

e-ISSN: 2458-9683

OCAK 2025 - CİLT: 19 - SAYI: 35

Akdeniz Sanat 35



**T.C.
AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ**

**AKDENİZ UNIVERSITY
FACULTY OF FINE ARTS**

Yıl/Year: 2025 (Ocak/January)
Sayı/Issue: 35, Cilt/Volume: 19
e-ISSN: 2458-9683

AKDENİZ SANAT

Akdeniz Sanat Dergisi Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi bünyesinde yayın yapan hakemli bir dergidir. Yılda iki kez Ocak ve Temmuz aylarında yayınlanır.

AKDENİZ SANAT

The Journal of Akdeniz Sanat is a peer-reviewed journal of Akdeniz University, Faculty of Fine Arts. It is published twice a year (January-July).

**2025
ANTALYA**

İMTİYAZ SAHİBİ - PUBLISHER

Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Adına
Prof. Dr. Sibel PAŞAOĞLU YÖNDEM

EDİTÖR - EDITOR

Doç. Kamuran Özlem SARNIÇ

EDİTÖR YARDIMCISI - ASSISTANT EDITOR

Öğr. Gör. Hayal GÜLEÇ

SEKRETERYA - SECRETARIAT

Arş. Gör. Dr. Begüm Fulya ADİZEL
Öğr. Gör. Alev TÜRKAN ÖZCAN

YAYIN KURULU - EDITORIAL BOARD

Prof. Dr. Abdullah AKAT (İstanbul Üniversitesi)
Prof. Dr. Ahmet Serkan ECE (Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi)
Prof. Dr. Okan Murat ÖZTÜRK (Ankara Müzik ve Güzel Sanatlar Üniversitesi)
Prof. Dr. Özlem DOĞUŞ VARLI (Bursa Uludağ Üniversitesi)
Prof. Elif AĞATEKİN (Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi)
Doç. Dr. Aylin ÖZCAN (Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi)
Doç. Dr. Dilek TUNALI (Dokuz Eylül Üniversitesi)
Doç. Kamuran Özlem SARNIÇ (Akdeniz Üniversitesi)
Doç. Zafer LEHİMLER (Atatürk Üniversitesi)
Dr. Öğr. Üyesi Ayben KAYIN (Selçuk Üniversitesi)

ETİK EDİTÖRLERİ - ETHICS EDITORS

Doç. Umut KAYAPINAR (Akdeniz Üniversitesi)
Doç. Bekir KİRİŞCAN (Akdeniz Üniversitesi)

ALAN EDİTÖRLER KURULU - FIELD EDITORIAL BOARD

Prof. Dr. Emel Funda TÜRKMEN (Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi)
Prof. Dr. İsmail TETİKÇİ (Bursa Uludağ Üniversitesi)
Prof. Dr. Gül GÜNEY (Dokuz Eylül Üniversitesi)
Prof. Dr. Öznur ÖZTOSUN ÇAYDERE (Gazi Üniversitesi)
Prof. Dilek ALKAN ÖZDEMİR (Anadolu Üniversitesi)
Prof. Fuat AKDENİZLİ (Dokuz Eylül Üniversitesi)
Doç. Dr. Gülbin ÖZDAMAR AKARÇAY (Eskişehir Osmangazi Üniversitesi)
Doç. Dr. Kenan SAATÇIOĞLU (Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi)
Doç. Dr. Oğuz HAŞLAKOĞLU (İstanbul Teknik Üniversitesi)
Doç. Dr. Tülay GÜMÜŞER (Selçuk Üniversitesi)
Dr. Öğr. Üyesi İhsan KOLUAÇIK (Tekirdağ Namık Kemal Üniversitesi)
Dr. Öğr. Üyesi Lale ALTUNEL (Marmara Üniversitesi)
Dr. Öğr. Üyesi Ali Mehmet TİMUÇİN (Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi)
Dr. Öğr. Üyesi Serhat ULUBAY (Yıldız Teknik Üniversitesi)
Dr. Öğr. Üyesi Yurdağül ÖZDEMİR (Selçuk Üniversitesi)

DİL EDITÖRLERİ (TÜRKÇE) - LANGUAGE EDITORS (TURKISH)

Doç. Nevin YAVUZ AZERİ (Akdeniz Üniversitesi)

Dr. Öğr. Üyesi Zülbiye SEVGİLİ POLAT (Akdeniz Üniversitesi)

DİL EDITÖRLERİ (İNGİLİZCE) - LANGUAGE EDITORS (ENGLISH)

Doç. Dr. Hakan ÖNİZ

Arş. Gör. Emrah ONARAN

KAPAK TASARIMI - COVER DESIGN

Doç. Bekir KİRİŞCAN

Arş. Gör. Gunnar YAĞCILAR

SAYFA TASARIMI - LAYOUT DESIGN

Arş. Gör. Gunnar YAĞCILAR

KAPAK GÖRSELİ ESER SAHİBİ - ARTWORK AT JOURNAL COVER

Öğr. Gör. Hande RASTGELDİ FERREIRA

KAPAK GÖRSELİ FOTOĞRAF - COVER PHOTOGRAPH

Dr. Öğr. Üyesi Nafia ÖZDEMİR

DANIŞMA KURULU - ADVISORY BOARD

Prof. Dr. Gülçin YAHYA KAÇAR (Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi)

Prof. Dr. Duygu SABANCILAR İŞTİN (Balıkesir Üniversitesi)

Prof. Süreyya TEMEL (Kocaeli Üniversitesi)

Doç. Ahmet Cüneyt ER (Anadolu Üniversitesi)

Dr. Öğr. Üyesi Umut SÜDÜAK (Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi)

BU SAYININ HAKEM KURULU - REVIWERS OF CURRENT ISSUE

Prof. Dr. Deniz DEMİRARSLAN (Kocaeli Üniversitesi)

Prof. Dr. Şevket DÖNMEZ (İstanbul Üniversitesi)

Prof. Fethiye Gonca İLBEYİ DEMİR (Anadolu Üniversitesi)

Prof. Filiz ADIGÜZEL (Dokuz Eylül Üniversitesi)

Doç. Dr. Balca ARDA (Kadir Has Üniversitesi)

Doç. Dr. Canan ARSLAN (Doğuş Üniversitesi)

Doç. Dr. Pelin TEKİNALP (Hacettepe Üniversitesi)

Doç. Dr. Elif KÖK (Marmara Üniversitesi)

Doç. Dr. Özlem KUM (Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi)

Doç. Dr. Emrah SAYIN (Dokuz Eylül Üniversitesi)

Doç. Dr. Feride İMRANA SİDDİKİ (Bandırma Onyediy Eylül Üniversitesi)

Doç. Ceren BULUT YUMRUKAYA (Dokuz Eylül Üniversitesi)

Dr. Öğr. Üyesi Mustafa Emir BARUTCU (Afyon Kocatepe Üniversitesi)

Dr. Öğr. Üyesi Gülce Güleycan OKYAY BAYAZİT (Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi)

Dr. Öğr. Üyesi Güllü YAKAR TAPU (Necmettin Erbakan Üniversitesi)

Dr. Öğr. Üyesi Ercan VERİM (Süleyman Demirel Üniversitesi)

İLETİŞİM - CONTACT

Ad: Akdeniz Sanat Kısa Ad: ASD

akdenizsanatdergisi@gmail.com

akdenizsanat@akdeniz.edu.tr

Telefon: +90 242 310 62 00

ADRES - ADDRESS

Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi

Akdeniz Sanat Dergisi Koordinatörlüğü

Dumlupınar Bulvarı 07058 Kampüs

Antalya / TÜRKİYE

7 - 8 **EDİTÖR YAZISI** - EDITORIAL

ARAŞTIRMA MAKALELERİ - RESEARCH ARTICLES

- 9 - 29 **İnteraktif Mekânlarda Uzam ve Anlam İlişkisine Göstergebilimsel Bir Bakış**
The Relation Between Space and Meaning in Interactive Spaces: A Semiotic Review
Burcu YILDIRIM, İ. Emre KAVUT

- 31 - 60 **Bilgisayımusal Düşünce ve Jeneratif Sanat Birlikteliğinin Görsel Tasarıma Etkileri**
The Effects of the Combination of Computational Thinking and
Generative Art on Visual Design
Salih SAĞLAM, Atilla IŞIK

- 61 - 81 **İstanbul Bienalleri'nde Tarihi Mekan ve Eser İlişkisinin Feldman Modeliyle Analizi:
Beş Örnek Mekan**
Analysis of the Relationship Between Historical Venues and Artworks at the Istanbul
Biennials Using the Feldman Model: Five Case Venues
Terlan MEHDİYEVA AZİZZADE, Selin GÖZÜKAN

- 83 - 104 **Usability vs. Ecology: Defining Good Design From Different Perspectives**
Kullanılabilirlik ve Ekoloji: İyi Tasarımı Farklı Perspektiflerden Tanımlamak
Umut B. TASA YURTSEVER

- 105 - 130 **Tarihi Roman Kapak Tasarımlarının İkonografi Yöntemi İle İncelenmesi:
Benim Adım Kırmızı Örneği**
Investigation of Historical Novel Cover Designs Using Iconography Method:
My Name is Red Example
Harika Bahar ÖZTOK, Mithat YILMAZ

DERLEME MAKALE - REVIEW ARTICLE

- 131 - 148 **Türkiye'de Yayınlanan Grafik Tasarım Konusuyla İlgili Bilimsel Makalelerin Genel
Özellikleri: Bir Derleme Çalışma**
General Characteristics of Scientific Articles Published in Turkey on the Subject of Graphical
Design: A Review Study
Günnar YAĞCILAR

- 149 - 178 **Kentsel Arkeolojik Mekanda Çağdaş Deneyim Ortamlarının Tasarımı:
Çevre Estetiği Bağlamında Bir Değerlendirme**
Design of Experiential Settings in Urban Archaeological Space:
an Interpretation in the Context of Environmental Aesthetics
Şerife İNCEDEMİR , Kemal Reha KAVAS , İbrahim BAKIR

DÜZELTME MAKALE - CORRECTION ARTICLE

179 - 198 **Çağdaş Türk Resminde Kent İmgesine Göstergibilimsel Bir Bakış**
A Semiotic View of the City Image in Contemporary Turkish Painting
Nursun HAFIZOĞLU, Nevin YAVUZ AZERİ

199 - 203 **Akdeniz Sanat Dergisi Yayın ve Yazım Kuralları**
The Journal of Akdeniz Sanat Publishing and Spelling Rules

Değerli okurlarımız,

Dergimizin yoğun bir emekle hazırlanan 35. sayısını sizlerle paylaşmanın heyecanı ve mutluluğu içerisindeyiz. Akdeniz Sanat'ın 35. sayısı hazırlıkları itibariyle tarafıma verilmiş olan görev için imtiyaz sahibi Prof. Dr. Sibel PAŞAOĞLU YÖNDEM'e teşekkürlerimi sunarım. Sayımızla ilgili detaylara geçmeden önce, dergimizin son beş sayısının editörlüğünü yapan Doç. Menekşe Suzan TEKER'e ve editör yardımcılığını yapan Arş. Gör. Gunnar YAĞCILAR'a emekleri ve katkıları için teşekkür etmek istiyorum.

Dergimizin bu sayısının yayınlanmasında destek ve emekleri büyük olan öncelikle eski ekibin de bir parçası olması nedeniyle deneyimlerini bizlerle paylaşan Arş. Gör. Dr. Begüm Fulya ADİZEL'e, yeni ekibimizden Öğr. Gör. Hayal GÜLEÇ'e ve Öğr. Gör. Alev TÜRKAN ÖZCAN'a özverili çalışmalarından dolayı çok teşekkür ederim. Ayrıca bu sayımız için kapak tasarımında yer alan eser sahibi Öğr. Gör. Hande RASTGELDİ FERREIRA'ya ve esere ait fotoğraf çekimini gerçekleştiren Dr. Öğr. Üyesi Nafia ÖZDEMİR'e de teşekkürlerimi sunarım.

Dergimizin bu sayısında 5 araştırma, 2 derleme olmak üzere 7 makaleye yer verilmiştir. Ayrıca 33. Sayıda yer alan Nursun HAFIZOĞLU ve Nevin Yavuz AZERİ'ye ait makalenin de düzeltmesi yer almaktadır. 35. sayımız için oldukça yoğun bir başvuru almış olmanın gurunu yaşamaktayız. Öncelikle değerlendirme süreci tamamlanmış olan 5 araştırma makalesini sizlere sunmak istiyorum. Birinci sırada yer alan Burcu YILDIRIM ve İ. Emre KAVUT'a ait araştırmada, deneyimleyeninin bilişsel ve fiziksel sınırlarının yeniden tanımlanmasına olanak sağlayan teknoloji ve sanat birlikteliğinin ürettiği interaktif mekânlar ile kullanıcı iletişimi, çağdaş bir yaklaşımla göstergebilimsel olarak irdelenmektedir. İkinci olarak Salih SAĞLAM ve Atila IŞIK'ın araştırmasında, yine çağdaş bir konuya odaklanılarak dijital araçların jeneratif sanat ve bilgisayarlı düşünce süreçlerindeki kullanım amaçları ve görsel tasarım üzerindeki etkileri ele alınmıştır. Bu bağlamda dijital araçların görsel tasarım sürecini nasıl etkilediği, seçilen uygulama pratikleri üzerinden incelenmiş ve geleneksel yöntemlerden ayrılan yönleri üzerine tespitler yapılmıştır. Üçüncü sırada yer alan Terlan MEHDİYEVA AZİZZADE ve Selin GÖZÜKAN'ın araştırmasındaysa mekanların sanat eserlerinin algılanmasındaki etkilerini belirlemek amaçlanarak Edmund Burke Feldman tarafından geliştirilen Feldman Modelinin sistematik yaklaşımıyla İstanbul Bienallerinde sergilenen sanat eserleri ile tarihi mekanlar arasındaki ilişki incelenmiştir. Dördüncü olarak Umut Burcu TASA YURTSEVER'in İngilizce olarak hazırlanmış araştırmasında, kullanılabilirlik ve ekolojik tasarım arasındaki ilişki, etkileşimli medya bağlamında incelenmektedir. Araştırmada ele alınan yaklaşımların tasarım uygulamalarına entegre edilmesi sorununu Sistem Kullanılabilirlik Ölçeği ile Ekolojik Sistemler Ölçeği karşılaştırması üzerinden, ekolojik kriterlerin kullanılabilirlik odaklı tasarım süreçlerine entegrasyonunun

etkinliđi deęerlendirilmiřtir. Beřinci sıradaki Harika Bahar ÖZTOK ve Mithat YILMAZ'a ait arařtırmada kitap ierikleri ile kapak tasarımlarının uyumunun önemi vurgulanmıř, bu baęlamda doęal, uzlařımsal ve isel anlam alt bařlıkları ile ele alınan ikonografi yöntemi kullanılarak, Orhan Pamuk'un "Benim Adım Kırmızı" romanı zengin ieriđi ve birok imge kullanılarak farklı tekniklerle tasarlanan kapađı sebebiyle seilmiř ve incelenmiřtir. 35. sayımızda yer alan iki derleme alıřmasından ilkinde yazar Gunnar YAĐCILAR, TRDizin'de yer alan dergilerde 2004-2024 yılları arasında yayınlanmıř 288 makaleye iliřkin incelemesinde, grafik tasarım konulu makalelere odaklanırken, niteliksel boyutu olan bir ierik analizi yöntemi kullanılmıřtır. Sayımızda yer alan ikinci derleme makale ise řerife İNCEDEMİR, Kemal Reha KAVAS ve İbrahim BAKIR'a aittir. Makalede kentlerin tarihsel katmanlarını oluřturan arkeolojik varlıkların algılanma ve sunulma biimlerini yönlendiren ađdař tasarım yaklařımları ile evre estetiđi kuramı arasındaki iliřki tasarımcı yaklařımları, proje raporları üzerinden incelenerek tasarım süreçleri doküman analizi yöntemi ile sorgulanmaktadır.

Son olarak dergimizin TR-Dizin ve EBSCOhost gibi indekslerde tarandıđını hatırlatarak, bu sayımızın yayınına katkı sunan yazarlarımıza, özenli ve objektif incelemeleri iin editörlerimizle, hakemlerimize ve dergimizin size ulařmasındaki son hamle olan grafik tasarım uygulama alıřmaları iin Arř. Gör. Gunnar YAĐCILAR'a ok teřekkür ediyorum.

Bir sonraki sayımızda buluřuncaya dek esen kalın

Do. Kamuran Özlem SARNI
Akdeniz Sanat Dergisi
Editörü

İNTERAKTİF MEKÂNLARDA UZAM VE ANLAM İLİŞKİSİNE GÖSTERGEBİLİMSEL BİR BAKIŞ*

BURCU YILDIRIM**, İ. EMRE KAVUT***

ÖZ

İnsan eski çağlardan bugüne uzamı subjektif bakış açısı ve duyu evreni vasıtasıyla anlamlandırmaya çalışırken mekân ise kendisini var eden bileşenlerle alımlayanına çeşitli mesajlar iletmiştir. Birey ve mekân arasında anlam üzerinden kurulan bu sessiz diyalog teknolojik ilerlemelerden etkilenmiş, çok sesli ve etkileşimli hale gelerek bir tür diyaloga dönüşmüştür. Uzamın kullanıcıya gerçek zamanlı yanıtlar oluşturabilmesi; bilgiyi toplayan, işleyen, temsil eden ve aktaran interaktif mekânları gündeme getirmiştir. Teknoloji ve sanat birlikteliğinin ürettiği bu mekânlar deneyimleyeninin bilişsel ve fiziksel sınırlarının yeniden tanımlanmasına olanak sağlayarak yeni bir mekân deneyimi sunmaktadır. Yapılan araştırmada interaktif mekân uygulamalarında meydana gelen kullanıcı-uzam iletişimi anlaşılma ve çözümlenmeye çalışılmıştır. Belirlenmiş örnekler göstergebilim kuramı ışığında incelenmiş, değerlendirme sürecinde Greimas'ın eyleyenler modelinden faydalanılmıştır. İnteraktif mekânların ardındaki örtük anlamsal ilişkilerin çözümlenmeye çalışıldığı araştırmada mekânı üreten eyleyenler arasında bazı ortaklıklar bulgulanmıştır. Eyleyenlerin güç ekseninde teknoloji ve geleneksel tasarım çatışması gözlemlenmiş, isteyim ekseninde tasarlayıcı ve üretilen mekânın nitelikleri ile karşılaşmıştır. İletişim eksenini ise proje talebinde bulunan kurum veya kuruluşlar ile mekânı deneyimleyenlerin oluşturduğu tespit edilmiştir. Etkileşimli mekânların bildirişim boyutuna dikkat çekilmesi araştırmanın özgün yönüdür.

Anahtar Kelimeler: İnteraktif Mekân, Etkileşim, Sanat ve Teknoloji, Göstergebilimsel Yaklaşım, Eyleyenler Modeli.

* Yapılan çalışma Doç. Dr. İ. Emre KAVUT danışmanlığında gerçekleştirilmekte olan doktora tezi esas alınarak üretilmiştir.

** Doktora Öğrencisi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İç Mimarlık Ana Bilim Dalı, burcuylrdm3@hotmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-7128-6080>.

*** Doç. Dr., Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, emre.kavut@msgsu.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0003-2672-4122>.

**** İki yazar da çalışmaya eşit oranında katkıda bulunmuşlardır. Çalışmada herhangi bir destek ve teşekkür beyanı veya çatışma beyanı yoktur.

THE RELATION BETWEEN SPACE AND MEANING IN INTERACTIVE SPACES: A SEMIOTIC REVIEW*

BURCU YILDIRIM**, İ. EMRE KAVUT***

ABSTRACT

Since ancient times, humans have tried to make sense of space through their subjective perspective and emotional universe. Space, on the other hand, has conveyed various messages to human beings through its constituent components. This silent dialog between the individual and the space through meaning has been affected by technological advances. It has turned into a kind of dialog by becoming polyphonic and interactive. The ability of space to create real-time responses to the user has brought interactive spaces that collect, process, represent, and transfer information to the agenda. These spaces produced by the combination of technology and art enable the redefinition of human cognitive and physical boundaries. It offers a new space experience. In this research, the user-space communication that occurs in interactive spaces was tried to be understood and analyzed. Specified examples were analyzed in the light of semiotic theory. Greimas' actantial model was used in the evaluation process. In the research, in which the hidden semantic relations behind interactive spaces were tried to be analyzed, some similarities between the actants producing the space were found. A conflict between technology and traditional design was observed on the power axis of the actants. In the desire axis, the designer and the qualities of the produced space were discovered. The communication axis was determined to be composed of the institutions or organizations requesting the project and those who experienced the space. Emphasizing communication in interactive spaces is unique aspect of the research.

Keywords: Interactive Space, Interaction, Art and Technology, Semiotic Approach, Actantial Model.

* This study is prepared from an ongoing doctoral dissertation supervised by the Assoc. Prof. Dr. I. Emre Kavut.

** Ph. D. Candidate, Mimar Sinan Fine Arts University, Institute of Science, Interior Architecture Department, burcuyldrm3@hotmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-7128-6080>.

*** Assoc. Prof. Dr., Mimar Sinan Fine Arts University, Faculty of Architecture, Interior Architecture Department, emre.kavut@msgsu.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0003-2672-4122>.

1. GİRİŞ

Geniş bir perspektiften okuması yapılabilecek olan anlam/mana kelimesi bir şeyin ifade veya gösterim gibi farklı yöntemlerle işaret ettiği kavramlar bütünüdür (Cevizci, 2005, s. 110). “Olmak” anlamına gelen “kevn” kökünden türetilen mekân kavramı ise “var olmak” ile eşdeğer tutulabilmekte, insan edimlerine tesir ederek birey ile anlam üzerinden bağ kurabilmektedir (Göka, 2001, s. 40). Geçmişten günümüze insan ve mekân arasındaki bağ ve temas noktaları yeniden tanımlanmıştır. Birey ve mekânın anlam üzerinden kurulan sessiz diyalogu sanat ve teknoloji alanlarında kaydedilen gelişmelerle çok sesli ve etkileşimli bir hale gelmiş, gerçek zamanlı bir iletişimi tanımlamaya başlamıştır. Mekân verilerin toplandığı, işlendiği ve iletildiği bir bilgi işlem ortamına dönüşmüş ve bu ortam “interaktif mekân” olarak tanımlanmıştır. İnsanın bilişsel ve fiziksel sınırlarını yeniden biçimlendiren ve geliştiren interaktif diğer tabirle etkileşimli mekân, sanat ve teknoloji ara kesitindeki kavramlarla kesişim ve etkileşim göstermektedir. Keskin sınırlarla ayrılamayan ve birbirine içkin olan bu kavramların çalışma içerisinde ifade edilmesi etkileşimli mekânın teorik arka planını anlamak adına önemlidir.

Mevcut toplum dinamikleri teknoloji tabanlı bilgi üretiminden etkilenirken kendisinden türetilen sanata dair arayışları da tetiklemektedir. Yeni araç ve ifade alanlarının geliştirilmesi farklı disiplinler arasında kurulan bağları beraberinde getirmektedir (Akbulut, 2018, s. 117-118). Geçmişte ayrışarak var olan disiplinler ve çalışma alanları günümüzde birleşme eğilimi göstermektedir. Disiplinler arası yaklaşımlar önerilmekte ve deneyimlenmekte, bilim ve sanata ait uzmanlık alanları arasında melezleşmeler gözlemlenmektedir (Cankız Elibol ve Boerescu, 2020, s. 139). Yeni medya sanatı bu melezleşmenin ürünlerindedir.

Yeni medya sanatı; teknolojik ilerlemelere paralel öne sürülen dijital sanat, interaktif sanat, multimedya sanatı gibi biçimlendirme anlayışlarını kapsayan genel bir şemsiye kavramdır (Tokdil, 2018, s. 170). Yeni medya sanatı ve kapsadığı bu olgular sanatçının geçmişten günümüze süregelen yeni iletişim yolları ve ifade yöntemlerine dair yapıcı tutumu ile ilintilidir.

Antikitede doğal araçlardan faydalanan sanat ilerleyen süreçte yüzünü geliştirilen fotoğraf makinesi ve video gibi mekanik araçlara dönmüş, bugünün postmodern çağında ise dijital araçlardan faydalanır duruma gelmiştir. Ortaya çıkan bu algoritma tabanlı, veri güdümlü ve birden çok duyuya hitap eden bu anlayış dijital sanat olarak isimlendirilmiştir (Özselçuk, 2023, s. 1-2). Dijital sanat “Disiplinler arası sanat anlayışına yeni bir bakış açısı ile dijital ortamı mekân ile bütünleştirip, mekân algısını değiştirerek yeni bir boyuta taşımıştır” (Çınar ve Köse, 2021, s. 223). Yeni medya sanatı kapsamındaki diğer bir anlayış olan interaktif sanat ise sanat nesnesi ve özne arasındaki etkileşimi imlemektedir.

İzleyicinin edilgen ve pasif bir konumdan etken ve katılımcı bir duruma dönüşmesi interaktif sanatı doğurmuştur. Bir iletişim aracı ve dışavurum yöntemi olan sanat; toplumdaki sosyolojik dönüşümlere, üretilen felsefi söylemlere ve teknolojik gelişmelere paralel olarak devinim göstermektedir. Sanatın araçlarına yeni yol ve yöntemler öneren bu bağ, sanatçı ile izleyicinin

sanat nesnesi etrafındaki pozisyonlarına da tesir etmektedir. Fütürizm ve sibernetik sanat gibi yaklaşımların sanatçı ve izleyici arasındaki sınırları yıkması bu iki aktörü sanat nesnesi üzerinden doğrudan iletişim kurabilir hale getirmiştir (Toy, 2017, s. 108). Yeni medya sanatı ve ilişkili olduğu kavramlar uzam ve sanat bağını da dönüştürmüştür.

Mekân ve sanat olguları arasındaki bağ iki farklı düzlemde okunabilir. Konvansiyonel yaklaşımda mekân sanatın tuvali olarak varlığını sürdürürken mekânı sanatın bir uzantısı olarak gören yeni yaklaşımlar üretilmiştir (Balaban Varol ve Varol, 2022, s. 501). Mekânı bir figüran konumundan protagonist haline dönüştüren bu üretimler mekâna özgü sanat kavramında karşılık bulur.

Aktif izleyici varlığını önceleyen mekâna özgü sanat kavramı, 1960'lı yılların ürettiği paradigma değişimi ile tarihlenir. Sanat eseri ve sergilendiği mekân arasında kurulan bağ yeni bir sanat formu oluşturur. Sosyal etkileşim ve katılımcılık gibi deneyim odaklı yaklaşımlar estetik değeri üreten bileşenler arasında anılmaya başlanır (Arslan, 2021, s. 713). Mekâna özgü sanat; sanat nesnesi, alımlayıcı özne ve uzamı birer parametre olarak değerlendiren enstalasyon kavramına karşılık gelir. "Çağdaş sanatın kendine has türlerinden biri olan enstalasyon, açık havada ya da kapalı bir mekânda sunulan, taşınabilir ya da mekâna özgü olan, belirli bir hacim kaplayan ve izleyici katılımını önemseyen bir sanat dalıdır" (Özel Sağlamtimur, 2010, s. 223). Etkileşimli enstalasyonlar ise eserin algı ve duyularla ilişkisini yazılımlar ve elektronik aksamalarla yeniden ele alır. Sanat formunu dinamik bir uzamsal deneyime dönüştürür (Karatay, 2019, s. 511). Denilebilir ki bugün sanatçıların tasarım, teknoloji, bilim ve medya gibi olguları hem birer araç hem de kavramsal birer yaklaşım olarak uzam üzerinden yorumlayabilmesi mekânın salt yapıları bir çevreyi ifade etme tanımına olguların görsel aktarım aracı olma niteliğini eklemiştir (Özen Tanyıldızı, 2016, s. 79). Bahsi geçen bu yeni bağlam mekân üzerinden sanatçılara alımlayıcıyla iletişim kurabilmeleri için yeni yol ve yöntemler önermektedir.

Gerçekleşen teknolojik ilerlemeler sonucu günümüz dünyasında bilgi ve insan arasındaki bağ değişime uğramıştır. Bilgiyi alan, işleyen ve bilgiye aracılık eden bireylerin birbiri ve çevreyle iletişim kurma isteği kullanıcı-mekân iletişiminde kırılmalar yaratmıştır. İç-dış, sanal-gerçek ve beden-makine arasındaki sınırlar bulanıklaşırken yapıları çevrenin kişiye gerçek zamanlı yanıt oluşturması gündeme gelmiştir (Boychenko 2017, s. 20-21). İnteraktif mekân bu eğilimlerin ürünlerindedir. "Verinin boya, algoritmanın fırça, bilgisayarın palet, mimarinin ise tuval olduğu" (Özselçuk, 2023, 10) interaktif mekânlar kullanıcılarının bilişsel, fiziksel ve sosyal becerilerinden faydalanan ve bunları geliştiren bilgi işlem ortamlarıdır (Jetter vd., 2012, s. 818). Fox bu konuda "Interactive Architecture: Adaptive World" adlı eserinde alandaki çalışmaların yapıları yöntemi veya görünüşten ziyade işleme göre kategorize edilebileceğine dikkat çeker. Bu kategorilerden biri de iletişim kurmaktır (2016, s. 13).

Mimarlık, insan ve çevre arasındaki diyalog fikrinden türeyen interaktif mimari çevresel, işlevsel ve estetik olmak üzere farklı amaçlar gözetilerek tasarlanabilir. Çevresel değişkenler

olarak; sıcaklık, hava hareketi, nem gibi termal enerji değişkenleri, günışığı, ultraviyole ve kızılötesi ışınlar gibi aydınlatma değişkenleri ve gürültü, titreşim gibi akustik değişkenler alınarak bunlara cevap veren etkileşimli mekânlar üretilebilir. İşlevsel amaçlarda optimum mekân kullanımı ve uyarlanabilirlik yaklaşımı gözetilmesi söz konusu olur. Estetik olarak insan davranışını anlamak ve mimari bilgi ön plana çıkar. Etkileşimli mimari kinetik yapı sistemleri, fiziksel bileşenler, iç hareket ve kinetik cepheler gibi fiziksel bileşenlerin yanı sıra doğrudan, dolaylı, dolaylı duyarlı, her yerde duyarlı doğrudan ve sezgisel duyarlı doğrudan kontrol sağlayan teknolojik ve programlanabilir bileşenler içerebilir (Taha vd., 2021, s. 24-25).

Yapılan araştırma teknoloji ve sanat birlikteliğinden doğan interaktif mekân uygulamalarında meydana gelen kullanıcı-uzam iletişimini anlamaya yönelik olarak gerçekleştirilmektedir. Hem dijital hem de fiziksel ortama ait olabilen bu melez mekânları mana bağlamında ve göstergebilimsel kuramlar ışığında anlamaya yönelik çalışmada belirlenmiş örnekler incelenerek çözümlenmeleri gerçekleştirilecektir.

2. LİTERATÜR TARAMASI

Sanat, mekân ve göstergebilim arasında kurulan ilişkiler bütünü çözümlenmeleri analiz birimi ve değerlendirmede yararlanacak ölçütler kapsamında farklılaşmaktadır. Mekân ölçeğinde analiz birimi kent merkezi (Kurak Açıcı, Sönmez, 2020), avlu (Okuyucu, 2018) veya cami (Güneş, 2013) gibi kamusal mekânlar olabildiği gibi karikatür, resim ve makalelerde geçen kurgusal mekânlar (Akbaş ve Erçetin, 2020) da göstergebilimsel analize konu edilebilmektedir. Sanat boyutuyla değerlendirildiğinde hareketli grafikler (Özkirişçi, 2021) ve resim (Hafizoğlu ve Yavuz Azeri, 2024) ile birer analiz birimi olarak karşılaşılabilmektedir.

Değerlendirme ölçütleri kapsamında mekân ve göstergebilim ara kesitinde yapılan okumalarda semantik yani anlamsal (Kurak Açıcı, Sönmez, 2020; Akbaş ve Erçetin, 2020; Okuyucu, 2018), sentaktik yani biçimsel ve pragmatik yani yararçı ölçütlerden faydalanılabilmektedir. Sentaktik analizde Gestalt prensipleri ve temel tasarım ilkeleri ölçüt olarak alınabildiği gibi semantik analizde Hershberger'in mekân anlamının ölçümü için öne sürmüş olduğu "aktif-pasif", "yeni-eski" gibi sıfat çiftleri konu edinebilmektedir. Pragmatik fayda ise incelemeye konu mekânın özellikleri sistematikleştirilerek gerçekleştirilebilmektedir (Okuyucu, 2018). Göstergebilimsel çözümlenme sürecinde birden fazla göstergebilim alt başlığı bir arada kullanılabilmektedir (Güneş, 2013; Okuyucu, 2018).

Hareketli grafiklerin aktardığı görsel dil göstergebilim bileşenleri aracılığıyla çözümlendiğinde tasarımcı ve alımlayan için görsel farkındalık ve görsel okuryazarlık artırımı (Özkirişçi, 2021) gündeme getirilebilmektedir. Yapılan bu çalışmada ise göstergebilimsel inceleme yoluyla mekân alımlayıcısı ve uzam arasında gerçekleşen iletişim çözümlenmeye çalışılacaktır. Araştırmanın alan yazınından ayrılan özgün yönü ise analiz birimi olarak etkileşimli mekânları konu edinmesidir.

Literatür arařtırmaları neticesinde sanat, mekân ve göstergebilim arasında çoklu bir iliřkiler bütünü olduđu, farklı analiz birimleri ve deđerlendirme ölçütlerinden yararlanılarak farklı boyutlarda veriler elde edilebileceđi bulgulanmıřtır. Yapılan genel literatür taramaları ve alandaki benzer çalıřmaların irdelenmesi sonucunda, mekân-anlam iliřkisine dair bir okuma yapılabilmesi için çeřitli çevrelerce geçerliliđi kabul görmüř Greimas'ın eyleyenler modelinden faydalanılması uygun bulunmuřtur.

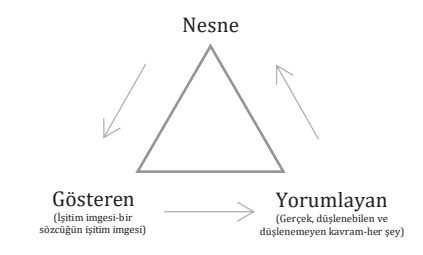
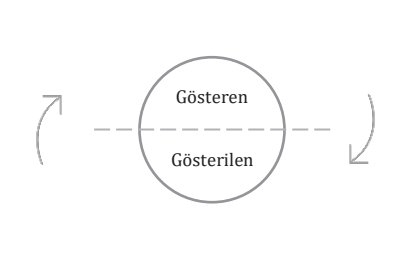
3. METODOLOJİ

Arařtırma için üç adımlı bir metodoloji kurgulanmıřtır. Öncelikle interaktif mekân ve ilintili olduđu kavramlar arařtırılmıř, birbirine içkin olarak addedilen bu kavramlar arasındaki benzerlik ve farklılıklar incelenmiřtir. İkinci adımda semiyotik yaklařım ve göstergeleri incelenmiř; mimarlık, mekân ve göstergebilim arasındaki iliřkiler bütünü arařtırılmıřtır. Üçüncü adımda üzerinde çalıřılacak interaktif mekân örnekleri belirlenmiřtir. Bu mekânlar Urban Imprint, Cerebral Hut, Station of Being, Ada ve Digivege isimli projelerdir. Seçili mekân örnekleri göstergebilimin eyleyenler modeli bađlamında incelenmiř ve serimlemeleri gerçekteřtirilmiřtir.

3. 1. Göstergebilimsel Yaklařım

Etimolojik olarak Fransızca sémiotique sözcüğünden gelen semiyotik; Eski Yunanca iřaret etme, gösterme anlamlarındaki sēmeiōsis kelimesinden türetilmiřtir (Niřanyan, 2022). Semiyotik bir diđer adıyla göstergebilim; gösterge ve gösterge sistemlerinin dođasını, türlerini, yarattıkları anlam evrenini, yapı ve iřleyiřlerini ele alan disiplindir. Konu bakımından sentaks (sözdizimi bilgisi), semantik (anlam bilgisi) ve pragmatik (kullanan bilgisi) olmak üzere alt bařlıklara ayrılır (Cevizci, 2005, s. 777-778). "Genel olarak göstergebilim, gösterge kavramı içerisinde yer alan 'gösteren' ve 'gösterilen' olarak adlandırılan iki unsuru inceler. Birisi, kavram ve düşünceleri simgeleyen iřaretler, diđer bunların gösterdikleri düz anlam ve yan anlamlardır" (Soylu, 2021, s. 6). Görsel, iřitsel, duysal, yazılı veya sözlü nesnelere konu edilebilen göstergebilimin (Sıđırcı, 2017, s. 14) temel ilkelerini řekillendiren iki öncüden Charles Sanders Peirce Amerikalı bir filozof ve matematikçidir. Nesnelere dođasına odaklanan Peirce, göstergebilimden bu dođayı mantıksal ve pragmatist bir yaklařımla açıklamakta faydalanmıřtır. Ferdinand de Saussure ise İsviçreli bir dilbilimci olarak çalıřmalarında dilsel iletiřimin dođasını odađına almıřtır (Smith-Shank, 2020, s. 58). Peirce üçlü bir göstergebilimsel yaklařım önerirken Saussure gösteren ve gösterilen öđelerini kapsayan bir bakıř açısı geliřtirmiřtir (Tablo 1).

Tablo 1: Peirce ve Saussure göstergebilimsel yaklaşımları (Sığircı, 2017, s. 29) kaynağından uyarlanmıştır

Üçlü göstergebilimsel ilişki (Charles Sanders Peirce)	İkili göstergebilimsel ilişki (Ferdinand de Saussure)
 <p>The diagram shows a triangle with 'Nesne' at the top vertex, 'Gösteren' at the bottom-left vertex, and 'Yorumlayan' at the bottom-right vertex. Arrows connect the vertices in a clockwise cycle: from 'Gösteren' to 'Nesne', from 'Nesne' to 'Yorumlayan', and from 'Yorumlayan' back to 'Gösteren'. Below 'Gösteren' is the text '(İşitim imgesi-bir sözcüğün işitim imgesi)'. Below 'Yorumlayan' is the text '(Gerçek, düşlenebilen ve düşünemeyen kavram-her şey)'.</p>	 <p>The diagram shows a circle divided horizontally by a dashed line. The top half is labeled 'Gösteren' and the bottom half is labeled 'Gösterilen'. Arrows on the left and right sides of the circle point inward, indicating a reciprocal relationship between the two halves.</p>

Saussure bilimsel bir metot olarak göstergebilimsel yaklaşımın kullanımıyla dil dışı göstergelerin de incelenebileceğine, böylelikle toplumsal yaşam ve kültürün anlamlandırılabilmesine dikkat çeker. Ona göre göstergebilim, dilbilimi de sınırları içine alan bir üst kuramdır. Akademik çevrelerce kabul görmüş, dolayısıyla bilimsel bilgi üretimine katkıda bulunan ve farklı bilim dalları-çalışma alanlarıyla temas içerisinde olan göstergebilim sistematik bir anlamlandırma edimidir. Bilimsel çalışmaların yanı sıra gündelik yaşamda da kendisine yer edinebilmesi dolayısıyla çok yönlü bir yapıya işaret eder. Toplumsal yaşamda bilinçli ve bilinçdışı biçimde sürekli iletişime maruz kalan bireyin farklı türlerde çeşitli göstergelerle karşı karşıya kalması bireyi kuşatan göstergelerin anlam evreninin çözülmesini zorunlu kılmaktadır. Bütünün göstergeler aracılığıyla incelenmesi ve yeniden anlamlandırılması sürecinde sistemi oluşturan anlam evreninin sonsuzluğu dolayısıyla aynı dizgeden farklı çıkarımlarda bulunulabilmektedir (Kalelioğlu, 2021, s. 189-190). Dolayısıyla her ne kadar göstergebilim nesnel gerçekliklerin sunulduğu bir çalışma alanıymış gibi algılanabilse de anlamlandırma işlemi bağlamından özerk olarak düşünülemez.

Göstergebilim araştırmalarında araştırmacının elde ettiği sonuçların geçici olduğunu baştan kabul etmesi gerekir. Çünkü anlamlar bağlamlar çerçevesinde belirli bir sınırdan ortaya konulabilir ve bağlamlar değiştiğinde anlamlar da değişir. Araştırma araştırmacının dünya görüşü ile de şekillenmektedir; araştırmacı da araştırma sürecinin bir bağlamı olduğu için araştırılan konu ne olursa olsun araştırmacı değiştiğinde sonuçlar ve dolayısıyla anlamlar da değişebilir (Smith-Shank, 2020, s. 64).

Gösterge türleri dilsel ve görsel olmak üzere iki kısımda kategorize edilebileceği (Kavut, 2019, s. 126) gibi dil göstergeleri ve dil dışı göstergeler olarak da sınıflandırılabilir. Dil dışı göstergeler; belirti, belirtke, sembol ve görüntüsel gösterge olarak sınıflandırılır. Belirti (index) gösteren ve gösterilen arasında bireylerin anlamlandırmasına bağlı doğal nedensel bir ilişki barındırır. Belirtke (signal) belirtinin aksine yapay yani düzenlenmiştir. Bu tür göstergelerde gösteren ve gösterilen arasında ortak kabule dayanan nedensiz bir ilişki vardır. Görüntüsel gösterge (icon) iletişim kurmak amacıyla düzenlenmiş yapay göstergelerdir. Gösteren gösterileni doğrudan temsil eder. Bu iki unsur arasında nedensiz ve anlaşmaya dayalı bir ilişki vardır Sembol (symbol) ise kavramların simgelandiği ortak işaretlerdir (Soylu,

2021, s. 30-33). Göstergebilimsel yöntemlerin geliştirilmesinde rol oynayan ve yaptığı çalışmalarla ön plana çıkan bir diğer önemli isim Fransız göstergebilim uzmanı A. J. Greimas'tır.

Greimas 1986 yılında katıldığı göstergebilim temalı sempozyumda yaptığı açılış konuşmasında göstergebilimin salt bir bilim dalı değil, bilimler arası bir inceleme yöntemi olduğunu ifade etmiştir. Greimas yaklaşımını benimseyenler doğal dili dilbilimin konusu olarak sınıflandırarak göstergebilimi dil dışı iletişim dizgeleriyle bağdaştıran yaklaşıma karşıt bir duruş sergilemişlerdir. Yaptıkları çok sayıda söylem çözümlemesinde "sèmiotique" adı altında doğal dil ile bağlarını sürdürmüş, literatüre etki ederek "sèmiotique" adının genel göstergebilimin ismi olarak anılmasında etkili olmuşlardır. Anne Hénault benzer bir yaklaşımla göstergebilimin dilsel iletişim dizgelerinin de sınıflandırıldığı bir şema sunmuştur (Tablo 2) (Yalçın, 1994, s. 12-13).

Tablo 2: Anne Hénault tarafından yapılan genel göstergebilim sınıflandırması (aktaran Yalçın, 1994, s. 13)

Göstergebilim (Sèmiologie)			
Dil dışı iletişim dizgeleri göstergebilimi (sèmiologie)	Dilsel iletişim dizgeleri göstergebilimi (sèmiologie)		
	<table border="1"> <tr> <td>Anlambilim (sèmantique) (dil)</td> <td>Göstergebilim (sèmiotique) (söylem)</td> </tr> </table>	Anlambilim (sèmantique) (dil)	Göstergebilim (sèmiotique) (söylem)
Anlambilim (sèmantique) (dil)	Göstergebilim (sèmiotique) (söylem)		

3. 2. Mimarlık Göstergebilimi

Göstergebilim, insanı kuşatan anlam evrenini oluşturan dizgelerin bir diğer tabirle sistemlerin içerdiği göstergelerle ilgilenir. 20. yüzyılın ikinci yarısında kaydedilen gelişmelerle ön plana çıkan bu bilim dalı, dizgeleri anlamlandırmak ve yorumlamak için bu anlamlı bütünleri kendilerini oluşturan birimler olan göstergelere ayırıştırır ve çözümlediği anlamları ise yeniden yapılandırır. Göstergebilim kuramı toplumsal boyutuyla ön plana çıkan dil, inanış, gelenek ve görenekler gibi nüvelerin yanı sıra bilim ve siyaset terminolojisi, edebiyat, müzik, resim, sinema ve mimarlık gibi sanat dallarını kendisine konu edinir (Rifat, 2009, s. 7).

Mimarlık hakkındaki çalışmaları odağına alan mimari semiyotik 1970'li yıllarda göstergebilimcilerin insanları çevreleriyle ve çevreyi de insanlarla ilişkilendirme gayelerinin bir sonucu olarak ortaya çıkmıştır (O'Neill, 2008, s. 111). Mimari semiyotiğin ilgilendiği konulardan biri de mekândır. Geçmiş çağlardan günümüze tasarlayıcısının sosyal yaşam şartları ve öznel yargısıyla biçimlenen, ait olduğu toplumun kültürel altyapısıyla beslenen ve duygu ile düşüncelerin aktarımında bir köprü görevi gören mekân, bir iletişim aracıdır (Okuyucu, 2018, s. 41). Dolayısıyla mimari ve dil arasında bir analogi mevcuttur. Yapısında teknik ve estetiğin bir aradalığından doğan diyalektik bir düalizm barındıran mimari, kendi grameri aracılığıyla anlam aktarımlarında bulunur. Bu durum mimarlığı semiyotik paradigma çerçevesinden incelemeye elverişli hale getirir. Peirce'in yorumlayıcıyı temel bir faktör olarak

ele alan üçlü teorileri mimari ve mekân tasarımın anlamlarını çözümlenmekte kullanılabilir. Mimari proje veya mekân “gösterilen”, bu dizgeleri oluşturan tasarım ilkeleri ise “gösteren” olarak yorumlanabilir (Walsh Matthews, 2022, s. 8).

Sadece mimarlık alanı değil, tasarlama edimi çevresinde örgütlenmiş iç mimarlık, peyzaj mimarlığı ve kentsel planlama gibi tasarım odaklı disiplinlerin üretim çıktıları göz ardı edilemeyecek iletişimsel bileşenler barındırır. Mimarinin göstergibilimsel yönü üretimlerinde soyut kuralların ifade bulması, konvansiyonel hale gelmiş tarzların taklidi ve birtakım matematiksel kuralların aktarımından kaynaklıdır. Teknik yönüyle bilim, güzel olana dair arayışıyla ise bir sanat dalı olarak kabul edilebilecek mimarlık, çok yönlülüğü dolayısıyla sosyoloji ve estetik gibi birçok farklı disiplinle iç içe geçmiş durumdadır. Mimarlık temel alanı figüratif resim veya heykel gibi disiplinlerin aksine halihazırda mevcut olan bir şeyi tasvir etmez, yeni bir üretim meydana getirir. Bir bakıma temsil etme edimini aşarak anlamlandırıcı konuma erişir (Aroni, 2022, s. 277).

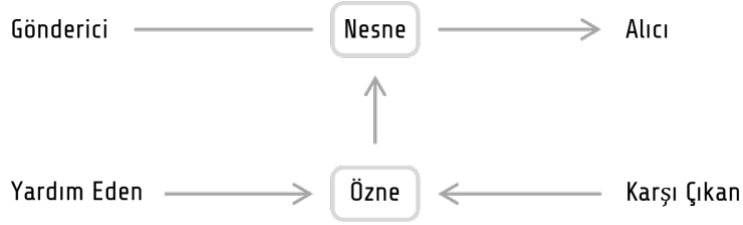
Anlam kelimesi etimolojik olarak “angılam” yani “anlama yetisi, akıl” sözcüğünden gelmektedir (Nişanyan, 2024). Kelimenin İngilizce dilindeki karşılığı olan “meaning” de benzer bir biçimde eski İngilizce bir sözcük olan “mænan” (akıl) kelimesinden türetilmiştir. Buradan çıkarımla anlam yaratma eyleminin insan zihninin bir ürünü olduğu yargısına varılabilir. Kişinin dış dünyadaki nesnelere değerlendirerek soyut kavramlar haline getirmesi, bu soyut kavramları yapısöküme uğratarak usa uygun hale dönüştürmesiyle anlam yaratım süreci tamamlanır (Trisno, Hanli, Kasimun ve Lianto, 2019, s. 655). Göstergibilim alanına yaptığı katkılarla ön plana çıkan, “Mimari Göstergibilim” isimli kitabın yazarı olan Umberto Eco, mimarlık ve iletişim bağıntısına dikkat çeker.

Eco, göstergibilim açısından mimarlığın özel bir zorluk teşkil ettiğini savlar ve bu durumu sorgular. Ona göre öncelikli neden yapıların iletişim kuramaması ve bu eylem için meydana getirilmiş olmamaları, fakat işlev görmeleridir (Eco, 1986, s. 57-58). Günümüz dijital çağında gerçekleşen teknolojik gelişmeler ve mekânın tanım, sınır ve kapsamı hakkında yapılan sorgulamalar mekânla iletişim kurulabilme ihtimallerini gündeme getirmiştir. Böyle bir ortamda bireylerle iletişim kurması amacıyla tasarlanan interaktif mekânlarda etkileşim ve deneyim de birer tasarım parametresi olarak gündeme gelmiş, bu tür mekânların anlamsal boyutu merak konusu olmuştur.

3. 3. Yöntem

Doğru bilgiye dair sürdürülen insanın anlam arayışı, bütünü ardındaki örtülü anlamı görünür kılma gayesi gibi erekler bilimsel ilerlemeleri beraberinde getirmiş, göstergibilimin de içerisinde olduğu interdisipliner metotların gelişimine sebep olmuştur. Anlamlandırma kuramı olarak ifade edilebilen göstergibilim (Kalelioğlu, 2021, s. 191) bu çalışma için yöntem olarak seçilmiştir. Yeni medya sanatının bir uzantısı olan interaktif mekânların ardındaki örtük anlamsal ilişkiler göstergibilim aracılığıyla çözümlenmeye çalışılmıştır.

Araştırmada Greimas'ın eyleyenler modeli (Şekil 1) kullanılmıştır. “Dünyadaki göstergebilimsel yaklaşımlar içinde tutarlı bir bütünlüğü olan çözümleyici-anlamlandırıcı modelin A. J. Greimas çevresinde gelişen anlamlandırma göstergebilimi olması” (Rifat, 2013, s. v) ve modelin insanların yanı sıra nesnelere ve kavramların anlamlandırılmasında kullanılabilmesi seçime etki eden unsurlardandır.



Şekil 1: Eyleyenler modeli.

Kaynak: (Greimas, 1983, s. 207).

Eyleyenler modelinin “Yalınlığı tamamen özne tarafından hedeflenen arzu nesnesine odaklanması ve iletişim nesnesi olarak gönderici ile alıcı arasında konumlandırılmış olması gerçeğinde yatmaktadır” (Greimas, 1983, s. 207). Eyleyenler modeli gerçek veya kurgulanmış bir eylemin kuramsal boyutta ele alınmasında kullanılan bir yaklaşımdır. Analiz birimi olarak edebi eserler ve görsellerin sık olarak ele alındığı bu araç bir eylemi, kendisini meydana getiren altı eyleyen grubuna ayırır. Bileşenlerin eylemlerine göre sınıflandırıldığı bu yaklaşımda özne ve nesnenin yanı sıra gönderici ve alıcı, yardım eden ve karşı çıkan aktörleri bulunur. Özne, eylemi gerçekleştiren, nesne ise erişilmek istenendir. Gönderici öznenin eylemini başlatan güç, alıcı ise gerçekleştirilen eylemden yararlandırılır. İki zıt ucu temsil eden yardım eden eylemin gerçekleşmesine katkı sağlayan, karşı çıkan eylemin sonuçlanmasına engel olandır. Eyleyenler şemasının bu aktörleri üç eksen etrafında örgütlenir. Özne ve nesne arasındaki bağ “isteyim/arzu” eksenini iken yardımcı ve engelleyici “güç eksenini” üzerindedir. Gönderici ve alıcı arasında ise “iletim/iletişim” eksenini bulunur (Hébert, 2020, s. 80-81). Eylemi meydana getiren bileşenler birden çok alt başlıkta sınıflandırılabilir. Örneğin bir nesne eyleyeni olduğu eylemin hem göndericisi hem de alıcısı olabilir.

4. BULGULAR

İnteraktif mekânların Greimas'ın eyleyenler modeli çerçevesinde incelenmesi sürecinde öncelikle bu tip mekânlar hakkında genel bir araştırma gerçekleştirilmiştir. Model aracılığıyla üzerinde çalışılması uygun bulunan örnekler belirlenerek çalışma sürdürülmüştür.

4. 1. Urban Imprint

Studio Ini tarafından 2019 yılında A/D/O by MINI adlı küresel topluluk adına üretilmiştir. NYCxDesign isimli New York'ta gerçekleşen festivalde sergilenmek üzere tasarlanmış kentsel

dış mekân kurulumudur. Mekânın statik sınırlar, önceden belirlenmiş formlar ve sabit duvarlarla inşa edilme fikrine alternatif oluşturan yerleştirme insan etkileşimine yapısal hareket unsuruyla cevap üretir. Kişinin zeminde yarattığı basıncın tavanda karşılık bulması fikri ile geleneksel mekânın ön tanımlı tasarım yaklaşımına mekânın insan benliği tarafından yeniden biçimlendiği boş bir tuval olması fikrini önerir (“Nassia Inglessis”, t.y.) (Şekil 2).



Şekil 2: Urban Imprint adlı kentsel mekân projesi.

Kaynak: <https://www.nassia-inglessis.com/works-recent#/urban-imprint-1/>, Erişim Tarihi: 08.04.2024.

Projenin eyleyenler modeli kapsamındaki değerlendirmesi aşağıdaki gibidir (Şekil 3).



Şekil 3: Urban Imprint eyleyenler modeli analizi.

Kaynak: Yazarlar arşivi.

Özne ve nesnenin yer aldığı isteyim ekseninde özne olarak Studio Ini ve nesne olarak ise “İnsan varlığına yanıt oluşturan mekân” üretme ereği yer almaktadır. Yardım eden ve karşı çıkanın

bulunduğu güç ekseninde yardım eden olarak geçmişten bugüne meydana gelen teknolojik gelişmeler, karşı çıkan olarak ise statik, sabit, değişmez sınırları olan mekân tanımı bulunmaktadır. Eyleyenler modelinin iletişim eksenini ise gönderici olarak A/D/O by MINI küresel topluluğu, alıcı olarak ise Urban Imprint adlı kentsel yerleştirmeyi deneyimleyen kullanıcılar oluşturmaktadır.

4. 2. Cerebral Hut

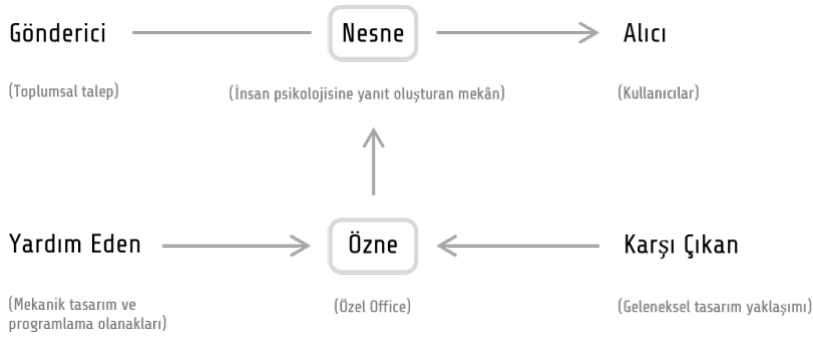
Cerebral Hut araştırma, tasarım, mekanik tasarım, programlama ve kurulum ekiplerinin ortaklaşa çalışması sonucu üretilen interaktif bir mekân örneğidir. Yapılı çevrenin insan psişesi yani zihin, bilinç ve bilinçaltı varlığını etkilediği varsayımına tersten bir okuma yapar. İnsan psikolojisini etki eden yapılı çevre yerine insan psikolojisinden etkilenen ve fiziksel sınırlarını bu etkileşime göre yeniden tanımlayan bir mekân kurgusu önerir. Tanımlanmış nihai bir forma sahip olmaması geleneksel tasarıma dair yaklaşımları sorgular (“Onur Sönmez”, t.y.) (Şekil 4).



Şekil 4: Cerebral Hut (Düşünmekân) isimli etkileşimli proje.

Kaynak: <https://onursonmez.com/home/cerebral-hut/>, Erişim Tarihi: 08.04.2024.

Projenin eyleyenler modeli kapsamındaki değerlendirmesi aşağıdaki gibidir (Şekil 5).



Şekil 5: Cerebral Hut eyleyenler modeli analizi.

Kaynak: Yazarlar arşivi.

Özne ve nesnenin yer aldığı isteyim ekseninde özne olarak Özel Office ve nesne olarak ise “İnsan psikolojisine yanıt oluşturan mekân” üretme ereği yer almaktadır. Yardım eden ve karşı çıkanın bulunduğu güç ekseninde yardım eden olarak geçmişten bugüne gelişen mekanik tasarım ve programlama olanakları, karşı çıkan olarak ise geleneksel tasarım yaklaşımı bulunmaktadır. Eyleyenler modelinin iletişim eksenini ise gönderici olarak farklı mekânsal deneyim beklentisinin oluşturduğu toplumsal talep, alıcı olarak Cerebral Hut isimli enstalasyonu deneyimleyen kullanıcılar oluşturmaktadır.

4. 3. Station of Being

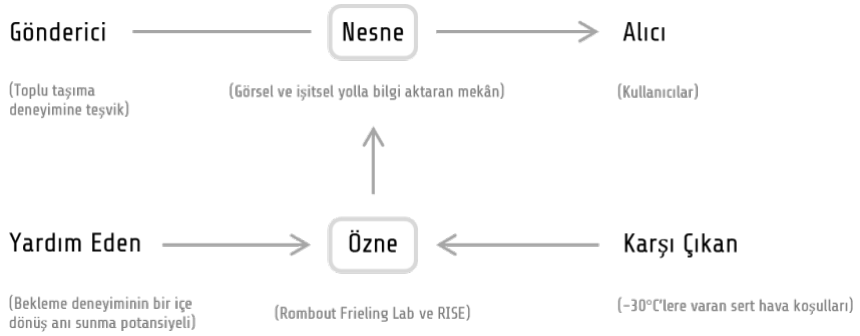
RISE (The Research Institutes of Sweden) ve Rombout Frieling Lab ortaklığında gerçekleştirilen proje İsveç’in Umeå kentinde yer almaktadır. Elektrikli otobüslerin yaygınlaşmasıyla halkın otobüs kullanımını teşvik etmek için bekleme deneyimini yeniden kurgulayan Station of Being bir içe dönüş anı sunar. Her bir otobüs hattı farklı ses ve görsel kurguyla temsil edilir. Örneğin cam fabrikasına giden otobüs hattı camsı sesler de ifade bulur. Böylelikle kişilerin otobüslerinin gelip gelmediğini gözlemlemeleri gerekmez. Otobüs durağının dönen bölmeleri ise bölgenin -30°C'lere varan olumsuz hava koşulları ve rüzgârdan korunmak için konfor alanları yaratır (“Rombout”, t.y.) (Şekil 6).



Şekil 6: Station of Being isimli etkileşim odaklı otobüs durağı projesi.

Kaynak: <https://www.rombout.design/station-of-being.html#start>, Erişim Tarihi: 08.04.2024.

Projenin eyleyenler modeli kapsamındaki değerlendirmesi aşağıdaki gibidir (Şekil 7).



Şekil 7: Station of Being eyleyenler modeli analizi.

Kaynak: Yazarlar arşivi.

Özne ve nesnenin yer aldığı isteyim ekseninde özne olarak Rombout Frieling Lab ve RISE ortaklığı, nesne olarak ise “Görsel ve işitsel yolla bilgi aktaran mekân” üretme ereği yer almaktadır. Yardım eden ve karşı çıkanın bulunduğu güç ekseninde yardım eden olarak otobüs bekleme deneyiminin bir içe dönüş anı sunma potansiyeli, karşı çıkan olarak ise projenin yer aldığı bölgenin olumsuz hava koşulları bulunmaktadır. Eyleyenler modelinin iletişim eksenini ise gönderici olarak elektrikli otobüslerin yaygınlaşmasıyla ortaya çıkan toplu taşıma deneyimine teşvik isteği, alıcı olarak Station of Being adlı kentsel donatıyı deneyimleyen kullanıcılar oluşturmaktadır.

4. 4. Ada

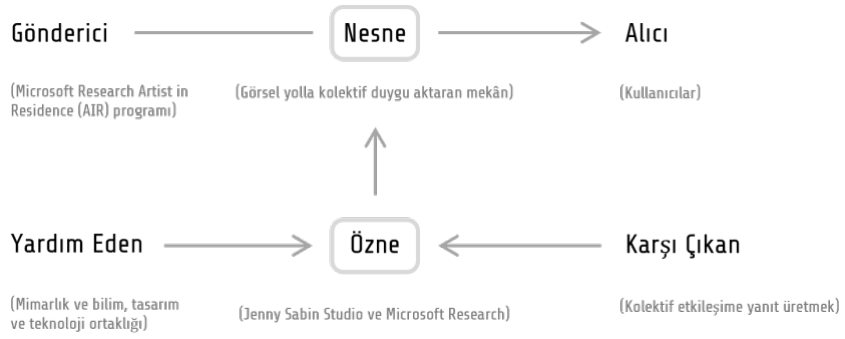
Ada isimli interaktif mekân Microsoft Research Artist in Residence (AIR) 2018-2019 programı kapsamında Jenny Sabin Studio ve Microsoft Research ortaklığında gerçekleştirilmiştir. Mimarlık ve bilim, tasarım teknoloji ortaklığına dayanan proje, Microsoft Research Building 99 adlı yapıda sergilenmektedir. Proje fiziksel ve sanal ortamlarla bağı olan bir siber fiziksel mekân örneğidir. Binaya girenlerin yüz ve ses verileri kamera ve sensörler aracılığıyla toplanmakta, işlenerek duygularla ilişkilendirilmekte ve Ada üzerindeki adreslenebilir ledlerle ifade edilmektedir. Böylelikle bina içerisindeki bireylerin kolektif duygu durumu Ada aracılığıyla gerçek zamanlı olarak tasvir edilebilmektedir ("Jenny Sabin Studio", t.y.) (Şekil 8).



Şekil 8: Ada isimli proje.

Kaynak: <https://www.jennysabin.com/ada>, Erişim Tarihi: 08.04.2024.

Projenin eyleyenler modeli kapsamındaki değerlendirmesi aşağıdaki gibidir (Şekil 9).



Şekil 9: Ada eyleyenler modeli analizi.

Kaynak: Yazarlar arşivi.

Özne ve nesnenin yer aldığı isteyim ekseninde özne olarak Jenny Sabin Studio ve Microsoft Research ortaklığı, nesne olarak ise “Görsel yolla kolektif duygu aktaran mekân” üretme ereği yer almaktadır. Yardım eden ve karşı çıkanın bulunduğu güç ekseninde yardım eden olarak mimarlık ve bilim, tasarım ve teknoloji ortaklığı, karşı çıkan olarak ise mekân ile kolektif etkileşimde bulunulduğunda buna yanıt oluşturabilmenin olası zorluğu bulunmaktadır. Eyleyenler modelinin iletişim eksenini ise gönderici olarak projenin gerçekleştirilmesi talebinde bulunan Microsoft Research Artist in Residence programı, alıcı olarak Microsoft Research Building 99 binasına girmeleri dolayısıyla Ada’yı deneyimleyen kullanıcılar oluşturmaktadır.

4. 5. Digivege

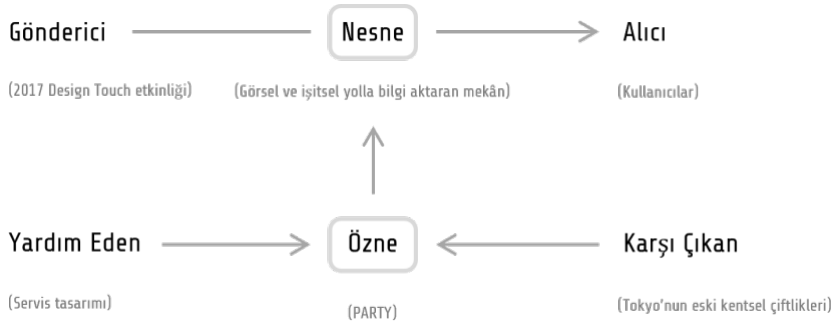
2017 Design Touch etkinliğinde yer alan Digivege, aydınlatma ve ses unsurlarıyla zenginleştirilmiş bir sera tasarımıdır. Tokyo’da sergilenen proje PARTY isimli servis tasarımı, marka deneyimi ve mekân tasarımı gibi alanlarda çalışan bir kolektif tarafından gerçekleştirilmiştir. Sebzeler ve sera arasında ziyaretçi katılımıyla etkileşim sağlanır. Yedi farklı sebze türünün yer aldığı mekânda ziyaretçilerin bitkilere dokunmasıyla önceden programlanmış görsel ve işitsel unsurlar tetiklenir. Eskiden Tokyo kenti içerisinde yer alan çiftliklere atıfta bulunan bu mekânın ses unsurları sebzelerden elde edilen seslerin her bir sebze için farklı bir enstrümanla eşleştirme ve düzenlenmesi yoluyla üretilmiştir (“Johnny”, 2017) (Şekil 10).



Şekil 10: Digivege adlı etkileşimli sera projesi.

Kaynak: <https://prty.jp/projects-detail/digivege>, Erişim Tarihi: 08.04.2024.

Projenin eyleyenler modeli kapsamındaki değerlendirmesi aşağıdaki gibidir (Şekil 11).



Şekil 11: Digivege eyleyenler modeli analizi.

Kaynak: Yazarlar arşivi.

Özne ve nesnenin yer aldığı isteyim ekseninde özne olarak PARTY isimli kolektif ve nesne olarak ise “Görsel ve işitsel yolla bilgi aktaran mekân” üretme ereği yer almaktadır. Yardım eden ve karşı çıkanın bulunduğu güç ekseninde yardım eden olarak servis tasarımı olarak adlandırılan ve mekân deneyiminin kurgulanması işlevine odaklanan çalışma alanı, karşı çıkan olarak ise Tokyo’nun eski kentsel çiftlikleri bulunmaktadır. Eyleyenler modelinin iletişim eksenini ise gönderici olarak 2017 Design Touch etkinliği, alıcı olarak ise Digivege isimli kentsel mekânı deneyimleyen kullanıcılar oluşturmaktadır.

5. SONUÇ

Girdiye yanıt oluşturan ve çoklu duyuşsal deneyim sunan interaktif mekânlarda, mekân insanın uzantısı haline dönüşürken insan ise mekânın bir parçası haline gelmektedir. Uzamın sürekli olarak yeniden tanımlanan varlığının öngörülemez ve tekrarlanamaz örüntüler

oluşturabildiği bu kurguda, ziyaretçi etkileşimine bağlı olarak mekân kompozisyonları da değişir. Çoğunlukla yapılı çevrenin kişiye gerçek zamanlı yanıt oluşturabilmesi insan ve mekân arasında veri akışına dayalı bir geribildirim döngüsü oluşturur. İletişim kurmak olarak isimlendirilebilecek bu eylem bahsi geçen mekânların üretimi ile mümkün olmaktadır. Yapıların iletişim kurmaları için tasarlandığı günümüz dijital çağında bu iletişimi oluşturan bütünün katmanlarını sorgulamak mekân ve kullanıcı arasındaki örtük anlamsal ilişkileri tespit edebilmek ve daha nitelikli mekânlar üretebilmek adına önem taşır. Bu doğrultuda teknoloji ve sanat birlikteliğinden doğan interaktif mekânlarda gerçekleşen kullanıcı-uzam iletişimini anlam bilimi olan göstergebilim ışığında inceleyen çalışmada mekân üretimleri birer eylem olarak ele alınmış, incelenen örneklerde eyleyenlere dair bazı ortaklıklar gözlemlenmiştir.

“Özne” yani eylemi gerçekleştirenler ortak veya ayrı biçimde çalışarak interaktif mekânları üretenlerdir. “Nesne” yani eksikliği gözlemlenen, erişilmek istenen ise; insan varlığına veya psikolojisine yanıt oluşturan mekân, görsel ve işitsel yolla bilgi veya duygu aktaran mekân olarak çeşitlenmektedir.

“Yardım eden” yani eylemin gerçekleşmesine katkı veren eyleyeni teknolojik gelişmeler gibi genel bir alanı işaret edebildiği gibi gelişen mekanik tasarım ve programlama olanakları, servis tasarımı gibi daha spesifik ve tanımlanmış alanları da imleyebilmektedir. Bekleme deneyimini bir içe dönme anı olarak sunma potansiyeli gibi projeye yön veren eyleyenlerin yanı sıra mimarlık-bilim ve tasarım teknoloji gibi yakın disiplinlerin ortaklıkları ile de eyleyen olarak karşılaşmıştır. “Karşı çıkan” konvansiyonel mekân tanımı ve tasarım yaklaşımı gibi tasarlama edimiyle doğrudan ilgili kavramlar olabildiği gibi sert hava koşulları, bölgenin geçmişi gibi projenin bağlamından kaynaklanan veriler de olabilmektedir.

Eylemi başlatan güç/unsur olan “Gönderici” iş talebinde bulunan kurum veya kuruluşlar, toplumsal beklentiler, çeşitli etkinlikler ve misafir sanatçı programlarıdır. Eylemden faydalanan “Alıcı” ise interaktif mekânların iletişim kurma deneyiminden faydalanan kullanıcılarıdır.

İnteraktif mekânlarda meydana gelen insan-mekân etkileşimini Greimas’ın eyleyenler modeli kapsamında anlamaya ve çözümlmeye çalışan bu araştırmanın; mekânın aktardığı bilginin alımlayıcısı öznenin görsel okuryazarlığına katkıda bulunması beklenmektedir. Çözümlemenin hangi temel unsur üzerinde yapılandırıldığına bağlı olarak verilerin çeşitlenebileceği unutulmamalıdır. Araştırmada etkileşimli mekânların anlamsal boyutta taşıdığı örtük bilgiye dikkat çekilmesi ve mekân okumalarında göstergebilim kullanımının örneklenmesi literatüre katkı sebepleri olarak görülmektedir. Göstergebilimin doğası gereği yapılan çalışmanın araştırmacıların bakış açılarını içermesi çalışmanın kısıtlılıkları arasındadır.

KAYNAKÇA

Akbaş, G. ve Erçetin, A. (2020). Görsel imgeleme aracı olarak mekânın arka planını semiyolojik çerçevede incelemek. *Turkish Studies-Social Sciences*, 15(6), 2815-2832.

Akbulut, D. (2018). Dijital çağda sanatın ve sanatçının konumu. *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 8(17), 117-123.

Aroni, G. (2022). *Semiotics in architecture and spatial design*. J. Pelkey, ve S. Walsh Matthews, (Ed.), Bloomsbury semiotics volume 2: Semiotics in the natural and technical sciences (s. 277-296) içinde. London: Bloomsbury Academic.

Arslan, S. (2021). Mekâna özgü sanatın ilişkisel bağlamı. *Sanat Yazıları*, (45), 711-726.

Balaban Varol, E., ve Varol, A. (2022). Sanat aracılığıyla mekân deneyiminin aktarımı üzerine bir inceleme: Do Ho Suh. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 12(2), 499-514. doi:10.20488/sanattasarim.1221843

Boychenko, K. (2017). Interactive architecture: Development and implementation into the built environment. *European Journal of Technology and Design*, 5(1), 20-25. doi: 10.13187/ejtd.2017.1.20

Cankız Elibol, G., ve Boerescu, Z. (2020). Sanat ve tasarımda sinestezi etkisi: Çoklu algı yaratmak. *Sanat Yazıları*, (42), 119-140.

Cevizci, A. (2005). *Paradigma felsefe sözlüğü*. İstanbul: Paradigma Yayıncılık.

Çınar, S., ve Köse, Ö. (2021). Dijital kurulumlar ve etkileşimli mekânlar. *Art-e Sanat Dergisi*, 14(27), 223-238.

Eco, U. (1986). *Function and sign: Semiotics of architecture*. M. Gottdiener, A. P. Lagopoulos, (Ed.), *The city and the sign: An introduction to urban semiotics* (s. 55-86) içinde. New York: Columbia University Press.

Fox, M. (Ed.), (2016). *Interactive architecture: Adaptive world*. New York: Princeton Architectural Press.

Göka, Ş. (2001). *Bir bütünün iki farklı görüntüsü: İnsan ve mekân*. İstanbul: Pınar Yayınları.

Greimas, A. J. (1983). *Structural Semantics: An Attempt at a Method*. Lincoln: University of Nebraska Press.

Güneş, A. (2013). Bir eserin mimarisini göstergebilimsel bir yaklaşımla okuma ya da mimari göstergebilim: Divriği Ulucami ve Darüşşifası. *Erciyes İletişim Dergisi*, 3(2), 74-86.

Hafizoğlu, N., ve Yavuz Azeri, N. (2024). Çağdaş Türk resminde kent imgesine göstergebilimsel bir bakış. *Akdeniz Sanat*, 18(33), 59-78. doi:10.48069/akdenizsanat.1385895

Hébert, L. (2020). *An introduction to applied semiotics*. New York: Routledge.

- Jenny Sabin Studio. (t.y.). Ada: A project by Jenny Sabin Studio, in collaboration with Microsoft Research. Erişim adresi: <https://www.jennysabin.com/ada>, Erişim tarihi: 12.04.2024
- Jetter, H.-C., Geyer, F., Reiterer, H., Dachsel, R., Fischer, G., Groh, R., Haller, M. ve Herrmann, T. (2012). Designing collaborative interactive spaces. Proceedings of the International Working Conference on Advanced Visual Interfaces- AVI'12. doi:10.1145/2254556.2254729
- Johnny. (October 19, 2017). This digital greenhouse just sprouted up in central Tokyo. Erişim adresi: <https://www.spoon-tamago.com/digital-greenhouse-digivege-tokyo/>, Erişim tarihi: 13.04.2024
- Kalelioğlu, M. (2021). Göstergebilim kuramının genel bir değerlendirmesi, Türkiye'deki yeri ve önemi. *Söylem Filoloji Dergisi*, 6(1), 189-200. doi:10.29110/soylemdergi.875738
- Karatay, A. (2019). Duyulardan algılara kodlanan sanat: İnteraktif enstalasyon sanatı. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 7(39), 511-518. doi:10.7816/ulakbilge-07-39-01
- Kavut, İ. E. (2019). Kurgusal mekânlarda akıllı teknolojilerin, bilim kurgu filmlerinin iç mekân incelenmesi. *Mimarlık ve Yaşam*, 5(1), 123-132. doi:10.26835/my.627438
- Kurak Açıcı, F., ve Sönmez, E. (2020). Trabzon kent merkezinin göstergebilim yaklaşımı ile okunması. *Mimarlık ve Yaşam*, 5(1), 181-192. doi:10.26835/my.691722
- Nassia Inglessis. (t.y.). Urban Imprint A/D/O by MINI, NYCxDsign 2019. Erişim adresi: <https://www.nassia-inglessis.com/urban-imprint-text>, Erişim tarihi: 13.04.2024
- Nişanyan, S. (2022). Nişanyan sözlük: Çağdaş Türkçenin etimolojisi. Erişim adresi: <https://www.nisanyansozluk.com/kelime/semiyotik>, Erişim tarihi: 30.03.2024.
- Nişanyan, S. (2024). Nişanyan sözlük: Çağdaş Türkçenin etimolojisi. Erişim adresi: <https://www.nisanyansozluk.com/kelime/anlam>, Erişim tarihi: 10.04.2024.
- Okuyucu, Ş. E. (2018). Avlunun göstergebilimsel yöntemle analizi; Denizli Erbakır Fen Lisesi avlusu. *Online Journal of Art and Design*, 6(3), 37-60.
- O'Neill, S. (2008). *Interactive media: The semiotics of embodied interaction*. London: Springer Verlag.
- Onur Sönmez. (t.y.). Erişim adresi: <https://onursonmez.com/home/cerebral-hut/>, Erişim tarihi: 12.04.2024
- Özel Sağlamtimur, Z. (2010). Dijital sanat. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(3), 213-238.
- Özen Tanyıldızı, S. (2016). Mekâna özgü sanatta yeni stratejiler: Berlin'deki güncel pratikler. *Yedi* (16), 75-85. doi:0.17484/yedi.30506

- Özkirişçi, İ. H. (2021). Hareketli grafiklerin göstergebilimsel çözümlenmesi; Intention örneği. *Art-e Sanat Dergisi*, 14(28), 846-868. doi:0.21602/sduarte.989679
- Özselçuk, S. (2023). Dijital sanat bağlamında yapay zekâ algoritmalarının kullanımına yönelik eleştirel bir inceleme: Refik Anadol'un "Makine Hatıraları: Uzay" sergisi. *Uluslararası İktisadi ve İdari Akademik Araştırmalar Dergisi*, 3(1), 1-21.
- Rifat, M. (2009). *Göstergebilimin abc'si*. İstanbul: Say Yayınları.
- Rifat, M. (2013). *Açıklamalı göstergebilim sözlüğü: Kavramlar, yöntemler, kuramcılar, okullar*. İstanbul: İş Bankası Yayınları.
- Rombout. (t.y.). Can we make taking (and waiting for) the bus more attractive? A new model bus station. Erişim adresi: <https://www.rombout.design/station-of-being.html#start>, Erişim tarihi: 12.04.2024
- Sığırcı, İ. (2017). *Göstergebilim uygulamaları: Metinleri, görselleri, sanat yapıtlarını ve olayları okuma*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Smith-Shank, D. L. (2020). *Görsel ve sosyal göstergebilim araştırma stratejileri*. S. D. Bedir Erişti (Ed.), *Görsel araştırma yöntemleri: Teori uygulama ve örnek* (s. 56-72) içinde. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Soylu, R. (2021). *Sanat eseri çözümlenmeleriyle göstergebilim*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık
- Taha, H. S., Hassan, S. A. ve Abraham, S. A. (2021). Interactive architecture: Concepts, objectives, applications review. *International Journal of Engineering, Management and Humanities (IJEMH)*, 2(5), 20-26. doi:10.13140/RG.2.2.27902.46402
- Tokdil, E. (2018). Yeni medya, temel bileşenleri ve sanatın değişen estetik dili. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 2022(47), 167-190.
- Toy, E. (2017). *İnteraktif sanat: İnteraktif sanatın oluşum süreci ve günümüzdeki durumu*. Mercin, L. (Ed.), *Görsel iletişim tasarımı ve animasyon* (s. 107-120) içinde. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Trisno, R., Hanli, N., Kasimun, P. R. ve Lianto, F. (2019). The meaning of means: Semiology in architecture case study: Villa Savoye. *International Journal of Civil Engineering and Technology*, 10(2), 653-660.
- Walsh Matthews, S. (2022). *Introduction*. J. Pelkey, ve S. Walsh Matthews, (Ed.), *Bloomsbury semiotics volume 2: Semiotics in the natural and technical sciences* (s. 1-11) içinde. London: Bloomsbury Academic.
- Yalçın, M. (1994). *Çevirenin önsözü: Göstergebilime sakınlı bir yaklaşım*. Guiraud, P. *Göstergebilim* (s. 7-15) içinde. Ankara: İmge Kitabevi.

