



ANKARA
YILDIRIM BEYAZIT
UNIVERSITY



SAMARQAND DAVLAT
ARXITEKTURA-QURILISH
UNIVERSITETI

IAR-ARDE 2023

2nd International Architecture, Art and Design Symposium

2. Uluslararası
Mimarlık, Sanat ve Tasarım Sempozyumu

18-20 October 2023

Online & Face to Face

PROCEEDINGS BOOK

<https://aybu.edu.tr/iar-arde2023>

IAR-ARDE 2023

**2nd International
Architecture, Art and Design
Symposium**



ANKARA
YILDIRIM BEYAZIT
UNIVERSITY



SAMARGAND DAVLAT
ARXITEKTURA-GURILISH
UNIVERSITETI

18-20 October 2023
Online & Face to Face

IAR-ARDE 2023 PROCEEDINGS BOOK

2nd International Architecture, Art and Design Symposium

2. Uluslararası Mimarlık, Sanat ve Tasarım Sempozyumu

18-20 October 2023

<https://aybu.edu.tr/iar-arde2023>

EDITORS

Assoc. Prof. Dr. Filiz KARAKUŞ

Assoc. Prof. Dr. Seçil KARTOPU

Assist. Prof. Dr. Ege KAYA KÖSE

Dr. Ekrem Bahadır ÇALIŞKAN

DESIGN

Assoc. Prof. Dr. Fatoş ÇAKICIOĞLU İLHAN

Research Assist. Sare Şeyma DURAN

Research Assist. Fatma Zehra SÜER

FORMAT

E-book

ISBN

978-605-4929-34-4

PUBLICATION DATE

18.12.2023

HONORARY PRESIDENTS

Prof. Dr. Ali Cengiz KÖSEOĞLU- Rector of Ankara Yıldırım Beyazıt University

Prof. Dr. Arif ANKARALI- Dean of AYBU Faculty of Architecture and Fine Arts

Assoc. Prof. Çiğdem CANBAY TÜRKYILMAZ- Rector of Samarkand State
Architecture and Construction University

ORGANIZING COMMITTEE

Assoc. Prof. Dr. Filiz KARAKUŞ- Ankara Yıldırım Beyazıt University

Dr. Dilnoza KAMALOVA- Samarkand State Architecture and Construction University
Dean of the Faculty of Architecture

Assoc. Prof. Dr. Emrah TÜRKYILMAZ- Samarkand State Architecture and
Construction University Faculty of Architecture

Assoc. Prof. Dr. Bekir SENER- Samarkand State Architecture and Construction
University Faculty of Architecture/YTU Faculty Naval Architecture and Marine
Engineering

Assoc. Prof. Dr. Seçil KARTOPU- Ankara Yıldırım Beyazıt University

Assist. Prof. Dr. Ege KAYA KÖSE- Ankara Yıldırım Beyazıt University

Instr. Dr. Ekrem Bahadır ÇALIŞKAN- Ankara Yıldırım Beyazıt University

Assoc. Prof. Dr. Fatoş ÇAKICIOĞLU İLHAN- Ankara Yıldırım Beyazıt University

Research Assist. Sare Şeyma DURAN- Ankara Yıldırım Beyazıt University

Research Assist. Fatma Zehra SÜER- Ankara Yıldırım Beyazıt University

SCIENTIFIC COMMITTEE

Prof. Dr. Abdullah AYAYDIN, Trabzon University

Prof. Dr. Adnan TEPECİK, Başkent University

Prof. Dr. Ali Osman ALAKUŞ, Dicle University

Prof. Dr. Aysu AKALIN, Gazi University

Prof. Dr. Dicle AYDIN Necmettin Erbakan University

Prof. Dr. Gonca ERİM, Bursa Uludağ University

Prof. Dr. Hakan PEHLİVAN, Ankara Hacı Bayram Veli University

Prof. Dr. Hâkime Nur GÖKBULUT, Retired Instructor

Prof. Dr. Hülya İz BÖLÜKOĞLU, TOBB ETÜ

Prof. Dr. Lale ÖZGENEL, Middle East Technical University

Prof. Dr. Levent MERCİN, Kütahya Dumlupınar University

Prof. Dr. Mustafa YAĞBASAN, Malatya Turgut Özal University

Prof. Dr. Nadire Şule ATILGAN, Hacettepe University

Prof. Dr. Orhan TAŞKESEN, Erzincan Binali Yıldırım University

Prof. Dr. Uğur ALTAN, Konya Selçuk University

Prof. Dr. Vedat ÖZSOY, TOBB ETU

Prof. Dr. Z. Gediz URAK, Çankaya University

Prof. Dr. Javier SANCHEZ MERINA, Alicante School of Architecture, Universidad De Alicante

Prof. Dr. Salah HAJİSMAİL, Ankara Yıldırım Beyazıt University

Assoc. Prof. Dr. Emanuele MOREZZI, Politecnico di Torino

Assoc. Prof. Dr. Aynur ÇİFTÇİ Yıldız Technical University

Assoc. Prof. Dr. Doğan ARSLAN, İstanbul Medeniyet University

Assoc. Prof. Dr. Güzin AYRANCIOĞLU, Ankara Music and Fine Arts University

Assoc. Prof. Dr. Hatice KALFAOĞLU HATİPOĞLU, Ankara Yıldırım Beyazıt University

Assoc. Prof. Dr. Hilal AYCI Gazi University

Assoc. Prof. Dr. Kübra ÖZCAN YILDIRIM, Ankara Yıldırım Beyazıt University

Assoc. Prof. Dr. Metin ÇOLAK, Ege University

Assoc. Prof. Dr. Mustafa KORUMAZ Konya Technical University

Assoc. Prof. Dr. Pınar TOKTAŞ, Ankara Hacı Bayram Veli University

Assoc. Prof. Dr. Sema ALAÇAM, İstanbul Technical University

Assoc. Prof. Dr. Zeynep Yeşim İLERİSOY, Gazi University

Assist. Prof. Dr. Ahmet Musa KOÇ, Ankara Yıldırım Beyazıt University

Assist. Prof. Dr. Cengiz ŞAHİN, Ankara Yıldırım Beyazıt University

Assist. Prof. Dr. Güven MERAL, Ankara Yıldırım Beyazıt University

Assist. Prof. Dr. Koray PEKERİÇLİ Middle East Technical University

Assist. Prof. Dr. Pelin Gürol ÖNGÖREN, TOBB ETU

Assist. Prof. Dr. N. Burak BİCAN, Atılım University

Assoc. Prof. Dr. Şeyda EMEKÇİ, Ankara Yıldırım Beyazıt University

Ahmed LOUAY, Department of Architectural Engineering-University of Technology

Dr. Haser HANTOUCH, Technische Universität

IAR-ARDE 2023

**2nd International
Architecture, Art and Design
Symposium**



ANKARA
YILDIRIM BEYAZIT
UNIVERSITY



SAMARGAND DAVLAT
ARXITEKTURA-GURILISH
UNIVERSITETI

18-20 October 2023
Online & Face to Face

Dr. Mohammad TAMMO, School of Architecture & Built Environment Faculty of
Science and Engineering, University of Wolverhampton

Dr. Ekrem Bahadır ÇALIŞKAN, Ankara Yıldırım Beyazıt University

IAR-ARDE 2023

**2nd International
Architecture, Art and Design
Symposium**



ANKARA
YILDIRIM BEYAZIT
UNIVERSITY



SAMARGAND DAVLAT
ARXITEKTURA-GURILISH
UNIVERSITETI

18-20 October 2023
Online & Face to Face

WEDNESDAY

Date: 18.10.2023 / Ankara Local Time: 10:00

OPENING SPEECH

Prof. Dr. Abdullah YILDIZ

Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi Rektör Yardımcısı/ Vice Rector of Ankara Yıldırım Beyazıt University

Prof. Dr. Çiğdem Canbay TÜRKYILMAZ

Semerkant Devlet Mimarlık ve İnşaat Mühendisliği Üniversitesi/ Enstitüsü Rektörü/
Rector of Samarkand State Architecture and Construction University

Dr. Javier Sánchez MERINA

School of Architecture, Universidad De Alicante

WEDNESDAY**Date: 18.10.2023 / Ankara Local Time: 11:00-12:30****ARCHITECTURE****HALL-1****Moderator: Assoc. Prof. Dr. Filiz Karakuş**

•

Gamze Fahriye PEHLİVAN-Ali ALKAN
AFTERMATH OF A DEMOLISHED TRADITIONAL DWELLING: PRESERVATION
AT THE BUILDING ELEMENT SCALE

•

Esra KOYUNCU
STORIES OF THE JERUSALEM GATES AND THEIR SYMBOLISM
ARCHITECTURALLY; OLD CITY GATES, MASJID AL-AQSA GATES, DOME OF
THE ROCK GATES

•

Ayşe Gülçin URAL
AS A HETEROTOPIC SPACE, THE KUCUK MUSTAFA PASA HAMMAM

•

Meryem Sevede DOĞRUER- Arzu ÖZEN YAVUZ
A RULE- BASED METHOD FOR TYPOMORPHOLOGICAL ANALYSIS OF 19TH
CENTURY CHURCHES IN NIĞDE AT PLAN SCALE

•

Tuğçe DEMİRHAN KİRİŞ- Nuray ÖZASLAN
POST-TRUTH ARCHITECTURE: CASE OF FILIP DUJARDIN

WEDNESDAY

Date: 18.10.2023 / Ankara Local Time: 13:00-14:30

ARCHITECTURE

HALL-2

Moderator: Assoc. Prof. Dr. Hatice Kalfaoğlu Hatipoğlu

•

Özlem BÜYÜKTAŞ

ANALYSIS OF ESKİŞEHİR HAMAMYOLU ÇARŞISI USING POST-OCCUPANCY
EVALUATION METHOD

•

Tuğbanur HEKİMOĞLU- Arzu ÖZEN YAVUZ

CELLULAR AUTOMATA METHODS IN URBAN DESIGN STUDIES

•

Aysu GÜRMAN- Ece BULDAN

THE EXTENDING IMPACT OF HOUSING ESTATE BANK ON THE MAVİŞEHİR
NEIGHBORHOOD IN İZMİR

•

Türkan Sultan YAŞAR İSMAİL- Ayşen ÖZKAN

RE-THINKING VERNACULAR ARCHITECTURE IN TIMES OF CHANGE: THE
CASE OF CYBERJAYA 10 MOSQUE

WEDNESDAY

Date: 18.10.2023 / Ankara Local Time: 15:00-16:30

ARCHITECTURE

HALL-3

Moderator: Prof. Dr. Salah Haj Ismail

•

İlaynur ZAFER – Hande DÜZGÜN BEKDAŞ
PUBLICNESS IN BUILDING-CITY INTERACTION SPACE

•

Merve İLHAN- Havva ÖZYILMAZ
USE OF SOCIAL SPACES; DİCLE UNIVERSITY EXAMPLE

•

Fatiha Nur TERLEMEZ- Fadim YAVUZ
ANALYSIS OF CHANGE IN THE DESIGN OF PUBLIC SPACES

•

Bülent GÜNEŞ
ON SEASONAL VARIABLES IN PUBLIC PLACES

•

Ayşegül İPÇİOĞLU
A CRITICAL PERSPECTIVE ON THE COMMODIFICATION OF HOUSING

•

Melih İPÇİOĞLU
THE POSITION OF ARCHITECTURAL CRITICISM IN THE 21st CENTURY
PARADIGM CHANGE

•

THURSDAY

Date: 19.10.2023 / Ankara Local Time: 11:00-12:30

ART/DESIGN

HALL-1

Moderator: Assoc. Prof. Dr. Seçil KARTOPU

•

Aynur KARAGÖL

LOGO COLOR SELECTIONS IN MOBILE DESIGN VISUAL APPLICATIONS

•

Ayşe GÜNGÖR DI SAVINO

SPIRITUAL APPROACHES IN BILL VIOLA'S WORKS

•

Ayşe Seçil TEKİN AKBULUT

ARTIFICIAL INTELLIGENCE APPLICATIONS FOR INTERIOR TEXTILE DESIGN
AND THE ISSUES FACING FUTURE DESIGNERS

•

Berna KILIÇOĞLU

AN INTERDISCIPLINARY ANALYSIS ON THE AXIS OF ART, DESIGN AND
TECHNOLOGY: TONY OURSLER'S VISUAL NARRATIVE UNIVERSE

•

Burçin GENİŞ ERGUN

GLOBAL DYNAMICS OF PROVENANCE AND ART OWNERSHIP

•

Yasemin KAYABAŞI

CHANGING DESIGN PROCESS WITH ARTIFICIAL INTELLIGENCE
APPLICATIONS

THURSDAY

Date: 19.10.2023 / Ankara Local Time: 13:00-14:30

ART/DESIGN

HALL-2

Moderator: Assoc. Prof. Dr. Fatoş ÇAKICIOĞLU İLHAN

•

Cumhur Okay ÖZGÖR

AS SPECULATIVE ARTISTIC EXPRESSIONS OF EPIDEMIC DISEASES

•

Cumhur Okay ÖZGÖR

NOCTURNAL IMAGES IN ART OF PAINTING

•

Dicle YILDIRIM

DIFFERENT DISCIPLINES AND CONTEXTS: TRACKING SCIENTIFIC
APPROACHES IN ART AND DESIGN EDUCATION

•

Didar Ezgi ÖZDAĞ BARDAK

NATURE THEME IN ARCHITECTURAL CERAMICS

•

Esmâ ÇETİNKAYA

STYLIZATION OF THE CLAW MOTIF FROM NATURE TO ART

THURSDAY

Date: 19.10.2023 / Ankara Local Time: 14:30-16:00

ART/DESIGN

HALL-3

Moderator: Research Assist. Sare Şeyma DURAN

•

Fergana KOCADORU ÖZGÖR

REINTERPRETATION OF NATURE IN PAINTING AND INSTALLATION ART
AFTER 1960

•

Gülderen GÖRENEK

EDUCATIONAL CHALLENGES AND SOLUTION SUGGESTIONS IN FINE ARTS
FACULTIES

•

Merva KELEKÇİ OLGUN

EXPERIMENTING VISUAL EXPRESSION: INVESTIGATION OF MEANING
THROUGH VISUAL TYPOGRAPHY

•

Öykü Eda ÖZDENİZ-Ekin BOZTAŞ

NFT IN THE CONTEXT OF VISUAL ARTS

•

Uğur GENÇ

PARTICIPANT OPINIONS ON INTERDISCIPLINARY ART STUDIES THAT
DESIGNED AS A NEW EXHIBITION APPROACH IN MUSEUMS

•

Zeynep Büşra DEMİR

JEFF WALL'S 'FLOODED GRAVE' AND THE EIDOS OF PHOTOGRAPHY

FRIDAY**Date: 20.10.2023 / Ankara Local Time: 10:00-11:30****ART/DESIGN****HALL-4****Moderator: Research Assist. Ramazan GÜLER**

•

Şaziye ÖLÇER**AHI SERAFETTIN MOSQUE MINBAR MIRROR ORNAMENT**

•

Tolga TELLAN**DISCUSSIONS ON DIGITALIZATION, NFT AND CHANGING ART**

•

Tuba ŞEVGİN**LOCATION OF GRAVUR IN MALIK AKSEL PICTURES**

•

Yıldız ÇAKMAK**CHEMICAL DEGRADATION ANALYSIS OF UV-ACCERELATE AGED BLACK OIL-
PAINTINGS BY FTIR**

•

İrem ÇOBAN**AN ANIMATION-VIDEO DESIGN EXAMPLE ANALYSIS THAT BRINGS NEW
MEDIA TECHNOLOGIES AND CINEMATOGRAPHY TOGETHER: "JIBARO"
EPISODE OF "LOVE, DEATH & ROBOTS" SERIES**

•

Saime UYAR- Serbay DURAN- Hasan Hüseyin ULUHAN**INTERPRETING THE VISUAL TEXTURE OF MALATYA PROVINCE AFTER THE 6
FEBRUARY 2023 KAHRAMANMARAŞ EARTHQUAKE THROUGH IMAGES**

IAR-ARDE 2023

2nd International
Architecture, Art and Design
Symposium



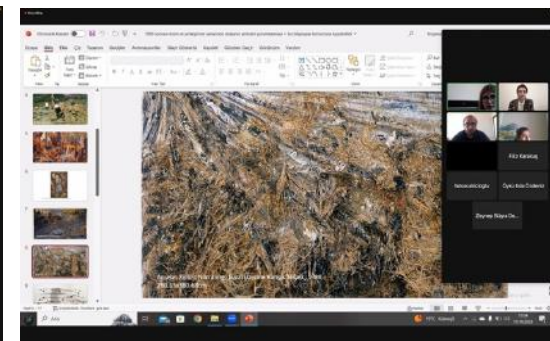
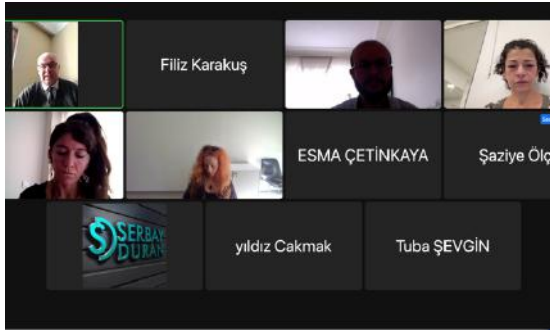
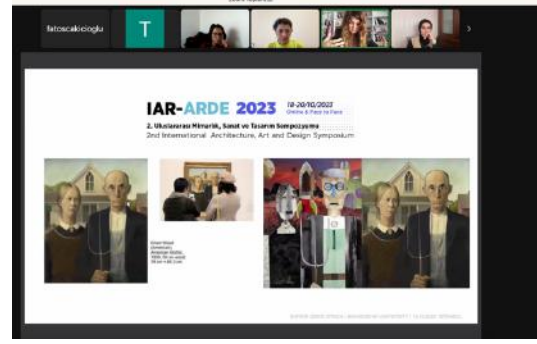
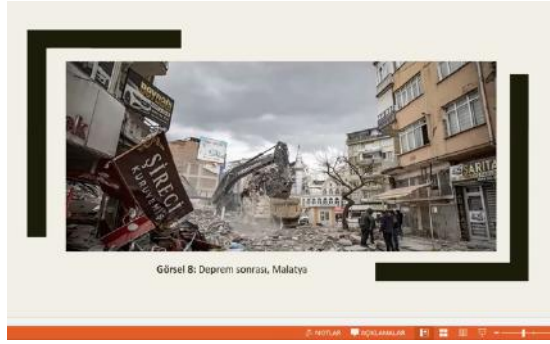
ANKARA
YILDIRIM BEYAZIT
UNIVERSITY



SAMARKAND DAVLAT
ARXITEKTURA-QURILISH
UNIVERSITETI

18-20 October 2023
Online & Face to Face

SCREENSHOTS FROM SYMPOSIUM ONLINE VISUAL PRESENTATIONS



CONTENTS

ABSTRACTS.....	16
AFTERMATH OF A DEMOLISHED TRADITIONAL DWELLING: PRESERVATION AT THE BUILDING ELEMENT SCALE	17
STORIES OF THE JERUSALEM GATES AND THEIR SYMBOLISM ARCHITECTURALLY; OLD CITY GATES, MASJID AL-AQSA GATES, DOME OF THE ROCK GATES.....	19
AS A HETEROTOPIC SPACE, THE KUCUK MUSTAFA PASA HAMMAM.....	21
CELLULAR AUTOMATA METHODS IN URBAN DESIGN STUDIES.....	23
THE EXTENDING IMPACT OF HOUSING ESTATE BANK ON THE MAVİŞEHİR NEIGHBORHOOD IN İZMİR.....	25
USE OF SOCIAL SPACES; DİCLE UNIVERSITY EXAMPLE.....	27
A CRITICAL PERSPECTIVE ON THE COMMODIFICATION OF HOUSING.....	29
THE POSITION OF ARCHITECTURAL CRITICISM IN THE 21st CENTURY PARADIGM CHANGE.....	31
ARTIFICIAL INTELLIGENCE APPLICATIONS FOR INTERIOR TEXTILE DESIGN AND THE ISSUES FACING FUTURE DESIGNERS	33
LOGO COLOR SELECTIONS IN MOBILE DESIGN VISUAL APPLICATIONS	35
SPIRITUAL APPROACHES IN BILL VIOLA'S WORKS.....	37
GLOBAL DYNAMICS OF PROVENANCE AND ART OWNERSHIP	39
DIFFERENT DISCIPLINES AND CONTEXTS: TRACKING SCIENTIFIC APPROACHES IN ART AND DESIGN EDUCATION.....	41
STYLIZATION OF THE CLAW MOTIF FROM NATURE TO ART	43
EDUCATIONAL CHALLENGES AND SOLUTION SUGGESTIONS IN FINE ARTS FACULTIES	45
EXPERIMENTING VISUAL EXPRESSION: INVESTIGATION OF MEANING THROUGH VISUAL TYPOGRAPHY	47
AHİ ŞERAFETTİN MOSQUE MINBAR MIRROR ORNAMENT.....	49
LOCATION OF GRAVUR IN MALİK AKSEL PICTURES.....	51
PARTICIPANT OPINIONS ON INTERDISCIPLINARY ART STUDIES THAT DESIGNED AS A NEW EXHIBITION APPROACH IN MUSEUMS	53
JEFF WALL'S 'FLOODED GRAVE' AND THE EIDOS OF PHOTOGRAPHY	54
FULL TEXTS.....	56
A RULE-BASED METHOD FOR TYPOMORPHOLOGICAL ANALYSIS OF 19TH CENTURY CHURCHES IN NIGDE AT PLAN SCALE	57

<i>POST-TRUTH ARCHITECTURE: CASE OF FILIP DUJARDIN.....</i>	<i>70</i>
<i>ANALYSIS OF ESKİŞEHİR HAMAMYOLU ÇARŞISI USING POST-OCCUPANCY EVALUATION METHOD</i>	<i>87</i>
<i>PUBLICNESS IN BUILDING-CITY INTERACTION SPACE.....</i>	<i>104</i>
<i>ANALYSIS OF CHANGE IN THE DESIGN OF PUBLIC SPACES.....</i>	<i>122</i>
<i>RE-THINKING VERNACULAR ARCHITECTURE IN TIMES OF CHANGE: THE CASE OF CYBERJAYA 10 MOSQUE</i>	<i>139</i>
<i>ON SEASONAL VARIABLES IN PUBLIC PLACES</i>	<i>151</i>
<i>AN INTERDISCIPLINARY ANALYSIS ON THE AXIS OF ART, DESIGN AND TECHNOLOGY: TONY OURSLER'S VISUAL NARRATIVE UNIVERSE.....</i>	<i>166</i>
<i>NOCTURNAL IMAGES IN ART OF PAINTING</i>	<i>181</i>
<i>AS SPECULATIVE ARTISTIC EXPRESSIONS OF EPIDEMIC DISEASES</i>	<i>189</i>
<i>THE SPIRIT OF SPACE: THE THEME OF " NATURE " THROUGH THE RELATIONSHIP BETWEEN ARCHITECTURE AND CERAMICS</i>	<i>206</i>
<i>REINTERPRETATION OF NATURE IN PAINTING AND INSTALLATION ART AFTER 1960</i>	<i>219</i>
<i>AN ANIMATION-VIDEO DESIGN EXAMPLE ANALYSIS THAT BRINGS NEW MEDIA TECHNOLOGIES AND CINEMATOGRAPHY TOGETHER: "JIBARO" EPISODE OF "LOVE, DEATH & ROBOTS" SERIES</i>	<i>230</i>
<i>NFT IN THE CONTEXT OF VISUAL ART</i>	<i>244</i>
<i>INTERPRETING THE VISUAL TEXTURE OF MALATYA PROVINCE AFTER THE 6 FEBRUARY 2023 KAHRAMANMARAŞ EARTHQUAKE THROUGH IMAGES.....</i>	<i>249</i>
<i>DISCUSSIONS ON DIGITALIZATION, NFT AND CHANGING ART.....</i>	<i>262</i>
<i>CHANGING DESIGN PROCESS WITH ARTIFICIAL INTELLIGENCE APPLICATIONS.....</i>	<i>270</i>
<i>CHEMICAL DEGRADATION ANALYSIS OF UV-ACCELERATED AGED BLACK OIL- PAINTINGS BY FTIR.....</i>	<i>282</i>

ABSTRACTS

YIKILAN BİR GELENEKSEL KONUTUN ARDINDAN KALANLAR: PARÇA ÖLÇEĞİNDE KORUMA

AFTERMATH OF A DEMOLISHED TRADITIONAL DWELLING: PRESERVATION AT THE BUILDING ELEMENT SCALE

Gamze Fahriye Pehlivan¹, Ali Alkan²:

**¹Sivas Cumhuriyet Üniversitesi, Mimarlık, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi Mimarlık
Bölümü,**

²Kültür ve Turizm Müdürlüğü/Sivas Müzesi Müdürlüğü:

¹geraybat@hotmail.com, ²ali.alkan@ktb.gov.tr:

Özet: Kültürel miras, bir yandan toplumsal kimliğin oluşumunda rol oynarken, öte yandan bu kavramın ötesine çıkarak evrensel boyut kazanan bir anlam da taşımaktadır. Bu bağlamda kültürel mirasın korunması, hepimizin ortak misyonu olarak kabul edilmelidir. Buna rağmen, zaman zaman koruma problemleriyle karşılaşıldığı bilinmektedir.

Bu çalışma kapsamında ise Sivas ili Çarşıbaşı Mahallesi, Hamamardı Sokak'ta yer alan ve imar faaliyetleri sebebiyle yıkılan bir geleneksel konut ele alınmış olup yöntem olarak literatür taramasından faydalanılmıştır. Çalışmanın amacı, yıkılan bu kültürel mirasın ardından kalanların korunma çabasını anlatarak aslında yapı ölçeğinde korumanın parça ölçeğinde korumadan daha öncelikli olduğuna değinmek ve beşeri kaynaklı koruma problemlerine yönelik farkındalık oluşturmaktır.

Sonuç olarak, 1970'lerde yol açma çalışmaları kapsamında yıkım kararı alınan geleneksel konutun, Sivas ilinde benzerlerinin olması, bu kültür varlığının değersiz ya da önemsiz olduğu anlamına gelmediği, yapının ICOMOS'un da benimsediği özgünlük, bütünlük, tarihsel değeri, belge değeri, sanatsal değer, teknik değeri, folklorik değeri, kullanım değeri taşıdığı ve çevresel değerli yapıların tekil değerlerinin yanı sıra bir arada, çokça ve hatta homojen bir yoğunlukla varlık göstermeleri durumunda kentsel ölçekte de çokluk ya da homojenlik değeri taşımaları söz konusu olabileceği düşünülerek bunların bütüncül olarak, hepsinin korunmasının önemli olduğu söylenebilir.

İmar çalışmalarının başlatılıp uygulamaya geçilmiş olması, geleneksel konutun yıkım kararı alınmasında baskı oluşturabilir. Bu sebeple, imar planlarının kültürel mirası odağına alarak hazırlanması gerektiği vurgulanmalıdır. Bu çalışmanın örneklemini oluşturan yapının yıkım öncesi bezemeli tavanı, parça parça kesilerek Sivas Kongre Müzesi'ne sergilenmek üzere taşınmıştır. Yerinde korunamayan bazı yapı öğeleri için parça ölçeğinde koruma önerilmektedir; ancak uluslararası koruma ilkeleri gereği öncelikle yapıyla bütüncül bir biçimde bu yapı elemanlarının yerinde korunması gerekmektedir.

Anahtar Kelimeler: Koruma, Geleneksel Konut, Özgünlük, Bütünlük, Değerler

Abstract: Cultural heritage plays a significant role not only in shaping social identity but also in extending its significance to a universal level. In this context, the preservation of cultural heritage should be acknowledged as a shared mission. Nevertheless, it is known that preservation challenges are encountered from time to time.

Within the scope of this study, a traditional dwelling located on Hamamardı Street in Çarşıbaşı Neighborhood of Sivas province, which was demolished due to urban development activities, is discussed, utilizing a literature review as the method. The aim of the study is to emphasize the priority of preservation at the building scale over preservation at the building element scale by narrating the efforts to preserve the remains of this demolished cultural heritage, and to raise awareness about challenges related to human-induced preservation issues.

In conclusion, the presence of similar traditional dwellings in Sivas province, despite the demolition decision made in the 1970s due to road construction projects, does not imply that this cultural heritage is devoid of value or significance. The building encompasses attributes such as authenticity, integrity, historical value, documentary value, aesthetic value, technical value, folkloric value, and functional value, which are also endorsed by ICOMOS. Additionally, considering that buildings with environmental significance can collectively contribute to the urban landscape by their individual values and even homogeneity, if present densely and cohesively, it can be inferred that preserving all of these collectively is of utmost importance.

The initiation and implementation of urban planning activities may exert pressure that leads to the demolition decision of cultural heritage. Therefore, it is essential to emphasize the incorporation of cultural heritage into urban planning by designing it around this focal point. In the case of the traditional dwelling that serves as the subject of this study, its ornate ceiling was cut into pieces before its demolition and transferred to the Sivas Congress Museum for exhibition. For certain elements of the building that cannot be preserved in situ, a recommendation for fragmentary-scale protection is made. However, in accordance with international conservation principles, it is imperative to prioritize the integrated preservation of these building elements in their original context.

Keywords: Preservation, Traditional Dwelling, Authenticity, Integrity, Values

STORIES OF THE JERUSALEM GATES AND THEIR SYMBOLISM ARCHITECTURALLY; OLD CITY GATES, MASJID AL-AQSA GATES, DOME OF THE ROCK GATES

Esra Koyuncu

Ankara Yıldırım Beyazıt University Institute of Sciences Department of Architecture

215116104@aybu.edu.tr

Abstract: Ancient Jerusalem, the center of religions, is a city that gains its identity with its holiness and which many civilizations want to rule over. The Old City region of Jerusalem has existed since ancient times. Access to the Old City, surrounded by walls, is provided through seven gates. As the first step in the relationships established with space, doors constitute the basis of this study. In this study, it is aimed to preserve the memory of Jerusalem, which is intended to be lost, by examining the gates of Jerusalem architecturally, compiling them and telling their stories. In addition, it is aimed to give a new perspective to the gates of Jerusalem within the framework of architectural symbolism. Jerusalem, which is at the intersection of religions, is depicted as heaven. To reach this paradise, one must pass through the gates. The Holy Rock, the holiest area of Jerusalem, is accessed in three stages. The soul meets the sacred by first passing through the majestic walls of the city, then through the walls of Al-Aqsa Mosque, and finally through the blue-tiled doors of the Dome of the Rock. In this respect, the gates of Jerusalem are depicted as 'Gates of Heaven'. This study, based on the gates of Jerusalem, will consist of an introduction, two main headings and a conclusion. In the introduction section, the subject of the research, its goal, importance, method, literature and briefly the history of the city will be mentioned. In the first main heading, Architecture and Symbolism will be discussed. In the second main title, the City Gates, Masjid al-Aqsa Gates and Dome of the Rock Gates will be examined with their stories and architectural features and interpreted within the framework of symbolism.

Keywords: City Gates, Masjid al-Aqsa Gates, Dome of the Rock Gates, Symbolism in Architecture, Gate Symbolism

Özet: Dinlerin merkezi Kadim Kudüs, kutsallığıyla kimlik kazanan ve birçok medeniyetin hükmetmek istediği bir şehirdir. Kudüs'ün Eski Şehir bölgesi, çok eski çağlardan beri varlığını devam ettirmektedir. Surlarla çevrili Eski Şehir girişi yedi kapıdan sağlanmaktadır. Mekânla kurulan ilişkilerin ilk adımı olarak kapılar bu çalışmanın temelini oluşturmaktadır. Bu çalışmada, Kudüs'ün kapılarının mimari açıdan incelenmesi, derlenmesi ve hikâyelerinden bahsedilmesi yoluyla kaybettirilmek istenen hafızasının korunması amaçlanmaktadır. Buna ek olarak mimari sembolizm çerçevesinde Kudüs kapılarına yeni bir bakış açısı kazandırmak da hedeflenmiştir. Dinlerin kesişim noktasında olan Kudüs'e cennet tasviri yapılmaktadır. Bu cennete ulaşabilmek için kapılardan geçilmelidir. Kudüs'ün en kutsal alanı olan Kutsal Kaya'ya 3 aşamada erişilmektedir. Öncelikle şehrin heybetli surlarından sonra Mescid-i Aksa'nın surlarından ve son olarak da Kubbet'üs Sahra'nın mavi çinili kapılarından geçerek ruh kutsalla buluşur. Bu açıdan Kudüs'ün kapılarına Cennet'in Kapıları' tasviri yapılır.

Kudüs kapılarının temel alındığı bu çalışma giriş, iki ana başlık ve sonuç bölümünden oluşacaktır. Giriş bölümünde araştırmanın konusu, hedefi, önemi yöntemi, literatür ve kısaca şehrin tarihinden bahsedilecektir. Birinci ana başlıkta Mimarlık ve Sembolizm konusu ele alınacaktır. İkinci ana başlıkta Şehir Kapıları, Mescid-i Aksa Kapıları ve Kubbet'üs Sahra Kapıları hikâyeleri ve mimari özellikleri ile incelenecek ve sembolizm çerçevesinde yorumlanacaktır.

Anahtar Kelimeler: Şehir Kapıları, Mescid-i Aksa Kapıları, Kubbet'üs Sahra Kapıları, Mimaride Sembolizm, Kapı Sembolizmi

HETEROTOPIK BİR MEKÂN OLARAK, KÜÇÜK MUSTAFA PAŞA HAMAMI

AS A HETEROTOPIC SPACE, THE KUCUK MUSTAFA PASA HAMMAM

Dr. Öğr. Üyesi Ayşe Gülçin Ural

Haliç Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü

aysegulcinural@halic.edu.tr

Özet: Fatih Sultan Mehmed döneminde sadrazam olan Küçük (Kara) Mustafa Paşa tarafından, 1477 yılında yaptırılan Küçük Mustafa Paşa Hamamı; İstanbul'un önemli geçiş dönemlerine şahitlik etmiş tarihi bir yapıdır. İstanbul gibi çok kültürlü ve çok kimlikli bir şehirde pek çok yapı, zaman içinde işlevini kaybetmekte ancak fiziki olarak varlığını sürdürebilmektedir. Hamam yapıları da bunun önemli bir örneğidir. Yapıldıkları dönemin önemli bir ihtiyacını karşılayan hamam yapılarının zamanla kullanımı azalmıştır ya da modern bir kimlik eklenerek kullanılır hale gelmiştir. Bu tip yapılar; fiziki özellikleri ile ilk işlevleri hakkında önemli bilgiler taşıyan mimari sembolleri ve öğeleri korunarak, yeniden işlevlendirilmektedirler. Güncel ihtiyaçlara ve çağa ayak uydurmak suretiyle tekrar organize edilerek, dönemsel geçişlerin izlerini yeni kullanıcılarına taşırlar. Yapının yeni işlevi ve eski işlevinin mekânsal özellikleri ile bir çatışma oluşturan bu yapıların kullanıcı üzerindeki etkisi örtüşme veya ikili mekân algısı olarak ortaya çıkmaktadır.

Bu algıyı kullanıcı olan özne üzerinde hissettiren yapılar, 20. yy. filozoflarından Michel Foucault tarafından heterotopya olarak tariflenmiştir. Foucault'un ifadesiyle 'ayna' görevi gören bu yapılar, özneye mekânsal ya da tarihsel ikiliğe sebep olmaktadır. Bu sebeple de heterojen mekân algısı yaratırlar. Farklı başlıklarla tariflenen heterotopyaların, 'üst üste denk gelemeyecek yapıların' açıklandığı maddesine karşılık gelen Küçük Mustafa Paşa Hamamı günümüzde yeniden işlevlendirilerek, çok amaçlı etkinlik mekânı fonksiyonu ile kullanıma açılmıştır. Çalışmada Küçük Mustafa Paşa Hamamı'nın iç mekânları üzerinden heterotopya değerlendirilmesi yapılmak istenmiştir. Yöntem olarak; nitel araştırma yöntemlerinden genel tarama ve belgesel tarama modelinden faydalanılmıştır. Bu şekilde hem Foucault'un ve çeşitli araştırmacıların heterotopyalar ile ilgili çalışmaları incelenmiş, hem de Küçük Mustafa Paşa Hamamı'nın tarihi sürecine ve mimari özelliklerine ulaşılmıştır. Araştırmanın; heterotopya kavramını iç mekânlar üzerinden değerlendirmek ve ileriye dönük arttırılabilecek heterotopya tespitlerine faydalı olmak açısından önemli olacağı düşünülmektedir. Bununla birlikte, yeniden işlevlendirilen yapılara, heterotopya kavramı ile farklı bir perspektif katmak amaçlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Heterotopya, Küçük Mustafa Paşa Hamamı, Michel Foucault, İç Mekân, Mekân Algısı.

Abstract: The Kucuk Mustafa Pasa Hammam, which was built in 1477 by Küçük (Kara) Mustafa Pasha, who was the grand vizier during the reign of Mehmed the Conqueror; It is a historical building that has witnessed the important transition periods of Istanbul. In a multi-cultural and multi-identity city like Istanbul, many buildings lose their function over time, but can survive physically. Bath structures are an important example of this. The use of bath structures, which met an important need of the period in which they were built, decreased in time or became usable by adding a modern identity. These types of buildings are re-functionalized by preserving their architectural symbols and elements that carry important information about their physical features and their first functions. They are reorganized by keeping up with the current needs and the era, and they carry the traces of the periodical transitions to their new users. The new function of the building and the spatial characteristics of the old function create a conflict. The effect of these structures on the user emerges as a non-overlapping or dual space perception.

The structures that make the user feel this perception are described as heterotopia by 20th century philosopher Michel Foucault. In Foucault's words, these structures, which act as mirrors, cause spatial or historical duality in the subject. Therefore, they create a heterogeneous perception of space. The Kucuk Mustafa Pasa Hammam has been re-functionalized today and opened to use as a multi-purpose event space. Therefore, it corresponds to the article in which the structures that cannot overlap are explained.

In this study, it is aimed to evaluate heterotopia through the interior spaces of The Kucuk Mustafa Pasa Hammam. As a method; qualitative research methods, general survey and documentary survey model were used. In this way, both Foucault's and various researchers' studies on heterotopias were examined, as well as the historical process and architectural features of The Kucuk Mustafa Pasa Hammam. It is thought that the research will be important in terms of evaluating the concept of heterotopia through interior spaces and being useful for the determination of heterotopia that can be increased in the future. Moreover, it is aimed to add a different perspective to the refunctionalized structures with the concept of heterotopia.

Keywords: Heterotopia, The Kucuk Mustafa Pasa Hammam, Michel Foucault, Interior, Space Perception.

KENTSEL TASARIM ALANINDA HÜCRESEL OTOMAT YÖNTEMİ ÇALIŞMALARI

CELLULAR AUTOMATA METHODS IN URBAN DESIGN STUDIES

Arş. Gör. Tuğbanur HEKİMOĞLU

Samsun Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, Mimarlık Bölümü

tugbanur.hekimoglu@samsun.edu.tr

Prof. Dr. Arzu ÖZEN YAVUZ

Gazi Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü

arzuozen@gazi.edu.tr

Özet: Kentler, gün geçtikçe artan nüfus ve yapılanmaya bağlı olarak sürekli gösterdiği değişimler ve bu değişimlere bağlı kalarak gösterdiği gelişimlerle öne çıkmaya başlamıştır. Kentlerin sürekli büyümesi, nüfusun hızla artması ve gelişimin devam etmesi ile kentsel tasarım disiplininin, kentlerdeki problemlerin incelenmesinde ve çözümlenmesindeki rolü de büyümektedir. Öte yandan, kentsel tasarım ve planlama süreci oldukça fazla parametreyi bünyesinde barındıran, farklı bileşenlerden etkilenen karmaşık bir süreçtir. Dolayısıyla günümüzde tasarımcıların, tasarımın erken aşamasında verileri kolaylıkla analiz edip, kentsel parametreleri ve parametrelerin karşılıklı ilişkilerinin kentsel dokuya etkisini anlayabilecekleri analiz yöntemlerine ihtiyaçları vardır. Aynı zamanda, bu analizler üzerinden çalışılmasına olanak sağlayacak, tasarımcıların optimum çözümü bulmasını kolaylaştırabilecek ve sonuç ürünleri için farklı seçeneklerin sayısını artıracak hesaplamalı tasarım araçlarına ihtiyaçları vardır. Bu kapsamda bir üretken tasarım yöntemi olarak Hücresel Otomat (Cellular Automata) yöntemi, son yıllarda, kenti; zaman ve mekan üzerinden değerlendirmek ve tahmin yürütmek için oldukça popüler hale gelen hesaplamalı yöntemlerden biri olarak kullanılmaktadır. Bu yöntem ile üretilen modeller arazi kullanım değişiklikleri ve kentsel sürdürülebilirlik arasındaki kentsel dinamiklerin ve karmaşık ilişkilerin anlaşılmasına olanak sağlamaktadır. Hücresel otomat hükümetlerin, planlamacıların ve paydaşların gelecekteki politika alternatiflerine karar vermeden önce potansiyel sonuçlarını tahmin etmelerine ve değerlendirmelerine yardımcı olur. Böylece, hücresel otomat, uygulanması düşünülen politikalar için senaryolar oluşturmak amacıyla sıklıkla kullanılır. Bu çalışma kentsel tasarım alanında hücresel otomat modellemesi ile yapılmış çalışmalar ve uygulamalar ile ilgili temel ve son teknoloji kavram ve yöntemlere genel bir bakış içermektedir.

Anahtar Kelimeler: Kentsel tasarım, Hesaplamalı tasarım, Üretken yaklaşım, Hücresel otomat, Değişim.

Abstract: Cities have begun to stand out with their continuous changes due to the increasing population and structuring, and their developments in line with these changes. With the continuous growth of cities, rapid increase in population and continuing development, the role of urban design discipline in examining and solving problems in cities is also growing. On the other hand, the urban design and planning process is an intricate process that includes many parameters and is affected by different components. Therefore, today designers need analysis methods that can easily analyze data at the early stage of design and understand the effects of urban parameters and their interrelationships on the urban texture. At the same time, they need computational design tools that will allow working through these analyses, make it easier for designers to find the optimum solution, and increase the number of different options for the final products. In this context, the Cellular Automata method, as a generative design method, has been used as one of the computational methods that has become very popular in recent years to evaluate and predict the city over time and space. Models produced with this method allow understanding urban dynamics and complex relationships between land use changes and urban sustainability. Cellular automaton helps governments, planners, and stakeholders predict and evaluate potential consequences before deciding on future policy alternatives. Thus, cellular automaton is often used to create scenarios for policies that are being considered for implementation. This study includes an overview of the basic and state-of-the-art concepts and methods related to studies and applications of cellular automaton modeling in the field of urban design.

Keywords: Urban design, Computational design, Generative approach, Cellular automata, Evolution.

**EMLAK BANKASI KONUTLARI'NIN İZMİR MAVİŞEHİR
MAHALLESİ'NDE GENİŞLEYEN ETKİSİ****THE EXTENDING IMPACT OF HOUSING ESTATE BANK ON THE
MAVIŞEHİR NEIGHBORHOOD IN İZMİR****Aysu Gürman; Ece Buldan****Araştırma Görevlisi, Mimarlık, Yaşar Üniversitesi; Araştırma Görevlisi, Mimarlık, Yaşar
Üniversitesi****aysu.gurman@yasar.edu.tr; ece.buldan@yasar.edu.tr**

Özet: Mimarlık söylemi, kapitalizmin kentsel mekâna yönelik stratejileriyle birlikte yirminci yüzyılın sonlarından bu yana ekonomik, politik ve sosyo-kültürel bağlamlarda değişimlere tanık olmaktadır. Bu durum konut üretimi ve yeniden üretimi yaklaşımlarında da ilişkisel olarak kendini göstermektedir. Böylelikle etrafı çevrili-güvenlikli siteler de mimari üretim olarak kapitalist kültürde yerini almaktadır. Bu çalışma, güvenlikli siteleri kapitalist sistemin soyut mekânlaşması kapsamında nasıl oluştuğunu ve ev ölçeğinden başlayarak mahalle ölçeğine doğru nasıl yayılım gösterdiğini tartışmayı amaçlamaktadır. Çalışmanın metodolojisi, kentsel araştırma amacıyla İzmir'in Mavişehir Mahallesi'ne odaklanılarak literatür taraması ve bu alandaki teorik çalışmaların eleştirel yorumlanmasından oluşmaktadır. Çok katlı blokların ve villaların bir arada görüldüğü bu mahalle, zaman içinde şehir merkezinde üst düzey güvenlik ve prestij için üst ve orta gelir grubunun tercih ettiği bir yerleşim alanı haline gelmiştir. Mahallede sayıca fazla güvenlikli sitelerin yanı sıra alışveriş ve spor merkezleri, eğitim mekanları, oyun alanları ve parklar gibi farklı mekân kullanım çeşitlerinin de ilişkisel olarak sitelerle beraber gelişim göstermesi durumu söz konusudur. Bu bağlamda çalışma, Mavişehir Emlak Bankası Konutları olarak adlandırılan kapalı sitelerin mahalle alanını nasıl bir metaya dönüştürdüğünü ve zaman içinde kentsel mekânı yeniden üreterek kapalı bir mahalle yarattığını irdelemektedir. Güvenlikli sitelerin mahallede kümelenmesiyle kentsel mekânın kendisi tarafından tanımlanan mahallenin içi ve dışı durumu oluşmaktadır. Sitelerde sunulan özelliklerin, bir başka deyişle içeride olanın, dışarıya doğru yayılması tüm mahallede mekânsal üretim pratiklerini etkilemektedir. Görülmektedir ki ölçek değişimine rağmen güvenlikli site algısı korunmaya devam etmektedir.

Anahtar Kelimeler: Soyut Mekân, Mekân Üretimi, Güvenlikli Site, Mahalle, Metalaştırma

Abstract: The discourse of architecture has witnessed changes in economic, political, and socio-cultural contexts since the late twentieth century, along with strategies of capitalism towards urban space. This situation also manifests itself relationally in housing production and reproduction approaches. Thus, gated and secure sites also take their place in capitalist culture as architectural production. This study aims to discuss how gated communities are formed within the concept of the abstract space

of the capitalist system and how they extend from the home scale to the neighborhood scale. The methodology of the study consists of a literature review and critical interpretation of theoretical studies in this field, focusing on the Mavişehir District of Izmir for the purpose of urban research. This neighborhood, where multi-story blocks and villas come together, has over time become a residential area preferred by upper and middle-income groups for high-level security and prestige in the city center. In addition to the increasing number of gated communities in the neighborhood, different types of land use such as shopping and sports centers, educational venues, playgrounds, and parks also developed in relation to the sites. In this context, the study examines how the gated communities called Mavişehir Housing Estate Bank transform the neighborhood space into a commodity and create a closed neighborhood by reproducing the urban space over time. With the clustering of gated communities in the neighborhood, the interior and exterior of the neighborhood defined by the urban space itself is created. The extension of the features offered in the gated-communities, in other words, what is inside, to the outside affects the spatial production practices in the entire neighborhood. It can be seen that despite the change in scale, the perception of a gated urban area continues to be preserved.

Keywords: Abstract Space, Production of Space, Gated-community, Neighborhood, Commodification

SOSYAL MEKANLARIN KULLANIMI; DİCLE ÜNİVERSİTESİ ÖRNEĞİ

USE OF SOCIAL SPACES; DİCLE UNIVERSITY EXAMPLE

Merve İLHAN

Dicle Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Doktora Programı Öğrencisi

merveilhan2016@gmail.com

Havva ÖZYILMAZ

Dicle Üniversitesi Mimarlık Fakültesi

havvaozy@gmail.com

Özet: Mekânların tasarlanması sadece tasarımcının yaratıcılığına dayanmaz; tasarım, kullanıcıların ihtiyaç ve istekleriyle de şekillenir. Tasarımcı kullanıcı gereksinimlerini dikkate alarak mekândan beklenen performansın verimini arttırabilir. Böylece mekânda daha önce var olmayan potansiyeller açığa çıkarılabilir. Bu yaklaşım kullanıcının mekânı daha çok benimsemesini ve daha etkili kullanabilmesini sağlar. Mekânın formuna ve fonksiyonuna göre elde edilen bu kazanımlar değişkenlik gösterebilir. Bireyin eylemleri sorgulanarak şekillenen mekanlar, yapılar ve yapısal çevreler yönlendirir. Sosyal mekanlarda tasarımı yönlendiren kullanıcı unsurlarına ulaşmak için kullanıcıların kitleler halindeki deneyimleri incelenmelidir. Üniversite mekanları farklı disiplinlerde mesleki eğitimlerin verildiği, farklı yetenek ve becerilere sahip farklı gruplar tarafından kullanılmaktadır. Sahip olduğu değişken kullanıcı niteliği, üniversite kampüslerinin sosyal mekanlarını, diğer sosyal mekanlardan ayırır. Bu durum üniversite mekanlarında, tasarıma kullanıcıların dahil edilmesine olan ilgiyi artırır. Üniversite yapılarında yer alan mevcut sosyal mekân tasarımları; kullanıcı sayısı ve niteliği, kampüs yerleşkesinin büyüme ve gelişme yönü veya zaman gibi çeşitli faktörlere bağlı olarak değişkenlik göstermektedir. Kuruluş tarihi 1966 yılına dayanan Dicle Üniversitesinin günümüzde kullanılan kampüsü yaklaşık yarım yüzyıllık bir tarihe sahiptir. Zamanla değişen ve dönüşen kullanıcı eylemleriyle Dicle üniversitesi kampüsü içerisinde farklı fakültelerin ortak kullanımına hizmet eden bir mekân tasarımına ihtiyaç duyulmuştur. Bu doğrultuda, çalışma kapsamında 2018 yılı itibarıyla kullanıma açılan Dicle Üniversitesi sosyal mekanlarından Üniversite Öğrenci Yaşam Merkezi ele alınarak incelenmiştir. Dicle Üniversitesi Öğrenci Yaşam Merkezi, space syntax analizleriyle yorumlanmıştır. Böylece bilimsel açıdan test edilebilir nicel verilerin elde edildiği program desteğine dayanan bulgular elde edilmiştir. Çalışma bulgularıyla sosyal bir mekân çözümlemesi yapılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Katılımcı tasarım, space syntax, mekanda yönelme, sosyal mekanlar, Üniversitelerde sosyal mekanlar

Abstract: Designing spaces is not only based on the creativity of the designer; The design is also shaped by the needs and wishes of the users. The designer can increase the efficiency of the performance expected from the space by taking into account user requirements. Thus, potentials that did not exist before can be revealed in the space. This approach allows the user to embrace the space more and use it more effectively. These gains may vary depending on the form and function of the space. The individual's actions are guided by spaces, structures and structural environments that are shaped by questioning. In order to reach the user elements that direct the design in social spaces, the experiences of users in masses should be examined. University spaces are used by different groups with different abilities and skills, where vocational training is provided in different disciplines. Its variable user nature distinguishes the social spaces of university campuses from other social spaces. This increases the interest in including users in the design of university spaces. Current social space designs in university buildings; It varies depending on various factors such as the number and nature of users, the direction of growth and development of the campus campus, or time. The campus of Dicle University, which was founded in 1966, has a history of nearly half a century. With user actions changing and transforming over time, a space design that serves the common use of different faculties within the Dicle University campus was needed. In this regard, within the scope of the study, the University Student Life Center, one of the social venues of Dicle University, which was opened for use as of 2018, was examined. Dicle University Student Life Center was interpreted with space syntax analysis. Thus, findings based on program support that yield scientifically testable quantitative data were obtained. A social space analysis was made with the study findings.

Keywords: Participatory design, space syntax, orientation in space, social spaces, social spaces in universities

KONUTUN METALAŞMASINA ELEŞTİREL BİR BAKIŞ AÇISI

A CRITICAL PERSPECTIVE ON THE COMMODIFICATION OF HOUSING

Ayşegül İPÇİOĞLU

**PhD student at Eskişehir Osmangazi University, Eskişehir-Türkiye
Works at İpçioğlu Architecture- executive architect**

aysegul-adymn@hotmail.com

Özet: Mimari eleştiri kültürü etimolojik açıdan da düşünüldüğü zaman: irdeleme, saklı olanı göz önüne çıkarma ve anlamlandırma sanatı olarak tanımlanabilmektedir. Bu bağlamda konutun metalaşmasını kritik ederken amaç, makro ölçekte durum tespiti ile birlikte belli normların fizibilitesini açığa çıkarmaya çalışmak olacaktır. Collins'in "The Philosophy of Architectural Criticism" makalesinde bahsettiği profesyonel eleştiri tanımındaki bakış açısıyla yaklaşarak profesyonel eleştiride bulunulacaktır (Collins,1968).

Barınma Dünya üzerinde bulunan tüm canlıların en temel ihtiyacı ve hakkıdır. Konut ise önceleri insanların barınma ihtiyacını karşılarken zamanla onlara farklı değerler de katan bir meta haline gelmiştir. Peki konutu metalaştıran nedir? Makalede daha geniş kapsamlı ele alınacak olsa da konutu metalaştıran olgunun, tüketim alışkanlıklarının değişmesi olduğunu söyleyebiliriz.

Sanayileşmeyle birlikte üretimin artması hiç şüphesiz tüketimin artması ihtiyacını doğurmuştur. Tüketimin artması için öncelikle insanlara tüketim kültürünün aşılması gerekmektedir. Tüketim kültürünün aşılmasında ise modernizmin büyük etkileri olmuştur. Baudrillard'a göre modernizmin sonucu olan evrensel kültür, gerçek ihtiyaçlar ve sahte ihtiyaçların ayrımının yapılamadığı sentetik ve kurgusal bir kültürdür. Baudrillard ayrıca, tüketim toplumunun bireyi olarak nitelendirdiği günümüz insanının, ancak güdülenmiş ihtiyaçlarla anlam kazanan bir hayat biçimine sahip olduğunu belirtmektedir (Baudrillard, 1987). Günümüzde tüketimin bir kültür haline gelmesiyle birlikte konut yapılarına da barınma ihtiyacının çok daha ötesinde anlamlar yüklenmektedir. Konuta yüklenen anlamlarla birlikte toplumsal bir sorun haline gelen konutun metalaşması hem akademik referanslara desteklenecek, hem de toplumsal bakış açısından değerlendirilerek yorumlanacaktır.

Bu çalışmada yaşam standartlarının değişmesine bağlı olarak konut yapılarının geldikleri nokta ve konuta yüklenen anlamların eleştirilmesi amaçlanmaktadır. Amaç doğrultusunda geçmişten günümüze konut yapılarının değişim sürecine kısaca değinilerek, tüketim kültürünün sosyal yaşama etkisi sorgulanacak, yeni tüketim alışkanlıklarının konut yapıları üzerindeki etkileri üzerinde durularak konut nereye gidiyor? Sorusunun cevabı tartışılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Metalaşma, Kapitalizm, Konutun Metalaşması, Tüketim, Modernizm

Abstract: When the culture of architectural criticism is considered etymologically, it can be defined as the art of examining, revealing and making sense of the hidden. In this context, while criticizing the commodification of housing, the aim will be to try to reveal the feasibility of certain norms together with due diligence on a macro scale. Professional criticism will be made by approaching from the perspective of the definition of professional criticism that Collins mentioned in his article "The Phisosophy of Architectural Criticism".

Shelter is the most basic need and right of all living things on Earth. Housing, on the other hand, has become a commodity that adds different values to them over time, while meeting the shelter needs of people in the past. So what is it that commodifies housing? Although it will be discussed in a more comprehensive way in the article, we can say that the phenomenon that commodifies the house is the change in consumption habits.

The increase in production with industrialization has undoubtedly led to the need for increased consumption. In order to increase consumption, first of all, it is necessary to instill a consumption culture in people. On the other hand, modernism had great effects on the instillation of consumption culture. According to Baudrillard, the universal culture, which is the result of modernism, is a synthetic and fictional culture in which real needs and false needs cannot be distinguished. Baudrillard also states that today's people, whom he describes as the individual of the consumer society, have a life style that gains meaning only with motivated needs (Baudrillard, 1981). Today, with consumption becoming a culture, meanings far beyond the need for shelter are attributed to housing structures. The commodification of housing, which has become a social problem with the meanings attributed to housing, will be supported both by academic references and evaluated from a social point of view.

In this study, it is aimed to criticize the point where the housing structures come from and the meanings attributed to the house depending on the change in living standards. In line with the purpose, the change process of housing structures from the past to the present will be briefly mentioned, the effect of consumption culture on social life will be questioned, and the effects of new consumption habits on housing structures will be emphasized, and where does the house go? The answer to the question will be discussed.

Keywords: Commodification, Capitalism, Commodification of Housing, Consumption, Modernism.

Kaynaklar

Collins, P., (1968), The Phisosophy of Architectural Criticism, Journal of the Department of Architecture

Baudrillard, J., (1981), Simülaktlar ve Simülasyon, Çev: Oğuz Adanır, Dokuz Eylül Yayınları,

MİMARİ ELEŞTİRİNİN 21. YY PARADİGMA DEĞİŞİMİNDEKİ POZİSYONU

THE POSITION OF ARCHITECTURAL CRITICISM IN THE 21st CENTURY PARADIGM CHANGE

Melih İPÇİOĞLU:

**PhD student at Eskişehir Osmangazi University, Eskişehir-Türkiye
Works at İpçioğlu Architecture- executive architect**

melihipcioğlu@gmail.com

Özet: “Sanat, sanat içindir.” söylemi, mimarlıkta da hem sanat için hem toplum içindir söylemini oluşturmaktadır.

Mimari eleştiri, anlamlandırma çabası ile hitap ettiği kitleyi aydınlatmaya çalışır. İnsanların değer yargıları genellikle iyi anlamlandırdıkları üzerinden tanımlanır. Mimari eleştiri bu bağlamda, mimarlığın kapsadığı durumları değerli kılma çabası içindedir.

Eleştirinin ihtiyaç ve kaçınılmaz bir durum olduğu toplum ve mimarlık camiası tarafından sıkça dile getirilmeye başlanmıştır. Bunun sebebi, gelişen dünya düzeninde insanların erişilebilirlikleri doğrultusunda anlama ve bilme isteğinin olmasıdır.

Teknolojik imkânlar birçok bilginin kolay elde edilme yolunu açarken düzensizlik de bilgi karmaşası oluşturmaktadır. Bu bağlamda insanlar daha kolay bilgi edinmeye başlamışlar ve kişilerin gördükleri hakkında yorumlama ve anlama çabası ortaya çıkmıştır. Mimarlık, toplum hayatının önemli bir parçası olduğu için mimari eleştiri herkes tarafından yapılmaya başlanmıştır.

Mimari eleştiri mimarlık disiplini içerisinde yer alan, mimarlığı besleyen bir kültürdür. Çalışma mimari eleştiri kültüründe söylemlerin analitik durumunu, 21. yy. çağdaş bilim dünyasında tanımlamaya çalışmaktadır. Eleştirinin yapısal artikülasyonlarının akademik anlamda değişimini süreç içerisindeki etki alanlarıyla tanımlayan yazımız, dönemsel olarak etkisi altında kaldığı olguları ortaya koyar. Günümüz teknolojisi ile iletişim araçlarının mimari eleştiri kültüründe evrimleşebilecek durumları da bu çerçevede incelemektedir. 20.yy da mimari eleştiri kültürünün basılı yayın araçları ve görsel yayın araçlarıyla beslendiği durum, 21.yy da sosyal medya ile internet ortamının fütürist yaklaşımla değişime uğradığı yadsınamaz bir durum oluşturuyor. Dolayısıyla çağın getirdiği ve getireceği yenilikler mimari eleştiri kültüründe de hem söylem hem de durum tespiti açısından farklılıklarla karşımıza çıkıyor. Çalışmamız mimari eleştirinin, gelişen dünya düzeninde konumunu alarak daha pragmatik bir yöntem sunmasıdır. Alınan referanslar ile birlikte çağdaş söylemler içerisinde yabancılaşmadan pozisyonel durumunu daha geniş bakış açısı kazandırarak nitelikli eleştiriler ortaya konması amaçlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Eleştiri, Mimari eleştiri, Yargı, Toplum, Eleştirinin eleştirisi.

Abstract: The discourse "Art is for art" constitutes the discourse both for art and for society in architecture.

Architectural criticism tries to illuminate the audience it addresses with an effort to make sense of it. People's value judgments are usually defined by what they understand well. In this context, architectural criticism strives to value the situations covered by architecture.

It has started to be frequently expressed by the society and the architectural community that criticism is a necessity and an inevitable situation. The reason for this is that in the developing world order, people have a desire to understand and know in line with their accessibility.

While technological possibilities open the way for easy acquisition of many information, irregularity also creates information confusion. In this context, people have begun to acquire information more easily and an effort to interpret and understand what people see has emerged. Since architecture is an important part of social life, architectural criticism has begun to be made by everyone.

Architectural criticism is a culture that takes place within the discipline of architecture and supports architecture. Studies have been carried out to make sense of the conceptual nature of criticism in the global sense. Many critics and critics are known in popular culture through visual and written works such as art criticism and literary criticism. While the discourse of "art is for art" appears as a discourse that shows that art protects its autopetic status and self-identity, the discourse of architecture is for both art and society corresponds to this. In this context, our article will be a critique of the criticism about what the architectural criticism, which is born as an effort to make architecture more understandable by the society, expresses and how it can be affected by the user at macro and micro scales.

Keywords: Criticism, Architectural criticism, Judgment, Society, Criticism of criticism.

İÇ MEKÂN TEKSTİL TASARIMINA YÖNELİK YAPAY ZEKÂ UYGULAMALARI VE GELECEĞİN TASARIMCISINI BEKLEYEN SORUNLAR

ARTIFICIAL INTELLIGENCE APPLICATIONS FOR INTERIOR TEXTILE DESIGN AND THE ISSUES FACING FUTURE DESIGNERS

Ayşe Seçil TEKİN AKBULUT

Eskişehir Teknik Üniversitesi / Eskişehir Technical University

secilt@eskisehir.edu.tr

Özet: Birçok alanda olduğu gibi tasarım alanında da güncel teknoloji uygulamaları üretkenlik süreçlerini kolaylaştırıcı biçimde işe koşulabilmektedir. Güncel yazılım ve donanımlar tasarım süreçlerinin daha hızlı biçimde hayata geçirilmesini, hayallerin somutlaştırılmasını, prototiplerin daha az zahmetle üretilmesini kolaylaştırmaktadır. Kuşkusuz ki tasarımcıların halihazırda bazı kritik bilgisayar programlarına ve alanları ile ilişkili güncel bilgi ve iletişim teknolojilerine hâkim olmaları beklenmektedir. Öte yandan son zamanlarda farklı alanlarda yoğun bir biçimde kullanılan yapay zekâ (AI: artificial intelligence) uygulamaları, yalnızca tasarım süreçlerini kolaylaştırmakla kalmayıp tasarımcının yerini alacak bir role de bürünebilmektedir.

Designs.ai, AutoDraw, Canva, Kroma, Adobe Sensei, Vance AI, Lunacy, Mega Creator, Uizard.io, Sketch2code, AixDesign, Let's Enhance, TeleportHQ, Fronty, Remove.bg, Jasper.ai, Uizard, Fronty, Khroma, Deep Art Effects gibi yapay zekâ uygulamaları tasarım alanında kullanılabilmektedir. Ücretsiz sürümleri de yaygın olan bu uygulamaların bir kısmı web sayfası üzerinden erişim sunarken bir kısmı da programın bilgisayara kurulmasıyla çalışmaktadır. Herkesin kolaylıkla erişebileceği bu uygulamalar bir yandan kısa zamanda özgün tasarımlar üretilmesini ve üretkenliği kolaylaştırırken diğer yandan da özgün değer yaratım sürecine ilişkin bazı soru işaretlerini de beraberinde getirmektedir. Çok kısa sürede ve çok daha az maliyet ve kaynakla tasarım yapılabilmesi, yaratıcıların bazı görevlerini yapay zekâ ya devretmesine, kolay yolu tercih etmenin ise yaratım sürecinin bazı bileşenlerinin gözden kaçırılmasına neden olabilmesi olasıdır. Bu bağlamda bireyin özgün değer yaratma sürecinin nerede başlayıp biteceği ile ilgili etik tartışmalara ve bu yönde belirlenecek politikalara gereksinim duyulmaktadır. Dünya Ekonomik Forumu öngörülerine göre zihinsel yaratım süreçlerini içeren mesleklerin yapay zekâ tarafından tehdit altında bırakılması da dikkate alındığında, tasarıma ilişkin mesleklerin ve bazı yeterliklere duyulan gereksinimlerin de ortadan kalkması söz konusu olabilir. Bu çalışmada genelde tasarım alanında, özelde ise iç mekân tekstil tasarımında işe koşulabilecek güncel yapay zekâ

uygulamalarının getirileri ve tasarımcı açısından oluşabilecek dezavantajlar bütüncül bir yaklaşım ile tartışılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Tasarım, Tasarımcı, Tekstil tasarımı, Yapay zekâ, Teknoloji.

Abstract: As is the case in many fields, new technology applications are being used in ways that facilitate productivity in design-related fields. Contemporary software and hardware help to implement design ideas, to make different abstract ideas real and to produce prototypes with less effort. Of course, designers are expected to be aware of critical computer software and contemporary information and communication technologies related to their field. However, artificial intelligence applications, which have recently been widely used in various fields, on the one hand facilitate design processes, but on the other hand take over the role of the designer. A number of artificial intelligence tools are used in design-related fields, such as Designs.ai, AutoDraw, Canva, Kroma, Adobe Sensei, Vance AI, Lunacy, Mega Creator, Uizard.io, Sketch2code, AixDesign, Let's Enhance, TeleportHQ, Fronty, Remove.bg, Jasper.ai, Uizard, Fronty, Khroma, Deep Art Effects. Their free versions are easily accessible, some of which can be accessed directly through websites, while others require the download of specific applications and programmes. While these easily accessible applications facilitate production, they also raise some questions about authentic design creation processes. Producing designs in a short period of time with less cost and resources may lead designers to leave the creative responsibility to artificial intelligence. Taking the easy way out may also lead designers to neglect some of the critical components of the design process. In this regard, ethical discussions and guidelines are needed regarding the boundaries of authentic design processes. Considering the predictions of the World Economic Forum that artificial intelligence will trigger the risk of extinction of some intellectual professions, design-related professions and some critical qualifications may not be needed as much in the near future. In the current study, we aim to discuss holistically the advantages of artificial intelligence applications that can be used for interior textile design, as well as the disadvantages that designers face.

Keywords: Design, Designer, Textile design, Artificial intelligence, Technology.

MOBİL TASARIM GÖRSEL UYGULAMALARINDA LOGO RENK SEÇİMLERİ

LOGO COLOR SELECTIONS IN MOBILE DESIGN VISUAL APPLICATIONS

Aynur Karagöl

**İstanbul Topkapı Üniversitesi Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Grafik
Tasarım Bölümü**

aynurkaragol@topkapi.edu.tr

Özet: Teknolojinin gelişimi akıllı cihazların telefonlarla entegre olmasını sağlamıştır. Mobil telefon uygulamaları ise tam bu aşamada ortaya çıkmaktadır. Özel ve kamu kuruluşları gerek ticari gerekse toplumsal hizmet gibi nedenlerle mobil uygulamaları kullanmaya başlamıştır. İnternet siteleriyle çevrimiçi dünyaya taşınan çeşitli marka ve kuruluşlar için, kurum kimlikleri de öne çıkmaktadır. Görsel kimlik konusu çevrimiçi dünya ile önemini artırmaktadır. Bu anlamda görsel tasarım tüm sektörler için bir temel ihtiyaç haline gelmiştir. Görsel tasarımla oluşturulan marka kimliği, ürün veya hizmetlerin sunumu, çeşitli ekranlar aracılığıyla hedef kitleye ulaşmaya çalışan uygulamalar için önemli hale gelmektedir. Kullanıcılar ilk olarak marka ile marka logoları ve marka isimleri ile tanışmaktadır. Logo tasarımının çevrimiçi dünyanın hızı ve akışı sebebiyle kolay algılanması ve sade anlaşılır olması gerekmektedir. Aynı zamanda logonun rakipleriyle ayırt edici bir nitelik taşıması gerekmektedir. İmge, tipografi ve renk logonun temel unsurlarındandır. Bu noktada renk konusu önemli bulunmaktadır. Renk hem kültürel hem de sektörel olarak kullanıcı tarafından algı ve imaj anlamında çeşitli mesajlar barındırmaktadır. Bu perspektiften çevrimiçi uygulama örneklerini 2023 Mayıs ayı itibarıyla 1 milyar indirilme sayısına ulaşmış markalar oluşturmaktadır. Mobil uygulamaların ilk onda bulunan markalar üzerinde yapılan inceleme bu çalışmanın kapsamının oluşturmaktadır. Çalışmanın amacı marka kimliğini simgeleyen logo tasarımlarında renk seçimlerini incelemektir. Olgu bilimsel bir yaklaşımla görünenin analizi ile bu markalar görsel kimliklerinde hangi renkleri ağırlıklı olarak kullanıldığı gözlemlenmiştir. Çevrimiçi uygulamalar arasında ana renklerin ağırlıkta olduğu görülmektedir. Mavi renk altı logoda bulunmaktadır. Logoların üçünde ise yeşil renk tercih edilmiştir. Kırmızı, sarı iki logoda, gri ise bir logo da kullanılmıştır. Tasarımlarda sade, anlaşılır detaylara yer verilirken renklerin dikkat çeken parlak tonları tercih edildiği görülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Görsel Tasarım ve Renk, Mobil Tasarım, Logo ve Renk Tasarımı, Logo Görseli, Logoda Renk,

Abstract: The development of technology has enabled smart devices to be integrated with phones. Mobile phone applications emerge at this stage. Private and public institutions have started to use mobile applications for reasons such as commercial and social services. Corporate identities also come to the fore for various brands and organizations that have moved to

the online world with their websites. The issue of visual identity increases its importance with the online world. In this sense, visual design has become a basic need for all sectors. The brand identity created by visual design, the presentation of products or services becomes important for applications that try to reach the target audience through various screens. Users are first introduced to the brand by brand logos and brand names. Due to the speed and flow of the online world, the logo design should be easily perceived and simple to understand. At the same time, the logo should have a distinctive feature with its competitors. Image, typography and color are the basic elements of the logo. At this point, the issue of color is important. Color contains various messages in terms of perception and image by the user, both culturally and industrially. From this perspective, the examples of online applications are the brands that have reached 1 billion downloads as of May 2023. The examination of the top ten brands of mobile applications constitutes the scope of this study. The aim of the study is to examine the color choices in logo designs that symbolize the brand identity. With the analysis of the visible with a phenomenological approach, it has been observed which colors are predominantly used in the visual identities of these brands. It is seen that primary colors predominate among online applications. Blue color is available in six logos. Green color is preferred for three of the logos. Red and yellow are used in two logos, and gray is also used in one logo. While simple and understandable details are included in the designs, it is seen that the bright tones of the colors are preferred.

Keywords: Visual Design and Color, Mobile Design, Logo and Color Design, Logo Image, Color in Logo

BİLL VIOLA’NIN ESERLERİNDEKİ MANEVİ YAKLAŞIMLAR

SPIRITUAL APPROACHES IN BILL VIOLA'S WORKS

Ayşe Güngör Di Savino

a.a.ayse.g@gmail.com

Özet: Günümüzde uluslararası alanda video üretimi yapan önemli sanatçılarından Bill Viola, 1951 New York doğumludur. Çalışmalarında Batı ve Doğu’nun geleneklerinden yararlanarak yaşamın evrensel yönlerine odaklanır. Gerçek dünyayı gözlemleyerek insanı ve onun dış dünya ile ilişkisini araştırır. Bu çalışmanın amacı, geleneksel sanatın referanslarını kullanan sanatçının, bu eserlerin doğasında var olan duygu ve maneviyatı çağdaş izleyiciye video dili ile yeniden nasıl önerdiği “Selamlama” (The Greeting) adlı eseri üzerinden açıklanması hedeflenir. Betimsel nitelik analizi ile çalışmanın kapsamı Viola’nın “Selamlama” adlı çalışması ile sınırlandırılmıştır. Çalışma nitelik bakımından incelenirken veri analiz sürecinin temel amacı olan ham veriden anlam çıkarma yöntemi ile gözlemlerden elde edilen veriler doğrultusunda konunun amacına uygun yorumlanmıştır.

Bu bağlamda Viola “Selamlama” (1995) adlı çalışmasında Jacopo Pontormo’nun (1528) “Ziyaret” (Vizitazione) adlı çalışmasından alıntılama yaptığı görülür. Çalışmada hamile Meryem ile Elizabeth’in buluşmasını yeniden canlandırır. 35 mm ile saniyede 300 kare hızla çekilen sahne aslında kırk saniyedir ancak sanatçı projeksiyon süresini 10’ 22” olarak uzatır. Rönesans dönemine ait çerçeve içindeki bu resim ve ona ait referanslar, video aracılığı ile hareketli görüntülere dönüşür. Bu şekilde gözle görünemeyen algılanamayan şeyler, sezgi ve duygu aracılığı ile algılanabilir biçimde güçlü ifadelerle dönüşür. Hareketin yavaşlığı, izleyicinin görüntüye dikkatle bakmasını ve onun evrimini daha iyi kavramasını sağlar, aynı zamanda özdeşleşme durumunu da tetikler.

Teknoloji ile maneviyatı çalışmalarında video ile birleştiren sanatçı, yüzyıllar boyunca sanatın duygusal işlevinin yanı sıra temalarının da özünde değişmediğini göstermiş olur. Dijital olarak işlenmiş manipüle edilmiş bu görüntüleri video ile sentezleyerek, olup bitenleri ağır çekimde geniş bir zaman diliminde görel ve değişken hale getirir. İzleyicinin kendi zamanındaki duygusu ile ilişki kurmasını sağlayan bu estetik yaklaşım ile eser yeniden formüle edilmiş olur. Bu durum izleyicinin esere yaklaşımında yeni bakış açıları ve yeni tutumlar geliştirir. Çalışmadaki ses, hareket ve görüntülerin geçişleri açısından değerlendirildiğinde yaratılışın gizemine dayandırılan ayinsel yöntemler sezinlenir. Bu anlam sanatçı için temel hususun değişimin manevi boyutu olduğu görülür.

Anahtar Kelimeler: Bill Viola, Maneviyat, Video, Alıntılama, Teknoloji.

Abstract: Bill Viola, one of the important international video production artists today, was born in 1951 in New York. He focuses on the universal aspects of life, making use of the traditions of the West and the East in his works. By observing the real world, it investigates man and his relationship with the outside world. The aim of this study is to explain how the artist, who uses the references of traditional art, re-suggests the emotion and spirituality inherent in these works to the contemporary audience through the language of video, through his work called "The Greeting". With the descriptive quality analysis, the scope of the study was limited to Viola's work called "Greetings". While the study was examined in terms of quality, it was interpreted in accordance with the purpose of the subject in line with the data obtained from the observations with the method of extracting meaning from the raw data, which is the main purpose of the data analysis process.

In this context, it is seen that Viola in her work "Greeting" (1995) quotes Jacopo Pontormo's (1528) work called "Visit" (Vizitazione). The work reenacts the meeting of the pregnant Mary and Elizabeth. The scene shot with 35mm at 300 frames per second is actually forty seconds, but the artist extends the projection time to 10' 22". This painting and its references in the frame of the Renaissance period are transformed into moving images through video. In this way, invisible and imperceptible things turn into perceptibly powerful expressions through intuition and emotion. The slowness of the movement allows the viewer to look carefully at the image and better understand its evolution, it also triggers the state of identification.

Combining technology and spirituality with video in his works, the artist shows that not only the emotional function of art, but also its themes have not changed in essence over the centuries. By synthesizing these digitally processed and manipulated images with video, he makes what's going on in slow motion relative and variable over a wide period of time. The work is reformulated with this aesthetic approach, which allows the viewer to relate to his own sense of time. This situation develops new perspectives and new attitudes in the viewer's approach to the work. When evaluated in terms of the transitions of sound, movement and images in the work, ritual methods based on the mystery of creation are perceived. In this sense, it is seen that the main issue for the artist is the spiritual dimension of change.

Keywords: Bill Viola, Spirituality, Video, Quotation, Technology.

KAYNAK VE SANAT SAHİBİNİN KÜRESEL DİNAMİKLERİ

GLOBAL DYNAMICS OF PROVENANCE AND ART OWNERSHIP

Burcin Genis Ergun

Bahçeşehir University / Yıldız Technical University

burcin.genisergun@bau.edu.tr

Özet: “Modernlik geçicidir, geçicidir, tesadüfidir; sanatın bir yarısıdır, diğer yarısı ise ebedi ve değişmezdir.” Baudrillard

Arka plan literatürü ve piyasa akışı verileri, sanat sistemlerinin dolambaçlı bir küreselleşmesinin kanıtını ortaya koyuyor. Ancak yerel ve küresel sanat arasındaki dinamik, açıkça birbirine zıt iki eksenle kendini dışsallaştırıyor. Küreselleşme sanatın kapsanması, paylaşılması ve dağıtılması olasılığını artırdı. Ve tam tersine, küresel piyasa güçlerinin ve yeni hegemonyaların merkezinde sanatsal yaratımın yerini aldı. İçinde bulunduğumuz yüzyılda (sanat) dünyamız, sanatsal yöntem, araç, malzeme ve yenilikçi süreçlerin yanı sıra sanatın ticareti, dağıtımı ve tüketimindeki yeni prosedürlerde farklılıklara tanık oldu. Kendi kendine yeten yeni "küresel" sanat endüstrisi kapsamındaki büyük miktardaki yaratımlar ve sanat taşımaları, aynı zamanda metropol sanat ortamının görünür olmasına da hizmet etti. Bu, bir bakıma şu ana kadar Batı'da ortaya çıkarılmadı. Dijital teknolojilerin NFT'ler yoluyla olağanüstü yükselişinden önce, gerçek 'dijital sanat eseri sahipliği' ve kıtlık kavramları mevcut değildi. Sanatçılar dijital dünyanın giderek küreselleşme çabalarında birçok sorunla karşı karşıya kalmışlardır. Sık sık yaratımlarının kredisiz olduğunu ve telif ücretlerinin yasal olarak ödenmesi gereken yerlerde kullanıldığını görüyorlardı. Dijital çağda değişmeye devam ettikçe sanatın yanında ortaya çıkan kaynak ve belgeler de değişiyor. Küreselleşmenin merkezinde mülkiyet tanımının gerekliliği ortaya çıkmıştır.

Anahtar Kelimeler: Prs, Küresel Dinamikler, Sanat Sahipliği, Kaynak, Küreselleşme, Dijital Sanat, Glocal

Abstract: “Modernity is the transient, the fleeting, the contingent; it is one half of art, the other being the eternal and the immovable.” Baudrillard

Background literature and market flow data reveal attestation of a circuitous globalization of art systems. However, the dynamic between the local and the global art exteriorizes itself in two evidently antithetical axis. Globalization has incremented the likelihood of encompassment, sharing and distribution of art. And, au contraire, it replaced it artistic creation in the center of global market forces and new hegemonies.

In the current century our (art) world witnessed vary in artistic methods, medium, materials and innovative processes as well as the new procedures of trade, distributing and consuming art. Great quantities of the

creations and art transports under the new self appointed “glocal” art industry have also served to make visible the metropolitan art scene. That, in one respect, has not been exposed until now in the west. Before the phenomenal rise of digital technologies through NFTs, the concepts of actual ‘digital artwork ownership’ and scarcity were non-existent. Artists have experienced many issues in their efforts in globalizing digital world to an increasing extent. They frequently would find to have their creations with no credits and used where royalties would be lawfully due. As it continues to shift during the digital era, so does the provenance and documentation transpired alongside of art. At the center of globalization, necessity of the property definition is discern.

Keywords: Prs, Global Dynamics, Art Ownership, Provenance, Globalization, Digital Art, Glocal

FARKLI DİSİPLİNLER VE BAĞLAMLAR: SANAT VE TASARIM EĞİTİMİNDE BİLİMSEL YAKLAŞIMLARIN İZİNİ SÜRMEK

DIFFERENT DISCIPLINES AND CONTEXTS: TRACKING SCIENTIFIC APPROACHES IN ART AND DESIGN EDUCATION

Dicle YILDIRIM

Üsküdar Üniversitesi İletişim Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

dicle.yildirim@uskudar.edu.tr

Özet: Bu araştırma, sanat ve tasarım eğitiminde bilimsel yaklaşımlar ve uygulamaların, grafik tasarım gibi sanat ve tasarım temelli alanlara sağlayacağı katkıları gözler önüne sermeyi amaçlamıştır. Çalışma, farklı disiplinlerin sanat ve tasarım uygulamalarına dâhil olmasıyla birlikte gerçekleşen yeni metodolojileri ve düşünce biçimlerine odaklanmaktadır. Özellikle tıp biliminin sanat ve tasarım alanının sınırlarından içeri girdiğinde gerçekleşen paydaşlıkları incelemekte olan çalışma, disiplinler arası iş birliğinin bu alanları nasıl dönüştürdüğünü ele almaktadır. Son yıllarda çıkan yeni, teknolojik gelişmeler hem tıp bilimleri hem de sanat ve tasarım disiplinlerindeki uygulama alanlarını etkilemiştir. Sanat ve tasarım, farklı disiplinlerden ödünç aldığı terminoloji ve metodoloji ile iletişim alanını güçlendirirken, tasarım pratiğinde de benzer bir etkileşim gerçekleşmektedir. Tıp bilimlerine dair verilerin görselleştirilmesinde tasarım ve sanattın paydaşlığı önemli olduğu kadar, tıp bilimlerinin sunduğu bilimsel yaklaşımlar da tasarımcıların üretimleri için bir o kadar önemlidir. Nörobilim gibi alanlardaki okumalar ve incelemeler, tasarım öğrencisinin tasarım odaklı düşünce ve uygulama yollarının inşasına yardımcı olarak tasarım eğitiminin yöntemlerini genişletmektedir. Bir grafik tasarımcı matematikten ne öğrenebilir? Bir grafik tasarımcı nörobilimden ne öğrenebilir? Bu tür soruları alan içinde uygulamaya ve tasarımca düşünce biçimlerini aramaya yönelik başlangıç girişimleri olarak ele alan çalışma; sanat, tasarım ve tıp bilimlerinin disiplinler arası geçişlerinin izlerini süren ve farklı alanlar içinde yer alma biçimlerine daha yakın bakarak; birebirlerine olan etkilerini tasarım uygulamaları ve eğitimindeki yansımalarını incelemiştir.

Anahtar Kelimeler: Tasarım eğitimi, Tasarım bilimi, Grafik, Sanat ve tasarım.

Abstract: This research aimed to reveal the contributions of scientific approaches and applications in art and design education to art and design-based fields such as graphic design. The study focuses on new methodologies and ways of thinking that occur with the involvement of different disciplines in art and design practices. The study, which examines the partnerships that occur when medical science enters the boundaries of art and design, deals with how interdisciplinary cooperation transforms

these fields. New, technological developments in recent years have affected the fields of application in both medical sciences and art and design disciplines. While art and design strengthen the field of communication with the terminology and methodology borrowed from different disciplines, a similar interaction takes place in design practice. While the partnership of design and art is important in the visualization of data on medical sciences, scientific approaches offered by medical sciences are just as important for the production of designers. Readings and reviews in fields such as neuroscience expand the methods of design education by helping the design student build design-oriented ways of thinking and applying. What can a graphic designer learn from math? What can a graphic designer learn from neuroscience? The study, which considers such questions as initial attempts to apply within the field and to search for forms of design thinking; by looking more closely at the ways in which art, design and medical sciences take place in different fields, which trace the interdisciplinary transitions; examined their effects on one-to-one design practices and their reflections in education.

Keywords: Design education, Design science, Graphic, Art and design.

DOĞADAN SANATA MOTİFİN STİLİZASYONU

STYLIZATION OF THE CLAW MOTIF FROM NATURE TO ART

Esmâ ÇETİNKAYA

Kırşehir Sosyal Bilimler Lisesi

cetinkayaesma@gmail.com

Özet: Mushaf ve el yazması kitapların yazımı beraberinde tezyini sanatların gelişimini sağlamıştır. Kökleri Orta Asya'ya kadar uzanan kitap süsleme sanatı, farklı bölgelerde kurulan İslam devletlerinde yaşayan sanatçıların katkısıyla gelişmiştir. Bu gelişme, motif çeşitliliğiyle desen tasarımlarını zenginleştirmiştir. Mushaf ve el yazması kitap süsleme desenlerinde sıklıkla kullanılan penç motifi ilk olarak Uygurlar dönemine ait minyatürlerde stilize edilmiş bitkisel çiçek motifleri şeklinde yer almıştır. Penç çizimleri bitki kaynaklı motifler olup kuşbakışı görüntünün desene yerleştirilmiş şeklidir. Penç motifinin de içinde bulunduğu bitkisel motifler zaman içinde gelişimini ve değişimini sürdürmüştür.

Tezhip sanatçıları farklı dönemlerde penç bitkisel motiflerini geliştirerek desenlere yeni çizimler eklemiştir. Sanatçı Penç bitkisel motifin aslını esas alıp stilize etmiş ve hayal gücüyle birleştirerek desen çizimlerini oluşturmuştur. Günümüz sanatçıları, penç bitkisel motiflerinde yaprak sayısını artırıp katmer şeklinde üst üste çizimler yaparak farklı tasarımlarla değişimi devam ettirmektedir. Bu araştırmada, penç motifinin ana çıkış noktası olan doğadaki bitkilerin aslından hareket edilerek, nasıl stilize edildiği, penç motifinin zaman içindeki gelişimi ve değişiminden bahsedilerek; Mushaf ve el yazması kitaplarda penç durak kullanımları hakkında bilgilere yer verilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Penç, Değişim, Mushaf, Durak, Tezhip

Abstract: The writing of mushafs and manuscripts enabled the development of decorative arts. The art of book decoration, whose roots go back to Central Asia, developed with the contribution of artists living in Islamic states established in different regions. This development has enriched pattern designs with the variety of motifs. The pench motif, which is frequently used in mushaf and manuscript book decoration patterns, first appeared in the form of stylized herbal flower motifs in miniatures from the Uyghur period. Pench drawings are plant-derived motifs and are a bird's-eye view placed on the pattern. Floral motifs, including the paw motif, have continued to develop and change over time.

Illumination artists developed pench floral motifs in different periods and added new drawings to the patterns. The Artist took the original floral motif as a basis, stylized it and combined it with his imagination to create pattern drawings. Today's artists continue the change with different designs by increasing the number of leaves in pench floral motifs and making

overlapping drawings in layers. In this research, starting from the origin of the plants in nature, which is the main starting point of the paw motif, how they are stylized, the development and change of the paw motif over time; Information about the use of pench stops is included in the Mushaf and manuscript books.

Keywords: Pench, Change, Mushaf, Durak, Illumination

GÜZEL SANATLAR FAKÜLTELERİNDE EĞİTİM ZORLUKLARI VE ÇÖZÜM ÖNERİLERİ

EDUCATIONAL CHALLENGES AND SOLUTION SUGGESTIONS IN FINE ARTS FACULTIES

Gülderen GÖRENEK

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü

gulderengorenek@gmail.com

Özet: Bu çalışma, Türkiye'deki Güzel Sanatlar Fakültelerinin mevcut durumunu ve bu fakültelerin eğitim süreçlerindeki zorluklarını ele almayı amaçlamaktadır. Bu sayede fakülteler, öğrencilere sunulan eğitimdeki zorlukları anlayarak çözüm önerileri sunabilir. Çalışma, Türkiye genelindeki Güzel Sanatlar Fakültelerini kapsamakta ve özellikle öğrenci deneyimi ile eğitim süreçlerine odaklanmaktadır. Nitel araştırma yöntemi kullanılarak fakültelerin durumu analiz edilmiştir. Bu çerçevede, Güzel Sanatlar Fakülteleri, sanatsal yetenekleri geliştirmeyi hedefleyen öğrencilere yönelik önemli eğitim merkezleridir. Ancak zaman zaman bu fakülteler, özgün gereksinimlerini üniversitelerin genel yapısına entegre etmekte güçlükler yaşamakta ve eğitim süreçleri gerek eğitimciler gerekse öğrenciler için karmaşılaşabilmektedir. Öğretim kadrosu ve altyapı konularında yaşanan zorluklar, aynı zamanda atölye ihtiyaçlarının karşılanmasındaki eksiklikler, öğrencilerin yaratıcılığını sınırlayabilir. Yine, öğrencilere sunulan eğitim mekanlarının tasarımı ve alan sınırlılığı, öğrencilerin vizyon oluşturma süreçlerini kısıtlayabilir. Nitelikli öğretim elemanı eksikliği, öğrencilerin günün trendlerini yansıtan uzman eğitimciler tarafından eğitim almalarına engel olabilmekte, çağın ruhunu yakalama çabalarını sekteye uğratabilmekte ve seçtikleri meslekten uzaklaşmalarına neden olabilmektedir. Ayrıca, fakülteler içindeki bölümlerin izole olması da bir meseledir. Öğrencilere, farklı disiplinler arası iş birliği ve çalışma alışkanlıkları kazandırılmadığında, bu eksiklikler iş hayatında da olumsuz etkiler yaratabilmektedir. Eğitim sırasında subjektif eleştiriler, öğrencilerin haksızlığa uğramış hissetmelerine ve gelişmelerini güçleştirmelerine yol açabilir. Sanat eğitimi sürecinin uzun soluklu bir yolculuk olduğu yeterince vurgulanmadığında, öğrenciler sonuç odaklı beklentilere yönelebilmekte ve bu da meslekleriyle ilgili uyumsuzluk yaratabilmektedir. Aynı şekilde, maddi sıkıntılar, malzeme temini zorluklarına neden olurken, eğitim süresince staj fırsatlarının sınırlılığı ve mezuniyet sonrası gelecek belirsizlikleri, öğrencilerin Güzel Sanatlar Fakültelerine olan ilgisini azaltabilmekte ve fakültelerin öğrenci kaybına uğramasına yol açabilmektedir. Bu nedenle, sanat eğitiminin sürdürülebilirliğini desteklemek ve öğrenci gereksinimlerine yönelik çözümler üretmek büyük önem taşımaktadır. Tüm bu sorunlar göz önünde bulundurulduğunda, Türkiye genelindeki tüm Güzel Sanatlar Fakültelerinin bir araya gelerek gerçekleştirecekleri çalıştaylar, değerli bir adım olacaktır. Bu çalıştaylar, fakültelere, sanat eğitimine ilişkin sorunları ele almayı amaçlayan ve çözüm yollarını tartışan önemli bir platform sunacaktır.

Anahtar Kelimeler: Güzel Sanatlar Fakülteleri, Eğitim zorlukları, Altyapı, Atölye ihtiyaçları, sürdürülebilirlik, Çalıştay.

Abstract: This study aims to address the current situation of Fine Arts Faculties in Turkey and the difficulties of these faculties in their education processes. In this way, faculties will offer solutions by understanding the difficulties in education offered to students. The study covers Fine Arts Faculties across Turkey and focuses specifically on student experience and educational processes. The situation of the faculties was analyzed using the qualitative research method. In this context, Faculties of Fine Arts are important education centers for students who aim to develop artistic talents. However, from time to time, these faculties have difficulties in integrating their unique needs into the general structure of universities, and the educational processes can become complicated for both educators and students. Difficulties experienced in terms of teaching staff and infrastructure, as well as deficiencies in meeting the needs of the workshop, can limit the creativity of students. Again, the design of the educational spaces offered to the students and the limited space may limit the students' vision formation processes. The lack of qualified instructors may prevent students from receiving education by expert educators who reflect the trends of the day, hinder their efforts to catch the spirit of the age and cause them to move away from their chosen profession. It is also an issue that departments within faculties are isolated. When students are not taught different interdisciplinary cooperation and working habits, these deficiencies can also have negative effects in business life. Subjective criticisms during education can cause students to feel unfair and make it difficult for their development. When it is not emphasized enough that the art education process is a long-term journey, students may turn to result-oriented expectations and this may create incompatibility with their profession. Likewise, while financial difficulties cause difficulties in supplying materials, the limited internship opportunities during the education period and the uncertainty of the future after graduation can reduce the interest of the students in the Fine Arts Faculties and cause the faculties to lose students. Therefore, it is of great importance to support the sustainability of arts education and to produce solutions for student needs. Considering all these problems, the workshops to be held by all Fine Arts Faculties across Turkey will be a valuable step. These workshops will be provided faculties with an important platform to address issues related to arts education and to discuss solutions.

Keywords: Faculties of Fine Arts, Educational challenges, Infrastructure, Workshop needs, Sustainability, Workshop

GÖRSEL İFADEYİ DENEYSELLEŞTİRMEK: GÖRSEL TİPOGRAFI İLE ANLAMIN KEŞFİ

EXPERIMENTING VISUAL EXPRESSION: INVESTIGATION OF MEANING THROUGH VISUAL TYPOGRAPHY

Merva Kelekçi Olgun

Beykoz Üniversitesi Sanat Tasarım Fakültesi Grafik Tasarım Bölümü

mervakelekciolgun@beykoz.edu.tr

Özet: Deneysel tipografi, tipografi disiplini içinde geleneksel sınırları aşan bir yaklaşımı temsil ederek metinlerin görsel sunumunu yenilikçi ve yaratıcı bir perspektifle ele almaktadır. Bu çalışma, tipografiyi bir sanatsal ifade biçimi olarak kabul ederek metinlerin sınırlarını genişletmeye yönelik bir girişimi incelemekte olup, metinlerin anlamının görsel bir biçimde nasıl daha etkili bir şekilde temsil edilebileceği konusunu kapsamaktadır.

Deneysel tipografi ile sembolizm arasındaki etkileşim, metinlerin görsel düzenlemesi ile semboller arasındaki derin ilişkinin metinlerin anlamını artırabileceğini göstermektedir. Özellikle belirli bir tipografi seçimi veya metin düzenlemesi, sembollerin metin içerisindeki sembolik anlamını daha güçlü bir şekilde vurgulayabilmektedir. Sembolizmin görsel ifadeyle nasıl bir araya geldiğini anlamamıza yardımcı olmaktadır, bu da metinlerin görsel iletişim yoluyla daha derin bir anlam katmanına sahip olabileceği gerçeğini göstermektedir.

Deneysel tipografi ile anlamın görsel ifadesi üzerindeki etkisi metinlerin anlamını belirleme sürecinde oynadığı kritik rolü ortaya koymaktadır. Renkler, metnin duygusal tonunu belirlemek, vurguyu artırmak ve izleyicinin algısını yönlendirmek gibi önemli işlevlere sahiptir. Elde edilen bulgular, belirli renk kombinasyonlarının veya renk paletlerinin metinlerin anlamını zenginleştirebileceğini ve daha fazla duygusal derinlik ve katman ekleyebileceğini göstermektedir.

Metinlerin tipografik düzeni, okuyucunun metni nasıl algıladığını etkileyebilir ve bu, metinlerin iletmek istediği mesajın anlaşılmasında belirleyici bir faktör olabilir. Belirli tipografi düzenlemelerinin bu metinlerin anlamını nasıl daha vurgulu ve vurgusuz hale getirebileceğini göstermektedir. Minimalist bir tipografi düzenlemesi metni daha soyut ve çağrışımsal bir şekilde sunmaktadır. Tipografi düzenlemesi, anlamın görsel ifadesini şekillendirmek için güçlü bir araç olabilir ve tasarımın metinle nasıl etkileşimde olduğunu anlamamıza yardımcı olmaktadır.

Sonuç olarak, bu araştırma, deneysel tipografi tekniklerinin anlamın görsel ifadesini zenginleştirme potansiyelini vurgulamaktadır. Araştırmanın sonuçları, sembolizm, renk kullanımı ve tipografi düzenlemesi gibi unsurları içeren deneysel tipografi uygulamalarının metinlerin, harflerin anlamını derinleştirebileceğini ve görsel iletişimde daha fazla derinlik ve anlam katmanını ekleyebileceğini göstermektedir. Bu sonuçlar, sanat ve tasarım alanlarında daha fazla yaratıcı keşfin kapısını aralamayı amaçlamakta ve

deneyisel tipografiyi anlamın ifadesinde önemli bir araç olarak değerlendirmektedir.

Anahtar Kelimeler: Deneyisel Tipografi, Görsel Anlatı, Görsel Kültür, Grafik Tasarım, Soyut Kavram.

Abstract: Experimental typography represents an approach that transcends traditional boundaries in the discipline of typography and addresses the visual presentation of texts from an innovative and creative perspective. This study examines an attempt to extend the boundaries of texts by recognizing typography as a form of artistic expression and how the meaning of texts can be more effectively represented in a visual form.

The interaction between experimental typography and symbolism shows that the deep relationship between the visual organization of texts and symbols can enhance the meaning of texts. In particular, a particular choice of typography or text arrangement can more strongly emphasize the symbolic meaning of symbols within the text. It helps us to understand how symbolism comes together with visual expression, which illustrates the fact that texts can have a deeper layer of meaning through visual communication.

The impact of experimental typography on the visual expression of meaning reveals the critical role color plays in the process of determining the meaning of texts. Colors have important functions such as setting the emotional tone of the text, increasing emphasis and directing the viewer's perception. The findings show that certain color combinations or color palettes can enrich the meaning of texts and add more emotional depth and layers.

The typographic layout of texts can influence how the reader perceives the text and this can be a decisive factor in understanding the message that the texts want to convey. It shows how certain typographic arrangements can make the meaning of these texts more emphasized and de-emphasized. A minimalist typography arrangement presents the text in a more abstract and evocative way. Typography arrangement can be a powerful tool for shaping the visual expression of meaning and helps us understand how design interacts with text.

In conclusion, this research highlights the potential of experimental typography techniques to enrich the visual expression of meaning. The results show that experimental typography practices, including elements such as symbolism, use of color, and typographic arrangement, can deepen the meaning of texts, letters, and add more layers of depth and meaning in visual communication. These results aim to open the door to further creative exploration in the fields of art and design, and consider experimental typography as an important tool for the expression of meaning.

Keywords: Experimental Typography, Visual Narrative, Visual Culture, Graphic Design, Abstract Concept.

