



Marmara Üniversitesi
Sanat ve Tasarım Dergisi

MUJAD

ISSN 2980-2822 / Cilt:14 / Sayı:2 / Aralık 2023

Marmara University Journal of Art and Design

**MARMARA ÜNİVERSİTESİ SANAT ve
TASARIM DERGİSİ (MUJAD)**
MARMARA UNIVERSITY JOURNAL of ART
and DESIGN (MUJAD)

2023 Aralık, Cilt: 14, Sayı: 2
2023 December, Vol. 14, No. 2

Sanat ve tasarım alanında hakemli bir dergidir.
It is a refereed journal in art and design.

Yaygın-sürelî bir yayındır. Yılda iki kez yayımlanır.
It is a periodical journal. It is a biannual journal.

Dili: Türkçe-İngilizce
Language: Turkish-English

Sahibi / Owner
Marmara Üniversitesi Rektörlüğü Adına
İmtiyaz Sahibi
Prof. Dr. Mustafa Kurt (*Rektör/Rector*)

Yazı İşleri Müdürü / Editor in Chief
Doç. Seçkin Sevim,
Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Editör Yardımcısı / Co-Editor
Dr. Öğr. Üyesi Emine Vagtborg,
Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Sanat Editörü / Art Editor
Dr. Öğr. Üyesi Lale Altunel,
Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Tasarım Editörü / Design Editor
Doç. Cem Kara,
Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

**Dil Editörü (Türkçe) /
Language Editor (Turkish)**
Doç. Seçkin Sevim,
Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

**Dil Editörü (İngilizce) /
Language Editor (English)**
Dr. Öğr. Üyesi Emine Vagtborg,
Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Marmara Üniversitesi Yayınevi
Marmara University Press
Göztepe Kampüsü 34722 Kadıköy, İstanbul
Tel / Phone: (0216) 777 14 08
Faks / Fax: (0216) 777 14 01
E-posta / E-mail: yayinevi@marmara.edu.tr

ISSN: 2980-2822
Marmara Üniversitesi Yayınları

Adres / Address
Marmara Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi
(MUJAD)
Marmara Üniversitesi - Güzel Sanatlar Fakültesi
Acıbadem Caddesi, Küçükçamlıca
34718 - Kadıköy - İstanbul
Tel / Phone: 0216 777 46 00
E-posta / Email: mujad@marmara.edu.tr

Yayın Kurulu / Editorial Board
Prof. Aygün Dinçer Kırca,
Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi,
TÜRKİYE

Prof. Dr. Esra Aliçavuşoğlu Karaveli,
Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Prof. Dr. Gülay Karşıcı,
Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Prof. Dr. Hale Gezer,
Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Prof. İdil Akbostancı,
Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Prof. Meltem Eti Proto,
Rome University Of Fine Arts, İTALYA

Prof. Seçkin Tercan,
Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi,
TÜRKİYE

Doç. Dr. Bilgen Aydın Sevim,
Sakarya Üniversitesi, TÜRKİYE

Doç. Kerem Ozan Bayraktar,
Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Doç. Mesude Hülya Doğru,
Sakarya Üniversitesi, TÜRKİYE

Doç. Dr. Seda Yavuz,
İstanbul Üniversitesi, TÜRKİYE

Dr. Öğr. Üyesi Seden Odabaşoğlu,
Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Görsel Tasarım / Visual Design
Doç. Cem Kara,
Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Dizgi / Typesetting
Dr. Öğr. Üyesi Emine Vagtborg,
Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Son Okuma (Metin) / Proofreading (Text)
Çağdaş Umut Bektaş,
Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Meryem Nuriye Yavuz,
Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Naz Falay,
Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

**Son Okuma (Kaynakça) / Proofreading
(Bibliography)**
Mine Gülşen,
Sakarya Üniversitesi, TÜRKİYE

Serpil Yılmaz,
Sakarya Üniversitesi, TÜRKİYE

Her hakkı saklıdır, makalelerin sorumlulukları
yazarlara aittir.
All rights reserved, authors are fully
responsible for their papers.

Danışma Kurulu / Advisory Board

Prof. Dr. Ağâh Tarkan Okçuođlu,
İstanbul Üniversitesi, TÜRKİYE

Prof. Dr. Burcu Pelvanođlu,
Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi,
TÜRKİYE

Prof. Bülent Erçetin,
Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Prof. Çađrı Saray,
Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Prof. Dr. Ece Emine Karşal,
Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Prof. Emre İvizler,
Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Prof. H. Tonguç Tokol,
Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Prof. Henry Hildebrandt,
University Of Cincinnati, SAID, DAAP, AMERİKA

Prof. Dr. M. Biret Tavman Ertuđrul,
Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Prof. Dr. Mehmet Reşat Başar,
İstanbul Aydın Üniversitesi, TÜRKİYE

Prof. Sevim Arslan,
Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Prof. Sotirios Papadopoulos,
Accademia di Belle Arti di Verona, İTALYA

Doç. Dr. Ayşe Hazar Köksal,
Özyeđin Üniversitesi, TÜRKİYE

Doç. Bob Krikac,
Washington State University, AMID, AMERİKA

Doç. Nalan Danabaş,
Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Dr. Öğr. Üyesi Nurettin Bektaş,
Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi tarafından 2010-2022 yılları arasında *Sanat-Tasarım Dergisi* olarak yayımlanan dergimiz, 2023 yılından itibaren *MUJAD (Marmara University Journal of Art and Design / Marmara Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi)* adıyla yayın hayatına devam etmektedir.

Haziran ve Aralık aylarında olmak üzere yılda iki kez yayımlanan *MUJAD*, sanat ve tasarım alanlarında akademik çalışmalar yapan araştırmacıları bir araya getirerek nitelikli bir tartışma ortamı oluşturmayı amaçlamaktadır. *MUJAD* aynı zamanda lisansüstü eğitimlerine devam etmekte olan sanatçı, tasarımcı ve akademisyenlere de çalışmalarını paylaşma imkânı sağlayacak; uzun uğraşlar sonucu ortaya çıkmış olan çalışmaların okuyucuyla buluşmasına aracı olacaktır. Dergide yayımlanacak yazıların sanat ve tasarım alanlarındaki tartışmaları derinleştirerek literatüre katkı sağlaması beklenmektedir.

DergiPark platformunda yer alan *MUJAD*, sanat ve tasarım alanlarındaki tüm teorik ve pratik bakış açılarına yer vermeyi misyon olarak belirlemiştir. Resimden sinemaya, geleneksel sanatlardan endüstriyel tasarıma kadar uzanan akademik çalışmaların yanı sıra sanat tarihi, sanat felsefesi ve sanat sosyolojisi alanlarında yazılmış makaleler de derginin kapsamındadır.

Our journal, which was published by Marmara University Faculty of Fine Arts as Art-Design Journal between 2010-2022, continues its publication life as *MUJAD (Marmara University Journal of Art and Design)* since 2023.

MUJAD, which is published twice a year, in June and December, aims to create a qualified discussion environment by bringing together researchers who conduct academic studies in the fields of art and design. *MUJAD* will also provide artists, designers and academicians who are continuing their postgraduate education with the opportunity to share their work; it will be an intermediary for the works that have emerged as a result of long efforts to meet with the reader. The articles to be published in the journal are expected to contribute to the literature by deepening the discussions in the fields of art and design.

MUJAD, which is on the DergiPark platform, has set as its mission to include all theoretical and practical perspectives in the fields of art and design. In addition to academic studies ranging from painting to cinema, from traditional arts to industrial design, articles written in the fields of art history, philosophy of art and sociology of art are also within the scope of the journal.

İÇİNDEKİLER

TABLE of CONTENTS

Araştırma Makaleleri / Research Articles

- 1-21 **Nura Aliosman, Ezgi Karaata**
Resimli Çocuk Kitaplarında Soyutlama ve Antropomorfik Yaklaşımlarla Kavram Anlatımı ve Karakter Tasarımı Örneği
Conceptual Expression and an Example of Character Design Using Abstraction and Anthropomorphic Approaches in Illustrated Children's Books
- 22-47 **Gülden Akıncı Kurtuldu**
Taksim Kentsel Tasarım Yarışması: Kamusal Belleğe Müdahalede Katılımcı(sız) Bir Yaklaşım
Taksim Urban Design Competition: A (Non)Participatory Approach to Intervening in Public Memory

Derleme Makaleler / Review Articles

- 48-63 **Özge Karaşoğlu, Ruşen Yamaçlı**
Kültürel Süreklilik Bağlamında Eskişehir Atölye Odunpazarı Örneğinde Katılımcı Paylaşımların Kentsel Dirençliliğe Etkileri
The Effects of Participatory Sharing on Urban Resilience in the Example of Eskişehir Atölye Odunpazarı in the Context of Cultural Continuity
- 64-83 **Cem Aktaş**
Aydınlanmanın Gözü Olarak Fotoğraf
Photograph as the Eye of Enlightenment
- 84-113 **Nura Aliosman, Mehmet Ali Müstecaplıoğlu**
Tipografide Ses Temsili ve Harflere Yeni Temsiller Tasarlama Fikri
Voice Representation in Typography and the Idea to Design New Representations for Letters
- 114-132 **Özlem Ayyaz Tunç, Hasret Yavuz**
Yaratıcı Süreçlerin Dijital Evrimi: Animasyon ve Yapay Zekâ
The Digital Evolution of Creative Processes: Animation and Artificial Intelligence
- 133-152 **Ahmet Atak**
Tasarım Tabanlı Düşünme: İnovasyon, Kullanıcı Odaklılık ve Problem Çözme Aracı
Design Thinking: Innovation, User-Centricity, and Problem-Solving Tool

Çeviri Makale / Translated Article

- 153-170 **Kees Dorst; Çev. Duygu Kaçar**
Tasarımın Ötesinde Tasarım
Design Beyond Design

Kitap İncelemesi / Book Review

171-174 **Nazlı Ece Savan**
Film Yönetimi Atölyesi

Röportaj / Interview

175-184 **Beyzanur Yıldız**
Gülbüz Doğan Ekşiođlu: "Eđer işlenmemiş bir madensek, eğitim bizi işliyor."

Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi olarak 2010 yılından bu yana yayımladığımız *Sanat-Tasarım Dergisi*'ni on dördüncü sayısından itibaren sizlere *Marmara Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi / Marmara University Journal of Art and Design (MUJAD)* olarak ulaştırmanın mutluluğunu yaşıyoruz. *Marmara Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi* hem kendi disiplini hem de ilişkide olduğu diğer alanlara yaptığı katkı ve sürekliliği ile önemli bir misyonu yerine getirmeye devam ediyor.

Dergimiz; sanat ve tasarım alanındaki teorik, pratik ve eleştirel bakış açılarını çeşitlendirecek özgün araştırmalara yer vermekte olup sanatın disiplinler arası bir çerçevede yeni bir dil üzerinden devam ettiği inancıyla bu yaklaşımları örnekleyen, tarihsel bağlamda inceleyen çalışmaları konunun uzmanlarıyla bir araya getirmeyi hedeflemektedir. Dergimiz aynı zamanda lisansüstü eğitimlerine devam etmekte olan genç sanatçı, tasarımcı ve akademisyenlere de çalışmalarını paylaşma imkânı tanımakta ve uzun uğraşlar sonucu ortaya çıkmış olan bu çalışmaların okuyucuları ile buluşmasına aracı olmaktadır. *Marmara Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*; sanat tarihi, sanat felsefesi, sanat sosyolojisi gibi alanlarda yazılmış makalelerin yanı sıra edebiyattan müziğe, resimden mimariye kadar sanat ve tasarım alanındaki tüm akademik çalışmaları da kapsamaktadır.

Yılda iki kez yayımladığımız *Marmara Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*'nin sanat ve tasarımla ilgilenen herkese katkıda bulunacağını umut ediyor ve derginin hazırlanmasında büyük katkıları olan Yazı İşleri Müdürü Doç. Seçkin Sevim; Alan Editörleri Doç. Cem Kara ve Dr. Öğr. Üyesi Lale Altunel; Editör Yardımcısı Dr. Öğr. Üyesi Emine Vagtborg ile değerli Yayın Kurulu üyelerimiz ve Danışma Kurulu üyelerimize teşekkürlerimi sunuyorum.

Prof. Emre İkişler
Dekan

Araştırma Makalesi

Resimli Çocuk Kitaplarında Soyutlama ve Antropomorfik Yaklaşımlarla Kavram Anlatımı ve Karakter Tasarımı Örneği

Nura ALİOSMAN*, **Ezgi KARAATA****

ORCID NO: 0009-0009-2970-7222

ORCID NO: 0000-0002-2764-205X

*Araştırma Görevlisi, naliosman@dogus.edu.tr, Doğu Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Grafik Bölümü (İngilizce) / Öğrenci, nuraaliosman@marun.edu.tr, Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı, Sanatta Yeterlik Programı
**Doç., ezgi.karaata@marmara.edu.tr, Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü

Öz

Resimli çocuk kitapları; henüz okuma yazma bilmeyen, kavramları ilk kez öğrenme aşamasındaki çocuklara yönelik görsel anlatımlarıyla tercih edilen, başlıca eğitim materyalleridir. Kavram anlatımında temel eleman olarak kullanılan kitap illüstrasyonları; çocuğun görme duyusu ile gördüğünü anlama yetisinin gelişmesine yardımcı olmakta, çocuğu benzerlikler ve farklılıklar hakkında düşünmeye yönlendirmektedir. Çocuk, etrafını saran somut ve soyut kavramları yavaş yavaş algılamaya başlamaktadır. 1700'lü yıllardan beri gelişerek günümüzde son hâline ulaşan resimli çocuk kitaplarının temel amacı, "kavram öğrenimini kolaylaştırmak için çocukların dünyalarına uygunluk" olarak ifade edilebilir. Resimli çocuk kitaplarındaki bu uygunluğu sağlayan naif sanat ve folk sanat iki ana akım olarak kullanılmaktadır. Bu çalışmada, "soyutlama ve antropomorfik" yaklaşımlar da kavramları etkili bir şekilde ifade etme özellikleriyle ve sanata ilişkin yaratıcı anlatım işlevleriyle; çocukların düşünsel ve imgesel dünyalarına hitap edebilecek önemli alternatif üsluplar olarak sunulmaya çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: illüstrasyon, çocuk kitabı illüstrasyonu, soyutlama, antropomorfizm, kavram öğrenimi

Research Article

Conceptual Expression and an Example of Character Design Using Abstraction and Anthropomorphic Approaches in Illustrated Children's Books

Nura ALİOSMAN*, **Ezgi KARAATA****

ORCID NO: 0009-0009-2970-7222

ORCID NO: 0000-0002-2764-205X

*Research Assistant, naliosman@dogus.edu.tr, Doğuş University, Faculty of Art and Design, Dept. of Graphics (English). / Student, nuraaliosman@marun.edu.tr, Marmara University, Institute of Fine Arts, Dept. of Graphics, Proficiency in Art Program.

**Assoc. Prof., ezgi.karaata@marmara.edu.tr, Marmara University, Faculty of Fine Arts, Dept. of Graphics.

Abstract

Illustrated children's books, primarily aimed at those who are in the process of learning concepts for the first time and do not yet know how to read and write, are preferred educational materials due to their visual narratives. The illustrations in these books, which are commonly used as the fundamental element in conceptual expression, help children develop their ability to understand what they see through their sense of vision and encourage them to think about similarities and differences. Children gradually begin to perceive the concrete and abstract concepts that surround them. Illustrated children's books, which have evolved since the 1700s and reached their current form, can be described as aiming to be "suitable for children's worlds to facilitate concept learning." Naive art and folk art are the two main streams used to achieve this suitability in illustrated children's books. In this study, the "abstraction and anthropomorphic" approaches are also presented as significant alternative styles that can appeal to children's intellectual and imaginative worlds, with their effective expression of concepts and creative narrative functions related to art.

Keywords: illustration, children's book illustration, abstraction, anthropomorphism, concept learning

1. GİRİŞ

İnsan hayatının ilk on beş yıllık dönemi, gençlik ve yetişkinlik öncesi olarak da bilinen "çocukluk süreci"dir. "Ansiklopedik Eğitim Sözlüğü: Çocuğu, 'iki yaşından erinlik çağına dek süren büyüme dönemi içinde bulunan insan yavrusu' ya da 'henüz erinlik dönemine erişmemiş kız ya da erkek' diye tanımlamaktadır" (Kantemir, 1992, s. 193).

Çocuğun gelişimini içeren bu süreç sadece kalıtsal değil, aynı zamanda insan hayatında temel oluşturabilen zihinsel ve yönelimsel anlamda bir dizi önemli ilerlemenin yoğun olarak yaşandığı bir dönem olarak bilinmektedir. Yaşam boyu süren ve bilgi alımıyla sürekli gelişen düşünme kabiliyetinin; insanların çevrelerini ve dünyayı algılayıp tanıma biçimlerinin; belirli aşamalarla gelişip değişerek çıkarımda bulunabilmek ve fikir yürütebilmek gibi zihinsel faaliyetlerin süreci "bilişsel gelişim süreci" olarak adlandırılmaktadır. Günçe (1974)'ye göre "biliş (cognition)" kavramı; bilme, tanıma, anlama, kavrama, akıl yürütme gibi zihinsel eylemleri kapsayan bir kavramdır. Yaşama ve yetişkinliğe dair edinilmesi gereken bilgilerin büyük bir çoğunluğu çocukluk döneminin bilişsel gelişim sürecinde alındığından dolayı bu evre verimli bir şekilde değerlendirilmesi gereken en önemli dönem olarak ifade edilebilir. Yaşam, ihtiyaç duyulan tüm bilgilerin on beş yılda öğrenilemeyeceği kadar karmaşık bir yapıya sahiptir. Yetişkinlik dönemi, yaşamın gerektirdiği hazırlıkları yapabilmek için öğrenilmesi gereken çok sayıda konuyu içermektedir. Bu nedenle uzun bir süre boyunca çocukluk dönemini sürdürmek, yaşamla ilgili bilgileri edinmek için gereken zamanı kazanmamıza yardımcı olur (Yöndem ve Taylı, 2007, s. 73).

Bu evrede çocuklar, ilk bilişsel edinimleri ve yaşam boyu çevrelerindeki dünyayı anlamlandırabilmeleri için kavramları öğrenmeye kaçınılmaz biçimde ihtiyaç duymaktadırlar. Kavram için en gerekli algı ölçeği "görme duyusunun harekete geçirilmesi", bir eğitim yöntemi olarak düşünülebilir. Dolayısıyla çocukların görme duyusunu uyandırabilecek ve içinde buldukları bilişsel evreye hitap edebilecek imgelerin yer aldığı tüm kaynaklar, kavram öğrenimini sağlamada kullanışlı materyaller olarak değerlendirilebilir. Bu noktada başlıca kaynaklardan resimli çocuk kitapları, geçmişten günümüze eğitimin vazgeçilmez unsurları olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu görsel bakımdan zengin kaynaklar; illüstrasyon içerikli anlatımlarıyla çocukların odaklanma sürecini uzatma, kavramları öğrenmelerini hızlandırma ve imgelerle pekiştirmenin yanı sıra anlamı genişleten esnek yapılarıyla da çocukların düşünme yetilerini karmaşıktırarak geliştirmektedirler.

Çocuklar için hazırlanan illüstrasyonlu kitap kaynakları, çocuk dünyasına hitap edebilecek renk ve formların kullanıldığı karakterler ve sahneler içermektedir. Çocuğun düşünce dünyası yetişkinlerce daha iyi anlaşıldıkça, çocuk kitabı resimlemesi geçmişten günümüze doğru giderek gelişmeler kaydetmiş ve birçok yeni üslup edinilmiştir. Bu geniş üslup yelpazesinde ise çoğunlukla iki ana akımın izleri görülmektedir: Söz konusu akımlar *naif sanat* ve *folk sanat* olarak literatürde yerlerini almış başlıca yaklaşımlardır. Bu yaklaşımların sıkça kullanılan yöntemler olmasındaki temel etken, çocukların dünyasına hitap edebilen renk ve biçim anlayışları olarak düşünülebilir.

Çocuk kitaplarındaki görsellerin çocuğun bilişsel dünyasına uyumlu olmasını sağlamada önemli etkenler olan *naif sanat* ve *folk sanat* ile kavram anlatımında büyük rol oynayabilecek *soyutlama* ve *antropomorfik* yaklaşımlardan da bahsetmek mümkündür. *Soyutlama* ve *antropomorfizmin* bir arada kullanımı; kavramlara, çocukların imgesel dışavurumuyla uyumlu bir nitelik kazandıran ve onları karmaşadan kurtararak belirginlik veren yaratıcı yaklaşımlar olarak değerlendirilebilir. Araştırma dahilinde bu yöntemlerin resimli çocuk kitaplarında neye dayanılarak, nasıl kullanıldığının ve kullanılabileceğinin nedenleri açıklanmaya çalışılmıştır.

2. YÖNTEM

Bu çalışmada, çocuklarda bilişsel gelişim üzerine yapısal kuramcı Jean Piaget'nin bulguları ele alındıktan sonra çeşitli bilim insanlarının ve kuramcılarının kavram öğrenimi, algı ve algıda imge hakkında görüşleri aktarılacaktır. Görsel veri kapsamında; imge ve gerçeklik arasındaki fark ele alınacak ve çocuk kitabı illüstrasyonlarının yaratıcı imgesel yaklaşımının nasıl belirlendiği veya belirlenebileceği, çocuk çizim verileri üzerinden nitel olarak incelenecektir. Çocuk çizimlerinin yaratıcılık, antropomorfizm ve soyutlama ile olan ilişkisi, çeşitli araştırmacıların görüşleri ışığında tartışılacaktır. Çocuk edebiyatı, sanat ve psikoloji alanlarından görüşlerle antropomorfizm ve soyutlama yaklaşımlarının alandaki yeri ile önemi üzerinde durulacak ve nitel araştırma yöntemlerinden "*bir araştırma modeli olarak sanat uygulamaları*" kapsamında bir uygulama ile araştırma sonuçlandırılacaktır. "*Bir araştırma modeli olarak sanat uygulamaları*" yaklaşımında; sanat, uygulama ve araştırma biçimi olarak görülür. Bu araştırma modelinde sanat yaparken sanatçının uyguladığı ussal ve düşünsel durum, araştırma biçimi olarak önerilmektedir (Kırıçoğlu, 2009, s. 166'dan akt. Mamur, 2012, s.7). Bu çalışmanın sanat uygulaması olan karakter tasarımı ve süreci için seçilen kısa öyküler, hayvan tiplerleriyle bilinen

Yunan masalcı Ezop'a aittir. Uygulama, baş kahraman olarak aslan karakterinin yer aldığı, altı farklı masal ile sınırlandırılmıştır. Her bir masalda farklı bir özelliğiyle ön plana çıkan aslan karakteri; birbirinden farklı kavramları iletmesi amacıyla, her bir hikâye için farklı biçim ve renk kullanımıyla dijital ortamda tasarlanmıştır. Araştırma konusu kapsamında önerilen antropomorfizm ve soyutlama yaklaşımlarının kullanım biçimlerine yönelik toplanan veriler ışığında, *The Lions of Aesop (Ezop'un Aslanları)* başlığıyla oluşturulan çocuk kitabındaki aslan karakterleri, deneysel karakter oluşturma aşaması üzerinden çözümlenerek örneklendirilecektir.

3. ÇOCUKLUK EVRELERİNE GÖRE BİLİŞSEL GELİŞİM

Jean Piaget'nin bulgularına göre bilişsel gelişim, dört temel evrede incelenebilir. Bu evreler, birbirlerinden ayrı biçimde düşünülemez: Her bir gelişim aşaması bir öncekini kapsayan ve dönüşümü gösteren, devam niteliğindeki süreçler olarak düşünülebilir. Piaget'ye göre bilişsel gelişimin dört temel evresi kısaca aşağıdaki gibi sıralanabilir:

- 0-2 yaş bebeklik dönemi Duyusal-Motor
- 2-7 yaş dönemi İşlem Öncesi (Sezgisel)
- 7-11 yaş dönemi Somut İşlemler
- 11-15 yaş dönemi ise Soyut İşlemler

Bu aşamalar Simatwa'nın (2010, s. 367-369) anlatımına göre:

0-2 yaş bebeklik dönemi Duyusal-Motor: Çocuğun çoğunlukla içgüdüsel (açlık, uyku, can yanması vb.) hisleriyle ve duyularıyla algılayabildiği, kısıtlı çevresiyle olan etkileşiminde, dilinin henüz gelişmemiş olmasından dolayı baskın biçimde motorik (fiziksel) hareketleri kullandığı ilkel olarak tanımlanabilecek evre,

2-7 yaş dönemi İşlem Öncesi (Sezgisel): Çocuğun, konuşma dilinin hızla gelişmesine karşın henüz kütle, hacim gibi kavramlarının ve mantığın gelişmediği, kendini yeni yeni keşfetmeye başladığı; benmerkezci (egosantrik), kendi sezgileriyle hareket eden ve yetişkinlerden açıkça farklılık gösteren fantezi, mantıksız düşünce ve dünya görüşünün hâkim olduğu bir evre,

7-11 yaş dönemi Somut İşlemler: Çocuğun benmerkezcilikten sosyal bir anlayışa geçmeye başladığı, kütle, hacim gibi korunum ilkelerini anlayarak sayı kavramını öğrenebildiği, problem çözebildiği ve insan düşüncesinin olasılıklı yapısına uyum sağlayabildiği bir dönem,

11-15 yaş dönemi ise Soyut İşlemler: Çocuğun, mantıklı hipotezlerle akıl yürütme, doğrudan deneyim olmadan teoriler kurabilme, mantıklı çıkarımlar yapabilme yetilerinin geliştiği, benzerlik ve farklılıkları zihinsel olarak ayırt edebildiği ve soyutlamalarla başa çıkabildiği bir dönem olarak özetlenebilir.

Bu dönemlerin ardından genç yetişkinlik ve yetişkinlikle görece daha sabit bir bilişsel gelişim sürecine girilir.

4. ÇOCUKLUK DÖNEMİ KAVRAM ÖĞRENİMİNDE GÖRSEL ALGI VE İMGENİN YERİ

Kavram öğrenimi, insana özgü en önemli iletişim biçimi olan "dil" in yani konuşmanın gelişimi için ve çocuğun dünyayı algılayıp anlamlandırabilmesi için oldukça temel bir gereksinimdir. Klausmeier ve Allen'ın (1978, s. 3) belirttiği gibi, "Kavramlar, ilkeler, taksonomi (sınıflandırma), diğer hiyerarşik ilişkiler ve problem çözme, bilişsel alanda öğrenmenin en güçlü sonuçlarıdır".

Çocukluktan ergenliğe kadar uzanan zaman diliminde kavram öğreniminin büyük bir hızla yapılanmakta olduğuna değinilmişti. Çocuğun zihinsel faaliyetlerinin etkinliği, ulaşılabilir alandaki verilerden de aynı biçimde uyarılmasına neden olabilir. Dolayısıyla bu süreçte çocuğun, duyuları aracılığıyla algılayabildiği hemen her şey, kavram öğrenimine katkı sağlayabilmektedir.

Öğrenimin gerçekleşmesini sağlayan algılar arasında ise -özellikle çocukluk döneminde- en temel işlevi görme algısının üstlendiği bilinmektedir. Çünkü John Berger'ın da konu üzerine yaygın olarak bilinen söyleminde olduğu gibi, "Görme konuşmadan önce gelmiştir. Çocuk konuşmaya başlamadan önce bakıp tanımayı öğrenir" (Berger, 2014, s. 7).

Görme algısı; herhangi bir görsel verinin, beyne en yakın duyu organı olan gözlerden geçerek zihinde işlenmesi sonucu bilgi edinimi sağladığımız en hızlı algılama biçimi olarak nitelendirilebilir. Bilimsel araştırmalar; görmenin, insan algısının en büyük ölçeği olduğunu kanıtlamıştır.

Al-Barezenji ve Sulaiman'ın (2016, s. 242-243), sinirbilim ve bilişsel psikoloji uzmanları Dr. L.D. Rosenblum, Dr. Harold Stolovitch ve Dr. Erica Keeps'in araştırma sonuçlarını paylaştıkları çalışmalarına göre insan duyularında öğrenim yüzdeleri aşağıdaki gibidir:

Öğrenimde görme %83,

Duyuma %11,

Koklama %3.5,

Dokunma %1.5,

Tatma ise %1 oranında etkilidir.

İnsan yaşamının ilk yıllarını kapsayan çocukluk döneminin bilişsel gelişiminde görme duyusunu harekete geçirmek, bu süreçte bilgi alımı sağlamak için en etkili yöntem olarak düşünülebilir. Bu durumda görsel algıyı etkili biçimde uyarabilen imgelerin ve imgesel anlatımın, bu yöntem dâhilinde kullanılacak temel unsurlar olduğunu söylemek mümkündür.

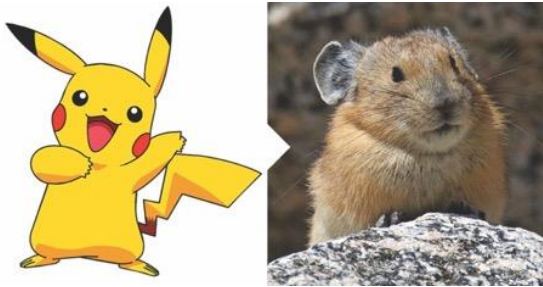
İmge; gerçek bir görsel verinin izleyiciye sunulmak üzere yaratıcısının süzgecinden geçirilerek, verilmek istenen mesaj doğrultusunda, belirli kısımların/kadrajların seçilmesi, çarpıtılması veya görsel verinin tamamen yeniden kurgulanması gibi yöntemlerle oluşturulmaktadır. En genel hâliyle imge, insan aracılığıyla oluşturulan görsellerin tümünü kapsayan bir kavram olarak tanımlanabilir. "Bir imge, yeniden yaratılmış ya da yeniden üretilmiş görünümdür. İmge ilk kez ortaya çıktığı yerden ve zamandan -birkaç dakika ya da birkaç yüzyıl için- kopmuş ve saklanmış bir görünüm ya da görünümler düzenidir. Her imgede bir görme biçimi yatar" (Berger, 2014, s. 10).

Günümüz imgelerinin albenili dünyasını vurgulayan Parsa (2004, s. 12), araştırmasında tarihin en önemli düşünürlerinden kusursuz gerçekliği savunan Platon'un imgeler hakkındaki "kopyanın kopyası" tanımından bahsetmiş ve imgelerin yalnızca gerçeğin ispatı olmaktan çok daha etkili olduklarını savunmuştur. Parsa'ya göre imgeler; özellikle geçmişten günümüze gelişen yeni yaratım yöntemleriyle birlikte, artık fiziksel gerçeklikten daha parlak, daha etkileyici, daha ideal ve daha canlı görsel bir dünyanın tasvirlerini ifade eder.

Görsel 1. Solda "Pikachu", sağda "Pika" hayvanı

Kaynak:

<https://onedio.com/haber/nerede-kalmistik-pokemon-u-yeniden-kesfedenler-icin-pokemon-larin-anlamlari-720874>
(Erişim Tarihi: 20.02.2019)



Görsel 1'de solda, 2000'li yılların başında dünyayı etkisi altına alan ve bugün popüler kültürde hâlen bu etkiyi sürdüren "Pokemon" isimli Japon anime dizisinin baş kahramanlarından "Pikachu" karakteri görülmektedir. Sağda ise karakterin imgesini oluştururken çizerin ilham

aldığı düşünölen, Çin'de yaşayan pika tavşanı yer almaktadır. Bu iki görüntü arasında ilk bakışta kemirgenlere özgü birtakım ortak özelliklerin açıkça görünür olmasına karşın; Pikachu'nun kendini tanıtan ve seyirciyi selamlayan insansı duruşu, yuvarlatılarak zararsız hâle getirilmiş genel hatları; göz, kulak ve ağzının özellikle büyütölerek dikkat çekici unsurlara dönüştürölmüş olması, yalnızca sevimlilik katması için değil de saldırı alanlarını vurgulamak için doygun kırmızıyla ön plana çıkarılmış yanakları ve son olarak kullandığı gücü simgeleyen şimşek biçimli kuyruğu gibi kurguya hizmet eden imgesel özellikler aracılığıyla karakterin ardındaki hikâye görsel olarak okunur hâle getirilmiştir. Bu hikâye, karakterin ilham alındığı gerçekliğin ötesinde kendi eşsiz gerçekliğini sunan farklı bir dünyadan gelen bir imgeyle izleyici tarafından algılanabilmektedir.

İnsanın çevresinde gördüğü tüm görsel veriler, imgenin ve imgesel düşünmenin oluşumuna etki eden öğelerdir. İmgesel düşünme ise insanda kavram öğreniminin yanı sıra yaratıcı düşünce ve hayal gücünü büyük oranda etkileyen bir olgu olarak düşünölebilir. İmgesel düşünme, kısaca bilişsel işlemlerin hafızada yer edinmiş imgeler aracılığıyla yapılması olarak tanımlanabilir. Kişi; imgelerle düşünerek problem çözebilir, anlayabilir, karar mekanizmasını yönetebilir ve henüz gerçekleşmemiş olanı imgesel dünyasında gerçekleştirerek yeni anlam ve alternatifler üretebilir. Dünyada var olan tüm görsel veriler kişinin imgesel düşünmesini destekler niteliktedir. Bayındır (2013, s. 12), insanın önceki deneyimlerinden yola çıkarak yeni biçimlemeler oluşturması ve zihinde özgün tasarımlar üretme gücü olan imgesel düşüncenin "hayal zenginliği" olarak da tanımlanabileceğini belirtmektedir.

İmgesel düşünme olgusunu yaratıcılıkla bağdaştıran İnci San (1992, s. 184-185), birebir kavramların kendi gerçekliğiyle düşünmeyi ussal (çizgisel ya da lineer, yalnızca akla dayanan, yakınsak, makul) bir düşünce biçimi olarak tanımlarken; araçları zihinsel görsellerden oluşan, bilgi kazanımını da yine imgelerle gerçekleştiren imgesel düşünceyi (imgelem), yaratıcı (çok yönlü, ıraksak) bir düşünce biçimi olarak ifade etmektedir. Çocukluk -özellikle işlem öncesi çocukluk döneminde ise düşünme büyük oranda imgelerle gerçekleşmektedir. Çocukların, bu dönemde ilk bilgilerini çoğunlukla imgeler aracılığıyla almakla beraber kendilerini imgesel düşünme aracılığıyla dışa vurdukları dikkat çeken bir başka olgudur. Okul öncesi dönemde çocuklar, sıkça hayal kurarak öğrenimlerini pekiştirmenin yanı sıra kendilerine yeni anlamlar ve problemler oluşturabilme yetisine sahiptirler. Çocuklardaki söz konusu imgesel düşünce ve dışavurum davranışı, yetişkinlik

döneminden açıkça ayrılan en karakteristik özelliklerden biri sayılabilir. Bu özellik, Piaget'nin arařtırmalarında zihinsel temsil olarak tanımlanmaktadır. Wadsworth'e (2015, 60-61) göre, bu dönem çocukta yoğun bir merak ve yaratıcı düşünce içeren zihinsel temsil davranışları arasında resim, çizim, birtakım sembol ve zihinsel imgeler en belirgin olanlarıdır.

Zihinsel temsile örnek olarak bir çocuk, bir lekeyi veya bulutu yeni öğrenmekte olduđu bir hayvanın imgesiyle benzeřtirebilir veya o şekilden yola çıkarak zihninde yeni bir varlık oluşturabilir. Dönem içerisinde çocukların duygu ve düşüncelerini resmederek anlatmaları da sıkça karşılaşılan bir örnektir. Bu gibi davranışlar, çocukların zihinlerinde yoğun bir imgesel ve yaratıcı düşünme faaliyetinin olduğunu gösterir niteliklerdir.

Görsel 2. 4,5 yaş,
"Tarihöncesi Hayvan"
Kaynak: Arnheim,
2018, s. 297



Çocukların, bilgileri birleřtirme ve dönüřtürebilme yeteneklerindeki inceliđi vurgulayan Arnheim (2018, s. 298) ise; yaratıcı zihinsel temsil davranışına etkileyici bir örnek olarak Görsel 2'de yer alan, henüz beş yaşına gelmemiş olan bir çocuđun çizdiđi "tarih öncesi hayvan" figürünü göstermiştir.

5. ÇOCUK EDEBİYATINDA İMGESEL ANLATIM BİÇİMİ OLARAK İLLÜSTRASYON

İlk çıkış aşaması ve bugünkü işlevine bakıldığında illüstrasyon; prehistorik dönemde, yazıdan çok daha önce keşfedilmiş imgesel dışa vurum yoluyla insanlar arası iletişime aracılık eden ve hâlâ bu çıkış nedenini koruyarak aktif bir şekilde kullanılan bir görsel anlatım biçimidir. "İllüstrasyonlar; problemlerin çözümü, süsleme, eğlendirme, yorum yapma, bilgilendirme, esinlendirme, açıklama, eğitime, teşvik etme, şaşırtma, büyüleme ve hikâye anlatma gibi işlevler için yaratıcı, farklı ve son derece kişisel yollara başvurarak içeriđin görsel bir biçimde iletilmesini sağlar" (Wigan, 2012, s. 9).

İllüstrasyonun tarih öncesinden günümüze kadar kullanılan temel bir iletişim aracı olduđu kabul edilir. Yazılı metinleri destekleyen etkili bir görsel iletişim yöntemi olarak değerlendirilir (Aliosman, 2019, s. 83). Bu nedenle illüstrasyon ve metin, geçmişten bugüne sıkça birlikte kullanılan

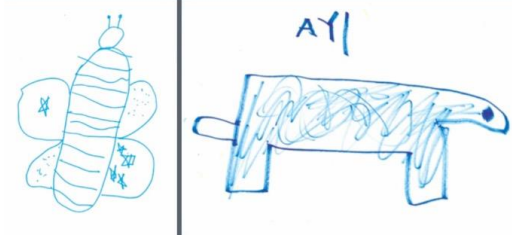
"tamamlayıcı" olarak nitelendirilebilecek iletişim araçları olagelmıştır. Mısırdaki hiyeroglif (resim yazı) ve illüstrasyonların bir arada bulunduğu *Ölümler Kitabı*, tarihte bilinen ilk kitap resimleme örneklerinden sayılmaktadır.

Okul öncesi bilişsel gelişim aşamasında görsel okur olan bir çocuğa imgesel ve esnek bir anlatım yoluyla bilgi sağlayabilen illüstrasyonlar, çocuk kitaplarında metinden daha önemli bir rol oynamaktadır. Çocuk kitaplarında illüstrasyonun tek başına görsel bir anlatı olarak önemli bir yere sahip olduğunu vurgulayan Ergen (2009, s. 9), metin içeriğiyle beraber kullanımda ise daha tanımlayıcı ve tamamlayıcı olmanın yanı sıra illüstrasyonun edebî içeriğini genişletebildiği ve yeni anlamlar da kazandırıcı bir işlev üstlenebildiğini belirtmektedir. Dolayısıyla çocuk kitaplarında illüstrasyon kullanımının yalnızca verilmek istenen iletiyi edilgen biçimde okutmaktan öte, izleyicide yaratıcı ve imgesel düşüncüyü harekete geçirerek aktif okuma sağlayan bir yöntem olduğunu belirtmek gerekir.

Çocuklara özel olarak hazırlanmış resimli kitaplar, çocukların hayatlarında ve eğitimlerinde farklı biçimlerde temel bir rol oynamaktadır. Ancak çocuğun öncelikle okuma/okutma etkinliklerinden zevk alması çok önemlidir. Bu etkinliklerin, çocuğun okuryazarlığa geçişi ve gelecekteki okul başarısı için temel oluşturduğu görülmektedir (Painter vd., 2012, s. 1). Bu bağlamda; çocukların bilişsel evrelerindeki bakış açıları, düşünce yapıları, kişilik ve yaklaşımlarının gözetilmesi ve ilgi, sevgi, yönelim gibi duygusal durumlarının yanı sıra zihinsel gereksinimleri doğrultusunda içeriklerin tercih edilmesi, resimli bir kitabın çocuğun zevkiyle uyumlu olmasını sağlayabilir.

Bir mesajı çocukların dünyasını anlayarak iletme yöntemi, anlatımda "çocuğa görelilik" olarak adlandırılmaktadır. Özdemir, (1983'ten akt. Sever, 2017, s. 7), resimli kitaplarda "çocuğa görelilik" ilkesini, "çocuğun dil evrenini, ilgi ve gereksinimlerini göz önünde bulundurmak ve hazırlanan içeriğin bununla örtüşmesi" olarak tanımlamaktadır. Kullanılan illüstrasyon stiline de bu döneme özgü dışavurum biçiminden ve estetik anlayışından değerler taşıması, okumaktan çok izlemeyi tercih eden çocuğun imgelerle daha kolay etkileşime girerek mesaja ulaşabilmesini sağlayabilmektedir. Bu nedenle çocukluk dönemi düşünce yapısını, dışavurumunu ve estetik anlayışını gösteren örnekleri incelemek, "çocuğa görelilik" ilkesini kavrayabilmeye yardımcı olacak bir yöntem sayılabilir.

Görsel 3. Solda 4,5 yaş, "Kelebek", sağda 5,5 yaş, "Ayı"
Kaynak: Aliosman, 2019, s. 65



Arnheim'a (2018, s. 297-298) göre çocuğun ilk çizimlerinde düz çizgi, dikdörtgen, oval, daire, yarım daire gibi açıkça görülebilen geometrik biçimler bir araya gelerek hayvanlar, ağaçlar ve insan figürlerini - biçimlerini kaybetmeden- oluşturur. Uygun bir şekilde daire, oval ve düz çizginin bir araya getirilmesiyle ilkel bir figür oluşturulabilir (Görsel 3). İlk çizimlerde görülen bu bağımsız biçimler, sonraki dönemlerde birbiriyle birleşik daha karmaşık biçimlere dönüşme eğilimindedirler.

Dönem içerisinde çocuk; renklerden büyük bir keyif aldığı için çizdiği her nesneyi, mekânı, insan ve hayvan figürünü, kimi zaman doğadaki gerçek renkleriyle resmederken, çoğunlukla da alışılmadık bir yaklaşım sergileyerek, şeylerin renklerini gerçekte olduğundan çok kendi kullanım zevkine, düş dünyasına veya ifade etmek istediği duygu ve düşünceye göre belirleme eğiliminde olabilir.

Görsel 4. 6 yaş: "İyi, Tarafsız, Kötü"
Kaynak: Burkitt, 2004, s. 567



Görsel 4, altı yaşındaki çocuk tarafından güzel, tarafsız ve kötü olarak tanımlanmış bir adamın çizimlerini göstermektedir. Karşılıklı bir test oturumunda dikkate alınan çocuğun renk tercihleri (bkz. Burkitt ve diğerleri, 2004), çocuğun iyi adam için kullanılan rengi tarafsız ve kötü adam için kullanılan renkten daha çok sevdiğini ortaya çıkarmaktadır (Burkitt, 2004, s.567). Sıkça imgesel düşünen ve hayal kuran çocuk, aynı resimsel dışavurumunda hikâyeci bir yaklaşım sergilemekte ve bu hikâyedeki biçim ve renk kullanımını mesaj içeriğine yönelik mantık dışı sayılabilecek kendi gerçekliğiyle yansıtmaktadır. Görsel 5'te, bu duruma örnek olarak çocuğun sevdiği insanları önem sırasına göre resmettiği ve bu nedenle insanları evden büyük konumlandığı görülmektedir.

Görsel 5. 4,5 yaş,
"En Sevdiklerim:
Annem, Halam"
Kaynak: Aliosman,
2019, s. 63



Aynı zamanda çocukların resimlerinde bir sahnede birden fazla bağlantılı veya bağlantısız olay gerçekleşebilir. Tüm bu özellikler göz önüne alındığında, çocuğa göre hazırlanan resimli kitaplarda çocuğun imgesel dünyasına hitap edebilen özellikle iki sanat yaklaşımı ön plana çıkmaktadır: *naif sanat* ve *folk sanat*. Britannica sözlüğünde *naif sanat*, "gerçek nesnelere temsili veya tasvirinde geleneksel uzmanlıktan yoksun veya geleneksel olanı reddeden sofistike toplumdaki sanatçıların eserlerini" ifade eder. Naif sanatçı, eğitilmiş sanatçıyla aynı tutkuyla; ancak resmi, yöntem bilgisi olmadan veya yöntemi reddederek yaratır. Naif eserler genellikle ayrıntılıdır. İnce renk karışımları ve tonlar yerine daha doygun ve parlak renklerin tercih edildiği bir yaklaşım gözlemlenebilir. Aynı zamanda, görüntülerin boşlukta asılı olduğu yanılsamasını yaratan naif resimlerdeki karakteristik perspektif yokluğu, figürlerin genellikle "yüzdüğü" şeklinde bir görünüm sağlamaktadır (akt. Aliosman, 2019, s. 89-90). *Folk sanat* ise yerli bir kültürden, köylüler veya diğer emekçi esnaflar tarafından üretilen sanatı kapsar. Güzel sanatların aksine, *folk sanat*; salt estetikten çok, öncelikle faydacı ve dekoratiftir. *Folk sanat*, geleneksel oran ve perspektif kurallarının kullanılmadığı naif bir üslupla karakterize edilir (*Folk art*, t.y.).

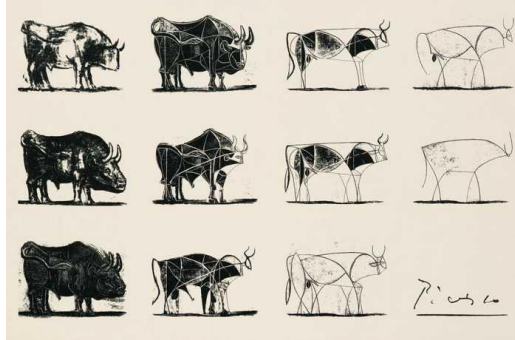
6. KAVRAM ANLATIMINDA SOYUTLAMA VE ANTROPOMORFİZM

Kavram anlatımında, çocuk kitaplarında yaratıcı ve nitelikli bir öğrenim sağlayabilecek, naif sanat ve folk sanatla birlikte çocuğun imgesel düşünce yapısına hitap eden iki önemli yaklaşımdan daha bahsetmek mümkündür: *Soyutlama* ve *antropomorfizm*. Bu yaklaşımlar; çocuk kitapları için hazırlanan illüstrasyonlarda, çizerin kendine özgü sanatsal yorumunu ve metni güçlendirerek, imgesel dünyanın yaratıcı gözlemlere dayalı bir bakış açısını sunabildiği yöntemler olarak değerlendirilebilir. Söz konusu yöntemler; kavramı öğrenme aşamasındaki çocuğun yalnızca ussal bilgi ediniminden öte yaratıcı bakış açısını da tetikleyen, ona kendi dünyasından kimi biçimlerin esnek bir düşünceyle yeniden oluşumlarını izletirken odağını arttırabilen etkili yaklaşımlar olarak nitelendirilebilir.

Soyutlamayı kısaca, gerçek dünyanın biçimsel olarak doğrudan temsilini reddeden bir kavram şeklinde tanımlamak mümkündür. Soyutlamada doğrudan temsil yerine, cismin -bir bakıma- özünün temsilini ortaya koymak üzere sınırlı renk ve biçimlere yer verilir. Soyutlama davranışının insan zekâsına uyumlu bir bilgi kazanımı olduğunu savunan Arnheim (2018, s. 213), soyutlamanın geleneksel düşünülere göre bir eksiklik, "doğrudan deneyimden bir geri çekilme" olarak nitelendirildiğini belirtmektedir. Algı ile düşünme arasında ikilik olduğunu varsayan bu yaklaşıma göre, genellikle hâlinde düşünen insanın yalnızca tikeli algılayabildiği üzerinde durulur. Bu düşüncenin aksini savunan Arnheim, düşünme ve algı arasında soyutlamanın vazgeçilmez bir konumda olduğunu vurgulayarak soyutlamanın olmadığı algılamaların oldukça yetersiz ve yüzeysel kalacağını ifade etmektedir. Arnheim'e göre, soyutlamayı "deneyimden bir geri çekilme" olarak nitelendirmek, üretken aklın gerçekle ilişkisinin yanlış biçimde sunulmasına neden olmaktadır. Bu sav doğrultusunda soyutlama; algı ve düşünme faaliyetlerinden ayrılmayan, insana özgü önemli bir ortak özellik, tamamlayıcı, bütünleyici, nitelikli ve doğal bir bilişsel aktivite olarak düşünülebilir. Soyutlama; "geri çekilme" tanımının aksine, bir veriden yoğun bir gözlem ve keşifle elde edilen sofistike bilginin öz kazanımı, yoğun bir bilişsel etkinlikle elekten geçirilmiş öznitelik olarak değerlendirilebilir. Bu durumda soyut sanatı, karmaşadan kurtarılmış öz niteliksel bilginin sanatsal malzemeye sunumu olarak nitelendirmek yerinde olacaktır. Verinin görsel anlamda işlenip soyutlama aşamasına nasıl geldiğini gösteren sanatsal bir örnek olarak, Picasso'nun *Boğa* isimli taş baskı eseri incelenebilir (Görsel 6).

Görsel 6. Pablo Picasso, *Bull*, Taş Baskı, 1945

Kaynak:
http://www.artyfactor.com/art_appreciation/animals_in_art/pablo_picasso.htm (Erişim Tarihi: 22.02.2019)



Arnheim (2018, s. 192), insan zihninin soyutlama aracılığıyla objeden çıkarılan biçimsel örüntüye, görece sadeliği nedeniyle, doğal olarak yöneldiğini belirterek; soyutlamanın, şeylerin genel anlamında büyük bir kesinlik taşıyan başarılı ve nitelikli bir bilgi kazanımı olduğuna işaret etmektedir. Bu anlamda çocukların resimlerdeki başarılı bilişsel

kazanımlarının sonucu, tıpkı Picasso'nun eserlerinde olduğu gibi, nitelikli gözlemlerle yapılandırdıkları soyutlamalar biçiminde karşımıza çıkabilir.

Soyutlamayla beraber çocuk kitabı illüstrasyonlarında etkili bir biçimde kullanılabilen *antropomorfizm* ise, çocukların -özellikle okul öncesi çocukların- bilişsel ve duygusal dünyasında önemli bir yere sahip olan "animizm" (animizm, canlılık) anlayışıyla örtüşen bir yaklaşımdır. Animizm; çocukların, çevrelerini anlamlandırma aşamasında ay, güneş, bulutlar vb. cansız olan her şeyin canlı olduğuna, insansı özellikleri olduğuna ve insan yaşamıyla birlikte oluştuğuna dair düşünme eğilimini anlatan bir kavramdır (Çankırılı, 2014, s. 168). Dolayısıyla çocukların imgesel dışavurumlarında, antropomorfizmle örtüşen animizm anlayışının izlerine sıkça rastlanabilmektedir.

Epley, Watz ve Cacioppo'nun anlatımına göre ise (2007, s. 864-865), Yunanca insan anlamına gelen "anthropos" ile şekil veya biçim anlamına gelen "morphe" kelimelerinin birleştirilmesiyle elde edilmiş bir kavram olan antropomorfizm, basitçe cansızlara yaşam atfeden *animizmden* daha geniş bir olgudur. İnsan olmayan unsurların hayali veya gerçek davranışlarını insana benzer özellikler, motivasyonlar, niyetler ve duygularla donatmak antropomorfizmin özüdür. Bu insan dışı etmenler; hayvanlar, doğal güçler, dini tanrılar ve mekanik veya elektronik cihazlar dâhil olmak üzere görünürde bağımsız hareket eden her şeyi içerebilir. Antropomorfizm, "insan özelliklerinin veya davranışının bir tanrıya, hayvana veya nesneye atfedilmesidir" (Oxford Sözlüğü, Soanes & Stevenson, 2005, s. 66'dan akt. Epley, Watz ve Cacioppo 2007, s. 864-865).

Örnek olarak kedilere "nankör" veya köpeklere "dost canlısı" niteliğini vermek, dilimize *insanbiçimcilik* olarak geçmiş olan antropomorfizm kavramının göstergelerindedir. Yunan mitolojisinde, tanrı ve tanrıçalar gibi insan dışı varlıkların insan bedenlerine ve duygularına sahip olmaları bir diğer örnek olarak değerlendirilebilir.

Wigan'ın (2012, s. 127) belirttiği gibi antropomorfizm; çocuk kitaplarında, fabllarda ve peri masallarında sıkça kullanılan bir yaklaşımdır. Sever ise (2017, s. 78), cansız varlıkları ve hayvanları hikâyelerde insansı kişiliklerle betimlemenin, hayal ve gerçeği iç içe deneyimleyen çocuklar için tanıdık bir dünyanın kapılarını araladığını; bu sayede çocukların, iletilmek istenen bilgiyi, hayallerinin önemsendiği ve gerçekleştirildiği bir hissiyatın getirdiği ilgi faktörü eşliğinde algılayabildiğini belirtmektedir. Dolayısıyla antropomorfizm, resimli kitaplarda "çocuğa görelilik" ilkesi bağlamında değerlendirildiğinde,

çocukla kitap arasındaki ilişkiyi güçlendirebilecek önemli bir yaklaşım olarak anlam kazanmaktadır.

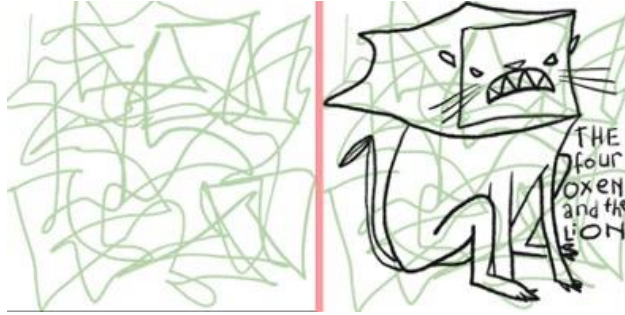
Bugünün çocuk kitaplarında da, formların nitelikli biçimde soyutlandığı ve aynı zamanda kavramların insanbiçimci bir yaklaşımla görselleştirilerek çeşitli tekniklerle çocuklara sunulduğu örneklerle sıkça karşılaşılabilir.

7. UYGULAMA

Bu bölümde, kavramların anlatımında soyutlama ve antropomorfizm yaklaşımlarının kullanımı aracılığıyla tasarlanan *The Lions of Aesop* (Ezop'un Aslanları) isimli çocuk kitabı çalışmasının karakter oluşturma aşaması incelenecektir. Soyut ve insanbiçimci bir yaklaşımla dijital ortamda oluşturulan aslan karakteri, çizgi ve lekelerin çağrışımlarıyla deneysel bir yöntem kullanılarak ortaya çıkarılmıştır.

Görsel 7. Ezop, "The Four Oxen and The Lion", Nura Aliosman

Kaynak: Hikâyedeki Saldırgan Aslan Karakteri, 2021



Görsel 7'de, Ezop'un "Aslan ve Dört Öküz" isimli hikâyesinde öküzlere sürekli saldırmaya çalışan aslan karakterinin çizgisel çağrışım yöntemiyle oluşturulma aşaması görülmektedir. Solda, rastlantısal ve çizgisel bir karalama; sağda ise karalamanın içinden çıkarılmış kötüçül aslan karakterinin oluşumu yer almaktadır. Karakter, "saldırganlık" kavramını karşılayabilmek adına rastlantısal çizgilerin keskin hatlarla yapılmasından ve bu köşeli karalamanın çağrışımı sonucu ortaya çıkarılan formlardan yaratılmıştır.

Görsel 8. Ezop, "The Sick Lion", Nura Aliosman

Kaynak: Hikâyedeki Savunmasız Aslan Karakteri, 2021



Görsel 8'de, Ezop'un "Hasta Aslan" isimli hikâyesindeki aslan figürü görülmektedir. Sol tarafta, figürün ana hatları özellikle seçilmiş spreylü fırçayla oluşturulmuş; karakterin güçsüzlüğü ve yok oluşu soluklaşarak etrafa yayılan bir lekeyle verilmeye çalışılmıştır. Lekenin dağılan dairesel geçişleri, genel renk kullanımı ve üst kısımda kullanılan hafif yeşil renk ile karakterin güçsüz, savunmasız ve hasta kavramlarını iletmesi sağlanmaya çalışılmıştır. Sağda ise, az miktarda çizgisel ayrıntı eklenerek karakterin içinde bulunduğu durum vurgulanmaya çalışılmış ve alt kısımdaki koyu lekeyle karakterin zeminle olan bağı güçlendirilmiştir.

Görsel 9. Ezop "The Lion and The Statue", Nura Aliosman

Kaynak: Hikâyedeki Zeki Aslan Karakteri, 2021



Görsel 9'da, Ezop'un "Aslan ve Heykel" isimli hikâyesindeki aslan figürü görülmektedir. Hikâyede geçen mantıklı ve zeki aslan, solda yer alan kalın ve yumuşak fırça lekelerinden yola çıkılarak oluşturulmaya çalışılmıştır. Lekenin çağrıştırdığı yumuşaklık ve yoğunluk, aslan figürünün zararsız ve aktif bir düşünür olduğunu vurgulamak için tercih edilmiştir. Sağda ise, yine aynı tür fırçanın inceltilerek kullanıldığı ve lekelerin içerisinden detaylandırılarak ortaya çıkarılan formlarla oluşturulmuş karakter yer almaktadır. Karakterin yeleleri özellikle abartılarak baş kısmı, bir diğer deyişle düşünce merkezi vurgulanmaya çalışılmış; Doğu ve Uzakdoğu kültürlerinde sıkça karşılaşılan "ermiş insan" tasvirlerinin oturuş biçimi antropomorfik bir yaklaşımla taklit edilmiştir. Jest ve mimikleriyle, karakterin bilgisinden emin olduğu mesajı güçlendirilmeye çalışılmıştır. Karakter tüm bu özellikleriyle, hikâyede kişiliğine dair verilmek istenen "düşünce, fikir, öz güven, zekâ" gibi kavramların sezdirilmesine hizmet edecek biçimde tasarlanmıştır.

Görsel 10. Ezop, "The Lion, The Fox and The Beasts", Nura Aliosman

Kaynak: Hikâyedeki Sinsi Aslan Karakteri, 2021



Görsel 10'da, Ezop'un "Aslan, Tilki ve Hayvanlar" isimli hikâyesindeki aslan figürü görülmektedir. Hikâyede geçen aslan karakterinin sinsi ve saldırıya hazır oluşuna gönderme yapmak üzere, ilk olarak en solda yer alan yağlı boya fırça lekesi oluşturulmuş ve bu lekenin üzerinden yine aynı fırçayla aslan figürünün anatomisi ortaya çıkarılmıştır. Leke; genellikle yerle bitişerek, gömülerek veya üst düzey bir kamuflasyonla pusu kurarak avlanan sürüngen/yarı sürüngen hayvanları çağrıştırmak amacıyla üstten ve alttan basık bir biçimde oluşturulmuştur. Dolayısıyla ortada görünen, lekeye sadık kalarak tasarlanmış aslan karakterinin tüm uzuvları ve genel duruşu bir çeşit sürüngene benzer yapıda olup saldırıya hazır hâle getirilmiştir. Sağdaki karede ise, karaktere koyu ve kirli bir yeşil eklenerek karakterin tehdit unsuru olduğu fikri güçlendirilmeye çalışılmıştır. Renk ve biçim özellikleriyle karakter, "sinsilik, hainlik" ve "pusuya yatmak" gibi iletileri içermek üzere oluşturulmuştur.

Görsel 11. Ezop, "The Lion and The Mouse", Nura Aliosman

Kaynak: Hikâyedeki Kibirli Aslan Karakteri, 2021



Görsel 11'de, Ezop'un "Aslan ve Fare" isimli hikâyesindeki aslan figürü görülmektedir. Hikâyede geçen, kendini beğenmiş ve kibirli aslan görüntüsünü elde etmek için öncelikle solda görünen kıvrımlı çizgisel çağrışım temeli oluşturulmuştur. Kıvrımlı çizgiler; aslan karakterinin süslü, burnu havada ve göğsü kabarık duruşuyla ortaya çıkmasına imkân vermiş ve ortadaki karede görüldüğü gibi çizgilerin üzerine yine aynı fırça tipiyle eklenen ayrıntılar, istenen mesajı iletecek karakterin yapılandırılmasını sağlamıştır. Çizgisel çağrışımla oluşturulan karakter, sağ karede renklendirilerek son hâlini almıştır. Karakter biçim ve duruş özelliğiyle "kendini beğenme, kibir, gösteriş" ve "üstünlük taslamak" gibi bir dizi iletiyi barındıracak biçimde yaratılmıştır.

Görsel 12. Ezop, "The Lion in Love", Nura Aliosman

Kaynak: Hikâyedeki Aptal Aslan Karakteri, 2021



Görsel 12'de ise, Ezop'un "Aşık Aslan" isimli hikâyesindeki aslan figürü görülmektedir. Hikâyede geçen, aşk uğruna mantıksız kararlar alan aslan karakterinin yoğun aşk hissiyatı, lekesel çağrışımda bulutsu toz pembe fırça darbeleriyle temellendirilmiştir. Aşkı için tüm güç unsurlarından ve savunma mekanizmalarından vazgeçen aslan; ikinci karede görüldüğü gibi, leke temeli üzerine yine aynı fırçanın ince uçlu kullanımı ve pembe renkli konturlarıyla detaylandırılarak tamamen yuvarlatılmış hatlardan oluşan formların birleşiminden meydana getirilmiştir. Karakterin genel hatları, zararsız ve savunmasız olduğu mesajını iletirken; duruşuyla hâlimden memnun olduğu iletisi verilmeye çalışılmıştır. Gözleri, aşkından körleşmiş olduğu mesajı doğrultusunda içi boş daireler olarak çizilmiş; pastel pembe yeleleri ve yine pastel pembe kürküyle, saf ve masum hisler içinde olduğu vurgulanmaya çalışılmıştır.

8. SONUÇ

Bilgi ve iletişim, yirmi birinci yüzyılda küresel anlamda neredeyse her toplumun kullanımına açık hâle gelmiş ve kolayca ulaşılabilir olmuştur. Bu kaynak çeşitliliği, kalite ve güvenilirlik anlamında seçim karmaşasını da beraberinde getirmiştir. Bilgiye ulaşım kaynakları arasındaki bu seçim karmaşası, her alanda olduğu gibi eğitim alanına da etki etmiş olmasına karşın aynı zamanda materyal tercihinde faydalı sayılabilecek bir zenginlik sağlamaktadır. Sanal teknoloji ve medyanın baskınlığına rağmen kitap, eğitimdeki vazgeçilmez yerini koruyarak en güvenilir kaynaklardan olmaya devam etmektedir. Özellikle, ilk öğrenim aşamasındaki çocukların ebeveynleri için seçim karmaşasının azalmasına yardımcı olmaktadır.

Çocuğun gelecek yaşamının, duygu, düşünce ve bilişsel gelişiminin; temel düzeydeki kavramları anlamasına ve ana diline hâkim olmasına bağlı olduğu bilinmektedir. Araştırmada vurgulanmaya çalışıldığı gibi ilk öğrenim, henüz karmaşık düşüncelere ve hipotezlere ulaşmamış çocuk için kavramların anlaşılmasıyla mümkündür. Çocuğun eğitiminde kullanılmak üzere seçilen kitaplarda, kavram anlatımının niteliğine büyük önem verilmeli ve bu anlatımın çocuğa uygunluğu gözetilmelidir.

Çocuğun henüz kısa süre odaklanabildiği erken dönemde; naif sanat ve folk sanat yaklaşımlarının imgesel anlatımları ile ön plana çıktığı illüstrasyonlu kitaplara değinilmiştir. *Naif sanat* ve *folk sanat* olarak bilinen bu iki yaklaşımın çocuk kitabı illüstrasyonlarında tercih edilme nedeni; her iki üslubun da çocukların düşünsel ve imgesel dünyalarına uygun kavram öğrenimini, pratik ve nitelikli hâle getirme özellikleri üzerinden ifade edilmiştir.

Naif sanat ve folk sanat üsluplarının yanı sıra araştırmada dikkat çekmeye çalışılan diğer alternatif yaklaşımlar da *soyutlama* ve *antropomorfizm* olarak belirtilmiştir. Bu yaklaşımlar; çocukların düşünce yapısı, hayal dünyası, öğrenme biçimi ve imgesel dışavurumu bağlamında açıklanarak örneklerle ortaya koyulmaya çalışılmıştır. Jean Piaget'nin çocukluk dönemi gelişimi üzerine yaptığı araştırmalar; illüstrasyon sanatında soyutlama ve antropomorfik yaklaşımların, çocukların dünya algısına ve bilişsel gelişimine uygun bir şekilde nasıl entegre edilebileceğini göstermektedir. Bu alternatif yaklaşımlar, çocuk kitapları ve illüstrasyonlarındaki sanatsal ifade biçimleri olarak önemli bir rol oynayabilir.

Soyutlama aracılığıyla kalabalıktan ayrıştırılarak algısal renk, biçim veya desenlere dönüştürülen, anlaşılması güç soyut kavramlar da dahil, çok çeşitli kavramların çocukların şematik düşünce yapısına uyumlu görseller olarak yeniden sunulması daha nitelikli bir öğrenim sağlayabilir. Bu yaklaşım, çocukların düşünme ve problem çözme becerilerini geliştirebilir.

Antropomorfizm ise, çocukların duygusal ve empatik bağ kurmalarına yardımcı olabilir. Karakterlerin insana benzer özelliklere sahip olması, çocukların bu karakterleri daha yakından tanımalarına ve hissetmelerine olanak tanır. Bu da hikâyelerin ve mesajların daha etkili bir şekilde iletilmesine olanak sağlayabilir.

Araştırma sonucunda gerçekleştirilen karakter tasarımı uygulaması, antropomorfizmin soyutlama üslubuyla birlikte nasıl kullanılabileceğine dair deneysel örnekler sunmaktadır. Bu tür örnekler, sanatçılar ve yazarlar için ilham kaynağı olabilir ve çocukların eğitim materyalleri üzerinden düşünsel ve duygusal gelişimlerine katkıda bulunabilir.

Sonuç olarak bu çalışma, Piaget'nin bulgularının illüstrasyon sanatına etkisiyle birlikte çocukların bilişsel ve duyuşsal gelişimlerine nasıl katkı sağlanabileceğini vurgulamaktadır. Bu bağlamda, soyutlama ve antropomorfizm gibi yaklaşımlar, çocuk kitapları ve illüstrasyonlarında önemli araçlar olarak kullanılabilir.

Araştırma ve Yayın Etiği Beyanı

Araştırma, Etik Kurul Kararı gerektirmemektedir.

Çıkar Çatışması Beyanı

Makale ile ilgili herhangi bir kurum, kuruluş ve kişi ile çıkar çatışması yoktur.

KAYNAKÇA

- Aliosman, N. (2019). *Okul öncesi resimli çocuk kitaplarında imgesel ve yaratıcı düşünce uyararı olarak stilize illüstrasyon* (Tez No. 584428) [Yüksek lisans tezi, Anadolu Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Al-Barezenji, L. I. ve Sulaiman, N. F. (2016). Literary models in functional use and teaching of language. *Proceedings of ADVED 2016 2nd International Conference on Advances in Education and Social Sciences*, 242-243.
- Arnheim, R. (2018). *Görsel düşünme* (2. baskı) (R. Öğdül, Çev.). Metis Yayınları.
- Bayındır, N. (2013). *Çocuklarda yaratıcılık ve geliştirilmesi*. Eğiten Kitap.
- Berger, J. (2014). *Görme biçimleri* (21. baskı) (Y. Salman, Çev.). Metis Yayınları.
- Burkitt, E. (2004). Drawing conclusions from children's art. *The Psychologist*, 17(10), 566-569.
- Çankırlı, A. (2014). *Çocuk resimlerinin dili* (3. baskı). Zafer Yayınları.
- Epley, N., Waytz, A., & Cacioppo, J. T. (2007). On seeing human: a three-factor theory of anthropomorphism. *Psychological Review*, 114(4), 864-886. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.114.4.864>
- Ergen, E. (2009). *Kavramların algılatılmasında resimli çocuk kitaplarının rolü bağlamında "simyacının hediyesi" öyküsü için çocuk kitabı tasarımı* (Tez No. 257059) [Sanatta yeterlilik tezi, Hacettepe Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Folk art*. (t.y.). <https://courses.lumenlearning.com/culturalanthropology/chapter/folk-art/>
- Günçe, G. (1974). *Çocukta zihin gelişimi: Piaget'in kuramına toplu bir bakış*. Baylan Matbaası.
- Kantemir, E. (1992). Çocuk kitapları sorunu. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 12(1), 191-202. https://doi.org/10.1501/Egifak_0000000607
- Klausmeier, H. J., Allen, P. S. (1978). *Cognitive development of children and youth, a longitudinal study*. Academic Press.
- Mamur, N. (2012). Görsel sanatlar eğitiminde nitel araştırmalar için bir doküman: Portfolyo. *Eğitim ve Bilim*, 37(165), 1-14.
- Painter, C., Martin, J. R., Unsworth, L. (2012). *Reading visual narratives: image analysis of children's picture books*. Equinox Publishing Ltd.
- Parsa, A. F. (2004). İmgenin gücü ve görsel kültürün yükselişi. *Fotoğrafya Dergisi* 19, 1-10.
- San, İ. (1992). Yaratıcılık, iki düşünce biçimi ve çocuğun yaratıcı eğitimi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 12(1), 177-190. https://doi.org/10.1501/Egifak_0000000618

- Sever, S. (2017). *Çocuk ve edebiyat* (9. baskı). Tudem Yayınları.
- Simatwa, E. M. W. (2010). Piaget's theory of intellectual development and its implication for instructional management at presecondary school level. *Educational Research and Reviews*, 5(7), 366-371.
- Wadsworth, B. J. (2015). *Piaget'in duyuşsal ve bilişsel gelişim kuramı* (M. Kandemir, A. Kaşkaya ve M. Palancı, Çev.). Pegem Akademi Yayınları.
- Wigan, M. (2012). *Görsel illüstrasyon sözlüğü*. (M. E. Uslu, Çev.). Literatür Kitabevi.
- Yöndem, D. ve Taylı, A. (2014). *Eğitim psikolojisi: Bilişsel gelişim ve dil gelişimi*. Tarcan Matbaacılık Yayın Sanayi.