BİLGİSAYIMSAL DÜŞÜNCE VE JENERATİF SANAT BİRLİKTELİĞİNİN GÖRSEL TASARIMA ETKİLERİ *

SALİH SAĞLAM**, ATILA IŞIK***

ÖZ

Jeneratif sanat, tasarım sürecinde otonom bir sistemin eser üretimini kısmen ya da tamamen üstlenmesi olarak ifade edilebilir. Bu sistemi inşa etmek için kullanılan dijital araçlar, bir probleme bilgisayarlı düşünceyle çözüm üretmek için de kullanılmaktadır. Dolayısıyla, her iki alan birlikteliğinin görsel tasarımda bilgisayar gücünün etkili şekilde kullanılmasını sağlayacağı ve uygulama verimliliğini artıracığı düşünülmektedir. Böylece, dijital ortamda yürütülen görsel tasarım pratiklerinde, uygulama ve zaman maliyetlerinin azalacağı, süreç yönetiminin kolaylaşacağı ve verinin kolay şekilde işlenerek yeni ifade biçimlerinin keşfine ortam sunacağı sonucuna ulaşılmıştır. Bu araştırmanın amacı, dijital araçların jeneratif sanat ve bilgisayarlı düşünce süreçlerindeki kullanım amaçlarını ve görsel tasarım üzerindeki etkilerini tespit etmektir. Araştırmanın odak noktasını netleştirebilmek için araçlar algoritma, yazılım, kod, prosedür ve veri ile sınırlandırılmıştır. Dijital araçların görsel tasarım sürecini nasıl etkilediği, seçilen uygulama pratikleri üzerinden incelenmiş ve geleneksel yöntemlerden ayrılan yönleri üzerine tespitler yapılmıştır. Bu araştırma, görsel tasarım sürecinde yeni fikirlerin keşfine, zamanın esnek ve verimli kullanımına, tasarım uygulama yöntemlerine ve verinin sanatsal olarak görselleştirilmesine yönelik literatüre yapacağı katkılardan dolayı önemlidir. Nitel araştırma sürecini aydınlatmak amacıyla kitap, dergi ve çeşitli dokümanlardan kavramların tanımıyla ilgili genel literatür taraması yapılmıştır. Çalışma, vaka analizi yöntemiyle planlanmış olup, soyut araçların kullanıldığı belirli uygulamalar amaçlı örnekleme yöntemiyle seçilmiş ve görsel kaynak olarak değerlendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Jeneratif Sanat, Bilgisayarlı Düşünce, Görsel Tasarım, Veri Görselleştirme, Teknoloji.

* Bu çalışma, Doç. Dr. Atıla IŞIK danışmanlığında Salih SAĞLAM tarafından hazırlanan "Nörobilimsel Veri ile Görsel Tasarım" başlıklı Sanatta Yeterlik Tez'inden üretilmiştir.

** Öğr. Gör. Salih SAĞLAM, Selçuk Üniversitesi, Tasarım Meslek Yüksekokulu, Grafik Tasarım, salih.saglam@selcuk.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0002-0548-1005>

*** Doç. Dr. Atıla IŞIK, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü, atila@hacettepe.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0002-9888-9762>

**** İki yazar da çalışmaya eşit oranında katkıda bulunmuşlardır. Çalışmada herhangi bir destek ve teşekkür beyanı veya çatışma beyanı yoktur.

THE EFFECTS OF THE COMBINATION OF COMPUTATIONAL THINKING AND GENERATIVE ART ON VISUAL DESIGN*

SALİH SAĞLAM**, ATILA IŞIK***

ABSTRACT

Generative art can be defined as the process in which an autonomous system partially or entirely takes over the creation of an artwork during the design process. The digital tools used to construct such a system are also employed to solve problems using computational thinking. Therefore, the integration of these two fields is expected to enable the effective use of computational power in visual design and increase application efficiency. Consequently, it is concluded that in visual design practices conducted in digital environments, application and time costs will be reduced, process management will become easier, and data will be processed more effortlessly, paving the way for the discovery of new forms of expression. The purpose of this research is to identify the purposes of using digital tools in generative art and computational thinking processes and their effects on visual design. To clarify the research focus, tools have been limited to algorithms, software, code, procedures, and data. How digital tools influence the visual design process has been examined through selected application practices, and the distinctions between these practices and traditional methods have been analyzed. This research is significant due to its potential contribution to the literature on the discovery of new ideas in the visual design process, the flexible and efficient use of time, design application methods, and the artistic visualization of data. To shed light on the qualitative research process, a general literature review has been conducted using books, journals, and various documents related to the definitions of key concepts. The study is planned using the case study method, with specific applications employing abstract tools selected through purposive sampling and evaluated as visual resources.

Keywords: Generative Art, Computational Thinking, Visual Design, Data Visualization, Technology.

* This article is derived from a Proficiency in Art thesis named "Visual Design with Neuroscientific Data," by Salih SAĞLAM under the supervision of Assoc. Prof. Dr. Atila IŞIK.

** Öğr. Gör. Salih SAĞLAM, Selcuk University, Vocational School of Design, Department of Graphic Design, salih.saglam@selcuk.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0002-0548-1005>

*** Assoc. Prof. Dr. Atila IŞIK, Hacettepe University, Fine Arts Faculty, Department of Graphic Design, atila@hacettepe.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0002-9888-9762>

1. GİRİŞ

Günümüzde bilim ve teknolojinin gelişimiyle birlikte toplumsal ihtiyaçlar da sürekli olarak değişmektedir. Bu değişen ihtiyaçlar karşısında, geleneksel tasarım yöntemleri ve sonuç odaklı tasarım yaklaşımları genel olarak yetersiz kalmaktadır. Geçmiş dönemlerde geçerli olan tasarımdaki çözümleme ve üretim süreçlerindeki geleneksel yöntemler, günümüz dinamikleri karşısında eski yaklaşımların etkinliğini sorgulatmaktadır. Ayrıca, veri gibi yapıların işlenmesi ve görselleştirmeye yeni ifade biçimlerinin keşfi ve yeni araçların tasarım sürecine uyumunu da zorlamaktadır. Dolayısıyla, görsel tasarım dinamikleri daha esnek, daha hızlı, yenilikçi ve çok yönlü tasarım süreçlerini gerektirmektedir. Görsel tasarımda kullanılan yapay zeka araçlarının artışı göz önüne alındığında, bu gerekliliğin önemi daha iyi kavranabilir. Bu açıdan, tasarım sürecinde algoritma, yazılım, kod, prosedür ve veri gibi dijital araçların etkin bir şekilde kullanılması, tasarım sürecini daha verimli hale getirecektir ve özgün çözümlerin gelişmesine olanak tanıyacaktır.

Dijital araçların görsel tasarımda etkili şekilde kullanılması için tasarım problemlerinin, bilgisayarın çalışma prensiplerine en yakın şekilde ele alınması gereklidir. Bu durum, tasarım sürecinin dijital araçlarla uyumlu hale gelmesine imkan vereceğinden, çözümü bilgisayarın işleyiş prensiplerine yakınlaştıracaktır. Bilgisayarlar, dijital araçlar ve belirli mantıksal işleyişle çalıştığından, tasarım sürecinin de bu yapı ile uyumlu olması, uygulamalardaki işlem sürelerinin kısaltarak, tasarımın daha verimli hale gelmesine katkı sağlayabilir. Dolayısıyla, dijital araçların çalışma prensipleri veya işleyiş sistematiği temel alınarak oluşturulacak bir tasarım yaklaşımı, üretim sürecinin daha etkin planlanmasını sağlayacaktır. Dijital araçların gücünden tam anlamıyla faydalanabilmek için bu yaklaşımın, bilgisayarlı düşünce çerçevesinde şekillendirilmesi gerektiği düşünülmektedir. Beecher'a göre bilgisayarlı düşünce, bilgisayar biliminden önemli içerikleri ve prensipleri özümsemektedir. Bu içerik ve prensipler, bir problemdeki temel detayları seçme, bilgisayarın anlayabileceği şekilde formüle etme ve problem çözme sürecini otomatik hale getirme konularını içermektedir (Beecher, 2017, s. 1). Bu açıdan, bilgisayarlı düşünceyle ilgili bir tasarım yaklaşımı, görsel tasarım sürecini dijital araçlara yakınlaştıracak ve uygulama pratiklerindeki dinamikleri değişime zorlayacaktır.

Sanat ve tasarım alanında, bilgisayar bilimiyle yoğun temas halinde olan uygulamaların en çarpıcı örneklerini, jeneratif sanat pratiklerinde görmek mümkündür. Bu alandaki pratiklerde, tasarım problemleri belirli alt parçalara ayrıştırılmakta, çözüme yönelik küçük parçalar arası etkileşimler kurgulanmakta ve görsel sonuçlar için belirli sistemler oluşturulmaktadır. Dijital araçlar kullanılarak inşa edilen sistem doğrultusunda, tasarım süreci mekanize edilerek, otonom şekilde üretim yapılmaktadır. Dijital araçların etkin kullanımı, tasarım ve üretim potansiyeli açısından jeneratif sanat pratiklerini işlevsel olarak güçlendirmektedir. Söz konusu üretim teknikleri, sadece jeneratif uygulamalarla sınırlı

değildir, aynı zamanda diğer görsel tasarım uygulamalarını da desteklemektedir. Galanter'e göre bir film sahnesi için yüzlerce veya binlerce ağaç, elle çalışarak çok uzun zaman ayırmak yerine, L-sistem tabanlı bir jeneratif sistemle otomatik şekilde oluşturabilir. Bu durumda sonuçlar, jeneratif bir sistemle veya ağaçlarla ilgili olmayacaktır (Galanter, 2016, s. 173-174). Bu nedenle, jeneratif sanatın diğer görsel tasarım alanlarını destekleyebilmesi, sistemi inşa edildiği araçların esnekliği ve farklı tasarım pratiklerinde kullanılması bağlamında da oldukça önemlidir.

Bu araştırma, görsel tasarım potansiyelinin dijital araçlarla nasıl artırılabilirliğini, jeneratif sanat ve bilgisayarlı düşünce perspektifinden incelemektedir. Tasarım sürecindeki bu iki alan birlikteliği, bilgisayar ve bilgi-işlem gücünü oldukça etkili şekilde kullanımını mümkün kılarak, görsel tasarımda süreç yönetiminin sağlanması, görsel formlar verimliliğinin artırılması ve zamanın daha doğru değerlendirilmesi gibi kritik unsurlar üzerinde etkiler oluşturması beklenmektedir. Bu etkilerin, özellikle yeni medya, grafik tasarım, endüstriyel tasarım ve iç mimarlık gibi dijital ortam ağırlıklı alanlarda daha belirgin olacağı düşünülmektedir. Araştırma, görsel tasarım sürecinde yeni fikirlerin ortaya çıkarılması, zamanın esnek ve verimli kullanılmasına, tasarımla ilgili düzenlemelerin hızlı bir şekilde gerçekleştirilmesine ve verinin sanatsal olarak görselleştirilmesine önemli katkılar sunması beklenmektedir. Ayrıca, teknik uygulanabilirlik konusunda farklı yaklaşımların gelişmesi ve dijital araçların veri görselleştirme sürecinde kullanılabilmesi üzerine literatüre katkı sağlayacaktır.

2. YÖNTEM

Bu çalışma, dijital araçların, görsel tasarım sürecindeki potansiyel etkilerini jeneratif sanat ve bilgisayarlı düşünce perspektifinde inceleyen, nitel bir araştırmadır. Araştırmanın odak noktasını netleştirebilmek için bu araçlar algoritma, yazılım, kod, prosedür ve veri ile sınırlandırılmıştır. Bu araçların görsel tasarım süreçlerindeki üretim, sonuç ve uygulama üzerine potansiyel etkileri değerlendirilmiş ve geleneksel yöntemlerden ayrılan yönleri de tespit edilmiştir. Araştırma sürecini desteklemek için kavramların tanımları ve teorik çerçevenin oluşturulmasına yönelik olarak kitap, dergi ve çeşitli dokümanlar üzerinden genel literatür taraması yapılmıştır. Karasar'a göre genel tarama modelleri, çok sayıda elemandan oluşan evrende, evren hakkında genel bir yargıya varmak amacı ile ondan alınacak bir örneklem üzerinde yapılan tarama düzenlemeleridir (2017, s. 111).

Çalışma, açıklayıcı vaka analizi yöntemiyle planlanmıştır. Görsel tasarım sürecinde soyut araçların neden ve nasıl kullanıldığı, tasarım sürecine veya sonuçlara olan etkileri, seçilen uygulama süreçleri üzerinden incelenmiştir. Analiz için seçilen örneklerin, jeneratif sanat ve bilgisayarlı düşünce ile ilişkili olmasına özellikle dikkat edilmiştir. Tasarım sürecinde dijital

araçların kullanıldığı ve bu kullanım etkilerinin belirgin şekilde gözlemlenebildiği uygulamalar, örneklem olarak seçilmiştir. Buna karşılık, üretim süreci dijital alanda gerçekleşse bile, sonuç odaklı alınan kararlarla görsel formların inşa edildiği ya da dijital araçların etkisinin belirlenemediği tasarım süreçleri, örneklem kapsamına dahil edilmemiştir. Seçilen örneklerin iyi anlaşılabilmesi için tüm süreç adım adım ayrıştırılarak, görsel kaynak olarak eklenmiştir.

İlk bölümde, bilgisayarlı düşünmenin tanımlanmış ve bilgisayar bilimiyle olan bağları araştırılmıştır. Problemlerin çözüm sürecinde nasıl kullanıldığı araştırılarak, bilgisayarın çalışma prensipleri üzerinden incelenmiştir. Dijital araçlarla olan bağlantıları ele alınmış ve görsel tasarıma yönelik, nasıl bir tasarım yaklaşımı olarak kullanılabilirliği temellendirilmiştir. İkinci bölümde, jeneratif sanat tanımlanmış ve uygulama pratiklerinin dijital araçlarla olan etkileşimi, seçilen uygulama süreçleri üzerinden örneklendirilmiştir. Jeneratif sanatı, geleneksel tasarım yöntemlerinden ayıran temel özellikleri üzerine tespitler yapılmıştır. Üçüncü bölümde, her iki alan içinde yaygın olarak kullanılan dijital araçlar belirlenmiş ve görsel tasarım sürecinde nasıl kullanıldığı seçilen uygulama pratikleri üzerinden adım adım incelenmiştir. Bu araçların görsel tasarım sürecine etkileri ve geleneksel yöntemlerden ayrılan yönleri tespit edilmeye çalışılmıştır. Araştırmada, dijital araçlarla görsel tasarım alanında problemlerin çözümünden, görsel form olarak temsil edilmesine kadar geçen sürecin bir bütün halinde yürütülebileceği vurgulanmıştır. Bilgisayarların bu süreçte oldukça etkili şekilde kullanılabilirliği, tasarımın potansiyelinin önemli ölçüde artırılabilirliği ve dolaylı olarak maliyetlerin birçok yönden azalacağı ifade edilmiştir. Ayrıca, geleneksel yöntemlerin aksine, veri gibi dijital varlıkların bu süreçte işlenmesi ve görselleştirilmesinin kolaylaşacağı temellendirilmiştir.

3. BİLGİSAYIMSAL DÜŞÜNCE

Bilgisayarlı düşünce, bilgisayar bilimindeki prensiplerden ilham almakta ve insanlara özgü problem çözme yeteneklerinden oluşmaktadır (Curzon ve McOwan, 2018, s. 1). Bilgisayar biliminden gelen geniş bir zihinsel araç ve kavram yelpazesine, insanların problem çözmelerine, sistemler tasarlamalarına, insan davranışını anlamalarına olanak tanımaktadır (National Research Council, 2010, s.3). Bu nedenle, sorunların tanımlanarak çözülebilmesi için araçlar sunmakta ve karmaşık ya da kolay anlaşılır bilgileri, işlenebilir hale getirmektedir (Gurari, 1989). Dolayısıyla, zorlu ve karmaşık sorunlara karşı farklı yol haritalarını izleyerek çözümleri keşfetmek için düşüncenin bilişsel beceri setine dönüştürüldüğü bir süreçtir. Bu yetenekleriyle kendisine birçok farklı disiplinde kullanım alanı oluşturabilmektedir (Neuman ve Dion, 2021, s. 1-5).

Bilgisayımusal düşüncenin çözüm sürecinin dört farklı aşamada gerçekleştiğini ifade eden Anderson'a (2016, s. 2) göre, ilk adım ayrıştırılmayı içerir; bu adımda, genel problem ele alınır ve yönetilebilir parçalara bölünür. İkinci adım ise desen tanımadır ve bu aşamada problem çözücü, tekrarlayan desenleri daha verimli bir çözüm tasarlamak için aramaktadır. Bu desenler, üçüncü adımda soyutlanır ve genelleştirilmiş bir biçimde temsil edilir. Dördüncü adım ise algoritma tasarımını içerir; bu aşamada, problem çözücü çözümü sistematik bir şekilde tasarlamaktadır. Bu adımlar Denning ve Tedre göre (2022), çeşitli bilişsel olguların açıklanması ve öngörülmesi amacıyla kullanılmaktadır.

Furber'e göre yaklaşım, kullanıldığı araştırmada anlama ya da çıkarım yapmayı, bilgisayar bilimindeki araçları ve teknikleri kullanarak sağlamaktadır (Furber, 2012, s.29). Bu nedenle bilgisayarımusal düşünceyle yürütülen çözüm süreci, en basit haliyle bir bilgisayarın işleyiş prensipleriyle örtüşmektedir. Bilgisayarlar, dışardan gelen komutları analiz ederek, yönetilebilir küçük parçalar haline getirmektedir ve kullanıcının yüklemiş olduğu görevlere özgü, gerekli olan dijital araçları sırasıyla yürüterek, çeşitli görevleri ve işlemleri yapabilmektedir. Dijital araçlar, dışardan gelen girdileri işleyerek anlamlı bilgilere dönüştürdükten sonra, nihai sonuçları kullanıcıya geri sunmaktadır. Bu süreç, bilgi-işlem hızına bağlı olarak, bir saniyeden daha kısa bir zamanda gerçekleşmektedir. Bilgisayarların bu süreçte oldukça hızlı ve etkili olmasının temeli sebebi, çözümün önceden sistematik şekilde planlı hale getirilmesindedir. Çözüm, dijital araçların işleyişine göre uygun planlandığı için uygulama da oldukça hızlı gerçekleşmektedir. Bilgisayımusal düşüncüyü, bir tasarım yaklaşımı olarak tercih etmekte, tasarımda uygulama sürecini hızlandırabilir.

Her iki süreçte yürütülen çözüme yönelik adımlar benzer niteliktedir. Öyle ki Aho'ya göre, bilgisayarımın ne olduğu ve ne yaptığıyla ilgili sorular da bilgisayar biliminin özünde yer almakta, temel yetenekleri ve sınırları bu bilimsel alan içerisinde araştırılmaktadır (Aho, 2012, s. 833). Dolayısıyla, bilgisayarımusal düşünce ve bilgisayar bilimi arasında teknik ve teorik bir bağ olduğunu söylemek mümkündür. Yaklaşımın modern öncüsü Wing'e göre (2017, s.1), çözümün bilgisayarla ya da insan zihninde çözülmesinin önemi yoktur. Önemli olan, problemlerin formüle edilerek çözüm sürecinin planlanabilmesidir. Beecher'a göre (2017), "çözüm sürecinin bilgisayarlar tarafından sonuçlandırılacağı varsayımı, bilgisayarımusal düşüncenin diğer problem çözme araçlarından ayıran en büyük özelliğidir." Bu nedenle, çözümün bilgisayarda sonuca ulaşacak şekilde planlandığı süreçlerde, bilgisayarımusal düşünce önemli bir rol oynamaktadır.

Bu düşünce yöntemi, çoğu bilimsel alanda yapılan araştırmaları etkileyebilen evrensel bir uygulanabilirliğe sahiptir (Bundy, 2007). Her türlü akıl yürütebilmeye uygulanabilmesi, onu güçlü kılmaktadır (Barr ve Stepherson, 2011, s. 51). Bu yaklaşımı aktif olarak kullanan alanlar arasında algoritmik tıp, ekonomi, finans, hukuk, sosyal bilimler, dijital arkeoloji, beşeri

bilimler ve gazetecilik yer almaktadır. Ayrıca sanat alanında kullanılabilirken, bilim ve mühendislik disiplinlerinin dışındaki uygulama alanlarını ve meslekleri de etkilemeye başlamıştır (Wing, 2014).

Görsel tasarım süreçlerinde de bilgi ve görsel çözümlerin bilgisayardaki uygulamalara yönelik anlamlı bir şekilde organize edilmesi ve tasarımcı odaklı çözümlere dönüştürülmesi için bilgisayarlı düşünce, tasarımcılara sistematik bir yaklaşım sunabilir. Dolayısıyla, görsel tasarım alanında da karmaşık tasarım problemlerinin çözümü için etkili bir araç olarak kullanılabilir veya belirli özellikleriyle bir tasarım yaklaşımı olabilir. Bu sayede, uygulama süreçleri geleneksel yöntemlere göre daha hızlı ve daha yenilikçi süreçlere dönüşerek, bilgisayarın işleme prensiplerine yakınlaşacaktır. Sonuç olarak, dijital araçların uygulama sürecinde yer alacağı yöntemlerin bilgisayarlı düşünceyle planlanması, görsel tasarımın potansiyelini oldukça yükseltebilir. Böylece geleneksel yöntemlerle zaman ve maliyet yönünden tasarlanmanın mümkün olmadığı karmaşık görsel formlar, kolay şekilde oluşturulabilir (Şekil 1).

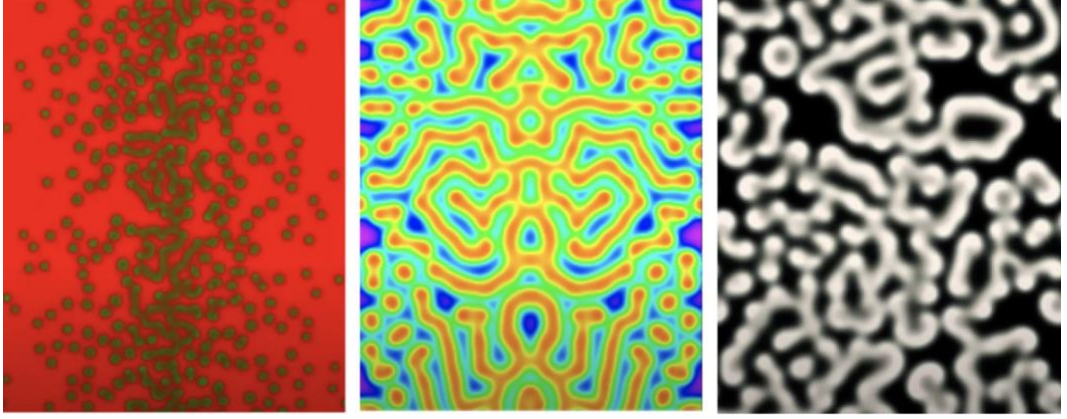


Şekil 1: Dijital araçlar ve reaksiyon difüzyon (Reaction-Diffusion) modeli ile insan yüzü referans alınarak tasarlanmış, karmaşık görsel form.

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=iuCg-WI8YeQ&t=6s>

Görsellerde yer alan desenleri veya türevlerini hızlı ve kolay tasarlamak için, dijital araçlarla süreç odaklı bir yaklaşım kullanılmalıdır. Uygulama sürecinde algoritma, kod ve yazılım gibi dijital araçların sağladığı işlevsel ortam sayesinde, bilgisayara reaksiyon difüzyon modeli ifade edilerek, görsel tasarım problemi hızlı şekilde çözülecektir. Bütün süreç, bilgisayarlı yaklaşım ile hatasız şekilde planlanabilir. Bilgisayarlı düşüncenin tasarım sürecinde nasıl bir yaklaşımla kullanılabileceğini anlamak için dijital araçlarla bu karmaşık yapıların yeniden tasarlandığı süreçleri incelemek yeterli olacaktır.

Örnek süreçte tasarımcı, ilk olarak reaksiyon difüzyon modeliyle, tasarlamak istediği görsel formların neye benzeyeceğini, seçmiş olduğu görseller üzerinden incelemiştir (Şekil 2-3-4). Seçilen desenler, tasarım sürecindeki amacın, görsel formları tıpkı doğal örneklerinde olduğu gibi tasarlanacağını ifade etmektedir.



Şekil 2-3-4: Reaksiyon difüzyon modelleriyle hazırlanmış, tasarım süreci öncesi sunulan desenler.

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=COMvgTLTw6g>

Sonraki aşamada uygulamanın yapısını belirleyecek olan “Gray-Scott” alt modelinin nasıl işlediğini anlamaya ve açıklamaya çalışmıştır (Şekil 5-6).

Gray Scott Model of Reaction-Diffusion:

$$A_{t+1} = A_t + D_A \nabla^2 A_t - A_t B_t^2 + f(1-A_t)$$

$$B_{t+1} = B_t + D_B \nabla^2 B_t + A_t B_t^2 - (f+k)B_t$$

A: Concentration of Chemical A (or prey)
B: Concentration of Chemical B (or predator)

$D_A \nabla^2 A$: Diffusion of A

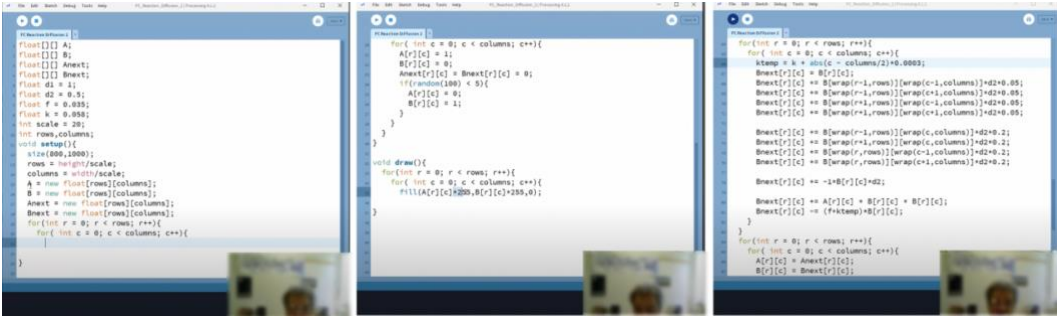
0.05	0.2	0.05
0.2	-1	0.2
0.05	0.2	0.05

(Kernal, Convolutional matrix, mask)

Şekil 5-6: Görsel formların yazılımla ifade edileceği, Gray Scott modelinin, nasıl çalıştığına dair belirlemenin yapıldığı süreç.

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=COMvgTLTw6g>

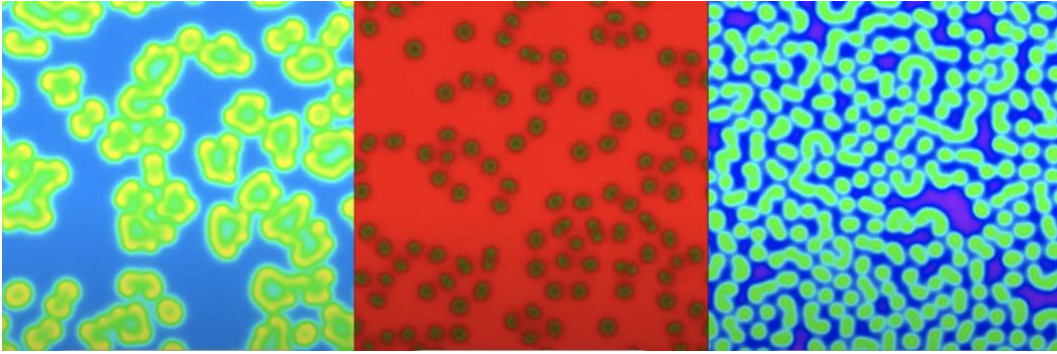
Uygulamaya geçen tasarımcı, açıklamış olduğu matematiksel modeli Java dilindeki kodlarla, bilgisayara anlatabilmek için yazmaya başlamıştır. Yazılım sürecinde ilk olarak, float, integer türlerindeki ilkel veri tiplerini, yani tasarım probleminin çözüm aşamasındaki en küçük parçalarını belirlemiştir. Bu belirlemeler içerisindeki değerler, tasarım sürecinin ilerleyen aşamalarındaki benzer durumlara ve görevlere yönelik tekrar tekrar kullanılmıştır (Şekil 7-8). Kodların son halini aldığı bütün yazılım incelendiğinde küçük parçaların ve belirli görevlerin farklı satırlar içerisinde yeniden kullanıldığı, kısaca çözümün sistematik şekilde bilgisayarın en iyi anlayabileceği haliyle planlandığı görülebilir.



Şekil 7-8-9: Processing programı içerisinde, Java dilinde kodların yazıldığı süreç.

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=COMvgTLTw6g>

Tasarım sürecinde yaygın olarak kullanılan tasarım programlarının hiçbir araç direktmesi veya yöntem kısıtlaması olmadan, bilgisayarın çalışma mantığına oldukça uygun bir çözüm süreci planlanmıştır. Görsel sonuçlar, bilgisayarın ve dijital araçların etkin kullanımıyla oluşturulmuştur (Şekil 10).



Şekil 10: Tasarım süreci sonunda çeşitlendirilen görsel formlar.

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=COMvgTLTw6g>

Bu bölümdeki kavramsal bilgilere göre, örnek tasarım sürecindeki çözüme yönelik oluşturulan bütün planlar, bilgisayarlı düşünce kapsamındadır. Görsel tasarım sürecinde, bilgisayarlı düşünce ve dijital araçlar uygulama potansiyelini arttırdığı için doğadaki karmaşık formların dahi kısa zamanda yeniden tasarlanması mümkün olmuştur (Şekil 11-12).



Şekil 11-12: Bilgisayar, matematik ve kimya gibi bilimsel alanlarda kullanılan Reaksiyon Difüzyon (Reaction-Diffusion) modeline sahip desenlerin, organik formlar üzerindeki karmaşık yapısı.

Kaynak: <https://www.steakunderwater.com/wesuckless/viewtopic.php?t=4972>,

<https://www.istockphoto.com/tr/foto%C4%9Ffraflar/labirent-beyin-mercan%C4%B1>

Tasarımcı, görsel tasarım sürecinde geleneksel yöntemlerde olduğu gibi formları adım adım inşa etmek yerine, matematiksel bir model belirlemiş ve süreç odaklı başlangıç yapmıştır. Bu yaklaşım, tasarım sürecine daha sistematik hale getirerek bilgisayarın işleme prensiplerine yakınlaştırmıştır. Matematiksel model, tasarım sürecinde bilgisayara ifade edilerek çözümün, yani tasarım sürecinin temel yapısını belirleyeceği için nasıl çalıştığıyla ilgili çıkarımlar ve açıklamalar yapılmıştır. Tasarımcı, bu temel yapının yazılımla uygulanacağını farkında olduğu için model yazımına uygun bir program olan Processing'i seçmiştir. Bu seçim, tasarım sürecinin dijital araçlarla etkin bir şekilde yürütülebilmesini sağlamış ve matematiksel modelin ihtiyaç duyacağı algoritmik işlemleri, kolayca uygulanabilmesine imkan vermiştir. Böylece, tasarım sürecinde kullanılan matematiksel modelin, yazılım ortamında doğru ve verimli bir şekilde hayata geçirilmesi mümkün olmuştur.

Uygulamada, çözüm süreci yönetilebilir parçalara bölünerek ele alınmıştır. Bu yaklaşım, süreçteki verimliliği arttırırken, tasarım sürecine esneklik kazandırmıştır. Bütünü oluşturan çözüm planı, yazılımda parçalara bölünmüş ve en küçük kod parçaları belirlenerek, sonraki görevler için tekrar tekrar kullanılmıştır. Tasarımcı bu kararlarla, görsel tasarım problemine en verimli çözüm yöntemlerinden birini uygulayıp, görsel formların şekillenmesini sağlamıştır. Tasarım sürecinde alınan tüm kararlar ve sürecin gözlemlenen uygulama yapısı, bilgisayarlı düşünce kullanım amaçları ve yöntemleriyle büyük ölçüde örtüşmektedir. Bu uyum, tasarım problemlerinin ayrıştırılması, tekrarlayan desenlerin tanımlanması ve soyutlama gibi bilgisayarlı düşünce aşamalarının süreç boyunca etkin bir şekilde uygulanmasıyla sağlanmıştır. Bu tasarım uygulaması örneği, bilgisayarlı düşünce sürecindeki potansiyelini ve etkilerini ortaya koymuş, dijital araçlarla birlikte kullanıldığı zaman görsel tasarımı çarpıcı şekilde etkilediği göstermiştir.

4. JENERATİF SANAT

Jeneratif sanat, tasarım sürecinde kullanılan bir sisteme bağlam kuran bir terimdir. Sanatçının kullandığı bu sistem, tasarım sürecinde kontrolleri kısmen veya tamamen üstlenmektedir. Bu durum, jeneratif sanattaki temel unsurdur ve üretim sürecinde belirleyici odağın otomatik bir sistemin kullanılması olduğu tanımlanmaktadır. Bilgisayar programı, doğal dil kuralları, bir makine veya çeşitli prosedürel adımlarda olduğu gibi bu sistem belirli bir otonom seviyede sürece dahil edilir ve eserin tamamlanmasına katkıda bulunur veya sonuçlanmasını sağlar (Şekil 13) (Galanter, 2013).

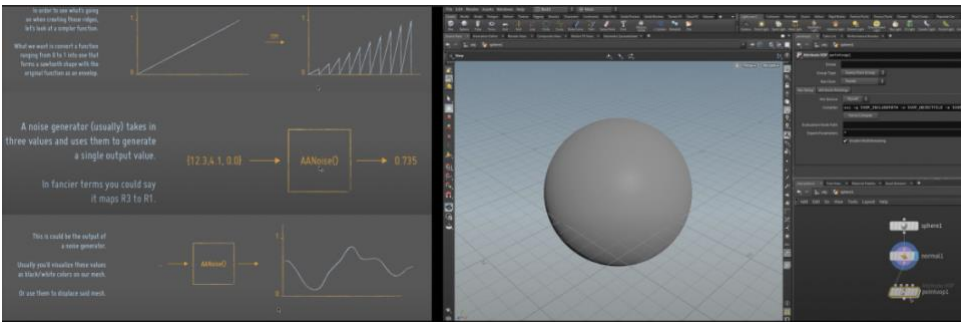


Şekil 13: Tasarım sürecinin belirli bir aşamasında sürece dahil edilen Jeneratif sistemin, tasarlanmış görsel formlar üzerindeki katkıları.

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=eMfkA9I08rA>

Bu sistemin kullanımı, jeneratif sanat uygulamalarını diğer görsel tasarım uygulamalarından ayırtıran en temel özelliğidir. Tasarımcının hiçbir müdahalesi olmadan görsel formlar, zamanla dijital araçlarla inşa edilen sistem sayesinde gelişmeye devam edebilir ve kompozisyonun daha çok detay kazanmasına katkıda bulunur. Böylece görsel sonuçlar yeni fikirlere ilham olabilecek görsel formlar içerebilir. Geleneksel yöntemlerle, süreçte alınan kararların görsel sonuçları oluşturduğu bir tasarım uygulamasında bu durumun yaşanması mümkün olmayabilir. Dolayısıyla jeneratif sanat, üretim süreci ve görsel sonuçları açısından oldukça verimli bir alandır.

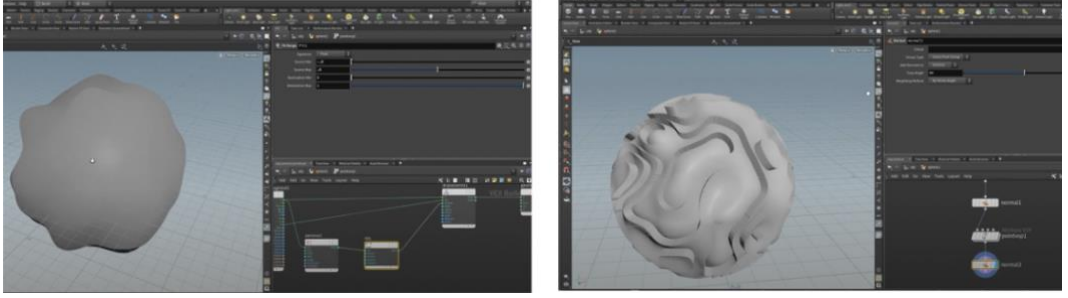
Tempel'e göre (2017, s. 1) sanatçı, tüm sistemini inşa edebilir veya sonuçları etkileyen bazı parametreleri belirleyebilir. Ortaya çıkacak olan sonucu sanatçının belirlediği parametreler kısmen etkilemektedir ancak, doğrudan şekillendirmesi söz konusu değildir. Bu durum, örnek olarak verilmiş dairesel görsel formların tasarım sürecinden daha iyi anlaşılabilir (Şekil 14-15).



Şekil 14-15: Görsel formların nasıl bir şekil alacağı tasarımcının kullandığı dairesel form ile sınırlandırılmıştır.

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=eMfkA9I08rA>

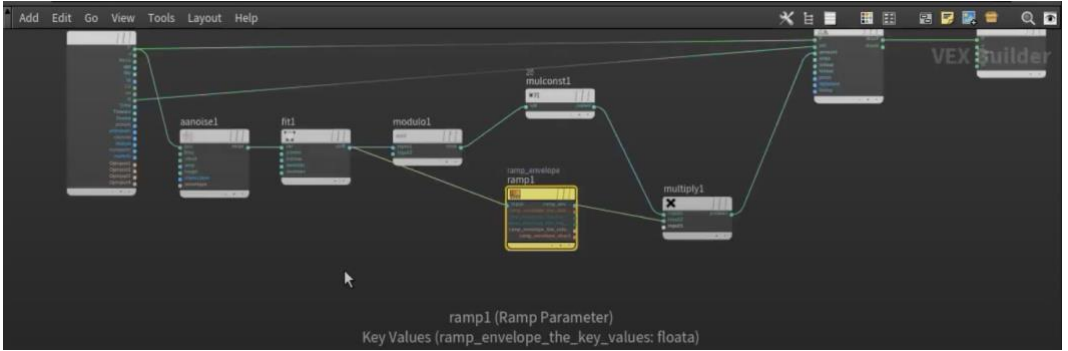
Tasarımcı ilk olarak nasıl bir sistem inşa edeceği hakkında açıklamalar yapmış, ardından formların ana gövdesi olarak dairesel form üzerinde çalışmaya başlamıştır. Kullandığı dijital araçlarla tasarım sürecini inşa ederek, yüzey üzerinde yer değiştirme haritalaması uygulamıştır (Şekil 16-17).



Şekil 16-17: Dairesel form yüzeyinin prosedürlerle manipüle edilmesi ve yeni yüzeye yer değiştirme haritasının uygulanması.

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=eMfkA9I08rA>

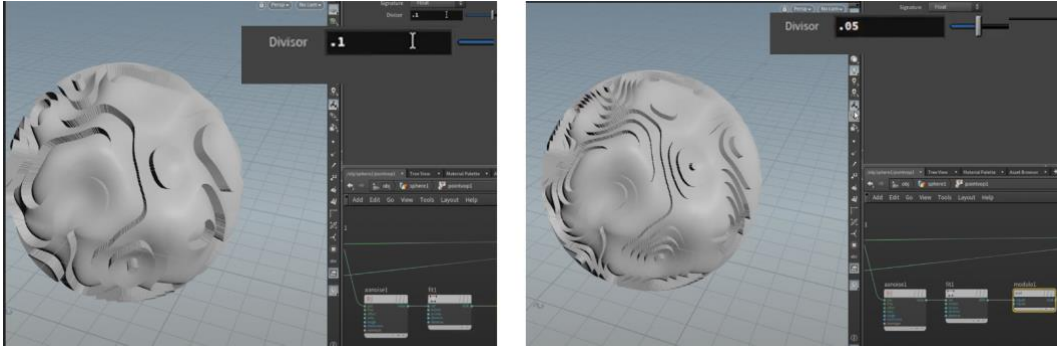
Görsel formların son halini verdikten sonra tasarım sürecinin belirli bir bölümü mekanize edilerek, jeneratif bir sisteme dönüştürülmüştür (Şekil 18-19). Bu sistem içerisinde süreci mekanize eden bir ya da birkaç önemli nokta olabilir, ancak en küçük kararlar bile görsel formlarda büyük değişimlerin yaşanmasına sebep olabilir.



Şekil 18-19: Dairesel formun yüzeyini sürekli şekilde yeniden inşa eden sistemin, prosedür içerikli düğüm (Node) tasarımı.

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=eMfkA9I08rA>

Dairesel yüzeylerdeki bölünme sayılarının kontrol edildiği “modulo” düğümü, bu sistemin mekanize edildiği kilit noktalardan biridir. Modulo düğümü, içerisine atanan her değer formların yenido bölerek yüzeyin yeni şeklini almasını sağlamaktadır (Şekil 20-21). Tasarım Houdini programı içerisinde gerçekleştirildiğinden, divisor parametre değerine yazılan “\$F” kod parçacığı, bölünme sayısını zaman akışı içerisindeki kare sayısına eşitleyerek her bir kare de farklı sonuçlar alınmasını sağlayacaktır. Bu yöntem, tasarım programı içerisinde sistemi mekanize eden farklı bir teknik olarak kullanılabilir.



Şekil 20-21: Modulo düğümü içerisindeki parametrelerin yüzeye etkisi.

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=eMfkA9I08rA>

Herhangi bir algoritma, matematiksel, mekanik veya biyolojik bir yapı jeneratif sanat olarak tanımlanabilir. Ayrıca, terim daha geniş bir bağlamda, sanatçının doğrudan karar vermesini gerektiren bir eserdeki bazı yönleri, bağımsız olarak seçebilen herhangi bir insan dışı varlık için de kullanılmıştır (Hencs, 2023). Genel olarak bilgisayar programı, makine veya prosedürlerden oluşmuş yapılarda iyi tanımlanmış bir sistem olarak kabul edilebilir (Galanter, 2013) (Şekil 22). Dehlinger'e (2020, s. 33) göre, jeneratif sistemlerle tasarım yapmak, fikre veya konseptte özel bir üretim sisteminin tasarlandığı bir odak noktasıdır ve bu sistem estetik bir etkinlik ortaya çıkarmaktadır.



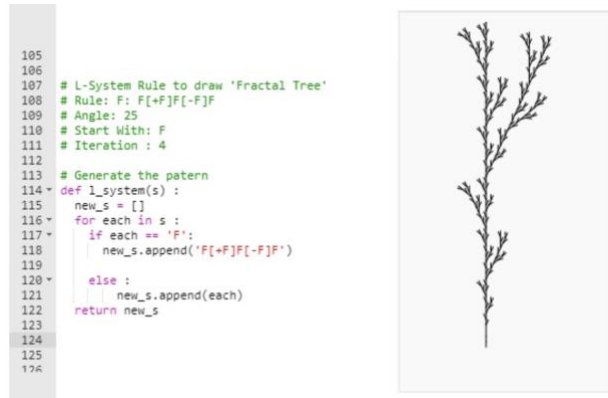
Şekil 22: P. Pedferri tarafından kimyasal üretim sistemi ile tasarlanmış jeneratif eser.

Kaynak: <https://generativeart.com/GenerativeArtItems.htm>

Jeneratif sanat pratikleriyle uygulama yapılırken, tasarım sürecine odaklanılır ve bu sürecin, onu inşa eden sanatçıdan belirli bir seviyeye kadar bağımsız ve özerkliğe sahip olması beklenir. Bilgisayar üzerinden tanımlanan bağımsızlık ve özerklik seviyesi farklı ölçülerde

değişiklik gösterebilir (McCormack, Brown, Dorin, McCave ve Monroe, 2014, s. 135). Herhangi bir sanat pratiğini bu alana taşıyan bir sistemin, içerikle ilgili olarak otonom kararlar verebilecek kadar iyi bir şekilde tanımlanması gerekmektedir. Jeneratif sanat terimi, sadece uygulamanın nasıl yapıldığına bir atıftır ve neden bu sistemde uygulandığı veya içerikte ne olması gerektiğiyle ilgili çeşitli iddiaları içermemektedir (Galanter, 2013). Dolayısıyla, üretim sistemini etkileyen küçük bir kod parçasının, birçok dijital aracın kullanılarak hazırlandığı binlerce satırdan oluşan yazılımdan pek bir farkı yoktur. Bu nedenle pratikte önemli olan üretim sisteminin çalışıyor olmasıdır. Sistem içeriğiyle ilgili belirgin bir yapı gerekmesede üretim sürecinin tanımlanabilmesi, özellikle inşa edildiği dijital araçların doğru bir şekilde işleyip, işlemediğiyle ilgilidir. Aksi takdirde, çalışmayan bir sistemin içeriğinde yer alan karmaşık bir dijital aracın, üretim süreci için bir değeri olmayacaktır. Ayrıca bilgisayara bir çözümü ifade edebilmek için kullanılan algoritma, yazılım, kod, prosedür ve veri gibi dijital araçlar bu sistemlerin tanımlanması potansiyel olarak kullanılmalıdır.

Günümüz teknolojisinde ve sayısal ortamlarında kullanılan çoğu ürün, bu araçların katkısıyla var olmaktadır ve bu ürünlerin süreçteki doğruluğunun değerlendirilmesi uzun yıllar boyunca edinilmiş bir deneyimdir. Örneğin, Lindenmayer sistemi, botanik alanındaki doğal büyüme evrelerinin anlaşılması için kullanılan ve süreci sayısal olarak yeniden formüle edebilen bir sistemdir (Prusinkiewicz ve Lindenmayer, 2004, s. 1). Botanik formların tasarımı için dijital alanda kullanışlı bir araca dönüşmüş durumdadır (Şekil 23).



Şekil 23: Lindenmayer sistemi ile botanik formun dijital ortamda yeniden yazılarak görsel olarak tasarlanması.

Kaynak: <https://ahradwani.com/2019/11/05/python-and-lindenmayer-system-p3/>

Bu tasarım yaklaşımını Leach, “morfogenez” olarak isimlendirmiştir. Biyoloji bilimlerinde ilk olarak kullanılan bu terim, bir organizmanın büyümesi ve farklılaşma süreçleriyle form ve desen oluşturma mantığına atıfta bulunmaktadır. Bu tasarım süreci, formların oluşturulması yerine form bulma mantığıyla işleyen bir tasarım yaklaşımıdır (Leach, 2009, s. 36). Dolayısıyla, jeneratif bir üretim için görsel form arayışının gerçekleştirildiği süreçler uygulama için

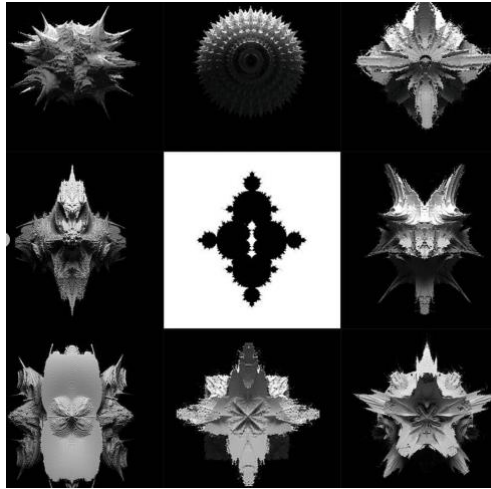
öncelikli kabul edilebilir. Bu süreçte tasarımcı, birçok formu sunum için değerlendirebilir veya öngördüğü sonuçlara yakın bir tercih yapabilir (Şekil 24).



Şekil 24: Caestino Soddu, Endless variation of Chairs, Jeneratif sistemle tasarlanmış eser ve görsel form çeşitliliği.

Kaynak: <https://www.soddu.it>

Bu tür uygulamaların motivasyonlarından biri, umut edilenin ötesinde, sisteme eklenmiş olandan daha fazlasının ortaya çıkması, yani ilginç ve öngörülemeyen bir şeyin meydana gelmesidir (Monro, 2009, s. 476). Uygulamanın süreç odaklı bir yaklaşımla gerçekleştirileceği ve bu süreçte planlı küçük parçaların bütüne hizmet eden ön sonuçları düşünülürken, öngörülemeyen görsel bir keşif süreci başlamaktadır. Bilgisayar biliminden alınan araçların tasarım sonuçlarına etkisi, bu noktada, yani öngörülemeyen bir şeyleri başlatmasıyla asıl rolünü oynamaktadır. Sistem, her ne kadar inşa edilme amacına uygun davranışlar sergilese de görsel form biçimine göre tamamen kontrol altında tutulması yapısı gereği mümkün olmayacağından, bu araçların süreçteki işlevleri öngörülmez formların oluşmasını sağlayacaktır (Şekil 25).



Şekil 25: Tasarım sürecindeki küçük parametrik değişikliklerin görsel formlar üzerindeki öngörülmez etkileri. Fractal yapılar referans alınarak, jeneratif sistem içerisinde hazırlanmıştır.

Tasarımı yazar tarafından gerçekleştirilmiş görsel.

Jeneratif sanat alanındaki tasarım süreci aşağıdan yukarıya değil, yukarıdan aşağıya bir yaklaşım benimseyerek önceden belirlenmiş kavramlarına uymakta ve bunları ortaya çıkaracak sistemleri oluşturmaktadır (Galanter, 2016, s.173-174). Yukarıdan aşağı tasarım, genellikle gerçekleştirilmesi gereken görevleri tanımlayan bir hiyerarşi şeması ile kurgulanmaktadır. Her belirlenmiş görev, genellikle bir işlev kullanılarak uygulanmış bir modüldür (Txstate, 2023). Tasarımın çözümü, en yüksek işlevsellik seviyesinde tanımlanarak ve onu kolayca belgelenebilen ve kodlanabilen küçük rutinlere bölerek başladığı prosedürel programlama stilidir (Igbe ve Florence, 2013, s. 17).

Bu yöntem, doğal sistemlerde var olmayan bir teleolojiyi dayatır ve bunu yaparken sanatın doğal sistemlerden esinlendiği düşünülür. Bir sonuca varılabilir ki, bu yukarıdan aşağı teleolojinin türün doğasına bir tür kavramsal tutarsızlık getirdiğidir. Saf bir süreç gerçekliği yaklaşımı, radikal bir şekilde alttan yukarıya olmaktadır. Sistem, dijital olsun veya olmasın, düşük seviyeli fonksiyonlarla başlamakta ve bunlar etkileşime girecek şekilde bir araya getirilerek karmaşıklaşma sürecine başlanmaktadır. Böylece birden çok ölçek ve seviyenin ortaya çıkması sağlanmış olmaktadır (Galanter, 2016, s.173-174). Bu durum, jeneratif tasarımın geleneksel yöntemlerle gerçekleştirilen tasarımlardan birçok yönüyle ayırtmaktadır. Tasarım kararları, küçük parçaların bütüne hizmet eden gelişimleriyle uygulandığı için süreci, keşfe dayalı görsel bir arayışa dönüşmektedir. Sonuçları oluşturan birçok görsel form, bu süreçte sürpriz şekilde var olabilir veya yeni projeler için ilham verebilir; bu durum, yaratıcı bir tasarım süreci olarak nitelendirilebilir. Sanat ve tasarım alanında yeni ifade biçimlerinin geliştirilmesi için bu süreçler büyük bir önem taşımaktadır.

5. BULGULAR: JENERATİF SANAT VE BİLGİSAYIMSAL DÜŞÜNCE YÖNTEMLERİYLE YAYGIN OLARAK KULLANILAN ORTAK ARAÇLAR VE GÖRSEL TASARIMA ETKİLERİ

Araştırmada, görsel tasarımda alanında yaygın olarak kullanılan dijital araçların algoritma, yazılım, kodlar, prosedürler ve çeşitli veri yapıları, olduğu tespit edilmiştir. Bu araçların bilgisayar bilimindeki görevlerini aynı şekilde, her iki alan içerisinde de sürdürdüğü belirlenmiş ve bu durum üzerine çeşitli bulgulara ulaşılmıştır.

Algoritma, belirli bir işin veya problemin sonucuna ulaşmak için art arda uygulanması gereken adımları ve koşulları kesin olarak içermektedir (Çölkesen, 2017, s. 26). Hesaplamanın kesin olarak belirtilmiş bir yöntemi olan algoritma, bilgisayar biliminin merkezi kavramıdır (Russel, 2019, s. 26). Bilgisayarın, ne yapacağıyla ilgili görevlerin en açık şekilde adım adım ifade edilmesini içermektedir. Görsel tasarım sürecinde de tanımındaki amaçlarla, kullanıldığı tespit edilmiştir. Örneğin, Kaplan'a göre (2021) Kabarcık Sıralaması (Bubble Sort), basit bir sıralama algoritmasıdır. Çalışma prensipleri, listelenen her bir elemanın yanındaki eleman ile

karşılaştırılması ve ilk elemanın değeri, ikinci elemanın değerinden büyükse iki elemanın yer değiştirmesine dayalıdır (Şekil 26).

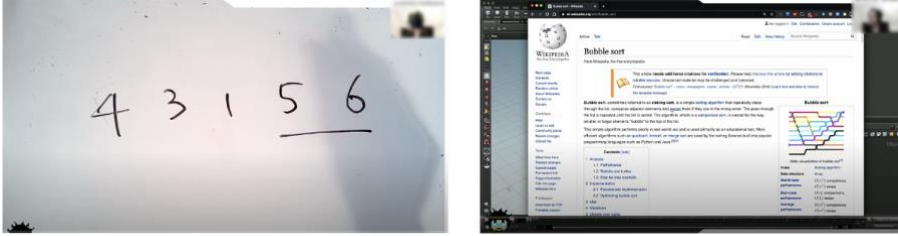


Şekil 26: Kabarcık Sıralaması temel çalışma prensipleri.

Kaynak: <https://www.ritambhara.in/optimized-bubble-sort-algorithm/>

Bu algoritma çalışma prensibinin, eğitici bir malzemeye dönüştürülmesine yönelik hareketlendirilmesi veya sanatsal amaçlarla görsel bir içeriğin oluşturulması için kullanılacak olursa, algoritmanın kendisini tasarım sürecinde inşa ederek görsel içeriği oluşturmak, geleneksel olan anahtar kare yöntemleriyle içeriği oluşturmaktan çok daha hızlı şekilde sonuç vermektedir.

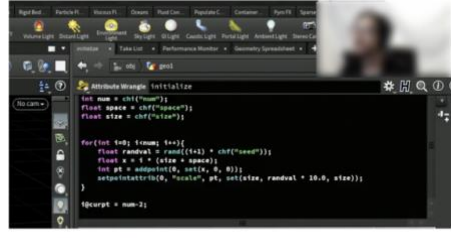
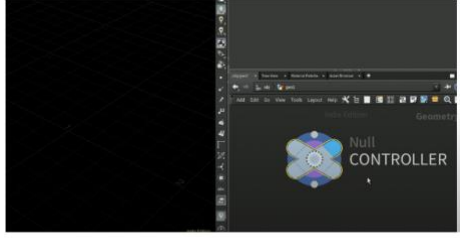
Bir algoritmanın tasarım sürecinde nasıl kullanıldığı, örnek kabarcık sıralama algoritması eğitici içeriği ile anlaşılabilir. Tasarım sürecinde sanatçı, ilk olarak algoritma işleyişini paylaşmış, ardından wikipedia.com adresinden gerekli formülleri ve açıklamaları inceleyerek, tasarımı kontrol edebileceği parametrelerin, ne olacağına karar vermiştir (Şekil 27-28).



Şekil 27-28: Algoritma işleyişinin tanıtımı ve kontrolleriyle ilgili prosedür tasarımına yönelik içeriğin belirlenmesi.

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=XN2nmMyO6c4&list=PLzRzqTjuGIDjWpD9fi6QM84uK9IS1Bvle>

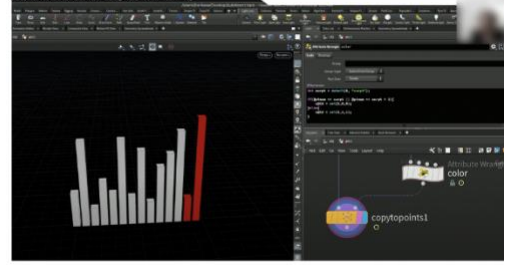
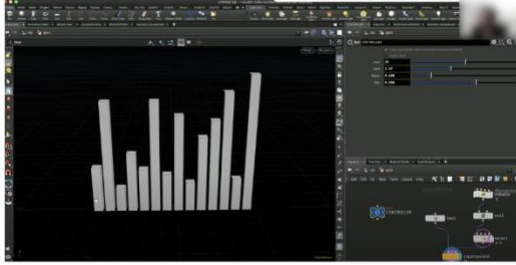
Sanatçı, algoritmanın nasıl işleyeceğini önden araştırdığı ve işlemesi için neye ihtiyacı olduğunu belirlediği için tasarım sürecinin ilk aşamasında, sonuçların kontrol edilmesiyle ilgili prosedür içeriğini hazırlamaya başlamıştır (Şekil 29-30).



Şekil 29-30: Kontrol düğümü içerisine işleyecek prosedürlerin belirlenmesi ve algoritmanın yazılımla bilgisayara ifade edilmesi.

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=XN2nmMyO6c4&list=PLzRzqTjuGIDjWpD9fi6QM84uK9IS1Bvle>

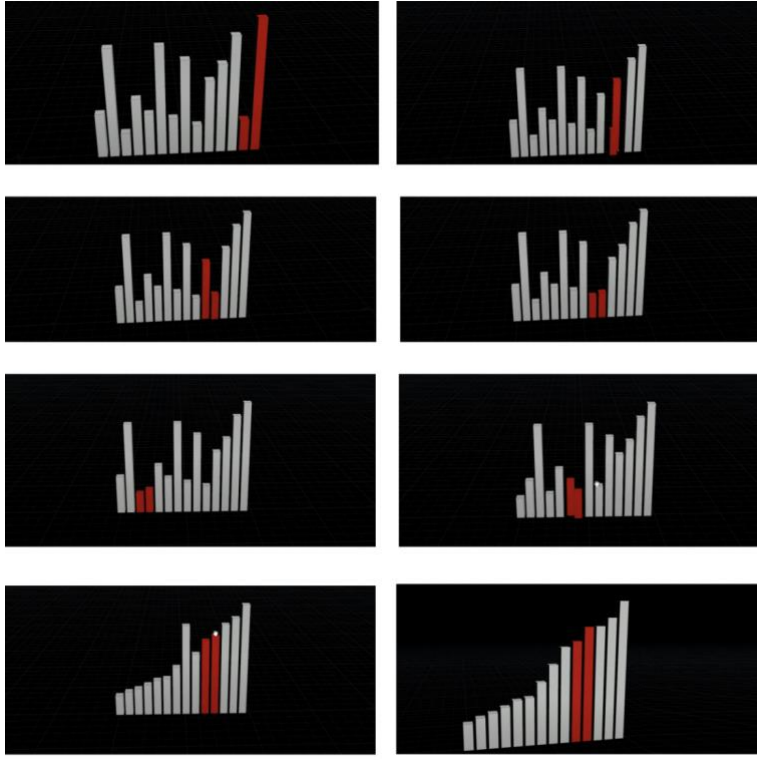
Sonraki aşama olarak kullanmış olduğu tasarım programı içerisinde, algoritma prensiplerini VEX yazılım dili ile kodlayıp, prosedürel node (düğüm) desteğiyle, bilgisayara ifade ettiği süreci tamamlamıştır (Şekil 31-32).



Şekil 31-32: Kontrol düğümü içerisine işleyecek prosedürlerin belirlenmesi ve algoritmanın yazılımla bilgisayara ifade edilmesi.

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=XN2nmMyO6c4&list=PLzRzqTjuGIDjWpD9fi6QM84uK9IS1Bvle>

Tasarım süreci, bilgisayar bilimine ait araçların yoğun şekilde kullanılmasıyla inşa edilmiş ve görsel sonuçlardaki dikdörtgen çubuklar bu algoritma prensiplerine göre doğru konumlarına yerleşmek için kırmızı renkli olanların değer kontrol ettiği bir hareket kazanmıştır (Şekil 33-34-35-36-37-38-39).

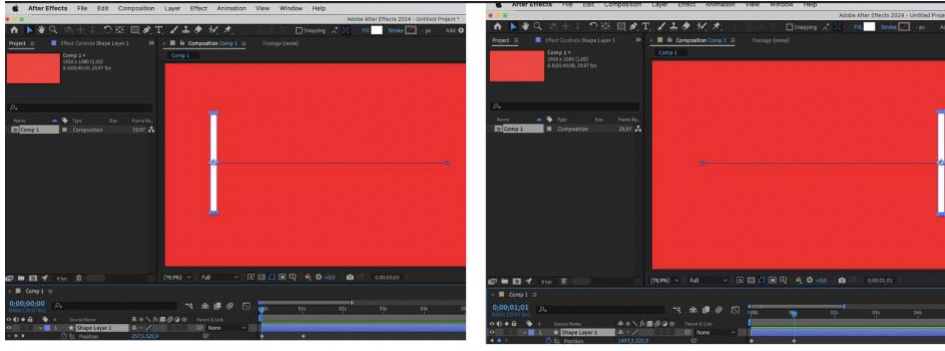


Şekil 33-34-35-36-37-38-39: Değerlerin karşılaştırılarak yer değiştirdiği Algoritma çalışma prensibinin hareketli grafiksel sonuçları.

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=XN2nmMyO6c4&list=PLzRzqTjuGIDjWpD9fi6QM84uK9IS1Bvle>

Örnek uygulamada algoritma, tıpkı bilgisayar biliminde olduğu gibi kodlama ve yazılım aracılığıyla hazırlanarak görsel tasarım sürecinde kullanılmıştır. Süreç, sonuçları oluşturması için jeneratif bir sistem olarak programlanmıştır. Sistem, dikdörtgen çubukların taşıdığı değeri geri planda tasarımcısından bağımsız şekilde hesaplayıp, görselleri doğru konuma yeniden yerleştirmekte ve bunu otonom şekilde yapmaktadır. Bu yaklaşım, tasarım potansiyelini arttırarak uygulama sürecini hızlandırmış, görsel formları kontrol edebilen parametreler, olası değişikliklerin hızla yapılmasına olanak sağlarken, görsel sonuçların kolay şekilde çeşitlenmesine imkan verip, görsel tasarımı daha verimli hale getirmiştir. Tasarım dijital ortamda gerçekleştirildiği süreç sonrası çıktılar, grafik tasarım alanında uygulanabileceği gibi mimari veya endüstriyel tasarımla ilişkili uygulama alanlarında da kullanılabilir. Ayrıca, üç boyutlu ortamda hazırlandığı için gerekli süreçlerden sonra fiziksel bir çıktıya dönüştürmekte mümkündür. Nihai olarak görsel tasarımda algoritma kullanımı tasarımı sürecinin potansiyelini önemli ölçüde arttırmıştır.

Algoritma çalışma prensibini anlatabilmek için geleneksel bir yöntemle algoritma kullanılmadan içerik hazırlanmış olsaydı, değer taşıyan bir dikdörtgen çubuğun, doğru konumlanması için iki pozisyon arasında tek bir hareket verilmesi gerekecek ve bu hareket için iki tane anahtar kare kullanılacaktı (Şekil 40).

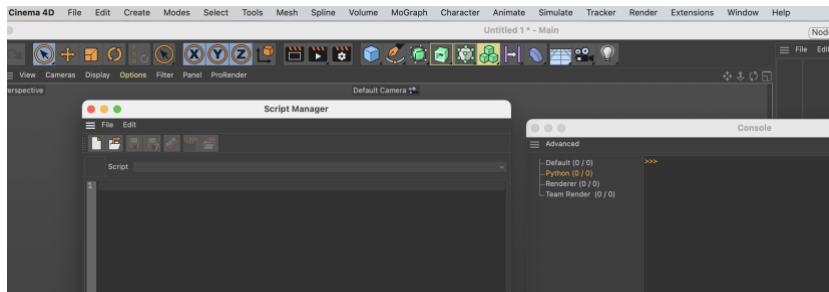


Şekil 40: After Effects programı içerisinde bir görselin iki farklı pozisyon değeri arandaki hareket için kullanılan anahtar kare.

Tasarımı yazar tarafından gerçekleştirilmiş görsel.

Hareketlendirilmesi gereken 14 adet dikdörtgen görseli, doğru konumları kesin olarak biliniyorsa eğer, iki farklı konum arasında tek bir hareket için toplam 28 adet anahtar kare oluşturulmasını gerektirecektir. Ancak bu durum algoritmanın karşılaştırmalı içeriğine aykırı olacağından, algoritmanın kullanıldığı örnekte olduğu gibi doğru değeri göstereceği konuma hareket etmesi için sürekli pozisyonu değiştirilmesi gerekmektedir. 14 dikdörtgen çubuğun, 14 farklı konuma hareket edebileceği düşünüldüğünde, doğru konumla ilgili toplam olasılık sayısı geleneksel yöntemler için uygulanması mümkün olmayan rakama ulaşacaktır. Bir hareket için 2 anahtar kare verilmesi gerektiği göz önüne alınırsa, konum olasılığın 2 katı anahtar kare oluşturulması gerekecektir. Bu durumda geleneksel yöntemlerle tasarım sürecindeki uygulama ve zamanın maliyeti çok ağırlaşacağı için görsel bir sonuç beklenmesi mümkün olmayacaktır.

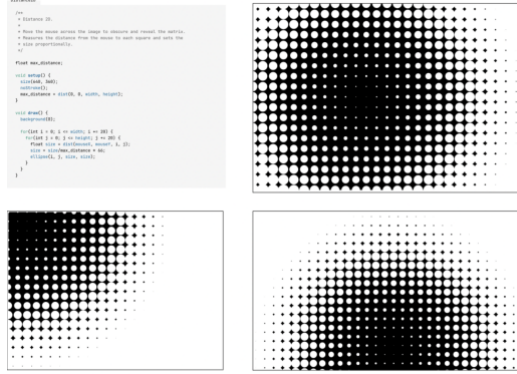
Bilgisayar bilimine ait bir araç olarak yazılım, bilgisayara yapması gerekeni anlatan talimatlardır ve bilgisayardaki sistemin çalışmasıyla ilgili programların, prosedürlerin ve sürekli yapılan eylemlerin tümüdür (Britannica, 2023). Sanat ve tasarım alanında birçok program içeriğinde aynı amaçla kullanıldığı tespit edilmiş ve bilgisayarlara tasarım problemlerinin ifadesine yönelik aracılık ettiği belirlenmiştir. Görsel tasarım alanındaki birçok uygulama aracında da yazılımın tasarım sürecinde kullanılması için özel alanlar olduğu gözlemlenmiştir (Şekil 41).



Şekil 41: Üç boyutlu grafik tasarım programı Cinema 4D'nin Python yazılımına özel içerdiği paneller.

Tasarımı yazar tarafından gerçekleştirilmiş görsel.

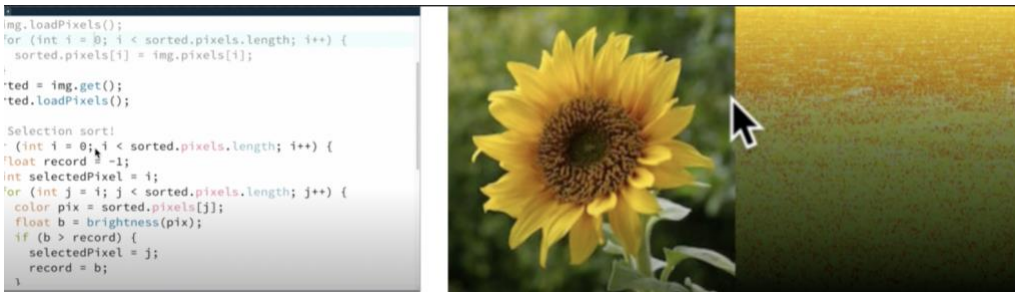
Ayrıca, tamamen yazılımla tasarım yapılmasına imkan sağlayan Processing gibi görsel tasarım programlarının olduğu ve hazır sunulan tasarım programlarının aksine, içerisindeki tüm görsel formların yazılımla inşa edildiği ve hazır araçların kullanılmadığı tespit edilmiştir. Görsel tasarımda, etkileşimli tasarımlar yapılabilmesi için güçlü ve esnek bir ortam sunduğu gözlemlenmiştir (Şekil 42-43-44-45). Bu tür programlarla hazırlanan görsel tasarımlar, hedef kitleye veya proje amaçlarına göre, grafik tasarımla ilişkili herhangi bir uygulama alanında kullanılabilirliği gibi endüstriye tasarıma veya mimarlık gibi görsel tasarıma yönelik alanlarda da işlevsel olarak kullanılabilir.



Şekil 42-43-44-45: Processing programı içerisinde, Mouse hareketlerine tepki verebilen görsel tasarım sürecinin yazılımla gerçekleştirilmesi.

Kaynak: <https://processing.org/examples/distance2d.html>

Yazılım aracılığıyla görsel form detaylarının tasarlanabildiği gibi algoritma veya prosedür gibi dijital araçta görsel tasarım sürecinde yazılımla inşa edilerek kullanılabileceği belirlenmiştir (Şekil 46-47).

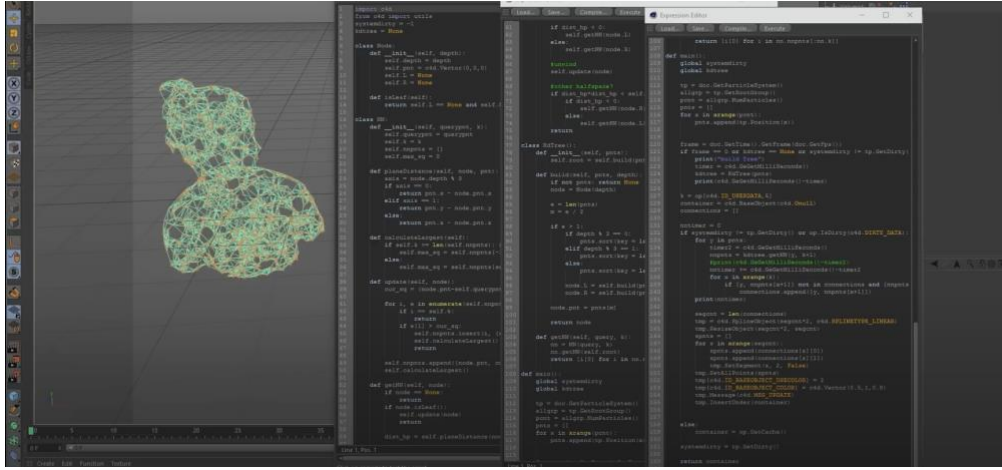


Şekil 46-47: Pixel Sorting Algoritmasının yazılımla hazırlanarak, fotoğraf üzerinde uygulanması.

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=JUDYkxU6J0o>

Kod, bilgisayara talimatlar verebilmek için kullanılan semboller ve kurallardan oluşmaktadır. Bir görevin veya mesajın iletilmesinde harf veya rakamları temsil etmek için kullanılan işaret sistemi olarak tanımlanmaktadır (Atwood, 2004, s. 6). Tasarım sürecinde alınan kararların özellikle bilgisayara iletilmesi görevinde yoğun olarak kullanıldığı tespit edilmiştir (Şekil 48).

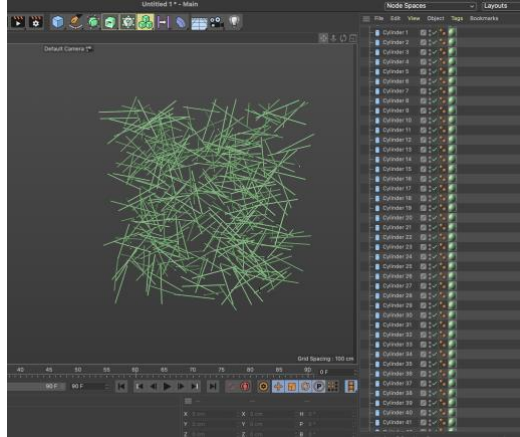
Kodlamanın görsel tasarım sürecine katkısı, özellikle küçük parçacıkların bir bütün gibi davranış göstermesini amacıyla olduğu gözlemlenmiştir.



Şekil 48: Üç boyutlu tasarım aracı olan Cinema 4D içerisinde, sahnede yer alan tasarımı hazırlamak için yazılmış Python kodları.

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=DtFXdJ8Gjwg>

Kodlamanın görsel tasarımdaki etkileri olmadan, örnek görseldeki gibi geleneksel yöntemlerin kullanıldığı bir tasarım sürecinde benzer bir formu yakalamak, uygulamadaki artan işçilik ve zaman maliyetleri açısından mümkün olmayacağı görülmüştür (Şekil 49).

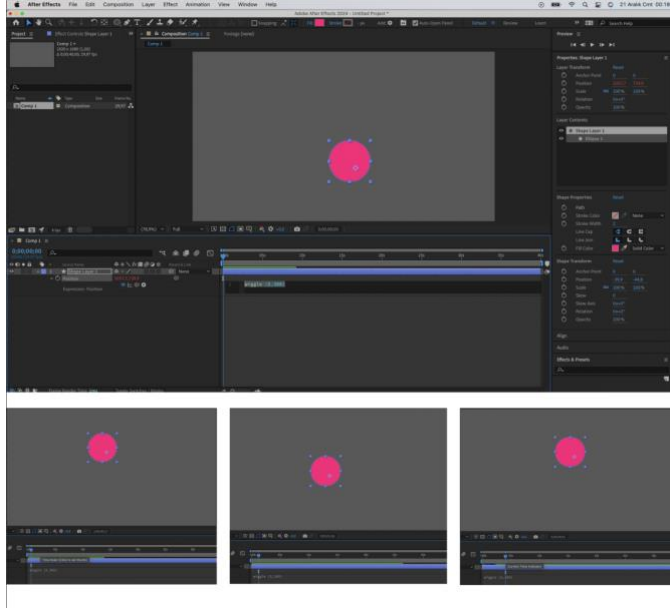


Şekil 49: Üç boyutlu tasarım aracı olan Cinema 4D içerisinde, geleneksel yöntemlerle 437 adet silindirik kullanılarak hazırlanmış görsel form.

Kaynak: Tasarımı yazar tarafından gerçekleştirilmiş görsel.