AHİ ŞERAFETTİN CAMİİ MİNBER AYNALIĞI TEZYİNATI

AHİ ŞERAFETTİN MOSQUE MINBAR MIRROR ORNAMENT

Şaziye Ölçer

olcersaziye98@gmail.com

Özet: : Kutsal mekan süslemeleri, bir toplumun kültürel ve dini kimliğinin önemli bir parçasıdır. Bu süslemeler, bir toplumun inançlarını, değerlerini ve estetik anlayışını yansıtır. Bir toplumun geçmişi ve gelenekleri ile bağlantı kurmasını sağlayan tezyinatların tarih boyunca farklı kültürlerde ve farklı sanatsal geleneklerde yaygın olarak kullanıldığı görülmektedir. Ülkemizde ve İslam toplumlarında kutsal mekân süslemeleri olarak genellikle kullanılan desenler İslam inancını ve değerlerini temsil eden hat yazısı, geometrik desenler, bitki motifleri ve stilize formlardır.

Selçuklu kendine has sanat anlayışı ile kutsal mekanları süsleme ihtiyacını özellikle geometri geleneği ile taçlandırmıştır. Bu geometrilere en uygun gelebilecek desenleri uygulama biçimi ile görsel sunum zirveye taşımıştır. Kültürel miraslarımızı inceleme üzerinden tarihe bir köprü vazifesi taşıyan bu kıymetli eserlere bilinçli bir yaklaşımla, sanat repertuarımıza eklemek gerekliliği kaçınılmazdır. Bu minvalde Ankara Ahi Şerafettin Camii Minber deseni üzerinden desen okuma yaparak tanımlamak ve sistemsal bir veri oluşturarak benzeri eserleri literatüre kazandırmak gerekmektedir.

Kutsal mekân süslemeleri, yalnızca güzellik için değil, aynı zamanda anlam ve derinlik için de önemlidir. Bu süslemelerin, insanlara ruhsal deneyimler yaşatarak ilahi düzenin anlamını ve önemini kavramalarında yardımcı bir unsur olarak kullanıldığı görülmektedir.

Bu tür eserler genellikle usta sanatçılar tarafından yapılan, sanatsal açıdan değerli çalışmalar olup medeniyetlerin uygarlık seviyesini tanımlayan ince işçilik ve estetik zevkin göstergesidir.

Anahtar Kelimeler: Ahi Şerafettin, Kündekari, Rumi, Geometri, Tezyinat.

Abstract: Sacred place decorations are an important part of a society's cultural and religious identity. These decorations reflect the beliefs, values and aesthetic understanding of a society. It is seen that ornaments, which enable a society to establish a connection with its past and traditions, have been widely used in different cultures and different artistic traditions throughout history. In our country and in Islamic societies, the patterns generally used as sacred space decorations are calligraphy, geometric patterns, plant motifs and stylised forms representing Islamic beliefs and values.

Seljuks have crowned the need to decorate especially sacred places with the tradition of geometry with their unique understanding of art. With the way of applying the patterns that can be most suitable for these geometries, the visual presentation has reached its peak. It is inevitable to add to our art repertoire with a conscious approach to these precious artefacts that serve as a bridge to history through the examination of our cultural heritage. In this context, it is necessary to define the Ankara Ahi Şerafettin Mosque Minbar pattern by reading the pattern and to bring similar works to the literature by creating a systematic data.

The decoration of sacred spaces is important not only for beauty, but also for meaning and depth. These decorations seem to have been used to help people to realise the meaning and significance of the Divine order by giving them spiritual experiences.

They are often works of artistic merit by master artists and are indicative of the fine craftsmanship and aesthetic taste that define the level of civilisation of civilisations.

Keywords: Ahi Şerafettin, Kündekari, Rumi, Geometry, Ornament

MALİK AKSEL RESİMLERİNDE GRAVÜR'ÜN YERİ

LOCATION OF GRAVUR IN MALİK AKSEL PICTURES

Tuba Şevgin

Özet: Malik Aksel; Türk resim sanatı içerisinde sanatçı kimliğinin yanı sıra eğitimci kimliğiyle de önemli bir yer tutmaktadır. Çalışmalarında Anadolu halk kültüründen beslenen sanatçı herhangi bir sanatsal harekete dahil olmaktansa oluşturduğu kendine has üslubuyla özgün bir dil tutturmayı başarmıştır. Yurtdışında eğitim alan sanatçı eğitimi sırasında Prof. Grassmann'dan gravür dersleri de alarak bu konuyla ilgili çalışmalara imza atmıştır. Sanatçının sanat ve eğitimci kimliği sayesinde taş baskı eserlerin İstanbul Resim Heykel Müzesi'nde sergilenmesi, İstanbul'da ilk defa Halk Taş Baskı Sergisi'nin açılması gibi ilkler gerçekleşir. Batılı anlayıştaki var oluşun, kültürel dönüşüm geçirmemiş unsurlarını resimlerinde olduğu gibi yansıtmaktadır. Halk sanatına olan ilgisi onun Anadolu insanına ve Anadolu yaşantısına evrilmesi noktasında önem arz etmektedir. Çalışmalarında figürü sıklıkla ele alan Aksel; özellikle sulu boya ile gerçekleştirdiği eserlerin yanı sıra yurtdışında eğitimini aldığı gravür tekniğiyle de çalışmalar gerçekleştirmiştir. Farklı yöntemler kullanılarak oluşturulan çukur ve tümseklere boya verildikten sonra baskı yolu ile kâğıt ve başka nesne üzerine aktarılacak elde edilen resim tekniği olan gravür, Aksel'in çalışmaları arasında sınırlı ancak önemli bir yer tutmaktadır. Bu çalışmada Malik Aksel resimlerinde gravür tekniği ile yapılan eserler ele alınmaktadır. Çalışma kapsamında Malik Aksel'in sadece gravür çalışmaları ile sınırlandırılarak hayatı ve gravür tekniğiyle yaptığı çalışmaları irdelenecek, bu irdeleme esnasında sanatçının gravür tekniğinde kullandığı üslubun diğer çalışmaları ile arasında benzerlik ve farklılıkların analizi yapılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Gravür, Figür, Baskı resim.

Abstract: Malik Aksel has an important place in Turkish painting art with his educator identity as well as his artist identity. The artist, who feeds on Anatolian folk culture in his works, has managed to maintain an original language with his unique style rather than being involved in any artistic movement. During the education of the artist who studied abroad, Prof. He also took engraving lessons from Grassmann and carried out studies on this subject. Thanks to the artist's art and educator identity, firsts such as the exhibition of stone printed works at the Istanbul Painting and Sculpture Museum and the opening of the People's Stone Printing Exhibition for the first time in Istanbul take place. He reflects the elements of existence in the Western understanding that have not undergone cultural transformation, as in his paintings. His interest in folk art is important in terms of his evolution into Anatolian people and Anatolian life. Aksel, who frequently discussed the figure in his studies, carried out studies with the engraving technique he studied abroad as well as the works he carried out especially with watercolor. Engraving, which is a painting technique obtained by transferring paint on

paper and other objects by printing after painting the pits and bumps created using different methods, has a limited but important place among Aksel's works. In this study, the works made with engraving technique in Malik Aksel paintings are discussed. Within the scope of the study, Malik Aksel's life and his work with the engraving technique will be examined by being limited to engraving works only, and during this examination, the similarities and differences between the other works of the style used by the artist in the engraving technique will be analyzed.

Keywords: Engraving, Figure, Print image

MÜZELERDE YENİ BİR SERGİ YAKLAŞIMI OLARAK TASARLANAN DİSİPLİNLERARASI SANAT ÇALIŞMALARI ÜZERİNE KATILIMCI GÖRÜŞLERİ

PARTICIPANT OPINIONS ON INTERDISCIPLINARY ART STUDIES THAT DESIGNED AS A NEW EXHIBITION APPROACH IN MUSEUMS

Uğur Genç

Kültür ve Turizm Bakanlığı

ugur.genc@kultur.gov.tr

Özet: Bu çalışmada; Kültür ve Turizm Bakanlığı'na bağlı olan üç müzede disiplinlerarası sanat üretimleri yoluyla gerçekleştirilen deneysel etkinliklerin katılımcı görüşleri paylaşılmaktadır. Anadolu Medeniyetleri Müzesi, Ankara Etnografya Müzesi ve Ankara Resim ve Heykel Müzesi ziyaretçileri ile yapılan etkinlikler sonrasında anket tekniğiyle toplanan veriler, müze ziyaretçilerinin klasik bir müze gezmesi faaliyeti dışında deneyimledikleri bu yaklaşımdan memnun kaldıklarını ve farkındalık kazandıklarını göstermektedir. Bu sayede; arkeolojik, etnografik veya güzel sanat nesnelerini sergileyen ülkemiz müzelerinde disiplinlerarası sanat bakış açısıyla üretilebilecek yapıtların işlevsel olarak bir iletişim ve eğitim aracı görmesinin de mümkün olduğu anlaşılmaktadır. Bildiri; müze yönetimleri ile sanatçılar arasında kültürel miras alanı için üretken iş birliği potansiyelini de ortaya koymaktadır.

Anahtar Kelimeler: Müzecilik, Disiplinlerarası Sanat, Kültürel Miras, Sergileme, Kavramsal Sanat, Anket.

Abstract: In this study; participant opinions of experimental activities carried out through interdisciplinary art production in three museums affiliated with the Ministry of Culture and Tourism are shared. The data collected by survey technique after the activities carried out with the visitors of the Anatolian Civilizations Museum, Ankara Ethnography Museum and Ankara Painting and Sculpture Museum show that the museum visitors are satisfied with this approach and gained awareness, which they experienced outside of a classical museum tour activity. In this way; It is understood that it is possible for the works that can be produced from an interdisciplinary art perspective in the museums of our country, which exhibit archaeological, ethnographic or fine art objects, to be functionally a means of communication and education. This paper, it also reveals the potential for productive cooperation between museum administrations and artists for the field of cultural heritage.

Keywords: Museology, Interdisciplinary Art, Cultural Heritage, Exhibition, Conceptual Art, Survey.

JEFF WALL'UN SU BASMIŞ MEZAR'I VE FOTOĞRAFIN EIDOS'U

JEFF WALL'S 'FLOODED GRAVE' AND THE EIDOS OF PHOTOGRAPHY

Arş. Gör. Zeynep Büşra Demir

**İstanbul Medeniyet Üniversitesi, Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi,
Görsel İletişim Tasarımı, İstanbul, Türkiye**

zeynep.demir@medeniyet.edu.tr

Özet: Fotoğrafın gerçeklik ile ilişkisi çağdaş sanatçıları etkilemiş ve fotoğrafın doğası gereği kopyaladığı fiziksel dünyaya kurgu unsurunu katarak farklı ortamlar yaratma gücünü sanatçı kendinde bulmuştur. Postmodernist sanatçılar, fotoğrafa dair düşünce yaklaşımlarını ve ifade biçimlerini aynı potada eriterek iki boyutlu bir yüzeyde anlam katmanları oluşturmuştur. Bu sebeple düşünür Roland Barthes'ın dil ile fotoğrafa dair oluşturduğu kavramlar ve rehber edindiği göstergebilim, fotoğrafçıların çalışmalarına büyük bir etki etmiştir. Gerçeklik ile ilişkisi ve bu doğası gereği fotoğraf, ölüm ile ilintili olmuştur. Bu çalışma, postmodernist fotoğrafçı Jeff Wall'un 'Su Basmış Mezar' adlı fotoğrafını, Barthes'ın ölümün fotoğraf ile arasındaki bağ açısından fotoğrafı Yunanca kökenli bir kavram olan 'eidos' ile ilişkilendirmesini ve studium-punctum kavramları ile sözü edilen fotoğraf yorumlamayı amaçlamıştır. Sonuç olarak fotoğrafik görüntünün gerçek, gerçeğin de ölüm ile ilişkisi, fotoğrafa dair bir illüzyonu ortaya çıkarmıştır: Ölümsüzlük. Bu sahte ölümsüzlük fotoğrafın maddesel varlığına dair bir göndermedir. Kimyasallar sayesinde fotoğrafik yüzeylere sabitlediğimiz gerçekliğe dair görüntüler aslında ölümün diğer yüzüdür. Gerçeklik ve kurgu, yaşam ve ölüm ikilikleri fotoğrafın özünü oluşturan etmenlerdir. İkilikler kimi zaman keskin sınırlarla ayrılmış kimi zaman içi içe geçmiştir. 'Su Basmış Mezar' adlı fotoğraf, gerçeklik algımızı alt üst ederek ölüm ve yaşamı bir araya getirmiştir. Fotoğrafın konusu, aynı zamanda fotoğrafın 'eidos'u olan ölümdür. Bu çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden literatür tarama kullanılmıştır. Betimsel bir çalışma olarak Su Basmış Mezar isimli fotoğraf, Barthes tarafından fotoğrafın ölüm ile ilişkilendirmesi sebebiyle kullandığı ve Türkçe'ye 'öz' olarak çevrilen eidos kavramı ile değerlendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Çağdaş Fotoğraf, Fotoğraf ve Ölüm, Eidos, Jeff Wall, Roland Barthes

Abstract: The relationship between photography and reality has influenced contemporary artists, and artists have found the power to create different contexts by introducing the element of fiction into the physical world that photography inherently replicates. Postmodernist artists have blended their thoughts and forms of expression regarding photography into a two-dimensional surface, creating layers of meaning. Therefore, the concepts created by Roland Barthes regarding language and photography, as well as the semiotics he relied on, have had a significant impact on the work of photographers. Due to its relationship with reality and its inherent nature,

photography has become associated with death. This study aims to relate the photograph 'The Flooded Grave' by postmodern photographer Jeff Wall to Barthes' concept of 'eidos', which is of Greek origin, and to interpret the photograph using the concepts of studium and punctum in the context of the connection between death and photography. As a result, the relationship between the photographic image and reality, and reality's connection to death, has revealed an illusion about photography: immortality. This artificial immortality is a reference to the material existence of photography. The images of reality that we fix on photographic surfaces through chemicals are, in fact, the other side of death. Reality and fiction, life and death, are the factors that constitute the essence of photography. These dualities are sometimes sharply separated and sometimes intertwined. The Flooded Grave disrupts our perception of reality by bringing together death and life. The subject of the photograph is also the 'eidos' of photography, which is death. This study used literature review as a qualitative research method. The Flooded Grave is evaluated in the context of the concept of eidos, which Barthes used due to its association with death and is translated into Turkish as 'essence'.

Keywords: Contemporary Photography, Photography and Death, Eidos, Jeff Wall, Roland Barthes

FULL TEXTS

NİĞDE 19. YÜZYIL KİLİSELERİNİN PLAN ÖLÇEĞİNDE TİPOMORFOLOJİK ANALİZİ İÇİN KURAL TABANLI BİR YÖNTEM

A RULE-BASED METHOD FOR TYPOMORPHOLOGICAL ANALYSIS OF 19TH CENTURY CHURCHES IN NIGDE AT PLAN SCALE

Arş. Gör. Meryem Sevde DOĞRUER

Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi

sdogruer@ohu.edu.tr

Prof. Dr. Arzu ÖZEN YAVUZ

Gazi Üniversitesi

arzuozen@gazi.edu.tr

Özet: Niğde kentinde, Osmanlı dönemi yaşayan gayrimüslim toplumun yoğunluğundan ötürü kilise sayısı oldukça fazladır. Dönemsel şartlar ve antlaşmalardan dolayı bu kiliselerin çoğunluğu 19. yüzyılda inşa edilmiştir. Zorunlu mübadele sonrası kiliselerin işlevlerini yitirmesi veya harabe duruma gelmesi kentin mimari kimliğinde etkili olan bu yapıların mimari dilinin kavranması gerekliliğini ortaya koymuştur. Bu bağlamda kentteki 19. yüzyıl kiliselerini birbirinden ayıran tasarım özelliklerinin sınıflandırılmasında tipomorfoloji ve kiliselerin biçimsel özelliklerinin incelenmesinde de biçim grameri kullanılarak plan ölçeğinde gelişen prototipler elde edilmiştir. Bu çalışmada, kiliseler ile ilgili yapılan yeniden işlevlendirme gibi sınırlı bir çerçevede gelişen çalışmaların dışına çıkılarak farklı bir bakış açısıyla kiliselerin mimari dillerinin analiz edilmesi ve bu bağlamda bir kümeleme ile tiplerin elde edilmesi hedeflenmiştir. Bu doğrultuda plan ölçeğinde 8 adet tip elde edilmiştir. Çalışmanın aynı dönem içerisindeki başka bölgelerdeki veya illerdeki kiliselerin karşılaştırılması ile ilgili çalışmalara bir tip havuzu oluşturacağı ve bu havuzun başka kilise tipleri ile zenginleştirilebilme potansiyeli olduğu düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Niğde, Kilise, Tipomorfoloji, Biçim grameri, Tip.

Abstract: The number of churches in Niğde is quite high due to the density of the non-Muslim community living in the Ottoman period. Due to period conditions and treaties, the majority of these churches were built in the 19th century. The fact that the churches lost their functions or became ruins after the forced Exchange revealed the necessity to comprehend the architectural language of these buildings, which were effective in the architectural identity of the city. In this context, typomorphology was used to classify the design features that distinguish the 19th century churches in the city from each other, and shape grammar was used to analyze the formal features of the churches, and prototypes developed on a plan scale were obtained. In this

study, it is aimed to analyze the architectural languages of the churches from a different perspective by going beyond the limited framework of studies on churches such as re-functionalization and to obtain types with a clustering in this context. Accordingly, 8 types were obtained at the plan scale. It is thought that this study will create a type pool for studies on the comparison of churches in other regions or provinces within the same period and that this pool has the potential to be enriched with other church types.

Keywords: Niğde, Church, Typomorphology, Shape grammar, Type.

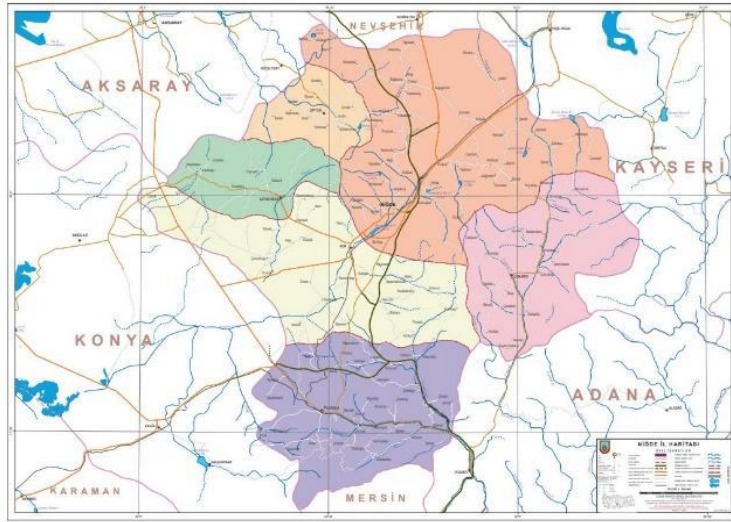
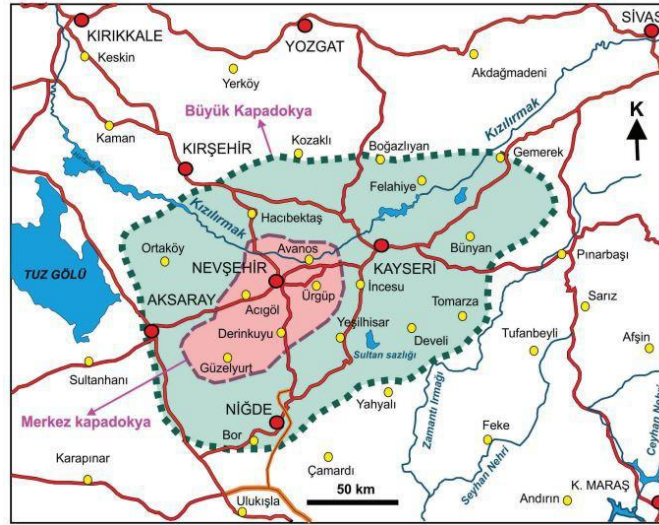
1. Giriş

Tarihte birçok kültüre ev sahipliği yapan ve bu kültürlerin izlerini taşıyan Niğde ili, Kapadokya Bölgesi'nin sınırları içerisinde yer almaktadır. Anadolu'daki farklı coğrafyalar, ekolojik özellikler ve kültürlere ek olarak birçok dinin de bu bölgede var olması kent dokuları üzerinde de etkili olmuştur (Çetinkaya Karafakı, 2019). Bu noktada Niğde kentinde bulunan kiliseler dikkat çekmektedir. 1923 yılındaki zorunlu mübadele öncesinde kentte yaşayan gayrimüslim toplum, 18-19. yüzyılda birçok kilise inşa etmiştir. Niğde'nin neredeyse dört bir yanına dağılmış olan otuza yakın kilise günümüzde başka amaçlar için kullanılmakta veya kaderine terk edilmektedir (Pekak, 2014). Bu nedenle mübadele sonrası kilise inşası olmayan ildeki tarihi niteliği yüksek bu yapıların mimari dilini anlamak ve çözümlemek oldukça önemlidir.

Niğde kiliseleri ile ilgili literatür taraması yapıldığında çalışmaların çoğunluğunun kiliselerin tarihi, mevcut durumları ve yeniden işlevlendirilmeleri ile ilgili olduğu görülmüştür. Bu çalışmanın farklılaştığı nokta ise, kiliselerin mimari dillerini çözümleyerek bölgede gelişim gösterdikleri tip çerçevesini belirlemektir. Bu doğrultuda çalışmada mekânın belirli kurallara dahilinde okunmasında kullanılan biçim grameri ve bir mimari tipin dizimsel ve biçimsel özelliklerini bir arada inceleyen tipomorfoloji yöntemleri birlikte kullanılmış ve temel prototiplerin oluşturulması hedeflenmiştir. Bu kapsamda çalışma üç adımda organize edilmiştir. İlk olarak kentte bilgilerine tam erişilebilen 19. yüzyıl kiliseleri tespit edilmiş ve plan ölçeğindeki ayrıştırıcı özellikleri belirlenmiştir. İkinci olarak, özellikler doğrultusunda dört sınıf belirlenmiş ve her bir sınıf için belli sayıda kilise seçilerek kümeleme yapılmıştır. Üçüncü olarak ise, biçim grameri yöntemi ile belirlenen tiplerin plan ölçeğinde prototipleri oluşturulmuştur.

2. Niğde İli ve Niğde İlinde 19. Yüzyıl Kiliseleri

Niğde, İç Anadolu'nun Güneydoğusunda konumlanmaktadır. Kapadokya bölge sınırları içerisinde yer alan kent, Nevşehir, Kayseri, Konya, Aksaray, Adana ve Mersin illerinin komşusudur (Toroğlu, 2006; Niğde İl Tarım Orman Müdürlüğü, t.y.). Kentin Merkez, Altınhisar, Bor, Çamardı, Çiftlik ve Ulukışla olmak üzere 6 adet ilçesi vardır (Niğde İl Tarım Orman Müdürlüğü, t.y.)(Şekil 1).



Şekil 1. Üstte Kapadokya Bölgesi haritası (Kazancı&Suludere, 2020), Altta Niğde ili haritası (Millî Savunma Bakanlığı Harita Genel Müdürlüğü, t.y.)

Niğde'nin, tarihsel niteliği yüksek olan Kapadokya Bölgesi'nde yer alması, birçok kültüre şahitlik etmesini de sağlamıştır (Çetinkaya Karafakı, 2019). Öyle ki, kentteki bazı buluntular Niğde tarihinin M.Ö. 5000 yılına kadar dayandığını göstermiştir. Bölgede uzun yıllar Hititlerin, ardından Frigler ve Asurluların yaşadığı tespit edilmiştir. Romalıların bölgeye gelmesine kadar ise Medler, Persler, Kapadokya Krallığı ve Bergama Krallığı bölgede hüküm sürmüştür. 395 yılında ise Roma İmparatorluğu'nun ikiye ayrılmasıyla Niğde Bizans toprakları içerisinde kalmıştır. Türklerin Anadolu'ya gelmesiyle bunları Selçuklu Devleti ve Osmanlı Devleti izlemiştir (Efe Yavaşcan & Urak, 2019; Niğde İl Tarım Orman Müdürlüğü, t.y.).

Farklı devletlerin kültürel izlerini taşıyan kentte farklı dinlerin izleri de görülmektedir. Bu bağlamda Osmanlı döneminde kentte yaşamış gayrimüslim toplumun inşa ettiği kiliseler dikkat çekmektedir. Niğde'nin Kumluca, Ballı, Aktaş,

Fertek, Konaklı, Hamamlı, Küçükköy gibi farklı yerleşim yerlerinde birçok kilise bulunmaktadır (Bayer Altın, 2017). Bu kiliselerin çoğunluğu, Osmanlı topraklarında yaşayan gayrimüslimlere kilise yapabilme yetkisinin 1774 yılındaki Küçük Kaynarca ve Aynalı Kavak Antlaşmalarında verilmesinden ötürü 19. yüzyıla aittir (Pekak, 2009).

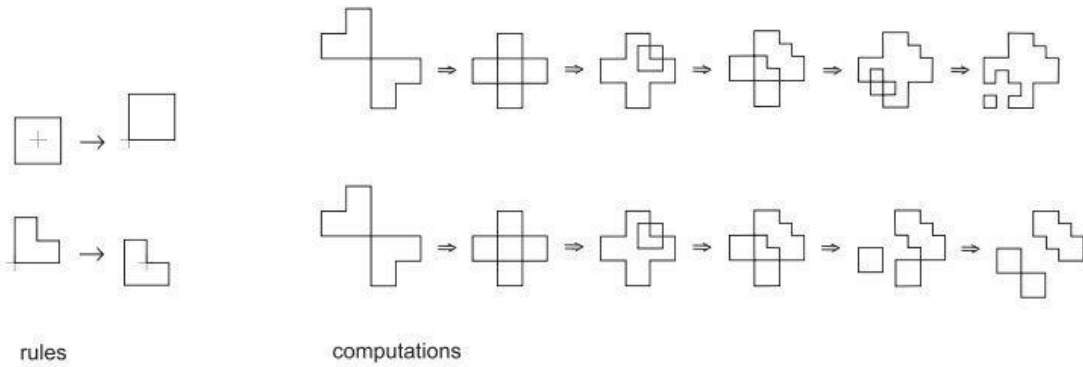


Şekil 2. Solda Konaklı Kilisesi (Pekak, 2009), Ortada Fertek Kilisesi, Sağda Küçükköy Kilisesi (Özdemir, 2022).

Bu tarihsel süreç içerisinde 1923 yılında imzalan Lozan Antlaşması ile gayrimüslimler zorunlu olarak kentten göç etmişlerdir. Gayrimüslim nüfusun bıraktığı yerlere gelen Müslüman nüfus, kiliseleri olduğu gibi bırakmış veya dönüştürerek farklı amaçlar (cami, depo, ahır) için kullanmıştır (Pekak, 2009). Fakat Niğde günümüze ulaşan kilise sayısı bakımından diğer Anadolu illerinden ayrılmaktadır ve bu mimari zenginlik bölge için oldukça önemlidir (Pekak, 1999).

3. Biçim Grameri

Stiny ve Gips tasarımları, şekiller ile oluşturarak onları anlamaya yönelik kullanılan biçim gramerlerini 1970'li yıllarda tanıtmıştır (Prakash vd., 2017). Biçim grameri genel anlamda üretken bir tasarım aracı işlevi ile geometriler ve formlar üretmek için kullanılmaktadır (Yavuz vd., 2018). Biçimlerin üretiminde ise çıkarma, toplama, kesiştirme işlemleri; öteleme, döndürme, ölçeklendirme gibi dönüşümler kullanılmaktadır (Mitchell, 1986). Bu süreç içerisindeki denklemde iki kısım mevcuttur: başlangıç şekli ve yeni (son) şekil. Başlangıç şekline uygulanan kurallarla yeni biçimler elde edilmektedir (Stiny & Gips, 1971). Örneğin Şekil 3'te bir ilk şekil (kare veya L şekli) ve bu şeklin köşegen boyunca öteleneceği bir kural belirlenmiştir. Bu doğrultuda kural şekle özyinelemeli olarak uygulanmış ve bir biçim grameri elde edilmiştir (Knight ve Stiny, 2015).



Şekil 3. Biçim grameri kuralı ile iki olası şekil hesaplaması (Knight ve Stiny, 2015)

Biçim gramerleri doğası gereği tanımlayıcı veya üretici olabilmektedir (Ali ve Mustafa, 2023). Bu doğrultuda biçim grameri ile ilgili yapılan çalışmalar üç grupta incelenebilmektedir:

- Analiz: Geçmişe veya bugüne ait mevcut olan tasarım dilini çözümlemek (analiz etmek) etmek amacıyla kuralların ortaya koyulmasıdır.
- Analiz ve üretim: Var olanın gramerinin kavranması ve o gramerin kullanılarak yeni dillerin oluşturulmasıdır.
- Üretim: Tasarımın başından kuralların belirlenmesiyle var olmayan orijinal tasarım dillerinin oluşturulmasıdır (Güzelci, 2012; Prakash vd., 2017).

Bu çalışmada da biçim grameri tarihi çevrede analiz amaçlı kullanılmıştır.

4. Tipomorfoloji

Tipomorfoloji, mekânların dizimsel özelliklerini inceleyen tipoloji ve biçimin analizi ile ilgilenen morfoloji araştırma biçimlerinin birleşmesinden oluşmaktadır (Ali ve Mustafa, 2023). Tipomorfoloji ile ilgili yapılan çalışmaların çoğunluğu kentsel ölçektir. Kentin, fiziksel ve biçimsel özelliklerine göre sınıflandırılması ve bu sınıfların zamanla uğradığı değişimlerin gözlemlenmesi amaçlanmaktadır (Şendur, 2010). Tipomorfolojiyi oluşturan yöntemler ayrı ayrı olarak aşağıdaki gibi tanımlanmaktadır:

Tipoloji: 'Typos ve Logia' kelimelerinin birleşiminden oluşan kelimenin anlamı tip bilimidir (Ali ve Mustafa, 2023). Tipoloji kavramına mimaride uzun süredir rastlanmaktadır. Mimari yapıların belirgin ve tekrarlanan özelliklerinin belirlenerek kümelenmesi ile ilgili çalışmalar yaygındır (Şendur, 2010).

Morfoloji: Nesnelerin şekilleri üzerinde çalışarak onları anlamlandırmak amacıyla kullanılan bir yöntemidir. Bu yaklaşımda mimari yapıların şekil özellikleri önemli olduğu için kimlik, işlev veya tarihleri önem arz etmemektedir (Ali ve Mustafa, 2023).

5. Niğde 19. Yüzyıl Kiliselerinin Plan Ölçeğinde Kural Tabanlı Tipomorfolojik Analizi

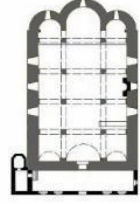
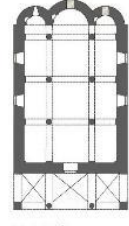
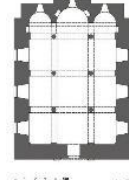
Çalışma kapsamında Niğde ilindeki kiliseler incelenmiş ve tarihsel süreçlerin gerekliliklerinden ötürü kiliselerin en çok 19. yüzyılda inşa edildiği tespit edilmiştir. Bundan dolayı bu yüzyıl içerisinde yapılan kiliseler, kentin mimari kimliğinde önemli bir yere sahiptir. Bu bağlamda çalışmada 19. yüzyıl kiliseleri plan ölçeğinde incelenerek gayrimüslimlerin kent mimarisine kattıkları kilise prototiplerinin belirlenmesi hedeflenmiştir.

Çalışma üç aşamalı olarak organize edilmiştir. Birinci olarak, kiliseler tespit edilmiş ve plan ölçeğinde tipomorfolojik özellikleri tanımlanmıştır. İkinci olarak, tespit edilen özellikler doğrultusunda 4 sınıf belirlenmiş ve her sınıf için belli sayıda kilise seçilerek bir kümeleme yapılmıştır. Üçüncü olarak ise, biçim grameri yöntemi kullanılarak iki boyut ölçeğinde prototipler oluşturulmuştur. Çalışmanın adımlarından aşağıda ayrıntılı olarak bahsedilmiştir.

Birinci adım

Bu adımda Niğde’de 19. yüzyılda inşa edilen kiliselerle ilgili literatür taranarak plan ölçeğinde mimari özellikleri tespit edilmiştir. Bilgilerine tam erişim sağlanabilen 25 adet kilisenin Tablo 1’ de isimleri, planları ve tipo-morfolojik özellikleri belirtilmiştir.

Tablo 1. Niğde 19. yy kiliselerinin tipo-morfolojik analizi (Kültürel Mirası Koruma Derneği, 2018; Özdemir, 2022).

Kilisenin Adı	Kilise Planı	Tipo- morfolojik Kompozisyo n Özellikleri	Kilisenin Adı	Kilise Planı	Tipo- morfolojik Kompozisyo n Özellikleri
1. Aktaş Kilisesi (1842)		3 nefli 3 apsisli- Dıştan ve içten yuvarlak Bazilika planlı (1950’lerde narteks yıkılarak son cemaat yeri yapılmıştır.) Dikdörtgen narteks	14. Kavuklu Kilise Cami		3 nefli 3 apsisli- Dıştan ve içten yuvarlak Bazilika planlı Narteks yok
2. Ballı Kilisesi (Aya Vasili Kilisesi)		3 nefli 3 apsisli- Dıştan ve içten yuvarlak Bazilika planlı Dikdörtgen narteks	15. Keçiağaç Kilisesi		3 nefli 3 apsisli- İçten yuvarlak Bazilika planlı Narteks yok

3. Begüm Kilise Cami		3 nefli 3 apsisli- Dıştan ve içten yuvarlak Bazilika planlı 'U' biçimli narteks	16. Konaklı Rum Kilisesi (1844)		3 nefli 3 apsisli- Dıştan ve içten yuvarlak Bazilika planlı Dikdörtgen narteks
4. Bor Ermeni Kilisesi		3 nefli 3 apsisli- İçten yuvarlak Bazilika planlı Dikdörtgen narteks	17. Kumluca Kilise Cami (1835)		3 nefli 3 apsisli- Dıştan ve içten yuvarlak Bazilika planlı Dikdörtgen narteks
5. Bor Rum Kilisesi		3 nefli 3 apsisli- Dıştan ve içten yuvarlak Bazilika planlı Dikdörtgen narteks	18. Küçükköy Kilisesi (Aya Nikola Kilisesi)		3 nefli 3 apsisli- Dıştan ve içten yuvarlak Bazilika planlı Dikdörtgen narteks
6. Çamardı Kilisesi		3 nefli 3 apsisli- Dıştan ve içten yuvarlak Bazilika planlı Dikdörtgen narteks	19. Merkez Ermeni Kilisesi		3 nefli 3 apsisli- İçten yuvarlak, dıştan dikdörtgen formlu Bazilika planlı dikdörtgen narteks
7. Çarıklı Kilise Cami		3 nefli 3 apsisli- Dıştan ve içten yuvarlak Bazilika planlı Dikdörtgen narteks	20. Merkez Rum Kilisesi (1861)		3 nefli 3 apsisli- Dıştan ve içten yuvarlak Bazilika planlı 'U' narteks
8. Dikilitaş Yeni Kilise		3 nefli 3 apsisli- Dıştan ve içten yuvarlak Bazilika planlı Dikdörtgen narteks	21. Ovacık Kilisesi		3 nefli 3 apsisli- Dıştan ve içten yuvarlak Bazilika planlı Dikdörtgen narteks
9. Fertek Kilisesi (1837)		3 nefli 3 apsisli- İçten yuvarlak, dıştan dikdörtgen Bazilika planlı 'U' biçimli narteks (kapı aksı yarım daire formu)	22. Sulucaov a Kilisesi		3 nefli 3 apsisli- Dıştan ve içten yuvarlak Bazilika planlı Narteks yok

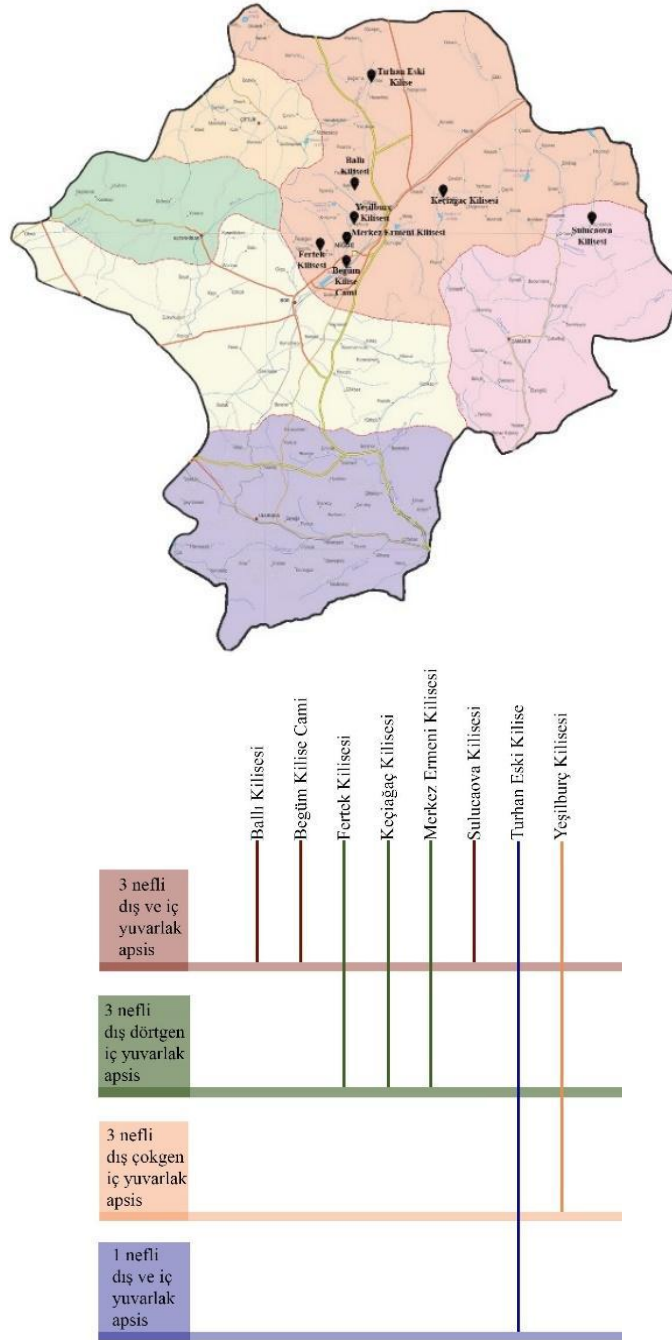
10. Hamamlı Kilisesi (Metamorfosis Kilisesi) (1846)		3 nefli 3 apsisli- Dıştan ve içten yuvarlak Bazilika planlı 'U' biçimli narteks (köşe birimlerinde kubbeli)	23. Tırhan Eski Kilise		1 nefli 1 apsisli Bazilika planlı Narteks yok
11. Hançerli Kilise Cami (1832)		3 nefli 3 apsisli- Dıştan ve içten yuvarlak Bazilika planlı Dikdörtgen narteks	24. Ulukışla Kilise Cami		3 nefli 3 apsisli- Dıştan ve içten yuvarlak Bazilika planlı Narteks yok
12. Hançerli Kilisesi (Kaledere Kilisesi)		3 nefli 3 apsisli- Dıştan ve içten yuvarlak Bazilika planlı Dikdörtgen narteks	25. Yeşilburç Kilisesi		3 nefli 3 apsisli- Dıştan çokgen, içten yuvarlak. Bazilika planlı Dikdörtgen narteks
13. Hasaköy Kilisesi (1848)		3 nefli 3 apsisli- Dıştan ve içten yuvarlak Bazilika planlı 'U' narteks			

İkinci adım

Kiliselerin belirlenen tipomorfolojik özelliklerinden nef sayıları, apsis sayıları ve şekilleri noktalarında ayrıştığı tespit edilmiştir. Bu doğrultuda 4 grup oluşturulmuştur. Bu gruplar şu şekildedir:

- 3 nefli- dıştan ve içten yuvarlak apsisli
- 3 nefli- dıştan dörtgen ve içten yuvarlak apsisli
- 3 nefli- dıştan çokgen ve içten yuvarlak apsisli
- 1 nefli- dıştan ve içten yuvarlak apsisli

Belirlenen gruplar çerçevesinde her biri için belli sayıda kilise belirlenerek kiliselerin kent içerisindeki konumları ve ayırt edici karakteristikleri noktasında elde edilen sınıflandırma Şekil 4'teki diyagramda gösterilmiştir. 3 nefli- dış çokgen ve iç yuvarlak apsisli ve 1 nefli dış ve iç yuvarlak apsisli gruplar mevcut birer örneğe sahiptir. Kalan iki grupta ise yeterli örnek olduğu için üçer adet kilise seçilmiştir.

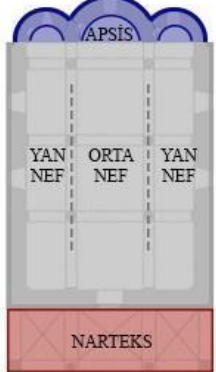
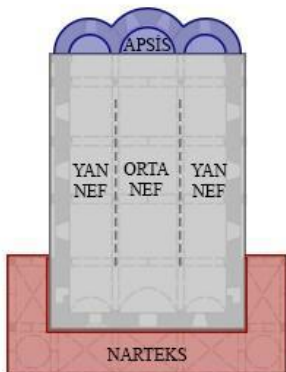
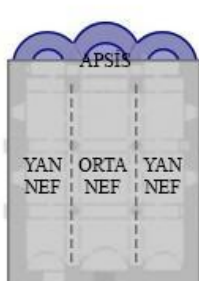
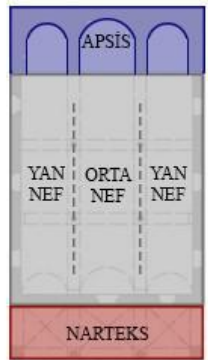
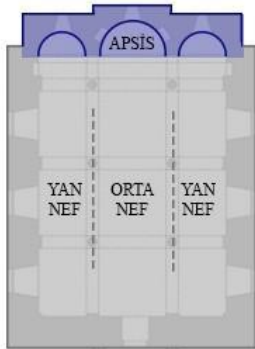


Şekil 4. Üstte kiliselerin konumları, altta kiliselerin karakteristik özelliklerine göre sınıflandırılması (Yazarlar tarafından oluşturulmuştur)

Üçüncü Adım

Kümeleme yöntemi sonrasında biçim grameri ile Niğde 19. yüzyıl kiliselerinin prototiplerini elde etmek amaçlanmıştır. Bu doğrultuda kiliselerin iki boyuttaki özellikleri plan şemaları üzerinde incelenmiştir. Oluşturulan plan şemaları ve özellikler doğrultusunda elde edilen tipler ve alt tipler Tablo 2’ de gösterilmiştir.

Tablo 2. Niğde 19. yüzyıl kiliseleri biçim grameri analizi (Yazarlar tarafından oluşturulmuştur).

TİP 1			
	Tip 1A	Tip 1B	Tip 1C
Tipo- morfoloji k protorip			
Özellik	3 nefli Dıştan ve içten yuvarlak apsis Dikdörtgen narteks	3 nefli Dıştan ve içten yuvarlak apsis 'U' narteks	3 nefli Dıştan ve içten yuvarlak apsis Narteks yok
TİP 2			
	Tip 2A	Tip 2B	Tip 2C
Tipo- morfoloji k protorip			
Özellik	3 nefli Dıştan dikdörtgen ve içten yuvarlak apsis Dikdörtgen narteks	3 nefli Dıştan dikdörtgen ve içten yuvarlak apsis 'U' narteks	3 nefli Dıştan dikdörtgen ve içten yuvarlak apsis Narteks yok
TİP 3			

Tipo- morfoloji k protorip	
Özellik	3 nefli Dıştan çokgen ve içten yuvarlak apsis Dikdörtgen narteks
TİP 4	
Tipo- morfoloji k protorip	
Özellik	1 nefli Dıştan ve içten yuvarlak apsis Narteks yok

3 nefli-dıştan ve içten yuvarlak apsisli sınıfı oluşturan TİP 1 ve 3 nefli- dıştan dörtgen ve içten yuvarlak apsisli sınıf olan Tip 2, narteks şekillerinden kaynaklı 3 adet alt tipten oluşmuştur. Kalan iki sınıfta (Tip 3 ve Tip 4) ise yalnızca birer örnek olduğu için alt tipleri yoktur. Bu adımın sonunda Niğde 19. yüzyıl kiliselerinin plan ölçeğinde 4 ana tipin alt tipleriyle oluşturduğu 8 prototip doğrultusunda geliştiği tespit edilmiştir.

6. Sonuç

Anadolu'da kilise zenginliği bakımından önemli bir yere sahip illerden birisi Niğde'dir. Tarihsel antlaşmalar ve gelişen süreçlerden ötürü bu kiliselerin büyük bir bölümü 19. yüzyılda inşa edilmiştir. İnşa edilen kiliseler, zorunlu mübadeleden sonra Müslümanlar tarafından başka amaçlarla kullanılmıştır. Bazıları camiye dönüştürülmüş; ahır, depo gibi işlevlerle kullanılmış bazıları da kaderine terk edilmiştir. Kiliselerin kente kattığı mimari kimliğin dilini kavramanın önemli olduğu

düşünülmüş ve bu mimari dili analiz etmek amaçlanmıştır. Çalışma kapsamında da bu hedefe ulaşabilmek adına üç aşamalı bir yöntem ile Niğde'deki 19. yüzyıl kiliselerin prototipleri belirlenmiştir. Birinci olarak, kiliselerle ilgili bilgi toplanmış, verilerine tam erişim sağlanabilen 25 adet kilise belirlenmiş ve tipomorfolojik özellikleri çıkarılmıştır. İkinci olarak özellikler doğrultusunda 4 adet sınıf belirlenmiş ve her bir sınıf için belli sayıda yapı seçilerek kiliseler kümelenmiştir. Üçüncü olarak ise, biçim grameri yöntemi ile kiliselerin plan ölçekli analizleri yapılarak 8 adet tip elde edilmiştir.

Kiliselerin tasarımında tipolojik olarak aynı elemanlar kullanılsa da, morfolojik olarak bu elemanların yan yana gelme sayıları ve şekilleri farklılaşmaya neden olmuştur. Bunun sebebi olarak da bölgesel değişiklikler, farklı malzeme kullanımı veya kilisenin hangi mezhep için yapıldığı vb. gösterilebilmektedir. Bu doğrultuda da tipomorfolojik bir çeşitlilik olduğu tespit edilmiştir. Çalışmada Niğde ilindeki 19. yüzyıl kiliselerindeki bu tipomorfolojik çeşitlilik çerçevesinde gelişen tipler ile bir tip havuzu oluşturmak amaçlanmıştır. Çalışmanın yalnızca plan ölçeğinde kalmadan geliştirilerek, üç boyuta taşınma ve veri havuzunu büyütme potansiyeli olduğu öngörülmektedir.

7. Kaynaklar

- Ali, L. A. & Mustafa, F. A. (2023). Mosque Typo-Morphological Classification for Pattern Recognition Using Shape Grammar Theory and Graph-Based Techniques. *Buildings*, 13(3), 741.
- Bayer Altın, T. (2017). Geographic, Geologic and Human Factors Affecting the Selection of Church Sites in Niğde Province, Central Anatolia Region, Turkey. *Journal of Balkan and near eastern studies*, 19(2), 171-190.
- Çetinkaya Karafakı, F. (2019). Tarihi Dönemler İçinde Niğde Kentinin Fiziki ve Kültürel Şekillenişine Genel Bir Bakış. *Turizm Çalışmaları Dergisi*, 1(1), 37-42.
- Güzelci, O.Z., (2012). *Amasya Yalıboyu Evleri Üzerine Bir Biçim Grameri Çalışması* (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Efe Yavaşcan, E., & Urak, Z. G. (2019). Tarihsel katmanlaşmanın belgelenmesi, doğal ve fiziksel değerlerin koruma bağlamında değerlendirilmesi: Kapadokya bölgesi, Niğde ili örneği. *Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi Mühendislik Bilimleri Dergisi*, 8(2), 1204-1228.
- Kazancı, N., & Suludere, Y. (2020). Kapadokya'nın Litolojik Yapısı ve Sınırları, Türkiye. *Türkiye Jeoloji Bülteni*, 63(3), 373-380.
- Knight, T. & Stiny, G. (2015). Making grammars: From computing with shapes to computing with things. *Design Studies*, 41, 8-28.
- Kültürel Mirası Koruma Derneği (KMKD). (2018). Niğde Mimari Kültürel Mirası Değerlendirme Raporu. Erişim adresi: <https://drive.google.com/file/d/1-ndEyWqPvwIE8tN1ayLtEfJK-5GSPTeV/view> Erişim tarihi: 01.05.2023
- Milli Savunma Bakanlığı Harita Genel Müdürlüğü (t.y.). Niğde Mülki İdare İl Haritası. (<https://www.harita.gov.tr/urun/nigde-mulk-idare-il-haritasi/349>) Erişim tarihi: 12.06.2023
- Mitchell, W. J. (1986). Formal representations: a foundation for computer-aided architectural design, *Environment and Planning B: Planning and Design*, 13, 133-162.

Niğde İli Tarım ve Orman Müdürlüğü (t.y.). Niğde'yi Tanıyalım. (<https://nigde.tarimorman.gov.tr/Menu/10/Nigdeyi-Taniyalim>) Erişim tarihi: 05.06.2023

Özdemir, Z. H. (2022). *Niğde 19. yy Kiliseleri ve Hasaköy Kilisesi Yeni İşlevli Koruma Projesi Önerisi* (Yüksek Lisans Tezi). Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Pekak, S. (1999) 18-19. Yüzyıllarda Niğde ve Çevresinde Hristiyan Dini Mimarisi. *Kültür Bakanlığı Anıtlar Müzeler Genel Müdürlüğü XVI. Araştırma Sonuçları Toplantısı*. Tarsus, 25-48. Erişim adresi: http://www.kulturvarliklari.gov.tr/sempozyum_pdf/arastirmalar/16_arastirma_1.pdf (Erişim tarihi: 21.06.2023)

Pekak, M. S. (2009). Kappadokia Bölgesi Osmanlı Dönemi Kiliseleri: Örnekler, Sorunlar, Öneriler. *METU JFA*, 26(2), 249-277.

Pekak, M. S. (2014). Kappadokia bölgesindeki (özellikle Kayseri ve çevresindeki) Osmanlı dönemi Hristiyan dini mimarisi. *Electronic Turkish Studies*, 9(10).

Prakash, A., Shekhawat, H. & Goyal, G. (2017). Visual calculation through shape grammar in architecture. *International Research Journal of Engineering and Technology (IRJET)*, 4(11), 293-301.

Stiny, G., & Gips, J. (1971). Shape grammars and the generative specification of painting and sculpture. In *IFIP congress (2)* Vol. 2, No. 3, pp. 125-135.

Şendur, S. (2010). *Kadıköy- Yel değirmeni Semti Mimarisinin Tipomorfoloji Yöntemiyle İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Toroğlu, E. (2006). *Niğde İli Yerleşmeleri ve Lokasyon Planlaması* (Doktora Tezi). Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Yavuz, E., Çolakoğlu, B., Aktaş, B. (2018). From Pattern Making to Acoustic Panel Making Utilizing Shape Grammars. *eCAADe Conference* (Vol. 2), 477-486.

POST-TRUTH MİMARLIK: FILIP DUJARDIN ÖRNEĞİ

POST-TRUTH ARCHITECTURE: CASE OF FILIP DUJARDIN

Tuğçe Demirhan Kiriş, Nuray Özasan

**Eskişehir Teknik Üniversitesi Mimarlık Bölümü Doktora Öğrencisi,
Eskişehir Teknik Üniversitesi, Mimarlık Tarihi Anabilim Dalı, Profesör Doktor
t.demirhann@gmail.com, nozaslan@eskisehir.edu.tr**

Özet: İçinde bulunduğumuz Dördüncü Endüstri Devrimi'nin en belirgin özelliği aynı anda birden çok teknolojinin kullanılabilirliği oluşudur. Bu bağlamda, dijital teknolojiler ve yeni medyaların etkisi ile gündelik yaşamımız yeniden şekillenirken, bu çağın içerisinde biçimlenen mimarlık anlayışına dair de yeni bir kavrayışa ihtiyaç ortaya çıkmıştır. İçinde bulunduğumuz çağı niteleyen yeni bir kavram olarak post-truth; 2016 yılında Oxford Sözlüğü tarafından yılın kelimesi olarak seçilmiş ve aynı yıl Alman Dili Topluluğu tarafından da güncel siyasal ve toplumsal ortamı tanımlamak için ideal bir kavram olarak tanımlanarak bir kez daha yılın sözcüğü olarak ilan edilmiştir. *Hakikat ötesi, hakikat sonrası* olarak Türkçeleştirilen kavram Oxford Sözlüğü tarafından; "nesnel gerçeklerin kamuoyunu şekillendirmede duygulara ve kişisel inanca hitap etmekten daha az etkili olduğu durumlarla ilgili veya bunları ifade eden" olarak tanımlanan bir sıfattır. 1992 yılında Steve Tesich tarafından siyasi bir krizi anlatmak için kullanılan kavram son yıllarda Brexit süreci ve A.B.D. başkanlık seçimlerini açıklamak için sıklıkla başvurulmuş kavramlardan biri olmuştur. Kavramın popülerleşerek gündelik yaşamda etkili hale gelmesinin temel sebepleri arasında dijital teknolojiler ve yeni medyalar bulunmaktadır. Bununla birlikte post-truth kavramı, postmodern durumda dönüşen hakikat kavramı üzerinden temellenmiştir. Siyasi temelli bir kavram olan post-truth kavramının gündelik yaşamda sık sık karşımıza çıkmasıyla günümüzde, sanat, felsefe, bilim ve mimarlık gibi alanlardaki yansımaları da tartışılmaya başlanmıştır. Bu çalışmada da post-truth kavramı mimarlık bağlamında tartışılacaktır.

Bu çalışma içerisinde, post-truth durumun ortaya çıkmasına ortam sağlayan postmodern koşullar ve postmodern mimarlıkta hakikat/gerçeklik kavramı tartışılacak daha sonra Belçikalı mimari fotoğraf sanatçısı Filip Dujardin'in dijital temelli ve yalnızca medyalar arayıcılığı ile varlık kazanan kurgusal mimari projeleri üzerinden post-truth kavramı mimarlık bağlamında değerlendirilecektir. Bu bildiri hakikat kavramının mimarlık nesnesinin doğası ve mimarlık tarihi içerisindeki konumu üzerine bir tartışma oluşturacaktır. Bu tartışma ile, inşa edilmemiş temsillerin mimarlıkta hakikati nasıl etkilediği ve hakikati inşa etmek üzerine kullanılan mimari araçların manipülasyon yöntemi ve etki alanları değerlendirilecektir.

Anahtar Kelimeler: Post-truth, Hakikat, Post-truth Mimarlık, Filip Dujardin

Abstract: The most prominent feature of the Fourth Industrial Revolution that we are in is that multiple technologies can be used at the same time. In

this context, as our daily lives are transformed by the impact of digital technologies and new media, there is a need for a new understanding of architecture emerging in this age. Post-truth as a new concept that characterizes the current era, was chosen as the word of the year in 2016 by the Oxford Dictionary and in the same year by the German Language Society as an ideal concept to describe the current political and social environment. The term is an adjective and the Oxford Dictionary defines it; "relating to or referring to situations in which objective facts are less effective in shaping public opinion than appealing to emotions and personal belief". In 1992, Steve Tesich used the term to describe a political crisis, and in recent years it has been used to describe the Brexit process and the US presidential elections. Digital technologies and new media are the main reasons why the concept has become popular and effective in everyday life. However, the concept of post-truth is based on the concept of truth transformed in the postmodern situation. This politically based concept is frequently encountered in everyday life, its reflections in fields such as art, philosophy, science and architecture have begun to be discussed. In this study, the concept of post-truth will be discussed in the context of architecture.

In this study, the postmodern conditions enabling the emergence of the post-truth situation and the concept of truth/reality in postmodern architecture will be discussed. Then, the concept of post-truth will be evaluated in the context of architecture through the fictitious architectural projects of Belgian architectural photographer Filip Dujardin that are digitally based and exist only through media. In today's philosophy of space, This paper will generate a discussion on the nature of the architectural object and its position in the history of architecture. This discussion will evaluate how unconstructed representations affect truth in architecture and the methods of manipulation of architectural tools that used to construct the truth.

Keywords: Post-truth, Truth, Post-truth Architecture, Filip Dujardin

1. Giriş

İkinci Dünya Savaşı 1945 yılında sona ermiş olsa da siyasi ve ekonomik etkileri 20. Yüzyılın ikinci yarısını biçimlendirmeye devam etmiştir. Savaş'ın tarafları arasında ideolojik, siyasi, ekonomik ve teknolojik cephelerdeki mücadelenin önemli bir bölümünün propaganda ve dezenformasyon araçları ile iletişim cephesinde de sürdüğü bilinmektedir. Bilgi ve haberin yönlendirme sağlamak için sistematik bir biçimde yanlış, eksik veya uydurularak kullanılması ile bilgi önemli bir silaha dönüşebilmektedir. İdeolojisi ne olursa olsun totaliter devletlerin toplumu yönlendirmek ve yönetebilmek için dezenformasyon yöntemlerini kullanabildikleri görülmektedir (Yayla, 2020).

İletişim araçlarının gelişerek küresel ölçekte etkinleşmesi ile birlikte dezenformasyon yöntemlerinin çeşitlendiği ve kapsamının postmodern koşullarla birlikte genişlediği söylenebilir.

Sırp asıllı Amerikalı oyun yazarı Steve Tesich, 1992 yılında Nation dergisinde yayınlanan A Government of Lies (Yalanlar Rejimi) adlı makalesi ile Amerikan hükümetinin Vietnam Savaşı ve Watergate skandalı için ürettiği yalanlara

değinererek bunun post-truth bir dünya yarattığına dikkat çekmiştir (Tesich, 2021, s. 25). Tesich, aynı makalede Başkan Reagan'ın İran-Contra skandalı ile ilgili yalanların ortaya çıkmasına rağmen toplumun tepkisiz kalması üzerine halkın gerçeği gerçekten bilmek istemediğini anladığını ifade eder. George H.W. Bush yönetimi tarafından Körfez Savaşı'nı başlatabilmek ve meşruiyet kazandırmak için söylenen yalanlarla ise Amerikan halkının yanısıra Dünya kamuoyu da yanıltılmıştır. Ancak gerçeklerin ortaya çıkmasına rağmen kamuoyunun tepkisiz kalması durumunu eleştiren Tesich (2021, s.25) "özetle özgür bir halk olarak, hakikat sonrası (post-truth) bir dünyada yaşamak istediğimize yine özgürce karar verdik" diyerek toplumların özgür iradeleri ile gerçekleri bilmekten kaçındığını öne sürerken post-truth dünyada yaşamının bir seçim olduğunu vurgulamıştır.

Daha sonra Ralph Keyes'in ilk defa 2004 yılında yayımlanan *The Post-Truth Era* (Hakikat Sonrası Çağ) isimli kitabı da kavramın popülerleşmesi ve çağın dinamiklerini açıklaması bağlamında etkili olmuştur. 2016 yılının post-truth kavramının dönüm noktası haline gelmesi de yine Amerika'daki başkanlık seçimlerine dayanmaktadır. Eski Amerika Birleşik Devletleri başkanı Donald Trump'ın seçim kampanyaları siyaset temelli post-truth kavramı için kilit bir süreç olarak kavramın tartışılmasına ve popüler hale gelmesine sebep olmuştur. Bağımsız araştırmaların istatistiklerine göre Trump gerçekleri çarpıtarak, yok sayarak ve sosyal medya araçları ile yalan söylemlerini pekiştirerek ABD başkanı olarak seçilmiştir. Başkanlık sürecinde de gerçek dışı söylemleri ile gündeme gelmesine karşın sonuç değişmemiş, seçmen kitlesinin büyük bir bölümü eylemsizliğini sürdürmüştür (Şen & Taşdelen, 2020, s. 13).

Böylece ilk kez Tesich tarafından 1992 yılında kullanılan "post-truth" sözcüğü 2016 yılında Oxford sözlüğü tarafından yılın kelimesi olarak seçilerek sıkça kullanılır hale gelmiştir (Alpay, 2017, s. 24). Oxford Sözlüğü, post-truth sözcüğünü bir sıfat olarak; "nesnel olguların, kamuoyu oluşturmada, duygulardan ve kişisel inançlardan daha az etkili olması durumu" şeklinde tanımlamıştır (Oxford Learner's Dictionaries, 2016). Post-truth kavramı Türkçe'de 'gerçeklik sonrası', 'hakikat ötesi', 'hakikat sonrası', 'post gerçeklik', 'gerçek aşırı', 'post olgusal', 'gerçek ötesi' gibi karşılıklarla kullanılmaktadır. Ancak Oxford Sözlükleri ve Tesich'in kullanımına göre düşünüldüğünde post-truth sözcüğündeki *post* ön eki devamındaki sözcüğün *önemsizleştiği* bir döneme işaret etmektedir (Alpay, 2017, s. 25). Bu sebepten çalışma kapsamında kavram *Hakikatin Önemsizleşmesi* olarak ele alınmıştır.

Kavramın gündelik yaşamda kullanımının artması ya da etkisinin sürekli olarak tartışılmasının en temel sebebinin herkesin kullandığı akıllı telefonlardaki sosyal medya araçları olduğu gözlemlenmiştir. Her yıl dünya genelindeki dijital verileri raporlayan şirket We Are Social'ın 2023 raporuna göre cep telefonu kullanan bireyler total dünya nüfusunun %68'ine denk gelmektedir (omg! iletişim, 2023). Teknolojik gelişmelerin etkisi ve bireylerin toplumsal, siyasal, kültürel, ahlaki vb. konulara verdikleri tepkilerin farklılaşması, içinde yaşadığımız çağın hakikat sonrası çağ olduğu fikrinin yaygın hale gelmesine zemin hazırlamıştır (Arkan, 2022, s. 1). Post-truth Çağ olarak tanımlanan çağımızın temel özelliği maddi

dünyada olan bitenlerin açıklanmasında ve ifadesinde, akıl ve bilim yerine soyut ve belirsiz etkilerin kabul görmesidir (Özçelik, 2022, s. 1). Bu sebeplerden dolayı post-truth kavramı siyaset alanının sınırlarını aşarak gündelik yaşamımızda sıklıkla karşımıza çıkan bir kavram haline gelmiş ve aynı zamanda akademik çalışmalarda da kavrama yönelik çok sayıda çalışmanın yapıldığı gözlemlenmiştir.

Günümüzde dördüncü evresinde olduğumuz Endüstri Devrimi'nin en belirgin özelliği kişisel bilgisayarlar ve akıllı telefonlar ile iletişimin her türlü ortamda kesintisiz gerçekleştirilebilmesidir. Bununla birlikte bireylerin bilişsel yeteneklerini taklit eden ve yapay zekâ olarak isimlendirilen teknolojilerin de gelişmesi ve erişilebilir hale gelmesi de bu dönemin özelliklerinden birisidir (Gökçeli, 2020, s. 18-19). Bilgiye ulaşmanın ve iletişimin her ortamda mümkün, kolay ve hızlı hale geldiği çağımızın hakikatler çağı yerine hakikat sonrası çağ olarak nitelenmesi bir paradoks olarak üzerinde durulması gereken bir konudur.

Klaus Benesh, *Hakikat ile Hakikat Sonrası İlişkisi Modernizm ile Postmodernizm İlişkisi midir? Heidegger, Beşerî Bilimler ve Sağduyunun Ölümü* başlıklı makalesinde “hakikat mi, hakikat sonrası mı?” gibi bir sorunun dünyanın gidişatına dair bir rahatsızlığı barındırdığını ve birinin olguları diğerinin ise yalan haberler ve dezenformasyonla dolu olgusalılık-sonrası bir dünyayı betimlediğini ancak bu sorunun bir seçme sansımız varmış gibi sorulduğuna dikkat çekmiştir. Benesch'e göre bu “modernizm mi, postmodernizm mi?” sorusuna benzemektedir. Çünkü geri dönüşü olmayan bir sürece girildiği ya da zaten gerçekleşmiş bir dönüşümü temsil ettiği için postmodernizm (hakikat sonrası) diye bir şeyin varlığı kabul görüyorsa modernizme (hakikate) bir geri dönüş yoktur (Benesch, 2021, s. 49-50). Bununla birlikte Benesch; hakikat sonrası diye bir şeyin olmadığını çünkü doğru ile yanlış birbirinden ayırmayı engelleyen bir epistemolojik krizin değil, demokratik toplumun kurumlarında ve mekanizmalarında hem kamusal hem de özel hayatlarımızı etkileyen teknolojik dönüşümlerin tetiklediği büyük bir çöküşe tanık olduğumuzu dile getirmiştir.

Teknolojik gelişmeler neticesinde gündelik yaşamda, tıp, edebiyat, sanat ve mimarlık gibi farklı disiplinlerde yeni olanaklar ve yaklaşımlar gündeme gelmiş ve tartışılmaya başlanmıştır. Bu sebepten postmodern bakış açısı ile açıklamanın yetersiz kaldığı yeni araç, yöntem ve ürünlerin mimarlık disiplini kapsamında gündeme geldiği gözlemlenmiştir. Sosyal medya araçları ile şekillenen Post-truth çağ, tarihsel olarak kitle iletişim araçları ile şekillenen postmodern çağın devamıdır. Bununla birlikte post-truth kavramını postmodernitenin bir sonucu olarak okumak literatürde bir kabul halini almıştır (Özcan, 2020). Bu sebepten post-truth mimarlığı anlamak için öncelikle postmodern mimarlığın hakikat ile ilişkisi üzerine bir okuma yapmak gerekmektedir.

Bu çalışma, *Hakikat Sonrası* olarak nitelendirilen günümüz dünyasında, post-truth kavramının mimarlık disiplini kapsamında izlerini sürmenin mümkün olup olmadığı sorusu üzerine şekillendirilmiştir. Bu soru, içinde yaşadığımız çağın koşullarıyla, Filip Dujardin'in çalışmaları üzerinden mimarlığa yönelik yeni bir kavrayış geliştirmek amacıyla sorulmaktadır. Bu sebepten literatürde çağımızı

niteleyen bir kavram olarak konumlandırılan post-truth kavramını, mimarlık bağlamında tartışmak ve kavramın mimarlık alanındaki yansımalarını anlamaya çalışmak amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda Belçikalı mimari fotoğrafçı Filip Dujardin'in post-truth mimarlık kapsamında değerlendirilen çalışmaları üzerinden bir okuma yapılacaktır. Postmodernizmin ilkeleri ile veya postmodern mimarlığın alt başlıkları üzerinden okumaya alışkın olduğumuz mimarlıklara yönelik, Dördüncü Endüstri Devrimi ile birlikte yeni teknolojilerin ortaya çıkması ve dijital medyaların yaygın kullanımı gibi sebeplerle yeni bir kavrayışa ihtiyaç olduğu gözlemlenmiştir.

2. Yöntem

Bu çalışma kapsamında ilk olarak post-truth kavramı üzerine bir literatür taraması yapılmıştır. Daha sonra çalışmanın omurgasını oluşturan konu ve kavramlara yönelik birincil ve ikincil kaynaklar kullanılmıştır.

Giriş bölümünde öncelikle post-truth kavramının ortaya çıkış süreci tanımlanmış ve dilimizdeki karşılıkları üzerinde durulmuş, daha sonra içinde yaşadığımız çağın koşullarından bahsedilerek, post-truth kavramının siyaset alanının sınırları dışına çıkarak çağımızı niteleyen bir kavrama dönüşüm süreci yine çağın koşulları ile birlikte anlatılmıştır.

Bulgular bölümünde öncelikle post-truth çağın tarihsel ve kavramsal bir bağ kurması sebebiyle postmodern mimarlık ve hakikat ilişkisinden bahsedilmiştir. Daha sonra post-truth mimarlık kapsamında Filip Dujardin'in mimari fotoğraflarına yer verilerek yorumlanmıştır.

Sonuç bölümünde post-truth kavramının çağımızı niteleyen bir kavram olarak dönüşümü, olanakları ve sonuçları ortaya konmuştur. Mimarlık disiplini ile post-truth kavramının ilişkisi, mimarlık alanındaki yansımaları ve potansiyelleri tartışılmıştır.

3. Bulgular

Çalışmanın giriş bölümünde de ele alındığı gibi literatürde, post-truth çağın postmodern çağ ile ilişkili olduğu görüşü yaygındır. Post-truth kavramı da postmodernizmin bir uzantısı olarak görülmektedir. Alpay, hakikatin önemsizleşmesinin temellerini; postmodernizm, yeni medya düzeni, demokrasiye duyulan güvenin azalması ve popülizm olarak sıralamıştır (Alpay, 2017). Mimarlık eksenli bir bakış açısı ile post-truth kavramını anlamlandırmak için yine mimarlık disiplinin konusu olan postmodern eğilimleri ve medya kavramını değerlendirmek gerekmektedir. Bu sebepten önce Postmodern Mimarlık ve hakikat ilişkisine yönelik bir okuma yapmak zorunlu hale gelmektedir.

Postmodern Felsefe'nin öncülerinden Jean-François Lyotard postmodernizmi; "Aşırı basitleştirilmiş bir ifadeyle diyebiliriz ki, postmodern sayılan tutum, üst-anlatılara karşı inançsızlıktır." cümlesi ile anlatır (Lyotard, 2013). Bu bağlamda, postmodernizmin modernizme bir tepki olarak ortaya çıktığı ya da modernizm

eleştirisinden temellendiği görüşü bir kez daha meşrulaşır. Çünkü modernizm (ya da modern mimarlık) üst anlatıların, otoritelerin, doğrunun, nesnelliğin ve hakikatin tezahürüdür. Lyotard'ın tanımı ile hakikati üreten aktör, kurum ya da otorite figürlerinin bir anlamda yıkıma uğradığı ve bunun neticesinde hakikatin önemsizleştiği bir dünyanın temelleri postmodernizm ile birlikte atıldığı ortaya çıkar.

1989 yılında David Harvey, postmodernizm kavramının çatışmalı fikirlerin ve politik güçlerin savaş alanı haline geldiğini ve artık bu kavramla yüzleşilmesi gerektiğini öne sürerek kavramı ele almıştır (Harvey, Postmodernliğin Durumu, 1997, s. 54). Harvey Postmodernliğin Durumu adlı kitabında Batı toplumlarında bir kültürel dönüşümün, bir duyarlılık değişiminin yaşandığını bu değişimin de postmodern terimi ile ifade edilebileceğini söylemiştir. Guy Debord “Gerçek yaşam olarak temsil edilen şey, aslında sadece daha gerçekçi bir hale gelmiş gösteri yaşamı olarak ortaya çıkar.” ifadesi ile henüz 70’li yılların başında, 20.yy’ın ikinci yarısından sonra ortaya çıkan medya toplumu olarak da nitelendirilen toplum yapısını, *Gösteri Toplumu* olarak nitelendirmiştir (Debord, 1967, s. 122). Debord’un “daha gerçekçi hale gelmiş” olarak ifade ettiği gerçeklik Jean Baudrillard’ın hakikat, gerçek ve hipergerçek kavramları ile ilişkilenebilir. 20.yy’da Baudrillard tarafından ortaya atılan simülasyon kuramı da bir anlamda postmodern dünyanın hakikat ile kurduğu ilişki üzerinedir. Baudrillard; “Bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesine hipergerçek yani simülasyon denilmektedir” tanımı ile orijinal, temsil, kopya, sahte v.b. kavramların postmodern dünyada birbirlerinden ayırt edilemezliği üzerine durmuştur (Baudrillard, Simülakrlar ve Simülasyon, 1982). Baudrillard, postmodern kitle iletişim araçlarının ve kişisel bilgisayarların hızla yayılmaya başladığı çağı bir simülasyon çağı olarak tanımlar (Baudrillard, Simülakrlar ve Simülasyon, 1982, s. 15). Bununla birlikte gerçekten daha gerçek anlamına gelen hipergerçek kavramını ortaya koyan Baudrillard’ın öngörülleri, post-truth dünya için önemlidir. Baudrillard’a göre modern dönemden sonra bir orji sonrası dönem yaşanmaktadır. Orji tam da modernliğin patladığı ve her alanda özgürleşmenin yaşandığı andır. Bütün ütopyalar gerçekleşmiştir ve toplumu oluşturan bireyler olarak yapabileceğimiz tek şey bu ütopyalar gerçekleşmemiş gibi yaparak onları *hiper-gerçekleştirmektir* (Baudrillard, 1990, s. 10).

Postmodern kültürü şekillendiren belki de en önemli aktörlerden biri kitle iletişim araçları olmuştur. Harvey, postmodernizmin gündelik hayat ile ilişkisini ve bütünleşmesinin yolu olarak kitle iletişim araçlarını işaret etmiştir. Kültürel nesnelerin üreticileri ve bireylerin sayısız temas noktası olduğunu söylemiş ve bu temas noktalarını sinema, mimarlık, reklam, politik kampanyalar ve her yerde hazır ve nazır olan televizyon olarak sıralamıştır (Harvey, Postmodernliğin Durumu, 1997, s. 77). Postmodern kitle iletişim araçları sayesinde imajlar, temsiller, göstergelerin sürekli dolaşıma dahil olduğu görsel tabanlı bir dünya kurulmuştur. Postmodern dünyayı şekillendiren kitle iletişim araçlarının günümüze gelene kadar uğradığı dönüşüm post-truth dünyanın şekillenmesine sebep olmuştur. Bu yolla kitle iletişim araçlarının ve geleneksel medyanın aksine,

enformasyonu üretmek ve dolaşıma sokmak için herhangi bir entellektüel çabaya, otoriteye veya bir kuruma olan ihtiyaç ortadan kalkmıştır. Bu noktada 1984 yılında Ridley Scot tarafından çekilen Machintosh kişisel bilgisayarların reklam filmi sembolik bir örnek olarak ele alınabilir. Reklam filminde Jean Luc Godard'ın 1965 yapımı Alphaville filminin karanlık atmosferinden esinlenilerek kitlesel olarak programlanmış öznelere ve iktidardan oluşan bir dünya betimlenir. Kült bilimkurgu filmi Alphaville'de gerçek mekanlar kullanılmıştır. Filmin kentsel çevresini oluşturan Alphakent'i kontrol altında tutan ise Alpha60 adlı dev bir bilgisayardır. Alphakent ise sokak isimleri dahi fizik formüllerinden oluşan modernist bir kentsel çevredir. Godard'ın kurduğu dünya katı bir teknokratik rasyonelliğe uygun olarak işlenmiştir (Spencer, 2018, s. 67). Reklamda dev ekranda konuşma yapan bir otorite figürüne doğru koşan kadın elindeki çekici ekrana fırlatarak bu iktidarı bir anlamda yıkar. Devamında duyulan bir ses 24 Ocak'ta Machintosh'un piyasaya sürüleceğini ve bu sayede 1984'ün 1984 gibi olmayacağını müjdesini vererek bir nevi özgürlük vaadinde bulunur. 1997 tarihli bir Apple reklamında ise dünyayı değiştiren karşı kültür kuşağının mensupları olarak Bob Dylan, Martin Luther King, Buckminster Fuller, John Lennon'ın arasına Apple'da dahil edilir (Spencer, 2018, s. 78). Bu reklamda modernizmin teknoloji, iktidar ve özne arasında kurduğu dolayimli ilişkisinin yarattığı distopyanın kentsel ortamı, modern bir kentsel ortam olarak karşımıza çıkar. Bu bağlamda modernizm ile kurulan bilime ve rasyonalizme dayanan teknokrasi kişisel hale gelen bilgisayarlarla yıkılır.

Modern söylemlerin postmodern söylemler ile aşılması savını mimarlık üzerinden anlayabilmek için öncelikle modern mimarlığın ürün ve söylemlerine bakmak gerekmektedir. Modern mimarlığın Aksonometrik Perspektif gibi temsil araçları, Uluslararası Üslup akımı, biçim-işlev paradigmasının en popüler söylemi olarak "biçim işlevi izler" mottosu, temsilde, inşai nesnede ve de söylemde hakikati, rasyonellik idealini, mimari tasarımın esaslarını matematiksel temellere dayandırma çabasını göstermektedir (Gürer, 2004, s. 143). Robert Venturi, *Mimarlıkta Karmaşıklık ve Çelişki* (1966) adlı kitabında bir yapının tasarımında birden çok mantığın işe karıştığını öne sürerek modern mimarlık kuramında bir kaymayı resmen başlatmış, mimarlık tasarımı ve söylemi için yeni bir yolun açılmasına önayak olmuştur (Colquhoun, 2005, s. 136). Postmodern durumun mimarlık üzerindeki yansımaları da modern mimarlığın üstanlatılarının aşılması olarak karşımıza çıkar. Tanyeli'ye göre Rossi, Venturi, Jencks gibi postmodernist mimarların amaçları eskinin dogmalarını tartışılır kılarak yeni doğru mimarlıklar keşfetmektir (Tanyeli, 2017, s. 110). Postmodern mimarlık bu bağlamda tekil ve evrensel hakikatin yerine çoklu hakikatlerin tartışıldığı bir düzlemi işaret eder.

Baudrillard, postmodern mimarlık bağlamında sürekli olarak referans alınan Disneyland'i kusursuz bir simülasyon olarak tanımlamaktadır. Disneyland'de Amerika'nın sahip olduğu bütün değerlerin minyatürleştiğini ve çizgi filmler aracılığıyla sürekli olarak yeniden üretilerek yüceltildiğini ifade eder (Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, 1982, s. 28). Bununla birlikte daha sonra post-truth kavramı ile ilişkili olarak sıklıkla üzerinde durulan Watergate skandalını

Disneyland ile benzeştirir. Baudrillard'a göre Disneyland'in tasarlanma biçimi ile Watergate skandalının tasarlanma biçimi arasında hiçbir fark yoktur (Baudrillard, Simülakrlar ve Simülasyon, 1982, s. 31). Siyasi bir krizin içerisinde otoriteler toplumu manüple ederek, yalan söyleyerek çıkabilir. Aynı şekilde mimarlık da (postmodern mimarlık) temsiller arayıcılığı ile bağlamdan kopuk bir biçimde varlık kazanabilir, yalan söyleyebilir ve manipüle edebilir.

21. yüzyılın toplumu ile ilgili Bilgi Toplumu, Enformasyon Toplumu, Postendüstriyel Toplum, Bilişim Toplumu şeklinde tanımlamalar yapılmaktadır (İrge, 2012, s. 65). Modern teokrasinin sonuna işaret eden bu sembolik reklam filminde olduğu gibi internet teknolojisinin kişisel bilgisayarlarla evlere girmesinin hem medyayı hem de iletişim biçimimizi kökten değiştirdiği bir gerçektir. Günümüze gelene kadar kişisel bilgisayarların kişisel telefonlara dönüşerek mekâna ve zamana bağlı olmadan bireysel kullanıma uygun hale gelmesi, Dördüncü Endüstri Devrimi'nin de karakteristiği olan teknolojilerin gelişmesi, aynı anda ve her alanda kesintisiz devamının sağlanması gibi koşullar post-truth çağı ile bir paradoks oluşturmaktadır. Günümüze nesnel hakikatleri dışlayarak, kendi doğrularını inşa edebilen mikro toplulukların farklı kutuplarda birbirlerine temas etmeden yaşamlarını sürdürdükleri bir toplumsal düzen içerisinde olmamız enformasyon ya da bilgi toplumu olarak adlandırılmamızla tezat oluşturmaktadır. Modernizmin teknokratik baskı rejimine son veren postmodern düşüncenin özgürlük vurgusu, hakikatin önemsizleşmesi ile karşılığı olmayan ve aslında hiç talep edilmeyen özgürlüklere dönüşmüştür. Post-truth çağda bireylerin, dünyayı kavrayış sürecinde, herhangi bir alanda rasyonellik talebinin bilgiye ulaşma araçlarıyla, zaman ya da mekanla ilgili değil kişisel inanç ve duygular ile ilgili olduğu ortaya çıkmıştır. Kültür kuramcısı Byung-Chul Han günümüzde enformasyon özgürlüğü ile kullanılan, kamusal söylem üzerine hakimiyet kurmuş şeffaflık kavramı üzerinden günümüz toplumları üzerine bir okuma yapmıştır. Şeffaflık talebinin yalnızca siyaset ya da ekonomi alanlarıyla sınırlandırılmaz bir paradigma değişimine işaret ettiğini söyleyen Chul Han'a göre "Şeyler, her türlü olumsuzluktan arındıklarında, *pürüzsüzleştirildiklerinde, düzleştiklerinde*, sermayenin, iletişim ve enformasyonun pürüzsüz akıntılarına direnç göstermeksizin katıldıklarında şeffaflaşırlar." (Han, 2017, s. 15). Chul Han şeffaflık toplumunun aynı zamanda bir olumluluk toplumu olduğunu söyler. Facebook'un "LIKE" butonunun yanına "DISLIKE" butonunu koymamasını bu anlamda anlaşılır bulur ve olumluluk toplumunda iletişimi sekteye uğratacağından olumsuzluğun her türünden kaçındığını ekler (Han, 2017, s. 23). Chul Han şeffaflık kavramının hakikat ile ilişkisine dair şu yorumu yapar;

Şeffaflık ile hakikat özdeş değildir. Hakikat, diğer her şeyi yanlış ilan ederek kendini ortaya koyar ve kabul ettirir. Daha fazla enformasyondan ya da enformasyon yığınınından ortaya hakikat çıkmaz. Bunlarda yön, yani anlam eksiktir. Tam da hakiki olanın barındırdığı olumsuzluğun eksikliğinden ötürü olumlunun urlaşması, yığınlaşması söz konusudur. Aşırı-enformasyon ve aşırı-iletişim hakikat eksikliğinin, dahası varlık eksikliğinin belirtisidir (Han, 2017, s. 23).

Mimarlık disiplini, modern dönemden postmodern döneme hakikat kavramı ile ilişkili olarak tartışılmıştır. Bu sebepten siyaset temelli bir kavram olarak ortaya çıksa da post-truth kavramı aslında hakikatin algılanış biçimindeki bir değişime işaret eden yeni bir dönemin tanımlayıcısı olarak mimarlık bağlamında da tartışılmaya açıktır. Post-truth çağın etkilerini mimarlık yayınlarında, mimarlık eğitiminde, bir yapının tasarım ve projelendirme süreçlerinde gözlemleyebiliriz. Bu durumun öncelikli sebepleri de dijitalleşme ile yeni tasarım araç ve yöntemleri olarak sıralanabilir. Bu noktada Dujardin'in hipergerçek, mimari imajları da post-truth çağ ve mimarlık arakesitinde yeni tartışmaları şekillendirme potansiyeline sahip çalışmalar olarak ele alınabilir.

Filip Dujardin, Ghent Üniversitesi'nde sanat tarihi okumuş daha sonra mimari fotoğrafçılığa yönelmiş bir sanatçıdır (Kurmaca Mimarlık, 2015). Dujardin, Belçika'da bulunan gerçek yapıların fotoğraflarını çekerek daha sonra bu fotoğrafları dijital kolaj tekniği ile birleştirerek yeni kurgusal binalar yaratmaktadır. Sanatçının çalışmaları Avrupa'da ve Amerika'da çeşitli sergilerde yer almaktadır. Bununla birlikte Dujardin kişisel Instagram hesabından çalışmalarını paylaşmaktadır.

Dujardin'in tasarım süreci şu şekilde ilerlemektedir; sanatçı çalışmalarına önce bir imge fikri ile başladığını ve kütlenin önce maketini yaparak daha sonra da Sketch-up programı ile formu modelleyerek çalışmasının kütlesini oluşturduğunu ifade etmiştir. Sanatçı seçtiği muhtelif yapıları fotoğraflayarak bir arşiv oluşturup, Photoshop programını kullanarak tasarladığı forma göre fotoğrafları kütlelerin cephelerine giydirmektedir. Çalışmalarında yer alan sonuç ürünler gerçek yapıların cephelerinin yer aldığı, hibrit ve son derece gerçekçi bir görünüme sahiptir. Ortaya çıkan yapıların bir kısmı inşa edilebilirlik açısından imkânsız olmasına rağmen hipergerçekçi görünimleri sebebiyle dışarıdan bakan bir göz tarafından ilk etapta sahteliğini algılamak mümkün değildir (Filip Dujardin'den Kurgular, 2010).



Şekil 1. *Filip Dujardin, 2007-2010, Fictions*

Dujardin hakiki/gerçek mekanlara Photoshop ile mekansızlık katmakta ve gerçek nesneleri hipergerçek hale getirmektedir. Bir illüzyon yaratarak inşa edilebilirlik açısından imkânsız olan yapıları gerçekmiş gibi algılatma becerisini kullanmaktadır (Filip Dujardin'den Kurgular, 2010).



Şekil 2. *Filip Dujardin, 2007-2010, Fictions*

Belçikalı sanatçının mimari kolajları gerçeği kullanarak ve dönüştürerek yeni bir gerçeklik yaratmaktadır. Dujardin; sıradışı ve özgün bir yaratım sürecini içeren çalışmalarını fotoğraf ya da illüstrasyon olarak adlandırmadığını belirterek onlara “kurmaca” ismini verdiğini ifade etmiştir (Kurmaca Mimarlık, 2015).



Şekil 3. *Filip Dujardin, 2007-2010, Fictions*

Stephen Parnell, 2016'da post-truth'un yükselişindeki asli rolün medyanın olduğunu söyleyerek bunu mimarlık bağlamında “Archigram'ın yerini Instagram aldı” şeklinde ifade eder. Dujardin'in çalışmalarını post-truth mimarlık başlığı altında değerlendiren Parnell'e göre Baudrillard'ın Körfez Savaşı metaforundan beri bilgisayar teknolojisi ile birlikte üç adımlı bir dönüşüm yaşanmıştır. Parnell bu adımları şöyle açıklar; Birincisi, yalnızca inandırıcı derecede gerçek görünen değil, aynı zamanda "gerçekten bile daha iyi" görünen görüntüler yaratılabilir, ikincisi, bu imajların neredeyse anında manipülasyonu ve iletişimi mümkündür, üçüncüsü ise, ekranlarla sürekli bağlantımız, aslında dünyanın yerleşik temsillerini tercih etme eğiliminde olduğumuz anlamına gelmektedir (Parnell, 2016).



Şekil 4. *Filip Dujardin, 2009, Fictions*

Parnell, Post-insan olarak tanımladığı post-truth çağında yaşayan bireylerin dünyasında mimarlık ve medya ekseninde eleştirinin yerini sorunsallaştırmıştır. Post-truth çağa gelene kadar mimari medyalarda eleştirinin adım adım son bulduğunu ve yanlış anlamının anlamaktan, imajların ise değerlendirmeden daha önemli olduğu post-truth dünyada mimarlığın post-truth'la ilişkili olduğunu ifade etmiştir. Parnell'e göre mimarlık, Pr'dan hipergerçekçi renderlara ve photoshop kullanımına kadar post-truth'a bağışık değildir (Parnell, 2016).



Şekil 5. Filip Dujardin, 2007-2010, *Fictions*

Dujardin imajlarından bazılarında insan figürleri de kullanarak kurgularını daha inandırıcı hale getirip yapılarının ölçekleri hakkında fikir sahibi olmamızı da sağlamıştır. Bu mimari renderlarda sıklıkla kullanılan bir yöntem olması ile de Dujardin'in kurguları için önemli bir bileşen olarak okunmalıdır. Bununla birlikte Dujardin bir kurgusunda (Şekil 5) kullandığı bir insan figürü ile, Belçikalı gerçeküstücü ressam René Magritte'e atıfta bulunmuştur. Görselde ofis binası gibi gözükken yapının girişinde gri padesülü ve evrak çantalı bir insan figürü bulunmaktadır (Wade, 2018). Bu figür ressamın tablolarında yer alan figürlere benzemektedir. Rene Magritte'in ünlü *Bu Bir Pipo Değildir* isimli tablosunda yer alan pipo temsilinin gerçek, orijinal, kopya ve bu kavramların dolayımı ilişkisinin tartışılmasında önemli bir eser olarak kabul edilmesi yine Dujardin'in kurgularının mimarlık ve sanat tarihinde konumlandığı yer konusunda önemlidir. Bununla birlikte Dujardin'in çalışmaları Belçikalı ünlü film yapımcısı, animatör ve çizgi roman sanatçısı Raoul Servais'le de ilişkilendirilmektedir (Senelaer, 2014). Servais deneysel filmleriyle tanınan bir yönetmendir. 1979 tarihli, yarı animasyon ve Cannes Film Festivali'nde altın palmiye ödülü kazanmış kısa filmi Harpya özgün görsel diliyle öne çıkmıştır (Raoul Servais'nin tuhaf hissettiren görsel şaheseri: "Harpya", 2019). Filmde farklı film estetiklerini biraraya getiren yönetmenin bu çalışması, Dujardin'in farklı estetik ve tekniklerle inşa edilmiş yapıları biraraya getirdiği kurmaca mimarlığıyla benzerlik göstermektedir. Dujardin tıpkı bir film yönetmeni gibi, disiplinin kendi kısıtlamaları sebebiyle

inşaya dönüşmeyecek formları, birarada kullanılmayacak stil ve elemanları, zamansal olarak yan yana bulunamaları imkânsız farklı mimari öğeleri dijital tekniklerle biraraya getirerek deneysel bir mimarlık yapmaktadır.



Şekil 6. Filip Dujardin, 2007-2010, *Fictions*

Dujardin aslında mimarlığın bilgisayar destekli tasarım programları ile yapmaya alışık olduğu bir eylemi yeniden yorumlamıştır. Birden çok gerçek görseli alıp onu manipüle ederek daha gerçek bir görünüme kavuşmalarını sağlayarak, yani bir anlamda günümüzde geleneksel hale gelmiş yolları izleyerek post-truth imajlar oluşturmaktadır. Bu manipülatif imajlar, ilk bakışta mimar ya da disiplin dışından herhangi bir gözlemciyi kolaylıkla yanıltabilir.

4. Sonuçlar ve Öneriler

Post-truth kavramı ilk defa 1992’de siyaset alanında kullanılmıştır. Kavram, 1992’den 2016 yılındaki popülerleşmesine kadar geçen sürede siyaset, gazetecilik ve iletişim krizi gibi eksenlerde tartışılmıştır. Post-truth durum bulgular ve nesnel gerçeklikler yerine kişisel inanç ve duyguların belirleyici olduğu bir dünya düzeni tariflemektedir. Kavram günümüzde siyaset alanından çıkmış yeni medyalar aracılığıyla gündelik yaşamlarımızın bir parçası olarak çağımızı niteleyen bir durum haline gelmiştir. Bu düzen felsefe, sanat, mimarlık gibi alanlarda da belirleyici hale gelmiştir. İçinde bulunduğumuz post-truth çağ tarihsel

olarak postmodern çağın devamı, post-truth kavramı da postmodernitenin bir sonucu olarak kabul görmektedir. Bu durumun öncelikli sebebinin kitle iletişim araçlarının yerini alan kişisel bilgisayarlar ve geleneksel medyanın yerini alan sosyal medya araçları olduğu gözlemlenmiştir. Kişisel bilgisayarların, telefonların ve internet teknolojisinin gelişmesinin bir sonucu olarak özne ve öznenin hakikat ile kurduğu ilişki yeniden inşa edilmiştir. Post-truth kavramının 2016 yılında yeniden gündeme gelmesi ve devam eden yıllarda farklı farklı disiplinlerde tartışmaya açılması Amerika'daki seçimlerin bir sonucudur. Trump'ın seçim politikaları kapsamında üretilen ve dolaşıma sokulan yalan haberlerin kamuoyunun büyük bir bölümünde bir dirençle karşılaşmak yerine, haberleri üreten ve anket sonuçlarını manüple eden şirketlerinin lehine bir sonuca hizmet etmesi toplumun post-truth duruma bağışlılık geliştirmeyişini ya da post-truth bir dünyada yaşamayı seçmiş olmalarını gösteren bir örnektir.

Mimarlık disiplini de postmodernizm ile birlikte Lyotard'ın tariflediği şekilde “üst anlatıların reddi” ya da rasyonalite bağlamında hakikat kavramını kendisine konu etmiş bir disiplindir. Dijitalleşmenin, yeni medyaların ve yapay zekâ teknolojisinin mimarlık alanında yaptığı dönüşümler göz önünde bulundurulursa mimarlık post-truth kavramından ayrı düşünülemez. Parnell'in, Baudrillard'ın hipergerçek kavramını tanımlamasından günümüze aşamalı olarak gerçekleştiğini öne sürdüğü dönüşüm mimarlık disiplini bağlamında yeni bir kavrayışın ortaya çıkmasının gerekliliğini bizlere göstermiştir. Bu aşamalar Parnell tarafından birincisi, “yalnızca inandırıcı derecede gerçek görünen değil, aynı zamanda ‘gerçekten bile daha iyi’ görünen görüntüler yaratılabilir”, ikincisi, “bu imajların neredeyse anında manipülasyonu ve iletişimi mümkündür”, üçüncüsü ise, “ekranlarla sürekli bağlantımız, aslında dünyanın yerleşik temsillerini tercih etme eğiliminde olduğumuz anlamına gelmektedir” şeklinde sıralanmıştır (Parnell, 2016).

Bu metin Filip Dujardin'in, post-turth kavramı ve mimarlık arakesitinde bulunan kurgu mimarlıkları örneklenerek sınırlandırılmıştır. Dujardin'in yapıları; çok fazla mimari elemanı ve stili bir arada gösteren, zamansız ve yersiz ancak aslında inşa edilmesi mümkün olmayan post-truth bir mimarlığın kurgusu olarak ele alınabilir. Yöntem itibari ile post-truth'dur çünkü kullandığı tasarım yöntem ve araçları (sketch-up, photoshop, bilgisayar) Dujardin'i nicelik olarak mimarlığın geleneksel araçlarından çok daha iyi bir sonuca, çok daha hızlı bir biçimde ulaştırabilir. Bununla birlikte çalışmaları sonsuz bir olasılık ağı içerisinde kurmaca seçeneklerden sadece birinin imaja dönüşmüş halidir. İmajlar amaçları bağlamında post-truth'dur çünkü gerçekten daha gerçek, etkili, canlı şekillerde görünümlemlerle karşımıza çıkmakta ve yalnızca medyalar aracılığıyla yaşayabilen ve retinaya çarptığı anda tüketilebilen yapısı ile hipergerçeklerdir. Hipergerçek bir imajla karşılaşan bir bireyin çıplak gözle imajın hakikatine yönelik bir okuma yapması mümkün değildir. Bu sebepten bireyin bu hakikat üzerinde bir kontrolü ya da direnci mümkün değildir. Bu bağlamda da Dujardin'in hipergerçek imajları yalnızca kendilerini gerçekleştiren, anlamdan yoksun ve bu sebepten anlamlandırılmayan post-truth mimarlıklar olarak karşımıza çıkar. Dujardin'in

çalışmaları Parnell'in de söylediği şekilde anında manipülasyonu ve iletişimi mümkündür. Sanatçının Instagram hesabı da çalışmalarının doğasını bu anlamda perçinleyen bir araçtır. Bununla birlikte Dujardin'in çalışmaları, Dördüncü Endüstri Devrimi içerisinde mimarlık disiplininin mimari medyalardan, tasarım sürecine ya da renderlardan yapay zekâ teknolojisinin kullanımına post-truth kavramından ayrı düşünülmemeyeceğini bizlere gösterir.

5. Kaynaklar

Açıkalın, Ş. N., & Canbey, M. (2022). Post-Truth Bağlamında Sosyal Medya. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 1-11.

Alpay, Y. (2017). *Yalanın Siyaseti*. İstanbul: Destek Yayınları.

Antmen, A. (2008). *20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar**. İstanbul: Sel Yayıncılık.

Arkan, Z. N. (2022). Hakikat Sonrası Çağ'da Yalan Haber Üzerinden Söylem Analizi: Twitter Örneği. *Doktora Tezi*. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Halkla İlişkiler Anabilim Dalı, İstanbul

<https://katalog.marmara.edu.tr/veriler/cokluortam/cokluortam/A/B/D/A/C/63c5331592890.pdf> , erişim tarihi: 30 Mayıs 2023

Baudrillard, J. (1982). *Simülakrlar ve Simülasyon*. (O. Adanır, Çev.) Ankara: Doğu Batı Yayınları.

Baudrillard, J. (1990). *Kötülüğün Şeffaflığı Aşırı Fenomenler Üzerine Bir Deneme*. (İ. Ergüden, Çev.) Ayrıntı.

Benesch, K. (2021). Hakikat ile Hakikat Sonrası İlişkisi Modernizm ile Postmodernizm İlişkisi midir? Heidegger, Beşeri Bilimler ve Sağduyunun Ölümü. *Cogito*, 104, 49-66.

Colquhoun, A. (2005). *Mimari Eleştiri Yazıları*. (A. Cengizkan, Çev.) Şevki Vanlı Mimarlık Vakfı.

Debord, G. (1967). *Gösteri Toplumu*. (A. Ekmekçi, & O. Taşkent, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

D. Öztürk, Trans. (2010, 07 22). *Filip Dujardin'den Kurgular*. <https://v3.arkitera.com/h55179-filip-dujardinden-kurgular.html>, erişim tarihi: 12 Ekim 2023

Gökçeli, R. (2020). *4.Endüstri Devrim ve Mimarlık*. İstanbul: Verita Yayınları.

Gürer, T. K. (2004, 01 12). *Bir Paradigma Olarak Mimari Temsilin İncelenmesi*. Doktora Tezi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul. <http://hdl.handle.net/11527/10340> , erişim tarihi: 18 Şubat 2018

Han, B.-C. (2017). *Şeffaflık Toplumu*. (H. Barışcan, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.

Harvey, D. (1997). *Postmodernliğin Durumu*. İstanbul: Metis Yayıncılık.

Harvey, D. (1997). *Postmodernliğin Durumu*. (S. Savran, Çev.) İstanbul: Metis Yayıncılık.

İrge, N. (2012). Enformasyon Toplumu ve Toplumsal Değişim Sürecinde Sosyal Medya. *Akdeniz İletişim Dergisi*, 63-86.

Lyotard, J.-F. (2013). *Postmodern Durum*. (İ. Birkan, Çev.) Ankara: BilgeSu Yayıncılık .

Oruç, M. S. (2020). Postmodernite, Siyasal İletişim ve Doğruluk Sorunu: Post-Truth Durum ve Entelektüel Zemini Üzerine Bir İnceleme. *Türkiye İletişim Araştırmaları Dergisi*.