Araştırma Makalesi

Taksim Kentsel Tasarım Yarışması: Kamusal Belleğe Müdahalede Katılımcı(sız) Bir Yaklaşım

Gülden AKINCI KURTULDU*

ORCID NO: 0000-0001-6773-9529

*Arş. Gör., gulden.akinci@yeniuyuzyl.edu.tr, İstanbul Yeni Yüzyıl Üniversitesi,
Mühendislik-Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü

Öz

Yapısı itibariyle zihinsel ya da fiziksel bir mekâna ihtiyaç duyan bellek olgusu, söz konusu toplumsal ilişkiler ve deneyimsel süreçler olduğunda birlikte olma hâlinin izlendiği toplumsal mekâna işaret etmektedir. Bireylerin toplumun diğer fertleriyle bir araya geldiği, birlikte yeni eylemler ürettiği ve ortak bir bellek inşasına yol aldığı toplumsal mekânlar bireylerin anımsamasına katkı sağlayan fiziki bir depo görevi görmektedir ve bellek mekânları olarak adlandırılmaktadır. Ancak toplumsal mekân, depolama işlevinin yanında devingen yapısı itibariyle mütemadiyen yeni eylemlere imkân tanıyacak şekilde değişmekte ve dönüşmekte, aynı şekilde mekânı deneyimleyen bireyleri de etkisi altına almaktadır.

Lefebvre'e göre "toplumsal mekân, toplumsal üründür". Toplum ile mekân arasında karşılıklı bir ilişki bulunmaktadır ve toplum mekânı, mekân ise toplumu yeni pratiklerle dönüştürme eğilimindedir. Bu doğrultuda, Lefebvre'in algısal, tasarlanan ve yaşanan mekân olarak ayrıştırdığı boyutların bileşiminden doğan mekânın üretim pratiği, mekânın da farklı eylemlerle dönüştürülmesine imkân tanımaktadır. Ancak kendisiyle birlikte toplumu da değiştiren toplumsal mekân, bu özelliği dolayısıyla iktidarın toplum üzerindeki kontrol aracına dönüşmektedir. Bu durum, halk-iktidar arasında bir çatışma ortamı oluşmasına neden olmaktadır. İstanbul için düşünüldüğünde, üretim eyleminin en etkili şekilde gözlemlendiği konum Taksim Meydanı'dır. Toplumsal değeri ve toplum üzerindeki etkisi dolayısıyla iktidarın sıklıkla kontrol etmek istediği meydan üzerinde izlenen halk-iktidar hesaplaşması ise mekânın yeniden üretiminde katılımcı yaklaşım arayışlarına yönelimin yolunu açmaktadır.

Bu bağlamda çalışmada; Meydan'ın yeniden üretiminde söz konusu olan dayatmacı ve katılımcı pratikler literatüre dayanarak açıklanmakta; Taksim Kentsel Tasarım Yarışması, tasarımcı söylemleri ve proje dokümanları üzerinden analiz edilmektedir. Araştırma sonucunda, dereceye giren projelerin bellek temasını yansıtmakta yetersiz kaldığı ve halka sunum şeklinin katılımcı bir yaklaşım içermesi nedeniyle herhangi bir tepkiye maruz kalmadığı çıkarımı yapılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: bellek mekânları, mekânın üretimi, katılımcı(sız) yaklaşım, Taksim Meydanı

Research Article

Taksim Urban Design Competition: A (Non)Participatory Approach to Intervening in Public Memory

Gülden AKINCI KURTULDU*

ORCID NO: 0000-0001-6773-9529

*Res. Assist., gulden.akinci@yeniuyuzuil.edu.tr, İstanbul Yeni Yüzyıl University, Faculty of Engineering and Architecture, Dept. of Interior Architecture and Environmental Design

Abstract

The phenomenon of memory, which requires a mental or physical place due to its structure, points to the social place where the state of being together is traced when it comes to social relations and experiential processes. Social places, where individuals come together with other members of the society, produce new actions together, build a common memory, serve as a passive storage that contributes to individuals' recollection and are called memory places. However, in addition to its storage function, the social place is constantly changing and transforming in a way that allows for new actions to take place due to its dynamic nature, and it also affects the individuals who experience the place in the same way.

According to Lefebvre, "social place is a social product". There is a mutual relationship between society and place, and society tends to transform place and place tends to transform society through new practices. With this view, the production of place, which emerges from the combination of the dimensions Lefebvre classifies as perceptual, designed and living place, allows for the transformation of place through different actions. However, the social place, which changes society along with itself, turns into an instrument of authority's control over society due to this characteristic. This causes a conflict between the people and the government. For Istanbul, the location where the act of production is most effectively observed is Taksim Square. The public-authority power struggle on the square, which the government often wants to control due to its social value and influence, leads to the search for participatory approaches in the reproduction of the place.

In this context, the study explains the imposing and participatory practices involved in the reproduction of the Square through the literature and analyzes the Taksim Urban Design Competition through designer discourses and project documents. As a result of the research, it is concluded that the winning projects were insufficient in reflecting the theme of memory and that the way the projects were presented to the public was not subjected to any reaction due to the participatory approach.

Keywords: memory places, production of space, (non)participatory approaches, Taksim Square.

1. GİRİŞ

İnsanlar yaşamları boyunca pek çok şey duymakta, görmekte, çeşitli olaylarla karşılaşmakta ve bunlar karşısında yeni duygu ve düşünceler geliştirmektedirler. Olağan süreçte edinilen tüm bu bilgi, beceri ve hatıralar insan beyni tarafından gerekli durumlarda geri çağırılmak üzere depolanmaktadır. Peki, geçmişe dair söz konusu olgular nerede ve nasıl muhafaza edilmektedir? Basit gibi görünen bu sorunun cevabı, bellek olgusuna dair oldukça komplike bir süreci ve açıklamayı da beraberinde gerektirmektedir. Bellek kavramı üzerine gerçekleşen tüm çalışmalar, saklama ve muhafaza etme kavramlarıyla ilişkili olan bellek olgusunun bir şekilde fiziksel ya da zihinsel bir mekân işaret ettiğini göstermektedir. Belleğin mekân ile ilişkili bir kavram olarak düşünülmesi, mekânı yalnızca kartezyen bileşenlerden ibaret bir olgu olmaktan çıkartıp ona bir "yer" statüsü kazandırmaktadır. Bu dönüşüm sürecinde mekânı tanımlamak, anlamlandırmak ve bellekle ilişkili yeni pratiklerle dönüşümüne şahit olmak, bellek-mekân ilişkisinin farklı boyutlarına da dikkat çekmektedir.

Bireylerin, anı ve olayları zaman, mekân ve diğer bireylerden bağımsız bir şekilde inşa edebilmesi mümkün değildir. Bu nedenle, söz konusu bellek süreçleri olduğunda, belirli bir zamanda olayı gerçekleştiren bir topluluğun ve olayın geçtiği bir mekânın varlığı zorunlu olmaktadır. Toplumsal bir bütünlük içerisinde gerçekleşen iletişim ve etkileşimler sonucu oluşan ortak değerler, çeşitli temsillerle mekân üzerinde karşılık bulmaktadır. Bu bağlamda, bireylerin içinde bulunduğu topluma göre kullandığı ve biçimlendirdiği mekân olgusu, toplumsal/kamusal mekânı ifade etmektedir. Toplumun belleğinde meydana gelen her türlü değişimin toplumsal mekân üzerinde bir karşılığı bulunmaktadır. Bu nedenle toplumsal olaylara referans veren toplumsal mekânlar, bellek mekânı olarak da adlandırılmaktadırlar. Bu doğrultuda toplumsal düzende meydana gelen her türlü farklılaşmaya paralel olarak toplumsal mekân da değişmekte; mekânın sahip olduğu yeni anlam ve işlevler doğrultusunda yeni görünümlere sahne olmaktadır. Mekân üzerinde fiziksel bir değişim gerçekleşmiş olmasa dahi, bu görünüm bireylerin zihninde farklı temsillere sebep olmakta ve mekâna yüklenen anlamlarda farklılaşmalar görülmektedir. Bireylerin mekâna yüklediği anlamların farklılaşması, farklı kullanım pratiklerinin oluşmasına ve dolayısıyla toplumsal bellek unsurlarının toplumsal/kamusal mekânın değişimi doğrultusunda yeni bir karşılık bulmasına yol açmaktadır. Aynı şekilde mekân üzerinde gerçekleşen herhangi bir değişim de mekânın kullanım alışkanlıklarının değişimine ve dolayısıyla mekâna yüklenen anlam ve toplumsal bellek unsurlarının da değişikliğe uğramasına

neden olmaktadır. Bu durum belleğin ve mekânın üretim pratiğinin katmanlaşan yapısının olağan bir sonucudur.

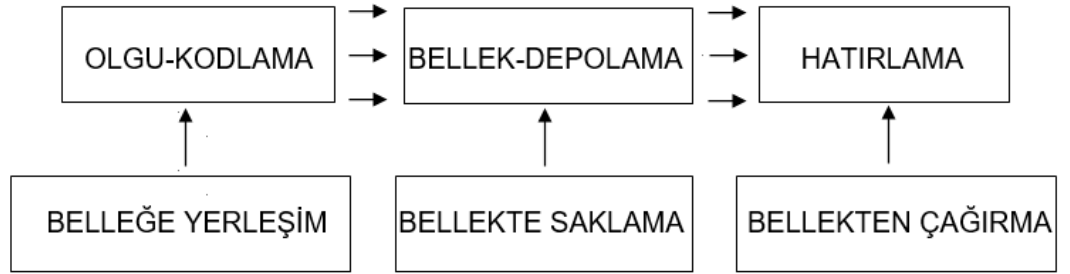
Toplumsal mekânın toplum üzerinde oluşturduğu bu güçlü dönüştürücü etki, iktidarın baskılamayı hedeflediği toplumu kontrol altında tutma çabası için de etkili bir araç olmaktadır. Bu doğrultuda iktidarın toplumu kendi ideolojileri doğrultusunda yönlendirme amacıyla kamusal mekâna çeşitli müdahalelerde bulunduğu gözlemlenmektedir. Baskın otoritenin toplumsal düzende gerçekleşen olağan değişimlerin mekân üzerindeki etkilerinden bağımsız bir şekilde mekânsal praksislere müdahalede bulunması, zaman zaman bir çatışma ortamı doğmasına ya da belleğin yitirilmesine neden olmaktadır. Söz konusu kamusal mekân, halk ve iktidar arasındaki çatışma ortamı olarak ele alındığında ise en çok müdahale gören alanlar topluma sunduğu farklı praksislerle özgür bir alan açan kent meydanları olmaktadır. Toplumsal etkileşime imkân tanıyan farklı deneyimler için zemin oluşturan meydanlar, iktidar tarafından kontrol nesnesi olarak ele alınmakta ve halk, meydanlara belirli ideolojiler doğrultusunda yüklenen yeni işlevlerle farklı bir bellek inşasına yönlendirilmeye çalışılmaktadır. Ancak bu durum, kent meydanlarıyla toplumsal olay ve değerlerini özdeşleştiren halk için bir başkaldırı nedeni ortaya koymaktadır. Bu doğrultuda meydanlar, tarihsel süreçte pek çok kez örneğine rastlanıldığı üzere çeşitli eylem ve şiddet olaylarına ev sahipliği yapmakta ve bu izlerle anılmaktadır. Kızıl Meydan (Rusya), Saint Petersburg Saray Meydanı (Rusya), Concorde Meydanı (Fransa) vb. gibi geçmişin acı hatıralarıyla anılan ünlü meydanların yanı sıra, ülkemizde de Taksim Meydanı şiddet ve başkaldırının temsili olarak ön plana çıkmaktadır (Bayhan, 2013). Meydanın potansiyel bellek ortamının değiştirilmesi üzerine çeşitli ideolojilerle kurgulanan yeni pratiklerin dayatmacı yaklaşımının sebep olduğu çatışma ortamı ise toplumsal belleğe müdahalede uzlaşmacı bir yaklaşım alternatifine dikkat çekmektedir.

Bu noktadan hareketle çalışmanın amacı, halkın kamusal mekânı – dolayısıyla kamusal/toplumsal belleği- değiştirmek üzere kurgulanan dayatmacı ve katılımcı stratejilere karşı gösterdiği farklı davranışların Taksim Meydanı üzerinden analizidir. Uzlaşmacı bir yaklaşım olarak Taksim Meydanı Tasarım Yarışması'nın kurgusunun ve yarışma sonucunda ortaya çıkan projelerin toplumsal bellek bağlamında değerlendirilmesi ise çalışmanın amaçlarından bir diğerine karşılık gelmektedir.

2.TOPLUMSAL BELLEK UNSURUNUN KAMUSAL MEKÂN İLE İLİŞKİSİ

Saklama, koruma ve muhafaza etme anlamlarına karşılık gelen hafıza kelimesi ile eş anlama sahip olan (Nişanyan Sözlük, 2023) bellek kavramı farklı disiplinler tarafından ele alınmakta, her disiplin içerisinde farklı boyut ve tanımlamalara karşılık gelmektedir. En temel kapsamıyla bellek kavramı, yaşanılanlar ve yaşanılanların gerektiğinde hatırlanması amacı ile zihinde depolanması sürecini içermektedir. Bu doğrultuda bellek; geçmiş ve geçmişe dair bir olguyu, bu olguların depolanacağı saklama alanını ve zaman içerisinde karşılaştığı çeşitli tetikleyiciler dolayısıyla geri çağırılması (hatırlanması) kavramlarını içeren çok katmanlı bir sürece karşılık gelmektedir (Resim 1). Katmanlaşan bu süreç, hayat boyunca devam etmekte ve kesintisiz işlemektedir. Bireylerden bağımsız olarak, istemsizce zihinde depolanan bilgi ve olaylar zaman içerisinde silinip kaybolmamakta; ancak zihne depolanan olgular arttıkça geçmiş olguların anımsanması zorlaşmaktadır. Hafızanın derinliklerine itilen bu olgular, uygun durum ve anımsatıcılar karşısında tekrar gün yüzüne çıkmaktadır (Akıncı, 2020).

Resim 1. Bellek ve Bellek Süreçleri
Kaynak: Özak, 2008, s. 27'den uyarlanmıştır



Bireyler vasıtasıyla oluşturulan belleğe; yaşanan, görülen, duyulan ya da öğrenilen her bir olgu ve olay kaydedilmekte ve orada saklanmaktadır. Ancak belleğe kaydolun yaşananlıklar yalnızca birey değil, bireyin çevresi ile de bağlantılıdır. Çünkü hatıralar diğer bireylerden bağımsız bir şekilde inşa edilememektedir. Tüm bireyler, bir şekilde çevresindeki bireylerle etkileşimde bulunmak zorunda kalmaktadır. Bu nedenle bellek, bireylerin tek başına oluşturduğu bir kavram olmasının yanında bireylerin dâhil olduğu topluluğa göre şekillenmekte ve o doğrultuda anlamlandırılmaktadır. Öyleyse bellek yalnızca bireyler için değil, toplum için de söz konusu olmakta ve kişisel belleğin yanı sıra "toplumsal bellek" olarak da adlandırılmaktadır (Halbwachs, 2018).

Maurice Halbwachs tarafından, belleğin sadece bireysel olmadığı ve bireylerin içerisinde yer aldığı toplumların da etkisiyle biçimlendiği düşüncesiyle ilk kez 1920'lerde ortaya atılan toplumsal bellek kavramı, bireylerin toplumda var oluşunu ve diğer bireylerle ilişkilerini şekillendiren başlıca unsurlardandır. Halbwachs, daha önceleri pek çok araştırmacı tarafından ortaya konan toplumsal bellek kavramını bir teori olarak ele alan ilk düşünürdür. Bu nedenle Halbwachs'ın toplumsal bellek çalışmalarında başvurulan nitelikli bir kaynak olması, toplumsal bellek unsurunun çalışma kapsamında da Halbwachs'a atıfla ele alınmasına neden olmaktadır. Bu doğrultuda, toplumsal belleğin tanımını yapan Halbwachs'a göre (2018), bireyler hem kişisel hem de toplumsal belleğe dâhil olmaktadır. Birey, grubun bir üyesi olarak dâhil olduğu olay, durum ve anılar içerisinde kendini bulmakta ve gruptaki diğer bireyler arasında ön plana çıkmaya çalışmaktadır. Aynı topluluk ve olaylar örüntüsü içerisinde yer alıyor olsalar dahi tüm bireylerin olaylara yüklediği anlam farklılaşmakta ve olayları kendi bakış açılarından değerlendirmektedirler. Toplumsal bellek söz konusu olduğunda ise birey, dâhil olduğu topluluğun ilgi duyduğu olay ve yaşanmışlıklar içerisinde kendi belleğini canlandırmaktadır. Bu sayede birey toplumsal anımsamaya da katkı sağlamak ve sosyal bir varlık olarak bireysel davranış alışkanlığından uzaklaşıp toplumsal birliktelik ve ortak çaba içerisinde varlık göstermektedir. Bu durum bireyler arası ilişkileri güçlendirmekte ve sosyal birer canlı olmalarına da katkı sağlamaktadır (Halbwachs, 2018). Toplumsal anımsamaya etki eden başlıca unsur ise kamusal mekânlardır. Topluluğun kamusal mekân ve olaylara yüklediği bir dizi anlam, çeşitli eylem ve ifadelerle dile getirilirken, bellekte yer edinen olgu ve durumların nesiller boyu aktarımına da aracı olmaktadır.

Belleğin aktarım görevini üstlenen somut bir unsur olarak karşımıza çıkan mekân kavramı, aslen bireyler arası ilişkiler ve bu ilişkilerin gerektirdiği donatılara zemin oluşturan, sınırları belli bir varlığa karşılık gelmektedir. Belirlenen sınırlar içerisinde birey dâhil olduğu topluma göre çeşitli eylemler sergilemekte ve beden olarak bulunduğu yerde kendi yaşamına dair izler bırakarak yaşam belirtisi göstermektedir. Eyleme konu olan mekânda bireyler arasında tekrarlanan karşılaşmalar, kurulan ilişkiler ve mekânın çeşitli bağlantılar yoluyla zihinde kodlanmış olması, belirli sınırlarla ifade edilen mekân kavramına yaşayan bir "yer" özelliği kazandırmaktadır (Auge, 2016). "Yer"i tanımlayan bu parametreler zaman içerisinde mekânı birey için bilinir ve anlamlı kılmakta, dış dünyada var olan bilinmezliğin karşısında güvende olma ve ait olma duygularını ortaya çıkarmaktadır.

Bu sayede bireyler; kendini ait gördüğü "yer"de en derin duygularıyla mekânı deneyimlemekte, o mekâna dâhil olarak fiziksel, kültürel ve sosyal etkileşimlerle biçimlendirdiği yapılı çevre içerisinde kimlikli bir yer inşa etmekte ve o yere çeşitli anlamlar yüklemektedirler. Norberg Schulz (1980) tarafından "yerin ruhu" olarak ifade edilen bu anlam, kendisini mekân üzerindeki çeşitli fiziksel ya da zihinsel referanslarla göstermektedir (Schulz, 1980).

Barındırdığı referansların ortak geçmişe sahip bireyler tarafından deneyimlenmesiyle birlikte geçmiş durum ve olayların anımsanmasına katkı sağlayan söz konusu mekânlar, "bellek mekânları" olarak adlandırılmaktadır. Pierre Nora'nın kaleme aldığı *Realms of Memory* isimli yapıtta "bellek mekânları" şeklinde literatüre kazandırılan (Nora, 1996) ortak mekânlar, bir grubun geçmişi veya geçmişine dair çeşitli anlamlar ve değerler içeren, bireylerde ait olma hissi uyandıran ve diğerleriyle bağını güçlendiren alanlardır. Toplumun çoğunluğu tarafından benimsenen ortak değerlerin izlerini taşıyan ortak mekânlar anımsama ve kültürel sürdürülebilirliğe katkı sağlamaktadır. Bellek mekânlarının barındırdığı olgular, mekânı deneyimleyen kişileri günümüzde var olmayan bir geçmiş içerisinde ait olduğu toplulukla buluşturmakta, günümüz koşullarıyla harmanlanarak geleceğe aktarılmaktadır. Gelenek, görenek ve güncel pratiklerle geçmişe dair izler devralınmakta ve toplumsal bellek aracılığıyla geçmiş ilgili mekânlarda şimdileşmekte ve unutulmaktan kurtarılmaktadır. Bu nedenle toplumsal bellek içerisinde, gündelik pratiklere ve toplumsal olaylara ilişkin hatırlama ve unutmama kavramlarının somut ifadesi olan bellek mekânları, toplumsal mekânda karşılık bulmaktadır (Bulut, 2009). Deneyimsel ilişkilerle devingen bir özellik kazandırılan toplumsal mekân, zamanla çok kez dâhil olduğu topluluğun deneyimleri ve kültürel birikimleriyle yeniden üretilmekte, mütemediyen değişiklik ve gelişim gösteren bir olgu olarak varlığını sürdürmektedir. Bu durum, deneyimlerle ifade edilen mekânın üretim pratiğine karşılık gelmektedir.

2.1. Toplumsal Mekânın Üretim Pratiği

Toplum ve mekân arasında süregelen ilişki sürekli bir etkileşim içerisinde olan dinamik ve karmaşık bir süreci ifade etmektedir. Toplum-mekân ilişkisinde zaman ve gündelik pratiklerden beslenen, deneyimleyenlerde toplum bilinci geliştiren ve bireyler üzerinde ortak bir algı ve anımsama etkisi yaratan ortak mekânlar, hatırlama unsurunun toplumsallığı dolayısıyla "toplumsal mekân"a karşılık gelmektedir. Birbirlerini daha önce görmemiş geniş kitlelerin paylaştığı

ortak geçmişin -toplumsal belleğin- mekânsal ifadesi de toplumsal mekân üzerinden izlenmektedir. Toplumsal bellekte bir yere/topluluğa ait olma hissinin anımsamak kadar unutmaya eylemiyle de yapılandırılmasına rağmen bireylerin ortak bir geleceğe sahip olma dürtüsü, geçmişi ve bugünü mekânsal imgeler aracılığıyla garanti altına alma eğilimi üzerine temellenmektedir. Geçmiş zamanla kurulan ilişki, mekânsal imgeler üzerinden gelecek zamanda kurulacak ilişki için çeşitli referanslar oluşturmaktadır. Bu sayede somut toplum deneyimlerine dayanan, bireyleri ortak bir paydada birleştiren ve onlarda sürdürülebilir bir bellek olgusu ve güven duygusu yaratan toplumsal mekânlar bireylerin benzer davranış adaptasyonları geliştirmesine, benzer zihinsel referanslar oluşturmaya ve benzer uyum ve çatışma pratikleri sergilemeleri dolayısıyla toplumsal belleğin canlı tutulmasına neden olmaktadır (Kır, 2016). Mekânla ilişkili olan olay ve değerlerin mekânsal pratikler aracılığıyla çeşitli zaman aralıklarında yeniden anımsanması durumu, toplumsal bellek unsuruna mekânsal düzenlemeler aracılığıyla müdahaleyi de olağan kılmaktadır. Bu durum, toplumsal belleğin güçlü sembollerinden olan kamusal mekânların bellek üzerindeki biçimlendirici etkisi dolayısıyla mütemadiyen baskın gücün kontrol altında tutma isteğinin hedefinde olmasına yol açmaktadır.

Mekânın salt geometriden ibaret olmadığı, düşünce ve eylemlerin ifadesinde bir aracı olduğu düşüncesinden yola çıkan Lefebvre'e göre de mekân; güç, kontrol ve hâkimiyetin temsilidir. Lefebvre, toplum ile mekânın öznel değerlerinin yarattığı ikiliğin aksine, topluma ait olan mekânın ve mekânsal pratiklerin bir aradallığının yarattığı yapıyı "toplumsal mekân" olarak tanımlamaktadır. Toplumsal mekân, toplumsal bir üründür. Bu bağlamda hem toplumsal eylemlerden beslenen hem de toplumsal eylemleri besleyen çok yönlü bir kavramdır. Mekân, topluma mal edildiğinde onun toplumsal ilişkiler ve pratiklerle değiştirilebilirliği de kabul edilmektedir (Lefebvre, 2014). Bu durum, toplumsal mekânı rant aracı olarak soyutlaştıran gruba karşı, toplumsal ve sosyo-kültürel gereksinimler için mekânı kullanım pratikleriyle somutlaştıran grup arasında bir çatışma ortamı doğmasına neden olmaktadır. Her yeni durum, olay ya da eylem mekânın tekrar tekrar üretimine neden olurken; bu mücadelede baskın çıkan taraf ise toplumsal gücü elinde bulunduran grup olmaktadır. Çünkü toplumsal mekân, maddi açıdan olduğu kadar anlamsal açıdan da üretilmektedir. Bu doğrultuda Lefebvre, kapitalist düzen içerisinde merkezine insan bedenini koyduğu mekânı "fiziksel", "zihinsel" ve "toplumsal" boyutlarda (Resim 2) ele almaktadır (Lefebvre, 2014).

Resim 2. Lefebvre'in Mekân Üçlenmesi
Kaynak: Savaş, 2020, s. 24



Lefebvre, fiziksel boyutta ele aldığı mekânı “algısal mekân” olarak nitelendirir. Algısal mekân, bireylerin var olduğu, günlük rutinlerini gerçekleştirdiği ve fizik mekânla ilk temasın gözlemlendiği mekân türüdür. Mekânı deneyimleyen bireyler duysal bir iş birliği içerisinde mekân hakkında öznel yargılarda bulunur ve bu yargılarla ilişkili günlük yaşam pratikleriyle mekân tekrar tekrar üretilen somut bir nitelik kazanır. Zihinsel boyutta ele alınan mekân kavramı “tasarlanan mekân” a karşılık gelir. Zihinsel bir inşa süreci gerektiren bu mekânlar, mekânı planlama ve farklı pratiklerle düzenleme biçimi olarak karşımıza çıkan soyut bir kavramdır. Bu bağlamda, mekânın tasarımcı bir grup tarafından kurgulanması, üretim etkinliğinin temelini oluşturur. Mekânın nötr bir çerçeve içerisinde soyutlanması, kapitalist düzen ve kontrolcü grubun istekleri doğrultusunda mekân temsillerini de mümkün kılar. Deneyimleyen beden ise mekân üzerinde yalnızca tasarlayan bedenin zihinsel sınırlarının sunduğu imkânlar doğrultusunda söz sahibi olur. Lefebvre’in toplumsal boyutta ele aldığı son mekân türü ise “yaşanan mekân”dır. Yaşanan mekân; bireylerin ortaya koyduğu eylem, duygu ve düşüncelerin çeşitli üretim pratikleriyle izlendiği mekân türüdür. Yaşanan mekân; mekânı kullanan bireyler tarafından deneyimlenen, zaman içerisinde değiştirilip dönüştürülen, çeşitli simge, sembol ve imgelerle eşleştirilen sosyal bir mekân, diğer bir deyişle toplumsal mekândır. Bu bağlamda tasarlayan gruptan bağımsız üretilen ilişki ve mekân pratiklerinin günlük yaşam içerisinde yer tutma hâlidir (Lefebvre, 2014). Diğer iki mekân türünden farklı olarak yaşanan mekân, Lefebvre’in mekân kuramı içerisinde en özel yere sahiptir. Yaşanan mekânlar, durağan yapıdaki tasarlanan ve algısal mekânı bir arada içerirken, mekânın yeni pratiklerle tekrar tekrar üretimine imkân sağlayan yapısı dolayısıyla da dinamik ve

sürekli deęişen bir özellik göstermektedir. Bu bağlamda yaşanan mekânın sahip olduęu devingen nitelik, sürekli deęişim hareketinin öznesi durumundaki Taksim Meydanı'nı akla getirmekte ve mekânın maruz kaldığı deęiş(tiril)me eylemine anlamlı bir dayanak oluşturmaktadır.

Görüldüğü üzere Lefebvre, fiziksel ve zihinsel süreçlerden beslenen geleneksel mekân ayrımının ikili yapısına toplumsal bir boyut kazandırarak mekânı yeniden tanımlar ve ona farklı mekân deneyimlerini mümkün kılan üçüncü bir boyut kazandırır. Birbirinden bağımsız olarak nitelendirilemeyen algısal, tasarlanan ve yaşanan mekân arasındaki söz konusu ilişki mekânı bir yandan tasarlanan mekân aracılığıyla birey üzerinde etkin bir özne; diğer yandan ise iktidar ve kapitalizm aracılığıyla üretilen bir nesne durumuna dönüştürür. Bu sayede mekân sürekli olarak fiziksel, zihinsel ve toplumsal boyutlar arasındaki çatışmaya sahne olur. Zihinsel boyutun imkân verdiği ölçüde deneyimlenen fizik mekân toplumun farklı bireyleri doğrultusunda yeni pratiklerle karşılık bulurken, bu yeni pratikler geçmişin bugünde farklı anlamlarla dönüşümüne neden olur. Bu durum, yaşanan mekânın toplumsal ve dinamik yapısının bir sonucudur. Bu komplike yapısı dolayısıyla da günlük pratiklerin izlendiği mekânlar her daim farklı ideolojilerle düzenlenmeye çalışılmakta, toplumsal çelişki ve egemen gücün mücadelesine zemin oluşturmaktadır (Lefebvre, 2014). Dolayısıyla her bir üretim pratięi algısal mekân üzerinde bir var olma çabasıdır. Bu nedenle yeni anlam ve imkânlar sergilenmesine olanak tanıyan temsil mekânlarının sürekli olarak üst bir otorite tarafından ideolojik hedefler ve rant kaygısıyla dönüştürülmeye çalışılması alışılmış bir durumdur. Bu durum kimi zaman sessiz sedasız bir deęişime sahne olurken, kimi zaman ise mekân üzerinden izlenen toplumsal bir gerilim oluşturur. Geçmiş hesaplaşmaların ve bellek unsurlarının mekânla bütünleşerek ortaya koyduğu katmanlaşan tarih imgelerinin tepeden inme müdahalelerle yeniden düzenlendięi temsil mekânlarında toplumsal mekânın sahibi olan toplumun bir savunma mekânizması geliştirmesi ve bir çatışma hâli gözlemlenir. Bu durum, mekânın yeni bir bellek ortamı inşa etmek amacıyla ideolojik hedefler doğrultusunda güncel pratiklerle dönüşümünde mekân ve toplum üzerinde uzlaşmacı yaklaşım alternatifi ihtiyacını ortaya koymaktadır.

2.2. Mekânsal Pratiklerle Yeni Bir Bellek İnşası

Bireylerin içerisinde bulunduęu koşullar altında biçimlenen gündelik mekânlar, bireylerin toplumun diğer fertleriyle kurduęu ilişkiler ve

egemen gücün stratejilerinden beslenen yeni praksislerle düzenlenmiş yeni bir yaşam alanı inşa etmektedir. Bu yaşam alanı, etkisi altında olduğu toplum tarafından biçimlendirilirken, oluşan yeni pratikler itibariyle de toplumu şekillendirmektedir. Bu doğrultuda toplumsal mekâna karşılık gelen gündelik mekânın hem etken hem de edilgen bir yapıya sahip olduğu söylenebilmektedir. Toplumsal süreçleri içermesi nedeniyle çeşitli anlamsal imgelerle yüklü mekânlar, iktidarın da toplumsal belleğe müdahale amacıyla mekânı sil baştan tasarlama ya da farklı pratikler tanımlama çabasına imkân tanımaktadır. Üzerinde gerçekleşen eylemler dolayısıyla belleği de muhafaza eden toplumsal mekânın yok olması ya da kabul görmeyen yeni pratiklerle dönüşümü, bireylerde çoğu zaman unutma eylemi ve bellek yitiminin ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Belleği sekteye uğratan üretim pratiği yalnızca fiziksel boyutta değil, aynı zamanda sosyo-kültürel boyutta da söz konusudur. Sosyal bağlamın zaman içinde değişmesiyle bellek, yeni pratiklerle yeniden kurgulanmakta; her toplum kendi bağlamı ve koşulları doğrultusunda hatırlama imgelerinin yeniden kurgulandığı yeni bir toplumsal bellek inşasına sahne olmaktadır. Bellek, bu sayede dinamik özelliğini muhafaza etmektedir. Dolayısıyla yeniden üretim süreci unutma ve hatırlama eyleminin birlikteliğiyle var olan bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Kişisel bellek üzerindeki unutma eylemi büyük ölçüde istem dışı bir eylemken, toplumsal bellekte ise durum genellikle bir güç tarafından tasarlanmıştır. Bu nedenle toplumsal bellekte meydana gelen unutma eylemine "unutma sanatı" adı da verilmektedir (Lowenthal, 1985). Unutma eyleminin bir seçimi karşılaması nedeniyle sanat olarak ifadesinin yanında, unutması planlanan kesim için ise durum sanat söyleminin ifade ettiği kadar pozitif bir amaç taşımamaktadır. Hafızaların değişikliğe uğramasını isteyen grup için -ki bu grup genellikle iktidar kesimini ifade eder- geçmiş anı ve olayların unutulması ve mekânın yeni pratiklerle dönüşümü olumlu bir durumu karşılarken, geçmiş değerlerden beslenen toplum içinse durum genellikle tam tersidir. Bu durum bazı olaylar için toplumun geçmişe dair kötü anılarını baskılayıp, iyi anıları ön plana çıkararak hayatın devamlılığını sağlarken; bazı durumlarda ise toplumsal belleğin yok olması ve birlik, beraberlik hareketinin zarar görmesine neden olmaktadır. Bu nedenle geçmiş ile gelecek arasında bir köprü vazifesi gören bellek mekânları, toplumsal gücü mekân üzerinden kontrol etmeyi hedefleyen kesim için unutma sanatının nesnesi durumunu her daim korumaktadır.

Belleği yeniden biçimlendirmek amacıyla dayatılan yeni fikirler, kimi zaman toplum tarafından kabul görmemekte ve değişime konu olan

mekân üzerinde toplum ve iktidar arasında izlenen bir hesaplaşmaya dönüşmektedir. Bu bağlamda, günlük yaşamın yansımaları oluşturması nedeniyle insan-mekân etkileşiminin yoğun bir şekilde gözlemlendiği kozmopolit yapıya sahip kent meydanları, temelde ekonomik ve siyasi ideolojileri içeren dönüşüm hareketinin her dönem hedefi olurken, şiddetli hesaplaşmaların da bir adresi olmaktadır. Egemen gücün, kapitalist sermayenin ve siyasi iktidarın kendi varlıklarını devam ettirmek için toplumsal mekânı sürekli yeni pratiklerle kurgulaması ve toplumsal belleği tarihsel süreç içerisinde mekân sınırları dâhilinde eritme çabaları, çoğu kez toplumun tepkisine yol açmaktadır. Ancak zamanla toplumun olağan ya da kabullenilmiş süreçte ortaya koyduğu yeni pratikler, mekânın katmanlaşmış bir bellek aracı durumuna evrilmesine katkı sağlamaktadır. İstanbul'un toplumsal bellekteki direniş hareketinin katmanlaşan tarihinin yansıması ise siyasi otoritenin sürekli olarak baskılamaya hedefi taşıdığı Taksim Meydanı'dır. Meydanın toplumsal birlik ve beraberlik hareketinin gözlemlendiği yaşayan bir mekân olmasının yanı sıra tarih içerisinde çok kez acı hatıraların da merkezi olması, her daim unutturma pratiğinin nesnesi olma durumunu muhafaza etmesine sebep olmaktadır.

3. YÖNTEM

Toplumsal mekânın yeni işlev ve anlamlarla dönüşümünde mekân ve topluma dair zorunlu ve katılımcı yaklaşımların analizini hedef alan çalışmanın; her iki yaklaşımın da izlendiği, toplumsal belleğin en etkili mekânlarından biri olan Taksim Meydanı üzerinden yürütülmesi düşünülmüştür. Bu amaçla, çalışmada öncelikle Taksim Meydanı'nın tarihî ve toplumsal bellekteki izlerinin aktarılması için literatür derlemesi yapılmış; Meydan'ın zaman içerisindeki değişimleri ve bu değişimin sonuçları aktarılmıştır. Araştırmanın tartışma bölümü için ise nitel araştırma yöntemleri benimsenmiştir. Bu doğrultuda Meydan'ın yakın geçmişinde gündeme gelen Taksim Meydanı Tasarım Yarışması'nın yarışma şartnamesi ve derece alan projelere ait belgeler dikkate alınarak doküman analizi yöntemi kullanılmıştır. Projeler, planlama ve mekân kurgusu açısından derinlemesine incelenmiş ve yarışmanın bellek teması odağında yorumlanmıştır. Dereceye giren projelerin tasarım özelliklerinin yanında tasarımcı söylemleri de bellek teması odağında analize tabi tutulmuş ve belleğe vurgu yapan söylemlerin başarısı değerlendirilmiştir. Analizlerdeki anlam kaymalarının önlenmesi amacıyla tasarımcı söylemleri orijinal hâllerinde kullanılmıştır.

4.TAKSİM MEYDANI: TOPLUMSAL BİRLİKTELİKTEN ÇATIŞMAYA GEÇİŞ

Adını, 18. yüzyılda inşa edilen ve 19. yüzyıl başlarına kadar İstanbul'a su taksim eden tarihî maksemden alan Taksim semti, bugün Beyoğlu olarak anılan Pera'nın kalbidir. Pera, esasında İstanbul'un fethinden 15. yüzyıla kadar tarihî merkezin dışında kalan, gayrimüslimlerin yaşamını sürdürdüğü bir ticaret bölgesidir. Yerleşim, liman ticaretinin ağırlıkta olduğu sahil aksı çevresinde yoğunlaşmakta, üst bölgeler ise gayrimüslim halk tarafından ekim alanı ve mezarlık olarak kullanılmaktaydı. Bu dönem Müslüman halkın Pera'ya neredeyse hiç ayak basmadığı, bölge ticaretinden yararlanamadığı bir dönemdir. Bu durum 15. yüzyıl sonlarına doğru Sultan II. Bayezid tarafından yaptırılan Galata Mevlevihanesi'yle birlikte sona ermekte ve Mevlevihane'nin sağladığı hareket 16. yüzyıl itibariyle bölgeyi canlandırmaktadır. Söz konusu canlılık Batılı devletlerin de dikkatini çekmekte ve Fransa başta olmak üzere pek çok devletin Pera çevresinde elçilikler açmasına yol açmaktadır. Açılan elçiliklerin yarattığı hareketlenme, elçilik çalışanları ve diğer gayrimüslim halkın ikameti için Batılı tarz yapıların inşasını da beraberinde getirmekte ve 19. yüzyıla kadar süregelmektedir. (Gülersoy, 1986).

19. yüzyıla gelindiğinde devam eden Batılılaşma hareketleri ve Batı ile ilişkilerin güçlendirilmesi esasına dayanan Tanzimat Fermanı'nın ilanı (1839) ile birlikte bölgedeki yabancı popülasyonu ve Batı'nın Osmanlı üzerindeki etkisinin artması, Batılılaşma reformları için Pera'nın pilot bölge olarak seçilmesine neden olmaktadır. Barındırdığı Batılı nüfus, lüks ticarethaneler, mağazalar, restoranlar, otel ve 1840'lar itibariyle artan kültür sanat faaliyetleri ile Pera, Batılı bir kent görünümüne sahip olmaktadır. Batılı yaşam tarzı, bugün İstiklal Caddesi olarak anılan "Grande Rue de Pera" aksında hayat bulmaktadır. Tüm bunlara rağmen Pera, esasen Batılı yaşam tarzının oldukça gerisindedir. Bölge halkı çeşitli eğlence ve sosyal aktiviteler için civardaki mezarlıkları kullanmakta ve kamusal bir açık alan ihtiyacı kendini hissettirmektedir. (Abdülaziz Bey, 2000) 19. yüzyıl itibariyle Taksim ve çevresinde inşa edilen Topçu Kışlası, Mecidiye Kışlası ve Gümüşsuyu Kışlası'nın oluşturduğu askerî bölge de dönemin sosyo-kültürel yapısına ters düşmekte ve Pera'nın kamusal kullanım alanlarını sınırlandırmaktadır. Bu doğrultuda, İstanbul'da kamusal mekân üretme çabası baş göstermekte ve başlangıcı 1860'lara tekabül etmektedir. Bölgedeki mevcut yerleşim dokusunun sıklığı ve Taksim ile çevresindeki askerî yapılaşma nedeniyle kamusal alan inşası için en uygun yerin Beyoğlu ve Galata civarındaki gayrimüslim mezarlıklarının bulunduğu alanlar

olduğunun düşünülmesi ile Şişli civarına –dönemin kent çeperi- taşınan mezar alanlarından elde edilen boşluklara Taksim ve Tepebaşı olmak üzere iki kamusal alan yapılması öngörülmektedir (Gülersoy, 1986). 1860’larda başlanarak, 1869 yılında Topçu Kışlası’nın yanı başında yapımı tamamlanan Taksim Bahçesi (Resim 3) ise Osmanlı Dönemi’nin ilk “kamusal açık alanı” olma özelliğine sahiptir (Gökgür, 2017). Bu sayede, 20. yüzyılın başları itibariyle bölge, semtin sembol yapısı olan Topçu Kışlası ve çevresindeki yeşil alanlarla birlikte kentin en işlek ve prestijli bölgesinde yer alan pastoral bir odak noktasına dönüşmüştür (Resim 4).

Resim 3. Osmanlı Dönemi’nin İlk Kamusal Açık Alanı Olan Taksim Bahçesi

Kaynak:

<http://www.eskiistanbul.net/4775/taksim-bahcesi>

Resim 4. Dönemin Kentsel Odağını Oluşturan Meydan

Kaynak: Salt

Araştırma, Taksim Koleksiyonu



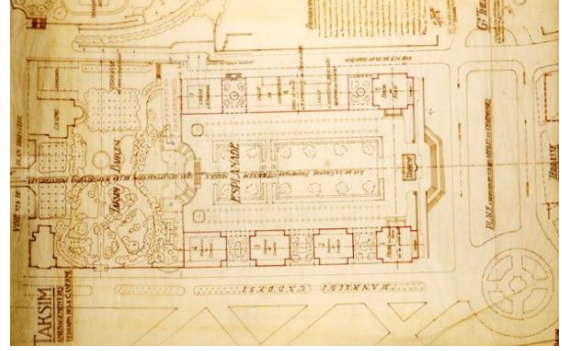
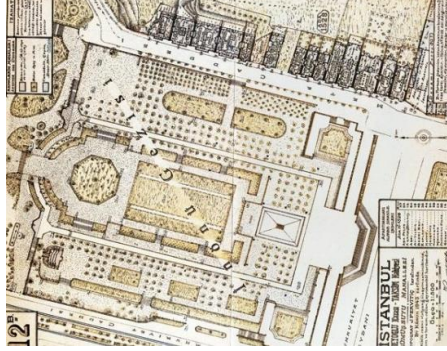
1909 yılında başlayan 31 Mart Ayaklanması esnasında isyancılar tarafından karargâh olarak kullanılan Topçu Kışlası’nın top atışları nedeniyle aldığı hasarlar sonrası kullanılamaz hâle gelmesi ile kışla avlusu, bu tarihten itibaren stadyum olarak işlev görenek çeşitli futbol maçlarına ev sahipliği yapmakta ve bölgenin canlanmasına katkı sağlamaktadır. Ancak Taksim Meydanı, bu dönem hâlâ ana aksların kesişiminde kalan tanımsız bir kentsel boşluk olarak varlık göstermektedir. Cumhuriyet Dönemi’ne gelindiğinde hâlihazırda prestijli bir odak noktası olma özelliğini koruyan Taksim Meydanı ve yakın çevresi bu özelliği dolayısıyla iktidar ve sermayenin de ilgisini çekmekte, ekonomik ve toplumsal kaygılarla dönüştürülmek istenen bir nesne durumuna evrilmektedir (Aslan ve Yavan, 2018). Cumhuriyet Dönemi itibari ile artan şehircilik faaliyetleri sonrası ise yeni bir meydan ve park oluşum sürecine girilmektedir. İlk olarak 1928 yılında, kentin diğer merkezlerle bağlantısını sağlayan ana ulaşım aksları ile çevrelenen, yeni bir devletin sembolü olarak Cumhuriyet Anıtı inşa edilmekte ve ulusal etkinliklerin gerçekleştiği bir kamusal alan olarak Taksim Meydanı’nın temelleri atılmaktadır (Gökgür, 2017). Anıtın inşası sonrasında meydan ve çevre düzenlenmesi önem kazanmakta ve bu amaçla birçok kent plancısı şehre davet edilmektedir. Bunlardan biri de Fransız mimar ve şehir plancısı Henri Prost’tur. Prost’un, 1940’larda hazırlamış olduğu planlar (Resim 5) doğrultusunda Topçu Kışlası’nın yıkımı ve beraberinde boşalan alanın yeşil alana dönüştürülmesi

projesinin hayata geçirilmesiyle meydan kamuya açılmakta ve bugünkü Taksim ve Gezi Parkı bölgesi şekillenmeye başlar (Aslan ve Yavan, 2018).

Resim 5. Prost'un Taksim Meydanı Planı

Kaynak:

<https://www.atlasdergisi.com/kesfet/kultur/gezi-parkinin-gecmisi.html> ;
<https://expositions-virtuelles.citedelarchitecture.fr/prost/07-CHAPITRE-07-DOCUMENTS-03-PRES.html>



1950'lere gelindiğinde Taksim Meydanı, sahip olduğu yeni imkânlarla birlikte zafer kutlamaları, çeşitli etkinlikler ve seçim mitinglerinin merkezi olmakta, topluluğun birliği ve beraberliğinin izlendiği tören alanına dönüşmektedir. Ancak meydanın zaman içerisinde kazandığı pozitif görünüm, tarihe kara bir leke olarak kazınan ve İstanbul'da ikamet eden gayrimüslimlere karşı saldırgan bir harekete dönüşen "6-7 Eylül Olayları" ile birlikte yön değiştirmektedir. Atatürk'ün Selanik'teki doğup büyüdüğü eve saldırı düzenlendiği iddiası ile galeyana gelen kalabalık bir grup, Taksim Meydanı'nda toplanmış ve İstiklal Caddesi üzerinde bulunan gayrimüslimlere ait dükkânları yağmalamıştır. Yakın tarihe kara bir leke olarak geçen bu olaylar, Taksim Meydanı'nın acı hatıralarla hafızalara kazınmasında ilk adımı oluşturmuştur. 1960'lar ve 1970'ler ise Taksim'de politik gerginlik ve çatışmaların gözlemlendiği, Taksim Meydanı ile birlikte birçok meydanda gösteri ve mitinglerin yasaklandığı bir dönemdir. İlk olarak 16 Şubat 1959 tarihinde ABD'nin emperyalist politikalarını protesto eden sol görüşlü bir grupla muhalifleri arasındaki bir çatışma sonucunda yaşanan can kayıpları, Taksim Meydanı'nın tarihinde "Kanlı Pazar" olarak anılmaktadır. Yıllar içerisinde artarak devam eden bu çatışma, 1 Mayıs 1977 günü zirveye ulaşmıştır. İşçi Bayramı etkinlikleri sonrası yaşanan kışkırtma ve olaylarla birlikte oluşan panik hâli ve çok sayıda vatandaşın hayatını kaybetmesiyle bu tarih, toplumsal bellekte "Kanlı 1 Mayıs" adıyla Taksim'le özdeşleşen bir hesaplaşma olarak yer edinmektedir (Gülersoy, 1986).

Gerek Batılılaşma hareketleri esnasında gerekse acı hatıralarla Topçu Kışlası'nın ayakta olduğu dönem itibariyle meydan ve çevresi gözde bir kentsel toplanma alanı olarak varlık göstermekte; halkı çeşitli pratiklerle kontrol altında tutmaya yönelik farklı ideolojilerin hedef

tahtası olmaktadır (Aslan ve Yavan, 2018). Cumhuriyet Dönemi'nin ilk yıllarında siyasi bir ideoloji ile ulus devlet anlayışını güçlendirmek üzere gerçekleştirilen yeni mekân pratiği, ilerleyen dönemlerde toplumun sesini duyurduğu bir yer durumuna evrilmekte, bu durum mekânın sosyal pratiği dışında karşıt görüşlerin siyasi hareketlerini de içeren çok katmanlı bir üretim pratiği ortaya koymaktadır. Özellikle 1960'ların sonu itibariyle meydanlar muhalif toplulukların etkisi altına girmekte ve devlet kontrolü altındaki bir kamusal mekân olmaktan ziyade, çeşitli protesto ve eylemlerin mekânı olarak tanımlanan bir hâl almaktadır. Bu doğrultuda mevcut iktidarın mevcut ideolojileri ya da değişen iktidarın değişen ideolojileri doğrultusunda mütemadiyen baskılanmak ve kontrol altında tutulmak istenen bir mekân temsili söz konusu olmaktadır.

2000'li yıllara gelindiğinde ise mevcut iktidarın muhafazakâr ideolojileri ve değişim arzusu, bu tarihten itibaren toplumu da içinden çıkılmaz bir dizi olay ve mekân üzerinden gerçekleşen hesaplaşmalar örüntüsü içerisine çekmektedir. Toplumun belleğinde yer edinmiş tarihî yapıların ve toplumsal birlikteliğin temsilini oluşturan mekânların yerlerini birer birer – kentsel açık alanlar yerine gözetim kolaylığı sağlayan AVM ortak mekânları gibi- sınırlandırılmış olması itibariyle kontrol edilebilir mekân stratejilerine bırakması, 2013 yılında gerçekleşen Gezi Parkı Olayları'nın da zeminini oluşturmaktadır (Aslan ve Yavan, 2018). İnci Pastanesi'nin yerinden edilmesi, Emek Sineması'nın yıkımı, 1 Mayıs kutlamalarının önüne konulan engeller ve son olarak da Gezi Parkı müdahalesi ile o güne kadar süregelen sosyal, siyasal ve kültürel kodların yok edilmesi üzerine kurgulandığı düşünülen strateji ters tepmekte ve halkın karşı çıkmasına neden olmaktadır. Muhafazakâr iktidarın "Taksim Yayalaştırma Projesi" adı altında tarihî çevre için öngördüğü, bulunduğu bağlama aykırı yeni cami projesi ve Gezi Parkı pratiğinin yerine geriye dönük Topçu Kışlası'nı canlandırma arzusu; alanın mevcut toplumsal pratikleri ile ticari kullanım hedefinin uyumsuz olduğu, ulus devlet anlayışının izlerini silen yanlış bir tarih anlayışı olduğu düşüncesi ve toplumsal bellekle ilişkili böylesi önemli bir kararda halkın da katılım sağlaması gerektiği görüşü toplum ve iktidarın mekân üzerinden şiddetli gerilimine sahne olmaktadır. Günlük praksisler ve iktidarın öngördüğü eylemler arasındaki uyumsuzluk durumu, mekân üzerinden bir güç gösterisine dönüşmekte ve meydanın ne tür bir kamusal alan pratiğine hizmet etmesi gerektiği sorusu büyük bir tartışma konusu oluşturmaktadır. Toplumsal bir ürün olan toplumsal mekânın yine toplumun ortak çıkarları için kullanılması ve toplumsal pratiklerle dönüştürülmesi görüşünden doğan Gezi

Direnışı, sergilenen eylemlerle halkın iktidara karşı duruşunun ve mekânın toplumsal iş birliğini yansıtan mekânsal pratiklerle dönüştürülmesi gerektiğinin bir göstergesi olmaktadır. Bu bağlamda kamusal alanın yalnızca iktidarın ideolojik emelleri doğrultusunda biçimlendirildiği ve uygulamaya geçildiği müdahale durumlarının karşılaştığı çatışma ortamı, toplumun arzu ettiği kamusal alan görünümüne ulaşmak için meydanın yeni işlevlerle dönüşümünde yöneticilerin halkın da görüşünü almalarını zorunlu kılmaktadır.

5. HESAPLAŞMA SAHNESİNİN YAPILANDIRILMASINDA UZLAŞMACI BİR SÖYLEM: "TAKSİM SENİN, KARAR SENİN"

Gezi direnişi ile birlikte toplumsal bellek üzerindeki değişimin bir dayatmayla ve halkın iradesi dışında mümkün olamayacağını anlaşılmaya başlandı. Taksim üzerine geliştirilen projelerde yaşanan uzun bir sessizlikten sonra 2020 yılı itibarıyla İstanbul Büyükşehir Belediyesi tarafından "Taksim Senin, Karar Senin" sloganıyla oluşturulan meydan tasarım yarışması, "unutma sanatı"na gönüllülük esasına dayalı yeni bir yaklaşım getirmektedir. Yıllar boyu iktidarın dönüşüm emellerinin hedefinde olan meydanın güncel pratiklerle dönüşümünde toplumla karar birliğine ihtiyaç duyulması sonucu yerel yönetim, yarışma aracılığıyla katılımcı bir yaklaşım olarak yeni pratikleri halkın iradesine sunmakta ve meydanın ortak bir kararla dönüştürülmesine çalışmaktadır. Bu sayede meydan bir yandan ideolojik hedeflere hizmet eden güncel pratiklerle dönüştürülürken, diğer yandan ise halkın da söz sahibi olduğu bir süreçte toplumun mekânı olma özelliğini koruyacaktır. Hâlihazırda toplum tarafından sahiplenilen ve çeşitli pratiklerle deneyimlenen mekânın ihtiyaç duyduğu yeni yüz ve pratikler, profesyonel gruplarca analiz edilecek ve elde edilen analiz sonucunda çeşitli proje alternatifleri oluşturularak deneyimleyen grubun görüşüne sunulmuş olacaktır. Bu doğrultuda yarışma, meydanın ortak çıkarlara uygun yeni pratiklerle dönüştürülmesinde "yönetim-tasarımcı-toplum" üçlüsünü bir araya getirmekte büyük rol oynamaktadır. Yalnızca değerlendirme aşamasında değil, hazırlık aşamasında da çeşitli anket ve panellerle katılımcı yaklaşım benimseyen yarışmanın şartnamede öngördüğü ilkeler (Konkur İstanbul, 2020) bağlamında bakıldığında; doğal ve yapılı çevreyi gözetken, katılımcı, toplumsal değerleri yükselten, toplumun her kesimini hedefleyen ve bellek unsurunu ön planda tutan bir strateji belirlendiği gözlemlenmektedir. İstanbul'un yanı sıra tüm ülkenin politik ve sosyokültürel izlerini taşıyan meydanın toplumsal bellekte yer edinmiş sembol yapılarının ve bu yapıların meydanla bağının korunduğu, toplumun farklı görüşlere sahip bireylerini ortak bir

kamusal mekân üzerinde birleştirmeyi hedefleyen, her daim kullanılabilir, yaşayan –ve de yaşanan- bir kamusal mekân pratiği üretilmesi yarışmanın temelini oluşturmaktadır. Bu sayede meydan, arka planda üst otoritenin ideolojik hedefleri üzerine temellenen katılımcı bir yaklaşımla dönüştürülecek ve toplumun rızasıyla gerçekleştiriliyor olması dolayısıyla eski acı hatıraları anımsatan pratiklerin baskılandığı sosyokültürel aktiviteleri temel alan pozitif bir üretim döngüsüne de zemin oluşturacaktır.

Taksim Kentsel Tasarım Yarışması için tanımlanan süre sonucunda yarışmaya 146 proje katılmış, bu projeler arasından 3 proje (15, 16 ve 19 No'lu Projeler) eş değer görülüp halk oylamasına sunulmuştur. Oylamaya sunulan projeler bu çalışma kapsamında bellek teması üzerinden incelenmiş; söylem ve projeler toplumsal belleğin aktarımı odağında değerlendirilmiştir. *Taksim Kolektifi* (15 No'lu) isimli proje; hem Taksim Meydanı'nı farklı bir boyuttan izlemeye hem de Taksim Meydanı'ndan İstanbul'u izlemeye olanak tanıyan yaya köprüleriyle kullanıcılara yepyeni bir bakış açısı sunmaktadır. Bunun yanı sıra Gezi Parkı'nın gece/gündüz aktiviteleri ile yeniden düzenlenmesi, hemen önünde yer alan boşluğun herkese hitap eden, çok işlevli bir alan olarak kurgulanması, meydana yaşayan bir mekân niteliği kazandırılması ve hafızaya uygun yeşil alan söylemi, şartnamedeki anahtar kelimelere vurgu yapmaktadır. Ancak tasarım, yarışma kurgusunda da ifade edilen toplumsal bellek unsurunu yalnızca Gezi Parkı'nın geçmişi ve Taksim'in simgesi durumundaki tramvay ile yansıtmaya çalışmaktadır (Konkur İstanbul, 2020:a). Bu durum hâlihazırda var olan iki sembolün kullanılması ile atıf yapılan ve meydanın önceki bölümde aktarılan anı ve olaylarını yansıtan başka herhangi bir fikirle desteklenmediği bellek teması açısından düşünüldüğünde; projenin bellek olgusunu işlemekte yetersiz kaldığını ortaya koymaktadır.

Herkesin ve Her şeyin Meydanı (16 No'lu) isimli proje; yeşil alan varlığının arttırılması, etkinlik çayırları ve farklı etkinliklere imkân tanıyan meydan tasarımı ile şartnamenin yeşil alan talebi ve her kesimi birleştirme maddelerine vurgu yaparken, bellek olgusunu Gezi Parkı, tarihî maksem ve artık ismi dahi telaffuz edilmeyen Taksim Bahçesi söylemleri ile desteklemeye çalışmaktadır (Konkur İstanbul, 2020:b). Bununla beraber projenin yer altında oluşturulan "Bellek Müzesi" fikri ile kısmen toplumsal bellek unsurunu en iyi kurgulayan ve yansıtan fikir olduğu düşünülmektedir. Mekânın sahip olduğu bellek öğelerinin oluşturulan bir müze aracılığıyla geleceğe aktarımı, sürdürülebilir bir bellek ortamı yaratmaktadır. Ancak müzeler yapısı itibarıyla sahip

olduğu kapsamın belleğini yansıtmakta ve o kapsamı bulunduğu bağlamdan kopararak oluşturulan yeni bağlam -müze yapısı- içerisinde yeniden tanımlamaktadır. Bahse konu olan kapsam, ait olduğu mekân içerisinde sergileniyor olsa dahi belleği o ana sabitlemekte ve mekâna yeni bir eylem olarak sergileme işlevi kazandırmakta, onu değişime uğratmaktadır (Madran, 2022). Bu durum, sahip olduğu kapsamın belleğini yansıtan müze yapısının oluşturduğu bağlam ile o bağlamı oluşturan unsurları ortaya koyan gerçek bağlam arasında bir çelişki ortaya koymaktadır. Bu nedenle müze yapılarının barındırdığı kapsamın ait olduğu mekânı yeniden üretmek koşuluyla aynı konumda varlık göstermesi yerine, yeni bir konumda değerlendirilmesi daha doğru bir uygulama ortaya koymaktadır. Bu doğrultuda; müze fikrinin sahip olduğu bağlamsal niteliklerin belleğin doğasına aykırı uygulama şekli -ki müze işlevi belleği değişime uğratmaktadır- dolayısıyla bellek temasını işleme konusunda başarısız, müzenin konumu itibarıyla yer üstünde gerçekleşen eylem akışı içerisinde zamanla meydana kopuk bir bağlam oluşturarak anımsamaya katkı sağlayacağı düşüncesiyle belleğin sürdürülebilirliği açısından başarılı olduğu kanısına varılmaktadır.

Obruk (19 No'lu) isimli proje ise; taşıt trafiğini meydanın çevresindeki sembol yapılarla ilişkisini bozmayacak şekilde dışarıdan düzenlemesi, meydan toplu ulaşım ağını geliştirmesi, yeşil alan varlığının halkın da katılımıyla arttırılması fikri ve Gezi Parkı'nın güncel aktivitelerle hareketlendirilmesi yaklaşımı ile meydanın çevresindeki sembol yapılarla bağının korunması, yeşil alan artırımı ve çeşitli aktivitelerle güçlendirilmesi üzerine yoğunlaşmaktadır. Tasarımcı, proje söylemlerinde de yeşil alan vurgusunu sıklıkla dile getirmektedir. Bellek temasının izleri ise proje söylemlerinde göz ardı edilen bir unsur olarak dikkat çekmektedir (Konkur İstanbul, 2020:c). Bunun yanında, toplumsal belleğin en önemli izlerinden biri olan Gezi Parkı'na açılan teraslar, parkın görünümünden oldukça farklı bir mekân havası yaratırken, obruk fikri ise tamamıyla meydanın tarihine ters düşen, alanı kökten değiştiren ve obruk içerisine yüklenen aktivitelerle deneyimleyenleri geçmişten koparan bir izlenim yaratmaktadır. Bu doğrultuda meydana yapılan fiziksel müdahalelerin meydanın katmanlaşmış geçmişini yok saydığı gerekçesiyle projenin bellek olgusu açısından başarısız olduğu kanısı oluşmaktadır.

Yarışmanın başlangıcında belirlenen bellek teması üzerinden değerlendirilen üç projenin de belleğin sil baştan inşasına imkân tanıyacak şekilde farklılaşan bir perspektifle kurgulandığı, “nostaljik tramvay” ve “bellek müzesi” vurgusu dışında projelerin sosyo-kültürel etkinliklere odaklandığı gözlemlenmektedir. 19 No’lu projede yer alan “obruk” detayının ise meydanın çok katmanlı tarihiyle oluşan ruhuna tamamıyla aykırı, tanımlanan yeni eylemleri gerçekleştirirken Taksim’in dünü ve bugününden tamamen bağımsız bir kullanım pratiği ve mekânın dışında olma hissi yaratan bambaşka bir deneyim sunduğu düşünülmektedir (Resim 6). Bu doğrultuda Lefebvre’in mekân tanımlamalarına atıfla, meydanın tasarımcılar tarafından yalnızca algısal boyuttaki fiziksel özellikleriyle ele alınması ve geçmişle güncel pratiklerden soyutlanması, zihinsel boyutta tasarlanan projelerin yaşanan mekâna ters düşmesine neden olmuştur. Proje söylemlerinde de vurgulanan yeni bir mekân pratiği üretmek amacıyla kartezyen bileşenlere ağırlık verilerek tasarlanan projeler, yaşanan mekânın toplumsal özelliği dolayısıyla sahip olduğu tüm imgelerin dışarıdan müdahale yoluyla bastırılması ve dolayısıyla belleğin yeniden yapılandırılmasıyla karşılık bulmuştur.

Resim 6. 15, 16, 19 No’lu Projelere Ait Nostaljik Tramvay, Bellek Müzesi ve Obruk Detayları

Kaynak:

<https://konkur.istanbul/projeler/15-sira-numarali-proje-46q35yx7/>;

<https://konkur.istanbul/projeler/16-sira-numarali-proje-48p12t05/>;

<https://konkur.istanbul/projeler/19-sira-numarali-proje-79cs5h8y/>



İstanbul'un toplumsal bellekteki yansımalarının izlendiği önemli bellek mekânlarından olan meydanın, geçmişi ve meydanla ilişkili kilit yapılar gözetilmeden tasarlanmış olması, projelerin uygulanması durumunda meydanın toplumsal, siyasal ve kültürel tüm parametrelerden bağımsız çağdaş bir kültür noktası durumuna evrilmesi ve ortak geçmişin yok olması anlamına gelecektir. Uygulanacak projenin seçiminin halka sunulacak olması dolayısıyla her bir projenin ağırlıklı olarak göze hitap eden peyzaj ögesi üzerinde durduğu gözlemlenmektedir. Bellek mekânlarının sahip olduğu özelliklere atıfla geçmiş ve gelecek arasında köprü vazifesi görmesi gereken meydanın geçmişi, yeni üretim pratikleri ve yapılaşma biçimleri ile yok sayılmakta, çoğunlukla meydanın sembol yapılarının dışında kalan boşluğun Gezi Parkı'nın devamı şeklinde peyzaj öğeleriyle tamamlanmasına çalışılmaktadır. Bu durum, yakın geçmişte gerçekleşen Gezi Parkı Olayları'nın yarışmanın gidişatını ve tasarımları biçimlendirdiğinin de bir göstergesidir. Alanın çevresini dolduran ağaçlar çevreden bağımsız yeni bir kültür sanat ortamı tanımlarken; yarışma Taksim Kentsel Tasarım Yarışması'ndan Taksim Peyzaj Tasarım Yarışması'na evrilmektedir (Resim 7).

Resim 7. Yarışma Sonucunda Eş Değer Görülen 15, 16 ve 19 No'lu Projeler

Kaynak:

<https://konkur.istanbul/projeler/15-sira-numarali-proje-46q35yx7/>;

<https://konkur.istanbul/projeler/16-sira-numarali-proje-48p12t05/> ;

<https://konkur.istanbul/projeler/19-sira-numarali-proje-79cs5h8y/>



Tüm bunların yanı sıra hem İstanbul kenti hem de ülke geneli için toplumsal bir direnişin sembolü durumundaki meydan ve çevresinin

düzenlenmesine yönelik bir yarışmanın daha önce sergilenen eylemler göz önünde bulundurulduğunda gördüğü ilgi de ironiktir. Ülke geneline yayılan Gezi Parkı eylemlerinde ölümüne savunulan bir meydanın yeniden kurgulandığı ve mekânsal belleğe müdahalede bulunan bir girişimin, toplumun küçük bir azınlığını oluşturan profesyonel tasarımcılar dışında herhangi bir kesimin tepkisiyle karşılaşmaması ise tamamıyla yeni üretim pratiklerinin topluma sunum biçimi ile ilgili görünmektedir.

Sunulan üç projenin oylamaya açılmasıyla arka planda yapılan ön değerlendirmenin ve yapılan dayatmanın etkilerinin hafiflemesi ve bu sayede yaratılan seçimin toplumun iradesine bırakıldığı izlenimi, sürecin toplumsal açıdan sorunsuz işlemesine katkı sağlamaktadır. Hedef stratejilerde ifade edilen bellek mekânının devamlılığı ilkesinin ise nihai ürünün değerlendirme aşamasında algı yanılsamalarına neden olduğu ve katılım vurgusunun belleğin yeniden yapılandırılması yolunda başarılı bir yaklaşım olarak karşılık bulduğunu düşündürmektedir.

6. SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Bellek mekânları, günümüzde izine rastlanılmayan bir geçmişin zihinde canlandırılması ve unutulmasının önlenmesi için önemli bir semboldür. Toplumsal belleğin ürünü olan bellek mekânları, bellek süreçleri üzerindeki etkisi dolayısıyla da her daim baskın otoritenin değişim arzusunun bir hedefi olmuştur. Ülkemiz açısından bakıldığında, değişimi en çok ses getiren kamusal alan Taksim Meydanı'dır. Tartışmalı bir mekân olarak Taksim'in değişimi ve dönüşümünün başlangıcı yalnızca Cumhuriyet'in ilk dönemleriyle sınırlı olmadığı gibi, Adalet ve Kalkınma Partisi iktidarı dönemi ile de sınırlı değildir. Alanın dönüşüm süreci, Osmanlı Dönemi'nden günümüze bir süreklilik arz etmektedir. Mevcut iktidarın mekânı kendi ideolojisi doğrultusunda dönüştürme arzusunun merkezinde yer alan Taksim Meydanı ve yakın çevresi, her dönem toplumsal belleğin sürekli olarak katmanlaştığı ve belleğin mekânsal karşılığının en yoğun biçimde hissedildiği yerdir. Toplum için taşıdığı değer ve geçmişi anımsatan etkisi dolayısıyla da mekân, dönem dönem farklılaşan egemen gücün toplumu kendi talepleri doğrultusunda şekillendirme hedefinin bir aracı olmaktadır. Bu doğrultuda belleğin yeniden inşası amacıyla çeşitli girişimlerde bulunmaktadır. Söz konusu girişimler kimi zaman tolere edilebilir düzeyde gerçekleşirken, kimi zaman ise dönüşümün halk tarafından iktidara karşı başlatılan bir direnişe dönüştüğüne şahit olunmaktadır. Son olarak Gezi Parkı eylemlerinde görüldüğü üzere, tarihî merkezde yer alan bir odak noktası olması dolayısıyla sürekli olarak olumlu

pratiklerle düzenlenmeye çalışılan meydanın günümüz pratikleriyle yeniden düzenlenmesi girişiminde halk iradesinin göz ardı edilemeyeceği ortadadır.

