HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SANAT YAZILARI - 2021 MAYIS - e-ISSN 2458-8903 | 44

sanat yazıları

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SANAT YAZILARI - 2021 MAYIS - e-ISSN 2458-8903 | 44

sanat yazıları

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi **Sanat Yazıları** Dergisi hakemli bir dergidir.

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SANAT YAZILARI / 2020 KASIM / SAYI: **44 -** ART WRITINGS / 2021 MAY / NO: **44**
Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları
Sanat Yazıları, (Mayıs ve Kasım) yılda iki kez yayınlanır. Yayın dili Türkçedir.

Sahibi
Hacettepe Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi adına
Dekan **Prof. Nadire Şule Atılgan**

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Prof. Bilge Sayıl Onaran
Hacettepe Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi

e-ISSN: 2458-8903
Yayın Türü: Yaygın Süreli Yayın
Yayın Şekli: Yıllık - Türkçe
Yayın İdare Adresi: Hacettepe Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi 06800 Beytepe / Ankara

Grafik Tasarım (Kapak ve İç Sayfa Tasarımı)
Doç. Banu Bulduk Türkmen (Hacettepe Ü. GSF)

Yayın Kurulu
Prof. Bilge Sayıl Onaran (Başkan) *(Hacettepe Ü. GSF)*
Prof. Ufuk Tolga Savaş *(Hacettepe Ü. GSF)*
Prof. Necla Rüzgar Kayıran *(Hacettepe Ü. GSF)*
Doç. Banu Bulduk Türkmen *(Hacettepe Ü. GSF)*
Doç. Dr. Gülçin Cankız Elibol *(Hacettepe Ü. GSF)*
Doç. Seval Şener *(Hacettepe Ü. GSF)*
Dr. Öğr. Üyesi Engin Sarı *(Hacettepe Ü. GSF)*
Arş. Gör. Vildan Dündar Türkkan *(Hacettepe Ü. GSF)*
Arş. Gör. Işıl Tüfekçi Ardıç*(Hacettepe Ü. GSF)*
Arş. Gör. T. Dilek Kayabaş *(Hacettepe Ü. GSF)*
Arş. Gör. Semih Çınar *(Hacettepe Ü. GSF)*

Tasarım Uygulama
Arş. Gör. T. Dilek Kayabaş *(Hacettepe Ü. GSF)*

Danışma Kurulu
Prof. Dr. Türev Berki (Hacettepe Ü. Ankara Devlet Konserv.)
Prof. Dr. Sibel Bozbeyoğlu (Hacettepe Ü. Edebiyat F.)
Prof. Dr. Can Mehmet Hersek (Başkent Ü. GSTMF)
Prof. Hüsnü Dokak (Hacettepe Üniversitesi GSF)
Prof. Suat Karaaslan (Çukurova Üniversitesi Eğitim F.)
Prof. Dr. Rıfat Şahiner (Yıldız Teknik Ü.Sanat ve Tasarım F.)
Prof. Dr. Filiz Yenişehirlioğlu (Koç Ü. İnsani Bil. ve Ede. F.)
Prof. Pelin Yıldız (Hacettepe Üniversitesi GSF)
Prof. Mustafa Yüksel (Mersin Üniversitesi GSF)

44. Sayının Hakem Kurulu (Ünvan ve Soyadı Sırasıyla)

Prof. Dr. Gözen Güner Aktaş (Başkent Ü. GSTM Fakültesi)
Prof. Dr. Aygül Akyurt (Erciyes Ü. Güzel Sanatlar Fakültesi)
Prof. Melih Apa (Mersin Ü. Güzel Sanatlar Fakültesi)
Prof. Nadire Şule Atılgan (Hacettepe Ü. Güzel Sanatlar Fakültesi)
Prof. Dr. Birnur Eraldemir (Çukurova Ü. Güzel Sanatlar Fakültesi)
Prof. Hakan Ertek (Hacettepe Ü. Güzel Sanatlar Fakültesi)
Prof. Dr. Hakkı Engin Giderer (Abant İzzet Baysal Ü. Güzel S. Fakültesi)
Prof. Dr. Nurdan Karasu Gökçe (Erciyes Ü. Güzel Sanatlar Fakültesi)
Prof. Dr. Murat Kılıç (Kırıkkale Ü. Güzel Sanatlar Fakültesi)
Prof. Dr. Bilge Sayıl Onaran (Hacettepe Ü. Güzel Sanatlar Fakültesi)
Prof. Cebrail Ötkün (Hacettepe Ü. Güzel Sanatlar Fakültesi)
Prof. Fevziye Eyigör Pelikoğlu (Atatürk Ü. Güzel Sanatlar Fakültesi)
Prof. Hasip Pektaş (Nişantaşı Ü. Sanat Tasarım Fakültesi)
Prof. Dr. Mustafa Sekmen (Anadolu Ü.Devlet Konservatuvarı)
Prof. Pelin Yıldız (Hacettepe Ü. Güzel Sanatlar Fakültesi)
Prof. Dr. Meltem Yılmaz (Hacettepe Ü. Mimarlık Fakültesi)
Doç. Dr. Emre Demirel (Hacettepe Ü. Güzel Sanatlar Fakültesi)
Doç. Dr. Banu İnanç Uyan Dur (Işık Ü. Güzel Sanatlar Fakültesi)
Doç. Dr. Duygu Koca (Hacettepe Ü. Güzel Sanatlar Fakültesi)
Doç. Nil Köken (Hacettepe Ü. Güzel Sanatlar Fakültesi)
Doç. Seher Kurt (Hatay Mustafa Kemal Ü. Güzel Sanatlar Fakültesi)
Doç. Dr. Nurdan Küçükhasköylü (Anadolu Ü. Güzel Sanatlar Fakültesi)
Doç. Harika Esra Oskay Malicki (Ankara Hacı Bayram Veli Ü. ST. Fakültesi)
Doç. Selin Mutdoğan (Hacettepe Ü. Güzel Sanatlar Fakültesi)
Doç. Dr. Emine Nur Ozanözgü (Hacettepe Ü. Güzel Sanatlar Fakültesi)
Doç. Dr. Ahmet Beyhan Özdemir (Dokuz Eylül Ü. Güzel Sanatlar F.)
Doç. Dr. Ayşen Özkan (Hacettepe Ü. Güzel Sanatlar Fakültesi)
Doç. Zülfikar Sayın (Hacettepe Ü. Güzel Sanatlar Fakültesi)
Doç. Müge Burcu Şen (Hacettepe Ü. Güzel Sanatlar Fakültesi)
Doç. Dr. Tuğba Taş (Ankara Ü. İletişim Fakültesi)
Doç. Uğur Günay Yavuz (Akdeniz Ü. Güzel Sanatlar Fakültesi)
Doç. Melda Öncü Yıldız (Ankara Hacı Bayram Veli Ü. Sanat ve Tasarım F.)
Dr. Öğr. Üyesi Kurt Orkun Aktaş (Kırıkkale Ü. Güzel Sanatlar Fakültesi)
Dr. Öğr. Üyesi Güler Bek Arat (Süleyman Demirel Ü. Güzel Sanatlar F.)
Dr. Öğr. Üyesi Nami Eren Beştepe (Ankara Ü. Güzel Sanatlar Fakültesi)
Dr. Öğr. Üyesi Mesut Çelik (Hacettepe Ü. Güzel Sanatlar Fakültesi)
Dr. Öğr. Üyesi Bilge İmamoğlu (TED Mimarlık Fakültesi)
Dr. Öğr. Üyesi Birsen Giderer (Abant İzzet Baysal Ü. Güzel Sanatlar F.)
Dr. Öğr. Üyesi Ercan Kurt (Bilkent Üniversitesi GSTM Fakültesi)
Dr. Öğr. Üyesi Umut Şumnu (Başkent Ü. GSTM Fakültesi)
Dr. Öğr. Üyesi Duygu Toksoy Çeber (Ankara Ü. Dil ve Tarih Coğrafya F.)

Sanat Yazıları, ULAKBİM TR Dizin'de taranan ulusal hakemli bir e-dergidir.

İletişim Adresi: Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dekanlığı
06800 Beytepe - Ankara / Tel: (312) 299 20 62 - 82 Faks: (312) 299 20 61
www.gsf.hacettepe.edu.tr / sanatyazilari@hacettepe.edu.tr

http://sanatyazilari.hacettepe.edu.tr @sanatyazilari

Yazıların içeriğinden yazarları sorumludur.
Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Yazıları Dergisi'nde kör hakem sistemi uygulanmaktadır.

YAYIN İLKELERİ ve MAKALE YAZIM KURALLARI

YAYIN İLKELERİ

Sanat Yazıları, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi tarafından yılda iki kez (Mayıs ve Kasım) yayımlanır. Yayın dili Türkçedir.

Sanat Yazıları, ULAKBİM TR Dizin'de taranan ulusal hakemli bir e-dergidir. Sanat Yazıları'nda yayımlanmak üzere önerilen yazılar, Yayın Kurulu tarafından yapılan bir ön değerlendirmeden geçtikten sonra, konunun uzmanı üç hakem tarafından değerlendirilir ve iki hakemden olumlu rapor gelmesi halinde yayımlanır.

Sanat Yazıları'na gönderilen yazılar daha önce hiçbir yerde yayımlanmamış olmalıdır.

Yayın İlkelerine ve aşağıda belirtilen Makale Yazım Kurallarına uymayan makaleler değerlendirmeye alınmaz.

MAKALE YAZIM KURALLARI

Yayın Kurulu, yazarlar, hakemler ve okuyucular yayın etiğinden sorumludur.

Sanat Yazıları'na yazı gönderen yazarların **araştırma ve yayın etiğine** uymaları gerekmektedir. Ulusal ve uluslar arası geçerli **etik kurallara** uymayan yazarların yazıları değerlendirmeye alınmaz.

Makaleniz hakem değerlendirme sürecine girmeden önce ve değerlendirme süreci sonunda yayıma kabul edilmesi halinde Sanat Yazıları Etik Politikaları gereği dergi editörü tarafından Ithenticate İntihal programında taranacaktır. Düzeltme gerektirecek durumlarda sisteminize intihal raporunuz yüklenecektir.

Makaleler, sisteme yüklenirken Sanat Yazıları Dergisi Etik Beyan Formu'nun doldurulup imzalanarak sisteme yüklenmesi gerekmektedir.

Makaleler, www.sanatyazilari.hacettepe.edu.tr adresinde bulunan **Makale Takip Sistemi** üzerinden **MTS Yazar Girişi** yaparak gönderilmelidir. Yazarlar, **MTS Yazar Girişi** kısmından sisteme üye olarak makalesini ve makalede yer alan görselleri sisteme yüklemelidir. Sisteme yüklenen makalede iletişim bilgileri (makalenin yazarı; adı, soyadı, görev yaptığı kurum ve akademik unvan, adres, telefon numarası ve elektronik posta vb.) yer almamalıdır.

Makaleniz, burada yer alan **Makale Yazım Kuralları**'na uymadığında, sistem tarafından düzeltilmek üzere size geri gönderilecektir. Makaleler yazar tarafından düzeltildikten sonra hakem değerlendirme sürecine girecektir.

*Yazılar Times New Roman yazı karakterinde, iki yana yaslanmış, 12 punto ve 1,5 satır aralıklı olmalıdır.

*Makalenin başlığı büyük harflerle, Türkçe ve İngilizce olarak yazılmalıdır.

*Makalenin başında en çok 150 sözcükten oluşan kısa bir Türkçe ve İngilizce özet bulunmalıdır. Özet yerine **Öz** ifadesi kullanılmalıdır. Öz, İtalik olarak ve 9 punto ile yazılmalıdır.

*Türkçe ve İngilizce özlerin sonunda en az 5 anahtar sözcük/keywords bulunmalıdır.

Örnek:

MAKALENİN TÜRKÇE BAŞLIĞI (Times New Roman, 9 punto, italik)
Öz: *Xxxxx xxxxxxx xxxxx. Xxxxx xxxxxxxxx xxxxxxxxxxx xxxxx. ....(En çok 150 sözcük)*
Anahtar Sözcükler: *Xxxx, Xxxxxxxx, Xxxxx. (En az 5 sözcük).*

MAKALENİN İNGİLİZCE BAŞLIĞI (Times New Roman, 9 point size, italic)
Abstract: *Xxxxx, xxxxx xxxxxx xxxx. Xxxxx, xxxxx xxxxxx xxxx. Xxxxx, xxxxx xxxxxx xxxx.(The most 150 words)*
Keywords: *Xxxxxxx, Xxxxxxxx, Xxxxx. (at least 5 words).*

*Metin içinde görsellere gönderme yapılmalıdır. Görseller (görsel, tablo, şekil vb.) Görsel 1., Görsel 2., Görsel 3.... biçiminde numaralandırılmalı, görselin altına o görsele ait bilgiler Times New Roman 11 punto ile yazılmalı ve hangi kaynaktan alındığı belirtilmelidir (Örnek 1, Örnek 2).

*Metin içinde kullanılan görseller numara adıyla (Örn: Görsel 1, 2) tek tek kaydedilmeli ve her bir görsel 120 piksel/cm veya 300 piksel/inch çözünürlükte ve JPEG formatında olmalıdır. *Görseller sisteme yüklenirken bütün görseller tek bir .rar ya da .zip dosyası içerisinde yüklenmelidir.

*Görseller, metin içindeki numaralarıyla (Örn: Görsel 1, Görsel 2) tek tek kaydedilmeli ve her bir görsel (şekil, tablo) 120 piksel/cm veya 300 piksel/inch çözünürlükte ve JPEG formatında olmalıdır. Görseller sisteme yüklenirken, bütün görseller tek bir .**rar** ya da .**zip** dosyası içerisinde yüklenmelidir.

*Görsellerde kullanılan görüntü, fotoğraf, uygulama vb. kaynaklar yazara ait ise, görüntü alt bilgisinde Kişisel Arşiv ifadesi yer almalıdır.

Örnek 1:
Kitaptan alınan görseller



Görsel 1. Sanatçının Adı Soyadı, Çalışmanın Yılı, Çalışmanın Türkçe Adı / Çalışmanın Orijinal Adı.
Yazarın Soyadı, Adı. (Yayın Yılı). *Yayın Adı.* Yayın Yeri: Yayınevi, s. görselin yer aldığı sayfa numarası.

Görsel 1. Constantin Brancusi, 1937, Sessizlik Masası / Table of Silence.
Tucker, William. (1996). *The Language of Sculpture*. London: Thames and Hudson, s. 132.

Örnek 2:
Elektronik Kaynaktan alınan görseller



Görsel 2. Sanatçının Adı Soyadı, Çalışmanın Yılı, Çalışmanın Türkçe Adı / Çalışmanın Orijinal Adı. Kaynağın Adı. Erişim: Gün. Ay. Yıl. http://ağ adresi

Görsel 2. Ai Weiwei, 2010, Ayçiçeği Çekirdekleri / Sunflower Seeds. Tate. Erişim: 20.12.2014. http://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/unilever-series-ai-weiwei-sunflower-seeds

*Örneklerde yer almayan diğer görsel kaynakları (dergi, katalog, gazete, çeviri kitap vb.) için kaynakçada belirtilen yazım kurallarına başvurulmalıdır.

*Metin içinde doğrudan ya da dolaylı alıntılar yapılabilir. Doğrudan alıntılar 3 satırı geçmiyor ise tırnak işareti içinde, normal metin düzeninde gösterilir ve tırnak işareti kapatıldıktan sonra ilgili kaynağa gönderme yapılır. Metin içindeki göndermeler; yazarın soyadı, yayın yılı, sayfa / sayfa aralığı olarak parantez içinde belirtilmelidir (Örnek 3). Gönderme yapılan kişinin adı metin içinde geçiyor ise sadece tarih ve sayfa parantez içinde, cümlenin sonunda yer almalıdır (Örnek 4). Özgün anlatım değiştirilerek yapılan dolaylı alıntılarda, aidiyeti bildirmek ve bilginin hangi kaynaktan alındığı belirtilmek için metin içinde kaynağa **gönderme** yapılması gereklidir (Örnek 5). Tek bir sayfadan değil de sayfa aralığını kapsayan dolaylı alıntılarda sayfa aralığı belirtilmelidir (Örnek 6).

Örnek 3:

"Yirminci yüzyılın başlarında, ilk önce Fransa'da olmak üzere, görsel sanatlarda bir devrim yaşandı. Bu zamana kadar, görsel sanatlar (aksi belirtilmediği takdirde artık *sanat* olarak adlandıracağım) görüntülerin çeşitli mecralardan kopyalanmasından ibaretti." (Danto, 2014, s. 17).

Örnek 4:

Arthur Danto, "Sanat Nedir" adlı kitabında "Yirminci yüzyılın başlarında, ilk önce Fransa'da olmak üzere, görsel sanatlarda bir devrim yaşandı. Bu zamana kadar, görsel sanatlar (aksi belirtilmediği takdirde artık sanat olarak adlandıracağım) görüntülerin çeşitli mecralardan kopyalanmasından ibaretti" diye yazmaktadır (2014, s. 17).

Örnek 5:

Görsel sanatlarda yirminci yüzyıl başlarında, ilk önce Fransa'da olmak üzere bir devrim yaşanmıştır. Bu tarihe kadar görsel sanatlar çeşitli mecralardan görüntülerin kopyalanmasından ibarettir (Danto, 2014, s. 17).

Örnek 6:

> Yirminci yüzyılda görsel sanatlarda yaşanan devrime kadar görsel sanatlar çeşitli mecralardan görüntülerin kopyalanmasıyla uğraşmıştır. Aslında bu kademeli bir geçiştir. İtalya'da Giotto, Cimabue ile başlayıp ideal bir temsile erişen Victoria döneminde zirveye ulaşır. Rönesans sanatçısı Leon Battista Alberti başarılı bir portrede görülenle, portredeki kişi bir pencereden bize baktığında gördüklerimizin farklı olmaması gerektiğini söyler. Yine de günümüzün bir grafik sanatçısı tarafından hava fırçasıyla yapılan bir portre ve bir Giotto resmi arasında büyük fark vardır. Bu iki farklı temsil arasında yapılan birçok keşiften pers-

> pektif ve fizyonomi öne çıkmaktadır. Bu keşiflerle birlikte resimsel temsil anlamında pek çok yeni olanak doğmuş olsa bile portre, peyzaj, natürmort ve tarihsel resim alanlarının hareketi gösterme imkânları kısıtlıdır. Resimde birinin hareket etmiş olduğu görülebilirken, gerçekten hareket halinde görmek mümkün değildir. Fotoğraf bu konuda öncü olur. Henry Fox Talbot, Muybridge ile başlayan süreç sonrasında, Lumiere kardeşler hareketi hiç bölmeden insanları hareket halinde gösterirler ve bu gelişmenin ardından sinema filmleri, en azından ses özelliği sayesinde edebi sanatlarla birleşmiş olur (Danto, 2014, s. 17-19).

