesi, uzanabilmesi, oturabilmesi ve temel gıda vb. ihtiyaçları sunan depolama alanına erişebilmesi doğrultusunda ergonomik yaklaşımlar sunarak fiziksel zorluğu en aza indirmeyi amaçlamaktadır. Bu noktada alışlagelmiş boyutsal konfor beklentisinin oluşmaması, kısıtlı hacim yaklaşımı ile modelin ele alındığı unutulmamalıdır. Boyutsal düşünce sürecine giren bir diğer yaklaşım ise modelin insan gücü etkinliğinde taşınacak olması ve bu süreçte taşıma kolaylığı sunulmak istenmesidir. Modelin depolanması ve istenilen bölgeye taşınması sırasında katlanabilmesine ve kurulumu esnasında yeniden boyutlandırılmasına yönelik tasarım yaklaşımı, bu düşünce sürecinin bir sonucu olarak ortaya çıkmaktadır.

Duyusal, algısal ve psikolojik durum doğrultusunda modelin kapsül formunun sunduğu yumuşak geçişlerin, kullanıcıda konfor, sıcaklık, samimiyet ve rahatlık algısını oluşturabileceği düşünülmektedir. Beyaz rengin ise, hacmin olduğundan daha büyük, ferah ve aydınlık algılanmasına ayrıca güven duygusunun açığa çıkarılmasına etkisi olabileceği gerçeği üzerinde durulmaktadır. Dokunsal anlamda kabukta malzemenin sunduğu pürüzsüzlük ve sertlik ise hem soğuk hem de yakın bir etki oluşturmaktadır. Diğer tasarım öğelerine ek olarak modelde ışık kullanımına yaklaşım ise doğal ışık kaynağını sürece dahil ederek başlamaktadır. Bu doğrultuda ışık kaynağının yaşam kapsülü üzerine yerleştirilen lumbozlardan geldiği, küçük, paralel bir aydınlatma sağlayarak gölgelerin keskin ve ortamın daha kontrast görünmesine yol açabileceği söylenebilmektedir. Ayrıca günışığının yer değiştiriyor olması nedeniyle hacim içerisinde ışık-gölge anlamında dinamik bir etki yakalanacağını söylemek mümkündür. Kullanıcı faktörü ile şekillenen bir diğer yaklaşım ise dışarıdan içerinin görülemeyeceği fakat kullanıcının dışarı ile bağlantısını sürdürebileceği camların tercih edilmesi gerektiğidir.

Benzerlikleri ve farklılıkları tek kimlikte toplayan model önerisinde, olağanüstü duruma maruz kalmış kullanıcının, kimlik ve aidiyet problemi üzerine düşünce sürecine girebileceği gerçeği üzerinde durulmaktadır. Kullanıcının kendini ifade etme yöntemi ve varlığının ispatı olarak, tek kimlik çalışılan model önerisinde numaralandırma yapılması düşünülmektedir. Bu yöntemle her kullanıcının varlığının ispatı olarak kimlik kazandığı bir hacme yönlendirileceği düşünülmektedir. Mekânı tanımlayabilmek ve aidiyet kurabilmek adına da ilk yaklaşım örneğini oluşturmaktadır. Ayrıca her kapsülün kullanıcı özelinde (bireysel veya sosyal değişkenler kapsamında) yanyana yerleştirilebilir olması da kullanıcının aidiyet bağını kurabilmesi için bir yaklaşım olarak ifade edilebilmektedir. Söz konusu model, yüzey üzerinde çok sayıda yaşam kapsülünün dizilimi üzerine de bir yaklaşım önerisi getirmektedir. Öneriye yönelik imgesel ifade Görsel 9'da verilmiştir.



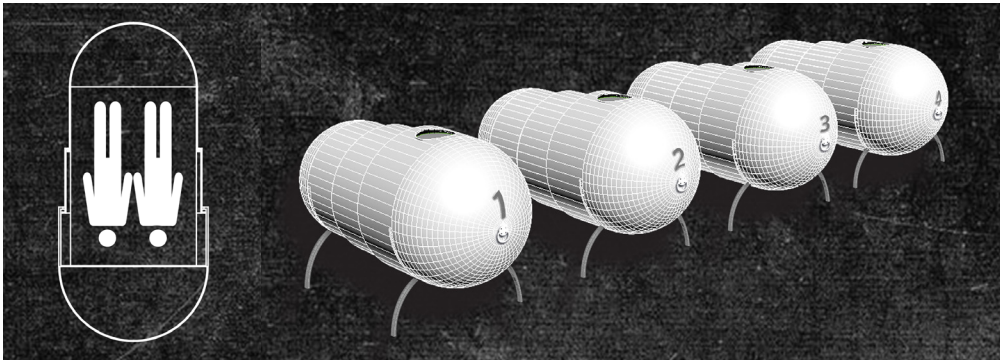
Görsel 9. Yaşam kapsüllerinin dizilimi

72 saatlik süreçte kullanıcının yaşamsal ihtiyaçlarına cevap arayışının olağanüstü durum göz önünde bulundurularak kısıtlanması durumu, kullanıcı faktörü kapsamında tekrar ele alınmaktadır. Merkezinde kullanıcının yer aldığı gereksinimler piramidinde, ilk sırada fiziksel ihtiyaçlar yer almaktadır. Fiziksel ihtiyaçlar; yiyecek, su ve barınma ihtiyacı olarak Maslow piramidinden de yola çıkılarak rahatlıkla söylenebilmektedir. Bu ihtiyaçlar kapsamında konserve gıda ve su stoğunun hacim içerisinde kullanıcıya yetecek miktarda yer alması önem arz etmektedir. İlgili ihtiyaçlara yönelik mekânsal biçimlenişin imgesel ifadesi Görsel 10'da verilmiştir. Fiziksel ihtiyaçların tamamlandığı noktada kullanıcının güvenlik ihtiyacı söz konusu olmaktadır. Burada risk teşkil eden olağanüstü koşullara karşı modelin nasıl bir etki/tepki sunacağı üzerinde, olağanüstü ve çevresel faktörler kapsamı altında durularak yer verilmiştir. Fakat güvenlik maddesine ek olarak, modelin kullanıcı özelinde paylaşılacağı ve yabancı olarak tanımlanabilen şahısların kapsül içerisine girişinin söz konusu olamayacağı üzerinde durulmaktadır. Dışa dönük olmaktan ziyade içe dönüklüğü ifade eden ve geçirgen olmayan yapısıyla kapsül tasarımı bu maddenin bir yansımasıdır. Fiziksel ve güvenlik ihtiyaçlarına karşılık bulan kullanıcı kimlik ve aidiyete odaklanmaktadır. Diğer ihtiyaçların oluşabilmesi ve piramitte yer alabilmesi için önerilen yeterli süre kapsül tasarımında önerilmemektedir.



Görsel 10. Kullanıcı faktörü kapsamında mekânsal biçimleniş

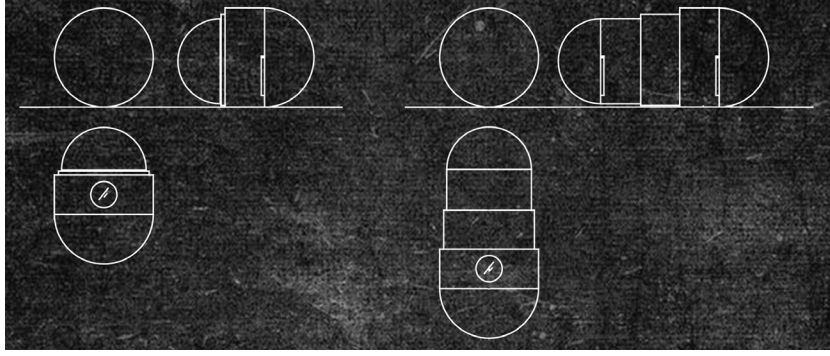
Yaşam kapsülünde olağanüstü durumun ilk ve kritik olan 72 saatlik sürecine odaklanılmasının nedeni, kullanıcının fiziksel ihtiyaçlarından en temeli olan gıda ve su stokunun sonuna gelineceğidir. Fakat güvenli koşullarda barınma eylemi sürdürülebilir. Gıda ve su stokuna dışarıdan ulaşılabilirliğin söz konusu olduğu durumlarda ise uygun saklama koşulları sunan hacim içerisine ilgili ihtiyaçlar yeniden eklenebilir. Kapsülün depolanması veya taşınması sırasında da en temel ihtiyaç olan gıda ve suya kolaylıkla erişimin söz konusu olabileceği söylenebilmektedir.



Görsel 11. Kullanıcı faktörünün modele etkisi

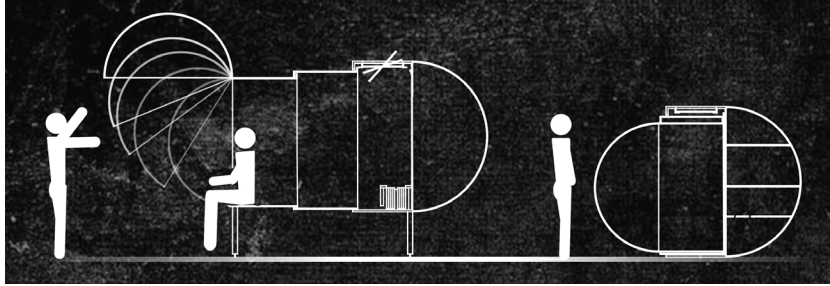
Kullanıcı merkezli olağanüstülük kapsamında belirlenen temel gereksinimler doğrultusunda, mekânsal faktörler bu gereksinimlere hizmet eden eylem alanlarının, eylem alanlarının birbirleriyle olan ilişkisinin ve boyutlarının belirlenmesinde önem bir rol oynamaktadır. Diğer faktörler kapsamında şekillenen model önerisinin, katlanabilen yapısı ile değişkenlik gösteren mekânsal biçimlenişinin üzerinde planlanan eylem alanları ise yeme/içme, oturma/yatma ve depolama olmak üzere hacim içerisinde planlanmaktadır. Boyutlandırmaya

yönelik imgesel ifade Görsel 12'de verilmiştir. Aynı zamanda mekânın boyutu fonksiyonellik açısından göz önünde bulundurulmaktadır. Bu doğrultuda oturma ve yatma eylemi için aynı alan planlanarak, oldukça kısıtlı olan iç hacimde eylem alanları, açık bir plan şeklinde sunulabilir. Modelin kısıtlı bir iç hacmi olsa dahi, minimum ölçüler ile kullanıcı özelinde ve mekânsal sınırlar kapsamında gerekli eylem alanlarının model içerisinde bütünlük esasına dayalı olarak oluşturulması istenmektedir.



Görsel 12. Yaşam kapsülünün boyutlandırılması

Mekânsal formun baskın bir biçimde etkilediği iç hacimde işlevsellik ve kullanım kolaylığı en temel esastır. Sistemli bir yaklaşımdan ziyade manuel çözümlerle kullanıcıya bir barınma alanı sunulmak istenmektedir. Bu doğrultuda depolama alanlarına ulaşılabilirliği sağlayan kapakların, hacme giriş kanadının ve lumbosların kullanıcının itme-çekme gücü esasına dayanılarak çalışması planlanmalıdır. Mekânın mobil olma durumunun yansımaları olarak depolama alanları içerisinde yer alan stokların düşmesini engellemek ve hareket etmesini kısıtlamak adına da gerekli çözümler ifade edilmesi gerekmektedir. Ayrıca mekânın katlanarak boyutlandırılması sırasında oturma/yatma olarak ifade edilen alanda konfor değişimleri ön görülerek bir takım düzenlemelerin yapılması gerekli görülmektedir. Boyutlandırmanın iç mekana etkisi Görsel 13'te verilmektedir.



Görsel 13. Boyutlandırmanın iç mekâna etkisi

SONUÇ VE ÖNERİ

Mikro-mobil mekânın tasarım sürecini şekillendiren birçok faktör arasında, faydacılık esasıyla konu özeline çekilen "olağanüstü durum" faktörü kapsamında ele alınan tasarım sürecinde, ilk olarak kullanım amacının belirlenmesi gerektiğini söylemek mümkündür. Olağanüstü durum kapsamında mekânın tercih mi yoksa empoze olarak mı kullanılacak olması, kullanım amacına bağlı olarak mekânda geçirilecek süre (geçicilik/kalıcılık hali) mekân organizasyonunda ki önceliklerin belirlenmesinde yararlı olmaktadır. Bu doğrultuda önerilen tasarım modelinin, olağanüstü durum kapsamında kullanıcının hayati gereksinimlerini karşılamak amacıyla mecburi olarak yönelim göstermesi beklenen bir mekân olması gerektiği ifade edilmiştir. Bu kullanım amacı göz önüne alındığında "geçicilik" yaklaşımı ile olağanüstü durum sonrası 72 saatlik hayati kriz süreci boyunca kullanıcıya cevap verebilecek bir mekân tasarımı yaklaşımına dikkat çekilmiştir.

Bu kapsamda önerilen tasarım modelinin, temelde birey çıkışlı olması ve değişkenler kapsamında en fazla 2 yetişkin +1 çocuk kullanıcıya cevap verebilmesi istenmiştir. Fakat öncelikli olarak "tek birey, tek mekân" yaklaşımı ile kullanıcı ile mekân arasında "aidiyet kimliği" oluşturulması gerektiği ve sosyal yapı çevresinde şekillenerek çoğalan birden çok mekânın, tek mekân olarak yönetilebileceği üzerine dikkat çekilmiştir. Bu doğrultuda hem tek birey özelinde hem de birden çok kullanıcı kapsamında model ifade edilmiştir. Kullanıcı sayısının belirlenmesi, mikro mekânın ölçeğinin tespitinde, genel ve özel alan yaklaşımlarında fonksiyonel çözümler getirilmesinde, temel yaşamsal ihtiyaçların hiyerarşik düzende ve kullanıcı özelinde planlanmasında yardımcı olmuştur. Hareket yapısının belirlenmesi, "mobil olma hali" durumunda taşınabilirliği planlamakta yardımcı olmaktadır. Mekân tek parça taşınabileceği gibi modüler olarak da taşınabilmektedir. Burada belirteç, kullanıcı sayısı ve hareket kabiliyetidir. Önerilen tasarım modelinin, hareket yapısı olarak tek parça taşınması gerektiği düşünülmüştür.

Hareket kabiliyetinin belirlenmesi, mobil olma durumu için önemli belirteçlerden olup, hareket yapısı ve kullanıcı sayısı ile eş zamanlı düşünülmesi gereken sınırlayıcılardır. Tekerlek veya kürek gibi yapısal elemanlar ile insanın itici gücünden yararlanılabileceği gibi, modele entegre edilmiş motor veya hava, kara, su araçlarının taşıma gücünden de yararlanılabilmektedir. Önerilen tasarım modelinde, hareket kabiliyeti olarak insan gücünden faydalanılması gerektiği düşünülmüştür. Kaos ortamında 72 saatlik kritik süreç göz önüne alındığında en doğru yaklaşım var olan insan gücünün potansiyelinden faydalanmaktır. Birey + mekân kapsamında kurulacak mekânın tek parça ve insan gücü ile taşınacak olması fikri, modelin yerleşimi yapılacak alanda tekrar boyutlandırılabilmesi fikrine kabaca yön vermiştir. Belirteçler ile yola çıkılan tasarım sürecinde model önerisi, kendi içerisinde olağanüstü durum faktörü, çevresel faktörler, kullanıcı ve mekân faktörü ile biçimlenmiştir. Mikro-mobil mekân yaklaşımı ile değişim göstermiş ve 72 saatlik hayati sürece vurgu yapılmıştır.

"Olağanüstü durum" kapsamında, mikro-mobil mekân tasarım modeli önerisinin nasıl ifade edilmesi gerektiği ve tasarım sürecinin nasıl ele alınması gerektiğine dair nitel araştırma yöntemine dayandırılarak bir çalışma gerçekleştirilmiştir. Gerçekleştirilen çalışma ile bir takım başlıklar belirlenerek bir yaklaşım modeli önerisi sunmak da sonuç kadar sürecin farkında olmayı gerektirmektedir. Bu açıdan araştırmada süreç ve sonuç birlikte değerlendirilmesi gereken bir olgudur. Fakat ortaya çıkan model önerisinden çok konu özeline çekilen tasarım süreci ve tasarlama yöntemleri üzerinde durulmak istenmiştir. Modelin ilgili başlıklardan etkileniş biçimi grafik anlatım eşliğinde imgesellik ile ifade edilmiştir. Böylece teorik alt yapının model üzerinde kabaca ifadesi kurulmak istenmiştir.

Araştırmanın sonuç ürünü olarak görülen tasarım modeli önerisinin, kesin bir sonucu ifade etmediğini, üretilebilirliği konusu üzerine gelişim/değişim göstermeye devam edeceğini (etmesi gerektiğini) söylemek gerekmektedir. Fakat gelecek çalışmalara klavuz model olabileceğini söylemek mümkündür. Ortaya çıkan model önerisi, teorik alt yapının temsili bir örneğidir. Seçilen diğer alt başlıklar ile farklı klavuz örnekler oluşturulabilir. Bu doğrultuda gelecek çalışmalara yönelik diğer alt başlıklar ile yeni klavuz modellerin oluşturulması önerisinde bulunulabilir. Mevcut koşulların ve olağanüstü durum koşullarının karşılaştırılmalı olarak incelendiği, üretimin odağında ve pratikte çalışabilir olmasının önündeki engellerin aşıldığı bir model önerisi de ele alınabilir. Ek olarak, olağanüstü durum kapsamına alınan afet türlerinden sadece birine yönelik kapsamlı bir çalışmanın yürütülmesi de faydalı olacaktır.

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

- Akın, A. (2021). *As an ordinary part of daily life: Micro-living in Japan and Hong Kong* [Yüksek Lisans Tezi, MEF University].
- Akın, G., Koca, B. (2002). Ergonomide antropometrinin önemi. *Standart Dergisi*, 490, 43-46.
- Akın, G., Koca, B. (2004). Ergonomik tasarım ve tasarımda ergonomik kriterler. *Standart Dergisi*, 510, 79-83.
- Anık, M. (2012). *Kimlik ve çok kültürlülük sosyolojisi*. Açılım Kitap.
- Aydıntan, E. (2001). *Yüzey kaplama malzemelerinin iç mekân algısına anlamsal boyutta etkisi üzerine deneysel bir çalışma* [Yüksek Lisans Tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Mimarlık Anabilim Dalı].
- Ayhan, B. (2005). *Olağanüstü durumlarda toplumsal dayanışma ve bütünleşmeye basının katkısı: Milli Mücadele Dönemi Türk Basını* [Doktora Tezi, Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü].
- Bachelard, G. (2017). *Mekânın poetikası* (A. Tümertekin, Çev.). İthaki Yayınları.
- Bauman, Z. (2000). *Siyaset arayışı* (T. Birkan, Çev.). Metis Yayınları.
- Bauman, Z. (2001). *Parçalanmış hayat*. (İ. Türkmen, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Beer, A. R. (1990). *Environmental planning for site development*. E&FN Spon.
- Çakır, O. (2012). Müziksiz mekânlar: Kamusal alanda fon müziği kullanımına bir tepki. *Mimarlık* 367. <http://www.mimarlikdergisi.com/index.cfm?sayfa=mimarlik&DergiSayi=381&RecID=2996> (28.03.2024).
- Connolly, W. E. (1995). *Kimlik ve farklılık -siyasetin açmazlarına dair demokratik çözüm önerileri* (F. Lekesizalın, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Craig, H.T. (1970). *Homes with Character*. D.C. Heath and Company.
- Craven, D., Morelli, N. (2003). Logical spaces for urban nomads. R. Kronenburg (Ed.). *Transportable Environments* (s.15-25). Spon Press.
- Cüendioğlu, D. (2014). *Mimarlık ve felsefe*. Kapı Yayınları.
- Deleuze, G., Guattari, F. (2005). *A thousand plateaus: Capitalism and schizophrenia*. University of Minnesota Press.
- Derrida, J. (1996). *Archive fever: A Freudian impression (Religion and postmodernism)*. University of Chicago.
- Diñer, A. (2011). *Konutlarda mekân tasarımı kriterlerinin görsel algılama açısından incelenmesi* [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü].
- Dommelen, D. B. V. (1971). *Designing and decorating interiors*. John Wiley & Sons Inc.
- Ellialtıoğlu, B. (2007). *Mekânda kişiselleşme ve kendileme* [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi].
- Erkan, N. (2003). *Ergonomi*. MPM Yayınları.
- Eroğlu, F. (2018). *İşitme duyusunun iç mekân bağlılığının artırılmasına yönelik kullanımı* [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü].
- Foley, M., Janikoun, J. (1996). *The really practical guide to primary geography*. Stanley Thornes Ltd.
- Gezer, H. (2007). *Yüzeyin Kimliği, Malzemenin Kendini İfadesi*. *Mimarlıkta Malzeme Dergisi*, (4), 35-45.
- Gleason, P. (2006). "Identifying identity", B. Ashcroft, G. Griffiths ve H. Tiffin (Der.) içinde, *The post-colonial studies reader* (2nd Edition) (194-196). Routledge.
- Göler, S. (2009). *Biçim, renk, malzeme, doku ve ışığın mekân algısına etkisi* [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan G.S.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü].
- Günel, B. (2006). *İnsan-mekân iletişim modeli bağlamında konutta psiko-sosyal kalitenin irdelenmesi* [Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi].
- Hall, E. (1966). *The hidden dimension*. Doubleday.
- Hedetoft, U., Hjort, M. (2002). *The postnational self: Belonging and identity*. University of Minnesota Press.