Toplumsal mekânın üretiminde toplumu da işin içine katan katılımcı bir stratejiden yola çıkılarak "Taksim Senin, Karar Senin" sloganıyla öne sürülen Taksim Meydan Tasarım Yarışması, olumlu özelliklerine rağmen Gezi Parkı Olayları'nın etkisinden çıkamayan, toplumun olaylar esnasında ortaya koyduğu pratiklerden beslenen ve olayların fitilini ateşleyen bir ağaçtan esinlenen bir peyzaj projesinden öteye geçememiştir. Taksim Meydanı'nın yalnızca bir bölümüne karşılık gelen Gezi Parkı'na müdahale karşısında ülke geneline yayılan tepkilere karşın, aslında çok daha büyük bir alanın Taksim'in ruhuna aykırı bir şekilde dönüştürülmesini içeren projelere yönelik tepkiler cılız kalmıştır. Güncel nüfusunun 15,90 milyon (Nufusu.com, 2023) olduğu İstanbul'da geleceğinin halkın inisiyatifine bırakıldığı böylesi önemli bir mekân üzerinden sürdürülen yarışmada görüş bildiren grup yalnızca 209.728 kişi olmuştur (İmamoğlu, 2020). Peki, Gezi Parkı Olayları referans alındığında bu denli sahiplenilen bir alanın geleceğinin tayin edilme aşamasında halkın genelinin oylamaya katılma hususunda çekimser kalması ve yalnızca küçük bir kesimin katılım sağlamasının temel nedeni oylamaya sunulan üç projenin de beklentileri karşılamıyor oluşu mudur? Farklı bir bakış açısıyla, siyasal otorite tarafından kamusal alanda dayatılan pratiklerin toplumun kent hakkıyla çelişen yaklaşımı dolayısıyla sebep olduğu çatışma pratiğinin iktidarın müdahalesiyle alevlendiği Gezi Parkı Olayları'nda Taksim halkın başkaldırısı için yalnızca sembol görevi gören bir araç mıdır? Bu nedenle konu, meydanın kaderini belirlemek olduğunda halkın ilgisi azalmakta ve yeni pratiklerin mekânsal etkisine bakılmaksızın müdahale kabul görmekte ya da kayıtsız kalınmaktadır. Halkın oylama esnasında çekimser kalmasına neden olabilecek bir başka ihtimal ise yarışmaya katılım için yeterli şartlar sağlanamamış, yarışmanın duyurulması için gerekli özen gösterilememiş ya da en önemlisi katılımcılarda yarışmanın sonuçlarının hayata geçirileceği inancı yaratılamamış olabilir mi? Bu bağlamda, halkın küçük bir kesimini oluşturan tasarımcı grup tarafından farklı ortamlarda çeşitli eleştiriler ortaya konmuş olsa dahi halkın büyük kesimi sessiz kalmıştır. Taksim'in belleğini yok sayan değişim öngörülerini beklenen etkiyi yaratamamıştır. Yarışma, günümüz ortamında şimdilik güncelliğini yitirmiş gibi görünse de seçilen 15 No'lu projenin herhangi bir revizyon geçirmeden uygulanması durumunda toplum için yeniden gündem olacağı açıktır. "Bu durum ikinci bir Gezi Parkı vakasına mı sebep olur?

Yoksa toplumun kabullenmişliğiyle tarihî maksemin hemen arkasında yükselen ve Taksim silüetini direkt etkisine alan Taksim Camii'nin açılışı gibi tepkisiz bir ortamla mı karşılık bulur?" soruları ise merak konusu olmaya devam etmektedir. Bu tartışmalar devam ederken Gezi Parkı mülkiyetinin İstanbul Büyükşehir Belediyesi'nden (İBB) alınarak Sultan Beyazıt Hanı Veli Hazretleri Vakfı'na devredilmesi süreci çıkmaza sokmakta ve İstanbul gibi önemli bir kentin odağında yer alan alanın yeniden tasarlanmasından önce çözülmesi gereken çok daha önemli sorunların olduğuna işaret etmektedir. Taksim, bu tartışmalar devam ettiği müddetçe toplumun mekânı olmaktan çıkıp her dönem farklı ideolojilerle yeniden şekillendirilen büyük bir inşaat alanı olmaya devam edecektir.

Araştırma ve Yayın Etiği Beyanı

Araştırma, Etik Kurul Kararı gerektirmemektedir.

Çıkar Çatışması Beyanı

Makale ile ilgili herhangi bir kurum, kuruluş ve kişi ile çıkar çatışması yoktur.

KAYNAKÇA

- Abdülaziz Bey. (2000). *Osmanlı adet, merasim ve tabirleri* (D. Arisan Günay, & K. Arisan, Haz.). Tarih Vakfı Yurt Yayınları.
- Akıncı, G. (2020). *Bellek-mekân ilişkisi: Kuzguncuk evlerinde tipoloji*. İksad Yayınevi. <https://iksadyayinevi.com/home/bellek-mekân-iliskisi-kuzguncuk-evlerinde-tipoloji/>
- Aslan, P. Y., Yavan, N. (2018). Mekânın üretimi ve Lefebvre'in mekânsal üçlü kavramsallaştırmasının görünürlüğü: Taksim Gezi Parkı örneği. *Planlama*, 28(3), 302-314.
- Atlas Dergisi. (2014). *Gezi Parkı'nın geçmişi*. <https://www.atlasdergisi.com/kesfet/kultur/gezi-parkinin-gecmisi.html>
- Auge, M. (2016). *Yok-yerler* (A. Köksal, Haz.). Daimon Yayınları.
- Bayhan, B. (2013). *Tarihe tanıklık etmiş meydanlar*. Arkitera. <https://www.arkitera.com/haber/tarihe-taniklik-etmis-meydanlar/>
- Bulut, H. (2009). Ankara'yı yeniden algılamak: Yakup Kadri Karaosmanoğlu ve Ankara hakkında. E. Işık, & Y. Şentürk (Haz.), *Öznel, durumlar ve mekânlar* içinde (s. 82-100). Bağlam Yayıncılık.
- Cite de la Architecture. (1939). *Henri Prost. Kışla için arazi geliştirme planı*. <https://expositions-virtuelles.citedelarchitecture.fr/prost/07-CHAPITRE-07-DOCUMENTS-03-PRES.html>

- Eski İstanbul Fotoğrafları Arşivi (2023). *Taksim Bahçesi*.
<http://www.eskiistanbul.net/4775/taksim-bahcesi>
- Gökgür, P. (2017). *Kentsel mekânda kamusal alanın yeri*. Bağlam Yayıncılık.
- Halbwachs, M. (2018). *Kolektif bellek* (K. Akbaş, Haz., & Z. Karagöz, Çev.). Pinhan Yayıncılık.
- İmamoğlu, E. [@ekrem_imamoğlu]. (2020, Kasım 13). *İstanbul senin karar senin anket sonuçları* [Görsel Ekli] [Tweet]. Twitter.
https://twitter.com/ekrem_imamoglu/status/1327160561679929345
- Kır, A. (2016). *Kentsel bellek mekânı olarak sokaklar : İstiklal Caddesi örneği*. (Tez No. 455420) [Yüksek lisans tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Konkur İstanbul. (2020). *Taksim kentsel tasarım yarışması: Şartname*.
https://konkur.istanbul/wp-content/uploads/2020/10/sartname_taksim.pdf
- Konkur İstanbul. (2020:2). *15 sıra numaralı proje*.
<https://konkur.istanbul/projeler/15-sira-numarali-proje-46q35yx7/>
- Konkur İstanbul. (2020:3). *16 sıra numaralı proje*.
<https://konkur.istanbul/projeler/16-sira-numarali-proje-48p12t05/>
- Konkur İstanbul. (2020:4). *19 sıra numaralı proje*.
<https://konkur.istanbul/projeler/19-sira-numarali-proje-79cs5h8y/>
- Konkur İstanbul. (2020:a). *15 sıra numaralı proje* [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=AMCpFGKOHqo>
- Konkur İstanbul. (2020:b). *16 sıra numaralı proje* [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=TvtPlehIXWA>
- Konkur İstanbul. (2020:c). *19 sıra numaralı proje* [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=niw-WqgMG6U>
- Lefebvre, H. (2014). *Mekânın üretimi* (I. Ergüden, Haz.). Sel Yayıncılık.
- Lowenthal, D. (1985). *The Past is a foreign country*. Cambridge University Press.
- Madran, B. (2022). Mekânın belleği, belleğin mekânı: Mekân işgalcileri olarak müzeler. *Mimarlık Dergisi*, 59(423), 46-48.
<http://www.mo.org.tr/mimarlikDergisiDocs/pdf/MIMARLIK423.pdf#page=52>
- Nişanyan Sözlük. (2023). Bellek kelime kökeni.
<https://www.nisanyansozluk.com/?k=bellek>
- Nora, P. (1996). *Realms of memory: Re construction of the French past*. Columbia University Press.
- Norberg-Schulz, C. (1980). *Genius loci*. International Publications Inc.
- Nufusu.com. (2023). *İstanbul nüfusu*. <https://www.nufusu.com/il/istanbul-nufusu>
- Özak, N. Ö. (2008). *Bellek ve mimarlık ilişkisi: Kalıcı bellekte mekânsal öğeler*. (Tez No. 252340) [Doktora tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Salt Araştırma. (2019). *Taksim Meydanı - Taksim Square*. Taksim Koleksiyonu. Salt Araştırma, İstanbul.

- Savaş, H. (2020). *Henri Lefebvre, Michel de Certeau ve Henri Bergson kuramları bağlamında Taksim Meydanı'nda mekânsal üretimin okunması* (Tez No. 640751) [Yüksek lisans tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Toprak, M. (2017). *Meydanların sosyo-politik dönüşümü üzerine bir analiz: Taksim Meydanı örneği* (Tez No. 465594) [Yüksek lisans tezi, İstanbul Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Yücel, V. (2009). Hafıza yeri - kimlik yeri. E. Işık, & Y. Şentürk (Haz.), *Özneler, durumlar ve mekânlar* içinde (s. 101-115). Bağlam Yayıncılık.

Derleme Makale

Kültürel Süreklilik Bağlamında Eskişehir Atölye Odunpazarı Örneğinde Katılımcı Paylaşımların Kentsel Dirençliliğe Etkileri

Özge KARAŞOĞLU*, Ruşen YAMAÇLI**

ORCID NO: 0009-0009-7235-6691

ORCID NO: 0000-0001-9659-9246

*Mimar, karasogluozge@gmail.com, Eskişehir Teknik Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, Mimarlık Bölümü

**Prof.Dr., ryamacli@eskisehir.edu.tr, Eskişehir Teknik Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, Mimarlık Bölümü

Öz

Katılımcı mimarlık, kolektif bir tasarım eylemi olarak gönüllülük esaslı ve sürdürülebilir projeler üretir. Bu makale ile katılımcı mimarlık uygulamalarının dünyadaki örnekleri incelenerek, Atölye Odunpazarı'nın katılımcı çalışmalarda yeri; kullanıcı odaklılık, çok seslilik, gönüllülük ve sürdürülebilirlik yönlerinden irdelenmiştir. Tüm dünyada giderek artan sosyal ve çevresel sorunlar, mimaride sürekli bir devinim gerektirmektedir. Günümüzde, mimarlık pratiğini daha sürdürülebilir kılmak için ortak yaşam alanlarımızı dönüştürmenin yollarını aramak gereklidir. Dünyada ve ülkemizde katılımcı mimarlık uygulamaları giderek yaygınlaşmaktadır. Eskişehir Odunpazarı Belediyesi bünyesinde kurulan Atölye Odunpazarı, etki alanı yüksek kentsel alanlarda kurguladığı projeler ile halka aidiyet duyabileceği, kentin kimliğini ve kültürünü yansıtan ortak mekânlar sunmayı amaçlamaktadır. Atölye Odunpazarı, kentteki gönüllü tasarımcılar ve halk katılımı ile kamusal mekânlarda, kolektif tasarım süreçleri yürütmüştür. Eskişehir Mimarlar Odası iş birliği ile "İmece Alanı: Kent Mutfağı" konulu bir çalıştay düzenlenmiş, projeler, mahalle sakinleri ile paylaşılmış, alınan görüşlere göre uygulama projesi hazırlanmıştır. Emek Mahallesi'nde uygulanan, mahalleli tarafından kullanılan mekân ile imece kültürünün sürdürülebileceği ve kentsel dirençliliğe katkı sunan bir alan ortaya konulmuştur.

Anahtar Kelimeler: katılımcı mimarlık, kamusal mekân, gönüllülük, kent dirençliliği, kültürel süreklilik

Review Article

The Effects of Participatory Sharing on Urban Resilience in the Example of Eskişehir Atölye Odunpazarı in the Context of Cultural Continuity

Özge KARAŞOĞLU*, Ruşen YAMAÇLI**

ORCID NO: 0009-0009-7235-6691

ORCID NO: 0000-0001-9659-9246

*Architect, karasogluozge@gmail.com, Eskişehir Technical University, Faculty of Architecture and Design, Dept. of Architecture

**Prof.Dr., ryamacli@eskisehir.edu.tr, Eskişehir Technical University, Faculty of Architecture and Design, Dept. of Architecture

Abstract

Participatory architecture produces volunteer-based and sustainable projects as a collective design action. In this article, examples of participatory architectural practices in the world are examined and Atölye Odunpazarı's place in participatory works is examined in terms of user-centeredness, polyphony, volunteerism and sustainability. Increasing social and environmental problems all over the world require constant movement in architecture. Today, it is necessary to look for ways to transform our common living spaces in order to make the practice of architecture more sustainable. Participatory architectural practices are becoming increasingly widespread in the world and in our country. Established within Eskişehir Odunpazarı Municipality, Atölye Odunpazarı aims to offer common spaces that reflect the identity and culture of the city, where the public can feel a sense of belonging, with the projects it has designed in urban areas with a high impact area. Atölye Odunpazarı carried out collective design processes in public spaces with the participation of volunteer designers and public in the city. A workshop titled "İmece Area: Urban Cuisine" was organized in cooperation with Eskişehir Chamber of Architects, the projects were shared with the residents of the neighborhood, and an implementation project was prepared according to the opinions received. With the space used by the residents of the Emek neighborhood, an area has been created where the culture of collective work can be sustained and contributes to urban resilience.

Keywords: participatory architecture, public space, polyphony, user focus, volunteering, urban resilience, cultural continuity

1. GİRİŞ

Dünyada ve ülkemizde, şehircilik ve mimarlık alanlarında katılımcılığın önemi giderek artmaktadır. Mekânın varlığı, insanın yaşam rutinlerini ve kent ile kurduğu ilişkiyi biçimlendiren en temel öğedir. Mekân, kentliyi tasarım kurgusuyla, kentli mekânı deneyimleriyle sürekli değiştirir ve dönüştürür. Fransız Sosyolog Henri Lefebvre (2014), sosyal ve mekânsal dünyayı pratikte ikiye ayırmıştır: İktidarın stratejileriyle üretilen soyut mekân, kullanıcı deneyimi ile oluşan somut mekân. Devlet rasyonalizmi tarafından şekillendirilen soyut mekân, "büyük düz çizgiler, geniş, boş caddeler" olarak tezahür eder. Bu yönüyle de mekân üzerindeki insanları ve şeyleri mekâna yerleştirmeye, sınıflandırmaya ve rasyonel bir şekilde kodlamaya çabalar (Ata Bektaş, 2017). Gündelik hayatın gereksinimleri ve kentlinin yaşam pratikleri çoğu zaman kurgulanan soyut mekân ile örtüşmez, kentsel çevreyi oluşturan nesnelere, insanlar, insan emeği ve deneyimi kentteki yerini bulamaz. Mekân, zihinsel olanla kültürel olanı ve toplumsal olanla tarihsel olanı birbirine bağlarken yepyeni mekânlar ile kıtaların keşfini, toplumun yapısına özgü mekânsal örgütlenmenin üretimi ve manzarayı, anıtsallığı ihtiva eden yapıtsallığın yaratılmasını içeren karmaşık bir süreç oluşturur (Lefebvre, 2014). Kentte, soyut mekânın dayattığı gibi değil, toplumsal ilişkilerin örgütlediği biçimde yaşanır. Toplumsal mekânlarla örülen kent toplumu, gündelik hayatı bir imgelele dönüştürmez; gündeliği kendinden yola çıkarak değiştirir ve başkalaşıma uğratar (Lefebvre, 2007). Kentlinin özgürlük, toplumsallaşma, erişim, dinlenme ve yaşama hakkını içeren "kent hakkı" (Lefebvre, 1996), şehircilik ve mimarlık alanlarında katılımcı süreçler ile somut alanlar yaratılarak sağlanabilir.

Kentlerin yoğunlaşması, kırsal alanlardan kente göç arzusu ve artan konut gereksinimi, beraberinde sosyal donatı artışı getirmektedir. Kentsel alan kullanımlarında dengesizlik ve altyapı sorunları ortaya çıkmaktadır. Sosyal alan ihtiyacının artmasıyla, mevcut alanların rezervasyonu ve gelişimi önem kazanmıştır. Kentler yaşar ve büyür. Sosyal donatılar için de bunun böyle olması gerekmektedir. Bölgede yaşayan insanların ihtiyaçları, istekleri doğrultusunda alan kullanım biçimleri değişkenlik gösterebilir. Kentsel alanların sürekli yeniden yorumlanıp gözden geçirilerek o kentte yaşayanlar ile kolektif biçimde kurgulanması gereklidir. Günümüzde, kullanıcının kendi mekânının üretim sürecinde aktif rol oynayamaması, standardize edilmiş bir mimarlık üretmekte, bu durum ise kullanışsız mekânların oluşumuna ve kaynak israfına yol açmaktadır. Dünya çapında hızlanan kentleşmeyle, yirmi birinci yüzyıl için daha sürdürülebilir, dayanıklı ve yaşanabilir

kentleri planlamak ve kentsel ekosistemleri, türleri ve bunların sağladığı hizmetleri korumak için yeni politikaların ortaya konması gerekmektedir (Dincer ve Yalçiner, 2021). Kentsel dirençliliğin amacı, toplumun tüm kesimleri için yaşam kalitesinin tesis edilmesi, daha iyi ekonomik kazanımların ve daha güçlü bir yerel yönetim yapısının oluşturulmasıdır (Tuğaç, 2019). Son yıllarda, vatandaşların kamusal karar alma sürecine katılımı konusunda hem gelişmiş hem de gelişmekte olan ülkelerde, giderek artan oranda birçok çalışma ve uygulama geliştirilmiştir ve geliştirilmeye devam etmektedir. Bu kapsamda, katılımcılık konusunun en çok gündemde olduğu alanlardan birisi yerel yönetimlerdir (Uslu ve Yılmaz, 2018). Kullanıcının demokratik bir biçimde yaşadığı kent ile ilgili söz söyleyebilmesi, deneyim ve istekleri doğrultusunda yaşayacağı mekânın oluşumuna katkı sağlayabilmesi, herkes için daha adil bir çevre ile kültürünü sürdürdüğü, daha dirençli kentlerin yaratımını mümkün kılacaktır. Bu makale ile katılımcı mimarlık uygulamalarının dünyadaki örnekleri incelenerek, Atölye Odunpazarı'nın katılımcı çalışmalardaki yeri; kullanıcı odaklılık, çok seslilik, gönüllülük ve sürdürülebilirlik yönlerinden irdelenmiştir.

2. LİTERATÜR TARAMASI

Katılımcı mimarlık, bir talep olarak, kent mekânının ve hakların iadesi talebi ile 1960'larda ortaya çıkmıştır. Kent mekânının ve krize giren gündelik yaşamın yeniden örgütlenmesinde söz sahibi olmak isteyen aktivist gruplar, yerel mimarlar ve yerli halkın iş birliği ile kentlinin ihtiyaçlarına cevap verecek, zaman içinde değişen kullanımlara ve kullanıcı profillerine göre uyarlanabilen kullanışlı binaların nasıl tasarlanabileceğine odaklanan kentsel dirençliliği artıracak projeler üretilmiştir.

2.1. Dünyadan Katılımcı Mimarlık Örnekleri ve Kentin Dirençliliğine Katkıları

Şehirler mimari yaratıcılık ve kentsel yaşamın dinamizmi için bir tuvaldir. Son yıllarda ek olarak yenilikçi mimari ve kentsel tasarım için yaşayan laboratuvarlar rolünü üstlendiler. Uluslararası şehirler, mimari teknolojinin, sürdürülebilir uygulamaların ve insan merkezli tasarım ilkelerinin test edilip iyileştirilmesi için deneysel zeminler hâline geldi. Bu paradigma değişimi yalnızca kentsel çevrenin fiziksel yönlerini dönüştürmekle kalmamış, aynı zamanda mimarlık, toplum ve yapılı çevre arasındaki ilişkiyi de yeniden tanımlamıştır (Gattupalli, 2023). Kentsel dirençlilik; şoklar ve stresler karşısında ekonomik, sosyal, kurumsal ve çevresel boyutlarda kentlerin fonksiyonlarını devam ettirmek ve gelecekte ortaya çıkabilecek risklere karşı yanıt

geliştirebilmek doğrultusunda uyum, absorbe etme, dönüşüm ve hazırlık kapasitesindeki sürekli bir gelişmeyi ifade etmektedir (Dubbeling, Campbell, Hoekstra ve Veenhuizen, 2009, s. 4) Afetler, salgın hastalıklar, ekonomik kriz, iklim krizi gibi stresler karşısında üretilen katılımcı projelerin, yine iş birliğine dayalı uygulamaları, kentleri daha dirençli kılmıştır. Letonya Riga'da hayata geçirilen kent bahçesi âtıl kalmış bir arsanın katılımcılık yoluyla nasıl bir kent bostanına dönüştürülebileceğini göstermektedir (Görsel 1). Hindistan'da Modskools, yıkıma uğrayan bölgelerdeki gecekondu toplulukları için Social Design Collaborative tarafından yerel malzemelerle hızlıca kurulabilir özellikte kurgulanmıştır (Görsel 2). Belçika'daki Tıp Öğrenci Yurdu ise üniversite öğrencilerinin tasarım sürecine katılımı ile kullanıcı ihtiyaçlarına cevap verir niteliktedir (Görsel 3).

Görsel 1. Letonya Riga, Sporta Pils Derzi, kent bahçesi

Kaynak:

<https://www.arkitera.com/proje/sporta-pils-darzi-kent-bahcesi/>



Görsel 2. ModSkools, Hindistan, modüler, iklime duyarlı okul

Kaynak:

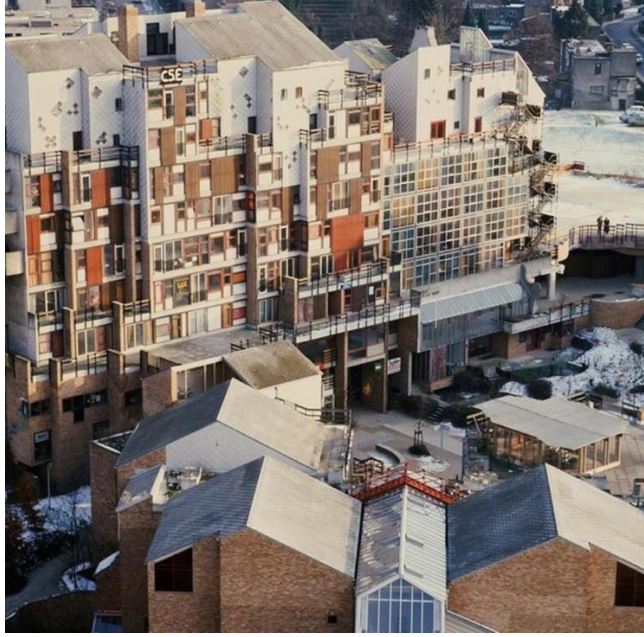
<https://www.dezeen.com/2020/01/24/modskool-social-design-collaborative-squatters-india/>



Görsel 3. Belçika, Brüksel, Tıp Öğrenci Yurdu

Kaynak:

<https://thetriumphofpostmodernism.tumblr.com/post/133850951303/medical-faculty-housing-woluw%C3%A9-saint-lambert>



2.2. Türkiye’den Katılımcı Mimarlık Örnekleri

Türkiye’de, belediyeler, sivil toplum kuruluşları, üniversite kulüpleri, sivil mimarlık ve şehircilik toplulukları, iş birlikleri kurarak katılımcı mimarlık uygulamaları yapmaktadırlar. Kaya ve Görgün, Türkiye’den “kendin yap kentleşme” örneklerini inceleyen araştırmalarında, “kendin yap kentleşme” içerisinde değerlendirilebilecek örneklerin, aktörlerin amaçları bağlamında kentsel estetik, ihtiyaç, ticari fayda ve tepki olarak ortaya çıktığını, aktörlerin ise mahallelilerden, STK’lara, belediye/kamu kurumlarından, özel işletmeler ve aktivist gruplara kadar çeşitlilik gösterdiğini tespit etmişlerdir. Bu araştırmaya göre, Türkiye’de “kendin yap kentleşme” alanında ihtiyacın karşılanmasına yönelik uygulamalar ön sıradayken, aktör olarak mahalleliler ön plana çıkmaktadır (Kaya ve Görgün, 2017, s. 72). Cihangir’de kent bostanı bir kendin yap kentleşme örneğidir.

Son yıllarda yerel yönetimlerde katılımcı süreçler yürüten tasarım atölyeleri kurulmaktadır. Tasarım Atölyesi Kadıköy, Tasarım Atölyesi Kartal, Bursa Nilüfer Tasarım Atölyesi, Eskişehir Atölye Odunpazarı bu atölyelere örnek olarak gösterilebilir.

Eskişehir Odunpazarı Belediyesi’nin, 2019 yılında kurduğu Atölye Odunpazarı, kamusal alanlardaki sorunlara katılımcı süreçler ile çözüm üretimi yönüyle, belediyenin yönetim anlayışının kamusal alanlara yansımaları niteliğindedir. Odunpazarı Belediyesi, 2023 Ekim ayında ikincisini düzenleyeceği “Dinleme Diyalog Dayanışma (3D) Gençlik Festivali” ile kentte yaşayan gençlerin, demokrasiyi içselleştirmesi ve

okuyan, dinleyen ve tartışan bireyler olarak siyasal hayata katılımını sağlamak için bir platform oluşturmayı amaçlamaktadır. Böylece kentli, özellikle de genç kitle, sosyal, yönetsel, siyasal, ekonomik ve kültürel sorunlara birlikte çözüm üretebilecek; katılım ve yönetim ilkelerini benimseyecektir. Benzer kaygılarla kurulan Atölye Odunpazarı da kent sakinlerine, yaşadıkları mekânla ilgili karar alma sürecinde yer alabilme ve kamusal hizmetlerin sunumu konusunda fikrini dile getirebilme ve bu sürece dâhil olabilme şansı tanır.

2.3 Eskişehir'de Kolektif Bir Tasarım Atölyesi: Atölye Odunpazarı

Atölye Odunpazarı, Odunpazarı Belediyesi bünyesinde, Mimarlar Odası Eskişehir Şubesi'nin desteğini alarak, şehir ve bölge planlama, mimarlık, iç mimarlık, grafik tasarımı, seramik, resim gibi bölümlerden mezun veya bu bölümde öğrenci olan kentlilerin, halkın ihtiyaç duyduğu kamusal alanların tasarımı hakkında söz sahibi olması fikri ile 2019 yılında çalışmalarına başlamıştır.

Atölye, kamusal alanların kullanımı hakkında kentlinin de söz sahibi olmasını sağlayacak anket çalışmaları ve Odunpazarı Kent Konseyi ile yürütülen atölyeler ile kentlinin yaşadığı çevrede aidiyet duygusunu güçlendirmeyi, kent kültürünü pekiştirip kent kimliğini yansıtan alanların oluşumunu desteklemeyi hedeflemiştir. Atölye Odunpazarı, dünyada ve Türkiye'de yapılan katılımcı mimarlık ve şehircilik uygulamalarından hareketle, kamusal mekânların kullanımı hakkında, kullanıcı odaklı tasarım yaklaşımı ile kentte yaşayan gönüllü tasarımcıların ve halkın katıldığı tasarım süreçlerini kurgulamak, sorun tespitleri ve çözüm önerilerini birlikte araştırma tasarlama ve uygulama felsefesi ile hayata geçirmek üzere çalışmalarına devam etmektedir. Davranış ve mekân bilimlerinde son elli yıldır birbirini etkileyerek gelişen "kuram-araştırma-uygulama" zinciri (Tablo-1), güncel mimari tasarım süreçlerinde, kullanıcının değerlendirildiği, farklılıklara özen gösteren bir yaklaşım veya örgütlenme modeli önermektedir (Ersay, 2010). Halkın istek ve ihtiyaçları, kentte yaşayan farklı disiplinlerden gönüllü tasarımcılar ile belediyecilikle ilgili deneyimi olan mimar, şehir planlamacı ve tasarımcılardan oluşan bir ekibin alana ilişkin analizi, sentezi sonucu değerlendirilir. Yine Katılımcı süreçler içeren tasarım, projelendirme ve uygulama yapılır.

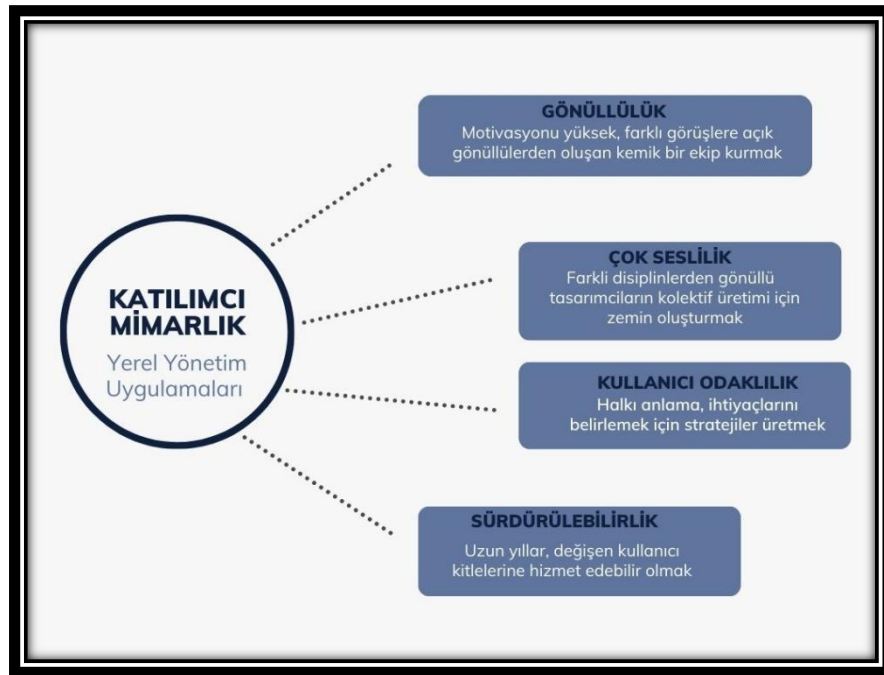
Tablo 1. Kuram- Araştırma-Uygulama zinciri
Kaynak: Ersay, 2010



Katılımcı mimari çalışmaları değerlendirirken sürecin esnek ve değişken olduğunu anlamak kritik bir önem taşımaktadır. Bu bağlamda farklı projeler ve gruplar için süreçler farklılık gösterebilmektedir (Terlemez, 2022). Öte yandan, üretilen projelerin, yıllar içinde farklı kullanıcılara hizmet verebilmesi düşünülerek dönüştürülebilir ve yenilenebilir birimlerden oluşması için tüm süreçler sürdürülebilir nitelikte kurgulanmaktadır. Katılımcı uygulamanın tüm yönleri ile incelenmesi ve bağlama özgün bir süreç kurgulanması oldukça önemlidir.

Katılımcı mimarlık uygulamaları, gönüllülük esasına dayanan, multidisipliner bir biçimde kullanıcı odağında tasarlanmış ürünlerdir (Tablo-2).

Tablo 2. Yerel Yönetim Uygulamalarında Katılımcı Mimarlık Değerleri



Bölgede yaşayan halkın, çevresindeki problemin farkında olmadığı durumlarda dahi, gönüllü tasarımcıların araştırma ve analizleri doğrultusunda, çevrenin yeniden yorumlanarak sorunlu alanın tasarım ve üretim yoluyla kentliye yeniden kazandırılması amaçlanır. Mahalleli, ortaya çıkan fikirleri ve yaratıcı süreçleri gördükçe, sorun tespit yeteneği kazanacak, talep etme davranışını pekiştirecek ve kentli bilincini geliştirecektir. Harvey (2008), bu bağlamda "kent hakkı"nın bireysel bir hak olmadığını belirtir ve "kent hakkı"nın kaçınılmaz olarak alternatif bir toplum yaratma ve dönüştürme fikriyle ilişkili olduğunu söyler. Katılımcı uygulamalar arttıkça, farkındalığın ve sorunları belirlemede halk katılımının da artacağı düşünülmektedir. Katılımcılık sayesinde, yöre halkının ihtiyaç ve sorunlarına etkin çözümler sunulması, ortaya çıkan

projenin bu süreçteki aktörler tarafından benimsenmesini kolaylaştıracaktır.

Bu araştırma kapsamında incelenen Atöye Odunpazarı uygulamaları, katılımcı süreçler ile ihtiyaca yönelik, sürdürülebilir, düşük maliyet ile yüksek fayda sağlayan projeler geliştirmek üzere faaliyetlerine devam etmektedir. Atölye tarafından, şehirde yaşayan tasarımcıların ve kentlinin katılımı ile araştırma, tasarım ve uygulama süreçleri yürüten çeşitli atölyeler, bir de çalıştay düzenlenmiştir. Emek Pazaryeri İleri Dönüşüm Duvarı atölyesinde, bölgede yaşayan çocukların katılımıyla pazaryerinin duvarı atık malzemeler kullanılarak bir dikey bahçeye dönüştürülmüştür (Görsel 4). Erenköy Mahallesi'nde park alanında, yine mahalleli çocukların katılımı ile bir oyun alanı tasarlanmıştır (Görsel 5). Emek Mahallesi'nde bulunan bir park alanı içerisinde ise kolektif bir mutfak alanı içeren "İmece Alanı", düzenlenen bir çalıştay ile tasarlanmıştır (Görsel 6).

Görsel 4. Emek Pazaryeri İleri Dönüşüm Duvarı
Kaynak: Odunpazarı Belediyesi arşivi



Görsel 5. Erenköy Oyun Tasarımı
Kaynak: Odunpazarı Belediyesi arşivi



Görsel 6. İmece Alanı Çalıştayı, gönüllü tasarımcılar proje üretiyor
Kaynak: Odunpazarı Belediyesi arşivi



3. "İMECE ALANI: KENT MUTFAĞI" ÇALIŞTAYI

Odunpazarı bölgesinde, imece kültürünün devam ettiği Emek Mahallesi'nde, ekmek, salça, reçel, tarhana, turşu, sebze kurusu gibi mutfak üretimlerinin kolektif bir biçimde yapılabileceği ortak bir mekân ihtiyacı olduğu tespit edilmiştir. Kullanıcı profiline çoğunlukla, yazın kırsal, kışın kentsel hayata dâhil olan kentliler olduğu, kışlık hazırlığının imece yöntemi ile hazırlık gerektirdiği ancak kentsel hayatın bu hazırlık için alan sunmaması, bölgede kolektif bir mutfak tasarlama fikrinin çıkış noktalarıdır. Kentteki şehir bölge planlama, mimarlık, endüstri mühendisliği, seramik gibi farklı disiplinlerden gönüllü tasarımcıların katılımı ile üç gün süren çalıştay sonucu, Emek Mahallesi'nin sosyal yapısı, kentlilerin günlük yaşantısı, komşuluk ilişkisi incelenerek bölge kadınları için sosyalleşip imece alışkanlıklarını sürdürebilecekleri üç farklı kolektif mutfak tasarlanmıştır. Emek Mahallesi'nde tasarlanan bu kolektif mutfak ile, mahallelinin komşuluk ilişkilerine katkı sunulması amaçlanmıştır.

3.1. PROJE Y-EMEK

Çalıştay sonucu ortaya çıkan bu öneri projede, park alanı içinde belirlenen bölgede mutfak alanı içeren bir kent mobilyası tasarlanmıştır. Kent mobilyasındaki katlanan yüzeylerin oluşturduğu oturma birimleri, tezgâhlar ve üst örtüler, kentli için imece kültürünü devam ettirebileceği bir odak noktası oluşturmaktadır. (Görsel 7) Projenin ana fikri, ortadaki bir fırının etrafında örgütlenmiş yarı açık ve açık mekân hiyerarşisi kurgulamaktır (Görsel-7-8). Bu sayede katılım, bir araya gelme ve imece kültürü güçlenecektir.

Görsel 7. Proje Y-emek üç boyutlu görseli

Kaynak: Odunpazarı Belediyesi arşivi



Görsel 8. Proje Y-emek oturma birimleri

Kaynak: Odunpazarı Belediyesi arşivi



3.2. PROJE TARHANA

Çalıştay sonucu ortaya çıkan bu öneri projede ise açılır kapanır cepheleri ile yarı açık mutfak alanı tasarlanmıştır (Görsel 9). Mutfak alanı kolektif çalışmaya elverecek geniş bir tezgâh alanı sağlamaktadır (Görsel 10). Yapı, sökülüp takılabilir taşıyıcıları sayesinde taşınabilir ve çoğaltılabilir bir nitelik kazanmaktadır. Bu durum projeyi sürdürülebilir kılmaktadır.

Görsel 9. Proje Tarhana üç boyutlu görseli
Kaynak: Odunpazarı Belediyesi arşivi



Görsel 10. Proje Tarhana yarı açık mutfak alanı
Kaynak: Odunpazarı Belediyesi arşivi



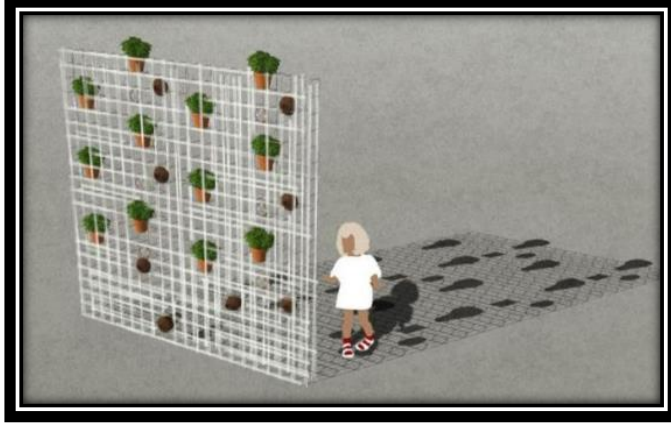
3.3. PROJE BİRLİKTE ÜRETİM

Çalıştay sonucu sunulan projede, modüler kent mobilyaları biçiminde tasarlanan mutfaklar, kışlık hazırlığa imkân sunmaktadır (Görsel 11). Mutfak birimi için seramikten saksılar tasarlanmış ve mutfak kullanımıyla ilişkilendirilebilecek düşey bahçe önerisi geliştirilmiştir (Görsel 12).

Görsel 11. Proje Birlikte Üretim üç boyutlu görseli
Kaynak: Odunpazarı Belediyesi arşivi



Görsel 12. Proje
Birlikte Üretim
seramik saksılar
Kaynak: Odunpazarı
Belediyesi arşivi



Günümüzde özellikle son kullanıcının tasarım sürecine katılması tasarım araştırmalarında çok önemli bir alan olmuştur (Sanders, 2006). Çalıştay sonrası proje, mahallenin kadın sakinleri ile paylaşılarak imece usulü üretimlerde ne tür pişirmeye ihtiyaç olduğu, kolektif üretimde gerek duyulacak fırın hacmi, yıkama alanının üretimde kullanım yeri ve sıklığı ile tezgâh alanı, yer belirlenmesi konularında son kullanıcının fikirleri alınmış; her üç proje tartışılmış ve değerlendirilmiştir. Fırın çapı, tezgâh boyutları, tesisat gerektiren donatıların yeri buna göre yeniden düşünülerek uygulama projesi hazırlanmıştır (Görsel 13-14).

Görsel 13. Proje
üzerine fikirler
alınıyor
Kaynak: Odunpazarı
Belediyesi arşivi



Görsel 14. Uygulama
projesi
Kaynak: Odunpazarı
Belediyesi arşivi



Uygulama projesinde, "Y-emek" projesinde önerildiği gibi fırın etrafında örgütlenen mekân, "Tarhana" projesinde önerilen sökülüp takılabilir taşıyıcılar ile oluşturulmuş; birlikte üretim için geniş tezgâh alanları sağlamak üzere mutfak alanı yeniden planlanmıştır. Proje; ustalar ile paylaşılmış, yerinde üretim gerçekleştirilmiştir. Hayata geçen proje, bölge halkınca kabul görmüş; ihtiyaca yönelik kullanılan, sosyalleştikleri ve birlikte ürettikleri bir ara mekân olmuştur (Görsel 15-16).

Görsel 15.

Mahallenin kadın sakinleri birlikte üretiyor

Kaynak: Odunpazarı Belediyesi arşivi



Görsel 16. Kolektif üretim

Kaynak: Odunpazarı Belediyesi arşivi



4. TARTIŞMA

Bu makalede dünyadaki katılımcı mimarlık uygulama örnekleri incelenerek, kullanıcı odaklılık, çok seslilik, gönüllülük ve sürdürülebilirlik yönlerinden Eskişehir Atölye Odunpazarı'nın katılımcı çalışmalarındaki yeri irdelenmiş; kent dirençliliği ve kültürel süreklilik için de katkı sağlayacağı öngörülmüştür. Kent dirençliliği, daha adil bir çevre yaratımı için temel oluşturmaktadır. Odunpazarı ilçesinde gönüllülük kavramı üzerinden geliştirilen katılımcı mimarlık uygulamaları, herkes için sosyal eşitliği sağlayan, ayrımcılığa mahal vermeden toplumun tüm kesimlerini tasarıma erişebilir kılmaktadır. Tüm bireylerin sosyal hayata katılımını sağlamak, sosyal olarak dirençli ve kültürü sürdürecektir kentsel alanların oluşturulması, demokrasi temelli yerel yönetimlerin ana hedefleri arasındadır. Bu proje de kadınların katılımını ve kentlilerin kültürel değerleri sürdürebileceği bir alan açarak, kentin dirençliliğini artırmaktadır.

5. SONUÇ

“İmece Alanı: Kent Mutfağı” projesi; mimarlık, şehir planlama, endüstri mühendisliği, seramik gibi farklı disiplinlerden uzmanların katılımı ile geliştirildiğinden, dünyadaki katılımcı mimarlık örneklerine kıyasla çok sesli özelliktedir. Çok sesliliğin kültüre yerleşmesi ve kent demokrasisini desteklemesi, insan haklarının farkındalığı konusunda yol gösterici olacaktır. Tüm kurgulanan süreçlerde, katılımcıların tümünün gönüllülerden oluşması sebebi ile proje tamamen gönüllülük esaslıdır. Uygulama projesi, mahallenin dinamikleri incelenerek tasarlanıp mahalleli kadınların fikirleri alınarak geliştirildiğinden, oldukça kullanıcı odaklıdır. Yapı taşıyıcılarının sökülüp takılabilir nitelikte kurgulanmış olmasına rağmen, iklim şartlarına dayanıklılık, güvenlik, maliyet gibi kaygılar ile kalıcı duvar elemanları seçilerek inşa edilmesi uygun görülen yapı, farklı biçimlerde kullanılıp dönüştürülmesi oldukça zor olsa da benzerlerinin üretilmesi açısından kolaylık sağlamasıyla ön plana çıkmaktadır. Kent mutfağı, mahalleli kadınlar tarafından yoğun bir şekilde kullanılmakta olup mutfak kültürünün sürdürülmesine alan açmıştır. Projenin, Odunpazarı Aşevi bahçesine de uygulanması için çalışmalar başlamıştır.

Atölye Odunpazarı'nın kullanıcı odaklı yaklaşımı, katılımcı tasarım ve uygulama süreçleri yürütmesi, diğer yerel yönetimler için örnek teşkil etmektedir. Her ilçede katılımı teşvik edecek atölyelerin kurulması, sosyal mekânların daha etkili kullanılan ve aidiyet hissedilen alanlara dönüşmesini mümkün kılarak kent dirençliliğine katkı sunar. Yeniliği, özgünlüğü ve toplumsal kültürü desteklemenin yanı sıra örgütlenmenin ve kolektif üretimin halk için bir kültür haline getirilmesi, kenti sosyal olarak daha dirençli kılacaktır. Kadınların, çocukların, özel gereksinimli bireylerin, yaşlıların ve sokak hayvanlarının kentte kendilerine alan bulması, bir yerel yönetimin hayata katılımı teşvik edici nitelikte değer ürettiği anlamına gelmektedir. Mahallelilerin kente kültürel olarak uyumlanacağı kamusal alanların, kente entegre biçimlerinin üretiminde tasarımın rolü büyüktür. Pek çok tasarım fakültesinin bulunduğu Eskişehir kentinde, tasarımcıların, tasarımcı adaylarının ve halkın, kamusal mekân tasarımında söz sahibi olup yaşadıkları çevreye katkı sunmaları, kente aidiyet duygusunu pekiştirmekte, kültürel sürekliliği sağlamakta ve kentli olma bilincini geliştirmektedir.

Dünyada, katılımcı mimarlık uygulamaları kentleri daha yaşanabilir, sürdürülebilir ve dirençli kılmış; gönüllülük, özgünlük, çok seslilik, sürdürülebilirlik gibi değerler etrafında buluşan projeler, bölgede yaşayanlar tarafından içselleştirilmiş, böylece kültürel süreklilik

sağlanmıştır. "İmece Alanı: Kolektif Mutfak" projesi, kentte yaşayan farklı disiplinlerden gönüllü tasarımcıların ve mahallenin kadın sakinlerinin katılımı ile özgün, çok sesli, gönüllülük esaslı bir proje olarak, kentin dirençliliğine katkı sunabilir niteliktedir. Atölye Odunpazarı'nın bu projesi ile gönüllülerden oluşan bir ekibin katılımcı mimarlık uygulamalarında ve belediyeceilikte nasıl bir katma değer sağlayabileceği ortaya konulmuştur.

Araştırma ve Yayın Etiği Beyanı

Araştırma, Etik Kurul Kararı gerektirmemektedir.

Çıkar Çatışması Beyanı

Makale ile ilgili herhangi bir kurum, kuruluş ve kişi ile çıkar çatışması yoktur.

KAYNAKÇA

- Ata Bektaş, L. (2017). "Şehirciliğin soyut mekânı vs gündelik hayatın toplumsal mekânı", XXI. <https://xxi.com.tr/i/sehirciligin-soyut-mekani-vs-gundelik-hayatin-toplumsal-mekani>
- Dincer, Ş. E. ve Yalçiner Ercoşkun, Ö. (2021). Kent planlamada yeni bir yöntem önerisi: kentsel dirençlilik endeksi. *Resilience*, 5(2), 159-172. <https://doi.org/10.32569/resilience.811875>
- Dubbeling, M., Campbell, M. C., Hoekstra, F., & van Veenhuizen, R. (2009). Building resilient cities. *Urban Agriculture Magazine*, 22(22), 4.
- Ersoy, Z. (2010, Ocak-Şubat), Mimari tasarımda "kullanıcı odaklı" süreçler. *Mimarlık*. <http://www.mimarlikdergisi.com/index.cfm?sayfa=mimarlik&DergiSayi=365&ReCID=2288>
- Gattupalli, A. (2023), Cities as living laboratories: The smart city projects of Amsterdam, Singapore, and Barcelona. <https://www.archdaily.com/1001628/cities-as-living-laboratories-the-smart-city-projects-of-amsterdam-singapore-and-barcelona>
- Harvey, D. (2008). The right to the city, in «New left review», 53.
- Kaya, İ. A. ve Görgün, E. K. (2017). Kentsel mekân üretiminde 'kendin yap' hareketi. *Planlama*, 27(1), 57-74. <http://doi.org/10.14744/planlama.2017.74946>
- Lefebvre, H. (1996). *Writings on cities* (E. Kofman ve E. Lebas, Çev.). Blackwell.
- Lefebvre, H. (2007). *Modern dünyada gündelik hayat*. (Işın Gürbüz, Çev.; 2. Basım). Metis Yayınları. (Orijinal yayın tarihi 1968)
- Lefebvre, H. (2014). *Mekânın üretimi*. (Işık Ergüden, Çev.). Sel Yayıncılık. (Orijinal yayın tarihi 1974)

- Sanders, E. B. N. (2002). From user-centered to participatory design approaches. In *Design and the social sciences*, (pp. 1-8). CRC Press.
- Terlemez, A. K., & Hacıhasanoğlu, O. (2022). An assessment model for participatory architecture: Kuzguncuk gardens example. *A+Arch Design International Journal of Architecture and Design*, 8(1), 1-24
- Tuğaç, Ç. (2019). Kentsel dirençlilik perspektifinden yerel yönetimlerin görevleri ve sorumlulukları. *İDEALKENT*, 10(28), 984-1019.
<http://doi.org/10.31198/idealkent.634144>
- Uslu, İ.A. ve Yılmaz, H.H. (2018). Yerel yönetimlerde katılımçılık: Kent konseylerinin rolü ve bir yapılandırma önerisi.
<https://www.researchgate.net/publication/323175663>

Derleme Makale

Aydınlanmanın Gözü Olarak Fotoğraf¹

Cem AKTAŞ*

ORCID NO: 0009-0007-4919-292X

*Sanatta Yeterlik Öğrencisi, aktascem88@gmail.com, Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Resim Anasanat Dalı

Öz

Bu çalışmanın amacı, fotoğrafın aydınlanma düşüncesiyle bağıni inceleyerek dünyayı algılayış biçimimize etkisini irdelemektir. Analog fotoğrafın göstergebilimsel yönü incelendiğinde ileti ve iz olarak iki anlayış ortaya çıkar. Fotoğraf ileti olarak ele alındığında, çektiği şeyi nesneye dönüştürür ve nesnesinin yerine geçerek onu araçsallaştırır. Aydınlanma düşüncesi, dünyayı araçsallaştırarak onunla ilişkimizi bilgi edinme amacı üzerinden kurmuştur. Bu yaklaşım, dünyanın bir araç, bir temsil, bir imge olarak algılanmasına sebep olmuştur. Düşünce sistemimizin temsiller yoluyla çalıştığı fikri, dilbilim ve göstergebilim gibi alanların gelişmesine olanak sağlamıştır. Dünyanın, insanın hizmetindeki kaynak olarak benimsenmesi, doğal kaynakların geri döndürülemez noktaya gelmesi sorununu doğurmuştur. Fotoğraf ise ileti olarak kullanıldığında, dünyanın imgesel bir ikizini üreterek dünyayı tanımlar ve temsillerini oluşturur. Fotoğrafın iz olarak kullanımındaysa çekilen şeyin yokluğunun, boşluğunun, artık orada olmayışının altı çizilir. İz, bizi temsile veya bilgiye değil, temsil edildiğinde burada olmayan şeye götürür. Bu nüans, insanın dünyayı algılama ve imge üretim şeklini değiştirebilir.

Anahtar Kelimeler: aydınlanma, fotoğraf, göstergebilim, imge

¹ Bu makale, Prof. Dr. Zeynep Rüçhan Şahinoğlu Altinel'in danışmanlığını yaptığı "Fotoğrafın Göstergebilimsel Bağlamda Ölüm ile İlişkisi" isimli yayımlanmamış sanatta yeterlik tez çalışmasından türetilmiştir.

Review Article

Photograph as the Eye of Enlightenment

Cem AKTAŞ*

ORCID NO: 0009-0007-4919-292X

*Proficiency of Art Student, aktascem88@gmail.com, Marmara University, Institute of Fine Arts, Dept. of Painting

Abstract

The purpose of this study is to examine the relationship between the concept of illumination in photography and its impact on our perception of the world. When the semiotic aspect of analog photography is examined, two understandings emerge: message and trace. When photography is considered as a message, it turns what it captures into an object and instrumentalizes it by replacing it. The idea of illumination considers the world as an area for acquiring knowledge. Therefore, it has tried to describe and illuminate the world. The world has started to be perceived as a representation, an image, and as a result, the problem of grasping the world as a resource at the service of humans has arisen. This way of thinking has dragged the world into the Anthropocene era. Our representation system constitutes the fundamental point of this thinking system. When photography is used as a message, it defines the world by producing an imagery twin and creates its representations. When photography is used as a trace, it emphasizes the absence, emptiness, and the fact that what is captured is no longer there. The trace takes us not to representation or information, but to something that is not present here when it is represented. This nuance difference can alter the way a person perceives and generates imagery of the world.

Keywords: enlightenment, photography, semiotics, image

1. GİRİŞ

İnsanlar dünyayı anlamak için evrende ve kendi bedenlerinde gördükleri belirtilere çeşitli anlamlar yükleyerek gelecekte olabilecek senaryolara kendilerini hazırlamaya çalışmışlardır. İnsanlar arası ilişkilere de yansıyan bu anlamlandırma sisteminin, kültürü oluşturan temel unsurlardan biri olduğu görülmektedir. Diller, semboller, semptomlar, sesler, işaretler, renkler, yönetimler ve ibadetler gibi daha birçok etken kültürü oluşturan işaretler kümesine gösterge denilmektedir (Rifat, 2019). Bir şeyi, o şey olmadığı hâlde temsil eden veya belirten ve bu işaretlerin diğer insanlar tarafından alımlanmasını inceleyen bilim dalına ise göstergebilim adı verilmektedir (Akerson, 2006).

Fotoğraf makinesi, icat edildiği dönemde İngiliz kimyager John Herschel tarafından Yunanca ışık "phos" ve yazı "graphie" kelimelerinin birleşimi olan "photography", ışığın yazısı olarak adlandırılmıştır (Young, 2017). O dönemden bu yana dünyayı tanımlamak ve arşivlemek için kullanılmaya başlanmıştır. Fotoğrafın nesnelere görüntülerini olduğu gibi kaydetmesi, ortaya çıkan imgenin göstergesel olarak kullanılmasının yolunu açmıştır. Fotoğraf icat edildikten sonra kullanım alanlarına bakıldığında onun belge niteliği ön plana çıkar. Fotoğraf makinesi, doğa bilimleri için vazgeçilmez bir unsura dönüşerek dünyadaki canlı türlerinin fotoğraflanmasına ve arşivlenmesine olanak tanımıştır. Yeni bir türün fotoğraflanması, aynı zamanda onu ele geçirmek ve yakalamak anlamına da gelmektedir (Sontag, 2008). Ancak nesnelere bilgisine görüntüleri üzerinden ulaşmaya çalışmak çeşitli sorunlara sebebiyet vermiştir. Fotoğrafı çekilen tür aynı zamanda bir temsil mekanizması içinde algılanmış ve o türün en belirgin özellikleri ve en ideal formda olanı çekilerek arşivlenmiştir. Bu, arketipler oluşturma sürecinde farklılıkları olan türün diğer üyelerinin hastalıklı, sorunlu, eksik olarak algılanmasına yol açmıştır. On sekizinci yüzyılda keşfedilen bir tür olan ornitorenk için doğa bilimcileri, bu canlının taksidermistler tarafından yapılan bir şaka olduğunu düşünmüşlerdir (Eco, 2005). Ornitorenğin bilim uğruna keşfedilmesi için önce yakalanması, öldürülmesi ve içinin doldurulması gerekmiştir. Bilimin, karanlıkta kalanı önce yakalaması ve aydınlatması süreci, fotoğraf makinesinin işleyiş süreciyle benzerlik gösterir. Böylece dünya, doğa bilimcileri için kimi zaman bilgiye ulaşmakta bir araca dönüşmüş olur. Bu davranış biçiminin kökenleri, aydınlanma serüveninde yatmaktadır. Platon'la başlayan, Rönesans'la belirginleşen ve günümüze kadar gelen bir izleğin sonucu olduğu söylenebilir (Heidegger, 2001).

Adorno'ya göre, uygarlık doğayı her zaman mutlak bir tehlike olarak görmüştür (Horkheimer & Adorno, 2014). Bu sebeple onu tanımlayarak doğayı evcilleştirmeye çalışmıştır. Daha sonrasında da dünyayı insanmerkezli olarak algılamıştır. Günümüzde ise insan, evreni ve zamanı bir tüketim nesnesi gibi görmeye başlamıştır (Bourriaud, 2005). Tüm bu süreçlerin sonunda içinde yaşadığımız antroposen çağı dünya için geri dönülmez bir noktaya gelmiştir. Bu davranış biçiminin kökenleri, insanın dünya ile kurduğu ilişkide yatmaktadır. Böyle bakıldığında fotoğraf makinesi insanın dünyaya yaklaşımını anlatan bir metafora dönüşür.

Bu çalışma, fotoğraf imgesini göstergebilimsel açıdan inceleyerek Saussure'ün ve Peirce'in "gösterge" anlayışlarını karşılaştırmıştır. Bu karşılaştırma dünyaya bakışımızda geçicilik ve kalıcılık mefhumunu sorunsallaştırırken aynı zamanda bakışımızın dünya ile aramızdaki ilişkiyi nasıl etkilediğini irdelemektedir. Bu metin, Heidegger'in doğayı araçsallaştırıp doğanın mutlak bilgisine erişmek yerine doğa ile uyum sağlama düşüncesinden yola çıkmaktadır (Heidegger, 1995). Bu mefhum, imge üretim süreçlerinin dünya algımıza olan etkisini ele alıp imgelere yaklaşımımızın nasıl olması gerektiğine dair pedagojik bir bakış önermektedir.

2. GÖSTERGEBİLİM VE FOTOĞRAF

İsviçreli Ferdinand de Saussure dilbilim ve ayrı bir alan olarak göstergebilimin öncüsü olarak kabul edilmektedir. Saussure, göstergebilim kuramını Durkeim'in *Totem Nesneleri* isimli metninden esinlenerek oluşturmuştur (Francis vd., 2013). Saussure, şeylerin dilden önce var olduğunu belirtir. Ayrıca Saussure; dilin şeyleri adlandırdığını, böylece iletişime ve düşüncelere olanak tanıyan bir sistem (dizge) oluştuğunu söylemektedir. Saussure'e göre, dilden önce düşünce yoktur; düşünme süreci, dille doğrudan bağlantılıdır (Saussure, 1966). Ayrıca dilin doğrudan toplumla ilgili olduğunu, insanlar arasındaki göstergesel bir sistem olduğunu, bu göstergelerin dış gerçeklikten bağımsız ve keyfî olduğunu ifade eder (Altuğ, 2008). Bu sistem; gösteren, gösterilen ve göstergeden oluşur. Örneğin ağaç kavramı gösterilen, ağaç sözcüğü ise karşı tarafın anlaması için bir gösterendir (Gottdiener, 2005). Gösteren ve gösterilen arasında bir bağlantı yoktur, bu nedenle farklı dillerde ağaç kavramı farklı isimlendirilmiştir. Saussure'e göre, gösterge bir iletidir ve karşı tarafa değişmeden aktarılan bir bildiri formudur (Başkan, 1988).

Amerikalı felsefeci Charles S. Pierce, Saussure ile aynı dönemlerde göstergebilim kuramını oluşturmaya çalışmıştır. Pierce'in göstergebilim

anlayışı, anlam üretim süreçlerine odaklanmaktadır (Yücel, 2015). Pierce'in göstergebilimi, gösterge, yorumlayan ve nesneden oluşur. Bir gösterge nesnesinin ya da bilginin yerini tutan bir form olmanın yanı sıra birine yöneliktir. Alımlayıcı, bu göstergeyle karşılaştığında, zihninde bu forma eşdeğer bir düşünce oluşur. Bu, göstergenin yorumlayıcı olarak adlandırılır (Rifat, 2019). Başka bir ifadeyle ileti, alıcıda Saussure'den farklı olarak, yorumlanarak alımlanır. Böylece bildiri hâlindeki tek yönlü form olan gösterge yorumlandıkça farklılaşarak döngüsel bir akış hâlini alır (Özmkas, 2010). Peirce'in göstergeleri sınıflandırırken kullandığı terimler şunlardır: İkon (görüntüsel gösterge), index (belirti), simge (sembol). İkon, işaret ettiği şeye fiziksel görüntüsü üzerinden benzerlik gösterir. Index kavramı, nesnesi ortadan kaldırılınca kendisini işaret yapan özelliğini yitirecek olan bir izdir. Buna bir kurşun deliği örneği verilebilir. Ayrıca index, kendisini oluşturan nesnesine referans vermektedir (Peirce, 1955). Simgenin ise insanlar arasında uzlaşmaya dayalı bir gösterge olduğu söylenebilir (Rifat, 2019).

Fotoğraf üzerinden göstergeyi ele aldığımızda fotoğraf, nesnesinin görsel bir ikizini oluşturur. Ancak Pierce analog fotoğrafın görüntüsel gösterge yerine nesnenin görüntüsünün fiziksel olarak kaydı olduğunu belirterek onu index kategorisinde değerlendirmektedir (Peirce, 1955). Burada Saussure'cü anlamda bir ileti olarak kullanıldığında fotoğraf, nesnesinin ikizini oluşturması sebebiyle onun yerine geçebilir. Bu kullanım bizlere arşivlemenin, kategorize etmenin ve fotoğrafın belge niteliğinin kapılarını açar.

Fotoğrafı göstergebilim açısından değerlendiren önemli metinleri bulunan Roland Barthes, fotoğrafın kökeninin resim sanatına dayandığına ve bu gelenekten ayrı düşünülmemeyeceğine dikkat çekmektedir. *Camera Lucida* isimli kitabında fotoğrafı *punctum* ve *studium* olarak iki kategoriye ayırır. Fotoğrafın içerisinde kültürel kodlar içeren fotoğrafları *studium* olarak tanımlarken, bu amaçla çekilmeyen kodlanmamış fotoğrafları ise *punctum* olarak adlandırır. Bu kodlar için fotoğrafların nesnesi adına konuşmalarından ötürü Barthes, kendisini sadece bir alıcı olarak tanımlar (Barthes, 2014). Oysa fotoğrafların çekilme amacının belirli olmadığı zaman imgelerin ilginç hâle geldiğini, fotoğraftaki bu boşluğun yeni anlamlara kapı açtığını, bu tarz fotoğrafların kendisinde bir delik açtığını belirtir (Barthes, 2014). Barthes, *studium* kavramına örnek olarak basın fotoğraflarını vermektedir. Bu fotoğraflar, bir metinle birlikte sunulmuş fotoğraflardır. Bu imgeler, yazıda söylenenin aynısının görsel kodlarla ifade edilmekte olduğuna dikkat çeker. Barthes'ın *punctum* olarak tanımladığı

fotoğrafları, Pierce'in index kavramına karşılık gelmektedir. Barthes için fotoğraftaki kişinin artık olmayışının insanda uyandırdığı his, bu fotoğrafı ileti fotoğraflarından ayrı bir yere koymasına sebebiyet vermektedir. Barthes (2014), fotoğraflarda aradığının burada olmayış olduğunu, başka bir ifadeyle ölüm olduğunu vurgular. Kitabının ismi olan *Camera Lucida* teriminin, nesnesinden tasvirini yaratan bir alet olduğunu da belirtmek gerekir. Böyle bakıldığında fotoğrafların, çekilen şeyin belli bir zaman dilimindeki görüntüsünün bir kesiti veya izi olduğu ifade edilebilir.

3. FOTOĞRAF VE ÖLÜM

İmgenin doğuş hikâyesini Victor I. Stoichita, Plinius'tan alıntılarla şöyle anlatır: "Kızın âşık olduğu adam uzaklara giderken, kız lambadan duvara vuran yüzünün gölgesini konturlarla belirleyip resmeder. Babası da bu resmi kil üzerine basar ve çömleklerinin geri kalanına yaptığı gibi, ateşle sertleştirip bir rölyef yapar ve denir ki, bu suret perilerin mabedinde korunur." (Plinius, 25S, as cited in Stoichita, 2006, s. 12). Bu hikâyede Plinius, kız için, sevgilisinin görüntüsünü çizmeye çalışırken onun imgesini tutsak aldığını söylemektedir. Stoichita için, sonrasında onu rölyef hâline getirmeye çalışmasının sebebi ise Mısır geleneğinden hareketle, sevgilisi artık öldüğünden onun bir temsiline, bir çeşit anıtına ihtiyaç duymuş olmasıdır (Stoichita, 2006). Böylece kızın sevgilisi bir gölgeden bir anıta dönüşmüş olur.

Temsil ve ölüm arasındaki ilişkinin anlaşılması açısından fotoğraf geleneği örnek teşkil etmektedir. Fotoğraf ilk icat edildiğinde kullanım alanlarından biri de aile bireylerinin fotoğraflanmasıdır. Burada aile bireylerinin arşivi oluşturulurken ölen aile bireyleri de fotoğraflanmaktadır. Bu tür fotoğraflara post-mortem fotoğraflar denilmektedir. Bu fotoğraflar incelendiğinde, ölen aile üyelerine yaşayan insan pozları verildiği gözlemlenebilir. Andre Bazin'e göre fotoğraflama bir çeşit mumyalama işlemidir (Baker, 2017). Bu fotoğraflarda, Saussure'cü anlamda, gösteren aynı kalsa bile baktığımız kişi artık bir ötekine dönüşmüştür. Görsel ayıdır ancak bizim ona verdiğimiz anlam değişmiştir. Ceset imgesinin bu hâline Sigmund Freud'un "tekinsiz" kavramı uygun düşer. Tanıdık, bilinen anlamına gelen *heimlich* kelimesi birden başkalaşarak bir yabancıya *unheimlich* yani tekinsize dönüşür (Freud, 2003). Ayrıca post-mortem fotoğraflarda ölü bedenler, canlı gibi görünmesi için çeşitli mekanizmalarla dik pozisyonlara getirilerek fotoğraflanmaya çalışılır. Beden artık bir nesneye dönüşmüştür. Fotoğrafçı Walter Schels, insanların ölmeden ve öldükten hemen sonra fotoğraflarını çekerek imgenin temsil işlevindeki dönüşümünü gözler önüne serer.

Ölüm düşüncesi, insanlık tarihi için oldukça önemli bir yer tutmaktadır. Tarihin ilk metinlerinden *Gilgamiş Destanı* ölüm korkusu ve ölümsüzlüğü arayan bir kahramanın hikâyesidir (Maden, 2021). Hristiyanlık kültüründe önemli bir yer taşıyan Memento Mori kültürü "Öleceğini hatırla." anlamına gelir. İslamiyet'in "Her canlı bir gün ölümü tadacaktır." düşüncesi bu bedenin geçiciliğine, ruhun kalıcılığına işaret eder. Delphi'de bulunan Apollo Tapınağı girişindeki "Kendini bil" yazısı ve Platon'un Phadion isimli metninde ruhun ölümsüzlüğü üzerine yazdığı diyalogları egoyu örseler, arzuların zapt edilmesini öğütler, aklın yolunda kalmayı önerir (Platon, 2019).

Ceset imgesine bir de Pierce'in gösterge kavramı açısından bakmakta yarar var. Ceset imgesinde hedeflenen ıskalanarak sevilen kişinin imgesine sahip olmak isterken cesedinin imgesine sahip olunması, durumu gözler önüne serer. Bu açıdan Pierce'in index kategorisinde ele aldığı fotoğraf, artık orada olmayışın, boşluğun ve yokluğun altını çizmektedir. Zeynep Sayın'a göre, imge kelimesi imago yani ölü maskelerine dayanmaktadır. Öldükten sonra insanların yüzünün kalıbının alındığı bir geleneği anlatır. Burada bir temsil ilişkisi yoktur; dokunuşun izini taşıyan bir anıdır (Sayın, 2015). Tıpkı Walter Benjamin'in (2012) bahsettiği *Angelos Novus* gibi gözleri bize bakakalmış uzaklara sürüklenen bir meleşti çağırır.