En küçük kod parçasının bile görsel tasarımda büyük ölçekli değişikliklere sebep olabileceği tespit edilmiştir. Hareketli grafik tasarımların uygulandığı After Effects programı içerisinde görsel öğeler ve kompozisyonlar üzerinde kullanılabilen “wobble” kod parçası bu duruma iyi bir örnek olabilir. Örneğin dairesel bir öğenin pozisyon değerine yazılan “wobble (5,50)” kod parçası, dairenin rastgele konumlar arasında sürekli hareket halinde olmasını sağlamıştır

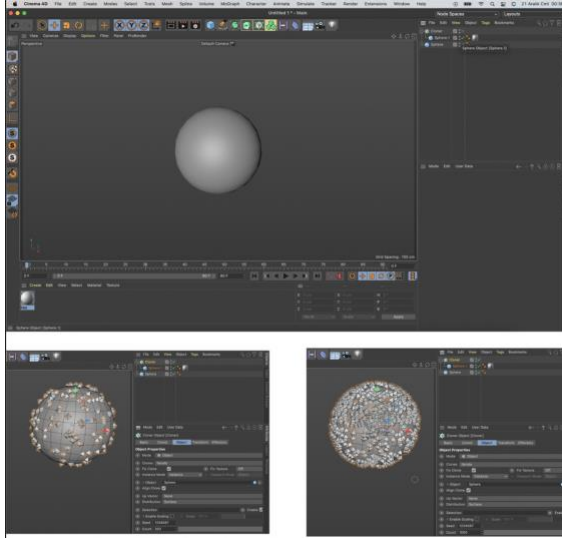
(Şekil 53-54-55-56). Bu kod parçasısüreç içerisindeki uygulama maliyetleri azaltmış ve süreci hızlandırmıştır. Bu yöntem, yağmur ve kar gibi simülasyona yönelik efektlerin hızlı şekilde tasarlanabilmesini katkı sunabilir. Ancak bu pozisyon değerlerinin geleneksel yöntemlerle tek tek anahtar kare olarak verilmesi, bir tane öge için mümkün olsa da karmaşık sahnelerdeki çok fazla öge için oldukça maliyetli bir işçiliğe dönüşecektir.



Şekil 53-54-55-56: After Effects programında kod parçacıklarının tasarım sürecinde kullanımı ve etkisi.

Kaynak: Tasarımı yazar tarafından gerçekleştirilmiş görsel.

Prosedür, işlem veya yöntem olarak tanımlanabilir. Algoritma tanımlarında yer alan ve art arda uygulanarak algoritmayı amacına ulaştıran görev parçacıklarıdır (TDK, 2023). Tasarım sürecinde birçok küçük işlemi bir arada tutarak, tek bir görevi yapabilmek için tekrar tekrar kullanıldığı tespit edilmiştir. Uygulama sürecinde alınan kararların sürekli tekrarlanmasının önüne geçtiği görülmüştür. Böylece görsel formların şekillendirilmesindeki benzer süreçleri hızlandırdığı için tasarım sürecindeki uygulama yükünü hafifleterek, sürecin daha verimli sürdürülmesini sağlamıştır. Örneğin, Cinema 4D içerisinde yer alan “çoğaltma (cloner)” aracı prosedürel tabanlı bir araç olarak, binlerce küçük parçanın, saniyeler içerisinde kolay şekilde yüzeyler üzerine uygulanabilmesini sağlamıştır (Şekil 50-51-52).



Şekil 50-51-52: Prosedür tabanlı Cloner aracıyla 1000 adet küçük parçanın farklı bir hedef yüzey üzerine uygulanması.

Kaynak: Tasarımı yazar tarafından gerçekleştirilmiş görsel.

Veri, anlam taşıma kapasitesi olan yapılandırılmış bilgidir ve potansiyel olarak dijital olan her bir bit ve bayt parçacığı veri olarak düşünülebilir (Murray, 2013, s. 63). Görsel tasarım sürecinde verinin birçok kullanımı olduğu gözlemlenmiştir ayrıca, sanatçı için bir ilham kaynağına da dönüşebilir (Şekil 57).

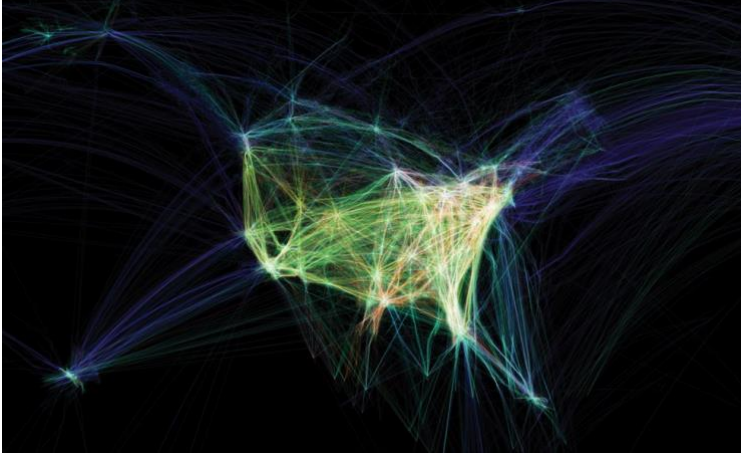


Şekil 57: Refik Anadol, California landscapes, 2023, Ai data painting.

Kaynak: <https://www.pilevneli.com/tr/exhibitions/75-refik-anadol-yasayan-tablolar-pilevneli-yalikavak/overview/>

Bu çalışmada sanatçı ve ekibi, verileri ekranlar, binalar, heykeller ve sürükleyici odalar gibi ifade biçimlerine dönüştürerek unutulmaz deneyimler yaratmak için bilgisayarlar tarafından üretilen dijital algoritmaları kullanmıştır (Plevneli, 2024). Ancak Anadol, çalışmalarında hangi veriyi işlediğini açıklasa da bu çalışmada olduğu gibi tasarım sürecinde veriyi nasıl görsel tasarıma dönüştürdüğüyle ilgili teknik anlaşılır bilgilere yer vermediği için hangi algoritmaları, nasıl bir teknikle kullandığı belirlenememiştir.

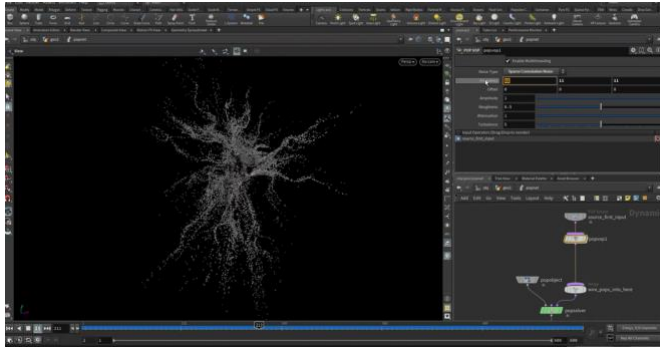
Veri, bilimsel amaçlarla çeşitli tasarım alanlarındaki ürün geliştirme, fikir oluşturma veya kullanıcı deneyimi iyileştirmelerine yönelik kullanılabileceği tespit edilmiştir (Şekil 58).



Şekil 58: Aaron Koblin, Flight Patterns, 2005, ABD Federal Havaçılık İdaresi tarafından kayıt edilmiş verilerin, uçakların havadaki hareketlerinin görselleştirilmesi için kullanılması.

Kaynak: <https://www.artsy.net/artwork/aaron-koblin-flight-patterns-1>

Veri, izleyicinin anlam katmanlarını keşfedeceği bir deneyim oluşturmaya yönelik görsel tasarım sürecinde işlenerek, sanatsal amaçlarla kullanılabilecek yapıda olduğu gözlemlenmiştir. Bu kullanımda, verideki herhangi bir değer alınarak, anlamı temsil edeceği görselle bağlantı kurması için ilgili bir parametreyle ilişkilendirilmektedir (Şekil 59).



Şekil 59: Nörobilimsel veri içerisinde alınan sayısal değerlerin, görsel formların oluşumu ve hareketlendirilmesiyle ilgili parametrelere atanarak görsel tasarım sürecinde kullanılması.

Kaynak: Tasarımı yazar tarafından gerçekleştirilmiş görsel.

Görsel tasarım sürecinde kullanılan dijital araçların birbiriyle bağlantılı olduğu ve bir diğerinin varlığını desteklemek için kullanıldığı belirlenmiştir. Özel bir kullanım amacı olmadığı sürece, tümleşik bir yapıda işledikleri için farklı alanlardaki kullanımlarında da benzer prensiplerle yürütülebileceği söylenebilir. Jeneratif sanat ve bilgisayarlı düşünce alanları, bilgisayar bilimi ile teknik ve teorik olarak yoğun bir temas halinde olduğu için alanların birlikte çalışmasının tasarım sürecini daha işlevsel hale getirdiği görülmüştür.

Birlikte kullanıldığı durumda, problem çözümü ve uygulama aşamalarında bilgi-işlem gücünün en etkili şekilde kullanılmasını sağlamıştır.

Araştırmayla belirlenen dijital araçların, verinin işlenerek kullanılabilmesini sağlayacak birçok önemli özellik barındırdığı gözlemlenmiştir. Verinin etkili şekilde kullanımı, tasarım alanında yenilik arayışına yönelik bir yol olabileceği düşünülmektedir. Öyle ki metin tabanlı veri görselleştirme aracı olarak yapay zeka, görsel tasarım alanında kendi sınırlarını zorlamaya başlamış ve bu zengin maddenin etkilerini ortaya koymuştur. Bu açıdan, alanda yeni bir teknik, bir eser, farklı bir bakış açısı veya yeni olan herhangi bir şeyi aramak için veriyi kullanmak, akılcıca bir yaklaşım olacaktır. Bu durumda bilgisayarlı düşünce ile ele alınan veri, jeneratif sanat pratikleriyle görselleştirilerek sanat alanında yeni ifade biçimlerinin keşfine öncülük edebilir. Ancak verinin nasıl görselleştirildiği ve hangi tekniklerin tasarım sürecinde kullanıldığına dair uygulama ile özümsemiş bilgiye literatürde ulaşılamamıştır. Bu durumun, sanat ve tasarım alanında ele alınması gereken önemli bir problem olduğu düşünülmektedir.

6. SONUÇ

Bilgisayarlı düşünce ve jeneratif sanat pratiklerinin bitlikte kullanılması, görsel tasarımda dijital araçların oldukça etkili kullanılmasını sağlamıştır. Dijital araçların bu kullanımı, görsel tasarım sürecindeki üretim potansiyelini çoğu yönden önemli ölçüde arttırdığı sonucuna varılmıştır. Bilgisayarlı düşüncenin üretim sürecindeki ilk etkileri, tasarım problemlerinde çözüme yönelik planları, bilgisayarın işleyiş prensiplerine yakınlaştırdığı için uygulamaların oldukça hızlı gerçekleşmesini üzerinedir. Bu durum kritik bir unsur olan zamanın, süreç içerisinde daha etkili bir şekilde kontrol edilebilmesine katkı yapmıştır. Bu açıdan dijital araçlarla çözümü planlamak, geleneksel yöntemlerle gerçekleştirilen deneysel süreçlere göre çok daha kolay şekilde sonuca ulaşmayı sağlamıştır. Ayrıca dijital araçların olduğu süreç planı, bilgisayarlı düşünce yöntemlerine uygun olduğu için tasarım süreci parçalara bölünmüş ve yönetimi de kolaylaştırmıştır.

Dijital araçların görsel tasarım sürecindeki önemli etkisi, uygulama tekniklerini geliştirerek daha işlevsel hale getirmesi üzerine olduğu sonucuna varılmıştır. Örneğin uygulama tekniği olarak bir algoritmanın yazılımla bilgisayara ifade edilerek, görsel formların üretimi için kullanılması, uygulama ve işçilik maliyetlerini önemli ölçüde azaltmıştır. Geleneksel yöntemlerle yapılması mümkün olmayan karmaşık sahneler ve yorucu kompozisyonlar hızlı şekilde tasarlanabilir olmuştur. Sonuç olarak uygulama sürecinde işçilik maliyetleri azalmıştır. Uygulama tekniklerinin gelişmesi aynı zamanda görsel sonuçlarında verimliliğini arttırmıştır. Böylece, bir tasarım süreci, diğer bir tasarım sürecine ilham olabilecek sonuçların oluşmasını sağladığı sonucuna ulaşılmıştır. Tekniklerin işlevsel durumunun iyileşmesi,

tasarım süreci sonrası yapılacak deęişikliklerin ve farklı görsel türevlerin de parametreler üzerinden hızlıca gerçekleştirilebilmesini sağlamıştır. Ayrıca, dijital araçların bir teknik olarak kullanılması, sanat ve tasarım alanına yeni teknolojilerin daha hızlı uyum sağlamasını kolaylaştırabileceęi sonucuna ulaşılmıştır.

Bilgisaymsal düşünce yöntemleri ve jeneratif sanat pratiklerinin birliktelięi, tasarım problemlerinin çözümünden, görsel form olarak temsil edilmesine kadar tüm sürecin bir bütün halinde yürütülmesi ve tasarım potansiyelinin artırılması için görsel tasarımda oldukça önemli olduęu sonucuna varılmıştır. Ancak, dijital araçların her iki alan içerisinde farklı kullanım amaçları olduęu da gözlemlenmiştir. Her iki alan içerisinde, algoritmik süreçler olduęu tespit edilmiştir. Jeneratif sanat pratiklerinde algoritmalar sanatsal üretim sürecinde değerlendirilirken, bilgisayarlı düşünce alanında problemlerin çözümüne yönelik farklı bir amaçlara hizmet edebildięi görülmüştür.

Her iki alanın ortak şekilde kullandığı bir dięer araç ise yazılımdır. Yazılım dilleri, bilgisayarlı düşünce alanında, problemlerin adım adım çözümlenmesi ve algoritmaların yürütülmesi için kullanıldığı gözlemlenmiştir. Jeneratif sanat pratiklerinde ise üretime katkı sağlayacak sistemin tanımlanması için kullanılmaktadır. Her iki alan için de sistematik bir yürütme gerçekleştirmek amacıyla kullanıldığı sonucuna varılmıştır. Yazılımın bir alt parçacıkları olan kodlar, her iki alan içerisinde, dijital araçların var edilmesi ve etkin kullanımıyla ilgili önemli rolleri üstlenmekte olduęu gözlemlenmiştir. Örneğin tasarım sürecinde hazır sunulan uygulama araçlarıyla, yazılım ve prosedürler gibi dijital araçlar arasında bağlantı kurabilmektedir. Aynı şekilde, bilgisayarlı düşünce alanında da probleme çözüm üretirken sürecin küçük parçalara bölünmesi ve yönetilmesinde, bütüne hizmet edebilecek görevleri üstlendięi tespit edilmiştir.

Prosedür, belirli işleri yürütebilmek için planlanmış hazır işlev blokları olarak her iki alanda önemli görevleri yürütmektedir. Jeneratif sistemlerin tanımlanmasında, belirli aynı görevlerin farklı durumlara özgü gerçekleştirilmesi amacıyla süreç yönetimini hızlandırdığı sonucuna ulaşılmıştır. Bilgisayarlı düşünce alanında özellikle çözümün planlanması sürecinde, aynı görevleri yürütmek için verimli bir şekilde kullanılabilen dięer düşünölmektedir.

Veri, dijital bir bilgi kaynaęı olarak bilgisayarlı düşünce alanında teorik olarak kullanılırken, jeneratif sanat içerisinde aynı amaçla kullanılabilen dięer görsel tasarım sürecinde bir malzeme olarak işlenebildięi sonucuna ulaşılmıştır. Süreçte kullanılan dięer dijital araçlarla işlenebileceęi ve görsel tasarım alanında sanatsal deneyimlere yönelik kullanılabilen dięer tespit edilmiştir. Ancak, verinin sanatsal olarak görselleştirilmesiyle ilgili çeşitli görsel kaynaklara ulaşılsa da nasıl bir teknikle uygulandığı, hangi algoritmaların ne amaçla kullanılabilen dięer

görsel temsilin neye göre gerçekleştiği gibi detaylara literatürdeki Türkçe kaynaklarda ulaşamamıştır.

Tasarım sürecine birçok olumlu etikleri olan bilgisayarlı yaklaşım ve jeneratif sanat pratiklerinin olumsuz yönleri de görsel tasarımı etkileyebilmektedir. Bu alanların etkin kullanımında, süreçteki bazı sorumluluklar donanıma kaydırıldığı için bilgisayar parçaları belirli bir bilgi-işlem gücü gerektirmektedir. Bu güç, performansı yüksek parçalarla açığa çıkacağından, tasarımcıyı finansal olarak zorlayabilecek durumlar oluşturabilir. Özellikle güçlü grafik kartları, işlemciler ve bellek gibi parçalar, görsel tasarım projelerini bütçe yönünden zorlayacak yüksek maliyetlere sahiptir. Ayrıca dijital araçlar yoğun olarak bilgisayar bilimlerine ait yöntemler olduğu için tasarımcının bu araçlar üzerinde gerekli becerilere ulaşabilmesi de farklı bir uzmanlık alanlarından eğitim almasını gerektirecektir. Ancak bir tasarımcı için günümüzde bu eğitim içeriğine ulaşabilmek zor olmayacaktır. Çevrimiçi kaynaklar ve platformlar sayesinde, bu tür beceriler daha erişilebilir hale gelmiştir.

KAYNAKÇA

- Aho, V. A. (2012). What is computation? Computation and computational thinking, *The Computer Journal*, 55(7), 832-835. doi.org//:10.1145/1895419.1922682
- Anderson, N. D. (2016). A Call for Computational Thinking in Undergraduate Psychology. *Psychology Learning & Teaching*, 15(3), 226-234. doi:10.1177/1475725716659252
- Atwood, J. (2012). *Effective programming: more than writing code*. CreateSpace Independent Publishing Platform
- Barr, V. ve Stephenson, C. (2011). Bringing computational thinking to K-12. *ACM Inroads*, 2(1), 48-54. doi:10.1145/1929887.1929905
- Beecher, K. (2017). *Computational Thinking, a beginner's guide to problem solving and programming*. England: BCS Learning & Development Ltd
- Britannica. (2023). *Software*. Erişim Tarihi: 03.02.2024, <https://www.britannica.com/technology/software>
- Bundy, A. (2007). *Computational Thinking is pervasive*. Erişim Tarihi: 22.5.2023, <https://www.inf.ed.ac.uk/publications/online/1245.pdf>
- Curzon, P. ve McOwan P. W. (2018). *Computational Thinking*. Germany: Springer
- Çölkesen, R. (2017). *Veri yapıları ve algoritmalar*. Ankara: Papatya Yayıncılık Eğitim A.Ş.
- Dehlinger, H. (2020). Generative Art. *Journal of Mathematics and the Arts*, 14(1-2), 33-36. doi:10.1080/17513472.2020.1729058
- Denning, P. J. ve Tedre, M. (2019). *Computational Thinking*. London: MIT Press.
- Dion, L., Neumann, D. M. (2021). *Teaching Computational Thinking, An integrative approach for middle and high school learning*. Cambridge: MIT Press.
- Furber, S. (2012). *Shut down or restart? The way forward for computing in UK schools*. London: The Royal Society.
- Galanter, P. (2016). Generative art theory. Paul, C. (Ed.) *A companion to digital art*. 181-202. West Sussex: Willey Blackwell.
- Galanter, P. (2013). *What is Generative Art? Complexity Theory as a Context for Art Theory*. Erişim Tarihi:12. 10.2023. https://www.philipgalanter.com/downloads/ga2003_paper.pdf.
- Gurari, E. (1989). *An introduction to the theory of computation*. Ohio: Computer Science Press
- Hencs, A. (2023). *What is Generative Art? From Seminal Experiences to New Frontiers*. Magazin.eartland.com, Erişim Tarihi: 22.4.2024. <https://magazine.artland.com/generative-art/#:~:text=Defined%20as%20art%20that%20was,biological%2C%20can%20describe%20this%20system>.
- Karasar, N. (2017). Bilimsel araştırma yöntemi. İstanbul, Nobel Akademik Yayıncılık.
- Leach, N. (2009). Digital Morphogenesis. *Architectural Design*, 79(1), 32-37. doi:10.1002/ad.806

McCormack, J., Bown, O., Dorin, A., McCabe, J., Monroe, G., ve Whitelaw, M. (2014). Ten questions concerning generative computer art. *Leonardo*, 47(2), 135–141. doi.org/10.1162/LEON_a_00533

Monro, G. (2009). Emergence and Generative Art. *Leonardo*, 42(5), 476–477. doi:10.1162/leon.2009.42.5.476

Murray, S. (2013). *Interactive data visualization for the web*. California: O'REILLY Media.

National Research Council. (2010). *Report of a workshop on the scope and nature of computational thinking*. Erişim Adresi: <https://nap.nationalacademies.org/catalog/12840/report-of-a-workshop-on-the-scope-and-nature-of-computational-thinking>

Prusinkiewicz, P. and Lindenmayer, A. (2004). *The Algorithmic Beauty of Plants*. Erişim Tarihi: 11.2.2024, <https://algorithmicbotany.org/papers/abop/abop.pdf>

Pilevneli, (2023). *Refik Anadol, Yaşayan Tablolar*, Erişim Tarihi: 22.09.2023, <https://www.pilevneli.com/tr/exhibitions/75-refik-anadol-yasayan-tablolar-pilevneli-yalikavak/overview/>

Russel, S. (2019). *Human compatible artificial intelligence and the problem of control*. Penguin Random House LLC

Soddu, C. (1998, Aralık). *Argenia, a generative natural design. Jeneratif sanat konferansında sunulan bildiri*, Milan Polytechnic Üniversitesi, İtalya. Erişim Adresi: <https://www.generativeart.com/on/cic/ga98/book/0.pdf>

TDK (2023). Prosedür. Erişim Tarihi: 13.10.2023, <https://sozluk.gov.tr/>

Tempel, M. (2017). Generative art for all. *Journal of Innovation and Entrepreneurship*, 6(1), 1-14. doi:10.1186/s13731-017-0072-1

Txstate, (2023). *Top down design*. Erişim Tarihi: 22.09.2023, <https://userweb.cs.txstate.edu/~js236/201712/cs1428/topdowndesign.pdf>

Wing, J. M. (2014). *Computational thinking benefits society*. Erişim Tarihi: 13.10.2023, <http://socialissues.cs.toronto.edu/index.html%3Fp=279.html>

Wing, J.M. (2017). *Computational thinking's influence on research and education for all*. Italian Journal of Educational Technology, 25(2), 7-14. doi: 10.17471/2499-4324/922

İSTANBUL BİENALLERİ'NDE TARİHİ MEKAN VE ESER İLİŞKİSİNİN FELDMAN MODELİYLE ANALİZİ: BEŞ ÖRNEK MEKAN*

TERLAN MEHDİYEVA AZIZZADE**, SELİN GÖZÜKAN***

ÖZ

Bu makale, İstanbul Bienalleri'nde sergilenen sanat eserleri ile tarihi mekanlar arasındaki ilişkiyi "Feldman Modeli" çerçevesinde incelemektedir. Araştırmanın odak noktası, mekanların sanat eserlerinin algılanmasındaki etkilerini belirlemektir. Bu amaçla, Feldman Modeli kullanılmıştır. Edmund Burke Feldman tarafından geliştirilen Feldman Modeli, sanat eserlerinin analizinde kullanılan sistematik bir yaklaşım sunarak, sanatın mekansal bağlamını daha iyi anlamaya yardımcı olmaktadır. Sanatın mekansal bağlamı, eserlerin algılanmasında genellikle göz ardı edilen ancak eserlerin algılanmasında kritik rol oynayan bir unsurdur. 1987 yılından bu yana düzenlenen İstanbul Bienalleri, çağdaş sanatın gelişimine katkıda bulunurken kullanılan mekanların tarihi ve kültürel değerlerini de öne çıkarmaktadır. Bu çalışma, Müze Gazhane, Yerebatan Sarnıcı, Rum Okulu Galata, Küçük Mustafa Paşa Hamamı ve Ayasofya Hamamı gibi seçilmiş beş önemli mekandaki sergilerin, bu mekanlarla nasıl etkileşime geçtiğini analiz etmektedir. Mekanların tarihi ve mimari özellikleri, sanat eseri ile olan etkileşimlerinde belirleyici bir rol oynamaktadır. Bu analiz, tarihi mekanların sanat eserlerine kattığı derinliği ve izleyici üzerindeki etkilerini ortaya koymayı amaçlamaktadır. Araştırma, İstanbul Bienalleri'nde kullanılan tarihi mekanlar ile sanat eserleri arasında iki farklı bağın kurulduğunu ortaya koymuştur. Birincisi, mekanın tarihi ve işlevsel yönleri üzerinden oluşan anlamsal bağdır; bu, eserlerin derinliğini ve anlamını artırmaktadır. İkincisi ise, mekanın fiziksel özelliklerine odaklanarak görsel bir bağ kurulmasıdır; bu durum, eserlerin etkisini güçlendirmektedir. Feldman Modeli'nin kullanımı, bu etkileşimleri daha sistematik bir şekilde analiz etmeye olanak tanımış, sanat eserleri ile mekan arasındaki ilişkilerin derinlemesine anlaşılmasını sağlamıştır.

Anahtar Kelimeler: Bienal, Etkinlik, Mekan, Sanat, Tarihi Yapı.

* Bu makale, Selin Gözükân'ın Doç.Dr. Terlan Mehdiyeva Azizzade danışmanlığında yürütülen Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Sanat Kuramı ve Eleştiri Anabilim Dalı "Tarihi Mekanlarda Gerçekleştirilen Sanatsal Etkinliklerde Eser-Mekan İlişkisi, Mekansal Zorluklar ve Çözümler: İstanbul Bienalleri Üzerine Bir İnceleme" başlıklı Yüksek Lisans tezinden hareketle oluşturulmuştur.

** Doç. Dr. , Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Temel Eğitim, terlanm@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0003-0883-8169>.

*** Yüksek Lisans, Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sanat Kuramı ve Eleştiri, gozukanselin@gmail.com, <https://orcid.org/0009-0002-3743-5924>.

**** İki yazar da çalışmaya eşit oranında katkıda bulunmuşlardır. Çalışmada herhangi bir destek ve teşekkür beyanı veya çatışma beyanı yoktur.

ANALYSIS OF THE RELATIONSHIP BETWEEN HISTORICAL VENUES AND ARTWORKS AT THE ISTANBUL BIENNIALS USING THE FELDMAN MODEL: FIVE CASE VENUES*

TERLAN MEHDİYEVA AZIZZADE**, SELİN GÖZÜKAN***

ABSTRACT

This article examines the relationship between artworks displayed at the Istanbul Biennials and historical venues within the framework of the Feldman Model. The focus of the research is to determine the effects of these venues on the perception of the artworks. To achieve this, the "Feldman Model" has been utilized. Developed by Edmund Burke Feldman, the Feldman Model provides a systematic approach to the analysis of artworks, helping to better understand the spatial context of art. The spatial context of art is a critical element that is often overlooked but plays a significant role in how artworks are perceived. Since 1987, the Istanbul Biennials have contributed to the development of contemporary art while highlighting the historical and cultural values of the venues used. This study analyzes the interactions of selected five important venues, including Müze Gazhane, Yerebatan Cistern, Rum School Galata, Küçük Mustafa Paşa Hamamı, and Ayasofya Hamamı, with the exhibitions held within them. The historical and architectural features of these venues play a decisive role in their interaction with the artworks. This analysis aims to reveal the depth that historical venues add to artworks and their effects on the audience. The research demonstrates that two distinct connections are established between the historical venues used in the Istanbul Biennials and the artworks. The first connection is an interpretive bond created through the historical and functional aspects of the venues, which enhances the depth and meaning of the artworks. The second connection focuses on the physical characteristics of the venues, establishing a visual bond that enriches the artistic experience of the audience and strengthens the impact of the artworks.

Keywords: Biennial, Event, Venue, Art, Historical Building.

* This article is based on the master's thesis titled " Artwork-space relationship in artistic events held in historical venues, spatial challenges, and solutions: A case study on Istanbul Biennials" conducted by Selin Gözükan under the supervision of Assoc. Prof. Terlan Mehdiyeva Azzizade at the Akdeniz University Institute of Fine Arts, Department of Art Theory and Criticism.

** Assoc. Prof., Akdeniz University, Fine Arts Faculty, Elementary Education Department, terlanm@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0003-0883-8169>.

*** Master's degree, Akdeniz University, Fine Arts Faculty, Art Theory and Criticism Department, gozukanselin@gmail.com, <https://orcid.org/0009-0002-3743-5924>.

1. GİRİŞ

Günümüzde sanat, sanatçının bir ifadesi olmaktan öte aynı zamanda farklı bakış açılarını bir araya getiren bir platform görevi görmektedir. Sanat mekanlarının dönüşümü ile sanat faaliyetlerinin düzenlendiği mekanlar, alışlagelmiş beyaz zemin üzerinde ve eserlerin ardı sıra dizilmesi ile sergilenen mekanlar olmanın çok ötesine geçmiştir. Mekanlar, sanat eseri ile içinde bulunduğu mekanın etkileşimde olduğu bir alan haline gelmiştir. Böylece, sanat nesnesinin içinde bulunduğu atmosfer ile kurduğu ilişki eserin yalnızca kendi için değil sergilendiği ortam ile de bir bütün oluşturmasını sağlamaktadır. Sergilenen eserler ile mekanlar arasındaki uyum, izleyici deneyimini derinden etkileyen unsurlardan olabilmektedir. Bu nedenle, mekan sanat eserinin tamamlayıcısı konumunda olabilmektedir (Gözükan, 2024).

Günümüz sanat etkinliklerinde mekanın rolü kimi zaman göz ardı edilmektedir. Çoğu zaman, sergi alanlarının sadece birer fon olarak görülmesi, sanat eserlerini önemli ölçüde etkileyebilir. Mekanın potansiyeli tam olarak değerlendirildiğinde, eserlerin izleyiciyle kurduğu bağ daha derin ve anlamlı hale gelebilmektedir. Bu bağlamda, mekanın sunduğu olanaklar, sanat eserinin algılanışını ve izleyici deneyimini şekillendiren kritik bir unsurdur. Bu nedenle, mekan seçimi ve düzenlemesi, sanat etkinliklerinin başarısı için kritik bir faktördür. Sergi mekanlarının karakteri, izleyiciye sunulan deneyimin niteliğini belirlemede önemli bir rol oynamaktadır.

Bu çalışmanın hipotezi, İstanbul Bienali'nde eser ve sergi mekanı arasındaki bağlantıyı incelemektir. Araştırmanın amacı, sanat nesnelerinin mekan ile etkileşiminin önemi ve bu etkileşimin izleyiciler üzerindeki etkilerinin derinlemesine anlaşılmasını sağlamaktır. Literatür tarandığında bu konu hakkında akademik çalışma eksikliğine tanık olunmuş ve bu önemli boşluğun doldurulması amaçlanmıştır. Bu bağlamda, mevcut literatürdeki eksiklikler, araştırmanın önemini artırmaktadır. Bu durum bir eksiklik olarak görülerek, bu araştırmada birkaç soru ekseninde gidilmiştir: İlki, İstanbul Bienallerinde sergilenen eserler ile mekan arasında bir bağ var mıdır? İkincisi, mekanın karakteri ve kimliği sanat etkinliğinin genel atmosferini nasıl etkilemektedir? Son olarak, Feldman Modeli çerçevesinde, sergilenen eserlerin mekanla olan ilişkisi nasıl yorumlanabilir ve bu ilişki sanat eserinin anlaşılmasını nasıl etkiler? Bu sorular, araştırmanın kapsamını belirleyecek ve elde edilecek bulguların yönlendirilmesinde önemli bir çerçeve oluşturacaktır. Ayrıca, bu çalışmanın sonuçları, sanat mekanlarının seçimi ve düzenlenmesi konusunda gelecekteki etkinlikler için yol gösterici bir kaynak sağlayabilir. Sonuç olarak, sanat eserlerinin ve mekanların ilişkisi, izleyici deneyimini derinleştirirken, sanatın daha geniş bir bağlamda nasıl algılandığını anlamamıza da katkıda bulunacaktır.

2. LİTERATÜR TARAMASI

İstanbul Bienali'nin tarihi mekanlarda gerçekleştirilmesi, sanat nesnesinin sunumunu sadece estetik boyutta değil, aynı zamanda kültürel ve tarihsel bir bağlamda anlamdırmayı

gerektirmektedir. Literatür tarandığında, bu mekanların mimari özelliklerinin, tarihsel önemi ve kültürel bağlamın sergilenen eserle etkileşimi hakkında akademik çalışma eksikliğine tanık olunmuştur ve bu önemli boşluğun doldurulması amaçlanmıştır. Bu durum bir eksiklik olarak görülerek, bu araştırmada birkaç soru ekseninde gidilmiştir: İlki, İstanbul Bienalleri'nde sergilenen eserler ile mekan arasında bir bağ var mıdır? İkincisi, mekanın karakteri ve kimliği sanat etkinliğinin genel atmosferini nasıl etkilemektedir? Son olarak, Feldman Modeli çerçevesinde, sergilenen eserlerin mekanla olan ilişkisi nasıl yorumlanabilir ve bu ilişki sanat eserinin anlaşılmasını nasıl etkiler?

2. 1. İstanbul Bienali'nin Mekan Tercihi

İstanbul Bienali 1987 yılından bu yana uluslararası çapta genellikle iki yılda bir düzenlenen önemli bir sanat etkinliğidir. Bu etkinlik, bilgi paylaşımını teşvik etmekte ve geniş bir izleyici kitlesini bir araya getirmektedir. Sergi alanında sunulan çeşitli programlar, paneller ve atölye çalışmaları, sanat dünyasındaki güncel gelişmeleri ve tartışmaları takip etme fırsatı sunmaktadır. Bu etkinlik, yerel ve uluslararası sanat bağlamları arasındaki diyalogu destekleyerek katılımcılara kapsamlı bir eğitim deneyimi sunmaktadır. İstanbul Kültür ve Sanat Vakfı (İKSŞ) tarafından organize edilen bu bienal, sanatsal etkileşimi ve öğrenme fırsatlarını genişletmektedir. İstanbul Bienali, şehirdeki çeşitli mekanlarda sergiler, atölye çalışmaları ve konferanslar gibi etkinliklere ev sahipliği yapmaktadır. Her edisyon için farklı bir tema etrafında şekillenen bienal, uluslararası sanatçıları bir araya getirerek çağdaş sanatın farklı formlarını sergilemektedir. Yerli ve yabancı sanatçıların eserlerini keşfetmek için bir platform sağlayarak İstanbul'un kültürel ve sanatsal çeşitliliğini vurgularken şehrin uluslararası alandaki varlığında güçlendirmektedir. Bu sayede, İstanbul Bienali sadece sanatsal bir platform değil aynı zamanda farklı kültürel bakış açılarının karşılıklı etkileşimini sağlayan bir köprü görevi görmektedir.

Sanat eserlerinin sergilenmesi süreci, sanatçının mesajını izleyiciye iletme noktasında kritik bir öneme sahiptir. Sergi mekanlarının atmosferi ve fiziksel özellikleri, eserlerin algılanma biçimini doğrudan etkilerken, İstanbul Bienali gibi büyük ölçekli sanat etkinlikleri bu etkileşimi daha derinleştirmektedir. İstanbul Bienali'nin farklı dönemlerde gerçekleştirdiği uygulamalar ve mekan seçimleri, şehrin tarihi ve kültürel dokusunu çağdaş sanatla harmanlayarak önemli bir rol oynamıştır. İlk bienalden itibaren, mekanların seçimi ve düzenlenmesi sırasında karşılaşılan zorluklar, sanat eserlerinin mekansal bağlamda nasıl sunulacağına dair değerli deneyimler kazandırmıştır. Bu süreç, sanat izleyicisinin pasif bir gözlemci olmanın ötesine geçerek aktif bir katılımcı haline gelmesine ve sergi mekanlarının sanat eserleriyle bütünleşen bir unsur olarak görülmesine katkıda bulunmuştur.

Ayrıca, bienalin her yıl farklı mekanlarda düzenlenmesi, İstanbul'un tarihi ve kültürel dokusunu sanatla buluşturarak şehirdeki sosyal ve kültürel dinamikleri canlandırmaktadır. Bu çok yönlü yaklaşım, İstanbul Bienali'ni sadece bir sanat etkinliği değil, aynı zamanda

şehirdeki kültürel yaşamı dönüştüren ve zenginleştiren bir deneyim haline getirmektedir. Bu sebeple İstanbul Bienali, sanat dünyasında önemli bir rol oynamanın ötesinde, İstanbul'un tarihi mekanlarını ve kültürel mirasını sanatseverlerle bir araya getiren özel bir etkinlik olarak da öne çıkmaktadır. Her edisyonda genellikle birden çok mekan seçilerek oluşturulan bienal rotasında, tarihi mekanların kullanımı ilk İstanbul Bienali'nden 2022'de düzenlenen 17. İstanbul Bienali'ne kadar sürekli olarak tercih edilmiştir. Bu mekanların sanatsal etkinliklerde kullanılması, kültürel mirasın daha geniş kitlelere tanıtılmasına ve korunmasına katkı sağlamaktadır (Güzel, 2015).

Bienalin tarihi mekanlarda yapılması, sanat eserleri ile mekanlar arasında derin bir etkileşim sağlamaktadır. İstanbul Bienali, sanatın ve mirasın birleştiği özel bir platform olarak, şehrin kültürel kimliğini ve zenginliğini vurgulama açısından büyük bir öneme sahiptir. Bienallerde tarihi mekanların tercih edilmesi, organizasyonun kapsamını ve deneyimini büyük ölçüde etkilemektedir. Bu mekanların incelenmesi, bienalin mekansal ve estetik tercihlerini anlamak, eser ile mekan arasındaki ilişkiyi doğru kavramak ve mekanın esere ve eserin mekana katkısını doğru bir şekilde değerlendirmek için önem taşımaktadır. Örneğin, Aya İrini veya Ayasofya Hamamı gibi tarihi mekanların sergiler için seçilmesinin sebeplerinden biri, bu mekanların sergi destekçileri ve özellikle yabancı ziyaretçiler için dikkat çekici olmalarıdır. Bu nedenle, İstanbul Bienali'nde kullanılan tarihi mekanların analizi, sanat ve mekan arasındaki etkileşimi derinlemesine anlamak ve bienalin sanatsal stratejilerini daha iyi değerlendirmek için kritik bir öneme sahiptir (Madra, 2003).

3. YÖNTEM

Bu çalışma, İstanbul Bienali'nde eser ve sergi mekanı arasındaki bağlantıyı incelemektedir. Araştırmanın amacı, sanat nesnelerinin mekan ile etkileşiminin önemi ve bu etkileşimin izleyiciler üzerindeki etkilerinin derinlemesine anlaşılmasını sağlamaktır. İstanbul Bienalleri'nde eser-mekan ilişkisini incelenirken Feldman Modeli yöntem olarak kullanılmıştır.

İstanbul Bienali'nin eserlerini derinlemesine anlamak ve eleştirmek için Feldman Model'inin uygulanması, bienalin sunduğu sanatsal çeşitliliği ve mekansal ilişkileri dört aşamalı sistematik bir yöntemle analiz ederek, hem sanat eserlerinin hem de sergi düzenlemelerinin daha kapsamlı bir şekilde değerlendirilmesine olanak tanımaktadır. Edmund Burke Feldman, sanat eğitimi ve eleştirisi alanında önemli katkılarda bulunmuş Amerikalı bir akademisyendir. Sanat eserlerini değerlendirmek ve eleştirmek için geliştirdiği sistematik yöntemlerle tanınır. Feldman, sanat eleştirisi için "araştırmacı sanat eleştirisi" modelini oluşturmuş ve bu model, sanat eserlerinin analizi için yapılandırılmış bir yaklaşım sunmuştur. Feldman, sanat eleştirisini dört ana kategori altında sınıflandırmıştır: Akademik Eleştiri, Basın Eleştirisi, Popüler Eleştiri ve Pedagojik Eleştiri. Bu sınıflandırma, eleştirinin farklı bağlamlardaki rolünü ve amacını anlamak için bir çerçeve sunar. Feldman Modeli, sanat eserlerini dört aşamada

sistematik bir şekilde ele alır: “Betimleme, Analiz, Yorumlama ve Yargılama” (Karabulut, Karakuzu, Konca, 2010).

Betimleme: Bu aşamada, incelenen sanat eseri detaylı bir şekilde tanımlanır. Sanat eserinin fiziksel özellikleri, konusu, kullanılan teknikler, boyutları, renkleri, kompozisyonu ve diğer görsel özellikleri betimlenir. Betimleme, eserin yüzeysel ve objektif bir tanımını sağlar ve eserin temel unsurlarını ortaya koyar.

Analiz: Sanat eserinin betimlenen özellikleri daha derinlemesine incelenir. Bu aşamada, eserin kompozisyonunun nasıl yapılandırıldığı, kullanılan renklerin ve formların nasıl bir etki yarattığı, ve eserin içerdiği sembollerin anlamı gibi konular ele alınır. Analiz, eserin yapısal ve görsel özelliklerini anlamaya yönelik bir derinlemesine değerlendirme sağlar.

Yorumlama: Analiz aşamasında elde edilen bilgiler doğrultusunda, sanat eserinin anlamı ve içeriği üzerine yorumlar yapılır. Eserin sanatçının niyeti, temaları, duygusal etkileri, toplumsal veya kültürel bağlamları gibi konular değerlendirilir. Yorumlama, analiz edilen özelliklerin birbiriyle ilişkilendirilerek derin bir anlama ulaşılmasını sağlar ve eserin daha geniş bir bağlamda nasıl yorumlanabileceğini ortaya koyar.

Yargılama: Son aşama olan yargı aşamasında, sanat eserinin değeri ve önemi değerlendirilir. Eserin estetik kalitesi, yaratıcılığı, teknik ustalığı, ifade gücü ve sanatsal etkisi gibi özellikleri değerlendirilir. Yargılama, eleştirmenin kişisel görüşlerini ve eleştiri kriterlerini içerir ve eserin genel başarısını ve sanatsal etkisini ölçmeyi amaçlar.

Feldman Modeli, sanat eleştirisinde kapsamlı ve sistematik bir yaklaşım sunarak sanat eserlerinin derinlemesine anlaşılmasına olanak tanır (Karabulut, vd. 2010).

Betimleme aşamasında mekan ve eserin temel unsurları tanımlanır; analiz aşamasında bu unsurların nasıl bir araya geldiği incelenir; yorumlama aşamasında ise mekanın sanat eserinin tematik ve duygusal bağlamına katkısı değerlendirilir. Son olarak, yargılama aşamasında, mekanın ve eserin birlikte oluşturduğu estetik deneyim genel bir değerlendirme ile ölçülür. Feldman Modeli, İstanbul Bienali gibi karmaşık ve çok boyutlu sanat etkinliklerinde mekan ve eser arasındaki ilişkiyi daha derinlemesine anlamak ve değerlendirmek için gerekli olan yapıyı ve çerçeveyi sunar. Bu sayede, bienalin mekansal stratejileri ve sanatsal etkileri hakkında daha kapsamlı ve eleştirel bir anlayış geliştirilebilir. Bu model, sergi mekanlarının tarihi ve kültürel bağlamlarıyla sanat eserleri arasındaki etkileşimin daha iyi anlaşılmasına olanak tanır. Ayrıca, sanat eserlerinin mekanla nasıl bütünleştiğini ve izleyici üzerindeki etkisini analiz ederek, sanatın mekansal deneyim üzerindeki rolünü derinlemesine incelemeye imkan sağlar. Feldman Modeli, böylece bienallerde sanat ve mekân arasındaki dinamik ilişkileri daha kapsamlı bir şekilde ortaya koyar ve sanatçılar ile izleyiciler arasındaki etkileşimin zenginliğini vurgular.

4. İSTANBUL BİENALİ MEKAN SEÇİMİ

Sergi mekanının atmosferi ve tarihsel bağlamı, sanat eserlerinin izleyici üzerindeki etkisini ve sanatçının iletmeye çalıştığı mesajı büyük ölçüde şekillendirir. Sanat eserinin yapımından izleyici ile buluşma anına kadar geçen sürede son basamak eserin sergilenme aşamasıdır. Sanatçının ürettiği eseri kurguladığı biçimde, iletmek istediği duygu ve fikirleri en doğru biçimde izleyiciye aktarabilmesi için eserin doğru bir şekilde sergilenmesi çok önemli bir unsurdur. Sergi mekanlarının tarihsel süreç içinde yaşadığı değişim ve dönüşüm, sürekli bir evrim göstererek günümüze kadar devam etmektedir (Tuğtağ, 2018). Eser kadar sergilendiği mekanın atmosferi de yadsınamaz bir öneme sahiptir. Galeri mekanları artık sadece sanat eserlerinin sergilendiği yerler olmanın ötesine geçerek, neredeyse kendi başına birer sanat eseri haline gelmiştir. Bu dönüşüm, sanat izleyicisinin rolünde de değişiklikler meydana getirmiştir. İzleyici, günümüzde yalnızca bir gözlemci olmanın ötesine geçmiş ve sanatın algılanmasında kritik bir rol oynayan bir unsur olarak değerlendirilmektedir. Bu durum, izleyicinin sadece bir gözlemci olmaktan öte, zaman zaman sanat eseriyle bütünleşen bir unsur haline gelmesine kadar uzanan bir değişimi ifade etmektedir (Gülkaynak, 2012).

İstanbul Bienali'nde mekan seçimi yapılırken, bazen tek bir mekan kullanılsa da, genellikle şehir genelinde çoklu mekanların tercih edilmesi yaygın bir uygulama olmuştur. Bu yaklaşım, şehri adeta bienalin sergi alanına dönüştürmüştür. Her bienalde uygulanan model, seçici kurul, mekanlar, kavramlar, sanatçı seçimleri, sergi konuları ve niteliği farklılık göstermiştir. Örneğin, ilk bienalde sanatçılardan mevcut eserlerinin mekanlara uygun olanlarını seçmeleri istenirken, ikinci bienalde mekanların potansiyelini en iyi şekilde gösterecek yeni eserlerin üretilmesi talep edilmiştir. Bu strateji, hem tarihsel hem de modern unsurları bir araya getirerek, şehirdeki çeşitli alanların sanatsal bir bağlamda keşfedilmesine olanak tanımıştır. Ayrıca, farklı mekanların kullanımı, izleyicilere şehrin kültürel ve tarihi dokusunu doğrudan deneyimleme fırsatı sunarak, sanatın bağlam ve mekan ile olan etkileşimini vurgulamıştır. Bu, bienalin her edisyonunda mekanların sanatsal ifade ve izleyici deneyimi üzerindeki etkisini daha da belirginleştirmiştir (Şıranur, 2021).

Beral Madra, koordinatörlüğünü üstlendiği 1. İstanbul Bienali'nde mekan seçimleri hakkında çeşitli yorumlarda bulunmuştur:

(...) İzleyicinin ilgisini çekmek için bienal sergilerinin kentin farklı merkezlerinde olması, sanatçılara çekici gelecek tarihsel yapıların kullanılması, kurum ve kuruluşların sergilere katkıda bulunmasının sağlanması, Türkiye sanat ortamının çok sayıda sanatçıyla temsil edilmesi ve modern ve çağdaş sanat müzesi olmayan bir ülkede 20. yüzyıl sanatının temsil edilmesi gibi ilkeler doğrultusunda Aya İrini, Ayasofya Hamamı, Resim ve Heykel Müzesi, Hareket Köşkü ve Askeri Müze salonları bienal için kullanıldı. Ancak, bu binaların çağdaş bir sergiye uygun donanımlara – örneğin ışık, ısıtma, nem ve asma sistemleri gibi – sahip olmaması, her birinin başka bir bürokratik kuruma bağlı olması, farklı yönetmelikler ve sergi mekanlarının birbirinden uzaklığı gibi işlevsel gerçekler, sergilerin kusursuz olmasını engelledi, denilebilir (Madra, 2003).

Bu bağlamda, bienalin mekansal stratejileri ve tarihsel bağlamla ilişkisi, sanatçıların yaratıcı süreçlerini ve sergilerin izleyici üzerindeki etkisini derinleştirirken, aynı zamanda şehrin çeşitli ve tarihî alanlarını sanatsal deneyimin bir parçası haline getirmiştir. İlk İstanbul Bienali'nde, Türk ve yabancı sanatçılar arasındaki etkileşimi artırmak ve her iki grubun da birbirini tanımasını sağlamak hedeflenmiştir. Bu doğrultuda, İstanbul'un turistik yerleri sergi mekanları olarak seçilmiştir. Böylece hem Türk hem de yabancı izleyiciler, tanıdık mekanlarda çağdaş sanatla karşılaşma fırsatı bulmuştur. Ayrıca, bienalin altyapısını destekleyecek uygun mekanların bulunamaması nedeniyle etkinlikler bir araya toplanmıştır (Şıranur, 2021).

Sanat eserlerinin sergilenmesi süreci, sanatçının mesajını izleyiciye iletme noktasında kritik bir öneme sahiptir. Sergi mekanlarının atmosferi ve fiziksel özellikleri, eserlerin algılanma biçimini doğrudan etkilerken, İstanbul Bienali gibi büyük ölçekli sanat etkinlikleri bu etkileşimi daha derinleştirmektedir. İstanbul Bienali'nin farklı dönemlerde gerçekleştirdiği uygulamalar ve mekan seçimleri, şehrin tarihi ve kültürel dokusunu çağdaş sanatla harmanlayarak önemli bir rol oynamıştır. İlk bienalden itibaren, mekanların seçimi ve düzenlenmesi sırasında karşılaşılan zorluklar, sanat eserlerinin mekânsal bağlamda nasıl sunulacağına dair değerli deneyimler kazandırmıştır. Bu süreç, sanat izleyicisinin pasif bir gözlemci olmanın ötesine geçerek aktif bir katılımcı haline gelmesine ve sergi mekanlarının sanat eserleriyle bütünleşen bir unsur olarak görülmesine katkıda bulunmuştur.

İlk İstanbul Bienali'nde, Osmanlı dönemine ait mimari yapılar Türk sanatçılar tarafından, Bizans dönemine ait yapılar ise uluslararası sanatçılar tarafından yorumlanmıştır. Bu bağlamda, Aya İrini Kilisesi'nde uluslararası sanatçılar tarafından üretilen eserler sergilenirken, Osmanlı mimarisinin örneği olan Ayasofya Hamamı'nda Türk sanatçıların eserleri izleyiciyle buluşturulmuştur. Bienal süresince Ayasofya Hamamı, Aya İrini Müzesi, Askeri Müze, İstanbul Resim ve Heykel Müzesi, Hareket Köşkü ve Süleymaniye İmarethanesi gibi mekanlar sergi alanı olarak kullanılmıştır. 1556 yılında Kanuni Sultan Süleyman döneminde, Hürrem Sultan için Mimar Sinan tarafından inşa edilen Ayasofya Hamamı'nda (diğer adıyla Mimar Sinan Hamamı) Bedri Baykam, Mehmet Gülyüz, Mehmet Gün, Sarkis, Ömer Uluç ve Şenol Yoroğlu'nun eserleri sergilenmiştir. Aya İrini Kilisesi ise tarihi ve mekânsal kurgusuyla önemli bir sergi mekânı olarak öne çıkmıştır. Bu bienaller, sanatın geleneksel sergi alanlarının ötesine geçerek farklı işlevsel mekanlarda nasıl ifade edilebileceğini keşfetmeyi amaçlamıştır. Bu bağlamda düzenlenen etkinlikler, sanat eserlerinin mekanlarla olan etkileşimini yeniden değerlendirerek mekanların sanat üzerindeki etkisini derinlemesine incelemiştir.

5. FELDMAN MODELİ İLE MEKAN VE ESER İLİŞKİSİ

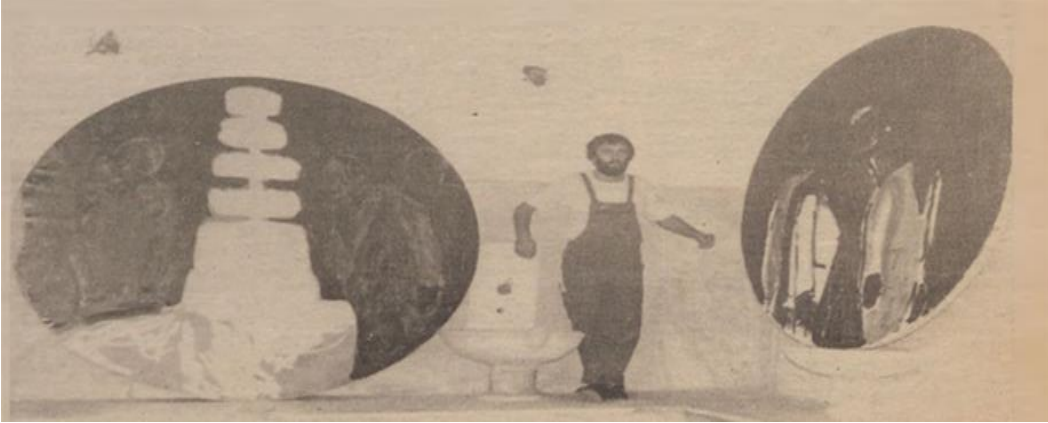
1987 İstanbul Bienali'nde Ayasofya Hamamı'ndaki çağdaş sanat sergisi, tarihi ve modern sanatın bir araya geldiği önemli bir deneyim sunmuştur. Ancak, sergi sürecinde bazı engellerle karşılaşmıştır. Özellikle, İstanbul Kültür ve Sanat Vakfı'nın izin vermemesi nedeniyle,

duvarlara doğrudan müdahale edilememiş ve sanatçılar tuvaler kullanmak zorunda kalmıştır. Bu sınırlama, sergileme sürecinde çeşitli zorluklar yaşanmasına neden olsa da, tarihi yapıların korunması anlamında doğru bir karar olmuştur. Bienal, gelenekselliğin çağdaş sanatla buluştuğu bir çerçeve sunarken, bu tematik yaklaşım bir sonraki bienalde de devam ettirilmiştir (Gülkaynak, 2012).

Şenol Yoroğlu, Milliyet Sanat'ın 15 Eylül 1987 sayısında çalışmasını şöyle anlatmıştır:

Yeni yapıtlarım arasında göze batan form üçgen tualler olacak. Ansiklopedilerdeki araştırmalarıma göre, üçgenin dik olanı ilkel uygarlıklarda, okyanus toplumlarında erkeğin cinsel organını, bunun tersi olanı da kadının vajinasını simgeler. Ayasofya Hamamı'nın mimari özelliğinde böyle bir form yakaladım. Halvet Odası'nda üçgenimsi dekoratif bir form var, mimari özelliği içinde bu form yineleniyor. İstanbul Kültür ve Sanat Vakfı izin vermeyince, duvarları boyamaktan vazgeçtim. Üçgen tualler içinde yer alacak figürlerin toplumsal ve çarpıcı işler olacağını sanıyorum. Çarpıcılık etkisi, açık-koyu dengeleri belli bir kompozisyon içinde verilecek.

5.1. Ayasofya Hamamı



Şekil 1: Şenol Yoroğlu, 1987 İlk İstanbul Bienali'nde Ayasofya Hamamı'nda eserleriyle yer alıyor.

Kaynak: <https://www.arkitera.com/haber/istanbul-bienalinin-30-yili-5-mekan-seckisi/>

Betimleme: İlk İstanbul Bienali'nde Ayasofya Hamamı'nda sergilenen Şenol Yoroğlu'ya ait eser mekanın tarihi ve estetik özellikleriyle etkileşen dikkat çekici bir sanat yapıtıdır. Eser, büyük ölçüde hamamın mimarisinden ilham alarak, mekanın çeşitli bölümlerini vurgulayan bir düzenlemeye sahiptir. Yoroğlu'nun çalışması, üçgen formlar kullanarak, özellikle Halvet Odası'ndaki dekoratif detaylara atıfta bulunmuştur. Üçgen formlar, tarihi ve kültürel bir bağlamda, erkek ve kadın simgelerini temsil etmektedir. Eser, bu formu hamamın mimarisine entegre ederek, mekanın atmosferiyle uyumlu bir görsel dil oluşturmuştur.

Analiz: Ayasofya Hamamı'nın genel planı simetrik olup, geleneksel Osmanlı hamamlarının özelliklerini taşır. Duvarlar tuğla veya taş malzemeden yapılmış, tavanlar ise kubbeli ve yüksek olup geometrik ve bitkisel motiflerle süslenmiştir. Şenol Yoroğlu'nun Ayasofya Hamamı'nda sergilenen eseri, hamamın Halvet Odası'ndaki mimari ve dekoratif öğeleri referans alarak, üçgen formlar kullanmaktadır. Bu formlar, hamamın estetik yapısını ve tarihi

özelliklerini yansıtarak, mekânın mimari dokusuyla bütünleşir. Üçgen formu, hem yapının içindeki tarihî sürecin sembolizmini taşır hem de mekânın estetik dilini güçlendirir. Yoroğlu'nun eseri, üçgen formun mekanla olan entegrasyonunu sağlayarak, hamamın mimari detaylarıyla uyumlu bir görsel dil yaratır.

Yorumlama: Yoroğlu, hem mekanın mimari özelliklerini hem de tarihi ve kültürel bağlamını sanatsal bir biçimde yorumlamıştır. Eserde belirgin şekilde üçgen formlar kullanılmıştır. Bu formun tarihi ve kültürel referansları vardır. Üçgenler, ilkel uygarlıklarda erkek ve kadın cinsel organlarını simgeleyen bir dil olarak kabul edilir ve bu bağlamda, Yoroğlu'nun seçtiği form, hem mekanın tarihi sembollerine hem de cinsiyet temalı imgelere atıfta bulunmaktadır. Yoroğlu tarafından, hamamın Halvet Odası'ndaki dekoratif unsurlar referans almıştır. Üçgen formlar, mekanın estetik ve tarihi özelliklerini vurgularak eser ile mekan arasında derinlemesine bir bağ kurulmuştur. Eser, hamamın mimari detaylarıyla uyumlu bir görsel dil oluşturmuş ve mekanın tarihi bağlamını sanatsal bir biçimde yeniden gün yüzüne çıkarmıştır. Bu çalışma, izleyiciye hem tarihi hem de kültürel bir deneyim sunarak, sanatın mekanla etkileşimini ve geçmişin sembollerini çağdaş bir sanat formunda ifade etmektedir.

Yargılama: Şenol Yoroğlu'nun üçgen tualleri, Ayasofya Hamamı'nın mimari özellikleriyle uyumlu bir şekilde tasarlanmıştır ve bu mekanın karakteristik unsurlarını sanat eserlerinde yansıtmaktadır. Ancak, eserlerin sergilenmesi sırasında yaşanan izin kısıtlamaları, bu eserlerin sunumunu ve mekanla olan etkileşimini sınırlamıştır. Bu durum, sanat eserlerinin sergilendiği mekanla olan ilişkisini ve sergileme koşullarını değerlendirirken önemli bir engel teşkil etmiştir. İstanbul Bienali'nin ilk edisyonu, Osmanlı ve Bizans mimarilerinin sanatçılar tarafından yorumlanıp sergilendiği önemli bir deneyim sunmuş olsa da, yaşanan organizasyonel zorluklar ve izin sorunları, gelecekteki bienallerde mekan seçimi ve sergileme süreçleri açısından dikkate alınması gereken faktörlerden olmuştur.

5.2. Yerebatan Sarnıcı



Şekil 2: William Kentridge'in "Gölge Kafilesi" adlı 35mm filmi gösterimi, Yerebatan Sarnıcı, 1999.

Kaynak: <https://argonotlar.com/fotografarla-17-yilda-istanbul-bienali/>

1999 yılında gerçekleştirilen 6. İstanbul Bienali, "Tutku ve Dalga" teması etrafında şekillenmiştir. 6. İstanbul Bienali'nde, William Kentridge'in "Gölge Kafilesi" adlı 35mm filmi,

tarihi Yerebatan Sarnıcı ile derin bir etkileşim kurarak mekan ve sanat eseri arasındaki bağı güçlü bir şekilde ortaya koymuştur. Film, sarnıcın mimari unsurları ve atmosferinden yararlanarak, mekanın doğal gölgeleriyle birleşmiş ve böylece izleyicilere unutulmaz bir deneyim sunmuştur. Bu etkileşim, sarnıcın özgün özelliklerini ön plana çıkaran ve yeni bir görsel deneyim oluşturan bir sentez yaratmıştır. Sonuç olarak, Kentridge'in eseri, mekanın tarihi ve estetik derinliğini sanatsal bir şekilde yeniden yorumlayarak, izleyicilere mekanın ve sanatın birleşiminden doğan özgün bir deneyim sunmuş, bu da bienalin etkileyici ve hafızalarda kalan bir sergi olmasını sağlamıştır (Baydar, 2018).



Şekil 3: William Kentridge'in "Gölge Kafilesi" adlı 35mm filmi gösterimi, Yerebatan Sarnıcı, 1999.

Kaynak: <https://bienal.iksv.org/tr/bienal-arsivi/6-uluslararası-istanbul-bienali>

Betimleme: William Kentridge'in "Gölge Kafilesi" adlı 35mm filmi, 1999 yılında 6. Uluslararası İstanbul Bienali kapsamında tarihi Yerebatan Sarnıcı'nda sergilenmiştir. Film, sarnıcın mistik atmosferini ve mimari unsurlarını kullanarak görsel bir deneyim sunmuştur. Sarnıcın geniş sütunları, kemerleri ve kubbesi, filmdeki hareketli gölgelerle birleşmiştir. Özellikle, su yüzeyinden yansıyan ışıklar ve mekanın derinliği, filmdeki gölgelerin hareketini ve dramatik etkisini artırmıştır. Mekânın doğal gölgeleri ile filmdeki gölgeler arasındaki etkileşim sağlanmıştır.

Analiz: William Kentridge'in "Gölge Kafilesi" adlı 35mm filmi, Yerebatan Sarnıcı'nın mimarisini ile bir bütün oluşturmuştur. Film, sarnıcın doğal gölgeleri ve mimari yapılarıyla etkileşime geçerek mekanın özgün özelliklerini vurgulamıştır. Sarnıcın yüksek sütunları ve kubbeli yapısı, filmdeki gölgelerin dinamik hareketlerini ve yansımalarını güçlü bir şekilde desteklemiştir. Kentridge, bu eseriyle mekan ve eser arasındaki etkileşimi derinleştirmiştir. 35mm film tekniği, gölgelerle doğal ışık arasında etkileyici bir denge kurarak mekanın özelliklerini vurgulamıştır. Filmdeki görsel ve işitsel unsurlar, izleyicilere yoğun bir deneyim sunarak Kentridge'in sanatsal ifadesini güçlü bir şekilde iletmiştir.

Yorumlama: Gölge Kafilesi adlı film, Yerebatan Sarnıcı'nın atmosferiyle bütünleşerek etkileyici bir görsel ve işitsel deneyim sunmuştur. Filmdeki gölgeler ve doğal ışık oyunları, sarnıcın tarihi atmosferini tamamlayarak izleyicilere derin bir etkileşim sağlamıştır. Mekan ve film arasındaki uyum, sarnıcın özgün karakterini vurgularken, izleyicilerin hem mekanı hem de eseri daha derinlemesine deneyimlemelerini sağlamıştır. Sanatçı, eser ile mekan arasında

son derece yakın bir ilişki kurarak mekanın fiziksel özelliklerini adeta bir fırsata çevirip eserin bir parçası haline getirmiştir.

Yargılama: Eseri, Yerebatan Sarnıcı'nda sergilenmesiyle hem sanatın hem de mekanın kendine özgü niteliklerini ortaya çıkaran başarılı bir çalışma olmuştur. Kentridge'in sanatsal vizyonunu ve teknik becerisini etkileyici bir biçimde sergilerken, aynı zamanda Yerebatan Sarnıcı'nın mimari ve atmosferik unsurlarıyla bütünleşmiş bir yapıyı da gözler önüne sermiştir. Bu bağlamda, eserin mekansal entegrasyonu, izleyiciye sunulan deneyimi yoğunlaştırmış ve eserin tarihi ve kültürel bağlamını güçlendirmiştir. Ancak, böyle tarihi bir mekanda sergilenen sanat eserlerinin, mekanın baskın kimliği nedeniyle sanatın kendi başına değerlendirilmesini zorlaştırabileceği de göz ardı edilmemelidir. Buna rağmen, Kentridge'in eseri, hem bienalin genel başarısına hem de sanat-mekan ilişkisi üzerine yapılan akademik tartışmalara önemli bir katkı sunarak, izleyici üzerinde derin ve kalıcı bir etki bırakmıştır.

5.3. Galata Özel Rum İlköğretim Okulu



Şekil 4: Hera Büyüктаşçıyan'ın Galata Özel Rum Okulu'nda sergilenen "Önceki Günün Adası" yerleştirmesi.

Kaynak: <https://14b.iksv.org/mobile/works.asp?id=31>

2015 yılında gerçekleştirilen teması "TUZLU SU: Düşünce Biçimleri Üzerine Bir Teori" olan 14. İstanbul Bienali kapsamında, Hera Büyüктаşçıyan Galata Özel Rum İlköğretim Okulu'nda "Önceki Günün Adası" adlı yerleştirmesini sergilenmiştir. Galata Özel Rum İlköğretim Okulu, 1960'ların sonlarına doğru azınlıklara yönelik ırkçı ve milliyetçi politikalar nedeniyle öğrenci kaybına uğramış ve 1988 yılında eğitim faaliyetine ara vermek durumunda kalmıştır. İlerleyen dönemlerde anaokulu olarak hizmetine devam etse de 2007 yılında eğitim faaliyetlerini tamamen durdurmuştur (İKSV, 2015). Bu mekan, "Açık Okul" gibi projelerle, geçmişin anılarını yeniden canlandırmak ve gelecek nesillere aktarmak amacıyla bir merkez haline gelmiştir. Bu çerçevede, okulun mimarisi, barındırdığı tarihsel hafıza ve kültürel mirasla sergilenen eserler arasında güçlü bir ilişki kurmuştur.

Eserde, mavi paket kağıdına sarılı not defterlerinin üst üste yığılmasıyla bir topografya oluşturulmuştur. Defterler okulda eğitim görmüş Rum öğrencilerinin isimlerini taşımaktadır. Eserler, okulun geçmişini ve kimliğini yansıtarak mekanın atmosferini zenginleştirirken,

okulun binası da bu eserler için anlamlı bir zemin sunmuş ve eserin etkisini derinleştirmiştir. Büyüktaşçıyan'ın projesi, mavi tonlarıyla bir ada formuna bürünerek, artık var olmayan öğrenciler ve kaybolmuş toplumu anma ve varlıklarını sürdürülebilir alanı yaratmıştır. Bu eser, mekanla kurduğu derin ilişki aracılığıyla kaybolmuş bir toplumu yeniden canlandırırken, mekanın atmosferini yaratıcı bir şekilde kullanmış ve böylece izleyiciye geçmişin hatıralarını etkileyici bir şekilde sunmuştur. Büyüktaşçıyan'ın "Önceki Günün Adası" yerleştirmesi, hem Galata Özel Rum İlköğretim Okulu'nun tarihsel bağlamıyla güçlü bir etkileşim içinde bulunarak mekanın hafızasını tazelemiştir, hem de kaybolmuş toplumu anma biçimiyle izleyicilere derin bir duygusal deneyim sunmuştur. Bu eser, mekanın tarihsel ve kültürel kimliğini sanat yoluyla yeniden canlandırarak, geçmiş ile günümüz arasında anlamlı bir köprü kurmayı başarmıştır.



Şekil 5: "Önceki Günün Adası" adlı esere ait detay görseli.

Kaynak: <https://14b.iksv.org/mobile/works.asp?id=31>

Betimleme: Hera Büyüktaşçıyan'a ait olan "Önceki Günün Adasından" adlı yerleştirme Özel Galata Rum İlköğretim Okulu'nda bulunan bir sınıfta sergilenmiştir. Mekanın merkezinde bulunan büyük boyutlu ahşap masa üzerinde, dışı mavi paket kağıdı ile kaplanmış çok sayıda defter bulunmaktadır. Defterlerin üst üste yığılması ile bir topografi oluşturulmuştur. Defterler okulda eğitim görmüş Rum öğrencilerin isimlerini içermektedir.

Analiz: Rum Okulu'nun bir sınıfında, devasa bir sıraya benzeyen masa üzerinde yer alan ve içerisinde okulda eğitim görmüş Rum öğrencilerin isimlerinin bulunduğu defterlerden oluşan bu yerleştirme, eser-mekan ilişkisi açısından derin bir bağ kurmuştur. Mavi defterler, esere adını veren bir "ada" görüntüsü oluşturmaktadır. Ayrıca, bienalin "Tuzlu Su" teması ile deniz temalı eserlerin bienal boyunca sıklıkla işlenmesi, bu eserin de tema ile güçlü bir ilişki kurduğunu göstermektedir.

Yorumlama: Rum Okulu'nda sergilenen yerleştirme, hem mekanın fiziksel yapısı hem de geçmişi ile güçlü bir bağ kurarak tarihsel hafızanın yeniden canlandırılmasına olanak sağlamıştır. Mavi defterler üzerinden oluşturulan ada metaforu, kaybolmuş bir toplumun izlerini görünür kılarken, aynı zamanda bienalin "Tuzlu Su" temasıyla da paralel estetik bir bağ kurmuştur. Bu bağlamda eser, hem mekansal hem de tematik açıdan izleyiciye zengin ve çok katmanlı bir deneyim sunmuştur. Bu durum eserin mekan ile olan ilişkisini derinleştirmiştir.

Yargılama: Hera Büyüktaşçıyan'ın "Önceki Günün Adasından" yerleştirmesi, estetik ve kavramsal açıdan son derece başarılı bir eser olmuştur. Eser, mekan ile güçlü bir bağ kurarak derin bir etkileşim ve anlam bütünlüğü oluşturmuştur. Sanatçının, mekanın tarihsel dokusu ve tematik yapısını derinlemesine yorumlayarak oluşturduğu eser, izleyicide hem duygusal hem de entelektüel düzeyde bir etki yaratmıştır. Mavi defterler ile oluşturulan topografya, izleyiciyi geçmişe dair düşündürmeye zorlayan etkileyici bir metafor olarak öne çıkmaktadır. Eser, sanatın mekan ile ilişkisini derinleştirerek, sanatsal ifadenin gücünü ve zenginliğini ortaya koyar. Yaratıcılık, teknik ustalık ve ifade gücü açısından değerlendirildiğinde, Hera Büyüktaşçıyan'ın bu çalışması, bienalin dikkat çekici ve etkili yapıtlarından biri olarak değerlendirilebilir.

5.4. Küçük Mustafa Paşa Hamamı



Şekil 6: Monica Bonvicini'n Küçük Mustafa Paşa Hamamı'nda sergilenen "Weave This Way" eseri, 2017.

Kaynak: <https://kucukmustafapasahamami.com/15-ikvs.html>

2017 yılında gerçekleştirilen "İyi Bir Komşu" teması ile düzenlenen 15. İstanbul Bienali kapsamında Monica Bonvicini'nin "Weave This Way" adlı eseri, Küçük Mustafa Paşa Hamamı'nda sergilenmiştir ve bu eserin mekanla kurduğu etkileşim, sanatın mekansal bağlamda nasıl derinleşebileceğini gösteren önemli bir örnek olarak dikkat çekmiştir. Bonvicini, eserinde mahremiyet ve iktidar temalarını sorgularken, Küçük Mustafa Paşa Hamamı'nın tarihi ve mimari özelliklerini bilinçli bir şekilde kullanarak bu temaları daha da derinleştirmiştir. Küçük Mustafa Paşa Hamamı'nda sergilenen "Weave This Way" adlı eseri, kadın bedenini erotik imgelerle birleştiren büyük bir kolajı içermektedir. Bu eser, hamamın tarihine atıfta bulunarak mekanın özgün atmosferiyle etkileşim kurmuştur. Bonvicini'nin eserinde kullanılan malzemeler ve kompozisyon, hamamın sunduğu tarihsel ve kültürel katmanlarla bütünleşmiş ve hamamın tarihi işlevi ile güçlü bir diyalog oluşturarak izleyiciyi düşünmeye sevk etmiştir (İKSV, 2017).



Şekil 7: "Weave This Way" adlı esere ait detay görseli.

Kaynak: <https://kucukmustafapasahamami.com/15-ikvs.html>

Küçük Mustafa Paşa Hamamı'nın kendine has mimarisi ve tarihi dokusu, Bonvicini'nin eserinin anlatım gücünü daha da derinleştirmiştir. Hamamın taş duvarları, kubbeleri ve sıcak-soğuk su odaları, eserin yerleştirilmesi için sadece fiziksel bir zemin değil, aynı zamanda sanatsal anlatımın bir parçası olarak işlev görmüştür. Eserin yerleştirildiği alanın akustiği ve aydınlatması, hem görsel hem de duysal deneyimi artırarak izleyicinin esere olan etkileşimini derinleştirmiştir. Eserin hamamın erkekler bölümünde sergilenmiş olması, mekanın tarihsel olarak cinsiyetle ilgili ayrımcı işlevine bir gönderme yaparak, mahremiyet ve iktidar temalarının daha da belirginleşmesine katkıda bulunmuştur.

Betimleme: "Weave This Way" isimli eser Küçük Mustafa Paşa Hamamı'nın erkekler bölümünde sergilenmiştir. Eserin ölçüsü 6x8 metredir. Eser, büyük bir kolaj olarak sunulmuştur. Kolajı oluşturan görseller erotik imgelerden oluşmaktadır. Kolajda, çıplak beden görsellerinden parçalar yer almaktadır.

Analiz: Oldukça büyük bir boyuta sahip bu eser, hem boyutu hem de sahip olduğu çarpıcı görseller ile etkileyici bir görünüm oluşturmuştur. Eserin sergilenme biçimi ve eserde kullanılan renklerin tonları hamamın genel atmosferi ile uyum sağlamıştır. Eser, çıplak beden parçalarının kağıt dokumayla birleştiği grafik bir kompozisyon sunarak izleyiciyi derinlemesine bir görsel deneyime davet etmiş ve hamamın işlevine ve tarihine atıfta bulunmuştur. Mahremiyet ve iktidar temalarını irdeleyen bu çalışma, çağdaş sanatın geleneksel mekanlarla etkileyici bir sentezini ortaya koymaktadır. Bu bağlamda, izleyicilerin mekan ve sanat arasındaki ilişkiyi daha derinlemesine düşünmelerini sağlamış ve ele alınan temalar üzerinden eleştirel bir bakış açısı geliştirmelerine olanak tanımıştır.

Yorumlama: "Weave This Way" eseri, mahremiyet ve iktidar temalarını derinlemesine ele almıştır. Küçük Mustafa Paşa Hamamı gibi özel bir mekanda sergilenmesi, izleyiciye sanat eseri ile mekan arasındaki bağı güçlü bir şekilde hissettirmiştir. Eser, mekan ve sanat

arasındaki etkileşimde zengin anlam katmanları sunarak izleyicilerde derin duygusal ve zihinsel tepkiler uyandırmıştır. Alternatif bir perspektiften değerlendirildiğinde ise, sanatçının erotik imgeleri abartılı bir şekilde kullanarak görsel bir şok etkisi yaratmayı hedeflediği söylenebilir. Bu yaklaşım, eserin izleyici üzerindeki etkisini daha da güçlendirmiştir.

Yargılama: "Weave This Way" adlı yapıt, Monica Bonvicini'nin mahremiyet ve iktidarın karmaşık tarihini derinlemesine inceleme yeteneğini güçlü bir şekilde yansıtmıştır. Eser, sergilendiği mekanın atmosferi ve tarihiyle anlamlı bağlantılar kurarak izleyicide derin düşünceler uyandırmayı başarmıştır. Estetik kalitesi, yaratıcılığı, teknik ustalığı ve ifade gücüyle dikkat çeken bu çalışma, sanatın mekanla nasıl etkileşime geçebileceğini etkileyici bir biçimde ortaya koymaktadır. Bu unsurların birleşimi, eserin sanatsal etkisini ve değerini önemli ölçüde artırmaktadır.