Doğrudan alıntılar, 3 satırdan uzun ise, satırın sağından ve solundan ikişer santimetre içerde, 9 punto ve tek satır aralığıyla verilmelidir. Bu durumda tırnak işareti kullanılmamalıdır (Örnek 7).

Örnek 7:

> Yirminci yüzyılın başlarında, ilk önce Fransa'da olmak üzere, görsel sanatlarda bir devrim yaşandı. Bu zamana kadar, görsel sanatlar (aksi belirtilmediği takdirde artık sanat olarak adlandıracağım) görüntülerin çeşitli mecralardan kopyalanmasından ibaretti. Aslında kademeli bir tarihi olan bu süreç, İtalya'da Giotto ve Cimabue dönemiyle başlamış ve görsel sanatçıların ideal bir temsil biçimine ulaştığı Victoria döneminde doruk noktasına ulaşmıştır (Danto, 2014, s. 17).

*İki ve daha fazla yazarlı ya da tüzel kişiler tarafından yazılmış kaynaklar ile yazarı olmayan kaynaklarda, Hacettepe Üniversitesi Bilimsel Yayınlarında Kaynak Gösterme İlkeleri ve APA (American Psychological Association – Amerikan Psikoloji Derneği) yayım kılavuzuna başvurulmalıdır.

*Dipnotlar sayfa altında numaralandırılarak verilmeli ve sadece açıklamalar için kullanılmalıdır. Kaynakça vermek için kullanılmamalıdır (Örnek 8). Dipnotta alıntı kullanılıyor ve belli bir kaynağa gönderme yapılıyor ise, metin içinde yapılan göndermelerde olduğu gibi belirtilmeli ve dipnota ait kaynakça bilgileri kaynakça bölümünde alfabetik sıralama içinde yer almalıdır.

Örnek 8:

"Yirminci yüzyılın başlarında, ilk önce Fransa'da olmak üzere, görsel sanatlarda bir devrim yaşandı. Bu zamana kadar, görsel sanatlar (aksi belirtilmediği takdirde artık *sanat*[1] olarak adlandıracağım) görüntülerin çeşitli mecralardan kopyalanmasından ibaretti." (Danto, 2014, s. 17).

[1] Açıklama ve italik Arthur Danto'ya aittir.

*Elektronik kaynaklara metin içerisinde gönderme; varsa yazarın soyadı, yayın yılı, sayfa/sayfa aralığı yazılarak yapılmalı, ağ adresi kaynakçada belirtilmelidir (Örnek 9). Yazar soyadı ve yayın yılı bilgileri eksik ise kaynağın adı ve ağ adresi metin içine yazılmalıdır (Örnek 10).

Örnek 9:
"Osmanlı tarihi coğrafyası çok geniş bir alana yayılmaktadır. Bu alan içerisinde, Osmanlı'nın nispeten kısa süreli elinde bulundurduğu bölgeleri saymazsak, günümüzde kurulmuş olan yaklaşık otuzbeş ulus devlet bulunmaktadır." (Yenişehirlioğlu, 2011, s. 9).

Örnek 10:
"Avrupa Birliği'nin kültür politikalarının oluşumunda rol oynayan çeşitli kurum ve kuruluşlarla işbirlikleri yürüten İKSV, 2005 yılından bu yana EUROMED-Anna Lindh Vakfı Türkiye Ağı'nda yer alıyor. Kültür politikaları projeleri kapsamında ise çeşitli sivil toplum kuruluşları ile işbirlikleri geliştirmeye devam ediyor." (iksv. http://www.iksv.org/tr/kultur-politikalari-calismalari/hakkinda).

*Metin içinde gönderme yapılan her kaynak kaynakçada yer almalı, kaynakçada yer verilen her kaynağa da metin içinde gönderme yapılmalıdır.

*Kaynakça makalenin sonunda yer almalı ve kaynakçada yer alan kaynaklar aşağıdaki örneklere uygun olarak verilmelidir (Örnek 11).

*Kaynakçanın sonunda URL kaynakları da ayrı başlık altında yer almalı, URL kısaltma programı kullanılmadan URL kaynakçada erişim linki yer almalıdır.

*Makalede kullanılan URL kaynakların erişim uzantıları, URL kısaltma programı kullanılarak kısaltılarak görsel açıklamasında yer almalıdır.

Örnek 11:

Tek Yazarlı Kitap
Soyadı, Adı. (Yayın Yılı). *Kitap Adı.* Yayın Yeri: Yayınevi.
Cömert, Bedrettin. (1991). *Sanat Edebiyat Üzerine.* Ankara: Damar Yayınları.

Çeviri Kitap
Soyadı, Adı. (Yayın Yılı). *Kitap Adı.* (A. Soyadı, Çev.). Yayın Yeri: Yayınevi.
Kuspit, Donald. (2006). *Sanatın Sonu.* (Y. Tezgiden, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.

Editörlü Kitapta Bölüm
Soyadı, Adı. (Yayın Yılı). Yayın/Bölüm Adı. Editörün Adı Soyadı (Haz./Ed.). *Kitap Adı,* s. bölümün başlangıç ve bitiş sayfa numarası aralığı. Yayın Yeri: Yayınevi.
Buren, Daniel. (2005). Müzenin İşlevi. Ali Artun (Ed.). *Sanatçı Müzeleri,* s. 150-156. İstanbul: İletişim Yayınları.

İki Yazarlı Kitap

Soyadı, A., Soyadı, A. (Yayın Yılı). *Kitap Adı.* Yayın Yeri: Yayınevi.

Horkheimer, M., Adorno, T. W. (1995). *Aydınlanmanın Diyalektiği.* (O. Özügül, Çev.). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

Çok Yazarlı Kitap

Soyadı, A., Soyadı, B., Soyadı, C. ve diğerleri. (Yayın Yılı). *Kitap Adı.* Yayın Yeri: Yayınevi.

Abisel, N., Arslan, U.T., Behçetoğulları, P. ve diğerleri. (2005). *Çok Tuhaf Çok Tanıdık.* İstanbul: Metis Yayınları.

Tüzelkişi Yazarlı Kitap

TÜZELKİŞİ. (Yayın Yılı). *Kitap Adı.* Yayın Yeri: Yayınevi.

TÜBİTAK. (2002). *21.Yüzyılda Bilimsel Yayıncılık: Hedefler ve Yaklaşımlar.* Ankara: Tübitak Yayınları.

Dergiden Makale

Soyadı, Adı. (Yayın Yılı). Makale Adı. *Dergi Adı,* cilt/sayı, s. sayfa numaraları.

Kökden, Uğur. (2013). Bir Düş Bahçesi. *Sanat Dünyamız,* 132, s. 50-57.

Gazete Makalesi

Soyadı, Adı. (Gün Ay Yıl). Makale Adı. *Gazete Adı,* s. sayfa numaraları.

Bayer, Yalçın. (04 Nisan 2006). İnsanlık Aptallaşıyor mu?. *Hürriyet,* s.14.

Yayımlanmamış Tez

Soyadı, Adı. (Yılı). *Tez Adı.* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans/Doktora/Sanatta Yeterlik Tezi/Raporu). Üniversite Adı, Yer.

Elektronik Kaynak-Makale

Soyadı, Adı. (Yayın Yılı). Makale Başlığı. *Dergi/Yayın Adı*, s. (varsa) sayfa numarası. Erişim: Gün. Ay. Yıl. http://ağ adresi

Artun, Ali. (2014). Sanatın Özerkliği Üzerine. *e-skop*, Erişim: 20.10.2014. http://www.e-skop.com/skopbulten/sanatin-ozerkligi-uzerine/1749

Elektronik Kaynak-Anonim Ağ Sayfası

Kaynağın Adı. Erişim: Gün. Ay. Yıl. Ağ adresi

Wikipedi. Erişim: 20.10.2014. http://tr.wikipedia.org/

*Makale yazım kurallarında yer almayan durumlarla ilgili olarak, Hacettepe Üniversitesi Bilimsel Yayınlarında Kaynak Gösterme İlkeleri ve APA (American Psychological Association Amerikan Psikoloji Derneği) yayım kılavuzuna başvurulmalıdır.

ETİK KURALLAR

TR Dizin'in 2020 Kriterlerine göre yayınlanan ilgili maddenin tamamının yer aldığı etik kurallar aşağıda yer almaktadır. Etik kurul onayı olması zorunlu olan tüm makalelerde "etik kurul onayı" belgesinin sisteme yüklenmesi zorunludur. Etik onay belgesi olmayan makaleler, değerlendirme sürecinden çıkarılacaktır.*

Sosyal bilimler dahil olmak üzere tüm bilim dallarında yapılan araştırmalar için ve etik kurul kararı gerektiren klinik ve deneysel insan ve hayvanlar üzerindeki çalışmalar için ayrı ayrı etik kurul onayı alınmış olmalı, bu onay makalede belirtilmeli ve belgelendirilmelidir.*

Bu başlık altında, hakem, yazar ve editör için ayrı başlıklar altında etik kurallarla ilgili bilgi verilmelidir.

Makalelerde Araştırma ve Yayın Etiğine uyulduğuna dair ifadeye yer verilmelidir.*

Ulusal ve uluslararası standartlara atıf yaparak, dergide ve/veya web sayfasında etik ilkeler ayrı başlık altında belirtilmelidir. Örneğin; dergilere gönderilen bilimsel yazılarda, ICMJE (International Committee of Medical Journal Editors) tavsiyeleri ile COPE (Committee on Publication Ethics)'un Editör ve Yazarlar için Uluslararası Standartları dikkate alınmalıdır.*

Etik kurul izni gerektiren çalışmalarda, izinle ilgili bilgiler (kurul adı, tarih ve sayı no) yöntem bölümünde ve ayrıca makale ilk/son sayfasında yer verilmelidir. Olgu sunumlarında, bilgilendirilmiş gönüllü olur/onam formunun imzalatıldığına dair bilgiye makalede yer verilmesi gereklidir.*

Kullanılan fikir ve sanat eserleri için telif hakları düzenlemelerine riayet edilmesi gerekmektedir.*

*TR Dizin Başvuru ve Değerlendirme Süreçleri. Erişim: 01. 01. 2020, https://trdizin.gov.tr/?page_id=50

İÇİNDEKİLER / CONTENTS

SAYFA / PAGE

ARAŞTIRMA MAKALELERİ / RESEARCH ARTICLES

FEMİNİST KURAM BAĞLAMINDA DADAİZM SANATÇILARINDAN HANNAH HÖCH'ÜN ÇALIŞMALARI ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA

A RESEARCH ON HANNAH HÖCH'S WORKS FROM DADAISM ARTISTS IN THE CONTEXT OF FEMINIST THEORY 15 - 30

ÖĞR. GÖR. **GÜLTEN ACAR**

CANLILIK ve KARŞILIKLI ETKİLEŞİM: TİYATRONUN DİJİTALLEŞMESİ ve SEYİR REJİMİ ÜZERİNE ONTOLOJİK-TARİHSELCİ BİR SORUŞTURMA

LIVENESS AND INTERACTING: AN ONTHOLOGICAL-HISTORICAL INVESTIGATION ON DIGITALIZED THEATRE and SEEING REGIME 31 - 47

DR. ÖĞR. ÜYESİ **MELİKE SABA AKIM**

SANATTA BEDENİN UYKU HALİ

SLEEPING OF THE BODY IN ART 49 - 62

DR. ÖĞR. ÜYESİ **ŞEMSİ ALTAŞ**

EKOLOJİK BİR YAPI MALZEMESİ OLAN AHŞABIN KAMUSAL ALANDA KULLANIMI

USE OF WOOD WITH AN ECOLOGICAL BUILDING MATERIAL IN PUBLIC AREA 63 - 88

NAZLI AYDIN

SANAL GERÇEKLİKTE DENEYİMLENEBİLİR KONSEPT TASARIM VE AN İMASYON UYGULAMALARI

EXPERIENTIAL CONCEPT DESIGN AND ANIMATION PRACTICES IN VIRTUAL REALITY 89 - 114

ÖĞR. GÖR. **HÜSEYİN BARAN**

PANDEMİ SÜRECİNİN KAMUSAL KULLANIMA SAHİP SANAT MEKANLARINA ETKİSİ ÜZERİNE BİR DEĞERLENDİRME

AN EVALUATION ON THE EFFECT OF THE PANDEMIA ON USE OF PUBLIC ART SPACES 115 - 138

ÖĞR. GÖR. **GİZEM ÖZER BAŞ - MELİH KURNALI**

MAKİNE, SANAT VE SANATÇI ÜÇGENİNDE DÖNÜŞÜMLER

TRANSFORMATIONS IN MACHINE, ART AND ARTIST TRIANGLE 139 - 156

RIFAT BATUR

SERBEST ZAMAN VE FOTOĞRAF: XIX. YÜZYILIN SONUNDA AMATÖR FOTOĞRAFÇILIĞIN GELİŞİMİ

LEISURE AND PHOTOGRAPHY: DEVELOPMENT OF AMATEUR PHOTOGRAPHY AT THE END OF XIXTH CENTURY 157 - 182

DR. ÖĞR. ÜYESİ **NADİR BUÇAN**

MAĞAZA İÇ MEKAN TASARIMINDA MARKALAŞMA

BRANDING IN STORE INTERIOR DESIGN 183 - 203

ÖĞR. GÖR. **ZEYNEP DAĞLI CURALI**

SANAT ESERLERİNİN KAYNAKLIK ETTİĞİ DOLCE & GABBANA REKLAM KAMPANYALARINDA CİNSİYETÇİ YAKLAŞIM

SEXIST APPROACH IN ARTISTICALLY INSPIRED ADVERTISING CAMPAIGNS OF DOLCE & GABBANA 205 - 236

DR. ÖĞR. ÜYESİ **MERYEM DEVECİ**

TABUTTA RÖVAŞATA FİLMİNİ BİR METİN OLARAK OKUMA DENEMESİ

AN ATTEMPT TO READ THE MOVIE SOMERSAULT IN A COFFIN AS A TEXT 237 - 246

DR. **AYDOĞAN KARA**

PEKİN, LONDRA, RİO VE TOKYO YAZ OLİMPİYAT OYUNLARI PİKTOGRAMLARININ SEMİOTİK AÇIDAN İNCELENMESİ

SEMIOTIC ANALYSING OF THE PICTOGRAMS OF BEIJING, LONDON, RIO AND TOKYO SUMMER OLYMPIC GAMES 247 - 266

DR. ÖĞR. ÜYESİ. **ŞADİ KARAŞAHİNOĞLU**

TÜRKİYE'DEKİ İÇMİMARLIK EĞİTİMİNİN TEMEL ALAN SORUNSALI BAĞLAMINDA BÖLÜMLERİN BAĞLI OLDUĞU FAKÜLTELERİN ISCED-F 2013'E UYUMUNU ARTIRMAYA YÖNELİK ÇÖZÜM ÖNERİSİ 267 - 294

A SOLUTION SUGGESTION AIMED AT INCREASING FACULTIES' COMPATIBILITY TO ISCED-F 2013 IN THE CONTEXT OF THE BROAD FIELD PROBLEMS OF THE INTERIOR ARCHITECTURE/DESIGN EDUCATION IN TURKEY

ARŞ. GÖR. **ENES CAN KILIÇ** - PROF. **B. BURAK KAPTAN**

ANKARA'DA ALIŞVERİŞ MEKÂNLARININ SOSYALLEŞME ALANLARI OLARAK DEĞİŞİMİ 295 - 311

THE CHANGE OF SHOPPING PLACES IN ANKARA AS SOCIALIZATION AREAS

DR. ÖĞR. ÜYESİ **SOUFİ MOAZEMİ**

TARİHİ İZMİR GÜMRÜK BİNALARI' NIN RESTORASYON SONRASI ÖZGÜNLÜK DEĞERLENDİRMESİ

THE ORIGINALLITY ASSESSMENT OF HISTORICAL IZMIR CUSTOMS BUILDINGS AFTER RESTORATION 313 - 328

ÖĞR. GÖR. **GİZEM BÜKE ÖZTÜRK -** PROF. DR. **CAN MEHMET HERSEK**

ÇAĞDAŞ SANATÇI PRATİĞİNDE MİTİK TAVIR: FAUST ve SOPHIA SUESSMILCH

MYTHICAL DEMEANOR IN THE PRACTICE OF THE CONTEMPORARY ARTIST: FAUST AND SOPHIA SUESSMILCH 329 - 342

DR. ÖĞR. ÜYESİ **N. MÜGE SELÇUK**

TÜRKİYE'DEKİ MÜLTECİ KAMPLARINDA TASARIM KRİTERLERİ: ADANA SARIÇAM KONAKLAMA MERKEZİ

DESIGN CRITERIA IN TURKEY'S REFUGEE CAMPS: ADANA SARIÇAM ACCOMMODATION CENTER 343 - 367

ARŞ. GÖR. **GÜLŞAH ŞENOCAK**

ANI MEKÂNI ÜZERİNE ETKİLEŞİMLİ TASARIM YAKLAŞIMLARI VE PROF. DR. İHSAN DOĞRAMACI ANI MEKÂNI ÖRNEĞİ

INTERACTIVE DESIGN APPROACHES ON MEMORIAL PLACES: THE CASE OF PROF. DR. İHSAN DOĞRAMACI MEMORIAL PLACE

DR. ÖĞR. ÜYESİ **DENİZ YEŞİM TALUĞ** 369 - 389

DERLEME MAKALELERİ / REVIEW ARTICLES

RESİM SANATINDA GÖLGENİN İŞLEVİ VE FARKLI KÜLTÜRLERDEKİ YANSIMALARI

FUNCTION OF SHADOW IN PAINTING AND ITS REFLECTIONS IN DIFFERENT CULTURES 391 - 404

DR. ÖĞR. ÜYESİ **SADIK ARSLAN**

MACKİNTOSH VE WRİGHT'IN MODERN İÇ MİMARLIĞA ETKİLERİ

MACKINTOSH AND WRIGHT'S EFFECTS ON MODERN INTERIOR ARCHITECTURE 405 - 425

ARŞ. GÖR. **NEVZAT RUHİ ERYILMAZ**

SANAT YAZILARI - 2021 MAYIS - SAYI: **44** - e-ISSN 2458 - 8903

MAKALELER / ARTICLES

sanat yazıları

SANAT YAZILARI, **2021; (44): 15-30** / ARAŞTIRMA MAKALESİ

FEMİNİST KURAM BAĞLAMINDA DADA SANATÇILARINDAN HANNAH HÖCH'ÜN ÇALIŞMALARI ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA

A RESEARCH ON HANNAH HÖCH'S WORKS FROM DADAISM ARTISTS IN THE CONTEXT OF FEMINIST THEORY

ÖĞR. GÖR. **GÜLTEN ACAR**
Mersin Üniversitesi Sosyal Bilimler Meslek Yüksekokulu
Sosyal Hizmet Ve Danışmanlık Bölümü
gultenacar@mersin.edu.tr
ORCID ID: 0000-0003-3708-9136

Öz: *Feminizm, cinsiyetlerin eşitliği kuramına dayanan, temelde kadın ve erkek arasındaki iktidar ilişkisini değiştirmeyi amaçlayan siyasal bir akımdır. Öte yandan Dada hareketi, I. Dünya Savaşı'na ve dönemin sanat anlayışına başkaldırı olarak ortaya çıkmış bir sanat akımıdır. Bu iki düşünce sisteminin ortak özelliği, mevcut düzene karşı çıkmak, toplumsal ve sanatsal bazı kuralları ortadan kaldırmaktır. Dada hareketi, pek çok sanatçıyı etkisi altına almıştır. Bu sanatçılardan biri de Hannah Höch'dür. Hannah Höch, dönemin koşullarından etkilenerek hem Dada hareketinin tüm kurallara karşı çıkışını hem de feminizmin toplumsal yaşamdaki kadının yerini sorgulama düşüncesini eserlerine yansıtmıştır.*

Bu araştırma, Dada akımının önemli temsilcilerinden biri olan Hannah Höch'ün eserlerini, Feminist Kuram ve toplumsal cinsiyet bağlamında ele almayı amaçlamaktadır. Sanatçının bazı eserleri, ele aldığı konular, anlatım dili, kullandığı teknik ve malzemeler açısından değerlendirilmiştir. Bu değerlendirmeler sonucunda sanatçının toplumsal cinsiyet eşitliği kavramını eserlerine yansıttığı ve eleştirel bir bakış açısıyla kadının toplumdaki yerine dikkat çekmeye çalıştığı saptanmıştır.