Özcan, R. (2020). Independent Türkçe:

<https://www.indyturk.com/node/160641/t%C3%BCrkiyeden-sesler/hakikat-sonras%C4%B1-%C3%A7a%C4%9F%C4%B1-anlamak-propaganda-ve-medya> , erişim tarihi: 23 Eylül 2023

Özçelik, B. (2022). Hakikat Sonrası'nın Oluşumu, Unsurları ve Sonuçları. *Doktora Tezi*. Ankara.

<https://dspace.ankara.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/20.500.12575/87110/736684.pdf?sequence=1> , erişim tarihi: 6 Haziran 2023

Parnell, S. (2016, 12 20). Post-truth architecture. *The Architectural Review*. erişim tarihi: 10 Aralık 2022

Senelaer, P. (2014, 03 13). *Architectura by Filip Dujardin*.

<http://www.artpie.co.uk/2014/03/architecture-filip-dujardin/> , erişim tarihi: 5 Ekim 2023

Spencer, D. (2018). *Neoliberalizmin Mimarlığı*. İstanbul: İletişim.

Şen, A. F., & Taşdelen, H. (2020). Post-Truth Siyaset Bağlamında Yeni Medya: 2019 Yerel Seçimi Örneğinde Bir İnceleme. *Akdeniz İletişim Dergisi*, 11-34.

Tanyeli, U. (2017). *Yıkarak Yapmak Anarşist Bir Mimarlık Kuramı İçin Altılık*. İstanbul: Metis Yayınları.

Tesich, S. (2021). Yalanlar Rejimi. (Ş. Öztürk, Ed.) *cogito*, 23-28.

Wade, S. (2018). *Other-Worldly Architectural Photography by Filip Dujardin*. IGNANT:

<https://www.ignant.com/2018/09/10/other-worldly-architectural-photography-by-filip-dujardin/> , erişim tarihi: 5 Ekim 2023

Yayla, A. (2020). Totaliterizm ve Dezenformasyon. *Liberal Düşünce Dergisi*, 125-146.

Kurmaca Mimarlık. (2015, 05 21). XXI: <https://xxi.com.tr/i/kurmaca-mimarlik> , erişim tarihi: 21 Eylül 2023

omg! İletişim. (2023, 02 22). <https://omgiletisim.com/iletisim/> , erişim tarihi: 23 Eylül 2023

Oxford Learner's Dictionaries. (2016).

<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/post-truth> , erişim tarihi: 23 Ekim 2022

Raoul Servais'nin tuhaf hissettiren görsel şaheseri: "Harpya". (2019, 07 08). bantmag.:

<https://bantmag.com/raoul-servaisnin-tuhaf-hissettiren-gorsel-saheseri-harpya/> , erişim tarihi: 10 Mayıs 2023

ESKİŞEHİR HAMAMYOLU ÇARŞISI 'NIN KULLANIM SONRASI DEĞERLENİRME YÖNTEMİ İLE ANALİZ EDİLMESİ*

ANALYSIS OF ESKİŞEHİR HAMAMYOLU ÇARŞISI USING POST-OCCUPANCY EVALUATION METHOD

Arş. Gör. Özlem Büyüktaş

Adana Alparslan Türkeş Bilim ve Teknoloji Üniversitesi, Mimarlık Bölümü

ozlembuyuktas42@gmail.com

Özet: Kent, sürekli olarak değişen- gelişen bir unsurdur. Kent, değişme- gelişme sürecinde aynı zamanda bireylerin barınma, dinlenme ve eğlenme gibi ihtiyaçlarını karşılamaktadır. Kent, bu özelliklerini meydan, cadde, alışveriş mekanları gibi mekanlar sayesinde kazanmaktadır. İnsanlar, alışveriş mekanlarında hem ihtiyaçlarını karşılamış hem de karşılıklı olarak yarar sağlayan ilişkiler içerisinde bulunmuştur. Bu mekanlarda bir araya gelme, iletişim kurma, kültür alışverişi gibi sosyal ihtiyaçların da karşılandığı görülmektedir. Tarihsel gelişim sürecinde agora, han, pasaj, mağaza gibi farklı tipolojide alışveriş mekanları bulunmaktadır. Tipolojik anlamda Hamamyolu Çarşısı ele alındığında çarşının karma bir yapıya sahip olduğunu söylemek mümkündür.

Bu çalışmada, Eskişehir'in kent merkezinde yer alan, kentin kalbi niteliğini taşıyan Hamamyolu Çarşısı'nda meydana gelen değişimlerin kullanıcı tarafından nasıl algılandığını ortaya çıkarmaktır. Bu amaç doğrultusunda Kullanım Sonrası Değerlendirme Yöntemi (KSD) kullanılmıştır. KSD, mekânın niteliğinin ve fonksiyonel kullanımının değerlendirilmesi için mekânda vakit geçiren kişilerin görüşlerinin de alındığı, onların deneyimlerinden de yararlanan bir yöntemdir. Kullanım Sonrası Değerlendirme ile kullanıcı- mekân arasındaki ilişki belirlenirken, kullanıcı ihtiyaçlarının tespit edilmesi sağlanır.

Kullanım Sonrası Değerlendirme Yöntemi ile Hamamyolu Çarşısı'nı kullanan kişilere anket soruları aktarılmıştır. Anket çalışması iki farklı bölümden oluşmaktadır. İlk bölüm içerisinde demografik analiz, ikinci bölümde ise kullanıcı memnuniyetinin analizi ile ilgili sorular yer almaktadır. Sorular beşli likert tutum skalası temel alınarak hazırlanmıştır. Anket sonucunda Hamamyolu Çarşısı'nın yeni düzenlemesi 18-30 yaş aralığındaki katılımcılar arasında beğeni, memnuniyet çoğunluk kazanırken; 31 yaş ve üzeri katılımcılar arasında 'kentsel bellek' açısında problemler olduğundan dolayı beğenmeme/memnuniyetsizlik çoğunluk kazandığı tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Hamamyolu Çarşısı, Eskişehir, Kullanım Sonrası Değerlendirme

Abstract: Cities are dynamic entities that continuously undergo change and development, aiming to fulfill the diverse needs of individuals, including housing, recreation, and entertainment. Key elements contributing to the city's characteristics are places such as squares, avenues, and shopping areas, where people not only meet their shopping needs but also engage in

mutually beneficial relationships. These spaces also serve as meeting points, fostering social interactions, community building, and cultural exchanges. Throughout history, shopping places have taken various typological forms, such as agora, inn, passage, and store. In this context, the Hamamyolu Bazaar can be described as having a mixed structure typologically.

This study aims to investigate how the transformations occurring in Eskişehir's Hamamyolu Bazaar, situated in the city center and considered the heart of the city, are perceived by its users. To achieve this, the Post-Occupancy Evaluation (POE) method is employed. POE involves gathering opinions and experiences of individuals who utilize the space to evaluate its quality, functional use, and user satisfaction. By employing POE, this study also seeks to identify user needs and the relationship between users and the space.

Survey questions based on a five-point Likert attitude scale were used to gather data from individuals using Hamamyolu Bazaar. The survey comprised two parts: the first part involved demographic analysis, while the second part included questions pertaining to user satisfaction analysis. The findings revealed that the new arrangement of Hamamyolu Bazaar garnered a majority of positive feedback and satisfaction among participants aged 18-30. Conversely, participants aged 31 and older expressed a majority of negative feedback and dissatisfaction, primarily due to concerns related to "urban memory."

Keywords: Hamamyolu Bazaar, Eskişehir, Post Occupancy Evaluation

*Bu çalışma yazarın 2022 yılında tamamlamış olduğu 'Değişen Kentsel Bellek Ögelerinin Alışveriş Mekanları Üzerinden Okunması: Hamamyolu Çarşısı Örneği' başlıklı yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

1. Giriş/ Introduction

Kent, en genel anlamda sürekli gelişim halinde olan; toplumun, barınma, çalışma, dinlenme ve eğlenme gibi ihtiyaçlarının karşılandığı yerleşim birimi olarak tanımlanmaktadır (Keleş, 1998 s:75). Kent; bireylerin hayatına, toplumsal ilişkilerine yön vermekte, bireylerin ekonomik, kültürel ve sosyal açıdan ihtiyaçlarını karşılamaktadır. Kent, bu özelliklerini meydan, cadde, alışveriş mekanları gibi mekanlar sayesinde kazanmaktadır. Alışveriş mekanları, bireylerin ekonomik ihtiyaçlarının karşılanması yanı sıra sosyal ihtiyaçların karşılandığı bir mekân olarak karşımıza çıkmaktadır. Tarihsel gelişim sürecine bakıldığında alışveriş mekanlarında tipolojik olarak agora, forum, han, pasaj gibi farklılaşmalar görülmektedir (Zengel, 2002 s:10-13). Antik dönemde agora, stoa ve forum olarak karşımıza çıkan alışveriş mekanları; ilerleyen dönemlerde yerini han, pasaj, süpermarket gibi yapılara bırakmıştır. Bu alışveriş mekanlarının tipolojik sınıflandırılması ise Çizelge 1'de yer aldığı gibidir.

Tablo 1: Alışveriş Mekanlarının Tipolojik Sınıflandırılması (Kaynak: Celal, 2006 s:4-13)

Yapı Ölçeğinde Alışveriş Mekanları	Sokak Ölçeğinde Alışveriş Mekanları
• Han (Kervansaray) • Arasta • Bedesten • Kapalıçarşı • Pasaj • Büyük Mağazalar • Süpermarketler • Hipermarketler • Alışveriş Merkezleri • Kent İçi ve Dışı Alışveriş Merkezleri	• Sabit ve Geçici Açık Pazar Alanları • Yaya Yolları Üzerinde Alışveriş Mekanları • Taşıt Yolu Boyunca Devam Eden Alışveriş (Dükkanlı Yollar) Mekanları

Tablo 1'deki sınıflandırmaya göre, Hamamyolu Çarşısı alışveriş mekanlarının sınıflandırılması bakımından karma bir tipolojiye sahip olduğunu söylemek mümkündür.

Yapı ölçeğinde alışveriş mekanları: Kervanların ticaret yolları üzerindeki konak yapısı olan hanlar (kervansaraylar); barış zamanlarında pazar yeri, savaş zamanlarında ise kale olarak kullanılmıştır. Kervansarayların içerisinde depo, konaklama, hamam, mescit gibi çeşitli işlevlere sahip mekanlar da bulunmaktadır (Hasol, 1979 s:284).

**Şekil 1:** Taş Han (Kaynak: Kişisel Arşiv, 2021)

Han yapılarına örnek olarak Hamamyolu Çarşısı'nda yer alan Taş Han verilebilir. Geç Osmanlı Dönemi'ne ait olan Taş Han, hububat ticaretinin yoğun olarak yapıldığı bir mekân olarak kullanılmıştır (Kedik, 2002 s:63-64).

"Her gün alışveriş günü olmalı" sloganı ile ortaya çıkan kapalı çarşılar, küçük dükkanların bir araya gelmesiyle biçimlenmiştir. Bu çarşı tipi Osmanlı döneminde yaygın olarak görülmektedir. Kent merkezinde, ticaret amaçlı olarak planlanan kapalı çarşıların içerisinde atölye, mescit, çeşme depo vb. işlevler de bulunmaktadır (Zengel, 2002 s:10-13 ve Kartal, 2013 s:6-13).

Pek çok çeşit ve sayıda ticari eşyaların satıldığı büyük mağazalar, kaliteli ürünleri ucuza satarak, sürümden kazanması ve maksimum kazanç elde edilmesi amacıyla ortaya çıkmıştır. Büyük mağazalar, kent merkezinde çok katlı bir yapıya sahiptir (Celal, 2006 s:4-13 ve Şahin, 2005 s:48).

Pasajlar, alışveriş eylemi ile donanmış bir geçiş adımını yansıtmaktadır (Şahin, 2005 s:35). Pasajların yaya trafiğini yönlendirici özelliği bulunmasından dolayı hareket, adım gibi kavramlar ön plana çıkmaktadır (Say-Özer, 1996 s:95-97). Geist'a göre pasajlar, kent merkezinde yer alması, birden fazla girişi olması (mümkünse iki sokağı birbirine bağlayan), iç mekânı sokak kurgusuna benzemesi ve bu sokağın iki tarafında da çok sayıda mağaza olması gerekmektedir (Kıral, 2020 s:21-29). 1960'lı yıllarda çıkan Kat Mülkiyet Yasası'nın da etkisiyle Hamamyolu Çarşısı'nda pasajların ortaya çıktığı görülmektedir (Alpan, 2016, s:44). Hamamyolu Çarşısı'nda görülen pasajlar, mevcut durumda çeşitli plan tiplerine sahiptir. Pasajların bazıları bir caddeyi diğer bir caddeye bağlarken, bazılarında ise avlu tipi plan görmek mümkündür. Günümüzde, Hamamyolu Çarşısı'nda 10 adet pasaj bulunmaktadır. Bazı pasajlar, caddeyi başka bir sokağa bağlarken; bazı pasajlar ise apartmanların giriş-sokak kotunda yer almaktadır (Tablo 2).

Tablo 2: Hamamyolu Çarşısı'ndaki Pasaj Kroki Çizimleri (Kaynak: Kişisel Arşiv, 2021 ve Google Earth)

Pasaj İsmi	Görsel	Kroki
Ünallar Pasajı		
İsmet Yasin Pasajı		



Sokak ölçeğinde alışveriş mekanları: Sabit ve geçici açık pazar alanları; yaya ve taşıt yolu boyunca alışveriş mekanları olarak iki farklı mekânsal tür olarak karşımıza çıkmaktadır. Sabit ve geçici açık pazar alanları, haftanın belli günlerinde kurulan ve sabit olmayan alışveriş mekanlarıdır. Pazarlarda farklı çeşitlerde ve kalitede ürün satılmakta ve bu ürünler her gelir grubuna hitap etmektedir. İlerleyen dönemlerde pazar yerindeki seyyahlar, üstü örtülü sabit tezgâh sistemi ile kalıcı dükkanların temellerini atmışlardır (Şahin, 2007 s: 2882-2883 ve Zengel, 2002 s:10-13).



Şekil 2: Hamamiyolu Çarşısı'nda Kurulan Pazar (Kaynak: Atuk: 2021)

Yaya ve taşıt yolu boyunca alışveriş mekanları, pazar yerlerinin dolması, ihtiyaçlara cevap vermemesinden olayı alışveriş eyleminin kentin çeşitli noktalarına dağıtılmasıyla ortaya çıkmıştır. Bunun sonucunda, belirli ürünlerin satıldığı dükkanların bir araya gelmesiyle, pazar yerlerine alternatif olarak alışveriş caddeleri ortaya çıkmıştır (Arslan, 2013 s: 24-26 ve Şahin, 2007 s: 2883-2885). Yaya yolları üzerinde oluşan alışveriş bölgesi, taşıtlardan arınmış bir bölgedir. Yaya yolları üzerinde oluşan alışveriş mekanları, kentle bütünlük

oluşturması, mekânın her zaman canlı kalması için çeşitli işlevsel özellikleri içerisinde barındırmalıdır. Bu bölgelerde canlandırıcı, dinlendirici, huzur verici bir etkisi olan mekanlar tasarlanmalıdır (Şahin, 2005 s:43-44). Jacobs, bu etkiyi "...bir kentin sokakları ilgi çekici ise, kent ilgi çekici; eğer sokaklar sıkıcı ise, kent sıkıcı gözüktür..." şeklinde yorumlamaktadır (Jacobs, 1961 s:29-30).

Ticaretin yoğun olduğu kentlerde ana cadde boyunca dükkanlar ve ticaret yapıları sıralanır. Bu şekilde biçimlenen ana cadde, yüksek olasılıkla kent kurulduğu dönemden beri ticaret işlevi görmektedir. Ana caddeye bağlanan diğer sokaklar da alışveriş eylemine katılır (Say-Özer, 1996 s:70 ve s:86). Alışveriş caddeleri aynı zamanda 'topluluk, kamusalılık' duygusunun ortaya çıkması, sosyal etkileşimin yoğunluğunu ve kalitesini artırma amacıyla yaya odaklı tasarlanmaktadır (Pendola ve Gen, 2008 s: 550-552). Yaya boyunca alışveriş caddelerinde meslek gruplarına göre özelleşmiş sokaklar bulunmaktadır. Bu duruma örnek olarak Hamamyolu Çarşısı'nda yer alan Saatçiler Sokağı, Kahveciler Sokağı vb. örnek verilebilir.

Taşıt yolu boyunca alışveriş mekanları, trafik akışının serbest olduğu, yayalarla ve taşıtların iç içe olduğu bölgelerdir. Araç trafiğinin caddede sürekli ve aktif olması, caddede bulunan dükkanlara ilgi- algı düzeylerinin artmasında olumlu bir etkisi vardır. Taşıt yolu boyunca alışveriş mekanlarının kent merkezinde bulunmasından dolayı kent dışında kalan alışveriş merkezlerine göre avantajı olduğunu söylemek mümkündür (Öztürk, 2018 s: 25-27). Çünkü bu caddeler, ulaşım açısından kolaylığa sahiptir.

Hamamyolu Çarşısı'nın sokakları birbiri ile bağlantılı olarak kentin kurulduğu ilk dönemlerden itibaren çeşitli alışveriş mekanları eklenerek ticari eylemine devam etmektedir. Elde edilen bilgilerden de görüldüğü üzere alışveriş mekanları, geçmişten günümüze kadarki süreçte farklı yapı tiplerinde de tasarlanmış olsalarda; temel olarak kent içerisinde insan etkileşiminin yoğun olduğu mekanlardan birisidir.

Bu çalışmada, Eskişehir'in kent merkezinde yer alan, tarihsel süreçte çeşitli değişimlere uğrayan Hamamyolu Çarşısı ele alınmıştır. Literatür taramasında Hamamyolu Çarşısı'nı konu alan önceki çalışmaları da incelenmiştir. Bu çalışmalar Tablo 3'te yer aldığı gibidir.

Tablo 3: Hamamyolu Çarşısı'nı Konu Alan Çalışmalar

Yazar ve Çalışma Adı	Çalışma Konusu ve İçerik
Alpan (2016), Eskişehir'in Omurgası Hamamyolu Caddesi	Hamamyolu Çarşısı'nın bir omurga görevini üstlendiğini ve Hamamyolu Çarşısı'nda 2010'lu yıllarda meydana gelen sorunlarını, sorunları çözmek için bir takım tasarım önerilerinde bulunmuştur. Hamamyolu Çarşısı'ndeki sorunları yerinde gözlem yöntemi ile Görsel ve Algısal ile İşlevsel, Sosyal ve Zamansal olmak üzere iki kriter üzerinden ele almıştır.
Üstün ve Özkan (2016), Eskişehir Hamamyolu Caddesi'nin Cumhuriyet Döneminden Günümüze Mekansal Değişimine Yönelik Bir Araştırma	Hamamyolu Çarşısı'nın Cumhuriyet Dönemi'nden itibaren mekansal değişimlerini ele almıştır. Çalışmada, gözlem ve durum tespitine dayalı bir yöntem kullanılmıştır. Gelişim ve değişimi anlamak için haritalar ve

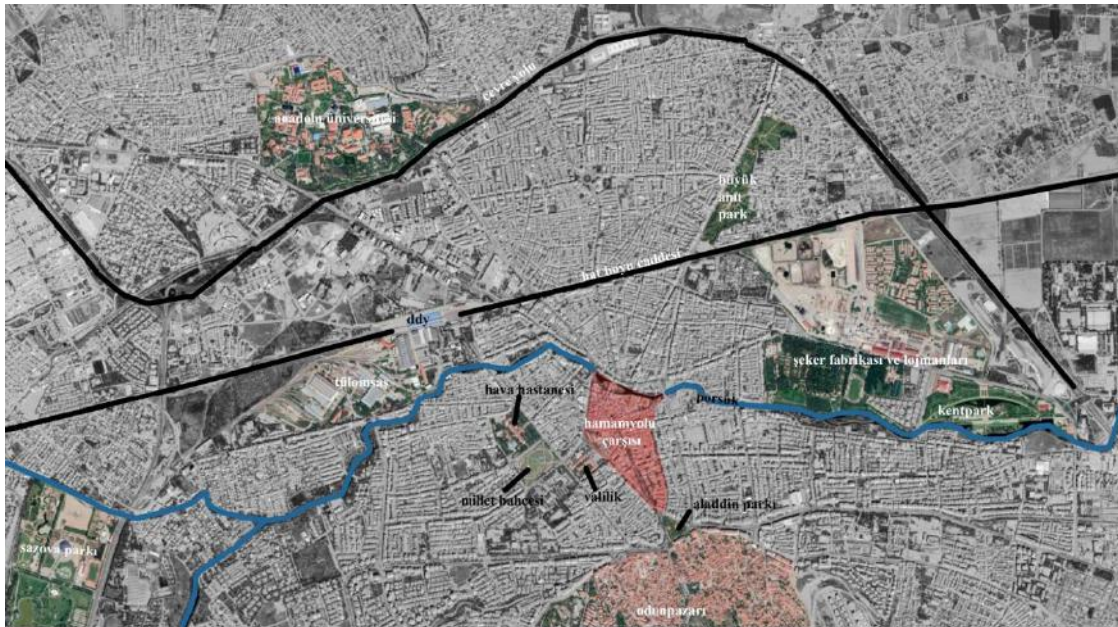
	fotoğraflarla tarihsel süreçteki caddenin durum tespiti şematize edilmiştir.
Aksoylu (1995), Geleneksel Çarşıların Düzenlenmesi ve Eskişehir Taşbaşı Çarşısı	Taşbaşı Çarşısı'nın istimlak öncesi ve sonrası durumuna dair veriler elde ederek tarihi olan bu bölge için tasarım önerileri oluşturmuştur.
Nalçakan vd. (2015), Eskişehir'de Kaybettiklerimiz- Çukur Çarşı	'Yer' kavramı bağlamında Çukur Çarşı'daki değişimleri değerlendirmiştir.

Tablo 3'te de görüldüğü üzere Hamamyolu Çarşısı'nı bir bütün olarak ve kullanıcı açısından ele alan çalışmalar sınırlıdır. Çalışmada, Hamamyolu Çarşısı'nı hem bütünsel hem de kullanıcı açısından çarşısının ele alınması çalışmanın alanyazında önemini de göstermektedir.

Eskişehir'in kent merkezinde yer alan, kentin kalbi niteliğini taşıyan Hamamıyolu Çarşısı'nda meydana gelen değişimlerin kullanıcı tarafından nasıl algılandığını ortaya çıkarmak için Kullanım Sonrası Değerlendirme Yöntemi (KSD) kullanılmıştır. Kullanım Sonrası Değerlendirme Yöntemi temel alınarak hazırlanan anket soruları kullanıcılara aktarılmıştır. Anket sonuçları '4. Bulgular' başlığında detaylı bir şekilde ele alınmıştır.

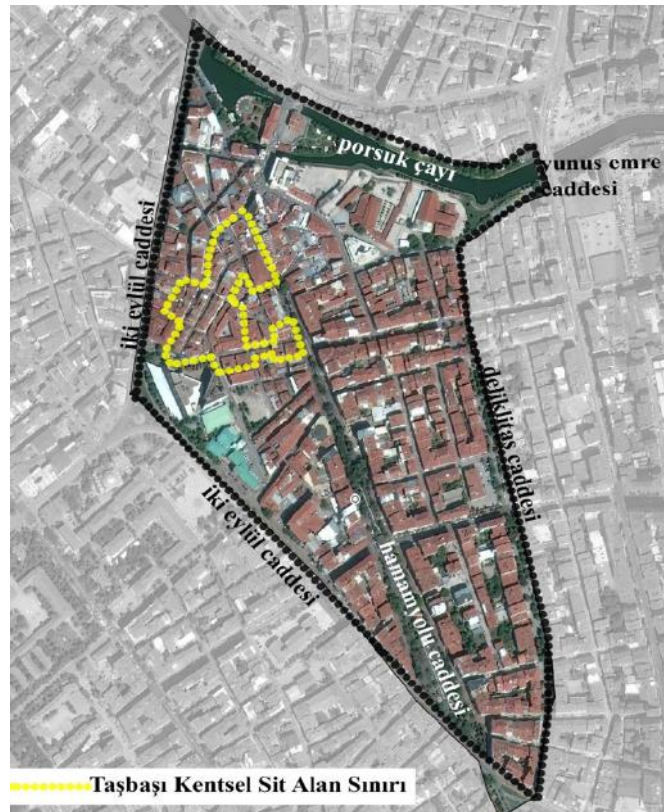
2. Materyal

Kentin Odunpazarı Bölgesi'nde yer alan Hamamyolu Çarşısı içerisinde geleneksel çarşı, pasaj, belediye binası, konut binaları, oteller, rekreasyon alanları da yer almaktadır. Çeşitli işlevleri içerisinde bulunduran Hamamyolu Çarşısı kentin odak noktalarına yakın bir konumdadır.



Şekil 3: Çalışma Alanı ve Yakın Çevresi (Kaynak: Google Earth uygulamasından elde edilerek hazırlanmıştır.)

Hamamyolu Çarşısı tarihsel dönemler içerisinde çeşitli değişimler yaşaması, kentin ilk ticari nüvesi olması vb. nedenlerden dolayı Eskişehir için önemli bir yere sahiptir. Hamamyolu Çarşısı, İki Eylül Caddesi, Deliklitaş Caddesi ve Porsuk Çayı arasında kalan bölgede yer almaktadır. Bu caddelerin sınırladığı alan içerisinde kentin ilk oluşan mahalleleri -Arifiye ve Deliklitaş Mahalleleri- yer almaktadır. Hamamyolu Çarşısı içerisinde kentsel sit alanı olarak ilan edilen Taşbaşı Çarşısı bulunmaktadır. Taşbaşı Çarşısı, kentin geleneksel çarşı kültürünün yer aldığı bir alandır. Bu çarşıda sokak isimleri yapılan mesleğe göre (Saatçiler Sokak, Kuyumcular Sokak gibi) verilmiştir.



Şekil 4: Çalışma Alanının Sınırları (Kaynak: Yandex Map uygulamasından elde edilerek hazırlanmıştır.)

“Hamamyolu Urban Deck” Projesi, Hamamyolu Çarşısı için bir kırılma noktasıdır. Proje, Yazgan Mimarlık tarafından tasarlanmış ve 2018 yılında adıyla hayata geçirilmiştir (URL-2). Proje, caddenin mevcut dokusuna modern bir görünüş kazandırmayı ve kent merkezinin yeniden canlandırılması amaç edinmiştir (Gündem Dergisi, 2017 s: 22- 24). Bu amaç doğrultusunda bölge, Hamamyolu Çarşısı’nın kentsel dokusundan ve sosyal ilişkisinden esinlenerek 8 farklı bölgeye ayrılmış ve bu bölgeler için birbirinden farklı temalar tasarlanmıştır. Bu 8 farklı bölge ve tema; 1. Bölge: Hicri Sezen Parkı Bağlantı Yolu, 2. Bölge: Alaaddin Parkı, 3. Bölge: Bowl Pool ve Kitap Fuarı, 4. Bölge: Cafe ve Oturma Alanları, 5.

Bölge: İbrahim Karaoğlanoğlu Çarşısı Üst Geçidi ve Müze Alanı, 6. Bölge: Çocuk Oyun Alanı ve Sergi Alanı, 7. Bölge: Buhar Havuzu ve Oturma Alanları, 8. Bölge: Sarmaşık Ormanı'dır (URL-2).

İbrahim Karaoğlanoğlu Caddesi üzerindeki köprü altında kafeler ve kütüphane bulunmaktadır. Cadde boyunca kentsel aks tasarlanmış bu kentsel aksın tasarımında ise renkli camlar beyaz çimento içerisine yerleştirilmiştir. Çimento içerisine yerleştirilmiş olan camların özelliği ise Odunpazarı bölgesinde el yapımı olarak üretilmiş olmasıdır (URL-2). 2012 yılından beri gerçekleşen Uluslararası Cam Festivali'ne Odunpazarı bölgesinde yer alan Çağdaş Sanatlar Müzesi, yerel küçük cam atölyeleri, belediyeye ait cam atölyeleri katılım sağlaması cam sanatının kentin turistik üretimlerinden biri olmuştur (URL-3). Hamamyolu Çarşısı, geniş bir tarihsel süreç içerisinde, kentsel belleğin izinin sürdürülebilmesi, kamusal hayatın canlı ve sürekli olması, geniş bir kullanıcıya hitap etmesi etmesinden dolayı çalışmanın ana materyali olarak seçilmiştir. Çalışmanın ana amacı, Hamamyolu Çarşısı'nda uygulanan "Hamamyolu Urban Deck" Projesi'nin kullanıcılar tarafından nasıl değerlendirildiğine dair veriler elde etmektir.

3. Yöntem/Method

Kullanım Sonrası Değerlendirme, mimarlar ve tasarımcılar tarafından kent içerisinde kapalı veya açık mekanların, mekânı kullanılan kişiler tarafından değerlendirilmesi için yapılan sistematik, objektif ve bilimsel bir yöntemdir. Mekânın olumlu -olumsuz yönlerini ortaya çıkarılması ve fonksiyonel kullanımının kullanıcıya daha iyi bir yanıt verebilmesi için bilimsel veri sağlar (Pouya vd. 2020 s: 419-420). Mekânın niteliğinin ve fonksiyonel kullanımının değerlendirilmesi için mekânda en çok vakit geçiren kişilerin görüşlerinin alındığı, kişilerin deneyimlerinden yararlanılan bir yöntemdir. Kullanım Sonrası Değerlendirme ile kullanıcı- mekân arasındaki ilişki belirlenirken, kullanıcı ihtiyaçlarının tespit edilmesi sağlanır (Akad, 2007, s: 6-14). Kullanım Sonrası Değerlendirme yönteminin içerik ve sonucunda elde edilen veriler Tablo 5'te özetlenmiştir.

Tablo 5: KSD Yönteminin İçerik ve Sonuçları (Kaynak: Yazar Tarafından Hazırlanmıştır.)

KSD Yönteminin İçeriği	KSD Yöntemi ile Elde Edilen Veri
Kullanıcı deneyimi	Mevcut mekanların olabilecek düzeyde düzeltilmesi
Mekânın olumlu/olumsuz yönleri	Gelecekte yapılacak olan yeni mekanların niteliklerinin belirlenmesi
Mekânın kullanıma dair varsa problemler	Tasarım kriterlerinin kullanıcı odaklı olarak belirlenmesi
Kullanıcı gereksinimini sorgulama	

Kullanım Sonrası Değerlendirme yöntemi çeşitli yöntemlerle uygulanmaktadır.

Tablo 6: KSD'deki Araştırma Yöntemleri (Kaynak: Pouya ve Topaloğlu, 2021, s:22).

Yöntem	Yöntemin İşleyişi	Yöntemin Amacı
Literatür araştırması yapmak	Yazılı ve çizili kaynaklara ulaşmak	Önceki araştırma ve eleştiri çalışmalarından yararlanmak
Gözlem yapmak	Saptamalar yapmak	Kentine özgü, nitelik, olgu ve olayları fark etmek
Görüşmelerin gerçekleştirilmesi	Katılımcılarla görüşmek	Katılımcıların yapılan uygulamalarla ilgili öze
Soru formları ve anket hazırlamak	Çok kişinin görüşünü almak	Genel ve özel eğilimlerin saptanması
Tasarım kayıtları oluşturmak	Tasarım sürecindeki tüm aşamaların kaydının yapılması	Tasarım kontrolü
Günlükler ve zaman ölçümleri	Eylemlerin belli zaman aralıkları ile kaydedilmesi	Eylem dizgelerinin, akışların ve bütünü ele geçirilmesi
Grup süreçleri	Katılımcıların bir arada kendilerini ifade etmelerini sağlamak	Katılımcıyı etkin kılmak

Tablo 6'da da görüldüğü üzere Kullanım Sonrası Değerlendirme yöntemdeki araştırma metodları araştırmanın amacı ve yöntemine göre çeşitlilik göstermektedir. Bu çalışmada da literatür araştırması yaparak durum tespiti yapmak ve anket soruları hazırlamak çalışmanın amacına uygun olarak seçilmiştir. Anket çalışmasında beşli likert tutum skalası kullanılmıştır. Beşli likert tutum skalası; birçok duyusal nitelikleri ölçmede kullanılan bir yöntemdir. Likert ölçekleri, her bir öğeye yanıt olarak seçilecek birkaç kategori ekleyerek, araştırmacının katılımcıların görüşlerine nüans ve içgörü sağlayan veriler toplamasına olanak tanımaktadır (Hoşgörür, 1997, s:354-356). Beşli likert tutum skalasında sorular hazırlanırken 1'den 5'e kadar "5: memnunum, 1: hiç memnun değilim" ya da "5: en sık kullandığım, 1: hiç kullanmadığım" şekilde değerler verilmiştir.

Likert tutum skalasının kullanıldığı anket çalışması iki bölümden oluşmaktadır.

1. Bölüm (A. Demografik Analiz): Kapalı-Açık uçlu sorular ile Hamamyolu Çarşısı'nı kullanan kişilerin demoğrafik analizi belirlenmesi amaçlanmıştır.

2. Bölüm (B. Hamamyolu Çarşısı Kullanım Sonrası Değerlendirilmesi): Açık sorular ve beşli likert tutum skalası soruları Hamamyolu Çarşısı'nın kullanım sonrası değerlendirilmesi yapılması amaçlanmıştır.

Hazırlanan anket sorularının bir bölümü yüz yüze, bir bölümü ise Google Form uygulaması aracılığıyla Hamamyolu Çarşısı'nı deneyimleyen kişilere aktarılmıştır.

4. Bulgular/Results

Anket sonucunda elde edilen verilerin doğru bir şekilde elde edilmesi amacıyla yeterli kişi sayısına erişmek için öncelikle örneklem büyüklüğü tespit edilmiştir. Anketin gönüllük esasına dayalı olması, bundan dolayı sorularda cevaplamama isteğinin olmasından dolayı doğru veriler elde edebilmek için anket 402 kişiye

uygulanmıştır. Anket sonuçları inceliginde 9 katılımcının anket sonuçları kişisel veri gibi bilgiler içermesinden değerlendirilmeye alınmamıştır. Sonuçlar, geriye kalan 393 kişi üzerinden değerlendirilmiştir.

Anketin birinci bölümünde katılımcıların demografik analizi tespit edilmesi amaçlanmıştır. Bu noktada katılımcılara yaş, cinsiyet, eğitim durumu, mesleğe dair sorular aktarılmıştır. Sorulara ilişkin bulgular Tablo 7’de yer aldığı gibidir.

Tablo 7: Katılımcıların Demografik Analizler Sonuçları

Cinsiyet	Sayı	Yüzdelik
Erkek	134	%34
Kadın	259	%66
Yaş	Sayı	Yüzdelik
18-25 yaş arası	122	%31
26-30 yaş arası	108	%27
31-40 yaş arası	61	%16
41-50 yaş arası	38	%10
51-60 yaş arası	39	%10
61 yaş ve üzeri	25	% 6
Eğitim Durumu	Sayı	Yüzdelik
İlkokul	12	%3
Ortaokul	1	%0
Lise	58	%15
Üniversite	195	%50
Lisansüstü	126	%32
Meslek	Sayı	Yüzdelik
Mimar	39	%10
Mühendis	33	%8
Öğretmen	42	%11
Öğrenci	64	%16
Emekli	23	%6
Esnaf	38	%10
Diğer	154	%39

Görüldüğü üzere ankete katılanların, yaklaşık %66’sını kadın ve %75’ini 18-40 yaş arası katılımcılar oluşturmaktadır (Tablo 7). Bunun nedeni, çarşı bölgesi kullanıcılarının yoğunlukla genç-orta yaş grubu ve kadın olmasından kaynaklanmaktadır. Anketin ikinci aşamasında ise Hamamyolu Çarşısı kullanım sonrası değerlendirilmesi için katılımcılara açık uçlu ve likert tutum skalası yer alan sorular aktarılmıştır. Açık uçlu soruda Hamamyolu Çarşısı’nın yeni düzenlemesinin beğenip beğenilmediğini ve bu beğenme/beğenmeme durumunun nedenleri sorulmuştur.

Tablo 8: Hamamyolu Çarşısı’nın Yeni Düzenlemesini Beğeniyor Musunuz?

	Kişi Sayısı (n)	Frekans (f)	Kadın	Erkek	18-30	31 yaş ve üzeri
EVET	204	%52.71	%56.08	%46.21	%59.40	%42.28
HAYIR	183	%47.29	%43.92	%53.79	%40.60	%57.52

Hamamyolu Çarşısı’nın yeni düzenlemesi ankete katılan katılımcıların çoğunluğu tarafından beğenilmektedir. ‘Evet’ yanıtını işaretleyen katılımcıların çoğunluğu,

kadın ve 18-30 yaş aralığındaki katılımcılardan oluşmaktadır. 'Hayır' yanıtını işaretleyen katılımcıların çoğunluğu ise erkek ve 31 yaş üzerindeki katılımcılardan oluşmaktadır.

Katılımcıların “Hamamyolu Urban Deck” konsepti ile yeni yapılan düzenlemeleri beğenip/beğenmeme nedenleri açık uçlu sorular ile saptanmaya çalışılmıştır. Beğenen katılımcılar nedenini **“çağa uygun bir tasarım, trafiğe kapalı bir cadde, modern bir görünüm, çocuklar için oyun alanları, yaya ulaşımının rahat olması, daha fazla oturma alanı, gece aydınlatmasının iyi olması, engelliler için kullanışlı”** gibi ifadelerle anlatmaktadır. Aynı zamanda beğenen katılımcılar, cadde içerisinden geçen derenin olmaması, tasarımda kullanılan ahşap malzemeden ve caddenin nostalji özelliğini kaybettiğine dair ifadeler de kullanmıştır. Hamamyolu Çarşısı'nın yeni düzenlemesini beğenmeyen katılımcılar ise bu durumun nedenini **“tarihi dokunun bozulması, kullanıcı anılarının silinmesi, caddenin nostalji dokusunun bozulması, yeşil alanların azalması, tasarımdaki kent mobilyalarının ölçek anlamında abartılı olması, derenin olmaması, pasajların anlamını kaybetmesi”** gibi cümlelerle ifade etmişlerdir.

İkinci aşamadaki bir sonraki adım ise yeni düzenleme ile caddede var olan kentsel donatı elemanlarının, doğal öğelerin vb. kullanıcı memnuniyetinin tespit edilmesi amaçlanmıştır. Beşli likert tutum skalası kullanılarak, katılımcılara çarşıda yapılan düzenlemeler doğal öge, erişebilirlik, kentsel donatı gibi belirli başlıklar altında sorular aktarılmıştır.

Tablo 9: Hamamyolu Çarşısı'ndaki Doğal Öğelerinden Memnun Musunuz?

	Kişi Sayısı (n)	Frekans (f)	Kadın	Erkek	18-30	31 yaş ve üzeri	Sonuç
Su Elemanları	101	%26.30	%29.13	%20.77	%28.63	%22.67	Çok memnunum (4)
Yeşil Alan	94	%24.42	%25.69	%21.97	%28.81	%17.45	Çok memnunum (4)

Katılımcıların çoğunluğu, yapılan yeni düzenlemedeki doğal öğelerden çok memnun (4) oldukları görülmektedir. Bu çoğunluğu sağlayan katılımcıların çoğunluğu kadın katılımcılardan oluşmaktadır. Düzenlemeyi beğenen katılımcılar, Akar Dere'nin kirlenmesi, derenin bakımsız kalmasından dolayı düzenlemeyi beğendiklerini ifade etmektedirler. Diğer taraftan beğenmeyen katılımcılar ise eski, doğal halinin olmadığını, bölgenin yapay bir görünüme dönüştüğünü, peyzaj bakımından yetersiz kaldığını aktarmışlardır.

Tablo 10: Hamamyolu Çarşısı'nda Dolaşım, Erişebilirlik Özelliklerinden Memnun Musunuz?

	<i>Kişi Sayısı (n)</i>	<i>Frekans (f)</i>	<i>Kadın</i>	<i>Erkek</i>	<i>18-30</i>	<i>31 yaş ve üzeri</i>	<i>Sonuç</i>
Yer Döşeme Elemanları	109	%28.39	%19.69	%45.38	%21.37	%39.33	Hiç memnun değilim (1)
Pasaj Girişleri	129	%34.13	%34.14	%34.11	%33.19	%35.62	Memnunum (3)
Yaya Geçiş Köprüsü (İbrahim Karaoğlu Oğlu Cad. Köprü)	108	%28.27	%20.95	%42.64	%17.52	%45.27	Hiç memnun değilim (1)
Engelli Erişebilirliği	98	%26.06	%26.10	%25.98	%26.61	%25.17	En çok memnunum (5)

Katılımcılara, yeni düzenlemedeki dolaşım ve erişim memnuniyetine dair sorular aktarıldığında İbrahim Karaoğlu Caddesi'nde yer alan köprünün hem yaya hem de araç ulaşımını zorlaştırdığını, yer döşeme elemanlarının mevsimsel özelliklere bağlı olarak (kış aylarında döşemenin ıslandığını bundan dolayı zeminin de yürümenin zorlaştığı; yaz aylarında ise sıcaklıktan dolayı kötü kokulara neden olduğunu) olumsuz sonuçlara neden olduğundan dolayı 'hiç memnun (1)' derece memnuniyetlerini aktarmışlardır. Yer döşeme ve köprü ile ilgili aktarılan soruda çoğunluğu erkek katılımcılar oluşturmaktadır. Engelli erişebilirliğinde katılımcıların 'en çok memnun (5)' oldukları; pasaj girişlerindeki yapılan düzenlemelerden ise 'memnun (3)' oldukları görülmektedir. Engelli erişebilirliği ve pasaj girişlerindeki çoğunluğu ise kadın katılımcılar oluşturmaktadır.

Tablo 11: Hamamyolu Çarşısı'ndaki Kentsel Donatı Elemanlarından Memnun Musunuz?

	<i>Kişi Sayısı (n)</i>	<i>Frekans (f)</i>	<i>Kadın</i>	<i>Erkek</i>	<i>18-30</i>	<i>31 yaş ve üzeri</i>	<i>Sonuç</i>
Oturma Elemanları	118	%30.65	%33.33	%25.38	%31.65	%29.05	En çok memnunum (5)
Gölgeleme Elemanları (Pergole Vb.)	65	%17.06	%19.37	%12.50	%18.38	%14.97	En çok memnunum (5)
Çöp Kutuları	101	%26.30	%24.80	%29.23	%22.15	%22.15	Çok memnunum (4)
Heykel-Anıt Vb.	107	%28.31	%29.84	%25.38	%30.74	%30.74	Çok memnunum (4)
Aydınlatma Elemanları	123	%32.28	%34.13	%28.68	%35.74	%26.71	Çok memnunum (4)
Evcil Hayvanlar İçin Düzenleme	108	%28.95	%30.89	%25.20	%33.04	%22.38	Memnunum (3)

Kentsel donatı elemanlarının memnuniyeti sorulduğunda katılımcıların çoğunluğu oturma elemanlarından, gölgeleme elemanlarından çok memnun olduklarını, evcil hayvanlar için yapılan düzenlemelerden memnun olduklarını ve diğer kalan kentsel donatı elemanlarından çok memnun olduklarını aktarmışlardır. Kentsel donatı elemanlarından memnun olan katılımcılar,

bölgenin daha modern bir görünüme sahip olduğunu, bölgenin daha kullanışlı bir yapıya sahip olduğunu, oturma alanları sayesinde kentlilerin sosyal hayata katılmasına olanak sağladığını, kentsel tasarım yönüyle çarşı içerisinde bir bütünlük sağladığını ifade etmektedirler. Diğer bir taraftan kentsel donatı elemanlarından memnun olmayan katılımcılar, oturma alanlarının kirli olduğunu, amfi tarzında yapılan tasarımda yüksek kotlardaki oturma alanlarından dolayı stadyum da oturma hissi verdiğini ifade etmişlerdir.

Tablo 12: Hamamyolu Çarşısı'ndaki Mekansal Düzenlemelerden Memnun Musunuz?

	<i>Kişi Sayısı (n)</i>	<i>Frekans (f)</i>	<i>Kadın</i>	<i>Erkek</i>	<i>18-30</i>	<i>31 yaş ve üzeri</i>	<i>Sonuç</i>
Oyun Alanları	137	%25.97	%28.91	%20.16	%28.09	%22.67	En çok memnunum (5)
Kafeler	96	%25.53	%26.51	%23.62	%26.61	%23.78	Memnunum (3)
Wc ve Emzirme Alanları	99	%26.76	%29.51	%21.43	%32.16	%18.18	Memnunum (3)

Mekansal düzenlemelerle ilgili aktarılan sorularda çoğunluk olarak kadın katılımcılar oyun alanlarından memnun olduklarını, sergi alanları sayesinde yaya aksında yeni deneyimlerin kazandığını, kafelerin fiyat anlamında daha uygun olduğunu, çocuk oyun alanlarındaki çeşitliliğin bölgeyi kullanma oranını arttırdığını, kalabalık alanların daha düzenli hale geldiğini aktarmışlardır.

Tablo 13: Hamamyolu Çarşısı'ndaki Sağlık ve Güvenlik Açısından Yapılan Düzenlemeden Memnun Musunuz?

	<i>Kişi Sayısı (n)</i>	<i>Frekans (f)</i>	<i>Kadın</i>	<i>Erkek</i>	<i>18-30</i>	<i>31 yaş ve üzeri</i>	<i>Sonuç</i>
Çevresel Bakım	137	%25.97	%28.91	%20.16	%28.09	%22.67	En çok memnunum (5)
Görsel Uyum Ve Estetik	101	%26.58	%29.20	%21.54	%26.50	%26.71	En çok memnunum (5)
Güvenlik	94	%25.41	%29.10	%18.25	%27.95	%21.28	Memnunum (3)

Son olarak katılımcılara, Hamamyolu Çarşısı'ndaki bakım, güvenlik açısından sorular aktarılmıştır. Estetik ve çevresel bakım altında aktarılan sorularda katılımcıların çoğunluğu, düzenlemenin kentte modern bir görüntü kazandırdığını aktarmışlardır. Estetik, çevresel bakım açısından çoğunluk kadın katılımcılar ve 'en çok memnun (5)' tutum skalası yönünden olmuştur. Güvenlik açısından katılımcılar 'memnunum (3)' tutum skalası yönünde çoğunluk oluşturmuşlardır.

5. Sonuç

Kentler, farklı kültürlerden insanların birlikte yaşadığı herkese ait olan bir yaşam alanı iken aynı zamanda da herkesin kendi yaşamına dair parçaları barındıran bir deneyim alanıdır. Algısal ve eylemsel deneyimlerimize ev sahipliği yapan kent, bize bir yere ait olduğumuzu hissettirir. Kentte yaşantılarına dair izler bulamayan

bireyler, kendini o kente ait hissedemez. İnsanların kendini yaşadığı yere ait hissedememesinin en önemli sebebi kentlerimizin geçirmiş olduğu hızlı değişim ve dönüşümdür.

Adını içerisinde bulunan hamamlardan alan, kent merkezi olma özelliği taşıyan Hamamyolu Çarşısı, işhanları, pasajlar, sokak kurgusundan oluşan bitişik dükkanlar, bankalar, camiler, sinemalar, dükkanların üzerinde konutlar, yol üzerindeki ağaçlar, bugün kapanmış olsa da geçmişte içinden geçen su ögesi ve yeşil park alanlarından oluşmaktadır. Bu mekanlarda, sosyal yaşamın en önemli parçası olan bir araya gelme, buluşma gibi bireylerin temel ihtiyaçlarının karşılanmaktadır. Önemli bir kamusal alan özelliği taşıyan Hamamyolu Çarşısı zaman içerisinde çeşitli değişim ve dönüşümlere uğramıştır. Hamamyolu Çarşısı'nda meydana genel değişimlerin farklı yaş gruplarında farklı bir algı oluşturduğunu söylemek mümkündür. **18-30 yaş** aralığındaki katılımcılar bu değişimleri **“modern, daha geniş bir kullanım, çağa uygun”** bir şekilde ele alırken; **30 yaş üzerindeki katılımcılar “eski hali kalmadı, doğallığını kaybetti, Akar Deresi kapandı, pasajlar kalmadı”** şeklinde tanımlamaktadır. Birbirinden farklı, belki de birbirine tezat olarak tanımlayabileceğimiz bu yorumların sebebini, genç kuşağın eski cadde ve yakın çevresini tanımaması, caddeyi yaya omurgası olarak kullanmaları ile açıklanabilmektedir. Diğer bir taraftan anket sonucunda kentsel bellek bağlamında da sonuçların çıkarılması mümkündür. Bu durumun sebebi ise yeni düzenlemeyi beğenmeyen katılımcılar bunun sebebini **“anılarımız silindi”** şeklinde aktarmaktadır. Bu noktada yeni düzenleme ve düzenlemede yer alan öğeler çoğunluk tarafından beğeni ya da memnuniyet kazanmış olsa da geçmiş bellek öğelerinin silinmesi düzenlemenin olumsuz yönden de değerlendirilmesine neden olmaktadır. Anket sonuçlarından görüldüğü üzere hem kentsel bellek açısından hem de kullanıcı memnuniyeti açısından çıkarımların yapılması mümkündür. Görüldüğü üzere Hamamyolu Çarşısı'ndaki son düzenleme katılımcılar arasında beğeni alarak olumlu sonuçlar getirirken; bellekse açidan oluşturduğu olumsuz durumdan dolayı beraberinde olumsuz sonuçları da getirmektedir.

Hamamyolu Çarşısı bugün hala; alışveriş işlevi dışında kentsel rekreatif alanları, doğal peyzaj yapısı ve tarihi dokuyu içinde barındırması gibi özellikleri ile de farklı kültür ve sosyal yapıdaki insanların bir araya gelmesine olanak tanıyarak, kentsel belleğin bu bölgede gelişmesine yardımcı olmaktadır. Sonuç olarak, yeni yapılacak olan düzenlemelerde, kullanıcının günümüz koşullarındaki memnuniyeti dışında, bellek açısından önemli olan niteliklerin göz ardı edilmemesi ve **‘ortak paylaşım, bir aradalık’** gibi kavramlar göz önünde bulundurulması önemlidir. Bu kavramların göz önünde bulundurulması, sürekli olarak değişen mekanların kullanımını daha çekici kılacaktır. Bu kullanım sayesinde daha fazla sayıdaki kullanıcının beğenisini alacaktır.

6. Kaynaklar

Akad, S., 2007, Kentsel Açık Alanlarda Kullanım Sonrası Değerlendirme: İzmir Sahil Bantları Örneği Üzerine Ampirik Bir Araştırma. Dokuz Eylül Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi.

- Aksoylu, S., 1995, Geleneksel Çarşıların Düzenlenmesi ve Eskişehir Taşbaşı Çarşısı, Yapı Dergisi, Sayı: 169, Sayfa: 85-90.
- Alpan, A., 2016, Eskişehir'in Omurgası Hamamyolu Çarşısı, Serbest Mimar, Sayfa: 24, ss.44-48.
- Arslan, P. 2013. Gelişen Teknolojinin Alışveriş Merkezlerinde Mekan Tasarımına Etkisi Ve Kullanılan Otomasyon Sistemlerinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. Haliç Üniversitesi.
- Atuk, A., 2021, Sosyal Medya Hesabı, İzin Alınmıştır.
- Celal, M., 2006, Alışveriş Mekanlarının Gelişim Süreci Örneklem: Eskişehir, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi.
- Gündem Dergisi, 2017 (Haziran), Sadece Hamamyolu'nu Görmek İçin Eskişehir'e Turist Gelecek, Kazım Kurt Röportajı, S: 22- 24.
- Hasol, D., 1979, Mimarlık Sözlüğü, Yapı-Endüstri Merkezi Yayınları.
- Hoşgörür, V., 1997, Bogardus, Guttman ve Likert Ölçekleri, Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 10(1), 346-357.
- Jacobs, J., 1961, The Death and Life of Great American Cities, Random House, New York.
- Kartal, S., 2013, Alışveriş (Çarşı) Yapılarının Tarihsel Süreç İçerisindeki Gelişimi Üzerine Bir İnceleme; Çankırı Örneği, Karabük Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi.
- Kedik, Z., 2002, Eskişehir Kent Merkezi'ndeki Birinci Ulusal Mimarlık Dönemi Yapıları, Hacettepe Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi.
- Keleş, R. 1998. KentBilim Terimleri Sözlüğü. Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Kıral, K. M., 2020, Kentsel Mekân Ögesi Olarak Pasajlarda Mekânsal Biçimlenme: Ankara-Yenişehir Pasajları, Atılım Üniversitesi, Doktora Tezi.
- Nalçakan, M., Geçimli, M., Süvari, A., 2015, Eskişehir'de Kaybettiklerimiz - Çukur Çarşı, I. Uluslararası Kent Araştırmaları Kongresi –Günümüz Kentinde Sorunlar-. Sayfa: 1348- 1367.
- Öztürk, K., Y., 2018. Alışveriş Caddeleri İçin Cadde Yönetimi Yaklaşımının İstiklal Caddesi Örneğinde Değerlendirilmesi. İstanbul Teknik Üniversitesi. Yüksek Lisans Tezi.
- Pendola, R., Sheldon, G., 2008, Does 'Main Street' Promote Sense of Community? A Comparison of San Francisco Neighborhoods, Environment and Behavior, Sayı: 40. 545-74.
- Pouya, S., Bayındır, E., Savaş, S., 2020, Kullanım Sonrası Değerlendirme Metodu, Elazığ Çip Barajı Mesire Alanı Örneği. ÇOMÜ Ziraat Fakültesi Dergisi. Sayı: 8. Sayfa:419-426.
- Say-Özer, Y., 1996, Ticaret Mekanlarının Oluşumu ve Gelişimi İlkelerinin İncelenerek Tipolojik Açından Sınıflandırılması, Yıldız Teknik Üniversitesi, Doktora Tezi.
- Şahin, F., 2005, Alışveriş Merkezlerinin Biçimlenmesinde Önemli Boyutlardan Kamusal Mekan ve Kamusal Olgusu, KATÜ, Yüksek Lisans Tezi.
- Şahin, F., 2007, Ticaret Yapılarında Tarihsel Gelişim ve Tipolojiler: Trabzon Üzerine Yansıtış Şekilleri, International Congress Of Asian And North African Studies, Ankara, cilt.6, 2879-2893.
- Üstün, B., Özkan, C., 2016, Eskişehir Hamamyolu Çarşısı'nın Cumhuriyet Döneminden Günümüze Mekansal Değişimine Yönelik Bir Araştırma, Balıkesir Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi, 18. 54-77.
- Zengel, R. (2002). Tarih içinde değişen tüketim mekânları. Ege Mimarlık Dergisi, 40-41, 10- 13.

İNTERNET KAYNAKLARI

URL 1: <https://www.arkiv.com.tr/proje/hamamyolu-urban-deck/6591> Erişim Tarihi: 01.06. 2022

URL 2: <https://www.yazgandesign.com/hamamyolu-urban-deck> , Erişim Tarihi:
01.04.2022.

URL 3: <https://www.arkiv.com.tr/proje/hamamyolu-urban-deck/6591>, Erişim Tarihi: 01.04.2022.

YAPI-KENT ARASI ETKİLEŞİM MEKANLARINDA KAMUSALLIK

PUBLICNESS IN BUILDING-CITY INTERACTION SPACE

İlaynur ZAFER¹, Hande DÜZGÜN BEKDAŞ²

¹ Yıldız Teknik Üniversitesi, Türkiye

²Yıldız Teknik Üniversitesi, Türkiye

ilaynurzafer0@gmail.com

hduzgun@yildiz.edu.tr

Özet: Geçmişten günümüze insanoğlunun korunma güdüsüyle yarattığı yapılar ve mekân kavramı zaman içinde değişmiştir. İnsanlar farklı kültürlerde ve dönemlerde çeşitli mekanları bir araya getirmek için kullanmıştır. Sosyal bir varlık olan insan, toplum içinde antik Yunan döneminden itibaren kendi özel alanından çıkıp sosyalleşmek için kamuyu ve kamusal alanı yaratmıştır. Toplumda fikrini belirtmek, örgütlenmek veya sadece sosyalleşmek için kullanılan kamusal alan formları zaman içinde değişim göstermiştir. Mülkiyet kavramının ortaya çıkışıyla yapı ve kent birbirlerinden keskin sınırlar ile ayrılmıştır ancak bu sınırlar zamanla yapı ve kent arasındaki ilişkiyle kendileri birer etkileşim mekânı haline gelmiştir. Kentin bir parçası olan etkileşim mekanlarının denetlenmesi ve güvenlik ihtiyacı gibi çeşitli nedenlerle yarı-özel ve yarı-kamusal mekanlar ortaya çıkmıştır.

Bu çalışma, ortaya çıkan bu mekanların, giderek daha karmaşık hale gelen kent dokusu içinde bir kentsel unsur ve çözüm olarak yeri, kullanımı ve niteliklerini değerlendirmeyi ve bu unsurların sosyal hayata etkilerini incelemeyi amaçlamaktadır. Bu amaç doğrultusunda mekân, kent ve kamusal alan gibi ana kavramların tarihsel değişimi incelenmiştir. Çalışmada literatür araştırması yöntemine başvurulmuştur. Mimarlık kuramı ve sanat tarihi literatürünün kamusal mekâna ve kente bakışı, kamusal mekanların medeniyetler boyunca kent içerisinde nasıl konumlandığı ve değerlendirildiği araştırılmıştır. Medeniyetler kendi dönemleri için en kullanışlı ve kendi sistemlerine en uygun yapılaşma, sosyalleşme yollarını tercih etmiştir. Kamusal alanlar ve kentin kendisi de süreç içinde dönüşerek yeni formlar kazanmıştır. Tarihte günümüze yaklaştıkça yapı, kent içerisindeki var olan tekil konumundan çıkıp kent ile etkileşim halindeki bir olguya dönüşmüştür. Giderek silikleşen, geçirgen hale gelen yapı ve kent arasındaki sınırların değişimi gözetilerek bu sınırlar üzerinde oluşan ve tasarlanan etkileşim mekanları, örnekler üzerinden incelenmiştir. Örnek çalışmalarda yapılan incelemelerle çeşitlenen bu mekân türlerinin kente ve sosyal hayata ne gibi katkı ve zararlar sağladığı üzerine bir değerlendirme yapılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Kent, Kamusal Alan, Etkileşim Mekanları, Yapı, Sınır

Abstract: From past to present, the structures created by human beings for the purpose of protection and the concept of space have changed over time. People have used various places to come together in different cultures and eras. Human beings, who are social beings, have created the public and public spheres in order to socialize, leaving their private spaces in society

since the ancient Greek period. The forms of public space used in society to express opinions, organize or simply socialize have changed over time. With the emergence of the concept of property, the building and the city were separated from each other by sharp borders, but over time, these borders became places of interaction with the relationship between the building and the city. Semi-private and semi-public spaces have emerged for various reasons such as supervising the interaction spaces that are a part of the city and the need for security.

This study aims to evaluate the place, use and qualities of these emerging spaces as an urban element and solution within the increasingly complex urban texture, and to examine the effects of these elements on social life. For this purpose, the historical change of main concepts such as space, city and public sphere was examined. The literature research method was used in the study. The perspective of architectural theory and art history literature on public sphere and the city, and how public spheres have been positioned and evaluated in the city throughout civilizations have been researched. Civilizations have chosen the methods of structuring and socialization that are most useful for their period and most suitable for their own systems. Public spheres and the city itself have transformed and taken new forms in the process. As we approach the present day in history, the building has moved from its singular position within the city and turned into a phenomenon interacting with the city. Considering the changes in the boundaries between the building and the city, which are becoming increasingly blurry and permeable, the interaction spaces formed and designed on these boundaries were examined through examples. An evaluation has been made on what kind of contributions and harms these diversified space types provide to the city and social life through the examinations made in the case studies.

Keywords: City, Public Sphere, Interaction Spaces, Building, Border

1. Giriş

“20. yüzyılın önemli mimarlarından Mies van der Rohe “mimarlığı içinde bulunulan zamanın beklentilerinin, mekansal olarak ortaya çıkışı” olarak tanımlar ve “mimarlığın yaşayan, değişen ve yeni” olduğunu vurgular. Bu tanım mimarlığın içinde bulunulan zamanla etkileşim içinde olduğunu ve zamanla değişimin kaçınılmaz olduğunu ortaya koymaktadır.” (Soygeniş, 2006:12) Şüphesiz ki mimarlığın dinamik ve değişken durumu yapıları, kentleri ve bunları deneyimleyen bireyleri de etkilemektedir. Yüzyıllar boyunca kent mimari ile birlikte değişmiş ve dönüşmüştür. Antik dönemlerde çok daha merkezi bir kent formu mevcutken zamanla teknoloji ve imkanların da iyileşmesiyle kent değişmiş ve farklı ihtiyaçlar için farklı formlar olarak gelişmiştir. İnsanlar farklı kültürlerde ve dönemlerde çeşitli mekanları bir araya gelmek için kullanmıştır. Sosyal bir varlık olan insan, toplum içinde antik dönemlerden itibaren kendi özel alanından çıkıp sosyalleşmek için kamuyu ve kamusal alanı yaratmıştır. Toplumda fikrini belirtmek, örgütlenmek veya sadece sosyalleşmek için kullanılan kamusal alan formları zaman içinde değişim göstermiştir. Kamusal alan tarih içinde farklı form ve niteliklerde karşımıza çıkmış ve kamusal mekân ile özel mekanın ayrımı

belirsizleşmiştir. Kamusal alanın fiziksel muğlaklığının yanı sıra kavramsal olarak da belirsiz olması sosyoloji, felsefe ve siyaset gibi farklı alanlardan kuramcılarının konu üzerinde farklı tezler öne sürmesine yol açmış, bu kavram hakkındaki kuramsal literatürün incelenmesini de değerli kılmıştır. Bu çalışma, söz konusu bu belirsizlik içinde ortaya çıkan etkileşim mekanlarını, giderek daha karmaşık hale gelen kent dokusu içinde bir kentsel unsur ve çözüm olarak yeri, kullanımı ve niteliklerini değerlendirmeyi ve bu unsurların sosyal hayata etkilerini incelemeyi amaçlamaktadır. Bu amaç doğrultusunda mekân, kent ve kamusal alan gibi ana kavramların tarihsel değişimi incelenmiştir. Mimarlık kuramı ve sanat tarihi, sosyoloji ve felsefe literatürünün kamusal mekâna ve kente bakışı, kamusal mekanların medeniyetler boyunca kent içerisinde nasıl konumlandığı ve değerlendirildiği araştırılmıştır.

2. Mekân, Kent ve Kamusal Alanın Tarihsel Gelişimi

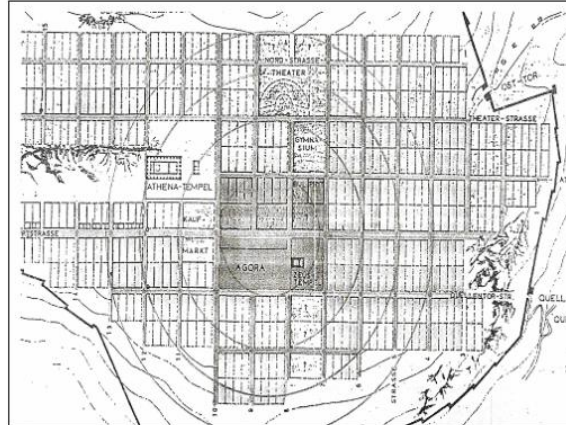
“Mimarlığın herhangi bir tanımı, öncelikle mekân kavramının analizini ve izahını gerektirmektedir.” (Lefebvre, 1991)

Tarih boyunca insanlık hayatta kalmayı, dünyadaki yerini bulmayı ve korumayı amaçlamıştır. Şüphesiz ki canlıların tamamının sahip olduğu korunma içgüdüğü insanoğlunu kendine ait ve güvende hissettiği bir alan yaratmaya teşvik etmiştir. “Korunma içgüdüğü, bütün canlı varlıkları, doğal çevrenin yaşama ve gelişmeyi etkileyen koşullarına uyabilmek için özel bir yapı eylemine zorlamaktadır.” (Kuban, 1990:14) Önceleri kaya altı sığınakları ve mağaralara sığınmakla başlayan bu güvenli alan sağlama girişimi sonrasında avcı-toplayıcı topluluklarda farklı formlarda görünmüştür. “Ekoloji, iklim, coğrafya, yükselti gibi faktörler; mağara ve ağaç kovuğu, kaya altı sığınakları, açık hava yerleşimleri, çadırli konak, ahşap kulübeler gibi farklı yerleşim tiplerinin oluşmasında temel etkindir.” (Kartal, 2009) Bütün bu korunma alanı formlarında amaç kullanıcıları dış etkenlerden korumak ve onlara bir mahremiyet yaratmaktır. Zaman içinde kültürel farklılıklarla birlikte farklı malzeme ve araç kullanımları, teknolojik gelişmeler, maliyetler ve coğrafi koşullar insanın yarattığı mekanları değiştirmesine ve geliştirmesine olanak sağlamıştır. Hasol’un mimarlık sözlüğünde “insanı çevreden belli bir ölçüde ayıran ve içinde eylemlerini sürdürmesine elverişli olan boşluk, boşun.” (Hasol, 1975:344) şeklinde tanımlanan mekân, zaman içinde mimari bir eylemin ürünü, tasarlanan bir yapının fiziksel ve kuramsal bir parçası haline gelmiştir.

Neolitik dönemde insan toplumu, avcı-toplayıcı bir yaşam tarzından daha yerleşik ve tarım odaklı bir yaşama geçiş yaparak önemli bir ilerleme kaydetmiştir. Bu dönüşüm, hayvan evcilleştirmesi ve tarım ürünlerinin yetiştirilmesi ile ilgili bilgi ve becerilerin kazanılması ile yerleşik bir yaşam tarzına geçişi kolaylaştırmıştır. “Yapılan araştırmalar, ilk büyük kent topluluklarının Nil nehri vadisi, Fırat ve Dicle nehirleri arasındaki vadiler, İndüs nehri çevresi ve Akdeniz kıyıları gibi büyük nehirlerin geçtiği verimli ovalarda kurulduğunu göstermektedir.” (Ertürk, 1997:33) Önceleri dini inançların etrafında şekillenen yapı yapma eylemi antik dönemde Mısır’da piramitler gibi mezar yapılarıyla karşımıza çıkmaktadır. İnsanların içinde

bulunamadığı bu formlarda amaç dayanıklı, kalıcı ve aynı zamanda ihtişamlı bir yapı ortaya çıkarmaktır. Benzer dayanıklılık ve büyük hacim arayışı Mezopotamya uygarlıklarında da görülmekle birlikte bu uygarlıklar mezar yapılarından ziyade anıt yapıları ile dikkat çekmektedir. “Nüfusun artmaya devam etmesi sonucu “kentsel devrim” ortaya çıkarak kentleşme süreci başlamıştır. Kentsel devrime ilk örnekler olarak; M.Ö. 3000 yıllarında Mısır, Mezopotamya ve İndüs vadisinde kurulmuş olan yerleşim yerleri gösterilebilir.” (Tanaç, 2000:1-200) Kentleşmenin devam etmesiyle medeniyetler var olan yapılaşmayı düzenlemeye başlamış, dağınık örgütlenen yapı toplulukları daha planlı kentlere dönüşmüştür. Şüphesiz ki kent ve kentli kavramının ortaya çıkışı antik dönemlerde başlamış, kent kendi formunu oluştururken kamusal alan kavramının ortaya çıkmasına önayak olmuştur.

Antik Yunan dönemi şehir devletlerinde kent merkezi ikiye bölünmüş, yukarı kent ve aşağı kent şeklinde iki kavram ortaya çıkmıştır. Yukarı kent soyluların yaşadığı ve akropol çevresinde şekillenen bir düzene sahipken aşağı kent konutların ve halkın gereksinimlerini karşılamak için kullandıkları yapıların bulunduğu bir merkez halindedir. “Bu merkezin önemli bir kent vasfı taşıması için gereken temel unsur ise eski Yunanca bir kelime olan ve “toplanmak, bir araya gelmek” fiilinden kökenlen “agora”dır.” (Ersoy, 1995:50-52). Agora, halkın ticari, dini, kültürel ve politik amaçlarla toplandıkları ve sosyal faaliyetlerinin tamamını gerçekleştirebildikleri kent merkezi konumundadır. İzgara kent planında düzenlenen Antik Yunan kentinde agora bu izgara planda ana yolların kesiştiği kentin odak noktasında bulunmaktadır. (Şekil1.) Bu odak konumundan kaynaklı olarak kentin merkezi agora etrafında şekillenmiş, ticaret birimleri, tapınaklar, kamu yapıları ve tiyatrolar gibi kültürel etkinliklerin yer aldığı yapılar agora etrafında şekillenerek kentin merkezini oluşturmaktadır.



Şekil 1. Agoranın kent içindeki konumu, Priene Kenti (Tanaç, 2000).

Halkın fiziksel ve sosyal ihtiyaçlarını karşılayabildiği agoralar ve agora etrafındaki sütun dizisi şeklinde tanımlanabilecek ticaret birimlerini barındıran “stoalar” bugünden geçmişe baktığımızda halkın sosyalleşebildiği, birbiri ile fikir alışverişisi yaptığı ve örgütlenebildiği ilk kamusal alan örnekleri arasında yer almaktadır. Mimari açıdan başlarda ahşap malzemelerin tercih edildiği stoalar zamanla taş

ve mermer gibi daha dayanıklı ve kalıcı malzemelerden yapılmıştır. Bir saçak altında oluşturulan bu alanın kentlinin bireysel varlığıyla kamusal bir mekâna dönüştüğü görülmektedir. Yunan agorasının izleri Roma dönemi “forum” yapılarında da bulunmaktadır. Forum yapılarında agora etrafında şekillenen kamusal yapı formlarının daha planlı hale geldiği söylenebilmektedir. Bireyin kendi varlığıyla yarattığı bir mekân olmaktan çıkıp açık ve kapalı ticaret birimlerinin planlandığı bir mekan haline gelmiştir. Kültürel ve sosyal anlamda Yunan agorası ile aynı fonksiyonu sürdürse de devletin varlığı ve kentli üzerindeki etkisi çok daha net bir şekilde hissedilmekte ve anıtsal bir yapı amacı güdülmektedir. Ticari niteliğinin yanı sıra politika ve sosyal etkileşim alanı olarak da kullanılan agora, forum ve stoaların haricinde tiyatrolar da halkın sosyal etkileşim kurduğu kamusal alanlara örnek verilebilmektedir.

Orta Çağ’a gelindiğinde benzer şekilde kentin sosyal yaşantısının merkezini agoraların izlerini taşıyan meydanların oluşturduğu görülmektedir. “Orta çağ kentlerinde üç farklı tipte meydanla karşılaşmaktadır. Bunlardan ilki saray veya idare binası gibi bir yapının önünde veya ileri gelenlerin evleriyle çevrili olan resmi meydanlar, ikincisi dükkânlarla çevrili, orta kısmında açık satışın bulunduğu, çeşmelerle zenginleştirilen, idare binalarının da bulunduğu pazar yerleri ve üçüncüsü de kilise meydanlarıdır.” (Özdeş, 1984). (Şekil2.) Kamu binaları, katedraller ve pazaryerleri politika, din ve ticaretin sosyal hayatın odağı olması durumunu sürdürmektedir. Ancak antik dönemlerde kentte tek bir meydan çevresinde toplanan bu fonksiyonlar artık kent içinde farklı konumlarda, farklı nitelik ve boyutlarda kendi içinde meydanlar oluşturmakta ve sosyalleşme alanları yaratmaktadır. Bu dönemde meydanlar kamusal kalbini oluşturmaktadır. Halkın gündelik ihtiyaçlarını karşıladıkları yapıların çevresinde plansız ama işlevsel olarak değerlendirilmektedir.



Şekil 2. Orta Çağ’da Pazaryeri, *Fair in Ghent in the Middle Ages*,
(Félix de Vigne (1806 – 1862))

15. yüzyılda Rönesans hareketinin ortaya çıkmasıyla düşünce ve sanattaki değişimlerle ortaya çıkan yalınlık, ölçü ve estetik mimariye de yansımıştır. Kamusal alanın odağı olan meydanlar artık kendisini doğal olarak yaratan kamusal fonksiyonlardan bağımsız şekilde geometrik mükemmellik aranarak, planlı ve estetik kaygı güdülerek yapılmaktadır. İlerleyen dönemde Barok akımının etkileri kentin açık alanlarını da etkilemiştir. “Barok Dönemi meydanları son derece görkemli ve gösterişli nitelikteyken; meydanlar bütün kentlilere değil

seçkin sınıflara hitap etmiştir. Nitekim bu meydanlar saray avlusunun bir uzantısı haline gelmiştir. Rönesans meydanlarına göre bu dönemin meydanlarının en önemli farkı mekânsal olarak açık olmalarıdır.” (Akman, 2020) Dönemin meydanlarının, park ve bahçeler gibi açık alanlarının belirli bir sınıfa hizmet etme durumu göz önünde bulundurulduğunda günümüzde “yarı kamusal alan” kavramına karşılık geldiği görülebilmektedir.

Sanayi Devrimi’nden önce Avrupa’da kentsel kamusal alanlar görüldüğü şekilde din, ticaret ve politika etrafında şekillenirken Osmanlı İmparatorluğu ve islam kültüründe kamusal alan benzer kavramlar etrafında şekillenmektedir. Bu topluluklarda kent merkezini ticari fonksiyonlara hizmet eden pazaryerlerinden ziyade camiler gibi ibadet mekanları ve onların avlularını merkez alan yapı toplulukları oluşturmaktadır. Camilerin ve etraflarındaki yapı toplulukların planlı şekilde bir araya getirilmesiyle “külliye” ortaya çıkmıştır. “Osmanlı İmparatorluğu’nun merkezi teşkilatının olgunlaştırdığı ve imparatorluğun zengin gelirleri ile işleyen külliye, en geniş anlamda cami, medrese, türbe, hamam, darüşşifa, kervansaray, han, çarşı, tabhane, imarethane, kütüphane, mektep gibi dini, sosyal ve kültürel kuruluşlar ile hizmetlilerin oturdukları yapıların bir çevre duvarı içine veya arazinin durumuna göre birbirine yakın mesafelere yerleştirilmesinden meydana gelen ve vakıfların gelirleri ile işleyen yapı topluluklarıdır” (Reyhanlı Genceci, (1974) Külliye içinde yer alan bu yapı formları külliye’den bağımsız şekilde de kentin sosyal ihtiyaçlarını karşıladıkları kamusal alanlar rolünü üstlenmektedir. 16. yüzyılda Osmanlı’da ilk örneğini gördüğümüz kahvehaneler ve Tanzimat sonrasında kulüpler insanların bir araya gelerek dönem içinde kamusal amaçlarla toplandıkları mekanlardır. Kent içindeki kahvehanelerin de bulunduğu, küçük büyük meydanlar ve çarşılar ticari amaçlar etrafında toplanan insanlar bir araya getirmektedir. Çarşılar meydan etrafında dizili şekilde veya bir sokağın iki yanında karşılıklı sıralanan arastalar şeklinde karşımıza çıkmaktadır. Ticarete hizmet eden alanların geçiş mekanları olarak kullanılması 19. yüzyılda Fransa’da ortaya çıkan ve Fransızca “geçit” anlamına gelen “Pasaj/passage” kavramıyla karşımıza çıkmakta ve döneminde Osmanlı’da da benzer alanlarda satış yapan ticari birimlerin bir araya gelmesi şeklinde görülmektedir. Zamanla yapının içinde yer alan pasajlar günümüz alışveriş merkezlerinin öncüsü olma niteliği taşımaktadır. 18. yüzyılda İngiltere’de ortaya çıkan ve zaman içinde küresel bir etkiye sahip olan Sanayi Devrimi’nin kent planlamasına da etkisi çok net şekilde görülmektedir. Sanayinin ortaya çıkışı kentleri de genişletmiş, küçük ölçekte kendi merkezi etrafında şekillenen kent hızla değişip genişleyerek merkezi odağını kaybetmiştir. Büyüyen sanayiye gereken iş gücünün istihdam edilmesi için yoğun göç alan kent dış çeperlerinden büyük bir hızla denetimsiz şekilde genişlemiştir. Artan nüfusun bir arada yığınlar halinde yapı adalarında yaşaması düşünülmüş ve niteliksiz koşullar oluşmaya başlamıştır. Kentlerin içerisindeki doğal ve kendiliğinden gelişen örüntüsü bozulmuş, kamusal alanlar toplumun bir kısmının kendi sosyal aktiviteleri için kullandıkları alanlar ortaya çıkmıştır. “İlk kez, 1950’lerde orta ve üst gelir gruplarının kent çeperindeki konut alanlarının yakınında inşa edilen bu ticari mekânlar, daha sonraları süpermarketler, zincir

mağazalar, büyük mağaza zincirlerinin eklemlenmesiyle birlikte önemli perakende ticaret odakları haline gelmiştir. Bu alanlar, genelde kent dışında yaşayan ailelerin hem alışveriş, hem eğlence ihtiyaçlarını karşılayan önemli kamusal mekânlar olmuşlardır. ” (Carr vd., 1992; Crawford, 1992) Sanayi Devrimi ortaya çıkan bu içe dönük kamusal alanlar sonraları zayıflayarak yarı kamusal alanlara dönüşmüştür. Kentin açık alanları ve kamusalılığı tam olarak sürdürebilen parklar, gündelik yaşamın içine dahil olmaktan çıkıp elverişsiz ortamlarda hayatlarını sürdüren halka işin ve hayatın arasında nefes almak için bir mola verebileceği geniş kent açıklıkları haline gelmiştir. Şüphesiz ki kamusal alanın bu evrimi bizi kamusal alan kavramının kuramsal olarak neyi nitelediği ve sosyal anlamda kentliye hangi olanakları sağlaması gerektiği konusunda düşünmeye itmektedir.

3. Kamusal Alan Üzerine Tanımlamalar

İnsan varlığının en başından beri dünyada yaşamını sürdürürken kendine ait bir yer arayışına girmiştir. Bu ‘yer’ arayışı somut fiziksel mekanlar haricinde bireyin varlığıyla oluşturduğu ve onun varlığıyla var olan mekan kavramlarını da kapsamaktadır. Bu yer arayışında insana bir mekana, bir kente veya bir odaya ait olma, içinde olma hissini yaşatan tek disiplin mimarlıktır. Mimarlığın fenomenolojisinin temelinde yatan da bireyin mimarlığın içindeki yeridir. Zevi mimari tasarımın sadece yapısal özelliklerini değil, aynı zamanda insanlarla etkileşimlerini de dikkate alması gerektiğini öne sürmektedir. “İnsan, içgüdüsel olarak içinde bulunduğu ortamlara uyar, onlarla tasarlar, mekanları hareketlerle doldurur. Kişi, içinde bulunduğu mekanları hareketle doldururken onlarla özdeşleşir. Tüm mekanlar hareketle tanımlanır.” (Zevi, 2021) Mekanların tamamının insan düşünülmeden değerlendirilemeyeceği fikrinin kuramsal olarak doğru olduğunu kabul edersek, kamusal alan da insan olmadan ve insan deneyimi göz ardı edilerek tanımlanıp yorumlanamamaktadır. Şüphesiz ki kamusal alan denince akla ilk Jürgen Habermas’ın kamusal mekan tanımı ve yorumlamaları gelmektedir.

“‘Kamusal alan’ kavramıyla, herşeyden önce, toplumsal yaşamımız içinde, kamuoyuna benzer bir şeyin oluşturulabildiği bir alanı kastederiz. Bu alana tüm yurttaşların erişmesi garanti altına alınmıştır. Özel bireylerin kamusal bir gövde oluşturarak toplandıkları her konuşma durumunda, kamusal alanın bir parçası varlık kazanmış olur.” (Habermas, 2004:95) Habermas kentlilerin toplanıp bir araya gelerek kısıtlanmadan özgürce konuşup örgütlenebildikleri bir kamusal alan yorumu yapmıştır. Onun için Orta Çağ’da mevcut olan kamusal alan kamusal alan niteliğini karşılamamakta, otoritenin baskısı ve denetimi altındaki sosyal aktiviteler bu kavrama girmemektedir. Tam olarak kamusal alanın var olmadığını dile getirmektedir. Var olan kamusal alanı burjuva kamusal alanı olarak tanımlamaktadır. Burjuva kamusal alan ölçeği küçük olsa da bağımsız, eleştirel ve kitlesel olarak teşvik edilen bir tartışma ortamıdır. Kütüphane, kulüpler, tiyatro gibi sosyal ortamlarda bir araya gelerek tartışılan ve sürdürülen kamusal faaliyetler zamanla politikleşmektedir. Bu ortam “devlet otoritesinin

eleştirilebildiği, devletin de enforme edilmiş ve muhakeme edebilme gücüne sahip bir kamunun önünde kendini savunabildiği bir forum oluşturmaktadır.” (Habermas; Akt. Thompson, 1997:241) Habermas’ın kamusal alanı soyut bir varlık olarak görecelidir, farklı durumlarda farklı mekan ve söylemler kamusal olabilir veya olmayabilir. Habermas’ın kamusalının en dikkat çeken yanı politik olmasıdır. İnsanların bir araya gelerek yaptıkları eylemler meydanlar, kahvehaneler, kulüplerde ve daha sonra yazılı basın araçları ile güçlenen ve daha sonra ise bu basının özgürlüğünün kaybolmasıyla birlikte yol olan bir kamusal alan söz konusudur.

Hannah Arendt, Habermas’ın aksine kamusal alanın kökenini antik Yunan’a kadar götürmektedir. Antik Yunan şehir devletlerindeki belirgin özel alan ve kamusal alan ayrımı Arendt’in kamusal alanının temelini oluşturmaktadır. Bu şehir devletlerinde bireyin kendine ait alanı dışında şehrin geri kalanı yani “polis”in kendisi kamusal alanı oluşturur. Arendt’in tanımıyla “insanların birlikte eylemde bulunmalarından ve konuşmalarından doğan, özgürce seçilmiş çok özel bir örgütlenme biçimini ifade eder.” (Arendt, 2011: 60). Sosyal bir varlık olan insanın temel amacı diğerleriyle bir araya gelmek ve kamusal alana dahil olmaktır, böylece benliğini topluma yansıtabilecek ve varlığını ölümsüzleştirecektir. Arendt’in kamusal alan yaklaşımının Habermas’inkine göre çok daha felsefi olduğu görülebilmektedir. “Habermas ve Arendt’in kamusal alan yaklaşımları farklılıklar içermekle birlikte kamusal alanın maddi yapısına dair tasavvurları ortak noktalar içerir. İki düşünürün de kamusal alan modeli eşitliğe dayalı açık bir ortam içerir. Bunun yanında iki yaklaşımda da benimsenen kamusal alan modeli farklılıkların diyalog yoluyla ifade edildiği çoğulcu bir yapıyı sunmaktadır. Dolayısıyla iki düşünürün de benimsediği kamusal alan modeli bireyi özgürleştirici bir anlayışa sahiptir.” (Çulha Zabcı, 1997:17)

Richard Sennett bu iki düşünürün aksine sanayileşme sonrası kamusal alan ve kamusal insan düşüncesinin çöktüğünü öne sürmektedir. “Kamusal alanın dönüşümüne şehrin yerleşimi ve mekanların işlevleri noktasından yaklaşır. Eski zamanlarda insanların bir araya gelerek sosyalleştiği (ya da kamulaştığı) meydanların, Londra ve Paris gibi şehirlerin aldığı yoğun göçten sonra yerlerini yerleşim alanlarına terk ettiğinden söz eder.” (Özsöz, 2011:18) Birey artık topluma dahil olmadan, kamusal alanda fikirlerini ve eleştirilerini toplumla paylaşmadan özel alanına odaklanarak yaşamaktadır. Kendini kamu sahnesine çıkmadan da ifade edebilmekte ve varlığını özel alanının kamusal alan içerisindeki yansımada sürdürmektedir. “Günümüzde ise kamudan kaçıp özel alana sığınmak başlı başına bir amaç haline gelmiştir.” (Sennett, 1996: 16) Sennett kamusal alanın gitgide muğlaklaştığı özel alan ve kamusal alan kavramlarının birbiri içine geçtiğini öne sürmektedir. “Kamusal mekânların fiziksel, ekolojik, psikolojik, sosyal, politik, ekonomik, sembolik ve estetik rolleri olabilir. Sokaklar, caddeler, bulvarlar kentin ana iletişim bağlarını oluşturur. Uyarılmak için uygun ortamlar yaratarak birebir yüzleşmeyi ve spontane tepkiler vermeyi sağlarlar ki bu da bireylerin yeni gözlemlerde bulunmalarını ve ötekiler hakkında bilgi edinmelerini sağlar. Dolayısıyla kamusal mekânlar sosyal bir etkileşimi olanaklı kılan, diğer bireylerle aktif ve sosyal bağların kurulabileceği

yerlerdir. Özgür ve spontane eylemlerin gerçekleştiği bu yerler, bu özellikleri ile demokrasiyi geliştirir ve destekler.” (Lynch, 1990)

Özellikle günümüzde kent içerisindeki kamusal alan ve özel alanların arasındaki sınırın belirsizleşmesi, insanların kenti deneyimlemek ve sosyalleşmek için kullanamaz hale gelmesi Sennett’in bu tezini destekler niteliktedir. Bu belirsizlik çizgisinden doğan, farklı kamusalılık seviyelerinde olduğu söylenebilecek, günümüz terimleriyle kamusal ve yarı kamusal alanların yarattığı mekanların ve mimari çözümlerin örnekler üzerinden değerlendirilmesi önemli görülmektedir. Günümüz mimarlığında da önemli bir nokta olan yapının kendisi ve kent ile kurduğu ilişkiden doğan bu mekanların kamusalılıkları, kente katkı ve zararları göz önünde bulundurularak değerlendirilmelidir.

4. Kamusallığın Yapı-Kent Arakesitinde İncelenmesi

Kamusal alanın modern çağda kent içerisinde değişen durumu göz alındığında kamusal ve özel alan arasında yarı kamusal ve yarı özel mekanlar gibi geçiş mekanları oluşmuştur. Bu geçiş mekanlarının mimari fonksiyonları da göz önünde bulundurularak kent içerisindeki konumu ve değişen niteliklerinin incelenmesi amaçlanmıştır.

Yapıların kendi varlıklarıyla kent içerisindeki kamusallığın ulaşılabilir ve geçişli olma durumunu kısıtladıkları görülmektedir. Özellikle günümüz yoğun kentlerinde sık yapı kütlelerinin kent içindeki kamusallığın sürekliliğinin sağlanması adına kendi içlerinde kamusal geçiş noktaları, bünyesinde barındırdıkları kamusal alanlar veya mevcut kamusal alanların daha güvenli ve fonksiyonel olarak yeniden planlanması gibi çözüm arayışlarına gittikleri görülebilmektedir.

4.1. Park ‘n’ Play

Park-Otopark, Kopenhag, Danimarka.

JAJA Architects tarafından tasarlanan yapı Danimarka’nın Kopenhag kentinde bulunmaktadır. Yapımı 2016 yılında tamamlanan proje bir otopark yapısını dönüştürerek kentlinin kullanımına açmaktadır. Yeşil cephe ve kent içinde sosyal alan yaratmasının yanı sıra spora teşvik etme amaçları da güden yapı Danimarka Kraliyet Akademisi (Royal Danish Academy) tarafından Uluslararası Mimarlar Birliği (UIA-The International Union of Architects) Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri Komisyonu (Sustainable Development Goals Commission) ve Dünya Mimarlar Kongresi 2023 (World Congress of Architects) işbirliği ile yayınlanan “Bir Mimari Rehber” (An Architecture Guide) kapsamında sürdürülebilir kalkınma hedeflerine mimarlığın katkılarını sunan yapılar arasında yer almaktadır.

Bir liman bölgesinde yer alan yapı, yoğun yapısal doku içinde park alanı ihtiyacını karşılamak için tasarlanırken yapının en üst kotunda kent içindeki yoğunluktan kaçan ve liman manzarası sunan bir kamusal spor alanı tasarlanmıştır. Kentin zemin kotundan yükseltilmiş bir kamusal meydan gibi işleyen park, otopark fonksiyonunun yarattığı kütsellik hissi ve güvenliksiz ortamı dağıtmayı amaçlamıştır.



Şekil 3. Otopark yapısının en üst kotunda egzersiz alanı. (Hjortshøj, R.)

Kentin zemin kotunda otopark fonksiyonunu sürdüren yapı kendi bünyesinde kentin bir uzantısını taşıyarak sirkülasyon elemanlarıyla kesintisiz bir kamusal alan oluşturmaktadır. Park'ın kullanımında herhangi bir sınırlayıcı, denetleyici eleman bulunmaması, yapının giriş çıkış noktalarında kamusal akışın bozulmamasıyla bulunduğu bölgedeki açık kamusal alan ihtiyacını karşılar ve yenilikçi bir çözüm sunar nitelikte görünmektedir.

4.2. CopenHill

Enerji Santrali ve Kentsel Rekreasyon Alanı, Kopenhag, Danimarka.

Danimarka'nın başkenti Kopenhag'da yer alan yapı hemen yanındaki 50 yıllık bir yakıt yakma tesisi olan Amager Bakke yakıt tesisinin yerini alması amaçlanan bir enerji tesisi tasarımı için açılan uluslararası bir yarışma ile seçilmiştir. BIG-Bjarke Ingels Group, SLA, AKT, Lüchinger+Meyer, MOE ve Rambøll ekipleri iş birliğinde tasarlanan yapı birinci seçilmiş ve yapımı 10 yıl süren yapı 2019 yılında tamamlanmıştır. Kopenhag kentinde endüstriyel yapıların yoğunlukta bulunduğu bir sanayi bölgesinde yer alan yapı sürdürülebilirlik hedeflerini ön planda tutmakta, dünyanın en temiz enerji santrali olmayı amaçlamaktadır. Temiz enerji ve sürdürülebilirlik amaçları haricinde yapının göz önünde bulundurduğu bir diğer amaç da kamusal bir kentsel alanı olmayan bölgeye fonksiyonel bir kentsel alan yaratmaktır.



Şekil 4. CopenHill Enerji Santrali ve Kentsel Rekreasyon Alanı. (BIG)

Kamuya açık bir altyapı tesisi olarak tasarlanan yapı iç fonksiyonlarını çatısında eğimli bir kayak pisti yaratacak şekilde planlanmaktadır. Kent içinde yeni bir kentsel katman yaratan bu eğimli üst örtü kayak, amatör kayak, su kayağı, yarış sporları, yeşil rekreasyon alanı ile koşu ve yürüyüş patikaları gibi birçok kamusal fonksiyonu bünyesinde barındırmaktadır. Yapının dış cephesinde ise 'dünyanın en uzun yapay tırmanma duvarı' yer almaktadır. Bulunduğu bölgenin kamusal alan eksikliğini kendi bünyesinde barındırdığı tasarlanmış açık kentsel alanlar ile çözmeyi hedeflemektedir. Kamusal altyapı projelerinin sürdürülebilirliğin yapısal boyutunun yanı sıra sosyal boyutunun da kentli için ne kadar büyük bir ihtiyaç olduğunu göstermeyi amaçlamakta ve kente yeni bir kentsel alan yaratmaktadır.

4.3. Şişhane Park

Kamusal Alan, Park-Otopark, İstanbul, Türkiye.



Şekil 5. Şişhane Parkı Kamusal Rekreasyon Alanı, (Wimmer, O.)

İstanbul'un en merkezi konumlarından birinde yer alan Şişhane Park bulunduğu semtte bir odak noktası konumundadır. Kamusal ve özel ulaşım araçları için bir kavşak noktası olan bölgede ihtiyaç duyulan otopark hizmetinin sağlanması ve kentsel alan yaratımını amaçlayan park 2013 yılında SANALarc ekibi tarafından tasarlanmıştır.

Kent içindeki yer altı otoparklarının güvensiz ve konforsuz ortamından kurtulmayı amaçlayan tasarım ışık açıklıkları ve peyzaj elemanlarıyla yer altındaki otoparkı daha güvenli ve kullanışlı hale getirmektedir. Bulunduğu konumda planlanmış, işlevsel kent açıklığının eksikliğini gören tasarım ekibi nitelikli ve her yaşta kullanıcıya hitap eden bir kamusal alan (Şekil 5) yaratmıştır. Bakıldığında bir meydan ve kamusal alan tasarımı olan proje kamusal alan tasarımı yapılırken güvenlik, fonksiyonellik, manzara gibi ölçütleri göz önünde bulundurarak kentliye yaşadığı şehri deneyimleyebileceği keyifli bir alanı en baştan yaratmayı amaçlamaktadır.

4.4. HillTown Karşıyaka Alışveriş Merkezi

Alışveriş Merkezi, İzmir, Türkiye.



Şekil 6. Alışveriş Merkezi Yarı Kamusal Avlu, (Rönesans Gayrimenkul)

2019 yılında İzmir'in Karşıyaka ilçesinde kullanıma açılan alışveriş merkezi Rönesans Gayrimenkul tarafından tasarlanmış ve uygulanmıştır. Sürdürülebilirliği önemli bir tasarım kriteri olarak ele alan yapı Leed Gold enerji sertifikasına sahiptir. Sanayi devrimi sonrası yarı kamusal alanlara dönüşen ticaret birimlerinin bir araya geldiği alışveriş merkezlerini farklı bir bakış açısıyla ele alan örneklerden birisi olduğu için araştırmaya dahil edilmiştir.

Bulunduğu bölgede yer alan açık kamusal alanlar ile etkileşim halinde olan yapı genel planlamasında açık-kapalı ticari mekân dizileri kullanmıştır. Bir alışveriş merkezi yapılması söz konusu olduğunda sanayileşme sonrası kendi içine dönük kapalı hacimler olan alışveriş merkezlerinin aksine oldukça fazla açık alanlar kullanan bir yapı tercih edilmiştir. Dış mekânın olumsuz hava koşullarından en az etkilenmesi için yüksek kanopiler altında yürüyüş yolları planlanmış ve yeme içme mekanları kapalı alanlar olup açık avlunun (Şekil 6.) etrafında şekillenmiştir. Karşısında yer alan Muzaffer İzgü Parkı bölgede kentli tarafından aktif kullanılan açık kamusal alanlardan biridir. Yapının kendi iç avlusu ile bu kamusal park arasında güvenli bir geçiş bulunmakta, kamusal olan park ile yarı kamusal alışveriş merkezi avlusunun her ikisi de açık mekanlar olmasına rağmen görsel ilişki kurmaları mimari düzenlemelerle engellenmektedir. Günümüzde gelişen kentlerde güvenlik ihtiyacının hızla arttığı göz önünde bulundurulmakla birlikte alışveriş merkezi kendi açık yarı kamusal alanını yaratırken kentlinin asıl kullandığı açık kamusal alana sırtını dönmektedir.

4.5. BerKM - Bergama Kültür Merkezi

Kültür Merkezi, İzmir, Türkiye.



Şekil 7. BerKM Kültür Merkezi Dış Çeperi ve Ticaret Birimleri, (Mayer, T.)

İzmir'in Bergama ilçesinde yer alan kültür merkezi 2010 yılında Bergama Belediyesi tarafından "EAA-Emre Arolat Architecture" mimarlık ofisine Bergama ilçe merkezine bir kültür merkezi tasarlanması talebi götürülmesiyle başlamıştır. 2016 yılında tamamlanan proje kentin önceden var olan ilçe terminali ve ticaret birimlerinin yerine inşa edilmiştir. Proje bir kültür merkezi projesi olarak tasarlanırken kamusal belleğin korunması adına yıllardır burada varlığını sürdüren ticari birimler yeniden tasarlanmış, bu ticaret ünitelerinin düzenlenmesi ile iki önemli cadde arasında fonksiyonel bir ilişki kurulması düşünülmüş ve kesintisiz bir yaya akışı sağlanmıştır. Yapının üç çeperine arazi boyunca sütun dizileri ve ticaret üniteleri yaslanmıştır (Şekil 7.), dördüncü çeperde ise ana birimler (konferans, sinema salonları) bulunmaktadır. Çeperlere yaslanmış ticaret birimleri ve geniş orta açıklık (Şekil 8.) ile antik dönemi agorasından izler görülebilmektedir.

Birimler arasında kalan alanlar dolaşım alanı ve ortak alan olarak değerlendirilmiştir. İklim koşullarının elverişli olması nedeniyle yapı sirkülasyon ve dolaşım alanlarının geneli yarı açık alanlar şeklinde planlanmış, dolaşımın doğal hava ve ışık alması sağlanmıştır. Bu ortak alanlar yapının genelinde dolaşım iç avuyla ilişki kurmakta ve oradan da kentsel ortak alanlara açılmaktadır.



Şekil 8. BerKM Kültür Merkezi, Orta Avlu ve Kentsel Kamusal Alan İlişkisi, (Mayer, T., Emden, C., Stüdyo Majo.)

Kentin zemin kotuyla kesintisiz bir bağlantı sağlayan yapı aynı zamanda bu seviyeden yukarıda bulunan ilçede aktif bir kamusal alan olarak kullanılan ve önemli yeşil alan imgelerinden olan Çamlıpark ile ilişki kurmaktadır. (Şekil 8.) Parktan uzanan yeşillendirilmiş yaya köprüsü açık hava sinemasına ve yapının ortak fonksiyonel alanlar yaratan yeşillendirilmiş üst örtüsüne bağlanmaktadır. Bu üst örtü yapının iç avlusuna, bu alanı kullanan ticaret birimlerine ve oradan da kentin ticaret akslarına bağlanmaktadır. Yapının tasarımında kentin mevcut kamusal alanlarıyla kurduğu ilişki ve bu alanlara eklediği yeni fonksiyonlar göz önünde bulundurulduğunda nitelikli bir kamusal alan arayışı görülmektedir.

4.6. Milli Reasürans Kompleksi

Genel Müdürlük Binası, İstanbul, Türkiye.

Şişli, Maçka Caddesi'nde bulunan Milli Reasürans TAŞ. Genel Müdürlük Binası Sevinç ve Şandor Hadi tarafından tasarlanmış ve 1992 yılında açılmıştır. 1992'de Proje kapsamında, 1994'te ise Yapı bölümünde Ulusal Mimarlık Sergisi ve Ödüller'ne layık görülmüştür.