Derrida, *Platon'un Eczanesi* isimli metninde Mısır mitolojisinden yola çıkarak temsil sorununu ele alır. Yazının tanrısı ile tanrı kral arasındaki diyaloglara değinir. Derrida bu diyaloglarda, yazının Mısırlılar için kendi geçmişlerini hatırlayacakları bir ilaç mı, yoksa belleğin unutulmasını sağlayacak bir zehir mi olduğunu tartışır. Yazı, bir çeşit *pharmakon* yani hem deva hem zehir olarak görülür. Ayrıca yazı, tanrı kralın yerine konuşabilmesi sebebiyle kralın bir ikizine dönüşür (Derrida, 1999). Onun yokluğunda onu temsil eder. Fotoğrafla yazı arasında göstergebilimsel anlamda doğrudan bir bağ vardır. Fotoğraf ileti olarak çekildiğinde nesnesinin bir ikizine dönüşerek onun yerini alabilmektedir. Fotoğrafın bu kullanımı, tıpkı yazı gibi anıları güçlendirmek yerine belletme görevini üstlenir. Böyle bakıldığında Derrida'nın tabiriyle fotoğraf da yazı gibi "Belleğe dışsaldır, bilim değil, kanaat üretir, bunlar doğru kanaatler değil, görünüşle ilgili kanaatlerdir. Pharmakon kendisini doğru gibi gösteren bir görünüş oyunu üretir" (Derrida, 1999, s. 77). Bu nedenle Derrida yazıyı tanımlarken anıt metaforunu kullanmaktadır. Fotoğraf, anıları anıtlara dönüştüren bir makinedir. Fotoğrafı çeken kişi bilinçli ya da bilinçsiz, tarihi yazmış olur. Susan Sontag (2004), *Başkalarının Acısına Bakmak* isimli kitabında, savaş fotoğrafçısı Alexander Gardner'in

savaş alanlarında çektiği kareler için ölüleri kendi zevkine göre düzenleyip figüran olarak kullandığını anlatır. Derrida, yazının sözlü kültürün esnekliğine sahip olmadığını, sabitlendiği için ölümle doğrudan bir bağlantısının olduğunu anlatır (Derrida, 1999). Söz yazıya dönüşünce bir emre, bir yasaya, bir tanrı kelamına dönüşmüş olur. Derrida, yazının tanrısının aynı zamanda sayıların ve ölümün de tanrısı olduğunu vurgular (Derrida, 1999). Fotoğraf da arşivleme, kategorize etme, belgeleme ve sınıflandırma konusunda yazıyla benzer bir işlev görür. Tazmanyaya kaplanının fotoğrafına bakarken aslında insanoğlu tarafından nesli tüketilmiş ve arşivlenmiş bir canlıya bakarız. Bu açıdan fotoğrafçılar dünyayı arşivlerken bir yanıyla da ölümler biriktirirler.

Derrida'ya göre göstergesel sistem insanmerkezcil ve sesmerkezcildir. Dünyanın düalist bir açıdan algılanmasına yol açar (Özmkas, 2010). İngilizce'de *presence* kelimesi mevcudiyet anlamına gelirken *represent* ise bahsedilenin orada mevcut olmamasını işaret eder. Bu anlamda gösterge, bir temsil biçimi olarak hâlihazırda yokluğu bize sunar ve boşluğun altını çizer. Derrida, gösterge kavramı yerine iz kavramını önererek aslında gösterilenlerin de birer gösteren olduğunu söyler. Böylece Saussure'ün tek yönlü göstergesel sistemini döngüsel bir sisteme dönüştürmüş olur (Derrida, 2006).

Susan Sontag bazı metinlerinde fotoğrafı bir silaha benzeterek fotoğraf çekmek ile çekilen nesneye sahip olmak arasında bir bağlantı olduğunu belirtir (Sontag, 2008). Burada zanlıların polis tarafından cepheden ve profilden çekilen fotoğraflarını ele alabiliriz. Zanlının zabıt altına alınan imgesi, onun hürriyeti hakkında söz sahibi olan bir iktidar mekanizmasını gözler önüne serer. Tıpkı büyü yapılan kişinin bir imgesinin ya da ona ait bir parçasının kendi bedeninin ya da kaderinin egemenliği hakkında söz sahipliğini kaybetmesine neden olması gibi...

İnsanın biriktirme ve sahip olma merakının en ilginç örneklerinden birisi nadire kabineleridir. Nadire kabineleri, aristokrat ailelerin evlerinde bulunan, 15. yüzyılda emperyalizmin ve deniz ticaretinin gelişmeye başlamasıyla dünyanın farklı bölgelerinden gelen ve nadir bulunan ganimet, bitki ve hayvan cesetleri, anatomik bozuklukları olan bedenler, yerli kabilelerin sanat yapıtları gibi nesnelere oluşturduğu koleksiyona verilen isimdir (Artun, 2021). Ali Artun'a (2021) göre, bu aynı zamanda cesetlerin doğaya karışmasına engel olarak ölüm ve yok olma üzerinde bir iktidar ilişkisini de sembolize eder. Bu kabineler, aynı zamanda müze kurumunun kökenlerinin mezarlıklarla olan bağını bizlere hatırlatır. 1878'de kurulan İnsanlık Müzesi'nin içeriği, kolonyal tarihin bir iz düşümüdür. Bu müzenin sergi seçkisi insan uygarlığının gelişim skalası

olarak kurgulanmıştır. Uygarlık skalasında "ilkel", "vahşi" insan örneği, bedensel farklılıkları sebebiyle hayatı boyunca ve ölümünden sonra bile sergilenmiş *Hotanto Venüsü* olarak bilinen *Saartjie Baartman* olmuştur. Sergide insan türünün geldiği son nokta olarak Rene Descartes'in kafatası sergilenmiştir (Artun, 2023).

Fotoğraf kadraja aldığı dünyayla, bakmayı görmeye dönüştüren bir mekanizmadır. Bahsettiğimiz bu davranış pratiğinde insan dünyaya bakarken sadece sahip olma güdüsüyle, anlamlı karelerden oluşan kadrajlar yakalamayı hedefler. Böylece dünya bir mağazaya ya da bir müzeye dönüşmüş olur (Hujar & Sontag, 1976). Göz-merkezcil bu sistem bizler farkında olsak da olmasak da bir dil bilgisi ve görme etiği oluşturur (Sontag, 2008). Kadraj alma, o karenin, dünyanın kadrajın dışında kalan kör alanlarından daha önemli olduğunu ifade eder. Günümüz gösteri toplumunda karşılaştığımız imgeler viral olarak isimlendirilmektedirler. Göze hitap eden, bakışımızı örgütlemeye çalışan bu akış o kadar hızlanmıştır ki bir imge üzerine ikinci kere düşünmeye bile vakit bulamayız. İmgelere yönelik duyarlılığımız, her türlü cinsel ve şiddet içerikli görsel yüzünden doygunluğa ulaşmıştır (Sontag, 2008). Yaşadığımız çağda bu bakış, insanı uzayın ve zamanın tüketicisi hâline getirmiştir. Bunun sonucu olarak da insanın hem diğer insanlarla olan ilişkilerine hem de dünya ile olan ilişkisine sirayet etmiştir (Bourriaud, 2005). Dünya, günümüzde sahip olunacak bir meta, tüketilebilecek bir kaynak olarak algılanmaktadır. Bakışın örgütlenmesine bir örnek vermek gerekirse; yerel bir kabileyi ziyaret eden bir fotoğrafçı o kabileyi fotoğrafladığında o kültüre ait fotoğrafları değil, aslında beyaz Batılı zevkini cezbeden bakışı bizlere sunar. Bu durum için fotoğrafçı nesnesini ışıkla giydirmektedir denilebilir. Burada Adam Clark Vroman'ın Amerikan yerlilerini çektiği fotoğrafları ve Walker Evans'ın 1936 tarihli *Alabama Tenant Farmer Wife* isimli fotoğrafını hiçbir değişiklik yapmadan yeniden çeken sanatçı Sherry Levine'in *After Walker Evans:4* çalışması örnek olarak verilebilir (Sontag, 2008). Bu sanat yapısının mülkiyetini sorgulaması bir yana, Levine, bu fotoğrafın altında yatan erkek egemen bakışın altını çizer. Bu çalışmaya bir yanıla Batılı bakışın yapısökümü denilebilir.

Görsel 1. Sherry Levine, *After Walker Evans:4*, 1981
Kaynak:
<https://www.metmuseum.org/art/collectio n/search/267214>



4. BAKIŞIN ÖRGÜTLENMESİ

Bakışın örgütlenmesi ifadesini anlamak için Martin Heidegger'in "Varlık" düşüncesine başvurmalıyız. Heidegger, Sokrates ile beraber "philosophos" kelimesinin "sophon ile uyuşum'dan sophon'a varmaya" yani "philosophia", başka bir ifadeyle varlık ile uyumdan varlığa ulaşma çabasına dönüştüğünün altını çizer (Heidegger, 1995). Burada Heidegger evrene bakışta bilgi arayışının diğer şeylerin önüne geçtiğine dikkat çeker. Dolayısıyla evren, bilgiye ulaşma sürecinde bir araca dönüşmeye başlamaktadır. Heidegger; Sokrates ve Platon tarafından varlığın var olandan ayrı bir yerde konumlandırıldığına dikkat çeker. Heidegger bu düşünceyi şöyle açıklar:

Sokrates ve Platon, bir şeyin özünü, süregiden-şey (Wahrende) anlamında olagelen şey, mevcudiyete-çıkan şey (Wesende) olarak düşünürler. Nitekim onlar süregiden-şeyi, daimî-olarak-süregiden-şey (aeion, Fort-warende) olarak düşünürler. Sokrates ve Platon, daimî-olarak süregiden-şeyi, kalıcı-olan-şey (Bleibende) olarak, olup biten her şeyde inat ve ısrarla kendisini sürdüren şeyde bulurlar. Onlar kalıcı-olan-şeyi, görünümde (eidos, idea, Ausehen), örneğin "ev" ideasında keşfederler. (Heidegger, 1997, s. 91)

Burada eidos etimolojik olarak görmek, göz önüne getirmek, kavram gibi anlamlar içermektedir (Nişanyan, 2023). Heidegger'e göre "varlık" var olanın safhalarından biridir. Heidegger, var olanı, beliren, daha sonra sükunete çekilen bir form olarak tanımlamaktadır. Heidegger, bu nedenle Sokrates öncesi düşünürlerin var olana baktıklarında hem geçmişini hem geleceğini hem de şimdiyi görmekte olduğunu belirtmektedir. Heidegger, Sokrates'in ise varlığı sürekli şimdiye tabi kıldığına dikkat çekmektedir (Küçükalp, 2008).

Heidegger, ayrıca Aristoteles'in hakikat anlayışına başvurarak, bir şey hakkında bilgi sahibi olmanın, o şeyin insan aklına uygun olması anlamına geldiğine dikkat çeker. Başka bir ifadeyle şey ile ideası arasında bir uyum olması gerektiğini söylemektedir (Heidegger, 1995). Dolayısıyla metafizik düşüncenin temelinde temsil ve benzerliğin yattığına işaret eder (Küçükalp, 2008). Heidegger, Aristoteles'in bu düşünce anlayışında insanın Varlık'a göre aktif konumuna dikkat çeker. Oysa Heidegger, insanın Varlık'la ilişkisinin tek taraflı değil interaktif bir ilişki olduğunu belirterek düşünmeyi Varlık'la iletişime geçmek, ona kulak vermek olarak tanımlamaktadır (Heidegger, 2001). Heidegger daha sonraları Descartes'ın, insanı düşünen bir "şey" olarak tanımlarken, insan aklını insanın içinde yaşadığı yerden ayrı bir yerde konumlandırıldığına dikkat çekerek, Descartes'ın evreni bu ayrı noktadan

tanımlamaya başlamış olduğuna dikkat çekmektedir (Heidegger, 2017). Descartes'ın özne temelli sisteminde, hakikat de özneye bağlanmaktadır (Küçükalp, 2008). Heidegger'e (1997, s. 19) göre, "Artık insan gerçekliği kendisi tasarımıyabilirdi". Bunun bir sonraki aşamasında ise "Araştırma var olan üzerinde kullanım hakkına sahip olur" (Heidegger, 2001, s. 75). Kant ise, "Anlama yetisi (a prior) yasalarını doğadan almaz, onları doğaya buyurur." ifadesiyle evreni gözleyen özneyi aynı zamanda evreni tanımlayan özneye dönüştürmüştür (Kant, 2019, s. 72). Kant'a göre, evren aklımızın izini taşımaktadır (Rajabov, 2008). Heidegger bu düşünceyi şöyle eleştirir: "Özü bakımından anlaşıldığında dünya resmi, dünyanın bir resmi değildir, dünyayı resim olarak kavramaktır. Bütün var olan şimdi şöyle kabul edilir; var olan, ilk kez, ancak göz önüne getiren, ortaya koyan [herstellen] insan tarafından koyulduğu ölçüde var olan olur." (Heidegger, 2001, s. 78). Kant ayrıca şeylerin bilgisine amaç ve bütüne uyum düşüncesi üzerinden bakılması gerektiğini söyleyerek doğa biliminin temellerini atmış olur (Heimsoeth, 2007). Heidegger, bu sebeple Batı felsefesinde tekniğin bilimden önce geldiğini ve düşünceyi belirlediğini vurgulamaktadır. Ayrıca dünyaya bakışımızın temelinde amaç olmasının kendimizi ayrı bir yerde konumlandırmamıza ve dünyanın bir araca dönüşmesine sebep olduğunu ifade etmektedir (Heidegger, 1997). Heidegger devam ederek insanın "kendini var olandan önce gelen bir şey olarak resme" koyduğunu doğal olarak diğer şeylerin ise insan için var olduğu anlamına geldiğini belirtir (Heidegger, 2001, s. 79). Heidegger (2001, s. 82), göz-merkezcil bu dünyayı şöyle tanımlar: "Yeni çağın temel olgusu dünyanın resim olarak ele geçirilmesidir".

Fotoğraf, bahsi geçen bakışın örgütlenmesi düşüncesinin bir parçasıdır. Göstergesel olarak yaklaşıldığında temsil sisteminin bir parçasına dönüşür. Oysaki şeyler Heidegger'in belirttiği gibi sürekli bir dönüşüm hâlinde ele alındığında fotoğraflar var olanın görünümülerinden birine, bir kesite, bir ize dönüşmüş olur. Dönüşümü fark etmek, dünyanın bir parçası olarak kendi ölümlülüğünün de farkına varmak anlamına gelerek şeylerle özne arasında eşitlikçi bir düşüncenin kapılarını açar.

5. AYDINLANMANIN GÖZÜ

Fotoğraf makinesi icat edildiği dönemde heliografi olarak da isimlendirilmiştir (Brown, 2002). Bu tanımlı gecenin karanlığından ve kötülüklerinden insanlığı kurtararak aydınlatan Yunan Güneş Tanrısı Helios'tan almıştır. Helios; zamanla güçlerini sanatın, kehanetin ve kültürün Tanrısı Apollon'a devredecektir (Ghosh, 2020). Apollon doğadan, mağaralardan, kadınlardan ve karanlıktan nefret eden bir

figürdür. Aiskhylos *Oresteia*'sında, Apollon doğduğunda Atina balta girmemiş ormanlarının tarlalara ve yollara dönüştüğünü, başka bir ifadeyle kültürü getirdiğini söyler. Apollon öngörünün, aklın, tasarımın, sanatın ve anlamının Tanrısıdır (Erhat, 2019). Burada Apollon'un ışığıyla doğayı evcilleştirdiğini söylemek yanlış olmaz.

Eski Ahit, insanlığın eski metinlerinden birisidir ve kitapta evrenin yaratılışına dair, evrenin karanlıkla kaplı olduğunu, sonrasında Tanrının "Işık Olsun!" emriyle dünyanın yaratıldığını yazmaktadır (Tevrat, 2016, s. 1). Böylece kaos, kozmosa dönüşmüş olur. Ayrıca kitapta dünya insan tarafından önce isimlendirilecek sonra egemen olunacak ve tüketilecek bir kaynak olarak görülmektedir (Tevrat, 2016). Böylece felsefe ve din aynı düşüncede birleşerek hümanosantrik bir dünya görüşünün temellerini atmış olurlar. Evrendeki şeyleri isimlendirmek, fotoğraflamak, tasniflemek, evcilleştirmek aynı gelenekten beslenir. Adorno'nun ifadesiyle bu "doğal olan her şeyin egemen özneye tabi kılınması"nın bir hikâyesidir (Horkheimer & Adorno, 2014, s. 19).

Aristoteles, *Metafizik* kitabında Pisagor'un karşıtlıklar tablosundan bahsetmektedir. Burada tablo, karşıtlıklar üzerinden kurulan bir düşünce sisteminin yapısını göstermek için önem arz etmektedir: "Sınırlı-Sınırsız, Tek-Çift, Bir-Çok, Erkek-Dişi, Sükunette Olan-Harekette Olan, Doğru-Eğri, Işık-Karanlık, Kare-Dikdörtgen" (Aristoteles, 1996, s. 103). Bu karşıtlıklar ataerkil kültür sisteminin mücadele ettiği doğayı göstermektedir (Aristoteles, 1996). Burada Francis Bacon'un şu sözleri konuyu daha iyi özetleyebilir: "Bugün doğaya yalnız düşüncede hükmediyoruz ve onun boyunduruğu altındayız; oysa buluşlarımızda kendimizi doğanın ellerine bırakırsak ona uygulamada da hükmedebiliriz" (Horkheimer & Adorno, 2014, s. 105). Adorno, düşüncenin bir alete dönüşerek doğanın rasyonelleştirilmeye çalışıldığını vurgular. Adorno, *İlyada*'yı inceleyerek, aydınlanma düşüncesinin temsili figürünü Odysseus'ta bulur. Geçmiş inanışları batıl olarak yorumlayan, aklıyla her türlü zorluğun üstesinden gelen, evine dönmek amacıyla dünya nimetlerini ve büyüsunü reddeden, hatta yolundan şaşmamak uğruna kendini direğe bağlatan, sirenlerin müziğine kapılıp benliğini kaybetmemek için kulaklarını balmumuyla kapatan, dünyevi zevklere düşmanca bakan, dünyevileşenleri domuza benzeten bir kahramandır. Adorno'ya göre "Uygarlık, hayvansal ve bitkisel yaşam biçimleriyle saf doğal varoluşu hep mutlak bir tehlike olarak görmüştür." (Horkheimer & Adorno, 2014, s. 53). Doğanın kontrol edilip hükmedilmesi sonucu olarak medeniyetimiz, doğal kaynaklara insanların da dâhil edilebildiğini, köle gemileriyle en fazla kölenin nasıl taşınacağını, bir köleden ölene

kadar en fazla nasıl verim alınabileceğini hesaplayarak göstermiştir. Ayrıca bu iktisadi aygıt, Nazi kamplarındaki insan kaynaklarının hem canlı hem de ölü bedenlerinden nasıl faydalanabileceğimizi bizlere öğretmiştir. Bir başka örnekte atom bombasıyla tek seferde ne kadar çok sivil insanı ve canlıyı öldürebileceğimizi ve sakat bırakabileceğimizi anlatabilmiştir.

Dünyayı bunca zaman bir kaynak olarak görmemiz sonucunda doğa geri dönülmez bir noktaya gelmiş durumdadır. Bu çağ için antroposen dönemi denilmektedir. Zeynep Sayın'a göre genosit yani soykırım, gaz odaları ve toplama kampları ile ekosit dünyanın bir kaynak, bir meta, bir depo olarak görülmesi düşünce yapısı aynı merkezden hareket etmektedir (Sayın, 2021). Günümüzün Odysseus'ları bu gezegenin tükendiğini düşünüp yeni dünyalar aramaya başlamışlardır. Aynı Odysseus'un yaptığı gibi evrenin bilinmeyen diyarlarını haritalandırma ve kültürleme işleminde NASA, doğal olarak bu görevlere Apollo ve Artemis ismini vermiştir.

Adornoya göre, "Sokrates-öncesi evrenbilimde geçiş anı kayıt altına alınmıştır." (Horkheimer & Adorno, 2014, s. 22). İnsanoğlu dünyanın devinimine, belirsizliğine ve bilinmezliğine karşılık olarak -tıpkı Medusa gibi- dünyayı bakışıyla dondurarak ona hükmetmeye çalışmıştır. Fotoğraf makinesi, bu yönleriyle düşünüldüğünde aydınlanma düşüncesinin simgesine dönüşür. Doğayı, aydınlanmanın yaptığı gibi nesnelere, arketiplere ve olgulara dönüştürür. Şeyler "kendileri için" var olmaktan çıkarak bilim adamı, sanatçı ve reklamcılar için var olurlar. Var olanlar içinde buldukları bağlamdan koparıldıklarında devinimleri çerçeveselenir ve böylelikle araçsallaşmış olurlar. Bu duruma, Avustralya Müzesi küratörü Gerard Kreff tarafından 1869 yılında keşfedilen vatoz örnek gösterilebilir.

Görsel 2. Henry Bernes, Gerard Kreff ve Manta Ray, 1869

Kaynak:

<https://australian.museum/blog-archive/explore/when-photography-came-to-the-museum/>



Alman sanatçı Thomas Ruff, *Ma.rs* isimli serisinde NASA'dan siyah beyaz fotoğrafların üzerinde oynamalar yaparak, bilinmeyen bir dünya ile kurduğumuz ilişkide fotoğrafın belge niteliğini sorgulamaktadır. Ruff, NASA'nın seçilmiş kadrjları üzerinden tahayyül ettiğimiz Mars imgesinin aslında o gezegen hakkındaki düşüncelerimizi şekillendirdiğinin altını çizer. Bu konu kapsamında ele alınabilecek bir başka sanatçı çalışması, Gabriel Orozco'nun 2002 tarihli *Cemetery* isimli fotoğrafıdır. Afrika gezisi sırasında karşılaştığı bir mezarlığın fotoğrafı olan bu çalışmada ilginç olan, mezarlık olduğunun anlaşılmasıdır. Kumun üzerinde etrafa saçılmış seramik çömlekler bireyleşme ilkesinden (*principle of individuality*) o kadar uzaktır ki ölümlerin ne ismi ne de hangi aileden geldiği belirgindir. Hatta bu alandan geçen birisi mezarlıktan geçtiğini bile fark etmeyebilir. Bu fotoğraf, cenaze seremonilerinde ölümün temsil ile olan bağını ve insanın doğaya karışması ya da temsilî bütünlüğünü ölümden sonra da devam ettirmesi düşüncesinin kültürler üzerindeki etkisini sorgular. Gabriel Orozco'nun 1992 tarihli *Horse* isimli bir başka fotoğraf çalışması, atın arkadan çekilmiş bir görüntüsünü içerir. Sanatçının bu fotoğrafında; hayvanın fotoğrafının çekildiği açının farklılığı, kodlarının belirsizliği, fotoğrafa bakan kişiyi şüpheye düşürmektedir. Göstergibilimsel açıdan gündelik hayatımızda fotoğraf çekerken bakan kişinin bu hayvanı anlaması için bilinçli ya da bilinçsiz hayvanın kodlarını içeren bir imge olmasına dikkat ederiz. Orozco bu çalışmasında tam da bu göstergesel süreci irdeler.

Görsel 3. Gabriel Orozco, *Cemetery*, 2002

Kaynak:

<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/285146>



Hollandalı fotoğraf sanatçısı Rineke Dijkstra'nın 1994 tarihli *New Mothers* isimli fotoğrafında yeni doğum yapmış bir kadın ve kucağında çocuğu görülmektedir. Doğumun henüz gerçekleşmiş olduğu annenin bacaklarından sızan kandan anlaşılmaktadır. Kilise geleneğinden bilinen

lekesiz, kutsal anne ve çocuk imgesi burada sıra dışı bir şekilde karşımıza çıkar. Tüm kutsallık bacadan sızan kan ile bir anda dönüşüme uğrar.

Görsel 4. Rineke Dijkstra, *Tecla*, Amsterdam, Netherlands, May 16 1994, 1994

Kaynak:
<https://www.tate.org.uk/art/artworks/dijkstra-tecla-amsterdam-netherlands-may-16-1994-p78098>



Julia Kristeva'nın abject kavramı, ne nesne ne özne olarak tanımlanabilecek bir kavramdır. Dilimize iğrenç, zillet olarak çevrilebilen ve genelde beden atıklarıyla özdeşleşen bir kavram olarak ifade edilebilir (Sayın, 2000). Bu fotoğrafta aydınlanmanın gözü abject ile karşı karşıyadır. Camille Paglia'ya (2004) göre uygarlık tarihinde göksel olan tanrı erkek, buna karşılık olarak toprağa yakın olan ana tanrıça kadın olarak tanımlanmıştır. Paglia, tanrısal olanı temiz, eril, belirgin ve aydınlık; dişil olanı ise doğa, toprak, pislik, amorf, hibrit ve karanlıkla özdeşleştirmiştir. Freud'a (2020) göre, doğanın ortasında kendini savunmasız bir şekilde bulan insanoğlunun bir baba figürüne ihtiyaç duyması sonucunda tanrı düşüncesi ortaya çıkmıştır. Kristeva, Freud'un küçük Hans'ın siyah atlardan korkmasını içeren araştırmasından yola çıkarak insanoğlunun korkularının nedeninin tanımlayamadıkları, adlandıramadıkları ile ilgili olduğu sonucuna varır (Kristeva, 2014). Paglia'ya göre, doğanın bilgisine sahip olma eylemi için, bizim "apotropoian'umuzdur, korkuyu defetmemizdir" demektedir (Paglia, 2004, s. 17). Apotropoian Yunanca bir terimdir; kötülükten akli kullanarak korunmak anlamına gelir (Paglia, 2004). İnsanoğlu doğayı tanımlarken kitonyen (Paglia, bu terimi toprakla ve kadınla ilişkili olarak kullanır) olanı evcilleştirmeye, kendinden uzaklaştırmaya ya da yok etmeye çalışmıştır. Paglia, kültürel düzene geçmiş insan için "Menstrüel kan, ilk günahın doğum lekesi; aşkın dinin, insanoğlunun üzerinden temizlenmesi gereken pisliktir" der ve "Evrimsel olarak yapışkanlığa, biyolojik kökenlerimize karşı tiksinti duyarız" diyerek devam eder (Paglia, 2004, s. 23). Kristeva'ya göre insan, kimliğini özdeşlikler ve ötekileştirmeler üzerinde kurgular. Bununla beraber insan vücut bütünlüğünü iğrenç olanı dışarı atarak oluşturmaktadır. İğrenmenin

dozu arttıkça bireyselleşmenin dozu da artar. Abject ise temsilî düşünme sistemini bozan bir yapıdadır. Post-mortem fotoğraflar konusunda ele alındığı gibi, tanıdığımız kişi öldükten sonra cesedi tanıdığımız kişi görüntüsündedir ama o değildir. Ceset, imgesel sistemin çökerek abjecte dönüştüğü bir form olur. Ne nesnedir ne öznedir; ikisi arasındadır, bu nedenle iğrençtir. Kristeva bu durumu şöyle ifade eder: “İğrenç kılan, kirlilik ya da hastalık değil, bir kimliği, bir sistemi, bir düzeni rahatsız edendir. İğrenç, sınırlara, konumlara ve kurallara saygı göstermeyen bir şeydir. Arada, muğlak ve karışmış olandır” (Kristeva, 2014, s. 17). Beden sınırları, atıklar, çürümüş formlar, cesetler, uzuv parçaları öznenin kimliğini altüst ederek bütünselliği anlamın çöktüğü yere doğru sürükler (Kristeva, 2014). Böyle bakıldığında kadın ve doğa imgesel düzeni tehdit eder. Bir başka örnek olarak Cindy Sherman’ın 1989 tarihli *Untitled 190* isimli fotoğraf serisi verilebilir. Fotoğrafta tam olarak ne olduğunu tanımlayamadığımız atıkların arasında bir surat karşımıza çıkmaktadır. Erkekten farklı olarak kadının bedensel ve hormonal dönüşümleri, doğurganlığı, Ay’ın döngüsellığı ile menstrüel dönem gibi birçok göstergede doğayla özdeşleştirilmiştir. Bu imgeler; mitolojik anlatılarda da erkeği yolundan döndürmeye çalışan Havva, Kirke, örümcek, ejderha, şahmeran, vagina dentata, medusa, sfenks, sirenler, denizkızı gibi hibrit formlarda karşımıza çıkar. Sherman’ın fotoğraflarında, gösteri sektöründe toplumsal cinsiyet rollerinin bakış tarafından nasıl belirlendiğinin yanı sıra erkek gözünden kadınları görürüz. Bu fotoğraflarda Sherman; kimi zaman bir röntgenlenen kadının, kimi zaman savunmasız kadın tiplerinin kılığına girer. Sherman’ın 1985 tarihli *Untitled #153* isimli çalışmasında yerde yatan yüzü solgun, gözleri donuk, üzerinde çamur ve toprak olan bir tiplere görülür. Bu fotoğrafta karşımızda duran görüntü bir kadın cesedi olarak kurgulanmıştır. Fotoğraf oldukça rahatsız edici görünmektedir. Sherman, bu fotoğrafla aydınlanmanın gözünün doğaya yaklaşımını kendi bedeni üzerinden anlatmaktadır.

Görsel 5. Cindy Sherman, *Untitled #153*, 1985

Kaynak:
<https://www.moma.org/collection/works/56490>



Bu bağlamda bir başka sanatçı olan Joel Peter Witkin’in çalışmalarında genellikle natüremort tarzını kullandığı söylenebilir. Çalışmalarında

bedensel anomaliyle doğmuş olan ya da sonradan oluşmuş farklılıkları olan insanları, hayvan cesetlerini ve uzuvlarını kompoze eder. Bu imgeler bakışı rahatsız eder, iğrenilen şeyle yüzleştirir. Burada post-mortem fotoğraflardan farklı olarak uzuvlar bir estetik kaygıyla ve göze güzel görünmek için kurgulanmıştır. Bedenler bariz şekilde nesneleştirilmiştir. Witkin'in çalışmaları fotoğrafın ölümle ilişkisini sorgularken, aynı zamanda bakışın nekrofil yönünü de gözler önüne serer.

Görsel 6. Peter Witkin, *Anna Akhmatova*, 1998

Kaynak:

https://ethertongallery.com/exhibitions/11-joel-peter-witkin-journeys-of-the-soul/press_release_text/



Bu araştırma, insanoğlunun dünyaya imgeler üzerinden egemen olma düşüncesini, Rönesans'tan bu yana kullanılan resim, fotoğraf ve video gibi araçlar değişse bile bu davranış pratiğinin aynı kaldığını anlatan fotoğraf sanatçıları üzerinden ele alınmıştır. Bu bağlamda, ele alınan fotoğraf çalışmalarının bireyin aynadaki silüetiyle karşılaşması gibi, bizi sarmalayan kültür ürünlerinin de kimlik ve düşüncelerimiz üzerinde söz sahibi olduğu olgusunu ele aldıkları söylenebilir. Burada seçilen sanatçılar, aydınlanma kültürünün bir uzantısı olan fotoğrafı yine bu aracı kullanarak sorunsallaştırmaktadırlar.

6. SONUÇ

Bu çalışma, kültürün dünyaya bakışımızı nasıl belirlediğini, gözün ve dilin birleştiği bir alan olarak göstergebilim disiplininin imge üretim ve kullanım şekillerini fotoğraf medyumunu üzerinden ele almıştır. Fotoğraf gösterge olarak kullanıldığında, şeylere bir amaç düşüncesiyle yaklaşıldığında, evreni bir araç olarak algılayan ve her hakkı kendisinde bulan aydınlanma düşüncesinin bir uzantısına dönüşmektedir. Fotoğraf iz olarak ele alındığında ise dünyanın gizemli bir kesiti olmayı sürdürmektedir. Daha önemlisi, şeyler araç olmaktan çıkıp kendileri olmaya devam etmektedirler. Bu çalışma, imge üretim ve tüketim süreçlerimiz açısından pedagojik bir yöntem önermektedir.

Günümüzde insanlık olarak kimliklerimiz imgelerimizin dolaşimleri üzerinden belirlenmekte; dünya ise bir deneyim merkezi, mağaza veya meta olarak algılanmaya devam etmektedir. İmgenin kurucu rolü toplumlarda süregelen kimlik, aidiyet ve ötekileştirme sorunlarının temel sebeplerinden biridir. Bu açıdan bu çalışma ortaya çıkan sorunlara sanat alanından bir düşünce perspektifi sunmuştur. Dolayısıyla imgelerin gündelik hayatımızda giderek daha çok üretildiği ve tüketildiği bir dönemde bu araştırmanın sanat dünyasına katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Bu çalışmada bahsi geçen tartışma olan fotoğrafın gösterge ve iz kavramı bağlamında ele alınışları arasındaki yaklaşım farkı, analog fotoğrafın imkânları üzerinden yürütülmüştür ve çalışmanın eksik yanı, dijital imgenin bu alanın içerisindeki yerinin incelenmemiş olmasıdır. Dijital imge fotoğrafın sayısal olarak yeniden üretimidir. Analog fotoğraf ise mekanik bir üretim süreci içermektedir. Bu açıdan analog fotoğraf, bir iz ve kayıt mekanizması olarak ele alınmıştır; üretim süreci, ortaya çıkan imge anlamlandırma serüvenine etki etmektedir. Dijital imge ise ele alınan kuramlar çerçevesine uygun olmadığından bu çalışmada incelenmemiştir. Bu alan ayrı bir araştırmada konu edilebilir.

Araştırma ve Yayın Etiği Beyanı

Araştırma, Etik Kurul Kararı gerektirmemektedir.

Çıkar Çatışması Beyanı

Makale ile ilgili herhangi bir kurum, kuruluş ve kişi ile çıkar çatışması yoktur.

KAYNAKÇA

- Akerson, F. (2005). *Göstergebilime giriş*. Multilingual.
- Altuğ, T. (2008). *Dile gelen felsefe*. Yapı Kredi Yayınları.
- Aristoteles. (1996). *Metafizik*. (A. Arslan, Çev.). Sosyal Yayınları.
- Artun, A. (2014). *Tarih sahneleri, sanat müzeleri 1, müze ve modernlik*. İletişim Yayınları.
- Baker, U. (2012). *Beyin ekran*. (der. Ege Berensel). Birikim Yayınları.
- Barthes, R. (2014). *Camera lucida: Fotoğraf üzerine düşünceler*. (R. Akçakaya, Çev.). Altıkırkbeş Yayınları.
- Başkan, Ö. (1988). *Bildirişim insan dili ve ötesi*. Altın Kitaplar Yayınevi.

- Benjamin, W. (2012). *Son bakışta aşk: Walter Benjamin'den seçme yazılar*. (N. Gürbilek, Çev.). Metis Yayınları.
- Bourriaud, N. (2005). *İlişkisel estetik*. (S. Özen, Çev.). Bağlam Yayıncılık.
- Brown, B. (2002). *The First Photograph*, WAAC Newsletter 26, 3
<https://cool.culturalheritage.org/byorg/abbey/an/an26/an26-3/an26-307.html>
(1 Temmuz 2023 tarihinde link adresinden edinilmiştir)
- Derrida, J. (1999). "Platon'un eczanesi". (Z. Direk, Çev.). *Toplumbilim: Derrida Özel Sayısı 2*. (2/10), 63-81.
- Eco, U. (2005). "Kant ve ornitorenk". (Y. Tezgiden ve A. Kaftan, Çev.). *Cogito: Sonsuzluğun Sınırında: Immanuel Kant 3*. (3/41), 121-152.
- Erhat, A. (2019). *Mitoloji sözlüğü*. Remzi Kitabevi.
- Francis, D. W., Cuff, E. C., Sharrock, W. W. (2013). *Sosyolojide perspektifler*. (Ü. Tatlıcan, Çev.). İstanbul: Say Yayınları.
- Freud, S. (2003). *The uncanny*. London: Penguin Books.
- Freud, S. (2020). *Kültürdeki huzursuzluk*. (V. Atayman, Çev.). İstanbul: Roman Yayınları.
- Ghosh, S. (2020). *Representation of Greek gods/goddesses in Graeco-Bactrian and Indo-Greek visual culture*. In *The Graeco-Bactrian and Indo-Greek World 1st Edition*, Routledge, (570–579). <https://doi.org/10.4324/9781315108513>
- Gottdiener, M. (2005). *Postmodern göstergeler: Maddi kültür ve postmodern yaşam biçimleri*. (H. Gür, A. Nur, ve E. Cengiz, Çev.). İmge Kitabevi.
- Heidegger, M. (1995). *Nedir bu felsefe?*. (A. Irgat, Çev.). Afa Yayınları.
- Heidegger, M. (1997). *Tekniğe yönelik soru*. (D. Özlem, Çev.). Afa Yayınları.
- Heidegger, M. (2001). *Nietzsche'nin Tanrı öldü sözü ve dünya resimleri çağı*. (L. Özşar, Çev.). Asa Kitabevi.
- Heidegger, M. (2017). *Metafizik nedir?*. (S. K. Yetkin ve M. Ş. İpşiroğlu, Çev.). Kaknüs Yayınları.
- Heimsoeth, H. (2007). *Kant'ın felsefesi*. (T. Mengüşoğlu, Çev.). Doğu Batı Yayınları.
- Horkheimer, M., & Adorno, T. W. (2014). *Aydınlanmanın diyalektiği*. (N. Ülner ve E. Ö. Karadoğan, Çev.). Kabalcı Yayınevi.
- Hujar, P., & Sontag, S. (1976). *Portraits in life and death*. Da Capo Press.
- Kant, I. (2019). *Gelecekte ilim olarak ortaya çıkabilecek her metafiziğe prolegomena*. (İ. Kuçaradi & Y. Örnek, Çev.). Türkiye Felsefe Kurumu Yayınları.
- Kristeva, J. (2014). *Korkunun güçleri: İğrençlik üzerine deneme*. (N. Tatal, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Küçükalp, K. (2008). *Batı metafiziğinin dekonstrüksiyonu: Heidegger ve Derrida*. Sentez Yayıncılık.
- Gilgamiş destanı* (2021). Hasan Ali Yücel klasikleri dizisi, (S. Maden, Çev.). XV. Basım, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Nişanyan Sözlük. <https://www.nisanyansozluk.com/kelime/ide> (1 Temmuz 2023 tarihinde link adresinden edinilmiştir)

- Özmkas, U. (2010). *Peirce, Saussure ve Derrida'da gösterge kavramı* (Tez No:30859) [Yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi
- Paglia, C. (2004). *Cinsel kimlikler: Nefertiti'den Emily Dickinson'a sanat ve çöküş*. (A. Hazaryan ve D. Atay, Çev.). Epos Yayınları.
- Peirce, C. S. (1955). *Logic as semiotic: The theory of sign*. Courier Corporation.
- Platon. (2019). *Phaidon*. (F. Akderin, Çev.). Say Yayınları.
- Rajabov, E. (2008). *Karl Popper'in eleştirel akılcılığı ve din felsefesine yansımaları* (Tez No: 261765) [Doktora tezi, İstanbul Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi
- Rifat, M. (2019). *XX. yüzyılda dilbilim ve göstergebilim kuramları 1: Tarihçe ve eleştirel düşünceler*. Yapı Kredi Yayınları.
- Saussure, F. de. (1966). *Course in general linguistics*. McGraw-Hill Book Co.
- Sayın, Z. (2000). *Batı'da ve Doğu'da bedeninin temsiliyetinde haysiyet ve zillet*. Değer Dergisi 1. (1/39), 159-204
- Sayın, Z. (2003). *İmgenin pornografisi*. Metis Yayınları.
- Sayın, Z. (2021, Mayıs 9). *İmge, belge, veri* (video) Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=-f9ymeCLccE>
- Sontag, S. (2004). *Başkalarının acısına bakmak*. (O. Akınhay, Çev.). Agora Kitaplığı.
- Sontag, S. (2008). *Fotoğraf üzerine*. (O. Akınhay, Çev.). Agora Kitaplığı.
- Soysal, A. (2006). İz ve yokluk. *Cogito: Yaşamı Yeniden Düşünürken* 3. (3/47-48), 251-255.
- Stoichita, V. İ. (2006). *Gölgenin kısa tarihi*. (B. Aydın, Çev.). Dost Kitabevi.
- Tevrat: Tora Neviim Ketuvim*. (2016). Yeni Yaşam Yayınları.
- Young, R. (2017). *The birth of photography* <https://www.napoleon.org/en/young-historians/napodoc/the-birth-of-photography/> (1 Temmuz 2023 tarihinde link adresinden edinilmiştir.)
- Yücel, T. (2015). *Yapısalcılık*. Can Yayınları.

Derleme Makale

Tipografide Ses Temsili ve Harflere Yeni Temsiller Tasarlama Fikri

Nura ALİOSMAN *, Mehmet Ali MÜSTECAPLIOĞLU **

ORCID NO: 0009-0009-2970-7222

ORCID NO: 0000-0002-2764-205X

*Araştırma Görevlisi, naliosman@dogus.edu.tr, Doğu Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Grafik Bölümü (İngilizce)

**Doç., mamustecaplioglu@marmara.edu.tr, Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü

Öz

Yazı, insan belleğinin geniş kitlelerce yapılanmasını sağlamada vazgeçilmez bir iletişim aracı konumundadır. Geçmişten bugüne olan yolculuğuna bakıldığında, insanlarda mesaj iletme biçiminin imgelerle başlayarak, bu imgelerin belirli aşamalar sonrası tamamen soyutlaştığı ve nihayetinde günümüz alfabelerine dönüştüğü görülmektedir. Toplumlarca kullanılan alfabeler, aynı veya benzer harfler içermelerine karşın, ses bağlamında farklılık göstermekte ve ses temsiliinde toplumlararası bir standart sağlamak noktasında yetersiz kalmaktadır. Bu nedenle özellikle modern dönemde yazıda standart ses temsilleri arayışının başladığı ve stenografik alfabelerin ortaya çıktığı görülmektedir. Aynı dönem, stenografinin Batı ve Kuzey ülkeleriyle sınırlı kalmış olması nedeniyle fonografinin değer kazandığı ve bunun sonucu ortaya çıkan Uluslararası Fonetik Alfabeti'nin, dünya üzerindeki tüm sesleri temsil edebilme hedefiyle, en kapsamlı girişim olduğu anlaşılmaktadır. Bu makalede, insanda bilgi kazanımı için neden soyutlamaya ihtiyaç duyulduğu ve bu bağlamda yazının ilk çıkışından günümüze, geçirdiği evreler incelenecektir. İncelemelerin ardından yazıda tüm seslerin standart temsiller hâline getirilmesi adına yapılan yenilikler ortaya konulacak ve yenilikçi harf tasarlamada tipografinin işlevi üzerinde durulacaktır.

Anahtar Kelimeler: soyutlama, yazı, fonetik, alfabe, tipografi

Review Article

Voice Representation in Typography and the Idea to Design New Representations for Letters

Nura ALİOSMAN *, Mehmet Ali MÜSTECAPLIOĞLU **

ORCID NO: 0009-0009-2970-7222

ORCID NO: 0000-0002-2764-205X

*Research Assistant, naliosman@dogus.edu.tr, Doğuş University, Faculty of Art and Design, Dept. of Graphics (English)

**Assoc. Prof., mamustecaplioglu@marmara.edu.tr, Marmara University, Faculty of Fine Arts, Dept. of Graphics

Abstract

Writing is an indispensable communication tool in ensuring that the human memory is structured by large masses. When we look at the journey from the past to the present, it is seen that the way people convey messages started with images and these images became completely abstract after certain stages and eventually turned into today's alphabets. Although the alphabets used by societies contain the same or similar letters, they differ in the context of sound. Alphabets fall short of intercommunal standard sound representations. For this reason, it is seen that especially during the modernism period, the search for standard sound representations in writing began and stenographic alphabets emerged. It is understood that in the same period, phonography gained value because shorthand was limited to Western and Northern countries, and the International Phonetic Alphabet, which emerged as a result, was the most comprehensive initiative with the aim of representing all sounds in the world. In this article, why abstraction is needed for human knowledge acquisition and the phases that writing has gone through from its first appearance to the present day will be examined. Following the analysis, the article will present the innovations made to turn all sounds into standard representations and focus on the function of typography in designing innovative letters.

Keywords: abstraction, writing, phonetics, alphabet, typography

1. GİRİŞ

Harfler; dilin, sesin ve yazının ana göstergeleri olarak düşünülebilir. Mesaj iletimi için gösterge üretmede tipografi ise estetik ve işlev bakımından sesleri temsil eden harfleri ve yazı sistemlerini sorgulamakta, problem bulunduğu noktalarda yenilikçi tavırlar sergileyerek harfleri bir bakıma esnekletmektedir. Bu süreçte harflere, mesajı vurgulayabilecek ve görünürlüğü artırabilecek tasarımsal müdahalelerde bulunmaktadır. Tipografi, her dilin kendi yazı düzenine ve kültürüne göre farklı çözümler üretmekte ve yazı sistemleri değişse de mesaj iletimindeki görevini yaratıcı yaklaşımlarla yerine getirebilmektedir. Öyleyse tipografi, yazıların çeşitli font tipleriyle geliştirilerek, yaygın biçimde kolay algılanabilirlik üzerine çalışan bir mekanizma olarak düşünülebilir. Bu durumda seslere gösterge üretebilme söz konusu olduğunda direkt yazı sistemlerinden beslenen tipografinin nasıl bir rolü olabilir?

Yüz binlerce yıllık bir geçmişe sahip insanlık tarihinin başlangıcı, tarih bilimi ve arkeoloji alanının keşfedebildiği ilk izlerle gün yüzüne çıkarılmıştır. Bu izler, çoğunlukla insan varlığını kanıtlayan primitif figürlerden ve zamanla kısmen soyutlanmış illüstratif tasvirlerden oluşmaktadır. İnsanlık geliştikçe, hızlanma ve pratik iletişim ihtiyacının kaçınılmaz hâle gelmesiyle birlikte, mesaj iletimi için daha soyut imgelerin oluşturulması sağlanmış; piktogram, ideogram ve logogramlar keşfedilmiştir. Tüm bunlar çok daha hızlı ve sistematik anlatımlar sağlamalarına karşın yeterli olmamış; sonunda cismin kendi gerçekliğine görece daha yakın bir göstergesel iletişim biçimi olarak yazının keşfiyle birlikte, sesleri ileten en kusursuz soyutluğa ulaşmıştır.

Başlangıçta daha somut ve oluşturulması zor olan eski yazı anlayışının, tüm toplumların kullanabildiği işlek ve akıcı hâline ulaşması için, son derece soyut bir işaret sistemine dönüşmesi gerekmiştir. Peki yaygın ve akıcı kullanım için soyutlama neden gerekli olmuştur? İnsanın veriyi algılama biçimi ve bilgi kazanımına dönüştürme sürecinde bir dizi sofistike zihinsel işlemin gerçekleşmesi gerektiği ve soyutlamanın bu işlemlerin gerçekleşmesinde başlıca etken olarak önemli bir yere sahip olduğu anlaşılmaktadır. Yazı, insan zihninin soyutlamaya olan yatkınlığının belki de en önemli kanıtlarından olmuş ve yazıyla birlikte çağ atlayan iletişim alanı insana dair hemen tüm önemli gelişmelerin kaydını tutabilmiştir. Kaydı tutulan her şey ise sonraki dönemler ve günümüze kadar olan tüm süreçlerde insanlık için gerekli gelişimin sağlanmasına kaynak oluşturmaktadır. Bu durumda yazı, uygarlıkla eş

tutulabilir. Öyle ki yazının keşfinden önceki süreçler tarih biliminde karanlık çağ olarak isimlendirilmektedir.

Yazı sisteminin içeriğindeki harfleri kusursuz kılan soyutluk, bu harflerin ses temsilleri hâline gelmiş olmasından kaynaklanmaktadır. Bu sayede dilde kullanılan tüm kavramlar ve düşünceler bu ses temsillerinin her seferinde farklı dizgiler hâline getirilmesi yöntemiyle sınırsızca ifade edilebilir olmuştur. Her harf tek başına bir ses iken, harflerin bir arada çeşitli kullanımları, kavramları belirten işaretler grubunu -yani sözcüğü- oluşturmaktadır. Sözcükler bir araya getirildiğinde ise cümleler ve paragraflarla sayısız çeşitlilikte ifade biçimleri oluşturularak bir dilin tüm imkânlarından sistematik biçimde faydalanılmaktadır. Yazı sistemlerini mükemmel kılan incelik, bu soyutluğun artık böylesine çeşitlendirilebilir seslere dönüştürülmüş olmasıdır.

Dil öğreniminde ve aktarımında başlıca etkenin ses olduğu düşüncesinin ise insanları, ses aktarımında uluslararası çözüm arayışlarına girmeye teşvik ettiği görülmektedir. Bu bağlamda dil eğitimi üzerine özellikle sese/diksiyona dayalı pek çok standart öğretim yöntemi geliştirilmiştir. Fakat kalıcılık ve kesinlik söz konusu olduğunda sözel sistemler yeterli sayılmamakta, potansiyel çözüm ise kendini yazının aritmetiğindeki incelikte yapılandırabilmektedir.

Çoğunlukla filologlar tarafından irdelenen bu konu, küreselleşen dünyada önemli bir arayış hâline gelmiş ve modern çağda konuyla ilgili önemli adımlar atılmıştır. Yapılan çalışmalar ve standartlaşma çabalarıyla hem daha pratik yazı kullanımları hem de dil öğreniminin temeli olan sesin doğru aktarımı için çok daha geniş kitlelere hitap edebilecek yenilikçi harf sistemleri ortaya konmuştur. Dünyada bulunan sayısız çeşitlilikte dile, kendi özgünlüğündeki ses temsilleri için işaretler geliştirmede stenografi olarak bilinen bu yenilikçi harf sistemi çözümlenmeleri arasından belki de en yapıcı ve işlevsel olanı Uluslararası Fonetik Alfabeti (International Phonetic Alphabet/IPA) olarak bilinmektedir. Öyle ki IPA, sesbilimde ve sözlüklerin hazırlanmasında küresel kullanımdaki en temel ses kodlama kaynağı olarak değerlendirilmektedir.

Bu doğrultuda makalenin konusu, seslerin soyut görsel temsilleri olan harflere uluslararası düzeyde yeni temsillerin tasarlanması gerekliliğini ve bu gerekliliği dil yapılanmasında insanın görsel algısı, insan zekâsında soyutlama eğilimi, yazı sistemlerindeki standartlaşma üzerine bugüne kadar yapılan başlıca atılımlar ve tipografinin bu atılımlardaki yeri gibi argümanlarla ortaya koymaktır.

2. GÖRMEDE DUYU VE ALGI İKİLİĞİ

Yazının başlangıcından günümüzde kullanılan son hâline ulaşmış olmasının temelinde insanın görme biçimi aracılığıyla bilgi kazanımı yer almaktadır. Bu anlamda, yazı sistemlerindeki soyutlamanın anlaşılması için, öncelikle insanın görme biçimine değinmek faydalı bir yaklaşım olacaktır.

Algı duyular aracılığıyla gerçekleşmektedir. Bu duyular; görme, işitme, tat ve dokunma olarak dört ana başlıkta incelenmekte ve algı üzerindeki etkileri yapılan araştırmalar sonucu belirlenmiş bulunmaktadır. Araştırmalara bakıldığında algılama ölçeğindeki en büyük oranın görme duyusu olduğu anlaşılmaktadır. Peki görme neden bu kadar önemli bir yere sahiptir? İnsan her gördüğünü olduğu gibi algılayarak nitelikli bir bilgi kazanımı hâline getirebilmekte midir?

İnsanın kısa bir zaman içinde hayvan türünden ayrılmasını sağlayan görme yalnızca bakma ve görsel veri tarafından anlık uyarılmadan çok daha ileri bir düzeydedir. Bu düzeyde görme artık uyaran görsel verinin algıda nitelikli bir bilgi kazanımı hâline geldiği seçme edimidir. Tabii ki bu seçme edimi için ön koşul bakmak olacaktır. Berger'ın (1972, s. 8) belirttiği gibi, "Yalnızca baktığımız şeyleri görürüz. Bakmak, bir seçme edimidir. Bu edimin sonucu olarak gördüğümüz nesne -her zaman elimizle dokunabileceğimiz bir nesne olmasa da- ulaşabileceğimiz bir alana getirilmiş olur".

Bu anlamda görsel verilerin algısal zekâda kalıcı bir olguya dönüşümü öncelikle bakma ve bakmanın bilinçli bir seçimle görmeye evrilmesiyle gerçekleşebilir. Bu da bir anlamda bilgiyi kalabalıktan ayırarak soyutlamak ve sonuç olarak algısal bir kazanım elde etmek demektir.

3. ALGISAL ZEKÂDA SOYUTLAMA DAVRANIŞI

Yazının günümüzdeki hâlini alması ve harflerin çok çeşitli toplumlara hitap edebilen uluslararası ses temsillerine dönüşebilmesindeki ikinci önemli etken olarak bilgi kazanımında soyutlama davranışı ele alınabilir. Bu davranışta insanın algı biçimindeki şematik yaklaşım ve bilgiyi sistemsel olarak seçip ayrıştırma durumu söz konusudur.

Görüş alanımıza giren -seçebildiğimiz/ilgilendiğimiz- herhangi bir görseli izlerken anlam üretmeye karşı koymamız mümkün değildir. İnsan düşünce üretmek ve dünyayı anlamlandırarak çevreye uyum sağlamaya çalışır. Başka bir deyişle düşünme aracılığıyla bilişsel anlamda dengemizi sağlarız. Bu sistemi bilişsel gelişim alanına önemli katkılarda bulunan İsviçreli psikolog Jean Piaget iki ana başlık altında ve dört aşamada incelemiştir.

Barry J. Wadsworth (2015, s. 14-20), Piaget'nin Duyuşsal ve Bilişsel Gelişim Kuramı isimli kitabındaki anlatımına göre Piaget, insanın zihin faaliyetlerinin çevresine uyum sağlama ve çevresini örgütleme amacıyla gerçekleştiğini savunmuştur. Uyum sağlama ve örgütleme olarak kavramlaştırdığı bu iki süreci başlıca dört kavram ile açıklamıştır. Şema, özümseme, düzenleme ve dengeleme olarak bilinen bu kavramlar bilişsel gelişimin gerçekleşme prensibine ve zihnin bilgi kazanma yolculuğunda nasıl bir düzenin işlediğine dair günümüze kadar yapılan en kapsamlı tanımlardan sayılmaktadır. Kitapta bilişsel gelişimdeki bu dört temel ilkenin özellikleri kısaca aşağıdaki gibi aktarılmıştır:

- Şema: Bir çocuğun ilk kez karşılaştığı bir bilgiyi -bunun bir köpek olması durumunda- dört bacaklı veya ıslak burunlu gibi türe özgü niteliklerini temel alarak oluşturduğu kategori başlığı.
- Özümseme: Belirgin özelliklerin soyutlanarak sınıflandırılması sonrasında ortaya çıkan şemalara aynı özelliklere sahip yeni uyarıcıların uydurulması: Yukarıdaki örnekte verilen "ıslak burunlu, dört bacaklı" şemaları için ilk kez karşılaşılan kedi, inek gibi hayvanlar düşünülebilir.
- Düzenleme: Karşılaşılan yeni uyarıcıların eski şemalara uymadığı durumda eski şemanın değişime uğraması ya da yeni bir şema oluşturulması.
- Dengeleme: Özümseme ve düzenleme süreçleri arasındaki zihinsel etkinlik sonucunda dengesizliğin dengeye geçme aşamasıdır. Bu aşamada uyarıcı verinin diğerleriyle benzer veya farklı yönleri soyutlanarak kesin bir bilgi kazanımı gerçekleşir. Bu kazanım verinin insan zihninde sabit bir yer edinmesini sağlar.

Ayrıca veriyi kazanım hâline getirmek için bilgiye ve bilgeliğe dönüştürebilen insanın, öğrenme ve bilgiyi faydaya çevirme işlemi 5 aşamada değerlendiren ve 4 ana başlıkta toplayan Amerikalı bilim insanı Ackoff'un tanımlarına göre:

Veriler (data) hamdır. Kullanılabilir olsun veya olmasın herhangi bir biçimde olabilir. Kendi kendine bir anlamları yoktur. Bilgi (knowledge), ilişkisel bağlantı yoluyla anlam verilmiş bir veridir. Bu "anlam" yararlı olabilir, ancak olmak zorunda değildir. Bilgi, amacının yararlı olması için uygun bildirişimin (information) toplanmasıdır. Bilgi deterministik bir süreç olup bilginin kendi içinde faydalı bir anlamı vardır, ancak daha fazla bilgiyi doğuracak gibi kendi başına entegrasyon sağlamaz. Soyutlama/anlayış (understanding), aradeğerlemeci ve olasılıklı bir süreçtir. Bilişsel ve analitiktir. İnsanların bilgiyi alıp, önceden elde edilen bilgiden yeni bilgiyi sentezleyebilecekleri bir süreçtir. Bilgelik (wisdom) ise, tahminde bulunmayan ve deterministik olmayan, olasılıksız bir

süreçtir. Önceki tüm bilinç düzeylerine ve özellikle de özel insan programlama türlerine (ahlaki, etik kodlar, vb.) hitap eder. DIKW (Data Information Knowledge Wisdom) hiyerarşisi anlamında veriler, yalnızca bildirişim, bilgi ve bilgeliğe dönüşmelerine izin verilirse faydalı olacak temel düzeyde gerçeklerdir. (aktaran Jifa ve Lingling, 2014, s. 814)

İnsan zihni ilk kez karşılaştığı herhangi bir görsel karşısında dengesizlik yaşasa dahi dengelemek için tüm yaşantısını ve öncül gözlemlerini referans noktası olarak kullanabilmektedir.

Tüm bu öğrenim/edinim süreçleri bilişsel zekâda nitelikli bir soyutlama sayesinde kazanım hâline gelmektedir. Veriyi soyutlayarak kazanıma dönüştürme anlamında sembol ve işaret kullanımı insandaki bilişsel davranışın en önemli aşaması olarak düşünülebilir. Bu bağlamda artık bir kuşu ifade etmek için doğrudan kuşun gerçeklikteki formunu kullanmak yerine sadece en belirgin fiziksel özelliklerinin, diğer bir deyişle insan bilincinde soyutlamaya dönüşebilen en önemli kazanımlarının (kanat, gaga gibi) kullanılması ve kalan tüm kısımlarının göz ardı edilmesi kalabalıktan kurtulan bilginin özüne ulaşıldığının bir göstergesi olarak düşünülebilir. Kübizm akımının İspanyol Dehası Pablo Picasso'nun yaptığı soyut çizgi sanatı bu duruma örnek olarak incelenebilir. Picasso pek çok çalışmasında figürleri gerçek dünyada var oldukları biçimleriyle yansıtmak yerine o figürleri gözlemleyerek onlardan edindiği en önemli bilgilerin yeniden sunumunu gerçekleştirmiştir (Görsel 1).

Görsel 1. Pablo Picasso, Kâğıt Üzerine Mürekkep Kalem, 1907

Kaynak:

<https://www.artrepublic.com/articles/281-the-line-drawings-of-pablo-picasso-html/>
(Erişim Tarihi: 17.02.2019)



Ayrıca Picasso'nun kübizm akımında kullandığı yaklaşımın, insan zihninin ilkel dönemleri sayılan Paleolitik Çağ çizimlerini ve çocuk resimlerini çağrıştıran olması da soyutlamanın doğal bir davranış olduğunu gösterir niteliktedir. Arnheim'in (2018, s. 192) belirttiği gibi, soyutlama [nesnenin/bilginin kendi gerçekliğiyle ilgili] deneyimden uzaklaşmak değildir: Aksine deneyimin veya iyi bir gözlemin nitelikli bir kazanımıdır.

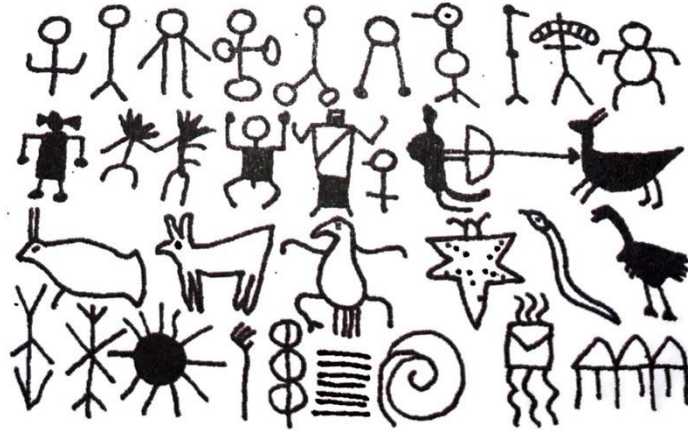
4. SOMUTTAN SOYUTA YAZININ EVRİMİ

İnsanın bilgi kazanımında son derece nitelikli, sistemli ve pratik bir gerçeklik olan soyutlama; yazının keşfinden, gelişimini tamamladığı, son aşamasına kadar olan süreçle ilgili en önemli ipucu sayılabilir. Bu anlamda yazı, nesnelere somut göstergelerinden soyutluğa doğru yüzlerce yıl evrim geçirmiş bir görsel iletişim biçimidir.

Söz gelimi, yazının tarih içerisindeki evrimine bakıldığında temelin öncelikle imgelerle atıldığı görülmektedir. Yazı öncesi (karanlık çağ/ilkel çağ) dönemde iletişimin, görsel verilerin insan elinden geçerek -imkânlar dahilinde keşfedilen birtakım pigmentler aracılığıyla- taş, kaya, kil vb. yüzeyler üzerinde oluşturulan imgesel tasvirlerle yapıldığı bilinmektedir. Söz konusu tasvirler ilk aşamalarda gerçek görsel veriyi olduğu gibi yansıtma çabasıyla oluşturulurken, zamanla çoğalan, yayılan ve gelişen insan doğasındaki iletişim ihtiyacı daha pratik bir oluşum gerektirmiştir. Bu gereksinimle beraber imgesel temsiller zaman içerisinde, görsel veri gerçekliğinin soyutlanmasıyla, daha stilize görünüm kazanmışlardır.

Görsel 2.

"Amerika'nın batısında bulunan kaya çizimleri yerlilerin hayatı ve çevresine dair görsel imgeleri betimliyor"
Kaynak: Uçar, 2019, s. 21

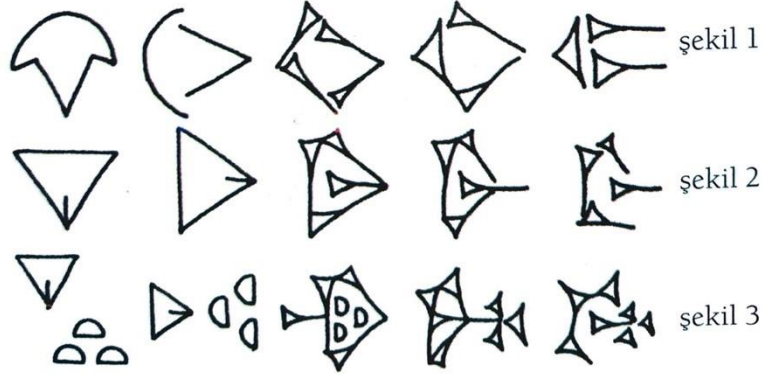


Daha stilize tasvirler; insan iletişimini kolaylaştırma ve hızlandırmasına karşın toplumsallaşma, aidiyet ve mülkiyet gibi olguların gelişmesiyle birlikte yetersiz kalmaya başlamış ve bu yetersizlik durumu, sistematik alfabelerin keşfine yol açmıştır. Bahsi geçen bu sistematik alfabelerin ilk aşamaları olarak piktogram ve ideogramlar geliştirilmiştir. Piktogram ve ideogramların ilk örneklerinin Mezopotamya'da yaşamış olan Sümer ve Akad medeniyetlerine dayandığı bilinmektedir. Para ve faizle ödünç verme gibi bugünkü iktisat ve ekonomi anlayışının da temellerini atan Sümerliler, piktogram ve ideogram kullanımının zaman içerisinde çivi alfabesine dönüşmesinde önemli bir rol oynamışlardır.

Uzman araştırmacılara göre Görsel 3'te yer alan çivi alfabesinin ilk kayıtları, bir öküzü ifade etmek için bir öküz başını (şekil 1) ve kadını

ifade etmek için vulva çizgili pubis üçgenini (şekil 2), belli bir üslup araştırmasıyla gösteren basitleştirilmiş resimlerdir. Bunların her biri, bir nesneye ya da belli bir varlığa gönderme yapan, resimyazı olarak da bilinen piktogramlardır. Bir araya gelen piktogramlar ise düşünce belirterek ideogramlara, yani düşünce yazısına dönüşmektedir. Şekil 3'te pubis üçgenine dağları gösteren işaretlerin eklenerek dağların ardından gelen yabancı kadınlar, yani dişi köleler anlamını ifade etmesi örnek olarak gösterilebilir (Jean, 2020, s. 14).

Görsel 3. "Sümer Piktogram, İdeogram ve Çivi Yazısına Dönüşen Temsilleri"
Kaynak: Jean, 2020, s. 18



Görseldeki piktogram ve ideogramların zaman içinde çivi yazısına dönüşmelerinin temelinde ise son derece basit bir neden vardır: Mezopotamya'nın bataklık ve ırmaklarla dolu olması insanların, görece somut olan piktogram göstergelerini çok daha soyut biçimler olan işaretsel bir harf sistemine dönüştürmesine olanak sağlamıştır. Bu harf sistemi kil yüzey üzerine sivri uçlu kamışla baskı uygulayarak kullanılmakta ve bu baskılar taze kil üzerinde çivi görünümlü biçimler oluşturmaktadır. Bu nedenle söz konusu yazı sistemi literatüre çivi yazısı olarak geçmiştir. Çivi yazısı yönteminde, kullanılan piktogramlar daha işlek bir hâle dönüştürülmek amacıyla yüzyıllar içerisinde gerçek nesnelere gönderme yapan temsillerden tamamen uzaklaşmış ve Görsel 4'te olduğu gibi soyut işaretlere dönüşmüşlerdir.

Arkeolog John K. Papadopoulos (2016, s. 1239) yazının icadını temelde üç bağımsız yere dayandırmaktadır: İlk olarak Sümer'de, Güney Mezopotamya'da en eski örneğin yaklaşık M.Ö. 3200 Uruk'ta ve hemen ardından Mısır'da bulunduğunu, M.Ö. 2000 yılının ortalarında Çin yazısının ortaya çıktığını ve son olarak en eski örneklerin M.Ö. 300 dolaylarında Mezoamerika'da olduğu bilinen Maya Glifleri'nin ortaya çıktığını belirtmekte; ayrıca Mezopotamya çivi yazısının, ilk olarak M.Ö. ikinci binyılda Batı Asya'da geliştirilen alfabeden önce en yaygın kullanılan yazı sistemi olduğu ve aslında çoğu alfabenin izlerinin nihayetinde Batı Sami alfabesine kadar uzanabildiğini aktarmaktadır

Görsel 4. Çivi Yazısı Gelişimi Ayrıntı
Kaynak: Jean, 2020, s. 18

“Kral” ideogramının (bir insan + bir taç) I.Ö. 2500-600 yılları arasındaki gelişimi.



(Michalowski 2004; Loprieno 2004; Peyraube 2004; Bricker 2004; Isserlin 1982; Naveh 1982; Sass 2005).

Sümerler, Babiller, Akadlar ve Asurlular posta sistemi geliştirmiş, çivi yazısı kullanarak mektuplaşmış hatta kilden mektuplar yapmışlardır. Ne var ki çivi yazısını öğrenmek, okuyup yazabilmek eski Mezopotamyalılar için bir hayli zordur. Sözcüklerin bağlamlara göre değişerek okunması ve görselleştirilmesi ancak bu sanatı bilen yazı ustalarının işidir (Jean, 2020, s. 18-20). Tıpkı aynı dönemlerde ortaya çıkan ve dünya üzerindeki dillerin birçoğunun temelini oluşturan Mısır'daki hiyeroglif yazısında olduğu gibi. Ingo W. D. Hackh'in (1927, s. 105) belirttiği üzere alfabelerimizin doğrudan beşiği, rahibin siyasi tarih ve ahlaki düşüncüyü kaydetmek için yazının sırrının koruyucusu olduğu Mısır'da bulunmaktadır. Kayıtların en eskileri arasında, M.Ö. 3600 dolaylarına tarihlenen Ptah Hotep'in ahlaki kavramları ve yaklaşık sekiz yüz yıl sonra, ruhun ölümden ve son yargı gününden sonraki gezintilerini grafiksel olarak anlatan ünlü *Ölümler Kitabı* yer almaktadır.

Sümerli komşularından farklı olarak Mısırlılar daha en başından konuşma dilini bütünüyle aktarabilen hiyeroglif yazı sistemini keşfetmiştir. Bu sistemin kendine özgü ayırıcı özellikleri bulunmaktadır ve bu özellikler sayesinde anlatılmak istenen her şey ifade edilebilir hâle gelmiştir. Hem soyut hem de somut gerçekliklerin kaydolmasını sağlayan Mısır hiyeroglif yazısı temelde üç göstergeden oluşmaktadır:

Fikirleri ifade etmek üzere kullanılan birleşik göstergelerin yanı sıra, şeyleri ya da varlıkları temsil eden üsluplu çizimler yani piktogramlar; aynı çizimleri ya da daha farklı olanları kullanan seslere gönderme yapan fonogramlar (sesyazılar) (Mısırlılar eski Sümerlilerle hemen hemen aynı bulmaca yöntemlerini kullanıyorlardı); ve son olarak, hangi eşya ya da varlık kategorisinin söz konusu edildiğinin anlaşılmasını sağlayan belirtici göstergeler. (Jean, 2020, s. 27-28)

Görsel 5. Solda: *Ölümler Kitabı* Ayrıntı, sağda: Hiyeroglif Yön Örneği
Kaynak: Jean, 2020, s. 27-29



Çoğunlukla sağdan sola okunan hiyeroglif yazı sistemi kimi zaman yukardan aşağı ya da soldan sağa da okunabilmektedir. Farklı okuma yönleri, yazıda kullanılan stilize insan ve hayvan figürlerinin baktıkları yönlerle belirlenmektedir. Tüm özellikleriyle hiyeroglif yazı sistemi toplumsal (ekonomik, ticari, siyasi, kültürel, dinsel, bilimsel) her şeyi karşılayabilmiş olması nedeniyle zamanın edebiyatında da oldukça zengin bir dil kullanımını sağlamıştır. Söz gelimi bu yazının kullanıldığı dönemlerde sınırsız bir zenginlik sunan Mısır edebiyatı; ilahi, aşk şarkıları, şiir ve macera anlatıları gibi farklı türlerde edebî eserler vermiştir. Fakat tüm bu zengin özelliklere karşın tanrıların insanlara hediyesi olduğuna inanılan Mısır hiyeroglifleri, tıpkı çivi yazısı gibi yazması ve okuması son derece zor bir sistem olduğu için hiyeroglif yazmasını bilen Mısırlı katipler, zamanın hükümdarı firavundan hemen bir alt makamda sayılmaktadırlar. Başka bir deyişle yazı, halk geneli yerine üst kesimlerin mülkü niteliğindedir (Jean, 2020, s. 29-42).