Anahtar Sözcükler: *Feminist kuram, Dada, Hannah Höch, Kolaj, Toplumsal cinsiyet.*

GELİŞ TARİHİ: 22.07.2020 | **KABUL TARİHİ:** 03.04.2021

Abstract: *Feminism is a political movement based on the gender equality theory, which basically aims to change the power relationship between men and women. On the other hand, the Dada movement is an art movement, emerging as a revolt against the First World War and the art understanding of the period. The common feature of these two thought system is to oppose the current order and to eliminate certain social and artistic rules. The Dada movement has influenced many artists. One of these artists is Hannah Höch. Influenceing from conditions of the period, Hannah Höch reflected both the Dada movement's opposition to all rules and the idea of questioning feminism's place of women in social life in her works.*

This research aims to analyze the works of Hannah Höch, one of the important representatives of the Dada movement, in the context of Feminist Theory and gender. Some works of the artist have been evaluated in terms of addressed issues, language of expression, the technique and materials used. As a result of these evaluations, it was determined that the artist reflected the concept of gender equality in his works and tried to draw attention to the place of women in society with a critical point of view.

Keywords: *Feminist theory, Dada, Hannah Höch, Collage, Gender.*

Giriş

Dada hareketinin ortaya çıkışı ile ilgili olarak farklı kaynaklarda farklı bilgiler bulunmasına rağmen en çok kabul görenlerden biri, sözlükten rastgele seçilen "dada" sözcüğü ile akımın isimlendirilmiş olmasıdır. Sanata bir başkaldırı olarak başlayan Dada hareketinin önemli temsilcileri ve kurucuları arasında Hans Arp, Hugo Ball, Tristan Tzara ve Marcel Janco gibi isimlerden söz edilebilir (Sözen ve Tanyeli 2018, s. 81; Turani, 2019, s. 607). Bu sanat akımının ortaya çıkmasında rol alan sanatçıların neredeyse hepsinin erkek olduğu görülmektedir ancak bu sanat akımına önemli katkılarda bulunan kadın sanatçılar da vardır. Bu kadın sanatçılardan biri de çalışmalarında kadının toplumdaki yerine odaklanan ve kolaj tekniğini Dada akımına kazandıran Hannah Höch'dür.

Bozkurt'un Sanat ve Estetik Kuramları kitabında aktardığına göre, Hans Arp Dada'yı şöyle tanımlamıştır: "Dada, cennetle cehennem arasında bir denge aramaktaydı ve anlamsızlığı değil, anlamsız sanatı simgelemekteydi." (2000, s. 56). Dada için yüklenen bu cennet ile cehennem arasındaki denge yaratma durumu dönemin koşulları ve savaş ortamı düşünüldüğünde yerinde bir betimleme olmuştur. Dada hareketi, sadece sanat için eleştirel olmamış, dönemin siyasi, ekonomik, toplumsal her yönüne karşı çıkan bir tutumla var olmaya ve diğer sanat akımları arasında kendine yer bulmaya çalışmıştır.

Dadacılar için söz konusu olan sanat değildir, onlar sanatın da karşısında yer almışlardır ve sanatsal biçim ve üslup adına herhangi bir baskı altına girmeyi ve kurallara bağlı kalmayı reddetmişlerdir (Bozkurt, 2000, s. 55; Turani, 2019, s. 607). Hannah Höch'de bu tutuma sahip olmuş ve eserlerinde Dada hareketi ile birlikte gelişmeye başlayan kolaj tekniğine yer vermiş, bu tekniği uygularken yaygın kabul gören sanat anlayışına yüz çevirmiş ve sanatı günlük yaşama indirgemiştir. Bozkurt'un Sanat ve Estetik kuramları kitabında aktardığına göre, "düzenli bir yapıtlar birliği olmayan dadacılık, bir tavır alışla, bir baş kaldırıyla parlayan ve sanata benzeyen ile benzemeyen, bir anlam taşıyan ile taşımayan, bir yığın kağıt, malzeme ve afişi ortaya döküveren bir hareketti." (2000, s. 56). Buradan da anlaşılmalıdır ki, Dada hareketi hem sanata hem de dönemin toplumsal koşullarına bir başkaldırıdır. Dada hareketinin benimsenen sanat anlayışına ve alışılagelmiş tüm kurallara olan tepkisi, dönemin koşulları ve yükselen Feminist hareket ile birlikte toplumsal yaşam üzerinde de etkisini göstermiştir.

Bu çalışmanın amacı, 19. yüzyılda etkili olan, Romantizm, Realizm, Sembolizm gibi akımların sanat değerini eleştiren, kalıplaşmış düşünce yapısını yıkan, toplumca kabul gören ahlaksal, sosyal ve estetik değerlere karşı çıkan (Bozkurt, 2000, s. 55) Dada hareketinin sayıca fazla olan erkek sanatçıları arasında kendisine yer bulan Hannah Höch'ün eserlerini Feminist Kuram bağlamında ele almaktır. Yapılan literatür taramasından elde edilen verilere göre, Dastarlı'nın (2019, s. 69-80) "Batılılaşan Türk Resminde Kadın İmgesinin Kamusal Alanın Oluşumundaki Önemi" başlıklı çalışmasında kadın konusu sanatın bir figürü şeklinde ele alınmıştır. Benzer bir şekilde Şen ve Gürpınar'ın (2019, s. 875-891) "Türk Resim Sanatında Kadın imgesi" başlıklı çalışmasında da kadın imgesi resim sanatının bir figürü

olarak ele alınmıştır. Kadınların sanatçı olarak ele alındığı Özdemir'in (2016, s. 45-56) "Feminist Eleştiri Bağlamında Kadın Sanatçıların Eserlerinde Beden İmgesi" başlıklı çalışmasında kadın sanatçıların bedenlerini sanat eserlerinin hem öznesi hem de nesnesi olarak ele alması anlatılmış ancak bu çalışmada Dada akımı ya da Hannah Höch'ün çalışmalarına değinilmemiştir. Bu konuda daha önce yapılmış güncel çalışmalar incelendiğinde "kadın" konusunun sanatın bir objesi olarak ele alındığı, çok az çalışmada sanatçı olarak kadın imgesine yer verildiği ancak bu çalışmalarda da toplumsal cinsiyet kavramına ve Dada hareketine değinilmediği görülmüştür. Bu çalışmanın, dönemin erkek sanatçıları arasında sanatsal farkını ortaya koyan bir kadın sanatçıyı ele alması ve eserlerinde yer verdiği toplumsal cinsiyet eşitliği konularına odaklanması açısından literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Bu çalışmanın evrenini Dada hareketi sanatçıları, örneklemini ise bu hareketin kadın sanatçılarından biri olan Hannah Höch ve onun eserleri oluşturmaktadır. Sanatçının pek çok eseri olmasına karşın bu çalışma kapsamında Almanya'da Mutfak Bıçağıyla Kesilen Son Weimar Bira Göbeği Kültür Çağı, Da-Dandy, Garip Güzellik, Adsız isimleriyle bilinen 4 eseri değerlendirilmiştir.

Dada Hareketinin Ortaya Çıkışı

Bir sözlükten gelişi güzel alınan ve "tahta at" anlamına gelen "dada" sözcüğü ile başlayan, edebiyat, tiyatro ve görsel sanatlar üzerinde etkili olan akımın temelleri Zürih, Paris ve New York'ta aynı anda atılmıştır. Dadacılar olarak anılan ve bu akımın kurucuları olan, Hans Arp, Hugo Ball, Tristan Tzara ve Marcel Janco yeni bir sanat yaratmaktan çok, onaylanan ve kabul edilen tüm sanat anlayışlarını yıkmayı amaçlamışlardır (Sözen ve Tanyeli, 2018, s. 81; Turani, 2019, s. 607). Bu yönü ile Dada hareketi yerleşmiş sanat algısına bir protesto ve başkaldırı olduğunu söylemek mümkündür. Kendilerini "Dadacı" olarak adlandıran bu sanatçılar, savaş karşıtı tutumları ile süregelen bütün ahlaki, politik ve estetik inançların savaş tarafından tahrip olduğunu ilan etmişler ve sanata karşı yıkıcı ve özgürleştirici bir yaklaşım benimsemişlerdir (Little, 2006, s. 110). Dada akımı I. Dünya Savaşı'na karşı durmuş ve bu tutumunu ürettikleri eserlerde savaşa destek verenleri gülünç duruma düşürecek konu ve motifler şeklinde yansıtarak göstermiştir (Turani, 2019, s. 714). George Grosz'un karikatürleri, Hannah Höch ve John Heartfield'in alaycı fotomontajları, sanayicilere, militaristlere ve faşist harekete bir saldırı olarak ortaya konulmuştur (Shiner, 2018, s. 355). Bu çalışmalarıyla dikkat çekenlerden biri de Berlin Dada hareketinin nadiren bulunan kadın sanatçılarından biri olan Hannah Höch'dür. 1889 Gotha doğumlu olan sanatçı Charlottenburg'da güzel sanatlar eğitimi almıştır (kisa.link/OFhs). Sanatçının Dadaizm içinde yer alması tıpkı Zürih'teki Dada kadınları Emmy Hennings ve Sophie Taeuber gibi, hayatındaki bir erkek aracılığıyla olmuştur. Höch'ün Dadaizm içinde yer almasını sağlayan bu kişi Dada akımının önemli temsilcilerinden Raoul Hausmann'dır ve bu üç kadın Dada akımına katkılarından ziyade ünlü dadacıların eşleri olarak anılmışlar ve bu yönleri ile ön plana çıkmışlardır (kisa.link/OFhw). Bu kadınların hayatlarındaki erkeklerle birlikte anılması, o dönemlerde kadının

toplumda ve sanatta kendine yer edinmesinin zor olduğunu ve bir sanatçı olarak adının duyulması için bir erkeğe ihtiyacı olduğunu düşündürmektedir.

Hannah Höch de, o dönemde Almanya'da bir kadının çağdaş bir sanatçı olarak başarı elde etmesinin kolay olmadığını, erkek meslektaşları tarafından uzun süre yetenekli bir amatör olarak görüldüğünü ve hiçbir zaman profesyonel bir statüye layık olduğunun düşünülmediğini ifade etmiştir (kisa.link/OFhy). Dada hareketi içinde yer alan George Grosz ve John Heartfield gibi sanatçıların Birinci Uluslararası Dada Fuarı'nda Höch'ün eserlerinin sergilenmesine karşı çıkmış olmalarını da onun Dada hareketi içinde yer alan erkek sanatçılar tarafından kabul görmemiş olması ile açıklamak mümkündür.

Höch'ün de ifade ettiği gibi sanatsal anlamda profesyonel bir statüye layık görülmesi oldukça uzun zaman almıştır. Dadacılar arasında Höch'ün eserlerinin sergiye katılmasını istemeyenler olmasına rağmen, yedi eseri sergide yer almış ve eleştirmen Adolf Behne tarafından Höch'ün eserleri sıradışı olarak nitelendirilmiştir. Buna ek olarak Behne, eksiklikler olsa da fuarın yalnızca Höch'ün eserlerini görmek için bile ziyaret edilmeye değer olduğunu ifade etmiştir (kisa.link/OFhA). Hannah Höch'ün maruz kaldığı bu eleştirilerin bir çoğunun onun kadın olmasından ve eserlerinin diğer sanatçılar tarafından değersiz bulunmasından kaynaklandığı düşünülmektedir.

Hans Richter, Höch'ün Dada'ya katkısının kolajdan ibaret olduğunu söyleyerek "Cılız sesini erkek meslektaşlarının kükremeleri boğuyordu. Fakat Hausmann'ın atölyesindeki buluşmalarımıza katıldığında, parasızlığımıza rağmen bulup buluşturduğu sandviçler, bira ve kahveyle kendisini vazgeçilmez kıldı... İyi bir kızdı." (kisa.link/OFhB) diyerek bahsediyordu. Burada da ifade edildiği gibi Hannah Höch'ün sesinin "cılız" bir ses olarak ifade edilmesi ve erkek meslektaşlarının seslerinin "kükreme" olarak anılması onun kadın olmasından kaynaklanan bazı özelliklerine cinsiyetçi bir vurgu olarak nitelendirilebilir. Yine Dada'ya katkısının kolajdan ibaret olduğunun ifade edilmesi ile de kullandığı tekniğin ve yaptığı işin erkek egemen Dada hareketi içerisinde yeterince değer bulmadığı düşünülebilir.

Dada hareketi içinde yer alan sanatçılar, diğer insanlar tarafından insanlara sataşan ve sanatsal olarak kabul edilen değerlere inat ve nefretle saldıran, kendi içlerinde bile anlaşamayan bir topluluk olarak görünmekteydiler (Bozkurt, 2000, s. 56). Hannah Höch'ü kendilerinden daha değersiz görmeleri, eserlerini beğenmemeleri, sergilenmeye değer bulmamaları Dada sanatçılarının kendi içlerinde de bir çatışma halinde olduklarının bir kanıtı olarak gösterilebilir. Höch'ün Dada dergilerinin birinde yayınlanan eserinin imza bölümünde "M. Höch", yani Mösyö Höch yazılmıştır. Bu durumla ilgili olarak Höch kendine ait dergi kopyasında bu ibarenin üzerini karalayıp, altına kendi eliyle "Höch bir kez daha kesilip sakat bırakılmıştır" diye yazmıştır (kisa.link/OFhC). Benimsediği sanat akımı, tüm kurallara başkaldırmış olmasına rağmen sadece kadın olmasından dolayı sanatının değer bulmaması Höch'ün kadının toplumdaki yerini sorgulamasına ve eserlerinde bu konuyu odak noktası olarak seçmesine neden olmuş, Feminist hareket ise bu konuda Höch'ün kendisini ifade etmesine olanak sağlamıştır.

Feminist Kuram ve Toplumsal Cinsiyet

Siyasal, toplumsal ve ekonomik yaşamdaki değişiklikler toplumu etkilediği gibi sanatta da hızlı değişimlerin yaşanmasına neden olmuştur. Bu dönem aynı zamanda eşitlik ve özgürlük söylemlerinin de yankı bulduğu dönem olarak karşımıza çıkmaktadır (Bozkurt, 2000, s. 52). Kadınların ezilmesi ve ayrımcılığa uğraması tarih boyunca hep var olmuş ve bu ezilmeye, ilk karşı çıkış 17. yüzyıldan itibaren kendini göstermeye başlamıştır. Sistemli bir feminist teorinin doğuşu ise; 18 ile 19. yüzyıllara rastlamaktadır (Berktay, 2010, s. 89). Feminizm, cinsiyetlerin eşitliği kuramına dayanan ve temelde kadın ile erkek arasındaki iktidar ilişkisini değiştirmeyi amaçlayan bir siyasal akımdır (Arat, 2010, s. 29). Feminist bilinç ise, kadınların ezilen bir gruptan olduklarını, haksızlığa uğramış olduklarının farkına varmaları gerektiğini ve bu haksızlığın doğal değil de kültürel bir olgu olduğunu kavramalarını sağlayan bir düşünce tarzıdır (Berktay, 2010, s. 89). Bu düşünce beraberinde cinsiyet ve toplumsal cinsiyet kavramlarını getirmiştir.