- Heidegger, M. (2004). İnşa etmek oturmak düşünmek. (E. Yıldız, N. Behramoğlu, N. Gönül, A. Kaftan, İ. Oranlı, Ç. Utlu, Çev.). *Kutadgubilig, Felsefe-Bilim Araştırmaları Dergisi*, 6, 52.
- Hejduk, R. (2006). A Generation on the move: The emancipatory function of architecture in the radical avant-garde 1960-1972. R. Kronenburg (Ed.). *Transportable environments* (40-53). Taylor & Francis.
- Izumikawa, K. (2019). Infection control after and during natural disaster. *Acute Medicine & Surgery*, 6(1), 5-11.
- Kalınkara, V. (2001). *Konutta iç dekorasyon*. Teknik Yayınevi, Mühendislik Mimarlık Yayınları.
- Köse, A. (2005). Türkiye'de geleneksel kırsal konut planlarında göçebe türk kültürü izleri. *Sosyal Bilimler Dergisi*, VII(2), 165-200.
- Levesque, C. (2007). *Actions in indeterminability: Exploring the possibilities of temporary architecture reconciling poetics and ethics in architecture*. McGill University. School of Architecture.
- Martin, D. (1995). The choices of identity. *Social Identities*, 1(1), 5-20.
- Mercan, B. N. (2016). *Mobilyanın yeniden kullanımının sürdürülebilirlik bağlamında incelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi, Beykent Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü].
- Oborne, D. (1995). *Ergonomics at work: Human factors in design and development* (3rd Edition). John Wiley&Sons.
- Özen, A. (2006). Mimari sanal gerçeklik ortamlarında algı psikolojisi. *Bilgi Teknolojileri Kongresi IV, Akademik Bilişim*, Denizli.
- Pallasmaa, J. (2018). *Tenin gözleri: Mimarlık ve duyular*. YEM Yayınları.
- Parsons, K. C. (2000). Environmental, ergonomics; A review of principles, method and models. *Applied Ergonomics*, 31, 581-594.
- Pembecioğlu, N. (2012). Building identities: Living in the hybrid identities. *Scientific Journal of Humanistic Studies*, 4(7), 46-59.
- Rudolf, A. (1977). *The dynamics of architectural form*. University of California Press.
- Salvendy, G. (1997). *Handbook of human factors and ergonomics* (2nd Edition). John Wiley&Sons Ltd.
- Sanders, M. S., McCormick, E. (1993). *Human factors in engineering and design* (7th Edition). McGraw-Hill Inc.
- Şenkal, S. F. (2015). Kullanıcı memnuniyetinin konfor koşulları açısından değerlendirilmesi: Bir eğitim binası örneği. *Trakya University Journal of Engineering Sciences*, 16(1), 11-19.
- Sharr, A. (2013). *Mimarlar için düşünürler/mimarlar için Heidegger*. Yem Yayınları.
- Skalska, K. (2016). "Existenzminimum"- The rise of an idea. In *A house in a city: Properties of an architectural thing*. Ed. A. Mielnik, (p.43-49). Wydawnictwo Politechniki Krakowskiej.
- Suk, J. E., Vaughan, E. C., Cook, R. G., and Semenza, J. C. (2020). Natural disasters and infectious disease in Europe: A literature review to identify cascading risk pathways. *European Journal of Public Health*, 30(5), 928-935.
- Şumnu, U. (2018). 20.yy düşüncesinde ev/evsizlik halleri ve Jorge Louis Borges'in Asterion Evi öyküsü. *Toplum ve Bilim*, 0(146).
- Suner, A. (2005). *Hayalet ev-yeni türk sinemasında aidiyet, kimlik ve bellek*. Metis Yayınları.
- Teige, K. (2002). *The minimum dwelling* (E. Dluhosch, Trans.). Chicago, 32.
- Versteeg, M. (2006). Mobility between Heaven and Earth. R. Kronenburg (Ed.) *Transportable Environments*, (p.107-116). Taylor & Francis.
- Weeks, J. (1998). "Farklılığın değeri", kimlik: Topluluk, kültür, farklılık (İ. Sağlamer, Çev.). Sarmal Yayınevi.
- Woolley, H. (2003). *Urban open spaces*. Spon Press.
- Yazıcı, E., Çakıcı, A. N. (2017). Duyuların mekânsal deneyimleri şekillendirmesi: Sagrada Familia Kilisesi. *Süleyman Demirel Üniversitesi Art-e Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi*, 10(19), 55-77.

lect. cansu sözer (sorumlu yazar|corresponding author)

istanbul gelişim university, faculty of fine arts, interior architecture and environmental design (english)
csozer@gelisim.edu.tr orcid: 0009-0003-1517-6180

asst. prof. dr. can boyacıoğlu

gebze technical university, faculty of architecture, architecture
cboyacioglu@gtu.edu.tr orcid: 0000-0003-0387-6625

THE HUMAN CONDITION IN THE 21ST CENTURY: BODY AND ARCHITECTURAL SPACE IN CONTEMPORARY ART*

araştırma makalesi|research article

başvuru tarihi|received: 15.01.2024 kabul tarihi|accepted: 10.07.2024

ABSTRACT

Architectural practices that sustain economic power structures often overlook the complexity of place, prioritizing rationality and utility for funding while perpetuating issues like climate crises and income inequality. In contrast, art offers critical perspectives unconstrained by immediate practicality. This research examines how contemporary artists understand and create space to reach a spatial design approach that activates subjects and fosters new connections between humans and non-humans. In the scope of this research, seven contemporary artists who produce artworks related to either the body or space have been chosen. The discourses of artists exploring the body-space relationships serve as primary sources. Two methods are employed: logical argumentation and analysis by analogy. The latter involves visualizing the analysis of textual discourses through messy word maps to extract insights from artists' concepts and tactics. "Artist topographies" contribute to a collective "cognitive topography," revealing commonalities around themes of exploitation, oppression, profit, borders, otherness, agency, and complexity. The conclusion presents suggestions for an alternative spatial design approach based on the discourses and cognitive topography.

Keywords: Contemporary Art, Theory of Architecture, Body, Deconstruction, Posthumanism

Sözer, C., Boyacıoğlu, C. (2024). The human condition in the 21st century: Body and architectural space in contemporary art. *Bodrum Journal of Art and Design*, 3(2), 145-161.
<https://doi.org/10.58850/bodrum.1420382>

*This study is prepared from the thesis titled "Understanding The Human Condition in the 21st Century Through Body and Space" which was accepted as the Master of Science Thesis of the Department of Architecture at Gebze Technical University Graduate School of Natural and Applied Sciences on 2023. / This study was presented as a report at the GTU 6th Postgraduate Research Symposium on June 2022.

INTRODUCTION

In Stelarc's (2017) performance *Remixed and Rewired*, in which he looks like a cyborg, all of the artist's senses are split; his eyes see other cities, his ears hear other places; prosthetic arm attached to his body is moved by visitors of the museum via a digital interface (Figure 1a). While electronic and digital prosthetics continue to transform the human condition in the 21st century; behind the scenes, maintaining the system requires the continuous exploitation of human labor and natural resources. Crawford and Joler (2018) present the entire life cycle of a small electronic device called Amazon Echo in the anatomical map: *Anatomy of an AI System* (Figure 1b). All human labor, data and planetary resources used for each stage from the device's production to its end of life as a waste are shown in a comprehensive graph. The infographic is accompanied by an explanatory text consisting of 21 chapters. Just as Echo transcends its physical existence in terms of its impact, an architectural production does too; setting a domino effect with each event and actor participating. The exchange value in the economic sense does not account for all the resources or participants. The climate crisis and other challenges have made it unsustainable to think about architecture from an anthropocentric perspective, as with other disciplines.

Anatomy of an AI System and Stelarc's performance draws a framework where both the micro and macro scales are relevant and related to each other. Staying with a similar sense of scale, it's evident that the body and space share a similarity and imply a continuum as they are both subject to the impact of political dynamics, social structures, economic forces, cultural norms and emotional experiences. There's an immediate and tangible contact between these factors and the body-space continuum which makes it possible to read the systematic and thematic effects and changes from the embodied perspectives in art rather than a top-down analysis. The main character of Murata's (2019) novel *Cashier* cannot adapt to the static rules of society but becomes almost an inseparable part of the market which functions day and night without a break, where she's quickly adapted to its clearly outlined rules and worked for many years. She cannot think of her own life apart from the rhythm and order of the market, her body becomes an integral part of it, and she finds happiness there. The character "chooses" to become part of the grocery machine instead of the social order which permeates all parts of life.



Figure 1a. Stelarc, *Re-Wired / Re-Mixed: Event for Dismembered Body*, 2016, Performance, Perth Institute of Contemporary Arts, Perth

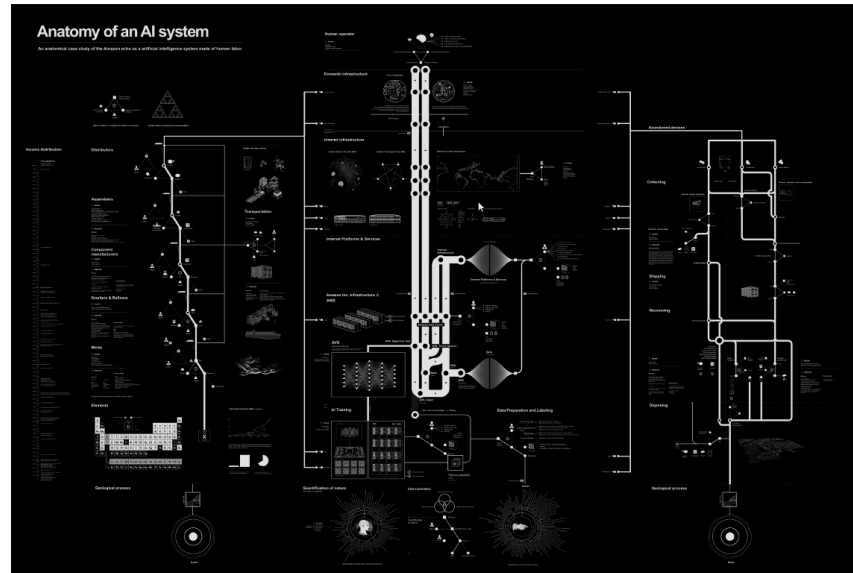


Figure 1b. Kate Crawford and Vladan Joler, *Anatomy of an AI System: The Amazon Echo as an Anatomical Map of Human Labor, Data and Planetary Resources*, 2018, Digital image file, AI Now Institute and Share Lab.

The disruption brought about by the specialization and division of labor and the disintegration in the perception of space is added to the urban experience. Sennett (2014: 13) argues that the technological advancements of the 19th century transformed bodily movement into a passive encounter. In other words, the acceleration of machines and means of transport reduce the need for attention and sensory engagement. The logistics of speed detaches the person from the places in which they move, so the bodily experience also influences the perception of space.

While the pressure of the system weighs on the body and space, architectural design processes often conform to the establishment. Architectural designs are expected to be rational, functional, and aligned with the values of the economic system to be realized. Spencer (2018) highlights that some of the key actors within architectural culture serve the aims of the neoliberal agenda, intentional or otherwise, which has a big impact on architectural practices, pedagogy and theory. These key actors view aesthetics as something that needs to be completely stripped of knowledge and critical thinking. Dale and Burrell (2003) define the encouragement of substance use in Huxley's novel *Brave New World* as an ironic manifesto for anesthesia. Similarly, they also suggest that buildings that seek to create a captivating effect often numb the person who comes into contact with them. Existing power relations and rules are continuously reproduced by all sign systems and normalized. In other words, they become transparent (Baudrillard, 2010). This process desensitizes the subject while emotions and conditions outside of the system are disregarded. In an architectural space constructed in this way, the agency of the subject diminishes. Vassaf (2020: 67) describes this phenomenon as "what a barrack is to a soldier, an apartment is to a citizen". Spaces in close contact with the subjects conceal this condition from them. It becomes the plane of existence for the aimless production-consumption cycle. The architecture of neoliberalism helps in making and remaking the sameness culture. The research looks for a spatial design approach that doesn't limit the potential of the space to neoliberalist and capitalist aims, ways and values.

In contrast to the pressures within architecture, art is not bound by the need for quick, practical solutions or the exclusion of negative emotions. It possesses the ability to be critical and authentic, offering a space for the existence of otherness and enabling its exploration and discussion through a unique language (Guattari, 1995: 106). Within this context, the research aims to uncover how contemporary artists conceive and shape space in their own works, with the ultimate goal of developing an ethical design approach that emancipates the subject and fosters new modes of connection while remaining adaptable. Haraway's (1987) *Cyborg Manifesto* explores the notions of body, production, and consumption as embodiments of change, representing both the present and the future. The research's methodology aligns with the comprehensive approach employed by Haraway.

Emergencies like income disparity and climate crisis indicate that the emancipation of the subject cannot be limited to the human subject because the limitation of the liberation to only the human is the framework that perpetuates the said emergencies. "During the long adventure of Western metaphysics, the huge responsibility that has been placed on the human subject and its failure to fulfill the requirements of this responsibility in a way that adequately embraces the entire cosmos has gradually led to doubts about the unshakable privilege of the human subject" (Balanuye, 2008). According to Braidotti the human subject in this context excludes positions such as women, animals and nature (Harvard GSD, 2019).

As the ecological crises caused by human activity challenge the notion of human superiority over nature, the blurred boundaries between humans, machines, and organisms profoundly disrupt established philosophical frameworks, rendering them increasingly fragile. The human body transforms its existence into an augmented reality with its extensions. These extensions cause human beings to exist on a plane that transcends their biological body, both in the mechanical, virtual or digital sense. Taken literally, this can equate to the advances in biotechnology such as organ transplantation, vaccines, psychiatric drugs; less obviously instant feeds on the internet, on-demand music and video, financial tools can also be considered inseparable extensions of people's emotional and

intellectual bodies. According to Haraway (1987) at the end of the 20th century, everybody is a cyborg that is the hybrid of machine and organism. According to her, technology is two-pronged, the first is a conventionally masculine, war-loving perspective, and the other is the social and bodily reality in which we are not afraid to be kin to animals and machines. In her recent work, the writer invites humans to a compost partnership with non-humans (Haraway, 2016). Random and even bizarre collaborations that are not rational or predefined create new meanings for the body. In a similar context, Braidotti defines the posthuman as a meeting point between anthropocentric critique and the critique of the humanist tradition (Harvard GSD, 2019). With the help of feminist theory, new materialist philosophies and environmental social sciences; a new vocabulary criticizing the anthropocentric perspective is emerging.

Although technology has a liberating potential, its use for the goal of reinforcing the existing power structures has a big impact on the planet. This usage begins to define a paradigm that forces everybody who wants to survive to reproduce itself. Haraway (1987) draws attention to the translation of the world into a coding problem. Morton (2020: 31) makes it clear why this is problematic: "An algorithm is an automated past". More precisely, the precision, stability, and predictability required by sequential operations mean that the algorithm is restricted to controlled operations, or "the future is barred," according to Morton. If it is presumed that the future is at least as important as the past, imagining new fictional architectures is critical.

Methodology

Artistic creations offer a different field of expression than architectural works in terms of temporality, scale, and concepts; yet they both operate within the capitalist mode of production and consumption. Therefore, the study examines contemporary artworks related to body and space to understand how artists create spatial fictions and realities. Works from seven artists have been selected and analyzed. Discourses through various sources such as lectures, interviews, statements of the artists and reviews about the artworks were examined. The discourses as a whole are being opened to discussion with the method of logical argumentation that Groat and Wang (2013: 379) define. Instead of a design-polemical theory based on architectural designs, the study searches for a design-polemical theory based on contemporary artworks.

In addition, words and phrases that fit to "concept, tactic, tool, link, and descriptor" categories are marked and drawn from the discourse texts: After the sources were selected and saved in the reference manager, the texts were transferred to a transcript file for each artist. This file allows searching through all sources at once. Parameters are then marked in the transcript file (Figure 2a). The concept parameter drawn from the source texts are related to which subjects the artist says they are interested in. The concepts that the artist uses in more than one source help to understand their focus. The second parameter, tactics, refers to the methods by which the artist relates to concepts or how they both understand and respond to the problems they see in the dominant narrative and the methods they use while constructing their works. Tactics can also be thought of as the methods used by the artist to create new meanings or methods to present fictional alternative realities. Thus, tactics are essential parameters for architectural design, as they can be used flexibly in different contexts. Other than two main parameters, the other three; tools, links and descriptors put everything in context and help to have a clearer picture. These layers overlap in the cognitive topography, which is the visualization of the research (Figure 2b). The topography map of artist discourses that belong to the same era and economic context points out the commonality and differences in the conceptual (what) and tactical (how) layers, which constitute a critical part of the research.

In addition to producing videos that blend **utopian and dystopian** modes of **speculation**, Neil Beloufa also establishes, through **architectonic structures**, specific conditions for viewing those videos—and for being viewed in turn. In “The Colonies,” on view at New York’s Museum of Modern Art through June 12, these conditions are defined by a group of **clunky metal, epoxy resin, and Plexiglas fixtures**, occasionally adorned with **crushed aluminum cans and cigarette butts as well as speakers, cameras, and other electronic components**. A wall text informs visitors that some of these pieces can be used as benches and seats. But it’s not always apparent what’s sculpture and what’s furniture, and the **invitation to touch** runs counter to ingrained habits of polite museum behavior. The **awkwardness** of deciding how to engage the installation—whether to sit on or look at it—is heightened by the eventual realization that everyone in the space is also being recorded on **closed-circuit video**.

Positioned throughout the installation are **Plexiglas cylinders and spheres with small cameras on rotating arms** inside them. On the interior surfaces of these structures, Beloufa has affixed an assortment of **banal images: stock photos** of women jogging, a snapshot of a funny-looking dog, a printout of some attractive partygoers. The moving cameras’ output runs on two monitors hung on one side of the gallery. The result is a live video **collage**, where images of museum visitors—captured at extreme angles, **distorted** by the **plastic’s sheen**, **obscured** by the scrapbook array of feel-good pictures—appear in real time.

Being surveilled is supposed to make us feel tense, but there’s a **funhouse** quality to Beloufa’s work that renders the experience **pleasant and goofy**. (It might even make visitors temporarily forget that MoMA’s “real” security cameras aren’t missing a thing.) It’s hard to feel threatened while sitting on one of his benches, which include seats made of **repurposed bicycle saddles**. The visual language of “The Colonies” is **familiar and inviting**. There’s even a “Friends” DVD positioned in one of the Plexi vitrines.

Figure 2a. Marking the parameters on an artist’s transcription file

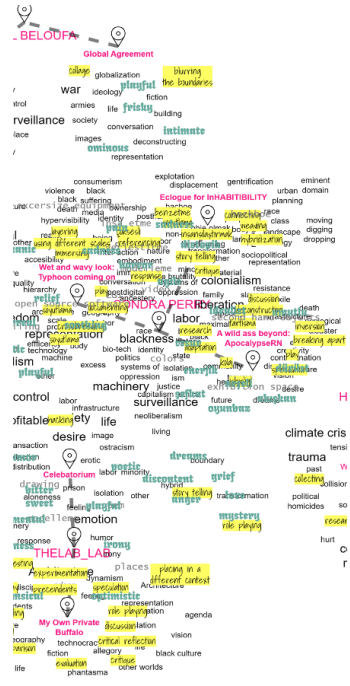


Figure 2b. A part of the Cognitive Topography, consisting of superimposed layers of the marked parameters from the transcription file

BODY-SPACE-INSTALLATION

The study identifies the concepts and tactics employed by the artists using source texts like interviews and presentations. After introducing each artist’s background, their concepts and tactics are explained. The research explores their understanding of the body-space continuum and its construction by focusing on two of each artist’s works and referencing several others.

TheLab-lab is an architectural office that produces scenarios about society, people’s desires, needs, habits, rules, beliefs, problems, futures, and traditions; in short, about life (n.d.). The office then creates spaces suitable for these scenarios. It brings back emotions to architecture with both content and narrative techniques. The *Celebatorium* project spatializes society’s desire to exclude the loners and is an isolated final waiting place, a final housing for unwanted, unloved singles (MIT List Visual Arts Center, 2020) (Figure 3). The project depicts a seamless communication between society and marginalized bodies maintained by technological tools based on a circular economy. Sentimental photographs are transmitted to residents through a channel in an urban space. Alcohol and sad photos provoke residents to cry and produce tears. Tears are collected through mechanical tools and then used to make fire extinguishing water, unlacing water and producing hot pepper. The designer’s non-judgmental approach reveals the dystopian results of the flawless communication between technology and society’s desire to ostracize. The project reveals the ironic consequences of a market-driven architecture while critical thinking is out of the equation. According to the architect, even though the scenario is fictional, technical drawings are realistic architectural work (Faruki, 2018c). His Buffalo course offers a tactically rich example that can be seen as the behind-the-scenes of his architectural practice (Faruki, 2018b). The course brings together a diverse set of precedents. It opens a space for designerly dialog between them and students by following provided works of precedents with a response to them by students (Faruki, 2018a). The diversity of inspiring examples implies the multilayered and dynamic quality of space. Reconstructing the space with transdisciplinary inspirations and handling the context in a way that includes culture and subcultures bring a rich design approach. Tactics such as play, experiment, speculation, critique are highlighted throughout the course. Emotional qualities are revealed with the inspiring works of precedents.

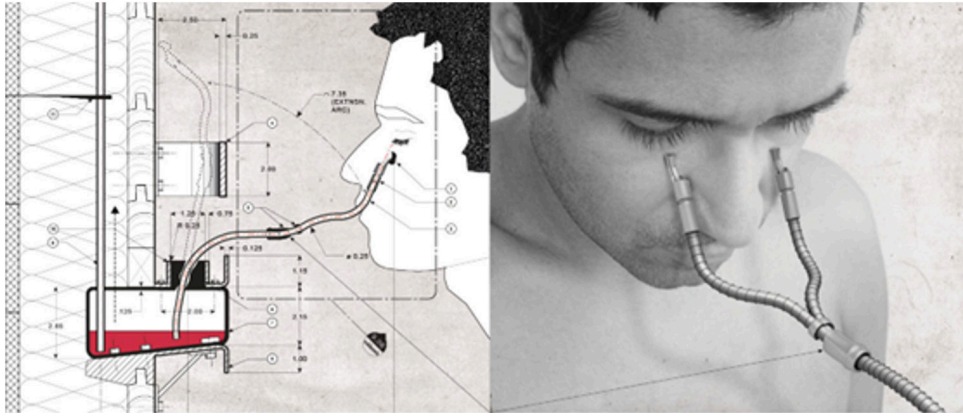


Figure 3. TheLab-lab for architecture, *Celebatorium: Tear droplet collection unit*, 2014, Digital image file

Similar to Faruki, Sondra Perry tackles the way culture and politics damage the human body and others. "I talk about blackness and technology, or blackness as technological a lot because our bodies, our flesh (I'll say our flesh) is technologically connected to these things that I'm talking about. Our coming over here was related to our object associations. We were machinery. We were chattel. We were production spaces." Perry (2018) says in an interview. She is interested in blackness, oppression of black people, racism, collective trauma, labor, capitalism, being in the minority and the relationship all of these with technology.

She creates a complete spatial reality by using multiple monitors, mechanical parts, sounds and speech. She explains the reason for making installation art as creating a space where a group of people can co-exist and this space enables a kind of "cosmic commingling of minds" (Seattle Art Museum, 2018). In *Wet and Wavy Looks for Triple Monitor* two videos follow each other on a monitor which is connected to a workstation (Perry, 2016). One of them is the modified animated image of Turner's painting describing the Zong massacre. Black bodies and water mingle in the painting, which depicts the murder of slave workers for insurance money. In the gallery space, the screens connected to the rowing machine draw attention to the instrumentalization of the body of the office worker, who works and exercises to stay healthy to keep working. In *Eclogue for Inhabitability*, the story of Central Park built on black bodies is told by a modified backhoe (Pothast, 2022). The human body, body of nature, metal mechanical bodies are all objectified to keep the capitalistic system working.

Unlike the documenting approach in *Eclogue and Wet and Wavy Looks*, Perry and her collaborators American Artist, Caitlin Cherry, Nora N. Khan; imagine a home beyond the capitalist system with the installation *A Wild Ass Beyond: ApocalypseRN* (Figure 4). The zine accompanying the installation contains the manifesto of the artists (Perry et al., 2018). It calls for a future where everyone contaminates each other in a baroque maximalist world different from war-loving exclusionary apocalyptic culture. The zine emphasizes the concepts of "metabolic adaptation, modularity, breakable and castable icons" which is in line with the fragmentary approach of the installation. The zine also contains an interview with media theorist Fred Turner by artist Nora Khan in which Turner draws attention to the absence of a critical field in science and technology.



Figure 4. American Artist, Caitlin Cherry, Nora N. Khan, and Sondra Perry, *A Wild Ass Beyond: ApocalypseRN*, 2018, Installation, Performance Space New York, NY.

For this exact reason, artist and quantum physicist Libby Heaney shows how capitalism-driven science and technology perpetuate existing inequalities and prejudices in her work *FIGURES, figure\$, go figure?* (Somerset House, 2020). In this video essay, she shows how human bodies are reduced and ignored by algorithms. Throughout the video, the artist deconstructs the ideal body with many different references. The notion of an ideal human body in Western art is maintained by contemporary algorithms. Classification of the human body for economic circulation means the destruction of its subjectivity. She uses quantum computing, complexity and ambiguity as an antidote to standardization and categorization as well as to open up new modes of artistic expression. With the installation work *CLOUD* utilizing computation, randomness and metaphors related to quantum physics, Heaney (2019) constructs a new spatiality, open to play and experimentation (Figure 5). "Heaney's practice uses humor, surrealism and nonsense to subvert the capitalist appropriation of technology, the endless categorizations and control of humans and non-humans alike" (Heaney, n.d.). She has made her works accessible through numerous instructional videos and interviews she has provided. Additionally, the sensitivity of her art contributes to accessibility. *touch is response-ability* presented as an Instagram story, requires the touch of the viewer (Libby Heaney, 2020). As the title of the work implies, Heaney draws a link between responsibility and the act of touching, hence between ethics and aesthetics, quoting the concept of response-ability from Barad here. According to Barad (2012), response-ability is about agency. In the context of Heaney's art, the body transcends being a mere figure and becomes an active participant, experiencing and responding. By foregrounding active participation, the artist counters the diminishing agency caused by surveillance capitalism. Through the utilization of technical tools like quantum computing, Heaney constructs an ethical and critical framework that operates outside the confines of existing power structures. *CLOUD* installation exemplifies how the critical use of technology expands the expressive possibilities within spatial design.