Şekil 9. Milli Reasürans Genel Müdürlük Binası, (Arkiv)

Yapı kompleksi Şişli'nin yoğun konut ve ticaret dokuları arasında daralan sokaklarında geri çekilerek kente ve kentliye açtığı alanla dikkat çekmektedir.

Türkiye’de modern mimarlığın önemli bir örneği olduğu söylenebilmektedir. Mimaride dolu boş dengesinin sağlanmasına odaklanılmıştır. (Şekil 9.) Yapının iki işlek sokak arasında pasaj ile sağladığı ilişki dönem mimarisinde oldukça dikkat çekmiştir. (Şekil 10.)



Şekil 10. *Yapı içinde pasaj. (Arkiv)*

Kent içinde hatta yapı içinde kamusal alanın dinamizmini sürekli kılmayı amaçlamış, kentsel alanı yapının içinde sürdürmeyi başarmıştır. Bu geçirgenliği sağlayan pasajda Osmanlı ve Avrupa’da örneklerini gördüğümüz ticaret birimleri, kahvehaneler ve kafeler gibi kentlinin kamusal alana dahil olup bir araya gelebileceği alanlar yaratılmıştır. Aynı zamanda içerde yaratılan küçük kentsel açık alanlar ile yapının formu şekillenmiş, üst kotlarda doğal ışıktan olabildiğince faydalanılmaya çalışılmıştır.

5. Sonuçlar ve Öneriler

Yapılan literatür araştırmasının da gösterdiği gibi mekân kavramının ortaya çıkışıyla kentleşme ve kentleşme ile birlikte ise kamusal alan kavramı ortaya çıkmıştır. Tarih boyunca kamusal alanlar değişim göstermekle birlikte her zaman kent içerisinde önemli bir konuma sahip olmuştur. Arendt’in antik Yunan dönemine dayandığı ve insanın var oluşunda, kendini bulması ve yansıtması noktasında merkeze koyduğu kamu ve kamusal alan, insanların bir araya gelerek fikir alışverişi yaptığı, toplumu oluşturduğu alanlardır. Ancak Sanayi Devrimi ile birlikte toplumların değişen demografisine ayak uydurmaya çalışan kentlerde kentin ve kentlinin kendiliğinden oluşturduğu kamusal alanın da anlamını ve önemini yitirdiği görülmektedir. Bu noktadan baktığımızda Sennett’in kamusal alan ve insanın çöküşü tezini yaşayarak deneyimlediğimiz söylenebilmektedir. Bütün bu düşüncülerin tasarladıkları kuramsal kamusal alanlar ile birlikte kamusal alanın fiziki boyutundan çıkıp belki de Habermas’ın dile getirdiği basın-yayın aracılığıyla gelişen soyut bir mekâna dönüştüğünü söylemek yanlış olmayacaktır.

Çalışmada, kaybolan ve niteliğini yitiren kamusal alanlar içerisinde kentin ve kentinin sosyal ihtiyacı olan nitelikli fiziki kamusal alanlar yaratmaya çalışan yapı örnekleri incelenmiştir. İncelenen örneklerde de görüldüğü üzere kentte kamusal alanın devamlılığını sağlayabilmek farklı çözümlerle mümkündür olabilmektedir. “CopenHill” ve “Park ‘n’ Play” örneklerinde görüldüğü şekilde kentin kamusal katmanı yapının kendisiyle entegre hale getirilebilmektedir. “Şişhane Park” kamusal alan örneğinde olduğu gibi kent içerisindeki mevcut bulunan açık kamusal alanlar daha güvenli ve fonksiyonel şekilde yeniden planlanabilmektedir. Alışveriş merkezlerinin içe dönük kurgusuna rağmen bu yarı kamusal alanlar “HillTown Karşıyaka” alışveriş merkezinde olduğu gibi kentin kamusal alanlarıyla girift şekilde planlanabilmektedir. Kamusallığın hiç kısıtlanmadığı kent kotunda kamusal yaya aksının kesintisizce devam ettirilebildiği “Milli Reasürans Kompleksi” ve “BerKM” yapılarında net bir şekilde görülebilmektedir. Bireyin gitgide kendi benliğine ve özel alanına döndüğü günümüz dünyasında kentsel kamusal alanların nitelikli ve sürdürülebilir kullanımı ile mimarlık, kamusal alan kavramının giderek soyutlaşıp fiziki varlığını yitiren bir fenomen olmasını önleyebilecektir.

6. Kaynaklar

- Akman, K., (2020). Kent Meydanlarının Önemi Ve Değişen İşlevi. *Akademik Düşünce Dergisi*, 2020/1, (s.23).
- Arendt, H., (2011) *İnsanlık Durumu*. Çev. B.S. Şener. İstanbul: İletişim Yayınları (s.60)
- Carr, S., Francis, M., Rivlin, L.G., Stone, A.M. (1992). *Public Space*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Crawford, M. (1992). *The world in a shopping mall*. M. Sorkin (Ed.), Variations on a Theme Park. New York: The Noonday Press. (s. 3-30).
- Çulha Zabcı, F., (1997). *Siyasal Kuramda Kamusal Alan Sorunsalı: Habermas ve Arendt*. (Doktora Tezi). Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara. (s.17).
- Ersoy, A., (1995). Agoralar ve Bir Ticaret Yapısı Örneği: Agora Stoaları. *Ege Mimarlık*, 1995/1 (15), (s.50-52).
- Ertürk, H., (1997). Kent Ekonomisi. İstanbul: Ekin Yayınları, (s.33-34).
- Habermas, J., (2004) *Kamusal Alan*. Der. ve Çev. Meral Özbek (Ed.) *Kamusal Alan*. İstanbul: Hil Yayın, (s.95-102).
- Hasol, D., (1975). *Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü*. İstanbul: Yapı Endüstri Merkezi Yayınları, (s.344).
- Kuban, K., (1990). *Mimarlık Kavramları*. İstanbul: Yapı Endüstri Merkezi Yayınları, (s.14-15).
- Kartal, M., (2009). *Türkiye’de Son Avcı-Toplayıcılar*. İstanbul: Arkeoloji ve Sanat Yayınları, (s.40-53).

- Lefebvre, H., (2014). *The Production of Space*. Çev. D. Nicholson-Smith. UK: Blackwell
- Lynch, K., (2010) *Kent İmgesi*. Çev. İ. Başaran. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları
- Özdeş, G., (1984). *Şehirciliğin Evrimi Ders Notları*. İstanbul: İ.T.Ü. Mimarlık Fakültesi
- Özsöz, C., (2011). Richard Sennett ve Kamusal İnsanın Çöküşü. *Sosyoloji Notları* 2011/8, (s.18-22)
- Reyhanlı Genceci, T., (1974). *Osmanlılarda Külliye Mimarisinin Gelişimi*, (Yayımlanmamış Doktora Tezi). İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi, İstanbul.
- Sala, İ., (2009). *Geçmişten Günümüze Meydan Tasarımında Yönetimsel Farklılığın Etkileri Tıran Örneği*. (Yüksek Lisans Tezi) M.S.G.S.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul. (s.45).
- Sennett, R., (1996). *Kamusal İnsanın Çöküşü*. Çev. S. Durak, A. Yılmaz. İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Soygeniş, S., (2006). *Mimarlık Düşünmek Düşlemek*. İstanbul: Yapı Endüstri Merkezi Yayınları (s:12).
- Tanaç, M., (2000). *Batı Anadolu Antik Yerleşimlerinde Kentsel Mekan Kurgusu*. (Yüksek Lisans Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İzmir. (s.1-200).
- Thompson, J.B., (1997). *Kamusal Alanın Dönüşümü*. Çev. Sevda Alankuş Kural. Ankara: Ankara Üniversitesi İletişim Fakültesi Yıllık' 94. (s.241-262).
- Zevi, B., (2021). *Mimarlığı Görebilmek*. Çev. Alp Tümertekin. İstanbul: Arketon Yayıncılık

Görsel Kaynaklar

- Bjarke Ingels Group, Copenhill. (Erişim:2023, Eylül) Erişim adresi (<https://big.dk/projects/copenhill-2391>)
- Hjortshøj, R., (2016) Parking House + Konditaget Lüders. (Erişim: 2023, Eylül) Erişim adresi (<https://www.rasmushjortshoj.com/architectural-photo-01/park-n-play?itemId=5cn6c7yen4fmp8u2jby9sc0dafecjw>)
- Mayer, T.,Bergama Kültür Merkezi, (Erişim: 2023 Eylül) Erişim adresi (<https://www.archdaily.com/901652/bergama-cultural-center-emre-arolat-architects>)
- Mayer,T., Emden, C., Stüdyo Majo, Bergama Kültür Merkezi, (Erişim: 2023) Erişim Adresi (<https://arquiteturaviva.com/works/eaa-emre-arolat-architecture-centro-cultural-berkm-en-bergama-turquia-60m25-3>)
- Milli Reasürans T.A.Ş. Genel Müdürlük Binası, Arkiv. (Erişim :2023, Eylül) Erişim adresi (<https://www.arkiv.com.tr/proje/milli-reasurans-tas-genel-mudurluk-binası/6537>)
- Rönesans Gayrimenkul, HillTown Alışveriş Merkezi, (Erişim:2023, Ekim) Erişim adresi (<https://rgy.com.tr/proje/karsiyaka-alisveris-merkezi-projesi/>)
- TANAÇ, M. (2000). *Batı Anadolu Antik Yerleşimlerinde Kentsel Mekan Kurgusu*. (Yüksek Lisans Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Vigne, F., (1806-1862) *Fair in Ghent in the Middle Ages* (Erişim: 2023:Ekim) Erişim Adresi (<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=33891186>)

Wimmer, O., Şişhane Park. (Erişim:2023 Eylül) Erişim adresi
(https://www.archdaily.com/551887/sishane-park-sanalarc?ad_source=search&ad_medium=projects_tab)

KAMUSAL ALANLARIN TASARIMINA İLİŞKİN DEĞİŞİMİN ANALİZİ

ANALYSIS OF CHANGE IN THE DESIGN OF PUBLIC SPACES

Fatiha Nur Terlemez

**Gazi University, Institute of Natural Sciences, Department of Urban and Regional
Planning (PhD)**

ozcan.fatihnur@gmail.com

Assoc. Prof. Dr. Fadim Yavuz

**Necmettin Erbakan University, Faculty of Fine Arts and Architecture, Department of
Urban and Regional Planning**

fadimyavuz@erbakan.edu.tr

Özet: İnsanların bir araya gelmesini temsil eden kamusal alanlar sürekli değişen ve gelişen bir kavram olmuştur; kent yaşamının önemli bir parçası olarak karşılık bulmuştur. Antik çağlarda ‘agora, forum, stoa, gymnasion’ olarak adlandırılan farklı kullanım amaçlı kamusal alanlar bulundukları dönemde kentin mekânsal organizasyonunda hayati bir önem taşımışlardır. Orta Çağ ve Rönesans kentlerinde kamusal alanlar bir kentin kalbi ve gururu olarak görülmüş; çeşme, heykel, anıt ve daha birçok gösterişli sanat eserine yer verilmiştir. Türk kentlerinde ise kamusal alan cami ve çınaraltı ile temsil edilmiştir. Sokakların kesişme noktasında yer alan çınarlar mahalle içerisinde ilişkilerin yürütüldüğü toplanma alanı olarak büyük önem taşımış; çevresinde gelişen kahvehane, çeşme vb. öğelerle zengin bir kamusal alan kurgusu ortaya koymuştur. Öyle ki Anadolu’da kamusal alanın temsilcisi çınar ağaçları birçok kentte isimlendirilmiştir. Ancak Sanayi Devrimi ile ticari birimler ve sanayi alanlarının hâkim olduğu kentlerde kamusal alanlar (parklar, meydanlar vb.) da işlev, form ve amaç bağlamında değişmiş, başka bir anlayışla tasarlanmaya başlamıştır. Günümüzde ise kamusal alan bozulmuş ve dönüşüm geçirmiştir. Kolektif birtakım değerlere zemin hazırlayan kamusal alan fiziksel değişiminin yanında sosyal normları itibari ile de değişmiştir. Kamusal alanlar fiziksel olarak daha kalitesiz, çeşitliliğe imkân vermeyen, tüm bireylere hitap etmeyen alanlara dönüşmekte; toplumsal etkileşime imkân sağlayan, bir arada yaşama sorumluluğu yükleyen, toplumun tüm bireylerine aynı şekilde hizmet sunan, dayanışmayı artıran bir alan olmaktan uzaklaşmıştır.

Bu çalışmada, geleceğin şehirlerine kamusal alan tasarım ilkeleri bağlamında katkı sunmak üzere; (1) Kamusal alan tasarım öğeleri ile kentsel yaşam kalitesi arasındaki ilişkiyi incelemek, (2) Kamusal alanlara ilişkin kentsel tasarım unsurlarının değişimini ortaya koymak, (3) Nitelikli kamusal alanların tasarımındaki sorunların ve zorlukların araştırılması ve (4) Nitelikli ve daha yaşanabilir kamusal alanlar oluşturmak için verimli kentsel tasarım öğelerinin tespit edilmesi amaçlanmaktadır. Bu bağlamda antik çağlardan

günümüze kamusal alanın tasarımında etkili olan “esneklik, doğaya uyum, inanç ve gelenekleri önemseme, estetik, eşitlik, adalet vb.” unsurlar karşılaştırmalı olarak analiz edilmekte, kamusal alanların tasarımında plancıları başarıya götürecek kentsel çözümler açıklanmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Açık yeşil alan, Kaliteli kamusal alan tasarımı, Kamusal alan, Kentsel çözüm, Yaşanabilirlik

Abstract: Public spaces, which represent people coming together, have become an ever-changing and developing concept; It has become an important part of urban life. In ancient times, public spaces for different purposes called 'agora, forum, stoa, gymnasium' were of vital importance in the spatial organization of the city during their existence. In medieval and Renaissance cities, public spaces were seen as the heart and pride of a city; There are fountains, statues, monuments and many other spectacular works of art in these cities. In Turkish cities, public space is represented by mosques and plane trees. The plane trees located at the intersection of the streets were of great importance as a gathering area where relations were carried out within the neighborhood; It has created a public space structure rich with elements such as coffeehouses-kahvehane, fountains etc. developed around it. So much so that plane trees, which represent public spaces in Anatolia, have been named in many cities. However, with the Industrial Revolution, public spaces (parks, squares, etc.) in cities dominated by commercial units and industrial areas also changed in terms of function, form and purpose, and began to be designed with a different understanding. Today, public space has been degraded and transformed. The public space, which paves the way for some collective values, has changed in terms of its social norms as well as its physical change. Public spaces are turning into physically poorer areas that do not allow for diversity and do not appeal to all individuals. In addition, it has moved away from being an area that enables social interaction, imposes the responsibility of living together, provides services to all members of the society in the same way, and increases solidarity.

In this study, to contribute to the cities of the future in the context of public space design principles it is aimed to (1) Examine the relationship between public space design elements and urban quality of life, (2) Reveal the change in urban design elements related to public spaces, (3) Investigate the problems and difficulties in the design of qualified public spaces, and (4) Identify efficient urban design elements to create qualified and more livable public spaces. In this context, the elements of "flexibility, harmony with nature, caring about beliefs and traditions, aesthetics, equality, justice, etc.", have been effective in the design of public spaces from ancient times to the present, are analyzed comparatively and urban solutions that will lead planners to success in the design of public spaces are explained.

Keywords: Livability Public space, Open green space, Urban solution, Quality public space design.

1. Giriş

Son yıllarda Türkiye’de yükselen kentli nüfus oranı beraberinde kentleşme de artmış; kentlerde temel hizmetlere erişim konusu güçleşmiş, herkes için eşit ve adil erişebilirlik, kentsel yaşam kalitesi sorunları gündeme gelmiştir. Fiziksel, mekânsal ve çevresel açıdan ele alınan kentleşme sorunlarının yanında kentsel kimlik, kentlilik bilinci, aidiyet vb. sosyal boyutlu kent sorunları daha fazla adından söz ettirmeye başlamıştır. Bu bağlamda kentte ortak kamusal alanların oluşturulması bir ihtiyaç olarak gündeme gelmiştir (Velibeyoğlu vd., 2018). Kentlerde aidiyet, güvenlik, birlik-beraberlik, barış vb. duyguları açığa çıkaran, sosyal ilişkileri kuvvetlendiren kamusal alanlar çoğu kentleşme sorununu önleme ve çözmede etkili bir unsurdur.

Kamusal alanların kalitesi ile yaşanabilirlik arasındaki bağlantıların daha iyi anlaşılması, kamusal alanların niteliklerinin iyileştirilmesi ve miktarlarının artırılmasını teşvik etmek için hayati öneme sahiptir. Kalitesi yüksek kamusal alanlar çok çeşitli şekillerde olumlu ve kalıcı ekonomik, sosyal ve çevresel değer oluşturmaktadır. Buna karşın ihmal edilen, kötü yönetilen ve kamusal alanlardan yoksun çevreler ise kenti olumsuz etkileyerek anti-sosyal davranışların, duvar yazılarının ve güvensiz ortamın ortaya çıkmasına katkıda bulunur (Beck, 2009). Ancak kamusal alanların kalitesini ve yaşanabilirlik olgusu ile ilişkisini ele alan çalışmalar gündemde değildir. Bu bağlamda bu çalışmada kamusal alanların kente, insan hayatına ve yaşanabilirliğe olan etkisi ortayı koymak; tarihsel süreç içerisinde kamusal alanların gelişim değerlendirmesi ile geleceğin şehirlerine ışık tutacak ilkeler belirlemeyi amaçlamaktadır.

TDK’ya göre “kamu” kavramı “hep bütün, bir ülkedeki halkın bütünü, halk, amme” olarak tanımlanmaktadır. Bu bağlamda “kamusal” kavramı da “kamu ile ilgili”, “kamusal alan” ise “kamu ile ilgili alan” olarak ele alınmaktadır (Abdurrahman, 2005). Kamusal alan kavramı, devlet mülkiyeti ile ilişkili olmaktan daha çok “halkın yararlanması, denetimi ve dönüştürmesine” işaret etmektedir (Otaner ve Keskin, 2010).

Habermas’a göre kamusal alan, modern toplumda kamuoyunu biçimlendiren merkezi bir alandır ve bu alan tüm yurttaşlara erişimin garantisini vermelidir (Habermas, 2000; Özcü ve Atanur, 2020). Arendt’e göre kamusal alan, farklılıkların ortaya çıktığı, tartışma ve eylemin olduğu siyasetin alanıdır. Özel alan ise insanların doğal alanı olarak siyaset öncesi alana karşılık gelmektedir (Onat, 2013). Sennett (2013) ve Bahçeci (2018) ise kamusal alanın özel alandan farkını “kamusal alanın insan yaratımı, özel alan ise insanlık durumu” olarak somutlaştırmıştır. Weber’e göre kamusal alan, “kültür, din ve hatta sosyal statü farkı gözetilmeksizin her bireye sunulmuş ya da açılmış olan mekândır” (Bahçeci, 2018).

Neal (2010) kamusal alan tanımını bu kapsama giren mekanlar üzerinden açıklamaya çalışmıştır. Bu bağlamda kamusal alan; parklar, rekreasyon alanları, meydanlar, plazalar, oyun alanları, binalar arasındaki ortak komşuluk alanları,

pazarlar, caddeler, yaya yolları ve sokakları içermektedir. Kamusal alanlar aynı zamanda sosyalleşmeye imkân tanıyan, ortak bir kimlik ve kültür oluşturan alanlardır. Kamusal alanlar, sosyal faaliyetler (açılış törenleri, seçim kampanyaları, festivaller vb.), kültürel faaliyetler (sokak tiyatroları, konserler, dinî törenler vb.), alışveriş, sportif faaliyetler, politik ve sendikal eylemlerin yapıldığı, ticarî işlevlerin de yer aldığı açık alanlardır (Gökgür, 2008; Taşçı, 2020). En genel ifadeyle kamusal alan, kent yaşamının tüm faaliyetlerinin gerçekleştiği, toplum yapısının mekâna yansıdığı alanlardır (Atabay ve Pilevharian, 2002; Taşçı, 2020).

2. Yöntem

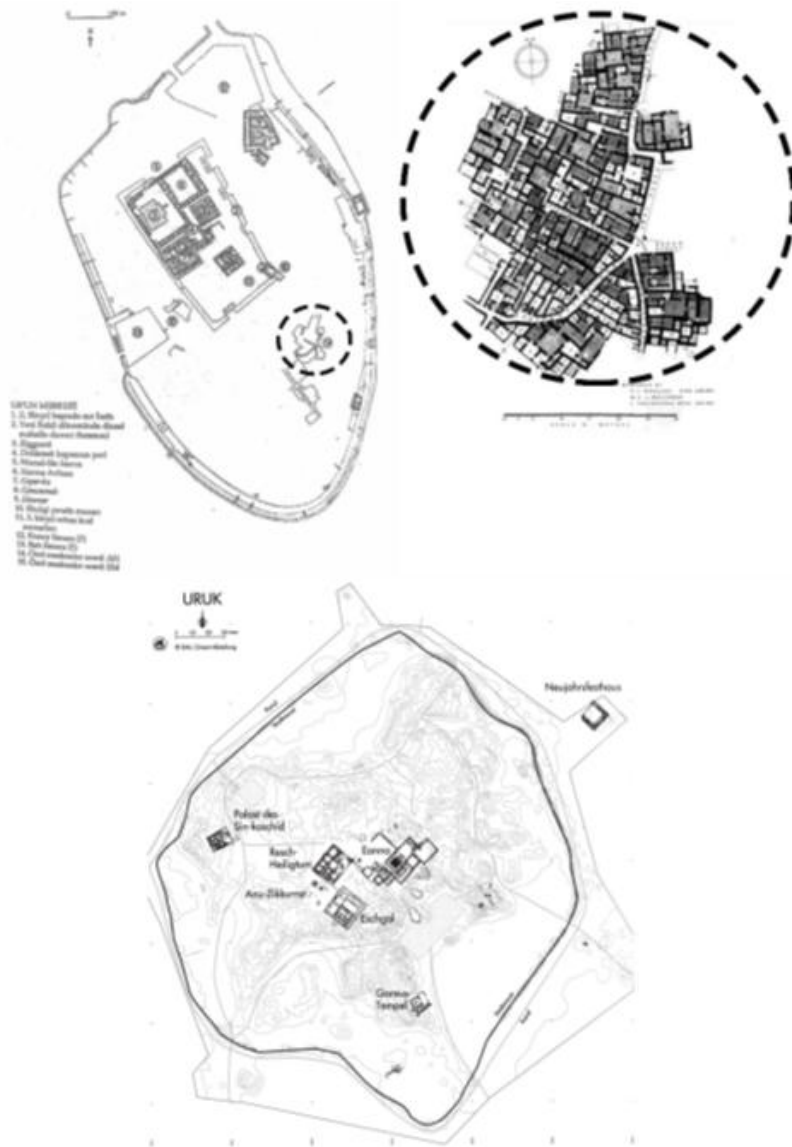
Kamusal alanın tanımı, gelişim süreci, tasarım sürecindeki ve kavrama yüklenen anlamdaki değişimi ve yaşanabilirlik ile ilişkisini detaylı olarak irdeleyen bu çalışmada kamusal alana dair literatürün derlenmesi yolu izlenmiştir. Konuyu somutlaştırmak amacıyla kamusal alan örneklerine yer verilmiştir. Ele alınan örnekler üzerinden nitelikli kamusal alanlara dair tasarım/planlama ilkeleri ortaya konmuş; şekil, tablo, grafik vs. ile anlatım desteklenmiştir. Son olarak nitelikli ve yaşanabilir kamusal alan oluşturma kapsamında geleceğin şehirlerinde benimsenebilecek planlama önerilerinde bulunulmuştur.

3. Bulgular

Araştırma bulguları kamusal alanın tarihsel gelişimi ve değişimi, kamusal alanın kente katkıları ve nitelikli kamusal alan ilkeleri olmak üzere üç başlıkta ele alınmıştır.

3.1. Kamusal Alanın Tarihsel Gelişimi ve Değişimi

Yüzyıllar boyunca kamusal alanlar insanların temel kaygısı olmuştur. Milattan önce (M.Ö.) kurulan ilk kentlerden bugüne kamusal alan birçok değişim ve dönüşüm geçirse de insanın ortak alan, buluşma mekânı ihtiyacı daim olmuştur (Neal, 2010). **M.Ö. kentlerde** sokak, cadde ya da doğrudan kamusal alan adı altında kentsel mekanlar olmasa da birbirine yapışık evler arasında ortak kullanıma hizmet eden avlular bulunmaktadır. Tarımın gelişmesi ile kentler de gelişmeye başlamış; bu dönemde kent merkezlerini yönetim binaları ile kamusal alan bağlamında üstü açık veya kapalı ibadet alanlarının oluşturduğu görülmektedir (Şekil 1) (Huot vd., 2000; Terlemez, 2022).



Şekil 1. Ur kent planı (solda) ve Uruk kent planı (sağda), 2017, Sieckmeyer; 2000, Yıldırım t.y. ve Huot; 2022, Terlemez

Antik Yunan kentlerinde ise doğrudan kamusal alan olarak ele alınan agora, kentin merkezini oluşturmaktadır. Kelime anlamı bakımından Yunanca “toplamak” anlamına gelen “Agora” (Dickenson, 2017; Gökgür, 2008; Özcü ve Atanur, 2020) kentte “ticaret, eğitim ve siyasi işlerin yürütüldüğü toplanma alanı”nı ifade etmektedir. Yunan kentlerinde kamusal alan bir özgürlük alanıdır ve vatandaşlar meselelerini burada paylaşmaktadırlar. Roma kentlerinde de benzer şekilde “forum”lar kent merkezini oluşturmuştur. Forumun çevresinde kamu yapıları ve “stoa” bulunmakta olup kültürel yönüyle agoradan farklılaşmıştır. Tiyatro, odeon, gymnasium gibi alanlarla daha çok eğlence alanlarına dönüşmüştür (Dickenson, 2017; Roth, 2000; Özcü ve Atanur, 2020). Sosyal ilişkileri tanımlamasının yanında agora ve forumlar siyasi güç ve hakimiyetinin

göstergesi olarak da kabul edilmiştir (Kürkçüoğlu, 2010). Bu dönemde kamusal alan kavramı özel alan ile ayrılmış; ilk defa Aristoteles tarafından ele alınmıştır. Aristoteles bu ayrımı, insanın kendine ait bir alanı (*idion*) ve kamusal alan (*koinon*) olmak üzere tanımlamıştır. Ayrıca insanın poliste bir topluluk halinde yaşaması gerektiğini belirtmiştir. Polis, tüm yaşayanların ortak bir amaç taşıdığı, kaliteli bir yaşamın hedeflendiği ve insana kendisini gerçekleştirme imkânı veren kamusal alandır. İnsanın kendini gerçekleştirme ideası kent merkezinde, agorada, tiyatrodan, spor salonunda yer bulmaktadır. İnsanların biraraya gelmesi, düşünce alışverişinde bulunmaları ve bu etkileşim için toplumsal faaliyetlerin zemini kamusal alan olmaktadır. Aristoteles ise kamusal alanın toplumsal birlik ve dayanışma için temel araç olduğunu vurgulamıştır (Bahçeci, 2018).

Orta Çağ kentlerinde kamusal alan kavramı değişmiş olup ticaret alanlarının hâkim olduğu görülmektedir. Kentin dış tehlikelere karşı savunulabilmesi amacıyla sur duvarları inşa edilmiş duvarların içerisine sıkışmış Orta Çağ kentleri, dini ve ticari özellikleri ile öne çıkmıştır (Pirenne, 2014). Merkezde ibadet alanlarının yanı sıra büyük bir pazar alanı ve buna bağlı birkaç pazar alanı kentin kamusal alan ana omurgasını oluşturmuştur. Rönesans'ın etkisiyle 14. yüzyılın kentleri değişmiş ve böylece kamusal alanda da önemli değişiklikler meydana gelmiştir. Sanata ilginin artması, ticaretin gelişmesi ile zenginleşmenin görülmesi kentsel alanlarda kültür-sanat faaliyetlerinin artmasına neden olmuştur (Ceran Karataş, 2018). Kamusal alanların tasarımında simetri, oran-orantı, ölçek ve uyum gözetilmiştir. Orta Çağ Dönemi'nde görülen organik kent dokusu bu dönemde yerini geometrik, biçimsel ve estetik formlara bırakmıştır. Geometrik formlar arka planda sınırlar, düzen, kapalılık, tanımlı nüfus ve kontrol edilebilirlik vb. ilkelere vurgu yapmaktadır (Kostof, 1991; Kürkçüoğlu 2010). Özellikle meydan tasarımları bu dönemde öne çıkmış; meydanlar gösterişli anıtsal öğeler ile planlanmıştır (Özcü ve Atanur, 2020). Geniş caddeler belli merkezlerde toplanarak bu meydanları oluşturmakta; kentler meydanların çevresinde gelişmektedir.

16. yüzyılda inşa edilen Palmanova, **Rönesans kentlerine** bir örnektir. Işınsal şekilde planlanan, merkezde idari alanlar ve büyük altıgen meydandan oluşan kentin (Şekil 2) çevresinde sur duvarları ve giriş kapıları bulunmakta olup kapılar doğrudan kent meydanına ulaşmaktadır (Terlemez, 2022). Meydan ile sur duvarları arasında kalan alanda ışınsal yollar ile birbirine bağlanan meydan ve meydancıklar bulunmaktadır. Bu durum kentte bir kamusal alan hiyerarşisinin yanında gücün de bir göstergesi olmuştur (Kürkçüoğlu, 2010).



Şekil 2. Palmanova kenti, 1991, Kostof; 2022, Terlemez

18. yüzyıl kentlerinde kent planlama ve yönetimi ile mimarlığın siyasi bir araç olarak kullanılmaya başlanması ile kamusal alan farklı bir işlev kazanmıştır. Kamusal alan hem siyasi hem de ekonomik açıdan gücün temsilcisi olmuştur. Gösterişli meydan ve bulvarlar, anıtsal öğeler ve kamu binaları bu dönemde öne çıkan kamusal alanlar olmuştur. **19. yüzyılda** ise kentlerin yoğun göç alması ve iç karışıklıkların çıkması sorunlarına çözüm olarak ağaçlarla çevrelenmiş bulvarların planlandığı görülmektedir. Kentlerin çeperlerine Haussmann'ın "kentnin akciğerleri" olarak nitelendirilerek önemini vurguladığı parklar yapılmıştır (Özcü ve Atanur, 2020).

Sanayileşme ve ulaşım gelişmeleri ile nüfus ve makroform bağlamında büyüyen kentlerde kamusal alandan uzak, sadece barınma ihtiyacını temel alan yerleşim alanları ortaya çıkmıştır. Buna karşılık **Garnier**, konut alanlarının en az yarısının yeşil alan ve yaya alanlarından oluşması gerektiğini savunduğu bir kent modeli geliştirmiştir. Modern şehircilik ile kamusal alan dolaşım, yayalaştırma, alışveriş, eğlence ve gösteri alanı olmaktan uzaklaşmış; **Le Corbusier**'in önerdiği **modern kent modeli** ile yerini gökdelenlere bırakmıştır (Gökgür, 2008; Özcü ve Atanur, 2020). Günümüzde artan yapılaşma ile kamusal alanlar kaybedilmeye başlanmış ve sonucunda kentler kimliklerini de kaybetmeye başlamıştır.

Türk şehirlerine bakıldığında İslamiyet'in etkisi altında olduğu ve kent merkezlerini camilerin oluşturduğu görülmektedir. Bu bağlamda İslam şehri, bireylerin cemaat halinde erdemli bir hayat sürmesini sağlayacak kamusal mekanların zeminini oluşturmuştur. Sokak ağları topografyaya göre kıvrılıp genişleyen yapısıyla sürpriz mekanlara imkân tanımıştır. Bu sürpriz mekanlar, insanların fikir alışverişinde bulunduğu, dayanışma içinde olduğu toplanma alanları olmuştur (Şekil 3). Mahalleler içerisindeki düğüm noktalarında cami,

medrese, çeşme ve çınar ağaçları bulunmakta olup daha büyük düğüm noktalarında külliye bulunmaktadır (Kuban, 2021). Bu hiyerarşik yapılanma kamusal alanın temelini oluşturmaktadır. Cami ve çevresindeki kahvehaneler, çeşmeler, medreseler, külliye ve çınaraltı Türk kentlerinin başlıca kamusal alanları olmuştur. Özellikle “çınaraltı”, meydana yansıtan kalıplaşmış bir terim olmuştur (Şekil 4). Birçok Anadolu kentinde bu çınarlar özel olarak isimlendirilmiştir. Ancak modernleşme sürecinde değişen ticaret anlayışı mekâna da yansımış; merkezde yer alan çarşı, pazar, pasaj ve ticari yapıların yerini Avm’ler almıştır (Terlemez, 2022). Yeni kamusal alanların odağını ise bu Avm’ler oluşturmuştur.



Şekil 3. Sürpriz mekân (Tirilye, 2015, Orijinal)



Şekil 4. Çınaraltı (Adana, 2018, Orijinal)

2020 yılında ortaya çıkan **Covid-19 salgını**, yaşam biçimlerini değiştirmiş ve kamusal alan da bundan etkilenmiştir. Bu dönemde insanların temel

ihtiyaçlarından günlük rutinlerine kadar kentteki her hareketi kısıtlanmış ve belli kurallar çerçevesinde gerçekleşmiştir. Bu doğrultuda kamusal alanların kullanımı da sınırlandırılmış, fiziksel olarak bir araya gelmeden iletişim kurulan sanal kamusal alanlar oluşmuştur. Salgın sonrası kamusal alanların kullanım dinamikleri, tasarımları değişmiş olup üzerinde durulması gerekmektedir. Samuelsson vd. (2014) doğa ile temas kurmanın insanda rahatlatıcı etkisi olduğu ve insan psikolojisini olumlu etkilediği ileri sürülmüştür. Park, oyun alanı, spor sahası, bostanlar vb. doğa ile ilişki kuran kamusal alanlar kent içerisinde de esneklik tanıyan alanlar olmaktadır. Ayrıca Sennet (2020), salgın sürecinde ulaşımda yürünebilirliğin ve bisiklet kullanımının uygun şartlarda en sağlıklı ulaşım sistemi olduğunun ortaya çıkmasının altını çizmiştir. Özellikle gündelik rutin ihtiyaçların yaya olarak giderilebilmesinin önemi vurgulanmıştır. Nacto (2020)'e göre ise kamusal alanlar, salgın sürecinde temel ihtiyaçlara sağlıklı şekilde erişilebilen alanlara dönüşmüştür. İhtiyaç duyulan kurallara (fiziksel mesafe) ve yönlendirmelere uyulmasını kolaylaştıran bir kaynak olmuştur (Koca ve Tural, 2021). Benzer şekilde **6 Şubat 2023'te yaşanan Kahramanmaraş merkezli (7.7 ve 7.6 büyüklüğündeki) depremler** sonrasında da kamusal alanlar, korunma ve ihtiyaçların temin edilmesine uygun mekânlar olmuştur. Olası bir kriz anında kamusal alanların insanlara, kentlere sığınak olduğu açıkça görülmektedir. Gelecekte yeniden olabilecek felaketlere hazır olma ve yeni yaşam koşullarına adapte olabilmek kabiliyeti için kamusal alanların geleceği yeniden düşünülmelidir.

3.2. Kamusal Alanın Kente Katkıları

Kamusal alan, kullanıcılar için olumlu bir imaj yaratılmasını sağlamakta ve farklı değerleri ve anıları paylaşarak gruplar arası iletişimi kurmaktadır. Aynı zamanda kamusal alanlar kente kimlik, marka ve çekicilik kazandırma yetisine sahiptir (Gökgür, 2008; Taşçı, 2020). Kamusal alanın, kent dinamiklerini artırdığı, canlılığı desteklediği, yaşanabilirliği artırdığı da vurgulanmaktadır (Anderson vd., 2017). Kamusal alanların kente sağladığı fayda ve katkılar sosyal, sağlık, çevresel ve ekonomik olmak üzere dört başlık altında toplanmıştır:

-Sosyal katkılar: Kamusal alanlar farklı etnik grupların bir arada olmalarını ve yakın iletişim kurmalarını sağlamaktadır. Sokaklar, parklar ve meydanlar vb. kamusal alanlar insanlara toplanma, buluşma ve etkileşim alanı sağlamakta; insanlara kendilerini temsil etme fırsatı sunmaktadır. Kamusal alanın toplumsal değeri geniş kapsamlıdır ve insanların bulundukları yere olan bağlılığına, başkalarıyla kaynaşma fırsatlarına ve insanların yerlere ilişkin hafızasına katkı sunmaktadır (Dines vd., 2006; Sanei vd., 2018). Çeşitli eğlence ve sosyokültürel etkinlikler ile toplumsal tabakalaşma olmaksızın toplumun eğlenmesine fırsat tanımaktadır (Bahçeci, 2018). İnsanların birarada yaşama kültürünü oluşturan kamusal alanlar, yaşanabilirlik düzeyini artırmaktadır. Ancak eksikliğinde sosyal refah açısından önemli bir kısıtlayıcı olmaktadır.

-Sağlığa ilişkin katkılar: Kamusal alanlar hem bireylerin kişisel sağlığı üzerinde hem de kentsel çevre kalitesi açısından katkı sunmaktadır. Kamusal alanların

toplum sađlıđındaki rolü yadsınamaz görölmektedir (Sanei vd., 2018). Özellikle yeşil alanlar hava kalitesini iyileştirmekte ve kentsel ısıyı dengelemektedir. Rekreatyonel faaliyetlere imkân tanımasının yanında bireyleri harekete geçmeye teşvik etmektedir. Kamusal bir odak olarak yeşil alanlar bireylere fiziksel aktivite alanı sağlayarak sađlıđa olumlu etkide bulunmaktadır. Ayrıca stresin azaltılması, huzur ve sakinliđin sađlanması vb. mental sađlıđa da katkıları bulunmaktadır (Kurum, 2019).

-Çevresel katkılar: Çevresel katkıların deđerini kamusal alanların kalitesi, sayısı, yürünebilirliđi ve erişebilirliđi etkilemektedir. İyi planlanmış bir alan bireyleri harekete geçirmekte ve kentte yaya sirkülasyonunu artırmaktadır. Dođa ile ilişki kurmaya imkân veren park, bahçe, bostan vb. kamusal alanlar yerel iklim özelliklerinin korunmasına katkı sunmaktadır (Kurum, 2019).

-Ekonomik katkılar: Kamusal alanların yoğunlukta olduđu veya erişebilirliđi yüksek kentsel alanlarda mülk deđerlerinin yüksek olduđu görölmektedir. Kamusal alanlar, insanların yaşama, vakit geçirme, kullanma tercihlerini de etkilemektedir. Boş zaman ve çeşitli rekreasyon fırsatları, sosyokültürel donatılar vs. yaşam kalitesini artırmaktadır (Kurum, 2019). Ayrıca istihdam olanaklarını artırmakta, üretime katkı sađlamakta ve turizmi canlandırmaktadır. Kamusal alanlar kentin kimliđini oluşturan, bulunduđu kenti diđer kentler arasında öne çıkaran öge olmaktadır.

Tekeli (2011)'e göre kamusal alan kentin işlerliđi için çok önemli bir alan olmaktadır. Tüm kentsel hareketlilik buradan sađlanmakta olup kentin diđer parçaları kamusal alan ile anlam kazanmaktadır.

3.3. Nitelikli Kamusal Alan İlkeleri

Carmona'ya (2019) göre başarılı kamusal alanların ilkeleri; "gelişmeye açık olması, çeşitlilik sunması, güvenli ve ücretsiz olması, herkese açık olması, ilgi çekici olması, anlamlı olması, sosyal olması, trafik ve yayalar arası dengeli olması, deđişim karşısında uyarlabilir olması"dır. Jacobs ve Appleyard (1987) ise "*Bir Kentsel Tasarım Manifestosuna Doğru*" adlı çalışmalarında iyi nitelikte kamusal alanda olması gereken nitelikleri; "konfor, kimlik (aidiyet), kentsel fırsatlara erişim, özgünlük ve anlam, kendine yeterli (öz yeterlilik), herkes için kentsel çevre (erişilebilirlik)" olarak açıklamışlardır.

Geçmişten günümüze geçirdiđi anlamsal ve mekânsal dönüşüm ile nitelikli ve yaşanabilir kamusal alanların tasarlanması için benimsenebilecek ilkeleri ortaya koymak için incelenen literatürde en yaygın olarak kullanılan yedi tasarım ilkesi bu çalışmada ele alınmıştır: (1) deđişen şartlara uyum ve esneklik, (2) doğaya uyum, (3) estetik, (4) güvenlik, (5) yürünebilirlik ve erişim, (6) eşitlik ve adalet, (7) kültürel deđer.

- (1) Deđişen şartlara uyum ve esneklik

Deprem, sel, salgın hastalıklar, nüfus artışı veya gelişen teknoloji göstermektedir ki günümüz toplumlarında kamusal alanın deđişimi kaçınılmaz olmaktadır (Şekil

5). Bu deęişimleri iyi analiz etmek ve deęişen koşullara uygun hareket etmek kentlerin sürdürülebilirliği için gerekli görülmektedir. Bir kamusal mekânın esnekliği, “kullanıcılar veya çeşitli faktörler ile meydana gelen deęişikliklere uyum sağlama kapasitesi ve olası etkileri karşılamaya hazır olması” olarak tanımlanmaktadır. Dolayısıyla bir mekân deęişikliklere ne kadar duyarlı ise esnekliği de o oranda olmaktadır. Kamusal alanların esnek ve hızlı organize olabilmesi bireyler arasında sosyal iletişim düzeyini de geliştirmektedir. Kamusal alanda deęişimin mümkün kılınması, insanların mekâna daha fazla dâhil olmalarını sağlamaktadır. Esnek kamusal alanlar daha verimli ve dinamik hale gelerek toplumun kendi varlığını yaratma motivasyonunu doğrudan etkilemektedir (Sanei vd., 2018). İnsanlar arası etkileşimin düşük olduđu günümüz toplumlarında kamusal alanda esneklik ilkesini göz önüne almak yeniden kamusal alanları kentin omurgası haline getirecektir. Uygun çözümlerin kullanılması, kamusal alanların daha esnek olmasına ve bunun sonucunda nitelikli, yaşanabilir kamusal alanlar için bir adım olacaktır.



Şekil 5. Covid-19 sonrası Brooklyn Domino Parkı, 2020, Designboom; 2021, Koca ve Tural

- (2) Doğaya uyum

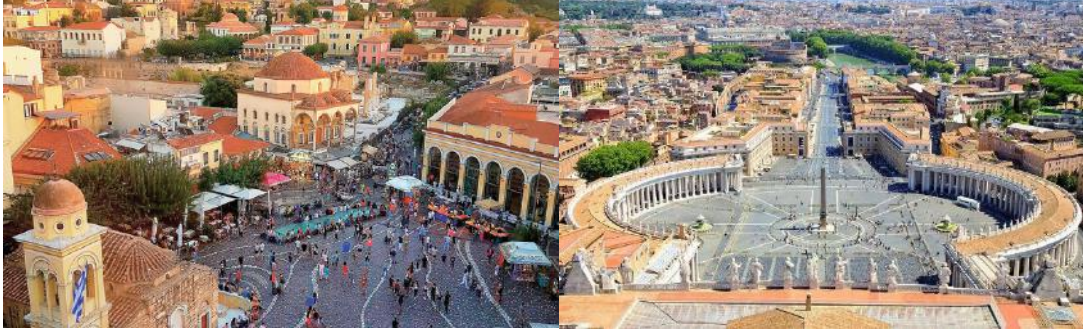
Özellikle 1980’lerden sonra artan kentli nüfusu kentlerin yayılmasına neden olmuş ve doğal güzelliklerin tahribine yol açmıştır. Kente özgü olmayan, toplumsal ayrışmayı artıran, çevresel sürdürülebilirliği bozan kamusal mekanlar ortaya çıkmıştır. Kentte özellikle yeşil alanlar azalarak yerini betonlaşmaya bırakmıştır (Kuru ve Özkök, 2017). Doğal ortamlardan uzaklaşan insan, fiziksel ve zihinsel olarak olumsuz etkilenirken kentler monotonlaşmaktadır. Bu durum yaşanabilirliği de düşürmektedir. Bunun aksine iklime duyarlı, çevre ile uyumlu kamusal alanlar yaşam kalitesini yükseltmektedir (Şekil 6). Bu nedenle insan-doğa arasındaki dengeyi yeniden sağlama ve yaşam kalitesini iyileştirmede kamusal alanlar önemli bir çözüm stratejisi olarak benimsenmelidir.



Şekil 6. Somerset House Courtyard, London yazın (solda) ve kışın (sağda) kullanımı, 2019, Carmona

- (3) Estetik

Zaman içerisinde evrilen kamusal alan, kenti oluşturan toplum ve bireyle karşılıklı ve geçirgen bir ilişki içerisinde. Bu karşılıklı bağın diğer ucu da kültürel yaşam ve sanatı oluşturmaktadır. Kamu-sanat ilişkisi zaman içerisinde değişmişse de sanat değeri taşıyan kamusal alanlara karşı bir bilinç hep var olmuştur. Tarihte sanat yapıtlarını korumak, onları gelecek kuşaklara aktarmak ve bu alanları kentin yerel kültürü, özgün tarihi içerisinde değerlendirmek önemli görülmüştür. Modernleşme ile sanatsal açıdan kamusal alanlar, müze, galeri vb. yeni mekanlara ve bu mekanlarda konumlanan heykel, anıtsal öğelere yer açmıştır (Şekil 6). Özellikle meydanlarda yer alan bu öğeler gücün, direnişin, birtakım ideolojilerin dışa vurumu olarak kamusal alanlara taşınmıştır (Yasa Yaman, 2011). Günümüz kentleri ele alındığında ise ticari yapıların kentte baskın olduğu bu yapıların Avm' ye, iş merkezlerinin gökdelenlere, konutların ise çok katlı site, rezidans gibi yapılara evrilmesi ile estetik anlayışın değiştiğini söylemek mümkündür. Kentlerin kendine özgü olan bedesten, çarşı veya pasaj vb. alanları da bu başkalaşımdan etkilenerek değerlerini kaybetmektedir (Hasol, 2021). Estetik, mekânın kalitesini belirlediğinden dolayı bireylerin duyuları üzerinde de önemli rol oynamaktadır. Farklı estetik değere sahip kamusal alanlar görsel olarak bireylerin belleklerinde farklı izler bırakmakta; psikolojik olarak mekâna karşı hissedilen duyguları etkilemektedir (Nasar, 1994). Bazı kentlerin diğerlerinden farklılaşması, daha çekici olması, bellekte yer edinmesi doğrudan estetiğin insanda uyandırdığı etkilerle ilişkilidir.



Şekil 7. Solda Monastiraki meydanı, Yunanistan (url 1), sağda Aziz Petrus meydanı, Roma (url 2)

- (4) Güvenlik

Kamusal alanın güvenlik ilkesindeki amacı, kullanıcıların refahı ve refah duygusu ile mekanları rahat ve konforlu bir şekilde kullanabilmeleri olmalıdır (Carmona, 2019). Nitelikli bir kamusal alanın en temel özelliği güvenlik ve emniyet duygusudur. Aynı zamanda yaşanabilirlik göstergelerinin de başında gelmektedir. Güvenlik, kamusal alanın deneyimlenmesi sonucu oluşan bir duygunun yanında mekânı algılama şeklidir. Güvenli bir kamusal alanda bireyler sosyal, ekonomik veya kültürel faaliyetlerini gerçekleştirmede rahat davranmaktadırlar. Bu güvenli olarak algılama durumu kamusal alanlara karşı aidiyet hissedilmesine ve böylece bu alanların doğal yoldan korunmasına neden olmaktadır. Diğer yandan kamusal alanı oluşturan tasarım unsurları, çevre koşulları ve diğer özellikler güvenlik duygusunu veya suç olgusunu belirlemektedir. Aydınlatmaların yeterli olması, karma kullanım alanları sayesinde gece-gündüz canlı olan mekanların varlığı, bakımlı, temiz çevre, güvenlik güçlerine kolay erişilebilirliğin olması ve gelişmiş sosyal ilişkiler güvenli alan olarak nitelendirilmektedir (Çelik, 2018).

- (5) Yürünebilirlik ve erişilebilirlik

Yürünebilirlik ve erişilebilirlik sosyal etkileşimi ileri taşıyan önemli etmenler arasında yer almaktadır. Kentte yaşayanların kamusal alanlara yürüme mesafesinde bulunmasının sosyal bütünleşmeyi artırma, toplumsal uyumu sağlama, etkin arazi kullanımını destekleme, bireylerin kamusal alanı deneyimleme oranını artırma vb. olumlu sonuçları bulunmaktadır. Ayrıca konutların yürüme mesafesinde bulunan yeşil alan ve parkların daha çok tercih edildiği ve böylece komşuluk ilişkilerinin de etkilendiği görülmüştür (Şahin Körmeçli ve Uslu, 2021).

Sokaklar da ulaşımı sağlamasının yanında insanların istek ve ihtiyaçlarını karşılamak amacıyla bir araya geldiği kamusal alanın bir parçasıdır. Sokakların kamusal alanlar ve kamusal yaşam için bir katalizör olduğu gerçeği otomobilleşmenin artması ile göz ardı edilmeye başlamıştır. Bunun temel nedeni

de kentleşme ile halihazırda sıkışık olan sokakların ve taşıt sahipliğinin artmasının kente uyguladığı baskı olmuştur. Ancak son zamanlarda kamusal alanların planlanmasında, şehrin canlı atmosferinin korunmasında sokakların önemli rolü kabul edilmektedir (Elkhashab, 2022).

- (6) *Eşitlik ve adalet*

Kamusallığın tanımında olduğu gibi kamusal alan “herkese” hitap etmelidir. Toplumun tüm bireylerinin eşit, adil ve özgür bir şekilde faydalanabildiği, farklılıkların ortak bir paydada bulunduğu, iletişime ve etkileşime açık, birlikte düşünce veya eylemin üretilebildiği alanlarda kamusallıktan söz edilebilmektedir (Bahçeci, 2018). Cadde ve sokaklar, meydanlar, parklar, gösteri alanları vb. eşit bir biçimde herkese hitap ettiğinde bir parçanın bütünü olarak kamusal alanı oluşturarak yaşanabilirlik düzeyini de artıracaktır.

- (7) *Kültürel değer*

Kamusal alanlar kent kimliğinin kurucu ögesi ve toplumsal değerlerin, kültürün de aynasıdır. Kentleri veya mekanları birbirinden ayıran, nitelikli kamusal alan sıfatına sahip olmayı sağlayan kültürel değerlerdir. Tarihsel süreç içerisinde katmanlaşarak günümüze ulaşan bu kültürel değerlerin taşıyıcısı rolünü kamusal alanlar üstlenmektedir (Bahçeci, 2018). Toplumsal sorumluluk, yurttaşlık, aidiyet, barış vb. değerleri ortaya çıkaracak kamusal alanın üretimi yaşanabilir kentler için elzemdir.

4. Sonuçlar ve Öneriler

Kamusal alanın anlamını ve kent içerisindeki değerini yitirmesi ile kentsel alanları birleştiren, arasında bağ kuran alanlar da yitirilmiştir. Modern öncesi kentlerde geleneksel kurallar açık olarak belirtilmiştir; toplumsal faydayı ve kamu yararını gözetten bir anlayış hakimdir. Geçmişteki kentlerde sahip olunan bu anlayışın yeniden kamusal alan tasarımı boyutunda yeniden ele alınması gereklidir (Trancik, 1986; Otaner ve Keskin, 2010). Kamusal alanın dönüşüm geçirerek işlevsizleştirilmesi sonucunda kamusal alanın içi boşaltılarak bireylerin kendini gerçekleştirme hakları ellerinden alınmış ve sosyalleşmeleri engellenmiştir. Toplumsal, siyasal, ekonomik açıdan yeniden anlam kazanması için bir araç olan kamusal alanın yeniden canlandırılmasıyla bireyler kamusal haklarını tekrar kazanacaktır (Bahçeci, 2018).

İşlevini yitirmiş kamusal alanlarının yanında yanlış kullanılan veya boş bırakılan alanlar (çöplüğe dönüşen refüjler, işgal edilmiş yaya yolları, kullanılmayan kömürlükler vb.) yeniden ele alınmalıdır. Bu alanlar kayıp alan olarak belirlenmeli ve yeni kullanım kararları alınarak kente kazandırılmalıdır. Sennett’e göre (2013) kent, yenilenen kamusal alanlar ile yeni bir imaj çizerek kimlik kazanacaktır. Kimlikli, canlı kamusal alanlara sahip kentler yaşanabilir, yaşam kalitesi yüksek olarak ele alınacaktır.

Tüm bu saptamalar çerçevesinde nitelikli ve yaşanabilir kamusal alanların tasarımı ve planlanmasına yönelik öneriler:

-Kamusal alanların kadın, çocuk, yaşlı ve engellilerin kullanımına uygun olarak yeniden kurgulanmalı ve erişilebilirlikleri sağlanmalıdır.

-Hali hazırda bulunan kamusal alanlar insan odaklı olarak yeniden tasarlanmalı, erişilebilirlik ve güvenliği düşünülmelidir. Bu bağlamda yönetmelik, mevzuat ve rehberlerin paylaşıldığı kamusal platform oluşturulmalıdır.

-Deprem gibi doğal afetler ve acil durumlarda optimum uyum sağlayacak kamusal alanlar düşünülmelidir. Mahalle ölçeğinden başlamak üzere şehirlerde açık toplanma alanları belirlenmelidir. Belirlenen alanlar çoklu işlevlerde kullanılsa da acil durum işlevinin korunması denetlenmelidir.

-Yapı yoğunluğuyla orantılı olacak şekilde aktif yeşil alanların oluşturulması ve toplumun iyi olma halini destekleyecek nitelikte kamusal alanlar oluşturulmalıdır.

-Kamusal alanlar topografyayı önemseyen (bisiklet, yürünebilirlik, arazi kullanımı vs. açısından), iklimle uyumlu, doğa esaslı çözümler olmalıdır.

-Kamusal alanlar toplumsal ayrışmanın giderilmesi amacını gütmeli toplumun tüm gruplarına ücretli/ücretsiz yararlanabilecekleri alanlar (korular, sahiller, parklar, sokaklar, gösteri alanları, meydanlar) sağlamalıdır.

-Kamusal alanlar arasında bir hiyerarşi oluşturulmalı ve farklı ölçeklerdeki alanlara göre çeşitlenen kamusal alan ağı ortaya konmalıdır.

-Kamusal alanlarda barış ve huzur ortamının sağlanması için dayanışma, yurttaşlık, kentlilik bilinci, tarihsel ve sanatsal yapılara saygı, kentsel çevreyi koruma, aidiyet, duyarlılık, sorumluluk gibi kültürel değerleri ön plana çıkaracak tasarımlar yapılmalıdır.

4. Kaynaklar

Abdurrahman, E. (2005). Özgürlükler mekânı olarak kamusal alan. *Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi*, 9(3-4), 95-124.

Anderson, J., Ruggeri, K., Steemers, K., Huppert, F. (2017). Lively social space, well-being activity, and urban design: findings from a low-cost community-led public space intervention. *Environment and Behavior*, 49(6), 685–716. <https://doi.org/10.1177/0013916516659108>

Bahçeci, H. I. (2018). Kent mekânında kamusal alan: Richard Sennett perspektifinde bir inceleme. *Memleket Siyaset Yönetim*, 13(29), 111-128.

Beck, H. (2009). "Linking the quality of public spaces to quality of life", *Journal of Place Management and Development*, Vol. 2 Iss 3, pp. 240-248.

Carmona, M. (2019). Principles for public space design, planning to do better. *Urban Design International*, 24, 47-59.

Ceran Karataş, Y. (2018). İlişkiseliliğin İki Yönü: Şehir ve Beden, *İdealkent Kent Araştırmaları Dergisi*, 24, 456-484.

Çelik, F. (2018). Kentsel açık-yeşil alanlarda güvenlik. *İdealkent*, 9 (23), 58-94. DOI: 10.31198/idealkent.416257

Dines N, Cattell V, Gesler WM and Curtis S. (2006). Public spaces, social relations and well-being in east london: Policy Press.

Elkhashab, A. (2022). Livable streets determinants in Egypt: a study on streets' physical attributes in new urban communities. in: Piselli, C., Altan, H., Balaban, O., Kremer, P. (eds) *Innovating Strategies and Solutions for Urban Performance and Regeneration*. Advances in Science, Technology & Innovation. Springer, Cham.

Hasol, D. (2021). 20. Yüzyıl Türkiye Mimarlığı, Yem yayıncılık, 4. Baskı, İstanbul.

Huot, J. L., Thalmann J. P., Valbelle D. (2000). Kentlerin Doğuşu, Çev. Ali Bektaş Girgin, İmge Yayınları, Ankara.

Jacobs, A. ve Appleyard, A. (1987). Toward an urban design manifesto, *APA Journal*, 53(1), 112-120.

Koca, A., Tural, O. (2021). Covid 19 salgını sürecinde değişen dinamikler üzerinden yeni kamusal alan olasılıkları. *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 11 (2), 360-377.

Kostof, S. (1991). The city shaped, Little, Brown and Company, 9-39.

Kuban, D. (2021). İstanbul 1600 Yıllık Bir Müzedir, Yem yayıncılık, 2. Baskı, İstanbul.

Kuru, A., Özkök, M. K. (2017). Yaşanabilirlik kavramı bağlamında kamusal/açık mekânların değerlendirilmesi: Kırklareli kent merkezi örneği. *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (28), 43-60.

Kurum, I. (2019). Assessing mothers' use of neighborhood open spaces (Master's thesis, Middle East Technical University).

Kürkçüoğlu, İ. E. (2010). İdeal arayışında bir dönüm noktası: yıldız şehirler, *İdealkent*, 1(1), 78-95.

Nasar, J. L. (1994). Urban design aesthetics: The evaluative qualities of building exteriors. *Environment and Behavior*, 26(3), 377-401.

Neal, Z. (2010). Seeking common ground: three perspectives on public space. *Proceedings of the Institution of Civil Engineers-Urban Design and Planning*, 163(2), 59-66.

Onat, N. (2013). Kamusal alan ve sınırları: Hannah Arendt ve Jürgen Habermas' ın yaklaşımları. İstanbul: Durak Yayınları.

Otaner, Z. F., Keskin, A. (2010). Kentsel geliştirmede kamusal alanların kullanımı. *İTÜ Dergisi/a*, 4(1), 107-114.

Özcü, A. E., Atanur G. (2020). Kovid-19 pandemisinin kent yaşamına etkisi: kamusal alan üzerine değerlendirmeler. *Paradoks Ekonomi Sosyoloji ve Politika Dergisi*, 16(2), 237-250.

- Pirenne, H. (2014). Orta çağ kentleri, (çev. Ş. Karadeniz), 15. Baskı, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Sanei M., Khodadad S., Khodadad M. (2018). Flexible urban public spaces and their designing principles. *Journal Civil Engineering and Urbanism*, 8 (4), 39-43.
- Sennett, R. (2013). Gözün vicdanı: kentin tasarımı ve toplumsal yaşam, (Çev. Süha Sertabiboğlu ve Can Kurultay), Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Şahin Körmeçli, P., Uslu, A. (2021). Erişilebilirlik ve sosyal etkileşim ilişkisinin kamusal alanlarda değerlendirilmesi: Çukurambar mahallesi örneği. *Journal of Architectural Sciences and Applications*, 6 (2), 414-42. DOI: 10.30785/mbud.934288
- Taşçı, H. (2020). Kamusal alanın gelişimi ile kamusal alanların nitelikleri arasındaki ilişki. *OPUS International Journal of Society Researches*, 16(30), 3018-3037.
- Tekeli, İ. (2011). Kent, kentli hakları, kentleşme ve kentsel dönüşüm, Tarih Vakfı Yurt Yayınları, İstanbul.
- Terlemez, F. N. (2022). Yaşanabilir Kentsel Alanlar Oluşturmada Mahalle Ölçeğinde Planlamanın Önemi: Konya Örneği (Yayımlanmış yüksek lisans tezi).
- Url 1, <https://www.haberturk.com/monastiraki-eminonu-misir-carsisi-ve-sultanhamam-bolgesini-animsatir-1643148>, Erişim Tarihi: 10.10.2023
- Url 2, https://www.ntv.com.tr/galeri/seyahat/sehirlerin-kalbinin-attigi-yerler-dunyanin-en-unlu-meydanlari.tiRWZK_xAk2S5Zj9wpEg7Q/kt5S_EGvPUSakYnKZXAi2A, Erişim Tarihi: 10.10.2023
- Velibeyoğlu, K., Gökyurt, Fatih, Sarı, V. İ., İnan, Ö. (2018). Kentsel Yaşam Kalitesi Özel İhtisas Komisyonu Raporu.
- Yasa Yaman, Z. Y. (2011). "Siyasi/estetik gösterge" olarak kamusal alanda anıt ve heykel. *METU Journal of the Faculty of Architecture*, 28(1), 177-190.

DEĞİŞİM ZAMANINDA YEREL MİMARİYİ YENİDEN DÜŞÜNMEK: CYBERJAYA 10 CAMİİ ÖRNEĞİ

RE-THINKING VERNACULAR ARCHITECTURE IN TIMES OF CHANGE: THE CASE OF CYBERJAYA 10 MOSQUE

Türkan Sultan Yaşar İsmail¹, Ayşen Özkan²

¹School of Architecture and Interior Architecture, Collage of Built Environment,
University Teknologi MARA, Selangor, Malaysia

²Assoc. Prof. Dr., Interior Architecture and Environmental Design Department, Faculty of
Fine Arts, Hacettepe University, Ankara, Turkey

¹turkan@uitm.edu.my

Abstract: Belief systems have the ability to shape individuals' daily life routines and social relationships, as well as their built environment. Throughout history, it can be seen that societies have embraced religion and related spaces via vernacular architecture, which led to the formation of iconic traditional religious architecture. On the other hand, the sudden paradigm shifts in architectural design and construction techniques in the 20th century affected the built environment significantly, which resulted in vanishing the values and way of life associated with vernacular architecture. In recent years, there has been a trend of reinterpreting traditional architecture with a modern twist in hopes of being a fit for today's way of life. This research aims to give an answer to the issue mentioned previously with a case study from Malaysia. The Cyberjaya 10 Mosque, located in Selangor State, was built in 2014, inspired by the exemplary historical wooden local mosques. The architectural strategy for the mosque aims to return the mosque typology to its origins as a community centre, modest in appearance but rich in content. Firstly, the mosque's design, spatial planning, landscape organisation, structure, and material usage will be analysed, considering spiritual approaches and social interaction. After the analyses, the current situation and usability of the mosque will be discussed via documentation made during the site visit in order to evaluate the reaction of users towards the proposed design.

Keywords: Contemporary Mosque Design, Islamic Architecture, Malaysia, Cyberjaya 10 Mosque, Community and Space

1. Introduction

Since the beginning of human history, there has been an ongoing and dynamic link between humans and their environment. Vernacular architectural styles were created and evolved according to climatic, geographic, and social conditions. With the arrival of the first industrial revolution in the 18th century, there have been ongoing paradigm shifts in social and architectural contexts until today, which is the current timeline for Industry 4.0. Accumulated knowledge and values of vernacular architecture were disregarded through the modernisation process in the built environment since new methods look much more practical and up-to-date. However, if one looks at today, one can see that architects and designers are revisiting vernacular architecture to find solutions to the issues created during the journey through modern history.

Sacred architecture has been seen as monumental and iconic all around the world, regardless of the location, for centuries. When we look at the places of worship designed in the 21st century, it can be seen that there are new approaches to the functionality and aesthetics of the buildings (Arslan and Yildirim, 2017).

On the other hand, Islamic architecture has a more holistic approach when it comes to the built environment and human relationships. Thinking of the community as a whole is quite important in regards to design understanding. Malaysia has a very rich database for different mosque design approaches throughout history (Mohd et al., 2019; Mohd Taib and Rasdi, 2009; Othman et al., 2011; Wiryomartono, 2023). This substantial background brings interesting mosque designs inspired by many sources, including vernacular architecture examples. This research aims to find answer(s) to the question: How can vernacular architecture be a pathfinder for rebuilding social structure and sustainable architecture values? A case study from Malaysia was made in order to reveal the relationship between vernacular architecture and its modern interpretation. Within the scope of the research, the mosque's building and neighbourhood context, morphology, technology, and design articulation were studied (Shah et al., 2014).

1.1. Vernacular Architecture in Malaysia

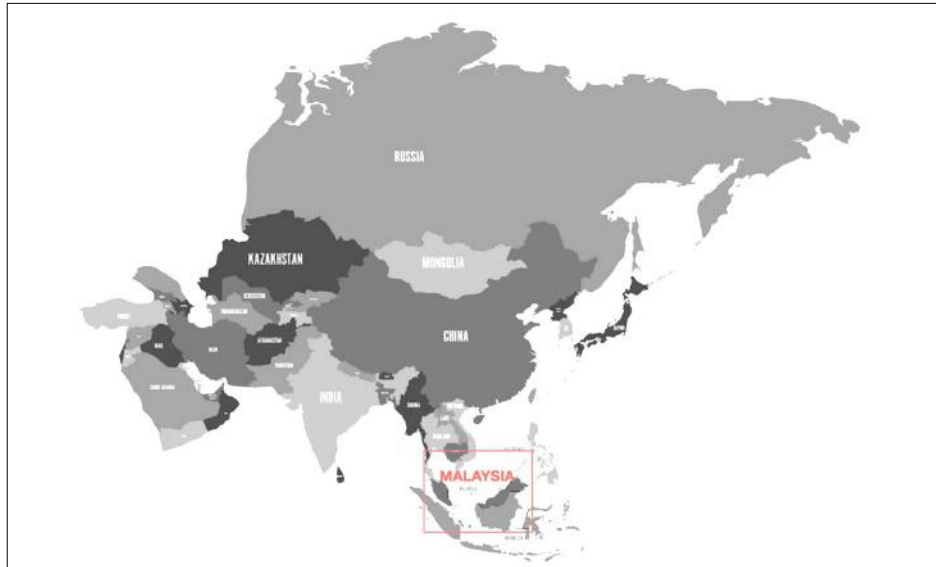


Figure 1. *Malaysia's Location on the Map of Asia*

Malaysia is located in Southeast Asia and consists of two large landmasses: Peninsular Malaysia, which is, and East Malaysia. In addition, it has about 900 islands of various sizes. It is surrounded by the Adriatic, Sulu, and South China Seas (Barr et al., 2008). The country has some of the world's oldest rainforests and is rich in water resources (Figure 1).

Malaysia's climate is characterised by consistent temperatures, elevated humidity levels, and abundant precipitation. Generally, the winds are light. Even in times of intense drought, it is quite uncommon to have a whole day with a clear sky because the location is situated in the equatorial doldrums. However, short days without any sunshine are also uncommon, with the exception of the northeast monsoon seasons. Due to its equatorial location, Malaysia has year-round, consistent temperatures. With the exception of Peninsular Malaysia's east coast, which is frequently impacted by cold surges from Siberia during the northeast monsoon, the yearly variance is less than 2°C (Malaysian Meteorological Department, nd).

Malaysia's vernacular architectural style is similar to that of most Southeast Asian countries, designed as solid timber interlocking structures raised above the ground and with pitched roofs. Architectural styles differ between states mainly in ornamentation and roof form. Traditional mosques in Malaysia are built on a square plan with a pitched roof of different layers and are typically made of solid wood (GhaffarianHoseini, 2014).

1.2. Mosque Architecture in Malaysia from the Past to Today

The house typology is the main influence for the vernacular mosque design in Malaysia. Kampung Laut Mosque (1676) is the oldest existing mosque in Malaysia (Amin et.al., 2021). The mosque has 2 tiered roof structure and was relocated before with the help of elevated floor feature (Figure 2).



Figure 2. Images of Kampung Laut Mosque, Kelantan (Al Fozan Mosquepedia)

In the 16th century, the historical capital of Malacca was occupied by the Portuguese. During the Portuguese rule, many mosques and palaces, which were important examples of traditional Malay architecture, were burned down, churches began to be built in their place, and new mosque construction was not allowed. Between the 17th and 18th centuries, the Dutch replaced the Portuguese. Since the Dutch allowed the local people to build their places of worship, mosques were built using Dutch masonry construction technology at that time, and for the first time, mosques were built on the ground, contrary to the local trend. In the 18th century, the British began to dominate the country, and large-scale mosques were built with the colonial architectural style, which was a combination of styles they brought from other colonial countries. During their rule, the British brought Chinese and Indians to work in the mines. Those who accepted Islam from these newly arrived ethnic groups designed new mosques with the architectural styles they inherited from their hometowns. In addition, during the Malacca sultanate period, Muslim traders from these countries built pagodas and mosques inspired by Mughal architecture. The State of Malaysia was established in 1963, declaring its freedom. With the young country's contemporary ideas and sense of nationalism, the Negara Mosque was built in 1965 (Anthony, 1996; Britannica, n.d.).

2.Method

This study uses a qualitative approach is used in order to analyse Cyberjaya 10 Mosque's design and usability as a case study. For breaking down the design and built environment quality of the mosque, Shah, Arbi and Inangda's (2014) descriptive elements is used which was a classification created by the compilation of previous literature on vernacular mosques in Malaysia. The descriptive elements mentioned fall into 3 main categories which are:

- Morphology; Spatial Organisation and roof form
- Technology; Building materials and construction methods
- Design Articulation; Decorative language, design philosophy and visual order

After the step mentioned above, the findings from a site visit was made in April, 2022 for determining the existing condition and the reaction of the users will be discussed. Series of videos, photographs and notes taken for the purpose of documentation during the visit.

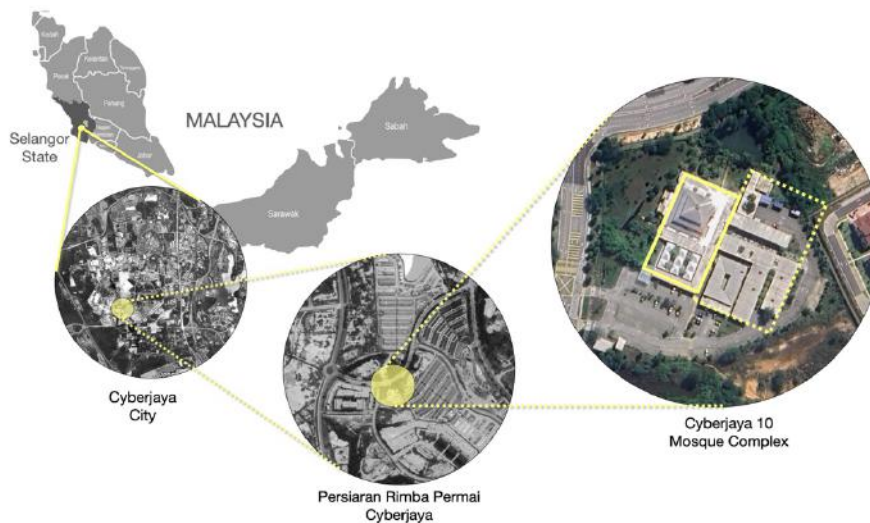


Figure 3. *The Location of Cyberjaya City and Cyberjaya 10 Mosque*

2.1.Cyberjaya 10 Mosque

Cyberjaya 10 Mosque was built in 2014 in Cyberjaya City, which is a new settlement located in Selangor State, Malaysia (Figure 3). The mosque was designed by Juteras Design Workshop and can accommodate up to 3300 worshippers (Al Fozan Mosqpedia, nd). The site is surrounded by residential areas, which accommodate a significant number of foreigners as well as locals. The mosque complex acts as a community centre with various spatial functions, such as an assembly area for the neighbourhood, a community gathering centre for events, and a dialysis centre for patients. Other spaces related to praying activities are built separately and connected with inner circulation roads (Figure

4). The separation between spaces and activities is made by natural elements such as water features or plants.



Figure 4. *The Layout Plan of Cyberjaya 10 Mosque (Al Fozan Mosqpedia, nd)*

3. Findings

The morphology of the Cyberjaya 10 Mosque is similar to the previous traditional mosques, which were surrounded by green and friendly urban settlements. The three-tiered roof system acts as a hierarchical order to emphasise Islamic values while giving a lot of volume to the interior. In Kampung Laut Mosque, the verandah connecting to *Balai Lintang* acts as a buffer zone before entering the mosque, giving enough half-open space for the prayers to rest and gather. The same spatial organisation applied to the Cyberjaya 10 Mosque (Figure 5).

The building technology used in both mosques is visually similar but materially and technically different due to the nature of the substance. The elevated floor is visible and more functional in comparison to the modern mosque. On the other hand, the Cyberjaya example still tries to highlight the elevated floor with the concrete slab being elevated from the sides of the building.

Both Cyberjaya 10 and Kampung Laut Mosques have a very simple and elegant design language. However, the main sanctuary in Kampung Laut Mosque is more decorative in comparison to the Cyberjaya example, especially the wooden mihrab design, which brings a rich traditional setting. The following paragraphs discuss more in detail the main descriptive elements mentioned above.

3.1. Design Approach, Philosophy and Application

According to the brief made by Juteras Design Workshop, tracking origins the mosque's design aims to return the mosque typology to its original function as a

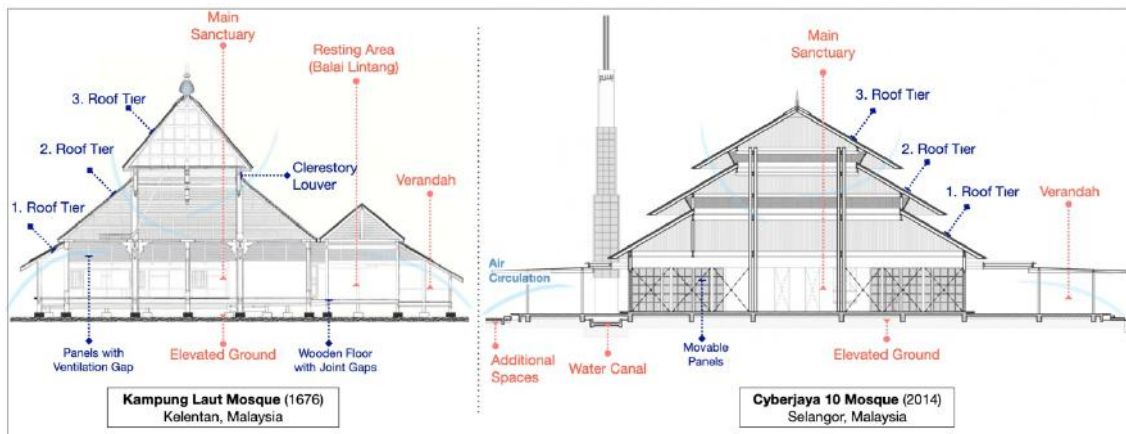


Figure 5. Comparison of the Climatic Comfort and Cultural Properties of Kampung Laut (1676) (left) Mosque's Spatial Organisation and Structural Features with Cyberjaya 10 (2014) Mosque (right).

communal hub, modest in appearance but abundant in content. The mosque draws subtle design influences from older mosques in the area, such as Masjid Kampung Laut and Masjid Lebu Acheh, that are well attuned to the local environment and weather. to construct a spiritual edifice that is multifaceted and is the result of thorough examination of the environment, programmes, practicality of rites and practises, traditional skills and materials, and relationship to people (Cyberjaya 10 Mosque, Al Fozan, nd).

3.1.1. Spatial Organisation

The spaces around the mosque are located according to their relationship with the praying activity. Ablution area and showers are nearby, connecting with a pathway to the mosque. The open courtyard is used as a food bazaar on certain days. The Dialysis Centre entrance is not directly linked to the mosque. The green buffer zone gives enough privacy to the users. Air circulation is created with the help of tiered roofs and open wall systems (Figure 5).

3.1.2. Exterior, Landscape and Interior- Fluidity of Spaces

The mosque has an engaging connection with the outside via transparency and open walls. The feeling of being inside and enjoying nature is well balanced thanks to the verandah acting as a connection space in between. The minaret has a direct link with the mosque's main prayer hall with the help of the water canal that travels around the building (Table 1). There are hundreds of koi fish living in the water canal, giving a lively and calm impression. With small openings created via perspective, there is an element of surprise with natural elements.

Table 1. Pictures of Cyberjaya 10 Mosque

Façade and Outdoor		
Pedestrian Entrance and Shoe Cabinets		
Verendah		
Open and Closed Ablution Area		
Showers and WC		
Community and Dialysis Centres		
Main Sanctuary / Prayer Hall		
Minaret		
Landscape Elements		

3.1.3. Reinterpretation of Vernacular Structure and Material

Steel is the main material used in the formation of the structure and surrounding buildings in the complex. Bricks are used for the construction of supplementary spaces. Movable glass panels allow daylight and wind to enter indoors. Natural stone with warm hues was used to emphasise the mihrab wall. Unlike the main inspiration, Kampung Laut Mosque, the ground of the main prayer area is fully covered with carpet (Table 1).

3.2. The Mosque in Use: Current Implications by the Users

During the site visit, it was observed that some interventions were made, especially in the interior. These interventions are linked to certain needs that might be felt by the end users, such as functional needs, symbolical needs, and privacy needs. Two main problems were determined, which are:

- Neglecting the importance of non-fixed furniture and human-scale interaction,
- Climate response and possible cultural relations

When it comes to functional needs, the first thing that appears to the eye when entering the complex is the tents in the courtyard used for protecting people outside from the sun. Inside the prayer hall, three large fans and several other standing fans are creating a barrier between the worshipper and the Kiblah wall (Figure 5). Even though the building was designed with the purpose of natural ventilation, it does not satisfy the need for moving air for the end user. This issue might be related to three different reasons:

1. The building's indoor materials are different from traditional mosques made with timber and rattan floor coverings.
2. The modern lifestyle of the end user being exposed to interiors with air conditioning all the time in Malaysia changed the tolerance level of hot temperatures.

- Modern outfits have more layers and coverings or different materials in comparison to traditional clothes, which causes discomfort in certain weather conditions.

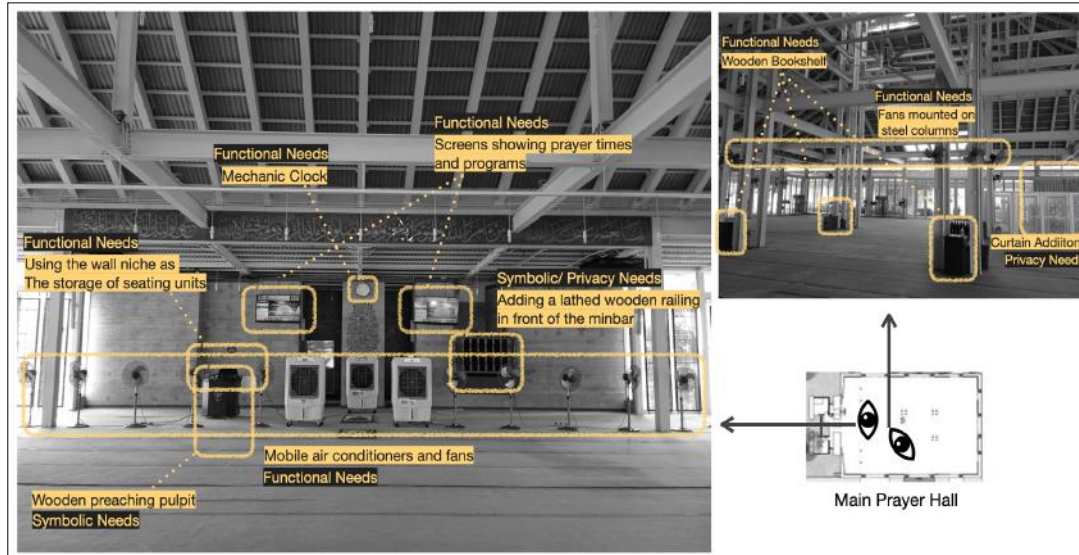


Figure 6. Current Additions to the Main Prayer Hall According to the Visit Made in April, 2022.

When it comes to sacred architecture, symbolic values are very important for worshippers (Mazumdar and Mazumdar, 2016). Even though the spaces given in the original design are sufficient for the praying activities, a preaching pulpit and lathed wooden railing were added to the Kiblah wall. These two additional elements have simple ornament values, which might be more appealing to the user.

4. Conclusion

“Man's psychological life is controlled by cosmological perception and religious beliefs, which are reflected in the feelings and attitudes of Muslims. In Islam, these psychological states and emotions are examined, defined, determined and evaluated, controlled and reflected in 'form expressions'; Ultimately, it allowed the birth of Islamic architecture.” (Cansever, 2008).

According to Cansever (2008), Islamic architecture reflects Islamic feelings, behavior and attitudes. In Islamic architecture, holiness is not experienced only through the temple. The concept of oneness in Islam represents a holistic approach to the formation of architectural spaces., Islamic architecture uses the material as it is, without denying its qualities and without overemphasizing its importance. There is an established correlation between design methodologies and the organization of construction processes.

After the discussions made above, it can be seen that, as an award-winning mosque, Cyberjaya 10 Mosque tried to bring a new approach to today's design scene regarding the philosophy of being one with the Creator while staying with the community and respecting nature (Archdaily, 2022). On the other hand, the current implications made by the users of the space highlight the importance of communication with the end user. Some of the additions were made due to functional reasons like ventilation, time management, or book storage areas. While others were rather symbolic needs that were related to cultural backgrounds, such as preaching pulpit and minbar additions, another interesting point to discuss is that the majority of the furniture additions' materials were wood, which underlines the importance of material choice in relation to cultural values. This study aims to create a new point of view on modern mosque designs and their acceptance by end users.

5. References

- Amin N. I. M., Nasir M. R. M., Ibrahim I. L. H., Khairuddin M. R. (2021) Raised flooring; a traditional designed architectural element as "passive design" system in future building. Case study: Masjid Kampung Laut, Kelantan. *AIP Conf. Proc.* 21 July 2021; 2347 (1): 020304. <https://doi.org/10.1063/5.0051501>.
- Arslan, H.D. ve Yıldırım, K. (2017). Perceptual Evaluation of the Mosque Facades of Different Periods: Preference, Complexity, Impressiveness, and Stimulative. *Megaron*. 12(4):511-523. DOI: 10.5505/MEGARON.2017.34635
- Cansever T. (2006). Mimar Sinan. Albaraka Yayınları. İstanbul
- Cyberjaya 10 Mosque, Al Fozan Mosqpedia (nd) <https://mosqpedia.org/en/mosque/109> (accessed: 15.10.2023)
- GhaffarianHoseini, A., Berardi, U., Dahlan, N. D., & GhaffarianHoseini, A. (2014). *What can we learn from Malay vernacular houses? Sustainable Cities and Society*, 13, 157–170. doi:10.1016/j.scs.2014.04.008
- Hassan, A. and Nawawi, M. (2014). Malay Architectural Heritage on Timber Construction Technique of the Traditional Kampung Laut Old Mosque, Malaysia. *Asian Social Science*. 10. 10.5539/ass.v10n8p230.
- Mat Yamin, R. A. . (2021). ECO-MOSQUE: OVERVIEW, POTENTIAL AND CHALLENGES OF IMPLEMENTATION IN MALAYSIA. *TAFHIM: IKIM Journal of Islam and the Contemporary World*, 14(2). <https://doi.org/10.56389/tafhim.vol14no2.4>
- Mazumdar, S., & Mazumdar, S. (2016). Interiors and Homemaking in Displacement: A Study of Vietnamese Americans in Southern California. *Journal of Interior Design*, 41(2), 23–37. doi:10.1111/joid.12069

Mohd Farid M. (2020). Sustainable Design Approaches in Malaysia's Traditional Mosques and Houses. 1st International Conference on Engineering (ICONE 2020). Architectural Support of Heritage, Culture, and Sustainable Development. Proceedings. Pg: 13-21.

Mohd Taib M.Z. and Rasdi M.T. (2009). Islamic Architecture Evolution: Perception and Behaviour. 1st National Conference on Environment-Behaviour Studies, Faculty of Architecture, Planning & Surveying, Universiti Teknologi MARA, Shah Alam, Selangor, Malaysia, 14-15 November 2009

Mohd Sojak S. D. , Shahminan R. N. R. and Ahmad F. (2019). MOSQUE ARCHITECTURAL TIMELINE IN MALAYSIA: FROM VERNACULAR TO CONTEMPORARY. The European Proceedings of Multidisciplinary Sciences ISSN: 2421-826X 4th International Conference on Rebuilding Place

Kampung Laut Mosque, Al Fozan Mosqpedia (nd) <https://mosqpedia.org/en/mosque/109> (accessed: 15.10.2023)

Othman R. , Inanda N. and Ahmad Y. (2008). A Typological Study of Mosque Internal Spatial Arrangement: A Case Study on Malaysian Mosques (1700-2007). Journal of Design and Built Environment. Vol. 4 No. 1. Pg:41-54

Shah, M. , Arbi, E. and Keumala, N.& (2014). Transformation of Mosque Architecture in Malaysia: Critical Analysis of Architectural History Approaches. Proceeding of the International Conference on Arabic Studies and Islamic Civilization iCasic 2014 (e-ISBN 978-967-11768-4-9)

Malaysian Meteorological Department, Ministry of Natural Sources Environment & Climate Change. (nd). Malaysia's Climate, <https://www.met.gov.my/en/pendidikan/iklim-malaysia/>

Winners of 4th Cycle of Abdullatif Alfozan Award for Mosque Architecture Announced in March 2023. Archdaily (2022). <https://www.archdaily.com/992604/winners-of-4th-cycle-of-abdullatif-alfozan-award-for-mosque-architecture-announced-in-march-2023/637d1e737e177f049340a232-winners-of-4th-cycle-of-abdullatif-alfozan-award-for-mosque-architecture-announced-in-march-2023-image>

Wiryomartono, B. (2023). Mosque Architecture in Malaysia. In: Historical Mosques in Indonesia and the Malay World. Springer, Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-99-3806-3_4

KAMUSAL MEKANLARDA DÖNEMSEL DEĞİŞKENLER ÜZERİNE

ON SEASONAL VARIABLES IN PUBLIC PLACES

Bülent GÜNEŞ

ORC-ID 0000-0002-1481-6727

Dr. İstanbul Yeni Yüzyıl Üniversitesi, Mühendislik Mimarlık Fakültesi Mimarlık Bölümü,

İstanbul, Türkiye

bulent.gunes@yeniuyuzil.edu.tr

Özet: II. Dünya savaşının ardından hızla yükselen modernist anlayışın ürettiği kentsel alanlarda kamusal mekanların yenileme çalışmaları özellikle 1970'li yıllardan sonra farklı bir ivme kazanmıştır. Antik çağlardan bu tarafa kentsel alanda kamusal mekanların toplantı ve gösteri kimliğinin 19.yy 'la birlikte günümüzde de giderek farklı fonksiyonlara dönüştüğü görülmektedir. Kentsel alanlar, çevresindeki her şeyi bir araya getirmesi yanında toplumsal mekanda var edilen yeni üretim ve yaşam biçimleri ile günümüzün temel fenomeni olmayı sürdürmektedir. Modernist hareketle, geleneksel içeriğinden kopan kamusal mekanlar, sürecin devamında gezinti, ticaret ve görsel odaklı fonksiyonlara dönüşmüş bir yandan da araçların ve yayaların ve kullandığı ulaşım alanları haline gelmiştir.

1960'lı yılların sonlarında modernist hareketin yeni bir sürece evrilmesiyle birlikte yaşanan dijital dönüşümün paralelinde küresel kapitalizm ekonomik krizi yeniden aşabilecek süreci yakalamıştır. 1970'li yıllardan sonra ortaya çıkan ve 21. yy'a taşınan bu süreç gelişmiş ülkelerden küreselleşen şehirlere artan rekabet içinde hızla taşınmış ve yaygınlaşmıştır. Zaman ve mekan sıkışması yanında esnek süreçlerin yaratılması, çoğulculuk, kolaj, parçalanma gibi kavramlarla popüler kültür üretimi ile meta üretiminin birleştiği neoliberalizmin 'post politikalar'ı ve ekonomi politiği, daha ötesinin olamayacağına ilişkin uygun ortamı hazırlamıştır. Değişim değerinin artan gücü ile birlikte parıltılı düzeni, planlanmış derinsizlik süreci içinde öncelikle kentsel dokunun kamusal mekanlar ve sınırlarında gözlemek mümkün olmaktadır. Post modern olarak adlandırılan yeni dönemde, toplumsal yaşamın girdilerinde değişmeden kalan üstelik değeri artan değişken yine değişim değeri olmuştur. Sürecin devamında kentsel mekandaki ayrışma, yeni kamusal sınırlarla sert boyutlar kazanmaya devam etmektedir. Bunun en önemli göstergesi de küreselleşme olgusu, 2008 krizi ve pandemi sürecinde tüm dünyada yaşananlardır. Dönemin yeni değişkenleri mimarlık, tasarım ve planlama alanları ile bütünleşerek mevcut durumun sürdürülmesine katkı vermektedir. Çalışmada ilgili literatür taraması ile veriler temelinde değişkenlerin analiz ve sentezleri yapılarak, sürecin meta-fetiş karakterinin planlama ve tasarım disiplinleri ile birlikte, kamu yararına dönüşümü adına mekânsal geçirgenliği arttıran makro politikalar ve sonuçlar aranmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Kamusal, Mekân, Kent, Değişim, Dönüşüm

Abstract: II. The renovation works of public spaces in urban areas, produced by the rapidly rising modernist approach after the World War, gained a

different momentum, especially after the 1970s. It is seen that the meeting and demonstration identity of public spaces in urban areas since ancient times has gradually transformed into different functions since the 19th century. Urban areas continue to be the fundamental phenomenon of today, not only bringing together everything around them, but also bringing new forms of production and life into the social space. With the modernist movement, public spaces, which broke away from their traditional content, turned into navigation, commerce and visual-oriented functions, and also became transportation areas used by vehicles and pedestrians.

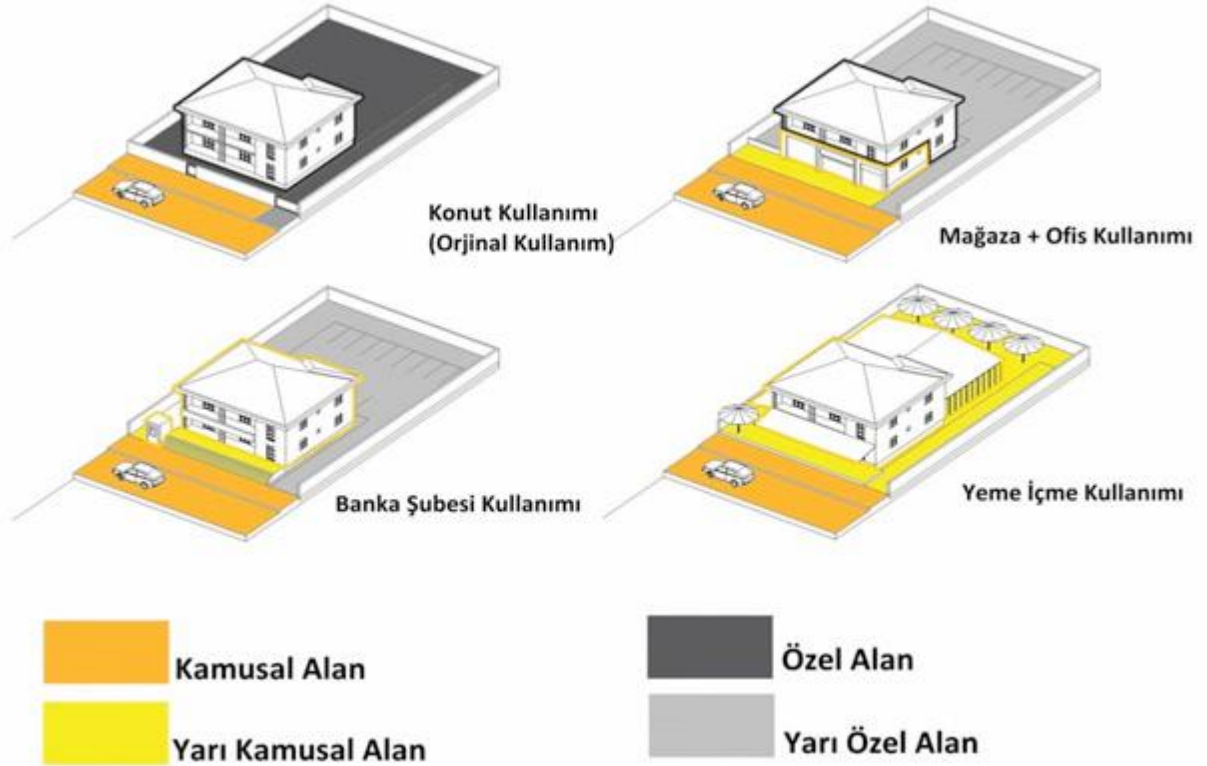
In parallel with the digital transformation that took place as the modernist movement evolved into a new process in the late 1960s, global capitalism has reached the stage that can overcome the economic crisis again. This process, which emerged after the 1970s and continued into the 21st century, has rapidly moved and become widespread from developed countries to globalizing cities amid increasing competition. The 'post politics' and political economy of neoliberalism, where popular culture production and commodity production are combined with the creation of flexible processes, pluralism, collage and fragmentation, as well as the compression of time and space, have prepared the appropriate environment for the possibility of nothing further. With the increasing power of exchange value, it is possible to observe the glittering order primarily in the public spaces and borders of the urban fabric within the planned depthlessness process. In the new era called post-modern, the variable that remains unchanged in the inputs of social life and whose value increases is again exchange value. As the process continues, the segregation in urban space continues to gain harsh dimensions with new public boundaries. The most important indicator of this is the phenomenon of globalization and what happened all over the world during the 2008 crisis and the pandemic. The new variables of the period integrate with the fields of architecture, design and planning and contribute to the maintenance of the current situation. In the study, by reviewing the relevant literature and analyzing and synthesizing the variables on the basis of the data, macro policies and results that increase spatial permeability are sought for the transformation of the meta-fetish character of the process into the public interest, together with the planning and design disciplines.

Key Words: Public, Space, City, Change, Transformation

1. Giriş

Bugünkü tanımıyla kamusal alanların özel alanlardan ayrılma süreci 18.yy'a dayanır. Antikçağın Yunan agorası, Roma'nın forum alanları, ortaçağ kentlerinde ise farklı pazaryerleri ve ticari bölgelerin ortak kimlikleri Rönesans ve aydınlanma süreci ile değişmeye başlamıştır. Yönetimin siyasası olan kamusal alanlar, feodalizmin çözülmesi ile dinsel kurumlar özelleşmiş, kraliyet ya da yönetimlerin ulus ve bölgesel devletlere dönüşmesiyle de özel alanlarla farklılaşmaya başlamışlardır. 18. yy sonunda kamusal alanlar kolektif kimliğinden ayrılmıştır. Kamusal mekanlar, farklı kimliklerdeki insanların eylem ve söylem üretiminin paylaşıldığı ilişkilerin arasındadır (Arendet,1998:290). Toplumsal yaşamın ve insanların açık görünür kimliğiyle var olduğu alanlardır. 17. ve 18. yy sonlarında sosyoekonomik gelişmelerin etkisiyle kentsel alanda mimarlık ve planlama

uygulamaları da yeni kamusal ortama katkı sunmuştur. Ardından 19. yy'da sanayileşme ve kapitalizmin gelişme sürecinde yenilenme hareketleri ile birlikte büyük meydan, bulvar ve caddelerin ortaya çıktığı kentsel alanda yeniden ve tekrar yeniden üretim süreçleri görülmüştür. 20. yy modern kent planlaması bu büyük parçaları daha çok dolaşım alanına ve gösteri merkezlerine dönüştürmüş ve kamusal mekanları geleneksel kimliğinden uzaklaştırmıştır (Şekil 1).



Şekil 1 (Url 1). *Kamusal ve özel alan tanımları*

Yaşanan savaşların ve göçlerin ardından ulus devletler artan metalaşma süreçlerini kontrol etmek zorunda kalmışlardır. 1960'lı yılların başlarında kentsel alanda eğilimler düzeyinde planlama süreçlerinin toplumsal yaşamı sisteme aykırı süreçlere yönelteceğine ilişkin yaklaşımlar karşılık bulmamıştır (Harvey, 2013:93). Ardından 1960'lar ve devamında mimarlık ve planlama alanlarındaki bütünsel yaklaşımların parçalanmaya başladığı ve kamu-özel ortaklığı adı altında kamusal alanların özelleştirildiği süreç kapitalist modernitenin yeni ekonomi ve kültür politikası ile desteklenmiştir. Bu gelişmenin de katkısıyla erken modernizmin

kentsel fonksiyonları zonlara ayırması sonucunda özel alanlardan farklılaşarak ayrıştırdığı kamusal mekanlar ve işlevleri günümüzde giderek geçirimsizleşmekte ve daralmaktadır (2a,2b).



Şekil 2a (Url 2). *Çatıda kamusal alan çözümleri*



Şekil 2b (Url 3). *Çatıda kamusal alan çözümleri*

Kentsel alanlar ve kamusal mekanlarda yaratılan yeni kültür politikalarının yaşama geçirilmesinde, sermaye yapısında yaşanan değişimler ve neoliberal politikalar etkin araçlar haline gelmiştir. Sanat alanında ve mimaride yaşanan neoliberal politikaların paralelinde giderek özelleşen ve sistemle bütünlük sağlayan gelişmeler kentsel kamusal mekanlarda da post modern kültüre uygun yapısal süreçleri yaratmıştır. Ticari kimlikleri ile öne çıkan meydanlar, imaj ve seyir kimlikli pırıltılı yapısal örnekleri ile kamusal mekanın yeniden üretimi adına küresel sermayenin her anlamda yaşamsal alanları haline gelmiştir. 1960'lı yıllarda 'slum Clearance' ve ardından 'Action Plan' adı ile İngiltere'de ortaya çıkan 'Town Planning Act' ismi ile yasallaşan kentsel tasarımın planlama süreçlerinin kademelendirilmesi olarak ele alınan parçalı karakteri, kentsel mekanlarda geniş uygulama alanları bulmuştur (Altaban, 2013:2-21). 1970 ve 80'lerde sermayenin kriz ve sorunları adına var edilen söz konusu yeni politikalarla bir çıkış dönemi ardından 21. yy'a geçişte sürecin yenilenerek devam ettiği görülmektedir. Küresel sermayenin bugün alana yansıyan ekonomi ve kültürel politiği kamusal mekanları da içine alacak şekilde sorgulanmaktadır. Sürecin başlangıcında tüm toplumsal kesimlere göreceli de olsa bir aradalık işlevi oluşturan kamusal mekanlar, orta ve üst gelir gruplarınca giderek ayrıştırılan ve içselleştirilen radikal mekanlara dönüşmektedir. Farklı sosyal grupların yaşam biçimlerinin sosyolojik sınırlardan fiziksel sınırların katılığına doğru değiştiği görülmektedir.