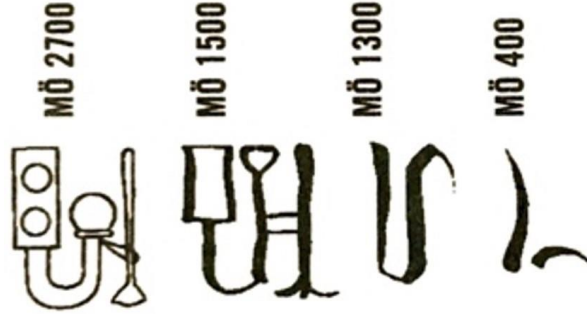
Hiyeroglif, tam da bu nedenle daha sonraki dönemlerde iki yeni yazma sistemi doğurmuştur. Öncelikle resimlerden ideogramlara ve fonogramlara doğru evrilen yazıda, karmaşık hiyeroglif sistemine ek olarak papirüs, deri veya tahta üzerine el yazısı olarak yazılabilen kısaltılmış bir biçim gelişmiştir: Yunanca rahibe ait anlamına gelen *hieraticus*, yani *hiyeratik* ya da *kutsal yazı* olarak bilinen yazı stili. Bu gelişimle birlikte hiyeroglifler taş ve kaya üzerinde kullanım için kısıtlanırken yine yazıcılar tarafından çeşitli materyaller üzerine oluşturulan hiyeratik yazı stili, orijinal hiyerogliflerin yalnızca bir taslağı hâline gelen kısaltılmış biçimler olarak daha yoğun ve işlek bir kullanım sağlamıştır. Sonrasında ise toplum ilerledikçe yazının kutsal doğası kitleler tarafından daha iyi anlaşılmalı; ilk olarak tüccar ve asker daha da basitleştirilmiş bir biçim kullanmaya başlamıştır. Hiyeratik yazıdan

türeyen, Yunanca halka ait olan anlamındaki *demotikos* yani *demotik* yazı stili. Yazmak artık yaygın bir sanat hâline gelmiş ve hatta M.Ö. 1700 civarında Thebes'de ilk kütüphane kurulmuştur. El yazmaları yazıya geçirilmiş; parşömenlerde sözleşmelerin ve eylemlerin kayıtları tutulmuştur (Hackh, 1927, s. 106-107).

Görsel 6.

Hiyerogliften demotik yazıya "kâtip" sözcüğü

Kaynak: Uçar, 2019, s. 25



Buraya kadar bahsi geçen harf ve yazma sistemleri günümüz alfabe anlayışına zemin hazırlayan önceki dönemleri içermektedir. Günümüz fonetik alfabe anlayışının gelişimi ise insanlık tarihinde soyut düşünce ve bilimsel alanların gelişimine ivme kazandıran bir dönüm noktası olarak ayrıca mercek altına alınmış bir çalışma alanı bağlamında değerlendirilebilir. Konu üzerine yapılan araştırmaların çoğunda bugünün alfabeleri Mısır hiyeroglifleri üzerinden temellendirilirken fonetik alfabe sisteminin başlangıcı dil bilimci ve arkeologlar tarafından tartışmalı bir anlayışla ele alınmaktadır. Kimi akademisyenler nitelikli bir soyutluğun olduğu günümüz alfabe anlayışının Sami ırkından Proto-Canaanite (Eski-Kenanlılar ve dolayısıyla Fenikeliler) kaynaklı olduğunu iletirken, kimileri ise olgunlaşmış alfabe buluşunun Antik Yunan elinden gerçekleştiğini savunmaktadır. Örneğin Amerikan tarihçi Rhys Carpenter (1933, s. 9-29), "The Antiquity of the Greek Alphabet" (Yunan Alfabesinin Antik Çağı) isimli çalışmasında Yunan alfabesinin doğrudan Fenikelilerden veya diğer Doğu uygarlıklarından ödünç alındığı yönündeki yaygın inanca meydan okumaktadır. Carpenter, Yunan alfabesindeki harflerin ve dizimin Fenike ve İbraniceyle yakınsaklığını kabul etse de araştırmalarında sunduğu birtakım arkeolojik buluntuların, alfabenin önceden var olan farklı yazı sistemleri üzerine inşa edilerek Yunan dünyası içinde yerel biçimde geliştiğine işaret ettiğini savunmaktadır.

Bu savı "Yunancanın türetildiği yerel alfabe keşfedilmedikçe" sakıncalı bulan Yunan dili uzmanı Benedict Einarson (1967, s. 17) ise M.Ö. 8. yüzyılın ortalarından önceye gidemeyen en eski Yunan (ve Frig) yazıtlarının arkeolojik tarihlenmesine ve Yunanca karakterlerin Fenike (veya Aramice) yazıtlarındakine benzerliğine güvenilmesi gerektiğini

önermektedir. Einarson'a (1967) göre Yunanlılar, belirsizliği önlemek, yazımı daha kolay veya göze daha hoş hâle getirmek için Fenike şekillerini uyarlamışlardır.

"Alphabet, Mother of Invention" (Alfabe, Buluşun Annesi) adlı çalışmasında bu savı doğrulayan McLuhan ve Logan'ın (1977) anlatımına göre ilk ilkel alfabe, Sina Çölü'nde Mısırlılar için bakır madenciliği yapan Sami kabilesi Seirliler tarafından geliştirilmiştir. Kutsal yazılarda Midyanlılar veya Kennitler olarak da anılan bir kabiledir. Seirlilerin 22 Mısır ünsüzünü kendi Sami dillerine uyarlamalarının ardından bu ilkel alfabe Fenikeliler ve İbraniler tarafından kullanılmış ve Orta Doğu'dan Hint Yarımadası'na yayılıp burada Brahmi, Pali ve Sanskrit alfabelerinin temelini oluşturmuştur. Tüm bu yazı biçimleri fonetik prensipten yoksun olması —sesli harf yapısı eksikliği— nedeniyle fonetik alfabenin gerisinde kalmıştır. Yunanlıların Sami alfabetesini Fenikelilerden ödünç alarak sesli harfleri eklemeleri sonrasında ise ilkel alfabe "gerçek bir fonetik alfabe"ye" dönüştürülmüştür. Böylece zenginleşen Yunan alfabeti diğer kültürlerle yayılarak tüm modern Batı alfabelerinin temelini oluşturmuştur.

Alfabe, insanlık tarihinde yalnızca bir kez icat edilmiş; ünlülerin dâhil edildiği Yunan alfabeti insanoğlunun geliştirdiği en karmaşık yazı makinesi hâline gelmiştir. Yunan alfabetinin etkisi, doğal olarak, Babil heceleri veya yalnızca ünsüzlerden oluşan Sami alfabeti gibi daha eski ve daha ilkel fonetik yazı sistemlerinin etkisinden çok daha büyüktür. (McLuhan ve Logan, 1977, s. 375-376)

Antik Batı semitik epigrafi ve paleografi uzmanı Joseph Naveh'in (1988) "The Origin of the Greek Alphabet" (Yunan Alfabeti'nin Kökeni) isimli çalışmasında ise bugün var olan tüm alfabetik yazı sistemlerinin ortak atasının, muhtemelen M.Ö. 2000 yılının ilk yarısında Mısır tek ünsüz hiyeroglif işaretlerinden ilham alan Kenanlılar tarafından tanıtılan Proto-Kenan yazısı olduğu belirtilmektedir. Ayrıca Naveh; Mısırlıların, yalnızca tek ünsüz işaretleri kullanmaları ve iki ve üç ünsüz piktografik sembollerin kullanımdan kalkmasına izin vermeleri durumunda, yazılarının aslında Samilerinki gibi alfabetik olabileceğine değinmekte; ancak yazı geleneklerine muhafazakâr bir şekilde bağlı kaldıkları için işaret sayısını azaltmadıklarını belirtmektedir. İşaretlerin sayısını azaltan devrim niteliğindeki yeniliğin ise, yaklaşık M.Ö. 1700'de Kenanlılar tarafından yapıldığını ortaya koymaktadır. Naveh'in anlatımına göre Kenan'da icat edilen alfabetik yazı, piktografik nitelikte bir akrofonik yazıdır. Bu nedenle, örneğin "ev", "avuç içi" ve "su" resimleri, her kelimenin ilk ünsüzünü belirlemektedir: b, k, m. Bu piktografaların sayısı muhtemelen 27 iken M.Ö. 13. yüzyılda Proto-Kenan işaretleri 22'ye

düşürülmüş olup piktografik anlayış -hiyeroglif yazıda olduğu gibi- duruşların esnekliğine ve herhangi bir yönde yazıya hâlen izin vermektedir: Soldan sağa, sağdan sola, dikey sütunlarda ve hatta yatay veya dikey bustrofedonda. Ne var ki dikey yazının M.Ö. 1100 dolaylarında ortadan kalkmasıyla beraber semboller giderek daha doğrusal hâle gelirken M.Ö. 11. yüzyılın ortalarına kadar piktografik formlar (örneğin, gözbebeğiyle birlikte gözü tasvir eden 'ayın) varlığını korumakta ve harflerin farklı duruşları olabilmektedir. M.Ö. 11. yüzyılın ortalarından itibaren, tüm harfler doğrusal hâle geldiğinde ise çoğu sabit duruşlara sahip olup sağdan sola yazılmaktadır. "Böylece terminolojimiz değişir ve yazı artık Proto-Canaanite (veya Kenanlı) olarak değil, Fenikeli olarak adlandırılır" (Naveh, 1988, s. 84).

Diğer bir çalışmada alfabe tanımının tek başına harflerin değerlerini değil; sabit, alfabetik bir düzene sahip sınırlı sayıda işaretli (20-30) bir yazı sistemini ifade ettiğini belirten Naveh (1997), Proto-Kenanlılar tarafından tamamı soyut göstergelerle oluşturulan en eski abecedary — yani sabit alfabetik sırayla yazılan harflerin— Ugarit'ten geldiğini ve M.Ö. 14. yüzyıla kadar uzandığını aktarmaktadır. Ugarit'te bulunan, günümüz alfabetik dizisine ilişkin en eski kanıt olarak, üzerine çivi yazılı otuz alfabetik harfin kazındığı, bir tablet ve transkripsiyonunu ise Görsel 7'deki gibi iletmektedir (Naveh, 1997, s. 11-30).

Görsel 7. "Ugarit'ten abecedary"
Kaynak: Naveh, 1997, s. 30

ʾ a b g ḥ d h w z ḫ ṭ y k š l
 m ḏ n z s (p ṣ q r t
 ḡ t) i) u s₂

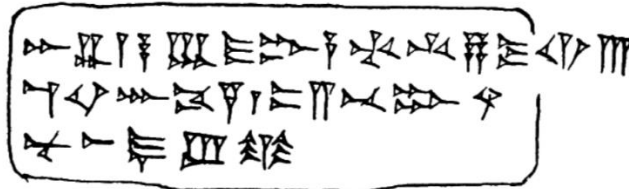


Fig. 25. An abecedary from Ugarit

İbranicede tüccar anlamına gelen kenaani (Kenani) sözcüğünün Sami ırkından Akdenizli bir kavim olan Fenikelileri ifade etmek için kullanıldığını belirten Tefik Fikret Uçar (2019, s. 24-37), Fenikelilerin bugün kullandığımız fonetik alfabe anlayışının ilk kaşifleri olduğunu belirtmektedir.

Amadasi Guzzo (2019), Yunancadan türetilen bir kelime olan Fenike'nin, M.Ö. yaklaşık 1200-1100'den başlayarak Suriye kıyılarında yaşayanların ve M.Ö. yaklaşık 800 ila 750 arasında Akdeniz yerleşim kolonilerinin kullandıkları dile verilen isim olduğunu belirtmektedir. Fenikeliler Lübnan'ın, Suriye'nin bazı bölgelerinin, Anadolu'nun, kuzey İsrail'in ve

ticari nedenlerle ya da paralı asker olarak yayıldıkları diğer Akdeniz bölgelerinin eski sakinleri olarak da adlandırılmaktadır. Bununla birlikte Amadasi Guzzo'ya göre, Fenikeliler kendilerini geldikleri şehrin etnik terimiyle (Bibloslular, Surlular, Sidonlular vb.) ifade etmiş olup "Kenanlılar" birleştirici bir isim olarak varsayılabilir. Eski metinlerde "Kenan" olarak adlandırılan toprakların, Fenike olarak bilinen kıyı şeridinden daha büyük olduğu belirtilmektedir. Politik olarak bölünmüş olmalarına rağmen, Fenikelilerin her halükârda ortak bir dil ve ünsüz alfabe denilen ortak bir yazı sistemi kullandıkları, ortak geleneklerinin olduğu, benzer tarihsel gelişmelerden geçtikleri ve dolayısıyla tek bir isim altında toplanmalarının haklı olduğu savunulmaktadır (Amadasi Guzzo, 2019, s. 354).

İbrani ve Eski Sami dilleri uzmanı Alan Ralph Millard (1986), "The Infancy of the Alphabet" (Alfabenin Başlangıç Çağı) adlı çalışmasında ise McLuhan ve Logan ile aynı görüşü paylaşarak, çağdaş alfabe anlayışındaki temel etkenin Yunan alfabesi olduğunu vurgulamaktadır. Millard, Fenike elinden özgürleşen alfabenin Yunanlılara gelişyle olgunlaşmasında son adımların atıldığını ve tam anlamıyla "gerçek" bir alfabe anlayışının, Yunanlıların sesli harf uygulamaları sonrasında oluştuğunu savunmaktadır. Buradaki anlatıma göre, anlaşılır Yunanca yazmak için ünlü işaretler vazgeçilmezdir. Yunanca için Fenike alfabesini kim benimsediyse bu sorunu fark ederek gerekli uyarlamayı yapmıştır. Sicilya'dan Rodos'a dağılmış en eski Yunan yazısı örneklerinin her biri, omega dışında klasik ünlüleri kullanmaktadır. Yunancaya yabancı olan ses işaretleri çıkarılmamış, Fenike'de işaretlerin veya adların kullanımıyla ilgili olabilecek, ancak artık tamamen sesli harflere dönüşen yeni değerler verilmiştir (örneğin 'ayin, omikron yani "o" olmuştur). Bununla birlikte bazı ünsüz değerlerde küçük değişiklikler yapılarak Fenike'de olmayan fonemleri (özellikle Yunan alfabesinin son harfleri) kapatmak için birkaç işaret eklenmiştir. Artık gerçek bir alfabe yaratılmış olup her işaret ayrı bir sesi temsil etmektedir (Millard, 1986, s. 396).

Yazının devrim niteliğindeki dönüm noktasını Fenikelilerin 22 sessiz harfli alfabe sistemiyle temellendiren Uçar (2019, s. 24-38) ise bir arada çeşitlendirilerek kullanıldığında yaşama dair neredeyse tüm kavram, hesap ve olayları kaydedebilen bu alfabenin -Akdeniz başta olmak üzere- Atlantik ve hatta Afrika'nın bir kısmına kadar deniz ticareti yapan, gelişmiş ve açık bir medeniyet elinden üretildiği için dünyadaki pek çok milletin alfabesinin oluşumunu sağladığını ve günümüzde yaygın olarak kullanılan Latin alfabesinin de temelini oluşturduğunu belirtmektedir.

Fonetik alfabe sisteminin dönüm noktasına dair Fenike-Yunan ikilemi alan yazınından çok sayıda görüşlerle sürüp giderken Batı Sami kökenli Fenike alfabesinin Yunana aktarılmış olduğu konusunda kesin bir dil birliği olduğu anlaşılmaktadır. Yine de bu alfabenin Yunanlılar tarafından en erken kullanımının tartışma konusu olduğuna parantez açan Naveh (1988) konsensüsün 4 noktaya dayandığını iletmektedir:

1. Yunan efsanesine göre phoinikeia grammata (Fenike harfleri) veya kadmeia grammata (Kadmos harfleri) olarak adlandırılan alfabetik karakterler, Kadmos adlı bir liderle Yunanistan'a gelen Fenikeliler tarafından diğer sanatlarla birlikte tanıtılmıştır.
2. Alfa, beta, gama, delta vb. harflerin adlarının Yunanca'da bir anlamı yoktur; ancak Sami karşılıklarının çoğu, alef, bet, gimel, dalet vb. Sami sözcüklerdir.
3. Yunan alfabesindeki harf dizisi, temel olarak Fenike (= İbranice ve Aramice) alfabetik sırası ile aynıdır.
4. En eski Yunan harf biçimleri, eşdeğer Batı Sami harflerine çok benzer ve hatta bazıları aynıdır (Naveh, 1988, s. 85).

Alfabenin Antik Yunanlılara geçişi sonrasında uyarlanarak klasik Latin alfabesine dönüşümü ise Görsel 8'deki gibi aktarılmaktadır:

Görsel 8. Fenike Alfabesinin Yunan ve Latin Alfabesine Etkileri

Kaynak: Uçar, 2019, s. 29

Fenike Harfleri	İsimler	Ses Karşılıkları	Eski Yunan Harfleri	Klasik Yunan Harfleri	Ses Karşılıkları	Eski Latin	Klasik Latin
Α	'aleph	·	Α	Α	alpha	A	A
Β	beth	b	Β	Β	beta	B	B
Γ	gimel	g	Γ	Γ	gamma	C	C
Δ	daleth	d	Δ	Δ	delta	D	D
Ε	he	h	Ε	Ε	epsilon	E	E
Ϝ	waw	w	Ϝ	Ϝ	digamma	F	F
Ζ	zayin	z	Ζ	Ζ	zeta	G	G
Η	heth	h	Η	Η	eta	H	H
Θ	teth	t	Θ	Θ	theta	I	I
Ι	yod	y	Ι	Ι	iota	(J)	(J)
Κ	kaph	k	Κ	Κ	kappa	K	K
Λ	lamed	l	Λ	Λ	lambda	L	L
Μ	mem	m	Μ	Μ	mu	M	M
Ν	nun	n	Ν	Ν	nu	N	N
Ξ	samek	s	Ξ	Ξ	xi	O	O
Ο	ayin	·	Ο	Ο	omicron	P	P
Π	pe	p	Π	Π	pi	Q	Q
Ρ	sade	s	Ρ	Ρ	rho	R	R
Σ	qoph	o	Σ	Σ	sigma	S	S
Τ	resh	r	Τ	Τ	tau	T	T
Χ	sin	sh/s	Χ	Χ	upsilon	V	V
Υ	taw	t	Υ	Υ	chi	X	X
Ω			Ω	Ω	omega	Y	Y
						Z	Z
FENIKE		YUNAN		LATİN			

Ne var ki bu noktada —demotik Mısır alfabesi ve Fenike alfabesinde olduğu gibi— oldukça geniş bir kitleye yayılmış olmasına karşın uyumsuz sayılabilecek bir yazı sistemi örneğine de parantez açmak gerekmektedir: M.Ö. 2000 yılına tarihlenen Çin Kanji yazısı... Tıpkı hiyeroglif yazı sistemindeki inanışta olduğu gibi Kanji yazısı Çin medeniyetine "Tanrıların bir lütfu" olarak bahsedilmiştir. Bugün hâlâ kullanılan Kanji alfabesi çoğunlukla piktogram (resimyazı), piktogram bileşimleri, ideogram (kavramyazı) ve anlamharf olarak da bilinen logogram içerikli bir yazı sistemi olup aynı zamanda değişken ses ve değişken kavram temsilleri de sağlayabilmektedir. Alfabede yer alan, ilk zamanlarda açıkça görülebilen Kanji piktogramları, aradan yaklaşık otuz yüzyıl geçmiş olmasına karşın bugün neredeyse

aynı görünümünü korumaktadır (Görsel 9) (Jean, 2020, s. 45-48; Uçar, 2019, s. 33-36).

Hackh'a (1927, s. 109) göre Çince karakterler tıpkı hiyeroglifler, çivi yazısı, Maya ve Aztek yazıları gibi resimlerden gelişmiştir. Ancak Çinliler fonetik bir yazı üretmemiş (Görsel 10 solda) ve Japonlar bir hece yazısı için Çin alfabesinden yaklaşık elli karakter ödünç almışlardır. Ayrıca Çinlilerin, farklı karakterleri birleştirerek piktogramdan ideograma; somuttan soyuta adım atmaya çalıştıklarını belirten Hackh, bir örnekte güneş ve ayın ışık, bir ağacın arkasındaki güneşin doğu anlamına geldiğini; doğu ve şafağın birlikte kullanımının ise sabah kavramını oluşturduğunu Görsel 10'da sağdaki örnek üzerinden göstermektedir (Hackh, 1927, s. 109).

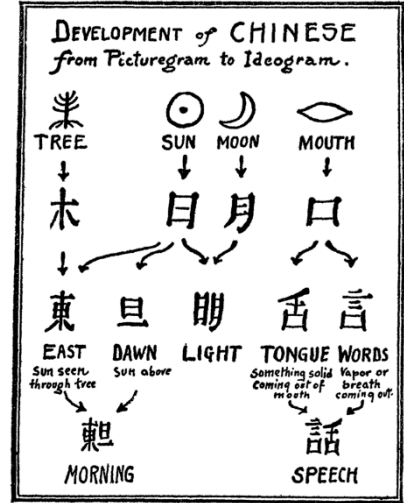
Görsel 9. Geçmişten bugüne kadar ulaşmış piktogram örnekleri
Kaynak: Jean, 2020, s. 47



Görsel 10. Solda: Arkaik, Antik, Modern Kanji Gösterge Örnekleri, Sağda: Piktogramdan İdeograma Çince Gelişimi
Kaynak: Hackh, 1927, s. 109

Çin yazısının kökeninde yer alan kimi piktogramlar bugüne kadar gelebilmiştir (yukarıda). Soldaki eski biçimlerle sağdaki çağdaş biçimler arasında otuz yüzyıl vardır... Yukarıdan aşağıya: güneş, dağ, ağaç, çevre, tarla, sınır, kapı.

CHINESE			
Archaic	Ancient	Modern	
人	人	人	MAN
山	山	山	MOUNTAIN
木	木	木	TREE
子	子	子	CHILD
天	天	天	HEAVEN
見	見	見	TO SEE



Uzakdoğu'da kullanılan alfabe üç farklı okuma yönü sunmaktadır. Sokak Çincesi soldan sağa okunurken bilim ve şiirde kullanılan Çince yukarıdan aşağı ve sağdan sola okunmaktadır. Aynı zamanda Çince tek bir hece, tek bir ses yazılış biçimine göre pek çok farklı anlama gelebilmektedir. Bu durumun yazının konuşma dilinden daha önemli olduğunu gösterdiği düşünülmektedir. "Örneğin 'şi' sesi, yerine göre 'bilgi, varlık, güç, dünya, yemin, terk etmek, koymak, mesele, sevmek, görmek, göz kulak olmak, güvenmek, yürümek, denemek, açıklamak, ev' vb." birçok anlam ifade edebilmektedir (Jean, 2020, s. 49).

Bu anlamda Çin yazısı görsel olarak köklü ve zengin bir alfabe olmakla birlikte oldukça sezgisel bir dil sayılabilir. Buna, Türkçede yeterince referans -metinsel, görsel, işitsel, sözel- sağlanmış olan bir şeyleri işaret etmek amacını taşıyan "o" sesi bir örnek olarak verilebilir. "O" sesi tüm cinsiyetlere gönderme yapan, kullanım biçimine göre hem canlı hem cansız varlıkları gösterebilen bir sestir: O kişi, o kitap, o kedi, o şiiir gibi...

Söz gelimi, dünya üzerindeki yazı sistemlerinin neredeyse tamamının temeli olan, gelişip sadeleşerek tam soyut ses temsilleri hâlinde günümüze ulaşan Mısır demotik ve Fenike alfabesi göz önünde bulundurulduğunda Çin alfabesi, yazıda kaçınılmaz bir soyutluk arayışındaki insanın doğasına aşkın bir duruşu bugüne kadar koruyabilmiş olmasıyla yazının gerçekten de tanrılardan geldiğini kanıtlar gibidir. Bu anlamda binlerce yıllık tarihi ve bugün 1.412 milyarlık nüfusuyla kendine özgü Kanji alfabesini ilk keşfindeki prensiplerini kullanan Çin, tam soyut işaretler yerine daha somut ve birçok ses/anlam ifade edebilen sezgisel bir alfabenin de sistematik biçimde öğrenilebileceğinin biricik örneği olarak nitelendirilebilir.

5. EVRENSELLİK İÇİN YENİLİKÇİ SES TEMSİLLERİ: STENOGRAFI VE FONETİK ALFABE

Günümüz Doğu ve Batı medeniyetlerindeki çoğu yazı sisteminin temeli olan Mısır demotik ve Fenike alfabesinin son aşamada Arap ve Latin alfabelerine dönüşerek tüm dünyaya yayıldığı; binlerce yıldır pek çok toplumun konuşma dillerine soyut, sistematik göstergeler sağladığı görülmektedir. Peki doğasında sürekli gelişim ve iletişim ihtiyacı olan insanın bu ihtiyaçları, alfabelerin ayrı medeniyetlerce çok farklı sesleri ifade ederek kullanılıyor olmasıyla yeterli bir düzeyde karşılanabiliyor mu? Geçmişten bugüne sürekli gelişerek daha küresel bir ağa dönüşen iletişim kavramı, insanların farklı toplumlardan olsalar da birbirleriyle etkileşim hâlinde olma isteklerini gösterir niteliktedir. Bu anlamda Fenike ve Mısır demotik alfabelerinin en soyut biçimleriyle son hâllerini alarak görevlerini tamamladıklarını söylemek mümkündür. Bu alfabeler dünya geneline neredeyse aynı yapılarla yayılmış olmalarına karşın her medeniyette farklı bir ses ve söyleyiş biçimlerini temsil etmektedir. Örneğin Türkçedeki "a" sesi/harfi -yine Türkçe okunuşuyla ifade etmek gerekirse- İngilizcede yaklaşık olarak "ei" ya da "ey" sesine karşılık gelmektedir. Bu durumda aynı alfabeyi kullanmalarına rağmen bu iki farklı toplum, dil öğrenimi sırasında ilk kez karşılaştığı ses temsillerini diğer toplumun değerine göre okumakta yetersiz kalabilir. Bu yetersizliği gidermek için ya o dili sesleriyle bilen bir eğitimci ya da insan faktörünün aradan çıkarıldığı; söz konusu yabancı sesleri görerek anlamak için, yine

insanın soyut olanı algılama biçimiyle uyumlu, pratik ve ortak bir alfabe fikri ön plana çıkacaktır.

Pekacar ve Dilek'e (2009, s. 135) göre, Türkiye Türkçesi gibi dillerin sözlü türünün veya yalnızca konuşma dili olarak kullanılan, yazı dili olmayan çeşitli ağızların seslerinin yazıya geçirilmesinde, tanımlı alfabelerde bulunmayan özel işaretlerin kullanılması gerekmektedir. Resmî alfabelerdeki işaretler çeşitli yazı sistemleriyle kaydedilmiş, eski metinlerin çözümlenmesi ve yayımlanması durumunda eksik kalmaktadır. Bu ve benzer durumlar için sesleri yazıda en iyi temsil edecek sistemlerin geliştirildiği görülmektedir (Pekacar ve Dilek, 2009, s. 135).

Bu bağlamda insanların gördükleri bir harfte çıkarmaları gereken ses değerini —dünyanın hangi ülkesinden olursa olsun— anlayabilecekleri bir alfabe mümkün olmuştur. Bu alfabe Uluslararası Fonetik Alfabeti (International Phonetic Alphabet/IPA) olarak bilinmektedir. Uluslararası Fonetik Alfabeti IPA, Uluslararası Fonetik Birliği (International Phonetic Association) tarafından oluşturulmuş akademik bir standarttır.

IPA, konuşulan dilde var olan her bir farklı sesi temsil etmek için bir dizi sembol kullanan fonetik bir notasyon sistemidir. Gelişimine devam etmekle birlikte yeryüzünde konuşulan tüm dilleri kapsama amacını gütmektedir. 1886'da oluşturulan sistem en son 2005'te güncellenmiş olup çizelgelerini her sene yeniden yayınlamaktadır. IPA; 107 harf, 52 aksan ve dört aruz işaretinden oluşur (URL-1).

IPA'nın işleyiş biçimi ve inceliklerine değinmeden önce temel amacı, çok çeşitli sesleri belirli bir toplumdaki öte kitlesel olarak anlaşılır pratik işaretler sistemi hâline getirme arayışının IPA'dan önceki başlıca örneklerine de değinmek yerinde olacaktır. IPA kendinden önce geliştirilmiş olan birtakım benzer buluşların son kertede en mükemmel hâli olarak düşünülebilir.

Bu bağlamda ilk olarak Antik Çağ'da kullanılan ve modern çağda 1600'lerin başından itibaren yeniden günyüzüne çıkarılarak önce İngilizlerin ve 1800'lerde de Almanların dâhil olduğu, çok daha kolay yazmayı ve daha fazla ses temsil etmeyi hedefleyen stenografi, yenilikçi ve son derece kapsamlı bir işaretler sistemidir. Dar yazı olarak da bilinen modern stenografinin ilk örnekleri Antik Yunan'da Türkçesiyle hızlı yazı (tachygraphie) (Görsel 10) ve Romalıların kullandığı Tiro işaretleri (Görsel 11) olarak bilinen yazı sistemleriyle aynı fikirden -basit göstergelerle çok çeşitli ses temsil etme- türemiştir (Faulmann, 2020, s. 237).

Dil uzmanı Peter T. Daniels'ın *The World's Writing Systems* (1996) (*Dünyanın Yazı Sistemleri*) adlı kitabında belirtildiği gibi, hızlı yazı olarak bilinen Yunan *tachygraphy* sistemi, tam ifadeler için işaretlerin eklendiği bir Hece (syllabary) ve bir Açıklama (commentary) kısmından oluşmaktadır. Hece kısmı, ünlüler için (yediden dördü normal harflerle aynı), çift ünlüler için (ünlü harflerin parçalarından oluşan bileşik), heceler için -ünlü artı ünsüz, ünsüz artı ünlü ve daha ayrıntılı kombinasyonlar- ve gramer çekimleri için de işaretler içerir. Açıklama'da ise, genellikle keyfi olarak seçilen dört kelimecik gruplar, şekilleri bazen Hece ile bağdaştırılabilen sembollerle ilişkilendirilir. Bu dört kelimenin her biri, yanında belirli bir yere yerleştirilmiş kelimenin son hecesine ilişkin bir işaretin eşlik ettiği *kelime-sembol* ile not edilir (Görsel 11). Sistemin kılavuzları M.S. üçüncü veya dördüncü yüzyıldan kalma Oxyrhynchus'ta (Mısır'da) bulunan papirüsler arasında varlığını sürdürmektedir ve bu parçaların nüshası, tetratlarıyla birlikte 810 işaret vermektedir (Daniels, 1996, s. 807).

Görsel 11. Yunan stenografi manuelinden alıntı, Açıklama
Kaynak: Milne, 1934, s. 64'ten akt. Daniels, 1996, s. 807

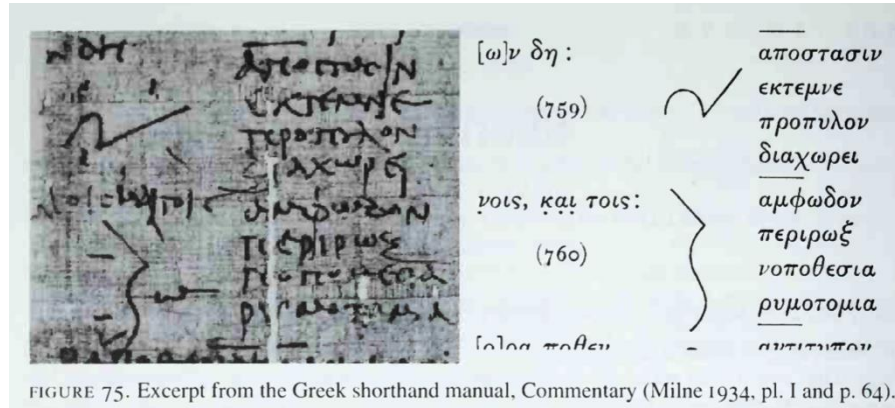


FIGURE 75. Excerpt from the Greek shorthand manual, Commentary (Milne 1934, pl. I and p. 64).

Tachygraphie ve Tiro stenografik alfabelerinin Antik dönemde oluşturulmuş normal alfabelerden nasıl ayrıldığı aşağıdaki karşılaştırmalı görsellerden incelenebilir (Görsel 12).

Görsel 12'de görüldüğü gibi harflerin asıl oluşumlarından görece sade biçimlerle yalnızca tek ses temsil etmek yerine kısa ve uzun heceler de kolayca temsil edilebilmesi hedeflenmiştir. Sol ve sağ sayfalarda bu sadeleşme ve ses değerlerindeki artış açıkça gözlemlenebilmektedir.

Görsel 13'te yine aynı durumu Tiro işaretleri için gözlemlemek mümkündür. Tiro işaretlerinde Tachygraphie'den farklı olarak daha geniş bir yelpaze sunulmuş; sözcükler, önekler ve soneklerin yanı sıra özel isimler de kısaltılarak daha kapsayıcı ses temsillerine dönüşüp Romalılar tarafından yaygın olarak kullanılmıştır (Faulmann, 2020, s. 194).

Görsel 12. Eski Yunan yazısı ve stenografik tachygraphie karşılaştırması
Kaynak: Faulmann, 2020, s. 169-177

ESKİ YUNAN YAZISI											
Halka- nane	Proko- neso' ve Milet	Thera'	Milos	Kreta'	Atina Eski	Atina Yeni	Argos	Korin- thos	Korfa	Anak- toron	Değer
A	AA	AA	AA	AA	AA	AA	AA	AA	AA	AA	a
B	Γ	Γ	Γ	Γ	Γ	Γ	Γ	Γ	Γ	Γ	b
Γ	Γ	Γ	Γ	Γ	Γ	Γ	Γ	Γ	Γ	Γ	g
Δ	Δ	Δ	Δ	Δ	Δ	Δ	Δ	Δ	Δ	Δ	d
E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	e, ci
I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	f
H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	e h
Θ	Θ	Θ	Θ	Θ	Θ	Θ	Θ	Θ	Θ	Θ	th
I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	i
K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	k
Λ	Λ	Λ	Λ	Λ	Λ	Λ	Λ	Λ	Λ	Λ	l
M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	m
N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	n
Ξ	Ξ	Ξ	Ξ	Ξ	Ξ	Ξ	Ξ	Ξ	Ξ	Ξ	ks
O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	o, u
Π	Π	Π	Π	Π	Π	Π	Π	Π	Π	Π	p
Ρ	Ρ	Ρ	Ρ	Ρ	Ρ	Ρ	Ρ	Ρ	Ρ	Ρ	r
Σ	Σ	Σ	Σ	Σ	Σ	Σ	Σ	Σ	Σ	Σ	s
T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	t
Υ	Υ	Υ	Υ	Υ	Υ	Υ	Υ	Υ	Υ	Υ	ü
Φ	Φ	Φ	Φ	Φ	Φ	Φ	Φ	Φ	Φ	Φ	ph
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	kh
Ψ	Ψ	Ψ	Ψ	Ψ	Ψ	Ψ	Ψ	Ψ	Ψ	Ψ	ps
Ω	Ω	Ω	Ω	Ω	Ω	Ω	Ω	Ω	Ω	Ω	ö

Buradaki yazılar KIRSCHOFF'un Yunan alfabesinin tarihçesi hakkındaki araştırmalarının bir bölümüdür. Biz de, KIRSCHOFF gibi, Yunan alfabelerini X göstergesinin ses değerine göre iki gruba ayırıyoruz. Yukarıdaki tabloda görüldüğü gibi, göstergelerin değerlerinde uzun süre farklılıkları karşılaştı. Fakat şunu belirtmeliyiz ki, şekillerin değişikliği hiçbir zaman yanlışlıklara sebebiyet vermemiştir. Bir alfabede 4 göstergesi i sesini temsil ediyorsa, M göstergesi s sesini, M göstergesi de m sesini temsil ediyordu. Ayrıca M ve M s ve m veya m ve s için kullanılıyordu.

169

TACHYGRAPHIE - ESKİ YUNAN STENOĞRAFİSİ											
Gösterge	Değer	Gösterge	Değer	Gösterge	Değer	Gösterge	Değer	Gösterge	Değer	Gösterge	Değer
-	a	/	/	ε	η	η	n	:	..	τ	t
α	b	β	γ	θ	ι	κ	λ	μ	ν	ξ	ü
β	g	δ	ε	ι	κ	λ	μ	ν	ξ	π	ph
γ	d	ζ	η	κ	λ	μ	ν	ξ	π	ρ	kh
δ	e	η	θ	ι	κ	λ	μ	ν	ξ	ψ	ps
ε	dz	θ	ι	κ	λ	μ	ν	ξ	π	σ	ö

Bitiş göstergeleri

Gösterge	Değer	Gösterge	Değer	Gösterge	Değer	Gösterge	Değer	Gösterge	Değer
υ	ai	ϕ	ou	δ	eis	λ	ēs	υ	os
η	au	ρ	ais	υ	en	λ	in	ν	oun
ι	ci	ρ	ein	ρ	es	λ	is	ξ	ous
κ	eu	ρ	an	ρ	eus	λ	ois	ν	ön
λ	oi	ρ	as	ρ	ên	λ	on	ν	ös

Kısaltmalar

Gösterge	Değer	Gösterge	Değer	Gösterge	Değer	Gösterge	Değer	Gösterge	Değer
ζ	ba	λ	ra	ρ	dö	η	dzein	λ	don
η	ga	ρ	sa	υ	thai	λ	seis	λ	dos
λ	da	ρ	ta	η	rau	λ	den	λ	roun
ρ	tha	ρ	pha	ρ	dei	λ	tes	λ	dous
κ	ka	ρ	kha	ρ	teu	λ	leus	λ	tous
λ	la	ρ	de	η	toi	λ	tên	λ	thün
υ	ma	ρ	dé	η	tou	λ	tés	λ	nün
z	na	ρ	di	η	tais	λ	tin	λ	tön
η	ksa	ρ	do	η	tis	λ	tis	λ	dös
λ	pa	ρ	dü	η	tas	λ	thois	λ	

gnö, thli, pre, phtheg, am, kreit, bal, pol, gar, ber, ér.

Eski Yunan stenografisi bir hece yazadır; ünsüzlerle ünlüler birleştirilir, hece işaretleri ayrı yazılır.

177

Görsel 13. İtaliç dillerden Romen ve Stenografik Tiro İşaretleri Karşılaştırması
Kaynak: Faulmann, 2020, s. 192-194

ESKİ İTALİK DİLLERİN YAZILARI											
Değer	Etrüsk	Umbria	Oskça	Falisci	Messapia	Romen					
						Eski	Yeni				
a	Α	Α	Α	Α	Α	Α	Α				
b	Β	Β	Β	Β	Β	Β	Β				
g	Γ	Γ	Γ	Γ	Γ	Γ	Γ				
d	Δ	Δ	Δ	Δ	Δ	Δ	Δ				
e	Ε	Ε	Ε	Ε	Ε	Ε	Ε				
v, f	Φ	Φ	Φ	Φ	Φ	Φ	Φ				
dz	Θ	Θ	Θ	Θ	Θ	Θ	Θ				
x	Χ	Χ	Χ	Χ	Χ	Χ	Χ				
θ	Θ	Θ	Θ	Θ	Θ	Θ	Θ				
i	Ι	Ι	Ι	Ι	Ι	Ι	Ι				
k	Κ	Κ	Κ	Κ	Κ	Κ	Κ				
l	Λ	Λ	Λ	Λ	Λ	Λ	Λ				
m	Μ	Μ	Μ	Μ	Μ	Μ	Μ				
n	Ν	Ν	Ν	Ν	Ν	Ν	Ν				
o	Ο	Ο	Ο	Ο	Ο	Ο	Ο				
p	Π	Π	Π	Π	Π	Π	Π				
q	Ρ	Ρ	Ρ	Ρ	Ρ	Ρ	Ρ				
r	Ρ	Ρ	Ρ	Ρ	Ρ	Ρ	Ρ				
s	Σ	Σ	Σ	Σ	Σ	Σ	Σ				
t	Τ	Τ	Τ	Τ	Τ	Τ	Τ				
u	Υ	Υ	Υ	Υ	Υ	Υ	Υ				
ph	Φ	Φ	Φ	Φ	Φ	Φ	Φ				
ks	Χ	Χ	Χ	Χ	Χ	Χ	Χ				
f	Φ	Φ	Φ	Φ	Φ	Φ	Φ				
rs	Ρ	Ρ	Ρ	Ρ	Ρ	Ρ	Ρ				
ie	Ι	Ι	Ι	Ι	Ι	Ι	Ι				

Rakamlar

Etrüsk: 11, A V 5, X + 10, + 50, 100, 8 1000.

Romen: I 1, II 2, III 3, IV (III) 4, V 5, VI 6, VII 7, VIII (IX) 8, IX 9, X 10, XI 11, XII 14, XV 15, XIX 19, XX 20, XXIV 24, XXX 30, XL 40, L 50, LX 60, LXX 70, LXXX 80, LXXXIX 89, XC 90, CC 100, CC 200, D 500, CIO, M 1000, MDCCCLXXXVIII 1878.

Romen rakamlarının bazı özellikleri vardır; V göstergesi el şeklini, X ise iki el şeklini sembolize eder. L göstergesi de C = C 100 göstergesinin yarısını ifade ediyor olmalıdır.

192

TİRO İŞARETLERİ											
Göst.	Değer	Göst.	Değer	Göst.	Değer	Göst.	Değer	Göst.	Değer	Göst.	Değer
Γ	entis	ι	itur	δ	de	ρ	num	ι	tat		
Γ	entibus	ι	ius	ι	do	ρ	ra	ι	tato		
Γ	entiam	ι	ium	ι	dorum	ρ	rum	ι	tatis		
δ	er	ι	o	ι	dum	ι	rant	ι	te		
υ	ere	ι	oa	ι	la	ι	re	ι	ter		
υ	eris	ι	or	ι	lia	ι	ret	ι	ti		
ι	es	ι	orem	ι	liam	ι	rer	ι	tia		
Γ	et	ι	orum	ι	lium	ι	rere	ι	tio		
υ	etur	ι	os	ι	lii	ι	remus	ι	tis		
ι	i	ι	u	ι	liis	ι	res	ι	tatem		
ι	ia	ι	uam	ι	m	ι	ri	ι	to		
υ	iae	ι	um	ι	mam	ι	ris	ι	toribus		
υ	ie	ι	unt	ι	ma	ι	rorum	ι	torum		
ι	ii	ι	ur	ι	me	ι	s	ι	to		
υ	is	ι	us	ι	mo	ι	sa	ι	tos		
ι	im	ι	ilia	ι	na	ι	sem	ι	tu		
υ	imus	ι	us	ι	ne	ι	t	ι	tun		
υ	inus	ι	bilibus	ι	nes	ι	ta	ι	tus		
ι	is	ι	ci	ι	ni	ι	tam	ι			
ι	it	ι	cum	ι	nis	ι	tas	ι			

Tiro işaretleri, CICERO'nun bir azatısı olan MARCUS TULLIUS CICERO tarafından, CICERO'nun konuşmalarını kaydetmek için icat edildi. Sözcükler, öneklere ve soneklere için, Tiro tarafından geliştirilen kısaltmalara daha sonra diğerleri de eklendi ve özellikle Hıristiyan dininin egemen olmasıyla birlikte, İncil'e ilgili isimler de ilave edildi. Bu yazı türünün Kayser zamanında Roma'da çok yaygın olmasına, hatta okullarda bile öğretilmesine rağmen, pek az belge günümüze kadar kalabilmiştir. Klasik dilin çökmesiyle birlikte, işaret bilgisi de unutuldu. Tiro işaretleri ortaçağda sadece noter belgelerinde nadiren kullanılıyor ve işaretler hakkındaki bilgiler kelime kataloglarında korunuyordu.

194

Alman stenograf yazar Carl Faulmann'a (2020) göre; asıl amacı klasik harfler yerine hızlı yazmayı mümkün kılan ve daha karmaşık sesleri basitçe okutabilen işaret tasarımları olarak ortaya çıkan stenografinin 1600'lü yıllarda İngilizler tarafından yeniden ortaya koyulmasıyla birçok yenilikçi stenografi çeşidi üretilmiştir. Bu yenilikçi çeşitlerin ilki 1602'de İngiliz John Willis tarafından kısa ses işaretleri ve kısaltmalar olarak hazırlanan -yeterince yaygınlaşmamış- bir sistemdir. Ardından 1767'de John Byrom stenografinin temel kurallarını geliştirerek fonetik esas üzerine kurulu bir yazı geliştirmiştir. Bu esasa göre en sık kullanılan seslerin en küçük yazıldığı, en sık birleştirilen seslerin ise birleştirmeye en müsait işaretler olarak tasarlandığı bir sistem söz konusudur. Yazar, Byrom'un yazıdaki en basit göstergeler olarak kolay geometrik işaretleri seçtiğini; ünlüleri, ünsüzlerin farklı yerlerine ilave edilen noktalar yardımıyla ifade ettiğini belirtmektedir (Faulmann, 2020, s. 237).

Faulmann'ın anlatımına göre, aynı sistemi 1786'da yeniden ele alan Samuel Taylor ise kısaltmaları azaltıp ünlüleri neredeyse tamamen çıkararak çok daha basit bir stenografi sistemi hâline getirmiştir. Ne var ki bu sistem basitliği sayesinde Avrupa'da hemen her dile uyarlanabilmiş olmasına karşın ünlülerin okunamıyor oluşu nedeniyle, öğrenimde güçlük yaratmıştır. Taylor'ın ardından stenografi sistemini kolayca okuyabilecek bir çözüm arayışındaki Isaac Pitman ise, stenografik işaretlerin konuşma seslerini tam olarak karşılayabildiği ve bu nedenle sesyazı olarak da ifade edilebilecek fonografi adını verdiği yeni bir sistem geliştirmiştir (Görsel 14).

Görsel 14. Isaac Pitman'ın geliştirdiği fonografi sistemi
Kaynak: Faulmann, 2020, s. 240-241

I. PITMAN İNGİLİZCE FONOGRAFI											
Ünlüler											
Antiqua	İtaliik	El yazısı	Stenografik	Antiqua	İtaliik	El yazısı	Stenografik	Antiqua	İtaliik	El yazısı	Stenografik
â	A	a	∩	A	A	a	∩	i, ay	∩	woh	∩
E	E	e	∩	E	E	e	∩	oi, oy	∩	woo	∩
I	I	i	∩	I	I	i	∩	ow	∩	yah	∩
O	O	o	∩	O	O	o	∩	wah	∩	yeh	∩
U	U	u	∩	U	U	u	∩	wch	∩	yee	∩
W	W	w	∩	U	U	u	∩	wec	∩	yaw	∩
* i	* i	* i	∩	U	u	u	∩	waw	∩	yoo	∩

I. PITMAN İNGİLİZCE FONOGRAFI- BİLEŞİK HARFLER											
Göst.	Değer	Göst.	Değer	Göst.	Değer	Göst.	Değer	Göst.	Değer	Göst.	Değer
∩	pt	∩	pr	∩	ps	∩	pp	∩	st	∩	sp
∩	bt	∩	br	∩	bs	∩	bp	∩	stb	∩	sbr
∩	pt	∩	pr	∩	ps	∩	pp	∩	st	∩	sp
∩	bt	∩	br	∩	bs	∩	bp	∩	stb	∩	sbr
∩	pt	∩	pr	∩	ps	∩	pp	∩	st	∩	sp
∩	bt	∩	br	∩	bs	∩	bp	∩	stb	∩	sbr
∩	pt	∩	pr	∩	ps	∩	pp	∩	st	∩	sp
∩	bt	∩	br	∩	bs	∩	bp	∩	stb	∩	sbr
∩	pt	∩	pr	∩	ps	∩	pp	∩	st	∩	sp
∩	bt	∩	br	∩	bs	∩	bp	∩	stb	∩	sbr
∩	pt	∩	pr	∩	ps	∩	pp	∩	st	∩	sp
∩	bt	∩	br	∩	bs	∩	bp	∩	stb	∩	sbr
∩	pt	∩	pr	∩	ps	∩	pp	∩	st	∩	sp
∩	bt	∩	br	∩	bs	∩	bp	∩	stb	∩	sbr
∩	pt	∩	pr	∩	ps	∩	pp	∩	st	∩	sp
∩	bt	∩	br	∩	bs	∩	bp	∩	stb	∩	sbr
∩	pt	∩	pr	∩	ps	∩	pp	∩	st	∩	sp
∩	bt	∩	br	∩	bs	∩	bp	∩	stb	∩	sbr
∩	pt	∩	pr	∩	ps	∩	pp	∩	st	∩	sp
∩	bt	∩	br	∩	bs	∩	bp	∩	stb	∩	sbr
∩	pt	∩	pr	∩	ps	∩	pp	∩	st	∩	sp
∩	bt	∩	br	∩	bs	∩	bp	∩	stb	∩	sbr
∩	pt	∩	pr	∩	ps	∩	pp	∩	st	∩	sp
∩	bt	∩	br	∩	bs	∩	bp	∩	stb	∩	sbr
∩	pt	∩	pr	∩	ps	∩	pp	∩	st	∩	sp
∩	bt	∩	br	∩	bs	∩	bp	∩	stb	∩	sbr
∩	pt	∩	pr	∩	ps	∩	pp	∩	st	∩	sp
∩	bt	∩	br	∩	bs	∩	bp	∩	stb	∩	sbr
∩	pt	∩	pr	∩	ps	∩	pp	∩	st	∩	sp
∩	bt	∩	br	∩	bs	∩	bp	∩	stb	∩	sbr
∩	pt	∩	pr	∩	ps	∩	pp	∩	st	∩	sp
∩	bt	∩	br	∩	bs	∩	bp	∩	stb	∩	sbr
∩	pt	∩	pr	∩	ps	∩	pp	∩	st	∩	sp
∩	bt	∩	br	∩	bs	∩	bp	∩	stb	∩	sbr
∩	pt	∩	pr	∩	ps	∩	pp	∩	st	∩	sp
∩	bt	∩	br	∩	bs	∩	bp	∩	stb	∩	sbr
∩	pt	∩	pr	∩	ps	∩	pp	∩	st	∩	sp
∩	bt	∩	br	∩	bs	∩	bp	∩	stb	∩	sbr
∩	pt	∩	pr	∩	ps	∩	pp	∩	st	∩	sp
∩	bt	∩	br	∩	bs	∩	bp	∩	stb	∩	sbr
∩	pt	∩	pr	∩	ps	∩	pp	∩	st	∩	sp
∩	bt	∩	br	∩	bs	∩	bp	∩	stb	∩	sbr
∩	pt	∩	pr	∩	ps	∩	pp	∩	st	∩	sp
∩	bt	∩	br	∩	bs	∩	bp	∩	stb	∩	sbr
∩	pt	∩	pr	∩	ps	∩	pp	∩	st	∩	sp
∩	bt	∩	br	∩	bs	∩	bp	∩	stb	∩	sbr
∩	pt	∩	pr	∩	ps	∩	pp	∩	st	∩	sp
∩	bt	∩	br	∩	bs	∩	bp	∩	stb	∩	sbr
∩	pt	∩	pr	∩	ps	∩	pp	∩	st	∩	sp
∩	bt	∩	br	∩	bs	∩	bp	∩	stb	∩	sbr
∩	pt	∩	pr	∩	ps	∩	pp	∩	st	∩	sp
∩	bt	∩	br	∩	bs	∩	bp	∩	stb	∩	sbr
∩	pt	∩	pr	∩	ps	∩	pp	∩	st	∩	sp
∩	bt	∩	br	∩	bs	∩	bp	∩	stb	∩	sbr
∩	pt	∩	pr	∩	ps	∩	pp	∩	st	∩	sp
∩	bt	∩	br	∩	bs	∩	bp	∩	stb	∩	sbr
∩	pt	∩	pr	∩	ps	∩	pp	∩	st	∩	sp
∩	bt	∩	br	∩	bs	∩	bp	∩	stb	∩	sbr
∩	pt	∩	pr	∩	ps	∩	pp	∩	st	∩	sp
∩	bt	∩	br	∩	bs	∩	bp	∩	stb	∩	sbr
∩	pt	∩	pr	∩	ps	∩	pp	∩	st	∩	sp
∩	bt	∩	br	∩	bs	∩	bp	∩	stb	∩	sbr
∩	pt	∩	pr	∩	ps	∩	pp	∩	st	∩	sp
∩	bt	∩	br	∩	bs	∩	bp	∩	stb	∩	sbr
∩	pt	∩	pr	∩	ps	∩	pp	∩	st	∩	sp
∩	bt	∩	br	∩	bs	∩	bp	∩	stb	∩	sbr
∩	pt	∩	pr	∩	ps	∩	pp	∩	st	∩	sp
∩	bt	∩	br	∩	bs	∩	bp	∩	stb	∩	sbr
∩	pt	∩	pr	∩	ps	∩	pp	∩	st	∩	sp
∩	bt	∩	br	∩	bs	∩	bp	∩	stb	∩	sbr
∩	pt	∩	pr	∩	ps	∩	pp	∩	st	∩	sp
∩	bt	∩	br	∩	bs	∩	bp	∩	stb	∩	sbr
∩	pt	∩	pr	∩	ps	∩	pp	∩	st	∩	sp
∩	bt	∩	br	∩	bs	∩	bp	∩	stb	∩	sbr
∩	pt	∩	pr	∩	ps	∩	pp	∩	st	∩	sp
∩	bt	∩	br	∩	bs	∩	bp	∩	stb	∩	sbr
∩	pt	∩	pr	∩	ps	∩	pp	∩	st	∩	sp
∩	bt	∩	br	∩	bs	∩	bp	∩	stb	∩	sbr
∩	pt	∩	pr	∩	ps	∩	pp	∩	st	∩	sp
∩	bt	∩	br	∩	bs	∩	bp	∩	stb	∩	sbr
∩	pt	∩	pr	∩	ps	∩	pp	∩	st	∩	sp
∩	bt	∩	br	∩	bs	∩	bp	∩	stb	∩	sbr
∩	pt	∩	pr	∩	ps	∩	pp	∩	st	∩	sp
∩	bt	∩	br	∩	bs	∩	bp	∩	stb	∩	sbr
∩	pt	∩	pr	∩	ps	∩	pp	∩	st	∩	sp
∩	bt	∩	br	∩	bs	∩	bp	∩	stb	∩	sbr
∩	pt	∩	pr	∩	ps	∩	pp	∩	st	∩	sp
∩	bt	∩	br	∩	bs	∩	bp	∩	stb	∩	sbr
∩	pt	∩	pr	∩	ps	∩	pp	∩	st	∩	sp
∩	bt	∩	br	∩	bs	∩	bp	∩	stb	∩	sbr
∩	pt	∩	pr	∩	ps	∩	pp	∩	st	∩	sp
∩	bt	∩	br	∩	bs	∩	bp	∩	stb	∩	sbr
∩	pt	∩	pr	∩	ps	∩	pp	∩	st	∩	sp
∩	bt	∩	br	∩	bs	∩	bp	∩	stb	∩	sbr
∩	pt	∩	pr	∩	ps	∩	pp	∩	st	∩	sp
∩	bt	∩	br	∩	bs	∩	bp	∩	stb	∩	sbr
∩	pt	∩	pr	∩	ps	∩	pp	∩	st	∩	sp
∩	bt	∩	br	∩	bs	∩	bp	∩	stb	∩	sbr
∩	pt	∩	pr	∩	ps	∩	pp	∩	st	∩	sp
∩	bt	∩	br	∩	bs	∩	bp	∩	stb	∩	sbr
∩	pt	∩	pr	∩	ps	∩	pp	∩	st	∩	sp
∩	bt	∩	br	∩	bs	∩	bp	∩	stb	∩	sbr
∩	pt	∩	pr	∩	ps	∩	pp	∩	st	∩	sp
∩	bt	∩	br	∩	bs	∩	bp	∩	stb	∩	sbr
∩	pt	∩	pr	∩	ps	∩	pp	∩	st	∩	sp
∩	bt	∩	br	∩	bs	∩	bp	∩	stb	∩	sbr
∩	pt	∩	pr	∩	ps	∩	pp	∩	st	∩	sp
∩	bt	∩	br	∩	bs	∩	bp	∩	stb	∩	sbr
∩	pt	∩	pr	∩	ps	∩	pp	∩	st	∩	sp
∩	bt	∩	br	∩	bs	∩	bp	∩	stb	∩	sbr
∩	pt										

Uluslararası Fonetik Birliđi (IPA) alfabesinin geliřimi, Isaac Pitman ve Alexander J. Ellis'in 1847 Alfabesi'nin modifikasyonuna kadar uzanmaktadır. Çeřitli dillere uyarlanabilen fonetik semboller oluřturmak amacıyla bařlatılan IPA, ilk zamanlarında eđitimciler ve öđrenciler için sadeliđi ön planda tutmuřtur. Daha sonra alfabe, üyelerin önerileriyle her ses için farklı iřaretler, evrensel kullanım ve minimum aksan kullanımı gibi ilkelere göre geliřim göstermiřtir. Alçakgönüllü biçimde bařlayan proje zamanla daha da geliřerek IPA'nın odak noktası olan fonemik transkripsiyondan, aksan iřaretlerine uyum sađlama ve dil kapsamını İngilizce, Fransızca ve Almancanın ötesine geniřletme gibi atılımlarla fonetik çalıřma için daha geniř bir araca evrilmiřtir (IPA, 1999, s. 195-197).

IPA'nın yapımında sadece fonetik açıdan her bir sembolün uygunluđuna deđil, aynı zamanda sembollerin tipografik bakıř açısından da uygunluđuna dikkat edilmiřtir. IPA'nın Roma dıřı sembolleri, mümkün olduđunca, Roma harfleriyle uyumlu olacak řekilde yapılmıřtır. Örneđin, IPA'da yer alan Yunan harfleri, Roma uyarlamalarıdır; Yunanca β harfinin alıřlagelmiř řekli Roma tipine uymadıđından, IPA'da β formu verilmiřtir. Dernek, yeni sembollerin tasarımı için model olarak italik sembol biçimlerinin kullanılmasını desteklemez (IPA, 1999, s. 159).

IPA'nın kullanım kılavuzu ve internet sitesi kaynaklarına bakıldıđında yazı tasarımcıları açısından belirli kiřilere dair bilgilerin bulunmadıđı; ticari yazıyüzlerinde olduđu gibi kendisiyle iliřkilendirilmiř belirli yazı tasarımcılarına sahip olmadıđı görölmektedir. Bununla birlikte IPA sembollerinin genellikle standart Unicode yazıyüzlerinde kullanıldıđı anlařılmaktadır.

Unicode standardı her karaktere benzersiz bir numara atayarak platformlar, cihazlar, uygulamalar ve diller arasında evrensel uyumluluk sađlar. Modern yazılım sađlayıcıları tarafından yaygın olarak benimsenen Unicode, büyük iřletim sistemlerinde, arama motorlarında, tarayıcılarda, dizüstü bilgisayarlarda, akıllı telefonlarda, internette dil ve sembol temsilinin temelini oluřturarak bozulma olmadan veri aktarımını kolaylařtırır. Küresel dil kapsamı için sınırlı ve yetersiz olan çok sayıda eski karakter kodlamasının aksine, Unicode kapsamlı bir çözümler sađlamaktadır. Kâr amacı gütmeyen bir kuruluř olan Unicode Konsorsiyumu ise çağdař yazılım ürünlerinde ve diđer standartlarda metin gösterimini yönetmek için Unicode standardının ve ilgili küreselleřme standartlarının geliřtirilmesine ve tanıtılmasına öncülük etmektedir (URL-3).

Sonuç olarak IPA simgelerini görüntülemek için herhangi bir Unicode uyumlu yazıyüzü kullanılabilir. Ayrıca bir yazıyüzünde IPA sembollerinin kullanıldığı durumlar için birliğin kendi internet sitesinde yazıyüzünün kullanım durumuna uygun şekilde lisanslandığından emin olmak adına; yeni sürümler veya değişiklikler de dâhil olmak üzere belirli yazıyüzleri hakkında ayrıntılı bilgi ve öneriler bulunmaktadır. Bu öneriler IPA'nın oluşturulması ve kullanılmasına yönelik başlıca ilkelerle uyumlulukları bağlamında derecelendirilerek aktarılmaktadır. Söz konusu ilkeler ise IPA kullanım kılavuzunda aşağıdaki gibi belirtilmektedir:

(a) Belli bir dilde geçen iki ses, bir kelimeyi diğerinden ayırt etmek için kullanıldığında, bunlar mümkün olan her yerde aksansız iki farklı sembolle temsil edilmelidir. Mümkün olduğunca sıradan Latin harfleri kullanılmalı; ancak Latin alfabesinin yetersiz kaldığı durumlarda diğer sembollere başvurulmalıdır.

(b) İki ses çok benzer olduğunda ve herhangi bir dilde ifadelerin anlamlarını ayırt etmek için kullanıldığı bilinmediğinde, bunlar kural olarak aynı sembolle temsil edilmelidir. Bununla birlikte, gerektiğinde bu tür sesleri ayırt etmek için ayrı semboller veya aksan işaretleri kullanılabilir.

(c) Aksan işaretlerinden tamamen vazgeçmek mümkün değildir. Uluslararası Fonetik Derneği, kullanımlarının mümkün olduğunca aşağıdaki durumlarla sınırlandırılmasını tavsiye eder:

(i) Uzunluğu, gerilimi ve perdeyi belirtmek için.

(ii) Seslerin çok küçük tonlarını temsil etmek için.

(iii) Tek bir aksan işaretinin kullanılması, bir dizi yeni sembol tasarlama gerekliliğini ortadan kaldırdığında (örneğin, genizden yapılmış sesli harflerin temsilde olduğu gibi) (IPA, 1999, s. 159-160).

IPA, kendi internet sitesi üzerinden bu ilkelerle uyumlu belirli yazıyüzleri ve kullanım talimatlarını vermektedir. Özellikle günümüzde bilgisayar ortamında yazı kullanımının yaygınlığı sebebiyle Unicode fonetik sembollerini internet tarayıcılarında doğru şekilde görüntülemek için Unicode uyumlu bir tarayıcı gerektiğini -mevcut tüm tarayıcılar öyledir- ve IPA sembollerini içeren bir Unicode yazıyüzünün kurulmasının önemini vurgulamaktadır. Sayfasında IPA and Unicode sekmesinde, UCL Psychology and Language Science iş birliğiyle yayınlanan önerilere göre yazıyüzleri arasında Arial Unicode MS, Charis SIL, Doulos SIL, Gentium, Lucida Grande, Lucida Sans Unicode, Segoe UI, Tahoma ve Times New Roman'ın bulunduğu görülmektedir (URL-4; URL-5). Bu öneriyle birlikte IPA ilkelerine uyum bağlamında üç ideal yazıyüzünün özellikle ön plana

çıkarıldığı görülmektedir. Bu yazıyüzleri uyum derecesine göre en başta IPA Kiel olmak üzere DejaVu Sans ve Doulos SIL olarak belirtilmektedir. Bu üçünün özellikle belirtilmesinde birtakım fark ve çeşitlilik unsurlarının açıklamalarına da ayrıca yer verilmektedir.

Öncelikle Uluslararası Fonetik Birliği (IPA), yazıyüzü seçimlerinin IPA sembollerinin görsel temsilini etkilediğini kabul etmektedir. Aktarılan bilgilere göre; hiçbir yazıyüzü, birliğin orijinal sembol şekilleriyle mükemmel biçimde uyum sağlamazken, özellikle 2005 çizelgesinde kullanılan IPA Kiel yazıyüzü, IPA'nın amacına sıkı sıkıya bağlıdır. Ancak sınırlı erişilebilirliği nedeniyle ücretsiz olarak kullanılabilen Unicode uyumlu alternatifler de önerilmektedir.

2015 tablosu, açık lisanslı bir sans-serif yazıyüzü olan DejaVu Sans'ın ve SIL International'ın serif yazıyüzü olan Doulos SIL'in kullanılmasını önermektedir. Öneriye göre DejaVu Sans, mevcut en iyi açık lisanslı sans-serif yazıyüzü olarak kabul edilmekle birlikte, IPA Kiel ile karşılaştırıldığında dişsiz kanat sembolü gibi bazı sembol farklılıkları olduğu da belirtilmektedir. Doulos SIL'in, IPA Kiel ile karşılaştırılmasında ise daha büyük vurgulu aksan işaretleri ve belirli aksan işaretlerinin tasvirindeki farklılıklar gibi sembol şekillerindeki ayırıcı özelliklere değinilmektedir. Bu farklılıklara rağmen her iki yazıyüzü de yaygın kullanımı ve açık font lisanslarına uygunluğu nedeniyle IPA tarafından önerilmektedir (URL-6). Serif ve sans-serif önerilerden IPA Kiel ile DejaVu Sans kullanılarak oluşturulan çizelgeler Görsel 16'da verildiği gibidir.

IPA'nın *Handbook Of The International Phonetic Association: A Guide To The Use Of The International Phonetic Alphabet* (1999) başlıklı 204 sayfalık kullanım kılavuzu ve internet üzerinden ilettiği bu ve benzeri daha çok sayıda teknik bilgi mevcuttur. Bu ayrıntıları kısaca açıklamak mümkün olmamakla birlikte inceleme kapsamında birliğin kuruluşu, amacı, temel işlevi ve yazı tasarımındaki oluşumuna değinilmiştir.

Periyodik olarak gözden geçirilmeye ve yenilenmeye tabi olan IPA Alfabesi, yaygın olarak kabul edilen bir standart olmaya devam etmektedir. Tartışmalara rağmen, gelecekteki evriminin fonolojik teorideki, pratik uygulamalardaki ilerlemeleri ve konuşma üretimi ve algı çalışmalarından elde edilen bulguları yansıtması da beklenmektedir. IPA'nın yeni bilgilere uyum sağlama konusundaki kararlılığı, geçerliliğinin devam etmesini sağlayacaktır (IPA, 1999, s. 197).

davranışını kanıtlar niteliktedir. Görünen o ki bu arayış, sonunda yazı sistemleri kavram ve hece anlatımından tamamen sesleri temsil eden, konuşma dilindeki her bir ses için bir işaret tayin eden bir harfler sistemi olan alfabeye dönüşene kadar binlerce yıl yoğun biçimde sürmüştür.

Kaçınılmaz olarak küreselleşen dünyada toplumların ayrı ayrı geliştirdikleri bu ses temsil sistemleri, farklı kültürlerin birbirleriyle etkileşimi söz konusu olduğunda konuşma dili farklılıklarını aşamamış ve bunun sonucunda ses temsilleri için standart yapıların arayışları başlamıştır. Antik Yunan'da standart anlatım adına geliştirilmiş olan ilk yazı sistemi özellikle modern dönemde yoğun etkileşim ihtiyacı nedeniyle tekrar gündeme getirilerek dil bilim uzmanları tarafından çeşitli stenografik yazım tekniklerinin geliştirilmesini sağlamıştır. Ne var ki çoğunlukla Kuzey ve Batı ülkelerinde kullanılan ve küresel ses temsilleri olmak yerine daha bölgesel standartlaşma sağlayan stenografi yaygınlık anlamında yine sınırlı kalmıştır. Sonuç olarak stenografiyle birlikte günyüzüne çıkıp önem kazanan fonografi, uluslararası düzeyde bir ses temsili için son derece işlevsel bir alfabenin keşfini sağlamış; nihayet bugün hâlâ kültürlerarası yabancı kelimelerin okunmasında kullanılan Uluslararası Fonetik Alfabeti (IPA) icat edilmiştir. İnsan belleğinde nitelikli bilişsel kazanım sağlayan soyutluk ve şematik öğrenim doğasına tam uyum sağlayan IPA, dünya üzerindeki tüm dillerin ve tüm telaffuzların seslerini işaretlerle temsil etmeyi hedefleyen son derece çağdaş ve yenilikçi bir girişim olarak değerlendirilebilir.