Feminist kuramcılar toplumsal cinsiyetin, cinsiyetin kültürel yorumu olduğunu ya da kültürel olarak inşa edildiğini iddia etmişlerdir (Butler, 2010, s. 53). Cinsiyet kavramı, kadın ya da erkek olmanın biyolojik yönünü tanımlarken, toplumsal cinsiyet kavramı, bireyin biyolojik cinsiyetinden kaynaklanan demografik özelliğini ifade etmektedir (Dökmen, 2014, s. 20). Cinsiyet ile toplumsal cinsiyet arasındaki ayrım, ilk başlarda "biyoloji kaderdir" ifadesine itiraz etmek için kullanılmış olmasına rağmen, toplumsal cinsiyetin kültürel olarak inşa edilmiş olması ve cinsiyetin sonucu olmadığı savı için de kullanılmıştır (Butler, 2010, s. 50). 1792 yılında Mary Wollstonecraf tarafından yazılan "Kadın Haklarının Savunması" kitabı bu alanda öncü olmuştur. Aydınlanma çağı olarak adlandırılan bu dönemde yaşanan gelişmeler kadınların erkeklerin sahip olduğu haklara sahip olabileceği konusunda umut vaat etmiştir. Amerikan Bağımsızlık Bildirgesi (1776) ve Fransa'nın İnsan Hakları Bildirgesi (1789) de bunlara örnek olarak gösterilebilir (Ersoy Çak, 2010, s. 102). Böylece Birinci Dalga Feminizm olarak adlandırılan ve tarihsel olarak 19. yüzyılın ikinci yarısına rastlayan dönem, hak ve özgürlük mücadelesi, eşit iş, eşit ücret taleplerinin dile getirildiği, siyasal hakların kazanımına yönelik eylemlerin gerçekleştirildiği bir süreci beraberinde getirmiş ve I. Dünya Savaşı'nın sonucunda siyasal hak kazanımlarıyla sonuçlanmıştır (Çakır, 2007, s. 418). I. Dünya Savaşı sonrasında Almanya, siyasal çalkantıların yanı sıra, kadının toplumdaki yeri konusunda da bir dönüşüm yaşamıştır. Yeni kadın, çalışma hayatına katılan, seçme ve seçilme hakkına kavuşmuş, özgür ve eşit bir birey olarak görülmeye başlamıştır. Ancak, Höch'ün durumunda da olduğu gibi, söylenenle gerçeklik pek de uyuşmamaktadır (kisa.link/OFhD).

Hannah Höch, sanatıyla var olmaya çalıştığı dönemde erkek egemen baskıyı üzerinde hissetmiştir. Höch'ün erkek arkadaşı Raoul Hausmann bile bu konuda hemcinslerinden farklı davranmamış ve Höch'ü sadece iki Dada sergisine katıldığı konusunda eleştirmiş ve küçümsemiştir. Ancak Berlin'de sadece iki Dada sergisi yapılmış ve Höch iki sergiye de eserleri ile katılmıştır (kisa.link/OFhE). Dada bildirilerinde yer alan ifadelere göre, Dada

kendini ne aşka ne de işe adamıştır (Batur, 2003, s. 319). Tıpkı bu bildiride bahsedildiği gibi, Hausmann kendi anılarında da Höch'e ve onunla yaşadığı aşka yer vermemiş ve onun "Kulüp Dada'ya asla üye olmadığını" söylemekle yetinmiştir. Dada sanat akımı içerisinde hak ettiği yeri bulamayan ve sürekli her konuda eleştiri alan Hannah Höch, yaşadığı bu eşitsizliği, toplumsal bir sorun olarak görmüş ve eserlerinde kadınların bu tür sorunlarına dikkat çekmeye çalışmıştır.

Höch, Berlin dadacıları tarafından hiçbir zaman kabul görmemiştir. Bu kabul görmeyişin nedeni onun kadın olmasından mı, yoksa ticari illüstrasyonlarla uğraşmasından mı kaynaklanmıştır bilinmemektedir. Yaşadığı bu olumsuzluklar sonucunda 1920'lerin sonuna doğru Höch Berlin'deki dadacılarla bağlarını tamamen kopartmıştır (kisa.link/OFhG). Höch, Berlin'deki dadacılarla bağlarını kopardıktan sonra, Avrupa'daki Avangard sanatçılarla yakın ilişki içinde olmaya başlamıştır. Bu sanatçılar; Tristan Tzara, Moholy-Nagy ve Kurt Schwitters'dır. Bu 3 erkek sanatçı ile birlikte çalışması sonrasında Höch, Schwitters ve Hans Arp'ın, tanıdığı diğer erkek sanatçılar arasında bir kadını meslektaşları olarak ciddiye almaya hazır ender erkek sanatçılardan olduğunu ifade ederek onları aralarındaki cinsiyet eşitsizliğinin sağlanması konusunda takdir etmiştir. 1922'de Hausmann'dan ayrılığı sonrasında Hollanda'ya taşınarak Hollandalı kadın yazar Mathilda Brugman'la birlikte olmaya başlamıştır (kisa.link/OFhI). Raoul Hausmann ile yedi sene süren ilişkisi sonrası Hollandalı yazar Brugman ile dokuz senelik bir ilişki yaşamış, ilişkisini lezbiyen bir ilişki olarak tanımlamak yerine özel aşk ilişkisi olarak ifade etmiştir (kisa.link/OFhL).

Höch 1978'de vefat etmiş, 20. yüzyıl sanat tarihindeki yeri ancak ölümünden sonra anlaşılmıştır. II. Dünya Savaşı sonrasında dadacılığın tarihi üzerine yapılan bazı çalışmalarda, örneğin Robert Motherwell'in 1951 tarihli Dada Painters And Poets kitabında adına yer verilmezken, Hans Richter 1965'te Höch'ten, "rahibeleri andıran zarafetiyle, iyi bir kız" diye bahsetmiştir (kisa.link/OFhO). Bu dönemde de daha önce olduğu gibi Höch'ün, sanatsal özelliklerine değil, kadınsal özelliklerine vurgu yapılmıştır. 1968 yılına gelindiğinde Höch, MoMA'da açılan Dada and Surrealism Reviewed sergisine dahil edilmiş ve bu gelişme ile birlikte o dönemden sonra tarihçiler ve küratörler Höch'ün hem Dada hareketi içinde önemli bir yere sahip olduğunu, hem de fotomontajın ve kolaj tekniğinin öncüleri arasında yer aldığını kabul etmişlerdir (kisa.link/OFhO).

Hannah Höch Eserleri

Berlin'den çıkan en büyük dadacılardan biri sayılan Hannah Höch, 1916'dan itibaren Die Dame ve Die Praktische Berlinerin gibi dergilere dantel ve işleme motifleri tasarımı yapmış, eserlerinde figürlerini seçerken moda ikonu kadın görsellerini tercih etmiş ve onlara burjuva kültürünün kıyafetlerini giydirmiştir. Modern feminist propaganda niteliğindeki eserlerinde, toplumda kadının rolü ve cinsiyet ilişkilerini konu almıştır (kisa.link/OFhR). Dadaizm içinde yer alan sanatçılardan bazılarının fotomontaj ve kolaj tekniklerinden faydalandıkları,

çeşitli dergi, gazete ve reklam afişlerini çalışmalarında kullandıkları bilinmektedir (Tatar, 2012, s. 53). Hannah Höch de bu sanatçılardan biridir ve bu teknikleri sanat eserlerinde kullanmıştır.

Höch'ün fotomontajla ilgilenmesinin nedenlerinden biri, resimleri kesme, bir araya getirme, yapıştırma ve böylece yeni bir bağlama sokma sürecinde imajın uğradığı yabancılaşma ve yarattığı gülünç etki ile kendisini ifade edebilmesidir. Höch, sanat eserlerinde açık bir biçimde orantıları bozmuş ve figürleri grotesk hale getirmiştir (kisa.link/OFhU). Geleneksel bir sanat anlayışıyla üretilmeyen hatta geleneksel sanat anlayışına bir eleştiri olduğu düşünülen eserleri, genel olarak fotomontaj olarak nitelendirilmektedir ancak grafiksel öğeleri yoğun olarak içinde barındırması ile de hem akılda kalıcı olmuş hem de birden fazla tekniğin kullanımına da olanak sağlamıştır. Höch'ün eserleri folklorik öğeler taşımasının yanı sıra, kültür farkı ve ırkçılığa karşı da bir eleştiri niteliğinde olmuştur (kisa.link/OFhV).



Görsel 1. Hannah Höch, 1919-1920, Almanya'da Mutfak Bıçağıyla Kesilen Son Weimar Bira Göbeği Kültür Çağı/Cut with the Dada Kitchen Knife through the Last Weimar Beer-Belly Cultural Epoch in Germany. kisa.link/OFhW. Erişim: 06.07.2020.

Höch'ün 1919-1920 yıllarında kolaj tekniğiyle yapmış olduğu "Almanya'da Mutfak Bıçağıyla Kesilen Son Weimar Bira Göbeği Kültür Çağı" adlı eserinde, pek çok figüre yer verilmiştir. Höch'ün eserleri arasında en bilinenlerden biri bu eseridir.

Höch, bu çalışmasında, bir hiyerarşi ya da bir perspektif gözetmeden, kesilmiş imge ve yazı parçalarını üst üste ve yan yana getirerek fotomontaj yapmıştır. Çalışmasında, siyasetçilere, dadacılara, kadınlara, binalara, makine parçalarına ve sloganlara yer vermiş, montaj ve fotomontaj tekniklerini kullanarak toplumsal bir yergide bulunduğu bir görsel manifesto hazırlamıştır (kisa.link/OFhZ). I. Dünya Savaşı sonunda hükümetin değişmesi, çatışmaların yaşanmasına, Frei mahkemesinin, hükümet mensupları aracılığıyla insanlara saldırılması

için kışkırtılmasına ve bu çatışmalar pek çok insanın tutuklanmasına ya da öldürülmesine neden olmuştur. Dönemin koşulları göz önünde bulundurulduğunda, Hannah Höch'ün bu çalışması ile savaş sonucunda ülkenin yaşadığı çöküşü ve parçalanmayı yansıttığını söylemek mümkündür (kisa.link/OFi3). Parçalanmış, karmakarışık, üst üstte binmiş şekillerin, dönemin Berlin'ine vurgu yaparak ayrışmış kentsel yaşam algısını yansıttığı düşünülmektedir. Esere verilen uzun başlığı Höch'ün yazdığı şu metin ile açıklamak mümkündür. "Ressam'la birlikte düşününce, erkek egemen kültürün bira göbeğini Dada mutfak bıçağıyla yaran kadın figürünün saldırısı, adeta resimleri ve metinleri kesip biçerek parçalayan sanatçının kullandığı şiddete koşuttu." (kisa.link/OFi4).

Höch bu eserini, gazete ve dergilerden kestiği fotoğraflarla ve montajla belirlediği bir yerleşim planına göre yapmıştır. Çalışmada, "Dada", "Anti Dada" gibi sözcükler ve çeşitli insan figürleri dikkat çekmektedir. Bu insan figürlerinden biri, Anti sözcüğünün etrafında yer alan Kaiser Wilhelm'in yüzüdür. Wilhelm, Avusturya veliahdının bir Sırp tarafından öldürülmesi üzerine Avusturya'nın yanında yer alarak I. Dünya Savaşı'nın çıkmasına neden olmuş, kötü giden savaş sonrası halkın ayaklanması ile 1918'de Alman imparatorluğundan ve Prusya Krallığından istifa ettiğini duyurarak Hollanda'ya gitmiştir (kisa.link/OFi5). Wilhelm'in çaprazında General Paul Von Hinderburg'un kafası bulunmaktadır ve bu kafalar bir dansçının bedenine yerleştirilmiştir. General Paul Von Hinderburg, I. Dünya Savaşı'nda gösterdiği başarı ile 1916 yılında önce Alman Kara Kuvvetleri komutanı ardından da Genelkurmay Başkanı olmuştur. Wilhelm'ın ülkeyi terk etmesinden sonra kurulan yeni hükümetin, çıkan sol radikal ayaklanmaları bastırmasına destek vermiştir (kisa.link/OFi8). Höch'ün bu çalışmasında, General Paul Von Hinderburg'un kafasını bir dansçının bedenine yerleştirmiş olmasının nedeni olarak, General'in siyasi hayatındaki çalkantılara vurgu yapmak olduğunu söylemek mümkündür. Höch'ün eserinde tekerleğin çaprazındaki bölümde, savaşa neden olduğu düşünülen Alman Savunma Bakanı Gustav Noske başka bir siyasi ile görüşürken gösterilmiştir (kisa.link/OFia). Noske'nin de savaşı desteklediği bilinmektedir. Höch, bu çalışmasında, çalışmanın yapıldığı dönemde hükümeti yeniden düzenlemeye çalışan pek çok siyasi kimliğe yer vermiştir. Görüşme yaparken gösterilen eski siyasi karakterlerin kaybettikleri gücü yeniden kazanmayı hedefledikleri söylemek mümkündür. Bu kolaj çalışmasında parçaların düzgün biçimlerde kesilerek değil de yırtılarak oluşturulmuş olması dönemin, çalkantı, karmaşıklık ve iktidar mücadelesine vurgu yapıldığını düşündürmektedir.

Çalışmanın sağ alt köşesinde Dada akımı sanatçılarından Raoul Hausmann, George Grosz'un kafaları görülmektedir. Ayrıca Dada sanatçılarından Wielend Herzfelde'de yer verilmiştir. Herzfelde'nin kardeşi John Heartfield'i küvette banyo yaptırıyormuş gibi gösterilmiştir. Daha önce bahsedildiği gibi Hausmann, Höch'ün erkek arkadaşıdır. Grosz ise ilk Dada sergisinde Höch'ün eserlerine yer verilmesine karşı çıkması ile çalışmamıza konu olmuştur. Dadacı iki kardeşin yer aldığı kısmı ise, erkeklerin küçük düşürülmeye çalışıldığı ve güç ilişkilerinin tersine çevrilme çabası olarak değerlendirmek mümkündür (kisa.link/OFib).

Höch'ün kullandığı figürlerden biri de kendi yüzüdür. Sanatçı eserinin sağ alt köşesine, imza atmak yerine kendi portresini eklemiştir. Sanatçının yüzü hem bir imza niteliğindedir hem de kadınların oy kullanma hakkına sahip olduğu ülkelerin haritalarının yanında yer almaktadır (Fortenberry ve Melick, 2015, s. 160). Bu durum Höch'ün sanat dünyasında ve toplumda kadının rolüne işaret etmeye çalıştığının bir kanıtı niteliğindedir. Eserde yer alan bir başka figür de, Ekspresyonist Ressam Kathe Kollwitz'e aittir. Höch ile aynı dönemin sanatçılarından olan Kollwitz, toplumsal içerikli resimler yapmış I. Dünya Savaşında oğlunu kaybetmiş olmanın verdiği üzüntü ile güçlü aktif kadın imajı ile sosyal bir duruş sergilemeye çalışmıştır (Ayan, 2008, s. 35). Oğlunu savaşta kaybetmiş olmanın verdiği acı ve üzüntüyü eserlerine yansıtmış, sanatı toplumsal bir görev olarak görüp eserlerinde savaş karşıtlığına yer vermiştir. Höch'ün, Kollwitz'e çalışmanın merkezinde yer verdiğini ve parçalara ayırdığını görmekteyiz. Höch'ün bu çalışması ile ülkede yaşanan dönüşümlere, "yüzeyi parçalanmış kırık bir ayna" tuttuğunu söylemek mümkündür. Çalışmasında, bir anlatısı olmayan, sürekli çatışma ve kriz halinde olan, ayrışık bir dünyayı yansıtmıştır (kisa.link/OFic).



Görsel 2. Hannah Höch, 1919, DaDany. kisa.link/OFid. Erişim: 06.07.2020.

Höch'ün 1919 yılında kolaj ve fotomontaj tekniği ile yapmış olduğu "DaDany" adlı eserinde, kadın figürlerine ve Dada yazısına ve bir dış mekana yer verilmiştir. Eserde kullanılan kadın figürlerinin modern kadını temsil ettiğini söylemek mümkündür. Burada ele alınan kadınların modern oldukları algısına varmamıza, kullandıkları takılar, topuklu ayakkabılar,

kıyafetler ve makyajları öncülük etmektedir. Bu da, o dönemdeki toplumsal dönüşüm ve yeni kadın kimliği ile ilgili bazı ipuçları vermektedir. Höch, bu eserinde modern kadına yer vermiş olsa da onu parçalara ayırmış olması bir eleştiri olarak düşünülebilir. Eserde kullanılan dış mekan, kadınların ev içinden, ev dışına bir başka deyişle özel alandan kamusal alana bu dönemde çıkmaya başladıklarını göstermektedir. Öte yandan sanatçı bu eserinde "Dada" ifadesine yer vererek sanat akımının adını da kullanmıştır (Görsel 1).



Görsel 3. Hannah Höch, 1929, Garip Güzellik/Fremde Schönheit. kisa.link/OFih. Erişim: 06.07.2020.

Höch'ün 1929 yılında foto-montaj tekniği ile yapmış olduğu "Garip Güzellik" adlı eserinde, çıplak bir kadın, yatak olduğu düşünülen bir yerde uzanmaktadır ve yüzünde bir maske ve gözlük bulunmaktadır (Görsel 3). Bu eserinde, Görsel 1 ve Görsel 2'deki "Dada" vurgusuna yer verilmemiştir. İlk iki esere kıyasla daha sade bir kompozisyon tercih edilmiştir. İki eserin yapılma sürecinde aradan geçen on yılda Höch'ün sanat anlayışında yaşanan değişikliğin etkili olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. "Garip Güzellik" isimli bu eserde modelin yatış biçimi oryantalizmdeki odalık kavramını anımsatmaktadır. Modelin kafasında yer alan maske ise, primitif (ilkel) sanat yıllarına ait bir erkek yüzünü çağrıştırmakta ve model gözlük takmaktadır.

Bu çalışmada, odalık kavramı ile doğu kültüründeki harem uygulamasına bir eleştiri getirildiğini düşünmek mümkün iken bunun batı resim sanatında da yaygın olarak kullanılan bir imge olduğunu da unutmamak gerekir. Bu konuyu kadının toplumdaki konumu bakış açısıyla ele alacak olursak; odalık olarak seçilen cariyeler, cariyelerin en güzelleri ve en pahalıları arasından seçilirler, 15-20 yaşları arasında odalık olarak satılırlar veya biri tarafından hediye edilirlerdi (Menteş, 2006, s. 56). Bu resimde kullanılan kadın figürü de bize Osmanlı saraylarına gönderme yapıldığını düşündürmektedir. Resim geleneğinde kadın önemli bir konu olmuş, çıplak kadınlar seyirlik nesneler olarak görülmüştür. Höch bu eserinde, çıplak kadının, dayatılan güzellik anlayışına karşı çıkarak kadının yüzünü bir maske

ve gözlük ile kapatmıştır. Kadın bedenine erkek yüzüne ait bir maske yerleştirmesi, kadın ve erkeğin rollerini değiştirmek istemesi şeklinde de yorumlanabilir. Höch'ün bu eserinde Almanya'daki Nazi rejiminin beden ve birey üzerindeki mükemmeliyetçi politikalarına bireysel olarak karşı çıktığını da söylemek mümkündür.