Figure 5. Libby Heaney, *CLOUD*, 2015, Interactive installation

Known for her hyper-realistic sculptures Patricia Piccinini invites visitors to empathy and activates them by drawing attention to the relationship between humans and non-humans. She often explores themes such as human-animal relationships, motherhood, the bond between mother and child, birth, and the experiences of womanhood (QAGOMA, 2018). Specifically, her focus lies in the ethical obligations associated with the emergence of new life through biotechnology, gene technologies, and other interventions to nature. "Empathy is at the heart of my practice. I don't think that you really can - or indeed should - try to understand the ethics of something without emotions" (Piccinini, 2007). By using facial expressions, postures and spatial possibilities, she creates an emotional space similar to literature or cinema. Hybrid bodies or chimeras establish affinity between species by pointing to the boundary disruptions that Haraway (1987) refers to in the *Cyborg Manifesto*. Within her artistic practice, the body is not merely a symbol.

In the artwork *Pneutopia*, after entering the cabin, visitors find themselves under a huge, inflated balloon instead of a roof. The significance of this idea becomes more profound when juxtaposed with the artist's recurring exploration of themes like motherhood and fertility (e.g. *The Young Family*, *Big Mother*, *Kindred*, *The Bond*). In the context of motherhood, the body is the first place the baby meets. The genuine convergence of body and space offers a fresh perspective on the environment, as it is no longer an external entity to be disregarded. This convergence becomes the starting point for contemplating space as a subject/object capable of evoking emotions of care and compassion. Noting that it takes a few months for the baby to realize that it is a different being from his mother, the artist says, "So we all understand what it's like to have no boundaries, we've experienced it" (Cairns Art Gallery, 2019).



Figure 6. Patricia Piccinini, *Pneutopia*, 2018, Installation, Curious Affection at GOMA, Brisbane, Australia

Alone with the Gods is a collaborative artwork that uses the narrative possibilities of a literary story and installation (Piccinini & Hennessey, 2016). The story is about a closed society working towards becoming self-sufficient. The cult-like society is led by the big guy whose "skills and his systems – while impressive – just didn't seem to keep to up with our needs – with us. So we had to reduce those needs: reduce ourselves." Then everything is radically transformed when the big guy gives birth to a daughter and she eventually takes his place. Unlike the big guy, the daughter is associated with "Excrescence, diversity, unnecessary, useless abundance, bizarre variation for its own sake". If the rational man is associated with the failed dreams of modernism, the existence and tactics of the girl reflect the dreams of artists for the future.

The artists discussed so far have tried different ways to activate the person who encounters the artwork. Piccinini uses empathy, Heaney creates an installation open to play with *CLOUD*, with *touch is response-ability*, she chooses Instagram story as her medium and transfers art to the outside of institutionalized spaces. Neil Beloufa, on the other hand, reveals the irony in the system with a process-oriented performative and playful approach that reduces the symbolic value of the final product. He was sent with the school as a class to Mali to make a documentary. Being aware of the assumptions and burdens of making a documentary in Africa as a Westerner, in his documentary film *Kempinski*; the artist transforms the problematic situation in the project description of the lesson with a grammatical error, breaking the rule and then re-constructing it (The Museum of Modern Art, 2016). "I don't like authority. I'm interested in creating an authoritarian system, and then breaking it. I like displaying my authority in order to challenge it." Beloufa (2015) states in an interview. The authority he is interested in breaking are the rules that are taken for granted in the system: "My enemy is efficient, is industrial, is communicative, is designed. It's something that you don't think about when you use it—that's my enemy. My way of fighting is to fail, or to play with it."



Figure 7. Neil Beloufa, *Global Agreement*, 2018, Installation, Schirn Kunsthalle Frankfurt

In the *Global Agreement* exhibition, the gallery space engages visitors and soldiers in a dialogue about their everyday situations, opening a new kind of public space that cannot exist elsewhere. He states that every representation of the army includes either praise or criticism, and he wants to make a sincere representation where the people in the army can be seen (Schirn Kunsthalle Frankfurt, 2018). The exercise device-like structure makes the visitor feel as if they are in dialogue with the soldier in the video. The form of the instrument does not allow the visitor to sit back and watch passively and comfortably (Draganova, 2018).

The film in the *Colonies* exhibition depicts the dystopian life of a closed community, which Beloufa defines as a neoliberal utopia (Goethe-Institut Schweden, 2020). Transparency is idealized, while the "freedom" of residents consists of well-defined options. What makes this utopia safe and secure is the control through surveillance. In the exhibition space, visitors are watched by cameras and watch themselves on monitors, just like the people in the movie. According to Thomas Lax (2016), curator of the exhibition at MoMA, "Rather than representing surveillance as a total threat out there, Beloufa renders it as something specific that is mediated by people and thus, perhaps, more susceptible to critique or even dismantling". In this context, the body is revealed both as an accomplice and as a spectacle. the body must be tamed and controlled like nature. According to the artist, the installations that he customized for different exhibition spaces along with the film are derivatives of each other which mimic the way the system hides standardization (The Museum of Modern Art, 2016). Apart from imitating

the system and juxtaposing different elements, Beloufa uses tactics such as distorting, blocking, dramatizing, and parodying.

Hale Tenger creates dialogue and confrontation spaces similar to Beloufa's *Global Agreement*. In addition to readymade ones, she brings various mediums and objects into the gallery space such as projection, mechanical tools to provide movement, photographs and sound. The artist doesn't limit herself in terms of tools or medium and uses whatever is available to create a strong spatial narrative. In the work *Decent Deathwatch: Bosnia-Herzegovia*, Tenger juxtaposes the audio recordings of the interviews she did with the victims of war who came to Turkey; with the news reflected in the media: "During my visit to the camp, I experienced the terrible gap between media coverage and direct contact with the victims, and I wanted to reflect this aspect of the work in the exhibition" (Tenger, 2019). With her work *The Closet*, similar to *Decent Deathwatch*, she keeps the memory of the aftermath of a crisis by transforming them into tangible spaces that facilitate open discussions.



Figure 8. Hale Tenger, *Decent Deathwatch: Bosnia-Herzegovia*, 1993, Installation, Kunst Werke, Berlin

Through the utilization of various forms of expression, she creates an immersive experience that facilitates a deeper understanding and accessibility to these complex issues. In this context, space exists as a medium of discussion, emotion, experience and even collective memory, the meaning of which is constructed by the artist with a critical and questioning approach. Similarly, *We didn't go outside; We were always on the outside/We didn't go inside; We were always on the inside* depicts a politically tense time in recent Turkish history. "To fully comprehend the artwork it was not enough to step into this isolated area from a narrow corner of the barbed wire closest to the wall. it was necessary to open the door of the guardhouse and enter. The first contact of the audience with the work was this moment of decision" (Antmen, 2007: 71). Thus, the tense political climate in question unfolds in the gallery space as the visitor comes face to face with their reflex against authority. The installation *Where the Winds Rest* is based on Edip Cansever's poem of the same name. On the one hand, Tenger relates the installation to social traumas that concern Turkey such as political murders, repression and acts of violence; on the other hand, she associates it with the "climate disaster caused by human-nature collision", which she describes as the most vital issue of our time (Tenger, 2020).

Sarah Sze, an artist with a background in painting and architecture, was chosen to represent the US at Venice Art Biennale in 2013. Instead of adhering to the original building plan, Sze created a new route for the visitors. She intended to subvert the principles of the structure, such as hierarchy, centrality, and

symmetry, which had already been disrupted due to the loss of all but one tree in the garden (Sze, 2016). "It's a very filmic idea: the meaning happens in the edit" she states in the same interview. In line with her other artwork, Sze employed a multitude of objects to construct intricate installations as her focus lies not on the individual states of the objects, but rather on the meanings that emerge from their interconnected relationships (Nasher Sculpture Center, 2016). The participants follow the choreography created by the artist while witnessing the formation process of the work and the objects that transform space by colonizing it in various ways. The use of mass-produced, ordinary materials makes installation accessible and intimate, unlike classical painting and sculpture, which require technical expertise. "The other thing that's interesting is, I've never had things taken from my work, but what I have had often is people leaving things—they add." (Sze, 2016); the use of easy-to-find, small objects make it possible to erode the border between artist and visitor which leaves space for the visitor's own imagination rather than dominating it. Instead of defining the space externally with a structure, objects create meaning by starting a new dialogue with the space.



Figure 9. Sarah Sze, *Centrifuge*, 2017, Installation, Haus der Kunst, Munich

She places mass-produced, easy-to-find objects in scaffolding and thus tries to spatialize the abundance of objects that is a defining feature of our age. Her installation *Centrifuge* adds projected images and videos to the mix. Digital images are embodied by torn paper and visible projectors. Based on its name, it can be said that the artist aimed to separate and sort out the multiplicities. Writer Zadie Smith mentions her children likened *Centrifuge* to an exploded iPhone (Hessel, 2023). As the artist constructs a space through the arrangement of selected elements within the artwork, the visitor, in turn, creates a new meaning through their bodily movements and gaze, shaping a fresh montage of experience.

COGNITIVE TOPOGRAPHY

Artists and their works constitute the "cognitive topography" of the research (Figure 10). Discussion of common concepts in the artworks, points to the current affairs of the beginning of the 21st century. While examining the concepts emphasized by the artists, it becomes evident that the focal points revolve around the themes of "capitalism, exploitation, oppression, surveillance, control, injustice, classification, profit, labor, hierarchy and value". Heaney openly states that the classification that surveillance capitalism maintains over the ideal body image is unfair (Somerset House, 2020). Perry similarly draws attention to the parallel between the bodies of slave workers and the bodies of office workers, who must keep their health to keep working. In the *Celebatorium* project of Thelab-lab, benefits are obtained from the bodies of lonely people through the provocation and collection steps, similar to farm animals. In all of these examples, space and the body, like technology, are a means of exploitation.

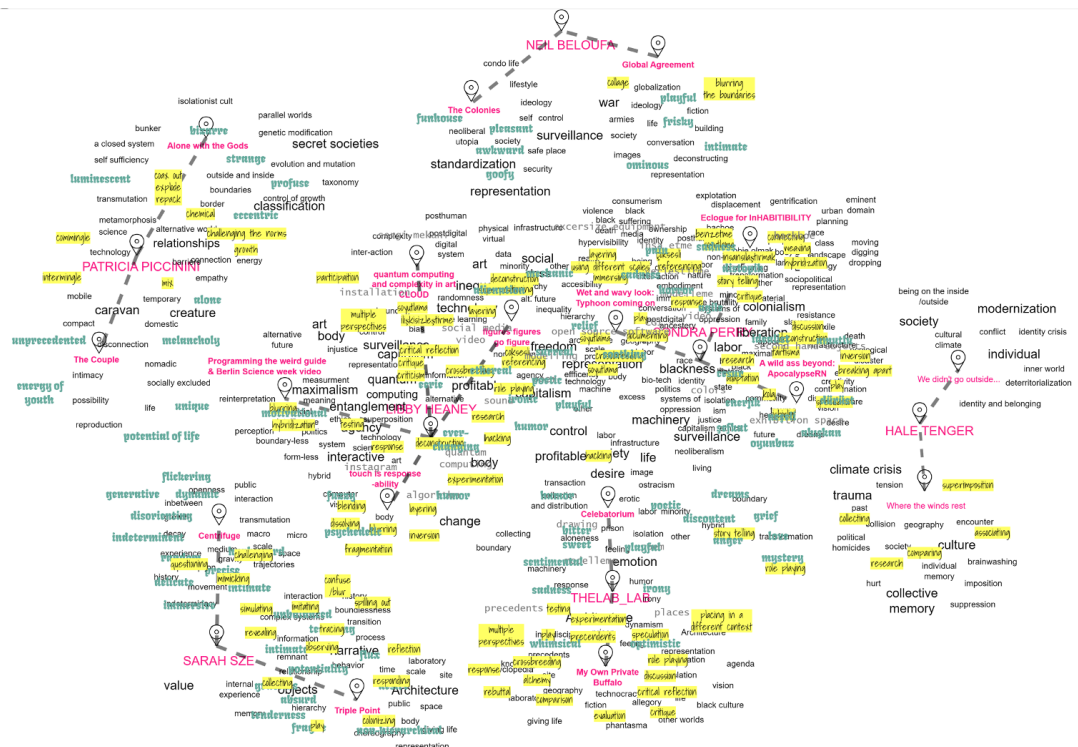


Figure 10. Cognitive Topography of the research

In relation to the first set of concepts, the act of classifying for exploitation necessitates the marginalization and exclusion of a particular group. In other words; the intellectual framework of categorizing diverse entities and their socially constructed labels serves to uphold the hierarchical structure of exploitation. The concept of boundary becomes important here. Gated community is a common theme addressed by the artists. Beloufa's film part of the Colonies exhibition shows that the exploitation of the outside is not sufficient to ensure security, it's also necessary to establish a controlled society inside. Tenger's artwork *we didn't go outside; we were always on the outside/we didn't go inside; we were always on the inside* underscores the futility of drawing a clear line between inside and outside, revealing that there exists no space untouched by the prevailing dominance of established order. In the artwork *Alone with the Gods*, Piccinini and Hennessey illustrate how ensuring the cult's continued existence necessitates control and brute force. However, as the narrative unfolds, a new era starts with a pivotal birth event that ultimately shatters the rigid boundaries and opens exciting possibilities. Similarly, Sondra Perry and fellow artists imagine a new world with the installation *A Wild Ass Beyond: ApocalypseRN* where people contaminate each other to become new. It's a place to heal and an alternative past for Afro-American people whose labor was exploited through enslavement. At the end of Heaney's video essay *Figures*, another realm beyond the status quo is portrayed. This alternate reality, reminiscent of the baroque maximalism found in *ApocalypseRN*, is a space where amorphous shapes intertwine and coexist without outside control.

Technology plays a critical role in this system of exploitation. While Piccinini primarily focuses on biotechnology; theorist Fred Turner draws attention to the absence of critical discourse within science in an interview in the *ApocalypseRN* zine. Heaney, who is also a quantum physicist, agrees. The anthropocentric perspective perpetuated by technology and science exacerbates urgent problems such as the climate crisis and social inequality. These phenomena arise from the artificial boundary drawn between the privileged human species and the environment, as well as marginalized communities. Perry's installation, titled *Eclogue for InHabitability* addresses these issues by highlighting the

interconnectedness of the exploitation of land, human bodies and technology. The spatial reality created by the artwork is the place where all these phenomena are opened for discussion. Tenger constructs places for collective memory through their practice. Similarly, Beloufa utilizes the gallery space as a site of confrontation and encounter. In the practices of both artists, the space is a medium for intersubjective play, capable of facilitating dialogue, as seen in *Global Agreement*, or provoking confrontation, as seen in *Where the Winds Rest*. Likewise, the spatial realities of Piccinini's are a site of play that provides a platform for the artist to address critical discussions.

For Sze, space is much more introspective. *Portable Planetarium* is about entering the model instead of seeing it from the outside according to Sze (The Museum of Contemporary Art, 2021). The inner spheres are big enough to allow only one or two persons to be present at the same time. The scale evokes a sense of sincerity. In an email to Sze, Bruno Latour interprets this change of perspective regarding the scientific model of the earth as an emphasis on the fragility of the planet. Piccinini's analogy between the maternal body and the planet is also relevant here. The additions Sze makes to vitalize the space can be viewed as a means of emancipating the subject. In *Triple Point*, the artist arrays each step of production for an artwork, showcasing a creative approach free from technical expertise thereby normalizing the act of artistic making. The cognitive topography of the research shows that artists draw attention to concepts such as emancipation and agency which are linked to the aim of disrupting the status quo. Likewise, with the *CLOUD* installation, Heaney regards space as a realm where the visitor can actively engage through playful exploration. As Piccinini highlights the inseparability of ethics and emotions, the interactive spaces crafted by Heaney and Sze align with principles of ethics and responsibility. The tactical layer of the cognitive topography offers insights into how artists relate and respond to the elements of the conceptual layer. Accordingly; "playing, experimenting, deconstructing, documenting" are the most used tactics.

CONCLUSION

The artists reveal that the existing power relations molded by neoliberal aims exert pressure on the body and space, resulting in the pacification of the subject. Therefore, there is a need for architectural practices that empower the subject and restore its agency. In the context of architecture, the existence of a transdisciplinary experimental space outside the market is vital for agency because challenging the existing dynamics can be possible only outside of the status quo. As demonstrated by the artists, the utilization of technology for profit purposes exacerbates pre-existing inequalities. Experimental use of technological tools has exciting potential for both theory and practice. If negation draws a boundary between humans and others, thinking about affinity is a start to building an environment that is habitable for everyone. In the same vein, breaking the boundary between architect and non-architect will be the beginning of a better built environment. Expanding the definition of architectural production will make the discipline more inclusive.

When the spatial design is based on a single conceptual idea, it becomes more rational and rigid; closed to any questioning and ultimately pacifies the subject. For this reason, it is crucial to embrace spatial design approaches that are unafraid of fragmentation and inconsistencies. This will erode the authority of the architect and the boundary between them and the person who experiences the building. If the prerequisite for a quality-built environment is the presence of people who are interested in architecture and love to talk about it, these oddities in the building will attract a mass that is numbed by the monotony of overused templates. Similarly, instead of going through cycles of demolish-forget-build new, re-use and re-vitalize will increase its questionability. Instead of a consistent and rational space, a fragmented and inconsistent space will be open to criticism and criticism will build the new.

Space is not just a medium that serves social, economic and political order; it also contains the traumas of society, preserves collective memory, embodies

expectations about the future and is an inter-subjective field of emotion. The spatial context encompasses more than just historical and formal relations. It is a multifaceted and expansive concept that encompasses the hopes and wounds of society. In this context, the responsibility of spatial production is not only about physical comfort. Both the potential it holds for fostering diverse relationships and the meanings it produces or fails to produce are also part of the responsibilities it entails. Hence, it is crucial for architects and other actors in the spatial production process to comprehend the contextual dynamics. Culture, as both the source and catalyst of this context, is continually reproduced by a diverse set of subjects and plays a primary role in these processes. Therefore, architecture that activates the subject establishes a symbiotic relationship with culture. In order to realize the dream of an accessible, breakable, moldable architecture; it is not enough to use transparent materials and visual designs. It is essential to bring the forces of the system into visibility and nudge them collectively. This responsibility also liberates architecture because architects no longer have to think of the discipline as something solid that can only be done with walls and structural elements.

In the context of architecture, the designer can only respond to the issues if they are aware of them. Perhaps what separates the architect from the product designer is that, despite the currents of the systems of oppression, they can create a resilient field of agency for the subject. Hence, the necessity of the architect's role for the built environment can be related to not technical proficiency, but rather ensuring ethical agency. If we acknowledge that the complex and ambiguous nature of life and reality inevitably permeate processes of spatial production and the space itself; the lack of tactics required to construct non-positive emotions and worlds of feeling in an architect's toolbox means that a critical transfer of information about the production processes and the material reality of the space itself is out of the question.

If the goal is to create a space that is adaptable, changeable, breakable, moldable by all, it requires new modes of contemplating material processes and, more importantly, collective local movements. The role of architectural design and architects should involve employing nuanced tactics that resist certain forms of use (such as the tendencies of capital) while remaining open to the public. To accomplish this, architects must embody an understanding of the ecological, economic, political, and social contexts. Given that space is a multifaceted and layered phenomenon, it necessitates a broad range of references.

The potential of technology can be described with the ethical-aesthetic quality related to its capacity to create sensible spaces. In other words, its capacity to make the continuity of body-space sensible. Thus, it can be possible to erode the arbitrary border between things that paints nature as an externality. The different qualities of technology other than function have the potential to provide a new aesthetic that will enable the space to develop a more participatory and, as a result, a more ethical approach by increasing the agency of the subject.

Authors' Contributions

The authors contributed equally to the study.

Competing Interests

There is no potential conflict of interest.

Ethics Committee Declaration

The study does not require ethics committee approval.

REFERENCES

- Antmen, A. (2007). *Hale Tenger: İçerdeki yabancı=Stranger within*. YKY no: 2468 Türkiye'de Güncel Sanat 01. Yapı Kredi Yayınları.
- Balanuye, Ç. (2008). Beden ve aşkınlık. *FLSF Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(September), 49-59.

- Barad, K. (2012). *Matter feels, converses, suffers, desires, yearns and remembers*. Open Humanities Press.
https://quod.lib.umich.edu/o/ohp/11515701.0001.001/1:4.3/--new-materialism-interviews-cartographies?rgn=div2;view=fulltext#note_1 (05.02.2024).
- Baudrillard, J. (2010). *Kötülüğün şeffaflığı*. (I. Ergüden, Trans.). Ayrıntı Yayınları.
- Beloufa, N. (2015). *I don't think we should be too serious about art: Neil Beloufa on making images for a post-artist world interview by Dylan Kerr*. Artspace.
http://www.artspace.com/magazine/interviews_features/neil-beloufa-interview (05.02.2024).
- Cairns Art Gallery. (2019, October 1). *Patricia Piccinini: Life clings closest*, Cairns Art Gallery artist talk [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=LIHvA2P_mvE (05.02.2024).
- Crawford, K., & Vladan J. (2018). *Anatomy of an AI system: The Amazon Echo as an anatomical map of human labor, data and planetary resources*. AI Now Institute and Share Lab.
<http://www.anatomyof.ai> (05.02.2023).
- Dale, K., & Gibson B. (2003). *An-aesthetics and architecture*. In *Art and Aesthetics at Work*, Eds. A. Carr, P. Hancock, (p. 155-173). Palgrave Macmillan UK.
https://doi.org/10.1057/9780230554641_11
- Draganova, V. (2018). *Neil Beloufa reveals the multi-dimensional mechanisms of power*. Frieze, November 8.
<https://www.frieze.com/article/neil-beloufa-reveals-multi-dimensional-mechanisms-power> (05.02.2024).
- Faruki, M. (2018a). *My own private Buffalo: Course syllabus for ARC 493 & 593*. Google Docs. 2018.
https://docs.google.com/document/d/15bflqbDVDHjHBP3K_ij9EQ7LqHVoaorleadpK3thA/edit?usp=drive_open&ouid=110970827448515595095&usp=embed_facebook (05.02.2024).
- Faruki, M. (2018b). *My own private Buffalo: Towards an encyclopedia of representational agendas*. TheLab-Lab. 2018. <http://www.thelab-lab.com/ub2018> (05.02.2023).
- Faruki, M. (2018c). *Taking humor seriously: An interview with Mustafa Faruki, winner of the 2017 League Prize*. Interview by Catarina Flaksman and Matt Ragazzo. The Architectural League of New York.
<https://archleague.org/article/league-prize-2017-interview-mustafa-faruki/> (05.02.2024).
- Goethe-Institut Schweden. (2020, March 31). Keynote speech of French-algerian artist Neil Beloufa with a response from Linda Zachrisson. [Video]. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=kOOKCy_00To (05.02.2024).
- Groat, L. N., & David W. (2013). *Architectural research methods*. John Wiley & Sons.
- Guattari, F. (1995). *Chaosmosis: An ethico-aesthetic paradigm*. Indiana University Press.
- Haraway, D. (1987). *A manifesto for cyborgs: Science, technology, and socialist feminism in the 1980s*. *Australian Feminist Studies*, 2(4), 1-42.
- Haraway, D. J. (2016). *Staying with the trouble: Making kin in the Chthulucene*. Duke University Press.
- Harvard GSD. (2019, March 13). *Rosi Braidotti, "Posthuman Knowledge"* [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=0CewnVzOg5w> (05.02.2024).
- Heaney, L. (2019). *Quantum computing and complexity in art*. *Leonardo* 52(3), 230-235.
https://doi.org/10.1162/leon_a_01572
- Heaney, L. (n.d.). *Programming the Weird: A guide to quantum computing for artists*. The Space (blog).
<https://www.thespace.org/resource/programming-the-weird-a-guide-to-quantum-computing-for-artists/> (05.02.2024).
- Hessel, K. (2023, April 17). *"Like an exploded iPhone": Why Sarah Sze is the perfect artist for the age of information overload*. The Guardian, sec. Art and design.
<https://www.theguardian.com/artanddesign/2023/apr/17/exploded-iphone-sarah-sze-age-of-information-overload> (05.02.2024).
- Lax, T. J. (2016). *Projects 102: The colonies by Neil Beloufa* [Exhibition Catalogue]. MoMA (The Museum of Modern Art).
<https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1623?locale=en> (05.02.2024).
- Libby Heaney. (2020, June 11). *Touch is response-ability: Documentation* [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=6CefRCdcdHc> (05.02.2024).