Sunulan açıklama ve incelemeler göz önünde bulundurulduğunda IPA'nın 1800'lerin ortalarından bugüne olan yolculuğunda vadedtiği olgu, temelde dil bilim alanına girmekte olup; tarih, eğitim bilimleri ve bilişim alanlarıyla da etkileşimli bir geçmişe sahiptir. Özellikle 1980'li yıllar sonrası bilişim ve tasarım alanlarının etkisinin artarak çeşitli yayıncılar, yazılımcılar ve/veya tasarımcılar tarafından farklı karakter setleri içerisinde fonetik sembollerin geliştirildiği görülmektedir. Özellikle günümüz sanal ortamında IPA'nın kullanımında ve yaygınlaşmasında tipografik üretimin önemi her geçen gün artarak devam etmekte; tarihçi, dil bilimci ve bilişimcilerin de içinde bulunduğu bir iş birliğiyle devam eden araştırmaların bulgularının son kertede görsellerin temsili bağlamında başat bir rol üstlendiği anlaşılmaktadır. Sonuç olarak tipografi disiplini, IPA'nın disiplinler arası vizyonu fonetik alanında devam eden yeni ses temsilleri arayışında, projeyi kitleler ve nesiller arası sürdürülebilirliğe taşıyan bir eleman olarak değerlendirilmiştir. Ayrıca, günümüz küreselleşen ağ toplumları açısından bakıldığında dil öğreniminin artan önemi nedeniyle IPA'nın küçük yaşlardan itibaren her bireye öğretilmesi gerekliliğini de vurgulamak yerinde olacaktır.

Araştırma ve Yayın Etiği Beyanı

Araştırma, Etik Kurul Kararı gerektirmemektedir.

Çıkar Çatışması Beyanı

Makale ile ilgili herhangi bir kurum, kuruluş ve kişi ile çıkar çatışması yoktur.

KAYNAKÇA

- Amadasi Guzzo, M. G. (2019). *The language*, (López-Ruiz, C., ve Doak, B. R., Ed.).*The Oxford handbook of the phoenician and punic mediterranean* içinde (s. 354-391). Oxford University Press.
- Arnheim, R. (2018). *Görsel düşünme*. Metis Yayınları.
- Berger, J. (1972). Görme Biçimleri. 20 Kasım 2023 tarihinde <https://www.youtube.com/watch?v=q8IrtwUuIJM> adresinden erişilmiştir.
- Carpenter, R. (1933). The antiquity of the Greek alphabet. *American Journal of Archaeology*, 37(1), 8-29.
- Einarson, B. (1967). Notes on the development of the greek alphabet. *Classical Philology*, 62(1), 1-24.
- Faulmann, C. (2020). *Yazı kitabı: Tüm yerkürenin, tüm zamanların yazı göstergeleri ve alfabeleri*. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Hackh, I. W. (1927). The history of the alphabet. *The Scientific Monthly* 25(2), 97-118.
- International Phonetic Alphabet (t.y.). *URL-1*. 16 Kasım 2021 tarihinde <https://www.internationalphoneticalphabet.org> adresinden edinilmiştir.
- International Phonetic Alphabet (t.y.). *URL-2*. 16 Kasım 2021 tarihinde <https://www.internationalphoneticalphabet.org> adresinden edinilmiştir.
- International Phonetic Alphabet (t.y.). *URL-4*. 16 Kasım 2021 tarihinde <https://www.internationalphoneticassociation.org/content/ipa-chart> adresinden edinilmiştir.
- International Phonetic Alphabet (t.y.). *URL-6*. 20 Kasım 2023 tarihinde <https://www.internationalphoneticassociation.org/content/full-ipa-chart#ipachartkiel> adresinden edinilmiştir.
- International Phonetic Association. (1999). *Handbook of the international phonetic association: A guide to the use of the international phonetic alphabet*. Cambridge University Press.
- Jean, G. (2020). *Yazı: insanlığın belleği*. Yapı Kredi Yayınları.
- Jifa, G., & Lingling, Z. (2014). Data, DIKW, big data and data science. *Procedia Computer Science* (pp. 814-821). Elsevier.
- Jung, C. G. (2020). *İnsan ve sembolleri*. Kabalıcı.

- McLuhan, M., & Logan, R. K. (1977). Alphabet, mother of invention. *ETC: A review of general semantics*, 373-383.
- Millard, A. R. (1986). The infancy of the alphabet. *World Archaeology*, 17(3), 390-398.
- Naveh, J. (1988). The origin of the Greek alphabet. *In the alphabet and the brain: the lateralization of writing* (pp. 84-91). Springer Berlin Heidelberg.
- Naveh, J. (1997). *Early history of the alphabet*. The Magnes Press. Hebrew University.
- Papadopoulos, J. K. (2016). The early history of the Greek alphabet: New evidence from eretria and methone. *Antiquity*, 90(353), 1238-1254.
- Pekacar, Ç & Güner Dilek, F. (Çev.). (2009). II. International phonetic alphabet (IPA). *Dil Araştırmaları*, 5(5), 67-86.
- Ucl Psychology & Language Sciences (2015). *URL-5*. 20 Kasım 2023 tarihinde <https://www.phon.ucl.ac.uk/home/wells/ipa-unicode.htm> adresinden edinilmiştir.
- Uçar, T. F. (2019). *Görsel iletişim ve grafik tasarım*. İnkılap.
- Unicode (2017). *URL-3*. 20 Kasım 2023 tarihinde <https://unicode.org/standard/WhatIsUnicode.html> adresinden edinilmiştir.
- Wadsworth, B. J. (2015). *Piaget'nin duyuşsal ve bilişsel gelişim kuramı*. Pegem.

Derleme Makale

Yaratıcı Süreçlerin Dijital Evrimi: Animasyon ve Yapay Zekâ

Özlem AYVAZ TUNÇ *, Hasret YAVUZ **

ORCID NO: 0000-0002-7039-9294

ORCID NO: 0000-0001-9178-6253

*Dr. Öğr. Üyesi, ozlematunc@omu.edu.tr, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarım Anasanat Dalı

**Sanatta Yeterlik, hasret_yavuz@outlook.com, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı

Öz

Yapay zekâ teknolojilerinin gelişimiyle birlikte, metin, görüntü ve ses komutlarını kullanan üretici sistemler ortaya çıkmaktadır. Bunlar gerçekte var olan görselleri analiz ederek yeni görüntüler ve videolar oluşturabilen, gerçekte var olmayan görüntülerden yeni görüntüler kurgulayabilen; ayrıca metin ve ses verilerinden sanat eserleri geliştirebilen yapay zekâ uygulamalarını kapsamaktadır. Yapay zekâ, doğal dildeki açıklamalardan yeni tasarımlar oluşturarak içeriksel ve biçimsel değişimleri açığa çıkarmaktadır. Bu olanaklar sanatçılar ve tasarımcılar için yeni bir araç olarak evrilmeyle birlikte üretkenlik ve özgünlük noktasında sorgulamalara ve tartışmalara neden olmaktadır. Sonuç olarak yapay zekâ, animasyon senaryoları oluşturabilmekte, kısa sürede donanım ihtiyacını en aza düşürerek karakter tasarımı ve konsept tasarımı yapabilmektedir.

Araştırmanın temel amacı, animasyon sanatının yapay zekâ teknolojileri ile olan temasını ele alarak bu durumun, yaratıcı süreçlere olan yansımalarını, sanatçı/tasarımcının rolü bağlamında incelemektir. Araştırma kapsamında, yapay zekânın animasyon üretim sürecine getirdiği yenilikler değerlendirilerek animasyonun geldiği mevcut konum, bu süreçte sanatçının veya tasarımcının rolü, tasarım dilindeki değişiklikler, tasarım sürecinin nasıl etkilendiği gibi kavramlar bütüncül ve gelecek odaklı bir bakış açısıyla tartışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: yapay zekâ, animasyon, doğal dil işleme, otomatik animasyon üretimi

Review Article

The Digital Evolution of Creative Processes: Animation and Artificial Intelligence

Özlem AYVAZ TUNÇ *, Hasret YAVUZ **

ORCID NO: 0000-0002-7039-9294

ORCID NO: 0000-0001-9178-6253

*Assist. Prof., ozlematunc@omu.edu.tr, Ondokuz Mayıs University, Faculty of Fine Arts, Dept. of Graphic Design

**Proficiency in Art, hasret_yavuz@outlook.com, Ondokuz Mayıs University, Graduate School of Education, Dept. of Art and Design

Abstract

With the development of artificial intelligence technologies, generative systems that use text, image and voice commands are emerging. These include artificial intelligence applications that can create new images and videos by analyzing existing images, create new images from images that do not actually exist, and develop works of art from text and audio data. Artificial intelligence creates new designs from natural language explanations and reveals contextual and formal changes. While these opportunities are evolving as a new tool for artists and designers, they are causing questions and discussions in terms of productivity and originality. As a result, artificial intelligence can create animation scenarios and make character and concept designs in a short time, minimizing the need for hardware.

The main purpose of the research is to examine the contact of animation art with artificial intelligence technologies and the reflections of this contact on creative processes in the context of the role of the artist/designer. Within the scope of the research, the innovations brought by artificial intelligence to the animation production process were evaluated and concepts such as the current position of animation, the role of the artist or designer in this process, changes in the design language, and how the design process is affected were discussed from a holistic and future-oriented perspective.

Keywords: artificial intelligence, animation, natural language processing, automatic animation generation

1. GİRİŞ

Günümüzün hızla evrilen teknolojik peyzajında önemli bir yere sahip olan yapay zekâ, animasyon sanatında önemli bir dönüşümü tetiklemektedir. Yapay zekâ; animasyon sanatında çeşitli teknikleri kullanarak hareket analizi, karakter animasyonu, arka plan tasarımı ve diğer temel animasyon bileşenlerini insanların elde edebileceğinden daha hızlı ve hassas bir şekilde gerçekleştirme potansiyeline sahiptir. Özellikle karakter animasyonu alanında yapay zekâ algoritmaları; karakterlerin mimikleri, hareketleri ve diyalogları gibi öğeleri daha etkin bir biçimde inşa edebilmektedir. Bununla birlikte yapay zekâ ile üretilen animasyonlar, sanatçının/tasarımcının rolünü dönüştürmektedir. Tasarımcılar, yapay zekâ tarafından oluşturulan animasyonları düzenleyerek ve geliştirerek iş süreçlerini hızlandırma fırsatına sahip olmaktadır. Ancak önemli bir vurgu yapılmalıdır ki yapay zekâ tamamen insan tasarımının yerini alabilecek kadar gelişmiş değildir. Tasarımcılar hâlâ animasyon senaryolarını şekillendirmekte ve karakter tasarımlarını üretmektedir. Bu bağlamda çalışma, yapay zekâ ve animasyon disiplinlerinin kesişim noktasını ve bu kesişimden kaynaklanan dönüşümleri incelemeyi amaçlamaktadır. Yapay zekânın animasyon sanatına sunduğu açımları anlayabilmek ve animasyon sanatının geleceğine dair yorumlarda bulunabilmek araştırmanın önemini ortaya koymaktadır.

Bu çalışma için ulusal ve uluslararası tezler, yerli ve yabancı literatür, online dergiler, kitaplar ve makaleler gibi çeşitli kaynaklar taranmıştır. Araştırma süreci, temel anahtar kavramlar üzerinden (örneğin animasyon, yapay zekâ, karakter animasyonu vb.) gerçekleştirilmiştir. Bu kaynaklar değerlendirilerek, araştırmanın ilgili bölümlerinde kullanılmıştır. Araştırma, mevcut literatürün derlenmesi, analiz edilmesi ve sentezlenmesine dayanmıştır. Araştırmada öncelikle "Yapay Zekâ ve Öğrenme Yöntemleri" başlığı altında yapay zekâ tanımları ve temel kavramlar açıklanacaktır. Ayrıca, yapay zekânın öğrenme biçimleri olan makine öğrenmesi, derin öğrenme ve yapay sinir ağları konuları ele alınacak, doğal dil işleme teknolojisi değerlendirilecektir. "Animasyon Sinemasının Gelişim Süreci ve Değişen Teknolojilerin Animasyon Üretim Sürecine Yansıması" başlığı altında, animasyonun tanımı, animasyon sinemasının gelişim süreci ve temel animasyon türleri gözden geçirilecektir. "Yapay Zekâ ve Animasyon" bölümünde, yapay zekânın animasyon üretimindeki rolleri ve yetenekleri ele alınarak yapay zekâ destekli animasyon üretimine örnekler sunulacaktır. Yapay zekâ ve animasyonun buluştuğu noktada, yapay zekânın animasyon sanatına olan etkisi incelenerek bu teknolojinin animasyon süreçlerine getirdiği

değişimler açıklanacaktır. "Sonuç ve Tartışma" bölümü ise elde edilen verilerin ve analizlerin temelinde yapay zekâ ile animasyon üretim pratiği hakkında bir değerlendirme sunacaktır. Bu bölümde, yapay zekânın animasyon dünyasındaki geleceği ve potansiyeli ele alınacaktır.

2. YAPAY ZEKÂ VE ÖĞRENME YÖNTEMLERİ

Yapay zekâ, çeşitli tanımları bulunan disiplinlerarası bir çalışma alanıdır. Mazzone & Elgammal'a (2019, s. 26) göre yapay zekâ, "karar verme, görüntü tanıma, dil çevirisi ve yaratıcılık gibi insan zekâsı eylemlerine paralel olarak çalışmak üzere tasarlanmış bir dizi algoritmadır". Artut'un (2019, s. 767) ifadesinde belirttiğine göre ise "mantık, öz-farkındalık, kavrama, akıl yürütme ve problem çözme gibi insana özgü bilişsel faaliyetlerin biyolojik olmayan bir yapı içerisinde yerine getirilmesidir". "Yapay zekânın amacı insan zekâsını bilgisayar aracılığıyla taklit etmektir" (Pirim, 2006, s. 84). Yapay zekâ, biyolojik olmayan bir olgudur ve geniş bir uzmanlık yelpazesi gerektirmektedir.

Yapay zekânın gelişimini sürdürmeye devam etmesiyle "insan dilinin anlamını kavrayabilen, deneyimlerden öğrenebilen ve tahmin yapabilen bilgisayar sistemleri" ortaya çıkmaktadır (Speaker Agency, 2023). Yapay zekâ, yüz tanıma teknolojisine sahip güvenlik uygulamalarından tıbbi teşhis ve desteğe, pazarlama süreçlerinde ürün çeşitlendirmesinden müşteri tavsiyesine, sürücüsüz araçlar ve navigasyon programlarına kadar farklı alanlarda kullanılmaktadır (Taluğ ve Eken, 2023, s. 18). Bu veriler, yapay zekânın günlük hayatta yaygınlaşarak kullanıldığını göstermektedir.

Yapay zekânın öğrenebilme yeteneğini sağlayan belli başlı yöntemler mevcuttur. Yaygın olarak kullanılan bu yapay zekâ yöntemleri, uzman sistemler, bulanık mantık, genetik algoritmalar, yapay sinir ağları, veri madenciliği, doğal dil işleme, tahmin analitiği, derin öğrenme ve makine öğrenimidir (Demirhan vd., 2010, s. 31). Veri, yapay zekânın öğrenme yeteneğinin kaynağı olarak ifade edilmektedir. Yapay zekâ, karmaşık verileri analiz etme özelliğine sahiptir; ancak bunun için çok fazla veri setiyle eğitilmesi gerekmektedir. Dijitalleşme süreciyle gerçekleşen veri patlaması da makine öğrenmesinin temelini oluşturmaktadır. Yapay zekâ, veriyi doğru bir biçimde "öğrenme" ve "yorumlama" ile bu öğrendiklerini belirli hedeflere ve görevlere ulaşmak için kullanmaktadır (Nilsson, 2010, s. 603). Makine öğrenimi ve derin öğrenme teknolojileri ile birleşen veriden anlam çıkarma işlemi ise yapay zekânın kendi kendine öğrenme sürecini başlatmaktadır. Böylece yapay zekâ, insana özgü düşünme yöntemlerini taklit edebilme özelliği kazanmaktadır.

Makine öğrenmesi, yapay zekâ algoritmalarının verilen örnek ve önceki çıkarımlarından yola çıkarak "kendi kendine öğrenmesini" sağlayan teknolojidir (Aylak vd., 2021, s. 77). Derin öğrenme ise yapay sinir ağları yoluyla öğrenim sağlamaktadır. Derin öğrenme yazılımları; metin, görüntü, video ve sesin işlenmesinde sıçramalara yol açarak "Yapay Zekâ Teknolojileri ile Animasyon Üretimi" başlığı altında incelenecek örneklerde de görüleceği üzere animasyon üretimine yeni yaratıcılık alanları açmaktadır.

Yapay sinir ağları (Artificial Neural Networks), insan beyninin bilgi işleme teknolojisinden esinlenerek geliştirilmiştir. İnsan beyninin çalışma şekli, basit bir biçimde simüle edilerek yapay zekâ programlarına öğrenme, hafızaya alma ve veriler arasındaki ilişkileri ortaya çıkarma kapasitesi sunmaktadır (Demirhan vd., 2010, s. 31-37). Doğal dil işleme teknolojisi ise yapay zekâ destekli sistemlerin günlük konuşma dilini analiz ederek ona uygun yanıtlar vermesini sağlamaktadır (Talan ve Aktürk, 2021, s. 130). Bu teknolojiler, sanat ve tasarım alanlarında da kullanılarak, animasyon üretim süreçlerinde yenilikçi yaklaşımların ortaya çıkmasına imkân sağlamaktadır.

3. ANİMASYON SİNEMASININ GELİŞİM SÜRECİ VE DEĞİŞEN TEKNOLOJİLERİN ANİMASYON ÜRETİM SÜRECİNE YANSIMASI

Türk Dil Kurumu Sözlüğü'nde (2023) "canlandırma" olarak karşılanan animasyon, Malaj'ın (2023) ifadesine göre çizimleri hareket ettirme sanatı veya ardışık çizimleri, modelleri ve kuklaları fotoğraflama, bunları hareketli görüntüler olarak görünecek şekilde manipüle etme yöntemidir. Hünerli (2005) tarafından da vurgulandığı gibi animasyon, gerçekte devinimi olmayan nesne ya da görüntülerin devinimliymiş izlenimi verecek biçimde düzenlenmesi ve kaydedilmesi yoluyla elde edilen görüntüdür. Ayrıca animasyon, belirli bir hikâye kurgusuna dayalı olarak yaratılan karakterlerin fizyolojik, duyuşsal ve bilişsel bileşenler bağlamında görselleştirilmesi ve hareketlendirilmesine dayalı öyküleme sürecidir (Erişti Bedir, 2016, s. 463). Bu tanımlar, animasyonun hem teknik hem de sanatsal bir disiplin olduğunu göstermektedir.

Animasyonun yaratıcılarından Norman McLaren, animasyonu "hareket eden çizimlerin değil, çizilenlerin hareket sanatı" olarak tanımlamaktadır (akt. Şenler, 2005, s. 100). McLaren'e göre her iki kare arasında ne olduğu, karenin üzerinde ne olduğundan çok daha önemlidir (s. 100). Bu yüzden animasyon, "kareler arasında (yer alan) görünmeyen aralıklar oluşturma sanatı" olarak ifade edilebilir (akt. Şenler, 2005, s. 100). Animasyon sanatının, karmaşıklığı ve yaratıcı potansiyeli ile hem görsel hem de işitsel dünyayı etkileyici bir şekilde bir araya getirdiği söylenebilir.

Başlangıçta el ile çizilen veya fiziksel nesnelerin fotoğraflanmasıyla yaratılan animasyonlarda animatörler, her kareyi tek tek çizerek veya nesnelere dikkatle hareket ettirerek canlandırmalarını gerçekleştirmekteydi. Teknolojik gelişmelerle birlikte ise animasyon teknikleri ve araçları büyük bir evrim geçirmiştir. Animasyon sinemasını, temelden değiştiren bu teknikler animasyon üretim süreçlerine yansımıştır. Böylece daha karmaşık ve renkli animasyonlar üretilebilir hâle gelmiştir.

Stop-motion (Görsel 1) gibi tekniklerin geliştirilmesinden sonra George Melies, "çoklu ışıklandırma ile basit kamera hilelerini kullanarak objeler üzerinde, görünür-görünmez yapma ve şekil değiştirme gibi işlemleri gerçekleştirmiştir" (Berk, 2017, s. 190-191).

Görsel 1. Art Clokey, Kil Animasyon Kısa Filmi *Gumby*, 1954

Kaynak:
<https://www.themagg.com/stop-motion-nedir-tarihi-asamalari/>



Disney gibi stüdyoların ortaya çıkışıyla klasik animasyon dönemi başlamıştır. "Beyaz Perde'nin Büyüsü" olarak adlandırılan bu dönem, çizgi animasyonun zirvesini temsil etmektedir. Animatörler, hareket unsurunun karmaşık ve katmanlı yapısı üzerinde çalışarak animasyon tekniklerinin ileri seviyelere ulaşmasını sağlamıştır (Akyürek, 2017). Disney gibi stüdyoların yükselmesi, animasyon sinemasının hem teknik hem de sanatsal açıdan büyük bir evrim geçirmesine olanak sağlamıştır. Bununla birlikte Disney'in animasyon sektöründeki başarısı, animatörlerin daha büyük ve çığır açan projelerde çalışma fırsatı bulmalarına yardımcı olmuştur. Animatörler, karakterlerin insan benzeri duygusal ifadelerini yaratma ve animasyonun hikâye anlatma potansiyelini en üst düzeye çıkarma konularında önemli figürler hâline gelmiştir. Ayrıca Disney stüdyolarının sinema ve animasyon endüstrisine getirdiği bir diğer teknik ise "Storyboard" tekniğidir (Göktepe, 2015, s. 55-56). Animasyon sinemasında yerini alan bu tekniğin, animasyon projesini ayrıntılı olarak planlama ve organize etme sürecinde kritik bir rol oynadığı söylenebilir. Aynı zamanda farklı yeteneklere sahip animatörler arasındaki iletişimi kolaylaştırarak ekip içi iş birliğini de

teşvik etmektedir. Büyük projelerde çalışan farklı yeteneklere sahip animatörlerin bir araya gelmesi, animasyonun daha çeşitli ve zengin bir sanat formu hâline gelmesini sağlamaktadır.

Daha sonraki dönemlerde ise bilgisayar ve yazılım teknolojisinin gelişimi, dijital animasyonun yükselmesine öncülük ederek devrim niteliğinde değişikliklere neden olmuştur. El ile çizimlerin yerini artık dijital araçlar almıştır. Taylor'a göre, elle üretim sürecinde görüntülerin kare kare çizilip kaydedilmesi prensibinin yerini, 3D animasyon ile bilgisayar ortamında matematiksel fonksiyonlarla kaydedilmesi almıştır (akt. Kozan, 2021, s. 79). Bu işlem animatörlerin daha önce mürekkep ve kâğıt üzerinde çizim yapma zorunluluğunu ortadan kaldırarak daha fazla esneklik kazanmalarını ve daha hızlı çalışmalarını mümkün kılmıştır (Kozan, 2021, s. 79-80). Özellikle Pixar gibi stüdyolar, bilgisayar tabanlı animasyonun öncülerindedir (Görsel 2) ve özel yazılımlarını kullanarak animasyonu bütünüyle geliştirmişlerdir. Geliştirdikleri yazılımlar ile animasyonlar üzerinde canlandırma, ışıklandırma, modelleme ve fotoğrafları analiz etme gibi spesifik teknikleri kullanmışlardır (Çakmak ve Karoğlu, 2020).

Görsel 2. Oyuncak Hikâyesi (Toy Story), 1995, Pixar Şirketi
Kaynak:
<https://www.disneyplus.com/tr-tr/movies/toy-story/1Ye1nzUgtF7d>



Animasyon üretim sürecini hızlandıran bilgisayar teknolojileri, animasyonların sinema görüntüleri kadar gerçekçi hâle getirilmesini mümkün kılmıştır (Aslan, 2021, s. 1067). Animatörler, yaratıcılıklarının sınırlarını zorlayarak işlerini daha verimli bir şekilde yapma imkânına sahip olmuştur. Ayrıca, üç boyutlu animasyonun daha yaygın hâle gelmesiyle animatörler, karakterlerin ve nesnelerin üç boyutlu modellerini oluşturarak daha gerçekçi ve karmaşık animasyonlar üretebilir hâle gelmişlerdir.

Animasyon filmi yapım süreci içinde, hazırlık aşamasındaki uygulamaların, yaratıcılığın hayata geçirilmesi açısından önemli olduğu belirtilmektedir (Özden ve Ülgen, 2015, s. 24). Bu süreç, öncelikle bir

hikâye veya kavramın oluşturulmasıyla başlar; karakter tasarımı, senaryo yazımı, öykü panosu (storyboard) oluşturma, seslendirme ve canlandırma adımlarını içerir. Tasarımcılar, animasyonun görsel ve işitsel unsurlarını ustaca birleştirerek izleyiciye çarpıcı bir deneyim sunar.

Teknolojik ilerlemeler, animatörlerin sadece hareketin mekanik yapısı üzerinde değil, karakterlerin duygusal ifade ve derinliğini yaratma konusundaki olanaklarını da artırmıştır. Bir kâğıt veya bilgisayar ekranı üzerinde hareketsiz duran iki boyutlu bir resmin hareketli bir görüntüye dönüşmesi, çoğunlukla bir göz yanılmasıdır; ancak canlandırmanın sahip olduğu duygu, teknik yönlerinin ötesinde onun sanatsal bir tür olmasını sağlayan en önemli özelliklerden biridir (Aşılıoğlu, 2018, s. 104). Animatörler de animasyonun temel prensiplerini kavrayıp, karakterlerin duygusal ve fiziksel ifadelerini oluşturarak hareketin doğal akışını sağlama ve teknolojik araçları ustalıkla kullanma konusunda önemli bir rol oynamaktadır. Artık sadece çizim yeteneklerinin değil, aynı zamanda dijital araçları ustalıkla kullanabilme yeteneklerinin de önem kazandığı görülmektedir.

Tüm bu açıklamalar ışığında animasyon üretim sürecinin karmaşık ve çok katmanlı bir sanatsal disiplin olduğu ortaya çıkmaktadır. Animatörler de hem sanatsal hem de teknik becerilerini birleştirerek yeni nesil animasyonların yaratılmasına öncülük etmektedir.

4. YAPAY ZEKÂ VE ANİMASYON

4.1. Yapay Zekâ ve Animasyonun Kesişimi

Animasyon sektörünün, teknolojik gelişmelere bağlı olarak yapım süreçlerinin değiştiği ve dönüştüğü gözlemlenmektedir. Yirmi birinci yüzyılda yapay zekâ teknolojisinin hızla ilerleyişi, tasarım alanında değişim yaratarak büyük bir heyecan uyandırmaktadır.

Yapay zekâ ve animasyonun buluşması, bilgisayar teknolojisinin gelişimiyle birlikte gerçekleşmiştir. Grafik işleme yetenekleri açısından daha güçlü hâle gelen bilgisayarların kullanılmaya başlanmasıyla animasyon dünyası kökten değişmeye başlamıştır. Yapay zekâ teknolojilerinin, animasyon dünyasına hız, verimlilik, yaratıcılık ve kalite açısından bir ivme kazandırdığı söylenebilir. Animatörler ve stüdyolar, yapay zekâ sayesinde özgün, etkileyici ve maliyet açısından tasarruflu animasyonlar üretebilir hâle gelmiştir (Özdemir, 2022, s. 630-631).

Yapay zekâ, metinden görüntü oluşturma, girilen komutlara göre hayal edilen veya istenilen tarzda bir video animasyonu oluşturma, karakter modelleme, mevcut bir stili eserlere entegre etme veya var olan video

üzerinden yeni bir video animasyonu oluşturma, videodaki bir görüntüyü değiştirme, kendi yapay zekâ modelini oluşturabilme, alan derinliği yaratma ve sahne algılama gibi birçok animasyon modeli oluşturmak suretiyle yeni olanaklar sunmaktadır.

4.1.1. Yapay Zekâ ile Sanatsal Yaratıcılık

Yapay zekâ ile animasyon sanatı bağlamında ortaya çıkan kavramlardan biri nöral stil transferidir (Neural Style Transfer). Yapay zekâ algoritmalarının "sanatsal stilleri ve içerikleri birleştirerek yeni görüntüler yaratmasına" imkân tanıyan bu teknik birçok sanatçı ve tasarımcı tarafından kullanılmaktadır (Serengil, 2020). Bu tekniklerin sanatçılar ve tasarımcılar için yaratıcı ve yeni bir oyun alanı sunduğu söylenebilir. Görsel 3'te karakter tasarımına uygulanan stil transferi örneği görülmektedir.

Görsel 3. Karakter tasarımına uygulanan Nöral Stil Transferi Uygulaması

Kaynak:

<https://burakbagatarhan.medium.com/neural-style-transfer-n%C3%B6ral-stil-transferi-bd2b5d45f601>



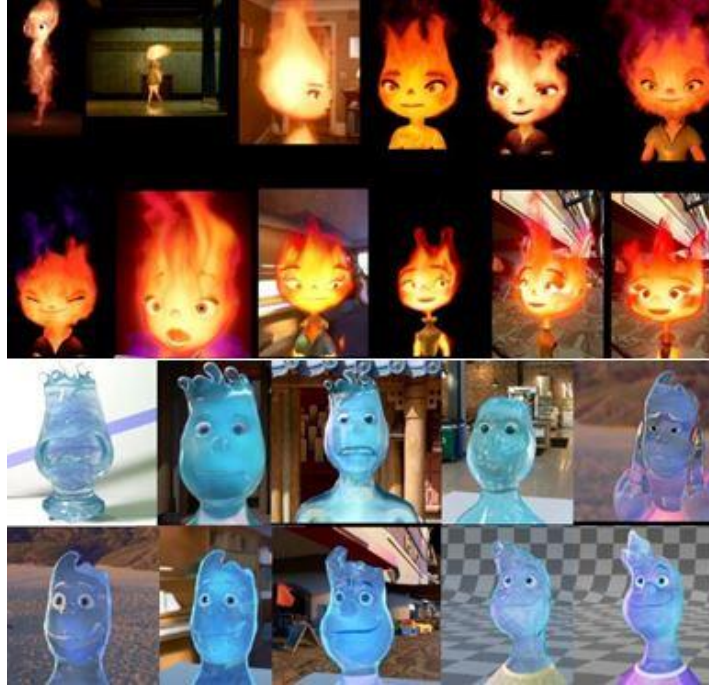
Nöral stil transferi, sanat ve animasyon dünyasındaki sınırları genişleterek, geleneksel sanatsal ifadenin ötesine geçmektedir. Animatörler, bu teknikleri kullanarak eserlerine benzersiz bir estetik katabilmektedir. Bu noktada animatörlerin, nöral stil transferi gibi teknolojilerin uygulanması için birtakım karar verme süreçleriyle karşı karşıya kalabildiği söylenebilir. Sanatsal zekâ ve yaratıcılığı barındıran bu süreç, nöral stil transfer tekniklerini, kullanıcıların estetik kararlarını ve teknik becerilerini içermektedir.

Yönetmen Peter Sohn, yeni filmi *Elemental* için ateş, su, hava ve toprak unsurlarını temel alan karakterler (Görsel 4) oluşturulmasını istemiştir. VFX süpervizörü Sanjay Bakshi ve Pixar'daki ekibi de yapay zekâ yardımıyla karakterlerin görünüşünü Sohn'un vizyonu ile uyumlu hâle getirmek için nöral stil transferi adı verilen makine öğrenimi algoritmasını kullanmışlardır (Idelson, 2023).

Görsel 4. *Elemental*, Nöral Stil Transferi ile Oluşturulan Karakterler

Kaynak:

<https://beforesandfters.com/2023/06/30/the-ai-volumetric-and-animation-tools-that-helped-make-pixars-elemental-possible/>



Yapay zekâ ile animasyon dünyasında yerini alan bir diğer kavram ise Üretken Rekabetçi Ağlar'dır (Generative Adversarial Networks/GAN). GAN'lar, iki yapay zekâ ağı arasındaki rekabet ve iş birliği üzerine kurulu yenilikçi bir sistemdir. "Bu sistemde bir ağ gerçek görüntülerden oluşan bir veri setiyle eğitilirken diğer ağ benzer görüntüler oluşturmak için eğitilmektedir" (Çelik ve Talu, 2020, s. 183). İki ağ arasındaki bu rekabet ve iş birliği, sanat eserleri ve animasyonlar gibi yaratıcı içeriklerin üretiminde önemli bir rol oynamaktadır.

GAN'lar, sanat eserleri üretirken benzersiz bir yaratıcılığa sahip olabilmekte ve bu yönüyle sanat dünyasında yeni ufuklar açabilme potansiyeli sunmaktadır. Sanatçılar ve animatörler, GAN'lar aracılığıyla eserlerine deneysel ve özgün bir estetik katma fırsatına sahiptirler. Rekabetçi ve üretken doğası, sanatçılara ve tasarımcılara eserlerini daha yaratıcı ve özgün bir tarzda şekillendirme olanağı sunmaktadır. Ayrıca, izleyicilere yeni ve sıra dışı deneyimler sunma potansiyeline sahiptir.

Bu uygulamaların, görsel tarz oluşturma ve sanatsal ifade üzerine odaklandığı ifade edilebilir. Yapay zekâ teknolojileri, özellikle estetik kaygıları ve görsel yenilikleri vurgulamakta, sanatçılar ve tasarımcılar için yaratıcılık potansiyelini genişletmekte ve özgün çalışmaların oluşturulmasını kolaylaştırmaktadır. Bu teknolojiler, animasyon ve sanat dünyasına yeni bir boyut kazandırmakta ve yaratıcılığı daha da ileri taşımaktadır. Ancak belirtmelidir ki, söz konusu teknikler, ağırlıklı olarak görsel tarz oluşturmak amacıyla kullanılmaktadır. Sonuç olarak,

GAN'lar ve nöral ağlar animasyon ve sanat dünyasına yeni bir boyut getirmektedir. Yapay zekâ ile animasyonun kesişimi; sanatçılara ve tasarımcılara eserlerini daha yaratıcı bir şekilde biçimlendirme imkânı sağlamanın yanı sıra izleyicilere yeni ve özgün deneyimler yakalama fırsatı da sunmaktadır. Bu teknolojiler, sanat ve animasyon dünyasında sınırları zorlamaya ve yaratıcılığı daha da ileri taşımaya devam edecektir.

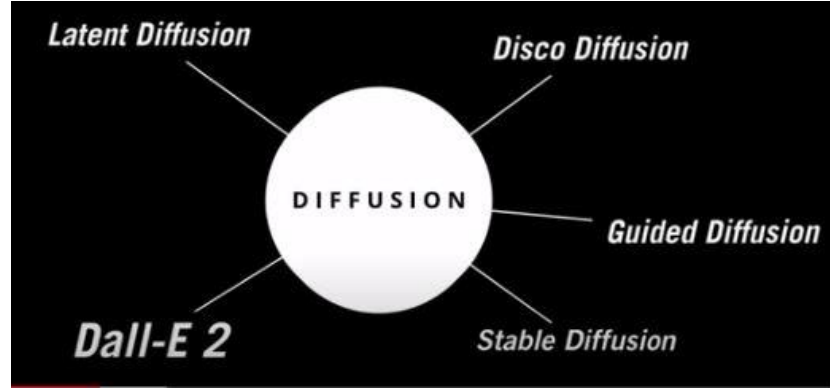
4.1.2. Otomatik Animasyon Üretimi ve Diffusion ile Yüksek Kalitede Animasyonlar

Yapay zekâ ile otomatik animasyon üretimi için Netlik Sağlayıcı Difüzyon Olasılık Modelleri (Görsel 5), yüklenen videoyu, metinleri ve görselleri animasyona çevirebilen güçlü bir araç sunmaktadır. Bu modeller, üretken rekabetçi ağların ötesine geçerek daha yüksek kaliteli sonuçlar üretebilmektedir.

Görsel 5. Diffusion Olasılık Modelleri

Kaynak:

<https://mpost.io/tr/best-resources-for-beginners-to-learn-about-stable-diffusion-models-in-ai/>



Diffusion modellerini kullanan en popüler örneklerden biri olan Dall-E 2, doğal dildeki bir açıklamadan yani metinden gerçekçi görüntüler (Görsel 6) ve sanat eserleri oluşturabilmektedir (Open AI, 2021).

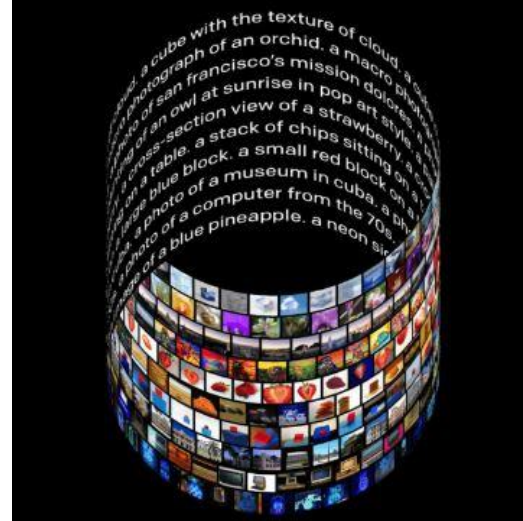
Görsel 6. Justin Jay Wang, Metin

Başlıklarından

Görüntü Oluşturma

Kaynak:

<https://openai.com/research/dall-e>



Derin öğrenme ve makine öğrenme teknolojisini kullanan bu sistemlerin öğrendiği kelime ve stil sayısına göre çok daha iyi sonuçlar verebildiği

ifade edilebilir. Ayrıca, bu sistemlerin yaygınlaşıp gelişmesiyle insan yaratıcılığını ve yeteneklerini taklit etme konusunda önemli adımlar atıldığı görülmektedir. Büyük veri kümeleriyle eğitilen ve yorumlama yeteneğine sahip olan yapay zekâ sistemleri, oluşturacağı çıktılarda insan gibi düşünmeye yönelik bir yaklaşım sergilemektedir. Bu bağlamda, yaratıcılık kavramının yeni tanımlar kazandığı söylenebilir.

MidJourney AI ise metinden görüntü oluşturan yapay zekâ destekli bir programdır. Midjourney AI komut olarak diğer sistemler gibi kelimeleri ve kelime listelerini kullanarak görüntü oluşturmaktadır (Mclen, 2023).

Animasyon üretiminde kullanılan bir diğer yapay zekâ programı ise "metni görsele çevirme, mevcut görsel üzerinde değişiklik yapma, belli bir görseli genişletebilme, konsept tasarımı ve karakter tasarımı" yapma özelliğine sahip Leonardo Ai'dir (Leonardo Ai, 2023). Leonardo Ai sanatçı ve tasarımcılara karakter animasyonu (Görsel 7) yaparken kendi stilini entegre etme özelliği sunmaktadır.

Görsel 7. Leonardo Ai, Karakter Tasarımı
Kaynak:
<https://leonardo.ai/>



Runway ML firmasının Gen 1 ve Gen 2 teknolojisi; metin, görüntü veya video kliplerden yeni ve etkileyici video animasyonları oluşturan yapay zekâ teknolojilerini kullanmaktadır. Gen 1, kullanıcının yüklediği videoyu yine kullanıcının istediği tarzda animasyona çevirmeyi sağlamaktadır (Akpınar, 2023). Bu açıdan bakıldığında Gen 1, rotoskop animasyon tekniğinin evrimleşmiş versiyonu olarak düşünülebilir.

Rotoskop animasyonda canlı aksiyon sahneleri kare kare çizilerek animasyon hâline getirilirken, bu özelliğe benzer olarak, Gen 1'de aşama aşama sahneler ve karakter ifadeleri oluşturulmaktadır. Rotoskop animasyon, geleneksel bir yöntemdir ve canlı aksiyon sahnelerini çizmek için çok sayıda el ile çizilen kareye ihtiyaç duyar. Bu süreç oldukça zaman alıcıdır. Gen 1 ve benzeri yapay zekâ sistemleri, sahneleri ve karakter ifadelerini daha hızlı ve otomatik olarak oluşturabilir; bu da zaman ve iş gücü tasarrufu sağlar. Ayrıca, karakterlerin daha karmaşık hareketlerini, ifadelerini ve aksiyonlarını daha hassas bir şekilde yansıtabilirler.

Geleneksel rotoskop tekniğinden farklı olarak Gen 1, kullanıcılara sahneleri ve karakter ifadelerini kolayca düzenleme ve özelleştirme imkânı sunar. Kullanıcılar, istedikleri zaman değişiklikler yapabilir ve animasyonu istedikleri şekilde uyarlayabilirler. Bu esneklik, projenin gelişim sürecinde önemli avantajlar sunar. Gen 1 ve benzeri sistemler, derin öğrenme ve büyük veri kümeleri ile eğitildiğinden, animasyonların daha yüksek kalitede ve doğrulukla oluşturulmasını sağlar. Bu sistem, izleyicilere daha gerçekçi ve inandırıcı animasyonlar sunar. Dolayısıyla, Gen 1 ve benzeri yapay zekâ sistemleri; rotoskop animasyon yöntemine göre daha hızlı, daha gelişmiş ve daha esnek animasyonlar oluşturabilme yeteneğine sahiptir.

Animasyon dünyasında yaşanan bu dönüm noktalarından biri de Corridor Digital'in yapmış olduğu yedi dakikalık *Anime Rock, Paper, Scissors* adlı animasyondur (Revolvia, 2023). Geleneksel yöntemlerden çok daha farklı bir yaklaşımla oluşturulmuş bu animasyon (Görsel 8), yapay zekâ teknolojisinin yaratıcı potansiyelini sergileyen bir örnek olarak dikkat çekmektedir.

Görsel 8. *Anime Rock, Paper, Scissors*, Corridor Digital

Kaynak:

https://www.google.com/search?q=Anime+Rock,+Paper,+Scissors%E2%80%99%E2%80%99,+Corridor+Digital&sca_esv=



Ayrıca, *Anything World* (2023) gibi projeler, büyük bir açık kaynak platformu olarak faaliyet göstermektedir. Bu platform, 3B sanatsal materyallerin oluşturulması için gerekli olan kaynaklara erişimi kolaylaştırmaktadır. Görsel 9'daki örnekte görüldüğü üzere bu platform açık kaynaklı, hazır ve yeniden düzenlenebilir 3B varlıkların oluşturulmasını mümkün kılmaktadır. Bu platform, sanatsal ifadeleri daha etkili ve hızlı bir şekilde gerçekleştirme fırsatı vermektedir.

Görsel 9. Anything World Animasyonu

Kaynak:

<https://egirisim.com/2022/11/10/yapay-zekâ-destekli-3d-animasyonlar-olusturan-anything-world-7-5-milyon-dolar-yatirim-aldi/>



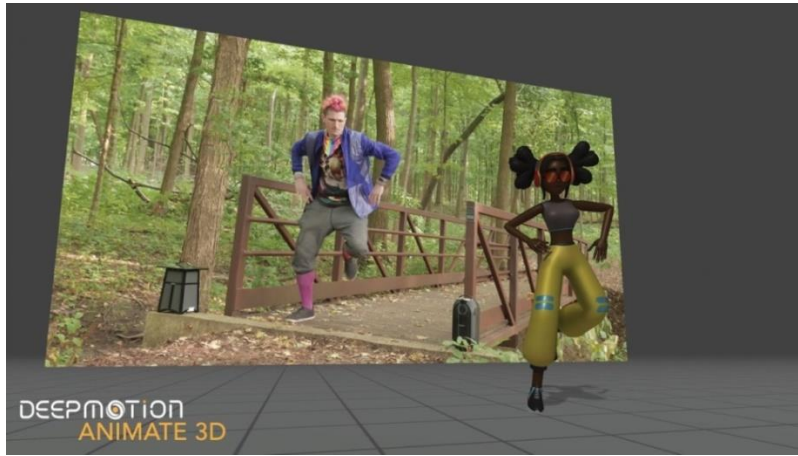
İncelenen örneklerde, makine öğrenimi ve derin öğrenme sistemlerini içeren yapay zekâ destekli programların metin ve video girdilerinden görüntü ve video oluşturma yeteneklerinin kalite, doğruluk ve ifade açısından önemli ölçüde geliştiği görülmektedir. Bu gelişmeler, animasyon dünyasında "Deep Motion" gibi yeni bir tekniğin doğmasına zemin hazırlamıştır.

Derin öğrenme sistemlerinin kullanıldığı "Deep Motion" tekniğinde ise yüz ve el takibi dâhil olmak üzere videodan tüm vücut hareketi yakalanmakta (Görsel 10) ve yakalanan görüntüler yeniden yapılandırılarak 3B animasyonlara dönüştürülmektedir (Çete, 2023).

Görsel 10. Deep Motion Uygulaması

Kaynak:

<https://deepmotionbrain.com/>



Bu yöntem sayesinde canlı performans ve hareketlerin doğru bir şekilde yakalanması ve dijital animasyonlara aktarılması sağlanmaktadır. "Deep Motion" tekniğinin animasyon dünyasında "Motion Capture" veya kısaca "MoCap" olarak bilinen hareket yakalama tekniğinin evrimleşmiş bir versiyonu olduğu ifade edilebilir. Geleneksel Motion Capture, özellikle aktörlerin beden hareketlerini ve yüz ifadelerini kaydetmek için kullanılırken, Deep Motion daha geniş bir yelpazede, özellikle 3B animasyonlardaki tüm vücut hareketlerini ve mimikleri hassas bir şekilde izlemeyi amaçlamaktadır. Bu teknoloji, animatörlerin canlı

performansların doğruluğunu ve gerçekçiliğini daha iyi yakalamalarını ve karakterlere bu gerçekçi hareketleri entegre etmelerini sağlar. Dolayısıyla, karakterler daha inandırıcı bir şekilde hareket edebilir ve izleyicilere daha etkileyici bir deneyim sunabilir.

Deep Fake ise mevcut bir görüntü veya videoyu, yapay sinir ağları kullanarak bir başka görüntüyle değiştirme veya görüntüyü hareketli hâle getirme imkânı sağlamaktadır. Bu teknik, animasyon dünyasında karakterlerin yüz ifadelerini ve mimiklerini ustaca ve gerçekçi bir şekilde taklit etme yeteneği sunmaktadır (Berk, 2020, s. 1511). Bu sayede karakterlerin daha doğal ve canlı görünmesi mümkün olurken, aynı zamanda metin ve diyaloglarla senkronize edilmiş bir şekilde hareket etmeleri sağlanmaktadır. Deep Fake, animasyon stüdyolarının karakter animasyonlarına daha fazla derinlik ve gerçeklik kazandırmasına yardımcı olurken, izleyiciye daha etkileyici ve inandırıcı deneyimler sunmaktadır.

5. SONUÇ

Animasyon sanatının yapay zekâ teknolojileriyle olan ilişkisi incelendiğinde bu sanatın yaratım süreçlerine yansımaları bağlamında önemli bir etkiye sahip olduğu gözlemlenmektedir. Bu ilişki, sanatçı/tasarımcı odaklı düşünüldüğünde ise önemli fırsatlar sunmakta ve animasyon endüstrisinin büyük bir dönüşümün eşiğinde olduğu görülmektedir.

Yapay zekâ teknolojileri, animasyonun üretim sürecini büyük ölçüde optimize edebilmekte ve verimliliği artırmaktadır. Makine öğrenimi, derin öğrenme, doğal dil ve görüntü işleme algoritmaları sayesinde video animasyonu, karakter animasyonu, hareket analizi, ses ve sahne oluşturma gibi karmaşık görevler otomatikleştirilmektedir. Böylelikle tasarımcılara daha fazla zaman ve kaynak sağladığı ifade edilebilir. Bu sayede tasarımcılar yaratıcılıklarını daha derinlemesine keşfedebilirken animasyon projelerine özgünlük katabilmektedir.

Yapay zekâ ve animasyonun birleşimi animatörler için önemli bir dönüm noktası olmuştur. Geleneksel animasyon süreçlerinin otomatikleştirilmesi, animatörlerin daha fazla odaklanabileceği yaratıcı ve sanatsal kararların alınmasını sağlamaktadır. Bu durum, animatörlerin işlerini daha derinlemesine keşfetmelerine ve yaratıcılıklarını serbest bırakarak öngörülemez rastgele sonuçların deneyimlenebildiği bir sürecin önünü açmaktadır. Özellikle Üretken Rekabetçi Ağlar (GAN) gibi teknikler sanatçı ve tasarımcıların, sınırlarını zorlamalarına ve alışılmadık sanatsal ifadeler yaratmalarına yardımcı

olmaktadır. Bu özellikler animasyon sanatının dinamizmini artırırken, aynı zamanda izleyicilere sıra dışı ve etkileyici deneyimler sunmaktadır.

İlk yapay zekâ animasyonları, karakterlerin hareketini gerçeğe daha yakın hâle getirmek ve karmaşık sahneleri daha verimli bir şekilde oluşturmak için kullanılmıştır. Bu özellik; karakterlerin jestlerini, yüz ifadelerini ve genel olarak hareketlerini, insan benzeri ve gerçekçi bir şekilde simüle etme çabasını ortaya koymaktadır. Örneğin, karakterlerin yürüyüşü, koşusu veya jestleri daha organik ve inandırıcı olacak şekilde tasarlanabilmektedir. Bu sayede, animasyonun seyirciyle etkileşimi artarken, aynı zamanda karakterlerin daha gerçekçi ve canlı görünmesi sağlanmaktadır. Bu etkileşimin hem animasyon dünyasına hem de yapay zekâ alanına yeni olanaklar ve sınırsız yaratıcı potansiyel getirdiği söylenebilir. İlerleyen yıllarda ise yapay zekâ ve animasyon arasındaki bu verimli iş birliğinin daha da gelişeceği ifade edilebilir.

Yapay zekâ iş birliğine dayalı animasyon üretiminde sanatçıların, tasarımcıların rolünü betimleyecek olursak âdeta bir orkestra şefi gibi tüm enstrümanları yönetebilme, çoklu medya olanaklarını sürece dâhil edebilme yeteneğine sahip olduğu söylenebilir. Bu fırsatlar, sanatçı-tasarımcının etkin bir rol oynadığı bir yapı içinde düşünüldüğünde, fayda sağlayan bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Dolayısıyla bu iş birliğinin, canlandırma süreçlerindeki teknik zorlukları aşarak yaratıcı içerikler oluşturabilmesi, disiplinler arası iş birliğini teşvik eden yapısı ve farklı medya türlerini bir araya getirebilme kapasitesi, olumlu bir özellik olarak karşımıza çıkmaktadır. Yapay zekâ teknolojilerinin insan yönetimindeki varlığı, yaratıcı düşünce ve yaratıcı süreç bağlamında ele alındığında, çoklu yaratıcı fırsatlar sunma eğiliminde olduğu sonucuna varılabilir. Yapay zekânın insan dokunuşunu ve duygusal bağlantıyı tamamen yerine getiremediği gözlemlenmektedir. Sanatçının özgün ifadesi ve estetik kararları yapay zekâ tarafından tam olarak taklit edilememektedir. Yapay zekânın sağladığı hız ve otomasyon avantajlarına rağmen, yaratıcıların özgün ifadelerini ve sanatsal özgürlüklerini koruması önemlidir. Bu nedenle tasarımcılar/sanatçılar için önemli olan, yapay zekâ olanaklarını animasyon üretim sürecinde bir araç olarak görmek ve kendi sanatsal anlayışları çerçevesinde süreci yönetmek olacaktır. Böylelikle yapay zekâ ve tasarımcı/sanatçı arasındaki iş birliği, animasyon sanatının gelecekteki konumuna önemli katkılar sağlayarak yeni ve yaratıcı yollarla ifade edilen eserlerin ortaya çıkmasına olanak tanıyacaktır. Ayrıca, yapay zekânın animasyon gibi geleneksel sanat formlarıyla etkileşim içinde olmasıyla yeni estetik deneyimlerin ve ifade biçimlerinin ortaya çıkmasına zemin hazırladığı söylenebilir. Bu nedenle gelecekte yapay zekâ ve animasyon arasındaki

iş birliđi ve etkileşimin daha da artacağı öngörülebilir. Bu iş birliđinin birbirini tamamladıđı ve desteklediđi bir ortamda sanatçılar/tasarımcılar ile animasyon yapımcıları arasında yeni iş birliklerinin ortaya çıkacağı ifade edilebilir. Daha inovatif ve etkileyici animasyon projelerinin üretilmesiyle animasyon sanatı daha ileri bir evreye taşınarak gelişimini devam ettirecektir. Bu bağlamda yapay zekâ ve animasyonun disiplinler arası bir yaklaşımla ele alınması, diđer disiplinlerle olan etkileşim ve iş birliđi fırsatlarını artıracaktır. Böylece animasyon sanatı daha geniş bir yaratıcı camiaya katkıda bulunabilir. Bu durum, animasyon sanatının yeni ve yaratıcı bir dönemin eşiğinde olduğunu göstermektedir.

Araştırma ve Yayın Etiđi Beyanı

Araştırma, Etik Kurul Kararı gerektirmemektedir.

Çıkar Çatışması Beyanı

Makale ile ilgili herhangi bir kurum, kuruluş ve kişi ile çıkar çatışması yoktur.

KAYNAKÇA

- Akpınar, M. (2023). Metinden videoya dönüştüren yapay zekâ sınırlarını aşarak ilerliyor, <https://www.donanimhaber.com/metinden-videoya-donusturen-yapay-zeka-devrim-yaratabilir--161754> adresinden 04 Eylül 2023 tarihinde alınmıştır.
- Akyürek, Ö. Y. (2017). Animasyonda öznel karşıtlık kuramı kapsamında kocakarı ile tilki uygulama filmi [Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir Anadolu Üniversitesi].
- Anything World (2023). Let ai rig & animals your 3D models, <https://anything.world/> adresinden 05 Eylül 2023 tarihinde alınmıştır.
- Artut, S. (2019). "Yapay zekâ olgusunun güncel sanat çalışmalarındaki açılımları", *İnsan & İnsan*, 6(22), 767-783. <https://doi.org/10.29224/insanveinsan.478162>
- Aslan, E. (2021). Animasyon (çizgi film) tarihine kültür aktarımı açısından bir bakış, *Folklor/Edebiyat*, 27(108), 1059-1074.
- Aşlıođlu, E. (2018). Canlandırma sinemasının okulöncesi çocuđun yaratıcılığı açısından deđerlendirilmesi [Doktora Tezi, Ankara Üniversitesi].
- Aylak, B. L., Oral O. ve Yazıcı, K. (2021). Yapay zekâ ve makine öğrenmesi tekniklerinin lojistik sektöründe kullanımı, *El-Cezerî Fen ve Mühendislik Dergisi*, 8(1), 74-93.

- Berk, M. E. (2017). Dünya sinemasında görsel efektin gelişimi: Türk sinemasındaki uygulamaları, *İnif E Dergi*, 2(2), 189-209.
- Berk, M. E. (2020). Dijital çağın yeni tehlikesi "deepfake", *Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 16(28), 1508-1523.
- Çakmak, S. ve Karoğlu, A. (2020). Dijital sanat bağlamında animasyon film karakter tasarımları üzerine bir inceleme, *İdil*, (67), 515-527.
- Çelik, G. ve Talu, F. M. (2020). Çekişmeli üretken ağ modellerinin görüntü üretme performanslarının incelenmesi, *BAUN Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 22(1), 181-192.
- Çete, K. (2023). Deepmotion animate 3D yapay zekâ ile kendi videolarınızdan 3D animasyon karakter oluşturun, *Web 2 Araçları*, <https://bitly.ws/36jdb> adresinden 05 Eylül 2023 tarihinde alınmıştır.
- Demirhan, A., Kılıç, Y. A. ve Güler, İ. (2010). Tıpta yapay zekâ uygulamaları, *Yoğun Bakım Dergisi*, 9(1), 31-41.
- Erişti Bedir, D. (2016). Katılımcı tasarım temelli dijital öyküleme sürecinde ilköğretim öğrencilerinin yaratıcılık göstergeleri, *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 7(4), 462-469.
- Göktepe, E. (2015). *Geçmişten günümüze hareketli görüntü ve Türkiye’de animasyonun gelişimi* [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Ticaret Üniversitesi].
- Hünerli, S. (2005). *Canlandırma sineması üzerine*, Es Yayınları.
- Idelson, K. (2023). How A.I. aided the elemental VFX artists and production team, <https://variety.com/2023/artisans/news/elemental-a-i-aided-vfx-1235636902/> adresinden 10 Aralık 2023 tarihinde alınmıştır.
- Kozan, E. (2021). Dijital animasyon ve görsel efekt teknolojilerinin Türk sinemasında kullanımı, *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 1(7), 78-88.
- Leonardo AI, (2023). Unleash your creativity with the power of Leonardo ai, <https://leonardo.ai/> adresinden 29 Ağustos 2023 tarihinde alınmıştır.
- Malaj, J. (2023). Dört farklı animasyon stili ve tekniği, <https://marketsplash.com/tr/animasyon-turleri/> adresinden 10 Aralık 2023 tarihinde alınmıştır.
- Mazzone, M. ve Elgammal, A. (2019). Creativity, and the potential of artificial intelligence. *Arts*, 8(26).
- Mclen, D. (2023). How to use midjourney to create ai art in 2023 (Detailed tutorial), <https://www.elegantthemes.com/blog/design/midjourney-ai-art> adresinden 29 Ağustos 2023 tarihinde alınmıştır.
- Nilsson, N. J. (2010). *Yapay zekâ geçmişi ve geleceği*, (M. Doğan, Çev.), Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Open AI (2021). DALL-E: Creating images from Text, <https://openai.com/research/dall-e> adresinden 26 Temmuz 2023 tarihinde alınmıştır.
- Özden, Z. ve Ülgen, Ç. (2015). Canlandırma filmi yapım sürecinde karakter tasarım aşaması, *Yedi Sanat Tasarım ve Bilim Dergisi*, (14), 23-38.
- Özdemir, A. (2022). Yapay zekânın grafik tasarım ve tasarımcıya etkisi, *Hitit Sosyal Bilimler Dergisi*, 15(2), 628-637.
- Pirim, H. (2006). Yapay zekâ, *Journal of Yasar University*, 1(1), 81-93.

- Revolvia (2023). Yapay zekâ ürünü anime animasyon dünyasında bir kırılma noktası mı?, <https://www.revolvia.com/mmg-article/yapay-zekâ-urununu-anime-animasyon-dunyasinda-bir-kirilma-noktasi-mi/> adresinden 25 Temmuz 2023 tarihinde alınmıştır.
- Serengil, İ. Ş. (2020) Derin öğrenme ile artistik stil transferi, <https://bilisim.io/2020/03/21/derin-ogrenme-ile-artistik-stil-transferi/> adresinden 28 Ağustos 2023 tarihinde alınmıştır.
- Speaker Agency (2023). The rise of artificial intelligence in art and design. <https://www.speakeragency.com.tr/blog/sanat-ve-tasarimda-yapay-zekâ> adresinden 15 Eylül 2023 tarihinde alınmıştır.
- Şenler, F. (2005). Animasyon tarihi, teknikleri ve Türkiye'deki yansımaları, Hacettepe Üniversitesi, *Türkiyat Araştırmaları Dergisi*, (3), 99-114.
- Talan, T. ve Aktürk, C. (2021). *Bilgisayar bilimlerinde teorik ve uygulamalı araştırmalar*, Efe Akademi.
- Taluğ, D. Y. ve Eken, B. (2023). Görsel tasarımda insan yaratıcılığı ve yapay zekânın kesişimi, *Atatürk Üniversitesi Yayınları*, 4(1), 18-29.
- Türk Dil Kurumu (2023). Animasyon, <https://sozluk.gov.tr/> adresinden 20 Temmuz 2023 tarihinde alınmıştır.

Derleme Makale

Tasarım Tabanlı Düşünme: İnovasyon, Kullanıcı Odaklılık ve Problem Çözme Aracı

Ahmet ATAĞ*

ORCID NO: 0000-0002-7320-0623

*Dr. Öğr. Üyesi, ahmet.atak@ostimteknik.edu.tr, Ostim Teknik Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, Endüstriyel Tasarım Bölümü

Öz

Bu çalışma, Tasarım Tabanlı Düşünme'nin yenilikçi çözümler geliştirmek, kullanıcı odaklılık ve problem çözme için bir araç olarak kullanımını incelemektedir. Makalede, Tasarım Tabanlı Düşünme'nin temel prensipleri, uygulama alanları ve etkileri tartışılmaktadır. Ayrıca, Tasarım Tabanlı Düşünme'nin ölçülebilir sonuçları ve gelecekteki potansiyeli üzerine yapılan araştırmalar ele alınmaktadır. Bu makale, Tasarım Tabanlı Düşünme'nin iş dünyası, eğitim, sağlık hizmetleri ve diğer sektörlerde nasıl kullanılabilceği konusunda genel bir bakış sunmaktadır. İleride yapılacak olan araştırmalar için bir temel oluşturması amaçlanmaktadır.

Anahtar Kelimeler: tasarım tabanlı düşünme, inovasyon, kullanıcı odaklı tasarım, beyin fırtınası, problem çözme

Review Article

Design Thinking: Innovation, User-Centricity, and Problem-Solving Tool

Ahmet ATAĞ*

ORCID NO: 0000-0002-7320-0623

*Assist. Prof., ahmet.atak@ostimteknik.edu.tr, Ostim Technical University, Faculty of Architecture and Design, Dept. of Industrial Design

Abstract

This paper examines the utilization of Design Thinking as a tool for developing innovative solutions, user-centricity, and problem-solving. The article discusses the fundamental principles of Design Thinking, its application areas, and its impacts. Additionally, it explores the measurable outcomes of Design Thinking and its future potential by relevant research. This review provides a comprehensive overview of how Design Thinking can be applied in various sectors such as business, education, healthcare, and beyond. The article aims to serve as a foundation for further research in the field of Design Thinking.

Keywords: design thinking, innovation, user centered design, brain storming, problem solving

1. GİRİŞ

Tasarım Tabanlı Düşünme (TTD), problem çözme ve yenilikçilik süreçlerini desteklemek için kullanılan bir yöntemdir. Bu yaklaşım, yenilikçi çözümler geliştirmeyi, kullanıcı odaklı bir yaklaşım benimsemeyi ve sorunları icatçı bir şekilde çözmeyi hedefler. Tasarım Tabanlı Düşünme, tasarım düşüncesiyle birlikte kullanıcıların ihtiyaçlarını anlama, problemleri tanıma ve çözüm üretme sürecine odaklanmaktadır (Brown, 2008).

Brown (2008) tarafından kaleme alınan "Design Thinking" makalesi, Tasarım Tabanlı Düşünme'nin temelini anlatmaktadır. Makale, problem çözme sürecinde Tasarım Tabanlı Düşünme'nin rolünü vurgulayarak, kullanıcı odaklı yaklaşımın önemini açıklar. Bu makale, Tasarım Tabanlı Düşünme'nin pratikte nasıl uygulanabileceğini anlamak için temel bir referans kaynağıdır (Brown, 2008).

Design Thinking'in daha geniş bir bakış açısıyla ele alındığı bir kaynak olarak, Plattner vd. (2012) tarafından derlenen *Design Thinking: Understand - Improve - Apply* kitabı öne çıkar. Bu kitap, Tasarım Tabanlı Düşünme'nin anlaşılması, geliştirilmesi ve uygulanması konularında kapsamlı bir kaynak sunar. Kitap, Tasarım Tabanlı Düşünme'nin farklı aşamalarını açıklar ve pratik örneklerle destekler (Plattner vd., 2012).

Kelley ve Kelley (2013) tarafından kaleme alınan *Creative Confidence: Unleashing the Creative Potential within Us All* kitabı, icatçı düşüncenin ve inovasyonun önemini vurgular. Bu kitap, Tasarım Tabanlı Düşünme'nin icatçı potansiyeli ortaya çıkarmada nasıl kullanılabilirliğini ele alır ve insanların içlerindeki icatçılığı nasıl açığa çıkaracakları konusunda rehberlik eder (Kelley ve Kelley 2013).

Tasarım Tabanlı Düşünme'nin pratik uygulamalarını içeren bir diğer kaynak, Liedtka vd. (2013) tarafından yazılan *Solving Problems with Design Thinking: Ten Stories of What Works* adlı kitaptır. Bu kitap, gerçek dünya örnekleri üzerinden Tasarım Tabanlı Düşünme'nin nasıl kullanıldığını ve başarılı sonuçlar elde etmeye nasıl yardımcı olduğunu sunar (Liedtka vd., 2013).

Tasarım Tabanlı Düşünme'nin sosyal yenilikçilik alanındaki uygulamalarına odaklanan bir makale olarak, Brown ve Wyatt (2010) tarafından kaleme alınan "Design Thinking for Social Innovation" makalesi önemlidir. Bu makale, Tasarım Tabanlı Düşünme'nin sosyal sorunları çözmek için nasıl kullanılabilirliğini açıklar ve sosyal inovasyonun nasıl teşvik edilebileceğini tartışır (Brown ve Wyatt, 2010).

Tasarım Tabanlı Düşünme'nin tasarımcıların düşünme ve çalışma süreçlerini anlamaya yönelik bir araştırma sunan Cross (2011) tarafından kaleme alınan *Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work* kitabı da önemli bir kaynaktır. Kitap, tasarımcıların nasıl düşündüğünü ve tasarım sürecindeki kararlarını nasıl aldığını inceleyerek Tasarım Tabanlı Düşünme'nin temellerini araştırır (Cross, 2011).

Tasarım Tabanlı Düşünme'nin özünü ve uygulamalarını anlatan Dorst (2011) tarafından yazılan "The Core of 'Design Thinking' and Its Application" makalesi de önemli bir kaynaktır. Bu makale, Tasarım Tabanlı Düşünme'nin temel prensiplerini ve uygulamalarını açıklar; tasarımcıların nasıl problem çözdüğünü anlamak için bir çerçeve sunar (Dorst, 2011).

Tasarım Tabanlı Düşünme araştırmalarını inceleyen bir kaynak olarak, Meinel ve Leifer (2011) tarafından derlenen *Design Thinking Research: Taking Breakthrough Innovation Home* adlı kitap öne çıkar. Bu kitap, Tasarım Tabanlı Düşünme'nin araştırma alanındaki gelişimini ve inovasyonu nasıl destekleyebileceğini ele alır (Meinel ve Leifer, 2011).

Tasarım Tabanlı Düşünme'nin kültürel ve toplumsal bağlamda ele alındığı bir makale olarak, Kimbell (2011) tarafından yazılan "Rethinking Design Thinking: Part II" önemlidir. Bu makale, Tasarım Tabanlı Düşünme'nin kültürel çeşitlilik ve toplumsal değişimle nasıl etkileşime girdiğini ve uygulandığı bağlamlarda nasıl şekillendiğini tartışır (Kimbell, 2011).

Nelson ve Stolterman (2012) tarafından kaleme alınan *The Design Way: Intentional Change in an Unpredictable World* adlı kitap, Tasarım Tabanlı Düşünme'nin değişimi nasıl yönlendirebileceğini ve tahmin edilemeyen bir dünyada nasıl etkili olabileceğini ele alır. Kitap, Tasarım Tabanlı Düşünme'nin felsefi ve teorik temellerini araştırır (Nelson ve Stolterman, 2012).

Schön (1983) tarafından yazılan *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action* kitabı, pratik deneyimlerin düşünce süreçlerini nasıl etkilediğini ve Tasarım Tabanlı Düşünme'nin nasıl uygulanabileceğini tartışır. Kitap, profesyonellerin düşünce ve eylem arasındaki ilişkiyi nasıl yönettiğini inceler (Schön, 1983).

Brown (2009) tarafından kaleme alınan *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation* kitabı, Tasarım Tabanlı Düşünme'nin organizasyonları nasıl dönüştürebileceğini ve inovasyonu nasıl teşvik edebileceğini açıklar. Kitap, Tasarım Tabanlı

Düşünme'nin liderlik, ekip çalışması ve iş stratejileriyle nasıl ilişkilendirilebileceğini ele alır (Brown, 2009).

Mootee (2013) tarafından yazılan *Design Thinking for Strategic Innovation: What They Can't Teach You at Business or Design School* kitabı, stratejik inovasyon için Tasarım Tabanlı Düşünme'nin nasıl kullanılabileceğini tartışır. Kitap, iş dünyasında Tasarım Tabanlı Düşünme'nin nasıl uygulanabileceğini ve hangi yollarla rekabet avantajı sağlayabileceğini açıklar (Mootee, 2013).

Buchanan (1992) tarafından kaleme alınan "Wicked Problems in Design Thinking" makalesi, Tasarım Tabanlı Düşünme'nin karmaşık ve zorlu sorunlarla nasıl başa çıkabileceğini ele alır. Makale, Tasarım Tabanlı Düşünme'nin karmaşık sorunlara yönelik yaklaşımını tartışır (Buchanan, 1992).

Tasarım Tabanlı Düşünme'nin yenilikçilikte kullanımını araştıran Uebornickel vd. (2014) tarafından derlenen *Design Thinking for Innovation: Research and Practice* adlı kitap da dikkate değerdir. Kitap, Tasarım Tabanlı Düşünme'nin yenilikçilik süreçlerinde nasıl kullanılabileceğini araştırır ve uygulama örneklerini sunar (Uebornickel vd., 2014).