Görsel 4. Hannah Höch, 1930, Untitled/Adsız. kisa.link/OFil. Erişim: 06.07.2020.

Höch'ün 1930 yılında foto-montaj tekniği ile yapmış olduğu "Adsız" adlı eserinde, kafasında şapka olan bir kadın figürü görülmektedir (Görsel 4). Bu kadının şapkasının bir erkek eli tarafından giydirilmeye çalışıldığı duygusu yaratılmaya çalışılmıştır. Erkek elinin hayli büyük oluşu dikkat çekmektedir. Kadının yüzünde ağız ve burun kısmına siyahi bir kadının ağız ve burnu eklenmiştir. Bu çalışmada da, Görsel 1 ve Görsel 2'nin aksine "Dada" akımına dair bir ifadeye yer verilmemiştir.

Höch'ün bu çalışması için de kadının toplumdaki yeri, kadın erkek eşitliği, kadının güzelliği temalarını kullandığını söylemek mümkündür. Modern olduğu düşünülen bir kadın figürünün, üzerinde her zaman daha güçlü ve daha büyük olan erkeğin elinin olduğu gösterilmektedir. Kadının kafası ve erkeğin eli arasındaki orantısızlığın, kadın ve erkeğin eşit olmadığı bir topluma vurgu yapmak için tercih edildiği düşünülmektedir. Kadının ağız ve burun kısmında siyahi bir kadına ait fotoğraftan kolaj yapılması ırkçılığa dolayısıyla eşit olmayan toplumsal ilişkilere bir gönderme yapıldığı şeklinde yorumlanabilir. Hannah Höch'ün hayatı ve Hausmann ile ilişkisi düşünüldüğünde Höch'ün bu eli 7 yıl süren ilişkisinde üzerinde hissettiği şeklinde yorumlamak mümkündür. Höch'ün Dada akımı içerisinde kendisini ispat etmesinin uzunca bir zaman almış olması, akımın önde gelen erkek sanatçıları tarafından hep kadına özgü iyi ve sessiz olmak gibi kavramlarla anılmış olması ve zaman zaman sanatının erkek sanatçılar tarafından küçümsenmiş olması o eli üzerinde hissetmiş olan tüm kadınlar ile birlikte kendi duygularını da eserine yansıttığını da gösterebilir.

Güzel bir kadın yüzünün ağız ve burun kısmının siyahi bir kadın ile değiştirilmiş olması, kalıplaşan güzellik algısı ve eşitliğin sadece kadın erkek arasında değil de bunun daha ötesinde toplumun her kesiminde sağlanması gerektiğine bir vurgu olmuştur. Yeni kadının bağımsızlık, özgürlük ve adalet için savaşması gerektiği temasına yer vererek cinsiyetçi ve ırkçı bir toplumu eserlerinde eleştirmiştir.

Sonuç

Dada sanat akımı, klasik sanat ve sanat eseri anlayışına karşı çıkılarak kendine özgü bir sanatsal duyarlılıkla çeşitli konularda eserler üretilmiştir. I. Dünya Savaşı'na karşıtlığıyla bilinen Dada hareketi, ortaya çıktığı dönemde pek çok sanatçıyı etkisi altına almıştır. Bu sanatçılardan biri de Hannah Höch'tür. Dadacılar bu başkaldırıyı sanatta kullanılagelmiş tekniklerin dışına çıkarak ve kuralları yok sayarak gösterirken Höch, bununla yetinmeyerek bazı toplumsal sorunlara da başkaldırı niteliğinde eserler üretmiştir. Bir sanat akımı ile toplumsal bir hareket olan Feminist akımı birleştiren sanatçı, çalışmalarında kadının toplumdaki yerini sorgulamış ve feminist sanat çalışmalara katkı sağlamıştır.

Höch'ün Dada akımı ile tanışması erkek arkadaşı Raoul Hausmann ile birlikte olmuştur. Höch, Berlin Dada grubunun en önemli kadın sanatçılarından biridir ancak Dada akımında yoğun olarak karşımıza çıkan erkek sanatçılar içinde fark edilmesi ve onlar tarafından kabul edilmesi oldukça zaman almıştır. Başarılı çalışmalarına rağmen, Almanya'da o yıllarda bir kadının çağdaş bir sanatçı olarak başarı elde etmesinin kolay olmadığını, erkek meslektaşları tarafından uzun süre yetenekli amatör olarak görüldüğünü ve hiçbir zaman profesyonel bir statüye layık olduğunun düşünülmediğini kendisi ifade etmiştir. Bu söylemin gerekçelerinden biri de, George Grosz ve John Heartfield gibi sanatçıların Birinci Uluslararası Dada Fuarı'nda Höch'ün eserlerinin sergilenmesine karşı çıkmış olmalarıdır. Bu karşı çıkışa rağmen 7 eseri sergide yayınlanan Höch ünlü eleştirmen Adolf Behne tarafından takdir edilmiştir. Höch'ün yeteneği ve başarısının bazı çevrelerce takdir ve fark edilmiş olması bile kadın olduğu için eleştirilmesinin önüne geçememiştir. Hans Richter ondan iyi bir kız diye bahsetmiş ancak Dada dergilerinin birinde yayınlanan Höch'ün eserinin altında Mösyö Höch yazılmıştır. Eserlerinde sıklıkla kolaj ve fotomontaj tekniklerini kullanmıştır. Hatta bu gerekçe ile bile döneminin erkek sanatçılarından olan Hans Richter tarafından sadece kolajla çalışma yaptığı için küçümsenmiştir. Kolaj tekniğini Dadaizm'de ilk kullanan sanatçılardan biridir. Kolaj tekniğini kullandığı fotomontajlarında sıklıkla iki ana konuya ağırlık verdiği görülmekte ve bu konuların 1920-1930 dönemi Alman hükümeti eleştirisi ve toplumdaki kadın-erkek eşitsizliği olduğu düşünülmektedir. Sanatçının en bilinen eserlerinden biri olan "Mutfak Bıçağıyla Kesilmiş Almanya'da Son Weimar Bira Göbeği Kültürel Dönemi" bu dönemin siyasetini eleştirel bir dille ele alınmıştır. Çalışmada siyasiler, erkek dadacılar, kadınlara seçme seçilme hakkı veren ülkelerin haritaları gibi pek çok öğeye yer verilmiştir. Bu dönemin çalkantı ve karışıklığı da çalışmaya kompozisyonda karışıklık olarak yansıtılmıştır.

Höch, döneminde sanat içinde var olmaya çalışan ender kadın sanatçılardan biridir. Dadaizm içinde var olan her şeye karşı çıkış ne yazık ki kadın ve erkek arasındaki eşitsizliğe karşı çıkış olamamış ve hatta bu eşitsizliği Hannah Höch'e yaşatmıştır. Benimsediği sanat akımının erkek temsilcileri onu kendilerinden daha yeteneksiz, daha değersiz görüp eserlerini beğenmemiş ya da onun fikirlerini önemsememiştir. Bu durum Hannah Höch'ün kadının toplumdaki yerini sorgulamasına neden olmuştur. Hannah Höch, pek çok eserinde kadının ve erkeğin rollerini eleştirmiştir. Feminist kuram da, kadınların toplum içindeki rol ve haklarını genişletmeyi bir başka deyişle onları toplumsal cinsiyet rollerinin içine hapsetmemeyi öngören bir öğretidir. Dolayısıyla Höch, bu amaç doğrultusunda eserlerine yön vermiştir. Çıplak kadın vücutlarına erkek yüzleri yerleştirmesi buna örnek verilebilir. Kadının izlenebilen bir meta olarak görülmesine onun kafası yerine erkek kafası yerleştirerek karşı çıkmıştır. Modern kadın olgusuna da eserlerinde yer vermiştir ama kadının ele alındığı bu çalışmalarda hep bir parçalanmışlık vardır. Höch'ün bu parçalanmışlık ile kadınların sadece kadın oldukları için sahip oldukları, anne, eş gibi rollerine vurgu yapmak istediği düşünülebilir. Eserlerinde eleştirel bir bakış açısı vardır. Çoğunlukla dönemin siyasilerini yaşanılan durumdan sorumlu tutmuş ve ironik bir şekilde eleştirmiştir.

Höch sadece kadının toplumdaki yerine değil aynı zamanda Nazi Almanya'sındaki mükemmel ırk çalışmalarına da karşı çıkmış bu durumu da eserlerine yansıtmıştır. Görsel 4'de ele alınan çalışmada, Alman olduğu tahmin edilen güzel bir kadının dudak ve burnunu siyahi bir kadınla değiştirmiş olması buna örnek olarak gösterilebilir. Bu çalışma ile sadece kadın erkek arasındaki eşitsizliğe değil, kadınların kendi arasındaki güzellik, çirkinlik algısına da bir gönderme de bulunarak dönemin ırk söylemlerini de eleştirmiştir. Hannah Höch, sanat hayatı süresince, kadın olması nedeniyle pek çok sorunla karşılaşmış ve bu sorunların toplumsal sorunlar olduğunu düşünerek eserlerinde bunlara yer vermiştir. Döneminin sanatçılarının çok ilerisinde bir düşünce tarzı ile başarılı eserler üretmiş ancak kadın olması nedeniyle bu eserlerinin değeri çok sonra anlaşılmıştır.

Kaynakça

Arat, Necla. (2010). *Feminizmin ABC'si*. İstanbul: Say Yayınları.

Ayan, H. Müjde. (2008). Weimar Dönemi Kadın Devrimci Ruhu ile Kathe Kollwitz. *Gazi Üniversitesi GSF Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1/1, s. 33-47.

Batur, Enis. (2003). *Modernizmin Serüveni*. İstanbul: YKY.

Berktay, Fatmanur. (2010). *Tarihin Cinsiyeti*. İstanbul: Metis Yayınları.

Bozkurt, Nejat. (2000). *Sanat ve Estetik Kuramları*. Bursa: Asa Kitapevi.

Butler, Judith. (2010). *Cinsiyet Belası Feminizm ve Kimliğin Alt Üst Edilmesi* (B. Ertür, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.

Çakır, Serpil. (2007). Feminizm Ataerkil İktidarın Eleştirisi. H. Birsen Örs (Der.). *Feminizm Ataerkil İktidarın Eleştirisi 19. yüzyıldan 20. yüzyıla Modern Siyasal İdeolojiler.* s. 413-475. İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

Dastarlı, Elif. (2019). Batılılaşan Türk resminde Kadın İmgesinin Kamusal Alanın Oluşumundaki Önemi. *Yedi Sanat Tasarım ve Bilim Dergisi*, 22, s. 69-80.

Dökmen, Zehra. (2014). *Toplumsal Cinsiyet, Sosyal Psikolojik Açıklamalar*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Ersoy Çak, Şeyma. (2010). Toplumsal Cinsiyet ve Feminizm Teorileri Bağlamında Türkiye'deki Reklam Filmleri ve Popüler Müzik Videoları. *Dokuz Eylül Üniversitesi GSF Dergisi*, 4, s. 101-110.

Little, Stephen. (2006). *İzmler Sanatı Anlamak* (N. Özer, Çev.). İstanbul: Yem Yayınları.

Menteş, Fatma. (2006). *Osmanlı İmparatorluğunda Yenileşme Sürecinde Harem.* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Özdemir, Derya. (2016). Feminist Eleştiri Bağlamında Kadın Snatçıların Eserlerinde Beden İmgesi. *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi*, 29, s. 45-56.

Shiner, Larry. (2018). *Sanatın İcadı Bir kültür Tarihi* (İ. Türkmen, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Sözen, M., Tanyeli, U. (2018). *Sanat Sözlüğü Kavram ve Terimleri.* Ankara: Remzi Kitapevi.

Şen, E., Gürpınar, F. (2019). Türk Resim Sanatında Kadın İmgesi. *Ulakbilge*, 42, s. 875-891.

Tatar, Onur. (2012). *Postmodern Süreçte Fotoğraf Sanatında Çıplak Beden Kullanımı.* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.

Turani, Adnan. (2019). *Dünya Sanat Tarihi.* Ankara: Remzi Kitapevi.

İnternet Kaynakçası

Biyografi. Erişim: 05.11.2019. https://www.biyografi.info/kisi/kaiser-wilhelm-ii

Biyografi. Erişim: 05.11.2019. https://www.biyografi.info/kisi/paul-von-hindenburg

E-skop. Erişim: 07.06.2020. https://www.e-skop.com/skopbulten/berlin-dadacilari-arasinda-bir-kadin-hannah-hoch/1742

E-skop. Erişim: 07.06.2020. https://www.e-skop.com/skopbulten/dadanin-100-yili-bir-dada-kadini-hannah-hoch/2981

Feymag. Erişim: 07.06.2020. http://feymag.com/Haberler/Detay/Tarih/Dadaizm-Hannah-Hoch

Keinmagazine. Erişim: 05.11.2019. https://keinmagazine.com/blog/wat-is-dada

Leblebitozu. Erişim: 20.07.2020. http://www.leblebitozu.com/dadaizm-sanatcilari-ve-eserleri/

Wannart. Erişim: 07.06.2020. https://www.wannart.com/mutfak-bicagiyla-kesilmis-almanyanin-son-weimar-bira-gobegi-kulturel-donemi-2/

SANAT YAZILARI, **2021; (44): 31-47** / ARAŞTIRMA MAKALESİ

CANLILIK ve KARŞILIKLI ETKİLEŞİM: TİYATRONUN DİJİTALLEŞMESİ ve SEYİR REJİMİ ÜZERİNE ONTOLOJİK-TARİHSELCİ BİR SORUŞTURMA

LIVENESS AND INTERACTING: AN ONTHOLOGICAL-HISTORICAL INVESTIGATION ON DIGITALIZED THEATRE and SEEING REGIME

DR. ÖĞR. ÜYESİ **MELİKE SABA AKIM**
İstanbul Medeniyet Üniversitesi Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi
Tiyatro Tarihi ve Teorisi Sahne ve Görüntü Sanatları Bölümü
melikesaba@gmail.com
ORCID ID: 0000-0003-2275-237X

Öz: *Batılı tiyatro konvansiyonu, tiyatro etkinliğini seyirlik bir sanat olarak tanımlar: tiyatroda eylemek oyuncuya, seyretmekse seyirciye aittir. Öte yandan tiyatronun birlikte oynamaya ve karşılıklı etkileşime dayalı bir özü vardır. Batılı konvansiyon, karşılıklı etkileşime dayalı bu özü seyirlik bir sanat olmak adına neredeyse unutmuştur.*

Bu çalışmada, tiyatronun unuttuğu özünün dijital tiyatro aracılığıyla yeniden açığa çıktığı öne sürülecektir. 2020 Koronavirüs Pandemisi sırasında gerçekleştirilen Map to Utopia (Platform Tiyatro & Fringe-Ensemble) ve Altyazıları Yüksek Sesle Oku (Onur Karaoğlu) isimli dijital teatral girişimler, tiyatroya özgü mevcudiyet koşulu, karşılıklı etkileşim, canlılık gibi nosyonlara odaklanılarak incelenecek ve tiyatronun ontolojik yapısından doğduğu varsayılan konvansiyonel yanıtlar üzerine yeniden düşünülecektir.

Anahtar Sözcükler: *Canlılık, Mevcudiyet, Karşılıklı Etkileşim, Seyretmek, Dijital Tiyatro, Map To Utopia, Altyazıları Yüksek Sesle Oku.*

GELİŞ TARİHİ: 07.09.2020 | **KABUL TARİHİ:** 27.03.2021

Abstract: *The Western theatre convention defines theatre as the art based on looking. In theatre, while acting belongs to the actor, watching belongs to the audience. On the other hand, the theatre has an essence based on playing together and mutual interaction. The Western convention has almost forgotten this essence based on mutual interaction for being an art of spectacle.*

In this study, it will be argued that the theatre's forgotten essence is revealed again through digitalized theatre. Map to Utopia (Platform Tiyatro & Fringe-Ensemble) and Read Subtitles Aloud (Onur Karaoğlu), the two digital theatrical attempts which took place during the 2020 Coronavirus Pandemic, will be examined by focusing on notions of presence, mutual interaction and liveness. In light of these examples, the conventional responses assumed to arise from the ontological structure of the theatre will be reconsidered.

Keywords: *Liveness, Presence, Interacting, Seeing, Digitalized Theatre, Map to Utopia, Read Subtitles Aloud.*

Giriş

Dijitalleşen çağda tiyatronun nereye doğru evirildiği şimdilerin kaçınılmaz tartışmalarından birisi. Tüm dünyanın sosyal, politik ve ekonomik koşullarını zorunlu olarak dönüştüren/dönüştürmeye devam eden 2020 Koronavirüs Pandemisi sırasında tiyatronun geleceği kaygı yüklü sorularla birlikte gündemi ziyadesiyle meşgul etti. Neyin tiyatro olup olmadığı, tiyatronun dijitalleşmesinin olumlu ve olumsuz sonuçları, tiyatroyu online izlemenin seyir deneyimi ve elbette çeşitli ekonomik açmazlarla birlikte tiyatronun bir tür yok oluşa sürüklendiğine ilişkin, biraz da pandemi dönemine özgü endişeli atmosfer dolayısıyla, tüm dünyada eş zamanlı bir tartışma başladı. Gerek anaakım gerek deneysel pek çok tiyatro topluluğu dijital arşivlerini online erişime açtı ve bu durum beraberinde tiyatronun ancak kendi mekânında izlenirse seyir deneyimini tam anlamıyla verebildiği, bilgisayar ve akıllı telefon ekranlarından izlenen bu kayıtların seyir zevki vermediği gibi nispeten ortak yargılar üretti. Tiyatroda dijitalleşme ve tiyatroyu online izleme gibi birbirinden bağımsız düşünülmesi gereken kimi durumlar bu süreçte iç içe geçti, tiyatronun doğasına ilişkin pek çok ön kabul çok daha katı savunularla yeniden tekrarlanır oldu. Pandemi bir yönüyle tiyatronun olanaklarının her bakımdan yeniden araştırılmasına vesile olurken, beri yandan konvansiyona çok daha sıkı sarılan söylemler gün yüzüne çıktı ve çok daha yüksek sesle tekrarlanmaya başladı.