5.5. Müze Gazhane



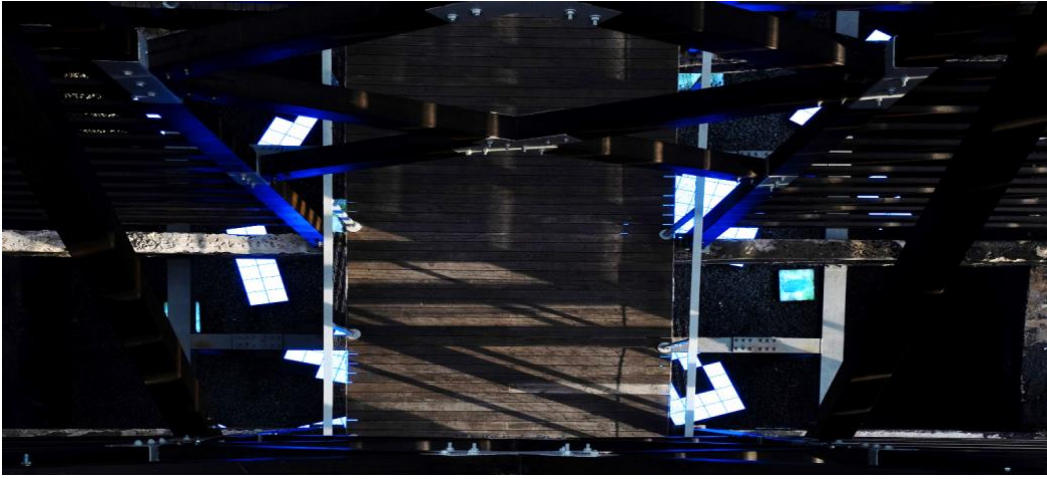
Şekil 8: Atıf Akın'ın Müze Gazhane'de sergilenen "Mutant Zaman" Projesi, 2022.

Kaynak: <https://atifakin.info/2022/10/03/mutant-time/>

2022 yılında "Temasızlık" temasıyla düzenlenen 17. İstanbul Bienali'nin küratörlüğünü Ute Meta Bauer, Amar Kanwar ve David Teh üstlenmiştir (İKSV, 2022). 17. İstanbul Bienali, "Temasızlık" temasıyla alternatif bir gelecek vizyonu sunmayı hedeflemiştir. Pandemi sonrası sanat ekosisteminde yenilikçi yaklaşımlar geliştirmeyi amaçlayan bienal, süreç odaklı ve topluluk katılımını teşvik eden bir formatta düzenlenmiştir. Bienalin mekan seçimleri, hem sanatsal hem de kültürel bağlamda önem taşıyan, Beyoğlu, Fatih, Kadıköy ve Zeytinburnu ilçelerinde yoğunlaşan yerlerde yapılmıştır. Bu mekanlar, sanatı sadece sergi alanı olarak değil, toplumsal yaşamla etkileşimli bir şekilde sunmayı amaçlamıştır.

Bienal mekanları olarak 1999'dan beri kapalı olan İstanbul'un eski Rum okullarından Merkez Rum Kız Lisesi, Büyükdere 35, hat ve cilt sanatçısı Emin Barın'ın stüdyosu Barın Han, Küçük Mustafa Paşa Hamamı, Metro İstanbul Yaklaşım Tüneli Taksim, Müze Gazhane, Pera Müzesi, Performistanbul Canlı Sanat Araştırma Alanı (PCSAA), SAHA Studio, Suna ve İnan Kırac Vakfı Pera Müzesi, The Çinili Hamam, Yeldeğirmeni'nde 2014'te kurulan arthereistanbul ve Zeytinburnu'nda yer alan 14 dönümlük Zeytinburnu Tıbbi Bitkiler Bahçesi kullanılmıştır.

17. İstanbul Bienali'nde Müze Gazhane'de Atıf Akın'a ait "Mutant Zaman" projesi sergilenmiştir. Son on yıldır süregelen "Mutant Zaman" projesi, Atıf Akın'ın radyoaktivite, nükleer tarih ve mekan araştırmalarını derinlemesine ele almıştır. Bu proje, İstanbul Bienali çerçevesinde genişletilmiş olarak açık hava yerleştirmesi ve tek kanallı bir video formatında sergilenmiştir. "Mutant Zaman" başlıklı kısım, Müze Gazhane'nin hem arkeolojik hem de endüstriyel yönlerini ön plana çıkararak nükleer dönemi incelemiş ve proje, nükleer olguyu bir zaman ve mekan arayüzü olarak değerlendirmiştir. Nükleer mirasın önemli tarihi bölgelerini de araştırmıştır. Türkiye-Ermenistan sınırına yakın Metzamor bölgesinde, Soğuk Savaş dönemine ait kısmen aktif ve tehlikeli nükleer tesisler ile Tunç Çağı'na ait bir arkeolojik alan bulunmaktadır (Pehlivan, 2022).



Şekil 9: "Mutant Zaman" projesi detay görseli.

Kaynak: <https://atifakin.info/2022/10/03/mutant-time/>

Betimleme: Atıf Akın'ın "Mutant Zaman" projesi, İstanbul Bienali çerçevesinde Müze Gazhane'de sergilenen ve nükleer tarih, radyoaktivite ve mekân ilişkilerini inceleyen çok katmanlı bir yerleştirmedir. Bu eser, açık hava yerleştirmesi olarak tasarlanmış ve tek kanallı video formatında Müze Gazhane'nin endüstriyel alanında, geçmişin izlerini taşıyan bir sahnede sergilenmiştir. Bu yerleştirme, çeşitli nesnelere, yapılar ve mekansal düzenlemelerle nükleer tarihe ve radyoaktivitenin etkilerine dair bir anlatım oluşturur. Yerleştirmenin unsurları, paslanmış metal parçalar, radyoaktif uyarı işaretleri ve bilimsel ekipmanları anımsatan objelerden oluşmuştur.

Yorumlama: Eser, hem tarihsel hem de güncel sorunları ele alarak nükleer mirası bir zaman ve mekan arayüzü olarak incelemiştir. Proje, Müze Gazhane'nin endüstriyel geçmişi ve arkeolojik özelliklerini vurgularken, eserin içeriği mekanın fiziksel yapısıyla uyum içinde sergilenmiştir. Eserin açık hava yerleştirmesi ve video formatı, izleyiciye bu karmaşık tarihsel katmanları hissettirme amacı taşımaktadır.

Analiz: Müze Gazhane, eski bir enerji santrali olarak geçmişinde endüstriyel işlevlerle tanınır ve bu geçmiş, projenin nükleer miras ve radyoaktivite temalarına uygun bir arka plan sunmuştur. Eserin Müze Gazhane’de sergilenmesi, mekanın tarihi katmanları ve fiziksel yapısı ile eserin tematik içeriği arasında bir bağ kurmuştur. Mutant Zaman, mekanın arkeolojik ve endüstriyel yönlerini öne çıkararak, nükleer dönem ile ilgili araştırmaların mekânsal bir temsilini sunmuştur. Projenin açık hava yerleştirmesi ve video formatı, mekanın geniş ölçeğini ve tarihsel karakterini vurgulayan bir sergileme biçimi oluşturmuştur.

Yargılama: Mutant Zaman, Müze Gazhane’nin fiziksel ve tarihsel özellikleriyle güçlü bir uyum sergileyerek, mekansal bağlamı etkili bir şekilde kullanmıştır. Mekanın nükleer temalarla örtüşmesi, eserin konseptiyle derin bir bağ kurarak izleyicilere tarihsel ve kültürel bir derinlik sunmuştur. Bu bağlamda, sergileme biçimi ve mekan seçimi, projenin tematik içeriğini destekler ve eserin anlamını zenginleştirmiştir. Akın’ın çalışması, mekanın tarihsel ve endüstriyel özellikleriyle bütünleşerek, izleyicilere geçmişle günümüz arasında anlamlı bir bağ kurma fırsatı sunmuştur.

6. SONUÇ

Bu çalışma, İstanbul Bienalleri kapsamında sergilenen sanat eserlerinin mekanlarla olan ilişkisini ve bu ilişkilerin Feldman Modeli çerçevesinde nasıl değerlendirildiğini incelemiştir. İnceleme, eserlerin mekanla etkileşimlerini hem tematik hem de fiziksel açıdan ele alarak sanat eseri ve mekan arasındaki etkileşimin sanatsal ifadeyi nasıl şekillendirdiğini ortaya koymuştur. Bienal kapsamında kullanılan mekanlar, sanatsal eserlerle güçlü bir etkileşim içindedir. Bu mekanlar, genellikle tarihi ve kültürel önem taşıyan alanlardır ve bu özellikler, sergilenen eserlerin anlatımını derinleştirir.

Örneğin, Ayasofya Hamamı gibi tarihi mekanlar, sergilenen eserler ile birleşerek eserin etkisini arttırmıştır. Sergilenen eser hamamın mimarisinden de ilham alarak, üçgen formlar üzerinden hem erkek hem de kadın simgelerini temsil etmiş ve bu formları mekanın dekoratif detaylarıyla uyumlu bir şekilde entegre etmiştir. Yerebatan Sarnıcı, mekanın mistik atmosferini güçlendirmiştir. Mekanların tarihsel ve fiziksel özellikleri, sanat eserlerinin tematik içeriğiyle uyumlu bir şekilde sunulması, izleyicilerin hem mekanı hem de eseri daha derinlemesine deneyimlemelerine olanak sağlamaktadır. Rum Okulu Galata’da, eğitim geçmişine sahip bir yapının sanatın entelektüel boyutlarını vurguladığı ve mekanın azınlık geçmişinin, sergilenen eserlerin tematik derinliğini artırarak tarihi ve kültürel bir bağlam sunduğu gözlemlenmiştir. Küçük Mustafa Paşa Hamamı ise, mekanın tarihsel yapısının eserin temasına kattığı derinlikle dikkat çekmiştir. Mekanın geçmişteki işlevi, sergilenen eserlerin teması ile örtüşerek tematik anlatıyı zenginleştirmiştir. Müze Gazhane'nin endüstriyel mirası, çağdaş sanat eserleriyle kurduğu kontrastla izleyicilere çarpıcı bir deneyim sunmuştur.

Bienallerde seçilen mekanlar, sergilenen eserlerin temalarını vurgulamak ve derinleştirmek amacıyla titizlikle belirlenmiştir. Mekanın tarihi ve işlevsel bağlamı, sanat eserlerinin anlatı gücünü zenginleştirirken, tematik içeriğin izleyici üzerindeki etkisini de artırmıştır. Mekanın

sanatsal bağlamda kullanımı, izleyici deneyimini zenginleştirici bir rol oynamaktadır. Mekanın atmosferi, tarihi ve kültürel arka planı, sergilenen eserlerin anlamını güçlendirerek izleyicinin sanatsal deneyimini derinleştirmektedir. Örneğin, "Gölge Kafilesi" filmi Yerebatan Sarnıcı'nda sergilendiğinde, mekanın doğal gölgeleri ve mimarisi, eserin görsel etkisini artırmış ve izleyicilerin mekanla etkileşimlerini derinleştirmiştir.

Feldman Modeli, sanat eserleri ile mekan arasındaki ilişkiyi derinlemesine anlamak için ideal bir analitik çerçeve sunar. Bu model, betimleme, analiz, yorumlama ve yargılama gibi dört aşamalı bir süreçle, mekanın eser üzerindeki etkilerini kapsamlı bir şekilde incelemeyi mümkün kılar. İstanbul Bienalleri bağlamında, Feldman Modeli, sergilenen eserler ile bu eserlerin yer aldığı mekanlar arasındaki dinamik etkileşimi anlamak için son derece uygundur. Modelin dört aşamalı yapısı, sanat eserlerinin mekânsal bağlamda nasıl derinleştiğini, mekanın sanatın anlamını nasıl zenginleştirdiğini ve bu etkileşimin izleyiciler üzerindeki etkisini detaylı bir şekilde ortaya koymaktadır. Feldman Model'inin önemi, sanat eserlerinin yalnızca estetik özelliklerini değil, aynı zamanda mekânsal ve tematik bağlamdaki rollerini de derinlemesine analiz edebilmesinde yaramaktadır. İstanbul Bienalleri'nde, bu modelin kullanılması, sanat ve mekan arasındaki bütünleşik etkiyi, yani sanat eserlerinin sergilendiği tarihi ve kültürel mekanlarla nasıl etkileşimde bulunduğunu anlamak için güçlü bir araçtır. Bu etkileşim, izleyicilere yalnızca görsel değil, aynı zamanda mekansal ve duygusal bir deneyim sunarak, sanatın etkisini ve anlamını daha da derinleştirmektedir. Mekanın fiziksel ve tarihi özellikleri, sanat eserlerinin anlatımını zenginleştirir ve izleyici ile eser arasındaki bağı güçlendirir. Bu bağlamda, Feldman Modeli, İstanbul Bienalleri'nde sanatın mekânsal anlamını ve izleyici etkileşimini güçlendiren bir analiz yöntemi olarak önemli bir rol oynamaktadır.

Bu çalışma, İstanbul Bienalleri'nde sanat eserleri ve mekanlar arasındaki ilişkinin sanatın mekânsal ve tematik boyutlarını nasıl geliştirdiğini ve izleyici deneyimini nasıl etkilediğini ortaya koymuştur. Feldman Modeli'nin sunduğu analitik çerçeveye, Müze Gazhane, Yerebatan Sarnıcı, Rum Okulu Galata, Küçük Mustafa Paşa Hamamı ve Ayasofya Hamamı gibi tarihi ve kültürel mekanlar analiz edilerek bu mekanların sanat eserleri üzerindeki etkileri değerlendirilmiştir. Bu bağlamda, sanat ve mekan arasındaki dinamik etkileşimlerin eserin tematik derinliğini nasıl artırdığı ve izleyicinin mekanla ilişkilerini nasıl dönüştürdüğü incelenmiştir. Feldman Modeli, sanat eserlerinin mekanla olan bağlarını anlamamıza ve sanatın mekânsal ve deneyimsel boyutlarını belirlememize yardımcı olmuştur.

KAYNAKÇA

Baydar, Ş. N. (2018). Geçmişin Gölgesinde: Christian Boltanski, William Kentridge ve Kara Walker. *İdil Dergisi*, 7, 2-7.

Cumhuriyet Gazetesi Arşivi (25 Eylül 1987).

Şenol Yoroğlu, 1987. İstanbul / Türkiye. Arkitera. Erişim: 05.04.2024,
<https://www.arkitera.com/haber/istanbul-bienalinin-30-yili-5-mekan-seckisi/>

William Kentridge, 1999, İstanbul / Türkiye. Argonotlar. Erişim: 27.03.2024,
<https://argonotlar.com/fotograflarla-17-yilda-istanbul-bienali/>

William Kentridge, 1999, İstanbul / Türkiye. İKSV. Erişim: 27.03.2024,

Hera Büyüktaşçıyan, 2017. İstanbul / Türkiye. İKSV. Erişim: 12.06.2024,
<https://14b.iksv.org/mobile/works.asp?id=31>

Hera Büyüktaşçıyan 2017. İstanbul / Türkiye. Sanat Sepeti. Erişim: 12.06.2024,
<https://14b.iksv.org/mobile/works.asp?id=31>

Monica Bonvicini, 2017. İstanbul / Türkiye. X. Erişim: 08.08.2024,
<https://x.com/garethharr/status/908251128751693824>

Monica Bonvicini, 2017. İstanbul / Türkiye. Küçük Mustafa Paşa Hamamı. Erişim:
10.08.2024, <https://kucukmustafapasahamami.com/15-ikvs.html>

Atıf Akın, 2022, Mutant Zaman. Atıf Akın. Erişimi: 12.08.2024,
<https://atifakin.info/2022/10/03/mutant-time/>

Atıf Akın, 2022, Mutant Zaman. Atıf Akın. Erişim: 12.08.2024,
<https://atifakin.info/2022/10/03/mutant-time/>

Gözükán, Selin. Tarihi Mekanlarda Gerçekleştirilen Sanatsal Etkinliklerde Eser-Mekan İlişkisi, Mekansal Zorluklar Ve Çözümler: İstanbul Bienalleri Üzerine Bir İnceleme, Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sanat Kuramları ve Eleştiri Ana Bilim Dalı, Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, Antalya, 2024.

Gülkaynak, I. (2012). Güncel Sanatın İstanbul'da Mekanlaşması: Güncel Sanat Mekanlarının Bina ve Kent Ölçeğinde Bir İncelemesi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Mimarlık Ana Bilim Dalı, Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, 2012, s.14.

Güzel, A. (2015). Bienallerde Mekansal Deneyim ve İletişim: İstanbul Bienalleri Üzerinden Bir İrdeleme, İçmimarlık Anabilim Dalı, Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, 2015.

<https://bienal.iksv.org/tr/bienal-arsivi/6-uluslararasi-istanbul-bienali>

İKSV Arşiv. (2015). 14. İstanbul Bienali, Hera Büyüktaşçıyan, Defterler (668).

İKSV E-Katalog. (2017). 15. İstanbul Bienali: İyi Bir Komşu. Erişim: chrome-extension://efaidnbmnnibpcajpcglclefindmkaj/https://bulten.iksv.org/15B_EXHIBITION.pdf. Erişim tarihi: 31.03.2024.

İKSV E-Katalog. 17. İstanbul Bienali Rehberi. Erişim: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://bienal.iksv.org/i/assets//bienal/document/17b_guide_lowres.pdf Erişim tarihi: 17.07.2024.

Karabulut, N., Karakuzu, M., & Konca, Y. (2010). Sanat Eğitiminde Pedagojik Eleştiri Yöntemleri. *Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*(21), 87-111.

Madra, B. (2003). İki Yılda bir Sanat. İstanbul: Norgunk Yayınevi.

Milliyet Gazetesi, Sanat Eki (15 Eylül 1987).

Pehlivan, S. (2022). 17. İstanbul Bienali Bir İmkansız Deneyimler Yumağı, Sanat Atak.

Şıranur, E. (2021). İşlevinden Arındırmak: Türkiye’de Sergileme Mekanlarının Çözümlemesi, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi, İstanbul.

Tuğtağ, M. (2018). Sergilemede Mekân Tasarımları. İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi, 4(8), 107-117.

Yoruzlu, Şenol. (15 Eylül 1987). 1987 İstanbul Bienali, Milliyet Sanat.

USABILITY vs. ECOLOGY: DEFINING GOOD DESIGN FROM DIFFERENT PERSPECTIVES

UMUT B. TASA YURTSEVER*

ABSTRACT

This paper investigates the interplay between usability and ecological design in the context of interactive media, seeking to address the challenge of integrating these frameworks into design practices. While usability has long been a cornerstone of Human-Computer Interaction design by emphasizing user-centered metrics, ecological design advocates for a more holistic perspective that transcends anthropocentric views. By comparing the System Usability Scale with the Ecological Systems Scale, this research evaluates the effectiveness of integrating ecological heuristics into usability-focused design processes. The findings reveal a correlation between usability and ECOS scores, suggesting that foundational design capabilities are essential for successful ecological design implementation. Perceived conflicts between usability and ecological principles were attributed to the fast consumption demands of the media design industry rather than intrinsic contradictions. This study advocates for the development of educational frameworks that support ongoing discussions and iterative revisions in design processes. Ultimately, it aims to contribute to a more sustainable design practice that balances user needs with ecological integrity.

Keywords: Sustainability, Ecology, Usability, Interaction Design, Design heuristics.

* Dr., Yıldız Technical Univ., Faculty of Art and Design, Dept. of Communication Design, utasa@yildiz.edu.tr, ORCID ID: 0000-0003-0754-8012.

** The author sincerely thanks all volunteer students from the Communication and Design Department of Yıldız Technical University for their valuable contributions to this study.

KULLANILABİLİRLİK ve EKOLOJİ: İYİ TASARIMI FARKLI PERSPEKTİFLERDEN TANIMLAMAK

UMUT B. TASA YURTSEVER*

ÖZ

Bu makale, etkileşimli medya bağlamında kullanılabilirlik ve ekolojik tasarım arasındaki ilişkiyi inceleyerek, bu yaklaşımların tasarım uygulamalarına entegre edilmesi sorununu ele almaktadır. Kullanılabilirlik, İnsan-Bilgisayar Etkileşimi tasarımında uzun süredir kullanıcı odaklı metriklere vurgu yapan bir temel ölçüt iken, ekolojik tasarım, antroposantrik görüşlerin ötesine geçen daha bütüncül bir bakış açısını savunmaktadır. Bu araştırma, Sistem Kullanılabilirlik Ölçeği ile Ekolojik Sistemler Ölçeği karşılaştırması üzerinden, ekolojik kriterlerin kullanılabilirlik odaklı tasarım süreçlerine entegrasyonunun etkinliğini değerlendirmektedir. Bulgular, kullanılabilirlik ve ekolojik yaklaşım arasında bir korelasyon olduğunu ortaya koyarak, başarılı ekolojik tasarım uygulamaları için temel tasarım becerilerinin önemini vurgulamaktadır. Kullanılabilirlik ve ekolojik ilkeler arasındaki algılanan çatışmalar, medyanın hızlı tüketim taleplerine bağlanmış olup, bu ilkeler arasında özünde bir çelişki bulunmamaktadır. Bu çalışma, tasarım süreçlerinde süregelen tartışmaları ve yinelenmeli revizyonları destekleyen eğitimsel çerçevelerin geliştirilmesini savunarak, kullanıcı ihtiyaçları ile ekolojik bütünlüğü dengeleyen daha sürdürülebilir bir tasarım pratiğine katkıda bulunmayı amaçlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Sürdürülebilirlik, Ekoloji, Kullanılabilirlik, Etkileşim Tasarımı, Tasarım hōristikleri.

* Dr., Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, İletişim ve Tasarım Bölümü, utasa@yildiz.edu.tr, ORCID ID: 0000-0003-0754-8012

1. INTRODUCTION

The rapid development of interactive media design has long prioritized usability, focusing on user satisfaction, efficiency, and performance. Ecological design, on the other hand, challenges this human-centered approach by advocating for a more holistic perspective that considers the broader environmental impacts of design decisions. This research aims to investigate how usability principles intersect with ecological design principles.

The primary objective of this study is to explore whether these frameworks can coexist in design practices and to determine how their integration affects user experience and ecological sustainability. To address this question, the study compares the Ecological Systems Scale (ECOS)—a tool developed to measure the extent to which a design adheres to ecological principles—with the System Usability Scale (SUS), a widely used metric for evaluating the user-centered aspects of design. The goal is to evaluate whether the ecological heuristics introduced in the ECOS scale conflict with, complement, or enhance usability metrics, particularly when applied in interactive media design. This comparison will offer insights into how ecological thinking can be integrated into mainstream usability practices.

Research Questions:

- How can ecological design knowledge be effectively transmitted to designers, particularly through guidelines that emphasize ecological heuristics and holistic thinking?
- What factors influence the motivation and efficiency of designers when incorporating ecological principles into usability-focused projects?
- Do ecological heuristics conflict with fundamental usability metrics, or can they coexist harmoniously within interactive media design?

By addressing these questions, this research aims to expand the discourse on sustainable interaction design, offering practical insights into the integration of ecological thinking and usability in the design process. In doing so, it seeks to move beyond material sustainability towards a deeper, mental shift in design practices—one that fosters environmental stewardship while maintaining usability.

2. LITERATURE REVIEW

In the field of interactive media design, both usability and ecological design present essential frameworks for what constitutes "good" design, though their guiding principles diverge significantly. Usability, grounded in Human-Computer Interaction (HCI), traditionally emphasizes a user-centered approach that prioritizes the satisfaction, efficiency, and performance of users, often viewing them as consumers or customers within a commercial

framework when incorporated by UX (user experience) services in design sector. This perspective is encapsulated in usability heuristics, since they were proposed by Nielsen (1993), which focus on optimizing user interaction with technology by simplifying processes and improving task efficiency.

By contrast, ecological design challenges the anthropocentric assumptions of usability by adopting a more-than-human perspective. This approach extends beyond the needs of human users to encompass ecological systems and other species, reflecting an ontological shift that seeks to dissolve the human/environment dichotomy (Naess, 1973; Abram, 2010). The concept of more-than-human design pushes designers to consider how their creations interact with broader ecosystems and contribute to ecological resilience, advocating for a more holistic approach that addresses the ecological impact of design decisions.

Today, design practices that consider environmental impact are most commonly addressed under the field of "sustainable design." Sustainable design aims for ecological goals such as the effective use of natural resources, energy conservation, and waste reduction (Turhan, 2011).

Over time, various movements reflecting sustainable design, from bioregional to transition design, emerged in design fields (Egenhoefer, 2017). One of these movements, ecodesign, shortened term for "ecological design," originated in the late 1980s with the rise of environmental movements in the U.S. and Europe. In the early 1990s, after a study across eight sectors, including furniture, automotive, and packaging, Delft University of Technology published the first ecodesign guideline (Brezet & Hemel, 1997). The ecodesign principles, still integrated into today's Delft Design Guide, emphasize clean energy and raw material use, as well as the "reduce, reuse, recycle" fundamentals (van Boeijen et al., 2014).

Another of these approaches, Cradle to Cradle Design, refers to a design philosophy that considers sustainability and environmental impacts throughout a product's entire life cycle, from production and distribution to waste processes (McDonough & Braungart, 2002).

Sustainable design entered the HCI field through Eli Blevis' 2007 article introducing the term Sustainable Interaction Design (SID) and three years later when DiSalvo and colleagues defined the term Sustainable Human-Computer Interaction (SHCI) (Blevis et. al., 2007; DiSalvo et al., 2010). Like other approaches centered on the concept of sustainability, these works, which have integrated a mainstream approach aligned with the Sustainable Development Goals, focus on concrete issues such as energy consumption, product life cycles, and material use (Hansson et al., 2021).

While these studies offer valuable insights into minimizing the environmental footprint of technological products, they tend to focus narrowly on operational and material aspects of sustainability. The originality of this research is its aim to build on this foundation by focusing on the mindset and qualitative principles of ecological design, particularly the normative

qualities that enable a design to be truly ecological and holistic. These principles go beyond metrics of energy efficiency and product longevity, asking instead: What mental frameworks and ecological heuristics are necessary to transcend human-centered design and create systems that align with natural ecosystems?

The second aspect of the originality is its methodology in cross-evaluation of ecological principles with usability heuristics. Although there is little research in the field that brings together these two fields, usability of a product has already been argued as a potential ally of sustainability (Anjos et.al., 2012).

3. METHODOLOGY

In this study, to explore the relationship and impact of usability and ecology heuristics, two specific scales, ECOS and SUS, were utilized. Within the scope of research, a case study of participatory design workshops were conducted at the Interactive Media Design Department at Yıldız Technical University. The case study was organized as a voluntary based workshop series after a training seminar on ecological design. We worked with two groups of undergraduate design students that we categorized as “design team” and “evaluation team” and provided both groups the training. Design team students were asked to incorporate the guideline into their designs. Evaluation team students were asked to evaluate the outcomes according to the ECOS and SUS scales. After the test phase, semi-structured interviews were conducted with design team participants. All participants have been asked consent for their data to be analyzed and published anonymously. The scales and the case study methodology are presented in the following sections.

3. 1. From Ecological Design Guideline to Ecological Systems Scale

The ECOS / Ecological Systems Scale that we propose has been derived from a previous study which presents a guideline for incorporating ecological thinking process in design (Tasa, 2022), through the metaphor of “thinking like a mountain” as suggested by Aldo Leopold (1968). The principles in the guideline can also be used as evaluation heuristics. Hence the evaluation scale that we propose in this research, named Ecological Systems Scale (ECOS), is based on these heuristics as presented as in Table 1.

Tablo 1: Ecological Systems Scale Checklist

1	(Circularity) Non-linear, circular, spiral patterns are observed.
2	(Rhythms) Self-similar, rhythmic, fractal structures are observed.
3	(Solution-centric) Long-term and eco-mimetic solutions are suggested.
4	(Flows) Not objects but flows and processes are in focus and visible.

5	(Spatiality) Presence of an intrinsic spatiality, place-bound experience.
6	(Temporality) Presence of a cyclic time (age, season, etc.) intrinsic to experience.
7	(Locality) Ecological context and local belonging is supported.
8	(Small scale) Smaller than mainstream and in human scale.
9	(Slow solutions) Slower solutions than mainstream approaches.
10	(Low definition) Low-definition and contextual information flow.
11	(Wisdom) Consideration of higher systems, preference of wisdom over data.
12	(Diversity) Diversity of languages, media, and culture.
13	(Mosaic) Non-uniform and heterogeneous distribution of polyculture.
14	(Sensory) All-sensory awareness rather than dominance of visuality.
15	(Edge effect) Stress on marginal and edge areas where encounters occur.
16	(Network) Weaving relations between system nodes/subjects and all others.
17	(Complementation) Stress on not competitive but complementary relations.
18	(Wholeness) "The whole is more than the sum of its parts" approach is present.
19	(Decentralization) Horizontal and decentralized organization of control and power.
20	(Self-governance) Self-regulating control and limit mechanisms.
21	(Resilience) Resistant flexibility in the face of change.
22	(Closed circuit) A closed-circuit systematization of product / service life cycle.

3. 2. System Usability Scale

The System Usability Scale (SUS) is a simple, 10-item questionnaire developed by John Brooke in 1986 to evaluate the usability of products, services, or systems. It measures the ease of use, efficiency, and satisfaction users experience when interacting with a system. Each question is rated on a Likert scale from 1 to 5, and the total score reflects overall usability. SUS is widely used due to its reliability and versatility across various industries and platforms (Brooke, 1996). In Table 2, the 10-item of the scale is listed.

Tablo 2: System Usability Scale

1	I think that I would like to use this system frequently.
2	I found the system unnecessarily complex.
3	I thought the system was easy to use.
4	I think that I would need the support of a technical person to be able to use this system.
5	I found the various functions in this system were well integrated.
6	I thought there was too much inconsistency in this system.
7	I would imagine that most people would learn to use this system very quickly.
8	I found the system very cumbersome to use.
9	I felt very confident using the system.
10	I needed to learn a lot of things before I could get going with this system.

3. 3. Design Team Workshops

In this gender-balanced team we worked with 6 undergraduate interactive media design students. They were split into two groups of three participants each, named Group-1 and Group-2, and they were given two successive interaction design project briefs, each implemented through a series of three workshops.

Group-1 participants are labeled as 1A, 1B and 1C; and Group-2 participants as 2A, 2B and 2C. Both groups were given the same specifications in both projects as follows:

- They were asked to design the user interface(UI) concept and a low-fidelity prototype of an interactive service/tool for mobile.
- They were expected to attend to the generic usability and UX rules.
- To prevent differing “visual design” capabilities of participants from influencing the test group, they were provided a “design sheet” as a poster layout and asked to use this same layout for the presentation of their projects. See Figure 1 for an example poster submission.
- In this sheet they were expected to present:
 - the product name and the logo,
 - introductory information on “what” their service/tool is about,
 - the reason “why” they offer this service/tool, i.e., both the *problems* they have observed before and the objectives they aim at after,

- “how” the service/tool is used, in a summary of possible *use tasks* and *user scenarios*,
- “who” they design for, i.e., user personas,
- a low-fidelity prototype combined with the basic UI concept.

In the first project, namely Project 1, Group-1 (the test group), was provided the training that consisted of a three-hour seminar and the guideline kit to refer to during design phase. The kit included the seminar presentation file, the guideline booklet, and a quick reference card. Being the control group, Group-2 was neither provided the training nor informed about the extra requirement of the other group.

After three weeks workshops, the design posters were delivered, and both groups were given the second project brief. For the second project, namely Project 2, the test and control groups switched, and this time Group-2 was provided the training and asked to design accordingly, whereas Group-1 was told to set aside the ECOS guideline and follow generic UX principles as in specifications. The reason why we switched groups is to remove any bias that project subjects might have towards being more or less ecological.

GRUBEEES
Şehirde doğal tohumlanma sürecine yardımcı olarak kolektif olarak yürütülen oyunlaştırılmış bir yeşillendirme projesi

■ NEDİR? INTRO
Grubees uygulaması, çeşitli görevlendirmelerde tohumlama-ekim-dikim görevlerini kullanıcıya yaptırarak doğal denge içerisinde hayvanların farkstemeden yaptığı bu görevleri kullanıcılara yaptırarak doğal dengenin korunmasına yardımcı olmayı ve bireyi kolektif çalışmaya sosyalleştirmeyi amaçlayan oyun mantığında ilerleyen bir uygulamadır.

■ NEDEN? PROBLEMS

- Çeşitli hayvan türlerinin popülasyonundaki azalma nedeniyle bazı bitki türleri tehlikeye girmekte
- İnsanların gün içindeki koşturmalarda farkstemeden geçtiği birçok nokta potansiyel bir bağ-bahçe
- sosyal alan kavramı gittikçe parklardan, oyun alanlarından; kapalı mekânlara, spor salonlarına avm-lere dönüşüyor.

■ NE İÇİN? OBJECTIVES

- bozulan doğal döngüye yardımcı olmak,
- toprak ve bitki türlerini deneyimleyerek tanımak, öğrenmek,
- kolektif çalışma bilincini oluşturmak,
- sosyalleşme ortamı yaratmak,
- toprak üzerinde kendine bir parçası mesken tutarak onun bir parçası olduğunu hissettirmek.

■ NASIL? USE CASES & USER TASKS
Herhangi bir proje dahilinde uygulamayı kullanmaya başladıkdan sonra uygulama çeşitli görevlere belirli noktalara götürerek kullanıcıya öncelikli kullanıcının tanımladığı görevinin devamı olarak kolektif tohumlama-ekim-dikim-bahçe-yeşillendirme gibi tanımlayabileceğimiz işlere dahil olan kullanıcı puanlar toplar. Geçtiği lokasyonlardaki çeşitli tohum depolarından, bitirilmiş projelerden de puan toplaması mümkündür böylece lokasyon bazı olarak da sosyalleşme imkanı tanımış olur. Çünkü her proje kendi çevresi etrafında şekillenir.

■ KİM İÇİN? PERSONAS

Yeliz Öğretmen
Çoğunlukla sosyalleşme amacıyla kullanan Yeliz Hanım kalabalık noktaları tercih eder.

Yağız Öğrenci
Arkadaşlarıyla uygulamaya kullanan Yağız geçtiği her noktadan puan topluyor.

Ada İlkokul Öğrencisi
Öğrenme çağındaki Ada'nın annesi doğa bilinci oluşturma için bu uygulamaya teşvik eder.

Timur Doğa Tutkunu
Doğa yürüyüşçüsü Timur bey toprak sınıflandırmada bilgisi ve ekim işinde ustadır.

■ TASARIM DESIGN PROTOTYPE

Diğer kullanıcılar çeşitli adımları uygulayarak elde ettiği puanları biriktirerek de katmanlı bir dikimce yaratır. Örneğin tohumlar/bahçeler/yağızlar gibi.

Diğer problemlere kullanıcılar belirli görevleri tamamlayarak katkıları ve görevi başlatmaları ile destek olabilirler ve görevleri başlatmaları için puanlar toplayarak katkıları sağlarlar.

Görev noktalarında QR Kodu okutarak puanlar toplayabilirler tohum depolarına bakabilirler.

Kolektif çalışma yöntemleri ile katmanlı görevler gerçekleştirilebilir. Örneğin bahçe dikimce yaratma veya toprak sınıflandırma.

Figure 1: Project submission poster example.

3. 4. Evaluation Team and Testing

Evaluation group consisted of 17 distinct undergraduate interactive media students. This group was also gender balanced and was provided the same training with design groups. They had just completed a fundamental course in usability and UX design, and they were asked to evaluate the 12 projects that design group had produced, according to both System Usability Scale and Ecological Systems Scale.

For ECOS, as in SUS, they were asked to evaluate the projects through a **5-point Likert Scale**. The outcomes were evaluated in a parallel manner with the “positive” questions (questions with odd numbers) in SUS scale: the scores were summed up by subtracting 1 from each and then normalized to a 100-point system.

4. WORKSHOP OUTPUTS

4.1. Project 1: A Novel Social Media Design for Urban Life

The first project brief was to design "a novel social media for emerging social interaction needs in urban life". In this project, Group-1 is the test group –the group that was provided the seminar and the guideline kit- and Group-2 is the control group.

Group-1 (Test Group) Projects concepts are as follows:

- “New Kid in Town” by 1A is a mobile social media application that targets newcomers to a city. From immigrants to tourists, or people who has just moved to a city, it aims to help the adaptation process by connecting them with local citizens and the “unwritten” rules and cultural issues that locals share through the platform.
- “Grubbees” by 1B is a location-based mobile game application. Through the collective missions that require tasks such as seeding and planting in urban areas, the game socializes and engages gamer-users in urban ecology.
- “Komşum/My Neighbour” by 1C is a mobile application with the purpose of creating intimate communities among users who live in the same neighborhood. It aims to establish a voluntary neighbor network where people support each other whenever anyone is in need. (See Figure 2)

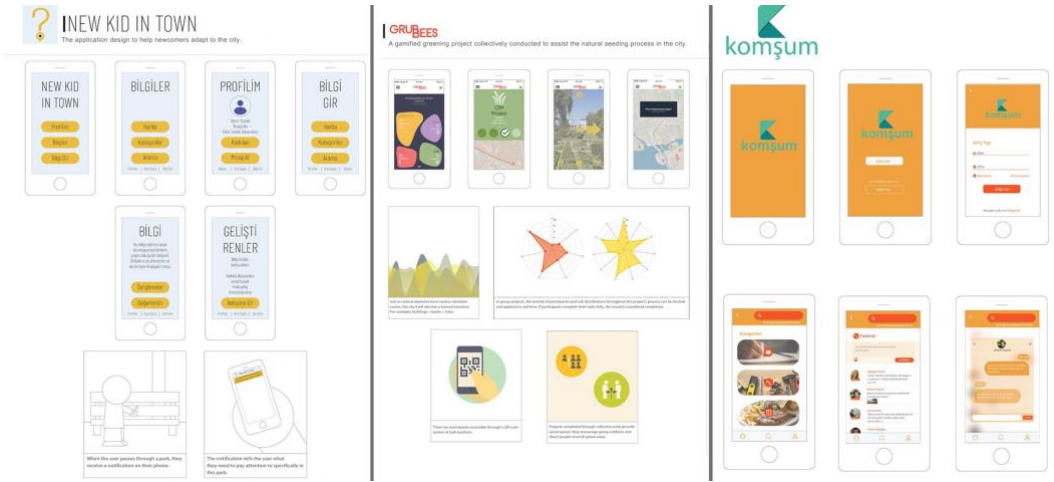


Figure 2. Prototype sections of Group-1 – Project-1 poster submissions. New Kid in Town by 1A (left); Grubbees by 1B (center); Komşum/My Neighbour by 1C (right).

Group-2 (Control Group) Projects concepts are as follows:

- “GamePub” by 2A is mobile social media platform for adult and casual gamers. Contrary to the existing platforms that feature “success”, it features styles, weekly time spans and networking for gamers.
- “Musichian” by 2B is a location-based mobile music platform that, by tracking users’ navigation and routes in the city, creates density/ frequency maps according to the crowd and maps these data to create custom music lists.
- “Win” by 2C is a mobile platform with the purpose of discouraging people from breaking social rules through a competitive gamification in which citizens report and inform on violations of each other. (See Figure 3)



Figure 3. Prototype sections of Group-2 – Project-1 poster submissions. GamePub by 2A (left); Musichian by 2B (center); Win by 2C (right).

4.2. Project 2: Improving Quality of Time Spent in Urban Settings

In the second project the participants were asked to design an interactive service or tool “to improve the quality of time spent in (an) urban setting(s)”. To remind, in this project the groups were switched, Group-2 was provided the training and assigned as the Test group, and Group-1 was released from the obligation to apply the guideline.

Group-1 (Control Group) Projects concepts are as follows:

- “Sound of Here” by 1A is a location-based mobile music-streaming platform in which “locations” have and present their own lists that are produced according to the data collected from the activities of visitors.
- “Crowd” by 1B is a map-based mobile application, which, by presenting crowd density maps, aims to prevent queues and waiting times at entertainment venues and restaurants.
- “Bi’Durak/One Stop” is a mobile social media application that gets activated only during the waiting times at the public transportation hubs and stations. The content is user-created with the purpose of creating a spatial memory specific to that station.

(See Figure 4)



Figure 4. Prototype sections of Group-1 – Project-2 poster submissions. Sound of Here by 1A (left); Crowd by 1B (center); Bi' Durak/One Stop by 1C (right).

Group-2 (Test Group) Projects concepts are as follows:

- “Sükut/Silence” by 2A is a spatial interaction design project with the purpose of experiencing silence and peace in urban places such as parks. The users can create a noise barrier and interact with others to prevent disturbing noise production.

- “Familiar” by 2B is a mobile map application that directs its users to a shop, atelier, or any other venue that they need, counting on the probability of an acquaintance, (or an acquaintance of an acquaintance) working there.
- “Green Wheel” by 2C is a car-pooling and parking support application specifically aimed for crowded shopping malls. (See Figure 5)



Figure 5. Prototype sections of Group-2 - Project-2 poster submissions. Sükut/Silence by 2A (left); Familiar by 2B (center); Green Wheel by 2C (right).

5. RESULTS & DISCUSSION

5.1. Overall Scores

The overall SUS and ECOS scores, along with the average and standard deviation calculations for all 12 projects are presented in Table 3. As the number of projects is not sufficient for a thorough statistical analysis, the quantitative outcomes in this section should be regarded only as a precursor to the qualitative step. First, we wanted to check whether numerical results for this scale of research imply an effectuality of the guideline. Then in the interview phase, especially for the results that show an unexpected turn, we evaluated the situation with the designers to be able to reveal hidden factors and to get equipped with suggestions to improve the efficiency of the training for future implementations.

Table 3: Overall SUS and ECOS scores

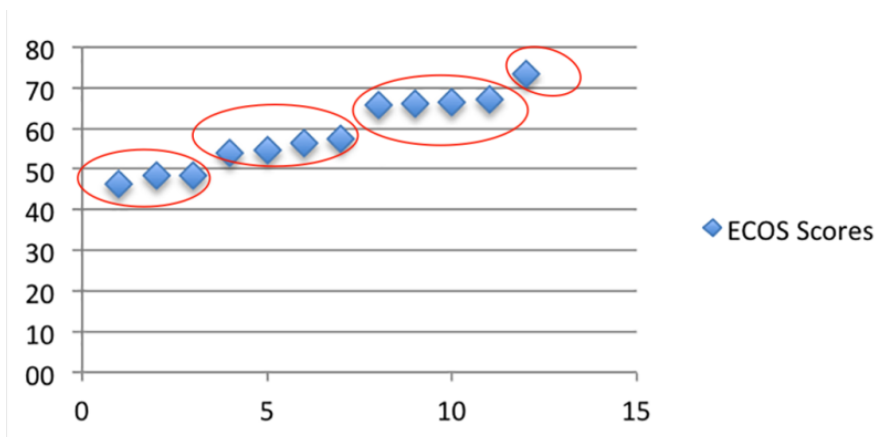
Designer ID	Project Title	SUS	ECOS	SUS	ECOS
	New Kid in				

Project 2

1C	Komşum/My Neighbor ^a	75.6	65.6	Good	Moderate
Average		71.0	69.1		
2A	GamePub	72.5	54.8	Good	Poor
2B	Musichian	41.8	54.1	Poor	Poor
2C	Win	48.7	48.5	Poor	Very Poor
Average		54.3	52.2		
1A	Sound of Here	77.1	67.1	Good	Moderate
1B	Crowd	82.7	57.6	Good	Poor
	Bi Durak/One				
1C	Stop	77.5	56.6	Good	Poor
Average		79.1	59.9		
2A	Sükut/Silence ^a	67.2	66.3	Moderate	Moderate
2B	Familiar ^a	50.4	46.3	Poor	Very Poor
2C	Green wheel ^a	54.3	48.5	Moderate	Very Poor
Average		57.3	53.9		
TOTAL					
AVERAGE		65.4	58.7		
STD DEV		13.3	8.8		

^a Test Projects (the projects that were implemented using the guideline).

When we sorted ECOS scores, four clusters of scores have appeared as in Figure 6.



For this specific project, we categorized the projects' grading as shown in Table 4 by adapting Bangor et al.'s (2009) adjective rating scale. In the discussions that follow, the outcomes are also argued from the point of the acceptability vs. non-acceptability of a score (Bangor et.al., 2008).

Tablo 4: Overall SUS and ECOS scores (Bangor et.al., 2009)

ECOS Cluster	ECOS scores range	SUS scores	Quality
Below average (59)			
at least 10 points	46.3 - 48.5	NA	Very Poor
Slightly below average (up to avg + std.dev.)	54.1 -57.6	35.7 – 50.9	Poor
Slight above average (down to avg - std.dev)	65.6 - 67.1	50.9 – 71.4	Moderate
Above	>= 73.4	71.4 – 85.5	Good

The outcomes that are in accord with the research question are as follows:

- In Project 1, the test group (Group-1 participants 1A, 1B, and 1C) has performed acceptable (Moderate/Good) scores in both usability and eco-design.
- In Project 1, the average ECOS performance of test group (Group-1) outperforms that of control group (Group-2) by 22%.
- In Project 2, when there is no guideline for Group-1, the ECOS performance of 1B and 1C in the group (2 out of 3 participants) decrease by 21.5% and 13.7%, respectively.
- Group-2 participant 2A performs similar to 1B and 1C. In Project 2, when the guideline is provided to his group, his ECOS score increases from Poor to Moderate by %21.

The outcomes that are negative/indifferent to our research question:

- In Project 2, although the guideline condition is removed for Group-1, participant 1A's ECOS score stays almost the same Moderate value as in Project-1.
- Group-2 participants 2B and 2C performs mostly not acceptable scores (Poor or Very Poor) in both ECOS and SUS, for both projects. Besides, no impact of the guideline is hinted in their numbers. In Project 2, after the guideline is provided to them, ECOS score of 1C remains stable, whereas ECOS score of 1B contrarily decrease by 17%.

5.2. ECOS vs. SUS Scores

In three participants, 1A, 1B, and 2A, a negative correlation is observed between SUS and ECOS scores. In Project 2, when guideline condition is removed, SUS scores for 1A and 1B increase by 16% and 17%, respectively. In parallel, SUS score of 2A decrease by 7% in Project 2, when their group is provided guideline. For the other three participants, the difference is either ignorable or reverse.

In Figure 7 below the outcomes are sorted according to the SUS scores from the lowest to the highest scores, in order to provide a clearer data visualization to inquire for a possible correlation between usability and eco-design through SUS and ECOS scores.

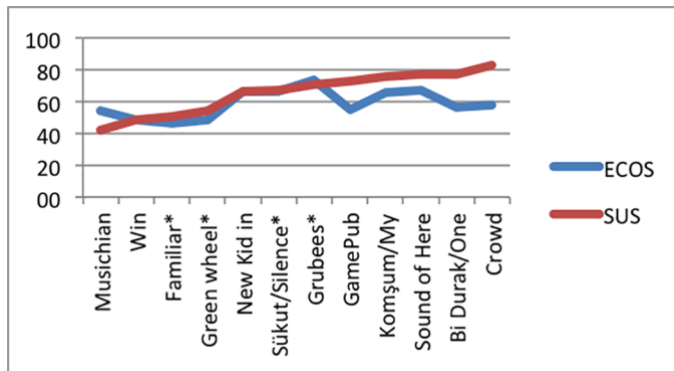


Figure 7. SUS vs. ECOS scores.

In all projects that perform low in usability, ECOS scores are low, either. When SUS scores increase up to a point, ECOS scores increase, too. However, for projects with Moderate/Good usability scores, ECOS scores do not exhibit a stable direct proportion. For a high ECOS score, we argue, a moderate or good usability score seems to be a condition, but not a sufficient one on its own.

In the next phase of the analysis, semi-structured interviews have been conducted with the participants and they were asked to evaluate the outcomes.

5.3. Interview Results

The main topics concerning our research and the associated interview questions are as presented in Table 5.

Tablo 5: Semi-structured interview themes and associated questions

Research Themes	Interview Questions
Comprehension of the Guideline	Do you think you have comprehended the guideline? What has challenged you most?
Application of the Guideline	Were you able to apply the guideline principles in your project? What were the difficulties?
Proficiency of Training	Was the training provided competent overall? Was the 3-hour seminar sufficient in terms of both the allocated time and given content? Was the guideline booklet clear and articulate in terms of language use? How could the efficiency of the training be improved?
Groupings and Test Methodology	Do you think the grouping methodology of the work was suitable to maintain fair and reliable results? Have the subject of the projects had an impact on the SUS/ECOS scores?
Usability vs. Ecology	Do you think there is a conflict or any kind of correlation among the principles of usability and eco-design?
Other Factors	What do you think are the main factors behind your high / low / unexpected / indifferent scores?

In Table 6 below, the overall positive/negative stance of each participant is presented for the five main topics. Distinctive comments, suggestions and other revealed factors are presented next.

Tablo 6: Overall feedback of participants in terms of positivity/negativity

Std. #ID	Test Project ECOS score	Comprehension	Application	Training	Test	Usability vs. Ecology
1A	66.3 Moderate	✓	✓	✓	✓	X
1B	73.4 Good	✓	✓	✓	✓	X
1C	65.6 Moderate	✓	X	✓	✓	✓
2A	66.3 Moderate	✓	✓	✓	✓	✓
2B	46.3					NA

	Very Poor	X	X	✓	✓	
2C	48.5 Very Poor	X	X	X	✓	NA

Comprehension:

- 4 out of 6 participants (1A, 1B, 1C and 2A), in accordance with their acceptable ECOS scores (from Moderate to Good), stated that they could have comprehended the guideline.
- 1A underlined the need for a detailed reading, stating that a shallow reading might be misleading.
- 2B and 2C had difficulty in understanding the text, which is apparent in their not-acceptable scores.

Application:

- Participants 1A and 1B were positive about their ability to apply the guideline in their projects which is in accord with their acceptable ECOS scores.
- 1C and 2A stated that, although they had comprehended the guideline in theory, in actualization they had difficulty. 1C specifically was hesitant about the success of her project. Yet, despite having difficulties, ECOS scores of both participants are Moderate as a positive indicator.
- 2B and 2C had difficulty in applying the guideline, as manifested in their not-acceptable scores.

Training:

- All participants except 2C declared that they found the training proficient and the materials comprehensive.
- 2B underlined that the reason behind his low scores is not due to an insufficiency in the training but his personal design skills.
- 2C declared that the training was proficient, but the text was difficult to understand, more examples from the field of HCI could be beneficial and more than one seminar might be necessary.
- 1B suggested the seminar / meeting to take place after the guideline is provided.

- The conceptual and metaphorical approach was inspiring to most. 2B said the metaphors and images were “illuminating” and that the participants “kept reminding each other to think like a mountain”.
- 1A stated, however, he was at times confused about whether to take the parameters from a formal, structural, or metaphorical point.
- 2A and 1C also agreed with 2C that more concrete examples from the digital media field to be provided, along with discussions.
- 1C also suggested more than one seminar to be organized.
- 1A stated he spent a significant portion of his time for the first project to study the guideline. Thus, the training time would be better to be allocated separately from the project time.
- 2A stated that he could have scored more if there were regular meetings and discussions in the process. 1B and 1C supported this argument by stating that informal discussions with each other were most helpful in the process.

Groupings and Test Methodology:

- No participant has made a criticism about the fairness of groupings, or any point that could have affected the objectivity of the outcomes.
- Three participants, however, declared that they do not think that project subject has a remarkable impact; so crossing the groups was not necessary at all.
- Being in the first test group, all Group-1 participants had to show an extra effort to remain independent from the guideline in the second project, because they were influenced in the first one. 1A underlined this as the reason why there is not much difference between his ECOS scores. Participant 2A also supported this argument by stating that, if he were provided the training in the first project, in the control/second project his ECOS score would be higher.

Usability vs. Ecology:

- 1B stated there is no conflict and both can score high (in parallel with her scores).
- 1A stated that there is not a conflict in project scale. Contrarily, from a mobile application to city planning, in the long run they are complementary. The score anomalies do not result from such a conflict. Yet, he added, we can talk about an

ideological conflict in the sense that interactive media sector is after acceleration and ecology is after optimization.

- 1C and 2C remarked such a conflict not in general but for specific parameters such as “locality” and “slow solutions”.
- 2A pointed out the focus point as the root cause of such a conflict. In usability we focus on users but in ecology on everybody else, he stated. Thus “it needs a deeper contemplation”.

Other Factors:

- 1A underlined that it is much more guiding and stimulating to use the guideline while implementing a project from scratch. It was his experience that it would be difficult to revise an already existing project according to the guideline.

5.4. Key Findings and Discussion

The findings of the case study that we derive from the cross-analysis of the scores and interview results, reveal some notable observations that can be insightful for future studies:

- When usability scores were low, ECOS scores also tended to decline. This trend suggests that fundamental design capabilities may serve as precursors to successful ecological design practices. Particularly for participants 2B and 2C, who exhibited the lowest usability scores, the guideline was clearly ineffective. In contrast, the other four students performed as expected, demonstrating the varying impacts of the guidelines across different design approaches.
- Notably, all Group-1 participants had to exert extra effort to avoid following the guidelines in the second project, indicating that the guideline had an internalized effect—a key outcome that underscores the potential for ecological principles to influence design thinking.
- Despite these challenges, the study also identified several opportunities for synergy between usability and ecological thinking. For instance, both frameworks emphasize the importance of efficiency—whether in terms of task performance (usability) or resource conservation (ecology). The conflicting points highlighted by participants were not intrinsic contradictions but rather reflections of the fast consumption demands that are characteristic of media design industries. This observation suggests that industry pressures may complicate the integration of ecological considerations into usability-focused design, indicating a need for more supportive structures within the design environment.

- The research also addressed the question of how ecological design knowledge can be effectively transmitted to young designers. It became clear that while the conceptual and metaphorical presentation of ecological principles is important, practical tools like the ECOS scale can offer a more concrete framework for integrating these principles into design projects. However, the success of these tools depends on the motivation and mindset of the designers themselves—factors like previous experience with sustainability and openness to non-traditional design frameworks significantly influenced how well they adopted ecological heuristics.

6. CONCLUSION

This study highlights the complex relationship between usability and ecological design in the context of interactive media. While both fields offer essential guidelines for creating "good" designs, their perspectives often diverge—usability prioritizes human-centered efficiency, while ecological design seeks a more holistic, more-than-human approach that respects natural systems. Through the comparison of the System Usability Scale (SUS) and the Ecological Systems Scale (ECOS) within the scope of a case study, this research has explored whether these two frameworks can coexist or conflict in the design process.

The study reveals an association between usability and ecological design, where design fundamentals are essential for successful ecological practices. Participants who struggled with usability also found it harder to apply ecological principles. The research identified a potential synergy between usability and ecology, both emphasizing efficiency, yet industry pressures can complicate integrating ecological thinking into design processes.

Additionally, while practical tools like the ECOS scale aid in adopting ecological principles, their effectiveness largely depends on the designer's mindset, experience with sustainability, and openness to innovative design approaches.

For future studies, implementing a long-term course that includes ongoing discussions, collective contemplations, and mid-term revisions may prove more effective in nurturing the integration of ecological thinking within usability-focused design practices.

In conclusion, this study demonstrates that while usability and ecological design may present conflicting priorities in certain contexts, they also offer the potential for a more holistic design approach when integrated thoughtfully. Future research should continue to explore this balance, focusing on refining ecological heuristics in ways that do not hinder usability and on developing tools and educational frameworks that can inspire designers to think ecologically. By fostering a deeper understanding of ecological principles alongside usability metrics, the design community can move towards creating interactive media that serves both human users and the ecosystems they inhabit.

REFERENCES

- Abram, D. (2010). *Becoming animal: An earthly cosmology*. Pantheon Books.
- Anjos, T. P., Matias, M., & Gontijo, L. A. (2012). The usability of a product can be an ally of sustainability. *Work*, 41(Supplement 1), 2117–2121.
- Bangor, A., Kortum, P., & Miller, J. (2008). An empirical evaluation of the System Usability Scale. *International Journal of Human–Computer Interaction*, 24(6), 574-594.
- Bangor, A., Kortum, P., & Miller, J. (2009). Determining what individual SUS scores mean: Adding an adjective rating scale. *Journal of Usability Studies*, 4(3), 114-123.
- Blevis, E., Bødker, S., Flach, J., Forlizzi, J., Jung, H., Kaptelinin, V., Nardi, B., & Rizzo, A. (2015). Ecological perspectives in HCI: Promise, problems, and potential. In *Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems* (pp. 2401-2404). ACM.
- Brezet, H., Hemel, C. v., UNEP IE Cleaner Production Network, Rathenau Instituut, & Technische Universiteit Delft. (1997). *Ecodesign: A promising approach to sustainable production and consumption*. United Nations Environment Programme, Industry and Environment, Cleaner Production; Rathenau Institute; Delft University of Technology.
- Brooke, J. (1996). SUS: A “quick and dirty” usability scale. In P. W. Jordan et al. (Eds.), *Usability Evaluation in Industry* (pp. 189-194).
- DiSalvo, C., Sengers, P., & Brynjarsdóttir, H. (2010). Mapping the landscape of sustainable HCI. In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1975-1984). ACM.
- Egenhoefer, R. B. (Ed.). (2017). *Routledge handbook of sustainable design*. Routledge.
- Hansson, L. Å. E. J., Cerratto Pargman, T., & Pargman, D. S. (2021, May). A decade of sustainable HCI: Connecting SHCI to the sustainable development goals. In *Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1-19).
- Leopold, A. (1968). *A sand county almanac*. Oxford University Press.
- McDonough, W., & Braungart, M. (2002). *Cradle to cradle: Remaking the way we make things*. North Point Press.
- Naess, A. (1973). The shallow and the deep, long-range ecology movement: A summary. *Inquiry*, 16(1), 95-100.
- Nielsen, J. (1993). *Usability engineering*. Morgan Kaufmann.
- Tasa, U. (2022). An ecology of media, technology and design. *Discern: International Journal of Design for Social Change, Sustainable Innovation and Entrepreneurship*, 3(1), 17-30.

Turhan, S. (2011). Sürdürülebilir kalkınmada endüstriyel tasarımcının rolü. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(7), 125-139.

van Boeijen, A., Daalhuizen, J., Zijlstra, J., & van der Schoor, R. (2014). *Delft design guide: Design strategies and methods*. TU Delft.

https://arl.human.cornell.edu/PAGES_Delft/Delft_Design_Guide.pdf

TARİHİ ROMAN KAPAK TASARIMLARININ İKONOĞRAFİ YÖNTEMİ İLE İNCELENMESİ: BENİM ADIM KIRMIZI ÖRNEĞİ

HARİKA BAHAR ÖZTOK*, MİTHAT YILMAZ**

ÖZ

Tüm kitap türlerinde kitap içerikleri ile kapak tasarımlarının uyumu büyük önem arz etmektedir. Bu uyumun, eseri; kültürel, sosyal ve tarihsel arka planını anlayarak çözümleyen, biçim ve içerik bağlamında incelemeye imkân tanıyan, Erwin Panofsky'nin doğal, uzlaşımsal ve içsel anlam alt başlıkları ile ele aldığı ikonografi yöntemi kullanılarak, tarihi roman kitap kapağı özelinde incelenmesi çalışmanın amacıdır. Metodun tüm başlıklarının bir arada ve detaylıca işlenmesinin onu daha anlaşılır kılacağı inancıyla, tek örnek üzerinden ilerlemenin uygun görüldüğü bu çalışmada; tarihi roman örneği olarak, ilginç konusu, zengin içeriği ve birçok imge kullanılarak farklı tekniklerle tasarlanan kapağı sebebiyle Orhan Pamuk'un "Benim Adım Kırmızı" romanı seçilmiştir. 16. yüzyıl Osmanlı minyatür sanatını ve dönemin nakkaşlarını merkezine alan romanın, 1998'de, Hakkı Mısırlıoğlu tarafından tasarlanan kapağında, kullanılan öğelerin, öğelerin kullanım biçimlerinin ve tasarımın içerikle olan bağının ikonografi yöntemi ile incelenmesi çalışmanın ana konusudur. Çalışmadaki bulgular, tasarımcının, kurgunun geçtiği tarihi döneme ve yazarın atıflarına uygun nitelikte imgeler kullanarak, minyatür sanatına özgü bir tasarım çizgisinde geçmiş zaman çizgileriyle modern zaman çalışmalarını kolaj tekniği aracılığıyla bir araya getirerek çalıştığını göstermektedir. İkonografik inceleme sonucunda, tasarımda romanın içerik ve anlatısına sadık kalındığı, karakterler ve olay örgüsü ile sağlam bir bağ kurulduğu gözlemlenmiştir. Çalışmanın, özellikle tarihi roman kapaklarında ikonografik çözümleme örneklerinin azlığı ve var olan çalışmalarda da genellikle ikonografi yönteminin tüm başlıklarının aynı anda işlenmemesi gibi sebeplerle alanda oluşturduğu düşünülen boşluğa katkı sağlaması hedeflenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Tarihi Roman, Benim Adım Kırmızı, Kitap Kapağı, İkonografi, Minyatür.

* Yüksek Lisans Öğrencisi, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, oztok.harikabahar@ogr.hbv.edu.tr, <https://orcid.org/0009-0009-8115-897X>

** Prof. Dr., Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, mithat.yilmaz@hbv.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0003-0406-3845>

*** İki yazar da çalışmaya eşit oranında katkıda bulunmuşlardır. Çalışmada herhangi bir destek ve teşekkür beyanı veya çatışma beyanı yoktur.

**** Araştırmacılardan birinci yazar %60, ikinci yazar %40 oranında çalışmaya katkıda bulunmuşlardır. Çalışmada çatışma beyanı yoktur.

INVESTIGATION OF HISTORICAL NOVEL COVER DESIGNS USING ICONOGRAPHY METHOD: MY NAME IS RED EXAMPLE

HARİKA BAHAR ÖZTOK*, MİTHAT YILMAZ**

ABSTRACT

In all book genres, the harmony between book content and cover designs is of great importance. The aim of the study is to examine this harmony in terms of historical novel book covers, using the iconography method that Erwin Panofsky addresses with the subheadings of natural, conventional and internal meaning, which analyzes the work by understanding its cultural, social and historical background, and allows it to be examined in terms of form and content. In this study, where it was deemed appropriate to proceed with a single example, with the belief that processing all the headings of the method together and in detail would make it more understandable; Orhan Pamuk's "My Name is Red" novel was chosen as an example of historical novel due to its interesting subject, rich content and cover designed with different techniques using many images. The main subject of the study is to examine the elements used, the ways in which the elements were used and the connection between the design and the content on the cover designed by Hakkı Mısırlıoğlu in 1998, which focuses on the 16th century Ottoman miniature art and the miniaturists of the period. The findings in the study show that the designer worked by using images that are appropriate for the historical period in which the plot takes place and the author's references, by bringing together past timelines and modern time works through the collage technique in a design line specific to miniature art. As a result of the iconographic examination, it was observed that the design remained faithful to the content and narrative of the novel, and a strong connection was established with the characters and the plot. The study aims to contribute to the gap that is thought to have arisen in the field due to reasons such as the scarcity of iconographic analysis examples, especially on historical novel covers, and the fact that in existing studies, all titles of the iconography method are generally not processed at the same time.

Keywords: Historical Novel, My Name Is Red, Book Cover, Iconography, Miniature.

* Master Student, Ankara Hacı Bayram Veli University, oztok.harikabahar@ogr.hbv.edu.tr, <https://orcid.org/0009-0009-8115-897X>

** Prof. Dr., Ankara Hacı Bayram Veli University, mithat.yilmaz@hbv.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0003-0406-3845>

1. GİRİŞ

Özelde bireylerin ve genelde toplumların başından geçen veya geçebilecek olay ve olguların, duygu, düşünce, eylem ve ilişkiler ekseninde, zamansal ve mekânsal sınırlar içinde kurgulanarak okurlara sunulduğu bir yazın türü olan romanlar, türü ne olursa olsun genel olarak okura geniş veya dar bir toplum kesitini yansıtmaya çalışır (Bozdoğan, 2020, s. 35). Yazar, kurgusunu kendi içinde bulunduğu zaman diliminden çok daha eski bir zaman dilimi düşünerek kaleme aldığı yapıtı, tarihi roman kategorisinde yer almaktadır. Tarihi romanlarda işlenen konular arasında bazen savaş, yoksulluk, sancılı dönem geçişleri gibi konular yer alabilirken bazen de örf, âdet, dini ve ahlaki değerler üzerinden işlenen yaşantılar, aşk, acı, özlem, ayrılık ve ölüm temaları ile harmanlanarak ele alınmaktadır (Koç, 2021, s. 168).

Bazı tarihi roman yazarları, döneminin ünlü şairleri tarafından yazılarak günümüze ulaşmayı başarmış “Leyla ile Mecnun”, “Hüsrev ile Şirin” gibi mesnevileri romanlarında doğrudan veya dolaylı yöntemlerle modernize ederek olay örgüsüne dahil etmekte ve halk hikayelerinde var olan zenginliği eserlerinde kullanmaktadırlar. Türk edebiyatına bakıldığında tarihi roman alanında eserler veren yazarlar arasında bulunan Orhan Pamuk da “Benim Adım Kırmızı” adlı eserinde, minyatür sanatında sıklıkla karşılaşılan “Hüsrev ile Şirin” mesnevisine, kurgusundaki aşklar ve nakkaşlar aracılığıyla yer vermektedir.

“Yazılı metinlerin ya da sözlü anlatılanların görselleştirilmesinin eski bir geleneği vardır” (Tanındı, 2015, s. 384). Mesnevilerin minyatür sanatında hayat bulduğu bu geleneği kurgusuna ustalıkla taşıyan Pamuk, “Erdal Gökner tabiriyle bu romanında zamanlar ve metinler arası anlatım yoluyla Osmanlı İslami estetik geleneğini Türk modernliği ile yüzleştirir” (Havlioğlu’ndan aktaran, Irmak, 2019, s. 361). “İki kutupluluğun sona erdiği bir dünyayı, üst-kurmacaya özgü tekniklerin içinde anlamlı hale getiren yazar” (Besceli, 2021, s. 172), kitabında minyatür ve tezhip sanatlarını kullanarak bir milletin ruhunu keşfetmektedir (Updike, 2001). Derdini okura, bazen bir ağaç, bazen bir ceset, bazen bir para, bazen bir köpek, bazen bir at ve bazen de bizzat kırmızının kendisinden oluşan kalabalık karakterler topluluğunu konuşarak aktarma yolunu seçen Pamuk, bu konuşmalarda, minyatür sanatı ve nakkaşlar alemindeki üslup, mükemmellik, körlük ve imza konularına değinmektedir. Kurgu metnindeki kahramanların ilişkileri de adeta “düz minyatür ile Rönesans perspektifinin, stilize edilmiş görüntü ile bireysel portrenin, Doğu sanatı ile Batı sanatının her zaman anlaşılmaz ve kararsız olan birliği gibidir” (Eder, 2001). “Romanın, gözünü Batı’ya dönmüş Doğulu nakkaşın bakışını yansıttığı doğrudur; ama romancının bakışı, belirli bir döneme ve coğrafyaya ait sanat anlayışını incelerken Batılılığını sürdürür. Bu tavır, tarihsel bir tema üzerine kurulan modern roman söyleminin dinamiklerini açıklar gibidir” (Öztokat ve Tükel’den aktaran, Irmak, 2019, s. 282).

Okur, yazarın eserinde incelikle işlemeye çalıştığı Doğu- Batı ikiliğine, “Benim Adım Kırmızı” kitabının ilk baskısı için, 1998 yılında, Hakkı Mısırlıoğlu tarafından tasarlanan kitap kapağında da rastlamaktadır. Tüm kitap türlerinde olduğu gibi, yazarların hayal dünyalarındaki kişiler ve olaylar silsilesini tarihin belli bir dönemi içinde ele alarak kurguladıkları tarihi romanlarda da yazarın öznel kurgusunun, öncelikle kapak tasarımcısı tarafından doğru anlaşılması, akabinde tasarım aracılığıyla okura aktarılması ve bu sebeple kitap içerikleri ile kapak tasarımlarının uyum içinde olması oldukça önemlidir. “Hangi türden olursa olsun bir sanat ürününün tadılması onun kavranılmasıyla doğru orantılıdır. Eseri ne kadar anlamışsak elde edeceğimiz haz da o kadar yüksek olacaktır. Anlamak ise araştırmakla, irdelemekle, aklın dışındaki güçlere elverdiğince az pay bırakmakla, sezgi ve izlenimlerimizi dile döküp başkalarına iletir hale getirmekle gerçekleştirebilir” (Cömert, 1999, s. 9).

Özellikle tarihi romanlarda kitap içeriği ile kapak tasarımı arasında ortak ikonografik bir dilin kullanılabilirliğinin mümkün olduğunu gösterme amacı güden bu çalışmanın ana konusu; Erwin Panofsky’nin birincil/ doğal anlam, ikincil/ uzlaşım sal anlam ve içerik/ içsel anlam alt başlıkları ile ele aldığı ikonografi yöntemini kullanarak Hakkı Mısırlıoğlu’nun “Benim Adım Kırmızı” kitap kapağı tasarımında kullandığı öğelerin, onları kullanım biçiminin ve tasarımının içerikle olan bağının incelenmesidir.

Eseri; kültürel, sosyal ve tarihsel arka planını anlayarak çözümleyen, biçim ve içerik bağlamında incelemeye imkân tanıyan ikonografi yöntemini gerek özet bilgi vererek gerek örnek çalışma ile tüm başlıklarının bir arada ve detaylıca işlenmesini sağlayarak akılda kalıcı ve anlaşılır kılmak arzusu çalışmanın yöntemini belirlemiştir. İkonografinin tek bir alanını birçok örnek üzerinden anlatmak yerine Panofsky’nin günümüz sanat tarihi araştırmacıları için de temel teşkil eden üç inceleme tekniğinin tamamını tek örnek üzerinden derinlemesine işleyerek ilerlemenin uygun görüldüğü bu çalışmada, tarihi roman örneği olarak Orhan Pamuk’un “Benim Adım Kırmızı” romanının seçilme sebepleri arasında; uluslararası düzeyde tanınan kitabın 16. yüzyıl Osmanlı minyatür sanatını ve dönemin nakkaşlarını merkezine alan ilginç konusu ve zengin içeriği, hem ait olduğu tarihi dönemden hem okura sunulduğu modern zamandan birçok imgeye yer verilen kapağında grafik tasarım bağlamında farklı tekniklere yer verilmiş olması gibi unsurlar bulunmaktadır.

Çalışma, dönem romanlarından ayrılan tarihi romanlar, Nobel ödüllü yazar Orhan Pamuk, yazarın içeriği, konusu, dili ve işleniş biçimi ile tüm dünya okurları tarafından dikkatleri üzerine çeken “Benim Adım Kırmızı” kitabı, kitabın ana konusunu oluşturan minyatür sanatı ve sanatçıları, kitabın kapağını biçim içerik uyumu bağlamında incelemeye imkan tanıyan Erwin Panofsky’nin ikonografi yöntemi hakkında bilgiler içeren ve kapağın ikonografi yönteminin tüm alt başlıkları ile ele alınarak değerlendirildiği, bulgulardan elde edilen sonuçların aktarıldığı bölümlerden oluşmaktadır. Çalışmanın temel çerçevesini oluşturan bu

başlıkların, ilgili alan yazına hem literatür hem analiz biçimi bağlamında katkı sağlayacağı düşünülmekte; özellikle tarihi roman kitap kapaklarına dair ikonografik çözümlene örneklerinin azlığı ve yapılmış çalışmaların da genellikle Panofsky'nin ikonografi yönteminin tüm başlıklarına aynı anda değinmeyen çalışmalar olması sebebiyle alanda açığa çıkan boşluğu dolduracağı umulmaktadır.

2. LİTERATÜR TARAMASI

2. 1. Tarihi Romanlar

Roman, yazarın, gerçekte var olmuş veya var olabilecek olayları, kendi duygu ve düşünce dünyası, tecrübeleri ve bazen de psikolojisi ekseninde harmanlayarak yeniden kurguladığı yeni olaylar, karakterler ve anlamlar bütünü iken; tarihi roman ise, yazarın, başlangıcı da sonu da geçmiş zaman içinde vuku bulmuş olan olayları, kendi tarihi bağlamında anlama büründürerek kurguladığı romanlardır. Yeniden kurma sanatı olan romanda “tarih bilimi için önemli olan vak'anın yanına insan ve insanın boyutları ilave edilmiştir. Aslında bu yorumlanmış tarihtir” (Argunşah, 2002, s. 17- 18).

En temel amacı geçmişi sunmak olan tarihi romanın görevi, bilinen geçmişi destekler tarzda ele alarak işlemektir (Arslan Karabulut ve Karagözoğlu, 2024, s. 320). Yazar, kurmacanın gerçekliğinin her zaman dış dünyanın gerçekliği ile farklı olduğunu bilerek yazmakta; yazdığı metinlerde, söz konusu tarihin özelliklerine göre genellikle bireyi odağına alarak yeni bir dünya oluşturmakta ve bunu yaparken metinlerini “sanat zevki donanımıyla yazılmış ve söylenmiş metinlere” dönüştürmeye çalışmaktadır (Atay, 2024, s. 108).

İnsanın geçmiş ile olan bağı kurmasında ve devam ettirmesinde tarihi romanların rolü büyüktür. Okur, kuru kuruya bir tarih bilgisi edinmektense eğlenerek, keyifle, şahidi olmak zorunda olmadığı bir zamanın uzaktan gözlemcisi olarak, yazarın ona sunduğu hayali dekor içinde, kurmaca karakterler eşliğinde bilgiyi almayı tercih etmektedir (Ulutürk Sakarya, 2019, s. 33). Bu yolla tarihi bilginin akılda kalıcılığı da nispeten arttırılmış olmaktadır.

Bir romanın “tarihî roman” olarak kabul görmesi, o romanın içeriğinde bahsi geçen zaman ile yazıldığı tarih arasında en az birkaç on yıl kadar uzunca bir zaman farkının olmasına bağlıdır (Bozdoğan, 2020, s. 35). Türk edebiyatı tarihi romanlarında kurgu zamanları olarak en çok Osmanlı döneminin, özellikle de on altıncı ve on yedinci yüzyılların seçildiği görülmektedir. Kurguya seçilen zaman ne olursa olsun okur, yaşadığı zaman diliminden vakaya bakmaktadır. İlknur Tatar Kırılmış'a göre “Bu temas, okuyucunun dünyasını doldurabilecek bir bütünlük içinden hissedilebiliyorsa o roman anlattıklarıyla zamanı emrine almıştır” (2007, s. 20).

Batı edebiyatında tarihi romanın dünyada kabul görmüş ilk temsilcisi, Waverley (1814) eseri ile İskoçyalı yazar ve şair Walter Scott'tur (Tatar Kırılmış, 2007, s. 1094). Türk edebiyatına bakıldığında ise ilk tarihî roman denemesi Ahmet Mithat Efendi'nin 1871 tarihli "Yeniçeriler" romanı olmakla birlikte (Wikipedia, 2023) Namık Kemal'in 1880 yılında kaleme aldığı "Cezmi" adlı eseri batılı anlamda ilk tarihî Türkçe roman olarak kabul edilmektedir.

1880-1980 yılları arasında geçen yüzyılda, Türk edebiyatında tarihi roman kategorisinde daha çok milli değerlere vurgu yapan, popüler kurgunun öne çıktığı eserler yayımlanırken; mihenk taşı niteliğindeki 1980 sonrasında ise modernizmin romana ve tarihe olan bakış açısını değiştirmeye başladığı görülmektedir (Ulutürk Sakarya, 2019, s. 34). 1980 yılında Umberto Eco'nun bugün dahi popüleritesini devam ettiren ünlü romanı "Gülün Adı" tarihi roman akımına dünya genelinde yeni bir soluk kazandırırken; Türkiye'de benzer ilk örneği Orhan Pamuk "Beyaz Kale" adlı romanı ile edebiyat camiasına kazandırmıştır. Bu yeni akımı devam ettiren ilk eserler arasında Emre Kongar'ın "Hocaefendi'nin Sandukası" (1989) ve Nedim Gürsel'in "Boğazkesen" (1995) kitapları ile İhsan Oktay Anar'ı edebiyat dünyasına tanıtan, yazarın ilk kitabı "Puslu Kıtalar Atlası" (1995) ve ikinci kitabı "Kitab-ül Hiyel" (1996), Orhan Pamuk'un 1990 çıkışlı "Kara Kitap"ı ve sekiz yıl sonra çıkardığı "Benim Adım Kırmızı" kitapları bulunmaktadır (Argunşah, 2002, s. 21).

"Yazarlar bilinen tarihe bağlı, bilgi ve belgelere dayanan eserler oluştururken onların arasında boş bırakılmış alanların kurgusal bir gerçeklik ile doldurulmasıyla ilgilenmektedir" (Aust'dan aktaran, Arslan Karabulut ve Karagözoğlu, 2024, s. 320). Tarihi romanlarda yazar, sanatın ve kurgu dünyasının uçsuz bucaksız özgür bahçelerinde kalemini dilediğince kullanmakta ve bu esnada tarihi gerçekliklere bağlı kalmadığı yönündeki eleştirilerin muhatabı olmayacağını bilinci ile rahatça yol almaktadır.