Başka bir tanımda ise kentsel nüfus için kamusal mekanlar, rastgele ve irade dışı birlikteliklerin olduğu, sosyal ve kültürel aktivitelerle iletişimi sağlayan sokaklar, parklar, bahçeler, açık alanlar olarak yorumlanmaktadır (Sözen ve

Tanyeli,1986:122). Diğer yandan yaşanan neoliberal politikalar ve teknolojik gelişmeler yaşam biçimini bireyselleştirerek bu alanların kullanımını sınırlamaktadır. Toplum bireylerden oluşan bir olgu mu yoksa toplum insan ilişkilerinin var olduğu sosyal alan mıdır? İnsan toplum ve tarih diyalektiğinde insan ilişkilerinin yüz yüze olmasının yerine sanal gerçeklik ya da ağ toplumunun dijital teknolojisinin doldurması gibi sonuçlar bir yandan tartışılmaya devam etmektedir. Gerek kuramsal gelişmeler ve gerekse mimarlık ve planlama alanının müdahale araçlarının gelinen noktada sistemle bütünleşen sonuçlar yerine, kamusal mekanların geçirgenliğini arttıracak yaklaşımları araması gerekmektedir. Kamusal alanların değişim değerinin öne çıkarıldığı politikaların kullanım değerine dönüşümü sağlanabilmelidir. Çalışmada, dönemin değişkenlerinin analizinde kamusal alanların mekânsal kimliği ve yaşam alanı olarak kamu yararına dönüştürülmesi adına ilişkisel bağlamda kuramsal sonuçlar ve yeni politikalar aranmıştır.

2. Materyal ve Yöntem

Kentsel kamusal alanların sürekli bir değişim ve dönüşüm süreci içinde olduğuna ilişkin yaklaşım üzerinden kuramsal ortamın oluşması kaçınılmazdır. Kentsel alandaki değişim ve dönüşümle ilgili birçok değişken söz konusudur. Bunun başlıca nedenlerinden biri nüfus artışı ve yaratacağı büyüme sorunudur. Ekonomik gelişme ve dünya ile bütünleşme sorunu, MİA alanlarının değişimi ve krizler de önemli değişkenler arasında yer alır. Bunun yanında altyapı ve ulaşım ile ilişkili değişkenler ile yeni eğitim alanları gibi kampüsler de etkin olmaktadır. Yapısal eskime, büyük yıkımlar ve salgınlar, kural dışı meşruiyet talepleri de sürecin tetikleyecisidir. Bütün bu değişkenlerin karşılıklı bağımlılığı ve etkileşimi söz konusudur (Tekeli, 2011:274). Bunun yanında değişim ve dönüşüm süreçlerini yavaşlatan ya da engelleyen yapılaşmanın uzun yaşam süreleri ve kanunları, koruma kararları, çok parçalı gayrimenkul mülkiyet gibi özellikler sürecin içinde etkin alanları oluştururlar.

Çalışma konuyla ilgili alandaki ulusal ve uluslararası düzeydeki literatürün incelenmesi düzeyinde gerçekleşmiştir. Sorunun ele alınışında üretim biçimleri, sosyal hareketler ve aktörlerin deterministik yanı kadar üst yapıya ait kurumların göreceli bağımsızlıklarına da dikkat edilmiştir. Mimarlık ve planlama alanının ilgili dönemsel kuramsal ve tasarım süreçleri yanında toplumbilim verileriyle ilişkiselliği ayrıca değerlendirilmiştir. Bulguların değerlendirilmesi ve sonuçların analizinde parçalar arası veya bütün parça ilişkileri temele alınmıştır. Makro politikalar genel anlamda sorgulanmıştır.

3. Bulgular

Kamusal alan kavramı, toplumsal yaşamın içinde tüm kimlik farklılıkların aşılacak bir araya gelindiği ve toplum yararına ortak konularda devlet bürokrasisinin aşıldığı, devleti eleştirelilikle sorgulayan ve egemen iktidarı kontrol eden ve aynı

zamanda meşruiyet sağlayan iletişimsel ortamı anlatır. Bu düşünce biçimi kentsel mekanlara evrildiğinde, kolektif ihtiyaçların ve ortak kullanım değerinin üretim ölçeği düzeyi kamusal niteliği ortaya koymaktadır. Kamusal mekan çoklu karşılaşmalara izin veren, farklılıklara açık olan merkezlerdir. Ortak bir amaç için bir araya gelinen, uyum olmasa bile etkileşimin sağlandığı alanlardır (Özbek, 2004:465-466). Çalışmada, kentsel alanda kamusal alanların gelişimine ilişkin dönemsel bilgilerle birlikte mekandaki değişimin tanımlanması sağlanacaktır. Söz konusu dönemlere ait kuramsal gelişmelerin sistemle bütünleşme düzeyleri de analize yardımcı olacaktır. Tarihsel süreç içindeki gelişmelerle birlikte yakın dönemde yeni kamusal alanların üretilmesinde; kentsel alanda yaşanan alışveriş merkezleri ve konut alanları gibi uygulamaların fiziksel ya da sosyal sınırlarla ara yüzleri başkalaştırmaları iki ayrı dönemde ele alınmıştır.

3.1 Tarihsel dönemde erken modernizm ve kamusal mekanlar

Bilindiği gibi tarihte ilk kamusal alanlar Yunanlıların agorası ile Romalıların forum meydanları olmuştur. Agoralar eşitlerin toplantı, tartışma ve karar alanı olmuş, forum alanları ise daha çok eğlence ve oyun işlevine açık olmuştur. Yönetim binaları da bu alanlarda yer almıştır. Ortaçağ kentlerinin savunma eksenli yapısında kamusal alan, şehrin merkezindeki pazar yeri ticaret fonksiyonu ile sınırlanmıştır. Bunun dışında özel mekandan ayrılmış bir alan söz konusu değildir. Feodal üretim ilişkilerine uygun olarak ortaklaşa kullanılan toprağın kamusalından söz edilebilir (Habermas, 2000). Ortaçağın devamında kamusal bir toplumsal alan yerine daha çok yöneticiler özelinde konum ve değer olarak süregelmiştir.

Rönesans döneminde gelişen meydanlar simetrik ve düzgün hatlardan ve bir merkezden dağılan caddelerden oluşmuştur. Rönesans'ın bu kamusalılığı barok döneminde saray ve çevresinde oluşmuştur. 17 ve 18. yy'da siyasi erkin mekana yansıdığı kentsel alanların oluşumunda politik mimari denilebilecek tasarım süreci etkili olmaya başlamıştır. 18. yy'da kentsel alanların gelişmesi ile birlikte büyük ölçekte parklar, tiyatro, opera ve gezinti alanları çokça görülür duruma gelmiştir. Kapitalizmin öncesinden farklı olarak ulus ya da bölge devlet yapılanmalarının ortaya çıkışı ile birlikte, kamusal mekanlar kolektif kimliklerini yitirmeye başlamıştır (Güneş, 2021:118-120).

19. yy'da büyüyen kapitalizmin işgücü talebi, kentsel alanlarda alt üst oluşa yol açarken kamusal alanlarda yenilenme çalışmaları hız kazanmıştır. Gelişen sanayi kapitalizmi işçi sınıfının kentsel alandaki kamusal mekanlara erişimini sınırlamıştır. Paris'te Hausman önderliğinde 17 yıl süren bulvar, yol, park ve bahçeler döneme damgasını vurmuştur. Harvey bu dönemi Fransız kapitalizmi adına sonuçları ve kentsel kamusal mekandaki değişimi ve biçimlenmeyi şöyle tanımlamıştır: 'Kapitalizmin ilk büyük krizinin, sermayenin mekan ilişkilerinin yeniden düzenlenmesi adına uzun vadeli kullanımı' (Harvey, 1985:70). Benzer çalışmalar İngiltere, Berlin, Barselona, Viyana gibi şehirlere de yansımıştır. Bu tür çalışmalar kentlerde değişen demografik yapının oluşturacağı kargaşayı önlemek

adına erken kapitalizmin ekonomik ve sosyal politiği haline gelmiştir. 19. yy'ın sonlarında ise, bilindiği gibi sanayileşmenin artan sorunları karşısında “Yarının Bahçe Şehirleri”, “Sanayi Şehri” gibi literatürde etkili çalışmalar gündeme gelmiştir. Ebenezer Howard ve Tonya Garnier’in bu çalışmalarında kamusal mekanın özellikle açık alanlar sorunu üzerine odaklanmıştır. Ardından 20. yy modern günlük yaşamın düzenlendiği ve tüketim olgusu çevresinde planlamanın ve iradi etkinliklerin yaşama geçtiği bir dönem olmuştur.

Modern kent ve planlama biliminin başlangıcı denilebilecek Le Corbusier önderliğinde 1933 Atina Kartası ile kamusal alanlar geleneksel kimliğinden kopmuştur. Kentsel alanda işlevlerine göre ayrılan bölgeler geniş açık alanlarla, güneş ve yeşille buluşturulmak istenmiştir. Ardından bu açık alanların yaya ve taşıt ulaşımı ile alışveriş ve gösteri merkezlerine evrildiği görülmüştür. Bir bakıma modern şehirler kamusal alanla ilgili geleneksel özelliklerini yitirmiştir (Özcü, Atanur, 2020:240-245). Bunun sonucunda açık alanların sınırlandığı, sokakların otomobillere terkedildiği ve giderek parçalı ara mekanlara dönüştürüldüğü bu süreç 1960’lı 70’li yıllara kadar devam etmiştir. Özellikle artan araç sorunu nedeniyle kamusal mekanlar neredeyse geçiş alanlarına dönüşmüştür. 20. yy’da yaşanan savaşlar ve yıkımların ardından görülen yoksullukla birlikte kentsel alanda metalaşmanın kontrol edildiği süreç, kapitalist modernitenin yeni ekonomi politiği olmuştur. Savaşın ardından endüstriyel alanların kent dışına çıkması yanında konut alanlarının birbirine eklemlenerek farklı birleşmeler oluşturması ile birlikte, kentsel alan dışına taşan yeni yerleşim alanları da görülmüştür (Çelebi, Özasan, 2019). Bu sonuçlar kent merkezi, ulaşım ve kamusal mekana erişim sorununun gündemde kalmasına neden olmuştur. Ancak bu işleyiş içinde kamusal ve özel alan ayrımı dışında kamu ve özel işbirliklerinin kamusal mekana yansıma biçimi yaygın olarak henüz öne çıkmamıştır.

Erken modernizmin devamı ve son dönemleri kentsel alanlara ilişkin gelişmeler ve kuramsal çerçeve tanımlamaları açısından da oldukça önemlidir. Bu kuramsal tarihin öne çıkan birçok örneği söz konusudur. Şikago okullarının (1920-30) ve Atina Kartası’nın (1933) ardından Wirth’in (1938) kentsel alana ilişkin kuramları gündemi oluşturan yaklaşımlardan olmuştur. Wirth, kentsel alandaki işleyişi ekonomik nedenlerle açıklarken, ortaya çıkan farklılıkları ise büyüklük ve yoğunluk üzerinden değerlendirmiştir. Jacobs (1961) kentsel alanı, kargaşa ve karmaşıklığın içinde çeşitliliği de barındıran kendi iç dinamikleri ile oluşan bir sistem olarak görmüştür. Bunların ardından erken dönemin sonlarında ise Marksist kökenli Lefebvre, M.Castelles ve D. Harvey gibi yazarlar kentsel alanlar ve kamusal mekanlara ilişkin sürecin kuramsal çerçevesini oluşturan çalışmaları ile öne çıkmıştır (Katznelson, 2019:110-162). Lefebvre’nin mekanın üretimi ve mekânsal üçlü (1974) kuramı, mekanın yeniden üretimi ile toplumsal ilişki ve üretim süreçlerini tanımlamıştır. Çalışma bugün de bir başyapıt özelliğini korumaktadır. M. Castells’in (1977) kentsel alanın bağımsız bir değişken olamayacağını kapitalist sanayi ve ekonomi ile sosyal örgütlenmesinin bir sonucu olduğuna ilişkin çalışması da gündemi etkilemiştir. Harvey (1973) kentsel alanda

mekanların alınıp satılan bir meta olduğunu belirtmiştir. Aynı yazar (1989-1996) bir üretim biçimi belirleyiciliğinde kentlerin eşitsizliği arttıran sermaye birikimleri sonucunda ortaya çıktığını tanımlamıştır. Ancak kentsel alanların ortaya çıkış nedenleri kadar kentlerde var olanlara ait yaklaşımlar da bir o kadar önemlidir (Yetişkul, 2020). Söz konusu kuramsal yaklaşımlar geç modernizm sürecinde de yeni eklentilerle gündemi etkilemeyi sürdürmüştür.

3.2. Geç modernizm ve kamusal mekanlar

Geç modernizm ya da post modern dönem ve küreselleşme olgusunun zaman ve mekana ilişkin yaklaşımı, kapitalizmin yaşanan sosyo-ekonomik krizinin aşılabilmesi adına, kentsel alanda modern dönemin kapsamlı ya da rasyonel politikaların terkedilerek yeni kuram ve yorumlara yol açmıştır (Tekeli, 2009). Kamusal mekanların, toplumun yararına ilişkin söylemi ve eylemsel karakteri Sennett'in de tanımladığı gibi kentsel alanın kendisinin de bir kamusal mekan olduğunu ortaya koymaktadır (Çelebi, Özasan, 2019). Sistemin değişim değeri dışında post modern dönemde kamusal mekanlara ilişkin değişime müdahale araçlarının hemen tamamı kuramsal ve söylemsel düzeyde farklılaşmıştır. Söz konusu kuramlar, kentsel alan ve kentleşme olgusuna ilişkin süreci oluşturmak adına öne çıkmış ve yeni dönemle bütünleşmiştir.

Bunlardan 'Gezegensel Kentleşme', olagelen süreci daha önce Lefebvre'nin de belirttiği gibi kentleşmenin bölgesel ve kıtasal bir niteliği aşarak neoliberalizmin aracı haline geldiğini yapısal ağırlıklı bir yaklaşımla açıklamıştır. Kentin, endüstri birimleri ile birlikte tüm kırsal da dahil çevresiyle birlikte ele alınması gereken, kentsel toplum ve yaşam biçimi tarafından belirlendiğini öne sürmüşlerdir (Brenner, Schmid, 2014). 'Postkolonyal Kentleşme' Lefebvre'de de görüldüğü gibi kentleri günlük yaşamın bir parçası olarak ele almıştır. Bu yaklaşım post modern düşünceden etkilenmiştir. Kentin tek bir form ve evrensel kimliğinin olamayacağını, farklı ekonomi, çok kültürlülük ve farklılıkların olağan olduğunu belirtmiştir. Bu nedenle yeni kamusal sınırlarda kapanan marjinal bölgeler ve gecekondulaşmanın da normal bir kentleşme biçimi olarak görülmesi gerektiğini açıklamıştır (3a,3b,3c).



Şekil 3a (Url 4). *Şişli, kentsel merkez; Avm ve yeni yerleşimler, gecekondu alanları.*



Şekil 3b (Url 5). *Üsküdar kentsel merkez, kapanma yerleşimler ve kamusal sınırlar.*



Şekil 3c (Url 6) . *Ataşehir, çeperde yerleşimler*

Bu yaklaşımda kırsallık, coğrafya ve farklılıklar üzerinden parçacılık karakteri de öne çıkar. Bir başka yaklaşım da 'Birleşmeler Kuramı' olmuştur. Post yapısalcı yaklaşımdan etkilenen bu grupların post modern anlayışla ortak yanları çoktur. Kaos ve karmaşa kuramlarından etkilenmiştir. Bu anlayış kentleri, farklılıkların karşılıklı etkileşim içinde sürekli olarak değişen ve dönüşen bir sistem bütünü olarak tanımlamıştır. Kentleşme olgusu süreçlerin çeşitliliği olarak yorumlanmıştır. Bu kurama ilişkin daha çok parçaların oluşumu ve ara düzeylere ilişkin tanımlamalarının yetersizliği eleştirilmektedir (Yetişkul, 2020). Söz konusu tanımlamalar, geç modernizm döneminde kentsel alan ve kamusal mekanların gerek oluşumuna gerekse mimarlık ve planlama alanının müdahale biçimlerine ilişkin olarak post modern ve yapı sökücü görüşlerle ortaklıklar kurarak kuramsal çerçeveyi oluşturmuşlardır.

Dönemin ortaya çıkışında tarihsel gelişmeler yönlendirici olmaktadır. 1960'lı yıllarda sanatta ve mimari alanda yaşanan değişimlerin kentsel alana yansıma biçimleri mekan kullanımında yeni gündemler oluşturmuştur. Modernizmin evrensel, modüler ve standart değerlerinin dışına taşan kültürel ortam doğmuştur. Gelişen dönemde kentsel alanda düşüncenin öne çıkarıldığı performans, yerleştirme, gibi galeri dışına taşan ve çevre sanatı denilebilecek yoğun pratiklerin popüler kültürle etkileşimi de görülmüştür. 60'lı yıllar boyunca kamusal mekanlarda bu çalışmaları farklı periyotlarda görmek mümkün olmuştur. Mimaride ortaya çıkan kişisellik, özgünlük gibi kavramlar etkili olmuş sürecin devamında kentsel alanda adeta ikonların yaratılma süreci yaşanmıştır. 68'li yılların kentsel politik hareketinin ardından tüm dünyada yaşanan petrol fiyatı ve mali sorunların yarattığı kriz süreci dijital teknoloji eşliğinde ekonomik modeli yeni kültür politikaları ile bütünleşme sürecine taşımıştır.

Dönemin temel değişkenlerinden biri sürecin bütünü tanımlamak adına geliştirilen mikro politikalar. Mikro politikaların sürdürülme araçları ise küreselleşme, finansallaşma ve kuralsızlaşma süreçleridir (Zizek, 2005: 273). Küreselleşme politikalarının dijital teknoloji ve bilgisayar kullanımı sayesinde tasarım, üretim ve montaj uygulamalarıyla yaratılan esnek sermaye birikim süreci, yaşanan dönemin öne çıkan karakteri olmuştur. Sanal gerçeklik ve ağ toplumu katkısı ile sonsuz ve çoklu sayıda üretime erişim olanağı elde edilmiştir. Ancak, küreselleşme gezegen ölçeğinde tikelleşme ile yükselen bir yerelleşme politikalarının bütünüdür. Post modern kültürün kişisellik ve öznellik anlayışı evrenselliği ve standart oluşumları reddetmiştir. Söz konusu dönemde sanatsal ürünlerden mimari ürünlere kadar birçok alanda neoliberal politikalarla bütünleşme yaşanmıştır. Kullanılan menkulleşme, finansallaşma ve sayısal tekniklerle "hiper metalaşma" süreçleri gündemi oluşturmuştur. Bu değişimlerin kamusal mekanlardaki görünürlüğü, küresel sermayenin kamu özel ortaklığı adı altında alışveriş merkezleri, ticari birimler, tema parklarından ikonlaşan seyirlik alanlara kadar bir dizi çalışmayla sürdürülmüştür.

Kentsel kamusal mekanlarda, günümüzde erken modernizm döneminde sürdürülen işlevsel odaklı bölgesel karakterin yerine, post modern dönemin neoliberal politikaları ile adeta işletmelerin tek tek planlandığı süreçler yaşanmıştır (4a,4b). Kamusal mekanlardaki alışveriş merkezleri bu dönemin öne çıkan uygulamalarındandır. Dönemin kültürel politığının temelini oluşturan tüketim kültürü, süreci belirleyen temel değişkenlerden olmuştur. Metanın yararlı işlevi yerine imrendirilerek tüketilen şeyin göstergeler işlevi öne çıkmıştır (Baumann,1999:83).



Şekil 4a (Url 7).Avm görselleri, Optimum, Ataşehir **Şekil 4b** (Url 8).Avm görselleri, Capitol, Üsküdar

Tüketim kültürü statü, moda, farkındalık, doyumsuz zevkten 'kullan at'a kadar birçok gerekçeden kaynaklanmaktadır. Harvey bu yaklaşımın sadece maddi unsurlarla yetinmediğini aynı zamanda yaşam biçimlerini de içeren pek çok şeyin 'kullan-at' sürecine de değinmektedir (Harvey, 2014:318-319). Alışveriş, moda, boş zaman değerlendirme gibi kavramlar bu tür mekanları tüketimin arttığı ve tüketime yönlendirilmenin sistemleştiği alanlar haline getirmiştir. Küresel markaların kolay ve hızlı değişimi, özellikle kitlesel üretimi ve yayılımı medya ve iletişim teknolojileri ile de desteklenerek tüketim kültürünü yeni ekonomi politikle bütünleştirmiştir.

Bu gelişmelere eklenenecek şekilde kamusal alanlardaki özelleşme süreci, görsel hale getirilen mağazaları ve ticari nesne haline gelen küçüklü büyüklü birimleri alanlardan sokaklara taşımıştır. Özellikle iklimsel kontrollü alanlardaki merkezlerde kısıtlar ve kontrollerde kamuya açık olma, erişilebilirlik, eşitlik gibi kamusal mekan karakterlerinden bahsetmek olanaklı değildir. Küreselleşme olgusu yerelleşme politikalarını dünyaya yayarak bütünleşme elde ederken, bu tür çoklu alışveriş alanlarındaki yapılaşmalardan kamusal mekana özgü 'yer' duygusu da yok olmuştur. Ayrıca kamusal alanların bir kısmında ise simge, imaj ya da marka ürün çalışmaları yapıları ikonlaşmaya, mimarlarını da yıldız olmaya taşımıştır. Kentsel canlandırma politikalarıyla kamusal mekanların bir bölümünde de seyirlik ve parıltılı odaklar oluşturulmuştur. Böylece kamusal mekanlar gerek alışveriş, gerek eğlence ve gerekse görselliğin özelleştirilmesi ile birlikte sermayenin kontrollü metalaştırma sürecine dönüşmüştür. Kentsel dönüşüm, yeni şehircilik gibi soylulaştırma politikalarıyla gerek kentsel merkezde gerekse kentsel yeni gelişme alanlarında yaygın şekilde yeni yerleşimler ortaya çıkmıştır.

Küresel sermayenin rekabet süreci içinde adeta birbiri ile yarışan kentsel alanlara taşınması adına oluşturulan kültürel politikalar ve uygulamaların sonucunda üst gelir gruplarıyla ilgili kamusal kapanmalar yaygınlaşarak büyümüştür. Kentsel kamusal mekanda birbirine benzer bu grupların kendi alanlarında yeni bir sınır ürettikleri görülmektedir. Mevcut toplumsal sınıflar arasında yaşanan sert ayrım sonucunda, düşük gelirli grupların kamusal mekana erişimi giderek kısıtlanmaktadır. Diğer yandan bu sonuç mekânsal eşitsizliğin de göstergesi olmaktadır (Milz,2015: 54).

4. Sonuçlar Ve Öneriler

Antikçağdan bu yana daha geçirgen sınırlardan oluşan kentsel kamusal mekanların, 18-19. yy'lar ve sonrasında modern kentsel yaşam sürecinde giderek daha fazla katılaştığı, günümüzde ise ayrışmanın kapanmalara dönüştüğü görülmektedir. Modern kent tarihine ilişkin kentsel kamusal mekanın sınırları dönemsel diyalektiğiyle biçimlenmektedir. Bu tarihi dönem kamusallığın tüm kimliklere ve onların denetimlerine açık olduğunu tanımlayarak gelişmiştir. Ortak ilişkiler, birliktelik ve erişilebilirlik özellikleri yanında kolektif kullanıma dönük tüm binalar da bu alanın öğeleridir. Günümüzde kentsel kamusal mekanların giderek sınırlandırılmış kamusalılık anlayışı ve mekanın artan metalaşma karakteri, farklı değişkenlerin dönemsel ilişkiseliliği ile ortaya çıkmaktadır.

- Modernist hareketin 60'lı yıllarda kavramsal sanat dünyasından mimariye kadar yaşanan dönüşümleri yanında 68'li yılların kentsel politik hareketlerinin de etkileriyle farklılaştığı görülmüştür. Yaşanan alt üst oluşun batıda olagelenlerle, az gelişmiş gelişmekte olan bölgelerde ya da dönemin 3. dünya ülkeleri ile sonuçları farklı olmuştur. 70'li yılların başından itibaren küresel kapitalizm, yaşanan ekonomik krizi yeniden aşabilecek süreci yakalamak adına yeni çözüm yolları aramıştır. Kapitalist modernitenin tarihsel sürecine bakıldığında küreselleşme olgusunun 19.yy'da yaşandığı görülmektedir. Günümüzdeki küreselleşme olgusu ile farkı ise, sermaye yapısında değişmelere yeni teknolojik girdiler gibi gelişmelerden oluşmaktadır. post modern dönemde neoliberalizmin ekonomik ve kültürel politikalarıyla birlikte kentsel kamusal mekanlar farklı boyutlara evrilmiştir.

- 20. yy. son dönemi ve 21. yy'da yaşanan değişimler sonucunda sosyal ilişkilerde ve örgütlenmede kurulan dijital ağların tüm dünyada yaygınlaştığı görülmektedir. Bu sosyal örgütlenmenin yarattığı sanal dünyanın küresel kültürü dolaşıma sokması, zaman ve mekan kavramlarını yok etmesi, yüz yüze ilişkilerin giderek azaltılması gibi temel değişimler büyük bir hızla genişlemektedir. Yaşanan sanal gerçeklik sonucunda, kamusal mekanların yüz yüze ilişkilerde yarattığı işlevsel katkıların olumsuz etkileneceği açıktır. Ancak konuyu çokluk içinde yalnızlık veya yabancılaşma içinde özgürlük olarak da değerlendirmek mümkündür. Diğer yandan bu yaklaşımın insanın toplumsal yaşamına uygunluğu tartışmalı

olacaktır. Üstelik kamusal mekanlarda yaşanan daralma, yeni kamusal sınır ve kapanmaya ilişkin sonuçlar sorunu daha da büyümektedir.

- Geç modernizm ya da post modern kültürün neoliberalizmin işleyişine uygun olarak üretilen kültür politikalarının parçacıl karakteri, kamusal mekanların giderek azalmasına yol açmıştır. Günümüzde kamusal mekanların erken modernizmin geçiş alanı niteliğinden her parçasının neredeyse ticari kimliğe veya seyirlik alanlara dönüştürüldüğü görülmektedir. AVM'ler ya da çağdaş yaşam merkezleri adı verilen ve daha çok orta sınıf eksenli bu kurgusal mekanların yapılaşması bu dönemde süregelmiştir. Baudrillard bu süreci meta panayırı olarak tanımlamıştır (Baudrillard, 1997). Kamu özel ortaklığı adı altında giderek özelleştirilen ama adı kamusal mekan olarak kalan bu alanların kısıtları da sistemli hale getirilmiştir. Dönemin tüketim kültürünün yarattığı daha özgür olunduğuna ilişkin kişiye özgün politikalar bireysel yaklaşımların önünü açmış ve toplumsal yaşamı ve bir aradılığı zamanla parçalamıştır.

- Geç modernizm veya neoliberal politikalarla bütünleşen kentsel tasarım, dönüşüm ve planlamaya ilişkin kuramsal gelişmeler, kamusal mekanların işlevselliğinin değişiminde ve parçalanmasında araçsal hale getirilmiştir. Post modern anlayışın erken döneminde yarattığı bireysel özgürlük duygusu içinde kolay biçimde ulaşılabilen metalar, giderek sosyal grupların büyük bölümü için sadece seyirlik olmaya başlamıştır. Tüm dünyada etkili olan 2008 ekonomik krizi ve pandemi dönemi sürecin bir bakıma kanıtlarıdır. Yaşananların ardından dünyada küresel politikalar sorgulanmaya başlamıştır. Dönemin ekonomik modeline uygun hale getirilen uygulamaların yarattığı artan metalaşma sonuçları kamusal alanlarda kapanma ve sertleşen sınıfsal ayrımlar ile erişilebilirlik gibi mekânsal eşitlik sorunlarını da yeniden daha belirgin şekilde öne çıkarmıştır. Metaların görünürlüğü artsa da ulaşılabilirliği azalmıştır.

- Post modern dönemin temel politikası, makro ölçek yerine mikro politikaları her alanda kuramsal olarak kullanmak olmuştur. Dönemin küreselleşme, finansallaşma ve kuralsızlaşma politikaları yanında yerelleşerek küreselleşme uygulamaları ekonomik temelli kültürel politiği tamamlayan belirleyici öğeler olmuştur. Bu anlayışın kentsel alandaki araçsallaştırılmış uygulama sonuçları kamusal mekanlarda sosyolojik sınırlara yol açmaktadır. Bugün neoliberal politikaların kentsel kamusal alandaki en önemli sonuçları yüksek duvarlarla izole edilen üst gelirli sosyal grupların güvenli yapı adalarıdır. Konutun statü niteliği sunum biçimlerinin de katkısı ile sınıfsal ayrımı mekânsal ayrıma dönüştürmüştür. Bu tür kapanmalarla mülkiyet sınırları içinde kendine ait kamusal mekanlar oluşturulmuştur. Bu sonuç kamu-özel kamusal mekanları sorunu yanında tamamen özelleşen ve kentsel alanla bütünleşmeyen yeni bir kamusal mekan sınırını ortaya çıkarmıştır.

- Gezegeni tehdit eden iklim değişikliği sorunu, pandemi gibi salgınlar ve yaşamsal sorunlar gündemi olabildiğince zorlamaktadır. Dönemin sistemle

bütünleşen mimarlık ve planlama anlayışının yarattığı kuramsal çerçeve ve uygulamaları, adeta ' Başka bir çıkış yok' mesajı vermektedirler. Oysa kamusal mekanların geçirgenlik karakterinin yaygın hale getirilmesi toplumsal yaşam açısından vazgeçilmezdir. Dünya ölçeğinde yaşanan söz konusu sorunlar küresel ekonominin yerine giderek kamusal ağırlıklı politikaların öne çıkarıldığı bir sürece evrilmektedir. Kentsel kamusal mekanların sorunları makro politikalar ve evrensel bir anlayış içinde ele alınmalıdır. En azından kamusal mekanlarda ayrımlaşmanın önüne geçmek adına artan metalaşmanın sınırlandırıldığı politikaların üretilmesi zorunludur. Toplumların istemli veya istemsiz bir araya geldiği, yüz yüze ilişkilerin işlevinin daha da çok anlam kazandığı günümüzde kullanım değerini temel alan evrensel nitelikte makro politikaların geliştirilmesi büyük önem taşımaktadır.

KAYNAKÇA

- Altaban, Ö. (2013). Kent planlama'dan kentsel tasarıma geçişte düşünülecek boyutlar. *International Journal of Architecture and Planning*, 1(1), 2-21.
- Arendt, H. (1998). *The Human Condition*. London: The University of Chicago Pres.
- Baumann, Z.(1999).Çalışma, Tüketicilik ve Yeni Yoksullar.(Çev.Öktem,Ü.) İstanbul :Sarmal Yayınevi.
- Baudrillard, J., (1997). Tüketim toplumu, Çev. H. Deliçaylı, F. Keskin, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Brenner, N. & Schmid, C. (2014). The 'Urban Age' in Question. *International Journal of Urban and Regional Research*, 38(3), 731–755.
- Çelebi Gürkan, Ü., & Özaslan, N. (2019). Dönüşen Kamusal Mekan: İstanbul-Göktürk Örneği. *Journal of International Social Research*, 12(62).
- Güneş, B. (2021). COVID-19'da Sona Doğru: Kentsel Mekânda Değişim Sorunu. *ART/icle: Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(1), 109-138.
- Habermas, J. (2000). Kamusallığın Yapısal Dönüşümü, (Çev. Bora,T), İstanbul: İletişim Yayınları.
- Harvey, D.(2013). Sosyal Adalet ve Şehir. (Çev. Moralı) İstanbul: Metis Yayınları.
- Harvey, D. (2014). Postmodernliğin Durumu: Kültürel Değişimin Kökenleri. (Çev., S. Savran), (7. Baskı). İstanbul: Metis Yayınları.
- Harvey, D.(1989). *The Urban Experience*, John Hopkins Universty Press, Maryland, Usa
- Katznelson, İ.(2019). Marksizm ve Kent.(Çev., C.Göğüş) (1.Baskı). İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Milz,N. (2015) "Neoliberal Kent Dubai: Uluslararası Göç Politikaları, Kentsel Kapanmalar ve Genç Filipinli Göçmenlerin Durumu", *İdeal Kent*, S. 15, 2015, s. 54.
- Sözen,M.,Tanyeli,U. Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğü. İstanbul: Evrim Matbaacılık, 1986.
- Özbek, M. (2004). Giriş: Kamusal – Özel Alan, Kültür ve Tecrübe. M. Özbek(Ed.), *Kamusal Alan içinde* (s. 443-501). İstanbul: Hil Yayınları.

Özcü, A. E., Atanur, G. (2020, Kasım). Covid-19 pandemisinin kent yaşamına etkisi, kamusal alan üzerine değerlendirmeler. Paradoks Ekonomi Sosyoloji ve Politika Dergisi, 16(2), 237-250.

Tekeli, İ. (2009). Modernizm, Modernite ve Türkiye'nin Kent Planlama Tarihi. İstanbul: Tarih Vakfı Yurt Yayınları.

Tekeli, İ. (2011). Kent, Kentli Hakları, Kentleşme ve Kentsel Dönüşüm Yazıları. İstanbul: Tarih Vakfı Yurt Yayınları.

Yetişkul, E. (2020). Kentler ve Yeni Kentsel Kuramlar: Kentleşmeyi Merkezine Alan Üç Kuram Üzerine. Planlama, 30(3).

Zizek, S. (2005) Gıdıklanan Özne Politik Ontolojinin Yok Merkezi, Ankara: Epos yayınları.

URL(1),Erişimtarihi:25.08.2023,<https://yapidergisi.com/kamusalalan%E2%80%89%E2%80%89ozel-alan-etkilesimi/>

URL(2),Erişim tarihi: 25.08.2023, <https://www.arkitera.com/haber/kamusal-bir-cati-parki/>

URL(3),Erişim tarihi: 25.08.2023, <https://www.ekoyapidergisi.org/yetersiz-kamusal-alanlara-bos-cati-cozumu>

URL(4),Erişimtarihi:27.08.2023,<https://earth.google.com/web/@41.07911101,29.00911138,119.6263507a,1511.98791292d,35y,261.6307885h,0t,0r>

URL(5),Erişimtarihi:27.08.2023,<https://www.google.com/search?q=ac%C4%B1badem+konaklar%C4%B1+g%C3%B6rseller&oq=ac%C4%B1badem+konaklar%C4%B1+g%C3%B6rseller&aqs=chrome.69i57j0i22i3>

URL(6),Erişimtarihi:27.08.2023,<https://earth.google.com/web/search/soyak+ata%c5%9fehir+/@41.00713784,29.11451173,91.28211458a,1605.94322558d,35y,-0h,0t,0r/data=CigiJgokCaHAJZJ5o0RAEYZXPZ9bcERAGVNIJVBjz1AlcTZurjodDxA>

URL(7),Erişimtarihi:27.08.2023,https://www.google.com/search?q=istanbul+optimum++avm+g%C3%B6rseller&tbm=isch&ved=2ahUKEwi5rq_f4MOBAXV79LsIHRmpBHQ2cCegQIABAA&oq=istanbul+optimum++avm+g%C3%B6rseller

URL(8),Erişimtarihi:27.08.2023,https://www.google.com/search?sca_esv=568023270&sxsrf=AM9HkKIPQ1TATiUpGnVnRRxIRU52JSYQ:1695576343125&q=capitol+nere+g%C3%B6rseller&tbm=isch&source=univ&fir=z7bC07YyWUzjGM%252CNkGti8niTMMf6M%252C_%253BcKwbt7g9-

SANAT, TASARIM VE TEKNOLOJİ EKSENİNDE DİSİPLİNLERARASI BİR İNCELEME: TONY OURSLER'İN GÖRSEL ANLATI EVRENİ

AN INTERDISCIPLINARY ANALYSIS ON THE AXIS OF ART, DESIGN AND TECHNOLOGY: TONY OURSLER'S VISUAL NARRATIVE UNIVERSE

Berna KILIÇOĞLU

İstanbul Topkapı Üniversitesi

bernakilicoglu@topkapi.edu.tr

Özet: Endüstri devrimi ile birlikte dünya, toplumsal, siyasal, bilimsel ve teknolojik açılardan bir devrime tanıklık etmiş, bu yolla toplumların yerleşik yaşam deneyimleri bütünüyle bir değişime uğramıştır. Yaşamın pek çok alanında olduğu gibi sanat ve tasarım alanı da bu dönüşümden etkilenmiş, sanatçılara yeni düşünce yolları, yaşam tarzı ve görme biçimleri yüklemiştir. Bu doğrultuda sanat, geçmişten gelen klasik yöntem ve uygulama ortamlarının sınırlarını açarak, farklı disiplinlerle iş birliği içerisine girmiştir. Bu durum sanatın sahip olduğu anlam, biçim ve tüm bunların alımlanmasındaki deneyimin etkisini de değiştirmiştir. Bu doğrultuda çalışmada teknolojinin yarattığı olanaklar ve disiplinlerarası yaklaşım çerçevesinde, görsel sanatçı Tony Oursler'in uygulamaları üzerinden bugünün sanatında teknolojinin gelişimiyle ortaya çıkan, farklı teknik kullanımlarının nasıl karma sanat modelleri yarattığı tartışılmıştır. Çalışmanın örnekleme, Oursler'in son üç yılda düzenlediği sergilerdeki işler arasından seçilmiştir. Çalışma sonucunda, Oursler'in üretimlerinde illüstrasyon, fotoğraf, heykel, projeksiyon yerleştirme, ışık, yapay zekâ ve video gibi teknik ve ortamları melez bir biçimde kullandığı ve sanatın yerleşik anlam ve biçimine karşı bir alternatif görsel tasarım inşaatı yarattığı görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Teknoloji, Disiplinlerarasılık, İllüstrasyon, Görsel Sanatlar, Görsel Tasarım, Tony Oursler

Abstract: With the industrial revolution, the world has witnessed a revolution in terms of social, political, scientific and technological aspects, and in this way, the settled life experiences of societies have undergone a complete change. As in many areas of life, the field of art and design has also been affected by this transformation and has given artists new ways of thinking, lifestyle and ways of seeing. In this direction, art has cooperated with different disciplines by opening the boundaries of classical methods and mediums environments from the past. This situation has also changed the meaning and form of art and the effect of experience on the reception of all these. In this direction, in this study, within the framework of the

possibilities created by technology and the interdisciplinary approach, it has been discussed how the different technical uses that emerged with the development of technology in today's art create mixed art models through the practices of visual artist Tony Oursler. The sample of the study was selected from the works in the exhibitions Oursler organized in the last three years. As a result of the study, it was seen that Oursler used mediums such as illustration, photograph, sculpture, projection installation, light, artificial intelligence and video in a hybrid way and created an alternative visual design construction against the common accepted meaning and form of art.

Keywords: Technology, Interdisciplinarity, Illustration, Visual Arts, Visual Design, Tony Oursler

1.Giriş

19. yüzyıl, tüm alanlarda olduğu gibi sanat alanındaki radikal dönüşümlerin gerçekleştiği, sanatçıların gündelik yaşamlarından, düşünme, sorgulama, üretme, üretileni sunma biçimlerine dek uzanan alternatif bir yaşamın aralandığı bir yüzyıla işaret etmektedir. Yaşanan bu dönüşümle birlikte gelişen disiplinlerarası ve işbirlikçi yaklaşımın filizlenmesinin ardındaki itici gücü görmek için “Modern” terimi ile buna bağlı olarak ortaya çıkan “Modern Sanat” dönemine değinerek giriş yapmak yerinde olacaktır.

Modern teriminin köklü bir geçmişi, kavramsal bir tarihi bulunmakta olup, terimi tanımlarken “yeni, yenilik” öğeleri ile kurulan ilişkinin çok güçlü olduğu söylenebilmektedir. Bu doğrultuda modernliğe ilişkin genel bir tanımlama yapmak gerekirse, terimi, toplumsal, sanatsal ya da teknik düzlemde “yeni” olan şey olarak açıklayabilmek mümkündür. Modern terimi ilk olarak 15. yüzyılda kilise tarafından kullanılmış ve varlığını uzun yıllar sürdürmüş olsa da Batı tarihinde belli bir dönemden itibaren çok daha belirgin hale gelmiştir. Terimin belirginleşme meselesi, Gutenberg’in matbaayı buluşu, Martin Luther’in reformları, Galileo’nun keşifleri gibi yeniliklerle de bağlantı halinde olmuştur (“Modernizm Neyi Değiştirdi”, 2021).

Bir başka tanıma göre modern terimi, 19. yüzyılda yaşanan endüstrileşme, şehirleşme, teknoloji gibi kavramların etkisiyle, toplumları güçlü bir dönüşüme uğratan tüm bu gelişmelerin adı haline gelmiş geniş bir terimdir. Modernlik; felsefe, edebiyat, mimarlık, müzik, tıp, resim gibi pek çok alanda kendini hissettirmiştir. Terim ayrıca sanat tarihsel süreçte uzun yıllar etkinliğini sürdüren “Modern Sanat” dönemi olarak da tarihlendirilmektedir. Modern Sanat dönemi, 18. yüzyıl ve 20. yüzyılın ortasına denk gelen iki yüz yıllık aralıktaki üretimleri kapsayan bir dönem olarak adlandırılmakta ve bir değişim ile yenilik hali olarak yerleşik kalıplara bir karşı çıkış olarak görülmektedir. Modern sanat geçmişte olduğu gibi belli ölçüde siparişe dayalı olsa da sanatın bağımsızlaşmaya başladığı bir dönemi karşılamaktadır. Modern sanatın sanata olan karşı çıkışı aslında sanatın ne olduğuna yönelik ontolojik bir tavidir. Modern sanatın kırılma noktası ise bu anlamda sanatın nasıl yapıldığı, neyi temsil ettiği, oluşturulma süreci, sergilenmesi ve eğitim biçimini sorgulamaya yöneliktir (“Modern Sanat Konuşmaları”, 2023).

Gombrich'e göre, modern sanatçılar bu dönemle birlikte sanatın salt görülen şeyi betimlemesine karşı bir tavır üzerinden ve sanatın yerleşik anlayışı içindeki tanımlamalarını değiştirerek üretimlerini gerçekleştirmektedirler. Gerçek ya da hayali bir nesneyi betimlemek isteyen bir sanatçı artık, işe gözlerini açıp çevreye bakarak değil, biçimleri ve renkleri alıp arzu edilen imgeyi kurarak başlamaktadır (Gombrich, 2007: 595). Modern sanatçılar görsel temsilin geleneklerini ve araçlarını araştırarak bunların yeni teknolojiler ışığında iletilebilirliği konusunda bir dönüşüm yaşamışlardır. Bu dönemde ortaya çıkan yeni avangard (öncü) oluşumlardan; Empresyonizm, Kübizm, Dadaizm, Sürrealizm, Ekspresyonizm, Fütürizm gibi akımların sanatçıları ilk olarak Rönesans'ta süregelen sanatın görsel gerçekliğe bağlılığını, taklitçi işlevini, biçimselliğini ve ifadeselliğini yeni denemelerle dönüşüme uğratmışlardır (Cottingham, 2005: 44-45). Bununla birlikte farklı sanat formlarının bir araya gelişlerine dair çoğulcu yaklaşım avangard sanatçıların ortaya koyduğu işlerde sıklıkla görülür. Dadaizm, Sürrealizm, Fütürizm, Pop Art başta olmak üzere modern sanat akımlarını öncüleyen diğer sanatçılar; pozitif bilimler, performans, müzik, edebiyat, siyaset gibi çeşitli alanlardan beslenerek sanatsal dillerini güçlendirip, toplumda farklı ve alışılmadık bir etki oluştururlar.

Dönem içerisinde ise farklı disiplinler ile kurulan birlikteliklere dair en çarpıcı örnekler sanat ve siyaset ilişkisinde rastlanır. Örneğin tiyatro yönetmeni Erwin Piscator'un (1893-1966) Marksist yazar Bertolt Brecht (1898-1956) ve diğer isimlerle kurduğu işbirliği, sanatı devrimci bir konuma taşır. Bu birliktelik sonucunda, müzik, dekor, oyuncu ve film arasında bir kolaj ortaya çıkar. Rus ressam ve tasarımcı El Lissitsky (1890-1941) afiş ve yerleştirmelerinde kullandığı tipografi ve fotoğrafı, propaganda ve sloganlar ile bir araya getirir. Ressam bu yolla propaganda ve sanat ilişkisine dair çarpıcı bir dil yaratır. Modern Sanat döneminde daha pek çok sayısız ölçekte işbirlikleri bulunmaktadır. Örneğin, modernist yazar Blaise Cendrars (1887-1961) şiirlerinin görsel tamamlayıcısı olarak Sonia Delaunay (1885- 1979), Francis Picabia (1879-1953) ve Fernand Leger (1881-1955) gibi oyuncular kullanır. Daha sonra şair, Robert Doisneau'nun (1912-94) fotoğraflarına eşlik eden şiirler yazmıştır (Rodrigues ve Garratt, 2017: 52-54) Verilen örnekler ve benzerlerinin sağladığı disiplinlerarası yaklaşım, daha sonra ortaya çıkacak sanat türlerinin farklı disiplinlerle kurduğu ilişkide, kavramsal çerçeve, yöntem, teknik ve ortamlar bağlamında yaygın bir biçimde görülmektedir.

Modern Sanat dönemi çeşitli şekillerde tanımlansa da bütünüyle bir bilgi çağıdır ve bu yeni döneme ait değişimde etkili olabilecek diğer etkenler ne olursa olsun, yeni teknolojiler bu dönemin başrollerinden biri olarak görülmektedir. Zamanla, modernliğe ait olan tüm kültürel ve ekonomik etkenler, teknolojik ilerlemeler ile beraber post-modernlik kavramı altında biraraya gelmiştir. Toplumun -günümüzle birlikte- uzun yıllardır içinde yaşadığı bu dönem modernizmden postmodernizme doğru tarihi bir geçişe tanıklık etmektedir (Anderson ve Wood, 2000: 33).

Postmodernizm, modernizmin düşünce ve değerlerine karşı bir tepki olarak görülebileceği gibi, yirminci yüzyılın başlarında ve ortalarında modernizmin teori ve pratikteki varlığını takip eden dönemin bir tanımı olarak da görülebilir. Postmodernizmin sanattaki etkinliği 1960'lar Pop Sanatı'ndan günümüz sanatına dek uzanmaktadır. Bu yaklaşım, sanatın ne olması gerektiğine dair tek bir tanımın ya da tarzın otoritesini tanımayı reddeder, yüksek kültür ile kitle kültür arasındaki, sanat ile gündelik yaşam arasındaki ayrımı ortadan kaldırır. Postmodernizm, üslupla ilgili yerleşik kurallara da karşı çıkar ve genellikle farklı sanatsal üslup ve tarzları, uygulama ortamlarını bir araya getirir ("Art Term Postmodernizm", 2023). Antmen'e göre; postmodern sanatçılar, tek-değerliliğin karşısına çok-değerliliği, saflığın karşısına katışıklığı, yapının biricikliğinin karşısına metinlerarasılığı koymaktadır. Modernizmin sanatçıya ve bireysel üslupçuluğa attığı değere karşılık, postmodernizm özgünlük ve orijinallik ve gibi belli modernist ilkelere karşı çıkan bir yaklaşım güder. Postmodern olarak ifadelendirilen süreçteki sanatsal yaklaşımlar bütünü, belli bir uygulama ortamına bağlı olmaksızın, resim, heykel, fotoğraf, enstalasyon gibi farklı uygulama alanları ile yeni bir kavramsal anlayış yaratıp, tek bir sanat dalının, örneğe resmin diğer dallara egemenliğine son vererek, disiplinlerarası ve çoğulcu bir sanat anlayışını beraberinde getirmiştir (Antmen, 2008: 277).

Sanatta sürgelen disiplinlerarası ve çoğulcu yaklaşım, sanat yaratımının doğasını genişletmek, farklı bilgi kaynakları ve düşünce yolları üzerinden kavramsal bağları güçlendirmek, sanatın biçimsel görünümünü çeşitlendirmek gibi bir anlayışı bünyesinde barındırmaktadır. Bununla birlikte sanatın yeni ortam ve teknolojilerle melezleşmesi, sanatın sunuş biçimini ve alımlayıcı deneyimini de olumlu yönde değiştirmektedir.

Tohumları 20. yüzyıl sanatında ortaya atılan ve bugün çok disiplinli bir anlayışa kavuşan multidisipliner sanatçılar, sanatı teknolojik olarak yeniden üretmek, kalıplardan uzaklaşmak, sanatta güncel teknikler kullanmak ve kavramsal zemini yansıtan yeni yaklaşımlar yaratmak için deneysel yollar aramaktadırlar. Bunu gerçekleştirirken dijital araçlardan yararlanarak, anlatıya dair hazırladıkları fikri daha ileriye taşımayı denemektedirler (Soares ve Simão, 2020: 2). Bu bilgiler doğrultusunda yapılan çalışmada, günümüz sanatında farklı teknik, yöntem ve ortamları kullanan, geleneksel yollarla birlikte ileri teknolojik araçlarla anlatısını güçlendiren uluslararası sanatçı Tony Oursler'in son üç sergisinden seçilen örneklem işler incelenmiştir. Çalışma ile, sanatçının işlerinde kullandığı farklı teknik ve yöntemlerin nasıl karma sanat modelleri yarattığını ortaya koymak amaçlanmıştır.

2. Yöntem

Endüstri devrimi ile birlikte başta Avrupa'da ardından tüm dünyada hız kazanan teknolojiler ilerlemeler, birçok alanda olduğu gibi sanat alanında da yepyeni bir bakış ve değişime yol açmıştır. Bu değişimle birlikte sanatta kullanılan yerleşik

yöntemler, kavramsal çerçeveler, uygulama ortamları çeşitlenmiş, hatta melezleşmiştir. Bu durum sanatın sahip olduğu anlam ve biçim ile birlikte tüm bunların alımlanmasındaki deneyimin etkisini de değiştirmiştir. Bu doğrultuda yapılan çalışmada teknolojinin yarattığı olanaklar ve disiplinlerarası yaklaşım çerçevesinde, görsel sanatçı Tony Oursler'in uygulamaları üzerinden bugünün sanatında teknolojinin gelişimiyle ortaya çıkan farklı teknik kullanımlarının nasıl karma sanat modelleri yarattığı tartışılmıştır. Çalışmanın örneklemini, Oursler'in son üç yılda düzenlediği; *Hypnosis (and other states)*, 2021 (Rusya); *Pareidolia*, 2022 (İspanya); *mAcHiNe E.L.F.*, 2023 (New York) adlı sergilerden seçilen işler oluşturmuştur. Çalışmada ilk olarak literatür taraması yöntemi ile elde edilen kuramsal bilgiler ile sanatçının örnek uygulamalarına zemin oluşturan tarihsel ve kavramsal bağlantılara yer verilmiştir. Ardından sanatçının örnekleme dair üretimleri, kavramsal çerçeveleri (içerik) ile kullanılan teknik, yöntem ve uygulama ortamları (biçim) bağlamında analiz edilmiştir. Çalışmanın sonucunda Oursler'in üretimlerinde kavramsal ve teknik bütünlüğün anlatıyı zenginleştirdiği; illüstrasyon, fotoğraf, heykel, projeksiyon yerleştirme, ışık, yapay zekâ ve video gibi teknik ve ortamları melez bir biçimde kullandığı ve sanatın yerleşik anlam ve biçimine karşı bir alternatif görsel tasarım inşaatı yarattığı görülmüştür.

3. Bulgular

Çalışmanın bu bölümünde, uygulamalarını derin kavramsal çerçeveler üzerine inşaa eden, biçimsel kurgusunu tek bir yöntem, teknik ve mecra ile sınırlandırmayan ABD'li multimedya sanatçısı Tony Oursler'in 2021-2023 yılları içerisinde ürettiği sergilerinden seçilen işler, teknoloji, sanat ve disiplinlerarasılık vurgusu taşıması sebebiyle örneklendirilerek analiz edilmiştir. Bu doğrultuda örneklemleri incelemeden önce, sanatçının kısa özgeçmişine yer vermek bilgilendirici olacaktır.

Tony Oursler (ABD, d.1957)

Tony Oursler, Manhattan doğumlu, California Sanat Enstitüsü'nde eğitim almış bir multimedya sanatçısıdır. 1979'da lisans eğitimini tamamlamasının ardından 1980'lerin başında New York City'de kendi stüdyosunu açmıştır. Kitle iletişim araçlarından ilham alan ve tüketici odaklı çalışmalarıyla tanınan Oursler, bireyler ve görsel teknolojiler arasındaki psikolojik ve sosyal ilişkileri araştırmaktadır. Çalışmalarını, resim, enstalasyon, performans, video ve heykelin de dahil olduğu geniş uygulama ortamları üzerinden sunar. Oursler, sanatı ilerledikçe, sıklıkla görsel teknolojilerin dünyaya bakışımız üzerindeki etkisini ve görsellerin kamusal tüketim için nasıl yorumlandığını sorgular. Oursler'in çalışmaları; Walker Art Center, Minneapolis, MN; documenta VIII, IX, Kassel, Germany; The Museum of Modern Art, New York, NY; the Centre Georges Pompidou, Paris; the D.O.P. Foundation, Caracas, Venezuela; the Carnegie Museum of Art, Pittsburgh, PA; Skulptur Projekte Münster; Museum Ludwig, Cologne, Germany; the Hirshhorn Museum, Washington, D.C.; and the Tate, Liverpool, UK gibi dünyanın bir çok yerinde sergilenmektedir ("Tony Oursler" 2023).

Örneklemi Oluşturan Sergiler**Hypnosis and Other States, Zifergauz Gallery, St. Petersburg, Rusya, 2021**

“Hypnosis and Other States” (Hipnoz ve Diğer Durumlar) sergisi, Tony Oursler’in son 25 yıldaki eserlerini kapsamaktadır. Serginin ana teması, teknoloji ve medyayla ilişkisi çerçevesinde, uygulamaları St. Petersburg’la yakından bağlantılı olan bilim insanı Ivan Pavlov’un uyku ve hipnoz araştırmalarına dayanmaktadır. Sanatçının amacı, hipnozun tarihini yeniden yorumlayan, nesnelerin gerçekliğini inceleyen ve sanatçının kendi bilinçaltında bir yolculuğa çıkan sanat eserleri yaratmak ve hipnoz ile uyku kavramlarını yeniden gözden geçirerek hipnozun sanattaki temsilini sunmaktır. Bu tema ile sanatçı, çoklu projeksiyonlar aracılığıyla, insan gözünün yakın çekimlerini, popüler kültürden görüntüleri ve video kolajlarını içeren, tamamı birey üzerinde hipnotize edici bir etkiye sahip olan büyüleyici ve sürükleyici bir sergi deneyimi ortaya koymayı amaçlamaktadır (“Hypnosis and Other” 2021).



Şekil 1. Tony Oursler, 2021, *Hypnosis and Other States*

Şekil 1’de gösterilen ve sergi kapsamında yer alan multimedya yerleştirmesi, “Rorschach Testi” ya da diğer adıyla *Mürekkep Lekesi Testi* referansı üzerinden kurgulanan bir çalışmadır. Rorschach Testi, psikoloji alanında yaygın olarak bilinen, katılımcıların kişilik özelliklerini incelemek ve duygu durumlarını analiz etmek için kullanılan bir testtir (“Rorschach Testi”, 2023). Test, serbest çağrışım tekniği üzerinden uygulanır ve bu yöntem çoğunlukla psikanalizin kurucusu Sigmund Freud ile ilişkilendirilir. Tekniğin bulunmasından önce Freud terapilerinde hipnoz tekniğini kullanmaktadır. Ancak hipnozun terapistin hasta üzerindeki etkinliği üzerinden ilerlemesi ve değişkenliği görüşüne dayalı olarak geçici bir çözüm olduğunu düşünülür. Pek çok araştırma sonrası Freud, hastalarının semptomlarıyla ve daha sonra rüyalarıyla ilgili akıllarına gelen her türlü düşünceyi özgürce ifade etmelerine izin veren bir alternatif yöntem geliştirir.

Serbest Çağırışım adı verilen bu yöntem, zamanla hasta söylemlerinin gözlemlemesi ile raporlanmasına dayalı, bilinç akışını kolaylaştıran bir terapi tekniğine dönüşür (Joffe ve Else, 2014:174).

Bu bilgilendirmeye dayalı olarak Şekil 1’de yer alan yerleştirmenin kaynağının *Serbest Çağırışım* tekniği üzerine temellenen psikolojik testlerden birine bağlı olarak yaratıldığı görülür. Bu bağlantıya dayalı olarak serginin kavramsal çerçevesi değerlendirildiğinde, sergilenen iş karşısında konumlanan aktif alımlayıcı deneyiminin bir psikoterapi seansı deneyimi üzerinden kişiselleştirilerek somutlaştırıldığı söylenebilmektedir. Bu deneyim anı hem kavramsal hem biçimsel yönden iki yönlü gerçekleşmektedir. Biçimsel değerlendirme açısından çalışmanın uygulama tekniğine bakıldığında, deneyimin salt bir nesne deneyimi üzerinden gerçekleşmediği, alımlamaya yönelik algı ve duyunun teknolojik yöntemler aracılığı ile genişletildiği görülür. Sergilenen işin illüstratif kompozisyon kurgusu mürekkep testinin leke, doku ve figüratif sınırlarını referans alır. Malzeme seçiminde ise kavramsal çerçeveyi destekleyen ve kişinin bir karşılaşma anı yaşadığı aynalı yüzeyden yararlanıldığı görülür. Bu yüzeyin arka planına ayrıca ekran yerleştirildiği deneyim esnasında görülmektedir. Sanatçının uyguladığı figüratif ekran tasarımı ile, kalıplaşmış dikdörtgen ekran formunu dönüştüren yenilikçi bir alternatif görme biçimi sunduğu görülür. Ekran içerisindeki video anlatıda yakın plan göz çekimleri ve hareket eden insan figürleri yer almaktadır. Göz formunun ve insan figürlerinin bir unsur olarak anlatıda yer almasının, “uyku ve hipnoz” kavramları ile kurduğu parça-bütün ilişkisi, anlatının kavramsallığı ve biçimselliği ile de örtüşmektedir.



Şekil 2. Tony Oursler, 2021, *Hypnosis and Other States*

Sanatçının Şekil 2’de birlikte gösterilen rojeksiyon yerleştirme ve video anlatı çalışmaları, kavramsal açıdan Rorschach Testi örneği ile paralellik içerisinde. Görselin solunda konumlanan projeksiyon yerleştirmede, mekânda asılı geometrik heykeller üzerine yansıtılan ve farklı kişilikleri temsil eden göz formlarının gerçek görüntüler halinde alımlayıcıya sunulduğu görülmektedir. Karanlık bir ortamda ve hareket halinde yerleştirilen büyük ölçekli “açık göz

formları”, serginin temasını oluşturan hipnozun, başlangıç noktasındaki temsilin göz olması, hipnozun bir tür uyanıklık hali olarak tanımlanması ve hipnoz sırasında bireysel denetimin açık olduğu bilgisi üzerinden somutlaşmaktadır.

Şekil 2’deki görselin orta ve sağ kısmındaki görüntüler, sergi içerisinde tek bir videoda ardışık olarak sunulmaktadır. Analiz esnasında videodaki göstergelerin karşılaştırılarak anlamlandırılabilmesi için sekanslar şekil içerisinde yan yana birleştirilerek gösterilmektedir. Şekil 2.’de kesiti yer alan video anlatısının, projeksiyon yerleştirme ile aynı alan içerisindeki duvar üzerine yansıtıldığı görülmektedir. Anlatının gösterildiği ilk karede iki sandalye üzerinde paralel olarak uzanmış hipnoz halinde bir kadın figürü yer alır. Kadın, elleri gövdesinin üzerinde hareket halindedir. Figürün arka planına ise henüz açmakta olan bir Krizantem (Kasımpatı) çiçeği yerleştirilmiştir. Çok zengin bir tarihsel arka plana sahip olan bu çiçek, günümüzde yaygın olarak süs bitkisi olarak bilinse de geçmişte, özellikle tıp alanındaki kullanımına bakıldığında; yaşam süresini uzatan, gözün keskinliğini artıran, ateş ve toksinleri yok eden, şifa veren, bütünüyle iyileşme arzusuna yönelik anlamlar taşıdığı bilinmektedir (“Krizantem ve morifolium”, 2023). Videonun devamını anlatan Şekil 2’nin sağ bölümündeki sahnede, figürün kollarını geriye doğru uzatması ile birlikte, krizantem çiçeğinin de açıldığı ve büyüdüğü görülmektedir. Beden ve çiçek arasındaki paralel hareket, hipnozun geçiş evrelerine ve seansın derinleştirilmesine yönelik bir okuma olarak görülebileceği gibi, kişinin iyileşmesine yönelik bir sembol olarak da okunabilmektedir.

Şekil 1 ve 2’de örneklendirilen çalışmalar, disiplinlerarası bakış çerçevesinde kavramsal yönden değerlendirildiğinde, sanat ve psikoloji bilimi arasında kurulan ilişki ile serginin bütünsel akışının ve tekil üretimlerin anlatı yapısının güçlü bir biçimde beslendiği, bununla birlikte alımlayıcı deneyiminin düşünsel yönden derinleştiği söylenebilmektedir. Çalışma disiplinlerarası bakış çerçevesinde biçimsel açıdan değerlendirildiğinde ise, uygulamanın yalnızca görme duyusuna hitap etmeyen, teknoloji ve sanatı bütünleştiren teknik, yöntem ve ortamlar üzerinden yapılandırıldığı söylenebilmektedir. Buna bağlı olarak sanatçının söz konusu çoğulcu bakış üzerinden gerçekleştirdiği uygulama pratiklerinde; resim, fotoğraf, enstalasyon, video, projeksiyon, heykel gibi teknik ve ortamları bir arada kullandığı ve bu yaklaşımın anlatıyı zenginleştirdiği görülmektedir.

Crossing Neptune, Michael Lowe Gallery, Cincinnati, Ohio, 2022

“Crossing Neptune” (Neptün’ü Geçmek) sergisi, Tony Oursler’in kişisel koleksiyonundan su temalı arşiv çalışmalarını içeren ortamlararası bir sergidir. Sergi adını, ekvatoru ilk kez geçen denizcilerin, deniz tanrısı Neptün gibi giyinmiş biri tarafından maruz bırakıldığı bezdirme ritüelinden almaktadır. Terim buradaki kullanımı ile sergi için diğer alemlere geçişin ve bir kanal olarak suyun cazibesini sunmak için ödünç alınmıştır. Serginin teması, Oursler’in zaman içinde yarattığı tarihi su mitolojilerinin bir derlemesi olan “Su ve Büyülü Düşünce Üzerine” adlı yayınlanmamış bir metne dayanmaktadır. Sanatçı, suyun doğum anındaki anlamından arınma ve iyileştirme ritüellerine; gizemli deniz canlılarından,

mucizelere kadar uzanan mitolojilerin kültürlerarası ve tarihi bir sembol olduğu düşüncesi sergilenen çalışmalar üzerinden somutlaşmaktadır. Manifestosunda suya ait anlamlar üzerinden suyun gücünü hem iyiliksever hem öldürücü özellikte olduğunu, suyun günahları temizleyebildiğini, hastalıkları iyileştirebildiğini ve gençlik aşılatabildiğini vurgulamaktadır. Oursler, bu sergi ile suyun miras alınan mitolojilerin uzun bir listesini bünyesinde barındıran dönüştürücü bir unsur olduğunu söylemekte ve yaşam kaynağı olan suyun çağdaş kültürdeki yankılarını araştırmakta ve sunmaktadır (“Crossing Neptune”, 2022).



Şekil 3. Tony Oursler, 2022, *Wishing Well*

Geçmiş dönemlerde çok çeşitli kültür ve toplumlar suya büyü gücü atfetmekte, pek çok gelenekte ise kuyular, etraflarında gerçekleştirilen çeşitli ritüelistik törenlerin sembolü olarak bilinmektedir. Bununla birlikte çağlar boyunca farklı kültürler arasında kuyu suları veya diğer kaynaklardan gelen sular, mucizevi iyileştirme güçlerine sahip kutsal varlıklar olarak kabul edilmektedir. Özellikle Avrupa folkloründe insanlar dilek kuyularını, dileklerin gerçekleşmesinde mucizevi güce sahip birer sembol olarak görmektedir (“The Evolution of Making”, 2021).

Şekil 3’te gösterilen ve sergi kapsamında yer alan Wishing Well (Dilek Kuyusu) adlı çalışma, kültürler boyunca çok çeşitli anlamlarda ve biçimlerde var olagelmiş, örnek sergi kapsamında ise heykel formunda bir enstalasyon olarak alımlayıcıya sunulmuştur. Çalışma, uygulama tekniği olarak projeksiyonla yansıtılan hareketli görüntünün kuyu içerisine aktarıldığı bir multimedya yerleştirme olarak tasarlanmıştır. Görselin sağ bölümünde kuyuya yansıyan görüntünün detayı verilmektedir. Kuyunun tavan kısmına yerleştirilen projeksiyondan yansıyan görüntüde bir kadın figürünün yukarı yöne doğru hareket ettiği görülür. Roma kültüründe kuyular, dilekleri gerçekleştirebilen su tanrıçalarının yaşadığı kutsal yerler olarak bilinmekte, bu koruyucu tanrıçalara onların beğenisini kazanmak ve karşılığında bereket almak umuduyla adaklar adandığı söylenmektedir (“The Enchanting History”, 2023). Bu bağlamda kuyu enstalasyonuna yerleştirilen kadın figürünün mitolojik bir tanrıçayı temsil ettiği, bu tanrıçanın suyun maddesel olarak yok oluşu karşısında bir koruyuculuğa sahip olduğu ve ona atfedilen sayısız değeri muhafaza ettiği söylenebilmektedir. Kadın figürü ile birlikte

yansıyan görüntüde suyu temsil ettiği gözlemlenen soyut bir sembol belirmektedir. Kuyu içerisine ayrıca sis üreten bir mekanizma yerleştirilmiştir ve yeşil renk ile birlikte yükselen sis, karmaşık ortam sesi, deneyime gizemli ve mistik bir boyut kazandırmaktadır.



Şekil 4. Tony Oursler, 2022, *Fiji Mermaid*

Şekil 4'te, sanatçının ortak tema çerçevesinde ürettiği, "Fiji Mermaid" (Fiji Denizkızı) adlı mitolojik varlıktan bir temsil görülmektedir. Sanatçının buradaki işi ilk bakışta bir konstrüksiyon üzerine yerleştirilen heykel pratiği olarak algılanır. Ancak gerçek zamanlı deneyim sırasında heykelin yüzüne video projeksiyon uygulaması ile hareketli görüntü entegre edildiği görülür. Sanatçının kullandığı bu yöntem video ve heykel gibi iki disiplini birleştirirken, uygulama tekniğinde projeksiyon haritalama¹ adı verilen yazılım destekli işlemlere ve yine klasik resmetme araçlarından boya kullanımına yer verildiği görülmektedir.

Serginin kavramsal çerçevesinde söz edildiği gibi yeryüzündeki yaşam su olmadan varlığını sürdüremez ve bu nedenle atalarımız yüzyıllar önce suya mistik güçler atfetmiştir. Bazı eski kültürler, okyanusları, gölleri ve nehirleri yönettiğini düşündükleri güçlü su tanrıçalarına tapmaktadırlar. Evrenin bugün olduğundan daha gizemli ve büyülü olduğu uzun zaman önce, insanlar her türden tanrının varlığına ve özellikle su tanrı ve tanrıçalarının en çok saygı duyulan ve korkulanlar arasında olduğuna inanmışlardır (Alexander, 2012: 12-13). Deniz kızları söz konusu efsanevi varlıklardan biri olarak yüzyıllar boyunca toplumdan topluma yayılmış ve varlıkları herhangi bir coğrafi bölge ile sınırlı kalmamıştır. Sanatçının "Fiji Mermaid" adlı multimedya çalışması da mitolojik referansla kurgulanmış bir deniz kızı figürüdür. Bu figürün ait olduğu, balık kuyruklu, insan yüzlü türe olan inanç çok eskilere dayanmaktadır. Pek çok efsanede de suda yaşayan, çoğunlukla dişi olan, insan yüzü ve balık kuyruğu olan yarı insan yaratıkların

¹ Projeksiyon haritalama, tasarlanan ya da belirlenen yüzeye uygulanacak görüntülerin, planlanan yüzey üzerine oturtularak yerleştirilmesi işlemidir. Üretilen içerik ilk olarak haritalamanın yapılacağı yazılımının yüklü olduğu bilgisayarlara aktarılır. Belirli bir işlemden geçen görüntüler, projeksiyon cihazları aracılığıyla seçilen yüzeye yansıtılır (Aksu, 2019: 107).

varlığından sıklıkla söz edilmektedir (Bondeson, 2014: 36). “Fiji Mermaid” ilk olarak 1842’de ünlü sirk yaratıcısı P.T. Barnum’a ait olan New York’taki Barnum Amerikan Müzesi’nde sergilenen kurgusal bir yaratıktır. Fiji, bilinenin aksine balık kuyruğu olan güzel bir kadın yerine, bir balığın vücudu ve bir maymunun baş kısmından oluşan bir figür olarak tasarlanmıştır (Summers ve Rau, 2017: 24). Türlü kopyalarının yaratıldığı ancak gerçeğinin bir yangın sırasında yok olduğu düşünülen bu varlığın orijinali günümüze ulaşmamıştır, ancak mitolojik anlatısı çeşitli temsiller üzerinden canlandırılmaya ve aktarılmaya devam etmiştir.

Şekil 3 ve 4’te örneklendirilen çalışmalar, disiplinlerarası bakış çerçevesinde kavramsal yönden değerlendirildiğinde, sanat, mitoloji, kozmoloji gibi alanlar arasındaki köklü ilişkinin yeni sorular, keşifler ve düşüncelerle birlikte evrildiği ve bu yolla günümüz sanat alımlayıcısına farklı bir görüş ve düşünsel deneyim alanı açıldığı söylenebilmektedir. Çalışma, disiplinlerarası bakış çerçevesinde biçimsel açıdan değerlendirildiğinde ise, sanatta kullanılan yerleşik malzeme, tür ve yöntemlerin sağladığı ifadeselliğin, teknolojinin sağlamış olduğu tekniklerle daha da güçlendiği söylenebilmektedir. Bu doğrultuda sanatçının anlatı evreninde yararlandığı, resim, heykel, video gibi disiplinlerin biraradalığının kavramsal çerçeveyi daha da etkili hale getirdiği görülmektedir.

mAcHiNe E.L.F., Lehmann Maupin, New York, 2023

Sanatçının son sergisi olan “mAcHiNe E.L.F.”te yer alan işlerden ilk seri, boyalı ve baskılı kolajların arasına gömülü dijital ekranların yerleştirildiği elektrikli silüet işlerdir. Bununla birlikte sergide sanatçının büyük ölçekli bir projeksiyon kurulumu yer almaktadır. Kurulum içerisinde insan figürleri, illüstrasyonlar ile yapay zekâ tarafından oluşturulan animasyonlar hareket halinde gösterilmektedir. Fiziksel olarak ise alana yansıtıcı ekran görevi gören optik kristal yapılardan oluşan heykelsi formlar yerleştirilmiştir. Sergideki çalışmalar izleyiciyi bilim, görsel kültür ve büyümlü düşünce üzerine düşünmeye davet etmektedir. Aynı zamanda, sanatçı, rasyonalizmin gelişmesinin ve bilimsel düşüncedeki yükselişin toplumsal büyümlü bozulmasına ve maneviyatta bir düşüşe yol açtığını vurgulamaktadır. Sunduğu işler ile gösterinin ardındaki bilimi açığa çıkarırken, insan bilgisinin sınırlarının ötesinde mistik olana da alan açmaya çalışmaktadır (“mAcHiNe E.L.F.”, 2023).



Şekil 5. Tony Oursler, 2023, *Spectrum*

Şekil 5 'te görülen sanatçının son sergisindeki işlerinden "Spectrum", farklı görüntülerin bir araya geldiği kolaj silüet görünümünde bir panel uygulamasıdır. Çalışma, içerik olarak meditasyon yapan ve baş kısmındaki küre ile dünyayı temsil eden bir insan figürü referans alınarak oluşturulmuştur. Silüet içerisine kolaj tekniği ile, insana ait çeşitli uzuvlar, ikonlar, geleneklere ve ritüellere yönelik imajlar, doğa, bilim, teknoloji ve endüstriyelleşme çağrışımlı göstergeler, "spectrum" terimine paralel olarak geçişli bir kompozisyon üzerinden uygulanmıştır. Çalışmada uygulama tekniği ve malzeme seçimi olarak, ahşap, alüminyum aynalı panel, mürekkep, akrilik boya ve dört adet dijital ekrandan yararlanılmıştır ("mAcHiNe E.L.F.", 2023).



Şekil 6. Tony Oursler, 2023, *mAcHiNe E.L.F*

Şekil 6'da görülen sanatçının "mAcHiNe E.L.F" adlı işi, doğada bulunan yedi temel kristal yapıdan esinlenilerek yaratılan büyük ölçekli bir enstalasyondur. Sanatçıya göre bu geometrik formlar bir arada var olan iki uç noktayı içermektedir: pozitif bilim ve mitler. Kristallerden bazıları iyileştirici etkileri olduğuna inanılan estetik, bilimsel ve spiritüel özellikleri nedeniyle değerli görülmektedir. Sanatçının bu özellikler üzerinden yarattığı büyük ölçekli kristal

ormanda, dijital video görüntüler, tepeden gelen bir projeksiyonla geometrik nesnelerin yüzeylerine yansıtılmaktadır. Enstalasyona ait yedi şeffaf parçaya ve ortama yansıyan görüntüler, alımlayıcının konumuna ve görüntülerin yansıma yönlerine bağlı olarak değişen bakış açılarına göre şekillenmektedir. Mekânın duvarı ve şeffaf geometrik parçalara yansıyan görüntüler, sanatçının arşiv görüntüleri ile yeni ürettiği görüntülerden derlenmiştir. Bu görüntüler, yapay zekâ teknolojileri yardımı ile işlenip birleştirilerek, şiirsel bir anlatı yapısına kavuşturulmaya çalışılmıştır. Sanatçının anlatı evreninde aktarmaya çalıştığı anlamlar ise; dijitalleşmenin yüceliği, eriyen buzullar, dördüncü boyut, aşırı düşük frekanslar (ELF) ve 5G teknolojisi gibi konu ve kavramlardan oluşmaktadır. Sanatçı çalışmasında uygulama tekniği ve malzeme seçimi olarak, ahşap, ayna, akrilik boya, sentetik polimer, dikroik yansıtıcı (renk değiştiren ayna), ses gibi teknoloji ve malzemelerden yararlanmıştır ("mAcHiNe E.L.F.", 2023).

Şekil 5 ve 6'da örneklendirilen çalışmalar, disiplinlerarası bakış çerçevesinde kavramsal yönden değerlendirildiğinde, sanatın tıp, astronomi, fizik, biyoloji gibi pozitif bilimlerle; mitoloji, psikoloji, sosyoloji, siyaset bilimi gibi sosyal bilimlerle kapsamındaki alanlarla kurduğu çoğulcu ilişki üzerinden bir anlatı inşaa ettiği görülmektedir. Anlatıyı besleyen disiplinlere dair göstergelerin aktardığı alt anlamlar ve alımlayıcının bilgi düzeyi, sanatçının anlatı yapısını derinleştirmekte ve sergilenen ilişkilerle olan düşünsel bağı güçlendirmektedir. Çalışmalar disiplinlerarası bakış çerçevesinde biçimsel açıdan değerlendirildiğinde ise, sanatçının kişisel tarzında vurgulamış olduğu çizim, illüstrasyon, heykel, fotoğraf, kolaj gibi statik yöntemler ile video, projeksiyon, ses, ışık, yapay zekâ gibi ileri teknoloji teknik ve yöntemlerin bir araya getirildiği anlatılar kurulduğu görülmektedir. Şekil 5.'te yer alan panel içerisine gömülü videolar, ilk bakışta durağan bir sanat eseri gibi görülse de seyir anında hareket eden ekranlar üzerinden yapılan okumanın deneyimi etkilediği söylenebilmektedir. Şekil 6'daki büyük ölçekli projeksiyon kurulumunda ise, ses ile sergi kurulumuna ait diğer teknik materyallerin bir araya gelişinin kavramsal çerçeveyi besleyerek, alımlayıcıyı alışılmışın dışında ve sürükleyici bir deneyimin içine çektiği söylenebilmektedir.

4. Sonuçlar ve Öneriler

Günümüzde sanatta kullanılan malzemeler konusundaki yetkiler, modern sanat döneminde keşfedilen yeni üretim yöntem ve ortamları ile kapasitesini genişletmiştir. Teknolojinin hızlı artışı sanatın yapısını, sahip olduğu özelliklerini çeşitlendirmekle birlikte sanatın deneysel yönü, kullanılan malzeme, kavramsal çerçeve ve yeni sunuş biçimlerini de beraberinde getirmiştir. Bu uzlaşım sonucunda resim, heykel gibi plastik sanatlara dair yerleşik alanlar, tek başına üretilebildiği gibi teknoloji temelli yeni sanat dalları olan video, bilgisayar sanatı, dijital sanat, yapay zekâ gibi çeşitli ortamlarla da melezleşebilmekte ya da şekil değiştirebilmektedir. Bununla birlikte çoğulcu anlayışın kavramsal uzantısı olarak sanatın çok sayıda bilimsel alandan besleniyor olmasının, anlatılarda kurulan düşünsel yapıyı güçlendirdiği de söylenebilmektedir.

Bu gelişmeler ışığında çalışmada örneklemleri incelenen multimedya sanatçısı Tony Oursler'in üretimlerindeki kavramsal ve teknik bütünlüğün anlatıyı

zenginleştirdiği, sanatçının üretimlerini ortaya koyarken tek bir sanat türüne bağlı kalmayıp; illüstrasyon, fotoğraf, heykel, projeksiyon yerleştirme, ışık, yapay zekâ ve video gibi teknik ve ortamları melez bir biçimde kullandığı, bu yolla sanatın yerleşik anlam ve biçimine karşı bir alternatif görsel tasarım inşası yarattığı görülmektedir. Sanatçının disiplinlerarası etkileşimler çerçevesinde sergilediği işlerinde, alımlayıcıya fiziksel bir deneyim yaşatmış olmasının yanı sıra, farklı alanlar üzerinden bilgi aktarmaya ve görsel anlatıyı beslemeye dayalı kavramsal bir anlatı evreni kurduğu görülmektedir. Bu doğrultuda sanatçının yarattığı bütünlüklü sergileme tasarısı ile her iki yönden beslenen alımlayıcının duyuvararası ve sürükleyici bir anlamlandırma sürecinin içine çekildiği söylenebilmektedir.

Çalışma ile ayrıca örneklemelerde görülen sanatın farklı ortam ve disiplinlerle kaynaşmasının sanatçıya biçim ve içeriksel bağlamda bir kişisel metot kazandırdığı ve bu durumun gelecekteki sanat üreticilerine kendi anlatılarını yaratmada ilham kaynağı olabileceği ön görülmektedir.

5. Kaynaklar/ References

Aksu, M. (2019). Mimarlıkta Video Projeksiyon Haritalama Kullanımı, *Tasarım Enformatiği Dergisi*, 1(2),107-117.

Alexander, S. (2012). *Mermaids: The Myths, Legends, and Lore*. New York: Adams Media.

Anderson, P., Wood, E. M., (2000). *Modernizm, Postmodernizm ya da Kapitalizm*, Çev. Ali Türker Erdağı, Çağla Ünal, İstanbul: Bilim Yayıncılık.

Antmen, A. (2008). *20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar*. İstanbul: Sel Yayıncılık.

Bondeson, J. (2014). *The Feejee Mermaid and Other Essays in Natural and Unnatural History*. New York: Cornell University Press.

Cottingham, D. (2005) *Modern Art: A Very Short Introduction*. New York: Oxford University Press.

Gombrich, E.H. (2007). *Sanatın Öyküsü*, Çev. Ömer Erduran, Erol Erduran, İstanbul: Remzi Kitabevi.

Joffe, H. and Else, J. W., (2014). Free Association In Psychology And The Grid Elaboration Method. *Review of General Psychology*, 18(3), 173-185.

Rodrigues, C., Garratt, C., (2017). *Modern 20. Yüzyılın Kültürünü Anlamak İçin Çizgibilim*, Çev. Algan Sezgintüredi, İstanbul: NTV Yayınları.

Soares, C., Simão, E., (2020) *Multidisciplinary Perspectives on New Media Art*. USA: IGI Global.

Summers, P., Rau, D. M. (2017). *Are Mermaids Real?*. New York: Enslow Publishing

Web Kaynakçası

Art Term Postmodernizm (2023). <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/p/postmodernism>, Erişim Tarihi: 20 Eylül 2023.

Crossing Neptune (2022). <https://tonyoursler.com/crossing-neptune>, Erişim Tarihi: 17 Eylül 2023.

Dastarlı, E. (2023). Mondern Sanat Konuşmaları 1.

(<https://www.youtube.com/watch?v=F5nPYPDmPM&t=1445s>) erişim tarihi: 19 Eylül 2023.

Hypnosis and Other (2021). <https://tonyoursler.com/hypnosis-other-states-st-petersburg>, Erişim Tarihi: 19 Eylül 2023.

Krizantem ve Morifolium (2023). https://tr.wikipedia.org/wiki/Krizantem_%C3%97_morifolium, Erişim Tarihi: 19 Eylül 2023.

Machine E.L.F. (2023). <https://tonyoursler.com/machine-elf>, Erişim Tarihi: 19 Eylül 2023.

Rorschach Testi (2023). <https://www.idrlabs.com/tr/roorschach/testi.php>, Erişim Tarihi: 18 Eylül 2023.

Soysal, A. (2021). Modernizm Neyi Değiştirdi? Felsefî Soru Olarak Modernite/Modernizm. (<https://www.youtube.com/watch?v=NehJqYUBpww>), Erişim tarihi: 19 Eylül 2023 .

Suman, S. (2021). The Evolution of Making Wishes Through 'Wishing Wells'. (<https://swati-suman.medium.com/ever-wished-explore-the-origins-of-making-wishes-through-wishing-wells-bf8ea464dcf9>) erişim tarihi: 18 Eylül 2023 .

The Enchanting History (2023). <https://witchyspiritualstuff.com/wishing-well-history/>, Erişim Tarihi: 17 Eylül 2023.

Tony Oursler (2023). <https://www.artnet.com/artists/tony-oursler/biography>, Erişim Tarihi: 20 Eylül 2023.

RESİM SANATINDA NOKTÜRNAL İMGELER

NOCTURNAL IMAGES IN ART OF PAINTING

Doç. Dr. Cumhuri Okay ÖZGÖR

Balıkesir Üniversitesi GSF Resim Bölümü

cumhurokay@gmail.com

Özet: Resim sanat tarihi boyunca estetik, güzel olanın yanısıra karanlık görüntüler, geceye ait olan (noktürn timer) imajlar da sanatçılar tarafından tuvale yansıtılır. Siyah rengin egemen olduğu bu çalışmalar izleyeciye sanatçının yaşadığı gerilimi yansıtır. Noktürn timer, geceye ait, gece ortaya çıkan, gecesel, gece ortaya çıkan hayvanlar gibi çeşitli anlamlara gelebilen geniş anlamları olan bir kelimedir. Barok dönem ve Romantik dönem noktürn timer imgelerin en iyi örneklerinin ortaya çıktığı dönemler olmuştur. Caspar David Friedrich, Francisco Goya, J. A. M. Whistler ve Edward Hopper gibi sanatçılar resmin karanlık yüzünü betimleyen en önemli isimlerden olmuştur. Huzursuzluk veren, tekinsiz, korkutucu imgeler sanat tarihinde dönemin buhranını, savaş ve kaosu veya sanatçının içsel sıkıntılarını yansıttıkları bir dil olarak gece konusu tercih edilen bir temadır. Bu çalışmada adıgeçen sanatçıların resimleri ile Max Ernst, Alfred Kubin, gibi önemli sanatçıların geceye ait resimleri analiz edilecektir. Resim sanatı, sosyoloji, psikoloji, felsefe ve edebiyat gibi branşların ışığında sanatçı ve dönemi incelenecektir. Bu çalışmayla, korku, ölüm gibi olguların sanat dilindeki aktarımlarını incelemek ve geceye özgü noktürn timer resimler üzerine derinlemesine bir araştırma gerçekleştirmek amaçlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Noktürn timer, Gecesel, Karanlık, Korkunç, Tekinsiz.

Abstract: Throughout the history of painting, in addition to aesthetic and beautiful images, dark images and nocturnal images are also reflected on the canvas by artists. These works, dominated by the color black, reflect the tension experienced by the artist to the viewer. Nocturnal is a word with broad meanings that can mean various things such as nocturnal, nocturn, nightly, animals that emerge at night. The Baroque period and the Romantic period were the periods when the best examples of nocturnal images emerged. Artists such as Caspar David Friedrich, Francisco Goya, J. A. M. Whistler and Edward Hopper were among the most important names depicting the dark side of painting. Night is a preferred theme in art history as a language in which unsettling, uncanny and frightening images reflect the depression of the period, war and chaos or the artist's inner troubles. In this study, the paintings of the mentioned artists and the night paintings of important artists such as Max Ernst, Alfred Kubin, will be analyzed. The artist and his period will be examined in the light of branches such as painting, sociology, psychology, philosophy and literature. With this study, it is aimed to examine the transfer of phenomena such as fear and death in the language of art and to carry out an in-depth research on nocturnal paintings specific to the night.

Keywords: Nocturnal, Nightly, Darkness, Terrible, Uncanny.

1. Giriş

Nocturne/noktürn, kelime anlamı olarak, farklı manalara gelebilen geniş anlamalı bir ifadedir. En bilinen anlamıyla, geceye özgü olan, gece vakti gerçekleşen şeylerin herhangi bir temsiline noktürn denir. Bir diğer anlamı ise güçlü gölge ve ışık etkileşimi-kontrast renklerle (siyah beyaz) ortaya konan etkidir. Dilimizde en bilinen anlamı ise, gece vakti ortaya çıkan hayvanlara verilen addır. Kelimeyi sanatsal bir terim olarak ilk kullanan ressamlardan biri Whistler olurken, genel olarak tuvallerinde, insan figürünün, manzaranın, titremeler veya yansımalarla sınırlandırılmış detaylarının sisli bir uzaklığa gömüldüğü bir sanatsal dil ile nocturne adını verdiği serileri en bilinen örneklerden olmuştur. Sanatçı, sadece belirli bir tarzı yeniden yorumlamak yerine kendi başına bir tür icat etmek istemiştir: Whistler, ay ışıklarını belirlemek için müzik terimi "nocturne"ü Frédéric Chopin'den ödünç almıştır. 1870'lerden itibaren sanatçı, nocturneyi kendi ticari markası olarak tanınmasını sağlamak için çaba sarf etmiştir (Valance 2018: 3). Whistler, noktürn serisini, bilimsel bir soyutlama, bir münzevi sanat olarak tanımlar. Whistler: "Nocturne" kelimesini kullanarak, resmi sadece sanatsal bir ilgiyi belirtmek istedim, resmin dışında herhangi bir anekdot içeriğinden arındırmak istedim" der. Bir noktürn, öncelikle çizgi, form ve renk düzenlemesidir. Joris-Karl Huysmans, Whistler'ın portresinde, tablolarının inatçı formalizmini fark eder. Huysmans'a göre, Whistler'ın noktürnleri "modern yaşamın çok uzağında, her şeyden uzakta, resmin son sınırlarında, bu hafif tuvalerde görünemez renk dumanlarına buharlaşan bir şey gibi görüldüğünü belirtir (Valance 2018: 7).



Görsel 1. Whistler Nocturne serisi (1876-1892)

Geceye özgü olarak, gece, uyku gibi kelimelerin kökenleri de önemlidir. Mitolojik olarak gece ile ilgili anlatılar ilk kez, Hesiodos'un (MÖ 750-650) antik Yunan şiirleri, Erga kai Hemera (İşler ve Günler) Theogonia (Tanrıların Doğuşu) ortaya çıkar. Bu eserlerle ortaya çıkan isimlerden bazıları:

Nyx'in: Gece

Hipnos: Uyku

Selene: Yunan mitolojisindeki ay tanrıçası.

Morpheus: Morfin manasına da gelirken uyku anlamı da vardır.

Phobetor: Kâbus getiren.

Noktürn imgeler için gece, karanlık ve kâbus önemli bir yere sahiptir. Karanlık, bilinmeyenle ilintilidir. Bilinmeyenden duyulan korku, ölüm korkusu vb. Karanlıkta oturan birinin düşünceleri genellikle üzerine çöker. Korkuları ve kaygıları, yalnızlık ve umutsuzluk, geçmişten gelen pişmanlık, gelecek endişesi, karanlıkta yalnız olmaktan ve bunların başlangıçta bu düşünceleri düşünmekten başka yapacak hiçbir şeyin olmamasından doğan öfke. Bu yüzden yalnız kalmak korku verici gelir. Gölgede pusuya yatmış olabilecek hoş olmayan şeyleri düşünmemeye çalışır insan. Aslında korkulan şey, karanlıkta yalnız olmamanın verdiği ürpertidir. Geceye özgü üretilmiş olan sanatsal eserler, bu korkuları sıklıkla kullanır. Fuseli'nin Kâbus resminde uyuyan bir kadının göğsüne oturmuş bir ifrit yer alır. Eğer sürekli olarak parlak ve mutlu olan ışıқта yaşamak; gölgelerden, nüanslardan yoksun kalmak ve kontrastın zenginliğinden yoksun bir hale gelmek anlamına gelir.

Kasvetli manzaralar ressamların tuvalinde, sahnelerin derinliklerine doğru sürüklenmiş, sonsuza kadar kaybolmuştur. Gece, tehditkâr, dehşet verici şeylerin olduğunu hissettirir. Gece yarısı hayvanlar avlanmaya çıkar, şehirde sokaklar tekinsizdir. Suçları örtbas eden bir karanlık hakimdir. Gece doğa manzaraları, hayaletimsi otların, ormanın içinde parıldayan gözlerin mabedidir. Gece yarısı, denizin üzerinde parlayan dolunayın dingin, yalnız varlığını gözlemlediğimiz etkili ve çarpıcı bir ortam sunar. Doğa, hayatın kendisi gibi hem büyüleyici hem de acımasız, korkutucudur. Bu manzaralar, kendi iç dünyasında tedirginliklerini, korkularını yaşayan romantik sanatçılar için son derece önemlidir. Kurgusal ve mecazi olarak, kötü günlerin geleceğini, devrimlerin yıkımlarını, gözlemleyen ya da öngören bir sanatsal yaklaşımı da beraberinde getirecektir. Ruh için metafor haline gelen karanlık gece, sonsuzluğu, karanlık fikirlerde olmayı (bir tür delilikten bir şey göremez hale gelme durumu) sembolize eder. Fırtınalı bir havada üç cadıyla karşılaşan Hamlet; Mephisto ile cadıların ayinine katılan Faust ve Mephisto, karanlıkta yalnız başınadır. Yalnızlık dehşeti çağırır; dehşetse şeytani güçlerini abartılı bir üründür (Russell 2001: 34).

Resim Sanatında Noktürn

Üzerinde keşfedilmeye değer birçok öge bulunan, gece, rüyalar ve kabuslar, sanatsal hayal gücünün vazgeçilmez bir parçasıdır ve uzun süredir insan yaratıcılığı ve ifadesi için verimli, bereketli ve tükenmek bilmeyen bir kaynak olmuştur. Vahşi karanlık, kasvetli sahnelerin derinlikleri, izleyende tehlikeli, korkutucu hisler yaratır. Bu yalnız manzaralar ve kararmış topografi, bizi etkiler ve çeşitli etkileyici özellikler aracılığıyla duyularımıza hitap eder. Ürpertici etki yaratan huzursuz, tekinsiz, doğal formlar; non-figüratif ve nesnelerin eksikliği,

gölgeler, harabeler, gizemli eski topraklar, bizi bilinmeyen uzak bir geçmişe bağlar. Resim sanatında ve yarı kurgusal mimari tablolarla ölümsüzleştirilen harabe tasvirleri, Rönesans döneminde başlar. Klasik mimarinin korent ya da iyonik sütunlar, başta Caspar David Friedrich gibi birçok sanatçıyı cezbetmiş; gotik yapı da harabe manzaraları için büyük ilham kaynağı olmuştur. Harabeler, 'bütün ihtişam geçicidir'² anlamına gelen Latince deyişi yansıtır.



Görsel 2. Carl Gustav Carus- Kış Manzarası/1816

Harabelerin üzerine vuran ay ışığı, karanlık bir atmosferde genel ışık kaynağı olmuştur. Barok sanatın yapay ışık kaynağı (genel olarak mum ışığı) yerini romantik sanatla birlikte ay ışığına bırakacaktır. Birçok sanatçı için ay ışığı, aydınlatmanın kaynağı değişene kadar resmin ana konusu ve manzaranın görünürlüğünü sağlayan doğal kaynağıydı. "Ay ışığı" geleneksel olarak, hayal gücü ve yaratıcılıkla ilgili Romantik büyülenmenin en merkezi ifadelerinden biridir. Romantik dönemin en iyi gece gözlemcilerinden biri Caspar David Friedrich'tir. Sanatçının resimlerinde bile ay kelimesi defalarca geçer. Örneğin: Man and Woman Contemplating the Moon (1824), Moonrise over the Sea (1822), Moonlit Landscape (yaklaşık 1830-1835), Two Men Observing the Moon (1819-1820) ve Moonwatchers gibi eserlerinde, izleyicileri ve ay ışığı altındaki manzara arasında gizemli bir bağ kurar.

² "sic transit gloria mundi"



Görsel 3. *Caspar David Friedrich/Harabe serisi/1803*

Erken romantik dönemde ay teknolojinin ilerlemesine kadar popülerliğini koruyan bir ifade biçimi olacaktır. Romantik sanatçılar için, gaz lambasının keşfi, şehirlerin kurulması ve aydınlanması ile, ayın yüksekliğini kaybettiği ve sokak lambasının seviyesine düştüğünü görürüz. Manen gerçekleşen bu durum aynı zamanda ayın, sanatsal olarak gözden düşüşünü de yansıtır. Sanatçılar, zamanla, ayın kendisini resmin dışında bırakma kararını almaya başlar. Ayın, bir şiirsel sembol olarak dayanıklılığı, endüstrileşmiş, kentleşmiş dünyanın onu geride bıraktığı teknolojik yükselişle birlikte sekteye uğrar. Doğal ışık kaynağı, tek parça olmaktan çıkmış, artık çoğunlukla sayısız ışık tarafından parçalanmış ve yeniden bir araya getirilmiş kentsel karanlık parçacıklarına aktarılır. Romantik dönemde, gece manzarasının başarısı, geceye ve onunla ilişkilendirilen sembollerle ilgili çok derin yankıların, bazen sadece örtük anlatıların, dönemi etkileyen değişikliklerle açıklanabilir. Bu anlamda, gece manzarası, öncelikle tarihsel bağlamı içinde anlaşılmalıdır. Elektriğin keşfiyle birlikte gece, teknolojik bir fethin hedefi haline geldi ve kapitalist medeniyetin ilerlemesi ile kaybolan bir benzeri boyut kazandı. Geceye ait kültürel değerler bu sayede kökten değişti. Bir bakımdan, doğal ay ışığı terk edilerek, sanatçılar tarafından tekrar barok dönemdeki gibi yapay ışığa, sanatsal bir ifadeye dönüş yapılmıştır. Yapay ışık tarafından aydınlatılan kentsel manzara ile modern dönemin sessiz şehir sahneleri, ay ışığı ve karanlık, gaz ve elektrik ışığının parıltısıyla karşı karşıya geldiği tarihsel sahneler sanatçıların uğraştığı konulardan olmaya başlamıştır.

New York'un gece manzaralarını, kalabalık alanlardaki yalnızlığı, gece yaşayanların hayatını en etkileyici, gerçekçi, resmeden sanatçılardan biri Edward Hopper'dır. Sanatçı, yorulmak bilmeden sokaklarda dolaşan ve yüksek yerlerde sokakları gözlemleyen biridir (bu tavrı Hitchcock'un Arka Pencere filmine ilham vermiş olabilir). 1910'lardan 1950'lere kadar, Hopper, New York'un yarı terk edilmiş ofislerini, dairelerini ve restoranlarını düşündü; pencere camının uzak tarafından, tuvalinin kenarlarında beliren karanlık şehir gerilimini, gizemli imgelerini kaydetti. Gözlemci edasıyla resmettiği tekinsiz çalışmaları, sanat tarihi açısından da önemlidir. Gece yarısı restoranda oturan bir albay ve arka masasında oturan palyaço gibi absürt kompozisyonları, bilinmeyen,

tekinsizliğin³ sanatsal bir ifadesi olmuştur. Hopper'ın ürkütücü manzaraları, W. Somerset Maugham'ın şehirde gece manzaralarıyla ilgili söylediklerini yansıtır. Maugham: "Kırsalda gece karanlığı dostane ve tanıdıktır, ancak şehirde bu doğal olmayan ışıklarının parıltısıyla gece, düşmanca ve tehditkardır. Aynı, uygun anı bekleyen dev bir akbaba gibi." Gecenin tehditkâr yapısı, Hopper'a gerilim yaratma aracı sağladı. Elektrik ışığıyla sert bir şekilde aydınlatılan çoğunluğu boşi ç mekanlar, hareketsiz insanların görünmez çaresizliğini vurgular (Sharpe 2008: 277). Hopper için kent geceleri ve elektrikli ışıklandırmalar, zamansız, donmuş, iletişimsiz bir sanatsal ifade aracıydı.