Bu çalışma, öncelikle, tiyatronun dijitalleşen dünyayla birlikte kendi olanaklarını yapıbozuma uğrattığı ve çalışmayan ya da eksik çalışan bileşenlerini işlevsel kıldığı iddiasından hareketle, tiyatronun ne'liğine ilişkin konvansiyonel yanıtların tarihsel soy kütüğünü soruşturmaya odaklanıyor. Tiyatro: Seyretmenin Rejimi başlıklı birinci bölümde, Antik Yunan'dan bu yana 'seyretmenin rejimi'nin hüküm sürdüğü tiyatronun kendini nasıl kurduğunu, oyuncu ve seyirci arasında oluşagelen hiyerarşinin tarihsel-ontolojik gerekçelerine odaklanarak soruşturmak amaçlanıyor. Bu bölümde, en az 'seyretmek' kadar tiyatroyla ilişkili bir diğer nosyonun 'karşılıklı etkileşim' (interacting) olduğunu öne sürerek, Batılı tiyatro konvansiyonun bu nosyonu uzunca bir süre nasıl ve neden unuttuğu sorusuna yanıt aranmakta.

Başka Türden Canlılıklar başlıklı ikinci bölümdeyse tiyatronun mevcudiyet (presence) koşulu ile canlılık (liveness) ilişkisine odaklanarak dijital çağın fiziksel olmayan düzlemdeki teatral potansiyelini soruşturmak amaçlanıyor. 'Karşılıklı etkileşim', farz edildiği üzere ancak fiziksel mevcudiyet yoluyla mı sağlanabilir? Bu bölümde COVİD-19 pandemisi sırasında gerçekleştirilen Map to Utopia ve Altyazıları Yüksek Sesle Oku isimli dijital tiyatro örneklerinden hareketle bu sorunun yanıtları araştırılıyor.

Tiyatro: Seyretmenin Rejimi / Konvansiyonun Dayanılmaz Ağırlığı

Aristotelesçi konvansiyon, geçtiğimiz yüzyıl dönümüne dek ve tıpkı sanatın tüm dallarında olduğu üzere, tiyatroda da belirleyici, kural koyucu bir güce sahip olmuştur. Geçtiğimiz yüzyıldan bu yana temsilin olanak(sızlık)ları üzerine yürütülen çok çeşitli teorik tartışmalarla ve deneysel arayışlarla birlikte konvansiyonun sarsıldığı, çöktüğü, hatta 1970'lerle

birlikte öldüğü söylenebilir belki; buna rağmen tiyatronun ne'liğine ilişkin tanımlar ve bu tanımlarla birlikte kök salmış ön kabuller tiyatro üzerine düşünme pratiğini hala daha belirli bir rotanın içinde tutar. Şöyle de söylenebilir o halde: 21. yüzyılda artık öldüğü varsayılan konvansiyonun bedeni öylesine ağırdır ki, durmaksızın hortlar.

Söz konusu bu ön kabullerin pek çoğu tiyatronun alametifarikası 'şimdi ve buradalık' (presence) niteliğinden türemektedir. Buna göre, tiyatro 'şimdiki zaman'da gerçekleşen yegâne sanattır ve gerçekleşebilmesi için katılımcılarının (oyuncu ve seyirci) aynı mekânda mevcut bulunması gerekir. Bu sebeple tiyatro tüm sanatlar içinde en mimetik olandır; çünkü eylemin dolaylı temsilinden (diegesis) ziyade doğrudan takdimini (mimesis) içerir. Yine bu sebeple tiyatro canlılık ve yanı sıra eş zamanlılık talep eder: hem oyuncu hem seyirci, kanlı canlı bedenleriyle aynı mekândadır ve hem temsil hem alımlama ortak bir zaman diliminde (şimdi), aynı anda ve kesintisiz olarak gerçekleşir.

Öte yandan tiyatronun 'şimdi ve buradalık' koşuluyla neredeyse yan yana düşünmemiz gereken bir 'karşılıklı etkileşim' (interacting) koşulu bulunmaktadır. Karşılıklı etkileşim, tiyatroya oyun niteliğini verendir, ya da tam tersi: tiyatronun oyun niteliği beraberinde karşılıklı etkileşimi getirir. Tiyatronun M.Ö. 8. ve 6. yüzyıllar arasında, erginleme törenlerinden *Dionysos* onuruna düzenlenen bir ilahi olan *Dithyrambos*'a doğru evirildiği, M.Ö. 5. yüzyılla birlikteyse bugün bildiğimiz biçimini aldığı varsayılmaktadır. Bugün bildiğimiz şekliyle tiyatro, doğruluğunu tartışmasız kabul ettiğimiz ikili bileşeniyle karşımızdadır: oyuncu ve seyirci. Peki ya öncesi? Oyuncu/seyirci ve oyun yeri/seyir yeri arasındaki ayrım, Batılı anlamda tiyatro ilk biçimini aldığı andan itibaren (M.Ö. 5. yy) oradadır. Hatırlatmakta fayda var: tiyatro sözcüğü 'bakılan/seyredilen yer' anlamına gelen *théatron* (θέατρον) sözcüğünden türemiştir; dolayısıyla sözcük dolayıma girdiği andan itibaren tanım nettir. Martin Heidegger'in "asal zorunluluğu görünürlük olan bir sanat" olarak tarif ettiği tiyatro, kendi temsil rejimini seyirlik bir sanat olma üzerinden kurar (Aktaran Güçbilmez, 2005, s. 27).

Bu çalışmanın öncelikli savı, Batılı konvansiyonun tiyatroyu tanımladığı andan itibaren ontolojik yapısına özgü bir diğer niteliğini eksiltmeye başladığı olacaktır. Tiyatro, logos öncesi evredeki oyunsuluk niteliğini ve dolayısıyla karşılıklı etkileşim koşulunu seyirlik bir sanat olma yolunda başkalaştırmıştır. Beraberce oynanan oyun yerini seyredilen oyuna bırakır.

Tiyatro: Seyretmenin Rejimi / Seyirci Paradoksu

Peter Brook'un tiyatro etkinliğini tarif ederken verdiği basit tanımı hatırlatarak başlamalı: "Herhangi boş bir mekanı alır, işte burası sahnedir diyebilirim. Bir adam bu boş mekanın ortasından yürüyerek geçer ve bir başkası da bu adamı gözleriyle izler, işte tiyatro etkinliği için bize gereken şey bu kadardır." (2010, s. 11). Brook'un tanımı ancak seyredilmek koşuluyla tiyatronun kendini kurabildiğini, yani görünürlük koşulunu vurgular. Daha basitçe söylersek, bu tanım şöyle demektedir: seyircisiz tiyatro olmaz. Jacques Rancière, "Özgürleşen Seyirci" isimli kitabında bu koşulu seyirci paradoksu olarak adlandıracaktır ve bu sorunun tüm bir tiyatro teorisinin özellikle 18. yüzyıldan itibaren oyuncunun varlığına odaklanarak

kutsadığı 'oyuncu paradoksundan' çok daha temel bir açmaz olduğuna dikkat çekecektir (2013, s. 10). Nitekim seyirci, tiyatronun tiyatro olabilmesi için olmazsa olmaz ikili bileşeninin sessiz tarafı olarak, hep vardır. Oyuncunun varlığı ne kadar gerekliyse, seyircininki de bir o kadar gereklidir. Öte yandan tiyatro konvansiyonu zorunluluğun 'ikincil' bileşeni olarak seyirciyi sessizlik ve edilgenlikle var eder, beri yandan ikincilleştirdiği bu varoluşu yine aynı gerekçelerle suçlu bulur. Rancière şöyle yazmaktadır:

> [...] suçlayanlar seyirci olmanın iki nedenden ötürü kötü bir şey olduğunu söyler. İlk olarak, bakmak bilmenin zıddıdır. Seyirci bir görünüşün karşısına geçer, ama o görünüşün üretim sürecini veya gizlediği gerçekliği bilmez. İkinci olarak bakmak, eylemenin zıddıdır. Edilgen olan seyirci yerinde olduğu gibi, hareketsiz durur. Seyirci olmak, hem bilmek kabiliyetinden hem de eylemek kudretinden kopmak demektir. (2013, s. 10).

Bu durum tiyatro etkinliğinin neredeyse ortaya çıktığı günden beridir "mutlak biçimde kötü bir şey olduğu yargısı" ile anılmasının temel sebebidir (Rancière, 2010, s. 10). Örneğin, tiyatroya karşı ahlakçı bir önyargının Batı tarihinin her döneminde görüldüğüne dikkat çeken Jonas Barish, 1981 tarihli çalışması "Antitheatrical Prejudice"da (Karşı-Teatral Önyargı), tiyatroya ilişkin kavramlardan türetilmiş sözcük ve fiillerin gündelik yaşamdaki karşılıklarının tam da bu sebeple olumsuz olduğuna işaret eder. Tiyatro, oynamak, rol yapmak gibi ifadeler gündelik dilde pejoratif olarak ve sahicilikten uzak, samimiyetsiz, aldatıcı, hileli gibi anlamlarda kullanılırlar (1985, s. 1). Tiyatro, sahneye çıkarak kendini seyre açan, çekinmeden tüm varlığını 'teşhir eden' oyuncusu ile, neredeyse her dönemde ve pek çok kültürde uygunsuz bir sanat olarak görülmüştür. Seyircinin pozisyonu da buna paralel olarak bir maruz kalış üzerinden konumlanır. Sahnedeki etkinliğe maruz kalan seyirci edilgen ve dahası, bilgiden uzaktadır. Bu elbette Platoncu bir mirastır: 'Bakmak bilmenin zıddı' ise, sahnedeki yapay eylemi izleyen seyirci hakikatin ancak aksine düşer. "Tam da o yasakladığı bilgi ile eylem, yani bilmek eylemi ile bilginin kılavuzluk ettiği eylem uğruna ortadan kaldırılması gereken bir yanılsama ve edilgenlik sahnesidir tiyatro." (Rancière, 2010, s. 10). O halde 'bakılan/seyredilen yer' olarak tiyatro, sözcük etkinliği tarif etmek için kullanılageldiğinden bu yana kendi içinde bir hiyerarşi kurmakta; etkinliğin taraflarından seyirciyi, oyuncuya göre ikincil bir konuma yerleştirmektedir.

Öte yandan tiyatroyla ilişkili bir diğer sözcük daha vardır: Eski Yunanca 'eylemek' fiilini karşılayan *dran* (dráō/δράω) sözcüğü +*ma* soneki alarak *drama* sözcüğüne evirilmiştir. Açıktır ki aynı etkinliği tarif etmek için kullanılan bu iki sözcükten tiyatro seyretmeye, drama ise eylemeye vurgu yapmaktadır ve her iki fiil de ontolojik olarak düşünüldüğünde tiyatronun eşdeğer bileşenidir. Konvansiyonun dayattığı hiyerarşiler içinden akıl yürütmeye devam edersek, seyretmenin seyirciyle, eylemeninse oyuncuyla ilişkilendiğini görürüz. Ancak, drama sözcüğünün kökündeki eylem (dráō/δράω) fiili, bir hareketi, bir etkinliği de kapsamaktadır ve tiyatronun oyun niteliği tam da burada saklıdır. Batılı tiyatro konvansiyonu ise, başından beri oyun etkinliğini bağlamından koparmış ve etkinliğin taraflarından yalnızca birine oyun oynama yetkisi atamıştır: konvansiyona göre eyleyen oyuncudur, izleyense oyunu dışarıdan izleyen seyirci.

> [Tiyatrodaki *mimesis*'i] Eleştirenler, büyük çoğunlukla, öncülleri değiştirmedikleri halde başka bir sonuca varmışlardır; onlara göre tiyatro demek, seyirci demektir ve kötü olan da budur. Bildiğimiz şekliyle, yani toplumumuzun kendi suretinde şekillendirdiği tiyatro döngüsü böyledir. O halde bize başka bir tiyatro lazım – seyircisiz bir tiyatro. Boş koltuklar önündeki bir tiyatro değil; tam da kelimenin içerdiği edilgen optik ilişkinin, sahnede üretilene işaret eden başka bir kelimenin (drama) ima ettiği bambaşka bir ilişkiye tabi kılındığı bir tiyatrodur bu (Rancière, 2013, s. 11).

Rancière'in meşhur savı, artık oyuncu/seyirci hiyerarşisinin dışına taşan başka türlü bir tiyatroya gereksinimimiz olduğu üzerinedir. Bu hiyerarşinin yıkımıysa ancak seyircinin özgürleşmesiyle mümkün olacaktır. Yalnızca seyretmekten, diğer bir deyişle edilgenlikten ve eylemsizlikten azade bir seyircinin özlemiyle, seyretmeyen ama eyleyen bir seyirciyi betimlemek adına bize "seyircisiz bir tiyatro lazım" der Rancière (2013, s. 11). Seyircisiz tiyatro tasavvurunda kastedilen tiyatro etkinliğinin taraflarının etkinlik bakımından eşitlenmesi, karşılıklı ilişkinin eylem zemininde kurulmasıdır.

Tiyatro: Seyretmenin Rejimi / Seyretmenin Tarihçesine Politik Bir Bakış

Tiyatro etkinliğinin, seyir yeri ve oyun alanı ayrımının belirmesiyle birlikte M.Ö. 5. yüzyılda Antik Yunan'da ortaya çıktığını söyledik. Tiyatronun doğuşunu hazırlayan M.Ö. 8. ve 6. yüzyıllar arasındaki iki yüz yılda, bu ayrımın böylesine belirli olduğunu söyleyebilmek mümkün değil. Dahası, 18. yüzyıla gelene kadar her türden tiyatro etkinliğinin 'tiyatro sanatı' olarak ortaya konduğunu, örneğin oyuncuların biricik ve kutsal sanatlarını icra etmek amacıyla sahneye çıktıklarını, oyun yazarının bir sanat yapıtı ortaya koymak adına oyun yazdığını söyleyebilmek dahi mümkün değil. Larry Shiner'ın 18. yüzyıla kadar bizim bugün düşündüğümüz şekliyle bir sanat/zanaat ayrımının olmayışı üzerine temellendirdiği kitabı "Sanatın İcadı"nda belirttiği gibi, örneğin Elizabeth döneminde tiyatrolar salt oyuncuların değil, cambazların, müzisyenlerin, dansçıların, kılıç kavgalarının ortaklaşa yer aldığı, seyyar satıcıların seyirciler arasında gezerek yiyecek içecek sattığı, palyaçoların oynanan oyuna dahil olup seyircileri eğlendirdiği gürültülü açık hava etkinlikleriydi (2018, s. 87). Shakespeare, Ben Jonson, Christopher Marlowe gibi bugün deha sanatçılar olarak kutsanan oyun yazarları ise oyunlarını değişmeyen ve biricik sanat eserleri ortaya koymak adına yazmıyorlardı. Oyunlar genellikle tiyatro kumpanyalarının siparişleri üzerine yazılıyordu ve oyun metinleri "halka açık gösteriler için her defasında yeniden şekillendirilen senaryolardı." (Aktaran Shiner, 2018, s. 87). Benzer bir biçimde, Antik Yunan'da M.Ö. 6. yüzyılın ortalarına dek süren ve tiyatronun bildiğimiz şekliyle oluşmasını sağlayan bir halk şenliği olan Kent Dionysiası'nda, ya da Roma'da çeşitli tanrılar ve tanrıçalar onuruna düzenlenen ve tragedyalardan ziyade komedya oyunlarının oynandığı dini festivallerde, seyirciler oyunları çıt çıkarmadan, sessizlik içinde izlemiyorlardı. Seyirci izleyen pozisyonundaydı, fakat bir yandan yemek yiyebiliyor, sahneye laf ve dahası yiyecek fırlatabiliyor, dolayısıyla tiyatro etkinliğiyle

ilişkisini sanat eserine saygı duyma fikri üzerinden kurmuyordu. Oyun yazarını ve oyuncuyu "değişmez ve özgün bir sanat eseri yaratmaya çalışan ve tek başına iş gören bağımsız birisi" olarak kutsama, 18. yüzyılda estetik düşüncesinin ortaya çıkması ve modern sanatlar düşüncesinin geçtiğimiz iki yüzyıl içinde kurumsallaşmasıyla gerçekleşti (2018, s. 87). Böylece, oyuncu ve seyirci arasında başlangıçtan beri bulunan hiyerarşi 18. yüzyılla birlikte iyice kuvvetlendi ve Aristotelesçi konvansiyona özgü temel ön kabullerden biri halini aldı.

Oyuncu ve seyirci arasındaki hiyerarşinin bu denli keskinleşmesinde elbette Denis Diderot'nun 1770'li yıllarda kaleme aldığı "Aktörlük Üzerine Aykırı Düşünceler" isimli eserinde yürüttüğü tartışmanın büyük payı bulunuyordu. Döneme özgü burjuva dramından yola çıkarak oyunculuğa özgü yerleşik kalıpları soruşturan Diderot'nun tiyatro kuramı, sahnede bir gerçeklik illüzyonu yaratmak ve oyun alanıyla seyir yeri arasına görünmez bir dördüncü duvar çekebilmek üzerine temelleniyordu. Diderot'nun seyir yerini izleyiciye kapalı bir tablo gibi kurgulayarak sahnede tam bir gerçeklik yanılsaması üretmek düşüncesi, kendisinden sonraki konvansiyonu ve bugüne kadar gelen genelgeçer tiyatro algısını tümüyle belirleyecek gerçekçi tiyatro anlayışının temelini oluşturdu. Öte yandan bu anlayışın ardında tiyatronun seyircisini erdem ve ahlak bakımından eğitmesi gerektiği düşüncesi yatmaktaydı:

> Aristoteles'in tragedyanın amacı olarak gördüğü katharsis kavramı, Diderot'nun kuramında duygulandırarak eğitmek kavramına dönüşmüştür. Tiyatronun kitleler üzerindeki bu didaktik etkisi, Diderot'nun tiyatro sahnesini kilisenin yerini alarak erdemin öğretileceği yepyeni bir mekan olarak tasarlamasına sebep olmuştur. Bu noktada burjuva dramının, yeni düşünme biçimleri yaratarak, toplumdaki bireyleri aydınlatacak olan kültürel değişimin ideolojik bir aygıt olma işlevini gördüğü gözlemlenmektedir (Dinçel, 2006, s. 56).