- MIT List Visual Arts Center. (2020, December 2). *Shifter session: Mustafa Faruki and Kameelah Janan Rasheed* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=eP_NM1vUwWA (05.02.2024).
- Morton, T. (2020). *İnsan türü: İnsan olmayanlarla dayanışma*. Profil Yayıncılık.
- Murata, S. (2019). *Kasiyer* (H. C. Erkin, Trans.). Turkuvaz Kitap.
- Nasher Sculpture Center. (2016, November 16). *Redefining space: artist Sarah Sze* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=c1Yd8ymJ8Dc> (05.02.2024).
- Perry, S. (2016). *Wet and wavy looks—Typhon coming on for a three monitor workstation*. Sondra Perry. <https://sondraperry.com/Wet-and-Wavy-Looks-Typhon-coming-on-for-a-Three-Monitor-Workstation> (05.02.2024).
- Perry, S. (2018). *A chat with Sondra Perry on black radicality + things that are yet to happen in "Typhoon coming on" Interview by Tamar Clarke-Brown*. AQNB. <https://www.aqnb.com/2018/05/01/adrift-in-the-chroma-key-blues-a-chat-with-sondra-perry-on-black-radicality-things-that-are-yet-to-happen-in-typhoon-coming-on/> (05.02.2024).
- Perry, S., Nora K., & Cherry C. (2018). *A wild ass beyond: Apocalypse RN*. American Artist. <https://americanartist.us/works/a-wild-ass-beyond> (05.02.2024).
- Piccinini, P. (2007). *The naturally artificial world interview by Laura Fernandez Orgaz*. Patricia Piccinini. <https://www.patriciapiccinini.net/essays/29> (05.02.2024).
- Piccinini, P., & Hennessey, P. (2016). *Alone with the gods | Stories & Ideas*. MCA Australia. <https://www.mca.com.au/stories-and-ideas/alone-gods/> (05.02.2024).
- Pothast, E. (2022, March 16). *The tactical utopianism of Sondra Perry*. Medium (blog). <https://emilypothast.medium.com/the-tactical-utopianism-of-sondra-perry-59cd3ff3c45c> (05.02.2024).
- QAGOMA. (2018, June 25). *Go behind-the-scenes as Patricia Piccinini discusses her artwork* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=0613V38a38s> (05.02.2024).
- Schirn Künsthalle Frankfurt. (2018, August 29). *Schirn Interview. Neil Beloufa* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=EFRduSzySNo> (05.02.2024).
- Seattle Art Museum. (2018, May 23). *Sondra Perry: Eclogue for [in]Habitability* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=u2Vofws7aq0> (05.02.2024).
- Sennett, R. (2014). *Ten ve taş: batı uygarlığında beden ve şehir* (T. Birkan, Trans.). Metis Yayınları.
- Somerset House. (2020, November 30). *Amplify 2020 | FIGURES, £figure\$, go figure? by Libby Heaney* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=daixJKnz40> (05.02.2024).
- Spencer, D. (2018). *Neoliberalizmin mimarlığı* (A. Terzi, Trans.) (1. Baskı). İletişim Yayınları.
- Stelarc. (2017). *Rewired/remixed: Event for Dismembered Body*. *Journal of Posthuman Studies*, 1(1), 44. <https://doi.org/10.5325/jpoststud.1.1.0044>
- Sze, S. (2016). *Sarah Sze on why she had to invent a new way of making sculpture interview by Okwui Enwezor*. Artspace. http://www.artspace.com/magazine/art_101/sarah-sze-okwui-enwezor-interview (05.02.2024).
- Tenger, H. (2019). *Hale Tenger interview by İdil Deniz Türkmen*. QP Women. https://www.galerineistanbul.com/usr/documents/press/download_url/100/2019_qp_i-dil-deniz-turkmen.pdf (05.02.2024).
- Tenger, H. (2020). *Hale Tenger'le Yeni Sergisi Rüzgârların Dinlendiği Yer: Çıkarmadık Su Altındaki Ölüyü* Interview by Anıl Olcan and Aşegül Oğuz. 1+1 Express. <https://birartibir.org/cikarmadik-su-altindaki-oluyu/> (05.02.2024).
- The Museum of Contemporary Art. (2021, March 27). *Virtual studio visits: Klaus Biesenbach in conversation with Sarah Sze* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=l-ZggzriWsE> (05.02.2024).
- The Museum of Modern Art. (2016, June 3). *An evening with Neil Beloufa | Modern Mondays* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=sUawV3ZVKKI> (05.02.2024).
- TheLab-Lab. (n.d). *TheLab-Lab*. <http://www.thelab-lab.com> (25.06.2023).
- Vassaf, G. (2020). *Cehenneme övgü - Gündelik hayatta totalitarizm* (Z. Gencosman and Ö. Madra, Trans.) (37. Baskı). İletişim Yayınları.

Figure References

Figure 1a: Stelarc. (2016). *Stelarc, Re-wired / Re-mixed: Event for dismembered body*. Stelarc. http://stelarc.org/_activity-20353.php (31.05.2024).

Figure 1b: Crawford, K. and Joler, V. (2018). *Anatomy of an AI system: The Amazon Echo as an anatomical map of human labor, data and planetary resources*. *Anatomy of AI*. <https://anatomyof.ai> (24.05.2024).

Figure 3: Faruki, M. (2016). *A+R+P+A Journal, Celebatorium: Tear droplet collection unit*. Arpa Journal. <https://arpajournal.net/proof-of-life/> (24.05.2024).

Figure 4: American Artist, Cherry, C., Khan, N. N., Perry, S. (2018). *A wild ass beyond: ApocalypseRN*. Performance Space New York. <https://performancespacenewyork.org/shows/a-wild-ass-beyond-apocalypsearn/> (31.05.2024).

Figure 5: Heaney L. (2016, December 7). *Cloud installation* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=19vYAo4c0As> (31.05.2024).

Figure 6: Piccinini, P. (2018). *Curious affection at GOMA*. Patrici Piccinini. <https://www.patriciapiccinini.net/a-show.php?id=2018-GOMA> (31.05.2024).

Figure 7: Beloufa, N. (2018). *Schirn K nsthalle Frankfurt, Global Agreement*. Schirn. https://www.schirn.de/en/exhibitions/2018/neil_beloufa/ (31.05.2024).

Figure 8: Tenger, H. (1993). *Decent deathwatch: Bosnia-Herzegovia*. Galeri Nev İstanbul. <https://www.galerinevistanbul.com/tr/artists/39-hale-tenger/works/9439-hale-tenger-nezih-olum-gardiyanlari-bosna-hersek-1993/> (31.05.2024).

Figure 9: Sze, S. (2017). *Centrifuge*. M+. <https://www.mplus.org.hk/en/collection/objects/centrifuge-2019124/> (31.05.2024).

asst. prof. mehmet remzi demirel (sorumlu yazar|corresponding author)
dicle university, faculty of art and design, visual communication design
mremzi.demirel@dicle.edu.tr orcid: 0000-0002-9075-4513

3D SURREALISM AND EXAMPLES IN VISUAL COMMUNICATION DESIGN

araştırma makalesi|research article
başvuru tarihi|received: 08.05.2024 kabul tarihi|accepted: 23.07.2024

ABSTRACT

The main purpose of this research is to discuss the concept of 3D surrealism, which has become an important trend in the field of visual communication design in recent years, and some related visual works. With its ability to evoke subconscious emotions, surrealism is treated as a theme in various fields. However, here the topic of surrealism is limited to three-dimensional design and animation examples in the field of visual communication design. Document analysis is the preferred research method. A literature review is carried out using digital resources on the internet on the subject. In addition, examples of surreal images and animations created in 3D design software are included. The research concludes that the audience's interaction with the product takes longer when visual communication products use 3D surrealism. Elements such as the visualization of subconscious elements, including objects with different functions in the same composition, and the uncertainty between the real and the virtual effectively create this time-based difference.

Keywords: Visual Communication, 3D Surrealism, Digital Art

Demirel, M. R. (2024). 3D surrealism and examples in visual communication design. *Bodrum Journal of Art and Design*, 3(2), 162-171. <https://doi.org/10.58850/bodrum.1480901>

INTRODUCTION

Surrealism, with its tendency to juxtapose seemingly disparate objects to produce surreal imagery, has found a significant response in the field of visual communication, with its emphasis on creativity and original expression. The essence of surrealism is the disruption of real and habitual behavior. It introduces the viewer to an imaginary universe full of subconscious objects that are independent of the rules of the physical world. Similarly, visual communication design creates a unique reality based on visual design elements and principles by manipulating imagery, typography and other design elements. Reality is fictional and its boundaries are quite wide. Within this bounded reality, each designer tries to achieve original forms beyond the usual and create strong audience associations. In recent years, 3D surrealism has also begun to take its place among the innovations in designing visual communication. The development of 3D design technologies is one of the main reasons for this. Surrealism, which had previously found its place in 2D visual communication, has begun to appear in 3D. This situation has led to the emergence of a skilled body of work based on surrealism. Designers are now able to visualize whatever comes into their minds thanks to rich 3D design tools.

The review of the literature revealed that there are several qualified sources, such as books and articles, written in a variety of fields related to surrealism. The sources primarily focus on Surrealism as an artistic movement and provide disciplinary interpretations (Richardson, 2006; Ball, 2008: 983-984; Brooks, 2019). Additionally, there are sources dealing with the digital aspect of Surrealism. One may notice a two-dimensional perspective dominating these studies dealing with digital surrealism (Ferguson, 2017; Gündüz & Özener, 2024: 139-162). The influence of collage and surrealist techniques on the practices of contemporary female graphic designers was examined in a study on surrealism in the field of graphic design (Czolacz, 2021). The influence of surrealism on contemporary design was analyzed in another study that may be related to this topic. This study included surrealist reflections in graphic design, environmental design, digital illustration and cinema (Yan, 2024: 116-119). Surrealism in the context of poster design and illustration also exists in Turkish sources. However, like other studies, Turkish studies have treated Surrealism in a two-dimensional context (Yalur, 2019: 145-152; Mercin & Tikit, 2021: 1155-1170). As a result of the literature review, it was found that there are no scientific articles that directly deal with surrealism in terms of three dimensions in a way that is specific to visual communication design. Thus, the main objective of the article is to address the issue of 3D Surreal and related examples in the context of visual communication. The study is limited to the concept of three-dimensional surrealism and the examples related to it in the field of visual communication. It is these concepts that differentiate the research from other related scientific studies. Therefore, this research on 3D surrealism in visual communication design was conducted to fill the gap on this topic.

METHODOLOGY

Document analysis, a qualitative research method, was used to make the article scientifically solid. In this context, the following 5 steps preferred by Forster (1994) for document analysis were considered: 1. accessing the documents (for document analysis, the words "surrealism" and "three-dimensional" were used to access documents via Google Academic, Springer and DergiPark), 2. checking the authenticity, 3. understanding the documents, 4. analyzing the data and 5. using the data. In this regard, the first step was to access sources related to 3D surrealism. These sources consist of books, articles, important websites related to the field and images and videos shared in these environments. Documents/studies related to both concepts "surreal" and "three-dimensional" were included in the study.

However, they were not included if they only referred to a single keyword. For example, a study was not included if it was not related to the concept of the surreal, even though it was a study of the three-dimensional. The primary sources related to surrealism were considered in the second step. For example, the articles included in the research were taken directly from the journal in which they were

published and were checked for their originality. To check the originality of the books, the relevant keywords were scanned directly from the books and the documents to be dealt with were identified. In the case of videos, screenshots were taken from the official websites of the organizations. For example, a screenshot was taken from an animation published on the official website of Porche. Thirdly, the documents were analyzed for their relevance to the field. The sources that could be related to the topic were linked. It was examined whether the scope of the study was related to visual communication design, in addition to the inclusion of the keywords mentioned. To understand this, attention was paid to the criterion that the design in the study has the potential to be a product of visual communication design. The fourth step of the process was to select a sample of the social disciplines of art, design and philosophy (from the available literature) and to limit the sources to surrealism and 3D. The fifth step in using of the data was to draw some conclusions based on the available sources.

DEVELOPMENT OF 3D DESIGN TECHNOLOGY

The transition from a very laborious method such as manual design to a very practical one such as digital design is an important development in the history of visual design. The basis of this development is the computer, which consists of two important components such as hardware and software. This development based on computer technology has led to digitalizing graphic design, which plays an important role in human life. This development based on computer technology is often called digital revolution (Goodman, 1990: 248-252; Meggs & Purvis, 2016). This process, the digital revolution, was roughly at the stage of maturity between 1950 and 1990. As computer technology evolved, designs that were previously created by hand using physical equipment became virtual. The digital design technique in the field of graphic design has made it easier for designers in many ways, such as experimentation, speed, multi-dimensionality, geometric flexibility and cost. This digital environment allows designers to express their creativity. Over time, this has led to the emergence of various trends. 3D design is one of these trends.

The use of computer graphics and 3D modeling in technological devices dates to the 1960s. William A. Fetter, a graphic designer at the Boeing Company, and his team leader Verne Hudson were pioneers in the use of the term (Fetter, 1964; Sabry, 2022). Peddie (2013) argues that Hudson, a designer of three-dimensional vector graphics, was the first to use the term computer graphics in 1959, before Fetter. Then, in 1962, Ivan Sutherland developed a piece of software known as Sketchpad (Kerlow, 2004). This software allowed users to draw and organize simple shapes. Sketchpad is considered to be the first 3D rendering software in the genre of object oriented programming using geometric shapes. Sutherland's software was the starting point for the rapid development of 3D modeling and computer-aided design (CAD) software. This is because 3D design is becoming essential in various sectors including game design, augmented reality, graphic design, communication design, film, simulation, health and architecture (Chopine, 2012: 253). People have chosen to learn specific design software in order to work in these areas. Today, software such as 3ds Max, Cinema 4D, Blender, Maya, Zbrush, Unity, Unreal Engine and Houdini have been developed for 3D design and have a large number of users. Designers who want to create successful 3D surreal designs generally prefer to use these software packages (Evans, 2014: 16; Mongeon, 2015: 3).

3D SURREALISM AND ADVERTISING IN VISUAL COMMUNICATION DESIGN

Companies are experimenting with different advertising and marketing techniques to impress and attract customers. One of these methods used in the advertising industry today is 3D advertising. In 3D advertising, the product that is being marketed or promoted is made to appear three-dimensional through the use of various visual techniques. The audience perceives the three-dimensional moving objects on a billboard or a screen as if they were real. If one examines the examples on this topic, it can be seen that this surreal attitude is created with

elements such as shape, color, light and shadow, depth and dimension (Seleka & Letaba, 2023: 7; Yassin, 2023: 24-25; Akören, 2015: 802).

One of the characteristics of 3D surrealism is the juxtaposition of objects from different worlds and the creation of dream-like environments. In graphic design, this method is applied in the form of collage techniques and digital manipulation. The atmosphere in the resulting digital image is completely surreal and is an attempt to influence the perception of the viewer. Surrealist designs combine objects that would not normally appear to be related to each other, drawing attention to a particular point and allowing the viewer to re-interpret the objects in his or her mind. The viewer can interact with the product in different ways in surrealistic designs. However, in this interaction with the design product, reality and imagination are intertwined (May, 2023).



Figure 1. Peter Tomaszewicz and Christiana Perdiou, *The Shrewd Awakening*. [3D Animation], 2020, Tomaszewicz Studio, London

Surrealism inherently uses abstraction to express subconscious desires. To manipulate the viewer, surrealism opts to represent objects contrary to their characteristics. In graphic design, striking compositions based on shape, color and typography are often used in this way. Figure 1 shows a screenshot from the animated film *The Shrewd Awakening*. In this 3D animation, which has a completely surreal structure, it can be seen that ordinary objects have a number of characteristics that are outside of their nature. The animation was created by Peter Tomaszewicz and Christiana Perdiou and is an example of 3D Surrealism (Maxon.net, 2020).

It is somewhat difficult to identify standard characteristics that are specific to three-dimensional surrealism, since it has no boundaries in terms of reality and subject matter. However, when some studies that have been popular with the audience are analyzed, it is seen that there are some recurring characteristics. Holographic patterns, volumetric illusions, technological objects based on science fiction, texture-based distortions, shimmering colors, experimental fonts, distorted organic shapes, the coexistence of non-conceptual objects, neon lighting, an atmosphere without gravity have become characteristic of 3D surrealist works.

RESULTS

The research found that examples of 3D surrealism in visual communication are mainly found in outdoor advertising and the web. Therefore, this part of the research includes a total of 5 examples of 3D surrealism, 3 outdoor and 2 web, in order to understand the topic.

3D Surrealism and Examples

A variety of media can provide examples of 3D surrealism in visual communication. However, the most common examples can be found on billboards and the web. 3D graphics and augmented reality are used to create fun, remarkable and interactive experiences on devices like smartphones, tablets and computers. Although the web uses only digital techniques, 3D billboards combine digital and physical techniques (Clear Channel, 2024). The degree of surrealism is greater in digital billboards because the real and the virtual are intertwined. The reason for this is that digital billboards have a twofold effect on consumers' emotions and behavior. As an example, consider the Nike Air Max Day 3D billboard study shown in Figure 2. The billboard was designed by CEKAI, an independent community in Japan (Cekai, 2022). The 3D work is physically located inside the buildings. This creates the illusion of a dimensional perception. The shoe has a size that is beyond the required dimensions, and when the shoe is associated with all the objects in the frame, the result is a surreal appearance.



Figure 2. Taro Mikami (Producer) and Kota Iguchi (Director), *Nike Japan's Air Max Day 3D Billboard*, 2022, Cekai, Japan

The surrealism that is achieved with the 3D Billboard goes beyond any of the traditional design-based products of 2D surrealism. This is because 3D billboards remove the boundaries between the virtual world and the real world. Virtual objects and other elements are so successfully designed that they are indistinguishable from their real-world counterparts. Through a physical object with volume, such as a 3D billboard, these objects are connected to other objects in everyday life. This outdoor advertising product, typically installed in crowded urban locations, has the potential to interact with people of all classes and ages. For example, in Figure 3, the billboard that reflects the 3D virtual image is advertising a Netflix movie. Many surrealist assessments can be made of the billboard work here. This is because the billboard as an object occupies a very large space in the real world. The objects on the screen are also larger than normal compared to their counterparts in the real world. Looking at this product in the context of design principles, we can see that several principles are used together. The fact that the objects have different sizes shows the principle of proportion, and the fact that one object on the panel looks large as if it has been zoomed in several times among other objects shows that the principle of emphasis has been applied. In addition, the fact that the virtual exceeds the dimensions of the human scale creates a kind of confusion of perception. The real seems to be added to the virtual.

The Pepsi Max bus stop advert in London is another important work that can be used as an example of 3D surrealism. In this ad, a kind of mixed reality was created by combining video footage from a camera mounted on a bus stop with pre-designed special effects. The advertising campaign included an alien invasion, a giant robot with lasers coming out of its eyes and a creature emerging from the sewers and attacking people on the street. The ad, which featured videos of people at the bus stop and their reactions, was created by Grand Visual and was well-

received and viewed on social media. The commercial, which gave an augmented reality experience to the people on the street, has won several awards (BBC, 2014; Grand Visual, 2024).



Figure 3. Marcus Taormina, *3D Army of the Dead Zombie Tiger*, 2021, 3D Billboard Advertising, 2021, Netflix



Figure 4. Pepsi Max Bus Shelter Augmented Reality Digital OOH, 2014

Examples of 3D surrealism that could be reached online are usually created in 3D design software. These examples are transformed into a product in photo, gif and video formats. An example of this is the short 3D animations that Peter Tarka has created for Porsche. The image shown in Figure 5 is taken from a 7 sec. animated movie. There is a model of the Porsche Taycan car in a surreal atmosphere, as the image shows. The cars in the animation have different colors and are moving in different directions. Some objects in the animation appear to be in an environment without gravity. The architectural structures in the animation are mainly in pastel colors. The full moon in the blue sky in the background appears in daylight just above the palm trees. This creates a surreal effect. In addition to this animation, Tarka has also prepared two other animations. Each of the 3 short animations, which are a continuation of one another, is designed to be 7 seconds long. So, the surrealistic effect in the animations is constructed in the same way in all the animations. Tarka says about these animations that he combines reality with surrealism, architecture with illustration and abstract art. When the viewer looks at his works, he wants them to see the reality and to feel as if they are on a different planet (Porsche, 2024).



Figure 5. Peter Tarka, *No Small Dreams*, Porsche

The short animation *The Circle* by the Argentine designer Ezequiel Pini is another important work with surrealist influences. This work is part of the collection of the Moco Museum. It combines different moments through a circular shape. The animation shows a continuous movement through the shapes of a circle. Pini explained that he wanted to evoke time and time fragments accumulating in a great scenario of memories through the circular form he uses in his works (Pini, 2022; Arias, 2022).



Figure 6. Six N. Five (Ezequiel Pini), *The Circle*, 2022, Digital Art

A digital magazine called *Designboom* (2022) highlighted the surreal aspect of the work, stating that it takes the viewer on a journey into a silent world and that the circle, the protagonist of the story, is abstract and has different characteristics. Analyzing the animation shows that the circle is sometimes a celestial sphere emitting light, and sometimes a growing void. The fact that the circle is in a constant state of flux, with changes in its structure because of different events, is reminiscent of many events for the audience.

CONCLUSION

As a result of the research, it was found that 3D surrealism in the design of visual communication is mainly used in outdoor advertising and web products. The examples of 3D surrealism in outdoor advertising combined real and virtual environmental objects. In contrast, the web examples used only virtual environmental objects. The examples of 3D surrealism in outdoor advertising were found to be more effective in terms of intertwining with life. That was due

to its ability to interact with people of all ages and classes in outdoor advertising. Moreover, outdoor advertising exposes the target audience to the advertising. In the web environment, however, the ad is viewed by the target audience at their own convenience.

In the research for this theme, it was found that modeling and animation processes in relation to objects in virtual environments are carried out through three-dimensional design software. Computer software such as 3ds Max, Autodesk Maya, Cinema 4D and Blender were the most used softwares for the modeling and animation processes. In different studies, it was found that the relevant software was used for this purpose (Appelt & Winter, 2003: 1; Hendriyani & Amrizal, 2019: 2; Scianna, 2013). It is possible to go beyond the usual and increase the audience's interaction with the ad by using 3D surrealism in the design. Surreal three-dimensional objects have the power to have a spiritual impact beyond the delivery of the message by activating subconscious experiences through association. An example of this is the placement of three-dimensional advertising objects in living spaces. Visual illusions lead viewers to change the direction of their thoughts and actions.

Visual communicators can achieve more remarkable advertising by integrating elements of 3D surrealism, one of the new trends, into their creations. Designers are advised to make use of three-dimensional surrealist objects in order to better connect with the subconscious world. The result can be a prolongation of the time during which the ad is under analysis by the target audience. Moreover, this method allows designers to transcend reality and make the visual communication established with the audience through the product more entertaining and effective. This research demonstrates that 3D surrealism is an important and therefore necessary tool in visual communication design. Due to this necessity, the development of the related field needs to conduct further research, including quantitative research methods, in addition to this research conducted through a literature review.

Authors' Contributions

The author contributed 100% to the study.

Competing Interests

There is no potential conflict of interest.

Ethics Committee Declaration

There is no need for any ethics committee approval for this research.