Görsel 4. Edward Hopper – Gece Pencere

Sonuç Yerine

Kimi sanatçılar, tıpkı Friedrich, Whistler veya Hopper gibi bu dönemde gece temalarına yönelme cesareti gösterdiler. Her sanatçı için gece, farklı bir şey ifade etmekteydi. Kimi sanatçı için geceye özgü olan, ay ışığının yansıdığı basit bir manzaraydı. Kimi sanatçı, şehir ışıklarının yapay ışığının yarattığı gerilimi, bir dil olarak benimsedi. Kimi sanatçılar için "Aklın uykusu canavarlar yaratır"⁴ Bazı

³ Tekinsizlik: Freud'un tekinsiz kavramı Almanca "unheimlich" kelimesi, "heimlich" yani eve ait, evcil, tanıdığın zıttı olarak, evcil olmayan, manasına gelecek şekilde kullanılır. Yabancılaşmış, eski, tanıdık olan şey, doğa ile doğaüstü olanın geriliminden tekinsizlik terimi çıkar. Cinsel aşırılık, sapkınlık, ev ve mekân ile ilgili yabancı bir şeyin geri dönüşü, tanıdık ama bastırılmış olan, korku veren durumun tekrar ortaya çıkışı, tekinsizliğin başlıca özelliklerindendir. Alışık olmadığımız, endişe uyandıran, çocukluğa ait, bilinçaltına attığımız korkuların ortaya çıkması tekinsizlik durumuyla açıklanabilir. İğdiş edilme gibi cinsel korkular, kum adam tarafından kör edilme gibi doğaüstü fenomenler, ilkel fantezilerin geri dönme durumu olarak açıklanabilir (İngilizce uncanny) (Eco 2009: 312).

⁴ Goya'nın en ünlü gravürü. Bu çalışmada sanatçı, geceye özgü olan baykuş ve yarasa gibi uğursuz hayvanlar kullanır. Sanat tarihi açısından yorumlandığında ise, sanatçının

sanatçılar için gece kâbus, korku gibi fenomenleri temsil ediyordu. Yazarlar veya ressamalar kâbus imgeleri görebilmek için yatmadan önce et yemekleri yiyerek yatmaktaydı. Bu durum sıkıntılı bir uyku evresi oluşturmuş, yazarlar korku edebiyatında sembolik olan karakterler, eserler ortaya koymuş, ressamalar ise kâbus imgelerini ölümsüzleştirebilmiştir. Eserlerinde geceye özgü, kâbus imgelerine yer veren sanatçılar, sık sık bu noktürnal hayvanları kullanır. Geceye ait hayvanlar, kötülükle özdeşleştirilir. Yarasa ve şeytan gibi geceye ait semboller, sıklıkla Kubin'in erken dönem işlerinin merkezinde de yer alır. Gotik edebiyatta meşum kabul edilen hayvanlar sembolik olarak yer alır. Bram Stoker ve E. A. Poe, yarasa, kara kedi ve kuzgunu animizm (insana hayvan özellikleri vermek) özellikleriyle aktarırken, Drakula öyküsünde kont Drakula yarasaya dönüşür. Yarasa, resim sanatında ise Goya, Richard Müller, Hirose Biho ve James Ensor için önemli bir figürken, baykuş, Caspar David Friedrich, Alfred Kubin, Goya ve Joachim von Sandart gibi birçok ressamı ilham vermiş geceye özgü hayvanlar olmuştur. Gecenin estetik niteliği, Baudelaire, Paul Verlaine, Arthur Rimbaud, Algernon Swinburne, Dante Gabriel Rossetti, Georges Seurat, Odilon Redon, Henry Fuseli, Goya, Alfred Kubin, George Inness ve Ryder gibi birçok şair ve ressam için yaratıcı bir atmosfer olmuştur (Sharpe 2008: 95).



Görsel 5. Farklı Ressamların Baykuş ve Yarasa İçeren Resimleri

Noktürn, sanatçıların, müziğin soyut, işitsel, zamansal doğası ile keşfettiği (noktörn, ilk kez, müzik terimi olarak ortaya çıkan bir ifadedir) bir ifade aracı olmuştur. Zamanla, sanatın, mekânsal doğası arasındaki belirsiz alanları keşfetmeye çalıştığı, karanlığı kendi konuları olarak ele aldıkları sembol dolu

kendisinin devrim taraftarı bir vatandaş olarak, Fransız Devriminin neden olduğu felaketlere mecazi olarak bir hiciv içermesi, kendisine özeleştirisi olarak yorumlanabilir.

estetik bir dil olmuştur. Eserlerine "nocturne" adını verenler, kendilerini edebi, müzikal veya sanatsal bir geleneğin bir parçası olarak görebildi (Sharpe 2008: 95).

Yöntem

Bu çalışmada yöntem olarak, kaynak tarama ve görsel olarak aktarma yöntemi benimsenmiştir. Çoğunluğu yabancı olan kitap kaynakları yazar tarafından Türkçeye çevrilerek bulunan verilerle desteklenmiştir.

3. Bulgular

Bulgular olarak, geceye özgü manzaralar ve gece hayvanları görseller olarak sunulmuştur.

4. Sonuçlar ve Öneriler

Giriş bölümünde noktürnün kelime anlamlarına yer verilirken, gece ile ilgili kelimelerin mitolojik kökenleri tespit edilmiş ve aktarılmıştır. Sanat tarihi açısından gecenin önemi anlatılmış olup, sırasıyla ay ışığı ve gece lambası gibi doğal ya da yapay ışık kaynaklarının sanatçılar üzerindeki etkisinden bahsedilmiştir. Teknoloji ile sanat arasındaki bağ sorgulanırken, tekinsizlik gibi görüşler ışığında noktürnal imgeler açıklanmaya çalışılmıştır. Noktürnün bir diğer anlamı olan gece hayvanlarının kısaca sanatsal ifadeleri açıklanmış, resim sanatı ve edebi eserlerdeki uğursuz gece hayvanlarına örnekler verilmiştir.

5. Kaynaklar

Russel, B., J., (2001). *Mephistopheles: Modern Dünyada Şeytan*, Kabalcı Yayınları, İstanbul.

Sharpe, W. C. (2008). *New York Nocturne The City After Dark in Literature, Painting, and Photography, 1850-1950* Princeton University Press.

Valance H., Todd J. M. (2018). *Nocturne Night in American Art, 1890-1917*, Yale University Press.

Eco, U. (2009). *Çirkinliğin Tarihi*, Çev. A. U. Ergün, Ö. Çelik, A. Uysal, E. N. Akbaş, M. Barsbey, K. K. Akbulut, D. Arslan, B. Yılmazcan, 1. Basım, Doğan Kitap, İstanbul, 2009

SALGIN HASTALIKLARIN SPEKÜLATİF SANATSAL ANLATIMLARI

AS SPECULATIVE ARTISTIC EXPRESSIONS OF EPIDEMIC DISEASES

Doç. Dr. Cumhuri Okay ÖZGÖR

Balıkesir Üniversitesi GSF Resim Bölümü

cumhurokay@gmail.com

Özet: Zombi furyası, post-apokaliptik kıyamet sonrası filmler, nükleer felaketin yaşandığı yapımlar, insanın yaşamak için verdiği amansız mücadeleler, popüler kültürün en ilgi duyulan konularından biri olmuştur. Bu yapımlar, alegorik, sembolik olarak birbiriyle etkileşim içerisindedir. Zombi istilas, nükleer felaketler, kıyamet sonrası bir alternatif dünyada geçen öyküler, sinema seyircisinin beğenisine sunulmuştur. Popüler kültür için zombi, vazgeçilmez bir tasarım olurken kavram, yamyamlığın (cannibalizm) sanatsal geçmişine dayanan bir kavramdır. İlk örneklerini Orta Çağ'dan itibaren resim sanatında gördüğümüz yamyamlık, Giotto, Rubens, Goya, da Modena ve Gillray gibi ressamların eserlerinde mitolojik ya da sosyo-kültürel eleştiri içerecek şekilde kullanılmıştır. Rubens ve Goya, Satürn resminde, yamyamlığı, çocuklarını canlı canlı yiyen bir dev olarak görselleştirir. Sinemada, Teksas Katliamı (Tobe Hooper, 1974), Kuzuların Sessizliği (Jonathan Demme, 1991, Hannibal (Cannibal) Lecter karakteri), ve The Road (John Hillcoat, 2009) gibi filmler yamyamlığın ön plana çıktığı kurgular olurken, zombi yapımlarına benzer şablon kullanılır. Grotesk bir aileyi merkeze alan Teksas Katliamı; nükleer felaketin neden olduğu ya da teratolojik (doğuştan gelen bozukluklar) bedenlerin yer aldığı Tepenin Gözleri (1977 ve 2006 versiyonları) gibi filmlerle birlikte yönetmenler, bitirmeden tüketme, yok etme arzusu ve çürüme mitolojiden günümüze gelene kadar zombi kalabalığı ile kendisine yeni bir beden bulmaya başlayacaktır. Tükettiğini kendine dönüştüren “çoğunluk- tüketim” eleştirisi içeren zombi kavramı, beyaz perdede de sürekli dönüşüm geçirmektedir. Savaş korkuları, nükleer endişeler, yabancı düşmanlığı, militarist düşünce yapısı sinemada zombi tasarımlarını etkileyen olgulardır. George Andrew Romero gibi yönetmenlerin önderliğinde, yürüyen ölülerin, terk edilmiş sokakların görüntüleri sembolik anlamlarıyla birlikte siyah ekranlara yansımaktadır. Romero, zombileri alışveriş merkezlerine, kalabalık sokaklara taşır. Kurbanını yiyen ama asla tüketmeyen yaşayan ölüler ordusu, tüketim toplumu eleştirisi içerir. Dönüşüm içerisindeki ölülerin tek amacı, tüketmek, kendisine benzeyen bir grup yaratmak, komün hale gelmektir. Benzer şekilde kapalı alanda hapsedilen kurbanlar da kalabalığa kendi fikirlerini dayatmaya çalışan, aç gözlü bireyler olarak yansıtılır. Salgın hastalıkların anlatıldığı filmlerde ise medeniyetin çöküşü, kaos ve bütün sistemlerin çöktüğünü kolaylıkla görebiliriz. Bu filmlerde kefareti ödemek isteyen, önemli kayıplar veren, tövbekâr karakterler yer alır. Bu karakterler geçmişlerine ait önemli travmatik hikayeler barındıran karakterler mutlak suretle bir değişim içerisine girecektir. Bu önemli kırılmalarla olurken kendini

feda etme sıklıkla gördüğümüz bir sahnedir. Sığınma, korunma en önemli insani ihtiyaçların başında gelir. Kapalı yerler, olayların gerginliğini, klostrofobiği yansıtan mekanlardır. Alışveriş alanları özellikle seçilen yerler olacaktır. Bu çalışmada, görsel sanatlar ve görsel sanatlardaki öncü yapımlar, tarihsel, sosyolojik ve felsefi gelişimleri içerisinde araştırılarak çalışmanın ana çerçevesini oluşturmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Zombi, Salgın, Hastalık, Post-apokaliptik, Kıyamet

Abstract: The zombie craze, post-apocalyptic post-apocalyptic movies, productions in which nuclear disasters occur, and the relentless struggles of humans to survive have become one of the most interesting topics of popular culture. These productions interact with each other allegorically and symbolically. Zombie invasions, nuclear disasters, and stories set in a post-apocalyptic alternative world are presented to the cinema audience. While zombie is an indispensable design for popular culture, the concept is based on the artistic history of cannibalism. Cannibalism, the first examples of which we have seen in painting since the Middle Ages, has been used in a way that includes mythological or socio-cultural criticism in the works of painters such as Giotto, Rubens, Goya, da Modena and Gillray. In their paintings of Saturn, Rubens and Goya visualize cannibalism as a giant eating his children alive. In cinema, films such as The Texas Chainsaw Massacre (Tobe Hooper, 1974), The Silence of the Lambs (Jonathan Demme, 1991, Hannibal (Cannibal) Lecter character), and The Road (John Hillcoat, 2009) are fictions in which cannibalism comes to the fore, while a template similar to zombie productions is used. The Texas Chainsaw Massacre, which centers on a grotesque family; With films such as The Hills Have Eyes (1977 and 2006 versions), which feature bodies caused by a nuclear disaster or teratologic (congenital disorders), directors will begin to find a new body for themselves with the crowd of zombies, until the desire to consume without finishing, to destroy, and decay come from mythology to the present day. The zombie concept, which includes criticism of the "majority - consumption" that transforms what it consumes into itself, is constantly transforming on the big screen. War fears, nuclear concerns, xenophobia, and militaristic mentality are the phenomena that affect zombie designs in cinema. Under the leadership of directors such as George Andrew Romero, images of the walking dead and abandoned streets are reflected on black screens with their symbolic meanings. Romero takes zombies to shopping malls and crowded streets. The army of the living dead, which eats its victims but never consumes them, contains a criticism of the consumer society. The sole purpose of the dead in transformation is to consume, to create a crowd that resembles themselves, and to become a commune. Similarly, victims trapped in a closed space are portrayed as greedy individuals who try to impose their own ideas on the crowd. In movies about epidemics, we can easily see the collapse of civilization, chaos and the collapse of entire systems. These films feature repentant characters who want to atone, who have suffered significant losses. These characters, who have important traumatic stories from their past, will definitely go through a change. Self-sacrifice is a scene we often see as this occurs with significant breaks. Shelter and protection are among the most important human needs. Closed places are places that reflect the tension and claustrophobia of events. Shopping areas will be specially selected places. In this study, visual arts and pioneering productions in visual arts are researched within their

historical, sociological and philosophical developments and form the main framework of the study.

Keywords: Zombie, Epidemic, Plague, Post-apocalyptic, Judgment

1. Giriş

Yaşayan ölümler, yani zombi kelimesi, Fransızca ombres (gölgeler), Batı Hint Adaları'ndan jumbie (hayalet), Afrika, Kongo ve Haiti ile nzambi sözcüğü, kaba hatlarıyla bir ölünün ruhu anlamına gelir. Bonda dilinde zumbi olarak karşılaştığımız sözcüğün, Portekizli köle tacirlerinin taşıdığı Afrikalı kölelerle birlikte Haiti'ye ulaştığı düşünülmektedir. Gabonlu Mitsogo halkı ise ölmüş insanların cesetlerini adlandırmak için ndzumbi sözcüğünü kullanmaktadır. Afrika inanç sistemlerinde sözcüğün kökeni olan nzambi, (Kartal 2019: 12). Zombi sözcüğü, Karayipler'deki vudu inancında yaşayan ölüyü tarif etmektedir. Zombi, teriminin daha geniş halk arasındaki anlamı olan "iradesiz, itaatkâr veya hipnotize olmuş veya ele geçirilmiş kişi" manalarına gelmektedir.

Zombiler, insan tarihi kadar eski bir kökene sahiptirler. İlk kaydedilen zombilik örneği, yaklaşık M.Ö. 2700 civarında yaşanan Gilgamesh destanına dayanır. Bu destanda Prenses İştar, babası Kral Anu'ya "ölülerin yukarı çıkıp canlıları yemesine izin vereceğim" diyerek tehdit etti. Neyse ki, o zombi salgını önleni ve insanlık kurtuldu. Günümüzün yaşayan ölümleri gibi, ilk zombiler de bilinmeyenle oynamanın riskini gösteriyordu. George Romero zombi türünü sinemada rafine ederken, ölümlerin kavramı birçok kültürde uzun yıllardır var olmuştur. Zombi benzeri yaratıklara dair referanslar, M.Ö. 2100'de Gilgamesh'in yazılarına kadar uzanmaktadır. Kökenleri Mezopotamya'ya dayanan Gilgamesh Destanı, hayatta kalan en eski edebi eser olarak kabul edilir. Bu eserde, rahatsız edici bir uyarı yer alır: 'Ölümler yaşayanları yemeye çıkar! Ve ölümler, yaşayanları sayıca aşacak!' Bu ifadeler, kuşkusuz ki zombi karakterinin tasarımında önemli rol oynar. Aynı zamanda Çin'de de, ölümler jiang shi olarak bilinirdi. Bu insan/yaratıklar, kişilerin yaşam güçlerini çalmak için insanları öldürürdü. Bu efsane, Qing Hanedanlığı ve bilgin Ji Xiaolan'a kadar uzanır. O, bedenlerin hayata geri dönme sebeplerini araştırmış, bunlar arasında tılsımlanma veya bir kişinin ruhunun bedenini terk etmemesi gibi sebepleri göstermiştir (Hafidahl 2019: 89). Örneğin, golemi ele alalım. Zombilerin tamamen tipik olmayan bu yaratığı, insan formundaki cansız bir kil parçasıydı ve ihtiyaç duyulduğunda hayata getirilebilirdi. Arap mitolojisinde ise, bir cin, ölümlerin etini yiyen bir şeytan, şekil değiştiren olarak tasvir edilirdi. Zaman içinde, mezar soyucu veya insan eti yiyen belirgin bir doğaüstü varlığa dönüşecektir. "Zombi" kelimesi, ilk edebi örneklerinden biri olarak 1697'de Pierre-Corneille Blessebois'in yarı otobiyografik bir ahlaki özgürlük romanı olan "Le Zombi du Grand Pérou, ou la comtesse de Cocagne"dir (Büyük Pérou'nun Zombisi ya da Kokan Kontes). Fransız romanı "kolonyal romanı" olarak kabul edilir. Edebiyat tarihi açısından önemli eserlerden biri olan Joseph Conrad'ın Karanlığın Yüreği (1899) de sembolik olarak zombileri akla getiren bir kolonyal roman olmuştur. H. G. Wells'in 1896 yılında yayımladığı romanı, Dr. Moreau'nun

Adası, zombileri andıran hayvan/insan varlıklarıyla, bu yığınları kaleme almıştır. Antropolojik, felsefi ve biyopolitik açıdan değerlendirdiğimizde zombi sözcüğünün tarih sahnesine çıkışı asıl, sömürgeciliğin ve köleliğin derin izleriyle belirginlik kazanmaktadır.

Popüler kültürde zombi, köklerini edebi eserlere, bilim kurgu romanlarına ve fantastik edebiyata borçludur. Örneğin, Amerikalı yazar H.P. Lovecraft, ölümlerin hayata döndüğü kurgusal hikayelerle ilgilendi. Lovecraft, yaşamı boyunca çok popüler olmasa da diğer yazarlar tarafından saygı gören biriydi. H.P Lovecraft, yönetmenleri ve senaristleri sonradan etkileyecek birçok hikâye yazdı ve ilerleyen on yıllarda birçok zombi filmine ilham kaynağı oldu. Örneğin, seri olarak yazılan Herbert West'in Re-Animator'u (1922), en dikkate değerlerden biridir. Mary Shelley'in 1818 eserinin bir parodisi olan (yazarın ifadesine göre), ve ilham aldığını belirten Lovecraft, daha korkunç ve rahatsız edici bir halde hikayeleştirir (Glenn 2008: 4). Kurgusal olarak zombi figürü, güvenlik zafiyetini ve sağlık kaygısını, biyopolitika, mülkiyet, toplumsal sınıf ayrımını, cinsiyet, ırk ve inanç düzleminde sürekli hiyerarşi üreten toplumsal yapılara eleştiri içerir. Zombi, toplumsal sınıf ayrımı ifade edecek biçimde sömüren-sömürülen, efendi-köle ilişkisini yansıtabilir. Sembolik olarak köle isyanlarına karşı bir ırksal aşağılama mekanizması zaman zaman devreye girer. Hem beyaza karşı siyahın hem de patrona karşı işçinin pozisyonunu ifade edebilir. Zombilerin ayak sürüyerek ağır ağır ilerlemesi işçini bitkinliğini yansıtabilir ve ayak sürümenin nedeni zincirlenmekten (prangalar) kaynaklandığı da iddia edilebilir. Bu durum, kölelerin enerji harcamamak için geliştirdiği senkronize hareket etme biçimi de olabilir (Kartal 2019: 22). Yaşayan ölümlerin geri dönüşü, bir bakıma kendilerine yaşamları esnasında reva görülen ceset muamelesinin laneti olarak da düşünülebilir (Kartal 2019: 47). Yaşayan ölümler, en temelinde bir hareket, bir dinamizm varlığıdır ve devrimci, yıkıcı vasfını büyük oranda bu topluluk halinde hareket kabiliyetine borçludur. Tür, bize hepimizin mahkûm olduğunu hatırlatır. Hayalet, bedensiz bir ruhsa, zombi, ruhsuz bir bedendir ne bilinçli ne de bilinçaltı zihinden yükümlü değildir. Zombi sadece eylemleriyle var olur. Herkes zamanla herkese dönüşecektir. Çoğunluğa dahil olmaktan kaçamayacaktır.

Biyolojik olarak yorumladığımızda zombiler, insan etini arzulayan yamyamlardır. Zombi, insanın biyolojik varoluşu için olduğu kadar toplumsal varoluşu için de bir tehdittir. Tarihe baktığımızda felaketler de hastalar da yaşayan ölümleri temsil edebilir. Avrupa tarihinde kitlesel ölümlere sebep olan kara ölüm dönemi diye adlandırılan veba salgınları da Avrupa nüfusunun neredeyse yüzde otuz ila kırkını ortadan kaldırırken çarpıcı etkilere yol açmıştır. Bu durum bir bakıma çoğunluk haline gelen zombileri akla getirir. Çürüme ve bozulmayla dünyanın, muhtemelen kitle anarşisi ve çöküşü ile bir felaketle sona ereceğinin ete kemiğe bürünmüş halidir yaşayan ölümler. Zombi için ölüm, yaşamın zıddı ya da son bulması değil, toplumsal hayatın belirli bir biçimden başka bir biçime doğru evrilmesidir.

Zombiler, yabancılaşmanın ötesine itilmiş bir emeğin mitini gerçekleştirir; bilinçsiz, saf otomasyona indirgenmişlerdir. Öte yandan, Sarah Lauro ve Karen Embry'nin son 'Zombi Manifesto' çalışmasında zombiyi küresel kapitalizm ile

post-humanizmin başlangıcı arasındaki gerilimleri temsil eden bir noktaya konumlandırır. Donna Haraway'ın ünlü 'Cyborg Manifesto'sunda ise siberetik feminizme daha olası bir gelecek olarak yorumlar. Slavoj Žižek ise, zombinin görünüşteki bilinçsizliğinin, hâlâ insan gözlemcilerine bir meydan okuma sunduğunu, bir zombinin bilinçsiz bir varlık olduğunu ve yine de hedefleri ve davranışları üzerinde tutarlı bir kontrolü olduğunu gösterdiğini belirterek, karakteristik olarak çelişkili bir argüman sunar. Žižek, bu özneleştirme performansında aldanmış olanın kim olduğunu sorgular. İnsanlar mı, yoksa zombiler mi? (Hunt 2014: 121). Baudrillard'a göre özne karşısındaki savaşı 'nesnenin' kazandığını ve artık ticaret mallarının dünyasının bizim onlara ihtiyacımızdan daha fazla olduğu bir dünyanın zevkine hizmet ettiğimize dikkat çeker. Zombi, bu açıdan yorumlandığında, yediğini sadece ısıtıp bırakan bir nesneden farksızdır. Üretmeyip, tüketen çoğunluk... Kendisi gibi her ısırdığı da nesne yığınlarına dönüşecektir. Şüphesiz basit bir teori ile ölümcül bir teori arasındaki tek fark, öznenin hâlâ nesneye karşı daha kurnaz olduğuna inanıyor olmasıdır. Diğerinde ise nesnenin daha kurnaz, alaycı, yetenekli olduğuna inanılır. Zombiler genellikle 'düşünmeyen' ve 'hissiz' değil, aynı zamanda garip bir şekilde hareket eden madde dışında pek bir şey ifade etmese de zombi filmleri, kurbanın, zombi yığınlarının, yani yaklaşan nesnelerin hiperaktif çoğalmasının endişeli bekleyişini, çıkmazını ele alındığını söyleyebiliriz (Hunt 2014: 125). Beard ise zombi filmlerini Ford dönemi iş ekonomisi ve Amerikan işçisinin işe yaramazlığı bağlamında okumaktadır. Artan yaşam beklentisi ve azalan istihdam imkânları çağında, sonsuz yaşlanma korkusu ve aşırı nüfusun öğütüldüğü öyküler zombi filmlerinde yankı bulmaktadır. Linda Badley, Re-Animator gibi filmleri, insan bedeninin ticarileşmesi, bireyin organlara ve vücut parçalarına ayrıştırılması ve tıbbi ve genetik teknoloji tarafından ortaya çıkarılan diğer tehditkâr konular gibi 20. yüzyılın sonlarındaki biyomedikal ve sağlıkla ilgili endişelerin keşifleri olarak okumaktadır (Dendle 2001: 23-24). Agamben başka bir yerde bu insan-olmama durumunu Hitler'in Yahudileri öldürme arzusuyla ilişkilendirir (Dendle 2001: 48).

Zombiler, bir diğer adıyla yaşayan ölümler, mülksüzdür ve meskenleri sokaklardır. Atık olma halinin ete kemiğe bürünmüş halidir. Zombiler, insanlığın günahlarını havale edebilecekleri kurbanlar gibidir. Zombilerin tıpkı birer sülük gibi, topluluğun kirli kanını emen ve onu hastalıklı unsurlarından arındıran bir öğütücü işlevi gördüğü örnekler de azımsanamayacak kadar çoktur. İnsanın bünyesinde birikmiş ne kadar zehir varsa üzerine boşaltılabileceği muazzam bir nesnedir. Üstelik bedelsizdir, herhangi bir hukuki sorgulamanın konusu olamayacağı gibi vicdani hiçbir muhasebeyi de gerektirmez. İnsan hakları, kölelik gibi durumlara baktığımızda zombi kavramını, eleştirisini daha iyi anlayabiliriz. Tarihsel boyutlarla irdediğimizde, zombiler, tiksinti ve iğrençliğin sembolü, hastalığın ve genetik bozukluğun beden bulduğu, oluşabilecek en büyük toplumsal kargaşanın müsebbibi ve radikal bir standart sapmadır. Tarihsel boyuttan incelediğimizde soykırımın kurgusal bir aratım sonucudur yaşayan ölümler. Örneğin, zombi, Yahudilerle, fiziksel, hastalık, genetik bozukluklar, kaza sonucu sakatlanmalar ilişkilendirilebilir. Zombi, çürümüş ve lekeli bedeniyle aynı zamanda zombi'nin

kökenleri, İspanyollar tarafından istila edilen ve Avrupa dünyasına tanıtılan Haiti adındaki güzel ülkeye kadar uzanır.

Sinemada İlk Zombi Örnekleri

Zombiyi canlandırmak, ona can vermek de ayrı bir sanattır. Bir zombiyi oynamak, sadece içini boşaltmak, 'kendini kapatmak' ve beyinsiz akranlarıyla daha iyi uyum sağlamak için kendini kapatmaya izin vermektir. Bir vampir olabilmek için olağanüstü olmak, asil olmak gerekirken, zombi olmak için hiçbir şey olma, beyinden, düşünceden, yoksun olmak gereklidir. Zombi figürünün bu ayrıcalığı kazanmasında, bu özellikleri ölümsüz biçimde üstüne oturmasında aslan payı Amerikalı yazar, gazeteci ve kâşif William Seabrook'undur. Yazar, 1920'lerde Batı Afrika'yı keşfe koyulmuş, yamyam bir kabileyi karşılaşmış, kabilenin insan eti yeme ritüellerine katılmak istemiş ama kabile buna müsaade etmemiştir. Seabrook da pes etmemiş ve daha sonra bir hastaneden insan eti örnekleri alıp yediğini itiraf etmiştir (Kartal 2019: 21). Bir zombi, bir insanı ısırıldığında, kendisinden bir tane daha doğurmuş olur. Zombinin yamyamlığı tüketmek, eksiltmek ya da yok etmekle değil, kazanmak, çoğalmak ve yaratmakla ilgilidir. Genellikle, tek başına bir zombi fazla tehdit oluşturmaz. Zombinin gücünü kalabalık oluşundan alır. Sıradan olanın, çoğalmanın korkusunu ele alan Hitchcock'ın *The Birds* (1963) filmi bu tür açısından önemlidir.

Zombilerin hareketleri devasa bir rota izler, coğrafi niteliktedir, sınır aşırıdır ve yeryüzü çapındadır. Zombi, yaşamın olduğu her yeri işgal etmek ister. Mültecilerle benzerlik taşır. Asla tek tek değil, akın akın gelirler; dolayısıyla "istila ettikleri" coğrafyanın sakinlerini birdenbire azınlık durumuna düşürme tehdidini oluştururlar. Tıpkı zombiler gibi hastalıklı, barbar ve çokturlar. Bu yüzden mülteciler, yabancılar, göçmenler ve kaçaklar, günümüzün zombileridirler. Dikkat ederseniz, Batı kökenli birçok zombi filminde, hastalığın dışarıdan, medenileşmemiş ve dünyanın kalabalık bölgelerinden taşındığını ilk bakışta fark edebilirsiniz. Mesela Max Brooks'un Türkçeye *Zombi Savaşı* diye çevrilen *World War Z* romanında hastalığın, Batı dünyasına Çin'den, kitabın film uyarlamasında ise Hindistan'dan musallat olduğunu öğreniriz. Dünyanın en kalabalık iki nüfusuna sahip ve Batı tarafından barbarlıkla damgalanan iki ülke, zombi roman ve filmlerinin yazar ve senarist kadrolarının itici güçlerinin mülteci ve yabancı düşmanlığı olduğunu gözler önüne serer. Zombi türünün ortaya çıkmasına salık veren ilk deneme, 1932 yapımı *White Zombie* filmi, zombilerin Haiti kökenlerinin şaşırtıcı derecede gerçekçi bir temsilini sunuyordu. Nick Grinde'in yönettiği bir diğer zombi yapımı *The Man They Could Not Hang* (1939) filminde yine Boris Karloff başrolüdür. "I Walked with a Zombie" (Jacques Tourneur, 1943), büyük bir stüdyonun kaliteli bir zombi filmi yapma girişiminde bulunduğu nadir durumlardan birini işaret eder. Film, Jane Eyre romanının korku uyarlaması olarak nansen edilebilir. *White Zombie* (1932) ve *The Plague of the Zombies* (1966) gibi kölelerden alışveriş merkezi kölelerine kadar, zombiler nihai Marksist işçi sınıfı toplumunu temsil edecektir. Başrolde Boris Karloff'un olduğu Michael Curtiz'in *The Walking Dead* (1936) eseri, kafatasından vurulan bir zombinin zayıflığıdır ve

bu zayıflık, George A. Romero'nun 1968 klasik filmi Night of the Living Dead'de yeniden tanıtılana kadar yaygınlaşmamıştır.

1960-1970 Dönemi Zombi Filmleri

Erken dönem Hollywood zombileri öncelikle görsel dehşet nesneleridir, zombileri robotiktir. Bir grup halinde yürüdüklerinde adımları mükemmel bir şekilde senkronizedir. Ruhusuz, içiboş, uyurgezer gibi modellenen zombinin modelinin ortaya çıkmasında diğer filmlerin de önemi büyüktür. Örneğin, Bir uyurgezerin veya uyuyan yürüyücünün temsil edilmesi ilk kez Alman yapımı "Dr. Caligari'nin Muayenehanesi" (1920) filminde ortaya çıktı. Caligari, Haiti zombi efsanesini başkasını, bir başkasının kontrolü altındaki bir bireyle paralellik çizer. Son yıllarda ise giderek hayvansal zombilere dönüşür. Romero ve Dario Argento imzalı film Yaşayan Ölülerin Gecesi (Dawn of the Dead/1978) ve ikinci dalga zombi filmleri, ortaya çıktığında, artık başlangıç dalgalanmasının dağınık konu yelpazesini sergilemiyorlardı. Hikayeler, yerel bir canavar saldırısını aşan küçük bir grup insanın izole olayları değil, tamamen kıyametin büyük temasına, küresel bir kıyamete odaklanıyor.



Şekil 1. George A. Romero, 1968, *Night of the Living Dead* (Yaşayan Ölülerin Gecesi/1968)

1930'lardan 1960'lara gelene kadar genellikle düşük bütçeli, b-tipi zombi filmleri, komik, basit görüntüsüyle pek dikkat çekmez. Ancak; zombi janrını kökünden değiştirecek George A. Romero imzalı 1968 yapımı Night of the Living Dead (Yaşayan Ölülerin Gecesi) ortaya çıkana denk. Daha önceki sunumlarda zombi, her zaman daha zeki bir varlığın (voodoo ustası, çılgın bilim insanı, vampir) kontrolü altındaydı. Romero, zombiyi bir efendinin prangalarından kurtardı ve zombilerini bir işlevle (voodoo rahiplerinin genellikle verdikleri gibi bir görev veya iş) değil, bir dürtüyle (et yeme) donattı (Dendle 2001: 16). Bu şekilde zombilere sonunda fiziksel, biyolojik bir arzu bahşedildi; artık robotik makineler değillerdi, ancak besin zincirinde temsil talep eden obur organizmalardı. Night of the Living Dead 'i takip eden çoğu film, artık, zombileri et yiyenler olarak sunmaktadır. Tüm

zamanların en önemli zombi filmi olan 1968 yapımı Night of the Living Dead ile yeni bir rotaya oturacak, bu film, zombi filminin kurallarını sonsuza dek değiştirecek, sadece zombilerin öncelikli kimliğini ölülerin tekrar hayata döndüğü şeklinde pekiştirmekle kalmayacak, aynı zamanda onların kişiliklerine insan eti tüketme gibi vahşi özellikleri de dahil edecektir (Glenn 2008: 36). Uzun metrajlı bağımsız olan film ülke genelinde yavaşça yayılmaya başladı. Kendi fanları ortaya çıkarken kült mertebesine zamanla erişmiştir. Film, yaşayan ölülerin saldırısı altında bir çiftlik evinde sıkışıp kalan çeşitli hayatta kalanların hikayesini anlatıyordu. Yaratıklar asla zombi olarak adlandırılmadı, ancak filmin alt tür üzerindeki etkisi büyük oldu. Zombilerin ortaya çıkışı asla anlatılmaz. Night of the Living Dead, zombi olmanın ne anlama geldiğini sonsuza dek yeniden tanımladı. Night of the Living Dead aynı zamanda seyircilerle siyasi düzeyde bağ kurar. Filmi siyasi olarak okuduğumuzda, 1968'de Amerika Birleşik Devletleri Vietnam Savaşı'ndaydı ve birçok Amerikalı buna karşı çıkıyordu. Savaş, gece haberlerinde, radyo yayınlarında haber bültenlerinde ürkütücü bir şekilde yankı yapıyordu. Filme dönecek olursak, karakterler, TV ve radyo yayınlarını kuşkuyla dinliyor, hükümet yetkililerinden kuşkulu ve kaçamak yanıtlarla tamamlanan haberleriyle dikkatle ilgileniyordu. Hayatta kalanlar, bilgi almak için radyo ve televizyonun etrafında toplanır. İzleyiciler, Amerika Birleşik Devletleri'nin savaş dönemi hükümeti ile Night filmindeki hükümet arasında paralellikler görebilir; her ikisi de halkını korumada etkisiz olduğunu göstermiştir (Glenn 2008: 55). Medyanın gerek görüntülerin kullanımı gerekse krizde medya bilgisinin esasen ne kadar işe yaramaz olduğunu gösterir.



Şekil 2. George A. Romero, 1978, *Ölülerin Şafağı*

Night of the Living Dead (1968) filminin büyük başarısının ardından devam filmi olan Dawn of the Dead (Ölülerin Şafağı/1978) yapımında yönetmen koltuğunda yine George A. Romero vardır. Night of the Living Dead'de olduğu gibi, Romero kamerayı çok fazla hareket ettirmez ancak hızlı kurgu ile dinamik ve gerilim dolu bir tempo yaratır. Her iki filmde de Romero net bir şekilde o dönemin sorunlarını yansıtmaya ilgi duymaktadır, ancak Dawn of the Dead, kara mizah içerisine gizler. Dawn of the Dead'in çağdaş tüketici toplumunun içi boşluğunu ortaya

koyduğunu ifade etmiştir. Romero, sanki izleyicilere Amerikan tarihinin yaşayan ölüleri olan siyahlara reva görülen cadı avıyla yüzleşme George Romero'nun zombi serisinin temel şablonu, son 30 yılda gerçekten küresel bir imparatorluk yaratmış ve tüm olgun eserler gibi şu anda artan kopyalar, klonlar, yeniden yapımlar, yeniden yorumlamalar ve parodilerle dolaşmaktadır. Tıpkı diğer türler gibi, sonraki yapımcılar önemli vurgular sunmuşlardır. 1970'lerdeki çevresel bozulma ve "sanayi felaketi"ne dair bir temsil görevi gören zombi filmleri artmaya başlar. 1970'ler, çevre düşüncesinin gelişiminde çalkantılı ve önemli bir onyıldı. Bu dönem, genel olarak 'yeşil' olarak adlandırılmaya başlanan düşünceler etrafında popüler tartışmalar ve eylemler için önemliydi. Özellikle, insanın doğal çevresiyle ilişkisini daha radikal düşünme yönünde ilerletme, bu dönemin birkaç önemli tarihsel olay tarafından ilham alındı. Örneğin, özellikle, 1973 petrol krizi, doğal olmayan kaynakların sürekli sömürsüne dayanan bir ekonomik modelin potansiyel tehlikelerini gösterdi. Dünyanın doğal kaynaklarının sınırsız kullanılmayacağına dair düşünceler, ekonomik büyümenin potansiyel zararlarına dair artan bir farkındalıkla birleşti ve bu da çevresel endişelerin geniş kitlelerin bilincine yayılmasına yol açtı. Ekonomik görüşler ve çevresel bilinçlenmenin yanı sıra, Vietnam Savaşı devam etmekteydi. Bu tarihsel bağlam ve Romero'nun zombi sürüsünü bu toplumsal huzursuzlukların belirtisi olarak okumak önemlidir.

1980-1990 Dönemi Zombi Yapımları

80'li yıllara gelindiğinde ise son zamanlarda yapılan eleştiriler, canavar filmlerinin temsil kodlarının ve anlatı öğelerinin (veba, bulaşma, kurbanlaştırma, panik) AIDS'e doğru evrildiğini rahatlıkla görebiliriz. Televizyon ve gazete haberleri, korku sineması, aids korkusunu kurgusal olana entegre edildiğini göstermeye başlamıştır. Bu durum, hastalıklı ve zayıflayan insan bedeninin temsilleriyle bağlantılıdır. Kurgusal canavarlar, beyazperdede ideolojik bir yaklaşımla AIDS gibi gerçek hayattaki korkuların bir iç muhasebesine dönmekteydi. Romero'dan sonra zombi filmlerinde, bu korkular, tarihi ve arketipik korkuları ile birleşir. Veba kaygısı, lepra karşı tiksintiden modern medyanın yayılan A grubu streptokok, yani "et yiyen hastalık" ile ilgi çeken klasik ve dini korkulara kadar birçok şekilde ortaya çıkar. Farklı hastalıklar, farklı filmlerle sembolik olarak anlatılır: Kara veba (Terror Creatures from the Grave), kanser (After Death), AIDS (Zombie '90: Extreme Pestilence) gibi filmler bir dizi hastalıkla ilişkilendirilmiştir. Düşük bütçeli, kötü oyunculuklu b-filmleri vhs kasetlerle fanlarını yaratmaya başlamıştır. Sinemada olduğu kadar popüler kültür mecraları da zombileri ekrana yansıtacaktır. Örneğin, 1983'te Thriller, 1985'te ReAnimator film ve Return of the Living Dead benzeri devam yapımları ile türü benimseyince, kötü setler düzgün, tam fonksiyonlu stüdyolar tarafından değiştirilirken, büyük film şirketlerince zombiler, kabul gören bir janra dönüşmeye başlamıştır.

Dawn of the Dead (1978), The Return of the Living Dead (1985) ve Re-Animator (1985) filmlerine koyu bir hayranı olan Peter Jackson, gerçekten unutulmaz bir zombi deneyimi yapmaya karar verdi. Sonraki yıllarda Yüzüklerin Efendisi filmiyle popüler bir yönetmen olacak Jackson, Braindead filmini yönetir. Basitçe

söylemek gerekirse, Braindead, şimdiye kadar yapılmış en çılgın, en saçma zombi filmlerindendir. Film ayrıca sinema tarihinin en kanlı filmi olduğu iddia edilebilir. Yalnızca final sahnesinde Jackson'a göre saniyede 300 litre kan fışkırttıklarını tahmin ettiğini belirtmiştir (Glenn 2008: 209). Film, annesinin baskısı altında yaşayan genç bir adam olan Lionel'ın (Timothy Balme) hikayesidir. Moody adlı karakter, hayvanat bahçesinde bir 'Sumatra fare maymunu' tarafından ısırılır ve olaylar başlar. Moody hastalanır (kulakları düşer ve irin dolu lezyonlar büyür ve patlar), ölür ve ardından hızla çürüyen, et yiyen bir zombi olarak dirilir. Sonrasında absürd bir hikâyeye dönen bir zombi filmi izleyiciyle buluşur. Benzer bir atmosferde devam eden bir diğer zombi filmi ise Dellamorte Dellamore'dir (1994). Mezarlık Adamı olarak da bilinen bu film, İtalya'da yapılan son zombi filmidir. Yönetmen Michele Soavi, Tiziano Sclavi'nin popüler bir romanını uyarlamıştır (bu romanın ana karakteri, Sclavi'nin olağanüstü başarılı korku çizgi roman serisi Dylan Dog'un baş karakteri olan bir tür alter egosudur). Francesco Dellamorte ve yardımcısı Gnaghi ölümlerin yedi gün sonra geri döndüğü ve sadece kafalarına bir kurşunla durdurulabileceği küçük bir kasaba mezarlığının bakıcılığını yaparlar. Everett'in karakteri, zombilere "geri dönenler" diye hitap eder ve sıkılmış, umursamaz, yalnız biridir. Soavi'ye göre film, yaşam korkusuyla ilgilidir: Everett, kendisi için bir rüya dünyası yaratır, mezarlıkta dış dünyadan korunur, ancak gerçeklik içeri daldığında kâbusa döner. Ve geri dönenler, Everett'in ve herkesin yaşamındaki kaçmaya çalışsanız bile gitmeyen büyüyen problemlerdir. Shatter Dead (1993) filminde ise zombiler, basitçe başka bir seçilmemiş ve marjinalleştirilmiş nüfus grubudur.

2000'lerden Günümüze Zombiler

Yeni bin yılla birlikte zombi janrı da dönüşmeye başlar. Örneğin, zombiler, ağır, aksak, yavaş yığınlardan hızlı, hareketli bireylere dönüşmeye başlar. Hastalık, son zamanlardaki tıp alanındaki tartışmalar, genetiği değiştirilmiş ürünler, hayvan ve insan klonlama, nükleer enerjinin gelecekteki durumu ve Japonya'daki 2011 depreminin ardından olası toksik sızıntılar gibi konularla ilgiliydi. Bu tür müdahaleler, bilimsel ve teknolojik gelişmelerin birliğinin giderek daha fazla incelendiği yolları işaret etti. Bu tür deneyler, bilimsel yaratıcılığın oluşturduğu belirsizliğin, eylemin uzun vadeli etkilerinin, doğa ve insanın ilişkisine tam olarak ne şekilde sonuçlanabileceği konusunda dikkatli olunması gerektiği konusunda yoğun tartışmaları başlattı. Ekolojik endişe, yeni teknolojiler veya yeni sosyal uygulamalar büyük ve öngörülemez sonuçlara sahip olduğunda öngörü yoludur. Sinema, sürekli olarak çevresel endişelerle ilgilenmiş ve genellikle teknoloji ve bilimi bir ilerleme alanı olarak ifade ederek çelişkili bir ilişki ortaya koymuştur (Hunt 2014:137). 28 Days Later (28 Gün Sonra/2002) gibi öncü yapımlar, Resident Evil (Ölümcül Deney/2002) gibi video oyunlardan beyazperdeye uyarlanan filmler ve The Hills Have Eyes'in (Tepenin Gözleri/2006) gibi yeniden yapımlar popüler korku filmleri popüler hale gelmeye başlar. Resident Evil filminin sinema versiyonu şaşırtıcı bir şekilde beğenilen bir oyun uyarlaması oldu.



Şekil 3. Danny Boyle, 2002, 28 Gün Sonra

2002'de başka bir film de zombi furasına yeni bir boyut kazandıracaktı. Düşük bütçeli 28 Gün Sonra filmi, dijital video ile çekildi, ancak bu film hevesli amatörler tarafından yapılmak yerine deneyimli yönetmen Danny Boyle tarafından yönetildi ve büyük bir stüdyo tarafından yayınlandı. Film, zombi mitosuna birkaç yeni detay ekledi: Boyle'un zombileri George A. Romero'nun sendeleyeni ölülerinden farklıydı. Zombiler, hızlı hareket ediyor ve hâlâ yaşıyorlardı, ancak tedavi edilemez bir virüs tarafından enfekte olmuşlardı. Viral enfeksiyon unsuru, haberlerde kuş gribi ve domuz gribi salgınlarına dair raporların yayıldığı bir on yılın yaygın korkularıyla bağlantılıydı şüphesiz ki. Filmdeki "enfekte"ler, klasik Romero modeli kadar popüler ve yaygın hale gelecek zombi konseptinin taze bir varyasyonuydu (Glenn 2008: 220). Ölümcül Deney olsun, 28 Gün sonra olsun bu filmler kötücül bir şirketin biyolojik silahlar geliştirme konseptine yoğunlaşır. 28 Gün Sonra filminde denek olan hayvanları kurtarmaya giden bir doğa sever grubun, tüm uyarılara rağmen, deneye tabi olmuş maymunları saldıran sahne ile açılır. Maymunun kanı ya da tükürüğü, kuduz hastalığına benzer bir rahatsızlıkla yeni zombi çeşitlerinin hızla artmasına sebep olacaktır. Hastalık, insan popülasyonuna bulaştırarak enfekte olanları öfkeli, sinirli, kan püskürten manyaklar haline getirir. İnsan etini parçalayan, öfkeden gözleri kan kırmızısına dönmüş enfekteler, hastalığı daha da yayacaktır. Film teknik olarak yaşayan ölü türünden hiçbir zombi içermez. Ancak, kuduz hastalığına benzer biçimde çaresi olmayan bir türdür. Kurbanlar, enfekte olduktan sadece birkaç saniye sonra insani özelliklerini kalıcı bir şekilde kaybeder. Enfekte olanlar, yeni ölmüş zombilere de benzer: Varisli damarlar, kanlanmış gözler, burundan ve ağızdan kan akan yeni nesil zombilerdir. Aslında, 28 Gün Sonra, zombi alt türünün "yeniden icadı" olarak görülebilir. Yolda sürprizler ve şaşırtıcı sahneler yer alır. Örneğin, Murphy'nin karakterinin ailesinin ve arkadaşlarının ölümleriyle başa çıkması, terk edilmiş İngiliz meydanındaki kayıp ilanları, yerlere saçılmış paralar... Yoğun felsefi ve psikolojik alt metin filmi başarılı kılan etmenlerdir.

Filmin çekimleri için de yoğun bir mesai harcanmıştır. Örneğin, Londra'yı ıssız bir çöle dönüştüren ekip, sokakları doksan saniyeden fazla süreyle boşaltamadıkları için, mümkün olduğunca az zamanda mümkün olduğunca çok görüntü çekmek için çoklu kameralar kuruyorlardı. Yapımcılara göre, tanınabilir bir yere geldiklerinde hızlıca çekim yapacak, bazen onbeş dakika gibi kısa süreli dönemlerde bile çekecekler ve devam edeceklerdi.

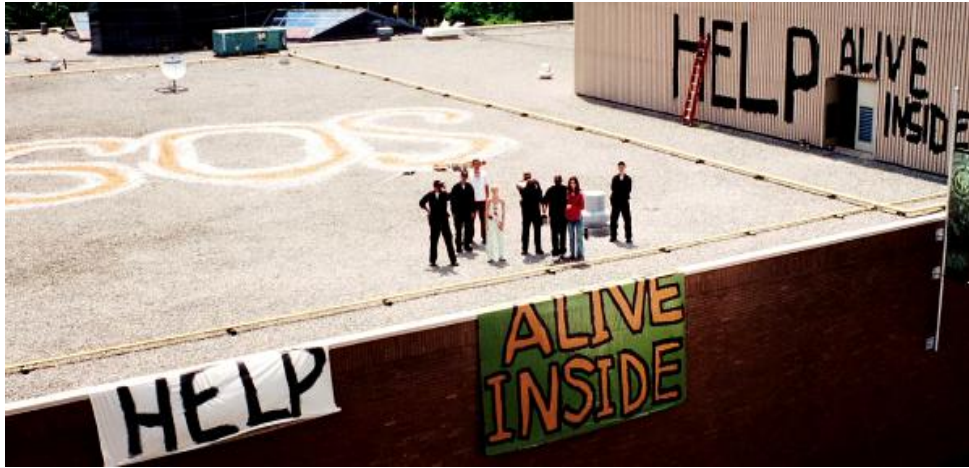
28 Weeks Later (28 Hafta Sonra), çarpıcı bir açılış sahnesiyle başlar. Karakterler karanlıkta mum ışığında kutlama yaparken bir anda enfekte olanlar eve saldırır. Ana karakter, kendi canını düşünerek eşini zombilerin eline bırakarak kaçır. Film, sadece kayıp ve pişmanlık duygularına yönelmekle kalmaz, aynı zamanda George A. Romero'nun temsil ettiği gibi, zombilere karşı etkisiz masumlara gücü yeten askeri güç gibi yaygın temaları ele alır. Acımasız yönetim ve askeri sistem en az enfekte olanlar kadar büyük bir tehdit haline gelir.



Şekil 4. *Paco Plaza, Jaime Balagueró 2007, REC*

2000'lerde "Sosyal medya çağında, insanlar kişisel deneyimlerini ve amatör videolarını Facebook ve YouTube gibi siteler aracılığıyla paylaşmaya alıştılar. Bu durum, korku filmlerinde yeni bir trende zemin hazırlamış olabilir: "buluntu görüntüleri" filmleri, yeni bir fenomen haline gelecektir. FPS olarak adlandırılan birinci tekil görüş açısı kamerası ya da kafa kamerasıyla çekilen görüntüler ilerde çok sık başvurulan bir çekim yöntemi haline dönüşecekti. Bu furyayı başlatan film 1999 bağımsız hit Blair Cadısı Projesi olmuştu. Düşük bütçeli birinci şahıs el kamerası estetiği, ana akımda popülerlik kazanacaktı. Buluntu görüntüleri tarzında bu akıma ait zombi filmleri: The Zombie Diaries (2006), Diary of the Dead (2008) ve uluslararası bir başarı olan [REC] (2007) olacaktır. [REC] (2007) filminde, Barselona televizyon muhabiri Ángela Vidal (Manuela Velasco), kameramanı Pablo ile birlikte küçük çaplı bir gece haberleri programı olan "While You're Asleep/Siz Uyurken" çekimlerindedir. Ekip, gelen bir ihbar üzerine itfaiye istasyonuna gider. İtfaiyeciler, televizyon muhabiri ve kameramanla bir

apartmanda sıkışmış çığlık atan bir kiracıyı araştırmak için çağrı aldıkları yere doğru yola çıkarlar. (Kiracılar salgının başlamasına neden olanları birbirlerine suçlar), ısırıklardan ve enfekte kişilerin tükürüğünden kaçınmak için çırpınırlar ve binadan güvenliğe kaçmaya çalışırlar. Neler olup bittiğini anlamak için olay yerine geldiklerinde hızla hareket eden karakterler, garip sesler filmin gerilimini artırır. Gerilim, bir kişinin diğer apartman sakinlerini ısırması ve onların da bir çeşit zombiye dönüşmesiyle daha da artacaktır. Enfekte olanlar, genellikle karanlık dairelerinde, yakın çekimle projektör ışıklarıyla arkadan aydınlatılarak betimlenir. Uzun tek planlar, kapalı alanlar, takip sahneleri klostrofobik korkuyu güçlendirir. Hikâye, kameraman Pablo'nun bakış açısından devam eder gerilim, izleyicilerin tam olarak o'nun yaşadıklarını deneyimlemesiyle artar. Buluntu görüntü filmlerinde kamera sallantılarını aşırıya kaçırma eğilimi vardır, ancak [REC] filminde kamera uygun şekilde sakin kalır. Film, dar koridorları ve merdivenleri olan gerçek bir apartman kompleksinde çekilmiştir. Bu da klaustrofobiye artırıyor. Daha sonra Rec devam filmleri ve Quarantine (2008) gibi el kamerasıyla çekilen filmler günümüzde de çekilmeye devam edecektir.



Şekil 5. Zack Snyder, 2004, *Dawn of the Dead*

Zombi saldırılarının temel motivasyonu yiyecek arayışdır ve Avrupa için zombi her ne kadar yeni bir canavar olsa da açlığa mahkûm edilen kitlelerin zenginlik alanlarına "musallat" oluşlarıyla ilgili uzun bir tarihleri vardır (Kartal 2019: 162). Tüketim toplumu, alışveriş merkezini mesken edinme gibi klişe olan anlatımlardan biri, 1978 klasik Dawn of the Dead'in Universal Pictures tarafından yapılan 28 milyon dolarlık yeniden çevrimidir. 2004 senesinde Zack Snyder tarafından yönetilen ve James Gunn tarafından yazılan büyük bütçeli yeniden yapım, beklenmedik bir başarıya ulaşır. Amerika Birleşik Devletleri, vahşi güç tarafından korunan barikatlanmış bir alışveriş merkezi olarak durmaktadır ve ilerleyen ikinci ve üçüncü dünya yağmacıları ordusunu geri püskürtmeyi umarak saçma bir şekilde beyinler ister. Sonuçta ABD aslında dev bir alışveriş merkeziydi ve üstelik kötü işletilen biriydi. (Hunt 2014: 121).

Zombilere farklı bir bakış açısı da türün değişmeye başlaması olmuştur. Korku türünden komediye doğru evrilmeye başlayan zombi filmleri, popüler hale gelmeye başlayacaktır. Tüm zamanların en beğenilen zombi filmlerinden biri olan İngiliz korku komedisi Shaun of Dead (2004) yılında izleyiciyle buluşur. Yaratıcı bir şekilde korkutmak yerine kahkaha attıran bir film olmuştur. Shaun of Dead hiciv ile gerçek korkuları mükemmel bir şekilde harmanlar. Yönetmen Wright, iş dünyasındaki insanları, kasada çalışanları, gençleri ve diğer insanları benzer giyimler içindeki komik ve provokatif görüntülerle resmeder. Aslında çalışanlar, kapitalist düzenin emekçileri de bir açıdan zombilerden farksızdır. Alışveriş mağazasına hapsolmuş kahramanlarımızın bir süpermarkette yağma yaptığı sahneler, insan nüfusunun büyük bir kısmının zaten bilinçsiz zombilerden oluştuğunu ima etmektedir. Film, ilham aldığı temalara sadık kalırken zombilerin ve modern hayatın kendi vizyonunu yaratır. Film, açılış jeneriği sırasında çalan melodi, Dawn of the Dead'tendir. Yönetmen Edgar Wright, George A. Romero'nun Dawn of the Dead (1978) kapanış sahnesine de saygı duruşunda bulunur. Bir diğer komedi/korku türündeki zombi filmi Zombieland filmidir. Zombieland filminde zombiler, stres atılabilecek komedi unsurlarıdır. Ana karakterler de karikatür tipindedir. Film, ana akım kült bir eğlence olarak kabul edilebilir. Filmin makyaj sanatçıları sifiliz, deli dana hastalığı ve ebola gibi gerçek tıbbi fotoğraflardan ilham almıştır.



Şekil 6. Frank Darabont, 2010, *The Walking Dead*

Sinema dışında tv dizileri de yaşayan ölüler konusunda kendi izleyici kitlesini oluşturan bir eğlenceye dönüşecektir. Hiç şüphesiz ki bu yapımlardan en bilineni The Walking Dead olmuştur. Robert Kirkman'ın aynı adı taşıyan kült çizgi romanından uyarlanan The Walking Dead, hayatta kalmaya çalışan bir dizi karakteri analiz eder. Eski tarz George A. Romero tarzı bir zombi kıyametiyle başa çıkmaya çalışıyan karakterleri merkeze alır. Pilot bölüm, Danny Boyle'un 28 Gün Sonra (2002) filminin açılışına çok benzer. Dizinin ana karakteri, şerif yardımcısı Rick (Andrew Lincoln), terk edilmiş bir hastanede komadan uyanır.

Şaşkın ve enkazlar arasında sendelenerek eve, eşi Lori (Sarah Wayne Callies) ve oğlu Carl (Chandler Riggs)'a gitmeye çalışır. Sonunda dünyanın zombilerle istila edildiğini öğrenir. Çizer Kirkman, benzerliklerin tamamen tesadüfi olduğu konusunda ısrar eder çünkü; bu sahneleri zaten çizgi romanın 2003'teki ilk sayısı için çizdiğini ifade eder (Glenn 2008: 372). The Walking Dead'in ilk sezonunda, The Shawshank Redemption (1994) ve The Mist (2007) gibi saygın filmlerin yazarı/yönetmeni Frank Darabont dizinin yapımcısıdır. Dizide birçok zombi hayranının beklediğinden daha fazla melodrama ve drama vardır. Dizinin sevilmesinin en büyük nedenlerinden birisi de favori karakter haline gelmiş olan Daryl'in (Norman Reedus) diziye eklenmesidir. İlk sezon, bölüm başına beş milyonun üzerinde izleyici ortalaması yakalamıştı. Sezon finali altı milyonun üzerinde izleyici çekti. Dünya çapında başarı kısa sürede gelir ve normalde zombi eğlencesine alışık olmayan insanlar bile zombi türünün bağımlısı olmaya başlar. İzleyici empati kurarak benzer felaket durumlarında hangi kararları vereceklerini hayal eder. Dizi, birçok prestijli ödüle aday gösterilmiş, bunlar arasında En İyi Televizyon Dizisi- Drama dalında Altın Küre ödülü de yer alır. Ayrıca, Amerikan Film Enstitüsü Ödülleri'nde 2010'un en iyi on televizyon programı arasında gösterildi.



Şekil 7. Neil Druckmann, Craig Mazin, 2023, *The Last of Us*

Bir diğer popüler zombi dizisi ise The Last of Us olmuştur. Zombi anlayışına yen bir soluk kazandıran dizi özünde popüler video oyunun uyarlamasıdır. Senarist koltuğunda the Last of Us oyunun da senaristi olan Neil Druckmann'ın oturduğu dizi ekibinde yönetmen koltuğunda ise Chernobyl mini dizisinin yönetmeni Johan Renck yer alır. Chernobyl dizisinin yaratıcısı olan Craig Mazin, the Last of Us dizisinin baş sorumlusudur. Dizi, zombilik anlayışını derinden etkileyen bir hikâye ile harmanlar. Doğada bulunan cordyceps adı verilen bir mantarın insanları zombileştirmesi ve yaşanan kıyameti ele alır. Gerçekten de doğada karıncaların, böceklerin beyinlerine sporlar aracılığıyla ulaşan organizmaları kontrolünü eline alan cordycepsler, dizide insanlık için bir tehdite dönüşmesi, bu kıyametten

kaçmaya çalışan bir adam ve ona emanet edilen kızın hikayesidir. Vidyo oyunda hava aracılığıyla bulaşan hastalık, dizide ise mayalı besinler yoluyla yayılacaktır.

Sonuçlar ve Öneriler

Zombiler, toplumsal sınıf ayrımını (işçi/çalışan ya da efendi/köle) , tarihteki büyük hastalıkları, göçleri, soykırımları ya da teknolojik gelişmeleri, deneyleri sembolize edebilir. Yıllara göre değişen bir bakış açısıyla yönetmenler, hastalıklı bedenleri ve onun oluşturduğu yığınları mercek altına almıştır. Çağdaş sinemada, tv dizilerinde ve vidyo oyunlarda zombi, anlam bakımından aynı anda kişisel, ulusal ve küresel olabilir. Yeni zombiler, bireysellik kaybı korkusuna işaret eder: Küresel salgınların ve küresel medya çağı, bireyi tehdit eder. Zombi, korkumuz için karanlık bir aynadır ve bu korkular değiştikçe, bu yaratıkların gelecekteki tasvirleri de değişecektir. Zombi furyası filmleri, nükleer felaketin yaşandığı yapımlar, distopik filmler, insanın yaşamak için verdiği amansız mücadeleleri gösterir. Bu yapımlar birbiriyle etkileşim içerisinde bazı benzerlikler taşır. Örneğin, bu filmlerde kefareti ödemek isteyen tövbekâr karakterler vardır. Bu karakterler önemli kayıplar vermiştir. Geçmişlerine ait önemli travmatik hikayeler barındırır. Karakterler mutlak suretle bir değişim içerisine girecektir. Bu önemli kırılmalarla olur. Sığınma, korunma en önemli insani ihtiyaçların başında gelir. Kapalı yerler, olayların gerginliğini, klostrofobiye yansıtan mekanlardır. Alışveriş alanları özellikle seçilen yerlerdir. Hastalığın bulaştığı veda sahneleri en çarpıcı ve vurucu anlardır. Seçimler önemlidir ve mutlak suretle güçlü olan, pratik zekâ ya sahip olanlar hayatta kalır. Düşman olarak, mutasyona uğrayanlar kadar çürümüş insan grupları da yer alır. The Texas Chain Saw Massacre, The Silence of the Lambs, the Fog, Grindhouse: "Planet Terror" (2007), Creepshow (1982), Re-Animator (1985), Prince of Darkness (1987), Pet Sematary (1989), Dead Alive, a.k.a. Braindead (1992), Night of the Living Dead (1990), Quarantine (2008), Biohazard: Degeneration (2008); Michael Jackson's Thriller (Landis) ve ismini sayamadığımız birçok önemli yapım, zombi sinemasının önemli örneklerini yansıtmıştır.

Yöntem

Okumalar, film izlemeleri, video oyunu deneyimleri ile popüler kültürden sanat dallarına kadar salgın hastalık, zombi konularında incelemeler yapılmıştır.

Kaynaklar

Daniels, K., Patterson, G. and Dunston, Y. (2014). The Ultimate Student Teaching Guide. 2. baskı. Los Angeles: SAGE yayınevi.

Dendle, P. (2001). The Zombie Movie Encyclopedia, McFarland (McFarland & Company) Yayınevi

Glenn, K. (2008). Zombie Movies the Ultimate Guide. Chicago Review Press.

Hafdahl M., Florence K. (2019), The Science of Monsters The Truth about Zombies Witches Werewolves Vampires and Other Legendary Creatures. Skyhorse Yayınevi.

Hunt, L., Lockyer S., Williamson M. (2014). Screening the Undead Vampires and Zombies in Film, I.B.Tauris & Co Ltd

Kartal, O. (2019). Yaşayan Ölüler: Sinema, Biyopolitika ve Felsefe, İthaki Yayınları

MEKÂNIN RUHU: MİMARLIK VE SERAMİK İLİŞKİSİ ÜZERİNDEN” DOĞA “TEMASI

THE SPIRIT OF SPACE: THE THEME OF” NATURE " THROUGH THE RELATIONSHIP BETWEEN ARCHITECTURE AND CERAMICS

Dr. Didar Ezgi ÖZDAĞ BARDAK

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Bodrum Güzel Sanatlar Fakültesi

deozdag@gmail.com

Özet: Günümüz sanat anlayışında disiplinler arası yaklaşımın pek çok alana dahil edildiği açıkça görülmektedir. Özellikle sanatçı- tasarımcı iş birliğinin hâkim olduğu seramik sanatında, tasarım süreci bütüncül bir yaklaşımla ele alınmaktadır. 1950’li yılların ardından modern bir anlayışla ortaya konulan mimari yapılarda seramiğe dair ipuçlarını görmek mümkündür. Jale Yılmazbaşar, Sadi Diren, Füreyâ Koral gibi dönemin pek çok ünlü seramik sanatçısı mimari yapılarda seramik tasarımlara yer vermiştir. Öte yandan, mimari tasarım ortamında yenilikçi bakış açısının değişmesi ile sanatçılar tarafından farklı malzemeler kullanılarak çok sayıda eser üretilmiştir. Doğanın bize sunduğu en doğal malzemelerden birisi olan kilin, mimari yapılarda yüzey kaplama başta olmak üzere iki ve üç boyutlu uygulamalarda da ön plana çıktığı görülmektedir. Bu üretim süreçleri göz önüne alındığında tasarım anlayışına uygun olarak mimarlar ve seramik sanatçıların zaman zaman birlikte çalıştıkları görülmektedir. Bu iş birliğinin en önemli yanı, mekanların yaşayan ruhunu harekete geçiren tasarım öğeleri bir araya toplamaktır. Her mekânın bir dili ve dış çevre ile kurduğu bir ilişki vardır. Sanat ve mimarinin doğa ile göstereceği uyum ise başlı başına bir tema niteliğindedir. Tasarımı yapılacak yapının bulunduğu çevre koşulları, mekânın koşulları ve ölçüleri doğanın içerisinde varlığını devam ettirebilecek nitelikte olmalıdır. Doğa’dan ilham alan sanatçılar ve tasarımcılar günümüzde oldukça farklı örnekler ortaya koymaya devam etmektedir. Bu araştırma ile, mimarlık ve seramik ilişkisi üzerinden “doğa” teması ele alınmış, örnek uygulamalar ile araştırma detaylı bir şekilde ortaya konulmaya çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Mimarlık, Mimari Seramik, Seramik, Seramik ve Doğa, Seramik Pano.

Abstract: It is clearly seen that interdisciplinary approach is included in many areas in today's understanding of art. Especially in ceramic art, where artist-designer collaboration dominates, the design process is handled with a holistic approach. It is possible to see hints of ceramics in architectural structures created with a modern approach after the 1950s. Many famous ceramic artists of the period, such as Jale Yılmazbaşar, Sadi Diren, Füreyâ Koral, included ceramic designs in architectural structures. On the other

hand, with the change of innovative perspective in the architectural design environment, many works have been produced by artists using different materials. Clay, one of the most natural materials offered to us by nature, is seen to come to the fore in two- and three-dimensional applications, especially surface coating in architectural structures. Considering these production processes, it is seen that architects and ceramic artists work together from time to time in accordance with the design approach. The most important aspect of this collaboration is to gather design elements that activate the living spirit of the spaces. Every place has a language and a relationship with the external environment. The harmony between art and architecture and nature is a theme itself. The environmental conditions of the building to be designed, the conditions and dimensions of the space should be such that it can continue its existence in nature. Artists and designers inspired by nature continue to produce very different examples today. With this research, the theme of "nature" was discussed through the relationship between architecture and ceramics, and the research was tried to be presented in detail with sample applications.

Keywords: Architecture, Architectural Ceramics, Ceramics, Ceramics and Nature, Ceramic Panel.

1. Giriş

Mekanlar, hayatta kalma, barınma ve dış etkenlerden korunma ihtiyacının temelidir. Tüm canlılarda bulunan korunma içgüdüğü, çeşitli mekânsal deneyimlere zemin hazırlamıştır. Genellikle mimarinin içerisinde değerlendirilen bu kavram, insanı belirli bir ölçüde çevreden ayıran ve içerisinde kendisine ait bir yaşam sürmesine izin veren alanlar olarak tanımlanmaktadır. Mimarlık ve mekân arasındaki ilişki, tamamlayıcı ve bütünseldir. Mekanların, estetik ve tasarım açısından yaşayan birer unsur haline gelmesi mimarlığın en önemli özelliklerinden birisidir. Bu özelliği ile mimarlık yalnızca tasarım açısından değil sanatsal olarakta ele alıp, değerlendirilmelidir. Mimari, taşıdığı estetik değerler ile görsel imajlar üretir ve diğer disiplinler ile kurduğu bağdan beslenir. Özellikle mimarlık ve sanat yakın ilişki içerisinde. Geçmişten günümüze sanat akımları sanatın tüm dallarını olduğu gibi mimari tasarımı da etkilemiştir. Tasarım söz konusu olduğunda mimarlık, farklı disiplinler ile parça bütün ilişkisi oluşturan bir rol oynamaktadır. Örneğin mimarlık ve seramik ilişkisi incelendiğinde tasarım ve uygulama pratikleri benzerlik göstermektedir. Tasarım aşamasından üretim aşamasına kadar olan süreçte her iki disiplinde ayrıntılı, disiplinli ve aşamalı bir yol izlemektedir. Öte yandan, mimarlık ve seramik sanatının tema açısından da gösterdiği benzerlikler zaman zaman dikkati çekmektedir. Seramiğin ana malzemesi kildir. Ayrıca kil, doğa ile en uyumlu malzemelerden birisidir. Mimarlıkta son zamanlarda doğa ile uyumlu ve doğa temasını ön planda tuttuğu temalar ile dikkati çekmektedir. Araştırma kapsamında mimarlık ve seramik ilişkisi üzerinden "doğa" teması, temsili sanatçılar ve yapıtları üzerinden ortaya konulmaya çalışılmıştır.

2. Mekân Kavramı

Arapça “kevn” kelimesinin kökeninden türeyen “mekân” en basit anlamıyla oturulan yer, ev anlamına gelmektedir. Mimarlık tarihinin başlangıç noktası “mekân” kavramı ile başlamaktadır. Mimarlığın temel konusu olan mekân kavramını derinlemesine anlayabilmek için, tüm duyularımızın harekete geçmesi ve farklı disiplinlerdeki sanatçı ve tasarımcıların mekân üzerine yapmış oldukları tanımlamaların ayrıntılı bir şekilde ele alınması gerekmektedir. Mekân kavramı, barınma ve korunma kavramlarının da ötesinde korunmuşluk, çevrelenmiş duygularıyla da ilişkilidir. Örneğin tarihin en eski yerleşim yerlerinden birisi olan Çatalhöyük’te konutlar birbirine birleşik olarak inşa edilmiştir. Böylelikle insanlar bir arada yaşamının verdiği güvenle gündelik yaşantılarına devam etmişlerdir.



Şekil 1. *Çatalhöyük*

İnsan, mekân ile ruhsal bir bütünlük içerisinde. Her mekânın kendisine has dokusu, özellikleri ve yaşanmışlıklarla kurduğu ilişki bulunmaktadır. İnsanın günlük yaşamı tamamen mekânla bir etkileşim ilişkisi içinde ilerler. “Evimiz bizim dünya köşemizdir. Bizim ilk evrenimizdir” (Bachelard, 1996: 32).

İnsanın kendisine ait bir alan yaratma isteği, yalnızca dış etkenlerden korunma amacıyla ortaya çıkmamıştır. İç dünyasında yaşadığı dönüşümler, özgür bir düşünsel alan oluşturma isteği, aidiyet gibi kavramlar da bu isteğe ait alt unsurlardır. Öte yandan, Mekânla bireyin ilişkisi, yaşanan coğrafya ile örtük bir düzlemde ilerler. Böylece mekânlar, insan hayatının/kişiliğinin ayrılmaz bir parçası olarak karşımıza çıkarken; insan da mekâna yeni boyutlar kazandırarak hâkimiyet alanını genişletmiş olur. Yani “insan, içinde yer aldığı mekânı algılayan, kendi konumunu bu yapı içinde belirleyen ve kendisine bu çevre içinde hareket alanı sağlayabilen bir bilinç ve görüş yeteneğine sahiptir” (Yazıcı, 2002: 269). Bir diğer ifade ile mekân, bütünlüklü bir mekân teorisi ile değerlendirilmelidir. Lefebvre’in mekân teorisi “Dünyayı değiştirmek için, mekânı değiştirmek gerekir” demıştır.

Mekânın sabit bir düşünce kategorisi kapsamı dışında üreten-üretilen, yorumlamalara açık bir kategori olarak değerlendirilmesi, mekânı, zamanın arka planı olma kabulünden çıkarmakta ve onu düşüncenin odağına almaktadır (Lefebvre, 2014:21). Bir başka ifade ile mekân, yalnızca gözle görülen ve ussal olarak kavranan bir kavramın çok daha ötesindedir. Dolayısıyla bu kavram,

felsefe, edebiyat, sanat, mimarlık, psikoloji ve matematik gibi birçok alanda bir bütün olarak ele alınmalıdır.

3. Mimarlık ve Seramik İlişkisi

Mimarlık yaratıcı doğası, estetik biçim özellikleri ile sanatsal öğeleri içerisinde barındırmaktadır. Her iki alanında ortak noktası “mekân” kavramıdır. İnsanın içinde yaşadığı dünyayı anlama ve sorgulama isteği, gündelik ihtiyaçları ile birleştğinde onu kendisine yönelik bir alan inşa etmeye yöneltmiştir. Başlangıçta doğadaki malzemelerden yararlanılmıştır. Anadolu ve Mısır’da taş, Mezopotamya bölgesinde kilin bol miktarda olması yapılar da kullanılacak malzemeleri de belirlemiştir. Zaman içerisinde bir karakter ve ruha bürünen yapıların, yalnızca insanın sınırlarını belirlediği değil, aynı zamanda kimlik kazandırdığı bir sürece girdiği görülmektedir.

1950’li yılların sonundan itibaren inşa edilen pek çok yapı mimar ve sanatçı iş birliği üzerine kurgulanmıştır. O dönemde yurtdışında örneklerine sıkça rastlanan ve temeli Bauhaus modeline dayanan yaklaşım, tasarımın bütüncül bir şekilde ele alınmasını ve sanatçının en başından tasarım sürecine dâhil edilmesini gerektirmektedir. Böylece ortaya çıkan işlerin yapıya sonradan eklenmiş bir “süsleme” olmak yerine mimarinin ayrılmaz bir parçası, tasarımın ana öğelerinden biri haline gelmesi hedeflenmektedir (Kırca ve Üstündağ, 2020).

Mimarlık ve sanat iş birliğinde boyut kavramı, görsel biçim, ışık kalitesi, renk bilgisi gibi unsurlar ortak değerler olarak ortaya konulmaktadır. Mekânın görsel özelliklerinin oluşmasında, iç ve dış mekân arasındaki ilişki ve mekân tasarımının kendi içerisindeki dinamiği önemli bir rol oynamaktadır. Mimarlıkta ufak detaylar ise tasarımda çarpıcı etkiler yapabilmektedir. İç ve dış mekânda yer verilecek sanatsal dokunuşlar renk, doku ve malzeme kullanımları ile görsel bir zenginlik oluşturmaktadır. Mimarının bir parçası olarak düşünülen sanat yapıtı, mekânın kurucu ögesi konumundadır.



Şekil 2. Çin’de Dev Seramik Vazolar

Özellikle seramik malzemenin mimaride sıklıkla kullanılıyor olması mimari tasarım ve sanatsal üretim sürecinin en belirgin örneklerindendir. Seramik, insan doğasına en yakın malzemelerden birisidir. Doğada en ham haliyle bulunan kil’in

zaman içerisindeki yolculuğu bugünün seramik tasarım ve sanatına yön vermiştir. Günümüzde mimarinin çeşitli alanlarında yer alan seramik tasarımlar bazen fonksiyonel bazen de estetik tamamlayıcılar olarak karşımıza çıkmaktadır. Örneğin, İtalyan Achea Associati ofisi öncülüğünde Çin' in seramik üretimiyle bilinen Liling kentindeki seramik müzesi dev vazolar şeklinde tasarlanmıştır. Farklı renk ve dokularda oluşturulan her bir yapı çeşitli amaçlar için inşa edilmiştir. Bölgenin tarihi ve kültürel dokusu ile uyum içerisinde olduğu görülmektedir. Mimarlık ve seramik ilişkisi içerisinde sıklıkla karşımıza çıkan örneklerden bir diğeri ise hem iç hem de dış mekanlarda kullanılan seramik panolardır. Dünya'da ve ülkemizde en çok örnekleri olan bu çalışmalar mimari yapıya uygun bir kompozisyon ile üretilmiştir.



Şekil 3. Füreyä Koral, *Seramik Panosu*, 1965.

Sanatçı bu çalışmasında “birliktelik ve karşıtlığı” ortaya koymuştur. Toprak ve ateş, Hava ve su ‘yu anlatan renkler tasarımda etkili olmuştur. Kesintisiz ve akıcı bir şekilde duvarı kaplayan bu kompozisyon ile mekâna derinlik ve estetik bir değer kazandırılmıştır.

İç mekanlarda seramiğin kullanılması ise yine kullanıma yönelik ve estetik açıdan olmak üzere farklılıklar göstermektedir. Seramik, birçok farklı disiplini içinde barındırmaktadır. Bu özelliği ile 2 ve 3 boyutlu çalışmalar yapılabilmesine olanak tanımaktadır. Böylelikle iç Mekanlar dada, pano uygulamalarının yanı sıra seperasyonlar ve 3 boyutlu heykellerde kullanılmaktadır.

Seperasyonlar, kişinin mekân içerisinde oluşturmak istediği sınırları yansıtmaktadır. Günümüz yaşantısında, bir mekân birden fazla aktivite için kullanılabilir. Separasyonlar, bu noktada önemli rol oynamaktadırlar.

“Taşıyıcı olmayan, çoğu hafif gereçli, az kalın duvar.” olarak tanımlanan bölücü elemanlarla kişinin hem psikolojik ihtiyaçları karşılanabilmekte hem de mekânda kullanım esnekliği sağlanabilmektedir (Hasol,1998:99).



Şekil 4. *Eva Zeisel, Belly Button (manufactured by Manifattura Manciola), 1957*

Endüstriyel ürün tasarımcısı olan Eva Zeisel ikonikleşmiş tasarımları ile tanınmaktadır. Soyut seramik tasarımlarında duyusal ve organik bir dil kullanmaktadır. Sanatçının tekrar eden birimlerden oluşan “Belly Button” isimli seramik seperasyonunda yer alan modüller kadın vücudunun kıvrımlarını çağrıştırmaktadır.

İç mekanlarda sıklıkla kullanılan bir diğer seramik formlar ise 3 boyutlu uygulamalardır. Mimari yapıda doğrudan bir etki yaratmasa bile, bir sanat eserinin kişide uyandırdığı etkiler ile mekânın etkileşimini yükseltmektedir. Seramiğin mekanla bütünleşmesi, mekanla kurduğu güçlü bağ ile sanat eserine yüklenen anlamı da değiştirmektedir. Seramik bir formun yalnızca kendi iç çözümlemeleri değil aynı zamanda mekâna kazandırdığı estetik ve duygusal etkilerde önemlidir. “Seramik, iç ve dış mekânların işlevselliğine göre tasarımlar geliştirilerek dekorasyon elemanı olarak karşımıza çıkar. Mekânları estetik elemanlarla süsleme geleneğini tarihin derin geçmişinden alarak gelecek kuşaklara aktarımda taşıyıcı rol almaktadır” (Read, 1988: 17).

Mimarlık ve seramik ilişkisi benzer bir sanatsal dil kullanarak ortak bir değer inşa etmektedir. Seramiğin, malzeme olarak iç ve dış mekanlarda kolayca uygulanabilir olması, sanatsal ve endüstriyel açıdan kullanım alanı tanınması mimarlıktaki örneklerinin giderek artacağını göstermektedir.



Şekil 5. Carl-Henning Pedersen: *Images in Clay* / CLAY Museum of Ceramic Art, Denmark, 2020

4. Mimarlık ve Seramik İlişkisi Üzerinden “Doğa” Teması

Doğa, kendiliğinden var olan ve varlığını insandan bağımsız olarak devam ettirebilme gücü olan bir kavramdır. Kendisini sürekli yenileyen ve değiştiren özellikleri ile bu kavram canlı ve cansız maddelerden oluşan varlıkların hepsini kapsamaktadır. İnsan, doğanın bir parçasıdır ve hayatını devam ettirebilmek için ona ihtiyaç duymaktadır. Tarih boyunca insanın doğa ile bütünleşerek ondan ilham aldığı görülmektedir.

İnsan, doğanın yaratıcı yönünden her ne kadar etkilense de onun yok edici ve yıkıcı etkisi altında zaman zaman savunmasız kalmaktadır. Tüm canlılarda bulunan kendini koruma isteği, özel bir alan yaratma isteği ile ortak bir noktada buluşmaktadır. Yerleşik düzenle birlikte insanoğlu kendisine ait yerleşim alanları inşa etmeye başlamışlardır. İlkçağlardan beri doğadan örnek alma ve doğanın insana sundukları ile yerleşim alanları inşa etme fikri süregelmektedir.

Doğa'nın bize sunduklarından etkilenen insanoğlu, çevreyi yorumlamış, araştırmalar yapmış ve bu bilgiler doğrultusunda birebir taklitle veya esinlenerek binalar inşa etmeye başlamıştır. Doğadan etkilenme biçimlerimiz aslında doğaya bakış açımız ile de yakından ilgilidir. Onu bizim dışımızda bir varlık gibi mi algılıyoruz yoksa bizimle bir bütün olarak mı kavırıyoruz? Yapıya doğanın karakterini yansıtabiliyor muyuz? Veya yapı ile doğa arasına ne gibi sınırlar koyuyoruz? Bu soruların yanıtını doğadan etkilenme biçimleri arasında bulabiliriz (Güler, 2000:40).

Doğa'ya öykünme ile mimarlığın yanı sıra sanatsal anlamda da yaratımlar ortaya konulmuştur. Sanat doğanın bir yansımasıdır. Doğa'nın yardımı olmadan sanatsal bir yaratımdan söz edilemez. Özellikle ana maddesi kil olan seramik sanatında doğa ile bütünleşen uygulamalar sıklıkla karşımıza çıkmaktadır. Geçmişte günlük kullanım eşyalarında sıklıkla kullanılan seramikler zamanla mimariye ve mekâna hitap eder hale gelmiştir. Kullanım olanağının geniş olması ve gelişen teknoloji ile seramik ve mimari birçok ortak noktada buluşabilmektedir.

Mimarlık ve seramik ilişkisi Doğa'dan aldıkları ilham ile ortak bir bağ kurmaktadır. İnsanlık tarihi kadar eski olan seramik, çok farklı alanlar içerisinde kendisine yer bulmaktadır. Mimarlık ile ortaklıkları ise doğadan kopmadan onun bir parçası olarak veya Doğa'dan aldıkları ilhamla birlikte ortaya koydukları tasarımlarda ortaya konulmaktadır.



Şekil 6. Antoni Gaudi, Casa Batllo, 1969.

Mimarlık ve seramiğin doğa teması ile buluşmasında en önemli örneklerden birisi Gaudi'nin masalsi bir anlatımla tasarladığı yapılarından "Casa Batllo" dur. Barselona şehir merkezinde bulunan bu yapı, daha önceden yapılmış bir evin 1904 yılında yeniden tasarlanması ile oluşturulmuştur. Yapıda birçok farklı malzeme ile seramik çalışmalarda görülmektedir. Gaudi çalışmalarına zaman zaman seramik, cam, metal gibi farklı malzemeleri entegre etmektedir. Çalışmalarının esin kaynağı çoğunlukla "doğa" dır. Art Nouveau; akımının en etkileyici örneklerini veren Gaudi, tasarımlarında çiçek sapları, tomurcuklar, asma dalları gibi temaları kullanmaktadır. Yapının pencere kısmında kullanılan seramikler ise, doğa teması ile bütünleşerek mimari yapının eşsiz bir parçası konumundadır. Gaudi'nin en etkileyici yanlarından birisi doğadan esinlenme şeklidir.



Şekil 7. Renzo Piano, Central St. Giles, London, 2010.

Bir başka örnek ise, Renzo Piyanonun Londra'da seramik ve mimariyi birleştirerek ortaya koyduğu Central St. Giles'tir. New York Times Binasının dış cephesinin renkli seramik fayanslarla kaplandığı bu çalışma, Londra'nın kasvetli ve soğuk renklerinin aksine canlı tonlardan oluşmaktadır. Çalışmada her yüzey benzersizdir. Yükseklik, yön, renk ve doğal ışıkla ilişkisi bakımından farklılık göstermektedir. Doğa'nın gri tonları ve Londra'nın dokusunun aksine kullanılan renkler oldukça canlıdır. Bir diğer ifade ile; dış cephede kullanılan seramikler, çevredeki binaya tepki veren tonlarda özellikle seçilmiştir.

Günümüz minimal mimarlığın en önemli temsilcilerinden birisi olan Tadao Ando geleneksel Japon tasarımını modern mimarlık ile birleştirerek Doğa'dan ilham aldığı çok sayıda yapıtı ortaya koymuştur. Sıra dışı beton evleri, keskin geometrik çizgilerle birleştirmiştir.



Şekil 8. Tadao Ando, Tokyo Jewel Box, 2007.

Dünya çapında 100'den fazla büyük ve küçük binalar inşa eden Ando, beton ve cam alanlar, doğanın ritminden aldığı ilham ve yenilikçi fikirleri ile dikkati çekmektedir. Çok farklı tasarımcılar ile çalışan Ando, ortak tasarımlara da imza atmıştır. Mimarlık eğitimini yarıda bırakmasına rağmen, birçok tasarımıyla dünya çapında tanınan bir isim olmuştur. En önemli tasarımlarından birisi ise Olaf

Eliasson'la birlikte tasarladıkları Tokyo Mücevher Kutusudur. Doğanın bize sunduğu doğal ışık hüzmelerini, altı farklı konuma döndürülebilir seramik tuğlalar ile buluşturmuştur. Tasarımda kullanılan yarı tuğla fikri doğanın kendi içerisinde kurduğu dengenin yanı sıra iş insanı ve sanat koleksiyoncularının çok yönlü yaşamını da simgelemektedir.

Mimarinin yalnızca bir yapı olarak değil aynı zamanda yaşanmışlıklar barındırdığından bahseden Peter Zumthor 21. Yüzyıl mimarlığının en önemli figürlerinden birisidir. Ayrıca duyuşal mimari denildiğinde (yapılarında ses, ışık, koku gibi duyuları harekete geçiren mimari öğelerin kullanılması) ilk akla gelen isimlerdendir. Zumthor, binalarında mekân deneyimi ve yer ile ilişki kurmaktadır. Çünkü ona göre, duyular arasında aktarımlar mekân deneyimini arttırmaktadır.



Şekil 9. Peter Zumthor, Kolumba Müzesi

Mimarlığın bedeni ilkesinde Zumthor, malzemenin gücüne vurgu yapmaktadır. Mimarlık, farklı materyalleri ve parçaları toplayarak mekân yaratmak için bir araya getirmektedir. Bu durum bir çeşit anatomi tanımlamaktadır. Zumthor mimarlığı, göremediğimiz parçalardan oluşan vücudumuza ve bizi saran tenimize benzetmektedir. Ten yani membran, çeşitli dokular ve kumaşlar ile (elbise, kadife, ipek gibi) bizi sarmaktadır. Binalar da benzer şekilde gördüğümüz ve göremediğimiz birçok malzemenin çeşitli biçimlerde bir araya gelmesiyle bizi sarmaktadır (<https://yapidergisi.com/>).

Örneğin; Zumthor, Köln şehir merkezindeki Kolumba Müzesinin benzersiz yoğunlukta bir arkeolojik alan olduğunu belirtmektedir. Yeniden inşa edilen Köln'ün merkezindeki kilise orijinal planın korunmasının yanı sıra yapının sıcak gri tuğlalarının yeniden yorumlanmasıyla dikkat çekmektedir. Seramik tuğlaların yanı sıra çok farklı malzemelerin hem dış hem de iç mekânda kullanılması malzemenin uyumluluğu ilkesi maddesince ele alınmıştır. Ona göre, materyallerin sahip oldukları özellikler çok çeşitli şekillerde bir araya gelebilir ve bunda bir sınır yoktur.

Mimarlık ve seramik ilişkisi üzerinden ele alınan çalışmalar zaman içerisinde daha özgün bir hal almıştır. Örneğin, Buro Happold ve Cookfox Architects kuşlar ve böcekler için seramikten canlı cepheler geliştirmişlerdir.



Şekil 10. *Buro Happold and Cookfox Architects*

Bu cephe sistemi için öncelikle küçük yabani hayvanlar, böcekler, kuşlar ve bitkiler için pişmiş topraktan (seramik) üretilen bir prototip geliştirilmiştir. Modüler bir sistem içerisinde oluşturulan bu tasarım, doğadan kopmanın etkisiyle kent yaşamı içerisinde doğal alanlarını yitiren hem hayvanlar hem de bitkiler için bir alan sağlamayı amaçlamaktadır. Bir başka ifade ile: canlılar için en uygun malzemelerden birisi olan pişmiş toprağın, doğadaki canlılar için bir yapı görevi göreceği öngörülmektedir.

4. Sonuç

Doğa, insana ilham veren yanıyla birçok disiplinde kendisini göstermektedir. İnsanın yaratıcılığını ortaya koyabilmesinde en önemli etken ise Doğa'yı izlemektir. Doğa'ya öykünmeden mimarlıkta ve sanatta güzelliğe ulaşamaz. Mimarlık, yapının dış ve iç niteliklerini göz önünde bulundurmakta, teknik ve estetik açıdan bir bütün olarak ele almaktadır. Yine sanatta tıpkı mimarlık gibi benzer aşamalardan geçerek sonuca ulaşmaktadır. Dolayısıyla doğanın elemanları mimarlık ve seramik ilişkisi üzerinden okunabilmektedir.

Günümüzde her iki disiplinin, bir arada ve doğa ile uyum içerisinde hareket ettiği örneklerin olduğu görülmektedir. Seramik hem sanatsal hem de endüstriyel açıdan üretim yapmaya olanak tanımaktadır. Bu özelliği ile mimarlık ile kolay bir şekilde hareket edebilmektedir. Mimarlık ve seramik etkileşimi doğa ile bütünleştiğinde, tasarıma yüklenen çeşitli mecazlarda ortaya çıkmaktadır. Böylelikle ortaya koyulan tasarım insan yapımı olmasının da ötesinde doğanın içerisinde kendisine ait bir alan bulabilmektedir.

Çevresel etki ve doğanın en etkili ilham kaynağı olması günümüz tasarım anlayışına da yön vermektedir. Mimarlar, sanatçılar ve tasarımcılar tarafından doğayla uyumlu modeller geliştirilmesi içinde yaşadığımız dünyayı daha iyi anlayabilmeyi ve sorgulayabilmeyi beraberinde getirmektedir.

5. Kaynaklar

- Bachelard, G. (1996). *Mekânın Poetikası*. (Çev: Aykut Derman), İstanbul: Kesit.
- Güler, B. M. (2000). *Mimari- Doğa İlişkisi ve Doğayla Uyumlu Mimari Tasarım Yaklaşımları Üzerine Bir İnceleme*. (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Hasol, D. (1998). *Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü*. İstanbul: Yapı-Endüstri Merkezi.
- Kırca Dinçer, A. & Dinç Üstündağ, D. (2020). Mimari Bağlamı Değişen Seramik Panoların İncelenmesi. *Journal Of Arts*. 3.(4). 292.
- Lefebvre, H. (2014). *Mekânın Üretimi*. (Çev. I. Ergüden), İstanbul: Sel.
- Read, H. (1988). *Sanatın Gerekliği*, İstanbul: BKM.
- Yazıcı, N. (2002). *Halikarnas Balıkcısı'nın Eserlerinde Tabiat*. Ankara: Türk Tarih Kurumu
- Duyular Mimarlığı ve Zumthor 10.10.2023 tarihinde (<https://yapidergisi.com/>) sayfasından erişilmiştir.

6. Görsel Kaynaklar

- Görsel 1.** Çatalhöyük <https://www.aa.com.tr/tr/kultur-sanat/anadolunun-hafizasi-antik-kentler/catalhoyuk-hattusa-ve-kultepe/2213255> sayfasından erişilmiştir.
- Görsel 2.** Çin'de Dev Seramik Vazolar <https://www.arkitera.com/haber/cinde-dev-seramik-vazolar/> sayfasından erişilmiştir.
- Görsel 3.** Füreya Koral, Seramik Panosu, 1965. <https://www.sanattanyansimalar.com/yazarlar/savas-sonmez/ankaranin-seramikli-duvarlari/2210/> sayfasından erişilmiştir.
- Görsel 4.** Eva Zeisel, Belly Button (manufactured by Manifattura Manciola), 1957 <https://www.core77.com/posts/53721/A-Friendly-Reminder-of-Eva-Zeisels-Enduring-Excellence> sayfasından erişilmiştir.
- Görsel 5.** Carl-Henning Pedersen: Images in Clay / CLAY Museum of Ceramic Art, Denmark, 2020 <https://www.ceramicsnow.org/tagged/clay-museum-of-ceramic-art/> sayfasından erişilmiştir.
- Görsel 6.** Antoni Gaudi, Casa Batllo, 1969. <https://www.casabatllo.es/en/antoni-gaudi/casa-batllo/facade/> sayfasından erişilmiştir.
- Görsel 7.** Renzo Piano, Central St. Giles, London, 2010 <https://www.archdaily.com/104147/central-st-giles-court-renzo-piano-fletcher-priest-architects> sayfasından erişilmiştir.
- Görsel 8.** Tadao Ando, Tokyo Jewel Box, 2007. <https://www.architecturaldigest.com/gallery/ando-slideshow-012008-2008-01> sayfasından erişilmiştir.

Görsel 9. *Peter Zumthor, Kolumba Müzesi* <https://www.archdaily.com/72192/kolumba-museum-peter-zumthor> sayfasından erişilmiştir.

Görsel 10. *Buro Happold and Cookfox Architects*

<https://www.dezeen.com/2022/09/16/architectural-ceramic-assemblies-workshop-buro-happold-cookfox-architects-facade-design/> sayfasından erişilmiştir.

1960 SONRAŞI RESİM VE YERLEŞTİRME SANATINDA DOĞANIN YENİDEN YORUMLANIŞI

REINTERPRETATION OF NATURE IN PAINTING AND INSTALLATION ART AFTER 1960

Doç. Dr. Fergana KOCADORU ÖZGÖR

Balıkesir Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim bölümü

fkocadoru@gmail.com

Özet: Rönesans'tan günümüze kadar uzanan süreçte doğa imgesi karşımıza çıkmaktadır. Rönesans'ta ilk defa figürlerin arka planında bir dekor unsuru olarak kullanılan doğa, neredeyse Sanayi Devrimi'ne kadar bu misyonunu sürdürmüştür. Sanayi Devrimi'ne kadar karşımıza bozulmamış saf bir doğa imgesi karşımıza çıkmaktadır. Sanayi Devrimiyle birlikte artan fabrikalar ilk defa doğaya kimyasal olarak zarar vermeye başlamıştır. Bu yüzden artan ekolojik kirlilik insanlara ve doğaya zarar vermeye başlamıştır. Sanayi Devrimini takip eden süreçte sanatçılar bu sağlıksız çevreyi ve bu çevrenin bireye etkilerini oldukça çarpıcı ve realist bir biçimde işlemişlerdir. 20. Yüzyıla geldiğimizde ilk yarısında karşımıza I. Dünya Savaşı, ikinci yarısında ise II. Dünya Savaşı çıkmaktadır. Ortaya çıkan dünya savaşları kitleleri ve doğayı yok etmiştir. Milyonlarca insanın ölümü ve tahrip edilen doğa insanlık için adeta bir travma olmuştur. 1960 sonrasında ortaya çıkan hümanist ve savaş karşıtı görüşler sanatta doğanın yeniden yorumlanmasına zemin hazırlamıştır. Alman Sanatçı Joseph Beuys ile başlayan bu süreçte doğanın en saf haliyle ve eski kültürel öğretilerle resim ve yerleştirme sanatı birlikte sunulmuştur. Alselm Kiefer'da resimlerinde tıpkı Beuys gibi doğa ve insan ilişkisini oldukça yalın ve içsel bir biçimde bir biçimde izleyiciye aktarmıştır. 1980 sonrasında ise artan dijital teknolojiler, kimlik ve mekân sorgulamaları sanatçılarda doğaya karşı daha eleştirel bir bakış geliştirmesine neden olmuştur. Örneğin Jimmie Durham'ın yerleştirmeleri doğaya kendi Kızılderili kimliği ile bakış sağlamıştır. Günümüz postmodern sanatta doğanın yorumlanması tek bir kalıpta karşımıza çıkmamaktadır. Örneğin Kiki Smith doğa insan ilişkisini en ilkel ve saf haliyle sunarken, Olafur Eliasson'un direkt doğadaki nesnelere müdahalesi söz konusudur. Bu çalışmada 1960 ve sonrasındaki resim ve yerleştirme sanatı örnekleri kronolojik olarak doğanın yorumlanması imgelemi bağlamında ele alınacaktır.

Anahtar Kelimeler: Doğa, İnsan, Resim, Savaş, Enstelasyon

Abstract: The image of nature appears in the process from the Renaissance to the present day. Nature, which was first used as a decorative element in the background of figures in the Renaissance, continued this mission almost until the Industrial Revolution. We encounter the image of a pure nature that was untouched until the Industrial Revolution. Factories that increased with the Industrial Revolution began to chemically harm nature for the first time. That's why increasing ecological pollution has started to harm people and

nature. In the period following the Industrial Revolution, artists depicted this unhealthy environment and its effects on the individual in a striking and realistic way. When we come to the 20th century, we encounter World War I in the first half and World War II in the second half. World War is breaking out. The resulting world wars destroyed the masses and nature. The death of millions of people and the destruction of nature have been a trauma for humanity. Humanist and anti-war views that emerged after 1960 paved the way for the reinterpretation of nature in art. In this process, which started with the German Artist Joseph Beuys, the art of painting and installation was presented together with nature in its purest form and old cultural teachings. In his paintings, Alselm Kiefer, just like Beuys, conveyed the relationship between nature and humanity to the viewer in a very simple and internal way. After 1980, increasing digital technologies and questioning of identity and space caused artists to develop a more critical perspective towards nature. For example, while Jimmie Durham's installations provide a look at nature with his Native American identity. In today's postmodern art, the interpretation of nature does not appear in a single pattern. For example, while Kiki Smith presents the nature-human relationship in its most primitive and pure form, Olafur Eliasson directly intervenes in objects in nature. In this study, examples of painting and installation art from 1960 and later will be discussed chronologically, in the context of the imagination of the interpretation of nature.