18. yüzyılda sanatın özerkleşmesiyle ve alımlayıcısını kendisine nasıl yaklaşması gerektiğine dair konumlandırmasıyla, tiyatronun karşılıklı etkileşim niteliği iyiden iyiye başkalaşmaktaydı. Çünkü seyirci sahnedeki etkinliği 'yalnızca izleyen' ve izlediği etkinliği bir yapıt olarak sessizlikle kabul eden konumundaydı. Tiyatro etkinliği, kendini sahnede çeşitli tablolardan kurulu bir seçki sunuyormuşçasına izlenmeye açıyor ve seyirciden sahnede izlediği tabloları ancak düşünsel bir etkinlik olarak zihninde tamamlaması bekleniyordu. Yukarıdaki alıntıda da vurgulandığı üzere *katharsis* kavramı böylece ruhu tutkulardan arındırma ve sağaltım vaadinin ötesini, kültürel bir değişimin aydınlığını, düşünsel bir aşama kat etmeyi öneriyordu. 1770'li yıllarda Avrupa'da melodram türünün ideolojik bir aygıt olarak belirmesi de bu anlamda tesadüf değildi: çatışmasını saf iyiler ve salt kötüler üzerinden kuran ve seyircisine kendi ideolojik bağlamı çerçevesinde 'doğru olanı' gösteren melodram, 19. yüzyılda en popüler dönemini yaşayacak ve genelgeçer tiyatro algısını belirgin bir biçimde şekillendirecekti. Böylece tiyatroya gitmek üst-orta sınıfın rutin etkinliklerinden biri halini

almaya ve dahası tiyatro izleme aktivitesinin nasıl olması gerektiği belirgin bir teamüle dönüşmeye başladı.[1]

Bu durumda, Batı tiyatro tarihinin her döneminde bilgiden hâlihazırda yoksun kabul edilen seyircinin, Platoncu mirasın bir kalıntısı olarak tiyatro yoluyla bilginin aksine düşeceği düşüncesi, tiyatronun eğiticilik rolünü üstlenmesiyle birlikte bir yönüyle bertaraf edilmiş oldu. 18. yüzyıl tiyatrosunun edindiği bu misyon, oyuncu ve seyirci arasındaki ayrımı keskinleştirdi ve saflar belirginleşti: artık tiyatro sahnesindeki oyun neredeyse bir öğretmen, oyunu izleyen seyirci ise sessizce öğretmenini dinleyen öğrenciydi. Böylelikle tiyatro 'etkinliği' bütünüyle oyuncuya bahşediliyor ve seyirci bu etkinliğin dışına konumlandırılıyordu. Öte yandan bu düşüncenin ardında Kantçı bir gerekçenin saklı olduğunu da belirtmek gerekir. Çünkü Kant estetik deneyimi "hayal gücümüzle (algılar) idrakimizin (kavramlar) oynadığı bir oyun" olarak tanımlarken, bu deneyimin ancak derin düşünce ve tefekkürle gelen bir şey olduğunu öne sürer (Shiner, 2018, s. 212). Dolayısıyla, estetik kategorisinin icadıyla birlikte, sanat eseri karşısındaki alımlama 'düşünsel bir etkinlik' olarak değer kazanmaya başlar. Bu yönüyle düşündüğümüzde, tiyatro etkinliğinin deyim yerindeyse *doppelgänger*'ini yaratarak kendini ikiye böldüğünü söyleyebiliriz: bu bölünmede aktif anlamda etkinlik göstermek oyuncuya, etkinliğin düşünsel bir süreç olarak zihinde sürdürülmesi gerektiği fikrinden hareketle gölge/pasif etkinlik ise seyirciye aittir.

Bilindiği üzere, seyirciyi pasif etkinliğinden uyandırarak izlediği temsile dair uyanık bir algı geliştirmesi gerekliliğini ısrarla vurgulayan isimlerin başında Alman tiyatro yönetmeni/kuramcısı Bertolt Brecht gelmektedir. Geliştirdiği *epik tiyatro* kuramıyla tüm bir tiyatro anlayışını bu gereklilik üzerine inşa eden Brecht, Aristotelesçi tiyatro konvansiyonunu tümüyle karşısına alır. Tragedyanın amacı olarak tragedyanın belirlediği *katharsis* ödevini, yani seyircinin sahnede izlediği temsille özdeşleşerek ruhunun tutkularından arınması vaadini eleştiren Brecht, seyircinin sanat yapıtı karşısında takınması gereken tavrın "yeryüzündeki güçlüklerin yine yeryüzünde çözümünü amaçlayan bütünüyle özgür ve eleştirel tutum" olması gerektiğini öne sürecektir (Brecht, 2011, s. 50). İddia, seyircinin sahnede izlediği temsille özdeşlik kurmaktan kurtulabildiği ölçüde özgürleşeceğidir ve fakat; burada da özgürleşme vaadi seyircinin yalnızca zihnine yöneliktir, özgürleşme ancak düşünsel bir etkinlik düzeyindedir. Bu açıdan bakınca Brecht'in seyirciyi edilgen konumdan kurtararak etkinleştirme vaadinin Kantçı geleneğin dışında bir yerde durmadığını vurgulamak gerekiyor. Brecht, hem estetik deneyimi düşünsel/eleştirel bir süreç olarak tanımlaması bakımın-

[1] Türkiye'de de söz konusu bu teamülün Şinasi'den, Namık Kemal'den beridir benimsendiğini, yanı sıra, yüzünü batıya dönmüş yeni cumhuriyetin uzunca bir süre tiyatroyu benzer saiklerle sahiplenip önemsediğini anımsatmakta fayda var. Örneğin, Muhsin Ertuğrul'un 1927'de hazırladığı bir broşürde tiyatro adabının nasıl olması gerektiğine ilişkin sıraladığı maddeler, seyirciye yerini ve yerinin tüm sınırlılığını buyurgan bir dille bildirmesi bakımından önemli: "1- Tiyatro eğlence yeri değil, büyüklerin mektebidir. 2- Tiyatroya mümkün mertebe temiz giyinilip gidilir ve gürültüsüzce bir mevkiye oturulur. 3- Perdenin açılacağını ihbar eden işaretten sonra, perde kapanıncaya kadar artık bir kelime bile konuşulmadan yalnız eser dinlenir. Bir milletin bilgi ve anlayış seviyesi sanat eserlerine ve sanatkârlarına gösterdiği alaka ile ölçülür. 4- Tiyatroda sigara içmek doğru değildir. Fakat mecburiyetse ancak perde aralarında içilir. 5- Perde aralarında istirahat müddetleri evvelce tayin ve ilan edilmiştir, sabırsızlanmak bu müddeti kısaltmaz. 6- Islık çalmak, ayaklarını yere vurarak alkışlamak, takdir etmek demek değildir." (Aktaran Akçura, 1992, s. 117).

dan, hem dramatik yapının dışına taşmadan, onu kendi içinde parçalara ayırarak ve fakat içinde kalmayı sürdürerek kurması bakımından, hem de temsilin mutlak söylemini hala daha yazarının işaret etmesi bakımından, kendi iddiasının ve genel kanının aksine esasında ziyadesiyle Aristotelesçi konvansiyonun içindedir. Beri yandan yanılsamacı temsilin hâkim ideolojiyi nasıl yeniden ürettiğine ve gerçekçi tiyatronun özdeşleşmeyle nasıl kol kola yürüdüğüne dair getirdiği eleştirilerle Brecht, hiç kuşkusuz Aristotelesçi konvansiyon içinde güçlü gedikler açar.

Oyuncu ve seyirci arasındaki hiyerarşi, Brecht'in dikkat çektiği ama kendi tiyatrosunda aşmayı bütünüyle başaramadığı bir şey olarak önümüzde duruyor. Brezilyalı tiyatro uygulayıcısı/kuramcısı Augusto Boal ise Brecht'in görüşlerinden ilham alarak kendi tiyatrosunu doğrudan söz konusu bu hiyerarşiyi kırmak üzerine temellendirir. 1979 yılında yayınlanan "Ezilenlerin Tiyatrosu"nda Boal, Batı tiyatro tarihinin bir ezen/ezilen ilişkisi üzerinden şekillendiğine ve tiyatronun böylece ideolojik olarak hâkim sınıfa iltimas tanıyan bir aygıta dönüşmüş olduğuna vurgu yapar. 1953-1979 yılları arasında uygulamaya koyduğu Arena Tiyatrosu deneyimiyleyse dördüncü duvarı fiilen ortadan kaldırır. Formül esasen basittir: Gerçekçi tiyatronun vazgeçilmezi dikdörtgen çerçeve içinde ve seyirciden yüksekte konumlanan İtalyan sahne yerine, oyuncuların merkezde yer aldığı ve seyircilerin bu merkez etrafında bir çember oluşturacağı dairesel sahne, dördüncü duvarı doğası gereği yok eder. Seyirci, merkezde oynanan oyunu izlerken karşı tarafında kalan seyirciyi de görmektedir; böylece gerçekçi tiyatronun 'seyredilmesi' maksadıyla düzenlediği tablo formundaki oyun yok olur ve seyirlik tablo niteliği ortadan kalkar. Dairesel form, tiyatronun doğuşunu önceleyen ritüellerin örgütlenme biçimine çok daha yakındır, çünkü tıpkı "Ezilenlerin Tiyatrosu"nun önsözünde Boal'in yazdığı gibi, tiyatro başlangıçta açık havada halkların özgürce şarkı söylemesiydi ve teatral performans halk tarafından ve halk için yaratılmaktaydı. (Boal, 2008, s. xxiii). Yine "Ezilenlerin Tiyatrosu"nda Boal'in önerdiği yöntemlerden biri olan forum tiyatro ise, şu vakte dek sözünü ettiğimiz etkinlik gösterme halinin hem oyuncu hem seyirci tarafından bilfiil uygulanabildiği ilk kayda değer girişimdi. Forum tiyatroda eylem sadece oyuncunun kontrolünde gelişen ve seyirciden azade bir etkinlik değildir: seyirci eyleme ve dolayısıyla dramatik aksiyona doğrudan müdahale edebilir (2008, s. 102). Boal, önerdiği yeni poetikayı açıklarken şöyle söyler:

> [...] ezilenlerin poetikası eylemin kendisine odaklanır: seyirci karaktere (ya da oyuncuya) kendisinin yerine hareket etme veya düşünme yetkisi vermez, aksine protagonistin rolünü bizzat kendisi üstlenir, dramatik eylemi değiştirir, çözümler üretmeye çalışır, değişime götürecek planları tartışır; özetle, kendisini gerçek eylem için eğitir (2008, s. 98).

Forum tiyatrosu bu yönüyle seyirciyi oyunun, yani etkinliğin içine çeker ve seyirciye atanan seyretme rolünü eylemeyle değiştirir. 1970'lerden günümüze pek çok teatral uygulamaya ilham veren bu girişim, günümüz itibariyle –nihayet– sıklıkla rastladığımız bir formül. Buna rağmen, yazının açılışında değinilen ön kabuller düşünüldüğünde, tiyatro hala daha salt ve öncelikle 'seyretmek' ile ilişkilendirilen, karşılıklı etkileşim ve birlikte eyleme koşulunun

ise geri plana itildiği bir etkinlik. Sözünü ettiğim bu geriye itmenin gizli sorumlusunun başka bir kavram olduğunu öne süreceğim şimdi: mevcudiyet koşulu. Tiyatronun 'şimdiki zaman'da gerçekleşen yegâne sanat oluşunun, bizi katılımcılarının da (oyuncu ve seyirci) aynı mekânda mevcut bulunması gerektiği düşüncesine götürmesi. Ortak deneyim ancak böylelikle paylaşılıyor diye düşünüyoruz, öte yandan karşılıklı etkileşim ve oyunsu nitelik için, özellikle dijital çağda, aynı mekânda mevcut bulunmak gerekli mi? Batılı tiyatro düşüncesi, mevcudiyet ve karşılıklı etkileşim kavramlarını mevcudiyet üst başlığı altında iç içe geçiriyor ve böylece karşılıklı 'canlı' etkileşimi sağlayan yegâne şeyin mevcudiyet olduğunu sorgulamaksızın benimsemiş oluyoruz. İkinci bölümde karşılıklı etkileşim ve mevcudiyet ilişkisini tartışmaya açmayı ve dijital çağda tiyatronun seyretme koşulunu başkalaştırırken karşılıklı etkileşim koşulunu, 'başka türden bir canlılık' üzerinden arttırdığını öne süreceğim.

Başka Türden Canlılıklar / Canlılık Kavramı ve Mevcudiyet Koşulu

Philip Auslander, "Liveness: Live Performance in a Mediatized Culture" (Canlılık: Medyalaşmış Bir Çağda Canlı Performans) isimli kitabında 'canlı' sözcüğünün bizzat kayıt teknolojileri ve medyanın bir ürünü olarak dolayıma girdiğini öne sürer (2008, s. 25). Auslander'a göre dijital çağda canlılık, ontolojisinin kültür ve teknoloji tarafından sürekli dönüştürüldüğü bir olasılık olarak düşünülmelidir (2008, s. 184). Buna göre, canlılık sözcüğüyle ilintili pek çok kullanım, teknolojinin ilerlemesi ve dijital olanakların çeşitlenmesine paralel olarak yeniden ve başkalaşarak türer. Örneğin 'canlı performans' ifadesi yalnızca seyircinin performans mekânında bulunmasını ya da performans anına seyircinin eş zamanlı tanıklığını karşılamaz. Performansın, örneğin bir konserin, eş zamanlı olarak televizyondan yayınlanması da, bir rock gurubunun, banttan yayınlanacak herhangi bir televizyon programında şarkılarını karaoke veya lipsynch yapmaksızın bilfiil stüdyoda icra etmesi de 'canlı performans' olarak anılır. Dolayısıyla burada icra anına aracılı veya aracısız fark etmeksizin tanıklık etmeye işaret eden bir kullanım söz konusudur. Kayıt teknolojilerinin öncesindeyse, icra anına tanıklık her hâlükârda aracısız gerçekleşmekteydi[2] ve canlı performans, canlı olay (live event) gibi ifadeler kullanım dışıydı.

[2] Buradaki kilit kavramlardan birisi de söz konusu bu aracısızlık durumu ve kayıt teknolojileriyle dijital olanakların farklı türden aracılıklar üretmesi. Semih Fırıncıoğlu, gösteri sanatlarının (performing arts) aracısız sanatlar kategorisinde oluşunu şöyle açıklıyor: "[Aracısız sanatlarda] iletişmekte olan, karşılıklı anlam üreten taraflar söz konusu — taraflar karşılıklı olaylarla adına *zaman* dediğimiz art ardalıkları yaratıyor. Bu etkileşimli (interaktif, *interactive*) süreçte karşılıklılık (*reciprocity*), dolayısıyla da birbirine bağımlılık (*interdependency*) egemen. Bu olgu yalnızca sanat ortamına özgü değil tabii ki — iki ya da daha çok sayıda kişinin her türlü iletişiminde bu nitelikleri görebiliriz.
Bu kategoride performansı sunan kişiyle algılayan kişinin mutlaka yüz yüze olması gerekmiyor (kukla, uzaktan kumanda edilen nesneler ve ses gibi), ama sunan tarafın algılayan(lar)la "gerçek zamanlı" (*real-time*) etkileşimi bu kategori için şart. Sunumu oluşturan olaylarla algılayan tarafın olaylarının alışverişlerle ilerlemesi, yani "zaman oluşturmasından" söz ediyorum. Aracısız sanatlarda taraflar arasında etkileşimin olmaması olanaksız. İzleyicinin en pasif olduğu, gülmek, yerinde kıpırdamak, yanındakiyle konuşmak, kalkıp çıkmak gibi birkaç basit "olay"dan öte performansın akışına hiçbir "interaktif" katkısının olmadığı söylenen klasik konser ya da tiyatro ortamlarında bile etkileşim olması kaçınılmazdır. En azından, sunum algılanabilirlik ve karşıdakinin algı temposu gözetilerek yapılır. Örneğin, en kalıplaşmış tiyatro ortamlarında bile izleyicili oynamakla izleyicisiz oynamak arasında büyük fark olduğunu biliyoruz. Kaldı ki, etkileşim yalnızca sunanla izleyen arasında gerçekleşmez, performans ortamına dahil herkes birbirini farklı derecelerde etkiler: Sahnedeki oyuncular ya da müzisyenler izleyicilerin yanısıra birbirlerine *göre* de yol alır, izleyiciler de birbirlerine *göre* tepki verirler." (Performans Fikri. http://bit.ly/3arzJpU)

Auslander, canlılık sözcüğünün tarihsel gelişimini sırasıyla klasik canlılık (classic liveness), canlı yayın (live broadcast), canlı kayıt (live recording), internet canlılığı (internet liveness), sosyal canlılık (social liveness), websitenin yayınlanması (website "goes live") gibi ifadelerle kategorize eder. Tiyatro burada klasik canlılık kategorisindedir ve "oyuncu ile seyircinin fiziksel olarak aynı mekânı paylaşması, icranın ve alımlamanın eş zamanlı gerçekleşmesi, anın deneyimlenmesi" söz konusudur (2008, s. 61). Şu hâlde klasik canlılık, tiyatronun mevcudiyet koşuluna denk düşecek bir anlamı içeriyor. Mevcudiyet koşulunun iki bileşeni 'şimdi ve buradalık' üzerinden düşündüğümüzde, 'şimdi' ile zaman (eş zamanlı alımlama), 'buradalık' ile ise mekân (fiziksel olarak aynı mekânda bulunma) vurgulanır.

Aracısız bir sanat olarak tiyatro etkinliği, katılımcılarının (oyuncu ve seyirci) her birine mevcudiyet koşuluna dayanarak karşılıklı etkileşim vadeder. Beri yandan Batılı tiyatro yapma biçiminin oyuncu ve seyirciyi birbirinden keskince ayırması neticesinde bu vaadin uzunca bir süre karşılanmadığına ilk bölümde değindik. Auslander'ın da belirttiği gibi, Jerzy Grotowski, Augusto Boal gibi tiyatro uygulayıcıları, oyuncu ile seyirci arasında bir köprü oluşturmaya çalışarak, tiyatro etkinliğinin doğası gereği sosyal bir topluluk yaratmasını önemsediler (2008, s. 65). Tiyatro mekânında fiziksel olarak bulunuyor olma fikri, topluluğun bir arada ortak bir deneyim paylaşması ve mecazi anlamda söylersek, aynı havayı birlikte soluması bakımından önem kazanıyor. Öte yandan dijital çağın sunduğu yeni olasılıklarla (ki sanıyorum bunların bir kısmını araç –*medium* olarak düşünebiliriz) ve bu kez mecaza başvurmadan söylüyorum, aynı havayı beraberce solumadan da karşılıklı etkileşim gerçekleşiyor. İnternet uzamından türeyen farklı biçimlerdeki dijital canlılık araçlarıyla, mevcudiyet koşulunun 'buradalık' niteliği fiziksel mekânda değil sanal mekânda, 'başka türden bir canlılık' yoluyla sağlanıyor. Bu durumda fiziksel mekânın, şayet bir alt koşulsa, 'başka türden bir canlılık' yoluyla ihlal edildiği söylenilebilir. Hem 'buradalık' niteliğinin, hem de mevcudiyetin bir diğer niteliği 'şimdi'nin sağlanıp sağlanmadığını ise pandemi döneminde gerçekleştirilen iki ayrı teatral girişim üzerinden soruşturacağız.