REFERENCES

- Akören, A. N. (2015). Interaction of outdoor advertising improved by innovative methods with digital art. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 195.
- Appelt, V., Winter, M. (2003). Application and limits of standard software for 3d-model based visualization, extension strategies, essential proprietary applications. *Inter., Arch., of the Photogrammetry, Remote Sen., and Spatial Inf. Sciences*, 34, 5.
- Arias, J. (2022). *The circle: A short film by Six N. Five*. Metalocus. <https://www.metalocus.es/en/news/circle-a-short-film-six-n-five> (05.05.2024).
- Ball, P. (2008). Quantum weirdness and surrealism. *Nature*, 453, 983-984. <https://doi.org/10.1038/453983a>
- BBC News. (2014). *Pepsi max's bus shelter commercial explained - click* – BBC News, <https://www.youtube.com/watch?v=V5bC4hnrPkg> (04.05.2024).
- Brooks, S. (2019). *Surrealism. Inside art movements*. Capstone.
- Cekai. (2022). *3D OOH for Nike airmax day*. Cekai. <https://cekai.jp/work/3d-oooh-for-nike-airmax-day-2022> (02.05.2024).
- Clear Channel. (2024). *Guide to 3D advertising and examples of innovative 3D billboards*. Clear Channel. <https://www.clearchannel.co.uk/new-to-out-of-home/make-the-most-of-your-oooh-marketing-campaign/guide-to-3d-advertising-and-examples-of-innovative-3d-billboards#:~:text=These%20techniques%20include%20stereoscopic%20imaging,board%20on%20which%20it's%20displayed> (01.05.2024).

- Czolacz, L. (2021). The intersubjective cyborg as producer of surreal and autonomous graphic design doctoral symposium. In M. Carvalhais, M. Verdicchio, L. Ribas, & A. Rangel (Eds.), *Proceedings of the ninth Xcoax International Conference on Computation, Communication, Aesthetics & X* (pp. 596-604). I2ADS.
- Designboom. (2022). *The circle: this latest short film by six n. five is surreal and hypnotizing*. Designboom. <https://www.designboom.com/art/circle-short-film-six-n-five-sixnfive-ezequiel-pini-05-21-2022/> (06.05.2024).
- Goodman, C. (1990). The digital revolution: Art in the computer age. *Art Journal*, 49(3), 248-252. <https://doi.org/10.1080/00043249.1990.10792698>
- Grand Visual. (2024). *Unbelievable bus shelter, Pepsi max interactive digital OOH campaign*. Grand Visual. <https://grandvisual.com/work/pepsi-max-bus-shelter/> (04.05.2024).
- Evans, D. (Ed.). (2014). *Digital mayhem 3d landscape techniques: Where inspiration, techniques, and digital art meet*. CRC Press.
- Ferguson, K. L. (2017). Digital surrealism: Visualizing Walt Disney animation studios. *Digit. Humanities Quarterly*, 11.
- Fetter, W. A. (1964). *Computer graphics in communication*. McGraw-Hill, Inc.
- Forster, N. (1994). *The analysis of company documentation*. C. Cassell & G. Symon (Eds). *Qualitative methods in organizational research: A practical guide*. Sage Publications.
- Gündüz, E. N., Özener, O. Ö. (2024). Digital surrealism: Video game space. *Journal of Computational Design*, 5(1), 139-162. <https://doi.org/10.53710/jcode.1419955>
- Kerlow, I. V. (2004). *The Art of 3D: Computer animation and effects*. Wiley.
- Maxon.net. (2020, June 1). *Hyperreal surrealism in 3D*. Maxon. <https://www.maxon.net/en/article/hyperreal-surrealism-in-3d> (24.04.2024).
- May, T. (2023). *The biggest trends in graphic design for 2024, as predicted by the creative industry*. Creative Boom. Trend 5. <https://www.creativeboom.com/features/biggest-trends-in-graphic-design-for-2024/> (24.04.2024).
- Meggs, P. B., & Purvis, A. W. (2016). *Meggs' history of graphic design*. John Wiley & Sons.
- Mercin, L., & Tikit, C. (2021). Grafik tasarımda sürrealizm: Inception film afişi örneği. *Ulakbilge, Sosyal Bilimler Dergisi*, 64, 1155-1170. <https://dx.doi.org/10.7816/ulakbilge-09-64-03>
- Mongeon, B. (2015). *3D technology in fine art and craft: Exploring 3d printing, scanning, sculpting, and milling*. CRC Press.
- Richardson, M. (2006). *Surrealism and cinema*. Berg Publishers.
- Peddie, J. (2013). *The history of visual magic in computers: How beautiful images are made in CAD, 3D, VR and AR*. Springer London.
- Porsche. (2024). *Peter Tarka x no small dreams, where vehicles go to vibe*. Porsche. <https://www.porsche.com/dreams/en-US/soul/peter-tarka> (04.05.2024).
- Hendriyani Y., Amrizal V. A. (2019). The comparison between 3D Studio Max and Blender based on software qualities. *International Conference on Education, Science and Technology*, 1387, 012030. <http://dx.doi.org/10.1088/1742-6596/1387/1/012030>
- Sabry, F. (2022). *Computer generated imagery: How computer-generated imagery is used in movies and animation*. One Billion Knowledgeable.
- Scianna, A. (2013) Building 3D GIS data models using open source software. *Appl Geomat*, 5, 119-132. <https://doi.org/10.1007/s12518-013-0099-3>
- Seleka, K., Letaba, P. (2023). Readiness of transformation of the out-of-home advertising industry towards the fourth industrial revolution. *African Journal of Marketing Management*, 15(1), 1-14.
- Six N. Five (2022). *The circle, digital art*. Six N. Five. <https://sixnfive.com/projects/the-circle> (05.05.2024).
- Yan, R. (2024). The influence of surrealism on contemporary design. *International Journal of Education and Humanities*, 13(1), 116-119. <https://doi.org/10.54097/ybrqy687>
- Yalur, R. (2019). René Magritte'in sürrealist tavrının afiş tasarımına etkisi. *İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, 5(10), 145-152.

Yassin, A. K. (2023). Anamorphic illusion technology and its creative applications in digital outdoor advertising. *International Design Journal*, 13(2), 21-30.
<http://dx.doi.org/10.21608/idj.2023.288284>

Figure References

Figure 1: Maxon. (2020, June 1). *Hyperreal Surrealism in 3D*. Maxon.
<https://www.maxon.net/en/article/hyperreal-surrealism-in-3d> (24.04.2024).

Figure 2: Nike Careers: Our Stories. (2022, March 26). *Nike Japan's Air Max Day 3D Billboard* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=N6v7HQiCNiQ&t=24s>

Figure 3: Still Watching Netflix. (2021, May 18). *3D Army of the Dead Zombie Tiger* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=KXUgNhU1B8U&t=30s>

Figure 4: Grand Visual. (2014). *Pepsi MAX: Unbelievable Bus Shelter*. 3D Billboard Advertising. Grand Visual. <https://grandvisual.com/work/pepsi-max-bus-shelter/> (04.05.2024).

Figure 5: Tarka, P. (2023). *No Small Dreams*. 3D animation project for Porsche. Peter Tarka Design. Porsche. <https://www.porsche.com/dreams/en-US/soul/peter-tarka> (04.05.2024).

Figure 6: Pini, E. (2022). *The Circle*, Digital Art. Spain. Six N. Five. <https://sixnfive.com/projects/the-circle> (14.04.2024).

mücahit mustafa taligacı (sorumlu yazar|corresponding author)
anadolu üniversitesi lisansüstü eğitim enstitüsü
mtaligacii@gmail.com orcid: 0000-0003-2896-404X

prof. ezgi hakan
anadolu üniversitesi güzel sanatlar fakültesi
ehakan@anadolu.edu.tr orcid: 0000-0002-4170-2223

EVRENSEL BİR OYUN OLARAK SATRANÇ VE SATRANÇ TAKIMINA SERAMİK MALZEMEYLE TASARIM ÖNERİSİ

araştırma makalesi|research article
başvuru tarihi|received: 15.04.2024 kabul tarihi|accepted: 26.07.2024

ÖZET

Satranç, düşünme ve strateji yeteneklerini geliştirme amacıyla sadece bir spor dalı olmanın ötesinde arkeoloji, edebiyat, felsefe ve sanat gibi çeşitli alanlarda da önemli bir konu olarak ele alınmaktadır. Farklı tarihlerde ve coğrafyalarda çeşitli malzemelerle şekillendirilmiş satranç takımları, sanatçılar ve tasarımcılar tarafından çeşitli form, renk ve dokularla zenginleştirilerek özgün bir sanatsal ifade aracına dönüşmektedir. Bu çalışma, modern teknolojilerin (3D yazıcı ve CNC teknolojileri gibi) kullanımıyla geleneksel satranç günümüz tasarım anlayışıyla buluşturmayı amaçlamıştır. Çalışma bu amaç doğrultusunda nitel araştırma yöntemleri ve literatür taraması yanı sıra müze ziyaretleriyle desteklenmiş, satrancın tarihsel gelişimi ve farklı malzemelerle tasarlanmış satranç takımlarının incelenmesi üzerine odaklanmıştır. Özellikle seramik malzemeden üretilen özel bir satranç takımının tasarım süreci, bu anlamda önemli bir adım olarak sunulmuştur. "Kast" kavramının satranç tablasında felsefi bir tasarım unsuru olarak ele alınmasıyla, tasarımın özgünlüğü ve teknoloji tabanlı üretim yöntemlerinin vurgulanması, tasarımcı ve sanatçılar için ilham verici bir örnek oluşturması beklenmektedir.

Anahtar Kelime: Satranç, Oyun, Satranç Takımı, Seramik, Tasarım

CHESS AS A UNIVERSAL GAME AND CHESS SET DESIGN WITH CERAMIC MATERIAL

ABSTRACT

Chess is considered not only a sport to improve thinking and strategy skills, but also an important subject in various fields such as archaeology, literature, philosophy and art. Chess sets shaped with various materials in different dates and geographies are enriched with diverse forms, colors and textures by artists and designers, turning into a unique tool of artistic expression. This study aimed to combine traditional chess with today's design approach through the use of modern technologies (such as 3D printing and CNC technologies). For this purpose, the study was supported by qualitative research methods and literature review, as well as museum visits, and focused on the historical development of chess and the examination of chess sets designed with different materials. The design process of a special chess set, especially made of ceramic material, is presented as an important step in this context. By considering the concept of "caste" as a philosophical design element on the chessboard, it is expected to emphasize the originality of the design and technology-based production methods and set an inspiring example for designers and artists.

Keywords: Chess, Game, Chess Set, Ceramic, Design

GİRİŞ

Bugün dünyada birçok ülkenin eğitim ve kültürel tarihinde önemli yere sahip olan satranç oyunu, düşünme, strateji geliştirme, problem çözme, konsantrasyon ve karar verme gibi pek çok zihinsel beceriyi geliştirmedeki etkisi bakımından önemli bir yere sahiptir. Zihinsel ve matematiksel becerileri geliştirmenin yanında sanat alanlarında da etkisini gösteren satranç oyunu, sanatçılar için ilham verici bir tema olarak kabul görmektedir. Satranç taşları ve tablası bakımından sanatçılar için estetik bir malzeme olarak görülen oyun, form bakımından da heykelsi bir ifadeye sahiptir. Yapılan araştırmalar sonucunda görüldüğü üzere uygulamada çeşitli örnekleri bulunan satranç oyunu ne yazık ki sanat alanında çok fazla kaynaklandırılmamıştır. Satrancın sanat literatüründe yeteri kadar yer almamasına karşılık bir kaynak oluşturmak için yapılan araştırmalar hem uygulama hem de yazınsal olarak desteklenmiştir. Nitel araştırma yöntemleri ve literatür taraması sonucu elde edilen bilgilerin doğruluğunun teyit edilmesi için müze ziyareti yapılmış olup örnekler incelenmiştir. Yapılan çalışmalar sonunda satrancın arkeolojik buluntulardaki benzerliklerinin, malzeme çeşitliliklerinin, farklı sanatçılar tarafından ele alınmış biçimlerinin ve oyunun kurallarının tespit edilmesi sonucu oyuna seramik malzemeyle yeni bir tasarım önerisi sunulması amaçlanmıştır. İçinde çeşitli ülkelerden getirilen ve kültür, malzeme, renk, boyut yönünden farklı birçok örneğin bir arada yer aldığı aynı zamanda Guinness Rekorlar Kitabında adı geçen Gökyay Satranç Vakfı Müzesi ziyaret edilerek satranç oyunu hakkında bulgular arttırılmıştır. Bu ziyaret sonucu edinilen bulgular satranç oyununun sanat ve tasarım yönünden çeşitliliği hakkında daha fazla bilgi edinilmesini sağlamıştır. Edinilen bilgiler telif izinleri alınarak makalede yer almakta, bu sayede malzeme, tasarım çeşitliliği açısından makaleye katkı sağlamaktadır. Yapılan araştırmalar ve edinilen veriler sonunda tasarlanan özgün satranç takımı, ergonomi, renk doku uyumu, sürdürülebilirlik, tasarımda yaratıcılık konuları açısından tartışılarak nihai sonuca ulaştırılmıştır. "Kast'i" isimli satranç takımının tasarlanması aşamasında kullanılan 3d yazıcı ve CNC makinesi, tasarımın teknoloji desteğiyle geliştirilmesi, tasarım ve uygulamanın hem yenilikçi hem de özgün olmasına olanak sağlamış, teknoloji destekli bir tasarım sürecinin nasıl gerçekleştiğini örneklemiştir. Makale genelinde ilham alınan kast sistemi ile satrancın strateji üretmeye odaklı oyun felsefesi arasında düşünme ve anlama ortak kavramlar olarak belirlenmiş; bu kavramlar üzerinden tasarlanan modern satranç takımına felsefi anlamlar yüklenerek oyuna yeni bir bakış açısı kazandırılması hedeflenmektedir.

Satrancın Tanımı ve Tarihçesi

Satranç, iki kişi arasında kare şeklinde bir tahta üzerinde, 16 beyaz 16 siyah taş ile oynanan ve amacı rakip şahı mat etmek olan zekâ oyunudur (Capablanca, 1995: 3). Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük'te (t.y.) satranç, iki kişi arasında altmış dört kareli bir tahta üzerinde değerleri ve adları değişik siyah beyaz on altışar taşla oynanan bir oyun olarak tanımlanmaktadır. Bu genel tanıma ek olarak tarihte satranç, farklı tahta boyutları ve taş sayılarıyla çeşitlenmiş bir oyundur. Örneğin, Bizans Satrancı dairesel bir tablada, Oblong Chess (dikdörtgen satranç) 4x16 cm'lik dikdörtgen tahtada, Tam Satranç 10x10 cm'lik kare bir tahtada normal satranç taşlarına ek olarak dabba adında fazladan iki ek taşla oynanarak oyunun popülerliğini arttırmaktadır (Cazaux & Knowlton, 2017: 10). Satrancın tarihçesi konusunda sürekli yeni buluntular ortaya çıkmakta ve tarihte farklı rivayetlerle anılmaktadır. MÖ 2000 yıllarında Mısır kabartmalarında oynandığına işaret eden sahnelerin görüldüğü satrancın, arkeolojik kazılar ışığında farklı bulgularla Mezopotamya, Anadolu ve Çin'de de oynandığı bilinmektedir. MS 10. yüzyılda Asya'ya, Ortadoğu ve Avrupa'ya yayılan satranç, 15. yüzyılın sonlarına doğru Avrupa'da soylular arasında çok popüler bir oyun haline gelmeye başlamış, kraliyet oyunu olarak da adlandırılmıştır. Satrancın oyun sistemindeki diziliş ve hamle kuralları zaman içerisinde çeşitli değişiklikler göstererek, 19. yüzyılda bugünkü standart halini almıştır. 20. yüzyıl Avrupa'sında toplumun entelektüel üst tabakasında yayılma göstermiş ve dünyanın en popüler oyunlarından biri haline gelmiştir (Gökyay Satranç Vakfı, 2015). Bir oyun olarak satrancın günümüzdeki şeklini almasına öncülük eden asıl hikâye çaturanga oyununa dayanmaktadır. Satrancın kökeni konusunda belirleyici olan çaturanga ile ilgili efsane, 6. yüzyılda Hindistanlı bilge Brahman Sissa'nın hükümdarına bir savaş oyunu bulduğunu

ve bu oyunun yapısını Hint ordusundan aldığını söylemesiyle başlamaktadır. Brahman Sissa zamanındaki Hint ordusu filler, atlılar, savaş arabaları ve yayalar olmak üzere dört gruptan oluşmaktadır. Brahman Sissa, Sanskrit dilinde dört demek olan çatur ve kısım (kol) anlamına gelen anga kelimelerini birleştirerek ürettiği oyuna daha sonra farklı dillerden dönüşerek benzer şekilde kullanılacak çaturanga adını koymuştur. Bilgenin satranç tahtasının karelerinin buğdayla dolmasını istemesi hikâyesi kralın, akıllıca bulduğu bu oyunu destekleyip bütün ülkeye yayılmasını sağladığı şeklinde anlatılmaktadır. Aynı dönemde komutanlara da bu oyun öğretilerek, savaşlarda uygulanmak istenen stratejiler satranç tahtası üzerinde prova edilmeye başlanmıştır ("Sissa (mythical brahmin)", 2023). En eski Hint taşları şah (kral), vazir (vezir), pil (fil), asp (şövalye), rukh (kal) ve piyade (piyon) olarak adlandırılmaktayken, Batı ülkeleri en eski isimlere olabildiğince sadık kalarak yeni taş isimlerini tercüme etmişlerdir (Küçük Yıldız, 2010).

Satranç oyunu sonradan 7. yüzyılda İslamiyet'in yayılmasıyla birlikte Orta Doğu ve Afrika'da ilerleme göstermiş, Avrupa'ya ise 11. yüzyılda Endülüs Emeviler vasıtasıyla gelmiş, 15. yüzyıldan sonra günümüzde oynanan formuna en yakın halini almış, İspanya, İtalya, Fransa, İngiltere ve Rusya'da oynanmaya başlamıştır (Görsel 1).



Görsel 1. Sofonisba Anguissola, *Satranç Oyunu*, 1555, Tuval üzeri yağlıboya, 72x97 cm, Paris

Bugünkü Türkmenistan sınırlarında yapılan kazılarda, bu bölgede yaşayan Kuşhan Türklerine ait ve M.S. 150. yüzyıla ait olduğu saptanan satranç taşlarına benzer taşlar bulunmuştur. İlk satranç taşları M.S. 760 yılında Afrasiyap'ta, satranç takımı ise Nişabur'da ortaya çıkmıştır. Buradan Hindistan'a yayıldığı iddialarını gündeme getirmiştir. Satranç taşlarının FIDE (Dünya Satranç Federasyonu) tarafından kabul gören formları, arkeolojik kazılar sonucunda bulunan bu bulgulardan ilham alınarak tasarlanmıştır (Gökyay Satranç Vakfı, 2015).

Kurallarıyla Satranç

19. yüzyılda başlayan satranç turnuvaları ve Fransa'da FIDE'nin (Dünya Satranç Federasyonu) kurulması dünyada standartlar oluşturulmasına öncülük etmiş, düzenli turnuvalarla daha da yaygınlaşmıştır. Standartların oluşmasıyla birlikte satranç taşlarının da olması gereken boyutları belirlenmiş ve üretilen yeni satranç takımlarının bu standartlara uygun olması gerekliliği ortaya çıkmıştır. Tasarımda taşların büyüklüklerinin birbirleriyle orantılı olması, denge, estetik, ergonomi ve işlev gibi tasarım unsurlarının bu orantılı ölçülerle sağlandığı uluslararası standartlar şu şekildedir; şah 9,5 cm, vezir 8,5 cm, fil 7 cm, at 6 cm, kale 5,5 cm, piyon 5 cm yüksekliğinde olmalıdır. Taşların taban yarıçapları boylarının %40-%50 arası olması gerekmektedir. Satranç tablasının ölçüleri ise her bir karenin 5-6 cm arasında olması ile sağlanır. Tablada bulunan bir karenin kenarı piyon taban çapının en az iki katı olmalıdır. Dört piyon bir kareye sığabilmelidir. Bu ölçüler tavsiye edilen ölçü üzerinden en fazla %10 değişebilir. Taşların renkleri birbirinden kolay ayırt edilebilir renkler olmalıdır. Vezir ve şahın tepelerinin birbirinden kesin şekilde ayrılması ve kolay algılanması gerekmektedir. Uluslararası yarışmalarda kullanılması tavsiye edilen taşlar, Staunton stilinde olup uzun yıllardır bu takımlar kullanılmaktadır (Görsel 2) (Türkiye Satranç Federasyonu, 2022).



Görsel 2. Staunton stili satranç takımı taşları

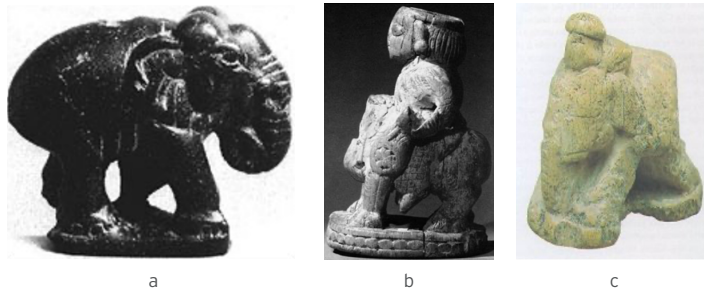
Arkeolojik sıraya göre buluntular incelendiğinde, bilimsel bulgular sonucunda en eski satranç taşları olarak adlandırılan fildişi taşlar, Özbekistan'ın Semerkant yakınlarında bulunan Afrasiab bölgesinde tespit edilmiştir. Toplam yedi parçadan oluşan buluntu kral, savaş arabası, vezir, at, fil ve iki askerden ibarettir. Bu satranç taşlarının MS 760 tarihli olduğu düşünülmektedir (Görsel 3) (Küçükylıdız, 2016).



Görsel 3. Yedi parça set, MS 760 (tahmini), fildişi, Afrasiab

Malzeme ve Form Açısından Satranç Takımları

Tarihsel sürece bakıldığında farklı coğrafyalar ve medeniyetlerde, satranç oyununun oynandığı, fakat malzeme, boyut ve figür anlamında çeşitlilik göstermeye başladığı, zaman ve mekânsal farklılıklar göz önünde bulundurularak form tasarımlarının da değiştiği dikkat çekmektedir. Taşların üretiminde en yaygın malzeme türü olarak fildişi görülürken, bu dönem ile birlikte ardından gelen süreçlerde de malzeme yelpazesi bir hayli genişlemiştir. Dolomit, kaya kristali gibi doğal taşlar, yakut, firuze gibi değerli taşlar, geyik, balina, hayvan boynuzu gibi kemik türleri de satranç malzemesi olarak ortaya çıkmaktadır (Görsel 4).



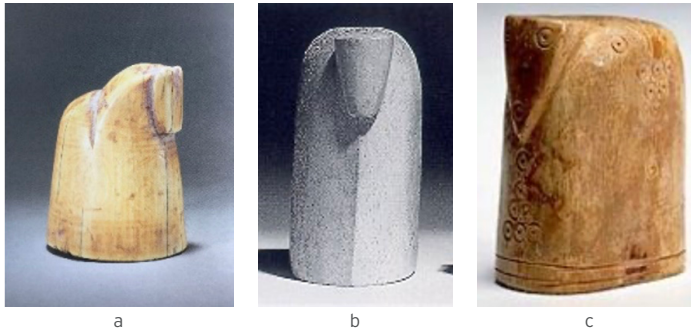
Görsel 4a. Fil satranç taşı, 7. yüzyıl, dolomit, Afrasiab
b. Vezir (Piskopos), 7.-8. yüzyıl, fildişi, Saqqizabad, İran
c. Fil, 8-10. yüzyıl, fildişi, Hermitage Müzesi, St. Petersburg, Rusya

Satranç taşlarının figürleri, üretildiği coğrafyaya ait olan malzemenin özellikleri ve satranç taşlarını tasarlayanın yorumuyla gerçekçi, kabartmalı, oymalı figür gibi tarz açısından farklılık ya da benzerlik gösterebilmektedir (Görsel 5). Genellikle insan ve hayvan figürlerinin stilize edildiği taşların görüldüğü tasarımlara, soyut formlar ya da geometri çıkışlı yalın biçimler de eşlik edebilmektedir.