Keywords: Nature, Human, Painting, War, Installation

1. Giriş

Fiziksel çevre tasvirleri ilk olarak karşımıza Paleolitik dönemde karşımıza çıkmaktadır. Bu dönemde mağaralara yapılan tasvirler insanların çevre ile ilişkisini göstermektedir. Mağara duvarlara yapılan resimler insanların doğayı anlamasının ve varoluşunu keşfetmesinin ilk ürünleridir. Sonraki yüzyıllarda sanatçılar çevrelerindeki dünyayı tasvir etmeye devam etmişlerdir. Rönesansta başlayan hümanizm hareketiyle insanların doğaya yönelimi başlamış, doğa üzerine bilimsel ve sanatsal araştırmalar artmıştır. Sanatçılar artık resimlerinde figürlerin arka planında doğa imgeleri kullanmaya başlamıştır. Aydınlanma Çağı ile birlikte artan bilimsel düşünce doğaya bakış açısını da değiştirmiştir. Doğanın mistik ve vahşi hali yerini evcilleşen, anlaşılan ve insana göre şekillenen bir hale dönüşmüştür. 18.Yüzyıl Sanayi devrimi ile birlikte ilk defa sanayi kaynaklı doğa kirlenmesi başlamıştır (Brown, 2014: 9). Sanayide kullanılan fosil yakıtlar hem çevreyi kirletmiş hem de etrafında yaşayan bireylerin sağlığını olumsuz etkilemiştir. 19.yüzyılda artan sanayi kaynaklı ekolojik kirliliği takiben yaşanan I. ve II. Dünya Savaşları doğayı savaş kaynaklı bir yıkıma sürüklemiştir. Bu ekolojik krizler özellikle 1960 sonrası sanatçıları oldukça etkilemiştir. 1960 yılından itibaren artan iklim krizi sanatçıların çoğunu etkilemiştir. Doğaya üstünlük kurma ve tahrip etmenin sonucunun ağır olması sanatçıları doğayı tasvir etme konusunda daha farklı bir yaklaşıma itmiştir. Özellikle günümüz sanatında sanatçıların çevreye yaklaşımı ve yöntemleri değişmeye başlamıştır. Daha aktif ve mücadeleci bir sanatçı imgesi karşımıza çıkmıştır. Çoğu zaman sanatçılar bu

işleri üretirken botanikçiler, zoologlar, ekolojistler, şehir plancıları gibi disiplinler arası uzmanlarla çalışmışlardır. Bu sanatsal uygulamalarda Sanayi Devrimi'nden beri tahrip edilen doğaya karşı bir yüzleşme söz konusu olmuştur.

2. Yöntem

Araştırmada güncel sosyoloji ve günümüz sanatını konu alan kitaplardan bir literatür taraması yapılmış ve genel bir kavramsal çerçeve oluşturmak amaçlanmıştır. Özellikle 1960 sonrası sanatının ele alındığı bu çalışmada doğa imgesinin dönemin sosyolojik koşullarına göre nasıl yansıtıldığı örneklerle açıklanmıştır.

3. Bulgular

Bu çalışmada literatür taramasıyla elde edilen bilgiler ve ortaya konan bulgular aşağıda yer almaktadır.

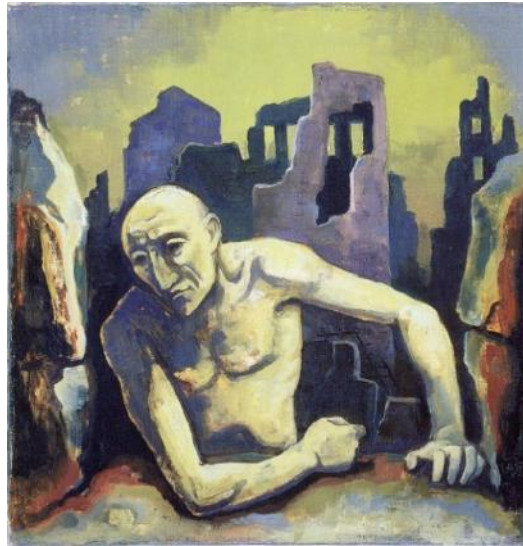
1960 Sonrası Resim ve Yerleştirme Sanatında Doğanın Yeniden Yorumlanması

Doğanın insan kaynaklı tahribi Sanayi Devrimi'nde karşımıza çıkmaktadır. Artan fabrika sayısı çevre kirliliğine yol açmış doğal dengeyi bozmuştur. 18. Yüzyıl Realist ressamı kirli sanayi alanlarını, kentleri, işçileri tüm gerçekçilikle resmetmişlerdir. Bu alanlar sadece çevreyi kirliletmekle kalmayıp insan sağlığını da olumsuz anlamda etkilemiştir. Realist dönem sanatçılarından biri olan Adolph von Menzel, "Demir Doğrama Atölyesi" resmini yapmak için özellikle Alman demir fabrikası Königschütte'ye gitmiştir. Bu resimde ressam makineleri, salonları, nakliye vagonlarını resmetmiştir. Burada işçiler ve makineler ilişkisi içindedir. Kızgın demir atölyesi önünde çalışan işçiler birbiri ile dayanışma içinde gözükmektedirler (Şekil 1). Fakat resimdeki demir doğrama atölyesi için işçiler için sağlıklı bir alan olmuştur. İşçiler öğle yemeklerini bu alanda yemekte, hatta vardiyası bitenler duş alırken resmedilmiştir. Endüstriyel üretim bu işçilerin hayatının odak noktası olmuştur (Jensen, 1982: 112).



Şekil 1. Adolph von Menzel, *Demir Doğrama Atölyesi*, 1875, 153x253cm, Tuval Üzerine Yağlıboya

19. yüzyılda ise sanayileşmenin etkileri devam etmiş sağlıklı çevre insanları ruhen ve bedenen hasta etmiştir. Örneğin Paris, bir milyonu aşkın nüfusuyla salgın hastalıklarla ve kötü alt yapıyla boğuşan bir yere dönüşmüştür (Krausse, 2005: 70). Avrupa'daki başkentler artan göçlerle büyük sanayi şehirlerine dönüşmüş, bu şehirlerde artan kirlilik ve bireyin kötü hayat koşulları dönemin ressamı tarafından resmedilmiştir (Henri de Toulouse Lautrec, Vincent Van Gogh). 20. Yüzyılın ilk yarısında karşımıza I. ve II. Dünya Savaşları çıkmaktadır. Bu savaşlar kitlelerin ölümüne ve çevrenin ağır bir tahribine sebep olmuştur. I. Dünya Savaşı sonunda yaşanan kentsel ve çevresel yıkım bireylerde derin travmalar bırakmıştır. Dönemin sanatçıları savaşın getirdiği yıkımı hem fiziksel hem psikolojik olarak eserlerinde aktarmışlardır. Örneğin Dışavurumcu ressam Karl Hofer, 1931 yılının korku dolu atmosferini oldukça çarpıcı bir biçimde resmetmiştir (Şekil 2). Nazi rejimiyle ve savaşla oluşan yıkım halkı tamamen çaresizliğe sürüklemiştir. Halkın ve şehirlerin harap hali sanatçıyı gerçekçi bir biçimde yıkıntı ve insan serisi yapmaya itmiştir. Sanatçı yaptığı resimlerdeki çevre imgesini şöyle açıklamıştır: "Etrafımız bir harabe bu harabenin üstündeki otlara gözyaşlarına boğulmuş bir şekilde bakıyoruz" (Schilling, 1991: 144).



Şekil 2. Carl Hofer, Harabedeki Adam, 1937, 106x103cm, Tuval Üzerine Yağlıboya

20. Yüzyılın ikinci yarısında karşımıza insanlık tarihinin en büyük felaketlerinden biri olan II. Dünya Savaşı yaşanmıştır. II. Dünya savaşı milyonlarca insanın ölümüne sebep olmakla kalmayıp büyük bir ekolojik felakete de sebep olmuştur. Hiroşima ve Nagazaki'ye atılan atom bombaları kitleleri ve doğal çevreyi yok etmiştir. Bu durum tüm insanlık ve sanatçıları adına ağır bir yıkım olmuştur. 1960 yıllarında tüm dünyada ortaya çıkan barışçıl ve hümanist hareketler ile sanatçıları, bulundukları toplumun savaşta sergiledikleri tutumla eleştirel bir biçimde yüzleşmişlerdir. Özellikle II. Dünya Savaşı'nda yerle bir olan Almanya'da sanatçıları bu durumu oldukça fazla hissetmişlerdir. Alman sanatçı Alselm Kiefer, II. Dünya savaşı sonunda etkilenen doğayı sembolik bir dille resmetmiştir (Şekil

3). Yanan tarla imgesi Kiefer'in oldukça yoğun kullandığı sembolik bir imge olmuştur. Savaş sonrası Almanya'da doğa yakılmış ve yok edilmiş bir hale dönüşmüştür. Kiefer'in resimlerinde oldukça fazla kullandığı saman, sağlıklı ve canlı Alman insanını temsil etmektedir. Sanatçının eserlerinde yanan doğa imgesi Hitler'e göndermedir. Hitler'in sebep olduğu bu savaş yüzünden insanlar ve doğa zarar görmüştür (Schütz, 1999: 290).



Şekil 3. Anselm Kiefer, *Yanan Çubuklar*, 1984-1987, 330.8x556.3cm, Tuval Üzerine Karışık Malzeme



Şekil 4. Anselm Kiefer, *Güneş Gemisi*, 2010, 190x460x290cm, Plaster-Alüminyum

II. Dünya Savaşı'nın yıkıcı etkilerini eski bir asker olarak deneyimleyen Alman sanatçı Joseph Beuys, eserlerinde doğa imgesini sembolik ve şamanik bir

biçimde ele almıştır. Savaş uçağı pilotluğu yaparken Kırım'da uçağının düşmesi sonucu yaralanan sanatçıyı bölgedeki yerliler kurtarmıştır. Bu yerlilerden şamanik inançları ve sembolleri öğrenen Beuys, eserlerinde doğayı mistik bir biçimde kullanmıştır. Sanatçının pek çok performansı ve yerleştirmesi aslında savaşlar ve sanayi yüzünden kopan doğa-insan ilişkisi üzerinedir (Şekil 5). Aslında insanoğlu doğada ile bir bütündür fakat gelişen teknoloji ve savaşlar bu bağı kopartmıştır. Beuys'un doğaya karşı bu yaklaşımı adeta döneme damgasını vurmuştur. Sanatçının kendini adeta modern bir şaman olarak tanımlaması ve alışagelmışin dışında doğal malzemeler kullanması izleyicileri şaşırtmış ve etkilemiştir.



Şekil 5. Joseph Beuys, Yağ Sandalyesi, 1964, Yerleştirme/Heykel

1980 yıllarının sonunda post modern yaklaşımla birlikte sanatçı doğaya kendi kültürel kimliği üzerinden de bir bakış açısı geliştirmiştir. Sanatçılar eserlerinde, ait olduğu toprakların ve kültürün yerel imgelerini de kullanmaya başlamışlardır. Kapitalist toplum yapısının yerel değerleri yok etmesine kaşı duran bu sanatçılar, toplumdaki çeşitli sorunsalları doğadaki nesneleri kullanarak yorumlamışlardır (Şekil 6). Örneğin Amerikan-Kızılderili kökenli bir sanatçı olan Jimmie Durham eserlerinde Kızılderili kökenine ait doğal imgeler kullanmıştır. Sanatçı nazır nesne olarak hayvan derisi, tüy, ağaç dalları gibi kültürel ritüel öğelerinden yararlanmıştır (Hopkins, 2018, 251).



Şekil 6. *Jimmie Durham, Bedia'nın Dümeni, 1985, Yerleştirme*

20. Yüzyılın sonunda ise karşımıza artan bir tüketim kültürü çıkmaktadır. Savaş sonrası artan dijital teknolojiler ve tüketim ürünleri bireyleri bilinçsiz bir tüketime itmiştir. Bu tüketim kültürü günümüze kadar devam eden bir sürecin başlangıcı olmuştur. Bilinçsizce yapılan tüketim dünyanın doğal kaynaklarına da zarar vermiş ve vermeye devam etmektedir. Bunun sonucunda ortaya çıkan iklim krizleri günümüzün en önemli ekolojik sorunsallarından biri haline gelmiştir. Sanayinin, savaşların ve en sonunda bilinçsiz tüketim kültürünün sebep olduğu bu durum çoğu bilim insanının yanı sıra sanatçıları da etkilemiştir (Şekil 7). Günümüzde de özellikle çağdaş sanatta doğa ve ekolojik kirlilik imgesine değinmeyen bir eser veya sergileme alanı (galeri, müze) nerdeyse çıkmamaktadır.



Şekil 7. *Tomas Sanchez, Golgotha'nın Güneyine Doğru, 1994, 91.5x122 cm, Tuval Üzerine Akrilik Boya*

Sanatçı Tomas Sanchez, yaşadığı Latin Amerika'daki çevreyi eleştirel bir dille resmetmiştir. Artan tüketim çılgınlığının sonucunda ortaya çıkan atığı sanatçı eleştirel bir biçimde aktarmıştır (Şekil 7). Özellikle daha az gelişmiş ülkelerde ortaya çıkan çöp sorunu, Sanchez'in vurguladığı bir nokta olmuştur. Resimde karşımıza ayırıştırılamayan atıklar çıkmaktadır. Bu nesnelerin kimisi oldukça sağlam bir haldedir ve kullan-at tüketim felsefesi yüzünden çöplükte bulunmaktadır. Sanatçı bu resmi yapmadan önce başta Mexico City olmak üzere birçok şehir çöplüğünü gezip eskizler almıştır (Farthing, 2012: 511). Romantik dönem peyzajlarının aksine bu resimde kutsallığını kaybetmiş, sömürülmüş ve atık haline gelmiş bir doğa imgesi karşımıza çıkmaktadır. Resimde ekolojik alana dair hiçbir canlı bulunmamaktadır. Bu alan, modern günümüz insanının tüketiminin ne kadar korkutucu boyutta olduğunu göstergesidir.



Şekil 8. Denis Peterson, *Apocalypse*, 1994, 16x23cm, Suluboya



Şekil 9. Tim Eitel, *Tauben*, 2007, Tuval Üzerine Yağlıboya, 274x206cm

Amerikalı Hiperrealist sanatçı Denis Peterson, yaşadığı çevrenin görünmeyen yüzünü resmetmiştir. Sanatçı New York'un arka sokaklarını ve oradaki atık alanları resmetmiştir (Şekil 8). Peterson'un resimlerinde yaşadığı kentin tüketimine yoğun bir eleştiri söz konusudur. Arka sokaklardaki çöpler ve evsiz insanlar metropoldeki tüketim kültürünün görünmeyen yüzüdür. Sanatçı, modern kentteki bu ötelenen imgeleri gözlemleyip resmetmiştir. Günümüzün büyük bir ekolojik sorunu olan kontrolsüz çöpler ve atıklar çevresel bir sorun olduğu kadar sanatçının da sorunsalı olmuştur. Benzer imgeyi Alman sanatçı Tim Eitel de kullanmıştır. Sanatçının "Tauben" adlı resminde içi dolu bir çöp konteynırının üzerinde duran güvercinler karşımıza çıkmaktadır (Şekil 9). Resimdeki çöp konteynırı şehrin görünmeyen bir alanında bulunmaktadır. Bu alanda doğaya dair bozulmamış tek imge resimdeki güvercinler olmuştur.

Günümüz sanatında sanatçıların doğaya yaklaşımları tek bir çatıda toplanmadığının bir örneği de Kiki Smith'in işleridir. Sanatçı, masalsı ve lirik bir dille doğa-insan ilişkisi üzerine işler üretmektedir. Sanatçı, insan ile doğayı bir bütün olarak görmektedir. Fakat insanoğlunun yıkıcı tavrı doğayla bağımızı günden güne koparmaktadır. Bu durum aslında yaradılışımıza aykırıdır ve geri

dönüşü olmayan sonuçlar doğurmaktadır (Hirtz, 2018, 30). Sanatçı doğa-insan temalı eserlerini üretirken eski halk masallarından, mitolojiden de yararlanmıştır. Özellikle ilkçağdan günümüze uzanan insan ve hayvan ilişkisini Kiki Smith eserlerinde oldukça fazla işlemiştir (Şekil 10). Sanatçının işlerinde ayrıca bitki imgesini oldukça fazla kullanmıştır (Şekil 11).



Şekil 10. Kiki Smith, *Pieta*, 1999, 140.3x77cm, Kâğıt Üzerine Karakalem



Şekil 11. Kiki Smith, *Roses*, 1993/1994, 64x39x22cm, Alüminyum Heykel

Danimarkalı sanatçı Olafur Eliasson, “Green River” adlı sanat projesinde ise sanat nesnesi olarak doğrudan doğanın üzerinde uygulama yapmıştır (Şekil 12). Dünyadaki farklı şehirlerdeki kentlerin nehirlerine (Stockholm, Tokyo) çevreye zarar vermeyen yeşil bir boya dökerek fotoğraflamıştır (Finger ve Weidemann, 2018, 116). Sanatçı doğal bir nehirde aslında yapay bir kirlilik yaratarak insanlığın çevreye verdiği zararı izleyiciyle yüzleştirmeyi amaçlamıştır.



Şekil 12. Olafur Eliasson, *Yeşil Nehir* (Stockholm), 2000, Fotoğraf

4. Sonuçlar ve Öneriler

Sanayi devrimi insanlık için faydalı olduğu kadar, doğal çevre için bir o kadar da tahrip edici olmuştur. Artık insanlar doğayı sanayi için sonsuz bir kaynak olarak görmeye başlamışlardır. Bu düşünce biçimi çevreyi harap etme yönelik eylemleri arttırmıştır. Artan nüfusla birlikte fabrikalar artmış bunun sonucunda fosil yakıt tüketimi ekolojiye zarar vermeye başlamıştır. Fosil yakıtları takiben artan maden faaliyetleri fiziksel çevreye iyice zarar vermiştir. Bu kontrolsüz sanayileşmeye takiben ortaya çıkan I. ve II. Dünya Savaşları kentleri ve doğal çevreyi adeta yakıp yıkmıştır. Bu Dünya Savaşları milyonlarca insanın ve canlının ölümüne sebep olmuştur. 1960 sonrası savaş karşıtı düşünce ile birlikte doğaya karşı saygı düşüncesi artmış ve pek çok sanatçı doğayı yeniden yorumlama konusuna yönelmiştir. 1980 sonrasında ise artan tüketim kültürü ile birlikte ekolojik kirlilik ve iklim krizi sorunsalı artmıştır. Bu durum günümüzde de artarak devam etmektedir. Bu eserler kimi zaman bir araştırma projesi, kimi zaman çevresel tahribi gösteren bir resim ya da fotoğraf olmuştur. Araştırmanın konusu gibi güncel resim sanatında doğayı yeniden yorumlayan çalışan pek çok sanatçı da vardır. Fakat post modern düşüncenin de etkisiyle günümüz sanatçılarının doğa imgesi sadece resimsel bir tema olarak sınırlı değildir. Sanatçı artık bilim insanı gibi atık durumda bir araziye veya ekosistemi geri kazandırma projesi de yapabilmektedir. Ekolojik konulu bu etkinlikler sanatın bir parçası haline gelmiştir.

5. Kaynaklar

Brown, B. (2014). Art & Ecology. Thames & Hudson Press., 28.

Farthing, S. (2012). Sanatın Tüm Öyküsü. Hayalperest Yayınevi, 511.

Finger, B. Weidemann, C. (2018). 50 Contemporary Artists You Should Know. Prestel Publishing New York, 116.

Hirtz, G. (2018). Kiki Smith Procession. Prestel Publishing New York, 30.

Hopkins, D. (2018). Modern Sanattan Sonra. Hayalperest Yayınevi, 251.

Jensen, J., C. (1982). Adolph Menzel. Du Mont Buchverlag Köln, 112.

Krausse, A., C. (2005). Rönesanstan Günümüze Resim Sanatının Öyküsü. Literatür Yayınevi, 70.

Schilling, J. (1991). Karl Hofer. Kettler GmHt Bönen, 144.

Schütz, S. (1999). Alselm Kiefer. Du Mont Buchverlag Köln, 290.

YENİ MEDYA TEKNOLOJİLERİ İLE SİNEMATOGRAFIYI BULUŞTURAN BİR ANİMASYON-VIDEO TASARIM ÖRNEĞİ İNCELEMESİ: “LOVE, DEATH & ROBOTS” SERİSİNİN “JİBARO” BÖLÜMÜ

AN ANIMATION-VIDEO DESIGN EXAMPLE ANALYSIS THAT BRINGS NEW MEDIA TECHNOLOGIES AND CINEMATOGRAPHY TOGETHER: “JIBARO” EPISODE OF “LOVE, DEATH & ROBOTS” SERIES

İrem ÇOBAN

İstanbul Bilgi Üniversitesi

irem.coban@bilgi.edu.tr

Özet: Sinema her zaman teknolojinin etkisi altında evrilmekte olan ve bu teknik gelişim paralelinde kendi içinde pek çok alt alan barındıran bir sanat formudur. Günümüz dünyasında yaşanan bu gelişmeler sonucunda gündelik hayat pratikleri içinde bile önemli bir yer edinen yeni medya teknolojileri, sinematografik anlatım öğelerini de etkilemiştir. Bu etki, yapımcılara ve yönetmenlere daha fazla yaratıcı özgürlük sunarken, izleyicilere de etkileyici deneyimler yaşatmaktadır. 2019 yılı Netflix yapımı "Love, Death & Robots" gibi ileri dijital teknolojilerle üretilen bir animasyon dizi serisi (üç sezon), söz konusu dönüşümün önemli örneklerinden birini sunmaktadır. Bu çalışmada, yeni medya teknolojileri kullanılarak tasarlanan ve her biri farklı bir senaryoya sahip bölümlerden oluşan Emmy ödüllü serinin, yönetmenliğini Alberto Mielgo'nun üstlendiği "Jibaro" bölümü incelenmektedir. Bölümün örneklem olarak seçilme nedeni, yeni medya teknolojilerinin sinematografiye nasıl entegre edildiğini, dijital tasarım öğelerinin bir video anlatı unsuru olarak nasıl kullanıldığını ve izleyicilere nasıl gerçekçi bir görsel deneyim sunulduğunu gösteren etkileyici bir örnek olmasıdır. Çalışmada örneklem, David Bordwell ve Kristin Thompson tarafından belirtilen mizansen alt başlıkları (dekor, ışık, kostüm, karakter-oyuncu) temelinde incelenmiştir. Analizi güçlendirmek amacıyla ek olarak, çekim açıları ve kurgu gibi teknik konular da örneklem bağlamında ele alınmıştır. Analiz sonucunda yapımın, görsel sanatçılar, dansçılar, animasyon sanatçıları, programcılar (geliştiriciler) ve oyuncularından oluşan toplamda 171 kişilik bir ekip tarafından üretildiği ve Mielgo'nun iki boyutlu olarak çizdiği hikâye tahtası (storyboard) üzerinden yapımın üç boyutlu evreninin tasarlandığı bilgileri elde edilmiştir. Ayrıca, yapımda karakterleri, dekor ve kostümleri detaylı modellemek ve gerçekçi bir evren tasarlamak için çeşitli üç boyutlu modelleme-animasyon ve render programları kullanıldığı tespit edilmiştir. Ek olarak, tamamen bilgisayar tabanlı görüntü (CGI) olarak tasarlanan animasyon yapımda, görüntü sanatlarında gerçekçiliği ve etkileyciliği birlikte oluşturmak için insan-bilgisayar iş birliği yapıldığı görülmüştür. Yunan mitolojisinde yer alan siren karakterine farklı bir yorum getiren ve diyalog içermeyen "Jibaro" bölümünün, görsel

anlatının gücünü ve dijital teknolojilerin sinema-dizi dünyasına getirdiği yenilikleri etkili biçimde kullandığı belirtilebilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Sinema, Dizi, Video Tasarımı, Animasyon, Netflix, Love Death & Robots, Jibaro.

Abstract: Cinema is an art form that always evolves under the influence of technology and that contains many sub-fields in parallel with this technical development. As a result of these developments in today's world, new media technologies, which have gained an important place even in daily life practices, have also affected elements of cinematography. This effect offers producers and directors more creative freedom, while providing immersive experiences for viewers. An animated series produced with advanced digital technologies such as "Love, Death & Robots" which is the Netflix production (2019-three seasons) offers one of the important examples of this transformation. In this study, "Jibaro" episode, directed by Alberto Mielgo, of the Emmy-winning series, which is designed using new media technologies and consists of episodes with different scenarios, is examined. The episode was chosen as a sample because it is an impressive example of how new media technologies are integrated into cinematography, how digital design elements are used as a video narrative element, and how a realistic visual experience is presented to the audience. In the study, the sample was examined based on the mise-en-scene subheadings (decor, lighting, costume, character-actress) specified by David Bordwell and Kristin Thompson. To strengthen the analysis, technical elements such as shooting angles and editing were also discussed in the context of the sample. As a result of the analysis, it was obtained that the production was produced by a team of 171 people in total, consisting of visual artists, dancers, animation artists, programmers (developers), actors and the three-dimensional universe of the production was designed through the two-dimensional storyboard drawn by Mielgo. In addition, it was determined that various three-dimensional modeling-animation and rendering programs were used in the production to model the characters, decor and costumes in detail and to design a realistic universe. Also, human-computer collaboration was observed to create realism and impressiveness together in animation production, which is designed entirely as computer-based image (CGI). Finally, it can be stated that the "Jibaro" episode, which brings a different interpretation to the siren character in Greek mythology and does not contain dialogue, effectively uses the power of visual narrative and the innovations that digital technologies have brought to the world of cinema and TV series.

Keywords: Cinema, Series, Video Design, Animation, Netflix, Love Death & Robots, Jibaro

1.Giriş

Sinema, her dönemin teknolojik gelişmelerine bağlı olarak evrilen bir sanat ve iletişim formudur. Ancak son yıllarda yeni medya teknolojilerinin yükselişi, sinemanın kendisini daha önce görülmemiş bir dönüşüme sürüklemiştir. Bu dönüşümün temel bileşenlerinden biri, görsel efektlerin gitgide artarak sinema

üretimlerine entegre edilmesidir. Yeni medya teknolojileri, bu efektlerin yaratılmasında ve kullanılmasında sinema yapımcılarına benzersiz fırsatlar sunmaktadır.

Öncelikli olarak mühendislik, endüstriyel ve askeriye gibi alanlarda eğitim simülasyonları için üretilen analog bilgisayarlardan günümüz yapay zekâ bilgisayarlarına kadar gelişen her teknoloji, sinemasal anlatıyı da zenginleştiren unsurların oluşmasına katkı sağlamaktadır. Bilgisayarın ürettiği görüntü olarak tanımlanan (Computer Generated Imagery) ve kısaltması CGI olarak literatürde kullanılan terim (Bordwell & Thompson, 2011:25), George Méliès'den günümüze sinemada kullanılan illüzyon tekniklerinin gelişen teknolojiyle gerçekçi etkilere dönüşmesine imkân veren uygulamaları ifade etmektedir.

Sinemada oluşturulan gerçeklik algısı ilk olarak Eisenstein, Kracauer, Bazin gibi önemli isimler tarafından tartışılmış ve kuramsallaştırılmıştır. Örneğin Eisenstein, imgelerin ve sahnelerin, izleyiciye daha derin anlamlar ve mesajlar iletebilmesi için sembolik bir dil olarak kullanılması gerektiğini savunmuş ve yapımlarda görsel metaforların kullanımını vurgulamıştır (Andrew, 2010:131-137). Bazin ise (2007), sinemanın gerçek dünyayı doğal bir şekilde yansıttığını ve bu yüzden diğer sanat formlarına göre daha gerçekçi olduğunu savunmuştur. Ona göre sinema, gerçek dünyanın optik ve işitsel bir kayıdır ve böylece izleyiciye gerçekliği en yakın şekilde sunmaktadır. Ayrıca, sinemada etkili bir fikrin ideale yakın görselleştirilebilmesinin de teknik gelişmeler sonucunda olabileceğini belirtmiştir. Diğer taraftan Kracauer gerçekçi film kuramında, tesadüf ve rastlantının yapım sürecinde önemli rol oynadığını belirtmiştir. Filmdeki rastlantıların, gerçek dünyadaki yaşamın karmaşıklığını ve tesadüfiliğini yansıttığını savunmuştur. Bu durumun, karakterlerin ve olayların rastgele olabileceği ve izleyiciye gerçek hayatın rastlantısal doğasını hatırlatabileceği anlamına geldiğini ifade etmiştir. Ayrıca, film ve gerçek birbirine çok yakındır. Bu nedenle sinema, bu yakınlığı kullanmak zorundadır. Gerçeği şekillendirmeli ve bir biçime sokarak izleyiciye vermelidir (Monaco, 1977:307). Çünkü Kracauer'e göre film yönetmeni, doğanın organik yapısına bir ressamdan ya da şairden çok daha fazla bağımlıdır (1985:96).

Sinemanın doğanın yansıması olarak gerçeği yeniden yorumlaması üzerine öne sürülen fikirlerin ekseninde, doğaüstü/gerçek ötesi örülen karakterlerin ve anlatıların yeni medya teknolojileri sayesinde gerçekçi aktarımları, Baudrillard'ın simülasyon kuramı ile açıklanabilmektedir. Baudrillard öne sürdüğü kuramında, "simülasyon" ve "simulakr" terimlerini kullanmaktadır. "Simülasyon," gerçekliği taklit eden ve temsil eden bir şeyi ifade etmektedir. "Simulakr" ise artık gerçekliği temsil etmeyen ve onun yerini alan bir şeyin temsilidir. Baudrillard, modern toplumun giderek simulakr ile dolup taşıdığını ve gerçekliğin neredeyse kaybolduğunu iddia etmektedir (Baudrillard, 2022). Bu iddiayı, Kristen Whissel'in Spectacular Digital Effects: CGI and Contemporary Cinema (2014) başlıklı kitabında incelediği dünya sinemasında bilinen popüler bilimkurgu ve fantastik yapımlardan Avatar, Matrix, Yüzüklerin Efendisi üçlemesi, Jurassic Park, Titanik ve Kaplan ve Ejderha gibi filmlerde dijital görsel efekt teknikleriyle gerçekliğin yerini alan temsili "şeyler"de de görmek mümkündür. Söz konusu yapımlar bu

tekniklerle, gücü güçsüzlükle, yaşamı ölümle, özgürlüğü kısıtlamayla ve özgürlükle karşılaştırarak anlatı dramasını güçlendirmektedir. Çünkü fiziksel gerçekliğe oldukça uyan biçimlerde dijital görsel efektlerle üretilen simulakr, izleyici tarafından kolaylıkla kabul edilmektedir.

Rıdvan Şentürk ise, dijitalleşmenin sinemaya çeşitli avantajlar sağladığından bahsetmektedir. Uygulanan dijital tekniklerin yapım, dağıtım ve gösterim süreçlerinde oluşabilecek zaman ve mekân kısıtlarını ortadan kaldırmaya olanak sağladığını ifade etmektedir. Gerçek görüntülere bağlı olmadan iki ya da üç boyutlu modelleme yöntemleriyle üretilen gerçekçi ama gerçeküstü nesneler ve karakterler, anlatı yapılarını güçlendirecek biçimde yapımları zenginleştirmektedir. Bu gelişme, oyunculuk, çekim, kurgu imkanlarına yeni boyutlar katmaktadır (2016:38). Bu sayede, Eisenstein'ın ifade ettiği gibi, filmlerin izleyici üzerinde hem duygusal hem de düşünsel bir etki yaratması fiziki sınırlara takılmadan gerçekleştirilebilmektedir (Özdemir, 2009:87). Diğer taraftan Bazin (2007), sinemanın tamamen gerçeği aktarması gerektiğini ifade etmektedir. Bu bağlamda dijitalleşme ile, fiziksel dünyada var olan ancak teknik imkansızlıklar nedeniyle çekimlere dahil edilemeyen nesneleri ya da olayları, gerçekliğin bir yansıması olarak üretmek ve filmlerin içine yerleştirmek mümkündür. Bu noktada tek koşul, filmdeki gerçekliği bozmamaktır.

Aktarılan kuramsal çerçeve ekseninde çalışma, Netflix yapımı olan Emmy ödüllü ve her bir bölümü farklı hikâyeye sahip "Love, Death & Robots" (2019) animasyon dizisinin üçüncü sezonunun finalinde yer alan Jibaro bölümünü incelemeyi amaçlamaktadır. Çalışmada örneklem olarak Jibaro bölümünün seçilme nedeni, yeni medya teknolojilerinin sinematografi ile oluşan organik bağına gösteren önemli bir örnek olmasıdır. Bölümün önemli bir örnek olması, 2022 yılında Olağanüstü Kısa Form Animasyon Programı Emmy ödülünü (Mubi, 2023) alması ile de tescillenmiştir. Çalışma, Jibaro'nun mizansen analizi ekseninde yeni medya teknolojileri ve sinema ilişkisinin güncel durumunu tespit etme amacını taşımaktadır. Çalışmanın amacı, Ağustos 2023 tarihi itibarıyla bölüm özelinde ve mizansen analizi temelinde benzer bir çalışma yapılmadığının tespiti üzerine belirlenmiştir. Ayrıca çalışma boyunca yapımın canlandırma sineması ekseninde değil, yeni medya teknolojileri bağlamında incelenmesinin nedeni, yönetmenin iki boyutlu çizimlerden ve üç boyutlu modellemelerden yola çıkarak yeni medya teknolojilerine dahil olan programlarla sınırları zorlayarak gerçekçi bir üretim yapmak istediğini belirtmiş olmasıdır (Netflix B, 2022).

2.Yöntem

Çalışmada örneklem analizi, David Bordwell'in ve Kristin Thompson'un birlikte yazdıkları Film Sanatı (2011) kitabında belirttikleri mizansen alt başlıkları ekseninde yapılmaktadır. Ancak dekor, ışık, kostüm, oyuncu (karakter) alt başlıklarının bulunduğu mizansen analizine ek olarak çalışmaya, örnekleme daha detaylı ele almak amacıyla, çekim açıları ve kurgu başlıkları da eklenmiştir. Amaçlanan Jibaro bölümünün başarısını oluşturan dijital teknoloji ve sinematografi ilişkisini ortaya çıkarmaktır.

Fransız kökenli bir terim olan ve “sahneye koyma” anlamına gelen mizansen (mise-en-scène) terimi, ilk olarak tiyatro oyunlarının yönetilmesini ifade ederken, sonraları eleştirmenler tarafından sinema için de kullanılmaya başlanmış ve yönetmenin film kadrajı içine yerleştirdiği bütün öğeleri temsil etmeye başlamıştır. Bordwell’e ve Thompson’e göre mizansen alt başlıkları, izleyicinin bir filmi izlemeyi bitirdikten sonra filme ilişkin belirli unsurları hatırladığı savı temelinde şekillenmektedir. Çünkü izleyici, filmin sahnelerindeki kamera hareketlerini, plan geçişlerini ya da kurgusunu değil; oyuncunun oyununu, giydiği kostümü, sahnelerde kullanılan aydınlatmayı daha net bir şekilde hatırlayabilmektedir. Söz konusu unsurlar izleyici için, filme dair en vurucu noktaları oluşturabilmektedir (Bordwell & Thompson, 2011:118).

Ancak çalışmada, yapımın post-produksiyon sürecinde kullanılan dijital tasarım programlarının karakterlerin gerçekçi yaratımındaki etkisini detaylı incelemek amacıyla mizansen analizine, dijital olarak tasarlanan sahnelerin kamera hareketlerinin, çekim açılarının ve kurgu stilinin incelemeleri de eklenmiştir.

3.Bulgular

Jibaro çalışmanın önceki bölümlerinde ifade edildiği üzere, 2019 yılında Netflix’te yayınlanan “Love, Death & Robots” animasyon dizi serisinin üçüncü sezonunda final bölümü (dokuzuncu bölüm) olarak gösterilmiştir. Tim Miller ve David Fincher tarafından yaratılan animasyon dizi serisi toplamda üç sezon olarak yayınlanmıştır. İlk sezonu 15 Mart 2019’da 18 bölüm olarak, ikinci sezonu 14 Mayıs 2021’de 8 bölüm olarak ve son sezonu ise 20 Mayıs 2022’de 9 bölüm şeklinde seyirci karşısına çıkmıştır. Bölümlerin çoğu bilinen kısa öykülerin uyarlamalarından oluşmaktadır (Imdb, 2022).

Çalışmanın örnekleme olan Jibaro’nun mizansen analizine geçmeden önce konusundan bahsetmek gerekirse yapım, altın bulma amacıyla Latin Amerika’ya gelen İspanyol askerleri arasında yer alan sağır bir asker ile bir sirenin ilişkisini anlatmaktadır. Doğaüstü güçlere sahip siren çığlığı ile bütün askerleri öldürürken, sağır askerin çığlıktan etkilenmediği için hayatta kalması sirenin ilgisini çekmekte ve yapım bu noktadan sonra izleyiciyi, sağır asker ile siren arasında gelişen bir tutku ilişkisine şahit etmektedir (Netflix, 2023). İmgesel tasarımlarla alegorik bir anlatı yapısına sahip bölüm, mitolojik öğeleri de içinde barındırmaktadır. Bu doğrultuda, mizansen alt başlıkları temelinde öncelikle dekor ve kostüm incelemesi yapmak yerinde olacaktır.

3.1.Kostüm ve Dekor

Kısa animasyon filmi The Windshield Wiper’la Oskar ödülü kazanan yönetmen Alberto Mielgo, izleyiciyle birlikte aşkın anlamını ve çeşitliliğini aradığı Jibaro’da ana karakterlerinden birini mitolojik bir karakterden esinlenerek inşa etmiştir. Yunan mitolojisindeki geleneksel siren miti yerine yapımdaki siren karakterini, Hindistan, Kuzey Afrika, Doğu Avrupa gibi farklı ülkelerin folkloruna dayandırarak birçok kabilede veya kültürde kadınların taktığı mücevher ve takıları kullanarak tasarlamıştır. Kendisi bu tasarım fikrinde, neredeyse karakterin görülemeyeceği kadar altın ve hazineyle dolu bir kadın yaratmak amacındadır. Bakanı kör edecek

kadar göz önüne serilen bir güzellik mevcuttur ve bu yüzden aslında orada birinin (karakterin) olup olmasını izleyici pek umursamamaktadır (Fleming, 2022). Altın ve mücevherlerden oluşan bu siren (Altın Kadın olarak da tanımlanmaktadır), güzel bir melodiyle erkekleri büyülemek yerine çıkardığı tiz sesi ve baştan çıkarıcı dansıyla erkekleri çıldırtmaktadır. Önemli bir detay olarak, söz konusu altın ve mücevherlerin aslında birer takı olmadığını belirtmek gerekmektedir. Söz konusu unsurlar, sirenin bedeninin birer parçasıdır. Sağır asker, sirenin pullarından birini söktüğünde o bölgenin kanaması izleyiciye bu bilgiyi doğrudan vermektedir. Bu nedenle siren aynı zamanda metaforik olarak, sömürülmek istenilen doğal zenginliğin de temsili olmaktadır.

Jibaro, "Porto Riko'nun ormanlık dağlarının insanları" anlamına gelmekte ve Latin Amerika'nın yerli halklarının temsilcisi olan Taíno halkına dayanmaktadır. Cristopher Kolomb'un ikinci yolculuğunda keşfettiği zenginlikler sonucunda o bölgeye, İspanya'nın uzun süre hüküm sürmeye başladığı Porto Riko adı verilmiştir. O bölgede değerli metalleri, köleleri ve ticari ürünleri yağmalamak için sömürgeciler kanlı katliamlar gerçekleştirmiş ve yerli halkı köleleştirmişlerdir (Fox Renderfarm, 2022). Bu durumun temsili olarak siren karakteri aslında yaşadığı yeri korumak isteyen bir yerlidir. Yaşadığı yeri, hazinelerini sömürmek isteyen bir grup erkeğe karşı kendini ve doğasını korumaktadır. Çünkü hikâyenin başında görünen ordu ve atlarını süsleyen altınlar, kolonileşen ve bu sırada yağma yapan bu ordunun niyetini izleyiciye aktarmaktadır. Siren bu tehditi algılar ve çığlık atarak dans etmeye başlar. Askerler bu ses ve dans sonrası çıldırarak ölmeye başlarken sağır asker zarar görmemektedir.

Yapımın karakter, kostüm ve dekor tasarımı, yönetmenin çizdiği iki boyutlu ve oldukça detaylı hikâye tahtası (storyboard) tasarımının üç boyutlu halidir. Yönetmen tüm taslakları kâğıda kendisi çizmiştir. Taslak daha sonra Adobe After Effects programına aktarılarak renklendirilmiş ve ilgili üç boyutlu sahneler yerleştirilmiştir. Diğer taraftan tasarım son haline gelirken birtakım eklemeler de yapılmıştır. Örneğin zırh tasarımı için ekipte yer alan animatörler, farklı zırh dokuları çalışarak tasarımı son haline getirmişlerdir (Fox Renderfarm, 2022). Sirenin yanı sıra askerlerin dokulandırılması ve işlenmesi de oldukça detaylı bir süreçtir. Mielgo tasarım süreciyle ilgili olarak, "Karakterleri benim yaptığım tasarımlara göre oluşturmamız gerekiyordu. Dokuyu boyamamız gerekiyordu. Karakterlerin gölgelendirmesini yapmamız gerekiyordu. Işık fiziğinin sudaki derilere, zırhlara nasıl tepki vereceğini belirlememiz gerekiyordu. Biraz rüzgâr alacaksa, sivrisinekler olacaksa, kanı suya karıştırıracaksak, kıyafetleri, tüm su yüzeylerini farklı yoğunluklarda yaratmamız gerekiyordu. Çok sofistike." (Smith, 2022) şeklinde düşüncelerini paylaşmaktadır.



Şekil 1. *Siren kostüm tasarımı* (Zahed'den aktaran: Fox Renderfarm, 2022).

Yapımda dekor olarak, yeniden oluşturulan bir çevre tasarımı (orman) söz konusudur. Yönetmen Mielgo, yapımın atmosferini başarılı şekilde oluşturmak için iki hafta boyunca ormanda yaşadığını belirtmektedir. Genelde yaptığı bir aktivite olarak ormanda vakit geçirip doğru kareleri yakalamayı sevdiğini ifade etmektedir. Doğanın saf ve mükemmel tasarımı ve renkleri, yapımın çevre tasarımı için kendisine ilham olmuştur (Netflix-B, 2022).

İzleyiciler, belirgin boya darbeleriyle tasarlanan bazı sahnelerin aslında iki boyutlu olması gibi teknik detayları doğrudan algılamayabilmektedirler. Ancak Mielgo geleneksel animasyon yöntemlerinin ağırlıkta olduğu yapımdaki çevre/dekor tasarımı için, "Her zaman arka planda doğa olan bir şeyler yapmayı düşündüm. Işığın ormana nasıl çarptığı gibi doğal dünyadaki görseller, inanılmaz doğa sesleri ve bu çalışmayla bu inanılmaz doğaya saygı duruşunda bulunmak istedim. Tabii bu aynı zamanda çok zorlayıcı çünkü doğa o kadar zengin ki kendinizi onun içinde kaybedebilirsiniz." (Fox Renderfarm, 2022) ifadelerini kullanmaktadır. Ancak yapıyı izlerken anlaşılabileceği gibi iki boyutlu çizimler, üç boyutlu ve gerçekçi bir tarz ile harmanlanmıştır.



Şekil 2. *Çevre tasarımı/Boyama* (McKenzie, 2022).

3.2. Işık (Aydınlatma)

Bilgisayar grafiğindeki aydınlatma tasarımı doğrudan sinematografiden türetilmiştir ve birçok dijital sanatçı, aydınlatmanın drama, çekicilik veya duyguyu iletmek için nasıl kullanılması gerektiği konusunda geleneksel bilgeliği takip etmektedir (Wisessing, Dingliana and McDonnell, 2016:25).

Netflix için yapımcılığını Blur'un üstlendiği, Pinkman TV tarafından yapılan bölümün gerçekçi görünümüne sahip olmasındaki önemli unsurlardan bir tanesi aydınlatmadır. Gündüz ve gece sahnelerinin aydınlatma tasarımında farklı etkiler görülmektedir. Gündüz sahnelerinde doğal ışık kullanımı tercih edilmiştir. Gece sahnelerinde ise tersine, karakterlere dikkat çekme amacıyla bazı yapay ışık etkisinde aydınlatma katmanları kullanılan planlar bulunmaktadır.

Dokular ve ışıklandırma için su altı video referansları yapılmıştır. Sualtının karanlık ve karamsar olmasını isteyen Mielgo, ışığın farklı dokuların üstünde farklı tepki verdiği sualtı görüntüleri için zorlandıklarını belirtmektedir. Mielgo'nun yapım için istediği arka plan tasarımları, Rönesans tarzına benzeyen ve elle boyanmış planlardan oluşmaktadır. Jibaro'nun resim stiline kendisinin önceki çalışmalarıyla aynı, ancak aydınlatmanın fiziksel olarak daha gerçekçi olduğunu belirtmektedir. Sanatını ışığın fiziğine dayandırmayı sevdiğini ifade ederek, yapımın çevre tasarımını mimari anlamda organik bir manzara olarak tanımlamaktadır. Işığın nesnelere nasıl çarptığı ve renk, ton, gölge değerlerine dair doğru bilgiyi nasıl verdiği, aydınlatma tasarımında dikkat edilen önemli bir nokta olmuştur. Ancak seyircinin aşırı detaylarla sıkılması da istenmemektedir. Bunun için, pek çok detay kaldırılmıştır. Resimler yaklaşıldığında soyutlaşan bir özelliğe sahiptirler (Desowitz, 2022).



Şekil 3. Işık tasarımı/Boyama (McKenzie, 2022).

3.4.Oyunculuk (Karakter)

Altın bir sireni öldürerek ganimetleri ele geçirmek isteyen sağır bir askerin mücadelesini işleyen yapımın anlatısı, iki karakter ekseninde inşa edilmiştir. Protagonist siren karakteri iken, antagonist sağır askerdir ve aslında birlikte geldiği ordudaki bütün askerleri ve aynı zamanda kolonyal birlikleri de (sömürgecileri) simgelemektedir. Ormanın derinliklerinde, vücudu mücevherlerle kaplı bir siren olan Altın Kadın/siren tarafından korunan bir göl bulunmaktadır ve tarih boyunca pek çok erkek o çok sayıdaki mücevherin peşine düşmüştür. Altın

Kadın ise, çılgınlığını ve dansını kullanarak erkekleri göle çekmekte ve boğulmalarına neden olmaktadır. Ancak gelen son orduda yer alan sağır asker⁵ Altın Kadın'ın çılgılığından diğerleri gibi etkilenmez ve kurtulur. Altın Kadın'ın, onun çağrısına karşı bağışık olan tek kişi olan bu asker ilgisini çeker ve aralarında bir ilişki oluşur. Ancak yapımın ilerleyen sürecinde iki karakter arasındaki ilişki derinleştikçe asker, Altın Kadın'ın üzerindeki mücevherlere karşı tutku duymaya başlar. Öpüştükleri sırada siren keskin dişleriyle askerin dilini ısırınca, asker kafasını onunkine vurarak Altın Kadın'ı yere serer ve Altın Kadın bilinçsizken, onu şeleleden aşağı atmadan önce tüm vücudundaki mücevherlerini koparır. Bir önceki başlıkta belirtildiği gibi, mücevherler aslında birer takı değil, Altın Kadın'ın vücudunun parçalarıdır. Bu nedenle Altın Kadın'ın kanı tüm göle yayılır ve o gölde yüzünü yıkayan, hatta su içen askerin işitme duyusu geri gelir. Bu aslında onun için bir lanettir. Çünkü aynı sıralarda Altın Kadın uyanır ve mücevherlerden tamamen arınmış, parçalanmış vücudunu keşfeder. Görüntü onun umutsuzluk içinde feryat ederek çılgılık atmasına neden olur ve artık asker de Altın Kadın'ın çılgılığından etkilenmektedir.

Yapımda gerçek oyuncular yer almamaktadır ve hareket yakalama (motion capture) tekniği kullanılmamıştır. Karakterler üç boyutlu animasyon tasarımlardır. Jibaro'daki tüm karakter animasyonları ana kare (key frame) animasyonlardan oluşmaktadır. Hatta yönetmen Mielgo, animatörlere referans olması için bazı referans görüntüleri kendisi çekmiştir. Örneğin süvarilerin birbirlerini öldürüp göle düştükleri sahnenin referansını Mielgo, büyük bir yüzme havuzu bularak ve sahnayı filme alarak oluşturmuştur (Netflix-B, 2022). Ayrıca, karakterlerin dans hareketlerinin akışkan ve gerçekçi görünebilmesi için Sara Silkins koreografisi üzerinden profesyonel dansçılarla çalışılmıştır. Yaklaşık iki hafta süren prova döneminden sonra Mielgo, referans olarak tüm bölümü gerçek zamanlı 360 derecelik bir görünümle filme almıştır. Karakterlerin gerçekçi hareketleri, su, kan, orman, ışık gibi unsurların hiper gerçekçi dokuları, Jibaro'yu neredeyse gerçek çekimlere sahip bir yapıma yaklaştırmaktadır. Ancak yapımın referans görüntüler temelinde, ana kare animasyon tekniği⁶ ile üretilmiş olması oldukça önemlidir (Colbert, 2022).

Bazin, sinemanın nesnelerin gizli anlamlarını ortaya çıkardığını savunmaktadır. Çünkü sinema, duyguların anlamlandırılmadığı gerçeği, doğaya ve nesnelere dilenildiği kadar yaklaşarak verebilmektedir. Ayrıca belgesel ya da fantastik sinemanın birbirinden ayrı olmadığını da belirtmektedir. Çünkü sinemada fantazy, görünür şeyleri kullanarak gerçek olmayanı var etmektedir (Odabaş, 2013:165-169). Bu doğrultuda Jibaro'da, karakterlerin oyun/rol tasarımları için gerçek dansçıların hareketlerinden referans alınması, doğala ve dolayısıyla gerçeğe en yakını elde etme çabasının varlığını görünür kılmaktadır.

⁵ Tasarım sürecinde Rönesans Şövalyelerinden de referans alınmıştır. Bu nedenle yönetmen Mielgo sağır askerden şövalye diye söz etmektedir. Ayrıntılı bilgi için bkz. (Netflix B, 2022).

⁶ (Ana) Kare kare animasyon, her karede farklı bir şekilin çizildiği ve böylece bir görüntünün aynı sahnede hareket etmesi yerine her karede değişiklik gösterdiği karmaşık türde bir animasyon tekniğidir. Ayrıntılı bilgi için bkz. (Erdurucan, 2023:10-11).



Şekil 4. Karakter tasarımları (Zahed'den aktaran: Fox Renderfarm, 2022).

Yapımın karakter tasarımına dair bir başka önemli tespit ise, gerçekçi görünüm tasarımının yanında bazı detayların işlenmemiş olmasıdır. Örneğin, karakterlerin burun delikleri yoktur. Sakal ve kaşlar ise basit çizgilerle oluşturulmuştur. Ancak bu eksikler izleyicileri, gerçekçi etkiden uzaklaştırmamaktadır.

3.4.Çekim Açıları ve Kurgu

Mielgo, senaryoyu yazdıktan ve Covid karantina dönemi sırasında elle boyanmış hikâye taslaklarını geliştirdikten sonra, tasarladığı sahnelere ve çekim açılarına uygun mekanlar bulmak için Kaliforniya, Oregon ve Washington'daki doğal alanları dolaşmıştır. Böylece yapımın tasarımını ve çekimlerini nasıl gerçekleştireceğini ve elle boyanmış hikâye taslağını üç boyutlu modelleme kullanılarak gerçekçi dünyayla nasıl bir araya getireceğini planlamak için çalışmaya başlamıştır (Smith, 2022). Bütün hazırlık sürecinin ardından ortaya çıkan sonuç, gerçek etkisinde hem iki boyutlu hem de üç boyutlu tasarımların kurduğu mitolojik ve fantastik bir dünyadır. Yapımın sinematografisi, gerçeküstü bir etkiye sahiptir. Kamera açıları ve hareketleri, iki karakter üzerinden şekillenen tutkulu ve hırslı ilişkiyle doğru orantılı biçimde sarsıcı etki yaratmaktadır. İki karakter arasındaki güç dengesi hangisinin lehine dönüyorsa, yapım içinde değişen alt ve üst kamera açıları bu durumu izleyiciye aktarmaktadır. Diğer taraftan hızlı zoom-in ve zoom-out hareketleri ile izleyici, çatışmanın sürükleyici biçimde takibini yapabilmektedir. Altın Kadın'ın çılgınlığının olduğu planlarda kadraj perspektifi, balık gözü etkisiyle derinleştirilmekte ve blur (bulanıklaştırma) efekti ile çılgınlığın yarattığı şok etkisi görsel olarak aktarılmaktadır.

Yapımın teknik sürecinde animasyon için Maya, simülasyon için Houdini ve görüntü oluşturmak için Arnold render motoru kullanılmıştır (Desowitz, 2022). Yönetmen Mielgo, teknik olarak zırhların ve mücevherlerin birbirleriyle çarpışmasını ve bu çarpışmanın suyun içinde gerçekleşmesini simüle etmenin oldukça zor olduğunu aktarmaktadır. Ama kendisi zaten teknolojiyi, görselleri, hatta sanat eserinin sınırlarını zorlamak istediğini eklemektedir. Agora Studios, filmdeki metal aksesuarların tasarım süreci ile ilgili olarak, bütün metal parçalarını otomatikleştirirken oldukça zorlanıldığını ve hepsinin ayrı ayrı hareketlendirildiğini

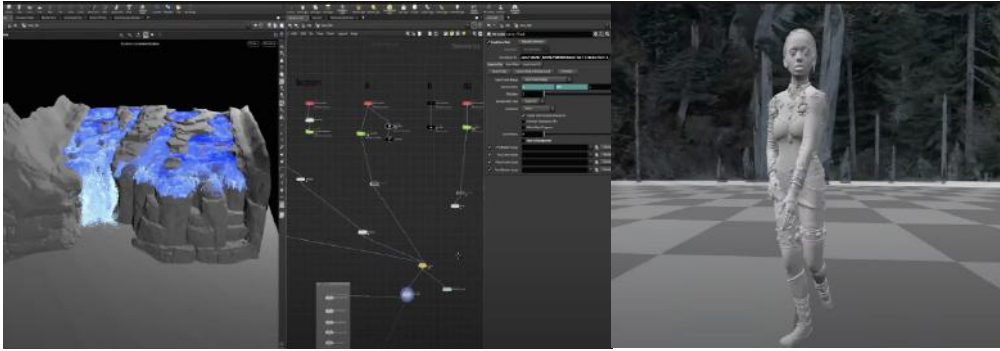
belirtmektedir. Animasyondaki ikincil hareketler ise Ragdoll Dynamics⁷ ile otomatikleştirilmiştir. Ekipten Remi Comtois çılgın sahneleri için, sahne tasarımının çok fazla ayrıntı gerektirdiğini ifade etmektedir. Jacob Gardner ise şelaledeki dans sahnesi ile ilgili olarak, karakter tasarımı ve modellemenin baştan sona birkaç kez değiştirildiğini, dolayısıyla şekli, mesafeyi ve ritmi doğru oluşturma zorlayıcı bir iş haline geldiğini aktarmaktadır (Fox Renderfarm, 2022).



Şekil 5. Çekim açılarına dair kesitler (Navarro, 2023; Netflix B, 2022).

Tasarımın en yalın haline ve istenildiği gibi bozulmaya elverişli yapısı sayesinde canlandırma film teknikleri, deneysel sinemacılığın da önemli bir aracı olabilmektedir. Aynı zamanda da canlı aksiyona eşlik edebilen iskeleti sebebiyle canlandırma sineması, canlı çekilebilen filmlerin canlandırma ile de üretilebilmesini sağlama özelliğine sahiptir (Bordwell & Thompson, 2011:382). Diğer taraftan Thompson ve Bordwell, pek çok film yapımcısının ve film stüdyosunun standart aksiyon/bilimkurgu/fantastik CGI üretimine, izleyicilerin ilgisini artık kaybedebileceği kadar sık hale gelene kadar kullanmaya devam edeceklerini belirtmektedirler. Fury Road ve LOTR gibi filmleri de daha hareketli bir film üretimi için, CGI ve pratik efektlerin nasıl dengeli kullanılabileceğinin örnekleri olarak sunmaktadırlar (Thompson & Bordwell, 2015). Ancak zaten tam da bu noktada, bilgisayar tabanlı canlandırmanın yeni medya teknolojileri doğrultusunda geliştirilen programlar ve yazılımlar ile birlikte içinde bulunduğu gerçekçi üretim dönemi, çalışmanın örnekleme olan 2022 yılı yapımı Jibaro'da açıkça görülmektedir.

⁷ Ragdoll Dynamics, Maya için yeni bir gerçek zamanlı fizik çözücüdür. Bu araç, animatörlerin mekanik bileşenler, kumaş, saç veya kaslar için, karakter bağlamalarında gerçek zamanlı fizik kullanmasına olanak tanımaktadır. Maya programında, görünüm alanındaki herhangi bir şey gerçekçi ikincil hareket oluşturabilmektedir. Ayrıntılı bilgi için bkz. (Thacker, 2022).



Şekil 6. *Jibaro Modelleme Örnekleri (Netflix B, 2022).*

Sonuç

Sinemanın geleneksel yapısı, 20. Yüzyılın sonlarından itibaren yeni medya teknolojilerinin gelişimi ile radikal biçimde değişmeye başlamıştır. Bu değişim, içerik üretimini ve izleyici deneyimini derinden etkilemiştir. Sinema ve yeni medya teknolojileri arasında gün geçtikçe organik hale gelen bu ilişki, iletişim ve görsel kültürün evriminde de önemli bir dönüm noktası meydana getirmektedir. Bu çalışmada, sinema ve yeni medya teknolojileri arasındaki ilişkiye odaklanılarak geleneksel film yapım anlayışının dijital çağda nasıl dönüştüğünü ve yeni medya teknolojilerinin sinematik ifadeyi gerçekçi bağlamda nasıl zenginleştirdiğini tespit etmek amaçlanmıştır. Netflix yapımı Love, Death & Robots animasyon serisi bölümlerinden Jibaro örneğinde gerçekleştirilen mizansen analizi ekseninde, yeni medya teknolojileri ile görsel efekt uygulamalarının sinema sanatına olan etkileri incelenmiş, söz konusu uygulamaların ve programların (Jibaro özelinde Maya, Houdini, Arnold render motoru gibi) film yapım deneyimini nasıl değiştirdiğine ve sinematik anlatının nasıl dönüştüğüne dair bulgular elde edilmiştir.

(Ana) Kare kare animasyon tekniğinin sınırlarını esneten yapım, CGI teknolojisinin video tasarımı ile birleştirilerek nasıl başarılı bir film sanatı örneği ortaya çıkarabileceğini göstermektedir. Prodüksiyon sırasında elde edilemeyecek plan ve sahneleri gerçekçi etkiyle mümkün kılan üç boyutlu tasarım ve efekt teknikleri, herhangi bir zemine ihtiyaç duymadan istenilen her şeyin tasarlanmasını mümkün kılabilmektedir. Performans sanatının bileşenleriyle harmanlanmış, üç boyutlu animasyon, ışıklandırma, ses tasarımı, araştırma, koreografi, yaratıcılık ve detaylara gösterilen özen ile bir araya getirilen yapım, izleyiciye gerçek olmayan fantastik diarlardaki gerçek olmayan mitsel karakterlerin tutku dolu ama zehirli ilişkisini sunmaktadır. Her şeyin mümkün olabildiği bir sanal dünyada izleyici, erkeklerin vücudunu istismar etmesine izin vermeyen bir sirenin direnişini ve belki de dünyada maruz kalınan taciz, sömürgecilik ve açgözlülüğe dair metaforik bir anlatımı izlemektedir.

Bu doğrultuda Jibaro, canlandırma film yapımında fantastik öğelerle süslenen ve gerçek üstü estetiğe sahip bir yapımın gerçek görüntülere ne kadar yaklaşabileceğinin bir deneyi olarak görülebilmektedir. Baudrillard'ın öne sürdüğü gerçeklik ve simülasyon tartışmaları temelinde, gelişen günümüz teknolojisi ile

birlikte görüntü ve gerçeğin birbirine karıştığı bir simülasyon evreninde yaşarken yeni medya teknolojileri sayesinde ortaya çıkan tasarım programlarının ve oyun motorlarının yarattığı dünyaların da gerçek dünyaya benzerliği artarak devam etmektedir. Sinemanın gerçeklik yanılsaması, ileri görsel efekt teknolojisi ile fiziksel gerçeklikten ayrılmaz bir noktaya gelmektedir. Söz konusu tekniklerle üretilen yapımlar, adeta kendi simüle evrenlerini oluşturma aşamasındadırlar. Hatta bu durum, XR (genişletilmiş gerçeklik) teknolojileri ile daha da güçlenmektedir. Üretilen sanal gerçeklik (VR) film, oyun, sanat projelerinde de benzer yeni medya teknolojilerine ait programlar, yazılımlar kullanılmaktadır ve izleyiciler simüle edilen, simulak dolu dünyalarda deneyimler elde etmektedirler. Bu nedenle, Eisenstein ve Kracauer gibi yönetmen ve kuramcılarının ortaya attıkları sinemada gerçekçi biçim savı, günümüz teknolojisinin getirileriyle yeniden tartışılması gereken noktalar barındırmaktadır.

Kaynakça

- Andrew, J. D. (2010). *Büyük Sinema Kuramları*. Zait Atam (Çev.), İstanbul: Doruk.
- Baudrillard, J. (2022). *Simülakrlar ve Simülasyon*. Oğuz Adanır (Çev.), Ankara: Doğu Batı.
- Bazin, A. (2007). *Sinema Nedir?*. Çev. İbrahim Şener (Çev.), İstanbul: İzdüşüm.
- Bordwell, D. & Thompson, K. (2011). *Film Sanatı*. Ertan Yılmaz & Emrah Suat Onat (Çev.), Ankara: De Ki.
- Colbert, S. M. (2022). Alberto Mielgo Interview: Netflix's Love, Death & Robots Vol. 3. Screen Rant. (<https://screenrant.com/love-death-robots-vol-3-alberto-mielgo/>) Erişim tarihi: 18 Eylül 2023
- Desowitz, B. (2002). 'Love, Death + Robots' Season 3: Getting Animated About the Dark, Medieval Fable 'Jibaro', Indiwire. (<https://www.indiewire.com/features/general/love-death-robots-season-3-jibaro-animation-netflix-1234726800/>) Erişim tarihi: 10 Eylül 2023
- Erdurucan, S. (2023). Ses ve Video İşlemleri, Ekranlar. *NBP108 - Grafik Animasyon II Ders Notları*. Ankara Üniversitesi Nallıhan Meslek Yüksekokulu, Ankara. 1-16. https://acikders.ankara.edu.tr/pluginfile.php/70300/mod_resource/content/0/HAFTA%205%20AN%C4%B0MASYON%20OLU%C5%9ETURMA.pdf, erişim tarihi: 3 Ekim 2023
- Fleming, R. (2022). 'Love Death + Robots' Alberto Mielgo On Creating A "Toxic Relationship" Between Two Predators In "Jibaro". Deadline. (<https://deadline.com/2022/06/alberto-mielgo-love-death-robots-jibaro-animation-dialogue-1235039230/>) Erişim tarihi: 1 Ekim 2023
- Fox Renderfarm (2022). Revealing the Techniques Behind the Production of Jibaro "Love, Death & Robots", Which Took Two Years to Draw the Storyboard. (<https://www.foxrenderfarm.com/share/techniques-behind-the-production-of-jibaro-love-death-and-robots>) Erişim tarihi: 20 Eylül 2023
- IMDB (2022). Love, Death & Robots. IMDB. (https://www.imdb.com/title/tt9561862/?ref=tt_ov_inf) Erişim tarihi: 20 Haziran 2023
- Kracauer, S. (1985). Temel Kavramlar. Erol Mutlu (Çev.), *Sinema Kuramları* içinde. (Der.) Seçil Büker; Oğuz Onaran. Ankara: Dost, 77-89.
- McKenzie, T. (2022). Background Paintings Made for Love, Death + Robots' Jibaro. 80LV. (<https://80.lv/articles/background-paintings-made-for-love-death-robots-jibaro>) Erişim tarihi: 26 Eylül 2023
- Monaco, J. (1977). How To Read A Film: The Art, Technology, Language, History and Theory of Film and Media. New York: Oxford University Press.
- Mubi (2023). Ödüller ve Festivaller Love, Death & Robots: Jibaro. (<https://mubi.com/tr/films/love-death-robots-jitaro/awards>) Erişim tarihi: 10 Eylül 2023
- Navarro, J. (2022). Love, Death + Robots: JIBARO. Art Station. (<https://www.artstation.com/artwork/VyZmVb>) Erişim tarihi: 1 Ekim 2023
- Netflix. (<https://www.netflix.com/tr/>) Erişim tarihi: 5 Haziran 2023

- Netflix B (2002). Love, Death + Robots | Inside the Animation: Jibaro | Netflix. (https://www.youtube.com/watch?v=JeUuk-g_Qws) Erişim tarihi: 15 Eylül 2023
- Odabaş, B. (2013). Andre Bazin. Zeynep Özarslan (Ed.), *Sinema Kuramları 1* içinde. İstanbul: Su, 155-183.
- Özdemir, Ö. (2009). Eisenstein'in Film Kuramı ve Gerçekçilik. *İletişim : Araştırmalar*, 7(1-2), 79-110.
- Smith, R. G. (2022). Emmy and Oscar award-winner Alberto Mielgo's animated short "Jibaro" thrills in Season 3 of Tim Miller and David Fincher's groundbreaking anthology series Love, Death + Robots. Netflixqueue. (<https://netflixqueue.com/jibaro-love-death-robots>) Erişim tarihi: 25 Eylül 2023
- Şentürk, R. (2016). Sinemanın Dramı. Rıdvan Şentürk (Ed.), *Dijital Sinema & Kuramdan Tekniğe* içinde. İstanbul: İnsan, 5-49.
- Thacker, J. (2022). Imbalance releases Ragdoll Dynamics 3.0 for Maya. CG Channel. (<https://www.cgchannel.com/2022/11/imbalance-releases-ragdoll-dynamics-3-0-for-maya/>) Erişim tarihi: 28 Ağustos 2023
- Thompson, K. & Bordwell, D. (2015). The waning thrills of CGI. Observations on film art. *David Bordwell's website on cinema*. (<http://www.davidbordwell.net/blog/2015/05/24/the-waning-thrills-of-cgi/>) Erişim tarihi: 4 Ekim 2023
- Whissel, K. (2014). *Spectacular Digital Effects: CGI and Contemporary Cinema*. USA: Duke University Press.
- Wisessing, P. Dingliana, J. and McDonnell, R. (2016). Perception of Lighting and Shading for Animated Virtual Characters. In *SAP '16: Proceedings of the ACM Symposium on Applied Perception*, 25–29. Available at: <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/2931002.2931015> <https://doi.org/10.1145/2931002.2931015> (Accessed 4 Oct. 2023).

GÖRSEL SANATLAR BAĞLAMINDA NFT

NFT IN THE CONTEXT OF VISUAL ART

1. Öykü Eda ÖZDENİZ
2. Doç. Dr. Ekin BOZTAŞ

1. Ege Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Resim İş Öğretmenliği Tezli Yüksek Lisans Programı Öğrencisi
2. Ege Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Öğretim Üyesi

1. oykuedaozdeniz9@gmail.com
2. ekin.boztas@ege.edu.tr

Özet: NFT, günümüzde uluslararası düzeyde popülerlik kazanmış dijital bir üretim aracı, yöntemidir. Biriciklik meselesi ile sanata yepyeni bir yaklaşım sunan, dijital ortamda eserin orijinalliğini tescilleyen ve yeni bir anlatım dili oluşturan NFT birçok sanatçı tarafından ilgi görmüştür. Blok zinciri teknolojisi içerisinde yer alan ve bir kripto para altyapısından gelmesiyle biriciklik kazanmakta olan NFT'ler kayıt olduğu blok zinciri içerisine hiçbir zaman yok olmamaktadır. Dijital sanat görsel sanatlar içerisinde zamanla yerini almışken NFT henüz çok yeni bir kavramdır. Bu bağlamda kimi sanatçılar NFT kavramına hızlı bir adaptasyon sağlarken kimi sanatçılar daha temkinli yaklaşmakta ve süreci gözlemlemektedir. NFT, çok yeni ve güncel bir üretim aracı olmasından ötürü literatürde çok fazla yer almamaktadır. Bu araştırma ile birlikte görsel sanatlar bağlamında dijital sanat ve NFT'nin araştırılmasının literatüre katkı sağlaması amaçlanmıştır. Birçok sanatçının görsel sanatlar bağlamında üretim aracı olarak kullanmakta olduğu NFT'nin dijital sanatın neresinde yer aldığı, sanat ve sanatçıyı ne şekilde etkilediği araştırılmıştır. Dijital sanatın 1960'dan günümüze gelişimi incelenmiş, NFT ile ilişkisi değerlendirilmiştir. Dijital sanat üretim tekniklerinin aktif olarak kullanıldığı günümüzde teknolojinin sanatı ve sanatçıyı oldukça etkilediği ortadadır. Çağdaş sanat üretim araçlarının ve bu bağlamda NFT'nin araştırılmasının çağdaş sanat eğitiminin yakalanmasına da katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Nitel araştırma yöntemlerinin kullanılmış olduğu çalışmada, günümüzde uluslararası düzeyde popülerlik kazanmış dijital bir üretim aracı olan NFT'nin dijital sanat bağlamında, sanata ve sanatçıya etkisi nedir? sorusuna cevap aranmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Sanat, Dijital Sanat, NFT, Görsel Sanatlar, Çağdaş Sanat

Abstract: NFT is a digital production tool, method that has gained international popularity today. NFT, which offers a brand-new approach to art with the issue of uniqueness, registers the originality of the work in the digital environment and creates a new language of expression, has attracted the attention of many artists. NFTs, which are included in the blockchain technology and gain uniqueness by coming from a crypto money infrastructure, never disappear into the blockchain where they are registered. While digital art has taken its place in visual arts over time, NFT is still a very new concept. In this context, while some artists adapt quickly to the concept

of NFT, some artists are more cautious and observe the process. Since NFT is a very new and up-to-date production tool, it does not take much place in the literature. With this research, it is aimed to contribute to the literature by researching digital art and NFT in the context of visual arts. It has been researched where NFT, which many artists use as a production tool in the context of visual arts, takes place in digital art and how it affects art and the artist. The development of digital art from 1960 to the present has been examined and its relationship with NFT has been evaluated. Today, when digital art production techniques are actively used, it is obvious that technology has a great impact on art and artists. It is thought that the research of contemporary art production tools and NFT in this context will also contribute to the capture of contemporary art education. In the study, in which qualitative research methods were used, what is the effect of NFT, which is a digital production tool that has gained international popularity today, on art and artists in the context of digital art? search for an answer to the question.

Keywords: Art, Digital Art, NFT, Visual Arts, Contemporary Art

1. Giriş

“20. yüzyılla birlikte 1960’lı yıllarda dijital teknolojiler sanatçılar tarafından kullanılmaya başlanmış, 1990’lı yıllarda akademilerde programlar oluşturulmuş, izleyicilerin de dijital sanata dahil olmasıyla dijital sanat hızlı bir ivme kazanmıştır. Bu anlatım biçimi tüm dünyada ilgi görmekte, dijital sanat eserleri galeri ve müzelerde sergilenmektedir. Günümüzde ise hızla artan bu teknolojik gelişmelerle sanat eserini üretme ve sergileme biçimi değişime uğramıştır. Bu noktada önem kazanan yeniliklerden biri NFT (Non-Fungible Token, Değişimi Olanaksız Çip) kavramıdır.” (Doğan, B., Ersöz, S. Ş. ve Şahin, C., 2022) NFT’nin hayatımıza girmesiyle birlikte birçok alanda heyecanlı bir üretim telaşının da başladığını gözlemlenmektedir. Özellikle grafik tasarım çalışmaları, illüstrasyonlar, oyun karakterleri ve hareketli görseller NFT ile birlikte daha çok gündeme taşınmıştır. “Sanatçı, her zaman kendine sunulan olanakları, teknolojik araçları kendi üretim alanında kullanmıştır. Çağının gerektirdiği gibi dışavurumunu her zaman gerçekleştirmiştir. Kullanılan araçlar geleneksel sanatta fırça, tuval, taş, film iken dijital sanat ile birlikte bilgisayar teknolojileri ve türevleridir. Bu teknolojinin son türevlerinden birisi olan blok zincir teknolojisi ve NFT teknolojisi sanatla birleşmiş ve yeni bir anlatım dilini oluşturmuştur.” (Düz, N., Ayaz, Ü., 2021) Bu bağlamda sanatçılar da hızla bu alanda üretimler yapmaya başlamışlardır. Sanata yepyeni bir yaklaşım sunan NFT, en çok biricik olmasıyla sanat bağlamını ortaya koymaktadır. “Dijital benzersiz biricik sanat eseri gibi; nesneyle ilişkilendirilmiş kripto kodlar herhangi bir şeyi dijital varlık haline getirebilmektedir. Sanat eseri boyutu görünürde dikkat çekse de gerçekleşenin yeni bir gerçekliğin yaratılması olduğunu söylemek ve yaratılan eşsiz varlığın eşsizliğine inanmak / inandırmak, nesneyle ilişkili kodun değerini belirlemektedir. Bu anlamda bakıldığında nesnenin üzerine inşa edildiği kripto kodların güven ve inandırıcılık anlamında destekleyici olduğu söylenebilmektedir. Dijital varlığın herhangi bir biçimsel değeri kolay kopyalanmaya açık olmasına rağmen, eşsiz değiştirilemeyen (Non-Fungible Tokens) varlığın biricik olmasına neden olabilmektedir.” (Dursun, 2021).

Dijital sanat görsel sanatlar içerisinde zamanla yerini almışken NFT çok yeni bir kavramdır. Çok yeni ve güncel bir üretim aracı olmasından ötürü literatürde çok fazla yer almamaktadır. Bu araştırma ile birlikte görsel sanatlar bağlamında dijital sanat ve NFT'nin araştırılmasının literatüre katkı sağlaması amaçlanmaktadır. Dijital sanat üretim tekniklerinin aktif olarak kullanıldığı günümüzde teknolojinin sanat eğitimine de katkı sağladığı ortadadır. Çağdaş sanat üretim araçlarının ve bu bağlamda NFT'nin araştırılmasının çağdaş sanat eğitiminin yakalanmasına da katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Araştırmada, günümüzde uluslararası düzeyde popülerlik kazanmış dijital bir üretim aracı olan NFT'nin dijital sanat bağlamında, sanata ve sanatçıya etkisi nedir? sorusuna cevap aranmaktadır.

2. Yöntem

Araştırmada nitel veri toplama araçlarından biri olan literatür tarama tekniği kullanılacaktır. "Nitel araştırmaların en belirgin özelliklerinden bir tanesi, doğal ortamda meydana gelen olgu, olay ya da davranışlar üzerine yoğunlaşarak araştırmaların sürdürülmesidir." (Büyüköztürk, Kılıççakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2008) Nitel araştırmalarda, araştırmacı genellikle gözlemcidir. Nitel araştırmalar bilgiyi doğrudan kaynaktan almak isterler. (Büyüköztürk ve diğerleri, 2008). Literatür taraması araştırmada ele alınan konu ve alt konular ile ilgili bilgi ve araştırma sonuçlarının belirlenerek araştırma probleminin tanımlanması sürecinde başlar. Araştırma probleminin genel olarak belirlenmesinden sonra bunula ilgili çalışmalar incelenir. Böylece problemin, araştırılabilir olup olmadığına karar verilir. Literatür taramasının alanı daha da daraltılarak tanımlanan problem ile ilgili çalışmalar bulunur. Araştırmanın gerçekleştirilmesinin ardından elde edilen sonuçları tartışılması için literatür taraması tekrar genişletilir. (Eustace, 2003 akt. Büyüköztürk ve diğerleri, 2008)

3. Bulgular

Bu araştırmada; NFT'nin Dijital Sanat içerisindeki yerinin ne olduğu, NFT'nin sanatın bir parçası olup olmama durumu, popülerleşen NFT'lerin sanatsal değeri, NFT'nin biriciklik meselesi, Dijital Sanat ve NFT'nin Türkiye'deki durumu gibi konulara cevap aranmıştır. NFT, günümüzde hala sanatçılar arasında bir ikilem yaratmaktadır. Güvenlik meselesinin henüz çözülmemiş olması, blok zincir teknolojisinin kullandığı enerji bağlamında çevreye zarar veren durumlarının ortaya çıkması sanatçıların yaşadığı ikileme örnek verilebilecek meselelerdendir. Yükselişini 2021 yılında yapmış olan NFT; pandeminin etkisi, teknolojinin daha çok kullanılır hale gelmesi ve blok zincirinin daha aktif bir şekilde kullanılır olma durumuyla beraber popülerleşmiştir. NFT dijital teknolojileri kullanan değerli bir varlıktır. Sanatçıların özellikle biriciklik meselesi için tercih ettiği NFT kendine özgü bir kripto para altyapısı olmasıyla biriciklik özelliği taşır. Bu da akıllara NFT biricikse bir sanat mıdır sorusunu getirir fakat her NFT sanat değeri taşımamaktadır. Bazı sanatçılar dijital teknolojinin üzerinde NFT üzerinden eserler üretirken bazı sanatçılar geleneksel yöntemlerle yaptıkları eserlerini NFT'ye dönüştürerek eserlerini dijitalde de sertifikalandırmaktadırlar. Çünkü NFT

blok zincirine bağılı olmasından ötürü dijital evren üzerinden hiçbir zaman yok olmamaktadır. Türkiye’de NFT’ler yükselmekte olan bir yöntemdir ve birçok sanatçı bu tür çalışmalar yapma girişiminde bulunmaktadır. Pak, Refik Anadol, Tarık Tolunay NFT evrenine adım atmış ve dünya çapında işler başarmış sanatçılarımızdandır.

4. Sonuç ve Öneriler

NFT’ler blok zinciri teknolojisi içerisinde biriciklik özelliği ve değer kazandırmaktadır. Bu da NFT’nin en çok sanatla bağlantı kurulduğu özelliği olarak gösterilen biriciklik mevzusunun tamamen blok zinciri sisteminin bir parçası olmasından kaynaklı olduğunu göstermektedir. Sanattaki biriciklik kavramıyla NFT’deki biriciklik kavramı biraz farklı meselelerdir. Sanatta biriciklik bir eserin tek bir tane olması, başka hiçbir yerde aynı orijinallikte bir tane daha eserin bulunmamasıyken NFT’deki biriciklik ise NFT platformları üzerinden herhangi birine konulan herhangi bir eserin herhangi bir kopyasının olmadığı bir tane kod üzerinden sisteme kayıt olması durumudur. Kimi sanatçı yaptığı orijinal eseri tescillemek için ekstra olarak NFT’ye dönüştürürken kimi sanatçılar direkt olarak NFT platformları üzerinden dijital teknolojilerle NFT üretiminde bulunmaktadır. Mesele tamamen sanatçıya ve sistemi kullanma şekline bağlıdır tıpkı diğer sanat yöntemlerinde olduğu gibi. Önemli olan sanatçının eseri oluşturma niyeti, eseri ortaya koyma şeklidir. NFT esere dijital sertifika sağlayan değerli bir varlıktır ve her NFT sanat değeri taşımamaktadır. Değerli bir varlık olması altyapısı olan kripto para sisteminden gelmektedir. Her popülerleşen NFT de yüksek fiyatlara satıldığı için sanatsal açıdan değerlidir anlamı taşımadığı görülmüştür. Bir eserin sanat eseri olup olmadığını değerlendirecek olan blok zinciri sistemi değildir. Sanat öznedir ve herkesin sanata bakış açısı farklıdır.

Pandemi ve blok zincirinin hayatımıza daha çok dahil olmasıyla gündeme taşınan ve birçok sanatçının içinde bulunduğu NFT kimi sanatçıların daha temkinli yaklaştığı ve süreci gözlemlediği bir meseledir. Avantajlarının yanında dezavantajlarının da oldukça fazla olduğu NFT’nin en çok eleştiri alan yanı çevreye verdiği zarardır. Harcadığı elektrik ve güç doğaya zarar vermektedir. Bunun yanında sanatçıların aklındaki bir başka soru işareti de güvenlik meselesidir. Günümüzde çeşitli sosyal mecralar üzerinden dolandırıcılık olayları oldukça artmış durumdadır. Özellikle NFT’nin popülerleştiği, en yükselen dönemini fırsat bilen dolandırıcılar instagram gibi sosyal medyalar üzerinden sanatçıların hesaplarına erişim sağlayıp NFT konusunda çağrı yapmakta, çeşitli linkler paylaşmakta ve tuzağına sanatçıları çekmeye çalışmaktadır. Bu da bazı sanatçıların NFT meselesine temkinli yaklaşmasına neden olmaktadır.

Geçmişten günümüze evrimleşerek birçok farklı akımda ve teknikte üretilmekte olan sanat değişken ve eşsiz yapısıyla daima çağa ayak uydurma eğiliminde olduğu söylenebilir. Günümüz teknoloji devriyken Blok Zinciri, NFT, Yapay Zekâ gibi meselelerin denenmesi, öğrenilmesi ve yaşanması kaçınılmazdır. Bugüne kadar yaşanmış her akım her teknik günümüze taşınmışsa şu an yaşamakta olduklarımız da geleceğe taşınacaktır. NFT sanat ilişkisi gelecekte devam eder

ya da etmez bunu gelecek gösterecektir fakat şu anki gelişme ve uygulamalar tarih içerisinde mutlaka yerini alacaktır.

Yapılan bu araştırmada NFT'nin ne olduğu, dijital sanata etkisi, sanata ve sanatçıya etkisi irdelenmiştir. Gelecekteki çalışmalarda NFT'nin Yapay Zekâ ile ilişkisinin incelenmesinin literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

5. Kaynaklar

- Büyüköztürk, Ş., Kılıççakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2008). *Eğitimde bilimsel araştırma yöntemleri*, Vadi Grup Basım A. Ş.
- Doğan, B., Ersöz, S. Ş. ve Şahin, C. (2022). Kripto sanat ve NFT, *Tarih Kültür ve Sanat Araştırmaları Dergisi*, 11(1), 1-12. doi: <http://dx.doi.org/10.7596/taksad.v10i4.3127>
- Dursun, N. (2021). NFT/kripto sanat ve hareketli grafik ilişkisi, *Journal of Social, Humanities and Administrative Sciences*, 7(40), 1037-1055. doi: <http://dx.doi.org/10.31589/JOSHAS.649>
- Düz, N., Ayaz, Ü. (2021). Sanatta yeni nesil teknoloji: NFT, *International Social Mentality and Researcher Thinkers Journal*, 7(52), 2923-2930. doi: <http://dx.doi.org/10.31576/smryj.1133>

**6 ŞUBAT 2023 KAHRAMANMARAŞ DEPREMİ SONRASI
MALATYA İLİNİN GÖRSEL DOKUSUNU GÖRSELLER
ÜZERİNDEN YORUMLAMAK****INTERPRETING THE VISUAL TEXTURE OF MALATYA
PROVINCE AFTER THE 6 FEBRUARY 2023 KAHRAMANMARAŞ
EARTHQUAKE THROUGH IMAGES**

Doç. Dr. Saime UYAR¹, Doç. Dr. Serbay DURAN², Hasan Hüseyin ULUHAN³

¹ MEB, saime44uyar@gmail.com

²Adıyaman Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, sduran@adiyaman.edu.tr

³MEB, uluhan.art@gmail.com

Özet: Bu çalışmanın amacı, 6 Şubat 2023 Kahramanmaraş Pazarcık Depreminin meydana geldiği 11 il (Hatay, Kahramanmaraş, Osmaniye, Adıyaman, Gaziantep, Malatya, Adana, Diyarbakır, Şanlıurfa, Kilis, Elâzığ) içerisinde yer alan Malatya'nın değişen görsel dokusunu irdelemektir. Doğal afetler esnasında ve sonrasında yaşanan can ve mal kayıpları ile birlikte yaşam alanlarında meydana gelen tahribatlar insanların yerinden edilmelerinin en büyük sebeplerinden birini oluşturmaktadır. 7,7 ve 7,6 şiddetinde asrın felaketi olarak adlandırılan Pazarcık merkezli Kahramanmaraş Depreminde binlerce insan hayatını kaybetmiş ve birçoğu da yaralı olarak kurtarılmıştır. Bununla birlikte bu 11 ilde ciddi oranda büyük yıkımlar meydana gelmiş ve şehirlerin mimari yapılarında ciddi yok oluşlar ve değişimler gerçekleşmiştir. Bu çalışmada, 11 il içerisinde yer alan Malatya ilinde deprem öncesi ve deprem sonrası görüntüler karşılaştırılarak, deprem gibi oldukça yıkıcı doğal afetlerin şehirlerin ana dokusunda yarattığı tahribatlara dikkat çekilerek, bu tür olası doğal afetlerde alınması gereken önlemler üzerinde durulmaktadır. Bunlara ek olarak bu çalışma deprem öncesi ve sonrası nüfus değişiklikleri ve yapısal dönüşümler gibi istatistiksel verilerle desteklenmektedir. Bu çalışma ile; doğal afetlerle birlikte şehirlerde meydana gelen bu görsel yıkıntıların hafızalarda yer edinmesinde, toplumsal hafızada farkındalık oluşturulmasında ve gelecek nesillere aktarılmasında görsel belge işlevi gören fotoğraf sanatının anlam ve önemi bir kez daha ortaya konulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Doğal afetler, Deprem, Kahramanmaraş depremi, Malatya, Sanat, Fotoğraf sanatı

Abstract: The purpose of this study is to examine the changing visual texture of Malatya, which is located among the 11 provinces (Hatay, Kahramanmaraş, Osmaniye, Adıyaman, Gaziantep, Malatya, Adana, Diyarbakır, Şanlıurfa, Kilis, Elazığ) where the Kahramanmaraş Pazarcık Earthquake occurred on February 6, 2023. Loss of life and property and

destruction of living spaces during and after natural disasters constitute one of the biggest reasons for the displacement of people.

Thousands of people lost their lives and many were rescued with injuries in the Pazarcık-centered Kahramanmaraş Earthquake, which was called the disaster of the century, with a magnitude of 7.7 and 7.6. However, significant destruction has occurred in these 11 provinces and serious destruction and changes have occurred in the architectural structures of the cities. In this study, pre-earthquake and post-earthquake images are compared in Malatya, which is among 11 provinces, and attention is drawn to the damage caused by destructive natural disasters such as earthquakes in the main fabric of cities, and the precautions that should be taken in such possible natural disasters are emphasized. In addition, this study is supported by statistical data such as population changes and structural transformations before and after the earthquake. With this work; The meaning and importance of the art of photography, which serves as a visual document in keeping these visual ruins that occur in cities with natural disasters in memory, creating awareness in social memory and transferring them to future generations, has been revealed once again.

Keywords: Natural disasters, Earthquake, Kahramanmaraş earthquake, Malatya, Art, Photography

1. Giriş

Sanatın bir alt disiplini olan fotoğrafın hayatımızdaki anlam ve önemini ortaya koyan bu çalışmada, yakın tarihte yaşanan Kahramanmaraş/Pazarcık depreminden etkilenen 11 il içerisinde yer alan Malatya'nın deprem sonrası mimari yapısını fotoğraflar üzerinden yorumlamaktır. Doğal afetler içerisinde oldukça yıkıcı bir güce sahip depremler geçmişten beri dünyanın birçok farklı yerinde meydana gelmiş, oldukça yıkıcı etkiler bırakmışlardır. Yıkıcılığın boyutunu gösteren fotoğraf gibi görsel kayıtlar aracılığı ile depremlerin vermiş olduğu hasarı görüntüleyebilmek mümkündür. Depremin şiddeti ve süresi depremin büyüklüğüne bağlı olarak değişmektedir. Yıkıcı depremler sonrasında doğal çevrenin yapısında oldukça büyük değişimler yaşanır. Binalar, köprüler, yollar ve alt yapıların çökmesine sebep olan yıkıcı depremlerde büyük can kayıpları ve çevrenin enkaz alanına dönüşmesi yaygın görülen sonuçlardır. Özellikle kötü inşa edilmiş binaların ciddi hasara veya çökmeye maruz kalma olasılığı oldukça yüksektir. Geçmişte dünyanın birçok yerinde büyük ölçekli birçok yıkıcı deprem yaşanmıştır. Deprem sonrası yaşanan felaketin boyutlarını görsel kayıtlarla belgeleyen birçok fotoğraf mevcuttur. Bunlardan birkaç tanesini örnek vermek gerekirse;



Görsel 1. Büyük San Francisco Depremi, 18 Nisan 1906

3.000 kişinin ölümüne sebep olmuştur (The Editors of Publications International, 2023).



Görsel 2. Valdivia Depremi (Büyük Şili Depremi), 1960

Dünyanın en yıkıcı depremlerinden biri olan Valdivia Depremi, yalnızca bu bölgeyi etkilememiş, 700 km uzaklıktaki Hawai'yi bile etkilemiş büyük bir felaket olmuştur. 9.5 şiddetinde ve 10 dakika süresince yaşanan bu depremde 6 bin kişi hayatını kaybetmiş, büyük çapta maddi hasara sebep olmuştur (1960 Valdivia Depremi, Büyük Şili Depremi).



Görsel 3. Hint Okyanusu Depremi ve Tsunami (Hint Okyanusu Havzası)

26 Aralık 2004'te Endonezya'nın Sumatra adasının kıyısında 9.1 büyüklüğünde meydana gelen deniz altı depremi sonrasında oluşan tsunami, Hint Okyanusu'na ulaşarak Doğu Afrika'ya kadar uzanan kıyı bölgelerini darmadağan etmiştir. 13 ülkeyi etkileyen tsunamiden yaklaşık 230.000 insanın ölümüne sebep olmuştur. Yetkililer tsunaminin yalnızca Endonezya'nın kuzey Sumatra'nın Açe eyaletinde ve kendi ülkelerindeki ölü sayısının 200.000'i aştığını belirtmişlerdir (Rafferty, 2013).



Görsel 4. 2010 Haiti Depremi

Port-au-Prince metropol bölgesinde meydana gelen Haiti Depreminin yaklaşık 300.000 kişinin ölümüne ve 1.500.000 kişinin ise yaralanmasına sebep olduğu tahmin edilmektedir (Rafferty, 2013).

Tarihin her döneminde yaşanan deprem gibi felaketler, her zaman için yıkıcılığı en fazla olan doğal afetlerdir. Yakın tarihte de dünyanın birçok yerinde farklı büyüklüklerde depremler yaşanmaktadır. Bunlar içerisinde 6 Şubat 2023 tarihinde yaşadığımız 7.7 ve 7.6 şiddetindeki Kahramanmaraş/Pazarcık depremi, 11 ili etkilemiş son yılların en büyük felaketi olarak tarihe geçmiştir.



Görsel 5. 6 Şubat Kahramanmaraş/Pazarcık Depreminde etkilenen iller (TRT Haber, 2023)



Görsel 6. 6 Şubat Kahramanmaraş/Pazarcık Depremi sonrası (Habertürk, 2023)

Afet ve Acil Durum Yönetimi (AFAD) Başkanı Yunus Sezer, Kahramanmaraş merkezli depremlerde hayatını kaybedenlerin sayısının 50 bin 783, yaralanan kişi sayısının ise 107 bin 204 olduğunu belirtmiştir (Yeni Şafak, 2023).

Bu büyük can kayıplarının yanında yüzbinlerce insanımız da yaralanmıştır. Evlerini, iş yerlerini kaybeden insanların büyük bir bölümü yerini yurdunu terk etmek zorunda kalmıştır. 4.1 milyon kişinin evinden ayrılmasına, 1.5 milyon

kişinin de evsiz kalmasına neden olan felaketin etkileri hala devam etmektedir (Habertürk, 2023).

Depremi etkilediği bu 11 il içerisinde yer alan Malatya, en çok etkilenen iller arasında yer almaktadır. Şehrin deprem öncesi ve deprem sonrası görüntülerinin yer aldığı bu çalışmada Kahramanmaraş merkezli depremin Malatya üzerindeki yıkıcı etkilerinin boyutunu görmek mümkündür.

Ulusal ve uluslararası camiada meşhur kayısı ile özdeşleşen ve tanınan Malatya, Dünya kuru kayısı üretiminin yüzde 85'ni karşılayan önemli bir şehirdir (Anadolu Ajansı, 2023).



Görsel 7. *Kayısı Bahçeleri, Malatya, 2022*



Görsel 8. Kayısı hasadı, Malatya, 2023



Görsel 9. Malatya, 2022

Ancak 6 Şubat Depremi, Malatya'nın mimari açıdan ciddi bir enkaza dönüşmesine sebep olmuştur. Gerek tarihi dokusunda gerek gündelik yaşam alanlarında büyük yıkımlara sebep olan depremin etkileri, özellikle şehrin büyük bir bölümünde yer alan ağır hasarlı binaların neredeyse her gün yıkımlarının gerçekleştirilmesiyle olumsuz bir şekilde devam etmektedir.



Görsel 10. 6 Şubat Kahramanmaraş/Pazarcık Depremi, Malatya, 2023



Görsel 11. 6 Şubat Kahramanmaraş/Pazarcık Depremi, Malatya, 2023

Depremde ve sonrasında şehrin birçok yerinde binalar yıkılmış, can kayıpları ve ciddi hasarlar oluşmuştur.



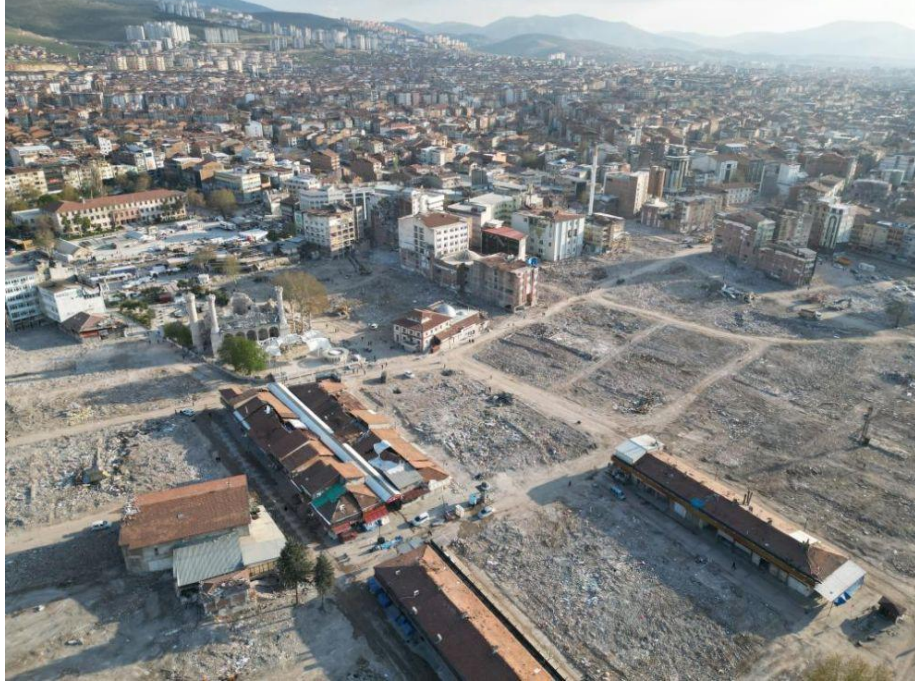
Görsel 12. 6 Şubat Kahramanmaraş/Pazarcık Depremi, Malatya, 2023

Özellikle cami gibi şehrin ana kalbini oluşturan mimari yapıların yıkılması sonrasında kaldırılan enkazların kaldırılmasıyla birlikte depremin oluşturduğu hasar daha belirgin şekilde günyüzüne çıkarılmıştır.



Görsel 13. 6 Şubat Kahramanmaraş/Pazarcık Depremi, Malatya, 2023

Yıkılan bu mekanların yalnızca birer mimari yapı olmadığı, insanların yaşamışlıklarının, anılarının, geçmişlerinin de yok olduğunu bu fotoğraf karelerinden okumak mümkündür.



Görsel 14. 6 Şubat Kahramanmaraş/Pazarcık Depremi, Malatya, 2023



Görsel 15. 6 Şubat Kahramanmaraş/Pazarcık Depremi, Malatya, 2023

Deprem sonrasında Malatya'nın büyük bir bölümünde yer alan ağır hasarlı yapılar, 6 Şubat'tan itibaren devam eden binlerce artçı deprem ile birlikte büyük tehlike oluşturmaktadır. Özellikle Malatya'nın Yeşilyurt ilçesinde yoğunlukta olan bu ağır hasarlı yapıların neredeyse tümü 2 ila 10 yıllık yapılar olmasına rağmen deprem ülkesi olduğumuz gerçeği göz ardı edilerek, deprem yönetmeliğine uygun yapılmaması hasarın bu denli büyük olmasının asıl sebebi olmuştur. Yukarıdaki görselde yer alan bu ağır hasarlı binaların dinamitle patlatılarak yıkımları sağlanmıştır.

11 ili etkileyen 6 Şubat depremi, birçok açıdan incelenmesi gereken büyük bir felaket niteliğindedir. Deprem ülkesi olduğumuz gerçeğini yaşama entegre ederek, olası felaketler karşısında olabildiğince az hazarla çıkabilmenin çözümlerini oluşturmak gerektiğini bu deprem ile birlikte tecrübe edinmiş olduk. Bu tür büyük çaplı felaketler, yönetsel aksaklıkların yaşanmasına da sebep olabilmektedir. Anayasa ile vatandaşların can ve mal güvenliğinin korunması ve gerekli tedbirlerin alınması, güvenlik ve emniyetin yasalarla güvence altına alınmasına rağmen bu tür büyük ve kontrolünün sağlanabilmesi güç felaketlerde ortaya çıkan yağmalama olaylarının yaşanmaması için halkın bilinçlendirilmesi ve gerekli tedbirlerin alınması, olası olumsuzlukların ortaya çıkmasını önlemiş olacaktır (ODTÜ Afet Yönetimi Uygulama ve Araştırma Merkezi, 2011).