Bu referanslar, Tasarım Tabanlı Düşünme'nin temellerini, uygulamalarını, sosyal ve kültürel bağlamlarını, inovasyon ve stratejik düşünceyle olan ilişkisini ve karmaşık sorunlara yönelik yaklaşımını ele alırlar.

1.1. Tasarım Tabanlı Düşünme

Tasarım Tabanlı Düşünme (TTD), tasarım odaklı bir düşünce yaklaşımıdır. İlk olarak tasarım dünyasında ortaya çıkan bu yöntem, problem çözme ve inovasyon süreçlerinde kullanıcı odaklı bir yaklaşım sunmaktadır (Brown, 2008). Tasarım Tabanlı Düşünme'nin temelinde, empati prensibi ve kullanıcı odaklılık yer almaktadır. Kullanıcıların gerçek ihtiyaçlarını anlamak ve onların bakış açısını benimsemek, çözüm sürecinde önemli bir adımdır (Brown, 2008). Tasarım Tabanlı Düşünme, kullanıcıların sorunlarını anlamaya yönelik araştırma ve gözlem yapmayı içeren empatik bir yaklaşımı benimser. Bu sayede, kullanıcıların duygusal ve işlevsel ihtiyaçlarına cevap verebilecek çözümler geliştirme potansiyeli artar.

Tasarım Tabanlı Düşünme'nin bir diğer önemli prensibi ise problem tanımlama ve analiz sürecidir. Bu aşamada, sorunların doğru bir şekilde tanımlanması ve analiz edilmesi önemlidir. Sorunun kökenini anlamak, çözüm sürecinin başarısını etkileyen bir faktördür (Brown, 2008).

Tasarım Tabanlı Düşünme yaklaşımı, sorunları daha kapsamlı bir şekilde anlamak için kullanıcılarla etkileşime geçme, veri toplama ve analiz süreçlerini içerir.

İcatçı düşünme ve fikir geliştirme aşamaları da Tasarım Tabanlı Düşünme'nin temel prensipleri arasında yer almaktadır. Bu aşamada, farklı perspektiflerden hareketle yeni fikirler üretme ve çözüm önerileri geliştirme süreci ön plana çıkar. İcatçı düşünme teknikleri, özgür düşünme, beyin fırtınası ve prototip oluşturma gibi yöntemler kullanılarak çeşitli fikirler ortaya çıkarılabilir (Cross, 2008).

Son olarak, prototipleme ve test etme süreci Tasarım Tabanlı Düşünme'nin bir diğer önemli aşamasıdır. Bu aşamada, fikirler prototipler haline getirilir ve kullanıcılarla gerçekleştirilen testlerle doğrulanır. Prototipleme, hızlı geri bildirim almayı ve çözümleri sürekli olarak iyileştirmeyi sağlar. Bu sayede, kullanıcılarla etkileşim hâlinde olan, gerçekçi ve kullanılabilir çözümler ortaya çıkarılabilir (Brown, 2008).

Tasarım Tabanlı Düşünme'nin temel prensipleri; empati, problem tanımlama, fikir geliştirme, prototipleme ve test etme gibi aşamalardan oluşur. Empati, kullanıcıların ihtiyaçlarını anlama sürecini ifade eder. Problem tanımlama aşaması, sorunları doğru bir şekilde belirlemeyi vurgular. Fikir geliştirme aşamasında, icatçı düşünme ve beyin fırtınası teknikleriyle farklı perspektiflerden çözüm önerileri üretilir. Prototipleme ve test etme aşamaları ise fikirlerin somutlaştırılması, kullanıcılardan geri bildirim alınması ve tasarımın iyileştirilmesini sağlar (Dorst, 2011).

1.2. Tasarım Tabanlı Düşünme'nin Önemi ve Yaygınlığı

Tasarım Tabanlı Düşünme (TTD), iş dünyası ve diğer disiplinlerde daha fazla kabul gören bir yaklaşımdır. Kullanıcı odaklı bir yaklaşım sunması ve icatçı düşünmeyi teşvik etmesi nedeniyle önemlidir. Tasarım Tabanlı Düşünme'nin önemi, işletmelerin rekabet avantajı elde etmesi ve müşteri odaklılığın artırılmasıyla ilişkilendirilebilir. İşletmeler, Tasarım Tabanlı Düşünme'yi yeni ürün ve hizmetlerin geliştirilmesinde, müşteri deneyiminin iyileştirilmesinde ve iş süreçlerinin yeniden tasarlanmasında kullanabilirler (Kelley ve Kelley, 2013).

Ayrıca Tasarım Tabanlı Düşünme, eğitim alanında kritik bir rol oynayarak öğrencilere çeşitli beceriler kazandırmaktadır. Öğrencilere eleştirel düşünme, problem çözme ve icatçılık konularında güçlü temeller oluşturarak, onların sadece bilgiyi öğrenmekle kalmayıp aynı zamanda bu bilgiyi uygulama becerilerini geliştirmelerine katkıda bulunur. Bu, öğrencilerin sınıf içinde öğrendikleri bilgileri gerçek dünya bağlamında

kullanmalarına olanak tanır. Bir örnek olarak, Tasarım Tabanlı Düşünme yaklaşımının etkili bir şekilde kullanıldığı *STEAM* (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics) projeleri gösterilebilir. Bu projeler, öğrencilerin disiplinler arası bir yaklaşımla teorik bilgileri pratik uygulamalara dönüştürmelerini teşvik eder. Öğrenciler, bu projelerde problem çözme süreçlerini, empati kurma yeteneklerini ve icatçı düşünme becerilerini geliştirirler. Öğrenme deneyimleri sadece sınıf içi dersleri değil, aynı zamanda gerçek hayattaki zorlukları çözme konusundaki yeteneklerini de kapsar.

Tasarım Tabanlı Düşünme yönteminin ikinci bir örneği olarak, endüstriyel tasarım derslerinde öğrencilere sunulan projelerde, bu düşünme yöntemiyle yalnızca fikirden prototip ürüne kadar olan süreci başarıyla tamamlama yeteneği gözlemlenmiştir. Bu projeler, örnek olarak temel tasarım veya tasarım stüdyosu gibi derslerden seçilebilir. Tasarım Tabanlı Düşünme prensiplerini içeren bir yöntemin kullanılması, sadece akademik başarıda değil, aynı zamanda projelerde liderlik becerilerinde ve pratik problem çözme yeteneklerinde belirgin bir artışa neden olmaktadır. Bu durum, Tasarım Tabanlı Düşünme'nin eğitim alanındaki etkisini somut bir şekilde ortaya koymaktadır.

Tasarım Tabanlı Düşünme'nin sağlık alanındaki etkinliğini destekleyen bir referans olarak, Ceylec adlı bir kullanıcının sosyal medyada paylaştığı çalışmalar referans olarak sunulabilir. Ceylec, "Başarılı Bir Design Thinking Örneği: Müşteri Deneyimini Yeniden Şekillendirmek" başlıklı yazısında Tasarım Tabanlı Düşünme metodolojisini başarıyla uygulayarak, hasta odaklı çözümler geliştirmiş ve bu sayede sağlık hizmetlerinde önemli bir iyileşme sağlamıştır (Ceylec, 2013). Tasarım Tabanlı Düşünme; problem çözme sürecine odaklanmış, icatçı ve kullanıcı merkezli bir yaklaşım sunar. Ekip, müşteri şikâyetleri ve geri bildirimleri üzerine yoğunlaşarak müşterilerin deneyimini anlamaya çalışmıştır. Müşteri hizmetleri temsilcileriyle yapılan görüşmeler, müşteri anketleri ve müşterilerin şirketle etkileşimleri göz önünde bulundurularak sorunlar ve ihtiyaçlar belirlenmiştir. Empati aşamasında toplanan veriler analiz edilerek, müşteri memnuniyetsizliğinin temel nedenleri saptanmıştır. Ana sorunlar arasında iletişim eksikliği, yanıt sürelerinin uzunluğu ve çözüm odaklı olmayan hizmetler öne çıkmıştır. Ekip, çeşitli sektörlerden ve disiplinlerden gelen üyelerin katılımıyla alternatif çözümler üretmiştir. Toplantılar, beyin fırtınası oturumları ve kullanıcı testleriyle fikirler değerlendirilmiştir. İlginç bir öneri, müşterilere interaktif bir çevrim içi destek platformu sunmaktadır. Seçilen fikirler prototiplenmiş ve müşterilere sunulmuştur. Prototipler, müşteri geri bildirimleriyle şekillendirilerek, kullanıcı dostu bir çevrim içi

destek platformu geliştirilmiştir. Platform, soruları otomatik olarak yanıtlayabilen bir yapay zekâ tabanlı sistem içermektedir. Prototip, gerçek müşterilerle test edilmiştir. Kullanıcılar, yeni çevrim içi destek platformunu kullanarak sorunlarını hızlı ve etkili bir şekilde çözebileceklerini belirtmişlerdir. Müşteri memnuniyeti önemli ölçüde artmış ve şirketin müşteri hizmetleri süreci daha etkili hâle gelmiştir. Tasarım Tabanlı Düşünme prensipleri sayesinde şirket, müşteri deneyimini güçlendirerek memnuniyeti artırmış ve rekabet avantajı elde etmiştir. Müşteri merkezli bir yaklaşım benimseyen Tasarım Tabanlı Düşünme'nin, çeşitli sektörlerde başarılı projelerin temelini oluşturabileceği bu deneyim sayesinde anlaşılmıştır (Ceylec, 2013). Bu başarılar, Tasarım Tabanlı Düşünme'nin sağlık sektöründe sunduğu potansiyeli ve hayata geçen uygulamaları göstermektedir.

Tasarım Tabanlı Düşünme; iş dünyasında, eğitim alanında ve sağlık hizmetleri sektöründe yaygın olarak kullanılmaktadır. Sağlık hizmetleri; hastaların ihtiyaçlarını ve deneyimlerini anlamak, sağlık hizmetlerindeki iyileştirme fırsatlarını belirlemek ve hasta odaklı çözümler geliştirmek için Tasarım Tabanlı Düşünme yaklaşımını kullanabilir (Plattner vd., 2018).

Çalışmanın giriş bölümünde, Tasarım Tabanlı Düşünme'nin kavramsal açıklamaları yapılmış, yaklaşımın önemi ve yaygınlığına değinilmiştir. İlerleyen bölümlerde Tasarım Tabanlı Düşünme'nin temel prensipleri, uygulama alanları ve etkileri üzerine daha ayrıntılı bir tartışma yapılacaktır.

2. TASARIM TABANLI DÜŞÜNME'NİN TEMEL PRENSİPLERİ

Tasarım Tabanlı Düşünme, problem çözme ve yenilikçilik süreçlerinde kullanılan bir yöntemdir. Yenilikçi çözümler geliştirmeyi, kullanıcı odaklılık sağlamayı ve sorunları icatçı bir şekilde çözmeyi amaçlar. Tasarım Tabanlı Düşünme prensipleri; empati, kullanıcı odaklılık, problem tanımlama ve analiz, icatçı düşünme, fikir geliştirme, prototipleme ve test etmeyi içerir.

2.1. Empati Prensibi ve Kullanıcı Odaklılık

Empati, Tasarım Tabanlı Düşünme'nin temel prensiplerinden biridir ve kullanıcı odaklı bir yaklaşımın önemini vurgular. Empati prensibi, tasarım sürecine kullanıcıların ihtiyaçlarını ve deneyimlerini anlama sürecini dâhil etmeyi amaçlar. Bu süreçte, tasarımcılar kullanıcıların bakış açısını anlamak için gözlem yapar, mülakatlar gerçekleştirir ve kullanıcı deneyimini dikkate alarak empati kurmaya çalışır (Brown, 2008).

Kullanıcı odaklı yaklaşım, tasarım sürecinde kullanıcıların gerçek ihtiyaçlarını anlamak ve bu ihtiyaçları karşılamak için çözümler geliştirmek anlamına gelir. Kullanıcıların beklentilerini, tercihlerini ve davranışlarını anlamak, tasarımcılara daha etkili ve kullanıcı dostu ürünlerin ve hizmetlerin geliştirilmesine yardımcı olur (Dorst, 2011).

Kullanıcı odaklılık, Tasarım Tabanlı Düşünme'nin merkezinde yer alan temel bir yaklaşımdır. Kullanıcıların gerçek ihtiyaçlarını ve beklentilerini anlamak, çözüm sürecinde öncelikli bir konudur. Bu nedenle, kullanıcı araştırmaları, kullanıcı gözlemi ve kullanıcıyla etkileşim kurma gibi yöntemler, Tasarım Tabanlı Düşünme'nin uygulama aşamalarının temelini oluşturur (Aparna vd., 2021). Kullanıcı odaklı yaklaşım, tasarım sürecinde kullanıcının deneyimini iyileştirme ve kullanıcı memnuniyetini sağlama hedefini taşır.

2.2. Problem Tanımlama ve Analiz Süreci

Tasarım Tabanlı Düşünme'nin bir diğer önemli prensibi problem tanımlama ve analiz sürecidir. Bu aşamada, sorunların doğru bir şekilde tanımlanması ve analiz edilmesi önemlidir. Sorunun kökenini anlamak, çözüm sürecinin başarısını etkileyen bir faktördür (Brown, 2008). Tasarım Tabanlı Düşünme yaklaşımı, sorunları daha kapsamlı bir şekilde anlamak için kullanıcılarla etkileşime geçme, veri toplama ve analiz süreçlerini içerir. Bu sayede, sorunun esas kaynağı belirlenerek etkili çözüm yolları bulunabilir.

Tasarım Tabanlı Düşünme, problem tanımlama sürecini önemseyen bir yaklaşımdır. Problem tanımlama, tasarımcıların sorunları doğru bir şekilde anlamalarını ve çözümler üretmelerini sağlar. Bu aşamada, kullanıcıların gerçek ihtiyaçları ve mevcut sorunları analiz edilir.

Tasarım Tabanlı Düşünme, problemleri daha geniş bir perspektifle ele almayı teşvik eder. Sadece belirtilere değil, temel probleme odaklanarak daha etkili çözümler üretebilir. Problem analizi, veri toplama, gözlem, kullanıcı araştırmaları ve analitik düşünme tekniklerini içerir (Kelley ve Kelley, 2013).

Tasarım Tabanlı Düşünme'nin problem tanımlama ve analiz sürecinde, Brown ve Kelley'nin yaklaşımları bazı benzerliklere sahiptir; ancak her ikisi arasında farklılıklar da gözlemlenmektedir. Brown (2008), sorunun kökenini anlamının çözüm sürecinin başarısını etkilediğine vurgu yaparken; Tasarım Tabanlı Düşünme yaklaşımı, bu süreci kullanıcılarla etkileşime geçme, veri toplama ve analiz yapma süreçleriyle zenginleştirir. Buna ek olarak, Tasarım Tabanlı Düşünme, problemi daha geniş bir perspektifle ele alarak, yalnızca belirtilere değil, temel

probleme odaklanmanın önemini vurgular. Kelley ve Kelley (2013) ise problem tanımlama sürecinin, tasarımcıların sorunları doğru bir şekilde anlama ve çözümler üretmek olduğunu vurgular. Bu aşamada, kullanıcı ihtiyaçlarının ve mevcut sorunların detaylı bir analizi yapılır.

2.3. İcatçı Düşünme ve Fikir Geliştirme

İcatçı düşünme ve fikir geliştirme aşamaları, Tasarım Tabanlı Düşünme'nin temel prensipleri arasında yer almaktadır. Bu aşamalarda, farklı perspektiflerden bakma, alternatif çözümler üretme ve icatçı fikirler geliştirme önemlidir (Cross, 2008). Tasarım Tabanlı Düşünme yaklaşımı; beyin fırtınası, morfolojik analiz ve prototipleme gibi yöntemleri kullanarak icatçı süreçleri destekler. Farklı disiplinlerden insanları bir araya getirerek farklı bakış açılarından faydalanmak, yeni ve yenilikçi çözümlerin ortaya çıkmasını sağlar.

Tasarım Tabanlı Düşünme, icatçı düşünme süreçlerini teşvik eder ve fikir geliştirme aşamalarına odaklanır. Bu aşamada, çeşitli fikirler üretilir, beyin fırtınası yapılır ve farklı perspektiflerden çözüm önerileri ortaya konur.

İcatçı düşünme, sınırlamaları aşmayı ve alternatif çözümler bulmayı içerir. İcatçılığı teşvik etmek için, Tasarım Tabanlı Düşünme farklı disiplinlerden insanları bir araya getirir ve farklı bakış açılarını birleştirir. Fikirlerin serbestçe paylaşıldığı ve eleştirilere açık olduğu bir ortamda, en iyi çözümler ortaya çıkabilir (Brown, 2008).

İcatçı düşünme ve fikir geliştirme aşamaları, Tasarım Tabanlı Düşünme'nin temel prensipleri arasında merkezî bir konumda bulunmaktadır. Bu aşamalarda, Brown (2008) ve Cross'un (2008) yaklaşımları, benzer bir hedefe ulaşılar da belirli farklılıklar içermektedir. İki yaklaşım arasındaki bu farklılıklar ve olası eksiklikler, özellikle makalenin odaklandığı eğitim ve sağlık gibi alanlarda dikkate alınmalıdır.

Cross'un (2008) perspektifine göre, icatçı süreçlerde farklı disiplinlerden insanların bir araya gelmesi, farklı bakış açılarından faydalanmanın ve yenilikçi çözümlerin ortaya çıkmasının önemini vurgular. Bu süreç; beyin fırtınası, morfolojik analiz ve prototipleme gibi yöntemlerin kullanılmasını içerir. Tasarım Tabanlı Düşünme yaklaşımı, bu aşamalarda çeşitli fikirleri teşvik eder ve bir araya getirilen farklı bakış açılarından doğan çözümlerle zenginleşen bir ortam sağlar.

Her iki yaklaşım da ortak bir hedefe yönelik olmalarına rağmen, belirli noktalarda farklıdır. Bu farklılıkların, eksik ya da gerekli noktaların belirlenmesi, özellikle eğitim ve sağlık alanlarına uygulanabilirlik

açısından önemlidir. Tasarım Tabanlı Düşünme'nin bu iki alanda nasıl daha etkili ve uygulanabilir olabileceğini değerlendirmek, her iki yaklaşımın potansiyel avantajlarını ve zayıf noktalarını anlamak açısından kritik bir öneme sahiptir.

2.4. Prototipleme ve Test Etme

Tasarım Tabanlı Düşünme sürecinin bir diğer önemli aşaması prototipleme ve test etmedir. Bu aşamada, fikirlerin somutlaştırılması ve gerçek kullanıcılar üzerinde test edilmesi önemlidir. Prototipleme, çözüm fikirlerinin daha erken aşamalarda değerlendirilmesine ve geliştirilmesine olanak sağlar (Aparna vd., 2021). Prototipler, kullanıcıların geri bildirimlerini almak ve tasarımın iyileştirilmesini sağlamak için kullanılır. Bu süreç, iteratif bir şekilde tekrarlanarak çözümün etkinliği ve kullanıcı memnuniyeti artırılır.

Tasarım Tabanlı Düşünme, fikirlerin somutlaştırılması ve test edilmesi sürecine önem verir. Prototipleme, tasarımların hızlı bir şekilde fiziksel veya dijital olarak oluşturulmasını sağlar. Prototipler, kullanıcılarla etkileşime girilerek geri bildirim toplanmasına olanak tanır.

Prototipler, tasarımların gerçek dünyada nasıl işlediğini ve kullanıcıların nasıl tepki verdiğini anlamak için kullanılır. Geri bildirimler, tasarımların iyileştirilmesinin yanı sıra nihai ürün veya hizmetin daha iyi bir şekilde oluşturulması için kullanılır (Dorst, 2011).

Tasarım Tabanlı Düşünme sürecinin prototipleme ve test etme aşamasında Dorst (2011) ve Aparna vd. (2021)'nin yaklaşımları arasındaki farklılıklar incelendiğinde, her iki kaynağın da temelde benzer bir noktaya ulaştığı görülmektedir. Ancak, bu benzerliklerde gözetilen temel noktalar, özellikle eğitim ve sağlık gibi alanlar dikkate alınarak değerlendirilmelidir.

Her iki kaynağın vurguladığı gibi, prototipleme süreci, tasarımların erken aşamalarda değerlendirilmesine, geliştirilmesine ve kullanıcı geri bildirimleriyle iyileştirilmesine olanak tanır. Tasarım Tabanlı Düşünme, bu süreci önemseyerek tasarımların hızlı bir şekilde somutlaştırılmasını ve kullanıcılarla etkileşimi teşvik eder. Bu, tasarımın daha iteratif bir şekilde ve gerçek dünya bağlamında test edilmesine olanak tanır. Ancak, her iki kaynak arasındaki farklılıklar ve eksik kalan noktalar öne çıkarılmalıdır. Özellikle eğitim ve sağlık alanlarında olduğu gibi özel ihtiyaçları dikkate alarak, prototipleme sürecinde daha spesifik ve odaklı yöntemlerin önerilip önerilmediği değerlendirilmelidir. Eğitim veya sağlık hizmetleri gibi hassas alanlarda, kullanıcı geri bildirimlerinin nasıl

toplandığı ve bu geri bildirimlerin nasıl değerlendirildiği gibi detaylar incelenmelidir.

Bu bölümde, Tasarım Tabanlı Düşünme'nin temel prensipleri olan empati, kullanıcı odaklı yaklaşım, problem tanımlama ve analiz süreci, yaratıcı düşünme ve fikir geliştirme aşamaları, prototipleme ve test etme süreci detaylı olarak tartışılmıştır.

2.5. Proje Yönetimindeki Uygulama Alanları

Günümüzde, proje yönetiminde kullanıcı katılımının artırılmasının, yenilik seviyelerini yükseltme, maliyetleri düşürme ve genel kaliteyi iyileştirme gibi güçlü motivasyon faktörleri sunduğu belirtilmiştir (Hews vd., 2023) ve (Georgiev ve Georgiev, 2023). Ancak, birçok organizasyonun müşteri gereksinimlerini proje çıktılarıyla uyumlu hâle getirmede başarısız olduğu gözlemlenmiştir (Aparna vd., 2021). Bu sorunun üstesinden gelmede, Tasarım Tabanlı Düşünme araştırmalarından çıkarılan derslerin önemli bir rol oynayabileceği düşünülmektedir (Cross, 2023), (Felder vd., 2023) ve (Kamble vd., 2023). Tasarım Tabanlı Düşünme, kullanıcı odaklı bir paradigma olarak kabul edilmekte olup, problemleri çözme, gizli ihtiyaçları belirleme ve kullanıcının sesini süreçlere ve sistemlere dâhil etme yeteneğiyle övgü almaktadır (Cross, 2023). Ancak, Tasarım Tabanlı Düşünme yetkinliklerinin proje yönetimindeki uygulaması konusunda yeterli sayıda deneysel araştırma yapılmamıştır (Cross, 2023). Bu nedenle, bu alanda çalışan proje yöneticilerine yardımcı olacak pratik rehberlerin eksikliği mevcuttur (Cross, 2023).

Tasarım Tabanlı Düşünme yetkinliklerinin proje yönetimindeki algısını genişletme ihtiyacı bulunmaktadır. Bu amaçla, Tasarım Tabanlı Düşünme yetkinlikleri, kullanıcı katılımını ve müşteri odaklılığını kolaylaştırmak amacıyla tanımlanmış ve belirli bir önem sırasına göre toplu bir şekilde sunulmuştur (Cross, 2023) ve (Schwarz vd., 2023).

Ayrıca Liu (2023) ve Törnroth vd. (2022), proje yöneticisi olan 112 kişiden elde edilen ampirik verileri kullanarak, bu yetkinliklerin uygulamada en faydalı ve ilgili olanlarını belirlemeye çalışmışlardır (Liu, 2023) ve (Törnroth vd., 2022).

Bazı çalışmalar ile proje yöneticilerine Tasarım Tabanlı Düşünme yaklaşımı hakkında daha fazla bilgi sağlayarak değer oluşturulması amaçlanmıştır (Assen vd., 2023).

Diğer çalışma ve araştırmalarda ise, Tasarım Tabanlı Düşünme yetkinliklerinin proje yönetimindeki rolüne ilişkin daha fazla anlayışın

elde edilmesine katkıda bulunması hedeflenmiştir (Aparna vd., 2021), (Felder vd., 2023) ve (Kamble vd., 2023).

Tasarım Tabanlı Düşünme sürecinin problem tanımlama ve analiz aşamasında farklı yaklaşımlar değerlendirilmiştir. Bu kaynaklardan elde edilen bilgiler ışığında, her birinin benzer sonuçlara ulaştığı, belirli farklılıkların ve eksikliklerin gözlemlendiği anlaşılmıştır.

Hews vd. (2023), kullanıcı katılımının proje yönetimindeki motivasyon faktörleri üzerindeki etkilerine vurgu yaparken; Georgiev (2023) ve Aparna (2021), organizasyonların müşteri gereksinimlerini proje çıktılarıyla daha etkili bir şekilde nasıl uyumlu hâle getirebileceği üzerine odaklanmışlardır. Cross (2023), Tasarım Tabanlı Düşünme'nin kullanıcı odaklı bir paradigma olarak kabul edilmesini ve süreçlere dâhil edilen kullanıcının sesini vurgulamıştır.

Felder (2023) ve Kamble (2023), Tasarım Tabanlı Düşünme yetkinliklerinin proje yönetimindeki uygulamasının eksik olduğunu belirtirken, aynı zamanda bu yetkinliklerin genişletilmiş bir algısının gerekliliğine dikkat çekmiştir. Bu noktada, özellikle eğitim ve sağlık gibi alanlarda Tasarım Tabanlı Düşünme uygulamalarının zorluklarına ve avantajlarına yönelik ayrıntılı bir değerlendirme yapılması önem arz etmektedir.

Karşılaştırmalı analiz, her bir kaynağın öne çıkardığı noktaların geniş bir perspektifte değerlendirilmesine olanak tanımaktadır. Tasarım Tabanlı Düşünme metodunun burada sayılan kısmıyla sınırlı olmadığını da belirtmek gerekir. Bu metodun sadece teknoloji alanında değil; sosyoloji, psikoloji gibi alanlarda da problemlerin çözümünde ve iyileştirmelerde kullanılabileceği öngörülmektedir.

3. TASARIM TABANLI DÜŞÜNMENİN ETKİSİNİ ÖLÇME

Tasarım Tabanlı Düşünme'nin etkisinin ölçülmesi, yöntemin uygulanabilirliği ve başarısının değerlendirilmesi açısından önemlidir. Bu bölümde, Tasarım Tabanlı Düşünme'nin işletmelerdeki kullanıcı deneyimi ve müşteri memnuniyeti üzerindeki etkileri, inovasyon ve iş sonuçlarına olan katkıları ve ölçülebilir sonuçları ile değerlendirme yöntemleri ele alınmıştır.

3.1. İşletmelerde Kullanıcı Deneyimi ve Müşteri Memnuniyeti Üzerindeki Etkileri

Tasarım Tabanlı Düşünme, kullanıcı odaklı bir yaklaşım benimsediği için işletmelerin müşteri memnuniyeti ve kullanıcı deneyimi üzerinde olumlu etkilere sahiptir. Araştırmalar, Tasarım Tabanlı Düşünme prensiplerini uygulayan şirketlerin müşteri memnuniyetinin arttığını ve kullanıcıların

ihtiyaçlarına daha iyi cevap verdiğini göstermektedir (Plattner vd., 2018). Örneğin, IBM Design, Tasarım Tabanlı Düşünme'yi benimseyerek kullanıcı odaklı bir tasarım süreci oluşturmuştur. Bu süreçte, kullanıcılarla empati kurulmuş, kullanıcı geri bildirimleri değerlendirilmiş ve kullanıcılarla birlikte tasarım yapma süreci izlenmiştir. Bu yaklaşım, IBM'in ürünlerinin ve hizmetlerinin kullanıcılar tarafından daha olumlu bir şekilde değerlendirilmesine ve müşteri memnuniyetinin artmasına katkıda bulunmuştur (Brown, 2008).

3.2. İnovasyon ve İş Sonuçlarına Olan Katkıları

Tasarım Tabanlı Düşünme, inovasyonun teşvik edilmesi ve iş sonuçlarına katkıda bulunmasında önemli rol oynamaktadır. Tasarım Tabanlı Düşünme'yi benimseyen şirketler, yenilikçi fikirlerin ortaya çıkmasını sağlayarak rekabet avantajı elde edebilirler.

Birçok araştırma, Tasarım Tabanlı Düşünme'nin işletmelerde inovasyon sürecini iyileştirdiğini ve iş sonuçlarına olumlu etkileri olduğunu göstermektedir. Örneğin, IDEO, Tasarım Tabanlı Düşünme yaklaşımını kullanarak müşterilerine yönelik inovatif ürünler ve hizmetler geliştirmiştir. Bu yaklaşım sayesinde, şirket müşteri tabanını genişletmiş, gelirlerini artırmış ve pazarda rekabetçi bir konuma gelmiştir (Dorst, 2011).

3.3. Tasarım Tabanlı Düşünme'nin Ölçülebilir Sonuçları ve Değerlendirme Yöntemleri

Tasarım Tabanlı Düşünme'nin etkisini ölçmek için çeşitli değerlendirme yöntemleri ve araçları kullanılmaktadır. Ölçülebilir sonuçlar elde etmek için, kullanıcı geri bildirimleri, anketler, gözlem, prototip testleri ve veri analizi gibi yöntemler tercih edilebilir.

Kullanıcı geri bildirimleri, Tasarım Tabanlı Düşünme'nin etkilerini değerlendirmede temel bir araçtır. Bu geri bildirimler; kullanıcıların deneyimleri, beklentileri ve memnuniyet düzeyleri hakkında önemli bilgiler sağlar. Anketler, bu geri bildirimleri daha yapılandırılmış bir şekilde elde etmek için kullanılabilir; bu da belirli ölçümleri ve karşılaştırmaları mümkün kılar.

Gözlem, Tasarım Tabanlı Düşünme sürecinin farklı aşamalarında gerçekleştirilebilir ve tasarım ekibine kullanıcıların tepkilerini doğrudan gözlemleme şansı verir. Bu, tasarımın gerçek dünya bağlamında nasıl işlediği ve kullanıcıların karşılaştığı zorluklar hakkında değerli içgörüler sunabilir.

Prototip testleri, tasarımın erken aşamalarında kullanıcılardan alınan geri bildirimlere dayanarak tasarımın iyileştirilmesine olanak tanır. Bu

testler, tasarımın kullanıcı ihtiyaçlarına ne kadar etkili bir şekilde karşılık verdiğini değerlendirmek için önemli bir araçtır.

Veri analizi, Tasarım Tabanlı Düşünme sürecinin iş sonuçları üzerindeki etkilerini anlamak için kullanılır. İnovasyonun, gelir artışının, müşteri memnuniyetinin ve benzeri ölçümlerin analizi, Tasarım Tabanlı Düşünme'nin organizasyonel başarıya olan katkısını daha belirgin hâle getirebilir. Örneğin, Net Promoter Score (NPS), Tasarım Tabanlı Düşünme'nin kullanıcı deneyimi üzerindeki etkisini değerlendirmek için sıklıkla kullanılan bir ölçümdür. Bu ölçüm, kullanıcıların bir ürün veya hizmeti başkalarına tavsiye etme olasılığını belirlemek için kullanılır. Yüksek bir NPS puanı, kullanıcıların üründen veya hizmetten memnuniyetini ve sadakatini gösterir (Kelley ve Kelley, 2013).

Bu bölümde, Tasarım Tabanlı Düşünme'nin etkisini ölçmek için yapılan çalışmalar incelenmiştir. İşletmelerde kullanıcı deneyimi ve müşteri memnuniyeti üzerindeki etkileri, inovasyon ile iş sonuçlarına olan katkıları, ölçülebilir sonuçları ve değerlendirme yöntemleri Tasarım Tabanlı Düşünme'nin başarısını değerlendirmek için önemli bir rol oynamaktadır.

4. SONUÇ

Tasarım Tabanlı Düşünme, kullanıcı odaklı bir yaklaşım ve problem çözme yöntemi olarak önemli bir potansiyele sahiptir. Bu çalışmada, Tasarım Tabanlı Düşünme'nin tanımı, temel prensipleri, uygulama alanları, etkileri ve ölçülebilir sonuçları tartışılmıştır. Aşağıda, bu çalışmanın sonucunda Tasarım Tabanlı Düşünme'nin potansiyeli ve geleceği ile ilgili bir değerlendirme yapılmış ve daha fazla uygulama alanına yönelik öneriler sunulmuştur.

4.1. Tasarım Tabanlı Düşünme'nin Potansiyeli ve Geleceği

Roberts ve Dvir (2020), Tasarım Tabanlı Düşünme sürecini ve süreç modellerini sistemli bir literatür taramasıyla inceleyen bir çalışmayı sunmaktadır. Tasarım Tabanlı Düşünme sürecinin farklı yönlerini ve süreç modellerini detaylı bir şekilde analiz etmektedir. Yazarlar, literatürdeki farklı yaklaşımları ve süreç adımlarını ortaya çıkarmak için kapsamlı bir araştırma yapmışlardır. Araştırma, Tasarım Tabanlı Düşünme'nin evrimsel ve iteratif doğasını vurgularken; süreç adımlarının değişkenlik gösterdiğini ve organizasyonların kendi ihtiyaçlarına göre uyarlanabileceğini belirtmektedir (Roberts ve Dvir, 2020).

Simon (1969), *The Sciences of the Artificial* adlı kitabında, tasarımın ve tasarım düşüncesinin temellerini ele almaktadır. Kitap, tasarım sürecini

analiz ederek, tasarımın nasıl bir dūşünsel ve icatçı faaliyet olduğunu açıklamaktadır. Simon, tasarımın bilimsel bir yöntemden ziyade bir problemin çözümlmesine yönelik bir yaklaşım olduğunu savunmaktadır. Tasarım düşüncesinin, problemleri analiz etme, çözüm önerileri geliştirme ve sonuçları değerlendirme sürecinden oluştuğunu öne sürmektedir (Simon, 1969).

Bu iki kaynak, Tasarım Tabanlı Düşünme'nin süreç ve yöntemlerini anlamak için önemli bir temel sağlamaktadır. Roberts ve Dvir'in çalışmaları, Tasarım Tabanlı Düşünme sürecinin farklı boyutlarını ve süreç modellerini sunarak, uygulayıcılar ve araştırmacılar için bir rehber niteliği taşımaktadır. Simon'un kitabı ise Tasarım Tabanlı Düşünme'nin temel kavramlarını ve tasarım düşüncesinin kökenlerini açıklamaktadır. Bu kaynaklar, Tasarım Tabanlı Düşünme yaklaşımının derinlemesine anlaşılmasına ve uygulanmasına katkıda bulunacaktır.

Liedtka ve Ogilvie (2011), *Designing for Growth: A Design Thinking Toolkit for Managers* adlı kitaplarında, yöneticilere yönelik bir tasarım düşünme aracı sunmaktadır. Yazarlar, Tasarım Tabanlı Düşünme'nin iş dünyasında nasıl uygulanabileceğini anlatırken, yöneticilere süreçleri ve araçları kullanarak inovasyonu teşvik etmelerine yardımcı olmaktadır. Kitap, gerçek dünya örnekleri ve pratik ipuçlarıyla doludur. Böylece okuyuculara Tasarım Tabanlı Düşünme'yi işletme bağlamında nasıl uygulayabileceklerini göstermektedir (Liedtka ve Ogilvie, 2011).

Cross (2008), *Engineering Design Methods: Strategies for Product Design* adlı kitabında, ürün tasarımı için mühendislik odaklı bir tasarım süreci sunmaktadır. Bu kitap, tasarım sürecinin farklı yönlerini ele alırken, problem tanımlama, fikir geliştirme, prototipleme ve değerlendirme gibi aşamalara odaklanmaktadır. Cross, tasarım düşüncesini ve yöntemlerini sistematik bir şekilde açıklarken, tasarım sürecini mühendislik perspektifinden ele alarak Tasarım Tabanlı Düşünme'nin teknik uygulamalarını vurgulamaktadır (Cross, 2008).

Bu iki kaynak da Tasarım Tabanlı Düşünme metodunun uygulanmasında yöneticilere ve mühendislere yönelik rehberlik sunmaktadır. Liedtka ve Ogilvie'nin kitabı, yöneticilerin inovasyonu teşvik etmek ve işletmelerinde Tasarım Tabanlı Düşünme'nin kullanımı için bir çerçeve sunarken; Cross'un kitabı ürün tasarımı sürecine odaklanarak Tasarım Tabanlı Düşünme'yi mühendislik perspektifinden ele almaktadır. Her iki çalışma da Tasarım Tabanlı Düşünme'nin iş dünyasında ve mühendislik alanında nasıl kullanılabileceğini anlamak için önemli kaynaklar olacaktır.

Tasarım Tabanlı Düşünme; yenilikçi çözümler geliştirmek, kullanıcı deneyimini iyileştirmek ve iş sonuçlarını artırmak için güçlü bir araçtır (Brown, 2008). Kullanıcı odaklı yaklaşımı ve icatçı düşünme süreçleri, şirketlerin rekabet avantajını elde etmelerine yardımcı olabilir (Dorst, 2011). Ayrıca, Tasarım Tabanlı Düşünme'nin sadece iş dünyasında değil, diğer alanlarda da büyük potansiyeli bulunmaktadır (Kelley ve Kelley, 2013).

Gelecekte, Tasarım Tabanlı Düşünme'nin daha da yaygınlaşması ve kabul görmesi beklenmektedir. Şirketler, müşteri odaklılık ve inovasyon konularında bilinçlenerek Tasarım Tabanlı Düşünme'yi benimsemeye devam edecektir (Roberts ve Dvir, 2020). Aynı zamanda, eğitim kurumları da Tasarım Tabanlı Düşünme'yi öğretim programlarına dâhil ederek öğrencilerin icatçı düşünme ve problem çözme becerilerini geliştirmelerine destek olacaktır (Plattner vd., 2018). Tasarım Tabanlı Düşünme'nin bu şekilde daha geniş bir kitleye yayılması, toplumda daha yenilikçi ve sürdürülebilir çözümlerin geliştirilmesine katkı sağlayacaktır.

4.2. Daha Fazla Uygulama Alanı

Tasarım Tabanlı Düşünme'nin uygulama alanları çok geniştir. Etkilerini ve kullanım potansiyelini görmek için farklı uygulama alanlarında tecrübe edilmesine ihtiyaç vardır (Plattner vd., 2019). Bu yeni uygulama alanları, Tasarım Tabanlı Düşünme'nin farklı sektörlerde, ölçeklerde ve kültürlerde nasıl uygulanabileceğini, başarı faktörlerini ve zorlukları ele almalıdır (Kumar vd., 2019).

Ayrıca, Tasarım Tabanlı Düşünme'nin ütöpik gibi gelen yeni uygulama alanları da keşfedilmelidir. Örneğin, sosyal sorunların çözümünde veya sürdürülebilirlik konularında Tasarım Tabanlı Düşünme'nin nasıl kullanılabileceği araştırılmalıdır. Tasarım Tabanlı Düşünme'nin sağlık sektörü, kamu hizmetleri veya eğitim gibi alanlarda nasıl uygulanabileceğini anlamak için daha fazla çalışmaya ihtiyaç vardır (Kimbell, 2011). Ayrıca, dijital teknolojilerle entegre edilen Tasarım Tabanlı Düşünme yaklaşımlarının etkisi ve potansiyeli de incelenmelidir (Thoring ve Müller, 2011).

Sonuç olarak, Tasarım Tabanlı Düşünme; inovasyon, kullanıcı odaklılık ve problem çözme konularında önemli bir araç olmaya devam etmektedir. Potansiyelini daha da geliştirmek ve yaygınlaşmasını sağlamak için uygulama alanları daha fazla genişletilmelidir. Bunun için sürdürülebilirlik, sosyal sorunlar ve dijital teknolojilerle uyumluluk gibi konular üzerinde daha fazla uygulamaya odaklanması gerekmektedir.

Araştırma ve Yayın Etiği Beyanı

Araştırma, Etik Kurul Kararı gerektirmemektedir.

Çıkar Çatışması Beyanı

Makale ile ilgili herhangi bir kurum, kuruluş ve kişi ile çıkar çatışması yoktur.

KAYNAKÇA

- Aparna L., Cormican, K., ve Sampaio, S. (2021). Design thinking: From products to projects. *Procedia Computer Science*, 181, 141-148.
- Assen, H., Benhadda, L., Losekoot, E., ve van Diggelen, M. (2023). Design thinking in hospitality education: Lessons learned and future opportunities. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education*, 32, <https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2023.100439>
- Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard Business Review*, 86(6), 84-92.
- Brown, T. (2009). *Change by design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation*. Harper Business.
- Brown, T., & Wyatt, J. (2010). Design thinking for social innovation. *Stanford Social Innovation Review*, 8(1), 31-35.
- Buchanan, R. (1992). Wicked problems in design thinking. *Design Issues*, 8(2), 5-21.
- Ceylec (2013, Kasım). *Design thinking*. Medium. <https://medium.com/@ceylec08/deign-thinking-be8f38e79b3d>
- Cross N. (2023). Design thinking: What just happened? *Design Studies*, 86. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2023.101187>
- Cross, N. (2008). *Engineering design methods: Strategies for product design*. Wiley.
- Cross, N. (2011). *Design thinking: Understanding how designers think and work*. Berg.
- Dorst, K. (2011). The core of 'design thinking'and its application. *Design Studies*, 32(6), 521-532.
- Felder, M., Kleinhout-Vliek, T., de Bont, A. (2023). From 'if only' to 'what if': An ethnographic study into design thinking and organizational change. *Design Studies*, 86, 1-25.

- Georgiev, G.V. ve Georgiev, D.D. (2023). Quantitative dynamics of design thinking and creativity perspectives in company context. *Technology in Society*, 74, <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2023.102292>
- Hews, R., Beligatamulla, G., ve McNamara, J. (2023). Creative confidence and thinking skills for lawyers: Making sense of design thinking pedagogy in legal education. *Thinking Skills and Creativity*, 49, <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101352>
- Kamble, S., Rana, N. P., Gupta, S., Belhadi, A., Sharma, R., ve Kulkarni, P. (2023). An effectuation and causation perspective on the role of design thinking practices and digital capabilities in platform-based ventures. *Technological Forecasting & Social Change*, 193, <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2023.122646>
- Kelley, T., & Kelley, D. (2013). *Creative confidence: Unleashing the creative potential within us all*. Crown Business.
- Kimbell, L. (2011). Rethinking design thinking: Part II. *Design and Culture*, 3(2), 129-148.
- Kumar, V., Jones, E., Venkatesan, R., ve Leone, R. P. (2019). Is the marketing discipline and academia ready for the rise of design thinking? *Journal of Marketing*, 83(1), 1-9.
- Liedtka, J., ve Ogilvie, T. (2011). *Designing for growth: A design thinking toolkit for managers*. Columbia University Press.
- Liedtka, J., King, A., ve Bennett, K. (2013). *Solving problems with design thinking: Ten stories of what works*. Columbia University Press.
- Liu, H.-Y., (2023). Design thinking competence as self-perceived by nursing students in Taiwan: A cross-sectional study. *Nurse Education Today*, 121. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2022.105696>
- Meinel, C., ve Leifer, L. (Eds.). (2011). *Design thinking research: Taking breakthrough innovation home*. Springer Science & Business Media.
- Mootee, I. (2013). *Design thinking for strategic innovation: What they can't teach you at business or design school*. John Wiley & Sons.
- Nelson, H. G., ve Stolterman, E. (2012). *The design way: Intentional change in an unpredictable world*. MIT Press.
- Plattner, H., Meinel, C., ve Leifer, L. (2019). *Design thinking research: Studying co-creation in practice*. Springer.
- Plattner, H., Meinel, C., ve Leifer, L. (Eds.). (2012). *Design thinking: Understand - Improve - Apply*. Springer Science & Business Media.
- Plattner, H., Meinel, C., ve Leifer, L. (Eds.). (2018). *Design thinking research: Making design thinking foundational*. MIT Press.

- Roberts, T. S., ve Dvir, R. (2020). The design thinking process and process models: A systematic literature review. *Design Science*, 6.
- Schön, D. A. (1983). *The reflective practitioner: How professionals think in action*. Basic Books.
- Schwarz, J.O., Wach, B., ve Rohrbeck, R. (2023). How to anchor design thinking in the future: Empirical evidence on the usage of strategic foresight in design thinking projects. *Futures*, 149, <https://doi.org/10.1016/j.futures.2023.103137>
- Simon, H. A. (1969). *The sciences of the artificial*. MIT Press.
- Thoring, K., ve Müller, R. M. (2011). Design thinking and innovation: A review of research. *Design Thinking: Understand, Improve, Apply*, 2(1), 1-14.
- Törnroth, S, Wikberg Nilsson, A., Luciani, A., (2022). Design thinking for the everyday aestheticisation of urban renewable energy. *Design Studies*, 79. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2022.101096>
- Uebornickel, F., Brenner, W., Koenig, W., ve Leimeister, J. M. (2014). *Design thinking for innovation: Research and practice*. Springer.

Çeviri Makale

Tasarımın Ötesinde Tasarım

Orijinal makale için: <https://doi.org/10.1016/j.sheji.2019.05.001>

Kees DORST

İngilizce aslından çeviren: Duygu KAÇAR

ORCID NO: 0000-0002-5806-6817

Arş. Gör. Dr., duygu.kacar@marmara.edu.tr, Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Endüstriyel Tasarım Bölümü

Öz

Kuruluşlar, sorunların daha açık uçlu, karmaşık ve giderek daha fazla ağa bağlı hale geldiği bir dünyaya yanıt vermekte zorlanırken, birçoğu çözüm elde etmenin ve inovasyona ulaşmanın bir yolu olarak tasarım odaklı düşünmeye yönelmiştir. Bu makalede, mevcut tasarım paradigmasının bu beklentileri karşılayıp karşılayamayacağı veya tasarımın sosyal âlem gibi büyük karmaşıklık içeren alanlarla uğraşırken aşırı genişletilip genişletilmediği sorusuna odaklanacağım. Özünde, tasarım muhakemesinin veya tasarım abdüksiyonunun*, iki bilinmeyen ("ne" ve "nasıl") aşağı yukarı eş zamanlı olarak dikkate alınmasını gerektirdiği gerçeği, en iyi durumda bile insanın bilişsel sınırları üzerinde ağır bir baskı oluşturur ve daha karmaşık problemlerle karşılaşılması durumlarında bu baskı iki katına çıkar. Yıllar içinde, uzman tasarımcılar bu sorunla mücadele etmek için ayrıntılı bir dizi başa çıkma stratejisi geliştirmiştir. Bunların hepsi bir dereceye kadar yardımcı olur, ancak asıl sorun devam etmektedir. Tasarım, karmaşık problem durumlarına "problem çözme" bakış açısıyla yaklaşarak kendini sınırlıyor olabilir. Bu makalede, problem durumunun karmaşık doğasını başlangıç noktası olarak alan ve tasarım görevini bir çözümün yaratılmasından ziyade sistem dönüşümü olarak yeniden çerçevlendiren, radikal olarak farklı bir yaklaşım incelenmektedir. Uygulamadan bir örnek, bu yeni tasarım paradigmasını sergilemektedir.

Anahtar Kelimeler: paradigma, tasarım muhakemesi, bilişsel sınır, problem çözme, karmaşıklık

* "Abduction" teriminin henüz kesinleşmiş Türkçe karşılığı bulunmadığından metinde "abdüksiyon" olarak kullanılmış, Türkçeleştirme önerilerinden biri olan "geriçıkırım" teriminin tanımına burada yer verilmiştir: "Geriçıkırım, tümdengelim ve tümevarım çıkarımlarından farklı bir mantıksal çıkarım türüdür. İlk defa C. S. Peirce tarafından değişik bir çıkarım türü olarak ortaya atılmış ve tümdengelim çıkarımından türetilmiştir; ancak tümdengelim gibi mantıksal açıdan geçerli bir çıkarım değildir. Geriçıkırım aşkınsaldır ve dolayısıyla bilgi üretir; fakat ürettiği bilgi kesin değildir. Geriçıkırım aynı zamanda nedenlerden sonuçlara giden ve en iyi açıklamayı veren bir akıl yürütme süreci olarak da düşünülür. Bu yüzden de günlük hayatın birçok alanında, bilimsel teori oluşturmada ve tıpta tanı koymada kullanılabilen bir süreçtir." Nazlı İnönü, *Yeni Bir Çıkarım Türü : Geriçıkırım*, Yayımlanmamış Doktora Tezi. İstanbul Üniversitesi (2006) (ÇN)

Translated Article

Design Beyond Design**

<https://doi.org/10.1016/j.sheji.2019.05.001>

Kees DORST

Translated from English by Duygu KAÇAR

ORCID NO: 0000-0002-5806-6817

Res. Assist., PhD, duygu.kacar@marmara.edu.tr, Marmara University, Faculty of Fine Arts, Dept. of Industrial Design

Abstract

As organizations struggle to respond to a world in which problems are becoming more open, complex and increasingly networked, many have turned to design thinking as a way to obtain solutions and achieve innovation. In this article, I will focus on the question of whether the current design paradigm is capable of delivering on these expectations, or whether design is overextended when dealing with areas of great complexity, such as in the social realm. The fact that at its core, design reasoning or design abduction requires the consideration of two unknowns more or less simultaneously (the “what” and the “how”) puts a heavy strain on our human cognitive limitations in the best of times—and doubly so in highly complex problem situations. Over the years, expert designers have developed an elaborate array of coping strategies to contend with this issue. All of these help to a degree, but the fundamental issue remains. Design might be limiting itself by approaching complex problem situations through a ‘problem solving’ perspective. In this article, a radically different approach is explored, which takes the complex nature of the problem situation as its starting point, and reframes the task of design as system transformation, rather than the creation of a solution. An example from practice illustrates this new design paradigm.

Keywords: paradigm, design reasoning, cognitive limit, problem solving, complexity

GİRİŞ

Birçok kamu kuruluşu ve özel kuruluş, günümüzün karmaşık, ağlarla bağlantılı sorunlarıyla mücadele etmektedir.¹ Yeni problem çözme stratejileri arayışında olan kimileri tasarım mesleklerine yönelmiş ve tasarım odaklı düşünme araç ve tekniklerini benimsemeye çalışmıştır. Görünüşe bakılırsa, bu her zaman apaçık ortada olan bir süreç değildir.² Bildiğimiz şekliyle tasarım çok özel bir bağlamda şekillenmiştir ve dolayısıyla kendine has bir dizi varsayım, ön yargı ve tarihsel mirası beraberinde getirir. Tasarım pratiğini bu normal tasarım bağlamının ötesinde uygulamak, tasarımın yeni ortamındaki yeni rolüne uyum sağlamak için uyarlanması ve değişmesini gerektiren sorunları gündeme getirecektir.

Bakış açısına dair bu makalede üç soruyu inceleyeceğiz:

1. Tasarım muhakemesi, üstesinden gelebileceği karmaşıklık göz önüne alındığında (temel anlamda) zirveye mi ulaştı?
2. Eğer ulaşmadıysa, mevcut tasarım yaklaşımlarını daha fazla karmaşıklıkla başa çıkarmak üzere geliştirmek mümkün olabilir mi?
3. Aksi takdirde, bu daha temel bir değişim gerektiriyor mu -yeni bir tasarım paradigmasına doğru ilerlememiz gerekiyor mu?

Tasarımın son derece karmaşık problem durumlarını ele alma mücadelesini açıklamak için gelişmekte olan bir alan olarak sosyal tasarım pratiğinde bulunan gelişmeleri kullanacağız.

ZİRVEYE ULAŞMAK

Tasarım, zanaattan sofistike profesyonel pratiğe ve akademik bir bilim dalına³ evrilirken, her zaman ele alması gereken sorunların giderek artan karmaşıklığıyla başa çıkmanın yeni yollarını bulmak zorunda kalmıştır. Tekrar tekrar zirveye ulaşmış ve daima zamana uyum sağlamayı ve değişmeyi başarmıştır.

Çeşitli tasarım disiplinlerinin evrimi kısmen bu terimlerle anlaşılabilir. Örnek olarak endüstriyel tasarımın Batı'daki gelişimini ele alalım. Tasarımın tarihi, nesnelerin, tasarlama ve üretmeyi tek bir yaratıcı uygulamada akıcı bir şekilde birleştiren zanaatkârlar tarafından kullanılmak üzere yapıldığı Orta Çağ'da başlar. Sanayi Devrimi,

¹ Hans Boutellier, *The Improvising Society: Social Order in a World without Boundaries* (The Hague: Eleven, 2013).

² Lisa Carlgren, Maria Elmquist, and Ingo Rauth, "The Challenges of Using Design Thinking in Industry—Experiences from Five Large Firms," *Creativity and Innovation Management* 25, no. 3 (2016): 344–62.

³ Ilpo K. Koskinen and Kees Dorst, "Academic Design," in *Proceedings of the 20th International Conference on Engineering Design (ICED 15)*, Vol. 11: *Human Behaviour in Design*, ed. Christian Weber et al. (Milan: Politecnico di Milano, 2015), 227–34.

endüstriyel olarak üretilen ürünlere şekil verebilecek ayrı bir tasarım mesleğine ihtiyaç yaratmıştır.⁴ İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra, artan teknik karmaşıklık ve seri üretimin verimlilik ihtiyacı, tasarımcıları klasik biçim vermenin (*Gestaltung*) ötesinde, bir ürünün diğer birçok yönünü (teknoloji, biçim, ergonomi, iş ihtiyaçları vb.) daha bütünleşmiş bir şekilde düşünmeye zorlamıştır.

Endüstriyel tasarımın bu şekilde yeniden doğmasının ardındaki ana fikir, bu meseleleri gerçekten bütünleştirmek için, bir ürünü her açıdan kontrol edecek bir düşünceyi takip edecek tek bir kişiye ihtiyaç duyulacağı idi. Varsayım, tek bir kişinin -*entegre ürün tasarımcısının*- gerekli tüm bilgiyi kafasında tutacağı ve çeşitli düşünme öğelerini etkili ve uygun biçimde bütünleştirmesinin mümkün olacağı idi.

Tasarım problemlerinin ve tasarlanmış olan çıktıların artan karmaşıklığı nedeniyle, bu varsayım artık geçerli değildir. Endüstriyel tasarım artık birlikte çalışan uzmanlardan oluşmuş ekipler tarafından üstlenilen bir süreçtir. Ancak çok disiplinli tasarım ekipleri bile çözüm değildir -bir tasarıma yedirilmesi gereken karmaşık bilgilerin çoğu kullanıcıyla ilgilidir. Artık insanlar ve ürünler arasında gerçekleşen çok katmanlı etkileşimler, kullanıcı bakış açısını ürün geliştirme sürecine dâhil edebilen ortak tasarım uygulamalarının geliştirilmesine yol açmıştır; potansiyel kullanıcılar, tasarım projelerinin ve süreçlerinin aktif katılımcıları hâline gelmiştir.⁵

Lütfen bunun, tek bir yeni tasarım paradigmasının eskisinin yerini aldığı doğrusal bir hikâyeye olarak okunmaması gerektiğini, bugün birçok tasarım biçiminin bir arada var olduğunu unutmayın. Tasarım dallanıp budaklanmakta ve her zorluk tasarım disiplinleri ağacında yeni bir dalın oluşmasına yol açmaktadır.

Tasarım disiplinine yönelik bir sonraki karmaşık meydan okumaya örnek olarak sosyal tasarıma bakalım.⁶ Tasarımın toplumsal değişime katkıda bulunma rolüne kayması için çeşitli nedenler vardır. Bunlardan biri, kamu sektöründe hâkim olan geleneksel problem çözme yaklaşımlarının, karmaşık toplumsal zorlukları genellikle mesleki ve örgütsel yapılara doğrudan bağlı bir şekilde, alt sorunlara ayırarak ele almasıdır.⁷ Bu da kısmi çözümleri daha sonra tutarlı bir bütün hâline getirme ihtiyacı ile ilgili başka bir sorun yaratmaktadır. Proje boyunca daha entegre,

⁴ John Heskett, *Industrial Design* (London: Thames and Hudson, 1980).

⁵ Mieke van der Bijl-Brouwer and Kees Dorst, "Advancing the Strategic Impact of Human-Centred Design," *Design Studies* 53 (November 2017): 1–23.

⁶ Nynke Tromp and Paul Hekkert, *Designing for Society: Products and Services for a Better World* (London: Bloomsbury, 2019).

⁷ Marcel J.C.M. Hertogh and Edward Westerveld, *Playing with Complexity: Management and Organisation of Large Infrastructure Projects* (Rotterdam: Erasmus University, 2010).

bütüncül, tasarım benzeri bir yaklaşım benimsemek daha verimli olabilir ve daha iyi sonuçlara yol açabilir.

Tasarımın toplumsal zorluklarla mücadele etmeye hazır olmasının bir başka nedeni de birçok karmaşık soruna teknolojik/teknokratik bir bakış açısıyla yaklaşılırken, günümüz sorunlarındaki karmaşıklığın çoğu insan kaynaklıdır. Teknoloji ve insanlık arasında doğal bir köprü kuran tasarım, katkıda bulunmak için ideal bir konumdadır.

Ancak bu hiç de kolay değildir. Sosyal tasarım, tasarımcıların hem problem hem de çözüm alanındaki birden fazla paydaşı yönetmesini, birden fazla mesleki bilgi alanının genellikle çok karmaşık olan ürün-hizmet kombinasyonlarında birleştirilmesini ve nihayetinde entegrasyonunu gerektirir. Bu hiper-karmaşıklık ile, tasarımcıya tasarım süreci boyunca rehberlik edecek net bir kullanıcının ve/veya net (tek) müşterinin olmadığı bir durumda baş edilmelidir. Bu son nokta önemlidir: Konvansiyonel tasarım uygulamalarını toplumsal meselelere doğrudan uygulayarak "sosyal tasarım" yapmaya yönelik ilk girişimler genellikle basit ve naif çözümlere yol açmıştır. Bu, muhtemelen, "normal" tasarım projelerinde, müşterinin tasarım projesine sürekli olarak profesyonel bilgi aktarma ve geliştirilen çözümlere sızabilecek varsayımları sorgulama rolüne sahip olmasından kaynaklanıyor olabilir. Ancak, sosyal tasarımda genellikle net (tek) bir müşteri yoktur, bu nedenle varsayımlar kolayca kontrol edilmeden sürece dâhil olabilir.⁸ Tasarımın normal çalışma alanının ötesindeki bu uygulaması, tasarım pratiğinin farkında olmayabileceğimiz çok önemli bir unsurunu (bu durumda müşterinin rolünü) vurgular -normal tasarım pratiğinde, müşterinin rolü büyük ölçüde hafife alınmaktadır (ve sonuç olarak, müşterinin rolü tasarım araştırmasında neredeyse hiç çalışma konusu olmamıştır).

Ancak tasarımcı gibi düşünmek⁹ gerçekten hiper-karmaşık zorluklara uygun mu, yoksa tasarım muhakemesi nihayet yapabileceklerinin zirvesine ulaştı mı?

TASARIM MUHAKEMESİ

Bu acil soruları ele almak için bir adım geriye gidelim ve tasarımın özündeki muhakeme (akıl yürütme) modelini ele alalım. Biçimsel mantığa göre dünya, bir muhakeme sürecinin "ne"si olarak adlandırılabilir *unsurlardan*; bir sürecin "nasıl"ı olarak

⁸ Roderick J. Walden and Kees Dorst, "The Integration of Design Parameters and the Establishment of Constraint and Priority for Innovation," in *Proceedings of the DesignEd Asia Conference 2013* (Hong Kong: Hong Kong Polytechnic University, 2013), 1-9.

⁹ Nigel Cross, "Designerly Ways of Knowing: Design Discipline versus Design Science," *Design Issues* 17, no. 3 (2001): 49-55.

adlandırabileceğimiz, diğer bir deyişle bu unsurlar arasındaki *bağlantılardan* ve öğelerin etkileşime girdiği akıl yürütme sürecinin *sonuçlarından* oluşur.¹⁰ İnsanların problem çözme sürecindeki temel muhakeme modellerini, aşağıdaki gibi bir denklemde farklı bilinen ve bilinmeyen kümelerini karşılaştırarak anlayabiliriz:

NE + NASIL sebep olur SONUÇ

Dört temel akıl yürütme modeli vardır: *tümdengelim*, *tümevarım*, *normal abdüksiyon* ve *tasarım abdüksiyonu*.¹¹ İlk üçünü bir kenara bırakarak, burada tasarım abdüksiyonu üzerinde duracağız. Tasarım abdüksiyonunda, ilk olarak bildiğimiz tek şey sonuç, yani arzu edilen değer hakkında bir şeydir.

???? + ???? sebep olur SONUÇ

Buradaki zorluk, arzu edilen sonuca yol açacak bilinen (veya seçilmiş) bir "nasıl" olmamasına rağmen hangi yeni unsurların yaratılacağını bulmakta yatmaktadır. Birbirlerine bağımlı oldukları için, ne ve nasılın aşağı yukarı eş zamanlı olarak geliştirilmesi gerekir. Bu çifte yaratıcı adım, tasarımcıların hem ne hem de nasıl için öneriler geliştirmelerini ve bunları birlikte test etmelerini gerektirir. Bu açık problem durumuna yaklaşmanın tek yolu, geriye doğru çalışmaktır (denklemde sağdan sola doğru): denklemdeki tek bilinenden, yani arzu edilen değerden başlamak ve ardından yeni bir nasıl benimsemek veya önermek. Yeni bir nasıl önerme eylemine *çerçeveleme* denir. Dolayısıyla, tasarım muhakemesinde, problem alanına girmenin bir yolunu bulana kadar deneysel olarak çerçeveler ve sonra yeniden çerçeveleriz. Bu, bir uyarı bayrağını havaya kaldırmalıdır -tasarım abdüksiyonu, İKİ bilinmeyenle mücadele etmek anlamına gelir. Bu durum ise, tasarımcıların insan bilişinin sınırlarına toslamasına ve potansiyel olarak aşırı bilgi yüklemesine yol açar. Bilişsel araştırmalar göstermiştir ki biz insanlar herhangi bir anda kafamızda yalnızca sınırlı miktarda bilgi tutabiliriz ve bu sınır, en ünlü ifadesi ile, "yedi artı-eksi iki parça" olarak belirlenmiştir.¹² Bu durum, tasarım araştırmacılarını uzun süre

¹⁰ Norbert F. M. Roozenburg and Johannes Eekels, *Product Design: Fundamentals and Methods* (Chichester: John Wiley & Sons Inc., 1995), 72.

¹¹ Genel bir bakış için bkz. Kees Dorst, *Frame Innovation: Create New Thinking by Design* (Cambridge, MA: MIT Press, 2015), 45; and Kees Dorst, *Notes on Design* (Amsterdam: BIS publishers, 2017), 13.

¹² George A. Miller, "The Magical Number Seven, Plus or Minus Two: Some Limits on Our Capacity for Processing Information," *Psychological Review* 63, no. 2 (1956): 81.

endişelendirmiş ve tasarım problemlerini kötü yapılandırılmış¹³ ve hatta habis olarak görmemize yol açmıştır.¹⁴

İyi haber şu ki, tasarım abdüksiyonu söz konusu olduğunda, her şeyi tek seferde doğru yapmak zorunda değiliz: tasarım abdüksiyonu daha uzun, yinelemeli bir yaratıcı süreç içinde gerçekleşir. Sorunu ve çözümü çerçeveleme eylemi, bir dizi yaratıcı (önermesel), tümdengelimli, eleştirel adımı içerir. Bu süreçte, problem ve çözüm, ikisi arasında bir "uyum" bulunana kadar birlikte evrimleşir.¹⁵ Sonucun doğası -arzu edilen değer- bu uyuma bağlı olarak değişebilir. Bu heyecan verici ve eğlenceli bir süreçtir: tasarlamanın sanatı, problem çerçevelerinin, tasarım ilkelerinin ve çözüm fikirlerinin hepsi birbirine tam olarak oturana kadar ustaca hokkabazlık yapılmasında yatar. Aynı zamanda, bu zorlayıcı bir uygulamadır: tasarım abdüksiyonunda, problem alanı, çerçeveleme ve çözümün karmaşıklıkları bir araya getirilir, bu da tasarımcıların havada çevirmesi gereken çok fazla topu olabileceği anlamına gelir. Sürekli olarak odaklarını ve kapsayıcı bir bakış açısını kaybetme tehlikesiyle karşı karşıyadırlar, çünkü çoğu zaman insani bilişsel yeteneklerinin o sihirli yedi artı-eksi iki sınırını aşarlar.

Tasarımcıların karmaşıklıktan kaynaklanan aşırı bilgi yüklemesiyle başa çıkmak için geliştirdikleri uygulamalar nelerdir?

TASARIMCILARIN KARMAŞIKLIKLA BAŞA ÇIKMA STRATEJİLERİ

Karmaşıklık, tasarımda o kadar yaygın bir konudur ki, tasarımcılar bilgi yönetimi için pek çok akıllıca ve pragmatik strateji, yöntem, araç ve ayrıntılı sezgi geliştirmiştir; bunların tümü, örneğin eskizler, modeller gibi harici temsillerin akıllıca kullanılması yoluyla kısa süreli bellek üzerindeki yükü sınırlamaya yardımcı olur. Her ne kadar bu stratejilerin her biri başlı başına araştırma konusu olmayı hak etse de, bu makalede esasen bir muhakeme örüntüsü olarak tasarımla ve tasarımcıların muhakemelerinin karmaşıklığın yarattığı stresle başa çıkma ihtiyacından nasıl etkilendiğiyle ilgileniyorum.

Bu muhakeme stratejileri, ele aldıkları tasarım durumunun esasına göre sınıflandırılabilir. Bir tasarım durumu şunları içerir: (1) aktör olarak bir *tasarımcı* (kişi, ekip veya kuruluş); (2) bir *tasarım problemi* ve birlikte

¹³ Herbert A. Simon, "The Structure of Ill Structured Problems," *Artificial Intelligence* 4, no. 3-4 (1973): 181-201.

¹⁴ Horst W. J. Rittel and Melvin M. Webber, "Dilemmas in a General Theory of Planning," *Policy Sciences* 4, no. 2 (1973): 155-69. Bir bakıma bu yanlış bir isimlendirmedir: problemin kötülüğü, problem çözücü(ler)in yeteneklerine ve ellerindeki muhakeme modellerine bağlıdır.

¹⁵ Mary Lou Maher and Josiah Poon, "Modeling Design Exploration as Co-evolution," *Computer-Aided Civil and Infrastructure Engineering* 11, no. 3 (1996): 195-209; Kees Dorst and Nigel Cross, "Creativity in the Design Process: Co-evolution of Problem-Solution," *Design Studies* 22, no. 5 (2001): 425-37.

gelişen tasarım önerisi; (3) bir *tasarım bağlamı*; (4) dinamik bir *tasarım süreci*.¹⁶ Bunların her biri, tasarım durumunun karmaşıklığını aşmanın yollarını bulmak için manipüle edilebilecek unsurlar ve değişkenler içerir. Burada sadece birkaç tanesini sayacağız.

- **Aktörün** (kişinin veya ekibin) muhakemesi belirli bilişsel sınırlarla kısıtlanmıştır. Ancak netameli yedi artı-eksi iki bilişsel sınırı içinde bahsedilen düşünme unsurları basit baytlar değil, parçalardır.¹⁷ Bu bilgi birimleri kendi başlarına çok karmaşık olabilirler -aslında uzmanlığın gelişiminin önemli bir parçası daha karmaşık ve sofistike parçaların yaratımıdır.¹⁸ Acemiler karşısında uzmanlara avantaj sağlayan ve uzman tasarım süreçlerini acemilerinkinden çok farklı kılan şey tam da budur. Deneyim arttıkça, neredeyse doğal olarak parçaların çok yönlülük ve karmaşıklığında bir artış gerçekleşir, ancak bu kasıtlı ve stratejik olarak da tetiklenebilir.
- Tasarım genellikle bir **ekip** çalışmasıdır, bu nedenle birlikte çalışan birden fazla aktör olabilir. Bu muhtemelen bilgi işleme kapasitesinde doğrusal bir artış anlamına gelmez. Ekip içindeki aktörlerin ortak bir zemine -ortak bir anlayışa¹⁹- sahip olduğundan emin olmak için belirli bir düzeyde örtüşme gereklidir, ancak en azından prensipte, bu beyinlerin paralel işlem kapasitesi ekibin kolektif bilişsel tasarım kapasitesini artırabilir. Gerçekten karmaşık durumlarda, problem durumunun ilgili yönlerinin tasarım ekibindeki kişiler tarafından temsil edilmesini sağlayarak, ortak tasarım yaklaşımının benimsenmesi faydalı olabilir. Bu yaklaşımın dezavantajı, paradokslar ve her şey de dâhil, problem durumunun karmaşıklığının tasarım ekibinde doğrudan tekrarlanması olabilir.
- Karmaşıklık genellikle dışımızdaki dünyanın bir özelliği olarak görülür. Ancak, başa çıkması aynı derecede zor olan başka bir içsel karmaşıklık daha vardır. **İçsel çelişkilerimiz**, daireler çizen düşünce kalıpları yaratarak bizi diyet ödemeye zorlar ve sonuçta ilerlememizi engeller. Tasarım uzmanlarıyla yapılan bir dizi görüşme sırasında, bazıları mesleki gelişimlerini daha yüksek ve daha sofistike seviyelere doğru ilerleme olarak değil, "daha fazla

¹⁶ Kees Dorst, *Describing Design: A Comparison of Paradigms* (Delft: Technische Universiteit Delft, 1997), 47, 70.