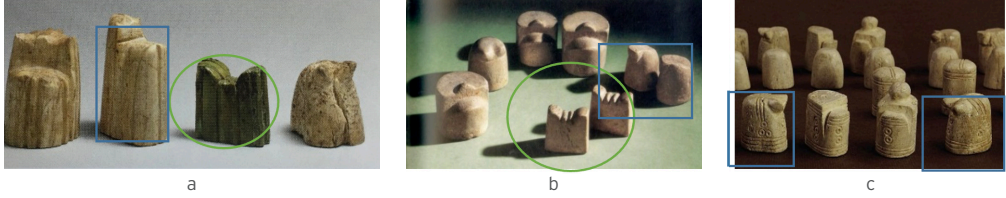


Görsel 5a. Şah, 10. yüzyıl sonu, geyik kemiği veya boynuzu, Loisy, Macon
 b. Şah, 11. yüzyıl fildişi, Louvre Müzesi, Paris
 c. Charlemagne seti, 11. yüzyıl, fildişi, Güney İtalya, Kabine des Médailles, Paris

Her ne kadar farklı kültürler kendilerine has stillerle satranç taşlarını üretmiş olsalar da yakın dönemler içerisinde hem malzeme hem de form benzerliği olan birbirine benzeyen satranç taşları görülmektedir (Görsel 6). Bu benzerliklerin genellikle kale ve fil formlarında olduğu gözlenmektedir (Görsel 7).



Görsel 6a. Leke süslemeli at figürü, 8-9. yüzyıl, fildişi, Doğu İran
 b. At figürü 11. yüzyıl sonları, balina kemiği, Witchampton, Dorsce.
 c. At, 12. yüzyıl, kızıl geyik boynuzu, Malting, Museum, St Albans Hertfordshire, İngiltere



Görsel 7a. Nişabur'da bulunan satranç taşları; soldan sağa: kral, kraliçe, kale, şövalye, 9. yüzyıl başları, fildişi, İran
 b. İskandinav Satranç taşları, 11-12. yüzyıl, kemik, Nuremberg, Germanisches Nationalmuseum, Almanya
 c. Sandomierz Seti, 11-12. yüzyıl, geyik kemiği, Disctric Museum, Sandormiertz, Polonya

Satranç, Osmanlı ve Selçuklu dönemlerinde de saray oyunu olarak oynanmıştır. Arkeolojik buluntularda benzer formların farklı malzemelerle işlendiği görülmüştür. Formlardaki kale benzerlikleri ile uzun bir dönem aynı formların üretildiği varsayımına ulaşılmaktadır. Ayrıca Osmanlı döneminde saraya gelen hediyeler arasında değerli taşlarla üretilmiş dekoratif takımların yer aldığı koleksiyonlar da görülmektedir (Görsel 8, 9).



Görsel 8a. Selçuklu Satranç Seti, seramik, 11-12. yüzyıl, Nişabur, Metropolitan Müzesi
 b. Satranç taşları, 11. yüzyıl, Serçe Limanı Cam Batığı Kazısı, Türkiye



Görsel 9. Murassa satranç takımı, 16. yüzyıl, yakut- firuze taşları, Topkapı sarayı

Modern dönemlere gelindiğinde malzeme ve form yelpazesi daha fazla genişlemiş ve bugünkü halini alarak malzeme açısından sınırları ortadan kaldırmıştır. Dünyanın en büyük satranç koleksiyonu olarak Guinness rekorlar kitabında yerini alan Gökyay Vakfı Satranç Müzesi bu konuyu çok açık bir şekilde özetlemiştir. 110 ülkeden 703 satranç takımının sergilendiği müzede mermer, lületaşı, metal, kâğıt, plastik, cam, beton, ahşap gibi çok çeşitli malzemelerden üretilen farklı formlarda olan satranç takımlarını görmek mümkündür (Görsel 10, 11).



Görsel 10. İtalya'dan Gökyay Satranç Vakfı Müzesi Koleksiyonuna dâhil olan ilk takım, metal, Türkiye



Görsel 11. Yunanistan'dan müzeye bağışlanan Bizans satranç takımı, metal döküm, Türkiye

Satranç evrensel bir oyun olduğu için, satranç takımları malzeme açısından zaman zaman benzerlik gösterse de taşlar ve tablalar genel olarak form, renk, kültürel izler, boyut farklılıkları gibi karakteristik özellikleri bünyesinde barındırarak birbirlerinden ayrılmaktadır. Örneğin Fransa ve Türkiye'de üretilen iki porselen satranç takımı malzeme bakımından aynı olsalar da tasarımda kullanılan stilizasyon ve dekor bakımından birbirinden ayrılmakta, her kültürün kendine has izler taşıyan formlarını üretmiş olduğu dikkat çekmektedir (Görsel 12, 13).



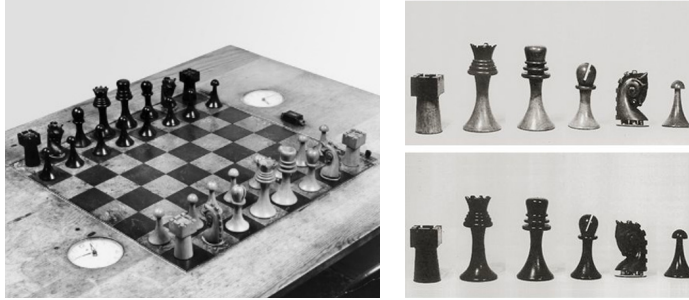
Görsel 12. Fransa'dan müzeye bağışlanan porselen satranç takımı, Türkiye



Görsel 13. Özel üretim satranç takımı, Kütahya porselen, Gökyay Satranç Vakfı Müzesi, Türkiye

SANATÇI YORUMLARIYLA SATRANÇ TAKIMLARI

Satranç, farklı disiplinlerden sanatçılara esin kaynağı olurken, sanatsal bakış açılarını farklı malzeme ve yorumlarla ortaya koydukları bir ifade aracına dönüşmektedir. Dünyada farklı alanlardan sanatçıların özel yorumları ile orijinal örnekler sunduğu görülmektedir. 20. yüzyıldan itibaren müzelerde ya da sergilerde form boyut ve sunuş biçimiyle satrancın sanata da konu olduğu, konsept tasarımlar dikkat çekicidir. Sanatçı kişilikleri yanında iyi birer satranç oyuncusu olarak bilinen Marcel Duchamp ve Man Ray tasarladıkları ve ürettikleri satranç takımları ile sanatsal ifadelerinde satranç imgesine yer vermişlerdir (Görsel 14, 15). Marcel Duchamp satranç takımını ürettikten sonraki yıllarda satranç oynamaya devam ederek 1925'te Fransız Satranç Federasyonu tarafından satranç ustası unvanına layık görülmüş, Fransız Olimpiyat takımına katılarak 1920'ler ve 30'lar boyunca bir dizi uluslararası turnuvada oynamıştır (Görsel 16).



Görsel 14. Marcel Duchamp ahşap satranç takımı tasarımı, 1917

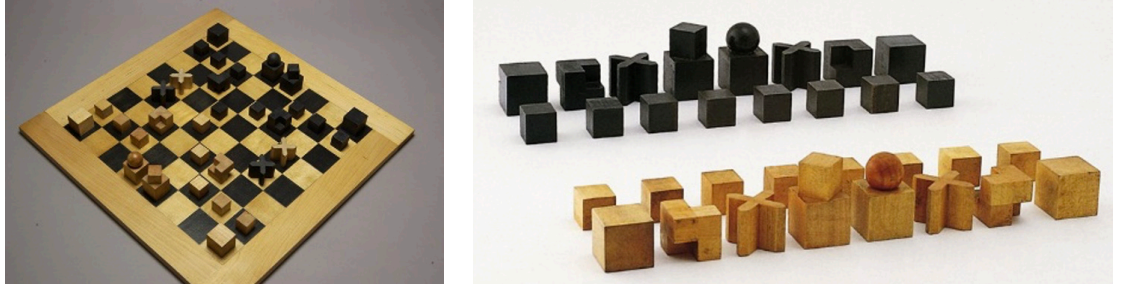


Görsel 15. Man Ray, huş ağacı satranç takımı tasarımı, 1945



Görsel 16. Marcel Duchamp ve Man Ray, Man Ray'in ürettiği satranç takımı ile oyunları

Yakın tarihlerde Bauhaus ekolünde eğitimlik yapmış olan Josef Hartwig derslerinde üzerinde durduğu yalınlık ilkesini ürettiği satranç takımıyla vurgulamıştır. Ahşabın işlenmesi sırasında gereksiz gördüğü ayrıntılardan sıyrılarak maddenin özüne inerek tasarımını özgünleştirmiştir. Taşların kendi oyun içi hareketlerini göz önünde bulundurarak taşların görünüşlerini de bu hareketlere göre tasarlamıştır (Görsel 17) (Worldchesshof, 2016).



Görsel 17. Josef Hartwig, ahşap satranç takımı tasarımı, 1920'lerin başı

Max Ernst satranç takımında keskin açılar ve dinamizm ile yakaladığı denge sonucunda farklı bir tasarım ortaya koymuştur. Tasarım Afrika, Kızılderili motiflerinden çıkarak form haline getirildiği için modernizm ile gelenekseli de birleştirici niteliktedir. Bu satranç takımının bir diğer çarpıcı özelliği ise, satranç takımlarında alışılmadık bir şekilde vezir formunun en büyük parça olmasıdır. Sanatçı bu davranışıyla aslında vezirin oyundaki gücüne ve önemine bir gönderme yapmıştır (Görsel 18). Bu satranç takımının bir diğer özelliği, Marcel Duchamp'ın 1944 yılında çeşitli isimlerin göz bağı rekortmeni olan George Koltanowski'ye karşı hazırladığı davetiyenin kapak tasarımında yer almasıdır (Worldchesshof, 2016) (Görsel 18).



Görsel 18. Max Ernst, şimşir ağacı satranç takımı tasarımı, 1944 ve Marcel Duchamp'ın göz bağı rekortmeni olan George Koltanowski'ye karşı oyun davetiyesinin kapak tasarımı (sağda)

Daha ileri tarihlerde satranç oyununun kurallarına müdahale eden performans sanatçısı Yoko Ono tamamen beyaz bir konsept ile tasarladığı satranç takımında, oyuna yeni bir felsefe yüklemiştir. Tarafların oyun ilerledikçe kendi taşlarını rakip taşlardan ayırt edemediği için birbirleriyle konuşma ihtiyacı hissetmelerini sağlarken, satrancın savaş ve rekabete dayalı duruşuna müdahale etmiştir. Bu sayede oyundaki hırsı azaltmış ve oyunu daha çok birlikte oynanabilir bir hale getirmiştir (MoMA, 2015) (Görsel 19).



Görsel 19. Yoko Ono, 1966, ahşap

21. yüzyıla gelindiğinde standart satranç formlarının ötesinde postmodern anlayışla üretilmiş satranç takımları belli olaylara farkındalık oluşturma ya da eleştirme amacını da içinde barındıran farklı ele alış biçimleriyle dikkati çekmeye başlamaktadır. Oyunun amacının ötesinde, takımlar dışa vurum niteliği kazanmaktadır. Orta oyununu satranç oyununa adapte ederek, yeni bir uyarılama yapan Betül Demir Güneşdoğdu'nun tasarladığı Türk gölge oyunu karakterlerinden çıkışlı satranç takımı, form ve renk bakımından zengin olmakla beraber, satranç takımı yorumunda farklı bir tasarım önerisi olmuştur (Görsel 20).



Görsel 20. Betül Demir Güneşdoğdu, 2001, kalıp ile şekillendirme ve el ile dekorlama tekniği

İrkçılığa karşı söz söylemek üzere görsel sanat üretimleriyle dikkat çeken Jake ve Dinos İngiliz kardeşlerin satranç takımı tasarımı ise, bir karşı duruş tavrının yansımasıdır. Bu satranç takımında tarafların çıplak olması ve satranç tablasında yer alan kuru kafalar ırkçılığa karşı bir duruş niteliğindedir. Bu satranç takımı tasarlanırken ünlü Ressam Francisco Goya'nın *Savaşın Felaketleri* tablosundan esinlenilmiştir (Pijak, 2012) (Görsel 21).



Görsel 21. Jake ve Dinos Chapman, 2003, ahşap

İspanyol tasarımcı Jaime Hayon'un ürettiği dev seramik satranç takımı da sanatsal anlatımı ile satranç takımı tasarımına farklı bir örnek olarak sayılabilir. Londra'nın Trafalgar meydanında sergilenen bu tasarımı Hayon 1805 yılında Fransız ve İspanyol donanmaları arasında geçen Trafalgar Savaşı'na adanmış ve bu savaştan ilham alarak taşların üzerlerine desenler çizmiştir (Fairs, 2009) (Görsel 22).



Görsel 22. Jaime Hayon, 2009, seramik dev satranç takımı

Fortify isimli satranç takımı Çekyalı Daniel Skoták tarafından tasarlanmış oldukça minimal bir satranç takımındır. Siyah ve beyaz figürlerin net bir şekilde ayırt edilebilmesini sağlayan sanatçı, beton malzeme kullanarak modern sanayileşmiş çağa bir gönderme yapmaktadır. Bu sanayileşmeyi beton ve demir birlikteliğini kullanarak ve aynı zamanda satranç taşlarının formlarının ideal çerçevelerine sadık kalarak etkili bir şekilde ifade etmiştir (Skotak, 2015) (Görsel 23).



Görsel 23. Daniel Skoták, 2015, beton ve demir

Çağdaş seramik sanatında ve satranç takımı tasarımı konusunda eser üretmiş bir diğer isim olan İlyas Arapoğlu, Japoncada düzgün oturuş anlamına gelen *seize* felsefesinden yola çıkılarak tasarladığı oyun sehpası, satranç oynama sürecinden ilham alarak oluşturulmuş bir tasarımdır. Tasarım, oyuncuların karşılıklı olarak uzun süre oyun oynama deneyimi yaşamasını vurgulamaktadır. Aynı zamanda tasarımın sadeliği oyunun oynanış stratejisine olan dikkatin dağılmasını önlemektedir. Oyun sehpası, satranç oyununun yanı sıra tablanın diğer yüzlerinde farklı oyun tablaları tasarlanması sebebiyle dama ve sudoku da oynamaya elverişlidir. Ahşap ve seramiğin birlikteliği denge ve uyumu da çağrıştırdığı için, sehpa oyuncuların daha sakin bir oyun geçirmelerine davet oluşturmaktadır (Görsel 24).



Görsel 24. İlyas Arapoğlu, 2018, seramik ve ahşap, kalıp ile şekillendirme

KİŞİSEL SERAMİK SATRANÇ TAKIMI ÖNERİSİ

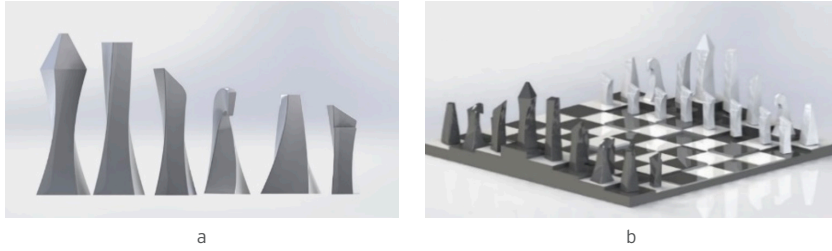
Satrançın kuralları doğrultusunda, oyunun tüm belirleyici özellikleri dikkate alınarak araştırma kapsamında yeni bir satranç takımı tasarlanırken, konsept çalışmasında ifade odaklı bir yaklaşım ön plana çıkarılırken, fonksiyon ve estetik başlıkları temel alınmıştır. Boyutlar ve oranlar konusunda uluslararası standartlar referans alınırken (FIDE Satranç Kuralları, 2023) tasarımda; taşların ölçüleri, renkleri, her bir taşın kurallara uygun hareket edebilmesi ve ergonomi faktörleri göz önünde bulundurulmuştur.

Satrançın, ilk çağlarda yapılan savaşların modellenmiş hallerinin olduğu bilinmektedir. Dolayısıyla bu kişisel uygulamada satranç takımı, liderini kaybeden bir ordunun yenik düşmesini tasvir etmesi ve şahın da görevi olarak oyunu kazanmak istiyorsa sarayından inip halka, ordusuna karışarak sorumluluğunu yerine getirmesi gerektiği fikrini temel almaktadır. Eğer halka karışmıyor ve sorunları görmezden geliyorsa bunun kasti (bilerek) yapıma durumu ortaya çıkmaktadır. Satranç takımının ismi *Kast(i)* bu fikirden ilham alınmıştır. Peki, oyunun hangi tarafında olmak istiyorsunuz? Oyunun içindeki piyonlardan mı, oyunu oynayarak oyunun gidişatını değiştirenlerden mi? Bu mesajı vermek için üretilen satranç takımında, bükülme ve keskin kenarlar kullanılarak her bir taşın

kendi başına çağdaş bir form olarak ifade bulması amaçlanmıştır. Her bir taşın genel hatlarını oluşturan bu kıvrımlı dönüşler takımın karakteristik özelliği haline getirilmiş, birbirleriyle uyumlu duruşu bu şekilde sağlanmıştır.

Tasarımın Uygulama Aşamaları

Eskizlerle tasarımına başlanan kişisel uygulamada, Solidworks programında 3 boyutlu CAD çizimleri gerçekleştirilmiştir. Tamamlanan formlar render işlemi ile işlenerek gerçekçi görünümü elde edilmiştir. Birbirleriyle uyumları, tabla üzerindeki duruşları ve temsil ettikleri formların son hallerine karar vermeden önce seramik malzemenin ne tür reaksiyonlar vereceği ve taşların strüktür yapısını ne şekilde etkileyeceğini görmek adına prototip çalışması yapılmıştır. Üretilen seramik maketler yardımıyla satranç takımının nihai ölçüleri belirlenerek yenilenmesi gereken unsurlar belirlenmiştir.



Görsel 25a. Soldan sağa: Şah, vezir, fil, at, kale, piyon
b. Solidworks programında modellenen satranç takımının 3d görüntüsü

Daha sonra satranç takımının her bir taşı bilgisayar ortamında stl formatında baskı sürecine hazırlanmış ve Cura programında belirlenen ölçüler dâhilinde PLA baskıları yapılmıştır. Bu baskı aşamasının avantajı formların keskin hatlarının bozulmaması olması, üretim sürecinde zaman kazandırması, kolay yenilenmesidir.



Görsel 26. Test edilip onaylanan prototip PLA baskılar

Taşların tasarımı yapılırken oyun esnasında kolay tutulabilmesi için gövde kısımlarının inceltilmeleri ve bu sayede tutuş ergonomisi sağlanması hedeflenmiştir. Tabladaki karelerin boyut oranı her birine 4 piyon sığacak şekilde ölçülü olması gibi oyunun oynanış esasına dayanan kurallara dikkat edilmiştir. Taşların taban kısımlarının geniş olması yere sağlam basabilmesini, sırlamadan sonra kullanılan altın ve platin yaldız da taşların kolay ayırt edilmesinin yanı sıra formlara görsel değer sağlamıştır.

Satranç takımında kullanılan altın ve platin yaldız dekor, oynayan kişilerin statüleri ne olursa olsun kendilerini özel hissetmelerine yol açmayı hedeflerken, böylece kast sistemi zincirinin kırılmasına da gönderme yapmaktadır. Satranç oyununda ve dünyanın çeşitli bölgelerinde etkin olan kast sistemi insanları statülerine göre konumlandırmakla beraber onları kendi aralarında gruplandırmaktadır. Bu gruplandırmanın insan psikolojisine olan negatif etkilerine karşı bir duruş sergilemeyi amaçlayan satranç takımı, girintili çıkıntılı tabla formuyla, kasti (bilerek) bir biçimde gruplanmaya maruz bırakılan halkın karşısına çıkan engelleri temsil etmektedir. Satranç tahtasıyla bağdaştırılan kast sistemi ve tablanın basamaklı yapısı, siyah beyaz renklerden uzaklaştırılarak tek renk tasarlanmış ve bu sayede eşitlik algısının fark ettirilmeden oyuncuya dayatılması amaçlanmıştır. Tablanın yapısında yer alan alçak yüksek dama sisteminin oyunun oynanışına bir engel teşkil etmediği gözlemlenmiş ve oyunu oynayan kişilerin fikirleri alınarak, renk değil yükseklik farkıyla kast sistemine yapılan gönderme, bu gözlemlerin doğruluğu ile tespit edilmiştir.



Görsel 27. Altın ve platin yaldız dekorlu pekişmiş çini seramik satranç takımı taşlarının görünümü



Görsel 28. Satranç tablasının CNC makinesinde şekillendirilme aşaması



Görsel 29. Altın ve platin yaldızlı taşlarla tablanın birlikte kullanımı

Tablo 1. Satranç tablası ve birimlerinin ölçüleri.

Tabla: 32 x 32x4 cm
Şah: 8 x 2 x 1,5 cm
Vezir: 7,5 x 2 x 1,8 cm
Fil: 6 x 1,6 x 1,7 cm
At: 5,2 x 1,6 x 2,1 cm
Kale: 4,7 x 1,7 x 1,7 cm
Piyon: 4,3 x 1,5 x 1,5 cm

SONUÇ

Satranç, tarih öncesi çağlara dayanan köklü bir oyun olmasından dolayı süreç içinde evrilerek çok farklı tasarımlar ile ortaya çıkmakta, farklı coğrafyalarda benzer özellikleri de içeren formlar ile çeşitlenmektedir. Bu tasarımlar renk, doku, malzeme ve biçime dayalı farklı özellikleri de barındırarak, günümüzde çağdaş bir dille ve teknoloji birlikteliğiyle yeni varyasyonlarının yorumlandığı, uygulandığı görülmektedir. Genellikle stilize edilmiş insan ve hayvan figürlerine rastladığımız taşların yanı sıra, soyut formlar ya da geometri çıkışlı yalın biçimler ve tasarımlarda, sıra dışı form ve kültürel yansımaların etkileri doğrultusunda sanatsal uygulama süreci gerçekleştirilmektedir.

Bu kadar çok alternatifinin olması, satranç oyununun her yaştan ve kültürden insana hitap etmesi, alternatifleri çok olan geniş bir tasarım boyutuyla karşılanmaktadır. Bu bağlamda sanatçılar açısından farklı fikirlerin ifade edilmesine olanak sağlayan bir araç haline almıştır. Modern çağın vazgeçilmez oyunlarından olan satranç, belirli standartlar çerçevesinde gelişmiş, sanatçıların farklı yorumlarıyla, bazen kuralların dışına çıkılan sıra dışı estetik yorumlarla hem tasarım hem de çağdaş sanata konu olmaya devam etmektedir. Seri üretime dayalı yöntemlerin kullanıldığı, ancak sınırlı sayıda ifade odaklı ürüne de dönüşebilecek nitelik kazanan tasarımlar, farklı temalarla harmanlanarak, yeni konsept önerileriyle, felsefesi ve mesajıyla da sanatsal bir ifadeye dönüşebilmektedir. Burada tasarımın işleve yönelik unsurları olması, üretilebilir olması dışında özgünlük, sıra dışı özellikler barındırması göz önünde bulundurulurken, *Kasti* isimli satranç tablasının girintili çıkıntılı yapısı gerçek dünyada görülen kast sistemi ve satranç oyunundaki taşların oyun içi konumlarını eşdeğer kılarak, bu oyunun gerçek hayatla da ne kadar bağlantılı olduğunu vurgulamıştır. Buna ek olarak satranç takımının tasarlanması ve üretilmesi aşamalarında kullanılan bilgisayar destekli üç boyutlu tasarım ve üretim yöntemleri, seramik alanında teknolojinin disiplinler arası birlikteliğine örnek olmanın yanı sıra, tasarımın sürdürülebilir olmasını sağlamıştır.