Orhan Pamuk, "Benim Adım Kırmızı" kitabına yazdığı sonsözde konuyla ilgili olarak "Sorun ne geçmiş dünyanın nasıl olduğunu belgeler, tarihler ve kronikler üzerinden doğru ve inandırıcı olarak hayal etmek ne de geçmişi bugüne yaklaştırmaktır. Tarihi romanda neredeyse imkânsız gibi zor olan asıl sorun, geçmişi, o geçmiş içinde yaşayan kahramanların gözünden görebilmektir" (2023, s. 444) açıklanmasında bulunmaktadır. Pamuk, zor olanı daha da zorlaştırarak "Benim Adım Kırmızı" kitabında geçmişi geçmişin içine yerleştirmektedir.

Yazarın on altıncı yüzyıla konumlandığı kitap kahramanları Kara ve Şeküre, yirmi birinci yüzyıldan on altıncı yüzyıla gelen okurları, minyatür sanatını kullanarak, kendileriyle beraber Hüsrev ile Şirin'inin on ikinci yüzyılına da götürmektedirler. Okur, bu yüzyıllar arası seyahatinde, minyatür sanatı kadar seyahatnamelerin, efsanelerin, menkıbe ve masalların metinlerarasılık vasfını (Argunşah, 2002, s. 23) kullanan yazarın, bir metni veya bir aşkı başka metin veya başka bir aşkla birleştirerek nasıl zenginleştirdiğine tanıklık etmektedir.

2. 2. Orhan Pamuk ve Benim Adım Kırmızı Kitabı

Orhan Pamuk 2006 yılı Nobel Edebiyat Ödülü'nü alan ilk Türk yazardır. Kitapları altmış üç dile çevrilen dünyaca ünlü yazarın 1982'de yayımlanan ilk romanı, Milliyet Yayınları Roman Ödülü ve Orhan Kemal Roman Armağanı'na layık görülen "Cevdet Bey ve Oğulları" romanıdır. Başarılı edebiyat hayatı, yıllar içinde aldığı bir dizi ödülle tescillenerek devam eden Orhan Pamuk'un yayımlanan romanları Sessiz Ev (1983), Beyaz Kale (1985), Kara Kitap (1990), Yeni Hayat (1994), Benim Adım Kırmızı (1998), Kar (2002), Masumiyet Müzesi (2008), Kafamda Bir Tuhaflık (2014), Kırmızı Saçlı Kadın (2016) ve Veba Geceleri (2021) romanlarıdır. Ödüllü senaryo kitabı "Gizli Yüz" (1992), makalelerden oluşan "Öteki Renkler" (1999), deneme kitabı "İstanbul" (2003), Nobel ödül konuşmasına ev sahipliği yapan "Babamın Bavulu" (2007), röportajlarından oluşan "Manzaradan Parçalar" (2010), Harvard Üniversitesi'nde verdiği derslerin kitaplaştırıldığı "Saf ve Düşünceli Romancı" (2011), Masumiyet Müzesi eşyalarının resim ve fotoğraf koleksiyonunu içeren "Şeylerin Masumiyeti" (2012), derleme kitabı "Ben Bir Ağacım" (2013), film eleştiri kitabı "Hatıraların Masumiyeti" ve hatıralar kitabı "Uzak Dağlar ve Hatıralar" (2022) ise yazarın diğer türlerde verdiği ürünlerdir.

Romanlarının çoğunda Doğu-Batı ilişkisini odağına alan, metinlerarasılık yöntemi kullanan ve postmodernizm akımına dahil olarak görülen Orhan Pamuk'u (İslamoğlu, 2014) dünyaca sevilen bir yazar kılan şey, kendi deyimi ile "tutkulu, çalışkan yazar kararlılığı" (Irmak, 2019, s. 412) ve kendine has çalışma ve yazma üslubudur. Eserlerinin geniş zamanlarda yoğun saatler süren yazılma süreçlerinde, uzun soluklu kütüphane ve arşiv taramaları, derin gözlemler, çizimler ve detaylı notlarla çalışan yazar, kurgudaki tarih, mekân ve konuşturduğu karakterlerin iç dünyasına olan hakimiyeti ile göz doldurduğu çok katmanlı eserler vermiştir. Kitaplarında hep bir arayış ve kimlik teması ekseninde ilerleyen kurgu ustası yazar için yazmak, "var olmanın en hafifletici unsuru" ve aynı zamanda kültürel bazda kendisiyle hesaplaşarak içindeki ötekiye kavuşmanın da bir yoludur (Besceci, 2021, s. 172).

"Türk edebiyatının çoklu bakış açılarına zengin nesnel karşılıklar verebilen" yazarın, insanı içinde bulunduğu tarihi dönemin toplumsal olgularıyla birlikte ele aldığı eserlerinde, "Osmanlı Devleti'nin özellikle son dönemlerinden günümüze kadar geçen süreçte çizilen panorama, Türkiye toplumunun sosyo-ekonomik ve kültürel doku içinde deneyimlediği süreçleri birçok boyutu ile görünür kılmaktadır" (Ekinci ve Uğurlu, 2023, s. 94).

Nobel ödülünü kazanma gerekçesi olarak Akademi tarafından "Kentinin melankolik ruhunun izlerini sürerken kültürlerin birbiriyle çatışması ve örülmesi için yeni simgeler bulan" (Wikipedia, 2023) yazar olarak tanımlanan Pamuk, kıymetli bir hazine olarak gördüğü Müslüman Doğu geleneğinden, geleneğin farklı motif ve izleklerini başarıyla kullanarak sıkça faydalanmıştır. "Klasik kitap sanatlarını oluşturan hat, tezhip, nakış, cilt ve ebru gibi sanatlar,

Pamuk'un eserlerinde, Doğulu yöneticiler için hazırlanan görkemli kitaplar bağlamında yer almaktadır. Klasik kitap sanatları bilhassa Benim Adım Kırmızı'da geniş bir şekilde yer bulmuştur" (Sürgit, 2014, s. 71). Pamuk'a 2002 senesinde Fransa Prix du Meilleur Livre Étranger ve İtalya Premio Grinzane Cavour, 2003 senesinde İrlanda Uluslararası Dublin Edebiyat Ödülü'nü kazandıran "Benim Adım Kırmızı" romanı, yazarın "Belki de en iyi romanım diye düşünürüm bazen" (Irmak, 2019, s. 409) dediği "görme, resmetme ve resimle düşünme" romanıdır.

"Benim Adım Kırmızı'nın görünen konusu, İran minyatür geleneğinin Sultan III. Murad (h. 1574-95) tarafından korunan bir kolu olan Osmanlı resim sanatının Batılılaşma tehdididir" (Updike, 2001) Roman, III.Murat zamanının 1591 kışında, İstanbul'da geçen dokuz günlük olaylar silsilesini anlatmaktadır.

Eşi savaşa gidip de dört yıldır dönmemiş olan Şeküre, oğulları Şevket ve Orhan ile (Pamuk, çocuklara kendisinin ve abisinin adını vermiştir.) baba evine geri dönmüştür. Yazar bazen Şeküre'yi bazen çocukları çoklu anlatım yolu ile konuşturarak bize onların birbirleri ile ilişkilerini, dünyayı hangi pencereden gördüklerini, babasız/ kocasız bir hayatta birbirlerine bazen itişip kakışarak bazen sevgiyle tutunma biçimlerini, yalnız bir kadının (her çağda hissettiği türden bir) gelecek kaygısını ve bu kaygıyı bertaraf etme düşüncesi ile ipleri eline alma çabasını ilk ağızdan aktarmaktadır. Romandaki baş kadın karakter olarak Şeküre, bize o zamanlarda aşkın yaşanma şekli ve maşukla ilişki biçimini de mektuplar, aracı bohçacılar, minyatür sanatı ve edebi metinler üzerinden yansıtmaktadır.

Şeküre'nin babası, sanatkâr Enişte Efendi, padişah tarafından Hicret'in bininci yılı kutlamaları için özel, resimli bir kitap hazırlamakla görevlendirilmiştir. Enişte Efendi bu görev için hepsinin büyüğü, tarih kitaplarına adını yazdırmış olan Başnakkaş Üstat Osman'ın kendilerine takma adlar verdiği, nakkaşhanenin en iyi dört nakkaşını, Kelebek, Leylek, Zarif ve Zeytin'i ve aynı zamanda on iki yıldır görmediği, İran'daki yeğeni Kara'yı gizli göreve çağırmıştır. Karşılığında büyük kazançlar taahhüdü verilen bu görevin gizlilik sebebi, hazırlanacak olan kitaptaki eserlerin o zamana kadarki minyatür anlayışından farklı, Frenk yahut Venedik üslubundan izler taşıyan, uzaklaştıkça küçülen perspektif ve resme konu kişinin tanınabileceği bireysel portre teknikleriyle resimlenecek olmasıdır (Updike, 2001).

Bir İtalya seyahati esnasında tanıştığı portre sanatı ile resmin Batılı ve Doğulu tarzları arasındaki temel farkın bilincine vararak aydınlanan Enişte ister ki sultanı da böyle resmedilsin de simasını yüzlerce yıl kimseler unutamasın. Ancak daha önce hiç denenmemiş bu resimleme tarzı büyük riskler taşımaktadır. Erzurumlu vaiz Nusret'in cemaati için bu durum İslam düşmanlığı manasına gelir ki asla kabul edilemez. "Onların gözünde bu nakkaşlar, şeytanla iş birliği yapmış Batı hayranlarıdır. Eğer tüm canlıları Allah yaratmışsa, Batılılar gibi

resmeden nakkaş kutsala saygısızlık etmiş demektir. Frenk tarzındaki portreler de insanın simasını resmettiği, dolayısıyla varlığın ruhunu, bir başka deyişle kutsal olanı yansıttığı için Doğulu sanatçılar tarafından vehimle karşılanmalıdır” (Öztokat ve Tükel’den aktaran, Irmak, 2019, s. 280-281).

Gerek cemaat korkusu gerek nakkaşlar arasında vuku bulabilecek kıskançlıklar düşünülerek gizlice başlatılan çalışmalar devam ederken; Enişte Efendi’nin hayranlık duyduğu ve kendilerinden beklediği bu yeni üsluba, dine küfür olduğu gerekçesiyle karşı çıkan nakkaş Zarif Efendi, kimliği belirsiz bir başka nakkaş tarafından öldürülerek kuyuya atılır. Olaylar böylece başlar. Şeküre’nin aşkına karşılık bulamadığı için on iki yıl önce terk-i diyar eylediği İstanbul’a Enişte’sinin emriyle geri dönen Kara’yı yeni bir görev beklemektedir artık: Katili bulmak.

Kara ile beraber katili arayan okur, eski İstanbul sokaklarında nakkaşhanelerden meddah kahvehanelerine, sohbet meclislerinde minyatür kitaplarından mesnevi örneklerine, Doğu imparatorluklarında savaş meydanlarından padişah haremlerine dolaşır durur. Yazar, okuru böylece nakkaşların derin hayal ve düşünce dünyasında merak dolu bir yolculuğa çıkarmakta ve bunu yaparken aslında Osmanlı sanatçısının fikirlerini yüzyıllar sonrasının okuruna ulaştırmaktadır (Öztokat ve Tükel’den aktaran, Irmak, 2019, s. 280).

Katili bulmak için bir yandan nakkaş nakkaş gezip bir ipucu arayan Kara, bir yandan da Şeküre’yi yeniden görmenin ve şansını bir kez daha deneme arzusunun gelgitleri içinde bocalarken Enişte Efendi de öldürülür. Hem de Pamuk’un (2023, s. 205) “Alem benim kan rengimden olur” diyen kırmızısının mürekkep hokkası ile. Kara ve Şeküre, Enişte’nin ölümü ile bir gecede evlenirler. Bu evlilik, aşıkları aynı çatı altına alan fakat katil bulunmadığı sürece tam manasıyla gerçekleşemeyecek olan bir evliliktir.

İkinci cinayetten haberdar olan padişah, Başnakkaş Üstat Osman’a üç gün mühlet vererek katilin bulunamaması durumunda tüm nakkaşlara işkence uygulanacağı tehdidinde bulunur. Bu arada öldürülen nakkaş Zarif’in eşi, kocasının cebinde bulduğu, üzerinde bir at resmi çizili kâğıdı Kara’ya gönderir. Katil bulunmadan muradına eremeyeceğini anlayan Kara, Başnakkaş Üstat Osman ile birlikte Enderun Hazinesi’ndeki sayısız kıymetli kitabı günlerce inceleyerek Leylek, Kelebek ve Zeytin’in at çizim üsluplarına dair bir ipucu arar.

Sonunda aradıkları kusur kendini ayan beyan ortaya koyar. Aranan cevapların bulunması ile taşlar yerine oturmaya başlar. Katil nakkaş kaçmaya çalışırken öldürülür. Kara, Şeküresi’ne sakat bir adam olarak kavuşur. “Roman, son sayfalarında okurun hissedeceği gibi, kültürel değişim yüzünden unutulmuş nakkaşlara, onların görüş ve resmediş tarzına düzölmüş, kederli ve neşeli bir ağıt havası taşır” (Pamuk, 2023, s. 451).

2. 3. Minyatür Sanatı

“Benim Adım Kırmızı” romanında karakterleri olay örgüsü içinde bir araya getiren temel öğe, minyatür sanatıdır. Gerek İslam gerek Osmanlı kültüründe önemli bir yer edinmiş olan minyatür sanatı, ilk çağlarda mağara duvarları ve kayalara işlenen çizimlerde gördüğümüz, zamanla insan topluluklarının boy ve ulus olma süreçleri ile ülkelerin milli karakterlerini yansıttıkları; halklarının zevk, görgü ve duygularının aktarımına aracılık eden bir unsur olarak günümüze kadar varlığını sürdüren süsleme sanatının alt dallarından biridir (Teber, 2010, s. 29).

Fransızcada bir nesnenin çok küçültülmüş hali, küçük boyutlu örneği anlamına gelen “miniatüre /minyatür” kelimesinin kökeni, Latince kırmızı renk veren minium adlı kurşun oksit ile yapılan boyama anlamına gelen “miniare” kelimesine dayanmaktadır (Teber, 2010, s. 29). Daha çok kâğıt, kumaş, fildişi ve benzer nesnelere üzerine, çoğu kez bitki köklerinin kaynatılmasıyla, topraktan, bitkilerden elde edilen boyalarla suluboya tekniği kullanılarak yapılan minyatüre (Savaşer, 2021, s. 496) Osmanlıcada “nakış”, ustasına da “nakkaş” adı verilmektedir (Özaltın ve Ölmez, 2011, s. 5).

Çok küçük bir resim olma özelliği taşıyan minyatürün diğer özellikleri arasında ışık ve gölgeyi belirtmemesi, resme derinlik veren boyutu içermemesi, iç ve dış mekânı aynı anda göstermesi, içindeki insan ve nesnelerin uzaklık ve yakınlık belirtecek şekilde biri öne biri arkaya olacak şekilde yerleştirilmemesi yer almaktadır. Bütün ayrıntıları işleyen minyatürde kıyafetler, bitkiler, yapılar, hayvanlar ve dönemin araç ve gereçleri orijinal halleri ile resmedilir. “Gölge ve derinlik olmadığı için renklerde açıklık ve koyuluk farkları da olmaz. Sözel gelişmiş bir giysi kendi rengi neyse o renkle verilir” (Teber, 2010, s. 30).

Osmanlı dönemi minyatür çalışmalarında işlenen konuların daha çok saray yaşantısı, padişahlar ve padişah merkezli seferler, savaşlar, tahta çıkış, bayram, düğün ve sünnet törenleri, elçi kabulleri ile avcılık, aşk, şehir hayatı, medrese eğitimi, ilim meclisleri, halkın bahçe ve sandal sefalarını gösteren eğlence temalı günlük hayattan kesitler sunan çalışmalar olduğu görülmektedir. Bu yönleri ile minyatürler “tarihi olayları betimleyen, dönemin yaşam tarzını, örflerini, adetlerini, geleneklerini, göreneklerini aktaran önemli belgelerdir” (Özaltın ve Ölmez, 2011, s. 3). Minyatürler yapıldıkları dönemin toplumsal ve tarihsel olaylarını belgelemenin ve bilimsel gelişmelerini yansıtmının yanı sıra “dönemin estetik değerlerine ilişkin fikir sahibi olunmasını sağlayan sanat eserleridir” (Bülbül ve Öztürk, 2024, s. 374).

“Bin yılı aşkın süredir dünyanın farklı coğrafyalarında, farklı kültürler tarafından üretilmiş ve üretildikleri çağa ait farklı üslup özelliklerine sahip” olan (Özturan, 2024, s. 1702) minyatür sanatına dair ilk izlere Mısır’da, M.Ö. 2. Yüzyıla ait olduğu düşünülen papirüslerde

rastlanmıştır. Daha sonra Yunan, Roma, Bizans ve Süryani elyazmalarında, M.S. 8.yüzyıl itibarıyla Avrupa’da öncelikle dini metin süslemelerinde karşımıza çıkan minyatür sanatı, geç orta çağ dönemine gelindiğinde İran, Irak, Orta Asya ve Anadolu’daki Pers ve Türk hanedanlıklarında kullanılmaya başlanmıştır (Wikipedia, 2023) ki orta çağda okur yazar sayısının oldukça az olduğu dikkate alındığında, “minyatürlerin imge üzerinden, elyazmalarını anlaşılır kılmak için tarih yazımı görevini üstlendiği söylenebilir” (Özturan, 2024, s. 1702).

Osmanlı döneminin minyatür sanatı ile tanışması ise Selçuklu dönemi ve öncesine dayanmaktadır. “Minyatür sanatının Anadolu topraklarına gelmesi, Moğolların İran’ı istila etmesiyle başlamıştır” (Kurtoğlu ve Akengin, 2023, s. 605).

İslam ülkelerinde, resim yasağı konusundaki tartışmalar sebebi ile dinsel konulardan ve resim sanatından uzaklaşarak alternatif sanat dallarına yönelen, özellikle de edebiyat alanında yazma eserler veren sanatçılar, Moğollarla beraber İran’a taşınan bu yeni resim üslubunun edebiyattan geri olmayan bir ifade zenginliğine sahip olduğunu fark etmişlerdir (Savaşer, 2021, s. 497). Minyatürün metnin bir parçası ve metne bağlı bir dekorasyon unsuru olarak değerlendirilmesi bu sanatın kabul görmesindeki başlıca etkenlerdir (Eder, 2001). “Neticede inançları gereği uyum sağladıkları bu durum, aslında minyatür sanatının doğmasına ve gelişmesine de sebebiyet vermiştir” (Çok, 2021, s. 121).

Her ne kadar, yazılı eserlerdeki olay ve kişileri görselleştirmek suretiyle kitap resimlerine çeviren minyatür sanatının İstanbul’un fethinden önce yapılmış örneklerine ulaşılamamışsa da fetih sonrası yoğun çalışmalar yapıldığı bilinmektedir. Minyatür sanatında en parlak dönem Kanuni Sultan Süleyman dönemi (1520-1546), sonrasında ise II. Selim (1546-1574) ve özellikle III. Murad (1574-1595) dönemleridir (Daşdağ ve Pestil, 2021, s. 22). Bu alandaki sanat çalışmalarının zirveye taşındığı, “Benim Adım Kırmızı” romanına da konu olan III. Murad döneminin en ünlü sanatçısı ise yine romanda da bahsi geçen Nakkaş Osman’dır.

Ancak tüm ışıltılı dönemlerine ve verdiği bereketli ürünlere rağmen minyatür sanatı, Pamuk’a göre kalıplar içine hapsedilmek, din ve taassup baskısı altında sınırlarını aşamamak gibi sebeplerle sahneden çekilmek zorunda kalmıştır. “Nasıl ki klasik şiir ömrünü tamamlayıp söyleyecek sözü kalmadığı ve en önemlisi de onu besleyen zaman, zemin, zihniyet değiştiği için çözüldüyse, benzer şartlar minyatür için de geçerlidir, asır farkıyla” (Özcan, 2018, s. 16).

3. İKONOĞRAFİ YÖNTEMİ

“İnsanlar; imgeler, simgeler, formlar, göstergelerle çevrelenmiş bir dünyadadır ve bu öğeler insanlar tarafından üretilmiştir” (Dağlıoğlu ve İnce, 2018, s. 947). İnsanlar tarafından oluşturulan bu göstergeler dünyasında bir eserin varlığının gerçekte taşıdığı anlam, onunla okumak-görmek- dinlemek- izlemek üzerinden ilişki kuran kişinin düşünmeden,

kiyaslamadan, farklı bakış açılarını dikkate almadan kuracağı ilişkiye ve ona yüklediği anlama bağlı kalmamalı; eserin daha ilk ortaya çıkışında rol oynayan faktörlerden, oluşma sürecinde etkili olan tutum ve davranışların sebeplerine ve tamamlandığı anın sonuçlarına kadar anlam arayışı sürdürülmelidir.

Wölfflin, Morelli, Riegl ve Warburg, bu anlam arayışında, 20.yüzyıl başlarında sanat tarihini belli başlı dönemlere ayırarak sanat eserlerinin ortak özellikleri üzerinden onları inceleyen ve dönemlerdeki yerini belirleyerek modern sanat tarihinde yeni sayfalar açacak bilimsel çalışmalar yapan sanat tarihçileridir (Çelikli, 2021, s. 3). Özellikle Wölfflin'in bir sanat eserini yalnızca biçimsel çözümlmeye dayandırdığı kuramı eleştiren, yeni ve kendine özgü bir kuram geliştirerek bu anlam arayışı yolculuğunda büyük yol katedilmesinde rol oynayan sanat tarihçisi ise günümüzde sıklıkla baş vurulan ikonografiyi yöntemelleştiren Erwin Panofsky'dir (1892-1968).

"Panofsky, bir sanat yapıtını doğru olarak tanımlayabilmek için, onu yalın olarak ele alıp incelemenin yeterli olmayacağını söyler. Ona göre sanat yapıtı, içinde olduğu ve bir parçası olduğu kültür ortamı içerisinde ele alınıp incelenmelidir" (Dağlıoğlu ve İnce, 2018, s. 949). Erwin Panofsky'ye göre kişinin muhatabı olduğu sanat eserleri ile ilişkisinin güçlü olması, esere sanatçının yüklediği anlamı en kapsamlı hali ile anlaması ve sanatı okuma becerisini geliştirebilmesi ancak ikonografik analiz metodu ile mümkündür.

"Resim, suret, imge, tasvir, benzemek, benzetmek, benzerlik ve benzeşim" gibi farklı manalara gelen ikon (Kum, 2022, s. 346) kelimesi (Grekçe eikon) ile yazım, çizim, kaydetme anlamlarına gelen grafi (Grekçe graphia) kelimesinin bir araya gelmesiyle "imge yazma" veya "imge oluşturma" anlamlarına bürünen ikonografi, imgelerin tanımlanması ve sınıflandırılmasıdır (Çelikli, 2021, s. 2).

Dini bağlamda ikon, Ortodoks Hristiyanlarının çoğunlukla Hz. İsa, Hz. Meryem veya azizlerin tahta üzerine geleneksel biçimde ve kutsal kabulleri göz önünde bulundurarak yaptıkları resim veya heykellere verilen isimken; bu ikonların tanıtılması, yorumlanması, sanata aktarılması ile ilgilenen dini simgebilimsel ikonografi olarak adlandırılmaktadır. "Her ne kadar ikon, ikonografi ve ikonoloji kavramları tanımlanırken dinsel içerikli sanat yapıtlarından bahsedilse de bu yöntem tüm sanat eserlerine eleştirel bir bakış açısı getirmek için kullanılabilir" (Çelikli, 2021, s. 2).

İkonografi, çözümleme yöntemini esas alırken; ele alınan sanat eserinin bağlamına odaklanarak kültürel, sosyal ve tarihsel arka planını anlamaya çalışan ikonoloji (Wikipedia, 2021) ise birleştirme yöntemini esas almaktadır. Panofsky, sanat eserini biçim ve içerik bağlamında inceleyen, günümüz sanat tarihi araştırmacıları için de temel teşkil eden üç inceleme tekniği geliştirmiştir:

- Birincil veya Doğal Anlam:

Olgusal ve ifadesel alt kategorilerine ayrılır. Herhangi bir bilgi birikimi gerektirmeyen, eserin konusunu direkt veren, eserde görülen her şeyi olduğu gibi aktararak görünür olana ait olan anlamı sunan ön ikonografik inceleme alanıdır.

- İkincil veya Anlaşılabilir, Uzlaşım Anlam:

Eserin ilk bakışta görülemeyen, gündelik hayat pratiğinde karşılaşmadığımız, deneyimlerle tanımlanamayan anlamlarını içerir ve sanatçı tarafından bilinçli olarak kullanılır. Eserde tasvir edilen biçimlerle tema ve kavramlar arasında bağlar kuran ikonografik inceleme alanıdır.

- İçsel Anlam veya İçerik:

Eserin yapıldığı dönemde hangi sosyal, dinsel, ekonomik, siyasi ve felsefi koşulların yaşandığına dikkatleri çeken, dolayısıyla geniş bir bilgi birikimi gerektiren, görünür olana değil de içsel olana ait olan anlamı sunan ikonolojik inceleme alanıdır.

Panofsky, “İkonoloji Araştırmaları” adlı kitabında açıklığa kavuşturmak istediği anlamlar dünyasını çizelgelerle göstermiştir (Tablo 1 ve Tablo 2). “Bu özet çizelgede üç ayrı anlam alanını gösteren düzgünce ayırt edilmiş kategorilerin gerçekte tek bir olgunun, yani bir bütün olarak sanat eserinin değişik yanlarına işaret ettiğini akıldan çıkarmamalıyız. Böylece burada birbirleriyle bağlantısı olmayan üç araştırma işlemi olarak görünen yaklaşım yöntemleri somut çalışmada birleşip tek bir organik ve bölünmez sürece dönüşecektir” (2012, s. 37-38).

Tablo 1: Anlamlandırma şeması (Panofsky, 2012, s.37)

YORUM NESNESİ	YORUM ETKİNLİĞİ
1- Birincil veya doğal konu- (A) olgusal, (B) ifadesel-sanatsal motifler dünyasını oluşturur.	Ön-ikonografik betimleme (ve yalancı-biçimsel analiz)
2- İkincil veya uzlaşım Anlam, imge, hikâye ve alegoriler dünyasını oluşturur.	Dar anlamda ikonografik analiz
3- İçsel anlam veya içerik “sembolik” değerler dünyasını oluşturur.	Derin anlamda ikonografik yorum (ikonografik sentez)

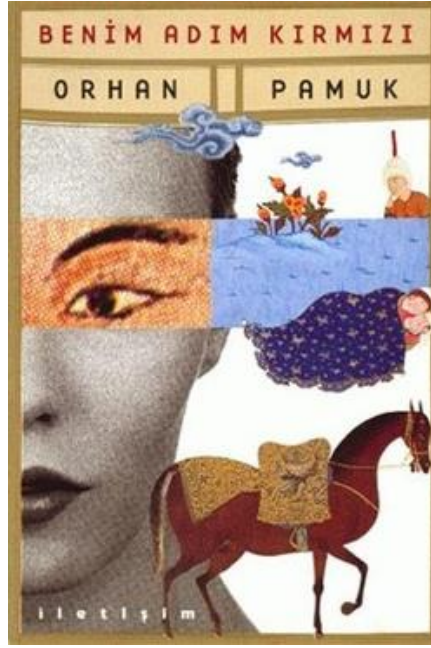
Tablo 2: Anlamlandırma şeması (Panofsky ,2012, s.38)

YORUM İÇİN DONANIM	YORUMUN KONTROL İLKESİ
Pratik deneyim (nesne ve olaylara aşinalık)	Üslubun tarihi (değişen tarihsel koşullarda nesnelere ve olayların biçimler tarafından ifade edilmiş tarzına dair bir kavrayış)
Yazınsal kaynaklara dair bilgiler (özellik temalara ve kavramlara aşinalık)	Tiplerin tarihi (değişen tarihsel koşullar altında özellik temalar ve kavramların nesnelere ve olaylarla ifade edilmiş tarzına dair bir kavrayış)
Sentetik sezgi (insan zihninin temel eğilimlerine aşinalık), kişisel psikoloji ve "Weltanschauung" ile koşullandırılmıştır.	Kültürel belirtilerin ya da "sembollerin" genel tarihi (değişen tarihsel koşullar altında insan zihninin temel eğilimlerinin özellik temalar ve kavramlarla ifade edilmiş tarzına dair bir kavrayış)

İkonografi, bu yöntemler aracılığıyla, başka dönemlere özgü sanat gösterilerine yaklaşmayı, sanat olgusunun bireysel niteliğini tarihsel ortamında gerektirerek temellendirerek evrenselleştirmeyi mümkün kılmaktadır (Cömert, 1999, s. 10). Sebep-sonuç ilişkilerine farklı bir pencereden bakarak görünen anlamların dışındaki derin anlamları göstermeye çalışan ikonografi, sahne ışıkları altında gördüğümüz imgelerin, perde arkasındaki sırrını tüm incelikleri ve tarihiyle görmemize imkân tanımaktadır.

4. BENİM ADIM KIRMIZI KİTAP KAPAĞININ İKONOĞRAFİK ANALİZİ VE BULGULAR

"Benim Adım Kırmızı" kitabı ilk olarak 1998 yılında İletişim Yayınları'ndan çıkmıştır. Kitabın kapak tasarımını Orhan Pamuk'un isteği ile Hakkı Mısırlıoğlu yapmıştır. Şekil 1'de gördüğümüz kapak, Türkiye'de ilk kez billboard reklamlarına çıkan kitap kapağı olarak da kayıtlara geçmiştir (Kazma, 2015, s. 44). Genel hatları ile kapakta fotoğraf, yazı, çerçeve ve minyatür çizimlerinden oluşan bir kolaj çalışması yapıldığı görülmektedir. Kapak, Erwin Panofsky'nin ikonografik anlamlandırma tekniğine göre üç aşamada incelenecektir.



Şekil 1: 1998 yılı Benim Adım Kırmızı kitap kapağı tasarımı, İletişim Yayınları, 472 sayfa.

Kaynak: <https://www.hepsiburada.com/benim-adim-kirmizi-orhan-pamuk-pm-kiletisim0006>

4. 1. Birincil veya Doğal Anlam:

Bu anlam düzeyinde olgusal, ifadesel ve sanatsal motifler, ön ikonografik betimleme bağlamında incelenmiştir.

Hâkî yeşil çerçeve içine alınan kapağın en üst kısmında, yine hâkî renkli olan şeritlerle yatay şekilde ikiye ayrılan bej bir zemin bulunmaktadır. İlk yatay düzlemde kırmızı renkli, büyük puntolarla ve büyük harflerle yazılı kitap adı yer alırken; ikinci yatay düzlemde ise büyük harflerle yazılmış siyah renkli yazar adı ve soyadı yer almaktadır. Hâkî renkli iki küçük, dik şerit bu düzlemdeki yazar adı ile soyadı arasına yerleştirilmiştir. Bu küçük şeritlerin hemen altında mavi renkli dalga ve bulut çağrışımlı bir şekil görülmektedir.

Bej zeminden arta kalan kısmında kapak, dikey olarak ikiye bölünmüş bir yapıya sahiptir. Bu görsel bölme algısı kapağın sol tarafına yerleştirilen yarım bir kadın yüzü ile gerçekleştirilmiştir. Kadın yüzünde baştan aşağıya doğru gördüğümüz; bir miktar koyu renk saç, çekik kaş ve göz, sol kulağın memesi, burnun sol yarısı, koyu renk ruj sürülü dudakların ve çıplak boynun yine sol yarısıdır. Siyah beyaz fotoğraf olarak gördüğümüz genel kadın yüzünün kaş ve gözün olduğu kısmı, bej-turuncu karışımı bir zemin ile renklendirilmek ve çizim tekniği ile sunulmak suretiyle, yüz, yatay bir şekilde bölünmüştür. Bu yatay bölünme hali, kapağın sağ tarafındaki beyaz zeminli, üzerine farklı imgelerin yerleştirildiği ikinci dikey hattı da yatayda kesen mavi bir zemin ile devam ettirilmiştir. Üzerinde daha koyu mavi renginde küçük desenler bulunan mavi

zeminde, kırmızı-turuncu çiçekli yeşil yapraklı bir bitki çizimi bulunmaktadır. Kökleri mavi, başı ise beyaz zemine yerleştirilmiş olan bu bitkinin başı üzerinde, daha yukarıda daha büyük boyutları ile gördüğümüz mavi renkli dalga ve bulut çağrışımlı şeklin küçük bir versiyonu yer almaktadır. Mavi zeminin sağ üst köşesinde, işaret parmağı ağzında, ucunda dik bir aksesuar bulunan krem renkli başlığı ve toprak tonlarında kıyafeti ile göğsüne kadar gördüğümüz bir adam çizimi göze çarpmaktadır. Adamın yönü soldaki kadın yüzüne doğrudur ve çizim, mavi zemin üzerindeki beyaz zemine işlenmiştir.

Kapağın sağ tarafındaki beyaz zeminin üzerine yerleştirilen en büyük imge, sağ alttaki at resmidir. İçinde yer yer siyah, kırmızı ve kahve renkli, çiçek ve hayvan gibi karışık motifler bulunan, altın rengi işlemeli bir kumaş, bu kahverengi atın sırtındaki eyerden başlayarak atın kuyruğuna kadar devam edecek şekilde yerleştirilmiştir. Siyah yeleli başında, kumaşla aynı tonlarda yular bulunan atın yüzü, kapağın sağ tarafına doğru dönüktür ve at, ön sağ bacağını havaya kaldırır vaziyettedir. Aşağıdaki at tasviri ile yukarıdaki mavi yatay zemin arasında, üzerlerinde lacivert zemin üzerine altın renkli desenleri olan kenarları fırfırlı bir yorgan örtülü, yüzü birbirine dönük bir kadın ile bir erkek figürü görülmektedir. Baş ve omuz bölgesinden gördüğümüz, al yanaklı figürlerden, erkek olanı kırmızı bir giysi ve beyazlı kahveli bir başlıkla resmedilirken; kırmızı-yeşil kıyafetli, birleşik kaşlı kadın ise saçlarından başlayarak boynunun altında devam eden boncuklu takısı ile resmedilmiştir. Kapağın en sol alt köşesine yayınevini adı, beyaz renkli, küçük harfli ve küçük puntolu olacak şekilde yerleştirilerek tasarım tamamlanmıştır.

4.2. İkincil veya Anlaşmalı, Uzlaşımsal Anlam:

Kapakta yer alan imgeler dar anlamda ikonografik olarak incelendiğinde şu verilere ulaşılmıştır:

Kapağın sağ alt köşesinde yer alan at, “Şah Tahmasp'ın en az onun kadar nakşa meraklı yeğeni ve damadı Sultan İbrahim Mirza tarafından yaptırılmış bir yazmadan, Câmî'nin Heft Evreng'inden alınmış”tır (Gür, 1999). Safevi Devleti'nin ikinci hükümdarı olan Şah Tahmasp'ın yeğeni ve aynı zamanda damadı olan, kıymetli bir kütüphane ve sanat koleksiyonu sahibi Sultan İbrahim Mirza (1540-1577) öldürüldükten sonra karısı, eserlerin çoğunu yok etmiş ancak koleksiyondan günümüze bazı parçalar kalmıştır. Bunlar arasında Washington DC'deki Freer Sanat Galerisi'nde bulunan “Heft Evreng” adlı el yazması da yer almaktadır. İranlı mutasavvıf şair Abdurrahman-ı Câmî'nin “yedi taht” manasına gelen bu eseri, yedi mesneviden oluşmaktadır (Kurtuluş, 2023). Kapakta yer alan at resmi “Cami'nin Heft Evreng'inin 1556'da Sultan İbrahim Mirza tarafından yaptırılmış yazmasının, Marianna Shreve Simpson tarafından Sultan İbrahim Mirza's Haft Awrang adlı kitabında yayımlanmış fotoğraflarından” seçilmiştir (Pamuk, 1998, s. 1).

Kapakta, at resminin üst kısmına konumlandırılmış olan, yorgan altındaki kadın ve erkeği gösteren resim ise 940-1020 yılları arasında yaşamış İran edebiyatının önde gelen şairlerinden Firdevsi'nin, ilk insandan III. Yazdigirt dönemine kadarki İran tarihini anlattığı altmış bin beyitten oluşan meşhur eseri Şehnamesi' nin, 1522'de Şah Tahmasp tarafından yaptırılmasına başlanan yazmasını süslemek için yaptırılmış bir minyatür resmidir. Bu resim, Stuart Cary Welch'in A King's Book of Kings adlı kitabında yayımlanmış ayrıntı fotoğraflarından alınmıştır (Pamuk, 1998, s. 1). Kapak tasarımında kullanılan mavi toprak üzerindeki çiçek, Çin-Türkmen tarzı bulutlar ve işaret parmağı ağzındaki şaşkın ve aynı zamanda düşünceli Safevi delikanlısı da yine aynı eserden kapağa aktarılmış imgelerdir.

Kapağın baş karakteri olan kadının fotoğrafı Hakkı Mısırlıoğlu'nun kendi çektiği siyah beyaz bir fotoğrafken (Gür, 1999), fotoğraftaki kadının gözleri yerine yerleştirilen çekik gözlerin kaynağı ise Tebriz'de, 1360 yıllarında hazırlanan, Hz. Muhammed'in miraç hadisesini konu alan bir Miraçname nüshasıdır. Bu nüshadaki çekik göz fotoğrafı, çeviri ve editörlüğünü J.M. Rogers'in yaptığı, Filiz Çağman ve Zeren Tanındı' ya ait, The Topkapi Saray-Museum: The Albums and Illustrated Manuscripts adlı kitaptan alınmıştır (Pamuk, 1998, s. 1).

Kapağı içine alan hâkî renkli çerçeve dahi özellikle, on altıncı yüzyılda yaşayan tarihçi ve şair Şükrü Bitlisi' nin Yavuz Sultan Selim için yazdığı ve padişahın özel meclisine girmesine vesile olan en ünlü eseri "Selimname" kasidesinin 1597'de yapılmış bir yazmasının cildinden seçilmiştir (Pamuk, 1998, s. 1).

4. 3. İçsel Anlam veya İçerik:

Eserin asıl anlamını veren bu anlam evresi için daha geniş bir bilgi birikimi gerekir ki bu da romanın içeriğine hâkim olmakla ilintilidir.

Öncelikle kapağın genel tasarım biçimi olarak hem minyatür çizimlerinin kullanımı hem fotoğraf sanatına yer verilmesi ve kendisi başlı başına çeşitliliği temsil eden kolaj tekniğinin uygulanması, yazarın romanda kullandığı anlatıcı çeşitliliğinde görülen çoklu anlatım yaklaşımının kapağa yansımış halidir. Yine yazarın kurgu metnine yerleştirdiği Doğulu minyatür sanatının Batılı portre resim sanatı ile çatışması, kapaktaki kadın yüzünde kullanılan 20. yüzyıl Batılı kadın yüzü fotoğrafı ile 16. yüzyıl Doğulu kadın gözü çiziminin bir araya getirilmesi ile bilinçli olarak kullanılmıştır.

Kapaktaki imgelerin kapağa yerleştirilme şekli de minyatür sanatından izler taşımaktadır. "Figürler arasında perspektif kurallarına göre mesafeler belirtilmez, insan figürlerinin önem sırasına göre ayrıntı ve büyüklük dikkate alınır (Kurtoglu ve Akengin, 2023, s. 607). Geleneksel Türk minyatür sanatında perspektif kullanılmadığı için minyatürde yer alan hiçbir imge biri önde biri arkada veya birbirini örtecek şekilde düzenlenmez. "Ön ve arka plandakiler

gösterilmek istendiğinde öndekiler alta, arkadakiler ise, yukarıya yerleştirilir. Alttakilerle üsttekiler arasında herhangi bir boy ve renk farkına gidilmeyerek onların bütün içerisinde eşit özelliklere sahip olmaları sağlanır” (Teber, 2010, s. 30). Kapakta kullanılan en büyük imge olarak kadın yüzü bize önemli karakterin bir kadın olduğunu; sonraki büyük imge olarak at, romanda hikâye gidişatını belirleyen önemli bir unsur olduğunu ve yorgan altındaki sevgililer ise işin içinde sıradan olmayan bir aşkın mevzu bahis olduğunu anlatmaya çalışmaktadır. Minyatür sanatında genel olarak altın ve mavi tonları ile lacivert renkleri görülür (Kurtoğlu ve Akengin, 2023, s. 608). Tasarımda mavi toprak zemin, altın işlemeli lacivert yorgan ve altın renk kumaşlı eyeri olan at resimlerinin tercih edilmiş olması tasarımcının, okura, daha kapakta romanın minyatür sanatı ile ilintili olduğuna dair ipucu verdiğinin göstergesidir.

“Geçmişten günümüze kadının bedeni, portresi, hüznü, sevinci, heyecanı gibi farklı fiziksel ve ruhsal durumları romanlara, hikayelere konu olmuştur. Edebi sanat çalışmalarında kadının portresi, sözcüklerle betimlenirken; görsel ve plastik sanatlarda biçimsel yönden yorumlanmaktadır” (Soğukkuyu, 2015, s. 58). “Benim Adım Kırmızı” kitap kapağında, portresi çalışılan baş karakter, Şeküre’dir. Portre fotoğrafında kadın yüzünün sadece yarısının kullanılmış olması ve bu yüzdeki tek göz vurgusu, bizi, romanda, babasının odasına bakan duvarda açtığı gizli deliğe dayadığı tek gözü ile içerde olan biteni gizlice izleyen Şeküre’ye götürmektedir. “Bu dünyayı bir gözetleme deliğinden izleyen Şeküre mekânsal olarak dışarıda olsa da hikâyenin ayrılmaz bir parçasıdır” (Havlioğlu’ndan aktaran, Irmak, 2019, s. 364). Portrede farklı renk ve üslup ile vurgulanan göz, Uygur resim sanatında sıklıkla kullanılan çekik badem gözdür ki bu da tarihi bağlamda bakıldığında, Osmanlı dönemi minyatürlerinde Hint ve Çin etkilerinin iyice azaldığının göstergeleridir (Çok, 2021, s. 138).

Tasarımda Şeküre’yi temsilen kullanılan görselde, kadın direkt karşıya bakmaktadır. Bunun sebebini bizzat Şeküre’nin kendisi romanda bize söylemektedir: “Babamın kitaplarındaki resimlere yıllardır bakar, içlerinde hep kadınları, güzelleri ararım. Seyrek de olsa vardılar ve hep mahcup, utangaç, önlerine, en fazla özür diler gibi birbirlerine bakarlar. Erkekler, savaşçılar ve padişahlar gibi başlarını kaldırıp dimdik dünyaya baktıkları hiç olmaz. Ama aceleyle nakışlanmış ucuz kitaplarda, ressamın dikkatsizliği yüzünden bazı kadınların gözleri yere, hatta resmin içinde başka bir şeye, ne bileyim bir kadehe ya da sevgiliye bakmaz da doğrudan okuyucuya bakar. Kimdir baktıkları o okuyucu, diye düşünürüm hep” (Pamuk, 2023, s. 51). Kapak ile metin arasında kurulan bu bağ için Françoise Paulet Dubois (aktaran Irmak, 2019, s. 165), “Tıpkı minyatürlerdeki karakterlerin yalnızca resmin içine değil dışına da bakması gibi, edebi karakterler de kendi hikayelerini birbirlerine olduğu kadar bizlere, okurlara da anlatırlar” der.

Şeküre’nin hikayesinde aşk başroldedir. Kapak tasarımında sağ tarafa konumlandırılmış olan yorgan altındaki çift, aslında okura daha ilk andan itibaren, aşıkların kavuşacağına müjdesini

vermektedir. Yani Şeküre ile Kara'nın Şah Tahmasp tarafından Firdevsi'nin Şehnamesi'ni süslemek için yaptırılmış olan bu minyatür resmi, gerçekte Hüsrev ile Şirin'e gönderme yapsa da buradaki içsel anlam bize, Şeküre ile Kara'nın yüzyıllar önce yaşanmış bir aşka ve o aşka dair yapılmış minyatürlere duydukları hayranlık sebebiyle kendilerini Hüsrev ile Şirin'in yerine koyduklarını göstermektedir. Kara, ilk gençlik yıllarında, o zaman daha çocuk yaşlardaki Şeküre'ye hissettiği aşkı, kendi elleriyle kopyasını çizdiği Hüsrev ile Şirin'in ünlü bir aşk sahnesinin minyatürünü vererek ilan etmiştir. "Herkesin bildiği Hüsrev ile Şirin'in hikayesinde bir an vardır... Şirin yakışıklı Hüsrev'in o güzel bahçenin bir ağacına asılı resmini görünce Âşık olur ona... Kara babamla çalışırken pek çok kere görüp bir iki kere de baka baka istinsah etmişti bu resmi tam aynısı gibi. Sonra bana âşık olunca bir kere de kendi için yeniden yapmış. Ama resimdeki Hüsrev ile Şirin'in yerine kendisiyle beni, Kara ile Şeküre'yi resmetmiş" (Pamuk, 2023, s. 48). Şeküre, on iki yıl boyunca sakladığı çizimi, bu aşka artık olumlu bir cevap verebileceğinin bir sembolü olarak, bir bohçacı aracılığı ile İstanbul'a döndüğü ilk gün Kara'ya geri göndermiştir.

Kapak tasarımında Şeküre ile Kara'nın aşkı anlatmak için bu minyatür resminin seçilmesinde başka manalar da mevcuttur. Yorgan altındaki çifte bakıldığında kadın ile erkeğin, kadındaki takı, erkekteki başlık olmasa çok da ayırt edilemeyeceği, birbirlerine çok benzedikleri dikkat çekmektedir. Bu konuda Didem Havlioğlu'nun (aktaran Irmak, 2019, s. 363) "Hüsrev ve Şirin gibi hikayelerdeki karakterlerin, cinsiyetlerini temsil eden isimler taşımalarına rağmen, kadın ve erkeğin fiziksel özelliklerine baktığımızda ayırt edilemeyecek kadar birbirlerine benzediklerini fark ederiz. Bu durum mistik okumalarda aynı insanın farklı yansımaları olarak değerlendirilmelerine yol açar. Diğer bir bedene hissedilen arzu ile başlayan aşk, aslında bir içe dönüş ve vahdet-i vücuda varma yolculuğudur." tespiti yerinde olacaktır. Kadın ve erkek figürlerin yüz çizimlerinde çekik badem gözlere, küçük ağız ve burunlara, ay gibi yüz ve şişkin pembe yanaklara bakıldığında Uygur resim üslubundan izler görmek mümkündür (Çok, 2021, s.138). Ayrıca karakterlerin üzerlerindeki kırmızı renkli kıyafet okurun tutkulu bir aşka tanıklık edeceğinin de habercisidir.

Kapaktaki en önemli figürlerden biri, tüm detayları ince ince işlenerek süslenmiş, Câmî'nin Heft Evreng'inden alınma at figürüdür. Osmanlı minyatürlerinde genel olarak, padişahların ve saray ahalisinin savaş, avcılık veya cirit, kabak gibi oyun sahnelerindeki tasvirleri ile meşhur olan atların, eyer ve koşum takımları ayrıntılı ve ince bir işçilikle resmedilmektedir (Kurtoğlu ve Akengin, 2023, s. 608). Atın sırtındaki kumaş, tarihi bağlamda olayların geçtiği dönemi okura haber vermektedir ki; 16.yüzyılda, Osmanlı dönemi tekstil sanatında önem kazanan, renkli ipliklerle dokunan ipek kadife ve ipek atlas gibi tek renkli kumaşlarla yapılan dokumalarda, çini ve benzeri süsleme sanatlarında işlenen motifler kullanılmaktaydı (Özaltın ve Ölmez, 2011, s. 15).

Pamuk, romanında, nakkaşların at çizim teknikleri ve ona yükledikleri anlam üzerinde çokça durmaktadır. Küçük yaşta mesleğe başlayan nakkaş için başlangıçta kalıplar kullanarak yaptığı desenleri nakşetmek, ilerleyen zamanlarda bir el alışkanlığına, hafızasındaki bir ezbere dönüşmektedir. Bu sebeple bir nakkaş, örneğin bir at çizmek istediğinde onu, ilk kez çizecek biri gibi, başından boynuna ve oradan da gövdesine doğru değil de toynak ucundan başlayarak çizer. Nakkaşa hız ve yetenek kazandıran bu tecrübe, yaşlılık zamanında görme kabiliyetini kaybeden kör nakkaşların neden hala çizim yapabildiğinin de bir ispatı niteliğindedir. Usta bir nakkaşın resmini aslında eliyle değil hafızasının mahareti ile yaptığını vurgulayan yazar, "Allah'ın tasarladığı at resmine en yakın o mükemmel at resmi'nin de ancak bu prensiple çizilmiş bir at olabileceğinin altını çizer (Sürgit, 2014, s. 92-93). "Önce ata bakar nakkaş, sonra aklındaki hemen kâğıda çizer. Aradan göz kırpacak kadar bir zaman bile geçse nakkaşın kâğıda geçirdiği, görmekte olduğu at değil, az önce gördüğü atın hatırasıdır ki, bu da en sefil nakkaş için bile, resmin ancak hafızayla mümkün olabileceğinin kanıtıdır" (Pamuk, 2023, s. 90). Kapak tasarımındaki büyüklük derecesinden de anlaşıldığı üzere, yazar, kurgunun gidişatında cinayetin çözülmesindeki anahtar rolü at tasvirine vererek onu yüceltmeye devam etmiştir. Katil, padişahın kitapları için Başnakkaş Üstat Osman'ın kontrolünde yıllar boyunca yüzlerce atın burun deliğini düzgün çizmeye çalışmış ancak içinde yatan atı çizdiği vakit, çizimleri, suçlu nakkaşı ele vermiştir (Pamuk, 2023, s. 401).

Şah Tahmasp tarafından Firdevsi'nin Şehnamesi'ni süslemek için yaptırılmış minyatür resimlerinden alınarak kapağa yerleştirilen çiçek, bulut ve delikanlı tasvirlerinin içeriğine bakılacak olursa; mavi zemin üzerindeki çiçeğin, bizi, nakkaş Kelebek'in anlattığı hikâyede bahsettiği sona hazırladığı görülmektedir: "Az sonra akacak kırmızı kanı önce çorak toprakta kara bir duman çıkaracak, sonra orada bir çiçek açacaktır" (Pamuk, 2023, s. 385).

Kapak tasarımında gördüğümüz, yüzü kadın portesine yani Şeküre'ye dönük genç Safevi delikanlısı da aslında kavuşma ümidini yıllardır kaybettiği aşkını, dul ve kendi ile evlenmeye talip bulmanın hayreti ile parmağını ağzına götürmüş Kara'dan başkası değildir. Romanda bu bahse, katil olup olmadığını araştırmak için evine gelen Kara'ya Surname kitabındaki resimlerini gösteren nakkaş Leylek'in konuştuğu bölümde rastlarız. Kara, yaklaşık iki yüz resmin tamamında oturur gözüken padişahı bir resimde ayakta çizilmiş görüp de hayret edince, Leylek: "Ben asırlardır hayretin resmini çizen yüzlerce üstat nakkaş gibi işaret parmağını ağzının yuvarlağına sokan birini çizmedim de bütün resmi hayret ettirdim. Bu da hünkârı ayağa kaldırmakla olur" demiştir (Pamuk, 2023, s. 83).

Bir büyük ve bir de küçük versiyonları ile gördüğümüz bulut motifininse Çin ve Orta Asya'dan Uygurlu sanatkarlar vesilesi ile Anadolu'ya kadar gelen, ejderha ve sîmurg sembolleri ile şekillenerek zamanla İslâm sanatı tezyîninden nasibini alan motifler olduğu görülmektedir (Geçtan, 2019, s. 102). Minyatür sanatında yığma ve dolantı bulut olarak adlandırılan bu tarz

bulut motifleri, “Tabiattaki ağaçların ve çiçeklerin eğilip bükülmesiyle manevî dünyanın ejderhaları, bulutları, şimşekleri şeklini almışlardır. Ejderhanın oluşturduğu fırtına, dalgalar ve bulutlarla gösterilmiş, gökyüzü kıvrımlı bulutlar şeklinde resmedilmiştir” (Geçtan, 2019, s. 78).

Adı “Benim Adım Kırmızı” olan bir kitabın kapağında, başlığın kırmızı renklerle yazılması çok doğal olmakla beraber Pamuk’un da dediği gibi (2023, s. 204) “Renklerin anlamı orada karşımızda olmaları ve onları görmemiz midir?” Orhan Pamuk, romanda rengin tarihi kökeninden başlayarak kullanıldığı alanları, üretim aşamalarını, nakkaşlar dünyasındaki kıymetini ayrıca anlatır ama esas mana, içerikte bahsi geçen ve “kırmızı” ya yüklenen başkaca anlamlarla daha da zenginleşmektedir. Öyle ki yazar sadece bir bölümü kendini anlatması için Kırmızı’ya ayırır. Kırmızı, alemde ne çok yerde varlığını gösterdiğinden bahseder önce: İskender’in savaş meydanında burnundan akan kanda, Şehname şairi Firdevsi’nin kaftanında, Hüsrev’in tacında, Uşak halılarında, Sasani şahı Behram Gür’ün âşık olduğu güzelin elbisesinde, Hindistan ve Buhara’dan gelen tok kağıtların üzerinde, şeytanın ağzında, meleklerin kanadında, kuşların gözünde... Sonra kendini hiç görmemiş olana ne hissettireceğinden açar bahsi: “Parmağımızın ucuyla dokunsaydık demirle bakır arasında olurdu. Avcumuzun içine alsaydık, yakardı. Tatsaydık tuzlu bir et gibi tok olurdu. Ağzımıza alsaydık doldururdu. Koklasaydık at gibi kokardı. Çiçek gibi koksaydı papatyaya benzerdi, kırmızı güle değil” (Pamuk, 2023, s. 204).

Pamuk’un kumaşların, kıyafetlerin, ev eşyaları ve mekânların betimlenmelerinde sıkça kullandığı kırmızı, çoğunlukla “Şeküre’nin Kara’nın aklından geçtiği zamanları anlatan bağlamlara” eşlik etmektedir ki bu da okura kırmızının aşkın rengi olduğunu hatırlatır (Türkoğlu, Küzeci ve Bülbül, 2015, s. 85). Enişte Efendi cinayetinde kullanılan büyük hokkadaki kırmızı renkse, Françoise Paulet Dubois deyimiyle “kâğıda zevkle yayılıp bir kişiliğe bürünerek kendini Tanrı yerine koyar” (aktaran Irmak, 2019, s. 166) ve der ki: “Ben renklendirdikçe sanki âleme ol derim ve âlem benim kan renginden olur” (Pamuk, 2023, s. 205).

5. SONUÇ

Özellikle tarihi romanlarda kitap içeriği ile kapak tasarımı arasında ortak ikonografik bir dilin kullanılabilirliğinin mümkün olduğunu gösteren bu çalışmada, yazarın derinlemesine işlediği öznel kurgusunun, öncelikle kapak tasarımcısı tarafından doğru anlaşılmasının ve akabinde tasarım aracılığıyla okura aktarılmasının önemine dikkat çekilmektedir. Tasarımcı tarafından içerikten biçime, doğru bir şekilde aktarılan bilgi sayesinde okur, eline ilk aldığı anda kitabın ilgi alanında olup olmadığını anlayacak ve merak duygusu ile kitabı almaya yönelecektir.

İlk olarak 1998 yılında İletişim Yayınları'ndan çıkan, Orhan Pamuk'un "Benim Adım Kırmızı" adlı kitap kapağında, tasarımcı Hakkı Mısırlıoğlu tarafından içeriğin temel konuları olan "Hüsrev ile Şirin" mesnevisi, aşk ve 16.yüzyıl minyatür sanatını yansıtacak bir çalışma yapılmıştır. Türkiye'de ilk kez billboard reklamlarına çıkan kitap kapağı olarak da bilinen bu kapakta, minyatür sanatında sıkça kullanılan bulut, at, bitki, kumaş, erkek ve kadın figürleri, modern fotoğraf sanatıyla birlikte kullanılarak adeta kitabın içeriğine atıfta bulunulmuş; tasarım, yazı ve çerçeve gibi yan öğelerle tamamlanmıştır. Mısırlıoğlu'nun bu kolaj çalışmasının detaylarına daha iyi vakıf olabilmek maksadıyla, sahne ışıkları altında gördüğümüz imgelerin perde arkasındaki sırrını tüm incelikleri ve tarihiyle görmemize imkân tanıyan ikonografi yöntemine başvurulmuştur. Kapak Erwin Panofsky'nin ikonografik anlamlandırma tekniğine göre şu üç aşamada incelenmiştir: Eserde görülen her şeyi olduğu gibi aktararak görünür olana ait olan anlamı sunan ön ikonografik inceleme, eserde tasvir edilen biçimlerle tema ve kavramlar arasında bağlar kuran ikonografik inceleme ve görünür olana değil de içsel olana ait olan anlamı sunan ikonolojik inceleme.

Çalışma sonucunda Mısırlıoğlu'nun kitap kapağı tasarımında, romanın içerik ve anlatısına sadık kaldığı, karakterler ve olay örgüsü ile sağlam bir bağ kurduğu sonucuna ulaşılmıştır. Yapılan ikonografik analiz neticesinde tasarımcının, romanda, kurgunun geçtiği tarihi döneme ve Orhan Pamuk'un atıflarına uygun nitelikte imgeler kullanmak yoluyla minyatür sanatına özgü bir tasarım çizgisinde çalıştığı ve bu çalışmada kullanılan imgelerin kullanılış biçimlerinin rastlantısal olmadığı düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

- Argunşah, H. (2002). Tarihi romanda post-modern arayışlar. *İlmi Araştırmalar*, 14, s. 17-27.
- Arslan Karabulut, M. ve Karagözoğlu, T. (2024). Orhan Pamuk'un "Vebe Geceleri" isimli romanının post-postmodern tarihi roman olarak analizi. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, Ö15, s. 318-336.
- Atay, F. (2024). Hikâye'den Roman'a: Anlatma esasına bağlı metinler üzerine incemeler adlı eser üzerine. *Karabük Türkoloji Dergisi*, 5 (9), s. 107- 109.
- Besceli, N. (2021). *Edebiyat- resim ilişkisi John Banville ve Orhan Pamuk örneği, Mavi Gitar /Benim Adım Kırmızı*. (Doktora Tezi). Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Eskişehir.
- Bozdoğan, A. (2020). Dönem romanı kavramı. *Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 2, s. 31-40.
- Bülbül, S., ve Öztürk, G. (2024). El Cezeri'nin minyatürlerinden 20. yüzyıla kadar sibernetik sanatın incelenmesi. *Art-E Sanat Dergisi*, 17(33), s. 373-402.
- Cömert, B. (1999). *Mitoloji ve İkonografi*. Ankara: Ayraç Yayınevi.
- Çelikli, Z. (2021). *İkonolojik ve ikonografik metot*. (Yüksek Lisans Vize Ödevi). Trakya Üniversitesi, Edirne.
- Çok, B. (2021). Osmanlı minyatür sanatının üslup özellikleri. *Socrates Journal of Interdisciplinary Social Studies*, 7(13), s. 120-142.
- Dağlıoğlu, A. ve İnce, M. (2018). İkonografi ve İkonolojik eleştiri yöntemine göre Salvador Dalí'nin "Çarmıhtaki Aziz Juan İsa'sı" adlı eserinin analizi. *Ulakbilge*, 6 (26), s. 945-965.
- Daşdağ, E. ve Pestil, G. (2021). Geleneksel ve çağdaş minyatür sanatında doku kullanımına Nakkaş Osman ve Taner Alakuş'un eserlerinden örnekler, *Medeniyet Sanat- İMÜ Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Dergisi*, 7(1), s. 21-40.
- Dubois, F.P. (2010). "Bu Bir Pipo Değildir": Yourcenar ve Orhan Pamuk'ta gerçeklik ve tasvir. E. Irmak (Ed.). *Benim Adım Kırmızı üzerine yazılar içinde* (s. 160-170). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Eder, R. (2001, 2 Eylül). Heresies of the paintbrush. <https://www.nytimes.com/2001/09/02/books/heresies-of-the-paintbrush.html>

- Ekinci, Z. ve Uğurlu, S. B. (2023). Orhan Pamuk'un eserlerinde hayat ve iktisat ilişkisi. *Van İnsani ve Sosyal Bilimler Dergisi- ViSBiD*, 6, s. 94-110.
- Geçtan, E. (2019). *Bulut motifinin menşei ve Osmanlı'da ilk örnekleri*. (Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- Gür, A. (1999, 19 Şubat). Benim Adım Kırmızı; Reklam panoları şehrin hem kiri hem süsü. <https://www.hurriyet.com.tr/benim-adim-kirmizi-39063900>.
- Havlioğlu, D. (2019). Aşkın tarihselliği ve Şeküre'nin sesi. E.Irmak (Ed.). *Benim Adım Kırmızı üzerine yazılar* içinde (s. 361-372). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Irmak, E. (Ed.) (2019). *Benim Adım Kırmızı üzerine yazılar*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- İkonoloji. (2021, 5 Mart). Vikipedi içinde. Erişim adresi (20 Aralık 2023): <https://tr.wikipedia.org/w/index.php?title=%C4%B0konoloji&oldid=25042884>
- İslamoğlu, F. (2014). *Umberto Eco ve Orhan Pamuk'un romanları arasında metinlerarasılık*. (Yüksek Lisans Tezi). Dicle Üniversitesi, Diyarbakır.
- Kazma, P. (2015). *Grafik tasarımcılar, yazarlar ve yayınevleri ekseninde Türkiye'de kitap kapağı tasarımları*. (Yüksek Lisans Tezi). Haliç Üniversitesi, İstanbul.
- Koç, Ö. (2021). Üç aşk konulu mesneviden minyatürler ve Feraye türküsü minyatürü. *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, 27(46), s. 168-183.
- Kum, Ö. (2022). 2020-2021 Yılları arası Bülent Erkmn afiş tasarımlarının Erwin Ponofsky'nin ikonografik ve ikonolojik eleştiri yöntemi ile çözümlemesi, *Uluslararası Sosyal Bilimler Eğitimi Dergisi*, 8(2), s. 344-374.
- Kurtoğlu, S. ve Akengin G. (2023). 15-16. yüzyıl Osmanlı dönemi minyatür sanatının incelenmesi ve disiplinler arası yaklaşımlarla güncel sanat pratiklerinde yorumlamaları. *21. Yüzyılda Eğitim ve Toplum*, 11(33), s. 601 – 619.
- Kurtuluş, R. (2023, 12 Aralık). Heft Evreng. *TDV İslâm Ansiklopedisi*, <https://islamansiklopedisi.org.tr/heft-evreng>.
- Minyatür. (2023, 10 Aralık). Vikipedi içinde. Erişim adresi (24 Aralık 2023): <https://tr.wikipedia.org/w/index.php?title=Minyat%C3%BCr&oldid=30708425>
- Orhan Pamuk. (2023, 13 Aralık). Vikipedi içinde. Erişim adresi (27 Aralık 2023): https://tr.wikipedia.org/w/index.php?title=Orhan_Pamuk&oldid=3073761

Özaltın, F. N. ve Ölmez, F. N. (2011). Osmanlı dönemi minyatürlerinde el sanatlarından izler. *Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi ART-E*, 7, s. 1-30.

Özcan, H. (2018). Nakkaşhanede oyun: Benim Adım Kırmızı. *Söylem Filoloji Dergisi*, 3(1), s. 7-18.

Öztoğat, N. ve Tükel, U. (2008). Doğu'dan görülen Batı/ Batı'dan görülen Doğu: Benim Adım Kırmızı üzerine düşünceler. E. Irmak (Ed.). *Benim Adım Kırmızı üzerine yazılar içinde* (s. 279-287). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Özturan, S. (2024). Çağdaş sanatta bir temsil biçimi olarak minyatür. *Korkut Ata Türkiyat Araştırmaları Dergisi*, 15, s. 1699- 1715.

Pamuk, O. (2023). *Benim Adım Kırmızı*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Panofsky, E. (2012). *İkonoloji araştırmaları*. (O. Düz, Çev.). İstanbul: Pinhan Yayıncılık.

Savaşer, I. (2021). İslam sanatında minyatür. *Journal of Social and Humanities Sciences Research*, 8(66), s. 496-502.

Soğukkuyu, B. (2015). Kitap kapağı tasarımında kadın portresinin kullanımı. *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 8(1), s. 57-72.

Sürgit, B. (2014). Orhan Pamuk'un romanlarında klasik kitap sanatları. *CÜ Sosyal Bilimler Dergisi*, 38(2), s. 71-108.

Tanıncı, Z. (2015). İstanbul sarayının resim hazinesinden: Osmanlı sanatında minyatür. *Büyük İstanbul Tarihi Ansiklopedisi*, 7, s. 384-401.

Tatar Kırılmış, İ. (2007). *Türk edebiyatında tarihi romanlar (Türk Tarihi ile İlgili, 1961-1965)*. (Doktora Tezi). İstanbul Üniversitesi, İstanbul.

Teber, D. (2010). *Geleneksel Türk sanatlarımızdan, tezhip, hat ve minyatürün çağdaş Türk resmine yansımaları*. (Yüksek Lisans Tezi). Atatürk Üniversitesi, Erzurum.

Türk edebiyatında roman. (2023, 4 Aralık). Vikipedi içinde. Erişim adresi (17 Aralık 2023): https://tr.wikipedia.org/w/index.php?title=T%C3%BCrk_edebiyat%C4%B1nda_roman&oldid=30676894.

Türkoğlu, S., Küzeci, D., ve Bülbül, M. (2015). Orhan Pamuk'un "Benim Adım Kırmızı" adlı romanında kırmızı. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 29, s. 79-94.

Ulutürk Sakarya, Y. (2019). Tarihî roman üzerine kavramsal bir çerçeve. 4. *Tarihî Roman ve Romanda Tarih Bilgi Şöleni Bildirileri, Türkiye Yazarlar Birliği Yayınları*, s. 33-40.

Updike, J. (2001, 26 Ağustos). Murder in Miniature. <https://www.newyorker.com/magazine/2001/09/03/murder-in-miniature>

Wikipedia katılımcıları (2021). İkonoloji. *Vikipedi, Özgür Ansiklopedi*. <https://tr.wikipedia.org/w/index.php?title=%C4%B0konoloji&oldid=25042884>.

TÜRKİYE'DE YAYINLANAN GRAFİK TASARIM KONUSUYLA İLGİLİ BİLİMSEL MAKALELERİN GENEL ÖZELLİKLERİ: BİR DERLEME ÇALIŞMA

GÜNNAR YAĞCILAR*

ÖZ

Bu makale Türkiye'de yayınlanan grafik tasarım konusuyula ilgili bilimsel makalelere ilişkin bir sistematik derlemedir. Araştırma saygın bir akademik dizin olan TR Dizin'deki dergilerde, 2004-2024 yılları arasında yayınlanmış 288 makaleye ilişkin bir incelemeyi içermektedir. Araştırmada bibliyometrik verilerin toplanması yanında literatür açısından önemli bilgilere ulaşılmasını amaçlayan, niteliksel boyutu olan bir içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. İçerik analizinde makalelerdeki konu ve yöntem seçimlerine ek olarak, makalelerin literatür, yöntem ve bulgu sunumlarının olup olmamasına odaklanılmıştır. Sonuç olarak, TR Dizin'de yayınlanan dergilerdeki grafik tasarım konulu makalelerin sayısının özellikle son 10 yıl içinde hızla arttığı söylenebilir. Afiş ile ilgili incelemelerin çok sayıda olduğu, göstergebilim yönteminin sıklıkla kullanıldığı, makalelerin ilgili literatüre katkı sunumlarının büyük oranda eksik olduğu, yöntem seçimlerinin yine büyük oranda gerçekleştirilmediği, bulgu/sonuç sunumlarının önemli oranda şeklen var olduğu gibi bulgulara ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Grafik Tasarım, Görsel İletişim, Görsel Sanatlar, Bibliyometrik Analiz, TR Dizin.

* Arş. Gör., Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü, gunnaryagcilar@akdeniz.edu.tr, <http://orcid.org/0000-0002-4300-2423>.

** Çalışmada herhangi bir destek ve teşekkür beyanı veya çatışma beyanı yoktur.

GENERAL CHARACTERICS OF SCIENTIFIC ARTICLES PUBLISHED IN TURKEY ON THE SUBJECT OF GRAPHICAL DESIGN: A REVIEW STUDY

GÜNNAR YAĞCILAR*

ABSTRACT

The paper is a systematic review study about scientific articles published in Turkey on the subject of graphic design. Research covers an analysis of 288 articles published between 2004-2024 by the academic journals in TR Dizin, a prestigious scientific index. A content analysis method with a qualitative dimension is employed, whose aim is to provide a general information as well as gathering basic bibliometric data. Through content analysis, what are focused, in addition to topics and methods employed, on how articles describe their contribution/originality, how they define their methods and how they convey their findings. Among the main findings are the number of the articles on the subject of graphical design and communication has rapidly risen up in the last ten years, semiotics is frequently employed as the method of analysis, the defence of the originality of the paper is weak, in not absent, in many of the articles, many articles are lack of method elaboration and justification, the presentation of findings are available nominally but not essentially.

Keywords: Graphics Design, Visual Communication, Visual Arts, Bibliometric Analysis, Tr Dizin.

1. GİRİŞ

Sosyal ve beşerî bilimlerin önemli ilgi alanlarından birini görsel iletişim ve tasarım konusu oluşturmaktadır. Bir yönüyle sosyal bilimlerin, bir yönüyle sanat bağlantılı konuların ilgi alanına giren görsel iletişim ve tasarım konusunda yapılan akademik çalışmaların genel biçimsel ve içeriksel özelliklerini, özellikle bilimsel standartlarını tespit etmek önemli bir konudur. Belli bir disiplin alanındaki ve belli bir konu üzerindeki bilimsel çalışmaların öne çıkan özelliklerini görmek, o alanda biriken bilgiyi tespit edebilmek için derleme araştırmalar (review papers) gereklidir. Bununla birlikte, bir yandan Atabek ve Atabek'in (2019) işaret ettiği üzere Türkiye'de görsel iletişim alanına yönelik bu tür çalışmalar azdır, diğer yandan da Taşdemir ve Yörük'ün (2021) savladığı üzere sanat alanında derleme çalışmalar son derece nadirdir.

Bu bağlamda, çalışma grafik tasarıma ilişkin Türkiye'de yayınlanan hakemli akademik dergilerdeki makaleler üzerine sistematik bir derleme olma niteliği taşımaktadır. Çalışmada Türkiye'de başlıca bir bilimsel yayın dizini olan TR Dizin veri tabanından yararlanılmıştır.¹

Çalışmada grafik tasarım bağlantılı konularda yapılan çalışmalar inceleme nesnesi olarak seçilmiştir. "Grafik tasarım" veya "grafik iletişim" (Graphic design/communication) genelde görsel iletişim, özelde ise resimsel iletişim konularıyla yakından bağlantılıdır. "Görsel iletişim" (visual communication) donuk ve hareketli imgelerin, beden diline ilişkin göstergelerin, yazılı metinlerdeki dil dışı imgelerin (tipografik tasarım gibi) vb. görsel öğelerin iletiler oluşturmak amacıyla üretimi ve okunması ile ilgili geniş bir kavramdır. "Resimsel iletişim" (pictorial communication) ise temelde imajların iletiler oluşturmak amacıyla kullanılmasına gönderme yapan bir terimdir ve bu haliyle grafik iletişim terimi yerine de kullanılabilir.² Zaten "graph" yada sıfat haliyle "graphic" sözcüğü etimoloji itibarıyla Latince "graphicus" ve Yunanca "graphikos" sözcüklerinden gelmektedir ki, her iki sözcük de "resimsel olana, çizilene ve yazılana dair" anlamları taşır.³ Grafik tasarım ve iletişim konusu gerek sanatçılar ve sanat araştırmacıları, gerekse sosyal bilimciler için öne çıkan bir konudur.⁴ Bu konuda mevcut bilgi birikimini belli açılardan derleyen çalışmalara ihtiyaç vardır.

¹ TR Dizin TÜBİTAK ULAKBİM tarafından hizmete sunulan ve 2000 yılından beri web üzerinden taranabilen bir bilimsel yayın dizinidir. Bu dizine dahil olmak için başvuru yapan dergiler ULAKBİM uzmanları ve akademisyenlerden oluşan kurullarla belli ölçütler çerçevesinden seçilir. Bu ölçütlerden öne çıkanlara bakmak gerekirse; başvuran dergilerin hakemli ve bilimsel dergi olması şarttır. Ayrıca, her makale için en az iki konu ile ilgili uzmanın hakemlik yapması yine şartlar arasındadır. Bunlar dışında dergilerin başvuru yapan yazarların makalelerin değerlendirme, süreci biten makaleleri yayınlama ve tüm bu süreçlere ilişkin kanıtlayıcı belgeleri TRDizin değerlendirme komitelerine sunmaları ile ilgili ayrıntılı çok sayıda ölçüt belirlenmiştir. Konu hakkında daha fazla bilgi için TR Dizin'in ilgili resmi web sayfasına başvurulabilir (erişim tarihi 29.08.2024). TR Dizin'de yapılan aramalara ilişkin kayıtları gösteren tüm URL adresleri araştırmacı tarafından kayıt altına alınmıştır.

² "Görsel iletişim", "resimsel iletişim" ve "grafik iletişim" terimlerinin tanımı için bkz. Chandler ve Munday, 2018.

³ Terimin etimolojik kökenine ilişkin bir tanım için bkz. <https://www.etymonline.com/word/graph>

⁴ Editörlüğünü Sheree Josephon, James D. Kelly ve Ken Smith'in üstlendiği Routledge yayınlarından çıkan *Handbook of Visual Communication* (2020) adlı kapsamlı derleme çalışmanın girişinin başlığı şu şekilde Türkçeleştirilebilir: "Görsel iletişim 21. yüzyıla hükmediyor." Konunun giderek artan oranda bir ilgiye konu olduğu savı aşağıda sunulan verilere bakıldığında en azından Türkiye'deki akademik çalışmalar açısından desteklenen bir savdır.

Bir diğer terim olan “bilimsel araştırmaya” gelince; bilim, içinde yaşadığımız fiziksel ve toplumsal dünyanın düzenliliklerini sistematik olarak incelenmesi ve bu inceleme sonucunda ortaya çıkan bilgi bütünüdür. İnceleme yapılırken deney, gözlem, uslamlama ve analiz gibi veri toplama ve işleme tekniklerinden yararlanır. Yansızlık, ölçülebilirlik, tekrar edilebilirlik ve sorgulanmaya açıklık (hesap verilebilir) gibi ilkelere uymak gereklidir. Bilime⁵ doğruyu bulmak ya da Gower'in da (1997, s. 6) işaret ettiği üzere güvenilir açıklamalara ulaşmak için ihtiyaç duyulur.

Sosyal ve beşeri bilimler ile doğa bilimlerinin bilim ve bilimsel araştırma yaklaşımları arasında kimi farklar olduğunu varsaymak mümkün ve faydalı görünse de (bkz. Taşdemir, 2022) temel açılardan tüm bilimsel çalışmalar için geçerli bazı biçimsel ve içeriksel gerekliliklerin olduğu iddia edilebilir. Bunların başında bilimsel bir araştırmanın ve bunun raporunun orijinal, özgün bir bulgu/sonuç/tartışma sunumu yapması gelir. Derntl'in de (2014) belirttiği gibi bir araştırmanın bulgu ve sonuçlarının yayınlanması araştırma sürecinin ve akademik kariyerin asli bir parçasıdır. Bu bağlamda Derntl'in Day'den aktardığına göre, bir araştırma makalesi özü itibarıyla “bir araştırmanın orijinal sonuçlarını betimleyen yazılı ve basılı bir rapor” olarak tanımlanabilir (Day, 1983, s. 1). Bir araştırma raporu yapılan araştırmanın özgünlüğünü/orijinalliğini ortaya koymalıdır. Her çalışmada orijinalliği gösterecek bir sunum yapılmalıdır. Bir çalışmada yeterli kanıt sunumu ancak ilgili çalışma alanındaki mevcut bilgi birikimini bilmekle mümkün olabilir. Belli bir bilimsel sahada mevcut bilgi birikiminin anlaşılması için yapılan araştırmaya sıklıkla “literatür araştırması ya da taraması” denilir.⁶ Orijinallik savunusu araştırmanın hitap ettiği literatürün/alanyazının boşluklarını ortaya koymakla mümkün olabilir. Bu boşluk ise ancak amaca uygun bir yöntem ve/veya veri toplama tekniği (gözlem, deney, görüşme, belge inceleme, uslamlama gibi) ile doldurulabilir.