¹⁷ Miller, "The Magical Number Seven," 81; William G. Chase and Herbert A. Simon, "Perception in Chess," *Cognitive Psychology* 4, no. 1 (1973): 56.

¹⁸ Bryan Lawson and Kees Dorst, *Design Expertise* (Abingdon: Architectural Press, 2013), 172.

¹⁹ Rianne Valkenburg and Kees Dorst, "The Reflective Practice of Design Teams," *Design Studies* 19, no. 3 (1998): 249-71.

kendileri olma", saf ve basit bir çekirdeğe ulaşmak için başlangıçtaki iç çatışmadan kurtulma olarak tanımlamıştır.²⁰

- Her ne kadar bazı teorisyenler tasarım durumlarının benzersizliğini vurgulamaktan hoşlansalar da ²¹ tasarım uygulayıcıları bunların **türleri** olduğunu bilirler. Tasarım durumlarının türlerini anlamak, tasarım uzmanlığının önemli bir parçasıdır. Bir tasarım durumunun modelini tanımak, problem durumuna yaklaşmak için bir başlangıç stratejisi sağlayarak onu önceden yapılandırmaya yardımcı olur. Ayrıntılarda her zaman farklılıklar olacaktır, ancak bu, tasarımcının en azından karmaşık problem arenasında kullanabileceği bir ilk hamlesi olduğu anlamına gelir.²² Sorun alanına yapılan bu ilk girişi biraz hafife almaya ve buna çok fazla takılmamaya özen gösterilmelidir — daha önceki araştırmalar, bu noktada hafife almanın zor olduğunu ve tasarımcıların genellikle ne pahasına olursa olsun bu birincil jeneratörün çalışmasını sağlama eğiliminde olduğunu göstermiştir.²³
- Bir tasarımcı, **emsaller** yani mevcut tasarım zorluklarına uygulanabilecek daha önceki yaklaşımlar ve tasarımlar hakkında geniş bir anlayışa sahip olmalıdır. Tekrar etmek gerekirse, tasarım çerçevesi ve tasarım çözümlerinden oluşan böyle bir hazineye sahip olmak, genellikle uzun yıllar boyunca inşa edilen uzmanlıkla ilişkilendirilir, ancak bunlar kasten de oluşturulabilir. Tasarım ajansları bunu, kendilerini özdeşleştirdikleri ya da hâlâ üzerinde düşünmek istedikleri daha ilginç projelerden bazılarını yeniden kullanım için ellerinin altında tutarak yapma eğilimindedir. Bir tasarım stüdyosunun duvarlarındaki resimler bu projelere atıfta bulunur. Dekoratif amaçlarla değil, hangi projelerin periferik görünümde tutulacağına dair kasıtlı, stratejik kararların sonucu olarak orada bulunurlar.²⁴ Bir tasarım stüdyosu, çevreler ve çözüm fikirlerinden oluşan bir kütüphanedir.
- Yazılım mühendisliği (mimarlık) ve şehir planlama gibi karmaşık tasarım alanlarında, tasarımcının perspektifi büyük ölçekten (uçaktan görünüşten) helikopterden görünüşe, kuşbakışı görünüşe ve nihayetinde sokaktaki insanın göz hizasına kaydırıldığı tasarım problemleri ve çözümlerinin **katmanlandırılması**

²⁰ Wim Groeneboom, quoted in Lawson and Dorst, *Design Expertise*, 33.

²¹ Donald A. Schön, *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action* (1992; Abingdon: Routledge, 2017), 41; Donald A. Schön, *Educating the Reflective Practitioner* (San Francisco: Jossey-Bass, 1987), 5.

²² Lawson and Dorst, *Design Expertise*, 39.

²³ Jane Darke, "The Primary Generator and the Design Process," *Design Studies* 1, no. 1 (1979): 36–44.

²⁴ Ken Yeang'dan aktaran Lawson and Dorst, *Design Expertise*, 63.

kullanılır.²⁵ Bu farklı ölçek katmanlarını bir dizi tasarım mücadelesi olarak tek tek ele almak suretiyle tasarım abdüksiyonunun genel bilişsel yükü hafifletilir.²⁶

- Kasıtlı/sistemik araştırma yoluyla, sistemik tasarım yöntemleri ve sentez haritaları gibi araçlar kullanılarak da **problem alanı keşfedilebilir**.²⁷ Bir temsilin/betimlemenin yaratılması zaten bir seçim ve çerçeveleme düzeyi gerektirdiğinden, bu haritalandırmaların ardındaki varsayımlar sürekli sorgulanmalıdır. Bir temsilin gereğinden önce benimsenmesi, tasarım alanını gereksiz yere sınırlayan belirli bir çerçeve (terminoloji) getirebilir.
- Tasarım süreçlerinin dağınıklığını kontrol altına almak amacıyla, tasarım uygulayıcıları ve teorisyenleri **karmaşık tasarım sürecini daha basit adımlara bölmek için** sofistike yöntemler önermişlerdir. Bu durum, klasik tasarım metodolojisinin temel dayanağı olan tasarlamanın aşamalarına dair modellerle sonuçlanmıştır. Birçok tasarım okulunda aşama modelleri tasarım eğitiminin bel kemiği hâline gelmiş ve büyük kuruluşlarda tasarım projelerini yönetmek için sofistike ürün geliştirme modellerine yol açmıştır.²⁸ Tasarıma yönelik bu rasyonel problem çözme yaklaşımında, tasarım abdüksiyonu, genellikle çift elmas şeklinde sembolize edilen bir dizi iraksak ve yakınsak aşama yoluyla, başlangıçtaki bir problemden çözüme giden yaratıcı bir arama süreci olarak modellenir.²⁹ Tasarımı anlamanın alternatif bir yolu, yansıtıcı bir uygulama ile, onu bir öğrenme süreci olarak modellemektir: *adlandırma – çerçeveleme – hareket ettirme – değerlendirme*.³⁰ Profesyonel uygulamanın bu inşacı teorisinde, tasarım bir dizi iraksak ve yakınsak aşamadan ziyade bir dizi keşifle ilerlemektedir. Değerlendirme adımı, ortaya çıkan tasarım çözümünden ziyade, "Bu eylem verimli bir yöne gidiyor mu?" gibi sorularla tasarım eylemlerine odaklanır.

²⁵ Jan Gehl, *Life between Buildings: Using Public Space*, çev. Jo Koch (Washington, DC: Island Press, 2011).

²⁶ Bryan Lawson, *How Designers Think: The Design Process Demystified*, 4th ed. (London: Routledge, 2006), 135; Frederick P. Brooks Jr., *The Design of Design: Essays from a Computer Scientist* (Boston: Pearson Education, 2010), 133.

²⁷ Peter Jones and Jeremy Bowes, "Rendering Systems Visible for Design: Synthesis Maps as Constructivist Design Narratives," *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation* 3, no. 3 (2017): 229–48.

²⁸ Annemiek van Boeijen et al., eds., *Delft Design Guide: Design Strategies and Methods* (Delft: Technische Universiteit Delft, 2014), 21; Steven Kyffin and Paul Gardien, "Navigating the Innovation Matrix: An Approach to Design-Led Innovation," *International Journal of Design* 3, no. 1 (2009): 57–69; Paul Gardien et al., "Changing Your Hammer: The Implications of Paradigmatic Innovation for Design Practice," *International Journal of Design* 8, no. 2 (2014): 119–39.

²⁹ Kees Dorst, "On the Problem of Design Problems—Problem Solving and Design Expertise," *Journal of Design Research* 4, no. 2 (2004): 185–96.

³⁰ Dorst, *Describing Design*, 75.

Bu stratejilerin tümü tasarım araştırmasında açıklanmıştır ve hepsinin uzman tasarım uygulamalarına kadar izi sürülebilir. Bu stratejiler, herhangi bir anda incelenmekte olan öğelerin sayısını etkili bir şekilde eksilterek, karmaşıklığı azaltmanın ve tasarımcının bilişsel sınırlamalarının (geçici) basitleştirme yoluyla üstesinden gelmenin çeşitli yollarına dayanırlar. En önemlisi, her strateji –her biri kendine özgü, farklı yollarla- karmaşık bir tasarım sürecinde tasarım abdüksiyonunu canlı tutmanın yollarını arar. Belirsizliği, gerilimi ve karmaşıklığı çok kolay bir şekilde sonuçlara atlayarak azaltmaya yönelik doğal insani eğilim, bizi tasarım abdüksiyonunun açıklığı yerine daha güvenli, sonuç odaklı akıl yürütmeye iter. Tasarımda sabitlikten bir adımdan daha fazla uzakta değiliz.³¹

TARTIŞMA: PROBLEM ÇÖZMENİN ÖTESİNDE TASARIM

Buradaki asıl meseleyi kaçırıyor olabilir miyiz? İlk bölümde gördüğümüz gibi, bu makalede tanımladığım uygulamalar ve stratejik çıkmazlar, tasarım evrimleştikçe ve giderek karmaşıklaşan sorunlara yanıt olarak dallanıp budaklandıkça, zaman içinde büyümüş ve gelişmiştir. Ama belki de şu anda, gerçek karmaşıklık karşısında, tasarım ağacında yeni dallar geliştirmeye yönelik bu evrimsel yaklaşımın yeterli olmayabileceği bir noktadayız.

Sorunlar anlaşılması güç olandan gerçekten karmaşık olana doğru kaydığında, onları ele alma yöntemlerimiz de kökten değişmelidir.³² Eğer tasarım gerçek bir karmaşıklık dönemine giriyorsa, karmaşıklık teorisine ve sistem düşüncesine dayalı yeni bir paradigma yaratmak için³³ düşüncemizi kökten değiştirmeli ve problem çözmeye dayalı tasarım paradigmalarından uzaklaşmalıyız.³⁴ Bu disiplinler, gerçekten karmaşık sistemlerde *yeniliğin*, hedefe yönelik yaratımdan ziyade düzenin belirmesinden kaynaklandığını göstermektedir; *değişim*, sorunu çözmek için bir planın uygulanmasından ziyade, sistemi etkileyerek elde edilir ve yeni bir göreceli istikrar *durumu*, çözüm olarak adlandırılan değişmez bir yapı için çabalamak yerine esneklik yaratarak elde edilebilir. Karmaşık bir problem durumunda, "çözümü" aramaya yönelik herhangi bir girişim varsayımlarla dolu olacaktır. Gerçekten karmaşık bir durumda, hiçbir çözüm YOKTUR -ilerlemeyi sağlamanın yolu, tüm

³¹ Gabriela Goldschmidt, "Avoiding Design Fixation: Transformation and Abstraction in Mapping from Source to Target," *The Journal of Creative Behavior* 45, no. 2 (2011): 92–100.

³² David J. Snowden and Mary E. Boone, "A Leader's Framework for Decision Making," *Harvard Business Review* 85, no. 11 (2007): 68.

³³ Philip Ball, *Why Society Is a Complex Matter: Meeting Twenty-First Century Challenges with a New Kind of Science* (Heidelberg: Springer Science & Business Media, 2012).

³⁴ Armand Hatchuel, "Towards Design Theory and Expandable Rationality: The Unfinished Program of Herbert Simon," *Journal of Management and Governance* 5, no. 3–4 (2001): 260–73.

sistemi daha fazla arzu edilen bir duruma getirmek için yüksek kaliteli *müdahaleler* yaratmaktır.³⁵

Peki, karmaşık, birçok farklı bağlantı noktası olan bir durumla uğraşan bir tasarım profesyonelinin karşılaştığı temel sorunlar nelerdir? Her şeyden önce, başlangıç noktasını ayırt etmek, başka bir deyişle, problem durumunu yorumlamak zordur. İkinci olarak, karmaşık bir sistemde, tam olarak hangi ilişkilerin ileriye dönük uygun yolu şekillendirmede önemli olacağı belirsizdir. Tasarımcı, bu iki sorunun üstesinden gelmek için, hem bu ilk kavrayışın yorumlama aşamasında hem de eylem/müdahale aşamasında, karmaşık problem durumundaki hangi ilişkilerin anahtar olduğunu ve hangilerinin güvenli bir şekilde (o an için) göz ardı edilebileceğini gösterecek geri bildirim oluşturmak için önermesel bir yaklaşım benimseyebilir. Yorumlama adımı muhtemelen tümevarımsal muhakeme kullanılarak gerçekleştirilebilirken, müdahale adımı tasarım abdüksiyonunun açık muhakemesini gerektirir. Bu, karmaşık problem durumunu (tekrar tekrar) çerçeveleme, olası çözümler (hamleler) önerme ve bunların her ikisinin de etkinliği üzerine düşünme becerisini gerekli kılar. Lütfen bunun tasarımcıyı tasarıma yönelik keşifsel, yansıtıcı bir pratik yaklaşıma yönlendirdiğini unutmayın. Tasarlama rasyonel bir problem çözme yaklaşımı kullanmanın ön koşulları -önce hedefi belirlemek, problem ve çözüm alanlarını haritalamak, arama yolunu optimize etmek, bir çözüm oluşturmak vb.- gerçekten karmaşık tasarım durumlarında karşılanmaz. Bu, tasarımcıların tasarıma yönelik problem çözme yaklaşımından uzaklaşmaları ve tasarım durumunun karmaşık doğasını, yeni ve çok daha keşifsel tasarım süreçlerini şekillendirmek için bir başlangıç noktası olarak benimsemeleri gerektiği anlamına gelir.

SONUÇ: YENİ BİR TASARIM PARADİGMASINA DOĞRU?

Bu makalede, tasarımın daha yüksek karmaşıklık seviyelerinde nasıl ilerlediğinin ve tasarımcıların geleceğin karmaşık zorluklarına çözüm bulmak için temel bir değişime/yeni bir tasarım paradigmasına ihtiyaç duyup duymadığının izini sürmek için yola çıktım. Bu soru, tasarımın yıllar içinde geliştirilen stratejilere ve yaratıcı geçici çözümlere rağmen çok karmaşık problem durumlarıyla başa çıkmakta zorlandığı gözlemiyle ortaya atıldı. Bu stratejiler, tasarımcıların tasarımcı/tasarım ekibi üzerindeki bilişsel yükü bireysel ve toplu olarak yönetmelerine yardımcı olmaktadır, ancak karmaşık tasarım durumunda yer alan tüm bilgilerle uğraşmak bir abartı olmaya devam etmektedir. Karmaşıklık teorisi,

³⁵ Bkz. "transformative teleology" *Complexity and Management: Fad or Radical Challenge to Systems Thinking?*, ed. Ralph D. Stacey, Douglas Griffin, and Patricia Shaw (London: Routledge, 2000), 52-54.

gerçek karmaşıklık durumlarında, zorluğun tüm sistemi daha arzu edilen bir duruma getirecek şekilde müdahalede bulunmak olduğunu düşünmemiz için bize ilham verir. Bu da potansiyel olarak, tasarılmanın ne olduğuna dair görüşümüzü, bir problem ya da bir projenin sonucu olan çözüm kavramının ötesine taşır. Tasarımın bu zorluğun üstesinden gelebileceğini düşünürsek, hangi yeni tasarım biçimlerini geliştirmemiz gerekir? Bu yeni pratikleri nerede bulabiliriz? Yeni, paradigmatik örnekler ortaya çıkıyor mu?

En gelişmiş tasarım pratiklerine bakarsak, karmaşıklığın en uç noktasında olanların, tasarım ajanslarının³⁶ ve (yarı devlet) tasarım laboratuvarlarının sosyal tasarım projelerinde bulunduğunu görürüz.³⁷ Bu alanda önde gelen yenilikçi tasarım danışmanlıklarından biri de Amsterdam'daki *Reframing Studio*'dur.³⁸ 2015 yılında, Hollanda ruh sağlığı hizmetinin 2030 yılına kadar amaca uygun olacak şekilde tamamen yeniden tasarlanmasını içeren *Psikiyatriyi Yeniden Tasarlamak* adlı bir program başlattılar.

Hollanda ruh sağlığı sistemi yılda yaklaşık bir milyon vatandaşa hizmet vermektedir. Sistemin faaliyet gösterdiği toplum hızla değişmekte ve birçok ruh sağlığı kuruluşu ekonomik ve demografik zorluklarla karşı karşıya kalarak çarpınmaktadır. Aynı zamanda, ruh sağlığı sisteminde, örneğin daha akıllı bakım çözümleri sunmak için yeni teknolojilerden faydalanmak suretiyle, gelişme payı olduğu algısı vardır. Ancak inovasyon, mevcut uygulamaların dijital uygulamalara çevrilmesinin ötesine geçmekte hâlâ zorlanmaktadır.

Psikiyatriyi Yeniden Tasarlamak, 10 yenilikçi ruh sağlığı kuruluşunu, üniversiteyi ve devlet kurumunu bir araya getiren bir iş birliğidir. Bu geniş kapsamlı program, mülakat ve masaüstü araştırmasını sistem düşüncesi, yansıtıcı tasarım uygulamaları, yoğun paydaş iş birliği ve yeni çözümlerin test edilmesi ile birleştirir. Sorunlu birey ile geleceğin ruh sağlığı sistemi arasında arzu edilen etkileşimle ilgili tasarım soruları, çok daha geniş bir sistem düzeyinde değişiklik yoluyla düşünmenin temel itici gücüdür. İlk aşamada, işbirlikçilerden oluşan konsorsiyum, gelecekteki sistem ve sistemin temel özellikleri hakkında ortak bir vizyon geliştirmiştir. İlginç bir şekilde, ilk aşama aynı zamanda sağlık sisteminin geliştirilmesi için normatif bir çerçeve tasarlamaya yönelik ayrı bir projeyi de kapsamaktaydı. Sonuçta proje, mevcut sistemin

³⁶ Örneğin, bkz. Megan Anderson et al., *Pioneers: Thoughts on Global Design Research* (London: STBY, 2017).

³⁷ Mieke van der Bijl-Brouwer, "The Power of Trust and Motivation in a Designing Social System" (working paper, RSD6 Relating Systems Thinking and Design 2017, Oslo School of Architecture and Design, Oslo).

³⁸ Daha fazla bilgi için bkz. <https://www.reframingstudio.com>.

iyileştirilmesini değil, 2030 yılında amaca uygun olacak yeni bir sistem yaratmayı amaçladığından, herkesin o toplumun değerlerinin ve ihtiyaçlarının ne olacağını öngörmesi gerekmektedir. İkinci aşamada, yenilik önerileri (BT çözümleri, klinik etkileşim türleri ve politika tavsiyesi) geliştirilmiştir. Ardından, *arzu edilen değişiklikleri gerçekleştirmeye* yönelik rotayı ortaya koyan bir yol haritası tasarlanmıştır. Ek sempozyumlar ve çalıştaylar, konsorsiyumun ötesinde daha geniş bir paydaş grubunu kapsamıştır.

Psikiyatriyi Yeniden Tasarlamak programının bazı temel özellikleri şunlardır:

1. Bir tasarım projesinden ziyade tasarım güdümlü bir faaliyet programıdır;
2. Birden fazla paydaşın zaman içinde değişen rollere sahip olduğu alt projelerden oluşan çok yıllık bir yaklaşımdır;
3. Problem çözmekten ziyade keşfe ve problem belirlemeye odaklanır;
4. Programa ve ulaşılması gereken değerlere, bu değerlere ulaşmaya yönelik ilke ve yaklaşımlara, bu yaklaşımlarla ilişkili yöntem ve araçlara ve gerçekleştirilen somut eylemlere yönelik katmanlı bir yaklaşım söz konusudur;³⁹
5. Alt projelerin her birinde, problem alanını ve çözüm alanını açık tutmak ve hemen sonuca varmaktan kaçınmak için tasarım abdüksiyonu kullanılır;
6. Genel olarak yaklaşım, baskın bir yön ortaya çıkana kadar sorunların son derece yinelemeli bir şekilde çerçevelenmesi ve yeniden çerçevelenmesidir ve
7. Tasarımcılar, ortak kuruluşların mevcut uzmanlık havuzuna saygı duymaya, bunları korumaya ve harekete geçirmeye çalışır. Bu, bu makalenin başlarında bahsedilen naif sosyal tasarım projelerinden çok farklı, açık ve sofistike bir yaklaşımdır.

Giriş bölümünde sorulan üç soruya geri dönersek, eğer tasarımcılar tasarıma yönelik geleneksel problem çözme yaklaşımlarından uzaklaşırsa, tasarım mantığının karmaşıklıkla başa çıkabileceğini söyleyebilirim. Bu makalede özetlenen stratejilerin tümü yararlıdır, ancak bunları basitçe genişletmek, bir problem çözme yaklaşımını benimsemenin temel sorunlarını çözmez. Gerçek karmaşıklık, tasarım yaklaşımımızda, tasarımın problem çözmeye dayalı modelinden karmaşıklık düşüncesine dayalı bir modele doğru kayda değer bir

³⁹ Manfred A. Max-Neef, "Foundations of Transdisciplinarity," *Ecological Economics* 53, no. 1 (2005): 5-16; Dorst, *Notes on Design*; Paul Hekkert and Matthijs van Dijk, *VIP—Vision in Design: A Guidebook for Innovators* (Amsterdam: BIS publishers, 2011).

değişim gerektirir. O hâlde bu yeni bir tasarım paradigması anlamına mı geliyor? Nihayetinde cevap, bizim seçtiğimiz *paradigmatik değişim* tanımına bağlıdır. Tasarımı bir tür problem çözme olarak görmekten uzaklaşmak ve tanımlanabilir bir tasarım problemi, çözümü ve projesi fikrinden vazgeçmek büyük bir değişim olsa da ortaya çıkan uygulama ve bunun sonucu da tasarım mantığına tamamen yabancı değildir. Tasarım faaliyetinin sonucunun daha çok devam eden bir tasarım süreci gibi görünmesi anlamında, bu bir bakıma bir tasarım *neoteni* biçimidir.⁴⁰ Tasarımın sonucu, zaman geçtikçe ve koşullar değiştikçe kendini yeniden tasarlamaya devam eden yerleşik, dönüştürücü bir teleolojiye⁴¹ sahip çok esnek bir sistem hâline gelir. Esneklik ve uyarlanabilirlik esastır. *Psikiyatryi Yeniden Tasarlamak* programında, 2030 için geliştirilen orijinal fikirler ve vizyonun “doğru” olması gerekmez, yeter ki zaman içinde⁴² devam eden bir diyalog veya diyalektik süreçte⁴³ uyarlanabilsin. Sürekli bir dönüşüm için hazırlanan ve diğer profesyonellerin uzmanlığını da içeren bu tür sistemler, disiplinler arası inovasyon için bir temel oluşturmaktadır.⁴⁴

O zaman tasarım, problem çözmenin ötesine geçerek kendi içinde çözüm olmaya doğru ilerler.

Yayın Etiği Beyanı

Bu makale, yazar Prof. Kees Dorst ve *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation* dergisinin baş editörü Prof. Ken Friedman’dan izin alındıktan sonra Türkçeye tercüme edilmiştir.

⁴⁰ Evrimsel biyolojide kullanılan bir terim olan neoteni, bir türün gençlik dönemindeki özelliklerini yetişkinlik döneminde de korumasına verilen addır. Homo sapiens bunun en iyi örneğidir, çünkü hala genç maymunlara benziyoruz -yüksek alınlarımız, büyük beyinlerimiz, nispeten kısa uzuvlarımız ve çok az vücut kılmamız var. Stephen J. Gould, “Change in Developmental Timing as a Mechanism of Macroevolution,” in *Evolution and Development*, ed. J.T. Bonner (Berlin, Heidelberg: Springer, 1982), 333–46; also see Stephen Jay Gould, *The Mismeasure of Man* (New York: WW Norton & Company, 1996).

⁴¹ Stacey, Griffin, and Shaw, *Complexity and Management*.

⁴² Sam Bucolo, *Are We There Yet?: Insights on How to Lead by Design* (Amsterdam: BIS Publishers, 2015).

⁴³ Richard Buchanan, “Surroundings and Environments in Fourth Order Design,” *Design Issues* 35, no. 1 (2019): 4–22.

⁴⁴ Kees Dorst, “Mixing Practices to Create Transdisciplinary Innovation: A Design-Based Approach,” *Technology Innovation Management Review* 8, no. 8 (2018): 60–65.

KAYNAKÇA

- Anderson, Megan, Geke van Dijk, and Bas Raijmakers. *Pioneers: Thoughts on Global Design Research*. London: STBY, 2017.
- Ball, Philip. *Why Society Is a Complex Matter: Meeting Twenty-First Century Challenges with a New Kind of Science*. Heidelberg: Springer Science & Business Media, 2012.
- Boutellier, Hans. *The Improvising Society: Social Order in a World without Boundaries*. The Hague: Eleven, 2013.
- Brooks, Frederick P., Jr. *The Design of Design: Essays from a Computer Scientist*. Boston: Pearson Education, 2010.
- Buchanan, Richard. "Surroundings and Environments in Fourth Order Design." *Design Issues* 35, no. 1 (2019): 4–22. DOI: https://doi.org/10.1162/desi_a_00517
- Bucolo, Sam. *Are We There Yet?: Insights on How to Lead by Design*. Amsterdam: BIS Publishers, 2015.
- Carlgren, Lisa, Maria Elmquist, and Ingo Rauth. "The Challenges of Using Design Thinking in Industry—Experiences from Five Large Firms." *Creativity and Innovation Management* 25, no. 3 (2016): 344–62. DOI: <https://doi.org/10.1111/caim.12176>
- Chase, William G., and Herbert A. Simon. "Perception in Chess." *Cognitive Psychology* 4, no. 1 (1973): 55–81. DOI: [https://doi.org/10.1016/0010-0285\(73\)90004-2](https://doi.org/10.1016/0010-0285(73)90004-2)
- Cross, Nigel. "Designerly Ways of Knowing: Design Discipline versus Design Science." *Design Issues* 17, no. 3 (2001): 49–55. DOI: <https://doi.org/10.1162/074793601750357196>
- Darke, Jane. "The Primary Generator and the Design Process." *Design Studies* 1, no. 1 (1979): 36–44. DOI: [https://doi.org/10.1016/0142-694X\(79\)90027-9](https://doi.org/10.1016/0142-694X(79)90027-9)
- Dorst, Kees. *Describing Design: A Comparison of Paradigms*. Delft: Technische Universiteit Delft, 1997.
- Dorst, Kees. "On the Problem of Design Problems—Problem Solving and Design Expertise." *Journal of Design Research* 4, no. 2 (2004): 185–96. DOI: <https://doi.org/10.1504/JDR.2004.009841>
- Dorst, Kees. *Frame Innovation: Create New Thinking by Design*. Cambridge, MA: MIT Press, 2015.
- Dorst, Kees. *Notes on Design*. Amsterdam: BIS publishers, 2017.
- Dorst, Kees. "Mixing Practices to Create Transdisciplinary Innovation: A Design-Based Approach." *Technology Innovation Management Review* 8, no. 8 (2018): 60–65. DOI: <https://doi.org/10.22215/timreview/1179>
- Dorst, Kees, and Nigel Cross. "Creativity in the Design Process: Co-evolution of Problem-Solution." *Design Studies* 22, no. 5 (2001): 425–37. DOI: [https://doi.org/10.1016/S0142-694X\(01\)00009-6](https://doi.org/10.1016/S0142-694X(01)00009-6)
- Gardien, Paul, Tom Djajadiningrat, Caroline Hummels, and Aarnout Brombacher. "Changing Your Hammer: The Implications of Paradigmatic Innovation for Design Practice." *International Journal of Design* 8, no. 2 (2014): 119–39. Available at <http://ijdesign.org/index.php/IJDesign/article/view/1315>

- Gehl, Jan. *Life between Buildings: Using Public Space*. Translated by Jo Koch. Washington, DC: Island Press, 2011.
- Goldschmidt, Gabriela. "Avoiding Design Fixation: Transformation and Abstraction in Mapping from Source to Target." *The Journal of Creative Behavior* 45, no. 2 (2011): 92–100. DOI: <https://doi.org/10.1002/j.2162-6057.2011.tb01088.x>
- Gould, Stephen J. "Change in Developmental Timing as a Mechanism of Macroevolution." In *Evolution and Development*, edited by J.T. Bonner, 333–46. Berlin, Heidelberg: Springer, 1982.
- Gould, Stephen Jay. *The Mismeasure of Man*. New York: WW Norton & Company, 1996.
- Hatchuel, Armand. "Towards Design Theory and Expandable Rationality: The Unfinished Program of Herbert Simon." *Journal of Management and Governance* 5, no. 3–4 (2001): 260–73. DOI: <https://doi.org/10.1023/A:1014044305704>
- Hekkert, Paul, and Matthijs van Dijk. *ViP—Vision in Design: A Guidebook for Innovators*. Amsterdam: BIS publishers, 2011.
- Hertogh, Marcel J.C.M., and Edward Westerveld. *Playing with Complexity: Management and Organisation of Large Infrastructure Projects*. Rotterdam: Erasmus University, 2010. Available at <http://hdl.handle.net/1765/18456>
- Heskett, John. *Industrial Design*. London: Thames and Hudson, 1980.
- Jones, Peter, and Jeremy Bowes. "Rendering Systems Visible for Design: Synthesis Maps as Constructivist Design Narratives." *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation* 3, no. 3 (2017): 229–48. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.sheji.2017.12.001>
- Koskinen, Ilpo K., and Kees Dorst. "Academic Design." In *Proceedings of the 20th International Conference on Engineering Design (ICED 15), Vol. 11: Human Behaviour in Design*, edited by Christian Weber, Stephan Husung, Gaetano Cascini, Marco Cantamessa, Dorian Marjanovic, Monica Bordegoni, 227–34. Milan: Politecnico di Milano, 2015. Available at <https://www.designsociety.org/publication/38015/ACADEMIC+DESIGN>
- Kyffin, Steven, and Paul Gardien. "Navigating the Innovation Matrix: An Approach to Design-Led Innovation." *International Journal of Design* 3, no. 1 (2009): 57–69. Available at <http://ijdesign.org/index.php/IJDesign/article/view/305>
- Lawson, Bryan. *How Designers Think: The Design Process Demystified*. 4th ed. London: Routledge, 2006. DOI: <https://doi.org/10.4324/9780080454979>
- Lawson, Bryan, and Kees Dorst. *Design Expertise*. Abingdon: Architectural Press, 2013. DOI: <https://doi.org/10.4324/9781315072043>
- Maher, Mary Lou, and Josiah Poon. "Modeling Design Exploration as Co - evolution". *Computer-Aided Civil and Infrastructure Engineering* 11, no. 3 (1996): 195–209. DOI: <https://doi.org/10.1111/j.1467-8667.1996.tb00323.x>
- Max-Neef, Manfred A. "Foundations of Transdisciplinarity." *Ecological Economics* 53, no. 1 (2005): 5–16. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.ecolecon.2005.01.014>
- Miller, George A. "The Magical Number Seven, Plus or Minus Two: Some Limits on Our Capacity for Processing Information." *Psychological Review* 63, no. 2 (1956): 81–97. DOI: <https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/h0043158>

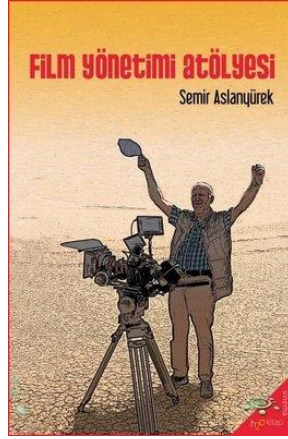
- Rittel, Horst W. J., and Melvin M. Webber. "Dilemmas in a General Theory of Planning." *Policy Sciences* 4, no. 2 (1973): 155–69. DOI: <https://doi.org/10.1007/BF01405730>
- Roozenburg, Norbert F. M., and Johannes Eekels. *Product Design: Fundamentals and Methods*. Chichester: John Wiley & Sons Inc., 1995.
- Schön, Donald A. *Educating the reflective practitioner*. San Francisco: Jossey-Bass, 1987.
- Schön, Donald A. *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*. Abingdon: Routledge, 2017. First published 1992. DOI: <https://doi.org/10.4324/9781315237473>
- Simon, Herbert A. "The Structure of Ill Structured Problems." *Artificial Intelligence* 4, no. 3–4 (1973): 181–201. DOI: [https://doi.org/10.1016/0004-3702\(73\)90011-8](https://doi.org/10.1016/0004-3702(73)90011-8)
- Snowden, David J., and Mary E. Boone. "A Leader's Framework for Decision Making." *Harvard Business Review* 85, no. 11 (2007): 68–77. Available at <https://hbr.org/2007/11/a-leaders-framework-for-decision-making>
- Stacey, Ralph D., Douglas Griffin, and Patricia Shaw, eds. *Complexity and Management: Fad or Radical Challenge to Systems Thinking?* London: Routledge, 2000.
- Tromp, Nynke, and Paul Hekkert. *Designing for Society: Products and Services for a Better World*. London: Bloomsbury, 2019.
- Valkenburg, Rianne, and Kees Dorst. "The Reflective Practice of Design Teams." *Design Studies* 19, no. 3 (1998): 249–71. DOI: [https://doi.org/10.1016/S0142-694X\(98\)00011-8](https://doi.org/10.1016/S0142-694X(98)00011-8)
- Van Boeijen, Annemiek, Jaap Daalhuizen, Roos van der Schoor, and Jelle Zijlstra, eds. *Delft Design Guide: Design Strategies and Methods*. Delft: Technische Universiteit Delft, 2014.
- Van der Bijl-Brouwer, Mieke. "The Power of Trust and Motivation in a Designing Social System." Working paper, RSD6 Relating Systems Thinking and Design 2017, Oslo School of Architecture and Design, Oslo. Available at <https://systemic-design.net/rsd6/systemic-design-theory-and-methods/#brouwer>
- Van der Bijl-Brouwer, Mieke, and Kees Dorst. "Advancing the Strategic Impact of Human-Centred Design." *Design Studies* 53 (November 2017): 1–23. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.destud.2017.06.003>
- Walden, Roderick J., and Kees Dorst. "The Integration of Design Parameters and the Establishment of Constraint and Priority for Innovation." In *Proceedings of the DesignEd Asia Conference 2013*, 1–9. Hong Kong: Hong Kong Polytechnic University, 2013. Available at <http://www.designedasia.com/2013/proceedings.php>

Kitap İncelemesi

Film Yönetimi Atölyesi

Nazlı Ece SAVAN*

*Sanatta Yeterlik Programı Öğrencisi, nazlice.s@gmail.com, Marmara Üniversitesi Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Film Tasarımı Anasanat Dalı Sanatta Yeterlik Programı



Aslanyürek, S. (2022). Film yönetimi atölyesi. H2O Kitap.

Film Yönetimi Atölyesi (2022), Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Film Tasarımı ve Yönetimi Bölümü emekli öğretim üyesi Prof. Semir Aslanyürek'in on beş yıldan uzun bir süre emek harcadığı kapsamlı bir çalışmadır. Aslanyürek'in hem sinema alanında uzun yıllar eğitim vermiş bir akademisyen hem de birçok uzun metraj filme imza atmış bir yönetmen olması, bu kitabı film yönetmenliği üzerine yazılmış diğer çalışmalardan farklılaştırmaktadır. Aslanyürek, bu kitabında film yönetimi hakkındaki kuramsal bilgilerinin yanı sıra yıllar boyunca bizzat edindiği deneyimleri de okurlarla paylaşmaktadır.

Aslanyürek, çalışmasında film yapımını bir sanat dalı olarak, film yönetmenini de bir sanatçı olarak merkeze alır. Film yapımı konusuna girmeden önce genel olarak sanat ve sinema sanatı hakkındaki düşüncelerini paylaşır. Bilindiği üzere literatürde, sanat sineması ve ticari sinema ayrımı ile ilgili farklı bakış açıları söz konusudur. Aslanyürek, sanat sineması ve ticari sinema ayrımında filmin yapım amacını esas almaktadır. Filmi yapan kişi bir sanatçı ise ve sanat yapma amacıyla yola çıkmışsa yaptığı filmin sanat olduğunu ileri sürer. Sanat yapma amacıyla üretilmiş bir filmin ticari başarı kazanmasının onun sanat olma özelliğini yok edemeyeceğini vurgular. Ayrıca ticari amaçlarla, yanlış ve insanlık dışı bir yaklaşımla yapılan hiçbir filmin sanat

eseri olarak sınıflandırılmayacağını da belirtir (Aslanyürek, 2022, s. xiv).

Sanatını kendini ifade etmek için kullanan bir film yönetmeninin sinema diline hâkim olması büyük önem arz etmektedir. Aslanyürek, sanatsal düşüncelerini sinemanın temel unsurlarını kullanarak en doğru biçimde nasıl ifade edebilecekleri konusunda film yönetmeni adaylarına rehber olmaktadır. Bir yönetmenin en önemli görevlerinden birinin anlaşılabilirlik olduğunu ve anlaşılır olmak için de insanın algı süreçlerini bilmesi gerektiğini ifade etmektedir. Aslanyürek'e göre, "Film yönetmeni, eğer işin kolayına kaçmıyor veya kendini tatmin için film yapmıyorsa insanın algı süreçlerini ve özellikle izleyicinin sinema filmini nasıl algılayacağını pekâlâ bilmek zorundadır" (s. 118).

Film Yönetimi Atölyesi kitabının temel sorusu film yönetmeninin neyi yönettiği ile ilgilidir. Aslanyürek, bu soruya manidar bir cevap verir: "Yönetmen izleyicinin filmi nasıl anlaması gerektiğini, başka bir ifadeyle filmi izleyen izleyicilerin algısını yönetir!" (s. 117). Aslında yönetmenin, izleyicisine istediği nesneye odaklanma özgürlüğü tanımadığını, yalnızca kendisinin sunduğu görüntü ve ayrıntıları, kendisinin saptayacağı bir sürede ve kendisinin dikte ettiği bakış açısından göstererek film izleyicisini şartlandırdığını, deyim yerindeyse izleyicinin algısını yönettiğini belirtir (s. 289). Bu anlamda *Film Yönetimi Atölyesi* kitabı, yönetmen adayının sinemanın unsurlarını kullanarak izleyicisinin algısını istediği noktaya nasıl yönlendirebileceğinin farkına varmasını sağlamaktadır.

Aslanyürek, *Film Yönetimi Atölyesi* kitabında daha önce yazdığı *Senaryo Kuramı* (2014) ve çevirisini yaptığı *Sinema ve Televizyonda Görüntü Kurgusu* (2006) kitaplarından özet bölümlere de yer vermektedir. Kitap; "Sanat Nedir?", "Sinema Sanatı" ve "Film Yönetimi Atölyesi" isimli üç ana bölümden oluşmaktadır.

Aslanyürek, birinci bölümde "Sanat nedir?" sorusuna cevap arar. Sanatın ne olduğu ve insanların neden sanat yapmaya gereksinim duyduklarını irdelemeye başlamadan önce sanatı, sanatçıyı, sanatsal düşünmeyi yakından ilgilendiren ve sanatsal üretimle doğrudan ilişkili kimi ölçüt ve temelleri; düşünme, bilinç, hafıza, gelenek, kültür, ölçü, kompozisyon, denge, orantı, ritim, tempo, karakter, rol, kişilik ve mizaç gibi kavramları tanımlar. Bu tanımlamalardan sonra sanat kavramı üzerine yoğunlaşır ve sanatı tarihsel süreç içerisinde irdeler. Sanatın ne olduğu ve sanatçının görevleri hakkındaki bakış açılarından bahseder. Aslanyürek, sanatı kendi bakış açısıyla şöyle tanımlar:

Sanat gerçekliğin özümsemiş sanatçıya özgü bir yöntemle yeniden yaratılıp yansıtılması; toplumsal hafızanın estetik dışavurumu, toplumsal bilincin güzellik algısının özel bir biçimi ve birey olarak insanın olduğu gibi tüm insanlığın maddi ve manevi kültürünün birikimi, insan neslinin tüm zamanlardaki ve sadece insana özgü olan yaratıcı faaliyetlerinin çok çeşitli sonucudur. (s. 86)

Aslanyürek, "Sinema Sanatı" isimli ikinci bölümde öncelikle sinemanın nasıl doğduğunu anlatmaktadır. Sinemanın teknik anlamda doğuşundan sanatsal ürünler vermeye başlamasına kadar yaşanan süreci gözler önüne serer. Sinemanın etkisi altında olduğu söylenen diğer sanat dallarından söz eder ve kendinden önceki sanatların dramaturji deneyiminden yararlanmış olmasına rağmen sinemanın diğer sanatların bileşimi olmadığını vurgular. Aslanyürek'e göre, "Sinema diyalektik gelişmenin sanatıdır! Dramaturjisiyle, zamanı kendine özgü bir şekilde ele alması ve en önemlisi insan tarafından algılanma özellikleriyle, sinema sanatı, ortak yanları olmamak üzere diğer tüm sanatlardan ayrı olarak sınıflandırılır" (s. 110). Aslanyürek, bu bölümde dramaturji ve senaryonun dramaturjisi üzerinde durur. Senaryonun ne olduğundan, senaryo yazma düşüncesinden başlayarak yazım aşamasına kadar olan süreçten, senaryonun kompozisyonundan ve senaryoda diyalog kullanımından bahseder.

Aslanyürek, kitapla aynı adı taşıyan "Film Yönetimi Atölyesi" isimli üçüncü bölüme, çok fazla görev ve sorumluluğa sahip olması sebebiyle tanımlanması hiç de kolay olmayan film yönetmenliğinin ne olduğunu enine boyuna inceleyerek başlar. Yönetmenliği, oldukça zor ve etik sorumluluk gerektiren bir meslek olarak nitelendiren Aslanyürek, sinemayı diğer sanatlar arasında özel bir yerde konumlandırır:

[S]inema, 20. yüzyılın egemen sanat biçimi olarak özel bir konuma sahiptir. Sinema kendisinden önce var olan sanatların bir bileşeni değil, değişik uzmanlıklara sahip sanatçıların katılımıyla meydana gelen kolektif üretime dayalı bir sanat ürünüdür. Fakat bu kolektifin her bireyi, sanatını icra etmeye çalışan yönetmenin elinde bir araçtan ibaret olmalıdır. Bundan dolayıdır ki bir sinema filminin meydana getirilmesinde görev alan sanatçı ordusunun en önemli yaratıcı kişiliği, deyim yerindeyse beyni, filmin yönetmenidir. Bütün filmlerin yönetmenlerinin adıyla anılmasının biricik nedeni bu olsa gerek. (s. 173)

Aslanyürek, film yönetmeninin yalnızca kendi işinden değil, başkalarının işinden de sorumlu olduğuna dikkat çeker. Bu özelliği ile film yönetmeninin işlevini diğer sanatçıların işlevinden ayırır. Bir yönetmenin yetişme sürecinin de kolay olmadığını ve mesleğin büyük bir dikkat gerektirdiğini ifade eder (s. 173).

“Film Yönetimi Atölyesi” başlıklı bölümde, film yapım süreci de detaylandırılmaktadır. Yönetmenin senaryoyla ilişkisi, senaryoyu nasıl özümseyip çekim senaryosu hâline getirdiği, yapım öncesi, yapım ve yapım sonrası süreçlerindeki rolü, çekim ekibiyle ve oyuncularla olan ilişkileri irdelenmektedir.

Film Yönetimi Atölyesi kitabında, bir filmin yapım sürecinin yalnızca teknik bilgi ile yürütülemeyeceği açıkça vurgulanmaktadır. Bunun için Aslanyürek, sinema eğitiminin ne kadar önemli olduğuna şu sözlerle işaret eder:

Sinema güçlü bir silahtır. En zor silahı kullanmayı öğrenmek bile insanın pek bir zamanını almaz. Tamamen aptal olmadığı sürece bir insan en geç iki günde, en zor silahı nasıl kullanacağını öğrenebilir. Fakat insanın söz konusu silahı ne zaman, niçin ve kime karşı kullanacağını öğrenmesi için bir ömür yetmeyebilir. İşte sinema böyle tehlikeli bir silahtır ve sırf bunun için çok sıkı bir sinema eğitimi gereklidir. (s. xii)

Aslanyürek, *Film Yönetimi Atölyesi* kitabı aracılığıyla hem kuramsal birikimini hem de sektör deneyimini paylaşmakla kalmaz; aynı zamanda okuyuculara film yönetmenliği ile ilgili düşünceleri, araştırmaları ve kendi fikirlerini üretebilmeleri için yeni kapılar açar.

KAYNAKÇA

Aslanyürek, S. (2014). *Senaryo kuramı*. Agora Kitaplığı.

Aslanyürek, S. (2022). *Film yönetimi atölyesi*. H2O Kitap.

Sokolov, A. G. (2006). *Sinema ve televizyonda görüntü kurgusu*. (S. Aslanyürek, Çev.). Agora Kitaplığı.

Röportaj

Gürbüz Doğan Ekşioğlu: "Eğer işlenmemiş bir madensek, eğitim bizi işliyor."

Beyzanur YILDIZ

Tarih: 10 Kasım 2023 / Yer: Gürbüz Doğan Ekşioğlu'nun Atölyesi / Süre: 30 dk.

"Turhan Selçuk şöyle demişti: 'Karikatür yüzde yüzlük değil de yüzde yüz ellilik bir sanattır. Yüzde yetmiş beşi çizgi, yüzde yetmiş beşi espri'. Bir şey çok güzel bir teknikle yapılmışsa ama içeriği boşsa, bir işe yaramaz. Bir şey çok kuvvetli bir espriye sahipse ama iyi ifade edilmemişse, tekniği çok zayıfsa, o da gereken ilgiyi çok az görür. İkisinin de iyi olması gerekiyor."



Resim 1. Gürbüz Doğan Ekşioğlu

Beyzanur YILDIZ: Gürbüz Doğan Ekşiođlu, hayatını ve sanatını hangi kilometre taşlarını ön plana çıkararak anlatır?

Gürbüz Doğan EKŞİOĐLU: Hayatın en önemli kilometre taşları; bir, aile. Aile çok önemlidir... Ablam çok güzel resim yapardı, babam şiir yazardı, ud çalardı, türküler, şarkılar söylenirdi. Eve gelen gazetelerdeki karikatürler, oradaki makaleler bende bir birikim oluşturmuştur. Daha sonraki süreçte de eğitim... Güzel Sanatlar Fakültesi'ne girmem ve oradaki eğitimin bende etkisi çok fazladır. Şöyle diyelim: Eğer işlenmemiş bir madensek, eğitim bizi işliyor ve parlatıyor. Daha sonraki süreçte de yarışmalara çok katıldım, onların üzerimde çok olumlu etkisi olmuştur. Ve dördüncü etki sürekli çalışmak; şimdi, siz gelmeden önce de çalışıyordum. Evdeki atölyemde de çalışırım.

Beyzanur YILDIZ: Henüz ortaokul öğrencisi iken karşılaştığınız Hieronymus Bosch'un *Dünyevi Zevkler Bahçesi* isimli eseri sanatınızı nasıl etkiledi?

Gürbüz Doğan EKŞİOĐLU: Dünyevi zevkler derken, yaşama ait, severek yaptığımız şeyler diyebiliriz. Bir ilaç broşüründe bu resmi görüp kesmişim, hâlâ dosyamda bu resim durur. Sürrealist bir resimdi, tekniđi de çok güzeldi, resme bakar, içindeymişim gibi hayal ederdim. Dali'den önce bu resmi yapan Bosch'u tanıdım ve etkilendim. Çalışmalarımda sürrealist üslubu kullanmamda bu resmin etkisi mutlaka vardır. O yıllarda *Milliyet Gazetesi*'nin Sanat dergisi ek olarak çıkıyordu, o da çok birikimli bir dergiydi. Yıllarca bu derginin her satırını okudum, biriktirdim ve ciltlettim, hâlâ bu dergiler bende durur. Onları ben biriktirdim. *Milliyet Sanat* dergisinde sanat akımlarını, önemli sanatçıları tanıdım. Ama zaten, Rönesans'ı, Van Gogh gibi önemli sanatçıları lisedeki sanat tarihi derslerinden biliyordum.

Beyzanur YILDIZ: Resim sanatına olan ilginiz ailenizden pek destek görmemiş. Sonraki yıllarda başarılar kazandıkça bu tavırda bir değişiklik oldu mu?

Gürbüz Doğan EKŞİOĐLU: Tabii canım, yani şöyle, o zaman güzel sanatlarla ilgili önünüzde bir örnek yok. Ressamlarla ilgili bir örnek de olmadığı için her aile çocuğunun öğretmen, avukat, mühendis vesaire olmasını istiyor. Bunun için de okulda başarılı olman gerekiyor. Benim de başarı grafiđim düşük, sürekli resim yaptığım için... Ve sınıfta da kaldığım için, bu sefer resim yapmama karşı bir tepki oluştu. Ve ben onlardan gizli olarak resim çalışmaya başladım. Bir defa da

yakalanmışım. İleriki yıllarda sınavlara hazırlandım; ama iki yıl Güzel Sanatlar'ı kazanamadım. İnşaat Mühendisliği'nde okudum. Daha sonra, İnşaat Mühendisliği'ni bırakıp, üçüncü sınıfa başlayacağım sene, Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksekokulu'na –şimdiki adı Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi- girdim. Okuldayken babam, "Niye iki sene okudun?", işte "Sana para yolladım", işte "Şöyle oldu, böyle oldu", hiçbir şey söylemedi. Ve ben Tatbiki'de dört yıl okudum. Bitene kadar da bana her ay harçlığımı yolladı. Daha sonraki süreçte, ailem başarılarımla övündü, beni takdir ettiler. Annem ve babamı mutlu edebildiğim için ben de mutluyum.

Beyzanur YILDIZ: Hayat hikâyeniz, başrolünde James Stewart'ın oynadığı *It's a Wonderful Life* (*Şahane Hayat*) filmini akla getiriyor. Ailenizle ilgilenmek için New York'tan İstanbul'a dönme kararınız hayatınızı nasıl etkiledi?

Gürbüz Doğan EKŞİOĞLU: New York'a giderken, "New York'ta kal" diye bir önerinin geleceğini ben düşünmüyordum, zaten dönecektim. Burada okulda asistandım, çocuğum küçüktü. Bir kooperatife girmiştik galiba, birtakım dergilere kapak yapıyordum; yani kök salmaya başlamıştım burada. Bir de ağabeyimin kronik bir rahatsızlığı vardı. Üç ayda bir doktora geliyordu, onu ben karşılıyordum, doktora götürüyordum ve tekrar Ordu'ya yolcu ediyordum. Her üç ayda bir, bu değişmiyordu. O nedenle orada kalmayı ben hiç düşünmedim. Çünkü, orada kalırsam, onu doktora kim götürecekti? Nerede kalacaktı? Ben burada kaldım, ağabeyim iyileşti, evlendi, Şevket Başar doğdu. Görsel İletişim Tasarımı Bölümü'nü bitirdi. Başar, şimdi bir reklam ajansında art direktör olarak çalışıyor. Yani, annemin sevgisi ve benim gayretimle bir kişi hayata tutundu ve rahmetli ağabeyim kendine bir varis bıraktı.

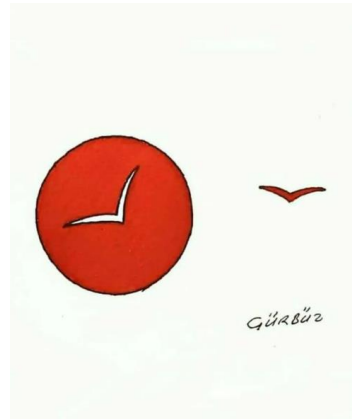
"Her şey etkilenmeyle başlar ve o etki bizi farkında olmadan değiştirir. Kötü olan şey kopyacılıktır. Bir şeyi alıp aynısını ortaya koymak kopyacılıktır. Bir şeyden etkilenip o tarzda yeni bir şey yapmak etkilenmeyi olumlu kılar."

Beyzanur YILDIZ: Bir sanatçının farklı kaynaklardan etkilenme sürecini bir ağacın güneş alan tarafındaki elmaların güneşin etkisiyle kızarıp tatlanmasına benzetmişsiniz. Bugünlerde sizi en çok etkileyen güneş ışığı nereden geliyor?

Gürbüz Doğan EKŞİOĞLU: Evet, benim işimin benzerlerini yapan ressamlar ve grafik tasarımcıların üzerimde etkisi olmuştur. Şiir, edebiyat, sinema, felsefe ve psikoloji alanları da beni etkilemiş; bilinçaltımda bir birikim oluşturmuştur. Bir kişide yeteneğin olması tek başına bir şeyler ifade etmiyor. O yeteneği nasıl kullanacaksın? O yeteneği kullanmak, onu somutlaştırmak için de bir düşünce biçimi ve onları yan yana getirmek bizi etkilemiş çok şeyin birikimiyle oluyor. Evvelsi gün, İFSAK'ta (İstanbul Fotoğraf ve Sinema Amatörleri Derneği) işlerimin sunumunu yaptım. Ondan önce de Moda Meslek Lisesi'nde bir sunum gerçekleştirdim ve izleyicilere etkilenmenin ne kadar önemli olduğunu söyledim. Her şey etkilenmeyle başlar ve o etki bizi farkında olmadan değiştirir. Kötü olan şey kopyacılıktır. Bir şeyi alıp aynısını ortaya koymak kopyacılıktır. Bir şeyden etkilenip o tarzda yeni bir şey yapmak etkilenmeyi olumlu kılar. O yüzden yetişmekte olanların etkilenmesinin çok önemli olduğunu söylemek isterim. Bugünlerde etkilendiğim bir şey maalesef yok; ama özendiğim çok şey var. Bir ağacın dalı inceyken onu bükersin, ona şekil verirsin ya... İlk işim 1977 yılında yayınlandı. 46 yıldan beri profesyonel bir sanatçı olarak üretiyorum. Belli bir aşamaya gelmiş sanatçılar da tıpkı bulunduğu yerde kök salmış bir ağacın gövdesi gibi kolay kolay bükülmüyor. Kendi adıma artık bu ağacın gövdesinin kalınlaştığını ve kolayca bükülemeyeceğini söyleyebilirim. Meseleye şöyle bakıyorum; her zaman, her dönem kendine ait yeni sanatçılar çıkarıyor. Diyorum ki, ne kadar başarılı bir iş... Keşke ben de bunu yapabilsem.

Beyzanur YILDIZ: Bugün 10 Kasım, Atatürk'ü anmak için bir çalışma paylaşacak mısınız?

Gürbüz Doğan EKŞİOĞLU: Atatürk'ü yıllardır sosyal medyada paylaştığım için Atatürk'le, 10 Kasım'la ilgili en az beş altı tane işim vardır. Dün akşam bir tane, bir de sabahleyin paylaştım.



Resim 2.
Ekşioğlu'nun 10
Kasım 2023 tarihli
Instagram paylaşımı

Beyzanur YILDIZ: Güncel konular hakkında çalışmayı mı, yoksa içinizdeki çocuğun peşine takılıp gitmeyi mi tercih edersiniz?

Gürbüz Doğan EKŞİOĞLU: Hem içimdeki çocuğun peşine takılıp gidiyorum hem de güncel konular hakkında çalışıyorum. 10 Kasım'da güncel bir iş paylaştım. Dün de üniversitede dersim vardı. Yani birçok şeyi bir arada yapmaya çalışıyorum. Emekleyen bir çocuğun sonra normal adım atması, daha sonra yürümesi ve sonunda da koşması gibi insan da zamanı kullanmayı öğreniyor. Farklı şeyler yaparak, aynı anda...

Beyzanur YILDIZ: Bu derece üretken bir sanatçı olmanızı sağlayan nedir?

Gürbüz Doğan EKŞİOĞLU: İki şey: Sevgi ve ilgi... Birincisi sevmek. İkincisi, ürettiklerinizin insanlar tarafından paylaşılması. Bana diyorlar ki, "Siz iyi ki varsınız". Ben de diyorum ki; "İyi ki birlikte varız, ben üretiyorum; ama siz paylaşmıyorsanız, beğenmiyorsanız ben niye üreteceğim?". O yüzden, her şey karşılığıyla vardır. İnsanların ilgi göstermesi, paylaşması, beni yeni bir şey üretmeye teşvik ediyor. Ve bu güncel üretim, yani önce Facebook, sonra Instagram, şimdi yeni bir tane daha çıktı, Twitter falan... Bu teknolojinin insanlara yayılmasıyla birlikte, her insan bunları, bu programları kullanmaya başladı. Artık gazete okumuyorlar. Vapurda, otobüste otururken, belki sinemada, belki doktoru beklerken ya da yolda yürürken bile insanlar, telefonları elinde, o şekilde yürüyorlar, bakarak yürüyorlar. Yapmış olduğunuz işler bütün insanlara ulaşıyor. Grafik tasarım alanında çok önemli bir yayın olan Amerikan *PRINT* dergisi vardır. *PRINT* dergisi her ay çıkar ve yılın sonunda da 12 ayın toplamı çıkar. Bizim okulun kütüphanesine gelirdi. O dergiden çok şey öğrendim. Çünkü içinde logo, ambalaj, afiş, tipografi, kitap kapağı, aklına ne geliyorsa görsel iletişim ve grafik ile ilgili, hepsi vardı. O dergide yer alabilmek de kendi mesleğinde üst bir kariyerdi. Sosyal medyaya paylaştığım güncel çalışmalar, Amerika'da yaşayan, benim de tanıdığım olduğum, çok önemli bir sanatçı olan Mirko Ilic'in dikkatini çekiyor ve *PRINT* grafik dergisinin editörüne bunu söylüyor. Editör de benimle röportaj yapmak istiyor. 2023 yılında *PRINT* dergisinde benim röportajım çıktı. Türkiye'de ilk defa bir grafik sanatçısının o dergide bir röportajı yayımlanmış oldu.

"Melankoli, her insanda olduğu gibi, bende de var. Ama ben o melankolinin bana getirmiş olduğu içe kapanma, kendimle konuşma, yaşama küsme gibi şeylerden uzak dururum, ona izin vermem."

Beyzanur YILDIZ: Sanat alanında üretim yapan birçok kişinin aksine melankolinin üretkenliği baltalayacağını düşünüyorsunuz. Sizi bu şekilde düşünmeye sevk eden nedir?

Gülbüz Doğan EKŞİOĞLU: Melankoliyi her insan -biz duygusal varlıklarız- hisseder; ama duyarlılık, duyguyu kanalize eder. Duyarlılığın içerisinde mantık da vardır. Bazı insanlar, mantığı arka plana iter ve o duygu seline kapılır. Duygu seline kapılan insanların melankolisi çoktur. Melankoli, her insanda olduğu gibi, bende de var. Ama ben o melankolinin bana getirmiş olduğu içe kapanma, kendimle konuşma, yaşama küsme gibi şeylerden uzak dururum, ona izin vermem. Çok yetenekli olup yaşama küsen, mesleğini, sanatı bırakan insanları biliyorum.

"...kurallar bende bir yaşama biçimi olur. Yaşadığım toplum ve ortamla uyumlu olmayı seviyorum. Bohemliği, aykırı olmayı, yapmış olduğum işlerde gerçekleştirmeye çalışırım."

Beyzanur YILDIZ: Gülbüz Doğan Ekşioğlu, disiplini ve üretkenliği ile "bohem" sanatçı klişesinden epey uzak bir profil çiziyor. Bu kişiliği var eden hayat felsefesi nedir?

Gülbüz Doğan EKŞİOĞLU: Bohem sanatçı olmak önceleri modaydı. Bu moda arkadan gelenleri de etkilemiş ve "ressamlar bohemdir" anlayışı yerleşmiştir. Günümüzde bohem sanatçı var mı, bilmiyorum. Bildiğim bütün iyi sanatçıların hepsi bir disiplin içinde üretmeye devam etmektedir. Ben de çalışırken sanatçiyim; çalıştığım zamanların dışında normal bir insanım. O yüzden normal bir insan olarak kurallara riayet ederim. Daha doğrusu, kurallar bende bir yaşama biçimi olur. Yaşadığım toplum ve ortamla uyumlu olmayı seviyorum. Bohemliği, aykırı olmayı, yapmış olduğum işlerde gerçekleştirmeye çalışırım.

Resim 3. Gürbüz Doğan Ekşioğlu atölyesinde



Beyzanur YILDIZ: Gündeme son derece duyarlı bir kişi olarak sanatın üretiminde ve tüketiminde “kaçış” (escapism) kavramıyla ilgili ne düşünüyorsunuz?

Gürbüz Doğan EKŞİOĞLU: Kaçış değil de güncel şeyler ürettiğim için, tabii içerisinde yaşamış olduğumuz ülkelerde, insanların yaşamış oldukları yerlerde birtakım yönetimler vardır ve yönetimler insanların giyeceğine, eğitimine, yiyeceğine, medyasına, her şeyine müdahale eder. Ben de duyarlı bir görsel iletişimci olarak, bu durumun yol açtığı çelişkileri dışarıya yansıtmak, paylaşmak isterim. Bu sadece ülkeyle ilgili değil, dünyayla ilgili. Örneğin iki gün önce Gazze’yle ilgili bir şey paylaşmıştım. Dolayısıyla, bu çelişkileri görsem de otosansür olarak, her şeyi, her aklıma geleni yapmamaya çalışıyorum.

Resim 4. Ekşioğlu’nun Gazze ile ilgili Instagram paylaşımı



Beyzanur YILDIZ: Sosyal medya için üretim yapmak konusunda ne düşünüyorsunuz?

Gürbüz Doğan EKŞİOĞLU: Sosyal medya, sadece grafik tasarımcılar için değil, herkes için özel bir alan. Bu özel alanda kişinin sosyal medyasına bakarak, o kişiyi takip ederek, onun hayat felsefesini, dünyaya bakışını, kültürünü anlayabiliriz. O yüzden işe alımlarda da işverenler, kişinin sosyal medyasına bakıyorlar ve ona göre karar veriyorlar. Çok önemli bir şey.

Beyzanur YILDIZ: Yoğun olarak kullandığınız dijital mecra eserlerinizin içeriğini nasıl etkiliyor?

Gürbüz Doğan EKŞİOĞLU: Birincisi, güncel olaylar için, olumlu. İkincisi, güncel olmayan olaylar var, o güncel olmayanları yine güncelle dâhil edebilir miyiz? İçerisinde felsefe olan, mizah olan, absürt bir espri olan ya da geceleyin paylaşmış olduğum "Gecenin Rüyası" adı altındaki gece resimlerini yapıyorum. Bu beni olumlu etkiliyor, üretkenliğimi artırıyor. Sosyal medya olmasaydı, ben 200'den fazla gece resmini neden yapacaktım? Ya da yüzlerce güncel konuyu niye işleyecektim?

Beyzanur YILDIZ: Sanatçıların dijitalleşmeyle birlikte gündeme gelen trendlere uyarak üretim süreçlerini sosyal medyada paylaşmaları hakkında ne düşünüyorsunuz? Sizce eserin kendisi mi, yoksa nasıl yapıldığının sergilenmesi mi daha önemli?

Gürbüz Doğan EKŞİOĞLU: İki de çok önemli... Yani nasıl yapıldığı da çok önemli. Bir ustamız, önemli bir karikatür sanatçımız Turhan Selçuk şöyle demişti: "Karikatür yüzde yüzlük değil de yüzde yüz ellilik bir sanattır. Yüzde yetmiş beşi çizgi, yüzde yetmiş beşi espri." Bir şey çok güzel bir teknikle yapılmışsa ama içeriği boşsa, bir işe yaramaz. Bir şey çok kuvvetli bir espriye sahipse ama iyi ifade edilmemişse, tekniği çok zayıfsa, o da gereken ilgiyi çok az görür. İkisinin de iyi olması gerekiyor.

Beyzanur YILDIZ: Gürbüz Doğan Ekşioğlu alçakgönüllü bir sanatçı olarak tanınıyor. Sosyal medyanın her türlü aşırılığı mazur gösterdiği bu çağda, sanatçı kimliği altında sergilenen narsistik tavırlar hakkında ne düşünüyorsunuz?

Gürbüz Doğan EKŞİOĞLU: İnsanları olduğu gibi kabul etmek gerekiyor. Medyaya yansıyor, para kazananlar paraları üzerine koyuyorlar, diziyorlar. Bugün yine bir gazetecinin videosunu gördüm. Bir

kadın külçe altınla poz vermiş. Ya da havuzda hem haşemalı hem de dirseğine kadar bilezikleri olan birisi güneş gözlüğüyle poz vermiş, havuzda kahve içiyor. Bu çok marjinal, absürt ve rahatsız edici bir şey. Pornografi ayıptır, vesaire vardır ya... Bizde pornografi sadece cinselliğe dair olarak yer alıyor; esasında burada bir pornografi var. Televizyon programlarındaki birtakım tartışmaların kavgaya dönüşmesi, küfürler edilmesi ya da dizi filmlerdeki şiddet gibi... Bunlar toplumu çok kötü etkiliyor, yani farkında olmadan değiştiriyor. Gelişmiş toplumlarda bunları göremeyiz.

"...teknoloji iki tarafı keskin bir bıçak gibi, yapay zekâ da böyle. Bir tarafı olumlu, bir tarafı olumsuz."

Beyzanur YILDIZ: Sizce yapay zekâ bir gün sanatçıyı öldürür mü ya da başka bir Gürbüz Doğan Ekşioğlu yaratır mı?

Gürbüz Doğan EKŞİOĞLU: Şimdi, efendim, bütün mesele insanda. Yapay zekâ da bir teknoloji. Cep telefonu çıktığı zaman kullanmayanlar vardı, "Ben cep telefonu kullanmam!" diyenler... Sonra, dijital kamera çıktığı zaman, "Ben dijital kamerayla fotoğraf çekmem!" diyenler oldu. Dolayısıyla, teknoloji insanlığın yararı için vardır ve ondan kaçamazsın. Sanatçı, yapay zekâyı kendi kapasitesine, kültürüne ve bilgisine göre kullanacağı için, yapay zekâyla da çok önemli işler ortaya çıkacaktır. Ama statik işlerde... Diyelim ki bir işverenin muhasebesi var ya da başka bir şey, hep aynı şeyler yapılacak. Sayım yapılıyor, yaratıcılığı yok. Burada, işveren o yapay zekâyı kullanarak on kişinin yapacağı şeyi tek bir makineyle yaparak on kişinin işsiz kalmasına yol açar. Böyle bir gelecek bizi bekliyor. Nüfus artıyor, teknoloji ilerliyor ve giderek daha fazla insan işsiz kalıyor. Japon araba fabrikaları arabaları hiç insan eli değmeden baştan sona kadar yapıyor ve tekerleklerini bile makine takıyor, sıkıyor ve sana arabayı çıkarıp veriyor bu şekilde. Dolayısıyla teknoloji iki tarafı keskin bir bıçak gibi, yapay zekâ da böyle. Bir tarafı olumlu, bir tarafı olumsuz... Teknoloji çok hızlı geliyor ama insan gelişmiyor. Dolayısıyla buradan büyük bir çelişki çıkıyor. Sonuçta, yapay zekânın da yararlı bir şey olduğunu düşünüyorum tabii ki...

Beyzanur YILDIZ: Bir sanatçı olarak geriye dönüp baktığınızda hayatınızdaki "keşke"ler ve "iyi ki"ler nelerdir?

Gürbüz Dođan EKŐIOĐLU: "KeŐke"lerim pek yok aslında... Acaba "Amerika'da kalsa mıydım?". Yüzde elli "keŐke" diyeyim ona. "İyi ki yapmışım" dediđim ise Güzel Sanatlar eğitimi almış olmaktadır.

"... öğrencilerin çok şeyle ilgilenmesi gerekir. Kültür dediđimiz şey, yani ekonomiden siyasete, felsefeden edebiyata, őiire, müziđe kadar her şeyle ilgilenmeleri gerekiyor."

Beyzanur YILDIZ: Resim, grafik ve görsel iletişim tasarımı alanlarında eğitim gören genç sanatçı adaylarına önerileriniz nelerdir?

Gürbüz Dođan EKŐIOĐLU: Sadece teknolojiyi kullanmasınlar. İnsanın düşünme biçiminde hayat bir cümle kurmak gibidir. Dolayısıyla öğrencilerin çok şeyle ilgilenmesi gerekir. Kültür dediđimiz şey, yani ekonomiden siyasete, felsefeden edebiyata, őiire, müziđe kadar her şeyle ilgilenmeleri gerekir. Tabii ki, ilgilenmeleri gerekir derken, o ilgiyi verebilecek ortamı nasıl bulacaklar? O da başka bir soru. Ve para kazanmak için deđil, sevdikleri bir alanı seçsinler. "Daha iyi para kazanmak için" deđil, sevdiđi alanda çalışırken "mutlu olacağı için"... Zamanla o işin en iyisini yapar hâle gelecektir ve iyi hâle geldiđi zaman da iyi para kazanacaktır. Görsel iletişimde de birçok alan var. Hepsine birden deđil, bir alana odaklanıp o alanda gelişmek kişiyi daha mutlu ve verimli kılar.