Ele alınan çalışmada satranç takımının günümüz koşullarında teknolojiden yararlanan bir üretim yöntemiyle uygulanması hedeflenmiştir. Bu doğrultuda yapılan araştırmaların sonucu olarak satranç oyununun felsefesini bozmadan üretilen satranç takımının, tasarım boyutu ve üretim yöntemiyle çağa uygun bir örnek teşkil etmesi amaçlanmıştır. Kast sistemi kavramından ilhamla tasarlanıp geliştirilen satranç takımı, ahşap tablada renk ayrımı yerine yükseklik farkıyla dikkat çekmektedir. Tasarım, oyuncuların bu tema üzerinden düşünmelerini ve kast sistemini pratikte deneyimlemelerine olanak sağlayarak satranç oyunu ile kast arasında bir bağ kurulmasını hedeflemektedir. Tablasının yanı sıra oyun taşlarında modern kıvrımların yer aldığı satranç takımı altın ve platin dekorlama tekniği ile kast sisteminde yer alan zengin kesime gönderme yapmaktadır. Sonuç olarak, strateji geliştirmeyi ve oyuncuları düşünmeye teşvik etmeyi amaçlayan bu satranç takımı, geleneksel oyunun gücünü modern sanatla birleştirerek oyun deneyimini zenginleştirmektedir. *Kast(i)* isimli satranç takımı, oyuncuları sadece satranç oynamaya teşvik etmekle kalmayıp aynı zamanda derin düşünmeye, oyun ile gerçek dünya arasında ortak bir fikir olan kast kavramını ilişkilendirmeye teşvik etmektedir.

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

Capablanca, J. R. (1995). *Satrançın esasları*. İnkılâp Kitabevi Yayınları.

Cazaux J. J., Knowlton, R. (2017). *A world of chess*. Mc Farland.

Fairs, M. (2009). *The Battle of Trafalgar by Jaime Hayón*. Dezeen. <https://www.dezeen.com/2009/05/07/the-battle-of-trafficar-by-jaime-hayon/> (25.04.2023).

Küçüküydüz, A. (2010). *Satranç'ın atası olan Türk zekâ oyunu, mangala*. Türk Yurdu Yayınları.

Küçüküydüz, A. (2016). *Bir Türk zekâ oyunu olarak satranç: Satrançın kökeni*. Arslan Küçüküydüz. <http://arslanevi.blogspot.com/2016/05/> (25.04.2023).

MoMa. (2015). *Notes on Yoko Ono's white chess set*. MoMA. https://www.moma.org/explore/inside_out/2015/07/14/notes-on-yoko-onos-white-chess-set/ (08.03.2023).

- Gökyay Satranç Vakfı. (2015). *Satranç tarihi*. Gökyay Satranç Müzesi.
- Pijak, J. (2012). *The Jake and Dinos Chapman Chess Set is racially charged*. Trendhunter. <https://www.trendhunter.com/trends/jake-and-chapman-chess-set> (25.04.2023).
- Sissa (mythical brahmin), B. (2023, 24 Ağustos). Wikipedia. [https://en.wikipedia.org/wiki/Sissa_\(mythical_brahmin\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Sissa_(mythical_brahmin)) (25.04.2023).
- Skotak, D. (2015). *Fortify*. Daniel Skotak. <http://danielskotak.com/projects/fortify> (25.04.2023).
- Türk Dil Kurumu. (t.y.). *Satranç*. *Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük* içinde. <https://sozluk.gov.tr/> (25.04.2023).
- Worldchesshof. (2016). *Designing chessmen: A taste of the imagery of chess*, Worldchesshof. <https://worldchesshof.org/exhibit/designing-chessmen-taste-imagery-chess> (25.04.2023).
- Görsel Kaynakçası
- Görsel 1: Sofonisba Anguissola. (2024, 30 Eylül). Wikipedia. https://tr.wikipedia.org/wiki/Satran%C3%A7#/media/Dosya:The_Chess_Game_-_Sofonisba_Anguissola.jpg (27.11.2023).
- Görsel 2: Satranç. (2024, 13 Kasım). Wikipedia. <https://tr.wikipedia.org/wiki/Satran%C3%A7> (27.11.2023).
- Görsel 3, 5, 6b, 6c, 8b: History Chess. (t.y.). *Archaeological findings*. History Chess. <http://history.chess.free.fr/findings.htm> (27.11.2023).
- Görsel 5c: Gilmour, L. (2022, 7 Ağustos). *The Charlemagne chess set*. Camino Adventures. <https://www.caminoadventures.com/blog/the-charlemagne-chess-set/> (27.11.2023).
- Görsel 6a, 7a, 8: Deborah, F. F. (2018). *Chess and other games pieces from Islamic lands*. Thames& Hudson Yayınları, s.69, 23, 311.
- Görsel 7b: Küçükıldız A. (t.y.). *Satranç taşlarında güneş*. Slide Player. <https://slideplayer.biz.tr/slide/13961802/13,14> (27.11.2023).
- Görsel 7c: <https://kielce.wyborcza.pl/kielce/7,47262,26026684,slynne-szachy-sandomierskie-na-wystawie-w-muzeum.html?disableRedirects=true> (27.11.2023).
- Görsel 9: Küçükıldız A. (t.y.). *Satranç taşlarında güneş*. Academia. https://www.academia.edu/9419654/Satran%C3%A7_Ta%C5%9Falarında_Güne%C5%9F (27.11.2023).
- Görsel 10, 13, 24, 25, 29: Kişisel arşiv.
- Görsel 14-18: Worldchesshof. (2016). *Designing chessmen: A taste of the imagery of chess*, Worldchesshof. <https://worldchesshof.org/exhibit/designing-chessmen-taste-imagery-chess> (27.11.2023).
- Görsel 16: Phaidon. (t.y.). *5 art inspired chess sets on International Chess Day*. Phaidon. <https://www.phaidon.com/agenda/art/articles/2017/july/20/5-art-inspired-chess-sets-on-international-chess-day/> (08.03.2023).
- Görsel 19: Ludwig Muzeum. (t.y.). *Ono, Yoko: Play it by trust (1986-87)*. Ludwig Muzeum. <https://www.ludwigmuseum.hu/en/work/play-it-trust> (25.04.2023).
- Görsel 20: Aksakal, O. (2012). *Geleneksel Türk gölge oyunu Karagöz'ün plastik açıdan değerlendirilerek seramik sanat formlarına dönüştürülmesi* [Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü].
- Görsel 21: Martinović, J. (2019, 16 Eylül). *Jake and Dinos Chapman-chess set, 2003*. Widewalls. <https://www.widewalls.ch/magazine/art-and-chess-christies-auction/chess-set-man-ray> (27.11.2023).
- Görsel 22: Iconeye. (t.y.). *Jaime Hayons giant chess game for Trafalgar Square*. Iconeye. <https://www.iconeye.com/news-parent-category/jaime-hayons-giant-chess-game-for-traffic-square-2> (08.03.2023).
- Görsel 23: Skotak, D. (2015). *Fortify*. Daniel Skotak. <http://danielskotak.com/projects/fortify> (27.11.2023).

assoc. prof. dr. merve kaptan (sorumlu yazar|corresponding author)
muğla sıtkı koçman university, bodrum faculty of fine arts, digital game design department
mervekaptan@mu.edu.tr orcid: 0000-0002-3467-5001

VIDEO ART AND COLLECTIVE MEMORY IN TURKEY*

araştırma makalesi|research article
başvuru tarihi|received: 18.04.2024 kabul tarihi|accepted: 26.07.2024

ABSTRACT

The aim of this article is to present and study contemporary video practices since the 2000s in Turkey through the representation of time and collective memory. The article features the four video artists who have structured the video art scene in Turkey: Ali Kazma, Halil Altındere, Erkan Özgen and Seza Paker. This research addresses two interconnected issues: firstly, the purpose is to examine how the distinct technical parameters of video production shape a synthesized temporality. This inquiry naturally gives rise to a secondary purpose: in what manner does this constructed temporality facilitate the exploration of memory and historical discourse? The hypothesis is that the video image, both as a technical artifact and a conceptual construct, inherently possesses its unique framework for temporal construction, thereby actively contributing to novel reinterpretations of collective memory and historiography. The methodology involves conducting a formal analysis of the video content. This approach focuses on examining the visual elements, composition, use of color, sound, editing techniques, and overall aesthetics of the video to gain deeper insights into its artistic significance and meaning. By employing formal analysis, the aim of this article is to decipher the visual language employed by the video artists and uncover nuanced layers of interpretation.

Keywords: Video Art, Turkey, Collective Memory, Time

*This study is prepared from the thesis titled "Les images mouvantes, le temps et la technique" which was accepted as the Doctorate Thesis of the Department of Media and Communication Studies at Galtasaray University Institute of Social Sciences on July 7th, 2018.

Kaptan, M. (2024). Video art and collective memory in Turkey. *Bodrum Journal of Art and Design*, 3(2), 187-199. <https://doi.org/10.58850/bodrum.1470322>

INTRODUCTION

The burgeoning art landscape in Turkey mirrors the widening scope of the global contemporary art market, extending its reach to regions traditionally perceived as peripheral. Istanbul, in particular, has emerged as a pivotal hub for cultural interchange, facilitating dialogue between the Balkans, the Caucasus, the Middle East, and beyond. Through its array of international fairs, biennials, exhibitions, and diverse museums, the art scene is experiencing unprecedented growth and vitality. As noted by Fanny Roustan, (2009: 25) the confluence of intellectual vibrancy and robust economic infrastructure both within Istanbul and in peripheral regions since the 1990s has been a driving force behind this flourishing phenomenon.

The advent of a liberal regime and the influx of migrants from rural areas to urban centers during the 1990s catalyzed the expansion of neoconservative ideologies. Consequently, in 2002, with the ascension to power of the Islamoconservative AKP (Justice and Development Party), which staunchly advocates for economic and cultural globalization, Istanbul assumed the mantle of a regional metropolis (Tutal, 2014). This influx, predominantly comprising Muslim and Kurdish populations, is precipitating a socio-political metamorphosis encompassing the myriad societal differences and oppositions inherent in the urban landscape, resonating within the public sphere. This socio-political dynamic necessitates swift urban development and the bolstering of the city's image to assert itself amidst commercial and touristic competition. On one hand, there is a concerted effort to democratize culture, symbolized by the establishment of new concert halls, cinemas, and art galleries. Conversely, the emergence of a new conservative elite is reshaping cultural values to align with the imperatives of cultural globalization and its attendant market forces.

As a consequence, during the 2000s, there was a notable surge in the establishment of art galleries and museums, including Borusan Sanat, Proje 4L-Elgiz Museum of Contemporary Art, Istanbul Modern, Garanti Platform, Pera Museum, Sabancı Museum, Kasa Galeri, Siemens Sanat, and Santral Istanbul, alongside the emergence of influential curators such as Ali Akay, Erden Kosova, Başak Şenova, and Levent Çalikoğlu. This marked a significant opening of the sector to global influences, a departure from the situation two decades prior when works by Turkish artists were primarily acquired by a limited segment of local collectors. In tandem with the emergence of new thematic concerns and diverse perspectives, there has been a proliferation of expressive modalities reflective of the ethos of the 2000s. Particularly noteworthy is the increasing prominence of new media as a domain for artistic exploration. Video art, being among the most accessible forms within the realm of new media, has emerged as a pivotal domain within contemporary Turkish art, a trend that gained momentum from the mid-1990s but has notably accelerated since the 2010s (Akay, 2001).

In the article, contemporary videographic practices in Turkey, particularly since the 2000s, are examined in terms of their representation of time and collective memory. The exploration of the relationship between videographic images and their construction techniques naturally led to an inquiry into the concept of time. This stems from the fact that the techniques employed in producing these images inherently shape temporal dimensions, durations, and rhythms within the visual medium. This temporal correlation entails two interconnected notions: firstly, the creation of a synthesized temporality facilitated by specific technical parameters that engender aesthetic forms unique to video. This inquiry seeks to elucidate the aesthetic strategies employed by video artists to evoke the viewer's perception of temporality through visual imagery.

The second idea revolves around a critical examination of memory. Drawing on Aby Warburg's (2012) conception, collective memory is conceived as an amalgamation of impressions stored in mental archives, governed by principles emerging from a novel understanding of images through their juxtaposition. In the context of videographic imagery, one method of juxtaposition involves establishing temporal connections between images. Hence these temporal attributes are assessed to elucidate the potential imprints that videographic images may leave on Turkey's collective memory. By pursuing these dual

concepts emanating from the temporal correlation, this research confronts two interconnected challenges: firstly, to explore how the specific technical aspects of video production engender a synthesized temporality. This inquiry naturally leads to a second question: how does this temporal construction contribute to raising inquiries about memory and history? This paper contends that the videographic image, both as a technical and conceptual entity, engenders its unique framework for temporal construction, which in turn facilitates novel reinterpretations of collective memory and historical narratives.

The research focuses on video imagery crafted by Turkish video artists. The utilization of video as an artistic medium in Turkey began to gain traction in the late 1990s, but it wasn't until the 2000s, with advancements in production and exhibition infrastructure, that video art proliferated within the country (Berensel, 2016). As a result, the corpus under examination comprises videos exhibited from 2010 onwards. Four prominent video artists have been selected to provide a representative overview of the Turkish art scene: Ali Kazma, Halil Altındere, Erkan Özgen, and Seza Paker.

The task of citing the most renowned artists within the post-2000 art scene involves a certain degree of subjectivity, as it relies on factors such as reputation, which may not necessarily reflect the objective quality of the works or the artists themselves. Therefore, the selection methodology adhered to three distinct criteria: First, citations from prominent art historians and critics such as Hasan Bülent Kahraman, Ali Akay, Levent Çalkoğlu, and Beral Madra were consulted. Additionally, consideration was given to the prevalence of video artists in contemporary art literature in Turkey, as well as their participation in exhibitions with significant national and international visibility, such as biennales. Employing this methodology yielded approximately fifteen video artists. Given the research focus on the representation of time, it was imperative that these artists demonstrated a distinct approach to temporal communication in their works. Consequently, the selection was narrowed down to four video artists deemed most conducive to an analysis of temporality. Considering the thematic focus on the representation of time, priority was given to videos that depict either the artist's personal memories, such as childhood experiences or significant life events, or explore broader themes related to collective memory through historical references, the transmission of cultural traditions, socio-political issues, or interactions with public spaces. Subsequently, descriptions encompassing both the content and structural aspects of the selected videos were provided. Secondly, an attempt was made to delineate the forms of temporal representations, aiming to elucidate time as duration, eternal present, or speed, utilizing aesthetic techniques such as repetition and juxtaposition. Thirdly, an examination was conducted on the theme of memory, exploring motifs of embodiment and confrontation with the *memento mori*, with a focus on how each artwork has contributed to shaping collective memory within the Turkish art milieu.

The methodology to decipher these temporal representations and the repeating theme of memory involves conducting a formal analysis of the video content. Formal analysis is a qualitative research method that focuses on examining the visual elements, composition, use of color, sound, editing techniques, and overall aesthetics of the video to gain deeper insights into its artistic significance and meaning. By employing formal analysis, the aim is to decipher the visual language employed by the video artist and uncover nuanced layers of interpretation within the artwork.

A FEW REMARKS ON THE ART SCENE IN TURKEY

Nilgün Tural explains that with the accession of the AKP to power, to attract new clientele to Turkey and Istanbul, promotional policies shifted towards "the search for a greater market share in cultural tourism" (2014: 45). As a result, by the 2000s there was an increase in the number of art galleries and museums such as Borusan Sanat, Proje 4L-Elgiz Museum of Contemporary Art, İstanbul Modern, Garanti Platform, Pera Museum, Sabancı Museum, Kasa Galeri, Siemens Sanat,

Santral İstanbul as well as curators Ali Akay, Erden Kosova, Başak Şenova, Levent Çalikoğlu. In this way, the sector opened up considerably to the world, whereas 20 years previously works by Turkish artists had only been bought by a small proportion of the country's collectors.

Gallery owner Murat Pilevneli points out that the economic crisis in 2001 was an advantage for the development of contemporary art because the established art market was no longer worth what it used to be, giving way to a new art form:

With the crisis [...] art objects that were worth a few thousand dollars, all of a sudden, became worthless. That was the turning point for today's art. Fresh and worthless in the marketplace. The majority of the institutions present, such as İstanbul Modern, Proje 4L, Aksanat with their new program and galleries belonging to other banks, all came into being after this date. Although the increase in the number of galleries was not particularly noticeable, contemporary art has truly become a sector. (2007: 139)

However, İlker Birkan (2012) suggests that İstanbul's ranking as Europe's cultural capital in 2010 is one of the reasons for this artistic interest, which at the same time attracts investment to İstanbul and especially to the cultural aspect of this city. He explains that the relationship between the increase in tourist numbers in Turkey and the number of museum visits should not be ignored.

The consequence of such cultural richness can also be seen in today's art scene, with artists addressing issues of identity (including gender, ethnicity, culture, urbanity, and otherness), criticism of the media and the state, globalization, urbanization and deterritorialization. With the emergence of new issues and the formation of different perspectives, the means of expression are multiplying in line with the spirit of the 2000s. In particular, new media have become a territory for artists to invest. Video art, then, as the most accessible of the new media, has been one of the most important territories of contemporary art in Turkey since the mid-1990s, but especially in the 2000s.

Sociologist/curator Ali Akay (2001: 141) argues that video as an artistic medium found its place in the İstanbul art market in the 2000s. Although national and international exhibitions, biennials and fairs in the second half of the 1990s contributed to the medium's integration into the art world, the production and distribution of video works increased, especially among young artists, in the 2000s. There may be several reasons for this expansion. This research focused on the economic aspect of this development because, quite simply, the expansion of the international contemporary art market and the development of video art in Turkey took place in the 2000s, thanks to improved means of production and exhibition. The Turkish art world's definition of contemporary art took a different path after the 2000s. Prior to this date, video, installation and space-related works held a more experimental or alternative place for viewers, who had the only opportunity to encounter them at biennials. What's more, they were not given a market value, as the number of galleries was not that high (Sönmez, 2007). Yet being visible and being integrated into the art market are two different things. While in the 1990s, thanks to biennials and exhibitions organized by a few curators, video art became visible in the history of art in Turkey, its integration into the market would take place in the 2000s. Although still avant-garde in the 1990s, video research at GISAM METU in Ankara and the efforts of video activists (such as Karahaber, Videa and Xurban) are examples that show us that artists had already begun to produce in Ankara.

Ege Berensel (2016) also espouses the notion that in the 1990s, Ankara, particularly through GISAM, served as a focal point for video art production, albeit its assimilation into the art market primarily occurred in İstanbul post-2000. However, the artistic praxis during this period markedly differed from contemporary conceptions of video practice in Turkey. Artists in Ankara cultivated their distinctive artistic lexicon, which remained largely unrepresented elsewhere (Berensel, 2016). Their approach paralleled that of artist Ursula Biemann, as their adherents generated videographic compositions imbued with a predominantly documentary ethos. This documentary inclination diverges from contemporary

perceptions of video art in the art world. The prevailing artistic praxis in videographic imagery today does not trace its lineage to the documentary explorations of Ankara in the 1990s. Furthermore, the ascendancy of this current praxis, entailing the integration of video into the Turkish art market in the 2000s, is not exclusively attributable to Istanbul-based artists. Diyarbakır, serving as a significant center, also exerted considerable influence on the artistic production of videographic imagery.

In addition to this viewpoint, Melis Tezkan (2014: 47) advocates the notion that video art validates itself through its responsiveness to artists' needs, owing to its ease of transport for production and its financially accessible semi-professional nature. This attribute elucidates why, in locales such as Diyarbakır—a city in southeastern Turkey characterized by a predominantly Kurdish population—artists opt for video as a medium to engage with the social and political dynamics of their immediate environment. Tezkan underscores that contemporary artists demonstrate a heightened interest in micro-cultures, communities, and societal issues compared to preceding generations. This shift is attributed to “the challenge of political engagement beyond the relatively uninhibited sphere of art” and “the proliferation of artists with diverse local backgrounds, spurred by the evolution of cultural policies” (Tezkan, 2014: 47).

Around the year 2000, exhibition venues commenced outfitting themselves with video projectors to facilitate the showcasing of videographic works. Similarly, Beral Madra, a critic and curator, identifies this period as pivotal for the proliferation of video practices in Turkey. She notes, “the video workshops and screenings of video imagery held in 1995 at the BM Contemporary Art Center, featuring Angela Melitopoulos (a protégé of Nam June Paik) and Claus Blume, a German video artist, laid the groundwork for the burgeoning of video art in the 2000s” (Madra, 2007: 34).

COMMON THEMES IN TURKISH VIDEO ART

When queried about prevalent themes and methodologies among Turkish artists working in video art, curator René Block posits that contemporary art in Turkey does not adhere to a singular direction or stylistic movement akin to Western avant-garde movements like Futurism, Zero, or Fluxus. Instead, he suggests that artists are engaged in a quest for their own distinct individuality (Block, 2007: 174). Conversely, Block (2007) contends that a shared characteristic among these artists is their utilization of new media such as photography, video, and installations—an attribute that aligns with the broader global trends observed in contemporary art.

From this line of reasoning, one could assert that contemporary art necessitates technological mediums that offer swifter responsiveness, capture capabilities, and dissemination channels, such as video and photography. Dissident political viewpoints find a more accessible platform for documentation and communication through these mediums. This trend is evident among artists who emerged after the 2000s and increasingly focus on themes of resistance or acquiescence. Considering the socio-political landscape in Turkey post-2000s, it could be argued that the presence of a religiously influenced government, aligned with capitalist interests, has spurred artists toward either resistance or compliance, often infused with sardonic humor born out of despair. This shared thematic thread is palpable in the works of artists like Halil Altındere or Erkan Özgen. Furthermore, one might contend that these artists function akin to documentary filmmakers or sociologists in their video production, crafting a visual narrative that critiques or satirizes official historical narratives.

The artists endeavor to illuminate Turkey's political, economic, and social challenges, spanning both overarching and nuanced issues, while exploring existentialist themes concerning the individual. However, it should be noted that this disposition is not exclusive to contemporary artists; similar subject matter was also addressed by artists in the 1980s and 1990s. What distinguishes the contemporary approach is the employed technique: in earlier periods, such

content was often presented alongside other media, whereas in post-2000s art, there is a preference for mediums that are swiftly comprehensible and easily transportable, such as video.

THE REPRESENTATION OF TIME AND COLLECTIVE MEMORY IN THE WORKS OF ALİ KAZMA, HALİL ALTINDERE, ERKAN ÖZGEN, AND SEZA PAKER

In order to get a general idea of the video artists on the art scene in Turkey, the corpus of this article contains the major video artists who have been part of this scene since the early 2000s.

Ali Kazma

The first video artist to be mentioned is certainly Ali Kazma. He is internationally renowned for his work at the Havana Biennial in 2006, the Lyon Biennial in 2007, the Sao Paulo Biennial in 2012 and the Venice Biennial in 2013. He has exhibited three times at the Istanbul Biennial, in 2001, 2007, and 2011 with works that generally deal with man's relationship with manual labor.

In the majority of his video works, Kazma contemplates the notion of human existence within the framework of temporality, particularly by examining the production and transience of spatial environments. By capturing settings associated with production or maintenance, such as factories, dance studios, ceramics workshops, surgical theaters, and slaughterhouses, the artist underscores humanity's existential struggle against the backdrop of the second law of thermodynamics. A notable example is his 15-minute video *Clock Master* (2006), a segment of the *Obstructions* series, which centers on a master clockmaker from the Dolmabahçe Palace. In this piece, the elderly clockmaker meticulously disassembles, cleans, repairs, and reassembles a 19th-century clock solely from memory. The camera focuses closely on his hands as they manipulate the intricate mechanisms of the clock, occasionally offering glimpses of his aged visage and wrinkled eyes adorned with a monocle. The interiors of the workshop, adorned with an array of antique clocks and watches, intermittently punctuate the visual narrative. Notably, the ambient sounds of the workshop, predominantly emanating from the workings of the clock itself, constitute the sole auditory accompaniment to the film. Kazma's deliberate omission of music or dialogue in favor of ambient soundscapes serves to immerse viewers in the sensory experience of the depicted spaces, underscoring his thematic exploration of temporality and human endeavor.