Hangi alanda yapıldığına bakılmaksızın bilimsel makalelerin başka bazı biçimsel ve içeriksel ortak özellikleri olduğu savunulabilir. Derntl, tüm makalelerin yapı taşları birbirine benzer demektedir (Derntl, 2014). Buna göre, bir araştırma raporunun başlık, öz/özet, giriş, gövde ve tartışma (sonuç) ve kaynakça gibi temel bölümleri vardır. Başlık; araştırmanın konusuyla ilgili özlüce bilgi verecek nitelikte olmalıdır. Öz/özet; tüm makalenin belirlenen sözcük sınırları içinde (100-250 kelime arası) bir özetini sunar. Derntl'in (2014) Koopman'dan (1997) aktararak verdiği üzere; öz/özet metin çalışmanın çözmeye çalıştığı problemin ne olduğunu, neden önemli olduğunu, problemin çözümü için ne yapıldığını ve hangi sonuçların alındığını bildirir. Çalışmanın diğer üç ana bölümünde ise, giriş, gövde ve tartışmada, öz metninde verilen bilgiler detaylandırılır. Giriş; okura çalışmanın genel motivasyonları ve araştırma

⁵ Terimin çeşitli tanımları için bkz. <http://terim.tuba.gov.tr/>

⁶ Terimin bir başka Türkçe söyleniş biçimi “alanyazın taraması”dır. TUBA bilim terimleri sözlüğüne göre “alanyazın taraması”nın tanımı şöyledir: “Bir araştırma konusu ile ilgili daha önce yapılmış çalışmaların ve önerilmiş kuramların incelenmesi.” bkz. <http://terim.tuba.gov.tr/>

sorusu ya da sorunsalı hakkında bilgi verir. Gövde; araştırma metotlarını ve bulguları detaylandırır. Tartışma/sonuç bölümünde ise bulguların sunduğu genel sonuçlar ele alınır.

2. KONUyla İLGİLİ LİTERATÜR

Derleme makaleler (literatür review articles) araştırma makalelerinden (original research articles) farklıdır; bununla birlikte, daha az düzeyde önemlidirler denemez. Van Wee ve Banister (2016), derleme makalelerin belli bir alandaki güncel bilgi birikimini bir bütün olarak görmek isteyen okurlar için çok faydalı bir araştırma raporu türü olduğunu belirtir. Derleme makaleler ile aşağıdaki amaçlardan bir veya birkaçı elde edilebilir: Mevcut bilgi birikiminde yeni sentezlere ulaşmak; kullanılan yöntemleri görmek veya bu yöntemlerin avantajları/dezavantajlarını görmek; kullanılan teorik çerçeve ve kavramsal çerçeveleri görmek ve karşılaştırmak; alandaki çalışmaların hangi konulara, yöntemlere, yaklaşımlara, kavramlara ağırlık verdiği, hangilerine ise vermediği görülebilir. Böylece alandaki eksikler de tespit edilebilir.⁷

Özellikle sistematik yapıldığında derleme makaleler genellenebilir ve görece kesin (accurate) bilgiler sunabilir (Mulrow, 1994). Bununla birlikte, her sistematik literatür derlemesi aynı zamanda bir yönüyle de bibliyometrik verilere de ulaşılan çalışmalardır.⁸ O sebeple ele alınan konuda, Türkçe literatürü konu olan bir çalışma olmamasını da dikkate alarak bazı ana bibliyometrik veriler de metinde sunulmuştur.⁹

Bibliyometrik yöntemlerle yapılan sistematik derleme çalışmaları görsel iletişim alanında az sayıdadır.¹⁰ Genel olarak sanat/tasarım alanına bakıldığında da bibliyometrik veriler üreten derleme niteliğindeki çalışmaların çok nadir olduğu görülmektedir. Genel sanat/tasarım alanına yönelik uluslararası nitelikte bir sistematik derleme çalışmaya bu makale kapsamında yapılan taramalarda rastlanmamıştır. Türkiye özelinde bakıldığında ise yakın zamanda yayınlanan Taşdemir ve Yörük'ün (2021) çalışmasına göre, sanat dergilerine yönelik bu tarzda çalışmalar yok denecek kadar azdır.¹¹ Taramalarda rastlanılan, konuyla ilgili derleme niteliğindeki yerli ve yabancı çalışmalar şöyle sıralanabilir: Glazer, 2011; Schill, 2012; Oğuz

⁷ Bu dört madde Van Wee ve Banister'in 2016 yılında yayınlanan makalelerindeki s. 281'de bulunan tablodan derlenmiştir (bkz. Van Wee ve Banister, 2016).

⁸ Bibliyometrik analiz akademik nitelikteki süreli ve süresiz yayınlarda yayınların ve buralardaki bilimsel eserlerin esas olarak niceliksel veriler üretmek amacıyla incelendiği, istatistiksel yöntemler kullanan bir literatür değerlendirme yöntemidir (Tanım için bkz. <https://encyclopedia.pub/2024>). Bu gibi çalışmalarda yayınların yıllara, kurumlara, yazarlara, branşlara göre dağılımı yanında, sayfa sayıları, kullanılan dil vb. üzerine niceliksel veriler derlenir ve raporlaştırılır. Türkiye'deki bilimsel yayınlar için yapılan bu tarzdaki çalışmalara rastlamak mümkündür (Bunlardan bazıları için bkz. Yalçın, 2010; Ulu ve Akdağ, 2015; Tonta, 2017; Atabek ve Şendur Atabek, 2019)

⁹ Ana amacı literatür değerlendirmesinden ziyade bibliyometrik veriler sunmak olan bazı güncel çalışmalar için sunulara bakılabilir: Segado-Boj, Martin-Quevedo ve Fernandez-Gomez 2021; Segado-Boj, Gomez-Garcia ve Diaz-Campo, 2022.

¹⁰ Atabek ve Şendur Atabek 2019'da yayınladıkları kapsamlı çalışmalarında iletişim ve medya alanında Türkçe literatür ile ilgili çok az sayıda çalışma olduğunu göstermişlerdir.

¹¹ Google Scholar, DergiPark ve TR Dizin veritabanı üzerinden Türkçe ve İngilizce anahtar sözcüklerle yapılan taramalarda genel olarak sanat ve tasarım, özelde ise görsel iletişim ve grafik tasarım konularında yapılmış çalışmaların çok az sayıda olduğu görülmüştür. Veritabanı taramaları Mayıs 2022 yılında başlamış ve aralıklarla en son Ocak 2024 tarihinde yapılmıştır.

Namdar ve Önder, 2018; Yakar, 2019; Şakiroğlu, 2021; Acar 2023; Yegin 2023; Vardar, Gümüş ve Bingöl 2024. Benzer çalışmalara bakıldığında kiminin sadece bibliyometrik amaçlarla yapıldığı, sadece “tipografi” ya da “illüstrasyon” gibi tek bir başlıkta yapıldığı, indeksli dergi kriterlerine bakmaksızın tüm dergilerde yayınlanan makalelerin incelendiği, alan derlemesi niteliğinde olanların da çoğunlukla sistematik olmadıkları görülmektedir. Dolayısıyla, çalışma mevcut nitelikleriyle Tr Dizinde taranan dergilerde ve grafik tasarım alanında yazılmış tüm makaleleri sistematik bir şekilde inceleyerek genel bir çerçeve ortaya koymayı amaçlamaktadır.

3. YÖNTEM

Çalışmada aşağıda detayları verilen ve incelenen her makale ile ilgili çeşitli kategoriler altında bilgilerin derlenmesini sağlayan bir veri tablosu hazırlanmıştır. Bibliyometrik değerdeki veriler için jenerik bir takım kategoriler (makale adı, dergi adı, yazar kurum bilgisi gibi) oluşturulurken, araştırmanın bir diğer ana uğrağı konumundaki metodolojik açıdan yapılan içerik incelemesi için Taşdemir ve Yörük'ün (2021, s. 206) çalışmalarında kullanmış oldukları inceleme kategorileri yeniden derlenerek adapte edilmiştir. Bu çalışmada esas olarak iki kategoride veriler sunulmuştur: Birincisi incelenen makalelere ilişkin veriler, ikincisi ise incelenen makalelerde metodolojik açıdan bulunması gereken temel bilgilere ilişkin bir içerik analizi¹². Çalışmanın ikinci bölümü açısından bakıldığında makalelerin öz/özet metinleri ve ana metinlerinde üç kategori ile ilgili bilgi toplanmıştır. Bunlar;

1. Araştırmanın ilgili literatüre yaptığı katkının açık ve anlaşılır bir biçimde sunulup sunulmadığı.
2. Araştırmanın yönteminin/araştırma tasarımının gerekli ölçüde detaylı bir biçimde sunulup sunulmadığı.
3. Araştırmanın ana bulgu ve sonuçlarının açık ve anlaşılır bir biçimde sunulup sunulmadığı.

Hem öz/özet metinleri hem de ana metinler için ayrı ayrı yapılan nihai değerlendirmelerde yukarıdaki üç kategori için kodlama yapılmıştır. Gözlem sonuçları; “var”, “yok” ve aranan bilgilerin *açık ve anlaşılır* olmaktan uzak olduğu durumlarda “net değil” şeklinde kodlanmıştır.¹³

¹² “İçerik analizi” (content analysis) özü itibarıyla bir metnin biçim ve içeriğindeki öğelerin belli kıstaslar çerçevesinde kategorilendirilerek ve kodlanarak sayılmasına dayalı bir yöntemdir (bkz. Chandler ve Munday, 2018; Hsieh ve Shannon, 2005).

¹³ “Net değil” ifadesi, daha açık biçimde söylenecek olursa, aranan bilginin varmış gibi görünmekle birlikte müphem bir şekilde ifade edilmiş olması ya da aranan bilginin yeterince iyi bir şekilde ifade edilmemiş olması şeklinde anlaşılabilir. Özellikle “sonuç” bölümü “net değil” ise, o zaman bu, kullanılan ifadelerin yuvarlak, fazla genel, çalışmanın orijinal katkısına ilişkin bilgi vermekte yetersiz görülen ifadeler olduğu anlamına gelmektedir. “Yöntem” bölümü için “net değil” işaretlenmiş ise yine spesifik yöntemin ya da veri toplama tekniğinin ne olduğunun net bir biçimde anlaşılmadığı ya da araştırma sürecinin adımlarının verilmediği ifadeler kastedilmektedir.

4. ARAŞTIRMA VE BULGULAR

TR Dizin'in¹⁴ resmi web sitesi üzerinden yapılan taramalar Mayıs - Ağustos 2024 tarihleri arasında gerçekleştirilmiştir. Aramalarda ulaşılan makaleler alan dışı olanlar çıkarıldıktan sonra¹⁵ geriye 288 makale kalmıştır. İncelemede makalelerin başta başlıkları, yayımlandıkları dergiler, yazar bilgileri, kaynak sayıları gibi bibliyometrik değerdeki bilgilerini de içeren, ancak bunlar yanında esas olarak makalelerin öz/özet metinleri ve ana metinlerinin detaylı içerik analizleriyle elde edilen öz/özet metninde aranan bilgiler ile ana metinde aranan bilgiler ve en sonda da genel yorumları içeren toplamda 23 ayrı kategoriden oluşan bir Excel dosyasına veriler girilmiştir.¹⁶ Hazırlanan Excel dosyasının kısmi görüntüsü tabloda verilmiştir (bkz. Tablo 1).

Tablo 1: Veri tablosu.

1	Dergi adı	Dergi alanı	Metin dili	Yıl	Sayfa S.	Kaynakçadaki Kaynak Sayısı	Yazar Say.	1.Yazar Kurum
2	Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi	Sos. Bil.	tur	2018	15	26	2	Gaziantep Üniversitesi, İletişim Fakültesi
3	Akademik İncelemeler Dergisi	Sos. Bil.	tur	2019	33	35	2	Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fak.
4	Akdeniz İletişim	İletişim	tur	2016	26	36	1	Bağımsız araştırmacı

Hazırlanan veri tablosundan öne çıkan verilere bakıldığında incelenen makalelerin çok büyük bir bölümünün ana dilinin Türkçe olduğu (280 makale, toplam makalelerin yaklaşık %97,2'si), küçük bir kısmının ise İngilizce kaleme alındığı (8 makale, toplam makalelerin yalnızca %2,8'i) görülmektedir. Makalelerin sayfa sayılarına bakıldığında en kısa makalenin 6¹⁷, en uzun makalenin ise 50 sayfa¹⁸ olduğu görülmektedir. Ortalama makale uzunluğu ise toplam sayfa (5175 sayfa)/288 makale = 17,9 sayfadır. Kullanılan kaynak sayılarına bakıldığında (kaynakçada yer alan kaynak sayısı) en az kaynak kullanan makalenin sadece 2 kaynak kullandığı¹⁹, bir makalede en çok 88 kaynak kullanıldığı²⁰ görülmektedir. Ortalama olarak ise

¹⁴ Wee ve Banister'in (2016) işaret ettiği ve kendi çalışmalarında kullandıkları üzere derleme makaleler için kesin bir yöntem bulunmamakla birlikte, ele alınan konuyla ilgili yayınlara ulaşılabilecek en bilinen veritabanlarına başvurmak uygun bir veri toplama tekniğidir. Çalışma konuyla ilgili Türkçe literatürdeki birikimi inceleme amacı taşıdığından bilimsel nitelikleri açısından öne çıkan dergilerin dizinlendiği TR Dizin veritabanında arama yapmak doğru bulunmuştur.

¹⁵ TR Dizin arama sayfasında makalelerin "başlıklarında" ve "öz/özet metinlerinde" birçok anahtar kelime ile tarama yapılmıştır. Bu anahtar kelimeler şunlardır: "grafik", "grafik tasarımı", "grafik sanatlar", "afiş", "görsel iletişim", "görsel iletişim tasarımı", "görsel kimlik", "bilgilendirme tasarımı", "kurumsal kimlik", "tipografi", "yazı karakteri tasarımı", "illüstrasyon", "web tasarımı", "kitap tasarımı", "kitap kapağı tasarımı". Toplamda 400 civarında makaleye ulaşılmıştır. Ön incelemede görsel iletişim ve tasarım konularıyla ilgili olmayan makaleler çıkarılmıştır. Ayrıca görsel iletişim ve tasarım eğitimi ile ilgili olan makaleler de özellikle eğitim bilimleri ile alakalı boyutları ön planda olduğundan araştırmaya dahil edilmemiştir. Burada amaç doğrudan sanatsal araştırma kapsamına dahil edilebilecek makalelere ulaşmaktır. Elde edilen listeden mükerrer çalışmalar da çıkarıldığında geriye kalan makaleler detaylı incelemeye tabi tutulmuştur.

¹⁶ Sırasıyla hazırlanan veri tablosundaki kategoriler şunlardır: "Makale başlığı", "makalenin yayımlandığı dergi adı", "dergi alanı", "metin dili", "yayın yılı", "sayfa sayısı", "kaynakçadaki kaynak sayısı", "yazar sayısı", "yazarların kurumları" (varsa ilk üç yazar için ayrı ayrı), "yazar branşları" (ilk üç yazar için ayrı ayrı), "makalenin konusu", "öz metninde literatüre katkı beyanının olup olmadığına ilişkin bilgi", "öz metninde araştırma tasarımı veya yöntemle ilişkin bilginin sunulup sunulmadığı", "öz metninde bulgu/sonuç sunumunun olup olmadığı", "öz metnin değerlendirme açısından yeterli bilgiye sahip olup olmadığı", "ana metinde ayrı bir yöntem bölümünün bulunup bulunmadığı", "ana metinde araştırma tasarımına veya yöntemle ilişkin bilgilerin veriliş verilmemesi", "ana metinde makalenin ilgili literatüre katkısına ilişkin bilginin veriliş verilmemesi", "ana metinde bulgu/sonuç sunumunun yapıp yapılmadığı" ve son olarak bazı yorumları içeren "notlar" kategorisi.

¹⁷ Uzunluğu 10 sayfa ve daha az olan makale sayısı 30'dur.

¹⁸ Uzunluğu 30 ve daha fazla sayfa olan 18 makale vardır.

¹⁹ Kaynak sayısı 10 veya daha az olan makale sayısı 34 makedir.

²⁰ Kaynakçada 40 veya üzerinde kaynak gösteren yayının sayısı 34'tür.

(toplam kaynak sayısı 6758/288 makale) makale başına 23,4 kaynak kullanıldığı görülmektedir.

İncelenen makalelerin 56 farklı dergide yayınlandığı görülmektedir. 5 ve üzerinde makalenin yer aldığı dergilere bakıldığında sırasıyla şöyledir: *Sanat ve Tasarım Dergisinde* 34; *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication Dergisinde* 21; *Turkish Studies Dergisinde* 19; *Art-e Sanat Dergisinde* 18; *Atatürk Üniversitesi GSE Dergisinde* 17; *Sanat&Tasarım Dergisinde* 14; *Sanat Yazıları Dergisinde* 14; *Selçuk İletişim Dergisinde* 9; *YEDİ Dergisinde* 9; *Erciyes İletişim Dergisinde* 5; *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisinde* 5; *Sanat Dergisinde* (Atatürk Üniversitesi GSF) ise 5 adet yayın olduğu görülmektedir.

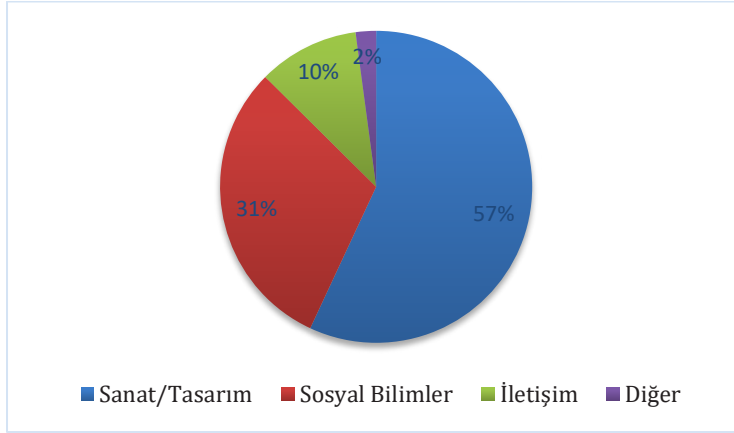
Yazar sayısı, kurum ve disiplin alanlarına ilişkin verilere bakıldığında, öncelikle makalelerin önemli oranda tek yazarlı olduğu görülmektedir. Makalelerin 180'i (%62,5) tek yazarlıdır; 96'sı (%33,3) iki yazarlıdır; 8'i üç; 2'si dört; 1'i sekiz yazarlıdır. Yazarlar ya da Birinci Yazarların bağlı oldukları kurumlara bakmak gerekirse; bunların 6'sının bağımsız olduğu, 5'inin bir kamu kuruluşunda çalışan olduğu; kalanların tamamının devlet ve özel üniversite personeli ya da (çok az sayıda da olsa) öğrencisi olduğu görülmektedir. 76 farklı üniversitenin adının yazarlarca kurum bilgisi olarak girildiği (Hacı Bayram Veli ve Gazi Üniversitesi' iki ayrı üniversite gibi sayıldığında) görülmektedir. Bunların 55'i devlet üniversitesidir. Söz konusu alanda kurum olarak en çok bildirilen üniversitelere bakıldığında, frekansı 5 ve üzerinde çıkan üniversiteler şunlardır: "Anadolu Üniversitesi" 20, "Hacettepe Üniversitesi" 17, "Hacı Bayram Veli" 12, "Gazi Üniversitesi" 10, "Dumlupınar Üniversitesi" 10, "Atatürk Üniversitesi" 7, "Çanakkale Onsekiz Mart" 5, "Fırat Üniversitesi" 6, "İstanbul Kültür Üniversitesi" 6, "Marmara Üniversitesi" 6. İlk yazarların (ya da sorumlu yazarların) kurum içindeki bölüm bilgilerine bakıldığında ise bazı kurumların öne çıktığı görülmektedir. Gazi ve Hacı Bayram Veli Üniversiteleri GSF'si (Güzel Sanatlar Fakültesi) altındaki Görsel İletişim Tasarım/Grafik vb. bölümlerin 17 kez, Hacettepe Üniversitesi GSF Grafik Bölümü'nün 15 kez, Anadolu Üniversitesinin GSF'sinin (özellikle Grafik Bölümünün) 12 kez yazar alanı bilgisi kategorisinde tekrar edildiği görülmektedir.²¹

Yazarların beyan ettikleri branş bilgilerine bakıldığında ise; birinci ya da sorumlu yazarlar için özellikle dört branş kategorisinin öne çıktığı görülmektedir. Branşı için "Grafik (veya Grafik Tasarım)" diyenlerin sayısının 138; "İletişim (İletişim Tasarımı)" diyenlerin 36; "Görsel İletişim/Tasarım/Sanatlar" diyenlerin sayısının 34; "Sanat veya Tasarım veya Sanat-Tasarım" diyenlerin 11 kişi olduğu görülmektedir. Bu ilk dört kategorinin toplamı 219 etmektedir. 4 yazar branşlarını belirtmemiş; kalanlar da değişen sayılarda "Halkla-ilişkiler", "Resim ya da

²¹ Aynı konuya makalelerin ikinci yazarları açısından bakıldığında; 38 farklı üniversiteden yazarın bulunduğu, bunların 2'sinin bağımsız olduğu, 8'inin özel üniversitelerden olduğu, kalanının devlet üniversitesinden olduğu görülmektedir. Yazar alan bilgisi açısından ise Anadolu Üniversitesi GSF'sinin (özellikle Grafik Bölümü'nün) 10; Gazi ve Hacı Bayram Veli Görsel İletişim ve Grafik Bağlantılı Bölümlerin ise 6 kez tekrar edildiği ve bu açılardan öne çıktıkları görülmektedir.

resim-iş”, “Seramik”, “Gazetecilik”, “Birleşik Sanatlar”, “Oyun Tasarımı”, “Eğitim Bilimleri”, “Film Tasarımı”, “Edebiyat”, “Mimarlık”, “Endüstriyel Tasarım” veya “İç-mimarlık” vb. bölüm isimleri belirtmişler. İkinci yazarlar açısından bakıldığında 94 yazarın branş bilgilerinin girildiği görülmektedir. Bunlardan 44 tanesinin “Grafik veya Grafik Tasarım” bilgisi verdiği; 8 tanesinin “İletişim” bilgisi verdiği, “Görsel İletişim/Sanatlar” veya “Sanat Tasarım” ya da sadece “Tasarım” bilgisinin ise 10 kişi tarafından girildiği, kalan 31 ikinci yazarın “Resim”, “Sinema-TV”, “Turizm”, “Halkla İlişkiler”, “Dilbilim”, “Mimari”, “İç Mimarlık”, “Prodüktör” ve “Özel Sektör” gibi branş bilgileri verdiği görülmektedir.

İncelenen makalelerin yayınlandığı dergilerin disiplin alanlarına bakıldığında, 163 makalenin “Sanat ve Sanat/Tasarım” dergisinde yayınlanmış olduğu; 87 makalenin “Sosyal Bilimler” dergisinde yayınlanmış olduğu, 30 makalenin ise “İletişim” dergisinde yayınlanmış olduğu görülmektedir. Kalan 6 makalenin ise “teknoloji”, “edebiyat”, “edebiyat-tarih”, “disiplinlerarası” gibi kategorilerde yer alan dergilerde olduğu gözlemlenmektedir (Bkz. Şekil 1).



Şekil 1. Makalelerin yayınlandığı dergilerin disiplin alanlarına göre kategorizasyonu.

Yayınların yıllara göre dağılımı bibliyometrik veriler açısından önemli bir bilgidir. Bu açıdan incelenen makalelere bakıldığında ilk yayının 2004 yılında yapıldığı görülmektedir. Bununla birlikte, 2013 yılına kadar konuyla ilgili yayınların son derece az olduğu da görülmektedir. 2004-2012 yılları arasında, incelemeye konu olan ilk 9 yılda konuyla ilgili sadece 19 yayın (toplama oran %6,60) yapıldığı görülmektedir. 2013-2024 arasındaki 12 yılda ise 269 yayın yapıldığı (toplama oran %93,40) görülmektedir. Ayrıca öne çıkan bir bilgi özellikle 2020 ve 2022 yılda yayın sayısının ortalamaların üstüne çıkmış olmasıdır. Çalışmanın araştırma safhasının 2024 yılı ortalarında son bulması sebebiyle 2024'te makale sayısının artmış olma olasılığını da göz ardı etmemek gerekir. Buradan çıkan sonuç yıllar geçtikçe grafik tasarım ve görsel iletişim konusundaki yayınların sayısının kararlı bir biçimde arttığıdır (Bkz. Tablo 2).

Tablo 2: Yayınların yıllara göre dağılımı.

Yılla r	200 4- 201 2	201 3	201 4	201 5	201 6	201 7	201 8	201 9	202 0	202 1	202 2	202 3	202 4	Topla m
Sayı	19	10	16	19	22	23	25	25	37	23	38	18	13	288

Yayınlara göre konularına göre kategorilendirilmesine gelindiğinde; bu kategorinin oluşturulmasına bu makalenin hazırlayıcısının yorumlarının öne çıktığı görülmektedir.²² Buna göre, makaleler incelendiğinde kimi konu değinileri diğerlerine göre öne çıkmaktadır. Frekansı 3 veya daha yüksek olan, yani 3 veya daha fazla makalede görülen konu kategorilerine bakıldığında “Afiş Tasarım” konusunun en fazla ele alındığı, bunu sırasıyla “Tipografi”, “Editöryal Tasarım” ve “Web Tasarımı” gibi konuların izlediği görülmektedir (Bkz. Tablo 3).

Tablo 3: Konu kategorilerine göre dağılımı.

Konu Başlıkları	Frekans (Görülme Sıklığı) 3 ve üzerindeki
Afiş ve Afiş Tasarımı	43
Tipografi (Yazı Tasarımı)	22
Editöryal tasarım (Kitap/Dergi)	22
Web Tasarımı	17
İllüstrasyon	16
Grafik Tasarım	13
Görsel Tasarım ve Grafik Tasarımı	12
Reklam ve Reklam Tasarımı (TV Reklamı dahil)	11
Ambalaj Tasarımı	10
Grafik Tasarım Tarihi	9
Bilgilendirme Tasarımı	8
Görsel İletişim	8
Kurumsal Kimlik/Tasarım	7
Arayüz Tasarımı	6

²² Zira incelenen makalelerin yazarları çalışmalarının konu başlıklarını ayrı bir veri seti olarak sisteme girmemişlerdir. Bu nedenle makalelerin ana konularının hangi başlıklar altında ifade edilebileceği yazar tarafından belirlenmiştir.

Logo ve Logo Tasarımı	6
Görsel Kimlik/Kültür	6
Müze/(Sanal Müze) Tasarımı	5
Etkileşimli Tasarım/İllüstrasyon	5
Hareketli Tasarım/Afiş	5
Yönlendirme Tasarımı	5
Marka ve Markalaşma	4
Yapay Zeka	4
Jenerik Tasarımı	4
Pul Tasarımı	3
Çizgi Roman ve Film	3
Baskı	3
Sosyal Medya	3
Sürdürülebilirlik	3
Tasarımla ilgili diğer başlıklar	25

Gözlemlere göre toplam 263 makalenin konusu 3 veya daha fazla sıklıkla yukarıdaki kategorilere dahildir denilebilir. Ayrıca, bunlar dışında 2 veya 1 kez görülen konu seçimlerine bakıldığında, “Sergi Tasarımı”, “Pul Tasarımı”, “Maskot Tasarımı”, “Kitsch”, “Kaligrafi”, “Kamu Spotları Analizi”, “Jenerik Tasarımı”, “Harf Devrimi”, “Exlibris”, “3 Boyutlu Tasarım”, “Monogram”, “Mimari Pafta”, “Meslek Etiği”, “Marka Kent”, “Grafik Kayıt”, “Bilimsel Semboller”, “Arma Tasarımı” gibi konular incelenen makalelerde ele alınmıştır. Denilebilir ki, bazı konular açısından çok sayıda çalışma alanda mevcutken özellikle bazı güncel ve ilerleyen dönemde önemi artacak olan kimi konularda ilgili Türkçe literatürde yeterli çalışma yoktur. Verilerden yola çıkarak, bilgiye erişim açısından önemli olan “Arayüz Tasarımı”, “Sosyal Medya” ve “3B Tasarım” gibi konularda çalışmaların artması önem arz etmektedir. Yine günümüzde önemi gittikçe artan “Sanal Sergi ve Müze Tasarımı”, “Yapay Zeka” veya “Bilgilendirme Tasarımı” gibi konularda da daha fazla çalışmaya ihtiyaç duyulduğu söylenebilir. Ayrıca konuyla ilgili tarihsel değerlendirmeleri odağa alan çalışmaların da oldukça az olduğu görülmektedir. Doğrudan bu bağlamda “Grafik Tasarım Tarihi” alanında değerlendirilebilecek ancak 9 kadar çalışma olduğu görülmektedir.

4.1. Metodolojik Kriterler Açısından Bulunması Gereken Bilgilere İlişkin Veriler

Çalışmanın bibliyometrik verilerle sınırlı olmadığı belirtilmiştir. Makalelerin metodolojik kriterler açısından yapılarının incelenmesi de asli amaçlardan biridir. Buna göre, bulgular

bölümünün bu ikinci kısmında makalelerin öz metinleri ve ana metinlerinin incelenmesi sonucunda elde edilen veriler sunulmaktadır. İlk olarak makalelerin öz/özet metinlerinde makalelerin literatüre katkı sunumunun olup olmadığına bakıldığında; 288 makaleden yalnızca 36'sının net bir şekilde katkısını belirttiği, 212 makalede ise okurlara bu yönde bir bilgi verilmediği görülmektedir. 40 makale için ise bu konuda kesin bir kanaate varılamamıştır (Bkz. Tablo 4).

Tablo 4: Öz/özet metninde literatüre katkı sunumu.

Yok	212 (%73,6)
Var	36 (%12,5)
Net Değil	40 (%13,9)
Toplam	288 (%100)

Kullanılan araştırma tasarımı ve/veya yöntemin belirtilip belirtilmediği açısından makaleler incelendiğinde ise farklı bir sonuç elde edilmekle birlikte, yöntem bilgisinin verilmediği makale sayısının toplama oranı yine dikkat çekici düzeyde olduğu söylenebilir. Buna göre, 155 makalede araştırma tasarımına ve/veya yöntemle ilişkin ifadeler yer alırken, 119 makalede yer almamaktadır. 14 makale ise "Net Değil" kategorisi altında sınıflandırılmıştır (Bkz. Tablo 5).

Tablo 5: Öz/özet metninde yöntem sunumu.

Var	155 (%53,8)
Yok	119 (%41,3)
Net Değil	14 (%4,9)
Toplam	288 (%100)

Öz/özet metinlerinde bulgu ve sonuca ilişkin bilgi verilip verilmediği açısından eldeki verilere bakıldığında şöyle bir tablo ortaya çıkmaktadır. İncelenen makalelerin önemli bir bölümünde bulgu veya sonuca ilişkin bir ifadenin kullanılmamaktadır (169 metin). Buna karşın, 106 adet makalede ise bulgu/sonuç sunumu net bir şekilde vardır. 13 makale için ise net bir karar verilememiştir (Bkz. Tablo 6).

Tablo 6: Öz/özet metninde bulgu/sonuç sunumu.

Yok	169 (%58,7)
Var	106 (%36,8)
Net Değil	13 (%4,5)
Toplam	288 (%100)

Bu açılardan bakıldığında öz metinleri yukarıda sayılan üç kategori (literatüre katkı sunumu, araştırma tasarımı veya yöntem sunumu, bulgu/sonuç sunumu) üzerinden ayrıca değerlendirilmiştir. Bu değerlendirmede öz metinlerini okuyan ve makale ile ilgili bilgi sahibi olmak isteyen bir okur veya değerlendirmecinin söz konusu üç kategorinin en az iki tanesini net bir şekilde gördüğü durumlarda öz/özet metinlerinin asgari olarak yeterli düzeyde bilgi verdiği varsayılmış, aksi durumlarda (yani üç kategoriden ikisinin net bir şekilde “yok” olması durumunda) değerlendirmecinin yeterli bilgi edinemeyeceği varsayılmıştır. İlk durum için “Değerlendirilebilir” kategorisi oluşturulmuş, ikinci durum ise “Değerlendirilemez” kategorisi oluşturulmuştur. Buna göre, öz/özet metinlerinin büyük çoğunluğunun (179 adet) yapılan araştırmaya ilişkin bir değerlendirmeci açısından yeterli bilgiyi içermediği görülmektedir (Bkz. Tablo 7).

Tablo 7: Öz/özet metnin genel itibarıyla yeterliliği açısından değerlendirilip değerlendirilemeyeceği.

Değerlendirilemez	179 (%62,2)
Değerlendirilebilir	109 (%37,8)
Toplam	288 (%100)

4.2. Ana Metinlerde Gerekli Bilgilerin Olup Olmadığı Açısından Değerlendirme

İncelenen makalelerin yer aldığı dergilerin yazım kurallarında öz/özet metinlerinde hangi bilgilerin verilmesi, hangilerinin verilmemesi gerektiği konusunda açık ve net kuralların olmadığı görülmektedir. Böyle bir bağlamda, makalelerin yazarları açık ve ortak bir kural olmadıkça öz/özet metinlerinin yazımı konusunda kendilerini daha serbest hissedebilirler. Bu durumda, yukarıda öz/özet metinleri için yapılan değerlendirmelerdeki “eksiklik” ima eden önermeler bu satırların okurları tarafından kabul görmeyebilir. Bu nedenle öz/özet metinleri için aranan literatüre katkı sunumu, araştırma tasarımı veya yöntem sunumu, bulgu/sonuç sunumu makalenin öz/özet metinlerinde verilmeyip, ana metinde verilmiş olabilir.

Bu çerçevede, öz/özet metinleri için aranan bilgi kategorileri ana metinler için de arandığında şu bulgulara rastlanmaktadır: Ana metinlerde araştırmanın ilgili literatüre yaptığı katkıya ilişkin herhangi bir ifade, açıklama, tartışma olup olmaması açısından bakıldığında; incelenen çalışmaların büyük bir çoğunluğunda (158 adet) bu yönde bir içeriğe rastlanılmamıştır. 76 çalışmada ise literatüre katkının olup olmadığı ve/veya hangi açılardan olduğu gibi sorular cevaplanmış görünmektedir. 54 metin ise “net değil” kategorisi altında sayılmıştır. Sonuç olarak, incelenen metinlerin %73,6'dan fazlasında literatüre katkı sunumu konusunda sorun olduğu görülmektedir (Bkz. Tablo 8).

Tablo 8: Ana metinde literatüre katkı sunumu.

Yok	158 (%54,8)
Var	76 (%26,4)
Net Değil	54 (%18,8)
Toplam	288 (%100)

Bununla birlikte, birçok çalışmada literatürün belli bir yönünün eksik olduğu söylenmekle yetinilmekte, literatürde doldurulması gereken boşluklar ile ilgili gerekçelendirme çoğunlukla yetersiz görünmektedir.

Bir diğer önemli bilgi kategorisi yukarıda da belirtildiği üzere yöntem konusu ile ilgilidir. Araştırmanın verilere ulaşmak için izlediği yol (araştırmanın tasarımı) ve/veya kullandığı yöntemsel yaklaşım ve veri toplama tekniklerine ilişkin bilginin ana metinlerde olup olmadığı yönünden eldeki verilere bakıldığında, çalışmaların çoğunluğunda (142 adet) bu yönde bir bilginin olduğu görülmektedir. Bununla birlikte, önemli sayıda makalede (129 adet) yöntemle ilişkin açık bir bilgi yoktur. 17 makale ise “net değil” kategorisi altında sınıflandırılmıştır²³ (Bkz. Tablo 9).

Tablo 9: Ana metinde yöntemle ilişkin bilgi sunumu/tartışmanın varlığı²⁴.

Var	142 (%49,3)
Yok	129 (%44,8)
Net Değil	17 (%5,9)
Toplam	288 (%100)

Bu açıdan önemli bir bilgi, incelemede rastlanılan yöntem ve veri toplamaya ilişkin hangi başlıkların öne çıktığı bilgisidir: “Göstergebilim” incelenilen çalışmalarda açık ara en çok kullanıldığı belirtilen yöntemdir. 34 çalışmada “göstergebilim” kullanılan inceleme yöntemi olarak anılmaktadır. En çok başvurulduğu belirtilen yöntemlerde ikinci sırada “içerik analizi” vardır. 21 çalışmada “içerik analizi” (kimilerinde biçimsel analizin eşlik ettiği) yapıldığı belirtilmektedir. Bunlar dışında, 14 çalışmada “nitel analiz” yöntemi kullanıldığı; 10

²³ Bununla birlikte, görülmektedir ki “yöntem” bölümü bulunan 142 çalışmanın da yine belli bir bölümünde spesifik bir veri toplama ve değerlendirme yönteminden ziyade önceki çalışmalarla herhangi bir kıyaslama içine de girmeden araştırma süreci (çoğunlukla adımlar halinde) betimlenmekle yetinilmiştir. Bazı çalışmalarda da çalışmanın “tarama” ve “betimsel (descriptive) model” gibi bir yöntem kullandığı belirtilmiş ancak bu yöntemlere ilişkin detaylar verilmemiştir. Böyle olduğu zaman betimsel yöntem gibi son derece jenerik bir araştırma yönteminin metinde ifade edilmesiyle yetinildiği görülmektedir. Çalışmaların bir kısmında “betimsel analiz, durum analizi/çalışması, tarama modeli, nitel analiz” gibi jenerik ifadeler kullandığı görülmektedir. Bunun dışında araştırma sürecinin anlatıldığı ancak spesifik bir veri toplama tekniğinden bahsedilmeyen çalışmalar da vardır. Bunların da 9 çalışmada özellikle belirgin olduğu söylenebilir. Özetlemek gerekirse, her ne kadar yöntem bölümü bir çok çalışmada biçimsel olarak var gibi görünse de bunların önemli bir bölümünde yöntem detayları verilmemekte ya da neden belli bir yöntemin ve veri toplama tekniğinin kullanıldığı açıklanmamaktadır.

²⁴ Ana metin içinde yöntem veya araştırma sürecine ilişkin ayrı bir alt bölüm olup olmadığına bakıldığında 172 makalede ayrı bir yöntem bölümü olmadığı, buna karşın 116 makalede ise olduğu görülmüştür (alt bölüm başlığı için tarama yapılırken “yöntem”, “metot” vb. sözcükleri içeren bir alt başlık olup olmadığına bakılmıştır).

araştırmada “anket” yöntemi kullanıldığı; 4 çalışmada ise “karşılaştırmalı analiz” kullanıldığı belirtilmektedir. “Eylem araştırması”, “görsel analiz”, “görsel metinlerarası analiz”, “görüşme tekniği”, “belirlenen ilkeler üzerinden analiz”, “odak grup çalışması”, “gözlem”, “olgu bilimsel analiz”, “doküman inceleme” gibi ifadelerle de kalan çalışmalarda az sayıda da olsa rastlanmaktadır. Yönteme ilişkin bilginin çalışmaların yarısından fazlasında görüldüğü söylenebilmekle birlikte çalışmaların çoğunda ne metodoloji ne de veri toplama tekniklerine ilişkin bir gerekçeleme ya da tartışma vardır.²⁵ Bundan dolayı, kullanılan yöntem ve veri toplama tekniklerine ilişkin daha kesin rakamlar vermek olası görünmemektedir.²⁶

Bir diğer önemli bilgi kategorisi bulgu ve sonuç sunumuna ilişkindir. Bulgu ve sonuçlar araştırma raporunun yazımında giriş ve yöntem ile birlikte üç ana bölümden biri olarak anılır.²⁷ Buna göre, bulgu/sonuç sunumu veya tartışmasının yapıldığı makale sayısı 224'tür. Çalışmaların çok büyük bir çoğunluğunda bulgu/sonuç sunumu ya da tartışması yapılmaktadır. 19 çalışmada bulgu/sonuç sunumu yokken, 45 çalışma ise “net değil” olarak işaretlenmiştir²⁸ (Bkz. Tablo 10).

Tablo 10: Ana metinde bulgu/sonuçlara ilişkin bilgi sunumu/tartışmanın varlığı.

Var	224 (%77,8)
Yok	19 (%6,6)
Net Değil	45 (%15,6)
Toplam	288 (%100)

Bulgu/sonuç sunumu açısından “var” kategorisi sayıca yüksek çıkmakla birlikte literatüre katkı ve yöntem tartışmasının olmadığı makalelerin toplama oranlarının ne kadar yüksek olduğu dikkate alındığında “biçimsel” bir “bulgu/sonuç” varlığının makalelerde olduğu yorumuna ulaşmak mümkündür. Zira “yöntem” tartışması net olmayan bir yazının hangi yöntemle nasıl bir sonuca ulaştığının bilinmesi mümkün değildir. Burada, “sonuç”, “sonuç yerine” ve benzeri bir bölümü olan ve bu bölümlerde “sonuç olarak” vb. gibi ifadelerle yazının içeriğine göndermede bulunan makalelerde sonuç bölümü “var” şeklinde bir işaretleme yoluna gidilmiştir.

²⁵ Yazıların çoğunluğu açısından, “gerekçeleme” hususunun diğer ana bölümlerinde de önem verilen bir husus olduğunu söylemek güçtür.

²⁶ Kullanılan yöntemlere bakılarak denilebilir ki incelenen makalelerin önemli bölümü Taşdemir'in (2022) Frayling'den (1994) yola çıkarak oluşturduğu “geniş anlamda sanat araştırmaları” kategorisine dahildir. Bu açıdan incelenen makalelerin, az sayıdaki örnek hariç, “sanat için araştırma” veya “sanat yoluyla araştırmayı” kapsayan ve sanatçı araştırmacıların esas olarak ilgilendikleri “dar anlamda sanat araştırmaları” kategorisine dahil olmadığı söylenebilir.

²⁷ İlgili tartışma yukarıda verilmiştir. Ancak “bulgular” kısmını, “sonuç”tan önce gelen ayrı bir alt bölüm olarak sunmak da mümkündür. Burada “bulgular” ve “sonuç” bölümü veya bölümlerini, yapılan araştırmanın sonucunda elde edilen verilerin sunulduğu bölüm olarak değerlendirilmiştir.

²⁸ Bu açıdan ilginç bir veri şudur: Sadece “giriş” ve “sonuç” bölümlerinden oluşan ve hiçbir alt başlık içermeyen çalışmalara rastlanmıştır. Bu durum biçimsel olarak kimi sorunlar olduğunu göstermektedir. Hatta bazı makalelerde “sonuç” bölümünün olmadığı görülmektedir. Kuşkusuz metinde zorunlu olarak “sonuç” başlıklı bir bölüm olmak zorunda değildir; ancak “bulguların sunulduğu ve/veya yorumlandığı” bir sonuç bölümü bulunmak zorundadır.

5. SONUÇ

Çalışmada 2004-2024 yılları arasında yayınlanmış 288 makale incelenmiştir. Makalelerin 56 farklı dergide yayınlandığı ve %57'den fazlasının sanat ve tasarım alanında uzmanlaşmış dergilerde yayınlandığı görülmektedir. Sorumlu yazarların %80'inin doğrudan sanat ve tasarım ya da iletişim tasarım ile görsel iletişim gibi bağlantılı branşlardan olduğu görülmektedir. Yayınlarda en çok afiş tasarımının incelendiği, tipografi, editöryal tasarım, web tasarımı ve illüstrasyon gibi konuların da yoğunlukla işlendiği, buna karşın grafik tasarım tarihi, etkileşimli tasarım, sosyal medya ve gelişen yeni mecraların tasarımları (örneğin arayüz tasarımı ve yapay zeka) gibi konularda eksiklik olduğu görülmektedir. Kuşkusuz bu durumun sebepleri de ileriki araştırmacılar tarafından ele alınması gereken konular arasındadır.

Çalışmanın ana vurgusu olan biçimsel ve içeriksel gerekliliklerin metinlerde var olup olmadığı sorusuna gelince; literatüre katkı sunumunun, hem öz/özet metinleri hem de ana metinler için en önemli eksik olduğu söylenebilir. Araştırma sürecinin detaylandırılması, bir başka deyişle yöntem ve veri toplama tekniklerini açıklanması ile ilgili kısım ise çalışmaların önemli bir bölümünde eksik görünmektedir. Yine bulgu/sonuç sunumlarının da daha az oranda da (ki burada literatüre katkı ve yöntem bölümü eksik olan makalelerde var gibi görünen bulgu ve sonuçların güvenilirliği konusundaki kuşku dikkate alınmalıdır) olsa birçok makale için yeterli düzeyde olmadığı söylenebilir. Tüm bu eksikler, makalelerin önemli sayılacak bir bölümü için (öz metinleri için yarından fazlasına karşılık gelen bir oran için) okurları çalışmaların bilimsel içerik ve yeterliği hakkında yeterince aydınlatacak bilgilerden mahrum bırakmaktadır.

Yukarıdaki metinde her ne kadar doğrudan bir vurgu konusu olmasa da sonuçlar açısından ortaya çıkan ve altı çizilmesi gerektiğini düşünülen bir husus incelenilen çalışmaların çoğunlukla alışlagelmiş “sanat üzerine araştırma” kategorisine dahil edilebilecek bir özelliğe sahip olduklarıdır. Günümüzde sanat araştırmaları alanında uluslararası literatürde “pratik-temelli araştırma” (practice-based research) gittikçe daha fazla tartışma konusu olmaktadır. Buna karşın, Türkçe sanat araştırmaları literatüründe amacı bir sanat eseri ortaya çıkarmak ve/veya bir sanat eseri yaratım sürecine ilişkin bilgi çıkarmak olan çalışmaların nicelik ve nitelik açısından yetersiz olduğu söylenebilir.

Çalışma gelecekte konuyla ilgili çalışmak isteyen araştırmacılar açısından faydalı olacaktır. Bununla birlikte, her araştırma zorunlu olarak bir takım kısıtlılıklara sahiptir. Çalışmanın bir kısıtlılığı konuyla ilgili literatürün genel çerçevesi çizilirken konuyla ilgili kitaplara, kitap bölümlerine ve tezlere bakılmamış olmasıdır. Ayrıca TR Dizin'e dahil olmayan dergilerdeki yayınlar da güvenilirlik kriteri açısından araştırmaya dahil edilmemiştir. Kuşkusuz bu durum makalenin hacmiyle de yakından ilgilidir. Hacim ile ilgili yine benzer endişeler dolayısıyla yabancı dildeki literatür de araştırmaya dahil edilmemiştir; ancak söz konusu alanda yabancı dildeki literatür üzerine de yapılacak derleme çalışmalara ihtiyaç olduğu söylenebilir.

KAYNAKÇA

- Acar, N. (2023). Animasyon konulu makalelerin bibliyometrik analizi: dergipark örneği. *Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi SBE Dergisi*, 13 (2), 1153-1165.
- Atabek, Ü. ve Şendur Atabek, G. (2019). Türkiye’de gazetecilik literatürü: 1992-2018 yılları arasında yayımlanmış makaleler üzerine bir inceleme, *Akdeniz İletişim Dergisi* (31), 71-73.
- Chandler, D. ve Munday, R. (2018). *Medya ve iletişim sözlüğü*, (Çev: B. Taşdemir) İstanbul: İletişim Yayınları.
- Day, R. A. (1983). *How to write and publish a scientific paper*, Philadelphia: ISI Press.
- Derntl, M. (2014). Basics of research paper writing and publishing, *Int. J. Technology Enhanced Learning*, 6 (2), 105-123.
- Glazer, N. (2011). Challenges with graph interpretation: a review of the literature, *Studies in Science and Education*, 47 (2), 183-210.
- Gower, B. (1997). *Scientific method: an historical and philosophical introduction*, London and New York: Routledge.
- Hsieh, H. ve Shannon S. E. (2005). Three approaches to qualitative content analysis, *Qualitative Health Research*, 15 (9), 1277-1288.
- Mulrow, C. D. (1994). Rationale for systematic reviews, *BMJ*, (309), 597-599.
- Nardar, N., Gümüş, Ç. ve Bingöl, B. (2024). Grafik tasarım eğitiminde, tipografi alanında yayımlanan akademik çalışmaların incelenmesi: bibliyometrik bir analiz, *Sanat ve Tasarım Dergisi*, (32), 57-72.
- Oğuz Namdar, A. ve Önder, V. (2018). Türkiye’de ilköğretimde görsel sanatlar ile ilgili yapılan lisansüstü tezlerin eğilimleri, *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 27 (2), 767-784.
- Schill, D. (2012). The visual image and the political image: a review of visual communication research in the field of political communication, *Review of Communication*, 12 (2), 118-142.
- Segado-Boj, F., Martin-Quevedo, J., ve Fernandez-Gomez, E. (2021). Research on television series: a bibliometric analysis, *The Serials Librarian*, 81 (3-4), 265-281.
- Segado-Boj, F., Gomez-Garcia, S., ve Dias-Campo, J. (2022). Intellectual and thematic structure of communication research in Scopus, (1980-2020), *Profesional de la informacion*, v. 31, n. 1, Erişim Adresi:
<https://revista.profesionaldelainformacion.com/index.php/EPI/article/view/86577/63098>.
- Şakiroğlu, Y. (2021). Görsel okuma/görsel sunu ve görsel okuryazarlık becerileriyle ilgili yapılan lisansüstü çalışmaların analizi, *Kuram ve Uygulamada Sosyal Bilimler Dergisi*, 5 (1), 103-119.
- Taşdemir, B. ve Yörük, M. (2021). Türkiye’de sanat ve tasarım alanına dahil akademik dergilerde yayımlanan makaleler üzerine bir inceleme, Uluslararası Sosyal Bilimler Kongresi: Geçmişten Günümüze Metodoloji Çalışmaları (18-20 Kasım 2021), Sinop, Bildiri Kitabı, 201-215.

- Taşdemir, B. (2022). Sanat arařtırmalarının bilimsel nitelikleri üstüne: seçilmiş örneklerle bir değerlendirme, *Akdeniz Sanat*, 16 (30), 225-248.
- Tonta, Y. (2017). Türkiye’de yayımlanan ve web of science’ta dizinlenen dergilerle ilgili bir değerlendirme, *Türk Kütüphaneciliđi*, 31(4), 449-482.
- Ulu, S. ve Akdađ, M. (2015). Dergilerde yayınlanan hakem denetimli makalelerin bibliyometrik profili: Selçuk İletişim örneđi, *Selçuk İletişim*, 9(1), 5-21.
- Van Wee, B. ve Banister, D. (2016). How to write a literature review paper?, *Transport Reviews*, 36 (2), 278-288.
- Yakar, G. (2019). Grafik tasarım literatüründe cinsiyet eksenli dualizm, *Yıldız Journal of Art and Design*, 6 (2), 112-129.
- Yalçın, H. (2010). Milli folklor dergisinin bibliyometrik profili (2007-2009). *Milli Folklor* 22 (85), 205-211.
- Yegin, Y. T. (2023). “Grafik Tasarımı” Alanında Yapılan Çalışmaların İncelenmesi: Wos Örneđi, *International Social Mentality and Researcher Thinkers Journal*, 9 (75), 4607-4616.

KENTSEL ARKEOLOJİK MEKÂND A ÇAĞDAŞ DENEYİM ORTAMLARININ TASARIMI: ÇEVRE ESTETİĞİ BAĞLAMINDA BİR DEĞERLENDİRME

ŞERİFE İNCEDEMİR*, KEMAL REHA KAVAS**, İBRAHİM BAKIR***

ÖZ

Aydınlanma döneminden itibaren gelişen geleneksel estetik, günlük hayattan soyutlanan sanat yapıtlarının göz merkezli incelemesiyle sınırlı bir sanat felsefesi olmuştur. Oysa estetiğin etimolojik kökeni duyulur algının bilimine karşılık gelerek günlük hayatta tüm duyuları kapsar. 20. Yüzyılın ikinci yarısında gelişen çevre estetiği, kavramı geniş kapsama açarak bedenin çevresel süreklilikteki çok duyulu algılarını incelemiştir. Böylece, çevre estetiği, günlük hayata sahne olan kentlerin tarihsel ve kültürel bağlamları ile ilişkilendirilmiştir.

Özetlenen dönüşümü kentsel arkeolojik mekân bağlamında tartışan çalışma, şu sorudan hareket eder: kentin tarihsel katmanlarını oluşturan arkeolojik varlıkların algılanma ve sunulma biçimlerini yönlendiren çağdaş tasarım yaklaşımları ile çevre estetiği kuramı arasındaki ilişki nedir? Bu doğrultuda, kentlerdeki arkeolojik varlıkların sunumundaki geleneksel sınırlar tanımlanmış ve bunları aşan çağdaş uygulama örnekleri tanıtılmıştır. Doküman analizi ile, tasarımcı yaklaşımları proje raporları üzerinden incelenerek tasarım süreçlerine yön veren temel kavramlar ortaya konmuştur. Veriler çevre estetiği kuramı çerçevesinde değerlendirilmiştir. Nitel araştırmanın bulguları, kentsel arkeolojik mekânın deneyimlenmesine yönelik çağdaş tasarım yaklaşımları ile çevre estetiği kuramı arasındaki örtüşmeleri tespit ederek literatüre katkı sağlamıştır. Sonuç olarak, çağdaş tasarımlarda arkeolojik mekânın çok duyulu bir bedensel deneyim ortamı olarak değerlendirildiği ve söz konusu çağdaş yaklaşımlar sayesinde arkeolojik değerlerin özümsemesi ve kentsel aidiyet geliştirmesi için özgün potansiyeller üretildiği gözlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Çevre Estetiği, Kentsel Arkeoloji, Mekân, Deneyim, Aidiyet.

* Araştırma Görevlisi, Akdeniz Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü, sinedemir@akdeniz.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0002-1288-8962>

** Prof. Dr., Akdeniz Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü, kemalkavas@akdeniz.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0002-2577-1034>

*** Dr. Öğretim Üyesi, Akdeniz Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü, ibakir@akdeniz.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0001-8493-5345>

**** Araştırmacılardan birinci yazar %40, ikinci yazar %30, üçüncü yazar ise %30 oranında çalışmaya katkıda bulunmuşlardır. Çalışmada çatışma beyanı yoktur.

DESIGN OF EXPERIENTIAL SETTINGS IN URBAN ARCHAEOLOGICAL SPACE: AN INTERPRETATION IN THE CONTEXT OF ENVIRONMENTAL AESTHETICS

ŞERİFE İNCEDEMİR*, KEMAL REHA KAVAS**, İBRAHİM BAKIR***

ABSTRACT

Traditional aesthetics, developed since Enlightenment, has become a philosophy of art limited with the eye-centered analysis of art works isolated from daily life. Whereas, the etymological origins of aesthetics, corresponding to the science of sensed perception, involves all senses in daily life. Environmental aesthetics, developed in the 2nd half of the 20th century, widened the concept and analyzed the multi-sensual perceptions of the body within environmental continuity. Therefore, environmental aesthetics is related to the historical and cultural contexts of cities, which are the stages of daily life.

This study, which discusses the above-mentioned transformation in the context of urban archaeological space, departs from this question: What is the relation between the theory of environmental aesthetics and the contemporary approaches guiding the perception and presentation of archaeological values? In this vein, the traditional limits of the archaeological presentations in the cities are defined and examples of contemporary applications transcending them are introduced. By document analysis, designers' approaches are analyzed through project reports to unfold underlying concepts of the design process. The outputs are interpreted in accordance with the theory of environmental aesthetics. The findings of the qualitative research contributed to the literature by identifying overlaps between contemporary design approaches to experiencing urban archaeological space and environmental aesthetics theory. To conclude, it is observed that contemporary designs consider archaeological space as multi-sensual settings of bodily experience and that, thanks to these approaches, original potentials are raised for the internalization of archaeological values by developing an urban sense of belonging.

Keywords: Environmental Aesthetics, Urban Archaeology, Space, Experience, Belonging.

* Research Assistant, Akdeniz University, Faculty of Architecture, Department of Architecture, sincemir@akdeniz.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0002-1288-8962>.

** Prof. Dr., Akdeniz University, Faculty of Architecture, Department of Architecture, kemalkavas@akdeniz.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0002-2577-1034>.

*** Assist. Prof. Dr., Akdeniz University, Faculty of Architecture, Department of Architecture, ibakir@akdeniz.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0001-8493-5345>.

1. GİRİŞ

Uzun tarihsel dönemler boyunca yerleşim alanı olma özelliğini koruyan kentlerde farklı zaman katmanlarının izleri sürülebilir. Farklı tarihi dönemlere ait fiziksel kalıntıların görüldüğü bu yerleşmeler çok katmanlı kentler olarak tanımlanmaktadır. Çok katmanlı bu yerleşim alanlarındaki farklı dönemler, yapılaşma katmanları halinde mekânsal çeşitlilikler göstermekte ve bu doğrultuda kentlere özgün karakterlerini kazandırmaktadır (Aydeniz, 2009, s. 2502-2053). Kent kimliğini oluşturan kültürel miras hakkında gelişen farkındalık toplumsal bilincin ve kentsel aidiyetin oluşumunda önemlidir (Aydeniz, 2009, s. 2502).

Küreselleşmenin etkileri ile kentsel yapıyı çevrenin neredeyse tüm dünyada aynılaşması sebebiyle kentlerin özgün tarihsel katmanları unutulmakta ve tarihsel karakterler ortadan kaybolmaktadır. Kentlerin söz konusu özgün karakterlerinin veya kentsel kimliklerinin korunarak gelecek nesillere aktarılması tarihsel katmanlara ilişkin farkındalık ve koruma faaliyetleri ile mümkün olabilir. Bu farkındalık, kentsel ve mimari koruma faaliyetlerine temel oluşturan “kültürel miras” kavramının doğmasını sağlamıştır (Ahunbay, 2016). Kültürel miras kavramına dayalı olarak gelişen koruma ve restorasyon faaliyetleri, ilk gelişim aşamalarında tarihsel yapıları tekil nesnelere ele alırken zaman içerisinde kentsel dokuların bütünü koruma bilincinin konusu haline gelmiştir (Erder, 2007). Bu bilinç ile birlikte sadece çağdaş kentlerin içerisinde var olan tarihsel yapılar değil toprak seviyesi altında fiziki varlığını sürdüren arkeolojik değerler de kentlerin önemli tarihsel katmanları olarak vurgulanmıştır (Belge, 2017). Kentlerin iskân alanları içerisinde yer alan bu kültürel miras değerlerine yönelik farkındalık, kentsel arkeoloji adı verilen yeni bir araştırma ve uygulama alanının gelişmesini sağlamıştır (Smith, 2020). Bu süreçte kentsel arkeolojik mekânın korunması ve çağdaş yaşam içerisinde kentlilere sunulması yeni bir tasarım problemi olarak mimarlık ve planlama disiplinlerinin gündemine girmiştir (Tuna, 2003).

Bu çalışma, kentsel arkeolojik mekânın çağdaş kentsel çevre içerisinde sunum biçimlerini bir mimari tasarım problemi olarak ele almakta ve örnekler üzerinden incelemektedir. Belirli bir mimari tasarım yaklaşımı doğrultusunda kurgulanan mekân üzerinden sunulan kentsel arkeolojik değerler kentlilerin bedensel ve duyuşsal algılarına hitap etmektedir. Bu kapsamda tasarımcıların konuya yaklaşımları üzerine kuramsal bir değerlendirme yapılmakta, “tasarımcıları yönlendiren çağdaş kuramsal eğilimler nedir?” sorusuna cevap verilmeye çalışılmaktadır. Bu kuramsal değerlendirmenin dayanacağı kavramsal çerçeve kurulurken kentlinin mekânsal bağlamını teşkil eden “çevre” ve duyulur algının bilimi olan “estetik” kavramlarından hareket edilmiştir.

Çalışmada öncelikle kavramsal çerçevenin oluşturulmasına yönelik bir literatür taraması yapılmıştır. Literatür taraması üç aşamadan oluşmuştur. İlk olarak, “estetik” kavramının tarihsel dönüşümleri ile “çevre estetiği” incelenmiştir. Estetiğin “duyulur algının bilimi” olarak ifade edilebilen etimolojik kökeni hatırlatılarak kavramın tarihsel anlam değişikliklerine değinilmiştir. Aydınlanma döneminde belirginleşen geleneksel estetik, etimolojik kökünde

bulunan kapsayıcılığı ortadan kaldırarak kendini günlük hayattan soyutlanmış sanat yapıtlarının değerlendirmesiyle sınırlamıştır. Böylece estetik, sanat felsefesi haline gelmiştir (Tunalı, 2003, s. 14-17). 20. Yüzyılın ikinci yarısında ise sanattaki gelişmeler doğrultusunda çevresel ve kentsel yaşamın sorunları sanatın gündemine girmiştir (Antmen, 2008, s. 203-261). Böylece estetik kavramı etimolojik kökenindeki kapsayıcı niteliğine tekrar kavuşmuş, gündelik hayata ve onun sahnesi olan kentsel mekâna açılmıştır (Berleant, 2007, s. 23-24). Bu duruma koşut olarak “çevre” kavramının da kapsayıcı niteliği artmıştır. Böylece “çevre”, algılayıcı bir özneyi çevreleyen ve ondan kopuk bir nesne olma sınırlarını aşmış ve öznenin de dahil olduğu sürekli bir iletişim ve deneyim ortamına dönüşmüştür (Erzen, 2006, s. 5-9). “Çevre” ve “estetik” kavramlarına yönelik olarak yukarıda açıklanan özgün bakış açılarından doğan “çevre estetiği” kavrayışının kentsel yaşamın algılanması, anlamlandırılması, ve yorumlanmasında, ayrıca kentsel mekanların tasarlanmasında önemli etkileri olacaktır (Erzen, 2006, s. 79-83). Genel bir felsefi yaklaşım olarak çevre estetiğinin bir alt disiplini olarak görülebilecek olan kent estetiği de kentin tüm tarihsel katmanları ile özgün niteliklerini ve kentlinin bu niteliklere yönelik estetik duyarlılığını ve kente yönelik geliştirdiği aidiyeti konu etmektedir (Erzen, 2006, s. 114-115).

Literatür taramasının ikinci aşaması kentsel arkeoloji kavramını incelemiştir. Kentsel arkeoloji kavramının ortaya çıktığı tarihsel süreçte kilometre taşı niteliğindeki gelişmeler özetlenmiştir. Aynı zamanda, kültürel miras kavramının tek yapı ölçeğinin ötesinde kent ölçeğinde değerlendirilmesini mümkün kılan uluslararası gelişmeler, ilke kararları ve mevzuat hükümleri tanıtılmıştır. Çalışma kapsamında insanı çevresine bağlayacak kültürel ve tarihsel bir düğüm noktası olarak görülen arkeolojik mekân bir deneyim ortamı olarak ele alınmış ve kentsel aidiyet oluşturmak için bir referans olarak kabul edilmiştir. Arkeolojik mekânın çok duyulu ve çok boyutlu olarak deneyimlenmesi ve bu deneyimin anlamsal, zamansal ve sosyal kodları açığa çıkarma potansiyeli üzerinde durulmuştur.

Literatür taraması, üçüncü olarak mimarlık kuramı ve tasarım söylemi konularına değinerek kentsel arkeolojik mekânın bir deneyim ortamı olarak sunumunun gerçekleşmesini sağlayan mimari tasarım sürecinin düşünsel altyapısını incelemiştir. Mimarlıkta söylem tasarım sürecini ve çıktılarını biçimlendiren yönergeler bütünü olarak tasarımcı yaklaşımını ifade etmektedir (Tanyeli, 1999, 38-39). Çevre estetiği kuramının da geliştiği 20. Yüzyılın ikinci yarısından itibaren mimarlık kuramında hâkim olan ve tasarımcıların söylemlerine de yansıyan ana temalar ve paradigmlar tarandığında fenomenolojinin bu çerçevedeki etkileri ortaya çıkmaktadır (Nesbitt, 1996, s.21-23). Çevre estetiğinin de kuramsal zeminini oluşturan fenomenolojik yaklaşımı benimseyen mimarların hem tasarım söylemleri hem de ürettikleri mekânsal kurgular ile kullanıcıya yönelik olarak sundukları bedensel ve duyuşsal deneyim potansiyelleri dikkat çekmektedir (Bilgin, 2019).

Çevre, estetik, deneyim ve kentsel aidiyet üzerinde temellenen kuramsal çerçevenin oluşumunu sağlayan literatür taramasından sonra bulgular bölümünde öncelikle kentsel

arkeolojik mekânın kentlilere nasıl sunulduğu örnekler üzerinden incelenmiştir. Kentsel arkeolojik mekânın sunum biçimlerinde tarihsel bir dönüşüm saptanabileceği görülerek bu dönüşümün düşünsel altyapısı çözümlenmeye çalışılmıştır. Bu çözümlene için literatür taraması sonucunda ortaya konan kavramsal çerçeveye dayanılarak kentsel arkeolojik mekânın sunumunu sağlayan tasarımcıların söylemlerini inceleyen bir doküman analizi yapılmıştır. Çalışmanın yöntem akışında merkezi bir rol oynayan doküman analizi sayesinde tasarımcılarının yaklaşımlarını açıkladıkları proje raporları üzerinden tasarım süreçlerine yön veren temel kavramlar ortaya konmuş ve tasarım söylemleri çevre estetiğine uyum sağlayan örneklerden bir seçki oluşturulmuştur. Aynı zamanda bulguların doküman analizi ile tartışma ve sonuca götüren kuramsal bir değerlendirme yapılmıştır.

Kavramsal ve ampirik verilerin dengeli bir şekilde değerlendirilmesi doğrultusunda biçimlenen yöntem akışı sonucunda kavramsal verilerden süzülen çevre estetiği ve mimarlık kuramıyla ilgili konular ile ampirik verilerin sağladığı tasarım söylemi örnekleri arasındaki örtüşmeler ortaya konmuştur.

Sonuç olarak, çağdaş tasarımlarda arkeolojik mekânın çok duyulu bir bedensel deneyim ortamı olarak değerlendirildiği, çevre estetiği kuramı ile kentsel arkeolojik mekânın çağdaş sunumları arasında düşünsel örtüşmeler bulunduğu ve söz konusu çağdaş sunum yaklaşımları sayesinde kentlinin arkeolojik değerleri algılaması, özümsemesi ve kentsel aidiyet geliştirmesi için özgün potansiyeller üretildiği görülmüştür.

2. LİTERATÜR TARAMASI

2.1. Çevre Estetiği: Gelişimi, Temel Kavramları ve Sorunlar

Etimolojik kökeni incelendiğinde estetik, “duyu ile algılamaya” karşılık gelmekte ve “duyular algıyı” araştıran bir bilim olarak tanımlanmaktadır (Tunalı, 2003, s. 13). Duyusal alanın geniş zeminine rağmen estetik ilk olarak kendine sadece “güzellik” kavramını konu edinmiş, çalışma alanını “sanat felsefesi” bağlamında kısıtlamıştır. Tarihsel süreçte araştırma materyalini genişleterek duyusal bilgiyi bir bütün olarak kapsamına alan estetik, sanat ve güzelliğin yanında doğa, toplum, teknoloji kavramlarını da tartışma alanına katmıştır. Böylece estetik, toplumun sınırlı ve ayrıcalıklı bir kesimini ilgilendiren bir alanı aşarak toplumun geneline ve gündelik yaşama açılmıştır (Tunalı, 2003, s. 13-18).

Estetiğin konusunun genişlemesi ile birlikte nesne ve özneye yüklenen anlamlarda ve bunların birbiri ile kurdukları ilişkide değişimler yaşanmıştır. Sadece nesneyi ya da sadece özneyi kendine temel alan estetik yaklaşım yerini; nesne ve öznenin birlikteliğine, karşılıklı oluşan yargıya ve bu yargı bağlamında gerçekleşen değerlerin bütüncül alanına bırakmıştır (Tunalı, 2003, s. 21). Bu bağlamda özne ve nesnenin bir bütün olduğu, karşılıklı iletişim alanında varlık bulabildiği, birbirleri sayesinde görünür oldukları söylenebilir. Bu bütüncül alanda yaşanan özne-nesne birlikteliği sadece düşünsel boyutta gerçekleşmemekte, karşılıklı etkileşim alanı duygusal, kültürel, sosyal, tarihi, mekânsal bağlamları kapsamakta ve onlardan da

etkilenmektedir. Çoğulcu, kapsayıcı yaklaşımlar çerçevesinde estetik duygusal, düşünsel, pratik, fiziksel alanların birlikteliğini konu etmektedir. Böylece estetik, bireyin, toplumun ve nesnenin etkileşiminden ortaya çıkan düşünsel, anlamsal, maddi değerlerin deneyimlendiği yaşanan gerçekliğe açılmıştır (Aydınlı, 2002, s. 147).

İnsanın dünya deneyiminin beden odaklı yaklaşım bağlamında ve fiziksel, duygusal alan ile kurduğu iletişim üzerinden gerçekleşmesi çevrenin algılanma biçimini de farklılaştırmıştır. Çevre artık insandan bağımsız, sadece eylemlerin gerçekleştirildiği, insanı kuşatan, maddesel ve tekil bir nesne değildir. Aksine, çevre, insanın varlığını tanımlayan, tamamlayan; kişisel alanını ve yaşam dünyasını oluşturan; deneyimleri, algıları, fiziksel şartları, davranış biçimlerini belirleyen; maddi, duygusal, düşünsel alanların bütüncül yapısıyla bireyin içinde varlık gösterdiği bir süreklilik haline dönüşmüştür (Berleant, 2007, s. 25-26).

Değişen, dönüşen, daimî bir dinamizm içinde var olan, sürekli oluş halindeki yaşamın deneyimlenmesi ve bütüncül olarak kavranabilmesi için çok duyulu algılama biçimi gerekmektedir. Sadece görme duyusu ve onunla birlikte oluşan düşünsel zeminde algılamak deneyimin anlamsal, zamansal, mekânsal arka planını eksik bırakacaktır. Bu bağlamda Pallasmaa yaşanan dünya ile hemhal olmayı sağlayan ve görmenin egemen tavrını baskılayarak çok duyulu deneyimi vurgulayan “odaklanmamış çevrel görme” kavramını ortaya koymuştur. “Çevrel görme” insanın çevresi ile sarmalanmasını; tüm bedeni ile yaşama katılmasını sağlamıştır (Pallasmaa, 2018, s. 12-13). Böylece insan dünyayı ve dünyayı oluşturan nesnelere kendi dışında bir varlık alanı olarak görmemeye başlamaktadır. Artık insan, bedeni aracılığıyla belleğe, anlamlara, irrasyonel alana, zamansal gerçekliğe katılarak düşünsel ve duygusal ortamı birleştirir. Bu durum sonucunda doğal ve yapılı çevre içinde bulunmayı, hemhal olmayı bütüncül olarak deneyimlemiş olur.

Bu bağlamda Berleant, çevre deneyimini beden katılımları üzerinden kuran “yüklenim estetiği” kavramı çerçevesinde değerlendirmiştir (Berleant, 2007, s. 26-28). “Yüklenim estetiği” farklı duyular ile algılanan durumların bütünleşik olmasını, bu sayede beden ve yerin birbiri içine geçmesini tanımlar. Çevre, duygusal algılamanın yanında kültürel, tarihsel, sosyal örüntülerin, bireysel ve toplumsal anlamların, sembollerin çok boyutlu yapısı çerçevesinde algılanarak deneyimlenir. Çok duyulu ve çok boyutlu duyumsama, algılama, anlamlandırma ve bedenin doğrudan katılımı çevreyi tüm yönleri ile deneyime açmıştır (Berleant, 2007, s. 26-28).

Çevre estetiği, yukarıda özetlenen tartışmalar bağlamında, “estetik” kavramının kapsayıcı etimolojik köklerinin hatırlanması, “çevre” kavramının ise çok boyutlu bir algılama, anlamlandırma ve deneyim ortamı olarak tanınması sonucunda 20. Yüzyılın ikinci yarısında gelişen interdisipliner bir çalışma alanıdır (Parsons ve Carlson, 2024, s.1). Çağdaş kentler çevre estetiği kuramı çerçevesinde eleştiriye tabi tutulduğunda önemli sorunlar gündeme gelmektedir. İnsan çevre bütünselliğine ve bedenin estetik algıya katılımına karşın günümüz mimarlık üretimleri ve kentsel kurguları “çevrel görme” (Pallasmaa, 2018, s. 12-13) ve “yüklenim estetiği” (Berleant, 2007, s. 26-28) bağlamından yoksun olarak varlık

sürdürmektedir. Bu durum insanı mimarlık nesnesi ve kentsel ortamdaki ayırma, yabancılaştırma, yapı ve doğal çevreden koparma, tüketim odaklı yaşama yönlendirme eğilimindedir. Genel bir felsefi yaklaşım olan çevre estetiğinin alt disiplini olarak görülen kent estetiği açısından da kentin tüm tarihsel katmanları ile özgün niteliklerinin farkına varılamaması ve bunların gündelik yaşama katılamaması, bireylerin yaşadıkları kente yönelik aidiyet geliştirememelerine yol açmaktadır.

2.2. Kentsel Arkeoloji Kavramının Uluslararası Ölçekte Gelişimi

Tarih öncesi dönemden günümüze kadar varlığını sürdürmüş, farklı medeniyetlerin özgün değerlerini taşıyan, korunması gerekli nitelikleri bulunan insan üretimi alanlar, karakteristik özellikleri bulunan doğal alanlar ya da önemli tarihi vakaların geçmiş olduğu bölgeler sit olarak tanımlanmaktadır (Kültür ve Tabiat Varlıklarını Koruma Kanunu, 1983). Arkeolojik sit, tarih öncesinden Endüstri Devrimi sonrasına kadarki zaman aralığını kapsayan döneme ait kalıntıları bulunduğu alanları tanımlar. Kentsel sit alanları ise geleneksel yaşamın örgütlediği yerleşim düzenini, mimari karakterini ve bütünlüğünü sürdüren sokak örüntülerini, mahalleleri, yerleşim alanlarını kapsamaktadır (Ahunbay, 2016, s. 23-27). Kentsel arkeoloji güncel zaman diliminde yaşantının hale devam ettiği yerleşmelerde artık mevcut olmayan bir kültüre, topluma ait izlenebilen ya da araştırmalar sonucu ortaya çıkartılan arkeolojik kalıntıların korunması, sunumu, mevcut yaşam ile bütünleşmesi ile ilgilidir. Kent içerisinde yer alan arkeolojik kalıntılar kentin geçmişini ortaya çıkartan belge nitelikleri ile birlikte çağdaş yaşamın içerisine katılarak mevcut kentsel örüntüyü dokuyu zenginleştiren bir rol üstlenebilir. Bu doğrultuda kent ile bütünleşmesi, koruma objeleri olmalarının ötesinde, kentlerin kültürel odakları haline getirilmesi hedeflenmektedir (Madran ve Özgönül, 2011, s. 29-31).

Kentsel mekânda kapsamlı koruma çalışmaları 19. Yüzyılda başlamış olmakla birlikte 20. Yüzyıl, çağdaş korumanın kuramsal temellerinin atıldığı dönemdir (Sartafij ve Melli, 1999, s. 22). Özellikle İkinci Dünya Savaşı sonrasında Avrupa’da kentsel koruma çabaları artmıştır. Önceleri sadece belirli anıtlar ve yakın çevreleri koruma kapsamında düşünülürken, daha sonra yerleşim merkezlerinde yeraltı ve yerüstünde bulunan ve tüm tarihi dönemlere ilişkin birikimin korunarak kentsel yaşamda sunulması gündeme gelmiştir (Tankut, 1991, s. 19-24). “Kentlerin tarihsel sürekliliğine ilişkin yeraltı ve yerüstü değerlerinin korunarak geleceğinin tasarlanmasını” hedefleyen “kent arkeolojisi” kavramı 20. yüzyılın son çeyreğinde gelişmiştir (Aydeniz, 2009, 2503). Kent arkeolojisinin amacı kent tarihini aydınlatmanın yanı sıra kentin geçmişiyle geleceğinin arasında köprü kurulması, bu değerlerin kentsel yaşama sunulması ve bu yollar ile kentin sosyal ve kültürel gelişimine katkı sağlanmasıdır (Karabağ, 2008).