Sonuç ve Öneriler

Asrın felaketi olarak nitelendirilen 6 Şubat Kahramanmaraş/Pazarcık Depreminde binlerce vatandaşımızı kaybetmenin derin acısını milletçe yaşamamızın yanında, deprem gibi yıkıcı doğal afetler karşısında neleri yapıp yapamadığımızı da yaşayarak acı bir şekilde tecrübe edinmiş olduk. Türkiye'nin fay haritasına bakacak olursak neredeyse tamamına yakınının bir deprem ülkesi olduğunu kavramak gerekiyor. 1500 yıl öncesinde 7.0 şiddetinde Hatay'da meydana gelen ve 250.000 insanın ölümüne sebep olan depremden 6 Şubat 2023 Kahramanmaraş Depremine bakacak olursak Türkiye'nin bir deprem ülkesi olduğu ve depremlerin devam edebileceği öngörüsünde bulunmak yanlış olmayacaktır. Dolayısıyla bu çerçevede gerekli adımların bir an önce atılması gerekmektedir. Mevcut yapıların gerekli incelemelerden geçirilerek güçlendirilmesi, kentsel dönüşüm için gerekli alt yapıların sağlanıp hayata geçirilmesi büyük önem arz etmektedir. Aynı zamanda yeni yapılacak yapıların da deprem yönetmeliğine uygun şekilde yapılması zorunluluk gerektirmektedir. Bununla birlikte elbette ki halkın deprem konusunda bilinçlendirilmesi, deprem öncesi, deprem esnasında ve deprem sonrasında hayati önem taşımaktadır. İlgili kurum ve kuruluşlara büyük sorumluluklar düşmektedir. Millî Eğitim Bakanlığı, İçişleri Bakanlığı, Sağlık Bakanlığı, Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı, AFAD gibi kurum ve kuruluşların sağlıklı bir koordinasyon ile olası doğal afetler karşısında ve sonrasında alınması gereken önlem ve çalışmaları sağlamaları gerekmektedir.

Bu çalışmada yer alan fotoğraf kareleri; geçmiş ve günümüzde yaşanmış felaketlerin boyutunu objektif ve çarpıcı bir biçimde ortaya koyarak, fotoğraf

sanatının kriz durumlarında tarihe düşen görsel kayıt işlevinin önemini bir kez daha ortaya koymaktadır.

Kaynakça

- 1960 Valdivia Depremi (Büyük Şili Depremi). (tarihiolaylar.com). (<https://www.tarihiolaylar.com/tarihi-olaylar/1960-valdivia-depremi-buyuk-sili-depremi-339>) Accessed: 22 October 2023
- Anadolu Ajansı. (2023). Kayısı Ticaretinin Kalbi: Dünya Kayısı Merkezi'nde Atacak. (<https://www.aa.com.tr/tr/ekonomi/kayisi-ticaretinin-kalbi-dunya-kayisi-merkezinde-atacak/2455359>) Accessed: 23 October 2023
- Habertürk. (2023a). Türkiye'yi Sarsan Depremlerin Yarattığı Yıkım: Uydudan Böyle Görüntülendi. (<https://www.haberturk.com/turkiye-yi-sarsan-depremlerin-yarattigi-yikim-uydudan-boyle-goruntuledi-3565457>) Accessed: 23 October 2023
- Habertürk. (2023b). Felaketin Üzerinden 3 Ay Geçti: Rakamlarla 6 Şubat Depremi - Kahramanmaraş Depreminin Bilançosu. (<https://www.haberturk.com/son-dakika-haberleri-felaketin-uzerinden-3-ay-gecti-rakamlarla-6-subat-depremi-kahramanmaras-depreminin-bilancosu-3589109>) Accessed: 23 October 2023
- Orta Doğu Teknik Üniversitesi Afet Yönetimi Uygulama ve Araştırma Merkezi. (2011). Tabanlı – Van (23 Ekim 2011) ve Edremit – Van (9 Kasım 2011) Depremleri İnceleme Raporu, 25-27 Kasım 2011. ODTÜ Ankara
- Rafferty, J. P. (2013). The 6 Deadliest Earthquakes Since 1950. Encyclopedia Britannica. (<https://www.britannica.com/list/6-deadliest-earthquakes>) Accessed: 22 October 2023
- The Editors of Publications International, Ltd. (2023). 12 of the Most Destructive Earthquakes (<https://science.howstuffworks.com/nature/natural-disasters/12-of-the-most-destructive-earthquakes.htm>) Accessed: 22 October 2023
- TRT Haber. (2023). Kahramanmaraş'ta 7.7 ve 7.6 Büyüklüğünde Ardi Ardına İki Büyük Deprem. (<https://www.trthaber.com/haber/gundem/kahramanmarasta-77-ve-76-buyuklugunde-art-arda-iki-buyuk-deprem-743825.html>) Accessed: 23 October 2023
- Yeni Şafak. (2023). Kahramanmaraş Depremi: Ne Zaman Oldu, Kaç Büyüklüğünde, Kaç Saniye Sürdü? 6 Şubat Maras Depreminde Kaç Kişi Hayatını Kaybetti ve Yaralandı? (<https://www.yenisafak.com/kahramanmaras-depremi-ne-zaman-oldu-kac-buyuklugunde-kac-saniye-surdu-6-subat-maras-depreminde-kac-kisi-hayatini-kaybetti-ve-yaralandi-h-4558548>) Accessed: 23 October 2023

DİJİTALLEŞME, NFT VE DEĞİŞEN SANAT ÜZERİNE TARTIŞMALAR

DISCUSSIONS ON DIGITALIZATION, NFT AND CHANGING ART

Tolga TELLAN

Sosyolog, Ankara İl Sağlık Müdürlüğü

ttellan@gmail.com - <https://orcid.org/0000-0002-3697-7943>

Özet: Sanatsal üretim ile teknolojik yazılım ve donanımların birleşimi olan dijital sanat, teknolojiyi ve algoritmaları kullanarak insan duygu ve düşüncelerinin aktarılması çabasını içerisinde barındırmaktadır. Küresel pandemi sürecinde dijital sanat ile bağlantılı olarak en hızlı gelişen alan NFT (Non Fungible-Token, Takas Edilemeyen/Benzersiz Token) piyasası olmuştur. NFT kavramı esasen bir blokzincir altyapısına dayalı dijital kodlama standardıdır. Bu zincir teknoloji, dijital ürünü tıpkı bir fiziksel ürünmüş gibi kriptografi ve diğer dağıtım özellikleri sayesinde değiştirilemez bir imza ile işaretlemektedir. Kullandığı blokzincir teknolojisi nedeniyle dijital bir sertifika işlevi göstermekte, işlemlerin merkezi bir idare olmaksızın hızlı yürütülmesine imkân sağlamakta, eser sahiplerine fiziksel sınırlılıkları aşarak geniş bir kitleye erişim ve yüksek gelir imkanı tanımaktadır. Tüm bunlar yeni medya teknolojileri ile bağlantılı bir sanat ekosistemini inşa etmekte kullanılmaktadır. NFT'ler bölünmez ve dijital bir sahiplik kaydı olarak işlev görmektedir; tek bir sanat eserini temsil eden ve sanatçının imzasını, satış ya da transfer kaydını kodlara entegre ederek bunları tekil hale getirmektedirler. Öte yandan dijital mülkiyet ve telif hakları gibi konularda da yeni bir hukuk mevzuatının şekillenmesini sağlamaktadır. Bu çalışmada sanatın teknolojik gelişmelere bağlı olarak nasıl dönüştüğü, dijitalleşmenin eserler üzerinde ne gibi etkiler açığa çıkardığı ve NFT'nin çağdaş sanat piyasasında ne tür sonuçlar doğuracağı tüm yönleriyle tartışmaya açılacaktır. Teknolojik gelişmelerle doğrudan bağlantılı olan NFT, kavranması ve eleştirilmesi gereken bir konu olarak akademik dünyada derinlemesine incelenmeyi beklemektedir.

Anahtar Kelimeler: Dijitalleşme, Blokzincir, NFT, Tasarım, Piyasa

Abstract: Digital art, which is a combination of artistic production and technological software and hardware, includes the effort to convey human emotions and thoughts by using new media and algorithms. During the global pandemic, the fastest growing area in connection with digital art has been the NFT (Non-Fungible-Token) market. NFT is essentially a digital coding standard based on a blockchain infrastructure. This blockchain technology marks the digital product as if it were a physical product with an immutable signature, thanks to cryptography and other distribution features. Due to the blockchain technology it uses, it functions as a digital certificate and allows transactions to be carried out quickly without a central administration. NFT gives artists the opportunity to reach a wide audience and high income by overcoming physical limitations. All of these are used to build an art

ecosystem associated with new media technologies. NFTs are indivisible and function as a digital record of ownership. They represent a single work of art and integrate the artist's signature, sales or transfer record into the codes, making them singular. On the other hand, a new legal legislation is taking shape on issues such as digital property and copyrights. In this study, it is aimed to discuss how art transforms depending on technological developments, what effects digitalization has on works and what kind of results NFT will have in the contemporary art market. NFT, which is directly related to technological developments, awaits in-depth examination in the academic world as a subject that needs to be grasped and criticized.

Keywords: Digitization, Blockchain, NFT, Design, Market.

1. Giriş

Yirmi birinci yüzyıl gerçeklerinin şekillendirdiği insanoğlunun duyuları üzerinden yaşamı nasıl algıladığı, kendini nasıl anlamlandırdığı ve çevresine nasıl aktardığı sorularına verilen yanıtların ortak paydası teknolojik gelişmeler olacaktır. Günlük yaşama ilişkin tüm verilerinin 0-1'den oluşan sayılarla kodlanıp elektrik-elektronik devre temelli algoritmalara aktarılması sonrasında bilgisayar programlarında işlenmesi, sorgulanması, depolanması ve ağlar üzerinden paylaşılması olarak özetlenen dijitalleşme, bu teknolojik gelişmelerin somut karşılığıdır. Dijitalleşme, analog düzlemdeki verilerin sayısal kodlara dönüştürülerek bir nesnenin, metnin, görselin, sesin, sinyalin ya da düşüncenin ikili sistemde şekillendirilmesi sürecidir. Düşüncelerimizin, eserlerimizin ve aktarımlarımızın dijital ortamlara taşınması ya da doğrudan bu ortamlarda gerçeklik kazanmaya başlaması, duygu, düşünce ve paylaşımlar üzerinden kurgulanan sanatı içinde bulunduğumuz dönemde nasıl değerlendirmemiz gerektiğinin tartışılmasını gerektirmektedir. Günümüzde sanatsal üretimin sayısal kodlara, ilişki ağlarına ve ekonomik kârlılığa indirgenmiş bir yapı üzerinden mutlaklaştırılmaya çalışılması en önemli sorun olarak karşımıza çıkmaktadır. Sanatsal üretim ile teknolojik yazılım ve donanımların birleşimi olan dijital sanat, teknolojiyi ve algoritmaları kullanarak insan duygu ve düşüncelerinin aktarılması çabasına girişmiş; bu bağlamda Covid-19 küresel pandemi sürecinde dijital sanat ile bağlantılı olarak en hızlı büyüyen, sanatın ticaret ve ekonomik kazanç olarak nitelenmesine neden olan alan NFT (*Non Fungible-Token, Takas Edilemeyen/Benzersiz Token*) piyasası olmuştur. Çalışma bu konudaki temel bilgileri sunarak, sanatın kodlara indirgenmesi yaklaşımının geçerliliğini ve tehlikelerini sorgulamayı amaçlamaktadır.

2. Yöntem

Takas Edilemeyen/Benzersiz Token'ların ortaya çıkışı ve gelişimi sanat eserinin 'biricik' ve 'benzersiz' olması olgusu ile yakından ilişkilidir. Dijital sanat alanındaki eserlerin kopyalanabilir, çoğaltılabilir ve paylaşılabilir olması ekonomik sahiplik ve ticari piyasa koşulları çerçevesinde yeni bir değer kazandırma tekniği arayışına girilmesine neden olmuş; blokzincir içerisindeki bir veri dizisi ile eser eşleştirilerek doğrulama ve ticari emtiaya dönüştürerek tekilleştirme gerçekleştirilmiştir. NFT'ler esasen bir üründen daha çok o üretim sürecinin global ölçekte tescil

edilmesidir. Piyasa koşullarında dijital bir üretime belli bir değer ödenmesi kabul edildiği sürece bu üretimin sertifikalandırılması olan NFT'lerin değer bulacağı açıktır. Sunulan bu gerekçeler çerçevesinde dijital sanatın güncel ekonomik formatını oluşturan NFT'lerin betimleyici karakteristik (*descriptive research*) bir yöntemle araştırılması gerektiği ortaya çıkmıştır. Betimleyici yöntem incelenen konunun özelliklerinin ortaya çıkarılmasını ve bu özellikler arasındaki bağların/ilişkilerin neler olduğunun belirlenmesini hedeflemektedir. Amaç, sosyal bilimlerin konusunu oluşturan olgulardaki 'neden'lerden çok 'ne'lere odaklanmaktır. Çalışmada, dijital sanat alanı ile bağlantılı ekonomik gelişmelerin çerçevesini çizebilmek için betimleyici yöntemle başvurulmuştur.

3. Sanatın Dijitalleşmesi ve NFT'nin Gelişimi

Çağımızda sanatın gündelik yaşam içerisindeki konumu dijitalleşmeye bağlı olarak kökten bir değişim göstermektedir. Kültürel alanda 1970'lerden itibaren - ilk olarak kapitalist Batı dünyasında, takiben de küresel düzeyde- postmodern paradigmanın hâkim olması, çağdaş sanat (*contemporary art*) olarak adlandırılan ve gün geçtikçe yaygınlaşan, medyatizasyonla birlikte geleneksel ve modern üslup ile akımların dışında kalan bir estetik eylem sahası doğurmuştur. Geçmişin, sanatı üsluplara ve maddi olanlara bağlı olarak icra eden konumu geri plana düşmüş; yüzyılımızın sanatçısı, teknolojilerin ve medyanın desteğinde bireysel tarzını kendine ait ancak sosyal ilişkilerle geliştirebileceği bir alana kavuşmuştur. Toplumsal yaşamdan kopuk, 'fildişi kulesinde eser veren sanatçı' klişesi yıkılarak medya aktörlerinden, küratörlerden, eleştirmenlerden, koleksiyonerlerden, sanatseverlerden ve diğer sanatçılardan oluşan bir ağın parçası şeklinde tanımlanan sanatçı, artık yeni teknolojileri ve bu teknolojilerle birlikte gelen dijital becerileri kurgulayıp, kullanabilen kişi olarak tanımlanmaktadır (Tellan, 2019: 651-652).

1970'lerin başından itibaren yaygınlaşan ve analogdan dijitale doğru evrilen yeni medya (elektrik-elektronik teknoloji kullanımı esaslı içerik üreten kitle iletişim araçları) sayesinde sanat eserleri global ölçekte sunulabilir ve paylaşılabılır hale gelmiştir. 'Yeni Medya Sanatı' olarak tanımlanan ve 'video sanatı', 'küresel performans ve etkileşim', 'bilgisayar sanatı' gibi farklı kavramlarla da adlandırılan içerik; geniş bir yelpazeye yayılan ve doğal olarak adındaki gibi yeni medyayı (iletişim, bilişim ve telekomünikasyon teknolojilerini) kullanarak üretilen estetik eserleri kapsayan bir formattır. Video, bilgisayar animasyonları, fotoğraf, sanal ve artırılmış gerçeklik (VR-AR), akıllı telefonlar ve bilgisayarla bağlantılı diğer materyaller gibi analog ve dijital teknolojiler bir arada, eşzamanlı ya da birbirlerinden bağımsız olarak sanatsal üretim için kullanılmışlardır. Sürecin başından itibaren dijital teknolojilerin etkisiyle resim, çizim ve heykel gibi geleneksel sanatsal faaliyetler dönüşüm geçirmeye başlamış ve ortaya farklı mecralarda ve içeriklerde sanatsal işler çıkmaya başlamıştır. Erişilebilirliğin artması, kullanım tekniklerini çeşitlendirmiş ve standart dışı özgün içeriklere kapı aralamıştır. Teknolojik gelişmeler sonrasında bilgisayar yazılımları, internet ve ağlar aracılığıyla yapılan sanat ise dijital sanat (*digital art*) olarak nitelenmektedir. Dijital sanatta belirleyici olan sanatçı ile sanatseverin eser üzerinden etkileşim

kurması ve iş birliği yapması ile eserin sayısal düzlemde kodlanabilmesidir (Tellan, 2019: 654). Dijital sanatı yeni medya sanatından ayıran temel özellik ise –kanaatimizce– sayısal kodlama esaslı teknolojilerin, eser üretim sürecindeki bir araçtan eserin anlamı için vazgeçilmez bir özdeşe dönüşmüş olmasıdır. Sanatçıya henüz tasarım aşamasında sunum mekanını planlama imkânı veren, üretim sürecinde sonsuz deneme-yanılmaya olanak tanıyan ve depolama, çoğaltım ile kitlesel dağıtımda geleneksel maliyet sınırlamalarının ötesine geçen dijital sanat (*digiart*) sanal ortamlarda eserlerin sertifikalandırılmasına da imkân tanımaktadır.

Son çeyrek yüzyılda sanatsal alanda dijital üretim hızla dijital süreçlere doğru bir dönüşüm geçirmiştir; eserin sayısal kodlama üzerinden biçimlendirilmesinin ve estetik içeriğin sayısal teknolojiler aracılığıyla hedef kitleye aktarılmasının ötesinde sanatsal üretim düşüncesinin zihinde ilk şekillendiği andan itibaren teknolojilerin, enformasyonun ve algoritmaların sürece dahil edilmeye başladığı gözlemlenmiştir. Sayısal kodlama, global ölçekte katılıma, erişime ve etkilenmeye kapı aralamaktadır. Çağdaş toplumlarda hem üretimin hem de eğlence ve boş zaman etkinliklerinin merkezinde yer alan teknolojik organizasyonun metaforik uzantısı dijital sanattır. Bilgisayarlar tarafından oluşturulan sanal ortamlarda resim ya da soyut tasarımlar sayısal kodlar aracılığıyla şekillendirilmekle birlikte, halen estetik bakımdan geleneksel resim ve heykelin başarabileceği şeylerden farklı tekno bir görünüme –ve bu görünümle ilişkili çağrışımlara– sahiplerdir (Crowther, 2019: 7). Dijital sanatın öncül örnekleri olarak Rus sanatçı Olia Lialina'nın 1996'da yaptığı 'Erkek Arkadaşım Savaştan Döndü' adlı etkileşimli çalışması [ki bu çalışma site ziyaretçilerine farklı hipermetinleri ve GIF'leri (grafik değiştirme formatında dijital görselleri) tuşlayarak anlatılan hikâyeye katılma imkânı sağlamaktadır]; ABD'li sanatçı Jack Ox'un Kurt Schwitters'in bestelerindeki notaların algoritmik görselleştirmesini 2004 yılında New Orleans'da yaptığı 'Ursonate'; Arjantinli sanatçı Pablo Alfieri'nin 2000'lerin başında basit geometrik şekillerle temel tipografiyi 3 boyutlu bilgisayar grafiklerinde bütünleştirdiği hareketsiz görüntüler serisi ve Fransız sanatçı Anna Zhilyaeva'nın 2017 sonrasında klasikleri sanal gerçeklik üzerinden yeniden tasarlayıp sunduğu performanslar sıralanabilecektir. "Dijital sanat, interneti, ağ bağlantılarını, özgün yazılımları, sanal gerçekliği, sanal ortamları, yapay yaşamı ve organizmaları, GPS teknolojilerini, veri tabanlarını, robotları, bedene takılan başlıkları, protezleri, makine uzantılarını kullanmakta; yapay zekâ, veri görüntüleme ve haritalama, hiper-metinsel (*hypertextual*) anlatılar ve oyunlar dijital sanat eseri olarak kabul edilmektedir" (Özel Sağlamtimur, 2010: 218). Dijital sanat, farklı ortamlarda farklı materyallerin matematiksel fonksiyonlar ve algoritmalar kullanılarak, ağ üzerinde erişilebilir sayısal koda dönüştürülmesinin estetik ve algısal dinamiğidir.

Sanatın dijitalleşmesi ve internet ağları üzerinden kitleselleşmesi estetik ekonomisinin arka planını sorgulamamızı zorunlu hale getirmiştir. Dijital sanat dünyasının yapılandırılması, üretenin ve üretim sürecinin kime ait olduğunun tanımlanabilirliğine rağmen eserin anonimleştirildiği, gerçeğin doğrudan temsiliyetine karşı sahte temsillerin gerçeklik olarak sunulmaya başladığı ve

mülkiyetin somutluktan fikri düzeye taşındığı yeni bir evreyi karşımıza çıkarmaktadır. “Sanatın metalaştırılması ve maddi bir karşılığı ile değer biçilmesi sanatın değeri hakkındaki tartışmaları beraberinde getirmiştir. Özellikle neyin sanat olduğunun belirsizleştiği bir dönemde her imgenin ya da temsilin sanat olarak atfedilmesi gibi sorunları da gündeme getirmiştir. Sanat eserinin dijital ortamda üretilmesi ve satılabilmesi yeni bir fırsat olarak değerlendirilirken, sanatın metalaştırılmasına yönelik ifadeleri de güçlendirmektedir” (Kaya ve Kaya, 2022:134). İnternet ağının akademik odaklılığından hızla uzaklaşarak ticari yönde genişlemesi, yeni binyılda sanat ekonomisinin daha fazla piyasa güdümüne girmesine neden olmuştur. “Julian Stallabrass, internetin ‘ağ bağlantısı olan bir bilgisayara erişen herkesin, sanat kurumunun iznini almaksızın web’e yapıtlarını yükleyebildiği’ yeni bir katılımcı saha yaratarak, ‘sıradan medya yayım/dağıtım sistemlerini sekteye uğrattığını’ öne sürüyordu” (aktaran Hopkins, 2018: 259). İnternet, Douglas Davis’in binlerce insanı bitmek bilmeyen bir cümleyi kurmaya davet eden ‘Dünyanın Ortaklaşa Kurulan İlk Cümlesi’ (*The World’s First Collaborative Sentence*, 1994) projesi, eToys oyuncak şirketinin internet reklamları ile alay ederek şirketi müşterilerinin gözünde itibarsızlaştırmayı hedefleyen bir grup sanatçının ‘Noel’in On İki Günü’ (*The Twelve Days of Christmas*, 1995) projesi, Heath Bunting ve Olia Lialina’nın insanların kimliklerine devlet eliyle vurulan damgaları görmezden gelip yerine süpermarket müşteri kartlarından alınan ayrıntıları koydukları ‘IDENTITISWAPDATABASE’ (1999) projesi gibi örneklerde görüldüğü üzere kendi sanat kavrayışını ağdaşma (*networkization*) ilkesi üzerinden inşa ederken; dijital sanat ise sayısal ortamlarda kodlama teknolojilerini fiziksel olmayan nesnelerin üretilmesi, çoğaltılması ve ticarileştirilmesi boyutuna taşımıştır⁸. 2000’li yıllarda piyasayı geleneksel sanatçı-müzayede-koleksiyoner ilişkisinin ötesine taşıyan Sotheby’s, Christie’s, Bonham’s, Dorotheum gibi müzayede evleri dünyanın dört bir yanında şubeler ve temsilcilikler açmaya başlamış; çağdaş sanat eserlerinin sergilendiği Art Basel, London Frieze, Mexico City ARCO, Art Dubai, Shanghai Contemporary, Contemporary İstanbul gibi uluslararası sanat fuarı sayısı 2000 yılında 20 iken 2020 yılında 600’ü aşmış; çağdaş sanat eserleri satış büyüklüğü 2008 Global Ekonomik Krizi öncesi dönemde 2000 yılına kıyasla 8 kattan fazla büyüklüğe ulaşmış ve geçmişin yoksul sanatçılarının aksine bir dizi kişisel servet sahibi ‘küresel sanatçı’ (Damien Hirst, Jeff Koons, John Currin, Takashi Murakami, David Choe, Anish Kapoor vd.) ortaya çıkmıştır.

Piyanın bu düzeyde büyümesi ve çeşitlenmesi, verilerin depolanmasında ve aktarılmasında tek bir yerde toplanma yerine ağ üzerinde farklı noktalara dağıtma, gelişmiş şifreleme teknikleriyle kilitleme ve yapay zekâ uygulamalarıyla

⁸ Esasen sanat piyasasında hiper-ticarileşme 1980’lerden itibaren dalgalanmalar halinde dönem dönem deneyimlenmişse de 2008 Global Ekonomik Krizi’ne değin internet sanatının finans ve ticaret dünyasıyla doğrudan ilişkili bir gelişim sergilediği gözlemlenmektedir: “Sanat ile kapitalist unsurların yapısal birlikteliği, daha önce de belirtildiği gibi, postmodernizmin kuramcıları açısından başlıca endişe kaynağıydı. Bu bakış açısı doğrultusunda İnternet Sanatı’nın teknolojik sistemlere bel bağlamış olmasının, eleştiri için gerekli mesafenin sağlanmasını kısıtlama olanağı vardı. Bundan başka itirazlar da söz konusuydu. Bir düzeye kadar katılımcılık sağlamasına rağmen internet etkinliğinin tekbenci doğası, tartışmaya açık olsa da, tükenmiş bir toplum algısı sunuyordu. Diğer görsel sanat biçimlerinin sunduğu estetik bolluğuna kıyasla bilgisayar ekranı, kasvetli bir duyusal ufuk sunuyordu. Böyle düşünceler bir yana, İnternet Sanatı’nın yükselişe geçmesi, 2000 yılından sonra sanat dünyası yapılarını temelden dönüştüren yaygın bir piyasalaşma durumunun ifadesiydi” (Hopkins, 2018: 260).

sistem içerisinde insan müdahalesine gerek kalmaksızın yeniden üretme stratejisinin benimsenmesine yol açmıştır. Bu durum yeni iş yapma teknikleri ve fırsatlar sunduğu ifade edilen blokzincir (*blockchain*) teknolojisini karşımıza çıkarmaktadır. “Blokzincir bu geniş veri tabanlarını milyonlarca veri tabanına bölerek çeşitli bilgisayarlara dağıtma teknolojisidir ve bir tür güven geliştirme çerçevesi sunar. Blokzincir ister bitcoin şeklinde olsun ister şoförsüz araçların navigasyon sistemleri ya da kişinin sağlık bilgileri olsun birbirine geçmiş birçok bilgi zincirini kapsar” (Seçkin, 2021:122). Blokzincir teknolojisine dahil olan bilgisayarların işlemleri sürekli olarak denetlenir ve her işlemin veri geçmişi bir zincir gibi işlenerek ilerletilir. Bu tarz bir veri madenciliği ile kriptografik korumaya dayalı bir işlem ağı oluşturulur; ağ üzerinde herhangi iki kullanıcı doğrudan değiş tokuş, ticaret ve veri aktarım işlemini aracısız gerçekleştirebilir. Bu düzeyde bir potansiyele sahip olan blokzincir teknolojisi sanat piyasasında da hızla kabul görmüş; Bitcoin, Ethereum, BNB, Litecoin gibi kripto paralar en geçerli değiş tokuş değeri olurken, blokzincir temelli sanat koleksiyonları hızla büyüyen alanlar olmuşlardır. Blokzincir teknolojilerinin sanat piyasalarının dönüşümünde şu başlıklar altında rol üstlenebileceği ifade edilmektedir: (i) Dijital arz artışı nedeniyle dijital sanat ürünlerinin satışlarının da artması beklenmektedir, (ii) Sanat piyasasını ve yatırımlarını demokratikleştirecektir, (iii) Provenansı tespit yollarını kolaylaştıracak ve sanatta sahteciliğin önüne geçecektir, (iv) Sanatçılara eserlerini güvenli ve hızlı bir şekilde paraya çevirme, eserlerini kopyalanamaz kılma imkanı sağlayacaktır (Seçkin, 2021:124).

Sanat dünyasının ağdaşmasının (*networkization*) ve dijitalleşmesinin (*digitalization*) sonucu olarak son yıllarda sanatla bağlantılı olarak en hızlı gelişen alan NFT (*Non Fungible Token*-Takas Edilemeyen/Benzersiz Token) piyasası olmuştur. NFT, esas olarak bir blokzincir (*blockchain*) altyapısına dayalı dijital kodlama standardıdır. Ancak bu standardın diğer kripto varlıklardan farkı temsil ettiği varlık üzerinden tekil bir varlık haline gelmiş olmasıdır. Örneğin bir bitcoin ile bir başka bitcoin değer olarak aynı/özdeştir ancak her NFT tekil bir değere sahiptir ve birbirlerinin yerine geçemezler. Kullanılan blokzincir teknolojisi, dijital ürünü tıpkı bir fiziksel ürünmüş gibi kriptografi ve diğer dağıtım özellikleri sayesinde değiştirilemez bir imza ile işaretlemektedir. Kullandığı blokzincir (*blockchain*) teknolojisi nedeniyle dijital bir sertifika işlevi göstermekte, işlemlerin merkezi bir idare olmaksızın hızla yürütülmesine imkân sağlamakta, eser sahiplerine fiziksel sınırlılıkları aşarak geniş bir kitleye erişim ve yüksek gelir imkânı sağlamaktadır. Ayrıca tasarımın geçmişi başlangıcından itibaren takip edilebilir hale gelmekte ve mülkiyeti tescillenmektedir. Bütün bunlar yeni medya teknolojileri ile bağlantılı bir sanat ekosistemini inşa etmekte kullanılmaktadır.

Benzersiz Token’ların (NFT) amacı, sanat eserleri, video oyunlar, tweetler, web siteleri, dijital görseller, gayrimenkuller gibi dijital ortama aktarılmış ve kayıtlanmış varlıkları blokzincir teknolojisi aracılığıyla güvenli bir şekilde temsil etmektir. Bu durum dolandırıcılığı azaltmaya yardımcı olmakta ve ticari alışverişi daha hızlı ve verimli hale getirmektedir. NFT’ler ayrıca sanatçılara ve içerik oluşturuculara çalışmalarından kazanç elde etme imkânı sunarak, dijitalleştirdiklerinden finansal olarak yararlanmalarını sağlamaktadır (Saka, 2023:53). Blokzincir üzerinde

kayıtlı tutulan NFT'ler aynı zamanda kişilerin söz konusu varlığın sahibi olduğunu belirten bir işlev görmekte ve hiç kimsenin sahiplik kaydını değiştiremeyeceği ya da kopyala-yapıştır gibi bir işleme tabi tutamayacağı bir biçim kazanmaktadır. NFT'ler başlangıçta dijital sanat üretiminin bir uzantısı olarak görülmüşse de, zamanla tedarik zinciri boyunca tekil öğelerin takibini sağlamak, dijital varlıkların üretimini doğrulamak, dijital koleksiyonlar oluşturmak ya da hayır amaçlı satış etkinlikleri, bağış organizasyonları, özel etkinlikleri biletleme ve davetli kayıtlama gibi sosyal faaliyetler gerçekleştirmek için de kullanılmışlardır.

Benzersiz Token'lar iki farklı boyutta gelişim eğilimi sergilemişlerdir: Yarar sağlayan (*utility*) tokenlar ile yönetsel (*governance*) tokenlar. NFT'ler varlıkları temsil etmelerinin yanı sıra sahiplerine özel ürünlere, kapalı sistem dijital platformlara, fiziksel etkinliklere erişim gibi tanımlanmış ek yararlar da sunabilmektedirler. NFT sertifikalarının sağladığı ek yararlar koleksiyonların çekiciliğini artırırken, ticari markaların müşteri sadakat programlarını da bir üst düzeye taşımalarını sağlamaktadır. Yönetsel tokenlar ise belli bir dijital topluluk içerisinde karar mekanizmasında kullanılabilecek oy hakkı olarak da düşünülmektedir. Yönetsel tokenlar ile kullanıcılar, bir toplulukta ya da merkeziyetsiz bir otonom organizasyonda mevcut protokolün gelecek planları için teklifler yönünde oy kullanabilir, yeni teklifler sunabilir hatta bu teklifler kapsamında organizasyonun yönetim sistemini bile değiştirebilirler.

Benzersiz Token'lar, kullandıkları blokzincir teknolojisi sayesinde dijital bir sertifika gibi fonksiyon göstermekte, bu bağlamda işlem güvenliği sağlaması, işlemlerin dijital ortamda herhangi bir merkezi idare olmaksızın ve hızlı yürütülmesine imkân tanınması, eser sahipliğinin ispatına yardımcı olabilecek bir yapıya sahip olması, eser sahibine fiziksel sınırları/kısıtlılıkları aşarak erişebileceği geniş bir kitle ve gelir artıracak yeni bir format/mecra sağlaması ve elde edilen gelirlerin maliyete oranla yüksek olması nedeniyle sanat dünyasında sıkça tercih edilmektedirler. Ayrıca NFT'ler, kullandıkları sözleşme yapısı ile eser sahibine ilgili NFT'nin takip eden her satışından sözleşmede belirlenen oranda bir pay aktarılmasını da sağlamaktadırlar. NFT ile ilgili fikri mülkiyet hukuku literatürü ise iki farklı eğilim sergilemektedir: Bunlardan biri NFT'nin oluşturulduğu andan itibaren eserden bağımsız, kendine özgü bir varlık olduğu ve bu doğrultuda NFT'lere özgün hukuki düzenlemeler yapılması gerektiği iken, diğer eğilim ise NFT'nin doğrudan bir varlık olmayıp bir varlığı temsil eden dijital bir sertifika işlevi gördüğü için genel hukuk kurallarının burada da uygulanması ve NFT bir varlığı temsil ettiğinden bu varlık için geçerli olan hukuki düzenlemelerin NFT'si için de geçerli olacağı şeklindedir (Gün Partners, 2022).

4. Sonuç

Dijital sanat piyasasında taklit edilemezlik ve tek örneklik ilkesi üzerinden tasarlanan NFT'ler, özünde blokzincir altyapısına bağlanarak satılan üretim, mülkiyet ve nadirlik sertifikasıdır. Ethereum blokzincirinin kullanılmasıyla birlikte dijital sanat eserleri birer varlık olarak görülmeye başlamış; sanat eserlerini görüntüleme, satın alma ve satmaya ilişkin geleneksel yöntemlerin dijital alternatifi NFT'ler olmuştur. "NFT'ler değiştirilemeyen benzersiz varlıklar olarak

görülse de dijital bir ortamdaki imgelemin çoğaltılması elbette mümkündür. Ancak tıpkı ünlü bir sanat eserinin milyonlarca kopyasına erişmek mümkün olduğu gibi, tek orijinalinin belirli bir yerde olması fikri onu diğerlerinden ayıran bir değer biçilmesine neden olabilmektedir. Örneğin, Picasso'nun yaptığı bir portreye internetten kolayca ulaşılabilir. Ancak eserin orijinalinden bir adet olması ve bu eserin fiziksel olarak nerede bulunduğu kayıt altına alınmakta ve bilinmektedir. Benzer şekilde, sanatçıların blockchain teknolojisiyle ürettikleri eserlerin orijinalinin üreten kişinin sanal cüzdanında olduğu bellidir. Eseri herkes görüntüleyebilir veya indirebilir ancak yalnızca bir kişi kendisine ait olduğunu ispatlayabilir” (Kaya ve Kaya, 2022: 135). Sanat piyasasının işleyişine yönelik bu düzeyde kapsamlı bir değişiklik dijital üretimin mülkiyeti, kimin neye sahip olduğu konusunun netleştirilmesi ve halka açık içeriklerin nasıl kullanılacağı konuları üzerinde yeniden düşünülmesini gerektirmektedir. NFT'lerin isteğe bağlı olarak çoğaltılamaması, taklit edilememesi ve kalıcı bir mülkiyet kaydını garantilemesi, son birkaç yılda sanal oyunlar, metaverseler ve diğer sayısal ekosistemlerdeki dijital varlıklara yönelik ilginin büyüklüğünün nedenidir. Bu kısa çalışma, önümüzdeki dönemde sanat piyasasına yön verecek gündem başlıklarının bunlar olacağını bizlere hatırlatmaktadır.

5. Kaynaklar

- Crowther, P. (2019) *Digital Art, Aesthetic Creation: The Birth of a Medium*. London: Routledge.
- Gün Partners (2022). Non-Fungible Token (Nft) Nedir, Ne Değildir? Erişim: <https://gun.av.tr/media/vx3ktuso/non-fungible-token-nft-nedir-ne-degidir.pdf> (Erişim Tarihi: 30 Ağustos 2023).
- Hopkins, D. (2018). *Modern Sanattan Sonra: 1945-2017*. (Çev.) F. Candil Eroğan. İstanbul: Hayalperest.
- Kaya, M. E. ve Kaya, S.E. (2022). Teknolojik Sanat Uygulamalarındaki Değişen Paradigmalar ve Sanatın Metalaştırılması Üzerine Bir İnceleme: NFT Uygulaması. *Sobider Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*. 9(58). 130-143.
- Özel Sağlamtimur, Z. (2010). Dijital Sanat. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*. 10(3). 213-238.
- Saka, E. (2023). NFT, içinde *Medyada Güncel Kavramlar*. (Ed.) F. Aydoğan. Ankara: Nobel Yayıncılık, 53-55.
- Seçkin, A. (2021). *Sanatın Ekonomisi*. İstanbul: Hayalperest.
- Tellan, T. (2019). Sanatın Dönüşümünde Dijital Süreçler ve Yeni Medya Sanatı. İçinde 6. *Uluslararası İletişim Günleri Dijital Dönüşüm Sempozyumu Tam Metin Kitabı*, İstanbul: Üsküdar Üniversitesi Yayınları, 648-660. Erişim: <https://ifig.uskudar.edu.tr/uploads/content/files/ifig-dijital-donusum-sempozyumu-web.pdf> (Erişim Tarihi: 19 Mayıs 2023).

YAPAY ZEKÂ UYGULAMALARIYLA DÖNÜŞEN TASARIM SÜRECİ

CHANGING DESIGN PROCESS WITH ARTIFICIAL INTELLIGENCE APPLICATIONS

Yasemin KAYABAŞI

Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi

ykayabasi@mehmetakif.edu.tr

0000-0002-6647-778X

Özet: Bilgi ve teknolojinin gelişimiyle son yıllarda ortaya çıkan yapay zekâ uygulamalarının tasarım alanındaki gelişmeleri tasarımcılara dijital bir deneyim fırsatı sunmaktadır. Bu deneyimle yapay zekâ ve tasarım ilişkisine olan ilgi hızla büyüyerek artmıştır. Tasarımcıların üretkenliklerini arttırabilen ve daha yaratıcı fikirler keşfedilmesine olanak sağlayan yapay zekâ temelli uygulamalar çeşitlilik kazanarak kolay ve hızlı çözüm olanaklarıyla tasarımcılara pek çok yarar sağlamıştır. Yapay zekâ, GAN teknolojisiyle daha önceden var olmayan ve benzersiz tasarımlar oluşturabilmektedir. Ancak bu uygulamalarla yapılan tasarımların sahip olması gereken özgünlük ve yaratıcılık gibi durumlardan hareketle beraberinde bir takım etik sorunlar doğmuştur. Çünkü yapay zekâ, daha önceden yapılmış tasarımları referans alarak girilen prompt'a göre yeni görseller üretmektedir. Bu nedenle, yapay zekâ tarafından üretilen tasarımların yaratıcı ve özgün olup olmadığı, tasarımın neden sadece tasarımcı tarafından oluşturulması gerektiği konuları tartışmalıdır. Bunun yanı sıra, yapay zekâ ile tasarım ilişkisi, tasarımın işlevselliği konusunda da sorgulamaları beraberinde getirmektedir. Bu çalışmada geleceğin teknolojisi olan yapay zekâ temelli uygulamaları ile tasarımın kesişen noktaları tespit edilerek tasarım ile ilişkisini uygulamalar ve güncel gelişmeler üzerinden değerlendirilerek bu teknolojinin avantaj ve dezavantajları ele alınmıştır.

Anahtar Kelimeler: Yapay Zekâ, Tasarım, Uygulama Alanları, Makine Öğrenmesi, Dijital Deneyim

Abstract: Developments in the design field of artificial intelligence applications that have emerged in recent years with the development of information and technology offer designers a digital experience opportunity. With this experience, interest in the relationship between artificial intelligence and design has grown rapidly. Artificial intelligence-based applications, which can increase the productivity of designers and enable the discovery of more creative ideas, have gained diversity and provided many benefits to designers with easy and fast solution opportunities. Artificial intelligence is the ability to create unique designs that have not

existed before with GAN technology. However, some ethical problems have arisen due to the originality and creativity that the designs made with these applications must have. Because artificial intelligence produces new visuals according to the prompt entered, taking previously made designs as a reference. Therefore, whether design products produced by artificial intelligence are creative and original and why the design should be created only by the designer are controversial. In addition, the relationship between artificial intelligence and design brings about questions about the functionality of design. In this study, the intersection points of artificial intelligence-based applications, which are the technology of the future, and design are identified, and the advantages and disadvantages of this technology are discussed by evaluating its relationship with design through applications and current developments.

Keywords: Virtual reality systems, Virtual space, Technology, Architectural education, Architecture.

“Bir gün öyle makineler yapacağız ki 0’ları ve 1’leri kullanan bu makineler biz insanların çözebileceği her türlü problemi çözüp tüm hesaplamaları yapabilecek.”

Alan Turing 1912-1954

1. Giriş

Alan Turing’in 1950 yılında ‘Makinelerin İşleyişi ve Zekâ’ adlı makalesinde düşünen makineler yaratma olasılığı hakkındaki düşünceleriyle bir dönüm noktası yaratmıştır. Larson’un ifade ettiği gibi, Imagine Game adını verdiği oyunda sorgucu rolündeki bir insan iki kişi ile yazışmaktadır. Erkek oyuncu sorgucu kişisine kendisinin kadın olduğuna dair ikna etmeye çalışmaktadır. Kadın oyuncu ise kendisinin kadın olduğunu savunacaktır. (Larson, 2021:9). Turing testi olarak bilinen sistem insan ve bilgisayar arasında iletişim esnasında makinenin insan gibi anlaşılıp anlaşılmayacağını test etmektedir (Kocaman, 2021:3005). Bu test, yapay zekâ’nın temelini oluşturmaktadır.

Yapay zekâ terimi, 1956 yılında yapılan Dartmouth Üniversitesi’ndeki bir konferansta bilgisayar bilimcisi John McCarthy tarafından önerilmiştir (Türkiye AI, 2023: <https://turkiye.ai>). Yapay zekâ, (YZ) kendisine verilen algoritmaları analiz ederek çeşitli görsel çıktılar oluşturan işletim sistemidir. Disiplinler arası ve çok yönlü bir çalışma alanı sağlamaktadır (Rezk, 2023:2). Makine zekâsı olarak da bilinen yapay zekâ (YZ); problem çözme, muhakeme/akıl yürütme, öğrenme, doğal dil kullanma, bellek, algı gibi insan zekâsı gerektiren görevleri gerçekleştirme yeteneğini ifade eder. Yapay zekâ, makine öğrenimi, derin öğrenme, doğal dil işleme, bilgisayar görüşü ve robotik dahil olmak üzere çeşitli tekniklerle elde edilebilmektedir.

Bu süreçte yapay zekâ uygulamaları tasarım sürecini büyük ölçüde dönüştürmüştür. Bunların içerisinde ürün tasarımı, mimari tasarım, grafik tasarım ve sanat, moda tasarımı, endüstriyel tasarım, oyun tasarımı, web ve video tasarım vb. gibi alanlarda dönüşüm birçok farklı şekilde gerçekleşmektedir. Bu uygulamaları ses tanıma, görüntü işleme, doğal dil işleme, muhakeme ve öneri sistemi özellikleriyle sınıflandırılabilir.

Ses Tanıma özelliğiyle geliştirilen Siri, Alexa, Now, Echo, Cortana gibi birkaç yapay zekâ uygulama örneği, soruları yanıtlayabilen, görevleri gerçekleştirebilen ve kullanıcı girdilerine göre öneriler sunabilen sanal kişisel asistanlar denmektedir.

Görüntü İşleme özelliğiyle geliştirilen otonom/sürücüsüz araçlar, çevreyi algılayarak nasıl hareket edeceklerine dair sensör yardımı ve kamera ile çekilen görüntüler dijital hale getirilerek piksellere, piksellerde kodlara dönüştürmekte ve bu kodları da yapay zekâ algoritmaları yorumlamaktadır (Say, 2018: 7).

Doğal Dil İşleme özelliğiyle geliştirilen Google, Yandex, Siri, Google Asistan gibi örnekler, doğal dil işlemeyle derin öğrenme/deep learning, makine öğrenmesi/machine learning, istatistiksel analiz ve kural tabanlı yaklaşımlar kullanılıyor. Yazım hatalarının düzeltilmesinden, otomatik çeviri sistemlerine, dil öğrenimi uygulamalarından kişisel asistan uygulamalarına kadar doğa dil işleme kullanılmaktadır.

Muhakeme özelliğiyle yapay zekâ mevcut verileri kullanıp çeşitli algoritmalar oluşturarak en rasyonel kararı verebilir hale geldi. Örnek olarak, bir hâkimin vereceği kararı yapay zekâ da muhakeme özelliğiyle suçlu ve suçsuzu ayırt edebilmektedir.

Öneri sistemi de bir kullanıcının internet ve satın alma geçmişine dayalı olarak ürün önermek için makine öğrenimi kullanan e-ticaret platformları hatta film ve dizi sektöründe yer alan örneği Netflix gibi şirketlerin kullandığı algoritmik tasarımları ile kullanıcının kişisel tercihlerine göre ilgisini çekebilecek farklı tasarımlar sunarak kullanıcıya özel olduğuna dair bir his yaratmış olmaktadır.

Dünya çapında, yapay zekâ birçok endüstri ve alanda büyük bir etki yaratmıştır. Hükümetler, şirketler ve araştırma kurumları yapay zekâ teknolojilerinin geliştirilmesi ve kullanılmasını teşvik etmek için önemli yatırımlar yapmaktadır. Türkiye’de yapay zekâ farkındalığını artırmak ve ekosistemi geliştirmek amacıyla 2017’de Türkiye Yapay Zekâ İnisiyatifi (TRAI) adında bir girişimde bulunulmuştur. Yapay zekâ farkındalığını artırmayı ve yapay zekâ ekosistemini geliştirmeyi amaçlayan TRAI’nin ekosisteminde bulunan yapay zekâ girişimlerinin sayısı Haziran 2023 itibarıyla 316’ya çıkmıştır. TRAI bu girişimlerin akademi ve özel sektör ile buluşmalarına, ortak proje yapmalarına, yatırımcı bulmalarına ve yurt dışına açılmalarına yardımcı olmaktadır (Türkiye AI, 2023:<https://turkiye.ai>).

Yapay Zekâ Zaman Çizelgesinde görüldüğü üzere (Şekil 1) 1943-2021 arasında yapay zekâ'nın doğuşundan günümüzde kullanılan yapay zekâ uygulamalarına yer verilmektedir. Yapay Zekâ'nın Doğuşu olarak 1943-1956 yılları arasında ele alınırken çizelgenin sonuna doğru CPU Çağı 2012 – Günümüz yapay zekâ uygulamalarına yer verilmiştir.



Şekil 1. Yapay Zekâ Zaman Çizelgesi, 2023.

<https://turkiye.ai/kaynaklar/yapay-zekâ-zaman-cizelgesi/>

2021 yılında yer alan yazıyla tarif edilen resimleri/görüntüyü üretebilme yeteneği yani text to image olan DALL-E adlı yapay zekâ uygulaması OpenAI tarafından yayınlanmıştır. Midjourney 2022, Adobe Firefly 2023 yılında ve süre geçen bu kısa süreçte sanat ve tasarım bağlamında birçok üretken yapay zekâ uygulamaları paylaşılmıştır. Bu uygulamalar tasarım sürecinde ele alınmıştır. Bu bildiri ile yapay zekâ'nın tasarım alanındaki uygulamaları ve uygulamaların ortaya koyduğu tasarım sürecinin değerlendirilmesiyle güncel gelişmeleri ele alarak geleceğe dair bir durum tespiti yapılması amaçlanmıştır.

Üretken Yapay Zekâ Uygulamalarıyla Tasarım Süreci

Derin öğrenme, gerçek dünyadaki veri kümelerinde karmaşık yapıların öğrenildiği bir makine öğrenmesi yaklaşımı olarak ortaya çıkmıştır. Derin öğrenme, ayrıca görüntü üretiminde büyük bir yetenek sergilemiştir. Derin ağların görüntü üretebilen ilk model 2014 yılında Goodfellow tarafından önerilmiştir. GAN teknolojisi derin öğrenme tekniklerinde kullanılan bir modeldir. "Generative Adversarial Network" yani "çekişmeli üretken ağlar" teriminin kısaltmasıdır. GAN yaklaşımları, görüntü sentezi, çözünürlük artırma, doku sentezi, video üretimi,

görüntü düzenleme gibi alanlarda etkileyici sonuçlar vermiştir (Çelik ve Talu 2020:182). Yapay zekâ alanındaki bu teknolojik gelişmeler tasarım alanında da yerini bulmuştur. Üretken yapay zekâ uygulamaları GAN teknolojisini kullanarak daha önceden var olmayan ve benzersiz tasarımlar oluşturabilmektedir. Ayrıca mevcut tasarımları analiz ederek ve birleştirerek yeni tasarımlar oluşturmaktadır.

Yapay zekâ'nın kullandığı bir diğer model olan algoritmalar, makine öğrenmesine bağlı derin öğrenme modelleri ile tasarım alanına ilişkin yeni çıktılar üretebilmektedir. Algoritma, genellikle belirsiz olmayan yürütebilir adımlardan oluşan sıralı bir settir. "Bir algoritma, genellikle belirli bir amacı gerçekleştirmeyi amaçlayan açık, kesin, mekanik olarak yürütülebilir bir temel talimatlar dizisidir (Aktaran; Şen ve Atiker, 2020:3947, Erickson, 2019:2)". Algoritma, bir problemin çözümü için izlenmesi gereken düzenli, açık ve sıralı adımların ifadesidir. Algoritma süreci bilgisayar biliminde akış diyagramları ve kod diliyle tamamlanmaktadır. Algoritmalar tasarım alanında da problemleri çözerek ilginç sonuçlara imza atmaktadır. Bu noktada algoritmik tasarım ve farklı tasarım çözümlemelerinin ortaya çıkışı, bir nevi kombinasyonel/bütünleştirmeci yaratıcılığa örnek olmaktadır (Şen ve Atiker, 2020:3948).

Algoritma modeli kullanılarak yapılmış somut örneklerinden biri olan Nutella Unica projesi, algoritma kullanarak 7 milyon etiket tasarımı üretmiştir (Şekil 2). Bu süreç çoğunlukla tasarımcının araştırma, yeni fikir ve konsept arayışıyla beraber belirli bir sayıda alternatif tasarımlar oluşturmasıyla sonuçlanmaktadır. Etiket tasarımı için kullanılan bu özel algoritmayla ise, tasarımcı olmadan sonsuz sayıda etiket tasarımı üretebilmektedir.

Ogilvy & Mather tarafından İtalyada yürütülen bu kampanya, özelleştirilmiş marka anlayışı açısından dikkat çekmektedir. İtalya'nın dört bir yanına dağıtımı yapılan bu özgün tasarımlı Nutella kavanozları, özelleştirilmiş olması sebebiyle tüketicide biriciklik hissi yaratmasından dolayı çok büyük ilgi görmüş ve tasarlanan 7 milyon kavanozun tamamın sadece bir ayda tüketilmesini sağlamıştır.



Şekil 2. Nutella Unica, Algoritmik Etiket Tasarım Görseli ve Baskı Süreci Görseli, 2017.
<https://www.behance.net/gallery/61338399/Nutella-Unica>

Midjourney, metinsel açıklamalardan görüntüler oluşturan (a text to image) yapay zekâ uygulamasının adıdır. Leap Motion kurucusu David Holz tarafından 2019 yılında kurulan bu uygulama kapalı bir beta sürümle paylaşılmıştır. Temmuz 2022'de uygulama açık betaya taşınmıştır. Günümüzde de beta aşamasındadır. Bu AI uygulaması Discord botu aracılığıyla, botla doğrudan /imagine komutu kullanılarak girilen metne göre görüntüyü oluşturabilmektedir.

Midjourney yayınlandığı V1 sürümünden Mayıs 2023 yılında yayınlanan V5.1 sürümü arasındaki gelişimi görmek amacıyla aynı prompt girilerek oluşturulan çıktıların sonucu yapay zekânın görüntü üretimi noktasındaki gelişimini gözle görülür bir şekilde (Şekil 3) fark edilmektedir.



Şekil 3. Midjourney, V1 ve V5.1 arasındaki gelişim süreci, 2023

V4 ve V5 sürümdeki en büyük farklılık eller olmuştur. V4 sürümünde hala ellerde ve parmak sayılarında sıkıntılar yaşarken V5 sürümünde ellerin diğer sürümlere nazaran gözle görülür bir iyileşme olduğunu görülmektedir. Yakın zamanda çıkacak olan V5.3 ve V6 sürümünden sonra ellerde tamamen ustalaşacağını söyleyebilmemiz mümkündür.



Şekil 3. Midjourney, V4 ve V5 sürümlerinde yer alan ellerin gelişim süreci, 2023

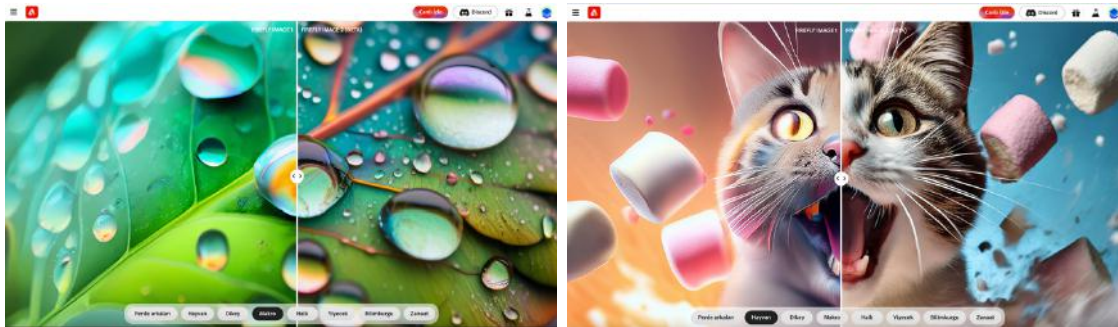
Tüm bu gelişmeler ışığında sanat ve tasarımın geleceği noktasında bir sanat eserinin Midjourney uygulaması kullanılarak üretilmesi ve ödül alması olmuştur.

Incarnate Games adlı oyun şirketinin başkanı Jason Allen, ABD'deki Colorado Eyalet Sergisi'nin güzel sanatlar yarışmasında yapay zekâ uygulaması kullanarak ürettiği çalışmayla ödül kazanmıştır. Allen, barok tarzda bir salondaki insan figürlerini, dairesel bir pencereden görünen parlak manzaranın önünde resmetmiştir (Şekil 5). Bu çalışmayı Midjourney kullanarak 100'lerce görüntü oluşturup, elde ettiği görüntüyü Photoshop'la geçişler yapıp Gigapixel programı kullanarak üst kaliteye çıkartıp tuvale basarak Uzay Operası Tiyatrosu adlı eseri ortaya çıkarmıştır. Yapay zekâ kullanılarak yapılan bu eserin ödül alması çeşitli tartışmaları da beraberinde getirmiştir.



Şekil 4. *Théâtre D'opéra Spatial/Uzay Operası Tiyatrosu* adlı eserin görseli, 2022

Adobe Creative Cloud ürünü olan Adobe Firefly, tasarım alanında kullanılan üretken bir makine öğrenimi modelidir (Şekil 5). Bünyesinde bulunduğu Premiere Pro, Photoshop ve Illustrator gibi uygulamalara entegre ettiği beta sürümüyle tasarım sürecini olumlu yönde etkilemiştir. İş akışlarını hızlandırmak ve yaratıcılığını artırma noktasında önemli ve avantajlı bir uygulamadır.



Şekil 5. *Adobe Firefly, Beta 1 ve Beta 2* görselleri, 2023
<https://firefly.adobe.com>

05 Ocak 2021'de OpenAI tarafından piyasaya sürülen, metinsel tanımlardan görüntü oluşturan bir yapay zekâ uygulamasıdır (Şekil 6). Adını ünlü ressam Salvador Dali ve WALL-E adlı animasyon robottan almıştır. DALL-E 2-3 sürümlerinde görsel kalitedeki farklılık diğer yapay zekâ uygulamalarında olduğu gibi büyük ölçüde anlamlı bir değişime uğramıştır.



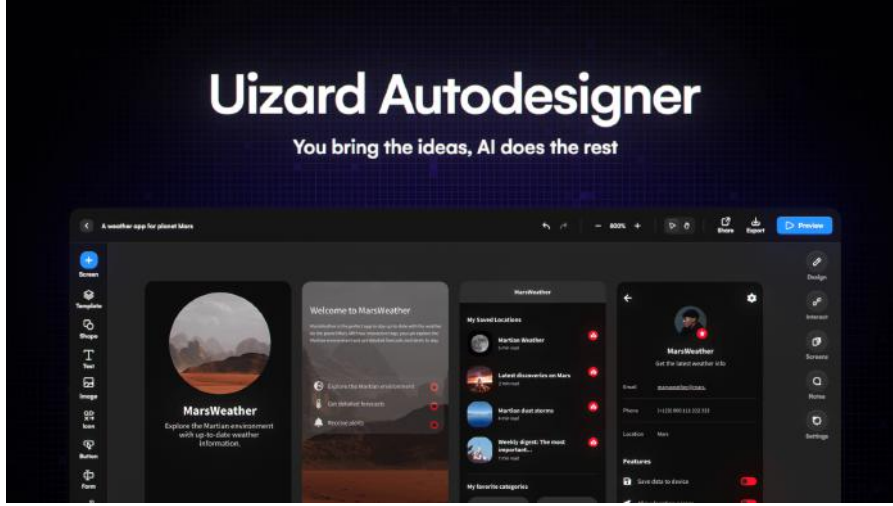
Şekil 6. OpenAI, DALL-E 2 ve DALL-E 3 görselleri, 2023
<https://openai.com/dall-e-3>

Odak noktası görsel üretim olan Leonardo.ai, özellikle oyun varlıkları, karakter ve konsept çizimlerinin yanı sıra web sitesi arayüzü oluşturma anlamında yararlanılan bir yapay zekâ uygulamasıdır (Şekil 7).



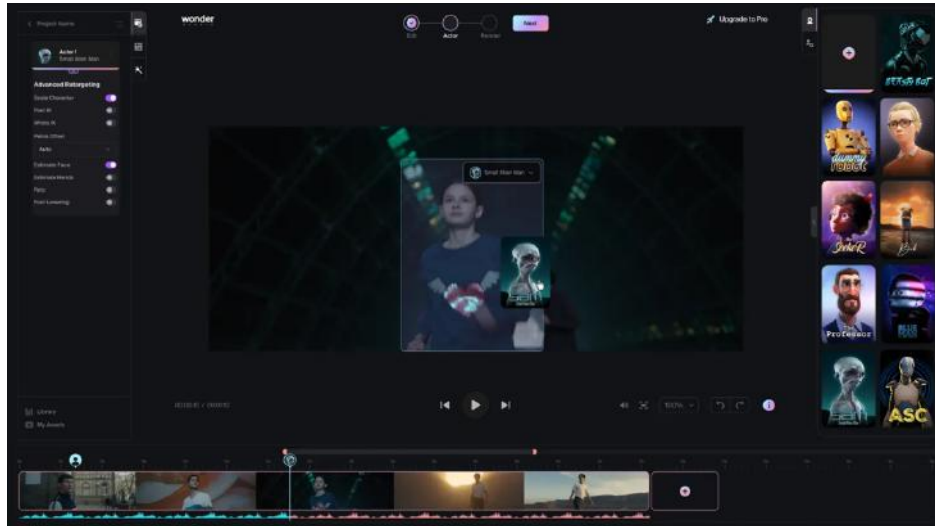
Şekil 7. Leonardo.ai, karakter tasarım görselleri, 2023
<https://leonardo.ai>

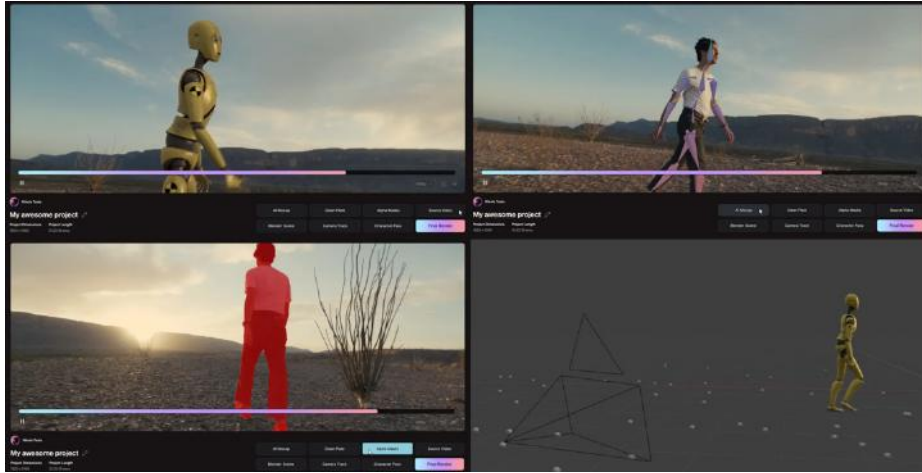
Yazıdan tasarıma, yapay zekâ yla arayüz tasarımı yapmak Autodesigner ile mümkün hale gelmiştir (Şekil 8). Web ve mobil uygulama arayüzleri tasarlarken web sitesi arayüzlerini de bu uygulama ile tasarlanmaktadır.



Şekil 8. Uizard, Autodesigner AI, UI ve UX tasarım, 2023
<https://uizard.io/autodesigner/>

Wonder Studio, bir kişiyi gerçek zamanlı olarak bir CGI modeliyle değiştiren AI uygulaması geliştirmiştir. Konum belirleme ve yayınlama gibi ön prodüksiyonun daha sıkıcı yönlerini otomatikleştirmek için yapay zekâ yı kullanan bulut tabanlı bir platformdur (Şekil 9). Wonder Studio sayesinde tek tıkla tasarlanan oyuncular bilgisayar tabanlı Computer Generated (CG) geliştirilen/oluşturulan karakterlere çevrilebilmektedir.





Şekil 9. Wonder Studio, Wonder Dynamics AI, CG Karakter Stüdyosu, 2023
<https://wonderdynamics.com>

Hareket takibi ile 3D yazılım ve pahalı donanımları tarayıcı temelli internet uygulaması olarak sunulan bu yazılım film sektöründe kendisine bir yer ayırmıştır. Adobe Firefly, Midjourney gibi bahsettiğimiz yapay zekâ uygulamalarının aksine Wonder Studio kurgu üzerine oluşturulmuş ya da yazı temelli geliştirici bir uygulama değildir. Diğer yapay zekâ üretimlerinden farklı olarak CGI (Computer Generated Image / Bilgisayar Tabanlı Görüntü) alanında kendini öne atmış bir yapay zekâ uygulamasıdır.

2. Yöntem

Bu çalışma bilimsel araştırma yöntemlerinden alanyazın taraması yöntemiyle ele alınmıştır. Alanyazın taraması belirli bir konuda literatürde yer alan dağıtık bulguları bir araya getirerek araştırma konusu ile bağlantısının sağlanmasıyla özetleme ve sentezleme yapma noktasında faydalıdır (Aktaran: Bozkurt ve Bozkaya, 2013:9, Cronin, Ryan ve Coughlan, 2008).

Bu çalışmayla, yakın bir geçmişte ortaya çıkan tasarım alanında kullanılan yapay zekâ uygulamalarıyla ilgili alanyazına bu doğrultuda katkı sağlamaya çalışılmaktadır. Bu çalışma da tasarım alanında yer alan yapay zekâ uygulamaları tespit edilerek dönüştürdüğü tasarım sürecindeki avantajları üzerinde durulmuştur.

3. Bulgular

Yapay zekâ, diğer alanlarda olduğu gibi tasarımın birçok alanında da yardımcı araç konumundadır. Yapılan bu çalışmayla günümüzde artık yardımcı konumdan, üretici konuma geçtiğini görülmektedir. Fakat yapay zekâ uygulamalarıyla ortaya konan tasarım ürünlerinin gerçekten yaratıcı ve özgün olup olmadığı gibi tartışmalar günümüzde ve yakın gelecekte devam edecektir. Bunun yanı sıra, yapay zekâ ile tasarım ilişkisi, tasarımın işlevselliği konusunda da sorgulamaları beraberinde getirmektedir. Yapılan incelemeler sonucunda bu

uygulamaların hızla gelişmesi, tasarımcının bir aracı olmaktan çıkıp üretici ve yaratıcı bir konuma yerleşmesi mümkündür.

4. Sonuçlar ve Öneriler

İnsan hayatında zamanın önemi büyüktür. Zaman, sınırlı bir kaynak olduğu için etkili bir şekilde yönetmek ve kullanmak gerekmektedir. Yapay zekâ'nın, her alanda kullanıcıya zaman kazandırdığı düşünülmektedir. Tasarım süreci, yapay zekâ uygulamalarının ilerlemesiyle birlikte hız kazanacağı kaçınılmaz bir gerçektir. Bu duruma kayıtsız kalmak ya da direnmek yerine, tam anlamıyla kendimizi bu süreçte nasıl konumlandıracağımızla ilgilenmek gerektiği düşünülmelidir. Bunları yanı sıra yapay zekâ'nın, telif hakları ve etik sorunları ortaya çıkmaktadır. Bu konu günümüzde ve gelecekte tartışılmaya devam edilecektir.

Bu çalışmadaki araştırma sonucunda yapay zekâ uygulamalarındaki gelişim sürecinin önünü alamadığımız bir noktada olduğu görülmektedir. Bu sürecin nasıl bir noktaya varacağı ancak zamanla deneyimlenebilir. Yapay zekâ, tasarım sürecinde tasarımcıların etkinliğini artırarak zamanlarını daha stratejik ve yaratıcı görevlere odaklanmalarını sağlayabilme fırsatı sunmaktadır.

Son olarak, insanda olan muhakeme, estetik anlayış ve empati gücüyle elde edilen tasarımların özgünlüğünün yapay zekâ uygulamalarıyla oluşturulan tasarımların arasındaki farkı oluşturacağı düşünülmektedir.

5. Kaynaklar

- Bozkurt, A. ve Bozkaya, M. (2017). *Bir Öğrenme Malzemesi Olarak Etkileşimli E-Kitap Hazırlama Adımları*. Eğitimde Politika Analizi Dergisi. Cilt 2, Sayı 2, 8-20.
- Çelik, G. ve Talu, M. F. (2020). Çekışmeli Üretken Ağ Modellerinin Görüntü Üretme Performanslarının İncelenmesi. BAUN Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi, 22.1.181-192. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/942990> erişim tarihi: 02 Ekim 2023
- Hashemieh, S. (2020). *An Exploration of the Use of Artificial Intelligence in Graphic Design*. IIE Vega School Design-Brand-Business, 1-46. <https://iiespace.iie.ac.za/bitstream/handle/11622/571/Sama%20Hashemieh%20Research.pdf?sequence=1&isAllowed=y> erişim tarihi: 25 Eylül 2023
- Karaata, E. (2018). Usage of Artificial Intelligence in Today's Graphic Design. Online Journal of Art and Design. Volume 6, Issue 4, October 2018. <http://www.adjournal.net/articles/64/6410.pdf> erişim tarihi: 20 Eylül 2023
- Kocaman, Ş. (2021). *Grafik Tasarım Endüstrisinde Yapay Zekâ*. Journal of Social and Humanities Sciences Research JSHSR, 8 (77), 3000-3015.
- Larson, E. J. (2021). *The Myth of Artificial Intelligence Why Computers Can't Think the Way We Do*. The Belknap Press of Harvard University Press Cambridge, Massachusetts, London: England.
- OpenAI. (2023). DALL.3. <https://openai.com/dall-e-3> erişim tarihi: 01 Ekim 2023
- Rezk, S. M. M. (2023). *The Role of Artificial Intelligence in Graphic Design*. Journal of Art, Design&Music. Volume 2, Issue 1, 1-12.
- Say, C. (2018). *50 Soruda Yapay Zekâ. Bilim ve Gelecek Kitaplığı*, İstanbul, 1-3.
- Şen, E. ve Atiker B. (2020) *Grafik Tasarım Uygulamalarında Yeni Bir Aktör: Yapay Zekâ*. Journal of Socail and Humanities Sciences Research. Volume 7, Issue 63, 3946-3957 <https://jshsr.org/index.php/pub/article/view/1018> erişim tarihi: 23 Eylül 2023

- Turing, A. (1950). *Computing Machinery and Intelligence*. Oxford: Oxford University Press, 59 (1), 433-460.
- Türkiye Yapay Zekâ İnisiyatifi (TRAI). (2023). *Türkiye.ai*. <https://turkiye.ai>
Erişim tarihi: 01 Ekim 2023

UV-HIZLANDIRMA İLE YAŞLANDIRILAN SİYAH YAĞLI BOYALARDAKİ KİMYASAL DEĞREDASYONUN FTİR İLE İNCELENMESİ

CHEMICAL DEGRADATION ANALYSIS OF UV-ACCERELATE AGED BLACK OIL-PAINTINGS BY FTIR

Yıldız ÇAKMAK

Mimar Sinan Fine Arts University

yildiz.cakmak@msgsu.edu.tr

ORCID: 0000-0003-4103-5800

Özet: Yağlı boya tablolar, heykeller, tekstil ürünleri ve arkeolojik eserler, insanlığın yeryüzündeki tarihini kaydeden, geçmişle gelecek arasında köprü kuran kültürel miras unsurlarıdır. Ancak bu mirasın ayakta kalabilmesi, eserlerin uygun çevre koşullarında muhafaza edilmesi ve ihtiyaç halinde profesyonel olarak restore edilmesiyle mümkündür. Bu nedenle, sanat eserlerinin içsel özelliklerine bağlı olarak belirli çevresel koşullar altında nasıl değişikliklerinin analitik yöntemlerle karakterize edilmesi hem koruma hem de uygun restorasyon için hayati önem taşımaktadır. Bu çalışmada, sıklıkla kullanılan siyah yağlı boyalarla (Ivory Black, Lamp Black, Mars Black, Atrament Black ve Laque de bitume Vibert) hazırlanan örnekler UV ışınlarına maruz bırakılarak yapay yaşlandırma işlemi gerçekleştirilmiş ve yağlı boyalardaki kimyasal değişimler FT-IR spektroskopisi ile belirlenmiştir. Tüm numuneler aynı tip bağlayıcı (keten yağı), vernik (damar) ve tuval (keten) kullanılarak hazırlanmıştır. Uygulamalar sırasında kuruma süreleri, yaşlandırma sıcaklığı (T:30°C) ve bağıl nem (RH: %65) yağlı boya çeşidine bağlı olmaksızın sabit tutulmuştur. UV ışınına maruz kalma süresinin etkisini tespit etmek için; hazırlanan numuneler 1, 10 ve 30 gün süreyle yaşlandırılmıştır. 30 günlük yaşlandırmaya maruz kalan Ivory Black, Lamp Black, Mars Black ve Atrament Black yağlıboyalar ile hazırlanan numunelerin FT-IR spektrumunda, 1541 cm⁻¹'de sabunlaşma reaksiyonundan kaynaklanan ve numunelerin kimyasal yapısının bozulduğunu gösteren bir karboksilat (COO⁻) bandı gözlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Siyah pigment, Yağlıboya tablolar, UV yaşlandırma, Restorasyon, ATR-FTIR Analiz.

Abstract: Artworks including oil paintings, sculptures, textiles, archaeological and paper works are cultural heritage components that record the history of mankind on earth, bridging the past with the future. However, this heritage can only survive by keeping the works in the appropriate environmental conditions and restoring them professionally

should the need arise. It is therefore vital for both the conservation and the proper restoration of artworks to be characterized by analytical methods of how their original forms and compositions change under certain environmental conditions. In this study, mock-up samples prepared by five favourite black oil paints (Ivory Black, Lamp Black, Mars Black, Atrament Black and Laque de bitume Vibert) were exposed to UV-ray to carry out an artificial aging process and resulting chemical changes of samples were determined by FT-IR spectroscopy. All of specimens were prepared with the assistant of same type of binder (linseed oil), varnish (dammar) and canvas (flax). Drying durations, aging temperature (T: 30°C) and aging relative humidity (RH: %65) were held constant throughout applications regardless of oil painting type. To ascertain the effect of UV-ray exposure time; prepared samples were aged for 1, 10 and 30 days. In FT-IR spectrum of specimens prepared with Ivory Black, Lamp Black, Mars Black and Atrament Black oil-paintings and exposed to UV-rays for 30 days, a carboxylate (COO⁻) band was observed at 1541 cm⁻¹ as a result of saponification reaction which clearly indicated that given oil paintings were undergo degradation.

Keywords: Black pigment, Oil-painting, UV-Ageing, Restoration, ATR-FTIR Analysis.

1. Giriş

Kültürel miras kapsamına giren yağlıboya tablo, heykel, arkeolojik ve tekstil eserlerinin korunması ülkeler için her zaman önemli bir konudur. Bazen ortam koşullarındaki (ısı, ışık ve nem) değişimler ya da konservasyon ve restorasyon uygulamaları sırasında oluşabilen istenmeyen hatalar eserlerde kullanılan malzemelerin ve boyaların zamanla degradasyona uğramasına neden olabilmektedir. Bu sanat eserlerinin yapısını ve özelliklerini anlamak, degradasyonun önlenmesi ve eserin uzun süreli korunabilmesi için önemlidir (Conti, 1998; Wood, 2018; Nevin, 2018). Bu eserlerden biri olan yağlıboya tablolar, ortamın sıcaklık, ısı ve nem değişkenlerinden etkilenen kompozit malzemelerdir (Feller, 1994).

Tabloların boya yapısını, pigment, bağlayıcı, kurutucu ve ek malzemeler oluşturmaktadır. Boya yüzeyini korumak için ise vernik kullanılmaktadır. Bu malzemelerden olan ve en çok tercih edilen keten yağı bağlayıcısının yapısındaki çifte bağlar zamanla degradasyona uğrayarak boyanın kimyasal yapısında ve renginde değişikliklere sebep olmaktadır. Keten yağı bağlayıcısının kullanıldığı tabloların kurutulması sürecinde, yağın yapısında bulunan doymamış çifte bağlar polimerizasyon oluşturur (Poth, 2001). Kuruma sırasında çapraz bağ oluşumundan kaynaklı çekme gerilimi, stress, sıcaklık, nem ve diğer çevresel faktörler esere zarar verebilir (Mecklenburg ve Tumosa, 1991). Bu degradasyonun sürecinin nasıl olduğunu inceleyebilmek için literatürde farklı araştırmalar mevcuttur. Yağlıboya eserlerin kapalı ortamlardaki davranışlarını

incelemek için, yağlıboyaların UV radyasyonuna maruz bırakılarak incelendiği pek çok çalışma bulunmaktadır (Whitmore, 1995; Learner, 2002; Elert, 2019).

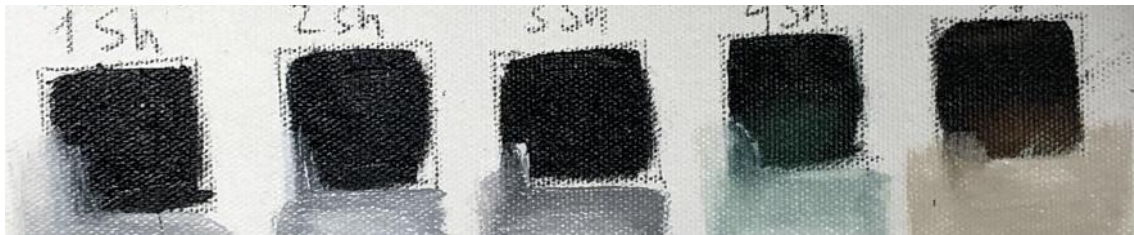
Bu çalışmalarda Infrared spektroskopisi, sanat eserlerinde kullanılan bağlayıcı ya da vernik yapısındaki organik grupların belirlenmesinde (Rosi, 2009., Kendix, 2010; Katayama, 2015) ve UV radyasyona maruz kalan örnek modellerin kinetiğindeki değişimlerin takip edilmesinde kullanılmıştır (Azemard, 2014).

Bu çalışmanın amacı; siyah pigmentlerin, ultraviyole (UV) ışık maruziyeti ile yapay yaşlandırılmasının boya yapısında oluşturabileceği degradasyonu FTIR-ATR analiz yöntemi ile incelemektir. Bunun için daha önce literatürde belirtildiği gibi kanvas üzeri yağlıboya tablonun katmanları dikkate alınarak örnek modeller hazırlanmıştır (Tantideeravit, 2013). Örnek modeller hazırlanırken; Ivory Black, Lamp Black, Mars Black, Atrament Black ve Laque de bitume Vibert siyah pigmentleri, bağlayıcı olarak keten yağı, vernik olarak ise damar verniği kullanılmıştır. Boya karışımlarının her biri (pigment-bağlayıcı) ayrı kaplarda hazırlanmıştır. Hazırlanan örnekler oda koşullarında kurutulduktan sonra 1 yıl kapalı dolapta bekletilmiştir. Ardında örnekler laboratuvar ortamında, 30°C sıcaklık, %65 bağıl nem ve sırasıyla 24, 240 ve 720 saatlik UV ışığına maruz bırakılarak yapay yaşlandırılmıştır. Bu örnek yağlıboyalara bahsedilen parametrelerin etkilerini inceleyebilmek için FT-IR ile analiz yapılmıştır.

2. Yöntem

2.1. Örneklerin Hazırlanması

Model örnekler hazırlanırken sırasıyla beş farklı siyah yağlıboya; Ivory Black, Lamp Black, Mars Black, Atrament Black ve Laque de bitume Vibert, bağlayıcı keten yağı (stand oil), astarlı keten tuval bezi ve damar verniği kullanıldı. Her bir yağlıboya ile keten yağı bağlayıcısı ayrı kaplarda (2:1) karıştırıldı ve astarlı tuval yüzeyi boyanarak (3cmx3cm) örnek modeller (Şekil 1) hazırlandı. UV ışığı ile yapay yaşlandırma işlemine başlamadan önce örnekler, oda koşullarında kurutulduktan sonra 1 yıl boyunca kapalı alanda bekletilmiştir.



Şekil 1. Hazırlanan örnek modeller.

2.2. UV ile Yaşlandırma

Hazırlanan örneklerin hızlandırılmış yaşlandırma prosedürü için Solarbox Modelleri 1500'e RH ve 300'e RH radyasyon yaşlandırma odası kullanılmıştır. Örnek modeller bir ışınlama odasının içindeki kapalı bir hücreye yerleştirilmiştir. UV ışığı ksenon-ark ışık kaynağı tarafından üretilmiştir ve yayılan ışığın dalga boyu aralığı 280 nm, sıcaklık 30°C ve bağıl nem %65'tir.

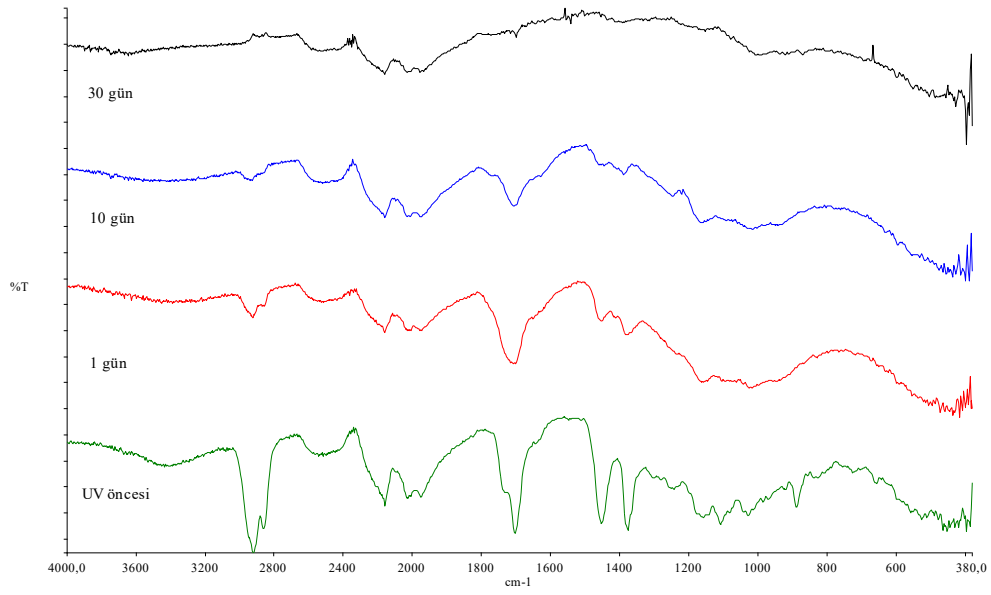
2.3. FT- IR ile karakterizasyon

FTIR spektrumları, 4000-380 cm⁻¹ aralığında Perkin-Elmer ATR-FTIR cihazında incelenmiştir. Tüm örneklerin UV ile yaşlandırma öncesi ve sonrası (24 saat, 240 saat ve 720 saat) FTIR spektrumları kaydedilmiştir.

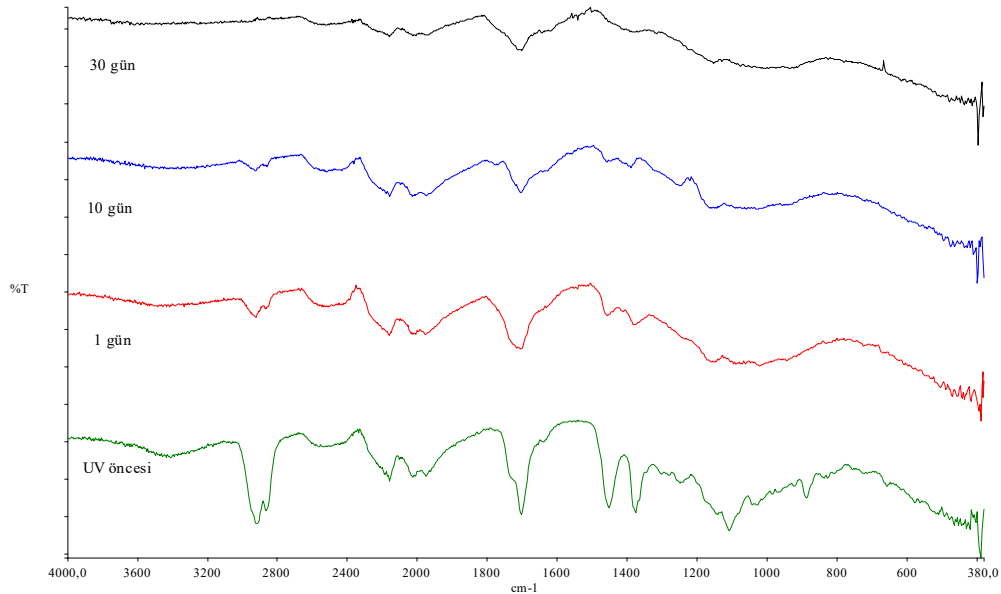
3. Bulgular

Sanat alanında kullanılan siyah pigmentlerin zamanla uğrayabilecekleri değişimleri incelemek için boyalar, keten yağı ile karıştırılarak örnekler hazırlanmıştır. Bu örnekler oda koşullarında kurutulduktan sonra bir yıl kapalı dolapta bekletilmesinin ardından laboratuvar ortamında sırasıyla 24, 240 ve 720 saat UV ışığına maruz bırakılmıştır. UV öncesi ve her UV sonrası IR değerleri takip edilerek örneklerin yaşlanma süreci spektrumdaki değişikliklerden kontrol edilmiştir.

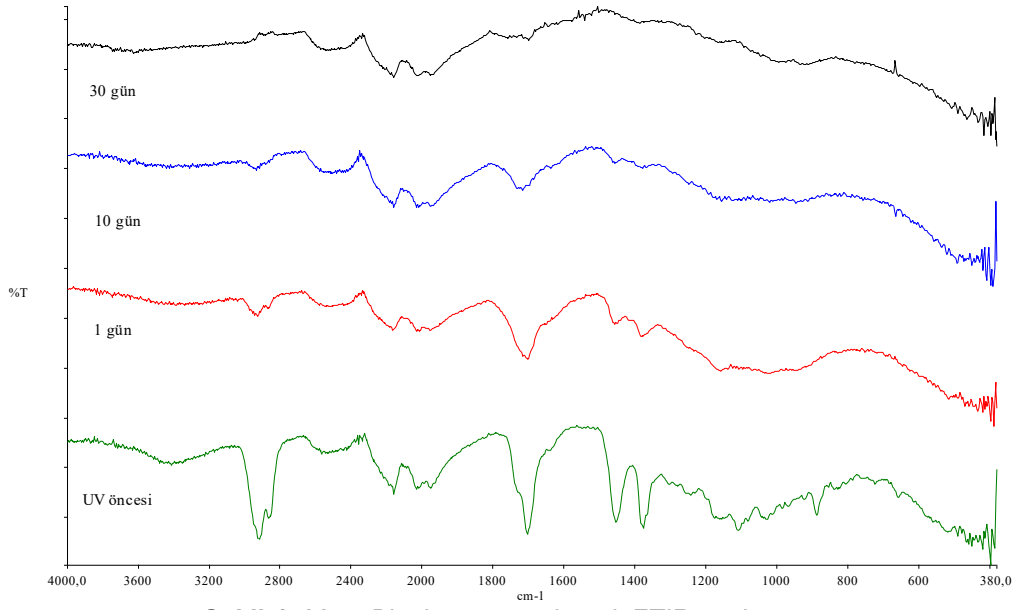
Farklı siyah pigmentler, keten yağı ve damar verniği ile hazırlanan örneklerin UV altında 24, 240 ve 720 saat yaşlandırılması sonucunda oluşan yapısal değişikliklerin her biri Fourier-transform kızılötesi spektroskopisi (FTIR) kullanılarak analiz edilmiştir. Tüm yaşlandırma sonuçları Şekil 2-6 'da gösterilmektedir. Spektrumlarda yaşlanma süresinin artması ile karboksilik asitlerin oluşumuna bağlı olarak karbonil bandında kayma olduğu, ester yoğunluğunun azaldığı görülmektedir. Ayrıca C-C, C-H ve C-O bağlarına ait spektrumlarda da değişiklikler oluşmuştur.



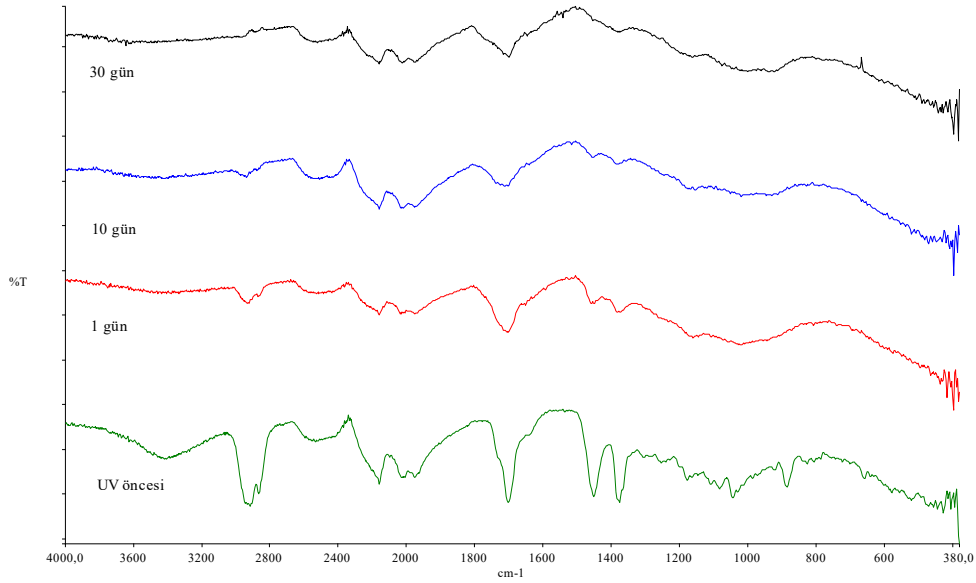
Şekil 2. *Ivory Black* numunesine ait FTIR spektrumu.



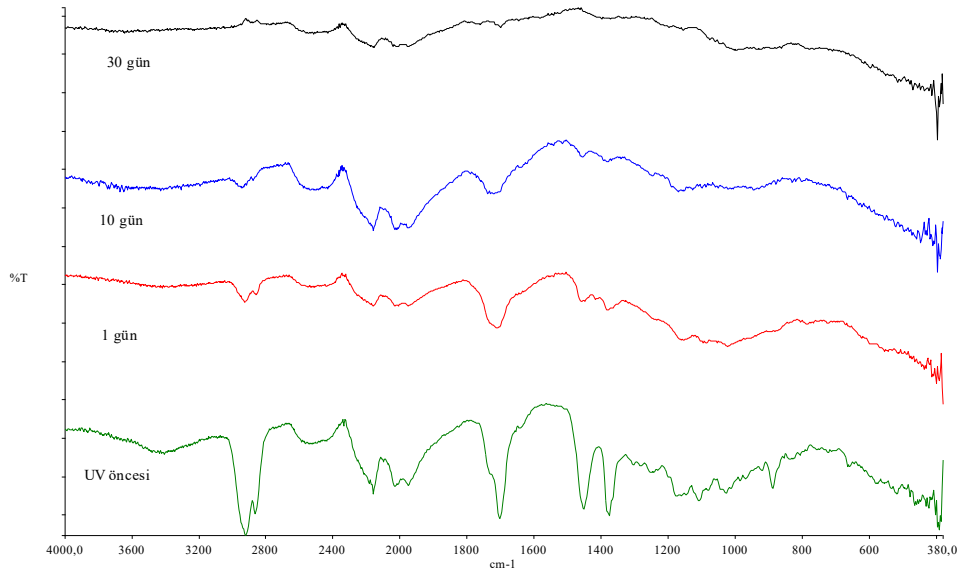
Şekil 3. *Lamp Black* numunesine ait FTIR spektrumu.



Şekil 4. Mars Black numunesine ait FTIR spektrumu.



Şekil 5. Atrament Black numunesine ait FTIR spektrumu.



Şekil 6. Permanent Bitumen Lake Vibert numunesine ait FTIR spektrumu.

Ultraviyole ile yaşlandırma öncesi örnekler oda koşullarında kurutuldu ve bir yıl kapalı dolapta bekletildi. Bu süreçler sonunda yapılan IR analizlerinde tüm numunelerin genel olarak benzer pikler gösterdikleri Şekil 2-6'da görülmektedir. 2917 cm^{-1} ve 2867 cm^{-1} asimetrik ve simetrik

–CH gerilmesi, 1703 cm^{-1} 'de görülen –C=O karbonil grubu ester titreşim bandı, 1453 cm^{-1} pigmentin CO_3^{2-} karbonatının antisimetrik gerilmesi, 1376 cm^{-1} C-H gerilmesi ve 1109 cm^{-1} C-O gerilmesine ait bantlardır (Meilunas, 1990; Van der Weerd, 2005; Muik, 2007; Çakmak, 2021; Çakmak, 2022).

Numunelerin 24 saat UV radyasyonuna maruz kalması sonrasında 2917-2868 cm^{-1} –CH, 1705 cm^{-1} –C=O karbonil grubu, 1450 cm^{-1} CO_3^{2-} karbonat ve 1383 cm^{-1} C-H gerilim bantlarında kaymaların olduğu ve piklerin şiddetinin azaldığı görülmektedir.

Yaşlandırma sürecini incelemek için aynı numuneler 240 saat daha UV radyasyonuna maruz bırakılmıştır. 240 saatlik UV maruziyeti sonrasında örneklerde genel olarak, 2928 cm^{-1} –CH pikinin şiddetinde azalma, 1712-1731 cm^{-1} aralığında –C=O karbonil grubu bandında genişleme ve Ivory Black, Lamp Black ve Atrament Black pigmentlerinde 1378-1389 cm^{-1} aralığında C-H gerilim bandında azalma oluşmuş ve 1450 cm^{-1} CO_3^{2-} karbonat bandı ise yaşlanma sonucu kaybolmuştur. Mars Black ve Laque de bitume Vibert pigmentlerinin 24 saatlik UV maruziyeti sonunda görülen 1383 cm^{-1} C-H ve 1450 cm^{-1} CO_3^{2-} pikleri, 240 saatlik UV maruziyeti sonrasında kaybolmuştur.

Son olarak aynı numuneler 720 saat daha UV yaşlandırmaya maruz bırakılmıştır. Tüm örneklerde 2936-2868 cm^{-1} aralığında –CH bandı görülmemektedir. 1700 cm^{-1} –C=O karbonil grubu bandı ise az şiddette görülmüştür.

Tüm numuneler içinde Ivory Black, Lamp Black, Mars Black ve Atrament Black pigmentlerinde 1541 cm^{-1} COO^- karboksilat bandı görülmektedir. Bu karboksilat piki, pigmentteki metalin ortamdaki keten yağı bağlayıcısı ile reaksiyonu

sonucunda kristal metal stearat/palmitat sabunlaşma reaksiyonunun oluştuğunu göstermektedir (Baij, 2018; Ma, 2022).

4. Sonuçlar ve Öneriler

Bu çalışma kapsamında hazırlanan boya örnekleri hızlandırılmış Ultraviyole ışık, ısı ve bağıl nem ile yapay yaşlandırmaya maruz bırakılmıştır. Örneklerin karakterizasyonu FT-IR spektroskopi ile incelenmiştir. 720 saatlik yaşlandırma işlemi sonucundaki IR piklerinde, Ivory Black, Lamp Black, Mars Black ve Atrament Black pigmentlerinin yapısında metal-sabun oluşumu görülmektedir. Bu oluşum boyanın yapısında çatlak oluşumuna, yapraklanmaya ve renk değişimine sebep olmaktadır. Bu çalışma sonucunda hazırlanan örneklerdeki Laque de bitume Vibert pigmentlerinin kullanıldığı sanat eserlerinde yaşlanmanın diğer siyah boyalara göre daha yavaş olabileceği sonucuna varılmaktadır. Ivory Black, Lamp Black, Mars Black ve Atrament Black pigmentlerinde oluşabilecek bu yaşlanmayı geciktirmek için sanat eserini, ortamın ısı, ışık, nem ve kirleticilerinden korumak önemlidir.

Teşekkür

Desteği için Prof. Ömer Yiğit ARAL'a (Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi) teşekkür ederim.

5. Kaynaklar

- Azemard, C., Vieillescazes, C., and Ménager, M. (2014). *Effect of photodegradation on the identification of natural varnishes by FT-IR spectroscopy*. Microchem. J. 112, 137–149.
- Baij, L., Hermans, J.J., Keune, K., and Iedema, P., (2018). *Time-Dependent ATR-FTIR Spectroscopic Studies on Fatty Acid Diffusion and the Formation of Metal Soaps in Oil Paint Model Systems*. Angewandte Chemie International Edition, 57, 7351-7354.
- Cakmak, Y., Karadag, R., Kayaman Apohan, N., Aral, O.Y. and Cakmakci, E.(2021). *Characterization of the Alphabet Reform Painting*. Journal of the Turkish Chemical Society A, 8(1), 249–62.
- Cakmak, Y. (2022). *Characterization of paint pigments and bindings oils in the paintings between 1850-1950 and the development of the restoration methods*. Doctoral dissertation, Marmara University, İstanbul.
- Conti, A., (1998). *A History of the Restoration and Conservation of Works of Art*. Florence: Electa.
- Elert, K., and Cardell, C. (2019). *Weathering behavior of cinnabar-based tempera paints upon natural and accelerated aging*. Spectrochimica Acta Part A: Molecular and Biomolecular Spectroscopy, 216, 236-248.
- Feller, R.L., (1994). *Aspects of chemical research in conservation: The deterioration process*. Journal of the American Institute for Conservation, 33, 91–99.
- Kendix, E.L., Prati, S., Mazzeo, R. Joseph, E., Sciutto, G., and Fagnano, C. (2010). *Far Infrared spectroscopy in the field of cultural heritage*, E-PRESERVATIONScience. 7, 8–13.
- Katayama, K., and Kandori, H. (2015). *FTIR study of primate color visual pigments*. Biophys. 11, 61–66.

- Learner, T., Chiantore, O. and Scalarone, D.M. (2002). *Ageing studies on acrylic emulsion paints*. Prepr, ICOM Comm. Conserv. 13th Trienn. Meet. James James. 911–919.
- Ma, X., Pavlidis, G., Dillon, E., and Beltran, V., (2022). *Micro to Nano: Multiscale IR Analyses Reveal Zinc Soap Heterogeneity in a 19th-Century Painting by Corot*. Analytical Chemistry, 2022, 94, 3103-3110.
- Mecklenburg, M. F., and Tumosa, C. S. (1991). *Mechanical behavior of paintings subjected to changes in temperature and relative humidity*. Washington, D.C: National Gallery of Art, 172–214.
- Meilunas, R.J., Bentsen, J.G. and Steinberg, A. (1990). *Analysis of Aged Paint Binders by FTIR Spectroscopy*. Studies in Conservation, 35 33–51.
- Muik, B., Lendl, B., Molina-Diaz, A., Valcarcel, M., and Ayora-Cañada, M.J., (2007). *Two dimensional correlation spectroscopy and multivariate curve resolution for the study of lipid oxidation in edible oils monitored by FTIR and FT-Raman spectroscopy*. Analytica Chimica Acta, 593, 54–67.
- Nevin, A., (2018). *Pigment Alteration*. The Encyclopedia of Archaeological Sciences. USA: John Wiley & Sons, Inc.
- Poth, U., (2001). *Drying oils and related products*. Ullmann's Encyclopedia of Industrial Chemistry. Germany.
- Rosi, F., Daveri, A., Miliani, C., Verri, G., Benedetti, P., Piqué, F., Brunetti, B.G., and Sgamellotti, A. (2009). *Non-invasive identification of organic materials in wall paintings by fiber optic reflectance infrared spectroscopy: A statistical multivariate approach*. Anal. Bioanal. Chem. 395, 2097–2106.
- Tantideeravit, S., Charalambides, M.N., Balint, D.S., and Young, C.R.T. (2013). *Prediction of delamination in multilayer artist paints under low amplitude fatigue loading*. Engineering Fracture Mechanics, 112–113, 41–57.
- Van der Weerd, J., van Loon, A., and Boon, J.J. (2005). *FTIR Studies of the Effects of Pigments on the Aging of Oil*. Studies in Conservation, 50, 3-22.
- Whitmore, P.M., and Colaluca, V.G. (1995). *The natural and accelerated aging of an acrylic artists' mediu.*, Studies in Conservation, 40, 51–64.
- Wood, J.D., Gauvin, C., Young, C. R.T., Taylor, A.C., and Charalambides M.N., (2018). *Cracking in paintings due to relative humidity cycles*. Procedia Structural Integrity, 13, 379-384.