The primary mode of representation employed by the artist is visual or plastic, as opposed to narrative or fictional approaches, within the realm of videographic practice. Rather than relying on traditional storytelling techniques, Kazma opts to imbue images with meaning through the strategic use of repetition. It is important to clarify that by repetition, it refers not merely to the duplication of identical images, but rather to a theoretical device employed to convey a particular motif over time. In the artist's videos, this theoretical tool manifests in the repetition of imagery featuring hands, depicted from various perspectives and framing, consistently captured in close-ups. Additionally, commonplace activities associated with daily work, habitual behaviors, and learned gestures are recurrent themes favored by the artist for cinematic exploration. In an interview, the artist elaborates on this approach:

In all my work, I'm very interested in the point of communication between man and the world. How a man touches the world, and of course, how the world responds to him. Most of the time, I direct my camera to this circular interaction. Man touches the world with his hands. I'm fascinated by this wonderful organ/tool, and that's why they're often featured in my videos. (Kazma, 2014)

Ali Kazma meticulously captures the dexterity of the human hand, intricately documenting the interplay between hand gestures and the passage of time. Through observing the repetitive motions of the hands, viewers are invited to contemplate time directly, transcending the need to seek meaning solely within the movement itself. Within this cycle of repetition, time emerges as a tangible entity, rendered visible through the artist's lens.

Employing repetition and the recurrent reappearance of imagery, Kazma subtly guides the viewer's gaze, seemingly rendering time perceptible within his works. Through this repetitive aesthetic, the conventional sense of temporal duration dissipates; the imagery presented appears suspended in an eternal present, devoid of past or future. It is an infinite continuum of hand gestures that bridges the temporal chasm between past and future, evoking a sense of eternal recurrence.

In this contemplation of constant production, inscription, and maintenance -a motif reminiscent of the existentialist myth of Sisyphus- Kazma prompts reflection on the intricate relationship between time and human existence. Moreover, his works evoke the notion of combating entropy by constructing a virtual temporality intrinsic to the medium of video, wherein order is perpetuated through the mechanism of repetition.

In Roland Barthes' exploration of cinema and photography in *Camera Lucida* (2014) he articulates a preference for cinema, attributing it to the inherent hurried nature of the cinema viewer's experience. Barthes suggests that the cinema-goer is constantly propelled forward, lacking the leisure to pause before the screen, reflect on the unfolding narrative, or infuse the viewing with personal experiences. Closing one's eyes offers no reprieve, as alternative images immediately flood the mind (Barthes, 2014). However, this assertion is challenged by instances such as the final scene of François Truffaut's *The 400 Blows* (1959), where viewers are presented with a prolonged shot of Antoine's impassive countenance. Truffaut masterfully extends time, allowing for a contemplative pause within the narrative, despite the medium's typically brisk pace. Through this deliberate choice, Truffaut accommodates the hurried cinema-goer, providing an opportunity for reflection and emotional resonance.

Similarly, in Ali Kazma's video works, despite the inherent mobility of the medium, a sense of eternal present is evoked through the strategic use of repetition. By returning to familiar imagery and gestures, Kazma creates a temporal loop, inviting viewers to linger within the moment and experience a heightened sense of immediacy. In this way, Kazma, like Truffaut, disrupts the conventional rhythm of cinema, offering a space for contemplation and introspection within the fleeting passage of time.

From an alternative perspective, the repetition of images can also be interpreted as imbuing a sense of rhythm. Here, rhythm refers to the tempo and structure of the sequence of shots, or sometimes, more abstractly, the temporal arrangement of a slightly prolonged shot. In cinema, the content of the images typically dominates, making it challenging to precisely delineate and quantify rhythms. However, in video, it is often the duration of shots that imparts a sense of rhythm to the viewer. For instance, in *The Clock Master* (2006) the rhythm is established through the repeated close-up shots, each lasting roughly the same duration. This repetition not only echoes the concept of time as an eternal present but also serves to engender a rhythmic cadence within the viewing experience.

Moreover, the repetition of gestures, as observed in Kazma's video works, can be interpreted as a means of grappling with the body's inherent vulnerability in the face of time. Through documenting the body's resilient and productive capacities amidst the inexorable passage of time, the artist underscores humanity's ongoing struggle against temporal constraints. This thematic exploration reaffirms the artist's intention: "I see things disappear that seemed to me to be good things for human beings; it's a shame to lose them. I want to keep them safe, even if only through my images. I don't want to forget them" (Scorida, 2017). This quote takes us back to his relationship with the concept of memory. In *Image and Memory*, Agamben (1998: 17) explains that the stylistic and formal solutions adopted each time by artists are presented as ethical decisions defining the position of individuals and of an epoch in relation to the legacy of the past, and the interpretation of the problem becomes, by the same token, a diagnosis of man struggling to heal his contradictions and to find, between the old and the new, his own vital home.

In this context, Kazma's artworks serve as a testament to humanity's inherent vitality, encapsulated in the acts of production and transmission of knowledge.

Through his meticulous documentation, Kazma sheds light on the individual's capacity for innovation, technical prowess, and remarkable feats of labor, all of which stand as defiant bulwarks against the inexorable march of entropy.

In particular, *The Clock Master* (2006) emerges as a quintessential exemplar among Kazma's repertoire, showcasing how time becomes preserved within the spaces and objects captured by the artist's lens. Indeed, it would not be amiss to posit that this video constitutes one of the most compelling artistic illustrations for comprehending philosopher Bernard Stiegler's notion of tertiary retentions. According to Stiegler (1998), tertiary retentions encompass all remnants of the past that resist the transience of time, existing as cultural, historical, and social imprints. Through the lens of an object, one can decipher the cultural milieu from which it emerged; a clock, for instance, serves as a tangible artifact that reflects the societal norms and values of its era.

The clockmaker depicted in the video commands admiration as he meticulously restores this instrument of societal synchronization to its original condition, imbuing it with the ability to measure time with unparalleled precision. As the clock bears the indelible imprint of history, it becomes a conduit through which people glimpse the collective memory engendered by its historical lineage: not only the technical expertise required for its craftsmanship but also the profound significance accorded to the mastery of time itself.

Halil Altındere

Halil Altındere, an artist and publisher, originates from Mardin, a city nestled in southeastern Turkey known for its rich cultural mosaic, where diverse religious and ethnic communities coexist harmoniously, including Kurds, Turks, Arabs, and Assyrians. Altındere's artistic endeavors are deeply imbued with the eclectic influences of this multicultural milieu. His artistic journey commenced with the unveiling of his debut video, *Hard&Light*, in 1999. In this seminal work, Altındere employs Marlboro cigarette packs as potent symbols, provocatively exploring themes of sexual allure within the public realm. Building upon this symbolic framework, his subsequent creation, *The Walk* in 2002, ingeniously transforms a Marlboro packet into an animal figure, serving as a poignant critique of the values propagated by the capitalist system.

Throughout his artistic career, Altındere has maintained a steadfast focus on themes pertinent to contemporary society. His oeuvre delves into the intricacies of capitalist values, the dynamics of cultural transmission and memory, as well as the aspirations for identity, libertarianism, and egalitarianism. These thematic threads serve as the bedrock of his artistic inquiry, reflecting his unwavering commitment to interrogating societal norms and power structures.

An exemplary manifestation of Altındere's artistic perspective is evident in his 2016 video *Space Refugee*: On July 22, 1987, Syrian President Hafiz Al-Assad received a heartfelt message from his country's first astronaut, Muhammed Ahmed Faris, who had ascended to this esteemed position after undergoing rigorous training in Moscow and spending seven days aboard the Soviet space station. Faris, a former army pilot, conveyed his deepest respect and affection to President Assad, becoming a symbol of national pride and heroism for millions of Syrians. However, in 2011, amidst the onset of the Arab Spring protests, Faris found himself grappling with a profound moral dilemma. As a general in the Syrian Air Force, he was confronted with the government's violent crackdown on dissenting voices. Unable to reconcile his duty with his conscience, Faris made the courageous decision to depart Syria, citing his refusal to partake in the repression of his fellow citizens. His act of dissent transformed him from a celebrated national figure into a defector, as he sought refuge in Istanbul, Turkey. Today, Muhammed Ahmed Faris resides in an apartment located in Kocamustafapaşa, a conservative district of Istanbul, where he shares his living space with five other members of his family. Despite the stark contrast between his former glory as an astronaut and his current circumstances as a refugee, Faris's principled stance against oppression serves as a poignant reminder of the enduring human capacity for resilience and moral courage in the face of adversity.

In this video, Altindere utilizes Faris's story to explore themes of civil war, migration, and the future of humanity, incorporating elements of politics and satire. The work sarcastically highlights the challenges faced by Syrian refugees, with over two million currently residing in Turkey, making it the second-largest host country after Lebanon. By blending Faris's astronautic history with his current status as a refugee, the artist presents a mock documentary depicting Syrian refugees planning to colonize Mars, drawing parallels to their historical efforts on Earth centuries ago.

Altindere's videos, despite their humorous tone, delve into a profoundly serious subject matter. The juxtaposition of various scenes serves to underscore the absurdity inherent in this grave circumstance: scenes from Faris' childhood, depicted in his astronaut attire; archival footage documenting both the Soviet space conquest and the Syrian conflict; Faris' personal narratives intertwined with imagery of three young Syrians traversing the Martian terrain. The amalgamation of disparate temporal elements imbues these visuals with a significance transcending their original contexts. Essentially, the amalgamation of heterogeneous images, characterized by differing speeds and meanings, establishes novel connections across temporal planes. Ultimately, this convergence engenders a new temporality, evoking a sense of the absurd or a speculative narrative wherein the refugee exodus to Mars materializes as an alternate reality -a divergent narrative that might have unfolded had historical circumstances taken a different course.

In this endeavor, the artist engenders within the viewer's cognitive framework an alternative mode of image reception and its ensuing ramifications. The images appropriated or captured by the artist, stemming from disparate epochs of the past, metamorphose into a reservoir of memory that the viewer may perceive through diverse lenses: as an artistic reverie, a fabricated documentary, a dystopian projection, or even a utopian aspiration for European policymakers eager to alleviate the refugee crisis by resettling individuals on Mars. The amalgamation of heterogeneous imagery serves as a conduit for embodying the prospect of an alternate reality within the viewer's mnemonic construction. Drawing upon a Warburgian sensibility regarding the imagery, the artist adeptly crafts an alternative narrative -a narrative of absurd science fiction. Through this interplay of cinematic visuals depicting historical junctures such as civil strife, the scientific zenith of the U.S.S.R., and Faris's valorous exploits, Altindere engenders a novel cultural significance: a direct confrontation with the hubris and irrationality underpinning prevailing discourses of power.

Erkan Özgen

Erkan Özgen, another contemporary Kurdish artist, is based in Diyarbakır, where he conducts his artistic practice. Primarily utilizing video and photography, Özgen finds these mediums advantageous due to their cost-effectiveness in both production and dissemination. Through his artistic endeavors, Özgen interrogates the mechanisms of individual conditioning perpetuated by the dominant powers, particularly Kemalism and militarism, which have exerted influence in Turkey since the inception of the republic. Additionally, he underscores the absurdity and tragedy inherent in the plight of the Kurdish populace within Turkey. Aligning his artistic output with his political convictions, Özgen identifies himself as an artist-activist, thereby solidifying the inseparable connection between his creative expression and his advocacy for socio-political change.

In his most characteristic video, *Lost Body* (2005), Özgen shows us a pair of combat boots with bare legs turning the corner of the wall, dribbling a white ball. The camera follows the legs from knee level. The dirt track is quite narrow, partly muddy with stone walls on two sides, half in sunlight, half in darkness. The tempo is slow, and the person driving the ball would look like some kind of Baudelairean passer-by if they weren't wearing those military boots. It's a tiny village, even abandoned, yet children's sounds can be heard from distant. The person, with his ball on his foot, continues along the path, which seems circular to us, as it's hard to tell whether he's going through the same streets or not. Is this a bored

soldier? The village fool? The audience doesn't know. Gradually they begin to double up, the tension rising. The audience even hears the player's breath and wait to witness a scene of violence. With this new tempo and multiple close-up montages of scenes, the viewer is left with a feeling of vertigo. There is a struggle for control between the player and the ball, which from time to time becomes difficult to watch because of this sensation of vertigo. Trying to follow the ball, the audience even feels virtually lost in this village. In the end, they press the ball against the wall and bursts it.

The combat boots undoubtedly signify a kind of physical and emotional violence. From one perspective, it's a ball game, but from another, it's a struggle between power and the subjugated. As the title suggests, the individual as a soldier loses his identity and becomes a means of power to control and manipulate subjugated peoples. The military power represented by the combat boots controls both the bodies of the soldiers and those of the subjugated, even by violence if necessary. The camera angle, the high tension and the player's repetitive movements create an atmosphere of anxiety and discomfort. Just as with this body lost in the dead ends and circular streets, the viewer ends up feeling uncomfortable because of the video's aggressive tension. Özgen makes frequent use of metaphors and symbols. On closer analysis, one can see that the political and social relationship between power and the subjugated is placed here in a ball game. The pairs of combat boots signify tyranny, while the ball symbolizes the bodies subjected to this force. The player's face is hidden behind a scarf, a reference to the fact that tyranny never has an identity and is impersonal. In fact, the only rule of the game is that the player has no identity; he is everywhere, determining the rules of the game, constructing language and devouring bodies.

Repetition as an aesthetic gesture plays an important role in Özgen's work. Firstly, the player's circular movement through the same streets takes us back to an eternal present: one feels that this movement has neither a beginning nor an end. The main thing is the infinite nature of time. As a result, the meaning or significance of the movement loses its importance, and the viewer's perception becomes linked to the thought, rather than focusing on the action itself. Therefore, it can be argued that this circular repetition underlines the image-time aspect of this video. This aspect is also apparent in the repeating images. For four and a half minutes, the camera only shows the legs, the hidden face, the player's boots and the ball. After a while, seeing the same images makes us think that there will be no new action, and that the artist is giving us enough time to find different perspectives to interpret the meaning. The absence of the player's identity also means that we can't link him to a story, an action or an actor. As a result, the power he represents lacks temporal limits (such as a beginning and an end) and refers to the idea of eternity or timelessness. The question then arises: how does this video reflect collective memory, or how does it contribute to the archive of memory?

The use of repetition as a videographic gesture may be a choice for the expression of memento mori, pointing us towards a reading of videos whose subject is the human body. In this video, the body that controls the speed and direction of the ball also controls the rhythm of the video and the repetition of images. Instead of fighting with memento mori, the artist accentuates the invisible force that plays with the lives of others, that devours bodies. It's as if he's bringing out, or making visible, the modern power that's even in control of other people's lives and deaths. So, the answer to our question about collective memory is that the artist adds to the archive of our collective signs the inevitable, invasive character of military force or political power, particularly in his country, which builds, shapes and devours bodies in the same way that a pair of rangers blows a bullet against the wall.

Seza Paker

Seza Paker, contemporary artist, lives and works in İstanbul and Paris. She uses various media as a form of expression, such as photography, installation, collage, drawing and sound. Through her images, she often references art history, the passage of time, the Second World War and the subjectivities of perspective.

The Long March, produced in 1999, presents a series of black-and-white photographs, arranged one after the other. These are photographs from the artist's personal archive, taken by his father in the 1950s. The photos were taken during the founding of Israel, in the north of the country. The photos are digitally juxtaposed with computer-generated animations of tulips in red and purple. The music accompanies the images is Max Roach and Archie Shepp's musical piece, inspired by the march of Mao Zedong, the leader of China's communist struggle. The rhythm of the music and the diffusion of the images are in total harmony. In this 4-and-a-half-minute video, the audience sees the happy, hopeful faces of men and women. They're working in a field, building a house, traveling in a horse-drawn carriage... all smiling at a long-awaited future. Tulips appear and disappear near the figures, in coordination with the music. Unlike the photos, the tulips are always mobile. They open, turn, close, bloom, grow... Sometimes one sees birds in the sky, always in black and white, accompanied by a new tulip shape. After five or six photos, the video ends with a shot of a monkey behind a cage.

The long march of around 12,000 kilometers by the Chinese Red Army in 1934 and 1935 remains the most important symbol of victory in the Chinese Communist struggle. However, the Israeli-Palestinian conflict has remained unresolved for decades, and the hope clearly visible on the faces of the people in the photos is fading like tulips. Perhaps this one is a long march yet another decade away? Or are these people definitively prisoners of their fate, like the monkey in the zoo? Instead of providing answers or remarks on the contemporary political situation, Seza Paker leaves us with questions for a much deeper interrogation.

Seza Paker fuses still and moving images, i.e. photos and computer-generated moving images. Merging different media also deconstructs known forms to create new possibilities for expression. As a result, even when using frozen images in a moving medium such as video, the integration of animations on photos renders the image always in a state of becoming. Time doesn't take us back to the past, even if the photos belong to the 1950s. In his book on Seza Paker, entitled *Refleksif Akışkanlıklar (Instinctive Fluidities)*, Ali Akay interprets this fusion as follows:

History, instead of being the past or the present, is dragged towards a becoming, and therefore, by opening up towards the future through a minor becoming of the past and present, Seza Paker poses open questions. Paker, instead of being in time and leaning on what is popular, actualizes Nietzsche's timeless, timeless concept in his art, overflowing time onto itself. (Akay, 2015: 9)

Becoming minor is explained by Deleuze and Guattari as a transformation that produces "one's point of underdevelopment, one's patois, one's third world, one's desert" (Deleuze and Guattari, 1975: 33) by art in a minor state, it means art that is the opposite of popular/commercial culture, of standardization. In this way, Paker is marginal to her time. It's art that breaks with the conventions of its time. It stands in opposition to the thinking, the major, dominant ideology of its time. As a result, Seza Paker doesn't treat history as a past or a present where people must conclude the consequences but asks open-ended questions that take into the future. She shows photos of Israel in the 1950s, but she doesn't do so to bear witness to that era. On the contrary, through the tulips in a state of ceaseless becoming, Paker shows time as a duration that opens up to future questioning. Superimposing animations and photos create a multitude of image layers, linking temporalities with greater possibilities. This mixing technique opens up to the production of a new temporality, as in the case of *The Long March*.

Mixing as an aesthetic gesture serves to conceptualize the life of images through the motif of embodiment. Embodiment, in the sense of opening up the image to the viewer, is achieved by integrating time as an extra dimension to the images. By gaining another dimension, the photos in *The Long March* do not relate us to the past they were taken in, but behave as if they were still alive. Seza Paker's images can thus be said to behave like a living memory in the process of being constructed, always in a state of becoming. The artist comes from a family that immigrated to Istanbul from Palestine. This video was made during his second visit to Israel in 1999, over the memory of archived photos from the 1950s. She leaves current politics aside. As a result, what she adds to these personal

archives goes further than an interrogation of identity, dreams of socialism or the independence/dominance of the two countries. She transforms the generic images of history into a future that is always open to minor questioning, at the opposite end of the spectrum from the banal, the dominant norms.

CONCLUSION

Aesthetic gesture/technique such as repetition refers to a representation of time as an eternal present, while the dilation/contraction of durations to time as speed. Finally, it has been noted that the gesture of mixing represents time as duration. The images of *memento mori* are generally linked to the mortality of the body, which gives rise to a feeling of incapacity or powerlessness in the face of time. Consequently, representing time through repetition in video images, as seen in Kazma and Özgen, often leads us to images of the human body via the concept of *memento mori*. These are both impressive forms of resistance and the production of the human body in the face of time, or the modern power that controls the life and death of others.

This first aesthetic gesture is followed by the use of mixing. In the videos by Halil Altındere and Seza Paker, mixing is the technique chosen to often group heterogeneous images. This grouping brings the separate stories together and links them in the same duration. Typically, these are stories belonging to different individuals who find themselves in the same difficult situation to overcome, like the Syrian refugees in Altındere's video. In Seza Paker's case, the generic images of history are transformed into a becoming that is always open to minor questionings, which stand in opposition to the dominant norms. Thus, an image belonging to the past is incarnated in the present and even in the future as an ever-living memory. This motif of incarnation can also be seen in the two previous videos.

In Halil Altındere's video, on the other hand, a new cultural meaning of the absurdity of the dominant discourse is presented through the juxtaposition of images of various socio-political events. A further line of thought would be to add other aesthetic/technical gestures to those in this research. As video is a contemporary art form, it is always in a state of becoming and updating. As a result, it is needed to keep abreast of the most recent artistic productions and deduce various gestures and perspectives. What's more, technology is developing at a very rapid pace, opening up new possibilities for recording images. A second line of inquiry would be a study of how video images integrate with technology while retaining their temporal aspect.

Authors' Contributions

The work is single-authored and the author's contribution is 100%.

Competing Interests

There is no potential conflict of interest.

Ethics Committee Declaration

There is no need for any ethics committee approval for this research.

REFERENCES

- Altındere, H. (Director). (2016). *Space refugee* [Video]. In M. Lorenz (Curator), *Space Refugee Exhibition*. Neuer Berliner Kunstverein. http://www.nbk.org/en/ausstellungen/space_refugee.html
- Agamben, G. (1998). *Image et mémoire*. Hoebeke.
- Akay, A. (2001). Video art üzerine bir tartışma. *Sanat Dünyamız*, 104, 139-169. Yapı Kredi Yayınları.
- Akay, A. (2015). *Seza Paker refleksif akışkanlıklar*. Minör Yayınları.
- Barthes, R. (2014). *Camera lucida – Fotoğraf üzerine düşünceler*. 6:45 Yayınları.
- Berensel, E. (2016, February). Personal interview [Tape recording]. İstanbul, Turkey.

- Birkan, İ. (2012). L'autre peut cacher un Nous. *Transcontinentales*, 12/13. <https://doi.org/10.4000/transcontinentales.1363>
- Block, R. (2007). Introduction. In H. Altındere & S. Evren (Eds.), *User's Manual: Contemporary art in Turkey 1986-2006*. Art-Ist.
- Deleuze, G., Guattari, A. (1975). *Kafka: Pour une littérature mineure*. Editions de minuit.
- Kazma, A. (Director). (2006). *Clock master* [Video]. In M. Gioni (Curator), 55th Venice Biennale. La Biennale di Venezia. <http://www.labiennale.org/en/art/archive/55th-exhibition>
- Madra, B. (2007). Visual Art as a field of complication. In H. Altındere & S. Evren (Eds.), *User's Manual: Contemporary art in Turkey 1986-2006*. Art-Ist.
- Paker, S. (Director). (1999). *The long march* [Video]. 25th Ankara Film Festival.
- Pilevneli, M. (2007). Introduction. In H. Altındere & S. Evren (Eds.), *User's Manual: Contemporary art in Turkey 1986-2006*. Art-Ist.
- Roustan, F. (2009). *Les acteurs de l'art contemporain à Marseilles et à Istanbul* [Master's Thesis, Université Paul Cézanne Aix- Marseille III].
- Scorida, C. (2017). Ali Kazma. *The intuition of the instant*. Happening Media. <https://www.happening.media/category/magazine/en/articles/3067/ali-kazma-the-intuition-of-the-instant> (18.07.2024)
- Stiegler, B. (1998). *La Technique et le temps: La Faute d'Epiméthée*. Galilée.
- Sönmez, A. (2007). Introduction. In H. Altındere & S. Evren (Eds.), *User's Manual: Contemporary art in Turkey 1986-2006*. Art-Ist.
- Tezkan, M. (2014). *Vidéo et identité. Pratiques d'artistes au Brésil, en France et en Turquie*, L'Harmattan.
- Truffaut, F. (Director). (1959). *The 400 blows* [Film]. Les Films de Carrosses.
- Tutal, N. (2014). Istanbul: Un modèle de développement et de tourisme urbain tiraillé entre l'Occident et l'Orient. *Dynamiques métropolitaines et développement touristique*. Presses de l'Université du Québec.
- Warburg, A. (2012). *L'Atlas mnémosyne*. INHA.