Kent arkeolojisinin yasal çerçevesi, 1980’li yıllardan itibaren Avrupa Konseyi, UNESCO, ICOMOS vb. uluslararası kuruluşların hazırladığı sözleşme, anlaşma, tüzük vb. belgeler ile kentlerdeki çok katmanlı tarihsel sürekliliğin korunması doğrultusunda oluşturmuştur

(Özcan ve Turan, 2018, s. 275-283). “Uluslararası Müzeler Örgütü” tarafından 1931’de Atina’da toplanan “I. Uluslararası Tarihi Anıtların Korunması ile İlgili Mimar ve Teknisyenler Konferansı’nda “önemli tarihi anıtlara fon oluşturan çevrelerin, yapı kümelerinin ve bazı özellikleri olan güzel görünüşlü manzaraların korunması” önerilmiş, bu ilkeler 1932’de İtalya’da ‘Carta del Restauro’ olarak yasal zemin kazanmıştır (Erder, 2007, s. 231-238). 2. Dünya Savaşı’nın ve ertesindeki kentsel gelişmelerin getirdiği yıkımlar kentsel alanlardaki arkeolojik değerleri gündeme taşımıştır. 1964’de Venedik’de toplanan İkinci Uluslararası Tarihi Anıtlar Mimar ve Teknisyenleri Kongresi’nde alınan kararlar sonucunda hazırlanan Venedik Tüzüğü’nde, tarihi anıt kavramının kapsamının her türlü kentsel ve kırsal yerleşmeleri kapsayacak şekilde genişletilmesi sayesinde kentsel kültür mirasının bütün olarak korunması imkanı doğmuştur (Erder, 2007, s. 240-243). 1970’lerde kentsel arkeolojik kazı ve araştırmalar daha sistemli hale gelmiş, artan kamuoyu farkındalığıyla birlikte arkeoloji planlama sürecinde önemli bir girdi haline gelmiş, kentsel arkeoloji kavramı kentin kültürel gelişimi için önemli bir potansiyel olarak görülmeye başlanmıştır (Tuna, 2003). 1972’de UNESCO tarafından imzalanan “Convention Concerning the Protection of the World Cultural and Natural Heritage” (Dünya Kültürel ve Doğal Mirasın Korunması Sözleşmesi) ile üye ülkeler “kültür mirasının korunmasını geniş kapsamlı bir planlama süreciyle birleştirme, bu varlıklara toplum yaşamında fonksiyon verme, gerekli yasal, yönetsel, bilimsel, teknolojik, finansal vb. önlemleri alma konularında politikalar benimsemeyi” taahhüt etmiş, ve ilk kez kültür mirası ile çağdaş kent yaşamının bütünleşmesinin gerekliliği vurgulanmıştır (Madran ve Özgönül, 1999, s. 119-130). Avrupa Konseyi tarafından 1984 yılında Floransa’da düzenlenen “Archaeology and Planning Colloguy” (Arkeoloji ve Planlama Kolokyumu) ise “halkın eğitilerek farkındalığının artırılması ve bu varlıkların halka sunumuna özel bir önem verilmesi” hususlarına özel vurgu yapmıştır (Madran ve Özgönül, 1999, s. 264-266). ICOMOS tarafından 1987’de Washington’da imzalanan “Charter for the Conservation of Historic Towns and Urban Areas” (Tarihi Kentlerin ve Kentsel Alanların Korunması Uluslararası Sözleşmesi) korumayı “ekonomik ve sosyal gelişme politikaları ile her düzeydeki kent ve bölge planlarının ayrılmaz bir parçası” olarak tanımlamıştır (Madran ve Özgönül, 1999, s. 321-323). 1992 yılında Avrupa Konseyi tarafından Valetta / Malta’da imzalanan “European Convention on the Protection of the Archaeological Heritage” (Arkeolojik Mirasın Korunmasına İlişkin Avrupa Sözleşmesi) “arkeolojik kalıntıların mümkün olduğunca yerinde korunması ve arkeolojik sitlerin halka sergilenmesi sırasında bilimsel niteliğinin korunması” gerekliliklerini ortaya koymuştur (Madran ve Özgönül, 1999, s. 413-419). Avrupa Konseyi’nin 2000’de onayladığı ‘A European Code of Good Practice’, “arkeolojik koruma ve kentsel gelişme gereksinimlerinin uzlaştırılması, önemli arkeolojik kalıntıların “insitu” korunarak sergilenmesi ve bu alanların tasarım ve koruma stratejilerine entegre edilmesini” öngörmektedir (Aydeniz 2009, s. 2511). 2003-2005 yıllarında Avrupa Birliği tarafından yürütülen, “Accessibility Projects: Sustainable Preservation and Enhancement of Urban Subsoil Archaeological Remains” (The APPEAR

Project), “arkeolojik mirasın korunması ile modern kentin gelişimi ve arkeolojik alanların mümkün olduğunca çok kişi tarafından ziyaret edilmesi arasında denge kurarak alanın kent ile uyum içinde bütünleşmesini sağlamayı” hedeflemiş ve “arkeolojik kalıntıların görülebilir, anlaşılır ve etkileyici duruma getirilmesini sağlayan çalışmaların, bu kalıntıların korunma, bilimsel kullanım ve kentsel doku ile uyum çabalarıyla birlikte yürütülmesini” önermiştir (Aydeniz 2009, 2512).

Yukarıdaki tarihsel gelişim süreci incelendiğinde kent arkeolojisinin çok katmanlı yerleşimlerin geçmişlerini anlamak, değerlendirmek ve geleceğe referans olmak amacını taşıdığı görülmektedir. Ayrıca, kent arkeolojisi, kentlerin sosyal ve kültürel ilişkilerinin sürekliliği için de veriler oluşturmaktadır.

2.3. Çağdaş Mimarlık Kuramı Bağlamında Kentsel Arkeolojik Mekanlar

Yukarıda tarihsel gelişim süreci özetlenen “kent arkeolojisi” kavramı çağdaş mimarlık kuramı açısından önemlidir. Yirminci yüzyılın ikinci yarısında gelişen modern sonrası düşüncede kent mimarlığın içinde geliştiği tarihsel bağlam olarak yeniden ele alınmıştır (Rossi, 1982). Bu süreçte, yerleşim dokularının önce insanlar tarafından oluşturulmuş daha sonra ise insanı ve toplumu şekillendirici bir etki alanına dönüşmüş kültürel ortamlar olduklarına dair fikirler güçlenmiştir. Teknolojiyi insanları mutluluğa erdirtirecek ana motivasyon kaynağı olarak gören ana akım modernizme karşıt olan modern sonrası düşünce endüstrileşmenin, kentsel ve kırsal yerleşim alanlarında sebep olduğu fiziksel ve kültürel değişimlerin olumsuzluklarını gündeme getirmiştir (Nesbitt, 1996, s.23-25). 20. yüzyıl ile birlikte trafik, nüfus artışı, göç gibi sebepler kentsel mekân üzerindeki baskıyı arttırmış; sosyokültürel yapı ve fiziksel çevre değişmiş ve sonuçta kentler bireysel ve toplumsal aidiyet üreten ortak kültürel ortamlar olmaktan uzaklaşmıştır (Erzen, 2010, s. 2-3). Yaşanan bu değişimler kentsel mekânda insana dair değerleri etkilemiş, kentsel mekânın bireysel ve toplumsal açılardan sahip olduğu anlamları ortadan kaldırmıştır. Böylece insan ve yaşamını sürdürdüğü çevre birbirinden yalıtılarak yabancılaşmaya sebep olmuştur. Kentler tüketim odaklı, sadece mekanik çerçevede bir işlevselliğin amaçlandığı, homojen bir oluşuma indirgenmiştir. Böylece, kenti biçimlendiren kültürel alt yapının varlığı zedelenmiştir. Bu durum, kentin algılanmasını ve benimsenmesini güçleştirerek aidiyet hissini zayıflatmıştır (Aydınlı, 2002, s. 149-150).

Bölgesel, tarihsel ve kültürel bağlamları ile ilişkisi kesilen kentlerde teknolojik ilerlemeler ile giderek hızlanan yaşam ve iletişim olanakları “yer” ve “mekân” kavramları arasındaki bağı ortadan kaldırmıştır. İletişim, geleneksel dünyada yer ve mekânın birlikteliğinden, orada bulunma durumundan doğmakta iken; teknoloji ile birlikte bağlamdan ayrılma başlamış ve yerin mekân ile kurduğu eş zamanlılık ortadan kalkmıştır (Ötkünç, 2016, s. 8, 15). Böylece kentler ikamet edilen yerler olmaktan çıkıp temas edilemeyen, iletişim ve etkileşim ortamı sunmayan, sadece içinden geçip gidilen mekânlara dönüşmüştür.

Tarih boyunca kentsel yerleşimler, toplumsal ilişkilerin, gündelik pratiklerin, fiziksel olanakların, kültürel altyapının ve tarihi verilerin, doğal ve yapılı çevrenin farklı ilişkiler içerisinde özgün sentezler üretmeleri ile oluşmuştur. Buna karşın, küreselleşme, şiddetini giderek arttıran hız, teknoloji ve iletişim doğrultusunda kentte yaşayan bireylerin tarihsel, toplumsal, sosyal, geleneksel ve kültürel paylaşım zeminlerini ortadan kaldırmıştır. Kentleri oluşturan yapılı çevrenin özgün tarihsel bağlamı ile şekillenmiş bulunan biricik kurgusu çözülmeye uğramıştır (Ötkünç, 2016, s. 16-18). Bu durum bireyi ve toplumu kentsel mekân ve yapılı çevre ile karşılıklı diyalog kurmaktan, kendi varlığını şekillendiren zaman ve mekân ilişkilerinden uzaklaştırmıştır. Birey ve toplum kentsel mekân örüntüsünde var olan anlam katmanlarını çözümleyememektedir. Bu nedenler ile bireyin yaşadığı kente karşı hissettiği benimseme ve aidiyet duyguları zayıflamaktadır. Bu noktada zamansal sürekliliğin bir temsili olan mimarlık ürünleri hatırlatıcı bir nokta olarak kentsel hafızayı uyarıp benimseme ortamı oluşturma potansiyeli içerir (Aydın, 2002, s. 148).

Zamanın sürekliliği içerisinde günümüze ulaşabilen mimarlık mirası, kentliye geçmiş, şimdi ve gelecek arasında bağlantı kurma imkanları yaratmaktadır. Söz konusu maddi kültür verileri, geleceğe dair beklentiler oluştururken, geçmişte yaşananlara dair duyumsama alanları ile insanı yere bağlar ve köklü hissetmesini sağlar. Bu durum dinamik bir kurgu gerektirdiği için kenti geçmişe bağlı durağan, donmuş bir nesne olmaktan çıkarır. Kent, tarihsel süreçte değişen, farklılaşan fakat fiziksel kurgusunun izleğinde geçmişe dair hisleri, anlamı, algıyı canlı tutan olgular bütünü kapsar. Kentin bu çok katmanlı tarihsel altyapısı, benimseme ve aidiyet hislerinin canlı tutulması için zengin potansiyeller barındırır. Şimdi ile geçmiş arasındaki kesişimler bireyi, toplumu ve kenti birbirine bağlayıp, yakınlık duygusu oluşturacaktır (Erzen, 2010, s. 2-3). Bu bağlamda sosyal ilişkilerin kurulduğu, ortak yaşamın, paylaşımın üretildiği kamusal mekânlar önem kazanmaktadır. Kamusal mekânın oluşumu ve biçimlenmesi onun nasıl algılanacağını şekillendirmektedir. Üretilen kamusal mekân gündelik pratiklere, kent içindeki etkileşim ve temas alanlarına bir düzen getirerek insanın yaşam biçimini yönlendirir. Mekânın yönlendirici konumu ortak bellek, algı ve öğrenme ortamlarının oluşumuna, deneyim odaklı kavramaya, kentle olan bağlantının kuvvetlenmesine, ortak bilinç ve duyuşun üretimine zemin oluşturur (Keskinok, 2010, s. 16).

Endüstrileşme, teknoloji, hız, iletişim olanaklarının artması kentsel kurguyu oluşturan somut ve somut olmayan değerlerde ayrışmaları beraberinde getirmiştir. Kentsel mekân gündelik hayatın akışında insan ile beraber yer tutan karşılıklı etkileşim ortamı olmaktan çıkmış; gelip geçici seyirlik bir mekâna dönüşmüştür. Kentsel mekân örüntüsünü oluşturan zamansal, kültürel, sosyal verilerin birlikteliğinin yeniden sağlanması tarihsel sürekliliğin bir temsili olan yapılı çevre üzerinden kurgulanabilir. Bu bağlamda kentsel arkeolojik mekân, sosyal ilişkilerin, ortak bilinç, duyuş ve anlamlandırma ortamının kurulduğu; geçmiş, şimdi, gelecek zaman bağlantısının sağlandığı; sunum biçimi ile bedenine katılımına, çevre ile hemhal olmaya;

tarihe, kültüre, geleneğe, ortak belleğe, doğaya tekrar bağlanmaya ve kentsel aidiyet oluşumuna imkan sağlayıcı potansiyellere sahiptir.

İnsan yeryüzü üzerinde bedeni ile var olan, yaşayan ve dünyayı bedeni aracılığı ile algılayan bir varlıktır. Bu sebeple insanın dünya üzerindeki yeri, dünya ve kendi arasındaki ilişki estetik bir algı üzerinden şekillenmiştir. Duyularımız aracılığı ile gerçekleştirdiğimiz estetik algılama kültürel değerler, toplumsal öğretiler ile şekillendirilerek kavranır, yorumlanır ve anlamlandırılır. Bu durum insana yaşamın devingenliği içerisinde, özne ve nesnenin karşılıklı etkileşimi bağlamında, sürekli yeniden keşfedilen, bitmeyen, farklı nitelikleri ortaya çıkaran bir algılama imkânı sunar. Çevrenin duyumsal ve bedensel bir alanda kavranması ve bu doğrultuda gerçekleşen zihinsel, duyumsal, anlamsal çok boyutlu tepkiler estetik yaklaşımı tanımlar. Estetik yaklaşım bağlamında dünya ve insan arasında gerçekleşen çok boyutlu algı ve paylaşım, yaşamın ve tarihsel gelişimin sürekliliğini mümkün kılmıştır (Erzen, 2006, s. 13-40).

Kentsel mekân, kendini oluşturan doğal ve yapılı çevre öğeleri ile insan arasındaki karşılıklı ilişkinin varoluş ortamıdır. Kentsel mekânın özne-nesne diyalogu çerçevesinde estetik yaklaşımla ele alınması görünen somut şeyler ve somut şeylerin arkasındaki irrasyonel değerlerin tüm açıklığı ile kavranmasını sağlamıştır. Duyusal, zihinsel alanın fiziksel ortam ile birleşmesi “estetik yaşantı” kavramı ile açıklanabilir (Aydınlı, 2002, s. 151-154). “Estetik yaşantı”, zaman ve mekân bağlamında özne ve nesnenin karşılıklı alış-verişi doğrultusunda gerçekleşen şimdiki zamanın yaşanması, geçmişin hatırlanması ve geleceğin beklenmesi olarak açıklanmıştır. Bu bağlamda çok katmanlı kentsel alanların gündelik pratiklerinin ve çok boyutlu zamansal izleklerinin kavranması “estetik yaşantı” ile mümkün hale gelmiştir. Böylece çevre somut ve somut olmayan tüm değerleri ile kavranır. Çevrenin maddi ortam özellikleri ve insanın bu ortamı algılama örüntüleri ile birlikte anlam katmanları çözümlenerek zaman-mekân ilişkisi kurulur. Yaşamın değişip dönüşen dinamiği çerçevesinde tüm bu ilişkiler her defasında yeniden kurgulanır (Aydınlı, 2002, s. 151-154).

Bu bağlamda kentsel mekân sadece doluluk, boşluk, hacim ve malzemeler bütünü olarak kavranmamalıdır. İnsanın bu bütüncül çevre içinde nasıl yaşayabileceğinin imkanları üzerinde durulmalıdır (Bilsel, 2010, s. 12). Günümüzde tarihsel çok katmanlılığın, çok kültürlülüğün, çok sesliliğin, karmaşanın, hızın ve iletişimin ortak paylaşım alanı olacak sosyal bağlantı noktasını oluşturacak kamusal bir düğüm noktası yakalanmalıdır. Çalışma kapsamında zamanın süreklilik göstergesi olarak kentsel arkeolojik mekânlar bir aidiyet noktası kurgulama potansiyeli bağlamında ele alınmıştır. Kentsel arkeolojik mekânın sunum biçimi onu üretken bir deneyim ortamına dönüştürme potansiyeline sahiptir. Bu sunum biçimi doğrultusunda beden katılımına açılması, ortak bir hafıza ortamı yaratılmasına, duyuş birliği oluşturulmasına, fiziksel çevrenin hem zamansal hem de özne-nesne bağlamındaki sürekliliğinin sağlanmasına imkân tanıyacaktır.

3. ÇALIŞMANIN YÖNTEMİ

Bu çalışma, çevre estetiği ve mekânsal deneyime ilişkin olarak yukarıda açıklanan kuramsal dönüşümleri kentsel arkeolojik mekân bağlamında tartışarak şu sorudan hareket eder: kentin bütünlüğü öğeleri olarak tarihsel katmanlarını teşkil eden arkeolojik varlıkların algılanma ve sunulma biçimlerini yönlendiren tasarım yaklaşımları çevre estetiğinin kazandırdığı perspektifler doğrultusunda nasıl gelişmiştir? Bu soruya cevap bulmak üzere, öncelikle estetik ve arkeolojik varlıkların algı ve sunumu kapsamındaki geleneksel sınırları ortaya koyan literatür taraması yapılmış, sonra bu geleneksel sınırları aşan çağdaş kuramsal tartışmalar ve uygulama örnekleri tanıtılmıştır. Daha sonra, bu veriler çevre estetiği kuramına dayalı bir kavramsal çerçevede değerlendirilmiştir. Literatür taramasında özne ve nesnenin bütüncül varoluşunu açıklayan farklı araştırmacılar ve bu araştırmacıların ortaya koyduğu tanımlar incelenmiştir. İnsanı yere bağlayan değerler olan zamansal, kültürel ve mekânsal kurguların sürekliliğinin sağlanmasında karşılaşılan problemlerin ve bu doğrultuda yaşanan yersizleme hissini aşılması çalışmanın sorunsalını oluşturmaktadır. Söz konusu problemin çözülmesi için kentin farklı tarihsel katmanları arasındaki birlikteliği kurgulayabilecek mekân olarak kentsel arkeolojik alanların, deneyim ortamı biçiminde kurgulanması bir potansiyel olarak görülmektedir.

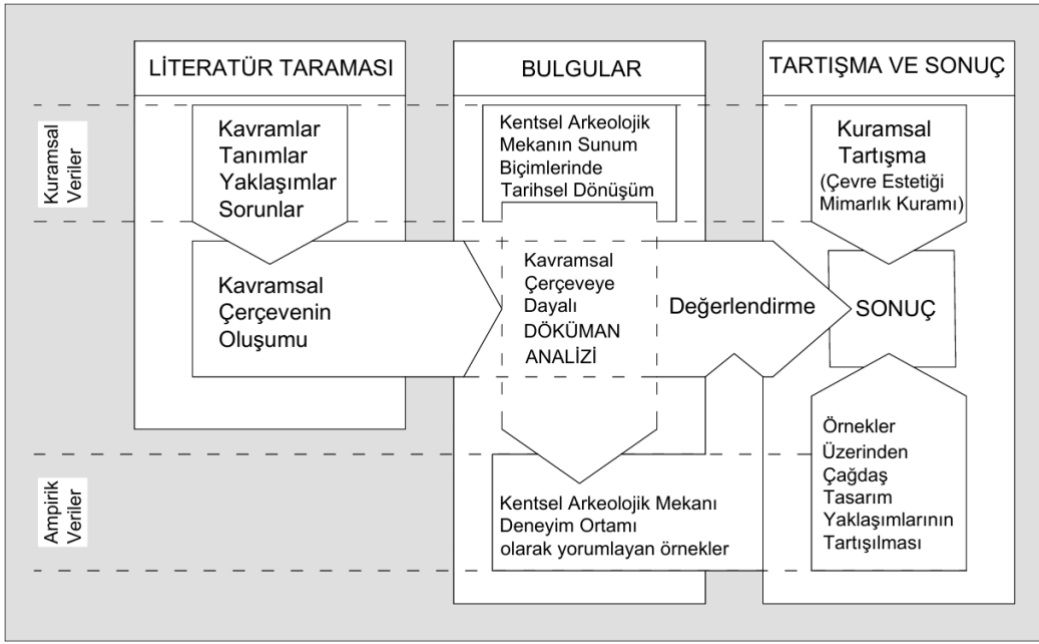
Bu bağlamda, çalışmanın fenomenolojik bakış açısıyla oluşturulmuş kavramsal çerçevesi doğrultusunda insanı ve kenti bütünlükten, katılımcı bir kurgu ile bireyi-toplumu kentin tarihsel ve mekânsal katmanları arasında bir deneyime açmayı hedefleyen sunum biçimine sahip kentsel arkeolojik alan örnekleri seçilmiştir.

Örneklerin seçim kriterleri şu şekilde belirlenmiştir: İlk olarak, incelenecek projeler, uzun tarihsel dönemler boyunca yerleşim alanı olmuş kentler içerisinde bulunmaktadır. İkinci olarak, projelerin park, meydan ve yoğun kent dokusu bağlamında var olmaları tercih edilmiştir. Son olarak ise, seçilen projelerin kentsel arkeolojik mekanların topluma sunulmasına yönelik mimari yorumlar getirmeleri ve güncellik taşımaları için 21. yüzyılda tasarlanmış olmaları kriter olarak belirlenmiştir.

Bu örneklerin tasarım yaklaşımları, kent ve insan arasında kurmayı hedeflediği bağlar çevre estetiğine dayalı bir kuramsal çerçevede ve proje raporlarından oluşan doküman analizleri üzerinden tartışılmıştır (Şekil 1). Doküman analizinde tasarımcı raporlarında çevre estetiği kuramına ilişkin olan anahtar kelimeler ve kavramlar taranmıştır.

Literatür taraması sonucunda çevre ve kent estetiğinin kentsel arkeolojik alanlar üzerinden okunması çerçevesinde belirlenen kategorilerin örneklem incelemesi nitel araştırma deseni durum çalışması kapsamında gerçekleştirilmiştir. Creswell'in de ifade ettiği üzere; "Durum çalışması araştırması özel bir durumun belirlenmesiyle başlar... Daha az somut düzeyde, bir topluluk, bir ilişki bir karar verme süreci veya belirli bir proje olabilir." (Creswell, 2023, s.100). Bu araştırma deseni çerçevesinde örneklem alanını oluşturan projeler hakkındaki verilerin elde edilmesinde ve analizinde nitel araştırmalarda veri toplama sürecinde kullanılan, resmi

veya özel raporlar, günlükler, hatıra ve notları da içerebilen nitel dokümanların toplanması ve doküman analizi yöntemi tercih edilmiştir (Creswell ve Creswell, 2021, s. 186-187). Çalışma kapsamında durum çalışmasının örnekleme üzere seçilen projelerin tasarımcılarının proje raporlarının veri kaynağı olarak seçilmesinin sebebi bu tasarımcıların kentsel arkeolojik alanda gerçekleştirmiş oldukları strateji ve yaklaşımları doğrudan kendi çalışmalarını aktardıkları dokümanlar üzerinden analiz ederek kuram ve pratik arakesitinde bir okuma yapabilmektir. Bu yolla çalışmanın ilk bölümünde oluşturulan kuramsal altyapının pratik alandaki karşılığı kentsel arkeolojik alanda gerçekleştirilen tasarım stratejilerinin analizi yoluyla ortaya koyulmaya çalışılmıştır.



Şekil 1. Çalışmanın yöntem akışı

4. BULGULAR: KENTSEL ARKEOLOJİK MEKÂNIN DENEYİM ORTAMI OLARAK TASARIMI

4.1. Kentsel Arkeolojik Mekânın Sunum Biçimlerinin Tarihsel Dönüşümü

Geçmiş toplumların kültürel, sosyal, fiziksel yapılarına dair bilgiyi günümüze taşıyan arkeolojik mekanlara ilgi Rönesans Dönemi ile başlamıştır. Bu süreçte kalıntıları incelemek, koleksiyonerlik ve amatör kazılar gündeme gelmiş; bu etkinlikler daha sonra müzecilik faaliyetlerine ve bilimsel arkeolojiye evrilmiştir (Eres, 2018, s. 110). 19. yüzyılda toplanan eserler müzelerde sergilenerek toplum ile buluşturulmuştur. 20. yüzyıla gelindiğinde ise tarihi buluntular elit kullanıcıdan orta sınıfa açılan bir profile sunulmuş, günümüzde ise sergileme mekanları toplumun her kesimi, her yaştan insanı kendine çeken dinamik bir kurguyu benimsemiştir (Eres, 2016, s. 93). Arkeolojik varlıkların sunumunda ilk uygulamalar müze ya

da açık alanda sergileme, çizim, maket veya birebir ölçekli modeller çerçevesinde yapılmıştır. Arkeolojik mekândan bağımsız bu sergileme biçiminde amaç dönemin kültürünün aktarılmasıdır. 20. yüzyıl ile beraber arkeolojik mekânı korumak ve sergilemek gündeme gelmiş ve özgün bulguları yerinde sergilemeye yönelik yaklaşımlar geliştirilmiştir (Eres, 2018, s. 112).

Taşınarak sergileme kurgusuna sahip arkeoloji müzeleri toplumlara ait buluntuları genellikle kronolojik bir sistemde, kültürel anlamından yalıtarak, işlevinden soyutlayarak sergi nesnesi haline getirilmiş biçimde teşhir etmektedir (Yavuzkır, 2020, s. 41).

Açık hava müzeleri ise buluntuları özgün mekânı içerisinde sergileyerek topluma geçmiş kültürlere dair bilgileri aktarmayı amaçlar. Açık hava müzeleri, ziyaretçi ile gerçek ortam arasında kurulacak ilişki üzerinden tarihsel çevrenin özgün anlamını ve işlevini aktarmaya yöneliktir. Arkeolojik mekânlar, buluntu “nesnelere”, kazıyla gün yüzüne çıkartılmış “alan” ve bu ikisini kapsayan “bilgi” bağlamında toplumla temas halindedir (Eres, 2016, s. 93, 97). Açık hava müzelerini meydana getiren bu üç bileşenin sunumu için tasarlanan sergileme elemanları aracılığı ile buluntular ve ziyaretçi arasında temas kuran zeminler yaratılır. Bu sergileme biçimleri taşıyarak müze mekanları içerisinde sunma, koruyucu örtü elemanları ile mekânı tanımlama, çevre düzenlemesi ile ziyaretçiyi buluntularla karşılaştırma, özgün parçaların bir araya getirilmesi ile ziyaretçiye geçmişteki bütüncül durumu düşündürme ve rekonstrüksiyon yöntemi ile açık hava müzelerinde sergileme şeklinde örneklendirilebilir. (Eres, 2016, s. 99-101). Bu sergileme ortamlarının yanı sıra görsel algıya dayalı temsil yöntemleri ve beden katılımına öncelik veren deneysel arkeoloji yaklaşımı arkeolojik mekân ile kurulan iletişimi ve etkileşimi güçlendirmektedir. Görsel algıya dayalı iletişim yöntemleri arkeolojik alana yerleştirilmiş çizimler, kılavuzlar, bilgilendirme levhaları gibi izleyici açısından pasif iletişim alanları oluşturan araçlar ile yapılmaktadır. Bu yöntemler, dijital ortamda hazırlanan modelleme, simülasyon ve sanal gerçeklik gibi yöntemler kullanılarak hem ziyaretçiyi etkin katılıma yönlendiren hem de arkeolojik buluntuların daha kolay anlaşılmasını sağlayan tekniklerden oluşmaktadır (Keskin, 2019, s. 94, 100). İletişim ortamını izleyici katılımı üzerinden kurgulayan deneysel arkeoloji ise kazılardan elde edilenlerin açıklığa kavuşturulması ve anlaşılması için yapılan deneyleri içermektedir. Geçmişte yaşanmış olaylar, eserler, yapılar ve etkinlikler yeniden canlandırılarak buluntuların maddi varlıklarının ötesinde anlamlarının ve işlevlerinin kavranması amaçlanır. Böylece geçmiş ile bir bağlantı kurulur ve teorik alandan deneyim ortamına geçilerek fiziksel ve duyuşsal katılım sağlanmış olur (Türkoğlu, 2019, s. 67-71).

Bu çalışmanın çevre estetiğine dayalı kuramsal çerçevesi bağlamında açık hava müzeleri ile birlikte görsel algı ve bedensel katılıma öncelik veren çağdaş mimari tasarım yaklaşımlarının incelenmesi önem taşımaktadır. Arkeolojik buluntuları özgün konumlarından taşıyarak sergileme kurgusu oluşturan arkeoloji müzeleri çalışmanın kapsamı dışında tutulmuştur. Kentsel arkeolojik mekânda, buluntuları özgün mekânında topluma sunan ve deneyim ortamı

üreten çağdaş tasarım yaklaşımları örnekler üzerinden açıklanacaktır. Örnek olarak seçilecek mimari projelerin kentsel arkeoloji tartışmalarında temel girdi olan çok katmanlı kent özelliklerine sahip bir bağlamda üretilmiş olmaları gereklidir. Bu sebeple uzun tarihsel süreçler boyunca yerleşime sahne olmuş olan ülkemizden ve Avrupa kıtasından toplam 8 adet örnek proje seçilmiştir. Bu projeler 2000 yılından günümüze uzanan yakın dönemde ortaya konmuştur. Bu örneklerde tasarımcıların yaklaşımlarının kuramsal altyapısı konu edildiğinden projeler uygulanmış örnekler olabileceği gibi proje yarışmalarında derece kazanmış ve henüz uygulanmamış örnekler de olabileceklerdir. Böylece yakın dönemde ulusal ve uluslararası ölçekte gündeme gelen projelerin çevre estetiği kuramı ile ilişkisi üzerine bir tartışma yürütülerek, karşılaştırmalar ve genellemeler yolu ile sonuçlara varılabilecektir.

4.2. Kentsel Arkeolojik Mekânın Deneyim Odaklı Sunum Biçimleri:

Örnek Projeler

Bu bölümde tarih boyunca birçok yerleşime tanık olmuş kentlerden örnekler incelenmektedir. Özgün değerleri ile birlikte günümüze ulaşmış bu katmanların sürekliliği için gerekli olan koruma ve restorasyon çalışmalarının yapılmasının yanı sıra farklı katmanların deneyimlenebilmesi için de yaklaşımlar ortaya koyulmaktadır.

Bu kapsamda, örneklem oluşturmak üzere proje seçim ölçütleri aşağıdaki şekilde belirlenmiştir:

Seçilen örneklerin uzun tarihsel dönemler boyunca yerleşim alanı olmuş kentler içerisinde bulunan projelerden olmaları, söz konusu projelerin park, meydan ve yoğun kent dokusu bağlamında var olmaları ve kentsel arkeolojik mekanların topluma sunulmasına yönelik mimari yorumlar getirmeleri ve güncellik taşımaları için 21. yüzyılda tasarlanmış olmaları gözetilmiştir.

Bu ölçütler doğrultusunda, farklı ülkeler ve kentlerden tasarım yaklaşımlarını karşılaştırmalı olarak inceleyebilmek amacıyla, üç adet İstanbul'dan birer adet Antalya ve Konya'dan olmak üzere ülkemizden beş adet, İspanya, Hollanda ve Almanya'dan birer adet olmak üzere Avrupa ülkelerinden de üç adet örnek seçilerek toplam sekiz örnek proje belirlenmiştir.

Tasarımcıların yaklaşımlarını aktardıkları yazılı ve görsel kaynakların taranması ile projelere ilişkin doküman analizi yapılmıştır. Doküman analizinde ortaya konan tasarım yaklaşımları ile çevre estetiği kuramına dayalı olarak gelişen kavramsal çerçeve arasındaki ilişkiler sorgulanmıştır. Proje raporlarından elde edilen ampirik veriler ile çevre estetiği kuramına dayalı kavramsal veriler arasında süreklilikler bulunup bulunmadığı araştırılmıştır.

4.2.1. Yerebatan Sarnıcı İç Mekân Tasarımı (İstanbul):

Doğu Roma İmparatoru I. Justinianus (527-565) tarafından yaptırılan büyük yer altı sarnıcı, halk arasında "Yerebatan" olarak isimlendirilmiştir. 2016 yılında restorasyon sürecine giren

ve 2022'de tekrar kullanıma açılan Yerebatan Sarnıcı'nın iç mekan ve aydınlatma tasarımı Atelye70 ve Insula Architettura e Ingegneria tarafından yapıldı.



Şekil 2: Yerebatan Sarnıcı İç Mekân Tasarımı (İstanbul)

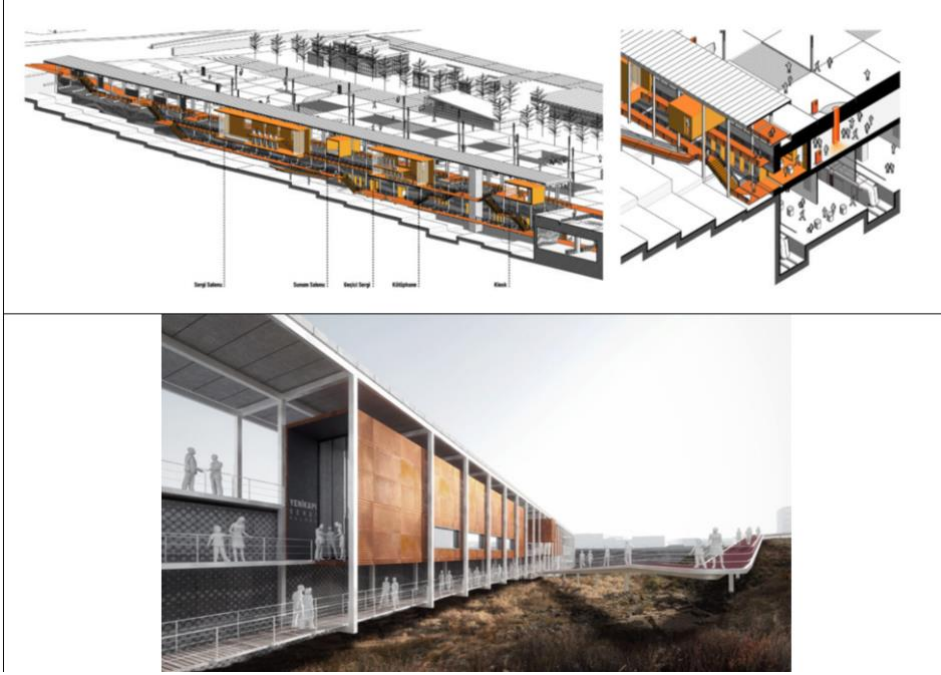
Kaynak: <https://atelye70.com/project/yerebatan-sarnici/>, erişim tarihi: 18.10.2024.

Proje, kentsel mekânda var olan arkeolojik bilginin deneyimlenmesine yönelik yakın dönemde hayata geçirilen bir örnektir. “Yolculuk” teması çerçevesinde şekillenen tasarım ziyaretçiyi seyahate çıkararak bilinmeyen bir mekânın keşfini deneyimletmeyi amaçlamaktadır. Çelik merdivenler aracılığı ile sarnıcın içine yani suya ulaşılır. Metal malzeme ile geçirgen bir tasarıma sahip olan, su ile bütünleşen ve ziyaretçiyi sarnıcın içerisinde dolaştıran platform mekânın farklı açılardan deneyimlenmesine imkân tanımaktadır. Bu güzergaha ek olarak mekânın aydınlatması deneyimin tamamlanmasına yardımcı olacak şekilde tasarlanmıştır. Sarnıcı taşıyan sütunların farklı derinliklerde algılanmasını sağlamak, Medusa sütun başlarını vurgulamak, Ağlayan Sütun gibi farklı karaktere sahip kalıntıları ortaya çıkarmak ve mekânı farklı ışık/gölge/karanlık anlarında kavratmak amaçlanmıştır (Arkitera, 2022a; Atelye70, 2022) (Şekil 2).

4.2.2. Theodosius Ziyaretçi Merkezi (İstanbul, Ulusal Mimari Proje Yarışması 1. Ödül):

Theodosius Limanı Arkeolojik Alanı Mimari Proje Yarışması, Yenikapı Marmaray Transfer Alanı'yla arkeolojik kazı alanını birbirine bağlamak ve kazı alanından çıkarılan buluntuların izlenebilmesi amacıyla 2020 yılında açıldı. Günümüz yaşamı ile tarihi katmanlar arasında bağlantı kurmaya çalışan Theodosius Ziyaretçi Merkezi (Ulusal Mimari Proje Yarışması 1. Ödül, 2020) kentsel arkeolojik mekânın ziyaretçi katılımına açılan deneyimlenme biçimine

örnek oluşturur. CAA Studio tarafından tasarlanan “İz” Neolitik Dönemden bugüne kadar olan zaman aralığını birleştirmeyi hedeflemektedir.



Şekil 3: Theodosius Ziyaretçi Merkezi (İstanbul, Ulusal Mimari Proje Yarışması 1. Ödül)

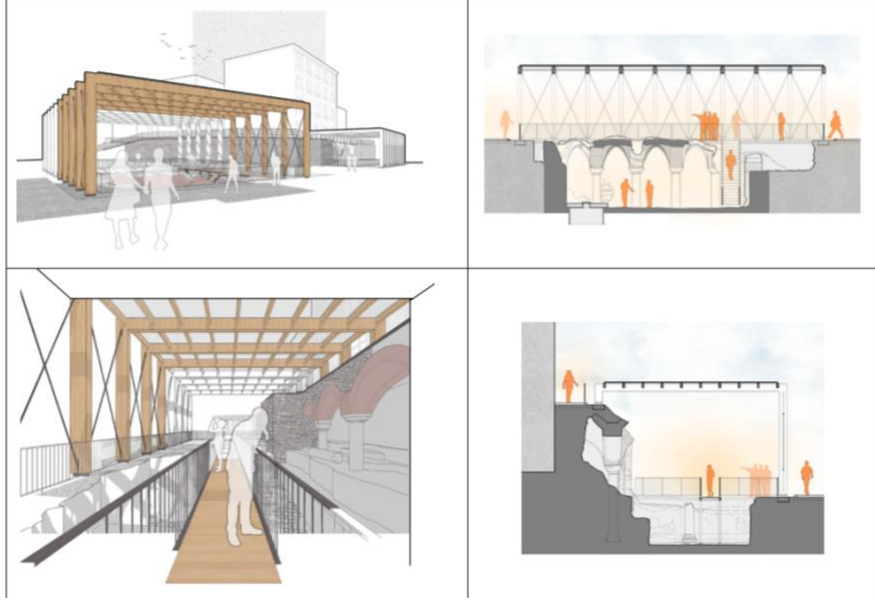
Kaynak: <https://www.arkitera.com/proje/1-odul-theodosius-limani-arkeolojik-alani-mimari-proje-yarismasi/>, erişim tarihi: 18.10.2024.

Zamanın izleri arasındaki süreklilik tasarlanan rotalar aracılığı ile görünür kılınarak mekânın hafızası ile kentli birbirine bağlanmaktadır. Kazı alanı ile meydan arasında konumlanan ziyaretçi merkezinin zamanlar arası sürekliliği güçlendirmesi amaçlanmıştır. Sergileme katmanı aracılığı ile geçmiş kentliye sunulacak ve kaybolmuş deniz izi anımsatılacaktır. Raylı sistemi oluşturan betonarme yapı ve ona asılı ziyaretçi merkezi kazı alanı, buluntuların katmanlı şekilde sergilenmesi, görsel ve fiziksel bağlantıların sağlanmasıyla birlikte bir deneyim mekânı oluşturmaktadır (CAA Studio, 2024) (Şekil 3).

4.2.3. Beyazıt Meydanı Su Sarnıçları Üst Örtü Tasarımı (İstanbul):

Zamanın getirisi olan kentsel katmanlaşmanın deneyimlenmesi ve kalıntıların günümüz ile bağlanmasına imkân tanıyan bir diğer örnek Beyazıt Meydanı'nda bulunan Bizans Dönemi su sarnıçlarını koruyan ve 2022'de tamamlanan üst örtü tasarımıdır. Söz konusu sarnıçlar Beyazıt Meydanı'nın kuzeybatısında bulunan iki tarihi su depolama yapısıdır. İlki 1957 – 1961 arasında Vezneciler Bulvarı trafik tüneli inşaatı sırasında keşfedilmiştir. İkinci ise 1961'de Beyazıt Meydanı arazi çalışmalarında bulunmuştur. Per Se Studio tarafından tasarlanan ahşap üst örtü sarnıçları dış etmenlerden korumayı hedeflerken aynı zamanda kalıntıları kent arkeolojisinin özgün bir bileşeni olarak sergilemeyi amaçlamıştır. Çelik köprüler aracılığı ile kentli sarnıçları ziyaret edebilmekte, tasarlanan merdiven aracılığı ile sarnıcın zeminine

inerek bütüncül bir deneyim yaşama imkânı bulmaktadır. Böylece meydan içerisinde bir çekim noktası olma potansiyeli taşımaktadır. Tasarımcılar, bu çekim noktasının kentin “palimpsest” karakterini yansıtmasını hedeflediklerini ifade etmektedir.



Şekil 4: Beyazıt Meydanı Su Sarnıçları Üst Örtü Tasarımı (İstanbul):

Kaynak: <https://studioperse.com/portfolio/beyazit-cisterns/>, erişim tarihi: 18.10.2024.

“Palimpsest” genel olarak “yeniden yazılmış parşömen” demektir. Kağıdın kolay bulunamadığı geçmiş dönemlerde eski yazılar kazınarak aynı yüzey üzerine yeni yazılar yazıldığı için iki farklı yazı üst üste biner ve alttaki eski izler okunabilirdi. Kavram çok katmanlı kentler için bir benzetme olarak mimarlık kuramında da kullanılmaktadır (Yıldırım, 2009, 45-46). Dolayısıyla tasarımcılar bu söylemleriyle kentsel arkeolojinin çok katmanlı kent kavramına atıf yapmakta ve kullanıcının bedensel deneyimine imkân tanıyan tasarımlarıyla tarihsel katmanlara ilişkin farkındalık geliştirilmesini amaçlamaktadır (Per Se Studio, 2024). (Şekil 4).

4.2.4. Antalya Nekropol Müzesi:

Antalya kent merkezinde bulunan Doğu Garajı alanı için 2005 yılında açılan ulusal yarışmada birincilik ödülünü kazanan projenin 2008 yılında başlayan inşaat kazısı sırasında güneydeki parselde antik Antalya nekropolüne ait arkeolojik buluntulara rastlanmıştır. Bu keşif sonrasında proje kuzeydeki parsel için aynı işlevlerle devam ettirilmiş fakat güneydeki parselde arkeolojik kazılara başlanmıştır.

Erkal Mimarlık tarafından tasarlanan Antalya Nekropol Müzesi, kentsel mekân ile nekropol alanını birleştiren yürüyüş rotaları ile ziyaretçiye kentsel arkeolojik mekânı bedensel olarak deneyimletmeyi hedefleyen bir yaklaşımla tasarlanmıştır. Sokak kotunun beş metre altındaki

traverten zemin içerisinde yer alan nekropol alanının deneyimlenebilmesi için bir rampa ve bunun bağlandığı yürüyüş yolları düşünülmüştür. Arkeolojik alan bir üst örtü ile kapatılmıştır. Ek olarak ortaya çıkarılan eserlerin sergilendiği müze bölümü eklenmiştir. Kültürel faaliyetleri ve ticari birimleri de içerisinde barındıran yapı kentin gündelik yaşamı ile geçmişini birbirine bağlamayı hedeflemektedir (Yapı, 2024). (Şekil 5).



Şekil 5: Antalya Nekropol Müzesi

Kaynak: <https://www.arkitera.com/proje/antalya-nekropol-muzesi/>, erişim tarihi: 18.10.2024.

4.2.5. Konya Alaeddin Tepesi II. Kılıçarslan Köşkü ve Kazı Alanı (Mimari Fikir Proje Yarışması 1. Ödül):

Birincilik ödülüne sahip “Farkındalık Rotası” isimli tasarım alanın bütüncül bir kullanımını, ziyaretçi katılımını önemseyen sergilemeyi ve kullanımı hedeflemektedir. Bu bağlamda yer üstünde ve yer altında bulunan kalıntıların görülebileceği rota belirlenmiştir.



Şekil 6: Konya Alaeddin Tepesi II. Kılıçarslan Köşkü ve Kazı Alanı (Mimari Fikir Proje Yarışması 1. Ödül):

Kaynak: <https://www.arkitera.com/proje/1-odul-konya-alaeddin-tepesi-ii-kilicarslan-kosku-ve-kazi-alani-mimari-fikir-proje-yarismasi/>, erişim tarihi: 18.10.2024.

Rota boyunca bilgilendirme panoları, illüstrasyonlar, görsel/işitsel deneyim sağlanabilecek dijital simülasyonlar aracılığı ile bilgi vermek ve ziyaretçiyi alana bağlamak amaçlanmıştır. Bu amaç peyzaj düzenlemesi ile desteklenmiştir. Alanın mevcut kullanımı olan park işlevini kaybetmemesine böylece kent ile olan bağının kopmamasına önem verilmiştir. Tasarlanan üst örtüler ile köşk kalıntıları dış etmenlere karşı korumak amaçlanmıştır (Arkitera, 2023). (Şekil 6).

4.2.6. Molinete Parkı (Cartagena, İspanya):

Üst örtü ve gezi platformu tasarımlarını örnekleyen bu projenin kent kurgusu, kentli/ziyaretçi ve kalıntıların birbirine bağlanma şekli bağlamında incelenmiştir. Kentsel alan içinde yer alan Molinete Parkı'nda Roma Dönemine ait hamam, forum ve domus kalıntılarını korumak için tasarlanan üst örtü kent, kullanıcı ve ziyaretçiyi bir bütün haline getirmesi ve sıkışık kent kurgusunda kendine yer açması bağlamında örnek olarak seçilmiştir. Üst örtü kentin şimdiki mimarlık ürünleri ile geçmişin yapı kalıntıları arasında kentsel alanın bir uzantısı olarak tasarlanmıştır. Bu sayede ziyaretçinin kent merkezi ve park arasındaki büyüklük, yoğunluk gibi farklı koşullar arasında geçiş yapması kurgulanmıştır. Aynı zamanda kalıntıları tek bir alanda birleştirerek kentsel alandan itibaren kesintiye uğramadan süreklilik sağlamış ve arkeolojik mekânın hem kendi içerisinde hem kentsel mekân ile bütüncül algılanması amaçlanmıştır. Sokak kurgusunda da kent ile bütünleştirici bir tasarım yaklaşımı benimsenmiştir.



Geçirgen cephe kurgusu sokak kotundan arkeolojik mekân ile temas kurulmasına imkân tanımaktadır. Arkeolojik mekân içerisinde dolaşıma izin veren gezi platformu sokak yönünde yükseltilerek hem iki farklı mekân kurgusu (kentsel alan, arkeolojik mekân) arasında bir geçiş alanı yaratmış hem de kalıntıların yüksek bir kottan algılanmasını sağlamıştır (ArchDaily. 2012). Yoğun kent dokusu içerisinde tasarlanan süreklilik ile yerleşim alanının farklı zamansal ve mekânsal katmanları bir araya getirilmiş, bütüncül bir algılama ortamı tasarlanmıştır (Şekil 7).

4.2.7. DOMunder (Utrecht, Hollanda):

Bu örnek gündelik yaşam akışında görülmeyen ancak varlığı bilinen kentsel arkeolojik mekânın kent yaşamına katılma ve kentliyi hem zamansal hem de mekânsal katmanlar arasında geçiş yapma imkânı sağlama potansiyeli noktasında incelenmiştir. DOMunder, kent meydanının tam ortasında bulunan kilise ve kule arasında yer almaktadır. Kent meydanında dikey doğrultuda farklı zaman ve mekân katmanlarını birleştirdiği için çalışmaya örnek olarak seçilmiştir. 17. yüzyılda yaşanan fırtına sonrası yok olan kilisenin kalıntıları meydanın altında konumlanmaktadır. Yer altındaki kalıntılara kapandığında meydan ile hemzemin olacak şekilde tasarlanmış bir geçitten erişilmektedir.



Şekil 8. DOMunder gezi platformu ve geçit tasarımı

Kaynak: [https://www.archdaily.com/546042/domunder-](https://www.archdaily.com/546042/domunder-jddvarchitects?ad_source=search&ad_medium=search_result_projects)

[jddvarchitects?ad_source=search&ad_medium=search_result_projects](https://www.archdaily.com/546042/domunder-jddvarchitects?ad_source=search&ad_medium=search_result_projects), erişim tarihi: 16.06.2021.

Tasarlanan geçit, yer üstündeki kule, kilise ve kalıntılar ile bütünleşmiştir. Böylece, geçit iki farklı zaman ve mekânı birbirine bağlayan köprü işlevi üstlenmiştir. Geçitteki merdiven yardımı ile bir patika olarak düzenlenmiş gezi platformuna ulaşılmaktadır. Bu gezi platformu, arkeolojik mekandaki tüm zaman dilimlerinin ve kazılar sonucu elde edilmiş buluntuların en ideal şekilde görülebilmesi için planlanmıştır (Şekil 8). Tüm somut değerler bu platformun yönlendiriciliği sayesinde görülebilir. Böylece meydandan başlayıp, geçit ve platform sayesinde kentin çok uzun zaman aralıklarını kapsayan tarihi deneyimlenmiş olur (ArchDaily, 2014). Ziyaretçiler arkeolojik mekân deneyimine ilkin ellerinde bir aydınlatma kullanarak meydanı yer altına bağlayan geçitten geçip bir keşif gezisine dahil olarak başlarlar. Karanlıkta buluntuları aydınlatarak keşfederler ve eş zamanlı bir şekilde buluntu ile ilgili bilgileri dinlerler. Bu keşif gezisine ek olarak alan içine yerleştirilmiş gezi güzergahı üzerinde kalıntıların dijital üç boyutlu yansımalarının olduğu bir duvar bulunmaktadır. Duvar gezi rotası ile eş zamanlı deneyim sunmaktadır. Ziyaretçi bir yanda somut arkeolojik kalıntılara temas ederken bu duvar aracılığı ile yapının geçmiş zamandaki gerçekliği ile karşılaşır. DOMunder kullanıcıyı kent meydanından alıp yer altına indirerek beden katılımına açık bir arkeolojik alan deneyimine başlatmıştır. Bu deneyim buluntulara direkt teması destekleyen sanal imgeler, işitsel öğeler ile güçlendirilmiş ve çok boyutlu bir deneyim ortamı kurgulanmıştır (Şekil 9).



Şekil 9. DOMunder dijital görsel yansıtma duvar ve keşif gezisi

Kaynak: https://www.archdaily.com/546042/domunder-jddvarchitects?ad_source=search&ad_medium=search_result_projects, erişim tarihi: 16.06.2021.

4.2.8. Elisen Garden Pavyonu (Aachen, Almanya):

Kentli ile doğrudan temas kuran pavyon Elisen Garden olarak adlandırılan şehir içi parkında yer almaktadır. Park içinde bulunan arkeolojik kalıntıları sergileyen pavyon, arkeolojik kalıntılar ile kentliyi birleştiren bir nokta olduğu için çalışmaya konu edilmiştir. Pavyon park ve arkeolojik kalıntılar arasında kurgulanan çelik strüktürler ile kullanıcılara bir ara mekân sunmakta ve böylece park, buluntu ve izleyiciyi birbirine bağlamaktadır. Ara mekân yeşil alana açılan kurgusu ile ziyaretçiyi içine çekecek şekilde tasarlanmıştır. Ziyaretçilerin burada vakit geçirmesinin ve şehrin tarihini düşünmelerinin sağlanması amaçlanmıştır. Neolitik Dönem ve Orta Çağ gibi farklı katmanları içinde barındıran arkeolojik mekân çelik ızgara ve arkeolojik kalıntıları koruyan cam katman arasındaki ara mekân ile hem park kullanıcılarını toplama işlevini hem de buluntularla ilgili bilgilendirme işlevini yüklenmiştir (Şekil 4). Cam

koruma katmanı kazı alanını çeşitli perspektiflerden görmeyi mümkün kılarken üzerine uygulanmış zaman çizelgesi, vaziyet planı ve restitüsyon çizimleri ile somut kalıntılar ile soyut ifadeleri birbirine bağlayarak düşünsel ve duyuşsal birliklik oluşturur (Kadawittfeldarchitektur, t.y.) (Şekil 10).



Şekil 10. Elisen Garden şehir parkında yer alan arkeolojik mekan sergi pavyonu

Kaynak: <https://www.kadawittfeldarchitektur.de/en/projekt/archaeologische-vitrine-elisengarten/>, erişim tarihi: 16.06.2021

5. TARTIŞMA

Bu çalışmada kentsel arkeolojik mekânda deneyim ortamlarının tasarımına ilişkin çağdaş yaklaşımlar çevre estetiğinin kuramsal altyapısı açısından incelenmiştir. Bu kapsamda, örneklem oluşturmak üzere yapılan seçimlerde, projelerin uzun tarihsel dönemler boyunca yerleşim alanı olmuş kentler içerisinde bulunması, yoğun kent dokusu bağlamında var olan kentsel arkeolojik mekanlara müdahaleler ile yorumlar getirmesi özellikleri ölçüt olarak belirlenmiştir. Üç adet İstanbul'dan birer adet Antalya ve Konya'dan olmak üzere ülkemizden beş adet, İspanya, Hollanda ve Almanya'dan birer adet olmak üzere Avrupa ülkelerinden de üç adet örnek seçilerek toplam sekiz örnek proje bu ölçütlere göre belirlenmiştir.

Farklı kentlerden seçilen ve farklı ölçeklerde mekânsal kurgular öneren proje örnekleri, çevre estetiği kuramı açısından değerlendirildiğinde ortak özellikleri öne çıkmaktadır. Kentsel arkeolojik alanlarda vücut bulan mekânsal tasarımlarda mekânın bedensel olarak deneyimlenmesine öncelik verildiği görülmektedir. Bu örneklerde, mekânı ziyaret edecek bireylere arkeolojik değerler hakkında bilgi verilirken bedensel deneyim olanaklarının sunulmuş olması, bu yöntem sayesinde kullanıcının, kente ait doğal ve yapılı çevre ile

arkeolojik buluntular arasında bağlar kurabilmesi ortak özelliklerdir. Çağdaş yapılı çevre ile arkeolojik buluntular arasında kurulabilen bu bağlantı birey, toplum ve kent arasındaki ortak belleği karşılıklı etkileşimi ve bütünleşme hissini güçlendirmektedir (Tablo 1).

Tablo 1: Örnekleme ilişkin öz ve irdelenen nitelikler

İNCELENEN ÖRNEK	ÖZ NİTELİKLER				İRDELENEN MEKANSAL NİTELİKLER	
	Buluntular ile kurguladığı ilişki biçimi		Mekânsal Öneri Türü		Başlıca Deneyim Arayüzleri	Aidiyet Hissi Kurma Yöntemleri
	Bedensel Deneyim	Dijital olanaklar ile destekli etkileşim	Yer altı - mevcut yapıda iç mekan düzenleme	Yer üstüne uzanan yeni öneri (örtü / kapalı hacimler)		
Yere Batan Sarmıcı (İstanbul, Türkiye)					*Gezinti rotası *Sergi *Işık	Yeraltı ve yer üstü sürekliliğini sağlamak
Theodosius Ziyaretçi Merkezi (İstanbul, Türkiye)					*Gezinti rotası *Sergi	Farklı zaman dilimlerini bütünleştirmek
Beyazıt Meydanı Su Sarmıçları - Üst Örtü (İstanbul, Türkiye)					*Gezinti rotası *Seyir platformu *Üst örtü	Çok katmanlı yerleşim dokusunu vurgulamak
Antalya Nekropol Müzesi (Türkiye)					*Gezinti rotası *Üst örtü *Sergi	Günlük yaşam ile tarihsel katmanları birleştirmek
Konya Alaeddin Tepesi Köşk ve Kazı Alanı (Türkiye)					*Gezinti rotası *Üst örtü *Sergi *Simülasyon	Çağdaş yerleşim ve tarihi doku arasında bütünlük kurmak
Molinete Parkı (Cartagena, İspanya)					*Gezinti rotası *Seyir platformu *Üst örtü	Kent dokusu ile buluntu mekanını bütüncül algılatmak
DOMunder (Utrecht, Hollanda)					*Gezinti rotası *Deneyisel aktivite *Simülasyon	Kentsel katmanların sürekliliğini algılatmak
Elisen Garden Pavyonu (Aachen, Almanya)					*Ara mekân deneyimi *Bilgilendirme yüzeyi	Park-kentli-buluntu arasında kavramsal, düşünsel, görsel süreklilik sağlamak

Örnek projelerde, sanal ya da fiziksel ortamda çeşitli teknikler ile gerçekleştirilen iletişim ortamları da gözlenmektedir. Bu iletişim ortamlarında arkeolojik buluntular daha iyi anlaşılabilen, işlevsel çözümlenmeleri yapılabilen, somut olmayan kültürel değerleri kavranabilen ve dönemin fiziksel şartları görselleştirilebilmektedir. Dijital olanaklar ile desteklenmiş bu tür etkileşim mekanları uzmanlar için bilgi ve analiz amaçlı kullanılmakla birlikte ziyaretçiler tarafından arkeolojik mekânın kavranması için çok duyulu bir deneyim ortamı oluşturur. Bu bağlamda gerçekleştirilen arkeolojik kalıntıların rekonstrüksiyonu, özgün alanda sosyal ve fiziksel verileri aktaran işitsel ve görsel rehber olarak kullanılacak dijital araçlar ve interaktif uygulamalar ziyaretçinin aktif katılımını sağlamak ve buluntuların daha iyi kavranmasına yardımcı olarak aidiyet duygusunu güçlendirmektedir (Sürücü ve Başar, 2016, s. 15, 22). Deneysel arkeoloji kapsamında arkeolojik buluntuların ve geleneksel eylemlerin gerçek dünyada yeniden canlandırılması yapılır. Böylece bir nesnenin, bir yapının işlevi, ne amaçla kullanıldığı, nasıl üretildiği; sosyal yaşam içindeki gündelik eylemlerin ve ritüellerin nasıl gerçekleştiği ziyaretçi katılımı bağlamında daha açık kavranacaktır (Keskin, 2019, s. 95, 98). Sanal ya da fiziksel iletişim teknikleri ile imgesel alan geçmişin ve şimdinin gerçek dünyası ile bağlantı kurar.

Deneyim ortamları, buluntuların doğal ve yapılı çevre şartları içinde tarihsel, kültürel, sosyal ilişkiler bağlamında özgün yerlerinde deneyimlendiği alandır. Bu mekanlarda arkeolojik buluntular herhangi bir yapısal öge olmadan sergilenebileceği gibi genellikle çevresel etkenlerden korumak, bilgilendirmek ve yönlendirmek amaçlı tasarlanmış strüktürler ile de ziyarete sunulabilir. Seçilen projelerin ortak özelliği olarak bu yolun izlendiği ve tasarımların, koruma çatıları ve gezi platformları ile arkeolojik mekân ve ziyaretçi arasında temas ara yüzleri ürettiği görülmektedir. Arkeolojik mekânda yer alan buluntular ile izleyici, bu temas ara yüzleri sayesinde hem birbirleri ile hem de doğal ve yapılı çevre ile etkileşim kurar.

Kentsel arkeolojik mekânda deneyim ortamlarının tasarlanması ile çağdaş kent yaşamı ve arkeolojik buluntular arasında temas arayüzlerinin üretilmesi önemlidir çünkü günümüzde endüstrileşmenin etkisi, teknolojinin gündelik yaşama yoğun katılımı, ulaşımın, iletişimin hızlanması yere olan bağlılığı azaltmıştır. Bu durum yerleşim ortamlarını oluşturan kültürel, tarihsel, sosyal ilişkiler ile fiziksel ve doğal öğelerin birlikteliğinde kırılmalara sebep olmuştur. Yaşam alanları ortak değerlerin takip edilebildiği süreklilik alanından; gelip geçici, bireyden ve toplumdaki bağımsız, yabancılaşmış, nesneleşmiş, temas kurulamayan mekânlara dönüşmüştür. Seçilen örneklerdeki çağdaş tasarımlar ise kentsel yapılı çevrede görülen bu sorunlara çözüm getiren önerilerdir.

6. SONUÇ

Çevre estetiğine dayalı kuramsal çerçevede incelenen örneklerin sunduğu tasarım yaklaşımlarının, çağımızın çok katmanlı kentlerinde arkeolojik mekanları birey, toplum ve kent arasında birleştirici bir zemin haline getirebilme potansiyelini taşıdıkları görülmektedir.

Zamansal sürekliliğin, farklı kültürlerin, fiziksel ve doğal öğelerin, toplumun ve bireyin ortak paylaşım alanı olarak görülebilecek kentsel arkeolojik alanlar, üretilen deneyim ortamları sayesinde aidiyet noktası olma potansiyeli kazanmaktadır. Bir deneyim ortamı biçiminde kurgulanarak duysal, düşünsel, kültürel bileşenlerin düğüm noktası olan ve bedenin katılımına açılan kentsel arkeolojik mekânlar ile geçmiş - şimdi - gelecek bağlantılarını kurulması ve mekânsal, zamansal, sosyal ve kültürel değerlerin üretimi mümkün olabilir. Korumak ve sirkülasyonu sağlamak amacıyla inşa edilen strüktürler anı zamanda kalıntıların kültürel değerini ön plana çıkararak, arkeolojik mekâna ziyaretçinin etkin katılımını sağlayan, alanın anlaşılmasını kolaylaştıran, tarihi süreçte yitirilmiş olan geçmiş yaşantının kente tekrar kazandırılmasını amaçlayan tasarım yaklaşımları çerçevesinde kurgulanmıştır (Tanaç Zeren ve Uyar, 2010, s. 56).

Bu çalışmada, konuyla ilgili çağdaş uygulama örnekleri tanıtılarak mekânsal kurguları çevre estetiği kuramına dayalı bir kavramsal çerçevede değerlendirilmiştir. Araştırma bulguları, kentsel arkeolojik mekânın deneyimlenmesine yönelik çağdaş uygulamaların çevre estetiği perspektifleri doğrultusunda biçimlendiğini göstermektedir. Kentsel arkeolojik mekanlar bağlamında kurgulanmış deneyim ortamları ile arkeolojik buluntular, doğal ve yapılı çevre, sergileme mekânı, tarihsel dönemler, birey ve toplum tekrar bütünleşik hale gelir ve böylece kentsel mekânı oluşturan parçalanmış kültürel yapı bedenin katılımı bağlamında yeniden kurgulanır.

Aşağıda sonuçları ortaya koyan araştırmanın bulguları, kentsel arkeolojik mekânın deneyimlenmesine yönelik çağdaş tasarım yaklaşımları ile çevre estetiği kuramı arasındaki örtüşmeleri açığa çıkararak literatüre katkı sağlamıştır.

Bu çalışma ile şu sonuçlara varılmaktadır. Öncelikle, arkeolojik mekânın çok duyulu bir bedensel deneyim ortamı potansiyelleri sunarak çevre estetiğinin önemli bir konusu haline geldiği görülmektedir. Ayrıca incelenen örnekler, çevre estetiği kuramı ile kentsel arkeolojik mekânın çağdaş sunumları arasında düşünsel örtüşmeler bulunduğunu ortaya koymaktadır. Söz konusu çağdaş sunum yaklaşımları sayesinde kentlinin arkeolojik değerleri algılaması, özümsemesi ve kentsel aidiyet geliştirmesinin mümkün olabileceği görülmektedir.

Bu tespitten hareket ile gelecekteki tasarımlar için öneriler ortaya konabilir. Kenti oluşturan ortak değerlerin kesintiye uğradığı zamanımızda deneyim ortamları üretebilen kentsel arkeolojik mekanlar geçmiş, şimdi ve gelecek zaman dilimleri; geçmişin ve şimdinin sosyal, kültürel ilişkileri arasında bir bağlantı noktası ve ortak bellek yaratma araçları haline getirilebilir. Bu sebeple, bireyin ve toplumun kentsel arkeolojik alanlar ile kurduğu iletişim ortamı aidiyet hissi uyandıracak biçimde kurgulanmalıdır. Kentsel arkeolojik mekân bağlamında geliştirilecek mimari tasarımlarda, insan ve çevrenin sürekliliği ve karşılıklı daimî ilişkisi düşüncesi doğrultusunda bedenin katılımına açık, çok duyulu ve çok boyutlu iletişim alanları oluşturulmalıdır.

KAYNAKÇA

- Ahunbay, Z. (2016). *Tarihi çevre koruma ve restorasyon*. İstanbul: YEM Yayın.
- Antmen, A. (2008). *20. yüzyıl batı sanatında akımlar*. İstanbul: SEL Yayıncılık.
- ArchDaily, (2014). DoMunder. Erişim adresi: https://www.archdaily.com/546042/domunder-jddvarchitects?ad_source=search&ad_medium=search_result_projects Erişim tarihi: 07.10.2024
- ArchDaily. (2012). Deck Over A Roman Site. Erişim adresi: https://www.archdaily.com/210720/deck-over-a-roman-site-amann-canovas-mauri?ad_source=search&ad_medium=search_result_projects Erişim tarihi: 07.10.2024
- Arkitera, (2022a). Yerebatan Sarnıcı İç Mekân Tasarımı. Erişim adresi: <https://www.arkitera.com/proje/yerebatan-sarnici-ic-mekan-tasarimi/> Erişim tarihi: 07.10.2024
- Arkitera, (2022b). 1. Ödül, İstanbul Kara Surları Topkapı Kaleiçi Meydanı Kentsel Tasarım Yarışması. Erişim adresi: <https://www.arkitera.com/proje/1-odul-istanbul-kara-surlari-topkapi-kaleici-meydani-kentsel-tasarim-yarismasi/> Erişim tarihi: 07.10.2024
- Arkitera, (2023). 1. Ödül, Konya Alaeddin Tepesi II. Kılıçarslan Köşkü ve Kazı Alanı Mimari Fikir Proje Yarışması. Erişim adresi: <https://www.arkitera.com/proje/1-odul-konya-alaeddin-tepesi-ii-kilicarslan-kosku-ve-kazi-alani-mimari-fikir-proje-yarismasi/> Erişim tarihi: 07.10.2024
- Atelye70, (2022). Yerebatan Sarnıcı. Erişim adresi: <https://atelye70.com/project/yerebatan-sarnici/> Erişim tarihi: 19.10.2024
- Aydeniz, N. E. (2009). Kent arkeolojisi kavramının dünyadaki gelişimi ve Türkiye'deki yansımaları. *Journal of Yasar University*, 4(16), 2501-2524.
- Aydınlı, S. (2002). *Etik-Estetik*. A. Şentürer, Ş. Ural ve F. U. Sönmez (Ed.), *Estetik: Öznel bir beğeni mi, yoksa nesne/çevresel değerler temsili mi?* (s.146-155) içinde. İstanbul, Yapı Yayın.
- Belge, B. (2017). Planlama sürecine kentsel arkeolojik değerlerin dâhil edilmesi sorunsalı: Tarsus tarihi kent merkezi. *ODTÜ Mimarlık Fakültesi Dergisi*, (34:2), 59-91.
- Berleant, A. (2007). Sanat ve Çevre. N. J. Erzen ve P. Yoncacı (Ed.), *Çevre estetiği kuramı* (s. 23-32) içinde. Ankara, TMMOB Mimarlar Odası.
- Bilgin, İ. (2019). *Mimarın soluğu: peter zumthor mimarlığı üzerine denemeler*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Bilsel, C. (2010). Kent tasarımı ve çevre estetiği, (dosya editörü Jale Erzen), *Kent Estetiği, Dosya*, sayı 23, TMMOB Mimarlar Odası Ankara Şubesi Süreli Yayını, 6-14.
- CAA Studio, (2024). Theodosius Ziyaretçi Merkezi Ulusal Mimari Proje Yarışması 1. Ödül. Erişim adresi: <https://www.caa.studio/projeler/theodosius-ziyaretci-merkezi> Erişim tarihi: 07.10.2024

- Creswell, J. W. (2023). *Nitel araştırma yöntemleri beş yaklaşıma göre nitel araştırma ve araştırma deseni*. Selçuk Beşir Demir ve Mesut Bütün (Çev. Ed.), Ankara: Siyasal Yayın Dağıtım.
- Creswell, J. W. ve Creswell, J. D. (2021). *Araştırma Tasarımı Nitel, Nicel ve Karma Yöntem Yaklaşımları*. Engin Karadağ (Çev. Ed.), Ankara: Atlas Akademik Basın Yayın Tanıtım.
- Erder, C. (2007), *Tarihi çevre bilinci*. Ankara: ODTU Mimarlık Fakültesi.
- Eres, Z. (2016). Mimari ve Arkeolojik Koruma Kültürü Üzerine Yazılar. Tarihöncesi kazı alanlarında koruma ve sergileme kavramının gelişimine kısa bir bakış (s. 93-114) içinde. İstanbul, Arkeoloji ve Sanat Yayınları.
- Eres, Z. (2018). Arkeolojik kazı, koruma, sergileme ve toplum ilişkisi Kırklareli'nde tarihöncesi arkeolojik alanlar üzerinden bir deneyim. *Azərbaycan Arxeologiyası Xəzər Universiteti Nəşriyyatı*, 21(1), 110-151. doi: 10.5782/2218-0346.2018.21.1.110
- Erzen, J. (2006). *Çevre estetiği*. Ankara: ODTÜ Yayınları.
- Erzen, J. (2010). Kent estetiği. *Dosya 23: Kent Estetiği*, Aralık 2010, 1-5. Erişim adresi: <http://www.mimarlarodasiankara.org/index.php?Did=3209>
- Kadawitfeldarchitektur, (t.y.). Archaeological Pavilion Elisengarten. Erişim adresi: <https://www.kadawitfeldarchitektur.de/en/projekt/archaeologische-vitrine-elisengarten/> Erişim tarihi: 16.06.2021
- Karabağ, N. E. (2008). *Çok katmanlı kentlerdeki tarihsel sürekliliğin çözümlenerek korunması: İzmir örneği* (Yayınlanmamış doktora tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir.
- Keskin, Y. (2019). *Arkeolojik alanlarda bir sunum yöntemi olarak arkeoparklar* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir.
- Keskinok, Ç. (2010). Kamusalığın üretimi olarak kentsel estetik. *Dosya 23: Kent Estetiği*, Aralık 2010. Erişim adresi: <http://www.mimarlarodasiankara.org/index.php?Did=3209>
- Kültür ve Tabiat Varlıklarını Koruma Kanunu. (1983, 23 Temmuz), *Resmi Gazete* (Sayı: 18113). Erişim Adresi: <https://www.mevzuat.gov.tr/mevzuat?MevzuatNo=2863&MevzuatTur=1&MevzuatTertip=5>
- Madran, E. ve Özgönül, N. (Ed) (1999), *International documents regarding the preservation of cultural and natural heritage*. Ankara: METU Faculty Architecture Press.
- Madran E. ve Özgönül, N. (2011). *Kültürel ve doğal değerlerin korunması*. Ankara: TMMOB Mimarlar Odası.
- Nesbitt, K. (1996). *Introduction*. K. Theorizing a New Agenda for Architecture, An Anthology of Architectural Theory 1965-1995 (s.16-72) içinde. New York: Princeton Architectural Press.
- Ötkünç, A. (2016). *Antropolojiden mimarlığa melez düşüncenin imkanları: yer ve yok-yer kavramları üzerine*. Yok-yerler, Üstmodernliğin antropolojisine giriş (s. 7-24) içinde. İstanbul, Daimon Yayınları.
- Özcan, E., Turan, S.Ö. (2018). Mekânsal Dönüşüm Sürecinde Kentsel Arkeolojik Alanların Kentle Bütünleşme Düzeylerinin Avrupa ve Türkiye'deki Örnekler Üzerinden İncelenmesi. ISUEP2018 Uluslararası Kentleşme ve Çevre Sorunları Sempozyumu:

Değişim/Dönüşüm/Özgünlük (s. 275-283) içinde. 28-30 Haziran 2018 Anadolu Üniversitesi – Eskişehir.

Pallasmaa, J. (2018). *Tenin gözleri, mimarlık ve duyular*, (Çev. Aziz Ufuk Kılıç), İstanbul: YEM Yayın.

Parsons, G., Carlson, A. (2024). *Environmental Aesthetics*. 2009, Stanford Encyclopedia of Philosophy. Erişim adresi: <https://plato.stanford.edu/entries/environmental-aesthetics/> Erişim tarihi: 15.10.2024.

Per Se Studio, (2024). *Beyazıt Cisterns*. Erişim adresi: <https://studioperse.com/portfolio/beyazit-cisterns/> Erişim tarihi: 07.10.2024

Rossi, A. (1982). *The architecture of the city*. Cambridge, Mass.: The MIT Press.

Smith, M.E. (2020). Definitions and comparisons in urban archaeology. *Journal of Urban Archaeology*, 1 (2020), 15–30.

Sürücü, O., Başar, M. E. (2016). Kültürel mirası korumada bir farkındalık aracı olarak sanal gerçeklik. *Artium*, 4(1), 13-26. Erişim adresi: <http://artium.hku.edu.tr/tr/pub/issue/28071/298041>

Tanaç Zeren, M., Uyar, O. (2010). Arkeolojik alanlarda koruma çatıları ve gezi platformlarının düzenlenmesi kriterleri. *Deü Mühendislik Fakültesi Mühendislik Bilimleri Dergisi*, 12 (2), 55-64. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/deumffmd/issue/40833/492698>

Tankut, G. (1991). Kentsel Arkeolojik Alanlarda Arkeolojik Değerlerin Kent Hayatına Katılımı. *Korumanın Fiziksel Planlama Boyutu, Arkeolojik Sit Alanlarının Korunması ve Değerlendirilmesi I. Ulusal Sempozyumu* (s. 19-24) içinde. T.C. Kültür Bakanlığı Kültür ve Tabiat Varlıklarını Koruma Genel Müdürlüğü ve T.C. Antalya Valiliği.

Tanyeli, U. (1999) Söylem ve kuram: mimari bilgi alanının sınırlarını çizmek, *Mimarlık*, 289, s. 38-41.

Tuna, N. (2003), İstanbul suriçi'nde kentsel arkeolojik kültür mirası. *İstanbul Dergisi*, 46, 88-93.

Tunalı, İ. (2003). *Estetik* (7. Baskı). İstanbul: Remzi Kitabevi.

Türkoğlu, Ü. (2019). Deneysel arkeoloji ve kültürel yaşam. *İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi*, 5(2), 66-74. doi: <https://doi.org/10.22252/ijca.622375>

Yapı Dergisi, (2024). *Antalya Nekropol Müzesi*. Erişim adresi: <https://yapidergisi.com/antalya-nekropol-muzesi/> Erişim tarihi: 07.10.2024

Yavuzkır, A. (2020). *Kurgusal söylemden söylemsel kurguya: Şanlıurfa Arkeoloji Müzesi'ndeki eser sergileme politikasının ziyaretçi deneyimi ve öğrenme motivasyonu üzerine etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Batman Üniversitesi, Batman.

Yıldırım, G. (2009). *Mekânların dönüşüm potansiyeli ve mimarlıkta 'palimpsest' kavramı* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul.

DESIGN OF EXPERIENTIAL SETTINGS IN URBAN ARCHAEOLOGICAL SPACE:AN INTERPRETATION IN THE CONTEXT OF ENVIRONMENTAL AESTHETICS - ŞERİFE İNCEDEMİR, KEMAL REHA KAVAS, İBRAHİM BAKIR

ÇAĞDAŞ TÜRK RESMİNDE KENT İMGESİNE GÖSTERGEBİLİMSEL BİR BAKIŞ*

NURSUN HAFIZOĞLU**, NEVİN YAVUZ AZERİ***

ÖZ

Türk resminde kent konusu sıklıkla işlenmiştir. Kent dokusu ve manzaraları bir süre sonra yerini, kent hayatının değişen ve dönüşen yapısına paralel olarak eleştirel bir söylem içeren resimlerine bırakmıştır ve bu resimlerde kentin gerçekleri deşifre edilmeye başlanmıştır. Bu araştırmada sanatçıların, kent hayatının gecekondulaşma, sosyal adaletsizlik, yabancılaşma, çevre kirliliği gibi olumsuz durumlarına odaklanan çalışmaları incelenecektir.

Artık kentler, sanatçıların kent sorunlarına işaret ettiği, dikkat çekmeye ve sorunların çözümüne katkı sağlamaya ve hatta çarpık kentleşmenin getirilerinden olan yabancılaşmaya vurgu yaptığı bir konudur. Bu bağlamda sanatçıların gözünden dönemin Türkiye'sine nasıl bakıldığı hususunda değerlendirme yapabilmek ve katmanlar arası anlamı inceleyebilmek adına çok önemlidir ve bu da göstergebilim ışığında mümkündür.

Araştırmada sanayileşmenin etkileriyle hızla değişen kent yapısının sebep olduğu olumsuzluklara tepki veren sanatçıların, eserlerinin anlamlarının çözümlenmesi ve yorumlanması amacıyla tutarlı ve nesnel bir yöntem olan "göstergebilim" tercih edilmiştir. Araştırma kapsamında eleştirel bakış açısına sahip resimlerin kent hayatıyla hangi bağlamda iletişim kurduğu ve nasıl bir söylem içerdiğinin göstergebilim ışığında incelenmesi çok önemlidir. Çünkü göstergebilimle detaylı eser çözümlenmesi yapılacak olup, yananlamların açığa çıkartılması ve çıkan sonuçların literatüre katkı sağlaması amaçlanmıştır.

Sanatçılar, kente sadece görsel bir nesne olarak yaklaşmayarak, kent sorunlarını fark edip çalışmalarlarıyla sorunlara işaret ettikleri tespit edilmiştir. Bu bağlamda bazı kent resimlerinin renk biçim ilişkilerinde şekillenen plastik değerleri ve buna söylem olarak katılan eleştirel tutumlar göstergebilimsel yöntemle değerlendirilmiştir. Araştırma, literatür tarama yöntemi ve belge inceleme modeliyle yapılmış olup, elde edilen veriler göstergebilim ışığında derinlemesine incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Türk resmi, Resim, Kent imgesi, Göstergebilim, Görsel göstergebilim.

* Bu çalışma, 2020 yılında Doç. Nevin YAVUZ AZERİ danışmanlığında tamamlanan "Çağdaş Türk Resminde Kent İmgesinin Göstergebilim Açısından İncelenmesi" Yüksek Lisans Tezi esas alınarak hazırlanmıştır.

** Lisans Üstü Öğrencisi, Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Resim Bölümü, hafizoglunursun@gmail.com /https://orcid.org/000-0002-3476-5226.

***Doçent, Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, Öğretim Üyesi nevinyavuz@akdeniz.edu.tr /https://orcid.org/0000-0001-5507-3715.

**** İki yazar da çalışmaya eşit oranında katkıda bulunmuşlardır. Çalışmada herhangi bir destek ve teşekkür beyanı veya çatışma beyanı yoktur.

A SEMIOTIC VIEW OF THE CITY IMAGE IN CONTEMPORARY TURKISH PAINTING*

NUR SUN HAFIZOĞLU**, NEVİN YAVUZ AZERİ***

ABSTRACT

The theme of the city is often discussed in Turkish painting. In parallel with the changing structure of urban life, urban painting has also changed and begun to include a critical discourse. This research examines the works of artists who focus on the negative situations of urban life such as slums, social injustice, alienation and environmental pollution will be examined.

Cities are a subject where artists draw attention to urban problems and contribute to their solutions. In this context, it is very important to look at and study Turkey of the period, and this is possible through the lens of semiotics. The study employs semiotics as a consistent and objective method to analyze and interpret the meanings of the works of artists who reacted to the negativities caused by the rapidly changing urban structure due to the effects of industrialization. Within the scope of the research, it is important to examine in what context the paintings are related to urban life and what kind of discourse they contain. Since a detailed analysis of the works will be carried out with semiotics, the aim is to reveal connotations and contribute to the literature.

It has been determined that artists not only approach the city as a visual object, but also recognize urban problems and express these problems through their works. In this context, the plastic values that are formed in the color-form relationships of some urban paintings and the critical attitudes that are related to them as a discourse are evaluated using the semiotic method. The research is conducted using the literature review method and the document analysis model, and the data obtained are analyzed through semiotics.

Keywords: Turkish painting, Painting, Urban image, Semiotics, Visual semiotic.

* This study has been prepared based on the Master's Thesis "Examination of the City Image in Contemporary Turkish Painting in Terms of Semiotics", which was completed in 2020 under the supervision of Associate Professor Nevin YAVUZ AZERİ.

** Postgraduate Student, Akdeniz University, Fine Arts Institute, Painting Department, hafizoglunursun@gmail.com, /https://orcid.org/000-0002-3476-5226.

***Associate Professor and Faculty Member of Akdeniz University, Faculty of Fine Arts, Painting Department, nevinavuz@akdeniz.edu.tr, https://orcid.org/0000-0001-5507-3715.

1. GİRİŞ

İnsanlık tarihi boyunca kentler, kültürlerin yansıması olmuştur. Sanat da kültürlerin oluşması, yapılandırılması sürecine hem katkı sağlamış hem de bu sürece ayna tutmuştur. Özellikle sanayi devrimi sonrasında dünyanın ritmi sosyal, kültürel, ekonomik ve ekolojik olarak değişmiştir. Bu değişim kentlerde oldukça hızlı ve derinden yaşanmıştır. Sanatçılar da bu durumları analiz ederek çalışmalarına yansıtılmışlar ve kendileri de bu toplumun bir bireyi olarak duygu ve düşüncelerini ifade ederken toplumun sorunlarına işaret etmiş, çözümün gerekliliğine vurgu yapmışlardır.

Araştırmada ele alınan, kent sorunlarına duyarlı sanatçıların eserlerinin seçilmesindeki amaç; dönemin Türkiye'sinin kentlerine, sanatçıların eserleri aracılığıyla, onların işaret ettiği konular üzerinden bakarak, göstergebilimsel eser çözümlemeleriyle, ortaya çıkan gerçekliği tutarlı ve nesnel biçimde ele almaktır. Sanatçıların işaret ettiği konuların ve sorunların kent ve kent hayatıyla hangi noktalarda kesiştiğinin saptanması bu sanatçıların üretimlerinin sosyo-kültürel olarak yansımalarının değerlendirilmesinde ise büyük önem taşımaktadır.

Kent genel anlamda "sürekli toplumsal gelişme içinde bulunan ve toplumun yerleşme, barınma, gidiş-geliş, çalışma, dinlenme, eğlenme gibi gereksinmelerin karşılandığı, pek az kimsenin tarımsal uğraşlarda bulunduğu, köylere bakılarak nüfus yoğunluğunun fazla olduğu ve küçük komşuluk birimlerinden oluşan yerleşme birimi." (Keleş, 1980, s.67-68) olarak tanımlanmaktadır. Sürekli büyüyen kentler çağın olanaklarına göre şekillenmektedir. Kültürü, sanatı, bilgiyi de içinde barındıran globalleşme sürecinde kent, başrolü üstlenmektedir. Hızlı endüstrileşme süreci, gelişen teknoloji ve çeşitli sebeplerle yapılan (iş bulma, topraksızlaşma, tarım aletlerinin çoğalması vb.) göçler gibi toplumda büyük yankı uyandıran hareketler, kentleri mega kentlere dönüştürmüştür. Sanatçılar kent hayatının tanıkları da olarak bu baş döndürücü dönüşümlerinin içerisinde, olumsuz gördükleri durumları, olayları tespit ederek, sanatları vesilesiyle söz konusu bu kent sorunlarını görünür kılmışlardır. Özellikle kente göçlerin hızlandığı 1970 sonrası dönemde kentin görsel, kültürel ve sosyal olarak değişimleri sanatçıların dikkatinden kaçmamıştır. Bu durumlara sanatsal yorumlarıyla işaret ederek, farkındalık yaratmak istemişlerdir.

Bundan 200 yıl öncesine göre kentler, çok daha kaotik, çok daha karmaşık, çok daha gürültülüdür ve kent sakinleri her gün daha fazla uyarıcıyla yüz yüze gelmektedir. Kentin sıkışık, kalabalık, yoğun yapısına paralel olarak bu uyarıcıların varlıkları da artmaktadır. Görsel ve işitsel kent göstergeleri arasında; trafik ışıkları/işaretleri, görsel ve işitsel reklam panoları, afişler, tabelalar, dükkân levhaları, otobüs durak işaretleri, meydanlara yerleştirilen büyük ekranlar vb. gibi ileti taşıyan göstergeler yer almaktadır. Kentte yaşayan insanlar için bu iletileri anlamak ve ihtiyaçlara göre uygulamak hayati önem taşımaktadır. Kent hayatı çeşitli görüntüler ve iletilerle, her gün daha da artan sıkışık göstergeler ağıyla sarmalanmış bir yaşamdır. Göstergelerin bu derece yoğun olması insanların her zaman bunları fark ettiği ve doğru algıladığı anlamına gelmemektedir. Bu bağlantının doğru okunabilmesi, anlamın

düzgün olarak karşıya iletilmesi için göstergenin anlamı üzerinde uzlaşılması gerekmektedir. Rifat'a göre özellikle "yalın göstergeler" olarak tanımlanan, gündelik yaşamın akışı içerisinde karşılaşılan anlamlı dizgeler, toplumsal olarak uzlaşmış olan göstergeleridir (Rifat, 2014, s. 12-13) Fiske de konu hakkında, toplumsal olarak uzlaşmanın olmadığı göstergelerin, herhangi bir anlam taşımadığı ve toplumun boyutlandırılmasında bu anlam taşıyan göstergelerin önem arz ettiğini belirtir (Fiske, 2003, s. 80-81). Sonuç olarak, göstergeler, her kültürde aynı anlama gelmeyebilir. Farklı kültürel yapıların ürettiği göstergelerin anlamı o kültür içerisinde doğru anlamı bulacaktır. Sözelimi, mimik ve jestler veya tuvaletlerin üzerindeki simgeler toplumlara göre çeşitlilik gösterebilir. Ama ister görsel ister işitsel, isterse yazılı bir metin olsun göstergenin anlamının alımlayıcıya bu bağlamda doğru olarak iletilmesi büyük önem taşımaktadır. Kent yaşamının ayrılmaz bir parçası olan semboller ve göstergelerin açık ve net okunabilir olması durumunda da, kentlilerin görsel ileti karmaşasına girmeden iletileri okuyabilmesine ve gündelik hayatlarının da daha güvenli, kolay ve hızlı olmasına neden olacağı bilinmektedir. Örneğin trafik işaretlerinin anlamlarının doğru algılanması hem araç kullanırken hem de yaya olarak kent hayatının güvenli, kolay ve hızlı olmasının bir yolu olarak görülmektedir. Dolayısıyla bu yalın göstergelerin birçoğunun doğru olarak anlamlandırılmasıyla, kent ile kentli insanlar arasında düz ve doğrudan bir bağlantı kurulabilmektedir. Erkman, iletişimi 20. yüzyılda olağanüstü boyutlarda geliştiğini belirterek, kente uyum sağlayabilmek için bireylerin çeşitli alanlardaki dizgelere hâkim olmasını ve bu bağlamda göstergebilimin önemini şöyle belirtmiştir:

Trafik kurallarını bilmek (hele büyük bir kentte) hayatta kalmak için şarttır. Para birimlerini (değiş tokuşun soyutlanmış göstergesi), ayrıca paranın da göstergesi olan çek, senet, bono vb. gibi çeşitli kağıtları tanımak gerekir. Telefon edebilmek için belli bir dizgeyi öğrenmek kaçınılmazdır, büyük bir kentte de telefonu hiç kullanmadan yaşamak oldukça zordur. Çeşitli aygıtları kullanabilmek için yazı, sayılar, düğmelerin üstündeki belli işaretlerin anlamları öğrenilmiş olmalıdır (Erkman, 1987, s. 22-23).

Kent yaşamının her anında karşılaşılan bu iletişim dizgelerini çözümlmek için göstergebilimin ağırlık kazanması bu dizgelerin anlamlandırılmasının öneminden kaynaklanmaktadır ve kentler bu hızla geliştiği sürece de iletişim dizgelerin varlıkları çeşitlenerek artacaktır.

Kentler içinde barındırdığı sanatçıların üretimlerini sadece sıradan görüntüleriyle etkilememiş, kentin farklı dinamikleriyle, onların çalışmalarını biçimsel ve/veya kavramsal olarak da yapılandırmıştır. Kenti, sanatçılar farklı algılayıp, resimlerine yansıtmışlardır. Kentin sadece görselliğini veya kentin cazibe merkezi olma durumunu tercih eden sanatçılar olduğu kadar, kentteki sosyo-ekonomik, sosyo-kültürel veya biçimsel sorunlarına yönelen, kente, kentin işleyişine eleştirel bakan sanatçılar vardır. Sanatçıların bu üretimlerini anlamlandırmada kullanılan göstergebilim, sadece görüneye odaklanmayarak, görünenin arkasında yatan nedenlere de bakarak resimlerin eksiksiz okunmasında büyük önem taşır.

Dizge, işlev, yapı, gösterge, iletişim gibi kavramların yerleşmesiyle göstergebilimin temelleri atıldıktan sonra, önceleri özellikle dilbilim alanında pek çok çalışma yapılmış, daha sonra dilbilim alanında elde edilen örneklerin ışığında, dilbilim modelleri edebiyat ve sanat eleştirilerine, reklam çözümlerine, antropolojiye, moda dizgelerine, sinemaya, mimariye, kısacası her türlü toplumsal/kültürel olguyu inceleyen çalışmaya uyarlanmıştır (Erkman, 1987, s. 30).

Bu bağlamda hem kent hayatında hem de sanatta göstergeleri okuyabilmek, düz ve yan anlamlarını ortaya çıkarabilmek oldukça önemlidir. Özellikle göstergeler üstünden ilerlenerek, sanatın içinde barındırdığı anlama ulaşmak, aynı zamanda nesnel ve tutarlı bir çözümlenme yapmak mümkündür.

Bu araştırma çalışması içerisindeki örneklerde de kendileri de bir kentli olan ve değişen/dönüşen kentlerin, gecekondulaşma, çevre kirliliği, yabancılaşma, sosyal adaletsizlik gibi olumsuz durumlarını tespit eden sanatçıların, bu durumları sanatlarına nasıl ve niçin aktardıkları araştırılmıştır. Ayrıca bu örnek resimlerdeki kent gerçeklerine eleştirel gözle bakan sanatçıların, kente dair çeşitli sorunların deşifresini yaparak, göstergebilimin bu bağlamda ayrıntılı çözümlenme ve yorumlama olanağıyla araştırılması amaçlanmıştır.

Ayrıca göstergebilimin objektifliği ve güvenilirliği ile çalışmalardaki tarihsel, toplumsal, kültürel ve sosyolojik ilişkilerin üzerinde durulmuştur. Bu ilişkilerin arasındaki bağlamın deşifre edilmesiyle ve elde edilen bulgular ile dönemin Türkiye'sine sanatçı gözünden bakılmasıyla literatüre katkı sağlanması amaçlanmıştır.

2. GÖSTERGEBİLİM VE GÖRSEL GÖSTERGEBİLİM

Göstergebilim terimi batı dillerinde semioloji olarak kullanılan ve kökeni Yunanca semeion "gösterge" ve logia "kuram" sözcüklerinin birleşiminden doğmuş olup dilimize de göstergebilim olarak çevrilmiştir. Göstergenin ne olduğunu anlamak, göstergebilimi anlamak adına önemlidir. Mehmet Rifat'a göre göstergeler, çeşitli dizgelerin oluşturduğu anlamlı bütünlüdür.

İnsanların bir topluluk yaşamı içinde birbirleriyle anlaşmak amacıyla yarattıkları ve kullandıkları doğal diller (Sözelimi Türkçe, Fransızca, İngilizce, Çince, vb.) çeşitli jestler (el-kol-baş hareketleri), sağır dilsiz alfabesi, trafik işaretleri, bazı meslek gruplarında kullanılan flamalar (sözelimi denizcilerin flamaları), reklam afişleri, moda, mimarlık düzenlemeleri, edebiyat, resim, müzik, vb. çeşitli birimlerden oluşan birer dizgedir. Değişik gereçlerin kullanılmasıyla (ses, yazı, görüntü, hareket, vb.) gerçekleştirilen bu dizgeler belli kurallarla işleyen birer anlamlı bütündür. Bu anlamlı bütünlülerin birimleri de genelde gösterge diye adlandırılır (Rifat, 2014, s. 12).

En yalın tanımıyla, göstergebilim de gösterge dizgelerini inceleyen ve anlamlarını betimleyen bilimsel bir alan ve süreçtir (Rifat, 2014, s. 12). Göstergebilim insanın, tarih öncesi çağlardan itibaren başlayan iletişim sürecinde, nasıl iletişim kurduğunun tanımlanmasını ve

anlamlandırılmasını sağlamakla birlikte, insanların kurduğu bu ilişkinin gidiş yollarını takip ederek, iletişimin nasıl yorumlanabileceği hakkında araştırma yapmaktadır.

İnsanlar varoluşundan itibaren iletişim kurabilmek ve çevresini algılayabilmek için bazı göstergeleri kullanmışlardır. Bu göstergeler yazıdan hatta sözel dilden önce bazen bir eylem, bazen bir nesne, bazen de resimlerden oluşmuştur. İlkel insanlar kemikler, deniz kabukları gibi nesnelere simgeler olarak kullanabilmişler, mağaralara ve yaşam alanlarındaki kayalara resimler yaparak bir çeşit iletişim kurmuşlardır. Günümüzde de sözel dil öncelikli olarak kullanılmaktadır fakat yazılı, görsel, işitsel veya eylemsel iletişim biçimleri de bulunmaktadır.

Göstergebilim sınırları tam olarak çizilmiş bir bilim dalı değildir. Göstergelerin başta dil olmak üzere; görsel, işitsel, eylemsel birçok unsuru barındırması araştırmacıları farklı yorumlara götürmüştür. Daha net ve etkili anlatım olanağı sunan “görsel” tek başına anlam üretebildiği için bir metin gibi içerik çözümlemesi yapılabilmektedir. Görsel göstergebilim de görseller üzerinde betimleme ve çözümleme yöntemleri uygulayarak, anlamın doğru olarak elde edilmesine yardımcı olan bir yöntemdir.

Çağdaş göstergebiliminin öncülerinden olan Ferdinand de Saussure’a göre göstergeleri oluşturmak ve anlamlandırabilmek için daha önceden edinilen bilgilere ihtiyaç vardır. Örneğin ‘kalem’ denildiği zaman, zihinde kalemin karşılığı olan bir kavram oluşur. İşitsel olarak algılanan bu iletinin doğru okunabilmesi için karşı tarafın aynı nesneyi ‘kalem’ olarak adlandırmış olması gerekmektedir. Yani o sözcük toplumun kabul ettiği bir sözcük olmalıdır, aksi takdirde o kavrama karşılık gelmediği için ileti algılanamayacak ve gösterge karşı tarafa işitsel olarak ulaşsa da kodu çözülemediği için anlaşılamayacaktır (Saussure, 1998, s. 110).

Göstergeler insanlar arasında anlam iletişimini kurmak için kullanılır. İnsan zihninde bir mesaj inşa eder; bu, bir başka insana anlatmak istediği bir anlam yumağı, bir düşünce ya da düşünce sürecidir. Her iki insan da öğrenmiş oldukları, ortak kod ya da dilbilgisine sahiptir. Bu kod aracılığıyla birincisi, (kaynak) mesajını örneğin, özel bir ifade biçimine, bir cümle haline sokar. Ardından da bu cümleyi bir belirtke’ye, bir sesler dizisine dönüştürüp fiziksel bir biçime sokar ve bu belirtkeyi bir kanaldan iletir. İletilen belirtke, ikinci insan (alıcı) tarafından alınır, kodu çözülür, özgün mesaj elde edilir. Bir zihinden ötekine bir düşünce aktarımı yapılmıştır (Wollen, 2004, s. 141-142).

Göstergebilimsel kavramlardan olan “metin”, çözümlenmek üzere ele alınan ister görsel ister işitsel, isterse yazınsal veya eylemsel yapıdır. Kitap, film, resim, reklam afişi veya pandomim gösterisi metin olabilir. Göstergebilimde bu metinler bütüncül bir yaklaşımla ve derinlemesine ele alınmaktadır. Metni derinlemesine incelemek için sadece metnin içerisinde bulunduğu alan değil, aynı zamanda metnin tarihsel, toplumsal, kültürel veya sosyolojik ilişkileri de incelenmelidir. Araştırma kapsamında yer alan görsel örneklerde de sadece biçimsel ve renksel yaklaşımlar üzerinden bir çözümleme yapılmamış olup, ele alınan konu bağlamında resme kaynaklık eden tarihsel, kültürel, sosyal ve kültürel olgularla bir çözümleme içerisine girilmiştir. Çünkü, metin okunması gereken bir söylem ve mesajlar

bütünüdür. Bir diğer göstergebilim kavramı olan “kodlar” ise, insanların ürettikleri dilsel veya dil dışı mesajları iletme için kullandıkları bir göstergeler sistemidir. Kodlarda önemli olan kültürel olarak üzerinde uzlaşmış olunmasıdır. Bu kodlar açık ya da kapalı, evrensel ya da yerel ama mutlaka kültürel dinamiklerin içinde anlam taşıyan ve başka şeylere gönderme yapan göstergeler olmalıdırlar. Örnek olarak, kıyafet kodu ile kişi bireysel iletişimde bir izlenim yaratır. İş kadınının, köylünün, gotik bir gencin veya sadece cinsiyeti belirleyen kıyafetlerin, kıyafet kodu yoluyla, toplumsal olarak statüleri/kimlikleri hakkında bilgi alınabilir. Çünkü insan ilkel kabilelerden itibaren kullandığı giysilere/takılara/aksesuarlara bir anlam yüklemeye ve bir ayırım oluşturmaya çalışmıştır.

Görsel göstergebilim kuramının gelişmesine büyük katkı sağlayan Roland Barthes görsel iletişim alanlarındaki anlamın oluşumunun da tıpkı dilsel yapılar gibi ele alınması gerektiğini vurgulamıştır ve sanatsal üretimlerin günlük dil kadar kolay algılanamadığı için, göstergebilimin amacının nispeten karışık olan bu tarz üretimlerin anlamlandırılmasında kullanılacak bir yöntem oluşturabilmesi olarak belirlemiştir. Konu hakkında Rifat da yalın dizgeler dışında, tanımlanması, anlaşılması ve sınıflandırılması kolay olmayan resim, müzik, edebiyat gibi dizgelerin, ayrıntılı biçimde çözümlenmesinde ve yeniden anlamlandırmasında göstergebilimi, epistemolojik, metodolojik, tutarlı, yalın, tümü kapsayıcı ve üretici bir kuram olarak tanımlamıştır (Rifat, 2014, s. 13) Barthes, sosyo-kültürel tablonun yarattığı durumları ve özellikle popüler kültürü göstergebilimle ilişkilendirerek, göstergebilimin bu durumları analiz etme ve yorumlamada oldukça etkili olduğunu belirtmiştir. Barthes’ın göstergebilim çözümlemesinde gösterge, bir gösteren ile bir gösterilenden kuruludur. Gösterenler düzlemi anlatım düzlemini, gösterilenler düzlemiyse içerik düzlemini oluşturur (Barthes, 1993, s. 40). Gösteren ile gösterilen arasındaki bu ilişkinin kurulmasından da “anlamlama” ortaya çıkar. Göstergebilimde anlamlama, düzanlam ve yananlam olarak ele alınır. Gösteren ve gösterilenden oluşan göstergede, görünen ilk anlamın altında yatan ve insanın kültürel birikimlerinden sürekli olarak beslenen yananlam dizgeleri de yer almaktadır (Rifat, 2014, s. 38). Barthes’e göre, popüler kültürde sıklıkla yer alan göstergelerin asıl anlamlarına ulaşabilmek için, o gösterenin göstereni ve gösterileni arasındaki ilişkiyi anlamak ve düzanlamın yanı sıra, sürekli anlam üretebilen yananlam dizgesinin okunmasının doğru olarak yapılması gerekmektedir (Tablo 1).

Tablo 1: Yananlam ile Düzanlamın Karşılaştırılması (Berger, 2014, s. 94).

Düzanlam	Yananlam
Gerçek	Mecazi
Gösteren	Gösterilen(ler)
Aşikâr	Çıkarılan
Tanımlar	Anlam Önerir
Varlık Alanı	Mit Alanı

Göstergebilimin yöntemsel varlığı, görsel söylemlerin çözümlenmesinde de kendini gösterir. Görsel göstergebilim bir alt alan olarak, imgelerin ve görsel nesnelerin eklemeliğini ve doğasını araştırır (Tükel, 2005, s. 8). Konu hakkında araştırmacı Greimas farklı çözümleme yöntemleri önermiştir. Ona göre, görsel alanlarda da dil söz konusu olur fakat farklı bir betileyimi (temsili) içerir (Öztoğat, 1999, s. 136-137). Sanat nesnesi biçim ve anlamdan oluşmaktadır. Bir resme bakıldığında ilk algılananlar o resmin biçimini yani; kompozisyonunu, rengini, dokusunu, çizgilerini, beneklerini oluşturur. Ve o resimde, artık dış dünyaya ait olmayan temsil, o resmin anlamına dair izleyiciye bir bilgi sunar. Bu bilgi gerçekliğin bilgisidir. Ama çok katmanlı resim yüzeyinde bu bilginin açığa doğru olarak çıkarılabilmesi için kodların anlamlarının düzgün olarak çözümlenmesi gerekmektedir. "Her sanat yapıtının, kendine özgü bir yeni şifresi, düzanlamın ötesinde bir ikinci 'okunuşu' vardır. Bazen, bu okunuşların sayısı daha da çok olabilir." (Erkman, 1987, s. 76). Mesela basit bir örnekle, resimde yer alan beyaz güvercin sadece bir figür olarak resimde yer almayı, aynı zamanda barışı da temsil edebilir. Veya Kıran'ın göstergebilimsel olarak incelediği örneklerdeki gibi, betimsel bakımdan açık olan bazı çalışmaların yanı sıra toplumsal ve kültürel anlatımların birleştirilmesiyle düz anlamı aşarak yan anlam üzerinden, açıkça tarihsel olarak daha önceki bir çalışmaya göndermelerde bulunulan çalışmalara da ulaşmak mümkündür (Kıran, 1999, s. 108-109).

Sanat nesnesinin varoluşunda taşıdığı anlam, biçiminden ayrıştırılamaz ve bu bütün izleyiciye/dinleyiciye bir mesaj iletir. Bu durum sanatın doğasında yer almaktadır ve sanat nesnesinin taşıdığı iletinin doğru olarak anlamlandırılması bu bağlamda büyük önem taşır. Göstergebilimsel çözümleme yöntemi de bu iletilerin anlamlandırılmasını sağlar. Bu yöntem ile düzanlam-yananlam kavramlarından hareketle sanat eserinin (görsel metnin) görünen ve örtük anlamları açığa çıkarabilmektedir.

3. ÇAĞDAŞ TÜRK RESMİNDE GÖSTERGE OLARAK KENT İMGESİ

Kentler, nüfusun kırsala göre yoğun olduğu, toplumsal ve kültürel değişim hareketliliğinin merkezidir. Kentli olan birçok sanatçı, bu hareketlilikten olumlu veya olumsuz etkilenerek, bu durumu sanatına taşımıştır. Sanatın yıllar içindeki yolcuğuna kent dinamikleri de eklenince sanatsal ifadelerdeki değişimler gözlemlenmektedir. Tüm sanat pratiklerinde kent ve kente ait olan durumlar sanatçılar tarafından incelenerek, çalışmalarına taşınmıştır. Resim sanatında da kentin görselliği veya özellikle 70 sonrası yaşanan toplumsal ve kültürel değişimleri konu olarak ele alınmıştır. Kent gibi çok anlamlı ve katmanlı olan bu resimlerde toplumsal eleştiriye de sıklıkla yer verilmiştir. Bazı resimde yer alan bu eleştirel ifadeler, kent dinamiklerinin ateşlediği alanlardan biri haline gelmiştir. Kenti konu alan sanatçılar, eleştirel perspektiften ve/veya görsel anlatımın öne çıktığı biçimsel anlatım dilleriyle kent gerçeklerini yansıtarak, çağlarını yansıtmışlardır. Türkdöğün, sanat-kent ilişkisine iki açıdan da bakarak, sanatçının çok daha öznel bir tavırla kenti bağlam olarak ele aldığını ama kentin

dönüşümündeki toplumsal mühendisliğinin sanatı manipüle ederek sanatçının bu manipülasyondan da beslendiğini belirtmiştir (Türkdoğan, 2013, s. 7). Sanatçı kent hayatının içerisinde bir figür olarak kentin etkilerinden kaçamamıştır. Dolayısıyla eleştirel tavrı kenti olumlu yönde değiştirme isteğiyle birleşmiş durumdadır. Ama kent de yaşayan bir organizma olarak sanata müdahale etmiş onu yönlendirmiştir.

Kentleşme her zaman düzenli bir yapıda ilerlememiştir. Bu düzensiz yapıyı tetikleyen başta hızlı sanayileşmenin etkisiyle oluşan, çarpık kentleşme, git gide büyüyen trafik sorunları, sağlıklı hava/gıda/su erişim zorlukları gibi olumsuzluklar da kentleşmeyle beraber oluşmuştur. Türkiye’de de durum çok farklı olmamakla birlikte köyden kente yaşanan göçler bu olumsuzlukları beslemektedir. Bu hızlı değişimlerin kaynağı içgöçlerdir ve toplumsal-kültürel-ekonomik vb. birçok alanda büyük değişiklikler yaratmıştır. Özellikle 1980 sonrası tarihlerde başta gecekondu olmak üzere, kentin baş döndürücü değişimi fiziksel ve ruhsal açıdan herkes için oldukça rahatsız edici hale gelmiştir. Sağlıksız gelişme o kadar hızlı olmuştur ki kontrol nerdeyse tamamen kaybedilmiştir (Mutlu, 2019, s. 13-14).

Çağdaş Türk resminin serüveninde kent kavramı sanatçılar tarafından oldukça ilgi gören bir konudur. Resimsel ifadenin farklılaşan yapısal sorunlarına rağmen tematik yapısında kent ve kente dair neredeyse her şey yer almıştır. 1970’lerden itibaren etkileri hissedilmeye başlayan ve 1980’lerden sonra ise hız kazanan sosyo-kültürel, siyasal ve ekonomik yapılarıdaki büyük kırılmalar Türk resim sanatına da yansımıştır.

Birçok ressam kent kültüründeki bozulmalardan rahatsız olarak, bu duruma tepki göstermişlerdir. Resimlerinde yer verdikleri kent sorunlarını enine boyuna düşünerek bir çıkış yolu aramışlardır. Tansuğ bu dönem içerisinde kentle ilgilenen ressamların, kentin kendi değerlerini koruyamamasına durumuna ve yozlaşan kültürle beraber yaşanan tedirginliğe odaklandıklarını ifade etmiştir (Tansuğ, 1993, s. 66). Kentlerin geldiği duruma hem isyan eden hem de alışmaya çalışan insanlar kentle beraber değişim göstermeye mecbur kalmışlardır. Aynı şekilde bu yeni kent gerçekliği Türk resim sanatına da yansımıştır. Sanatçılar bazı gerçekliklere uyum sağlamış olsalar da ortaya çıkan olumsuzluklara itiraz edip, sorunlarla baş etmenin yollarını aramışlardır. Sanatçıların bir kent sakini olarak kente olan bağlılığı, kentin görsel kimliğinin resme aktarılmasının yanı sıra eleştirel tavrının da resme yansımaya neden olmuştur. Dolayısıyla kentin gerçekleri olumsuzluklarıyla ele alınıp resme yansırken, kentin de sanata dolaylı olarak müdahale etmiş olduğu söylenebilir ve bu ilişki sanatçı kentte yaşamayı sürdürdüğü sürece de artarak devam edecek gibi görünmektedir.

Sanatçıların kent üzerinden sorguladıkları kavramlar, gündelik hayatın akışından toplumsal çalkantılara kadar geniş bir aralıkta ele alınmıştır. Bu döneme ait eserleri göstergebilimsel açıdan ele aldığımızda, eserin kentle olan ilişkisi çözümlenebilecek ve örtük anlamlar doğru olarak yakalanabilecektir.

4. GÖSTERGEBİLİMSEL YÖNTEMLE RESİM ÇÖZÜMLEMELERİ

Bu bölümde göstergebilimsel açıdan incelenen eserler, Türkiye’de özellikle 1970 sonrası kent hayatının demografik hareketliliği, siyasal çalkantıları, çarpık yapılaşması, başta çevre kirliliği olmak üzere şiddeti gittikçe artan sağlıksız yaşam koşulları gibi birçok kent gerçeğinin sanatçılar tarafından ele alındığı eserlerdir. Bu eserlerde, hiciv ve eleştirel bakış açısı gözlemlenirken, kentin söz konusu durumlarının deşifre edilmeye çalışılmıştır. Kent gerçeklerinin yansıtılmasında büyük önemi olan bu eserlerin anlamlarının doğru olarak okunabilmesi için göstergebilimin tutarlı ve nesnel çözümleme biçiminden yararlanılacaktır.

4. 1. Turan Erol (1928-2023)

50 yıldan fazla bir süredir resim yapan Turan Erol, sanatında lirik-soyutlamacı tarzdan portreye, soyut-ekspresif tarırdan peyzaja kadar geniş bir çeşitliliğe sahiptir. Doğadan ve gerçek yaşamdan seçtiği konuları çağdaş bir dille resmeden sanatçı kent ve kent hayatının hem doğa hem de insan üzerindeki etkilerini gözlemleyerek resimlerine aktarmıştır.



Şekil 1: Turan Erol, *Altındağ'dan*, 80 x 100cm, 1976, Türkiye İş Bankası Koleksiyonu

Kaynak: <http://blog.peramuzesi.org.tr/sergiler/araf/>, erişim tarihi: 28.12.2023.

Tablo 2: Altındağ'dan adlı resmin gösterge analizi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen (Düzanlam / Yananlam)	
Turan Erol' un Altındağ' dan Adlı Resmi	Binalar	Üst üste yığılmış, Tüm tepeyi kaplamış, farklı büyüklükte yapılar, yol boyunca set oluşturmuş binalar	Betonlaşma, Kirlenme, Plansız gelişme, Sıkışma
	Altındağ	Resme ismini veren Ankara'daki yerleşim bölgesi	Doğal görünümünden uzaklaşmış tepeler, Çarpık kentleşme, Birlik olma, Dayanışma
	Renkler	Çarpıcı renkler	Var olma kaygısı, Yaşam sevinci, Fark edilme isteği
	Kamyon	Motorlu büyük yük taşıtı	Çalışma alanı.
	Çamurlu Toprak	Çalışma alanı	Zarar görmüş çevre, Devam eden İnşaatlar

Erol'un bu resminde 1970'li yılların sonlarında, Ankara'nın Altındağ İlçesine ait bir görünüm resmedilmiştir. Çalışmada ilk dikkat çeken nokta, gecekondularla dolu olduğu görülen tepedir. Tepeye neredeyse hiç boşluk kalmamacasına yerleştirilen yapılar, plansız kentleşmenin örneği olarak resmedilmiştir. Resmin sağ üst tarafında, bir kısmı fark edilen ikinci tepede ise, gecekonduların aynı sıkışık düzende devam ettiği görülmektedir. Hatta ön planda yer alan çamurlu çalışma alanı ve kamyon da bu gecekonduların yapılaşmanın devam edeceğine dair izleyicide bir his uyandırmaktadır (Tablo 2). Turan Erol'un dikkatini ise, o bölgenin köyden kente göçlerle hızla gecekondulaşmasının yanı sıra, o bölgede yaşayan sosyo-ekonomik ve kültürel olarak daha dezavantajlı insanların yaşam mücadeleleri çekmiştir. Sanatçı konu hakkındaki görüşünü şöyle ifade etmiştir:

Gecekondular mahalleleri gözümün önünden gitmiyor. Köydeki boz evlere karşılık, bu mahallelerde en canlı renklere boyanmış evler görülüyor. Zehir gibi bir yeşil, bir mor, bir sarı, bir firuze, yığınlar içinde patlar durur. Görülme, ayırmsanma, varlığını kanıtlama isteğinden mi kaynaklanıyor bu renklerin seçimi? (Şenyapılı'dan aktaran, Arısoy ve Altınkurt, 2012, s. 9).

4. 2. Nedim Günsür (1924-1994)

Nedim Günsür, naif öğelerin öne çıktığı dışavurumcu bir tavırla resimlerini toplum yaşamının gerçekleri üstüne kurmuştur. Sanatçı, göç, kent yaşamı, sanayileşme, madenciler, liman işçileri gibi konuları betimleyerek, grupların karşılaştığı sorunları görünür kılmaya çalışmıştır.



Şekil 2: Nedim Günsür, Gecekondu Tepesi, 35 x 45cm, Tarihi bilinmiyor.Kaynak:

<https://www.sancakmuzayede.com/urun/2723115/nedim-gunsur-1924-1994-gecekondu-tepesi-izimli-tuval-uzeri-yagli-boya-olcu>, Erişim Tarihi: 11.11.2022.

Tablo 3: Gecekondu Tepesi adlı resmin gösterge analizi

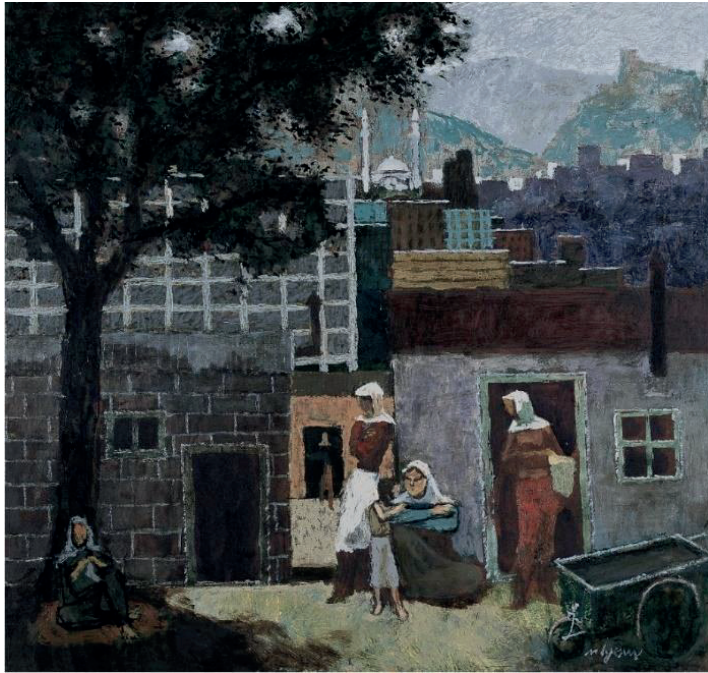
Gösterge	Gösteren	Gösterilen (Düzanlam / Yananlam)	
Nedim Günsür' ün Gecekondu Tepesi Adlı Resmi	Tepe	Gecekonduların yer aldığı engebeli arazi	Kente dahil olmayan alan, Kıraç alan, Ağaçsız arazi, Kolay olmayan yaşam koşulları, Zor doğa şartları, Köye benzerlik
	Gecekondu	Tek katlı derme çatma yapı	Çarpık yapılaşma, Plansız-dağınık yerleşim, Birlik olma, Dayanışma, Düşük gelir seviyesi, Çaresizlik, Sağlıksız yaşam koşulları
	Toprak yollar	Gecekondu arasındaki yollar	Az gelişmişlik, Bakımsızlık, Alt yapı ve üst yapı eksikliği, Yürüyüş zorluğu
	Ağaçlar	Kuru ağaçlar	Zor doğa koşulları, Kıraç arazi, Verimsiz toprak, Bakımsızlık
	Gökyüzü	Güneşsiz, Toprak renkleri ve tonları	İç karatıcı durum, Basıklık, Umutsuzluk

Günsür'ün Gecekondu Tepesi adlı reminde, düşük gelir düzeyleri ve kendilerini kente ait hissetmemelerinden dolayı kentin uzağındaki bu atıl araziye yerleşen insanların sorunları ele alınmaktadır. Resimde kentin dışında yer alan, coğrafi olarak kentlilerin tercih etmeyeceği kıraç bir bölgede dağınık olarak yerleşilen gecekondu görülmektedir. Kenti kırsaldan ayıran en önemli noktalarından biri planlı bir yerleşimin olmasıdır. Çalışmada yer alan tepede planlı bir yerleşim olmadığı görülmektedir. Toprak yollar, dağınık ve çarpık

yapılaşma, alt ve üst yapı sorunlarının varlığını izleyiciye hissettirirken iç karartan gökyüzü ve kurumuş veya yapraklarını dökmüş bir iki ağaç da doğal şartların da oldukça acımasız olduğunun göstergesi gibi durmaktadır (Tablo 3). Gecekonduların dağınık ama yine de bir arada olma durumu kırsaldan kente göçen bu insanların bir arada olma ve iletişim kurma ihtiyaçlarına da vurgu yaptığı söylenebilir.

4. 3. Nuri İyem (1915-2005)

Nuri İyem resimlerinde Anadolu kadınlarını büyük gözleri ve anlamlı bakışlarıyla resmetmiştir. Onun toplumsal gerçekçi tavrı sadece Anadolu kadınına değil, Anadolu insanını da kapsayan ve bu topraklardaki acıyı, hüznü, umudu, neşeyi, öfkeyi yansıtan resimler olmuşlardır.



Şekil 3: Nuri İyem, Göç-Gecekondular, Duralit Üzerine Yağlı Boya, 40 x 37cm., Tarihi bilinmiyor.

Kaynak: <http://www.nuriyem.com/eser/s131-122/>, Erişim tarihi:10.11.2022.

Tablo 4: Göç Gecekondular adlı resmin gösterge analizi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen (Düzanlam / Yananlam)	
Nuri İyem' in Göç-Gecekondular Adlı Resmi	İnsanlar	Kadınlar ve çocuktan oluşan grup	Aidiyet, Ortak kültür, Yakın insani ilişkiler, Akrabalık, Günlük rutin işler, Sıkışmışlık, Umutsuzluk, Çaresizlik
	Binalar	Ön planda tek katlı derme çatma yapılar, Arka planda yüksek binalarıyla modern kent	Çarpık kentleşme, Gecekondu bölgesi, Gecekondu bölgesinin köy ile olan benzerliği, Bölgeler arası gelir seviyelerindeki farklılık
	Toprak zemin	Gecekonduların bulunduğu arazi	Az gelişmişlik, Bakımsızlık, Alt yapı ve üst yapı sorunları, Zor yaşam koşulları, kent dışı bölge
	Kıyafetler	İnsanların üzerindeki giysiler, başörtüsü, önlük, şalvar	Kente ait olmayan giyim biçimi, Köylülük, Fakirlik, Değişen koşullara uyum sağlayamama
	El arabası	El arabası	Teknolojiden uzaklık, Düşük gelir seviyesi, Kente ait olmayan beden gücü ile işleyen küçük araba
	Kent silüeti	Resmin arka planı	Modern kent görünümü, Hızla büyüyen bölge
	Ağaç	Tek ve güçlü ağaç	Hala doğanın korumasında ve Kapitalizme henüz teslim olmamış yaşam biçimleri, Gecekondu bölgesinde doğaya olan yakınlık ve doğaya olan özlem, Kentin ağaçsızlığı ve doğal olandan uzaklaşması
	Cami	Cami	Müslümanların ibadet etmek için toplandıkları yer, Aidiyet hissi, Ortak payda

“Göç- Gecekondular” resmi İyem’in kente göç temasını ve göç sonrasında Anadolu insanının yaşadığı sorunları işlediği resimlerinden biridir. İyem bu resimde geleneklerine bağlı, emekleriyle hayatta kalan Anadolu insanının kente yerleşmesinin hem psikolojik hem de ekonomik olarak yarattığı sorunları ele almaya çalışmıştır. Henüz Kapitalizme teslim olmamış olan Anadolu insanının hala geleneklerine bağlı bir hayat sürdürdüğü anlaşılmaktadır. Ağaç altında birleşmeler rahat bir biçimde yerde hatta toprak alanda oturmaları geleneklerine hala tutunmalarına işaret eder. Ayrıca gündüz olması erkeklerin çalışıyor veya geçimini sağlamak üzere iş arıyor olması anlamına gelmektedir. Kadınların günlük rutinleri köydeki giyim-kuşam ve yaşam biçimlerine uygun olarak devam ediyor görülmektedir (Tablo 4). Aynı zamanda resmin solunda tüm canlılığıyla yer alan ağaç, sağ taraftaki kentin aksine, gecekondu sakinlerinin buldukları yerle bağlantı kurmalarına yardım eden, doğaya ait bir simge olarak yer almıştır denilebilir. Kentte yaşamalarına rağmen, kentten uzak bir bölgede yerleşmeye başlayan bu fakir, kent ile kırsal arasında bir yerlere sıkışmış kalmış insanlar yaşam kavgası vermektedir ve kent kültürü onlar için resimdeki gibi uzaktır.

4. 4. Hakan Gürsoytrak (1963-)

Gürsoytrak, Hafriyat Grubu'nun kurucularındandır. Grup üyeleri kentin gerçeklerini yansıtan kent ressamlarıdır ve işliklerden çıkıp kent kalabalığına karışan bu ressamlar gündelik olgulara odaklanarak bir "alt kültür" hareketi başlatmışlardır. Kentin her an değişen gerçeklerine farklı bakış açılarından bakan grup sanatçıları, sadece plastik bir kaygı güderek değil, aynı zamanda kentin dinamiklerini bir kentli olarak çözümlenmeye çalışarak eser üretmişlerdir (Gürsoytrak, 2004).

Sanatçı kentin kaotik yapısı, gündelik akışı, kent bireylerinin ortak sorunları ve çözümsüzlüklerinden, toplumsal gerginliklere kadar kent gerçeklerinden beslenerek çalışmalarını üretmiştir.



Şekil 4: Hakan Gürsoytrak, Otobanda, 80 x 200cm, Tuval üzerine yağlıboya, 1995.

Kaynak: <https://guncelsanatarsivi.com/anlatilar-soylesi-serisi-hakan-gursoytrak/>, Erişim tarihi: 11.11.2022.

Tablo 5: Otobanda adlı resmin gösterge analizi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen (Düzanlam / Yananlam)	
Hakan Gürsoytrak'ın Otobanda Adlı Resmi	Otoban	Hızlı trafik akımı sağlamak için yapılan, çok şeritli ve çift yönlü geniş yol	Motorsuz araçların ve traktörlerin giremediği hızı çağrıştıran modern dünyaya ait otoyol, Büyük kentlerde şehir içinde de yer alan otoyol
	İnsanlar	Farklı yaş ve cinsiyette insanlar	Kent sakinleri, Bir yerden bir yere yayan olarak gitmekte olan insanlar, Emekçi insanlar, Ait olmama durumu, Acelesi olan insanlar, Düşük gelir seviyesi

Gürsoytrak bu resminde, kente ait bir otoyol kenarını resmetmiştir. Sanatçının kullandığı mavi ve sarı rengin soluk tonları ve otoyol altının kent içerisinde bir mekân olarak özellikle seçilmiş olması kentin tekinsizliği ve aidiyetsizliğini çağrıştırmaktadır. Otoyolun o soğuk ve betondan oluşan yapısını çağrıştıran bu renkler, etrafındaki işe gitmekte olduğu düşünülen insanların ruh hallerini de yansıtmaktadır. Kılık kıyafetlerinden varlıklı olduğu düşünülmeyen insanlar otoyol kenarından geçerek gündelik hayatlarına devam etmektedir. Geniş, yalın ve çizgisel perspektifle gösterilen dış mekân, biçim dilindeki devinim ile örtüşerek, otoyolun çağrışım yaptığı hareket ve hız kavramlarına gönderme yapmaktadır. Aynı zamanda durağan figürlerin belli belirsiz yüz ifadeleri, beden dillerinin öne çıkmasına sebep olmuştur. Tematik anlatımın öne çıktığı resimde kentin emekçi insanlara gösterdiği ağaçsız, bitkisiz, sevensiz, tekensiz, mesafeli yüzü, otoyol ve çevresinde beton, asfalt ve çamurumsu toprakla bütünleşmiş gibidir (Tablo 5). Bu durum da resmin izleyici üzerinde garip bir tedirginlik yaratarak, rahatsız edici bir his uyandırmaktadır.

4.5. Mustafa Pancar (1964-)

Hafriyat Grubu'nun kurucuları arasında yer alan Pancar 2009 yılına kadar grubun açılan tüm sergilerine katılmıştır. Antonio Cosentino, Hakan Gürsoytrak ve Murat Akagündüz de grubun önde gelen, kurucu sanatçıları arasındadırlar. Emre Zeytinoğlu'nun "Yerin Altını Üstüne Getirmek: Hafriyat" başlıklı yazısında ise grup, "metropol gözlemcisi" olarak tanımlanmaktadır (Hafriyat Grubu 1).

Hafriyat sanatçıları, 2004 yılında açılan "Yalan Dünya" sergisi için şöyle belirtmişlerdir:

Göçlerle birlikte gelen hareketliliğin melezleştirdiği kent kültürü, "arada" bir oluşum yarattı. Çoğu hafriyat sanatçısı, kentin bu ayrıkçı geometrisinden esinlenen işler üzerinde çalıştı; akademik kuramcıların ürettiği, sık ya da steril buldukları örneklerle mesafeli durdu ve başka bir gerçekliğe baktı (Hafriyat Grubu 1).



Şekil 5: Muatafa Pancar, Hafriyat, 145 x 200cm., Otoyol, 80 x 200cm, Tuval üzerine yağlıboya, 1996.

Kaynak: <http://mustafapancar.com/tr/1996-hafriyat-ilk-sergi/>, Erişim tarihi: 28.12.2023.

Tablo 6: Hafriyat adlı resmin gösterge analizi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen (Düzanlam / Yananlam)	
Mustafa Pancar' ın Hafriyat Adı Resmi	Deniz veya büyük su kütlesi	Doğal olan	Doğal yaşam alanı
	Dolgu Alanı	Taş ve toprakla doldurulmuş alan	Kıyı dolgu çalışmaları veya denizden kum çıkarma çalışmaları, Rant sağlama, Doğal dengeyi bozmak, Ekosistemi yok etmek, Açgözlülük
	İş makinaları	Motorlu büyük yük taşıtları, Çalışır haldeki taşıtlar	Doğaya hükmedebilmek, Motorlu yük taşıtı ile doğaya müdahale
	Moloz	İş makinaların taşıdığı hafriyat malzemesi	Başka yere ait taş-toprak, Denize dökülen hafriyat malzemesi, Bozulan ekosistem

Sanatçının ilk grup sergisinde yer alan Hafriyat adlı bu çalışması, gruba da ismini veren çalışma olmuştur (Öztürk, 2020, s. 14). Pancar resimde, deniz veya deniz benzeri su birikintisini, içindeki yarımada ve karşısındaki kara parçasıyla resmetmiştir. Gündüz çalışma saatleri içerisinde bir zaman olduğunu gökyüzünden de anladığımız çalışmada, ortadaki yarımadanın üzerinde çalışan iş makinelerinin taş ve moloz taşıdığı anlaşılmaktadır. Resmin isminden de anlaşılacağı üzere hafriyat kamyonu olan araçlar kara parçasından moloz olarak veya oraya moloz dökerek, onu insanın çıkarları adına şekillendiriyor görülmektedir. Manzara resmi olarak da nitelendirebileceğimiz bu çalışmada, konu olarak sıradan bir doğa manzarası yerine bu kara parçasının seçilmiş olması dikkati hafriyat alanlarına çekmenin bir yolu olarak görülmüştür (Tablo 6). 1996 yılında yapılan bu çalışmada, hızlı kentleşmenin Türkiye’de ivmelendiği bir dönem olarak, hafriyat çalışmalarının da doğanın aldığı hasarların göz önünde bulundurulmayışının bir resmi olarak sınıflandırılabilir.

5. SONUÇ

Göstergebilim, çevremizdeki göstergeleri doğru okumaya, üretmeye ve anlamlandırmaya yarayan, tüm unsurların sistematik biçimde incelenmesini sağlayan bir bilim dalıdır. Gösterge ise doğal diller, tiyatro eserleri, trafik ışıkları, afişler, edebi eserler, ülkedeki yollarının yapısı, mimari planlar, resim, jest ve mimikler vb. gibi bildirim taşıyan taşımaların anlam içeren her sisteme verilen addır. Dolayısıyla insanların birbirleriyle anlaşmak için kullandıkları doğal diller kadar dil dışı göstergeler de içerdiği anlam bakımından göstergebilimin ışığında çözümlenebilir. Roland Barthes, görsel göstergeleri daha detaylı incelemek adına görsel göstergebilimin gelişmesini sağlamıştır. Görsel göstergebilimin eser analiz yöntemi bu çalışmanın örnek eserleri üzerinde uygulanmıştır. Çözümleme sürecinde

ise, eserlerin yapısı hem içerik hem biçim açısından parçalanarak, her bir parçanın düz anlamlı ve yananlamlı analiz edilmiştir. Analizin sonunda tek tek değerlendirilen birimler bütün olarak da anlamlandırılarak, eser hakkında bütünsel bir bakış geliştirilmiştir. Özellikle 1970 sonrası sanatçıların sanayileşme ve kapitalizmin etkisiyle değişen kent hayatının gecekondulaşma, çevresel kirlilik, yabancılaşma, sosyal adaletsizlik gibi konularına hangi bağlamlarda ve niçin değindikleri araştırılmıştır. Bu bağlamda, kentin yapısında yer alan katmanlar, durumlar, ilişkiler resimlere de yansiyarak, onların çok anlamlı ve katmanlı yapılar oluşturmasına neden olmuştur. Resimlerin sahip olduğu tüm anlamların derinlemesine incelenerek, eserlerdeki anlamın ortaya çıkmasına yardımcı olan göstergebilim, bu bakımdan eser analizlerinde tercih edilmiştir. Göstergebilimsel yöntem, eserlerde yer alan iletilerin birbirleriyle kurdukları ilişkileri ve bu ilişkilerdeki her iletinin açık/gizli anlamlarını açığa çıkartarak, göstergenin doğru olarak alımlanmasında büyük rol oynamıştır. Dolayısıyla sanatçıların eserleri üzerinden dönemin Türkiye'sinin kent yapısına ve kent hayatına bakılabilmıştır.

Kent ortamında üreten ve paylaşan sanatçılar hem kent peyzajının görsel olanaklarını kullanarak kendi üslupsal üretimlerini genişletmişler, hem de kentli olarak en duyarlı, en tepkili halleriyle olumsuzluğu orataya koyanlar olmuşlardır. Bu nedenle kent görünümüleri üzerinden sosyo-ekonomik, sosyo-kültürel, ekolojik veya siyasi açıdan kent suçlarına dikkat çekmek ve sorunu görsel göstergeleriyle ortaya koymaya çalışmışlardır. Aynı zamanda kendi ifade biçimlerine tematik anlam katmanları oluşturmak için çok elverişli olan kent görünümüleri üzerinden ortaya koymuşlardır.

1970'li yıllardan itibaren kent imgesini eleştirel bir söylemle ele alan sanatçıların yapıtlarındaki yananlamların ürettiği yeni anlamlar, dönemin kentlerinin gerçeğini açığa çıkartmıştır. Ayrıca bu çalışmada, çarpık yapılaşma gibi benzer konulara odaklanan ressamlar, sadece kenti görsel bir nesne olarak almamışlardır. Onlar, kent imgesini birçok anlam katmanına dönüştürerek resimlerine işlemişler ve toplumun sosyo-kültürel, sosyo-ekonomik hatta ekolojik taraflarına da vurgu yapmışlardır. Sanatçıların kendileri de birer kentli olarak, kent hayatında fark ettikleri sorunlara duyarsız kalmadıkları ve odaklandıkları konular üzerinden çok katmanlı olarak, hem durumun tespit edildiği hem de kullandıkları göstergelerle örtük anlamlar (yananlam) oluşturarak, o örtük anlamlara göndermelerde bulunan resimler ürettikleri saptanmıştır. Ayrıca sanatçıların aynı sorunlar ve hassasiyetler üzerinden farklı yaklaşımlarının tespiti, onların toplumdaki durumlara verdikleri ortak tepkinin sonucu olarak görülmektedir. Günümüzde de halen sanatçılar öncü algılarıyla ve kendi özgün ifadeleriyle birçok soruna dikkat çekmeye ve farkındalık yaratmaya çalışmaktadırlar.

KAYNAKÇA

Arısoy, D. ve Altinkurt, L. (2012). Türk Resminde Kent. *Akademik Bakış Dergisi*, Kasım-Aralık/33, 1-18. Erişim adresi: <http://www.acarindex.com/dosyalar/makale/acarindex-1423867907.pdf>, Erişim tarihi: 26.12.2023.

Barthes, R. (1979). *Göstergebilim ilkeleri*. B. Vardar, M. Rifat (Çev.). (1. Baskı). Ankara: Kültür Bakanlığı.

Barthes, R. (1993). *Göstergebilimsel serüven*. M. Rifat, S. Rifat (Çev.). (1. Baskı). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Berger, A. A. (2014). *Kültür eleştirisi kültürel kavramlara giriş*. Ö. Emir (Çev.). (2. Baskı). İstanbul: Pinhan Yayıncılık.

Erkman, F. (1987). *Göstergebilime giriş*. (1. Baskı). İstanbul: Alan Yayıncılık.

Fiske, J. (2003). *İletişim çalışmalarına giriş*. S. İrvan (Çev.). (2. Baskı). Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.

Gürsoytrak, H. (2004). Yalan Dünya Sergi Kataloğu Yazısından. Erişim adresi: <http://www.gursoytrak.com/yalan-dunyada-hafriyat/#more-1415>, Erişim tarihi: 28.12.2023.

Hafriyat Grubu 1, Erişim adresi: https://www.wikiwand.com/tr/Hafriyat_Grubu#/overview, Erişim tarihi: 28.12.2023.

Keleş, R. (1980). *Kentbilim terimleri sözlüğü*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Kıran, A. (1996). Figüratif Resimde Anlatım Biçimleri. *Anadolu Sanat*, Sayı: 5, 105-128. Erişim adresi: <https://earsiv.anadolu.edu.tr/xmlui/handle/11421/1014>, Erişim tarihi: 29.12.2023.

Mutlu, A. (2019). Türkiye’de Kentleşme. s.1-36. Erişim adresi: <https://docplayer.biz.tr/10998632-Turkiye-de-kentlesme.html> Erişim tarihi: 01.09.2019.

Öztokat, N. (1999). Görsel Nesnelerin Çözümlemesinde Göstergebilimsel Yöntem. *Dilbilim Araştırmaları*, s. 135-141, Erişim adresi: <https://docplayer.biz.tr/42326971-Gorsel-nesnelerin-cozumlenmesinde-gostergebilimsel-yontem-nedret-oztokat-istanbul-universitesi.html> Erişim Tarihi: 22/09/2023.

Öztürk, Y. (2020). "Türkiye Sanat Tarihi İçinde Ayrık Bir Grup: Hafriyat". *Katkı Dergisi*. s. 9. s. 13-42.

Rıfat, M. (2014). *Gösterge bilimin ABC'si*. (4. Baskı). İstanbul: Say Yayınları.

Saussure, F. (1998). *Genel dilbilim dersleri*. B. Vardar (Çev.). (1. Baskı). İstanbul: Matbaa 70.

Tansuğ, S. (1993). *Türk resminde yeni dönem*. (3. Baskı). İstanbul: Remzi Kitabevi.

Tükel, U. (2005). *Resmin dili, ikonografiden göstergebilime*. (1. Baskı). İstanbul: Homer Yayınevi.

Türkdoğan, T. (2013). Bir Bağlam Olarak Kent. *Kontrast Fotoğraf Dergisi*, 2013(36), 7-9. Erişim adresi: <https://docplayer.biz.tr/1102062-Kontrast-fotograf-dergisi-temmuz-agustos-2013-ana-sponsorlugunda-yayimlanmaktadır.html> Erişim tarihi: 30.09.2019.

Wollen, P. (2004). *Sinemada göstergeler ve anlam*. Z. Aragök, B. Doğan (Çev.). (2. Baskı). İstanbul: Metis Yayınları.

AKDENİZ SANAT YAZIM VE YAYIN KURALLARI

1. Dergi, "Ulusal Hakemli Dergi" statüsüne uygun, Ocak ve Temmuz aylarında olmak üzere yılda iki sayı olarak yayımlanmaktadır. Gerekli hallerde Yayın Kurulu'nun salt çoğunluğuyla Özel Sayı olarak da yayımlanabilir.

2. Dergiye gönderilen makaleler daha önce başka bir yerde yayımlanmamış ya da yayımlanmak üzere gönderilmemiş olmalıdır.

3. Dergiye yayımlanmak için gönderilen yazılar makaleler ve makale dışı yazılar olarak ikiye ayrılır:

3. 1. Makaleler:

a. Orijinal çalışma: Bilim ve sanatsal araştırmalara katkıda bulunan, daha önceki tezleri çürüten veya yeni bir bakış açısı getiren, yeni belgeler ortaya koyan çalışma,

b. Derleme: Tartışmalı veya muğlak halde olan bir konuda, ilgili literatürü gözden geçirerek bir sonuca bağlayan çalışma,

3. 2. Makale-dışı Yazılar:

a. Editöre Mektup: Akdeniz Sanat Dergisi'nde daha önce yayınlanmış yazılara ilişkin yorum, eleştiri ve düzeltmeleri içeren çalışma,

b. Değerlendirme Yazıları: Sergi, proje tanıtım yazıları, film eleştirileri, toplantı/festival değerlendirmeleri ve ilgili alanlarda yayımlanan kitaplara ait bilimsel formatta hazırlanmış değerlendirme yazıları,

c. Çeviri Makaleleri: İlgili alanlara önemli katkısı olduğu düşünülen Editör'ün ya da Yayın Kurulu'nun belirlediği ya da seçtiği özgün makalelerin Türkçe çevirileri,

d. Söyleşi Yazıları: Alanlarında akademik ve sanatsal açıdan öne çıkmış kişilerle gerçekleştirilecek söyleşiler de derginin yayın kapsamı içerisinde.

4. Dergide yayımlanan yazıların, telif hakkı dergiye aittir. Yazar, dergide yayımlanmasına onay verilen yazısının her türlü telif hakkını Akdeniz Sanat Dergisi'ne devretmiş olduğunu kabul eder.

5. Yazardan düzeltme istenmesi durumunda, düzeltinin en geç 15 gün içinde yapılarak, dergiye Dergipark (dergipark.gov.tr) üzerinden ulaştırılması gerekmektedir. Editör gerekli gördüğü durumlarda bu süreyi kısıtlı olarak uzatabilir.

6. Yazar(lar) unvanlarını, görev yaptıkları kurumları, haberleşme adresleri, ORCID numaraları ile telefon numaralarını ve elektronik posta adreslerini mutlaka bildirmelidir. Bu bilgiler, hakeme gönderilmeyecektir.

7. Yayımlanacak makalelerde esasa ilişkin olmayan düzeltmeler sekretarya tarafından yapılabilir.

Yazım Kurallarına İlişkin Esaslar:

Dergide yer alacak makaleler, aşağıdaki maddelerde yer alan kuralları taşıyor olmalıdır:

1. Dergide, derginin içeriğiyle ilgili özgün ve bilimsel nitelik taşıyan tüm makalelere, hakem kurulunun değerlendirmeleri neticesinde yer verilmektedir. Çalışma, Yazım Kuralları'na uymadığı takdirde, düzeltilmek üzere yazara geri gönderilecektir. Makaleler yazar tarafından düzeltildikten sonra hakem değerlendirme sürecine girecektir. Dilbilgisi ve anlatım yönünden yüksek oranda hata içeren makaleler değerlendirilmeye alınmayacaktır.

2. Yazım dili Türkçe ve İngilizcedir. Yazım ve noktalamasında ve kısaltmalarda Türk Dil Kurumu İmla Kılavuzu'nun en son baskısı esas alınır. Gönderilen yazılar dil ve anlatım açısından bilimsel ölçütlere uygun, açık ve anlaşılır olmalıdır.

3. Yazılar; Word programında A4 boyutunda sayfa kenar boşlukları alt ve üst 3 cm, sağ ve sol 3,5 cm olacak şekilde hazırlanmalıdır. Birinci düzey ana başlıklar Calibri yazı karakteri ile 12 punto, kalın ve düz olmalı, tümü büyük harfle yazılmalıdır. Tüm başlıklar numaralandırılmalıdır. Tüm metin 1,5 satır aralığı, 10 punto ve Cambria yazı karakteri ile iki yana yaslı olarak yazılmalıdır. Makaleler öz, abstract, ve kaynakça hariç 3.500-8.500 kelime arasında olmalıdır. Metin içinde vurgulanması gereken kısımlar için koyu veya çift tırnak kullanılmalı, eğik harfler veya tek tırnak kullanılmamalıdır. Metinde hem tırnak işareti hem de eğik harfler gibi çifte vurgulamalara asla yer verilmemelidir.

4. Belgenin ilk sayfasında makale başlığı Calibri 22 punto, yazar isimleri ise Calibri 12 punto ile sola yaslı olarak yazılmalıdır. Yazarın unvanı, görev yeri, elektronik posta adresi ve ORCID numarası (dipnotta (*)) işareti ile Cambria yazı karakteri, 8 punto) bulunmalıdır. Eklenen her anahtar sözcüğün ilk harfi büyük yazılmalıdır. Özet yerine Öz ifadesi kullanılmalıdır. Makale başlığının ve yazar isimlerinin hemen altında 250 kelimeyi geçmeyen Türkçe "öz" yazılmalıdır. Öz 1,5 satır aralığı, 10 punto, iki yana yaslı ve Cambria yazı karakteri ile yazılmalıdır. Bir sonraki sayfaya taşmamalıdır. Makalelerin öz metinlerinde çalışmanın konusu/araştırma sorusu, çalışmanın yöntemi, literatüre katkısı, ana bulgu ve sonuçları yer almalıdır. Özde, denklem, atıf, standart dışı kısaltmalar vb. yer almamalıdır. Özün hemen altında 10 punto, Cambria yazı karakteri ile anahtar kelimeler yer almalıdır. Çalışmanın mahiyetini en iyi yansıtan 5 tane anahtar kelimeyi her birinin baş harfi büyük olacak şekilde virgülle ayırarak yazılmalıdır. Sonuna nokta eklenmelidir. Ayrıca ilk sayfada, varsa çalışmayı destekleyen kurum/kuruluşlar, yazı başka herhangi bir yerde (konferans, sempozyum vb.) özet bildiri olarak sunulmuş ise bu bilgi ilk sayfada dipnot (**)) verilerek belirtilmelidir. Diğer açıklamalar için yapılan dipnotlar metin içinde verilmelidir.

5. Belgenin ikinci sayfasında ilk sayfada yer alan tüm bilgilerin İngilizce çevirileri olmalıdır. Yazım dili İngilizce olan metinlerde Türkçe öz yazımı zorunlu değildir. Makalenin İngilizce özetinde (abstract) başlık, anahtar kelime ve yazarın künyesi mutlaka bulunmalıdır. Abstract 1,5 satır aralığı, iki yana yaslı, 10 punto ve Cambria yazı karakteri ile yazılmalıdır. Bir sonraki sayfaya taşmamalıdır.

6. Giriş yeni bir sayfada başlamalıdır. Tüm başlıklar (giriş ve sonuç dahil) numaralandırılmalıdır. Giriş bölümü dışında makalelerde literatür taraması, yöntem ve bulgular bölümleri mutlak suretle bulunmalıdır. Bununla birlikte, söz konusu bölümler farklı başlıklar taşıyabilir. Örneğin, "literatür taraması" yerine "alandaki benzer çalışmalar" gibi bir başlık kullanılabilir.

7. Makalede kullanılan bölüm başlıkları ve alt başlıklar Calibri yazı karakteri, 12 punto ile yazılmalıdır. Ana başlıklar tüm harfleri büyük olacak şekilde, koyu (bold) karakterlerle, alt başlıklar ise yalnızca ilk harfleri büyük olacak şekilde, koyu (bold) karakterlerle, numaralandırılarak yazılmalıdır.
8. Tüm metin 1,5 satır aralığı, 10 punto ve Cambria yazı karakteri ile iki yana yaslı olarak yazılmalıdır.
9. Tabloların numarası ve başlığı bulunmalıdır. Tablo başlığı Cambria yazı karakteri ile sadece baş harfi büyük, kalın (bold), 8 punto, 1,5 satır aralığı ve sayfaya ortalı şekilde üstte yer almalıdır. Tablolar sıra sayısı verilerek numaralandırılmalıdır. Makalede yer alan tüm tablolara metin içinde referans verilmelidir (Tablo 1).
10. Resim, fotoğraf, grafik, şekil, nota, harita, çizim vb. için sadece "Şekil" ifadesi kullanılmalıdır. Şekil açıklaması Cambria yazı karakteri ile baş harfi büyük, kalın (bold), 8 punto, 1,5 satır aralığı ve sayfaya ortalı olarak şeklin altında yer almalıdır. Şekiller sıra sayısı verilerek numaralandırılmalıdır. Şeklin hemen altında kaynak yer almalı ayrıca kaynakça bölümünde görsel kaynakçası yer almamalıdır. Şekil, makalenin anlaşılmasına katkı sağlamıyor ya da ikileme bilgiye yol açıyorsa makalede yer almamalıdır.
11. Dipnot kaynak göstermek için kullanılmamalı, dipnot kullanımına yalnızca açıklayıcı ek bilgiler için başvurulmalı ve otomatik numaralandırma yoluna gidilmelidir. Dipnotlarda kaynak göstermek için, metin içi kaynak gösterme yöntemleri kullanılmalıdır. Dipnot kelime uzunluğu 60 kelime sayısından daha az olmalıdır. Atıflar için dipnot kullanılmamalıdır. Dipnotlar, rakam(1) simgesi ile otomatik numaralandırma verilerek, Cambria yazı karakteri ile tek satır aralığında, 8 punto şeklinde yazılmalıdır. Dipnotlara yalnızca ana metni bağlayıcı zorunlu açıklamalar için başvurulmalıdır.
12. Yazar doğrudan ya da dolaylı olarak yaptığı tüm alıntılara atıfta bulunmalıdır. Doğrudan alıntı yaparken eğer alıntılanan bölüm 40 kelimeyi geçerse blok alıntı olarak yazılmalıdır. Blok alıntılar 9 punto ve 1,5 satır aralığı ile 1 tab içeriden (2 cm) başlatılmalıdır. Blok alıntılarda çift tırnak kullanılmamalıdır. 40 kelimedenden az ise bu alıntı metinde çift tırnak içinde verilir. Alıntıya metnin ortasındaki cümlelerde yer verilmişse, alıntı yapılan kısım çift tırnak içinde verildikten hemen sonra parantez içinde kaynağa atıf yapılır.
13. Tüm metin içi atıflar parantez içinde ve (Tepecik, 2010, s. 15) biçimde yazılmalıdır. Atıf yazımında boşluk ve noktalama işaretlerine dikkat edilmelidir.
14. Kaynakça başlığı yeni bir sayfada, büyük harfle, sola yaslı, bold şekilde yazılmalıdır. Kaynaklar yazım alanının sol kenarından başlayarak yazılmalıdır. Kaynakça alfabetik sıraya göre düzenlenmelidir. İnternet kaynakları, görsel kaynakça vb. başka hiçbir başlık kullanılmamalıdır. Kaynaklar, bir yazarın birden fazla yayını olması halinde, yayımlanış tarihine göre sıralanmalı; bir yazara ait aynı yılda basılmış yayınlar ise (1980a, 1980b) şeklinde gösterilmelidir.
15. "Destek ve Teşekkür Beyanı" var ise kaynakçadan önce yer almalıdır.
16. Ekler (belgeler), kaynakçadan sonra verilmelidir. Bu eklere metin içerisinde yapılan atıfların mutlaka Ek Tablo: 1 veya Ek Şekil: 7 şeklinde yapılmalıdır. Tablo ve şekil alıntı yapılmışsa, mutlaka kaynak belirtilmelidir.

17. Şablona göre hazırlanan makaleler, bilgisayar ortamında "Word for Windows"un değişik sürümlerinde (.doc uzantısı olarak) biri isimli diğeri isimsiz olmak üzere iki kopya halinde Dergi Park'tan gönderilmelidir.

Metin İçinde Referans ve Göndermelerin Yazımına İlişkin Esaslar:

1. Dergiye gönderilen tüm yazılan metin içi referansları APA (American Psychological Association) sistemine uygun olarak düzenlenmelidir. Makalelerde metin içi atıflarda ve metin sonunda kaynakça gösteriminde APA-6 Publication Manuel yayın ilkelerine göre yapılır.

Yazım kuralları için bakınız:

1. http://www.tk.org.tr/APA/apa_2.pdf
2. <https://www.apastyle.org>

Kaynakça Yazımında Uyulacak Esaslar:

1. Metinde yer verilen her kaynağın (ilgili mevzuat dışında) mutlaka "Kaynakça"da yer alması gerekir. "Kaynakça"da yer verilen bir kaynağın da metin içinde gönderme bağlantılarının bulunması gerekir. Kaynağın metin içindeki bilgileri ile "Kaynakça"da yer alan bilgileri tutarlı olmalıdır. Verilen bilgilerin doğruluğundan yazar sorumludur. Atıfta bulunulan kaynağın tam kimliği verilecektir. Atıfta bulunulmamış eserler kaynakçada gösterilemez.

Yazım ve Yayın Ek Kuralları (Ön Değerlendirme sürecinde dikkat edilecek ek kurallar)

Temmuz 2021 sayımızın Editör Yazısı kısmında belirtildiği üzere Dergimizin kalitesini artırmaya yönelik olarak makale değerlendirme süreçlerimizde yeni bir takım kuralları yürürlüğe koyuyoruz. Bu amaçla, Dergimize yayınlanmak üzere gönderilen yazıların ön değerlendirme süreçlerinde aşağıdaki ölçütlere uygunluk aranacaktır:

- Makalelerin başlıkları bilimsel araştırma raporlarında olduğu üzere çalışmanın münderecatını açıklayıcı nitelikte olmalıdır.
- Makalelerin öz metinlerinde çalışmanın konusu/araştırma sorusu, çalışmanın yöntemi, literatüre katkısı, ana bulgu ve sonuçları yer almalıdır.
- Makalelerin anahtar sözcükleri çalışmanın mahiyetini en iyi yansıtan sözcükler arasından seçilmelidir.
- Giriş ve sonuç bölümü dışında makalelerde literatür taraması, yöntem ve bulgular bölümleri mutlak suretle bulunmalıdır. Bununla birlikte, söz konusu bölümler farklı başlıklar taşıyabilir. Örneğin, "literatür taraması" yerine "alandaki benzer çalışmalar" gibi bir başlık kullanılabilir.
- Makalelerin öz metinlerinin İngilizce karşılığı olarak yazılan abstract metinleri hem öz metinlerine uygun olmalı hem de İngilizce seviyesi açısından belli bir düzeyde olmalıdır.
- Makalelerin sonuç bölümleri bir araştırma raporuna uygun olarak ana bulguların ilgili literatür ve bağlantılı kuramlar açısından yorumlandığı bölümler olmalıdır.

- Makalelerin metinleri Dergimizin yazım kurallarına büyük aykırılıklar içermemelidir.

Yazarlarımız ayrıca şu hususlara dikkat etmelidirler:

- Araştırma sorusu olmayan ya da ilgili literatürde belli bir boşluğu doldurmak, belli bir tartışmaya katkıda bulunmak amacı taşımayan çalışmalar bilimsel araştırma olarak nitelendirilemez.

- Araştırma ya da özgün makaleler belli bir alanda, literatürde yeni bilgi olarak kabul edilecek, yeni bir örneğe ya da vakaya uygulanan vb. bir nitelikte, yeni bir sonuca ulaşma amacı taşıyan araştırmaları kapsar. Derleme makaleler ise belli bir bilimsel disiplinde, belli bir konuda vb. daha önce yayınlanmış eserlerin özelliklerine yoğunlaşan, bu özellikleri betimleme amacındaki veya bunları belli gruplara ayırma amacıyla olan çalışmalardır. Örneğin, belli bir konunun daha önce yayınlanmış eserlerden alıntılar yapılarak ve bir miktar da yorum katılarak yeniden sunulması hiçbir şekilde bir araştırma ya da derleme makalesi niteliği taşımaz.

- Makalelerin literatür taraması ve kaynakçası belirlenen konu ve araştırma sorusuna uygun, bu soruyu cevaplamaya haiz nitelikte olmalıdır. Çalışmanın amaçlarına uzak, çalışmanın alana katkısının altını çizmekte açıkça yetersiz kaldığı görülen kaynakların yer aldığı metinlerin bilimsel araştırma ölçütlerine uygun olduğu söylenemez. Türkçe kaynakların desteklemekte açıkça yetersiz kaldığı konularda konuya/araştırma sorusuna uygun literatür ve yöntem bilgisini sağlayacak yabancı kaynaklara başvurmak zaruridir. Bu zaruriyetin karşılanmadığı araştırmaların ilgili literatüre katkısının belirlenebilmesi mümkün değildir.

- Benzer çalışmalara değinmeyen, bunlardan farklarını ortaya koymayan, yöntem ve veri toplama tekniklerini gerekçelendirmeyen makalelerin bilimsel araştırma formatına uygun olduğu söylenebilir. Yukarıda sıralanan hususlara yazarlarımızın azami dikkat göstermesi gerekmektedir. Bundan sonra sisteme yüklenecek yazılarda ön değerlendirme süreçlerinde sıralanan söz konusu kurallara uygunluk aranacaktır. Bu hususların bir veya birkaçına açıkça uymadığı görülen yazılar ön değerlendirme süreçlerinde ret alabilirler. Tüm yazar ve okurlarımızın bilgisine sunarız. Saygılarımızla.