Başka Türden Canlılıklar / Map to Utopia: Karşılıklı Etkileşim ve Sanal Gerçeklik

Platform Tiyatro (Ceren Ercan, Mark Levitas), Fringe-Ensemble (Frank Heuel, Annika Ley) ve Fehime Seven'in ortak projesi Map to Utopia, ekibin iki senedir üzerine çalıştığı bir dijital tiyatro denemesi. Gezegenin geleceğinin şehirlerde belirleneceği fikrinden hareketle tasarımlanan proje, AR (artırılmış gerçeklik) yoluyla katılımcılarına sanal bir kent deneyimi sunmayı amaçlıyor (Finge-Ensemble. http://bit.ly/37nTOGM). Ekip, oyunun ilk gösterimini oyuncu ve seyircilerin fiziksel katılımıyla, fiziksel bir mekanda gerçekleştirmeyi planlıyordu. 2020 Koronavirüs pandemisi dolayısıyla Almanya'da gerçekleştirilmesi planlanan ilk gösterim iptal edilince, ekip ilk gösterimi online bir video konferans platformu olan Zoom üzerinden gerçekleştirmek üzere yeniden tasarladı.

31 Mayıs 2020'de gerçekleştirilen online prömiyer, ekibe projenin işlerliğini ve dinamiklerini soruşturma imkânı tanıyan bir ilk deneme oldu. Projenin iptal edilen fiziksel gösterimi için, İstanbul'dan dört mahalle (Yeldeğirmeni, Balat, Nişantaşı, Taksim) örnek alınarak dört ayrı sanal şehir peyzajı oluşturulmuştu. Ceren Ercan'ın proje için yazdığı bir metin üzerinden şekillenen anlatı, yine Ceren Ercan'ın dramaturjik düzenlemeleriyle sanal ortama uyarlandı ve söz konusu bu dört mahalleyi temsilen farklı renk isimleriyle Zoom'da dört ayrı toplantı odası açıldı. Katılımcılardan, oyun öncesinde proje için özel olarak tasarlanmış bir uygulamayı cep telefonlarına indirmeleri istendi. Oyun başladığında 20 katılımcı ve 4 oyuncu önce tek bir odada buluştular; sonrasındaysa her bir katılımcıya, oyuncuların yönlendirmesi doğrultusunda, metinde yer alan 20 karakteri temsilen, cep telefonlarına indirdikleri uygulama üzerinden birer avatar tanımlandı. Katılımcılar, önce her bir mahallenin bellek taşıyıcısı ve tanıtıcısı gibi düşünülen 4 oyuncunun yer aldığı odalara dağıtıldı; sonrasındaysa, oyuncuların ve (elbette öykünün) yönlendirmesiyle, kendi paylarına düşen hikâyeyi tamamlamak üzere, iki kişilik odalara alınarak kendi karşılaşmalarını yaşadılar.



Görsel 1. Platform Tiyatro & Fringe-Ensemble, 2020, Ütopya Haritası / Map to Utopia. Finge-Ensemble. Erişim: 02.09.2020. http://bit.ly/37nTOGM

Oyun ilerledikçe tüm katılımcıların birer hikâye anlatıcısına dönüşmeye başladığı Map to Utopia, birinci bölümde tartıştığım oyuncu/seyirci hiyerarşisi, karşılıklı etkileşim noksanlığı gibi Aristotelesçi konvansiyona özgü açmazları, fiziksel mekânda bir karşılaşmaya gereksinim duymaksızın eritebilen bir teatral girişim. Söz konusu bu online prömiyerin katılımcısına bir seyir deneyimi vadetmediği açık —bu sebeple seyirci yerine katılımcı ifadesini kullanıyorum ve fakat burada, oyun oynamak ve karşılıklı etkileşim bakımından konvansiyonel tiyatronun sunamadığı ölçüde yüksek bir ortak deneyim paylaşılmış oluyor. Öte yandan, projenin ilk etapta AR (artırılmış gerçeklik) üzerinden tasarlandığını hatırlatmakta fayda var. AR ve VR (sanal gerçeklik) gibi gerçekliğin sanal simülasyonlarını yaratan teknolojilerin gelişmesiyle, konvansiyonel tiyatronun gerçeklik illüzyonu gayesi de büyük ölçüde aşılacakmış gibi görünüyor. Böylece, oyun yerinin (Diderot'cu anlamda) karşıdan seyredilmek

üzere tasarımlanan çerçeve sahnesi yerine, katılımcı-seyircisini gerçeklik illüzyonunun içine fırlatan teatral gösterimlerle karşılaşacağız. Gerçeklik illüzyonunun kuvvetlenmesinin olumlu/olumsuz pek çok sonucunun olacağı kuşkusuz, fakat bu tartışma başlı başına ayrı bir çalışmanın konusu.

Map to Utopia'nın RPG (Role Playing Game) türündeki bilgisayar oyunlarından yola çıkılarak tasarlanan yapısı, katılımcıların teatral düzlemde seyirciden oyuncuya dönüşmesine olanak tanımakta. Cep telefonlarına indirilen uygulama yoluyla her bir katılımcıya dramatik anlatıdaki karakterleri temsilen atanan avatarlar, Augusto Boal'in ezilenlerin poetikasını açıklarken yazdıklarının sanal bir düzlemde gerçekleşmesini sağlıyor: seyirci, anlatıdaki karakterlerin rolünü üstlenen, dramatik eyleme müdahil olan, çözümler üreten birer katılımcıya dönüşüyor.[3]



Görsel 2. Platform Tiyatro & Fringe-Ensemble, 2020, Ütopya Haritası / Map to Utopia. Finge-Ensemble. Erişim: 02.09.2020. http://bit.ly/37nTOGM

Map to Utopia'nın, tiyatronun seyirlik bir sanat olması niteliğini Zoom'da gerçekleştirilen bu ilk gösterimde büyük ölçüde azalttığı söylenilebilir. Fakat AR teknolojisi kullanılarak online bir gösterim tasarlanabilmiş olsaydı şayet, seyirlik nitelik başkalaşmış olacak, hatta daha doğru bir ifadeyle, seyredilen yanılsamanın gerçeklik düzeyi artırılmış olacaktı. Oyun, mevcudiyet koşulunun fiziksel 'buradalık' niteliğini ise internet kanalıyla sağlanan 'başka türden bir canlılık' üzerinden (ihlal ederek) kurarken, 'şimdi'ye ait eş zamanlılık niteliğini ihlal etmiyor. Bu durumda, koşullardan birinin ihlalinin, karşılıklı etkileşimin oluşmasına engel olmadığı pekala söylenebilir. Bir sonraki başlıkta, 'şimdi' niteliğinin ihlalini ve bunun sonuçlarını, pandemi döneminde gerçekleştirilen bir başka teatral örnekle soruşturacağız.

[3] Map to Utopia aynı zamanda RPG (Role Playing Game) türündeki bilgisayar oyunlarıyla tiyatronun ilişkisini soruşturan bir proje. Konuyla ilgili olarak, projenin yaratıcılarından Fehime Seven'in IT University of Kopenhagen, Games Technology MSc programı bünyesinde yazdığı "Mobile Phone Effect on Gamified Theatre" başlıklı henüz yayınlanmamış bir yüksek lisans tezi bulunmakta.

Başka Türden Canlılıklar / Altyazıları Yüksek Sesle Oku: Kaydedilmiş Bir Zamandan Sana Seslenen Bir Kişi

Tiyatro ve performans sanatı alanlarında işler üreten Onur Karaoğlu'nun koronavirüs karantinası sürecindeyken ürettiği bir video-diyalog serisi olan Altyazıları Yüksek Sesle Oku[4], A Corner In The World'ün sosyal medya hesapları ve websitesi üzerinden yayınlandı. 13 bölümlük bir dizi olarak tasarımlanan AYSO, her güne bir bölüm olacak şekilde 31 Mayıs-11 Haziran 2020 tarihleri arasında erişime açıldı. Zor günlerden geçen ve dağılmak üzere olan bir kumpanyanın oyuncuları arasındaki ilişkiler ağına ve ortaya atılan beklenmedik bir fikir sonrasındaki kişisel/sanatsal sancılarına odaklanan video serisinde toplam 4 oyuncu yer alıyor ve 5. oyuncunun seyirci olduğu varsayılıyor (Onur Karaoğlu. http://bit.ly/3pusMIM). Tüm bölümler, videoların başında ekrana yansıyan şu sözlerle açılıyor: "Bu videoda geçen olayların kahramanı sensin. Ekranda beliren altyazıları yüksek sesle oku!". Bu açılışın ardından, seyirciyi her bir bölümde başka bir oyuncu karşılıyor ve seyirciyle karşılıklı bir online video görüşmesi yapılıyormuşçasına, oyuncu seyircisine hitaben konuşmaya başlıyor. Fakat seyirci, oyundaki kişilerden biri rolünde ve söylemesi gerekenler (replikleri) ekrana altyazı olarak veriliyor.

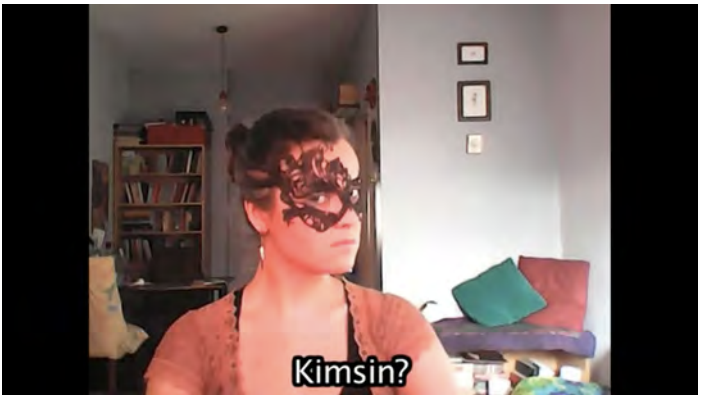
Seyircisini doğrudan doğruya dramatik anlatının içindeki bir karakter olarak kurgulayan AYSO, onu izleyeceği oyunun bir karakteri olmaya, dolayısıyla oyuna katılmaya davet ediyor. Seyircinin sözleri ekrana altyazı olarak verildiği için seyirci dramatik eyleme ancak dahil olabiliyor, müdahil değil. Şayet izlediği videolardaki oyun davetine katılmayı seçerse, altyazıları yüksek sesle seslendirmeye başlıyor; bundan sonrasıysa tümüyle kişisel ve fenomenolojik bir deneyim. Çünkü altyazıları yüksek sesle okumaya başlarsa sesinin tonuyla, duruşu ve tavrıyla yavaş yavaş bir oyuncuya dönüşmeye, oyuncu olma ve bir karakteri canlandırma halini deneyimlemeye başlıyor; ya da yapmamayı tercih ediyor ve altyazıları içinden okuyarak kendisini yalnızca bir seyirci olarak konumlandırmış oluyor.



Görsel 3. Onur Karaoğlu, 2020, Alt Yazıları Yüksek Sesle Oku - Bölüm 1. Youtube. Erişim: 02.09.2020. https://bit.ly/2NBCFr3

[4] Altyazıları Yüksek Sesle Oku, metnin devamında AYSO olarak kısaltılacaktır.

Serinin yaratıcısı Onur Karaoğlu, AYSO'yu bir tiyatro oyunu olarak değil, video-diyalog serisi olarak adlandırmayı tercih etmiş. Burada AYSO'nun bir 'tiyatro oyunu' olup olmadığını tartışmaktansa, söz konusu bu serinin —hiç kuşkusuz— bir oyun ve teatral bir etkinlik olduğunu söylemekle yetineceğim. AYSO, tıpkı bir film gibi, seyirciyle buluşmazdan önce kaydedilmiş videolardan oluşuyor; dolayısıyla performans anı ve seyir etkinliği eş zamanlı olarak gerçekleşmiyor. Diğer bir deyişle, AYSO internet üzerinden canlı yayın yoluyla izleyicisine ulaşmıyor. Fakat videolar montajsız ve kesme olmadan kaydedildiği için eş zamanlılık hissi verecek şekilde ilerliyor. Bu durumda AYSO'nun mevcudiyet koşulunun ilk bileşeni 'şimdi'yi, eş zamanlılık içermemesi bakımından ihlal ettiğini söyleyebiliriz. İcra ve seyir etkinliği fiziksel olarak aynı mekânda gerçekleşmediğinden, koşulun ikinci bileşeni 'buradalık' da sağlanmıyor. O halde, serinin —hiç kuşkusuz— bir oyun ve teatral bir girişim olduğu kanısına nasıl varılabilir?



Görsel 4. Onur Karaoğlu, 2020, Alt Yazıları Yüksek Sesle Oku - Bölüm 2. Youtube. Erişim: 02.09.2020. https://bit.ly/37joRsb

AYSO, seyircisine doğrudan seslenerek, kendi öyküsünün içinde yer alan bir karakteri 'canlandırmayı' teklif ediyor. Seyircinin oyuna dahil olmayı kabul ettiği anda 'başka türden bir canlılık' deneyimi yaşayacağına hiç şüphe yok. Oyunsu nitelik ve karşılıklı etkileşim, yanı sıra seyirciyi izleme fazından eyleme fazına davet, mevcudiyet koşulunun her iki bileşeninin ihlaline rağmen AYSO'yu teatral bir etkinlik olarak adlandırmak için yeterli. Philip Auslander'in terminolojisiyle akıl yürütmeyi sürdürecek olursak, AYSO tiyatroya özgü bir 'klasik canlılık' içermiyor. Buna rağmen, kaydedilmiş bir geçmiş zamandan seyircinin 'şimdi ve burada'sında canlanabilme potansiyeli olan bir oyun AYSO. Fiziksel mekandaki bir eş zamanlı biraradalık diliminin, deyim yerindeyse dondurularak, internet uzamından ve gecikmeli olarak, seyircinin zamanına ve mekânına aktarılması söz konusu; seyirci ise bu dondurulmuş dilime dokunmama ya da onu canlandırma özgürlüğüne sahip. Oyun, tıpkı donuk bir nesne gibi. Önce oyuncuların zamanında, sonra farklı birçok seyircinin zamanında tekrar tekrar canlandırılıyor.

Sonuç Yerine

Antik Yunan'ın tiyatronun adını koyduğu zamandan şimdiye önümüzde bir tanım duruyor. Bu tanımla birlikte konvansiyonun nasıl kendini kurduğunu, seyretmek/eylemek, seyirci/oyuncu, zaman/mekân gibi tiyatroya atanan ikili karşıtlıkların ve bunlardan doğan mevcudiyet, fiziksellik, canlılık gibi temel koşulların tarihsel seyrini burada çok kabaca sürmeye çalıştık. Amaç, bu tanım ve tanımla birlikte gelen önkoşulların zamanın ruhuyla nasıl dönüştüğünü ya da neyi muhafaza ettiğini takip edebilmek; fakat daha ziyade, dijitalleşen çağla birlikte bu tanımın kendine eklediklerine ve kendinden eksilttiklerine odaklanmaya çalışmaktı.

Çalışmanın ilk bölümünde, 'bakılan/seyredilen yer' anlamına gelen *théatron* (θέατρον) sözcüğünden türeyen tiyatronun, oyuncuyu seyirciye eylemek bakımından üstün kılışının tarihi ana hatlarıyla özetlendi. 19. yüzyılla birlikte Bertolt Brecht ve Augusto Boal gibi tiyatro uygulayıcılarının bu durumu tersine çevirmeye yönelik teatral stratejileri açımlandı. Seyretmekten eylemek fazına geçmeyi arzulayan stratejiler, tiyatronun karşılıklı etkileşime ve oyuna dayalı unutulan özünü hatırlatmaları bakımından değerliydi.

Batılı tiyatro konvansiyonu, tiyatro mekânında fiziksel olarak bulunuyor olma fikrini, topluluğun bir arada 'ortak bir deneyim' paylaşması bakımından önemsemekteydi. Öte yandan tiyatronun etkinliğe ve ortak deneyime dayalı doğası, genellikle mevcudiyet koşuluyla ilişkilendirilerek ve bu koşulun bir sonucu olarak düşünülmekteydi; çalışmanın ikinci bölümünde bu düşünceden hareketle canlılık ve mevcudiyet ilişkisine odaklanıldı. Tiyatro araştırmacısı Philip Auslander'ın görüşlerinden hareketle, dijitalleşen çağla birlikte canlılık kavramının da başkalaştığı öne sürüldü: farklı dijital araçlar ve uzamlar yeni imkanlar sunuyor, canlılık potansiyeli ve beraberinde gelecek karşılıklı etkileşim, fiziksel sınırların ötesine taşıyordu. Bununla birlikte mevcudiyet koşulunun ihlali söz konusuydu ve COVİD-19 pandemisi sırasında yükselen tüm itirazlar esasen bununla ilintiliydi: ihlallere dikkat çekiliyor ve tiyatroya fiziksel sınırlılıkları hatırlatılıyordu. Bu çalışmada, pandemi sırasında gerçekleştirilen Map to Utopia ve Altyazıları Yüksek Sesle Oku örnekleri üzerinden, dijitalleşen çağda tiyatronun kendi olanaklarını yapıbozuma uğratışına dikkat çekmek amaçlandı. Çünkü söz konusu tüm ihlaller, bir yandan da seyretme rejiminin çalışmayan ya da eksik çalışan bileşenlerini işlevsel kılmaktaydı: karşılıklı etkileşim gibi, oyunsu nitelik gibi, eylemek gibi.

Kaynakça

Akçura, Gökhan. (1992). *Doğumunun Yüzüncü Yılına Armağan Muhsin Ertuğrul*, İstanbul: İstanbul Büyükşehir Belediyesi Kültür İşleri Dairesi Başkanlığı Yayınları.

Auslander, Philip. (2008). *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*. USA and Canada: Routledge.

Barish, Jonas. (1985). *Antitheatrical Prejudice*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press.

Brecht, Bertolt. (2011). *Epik Tiyatro*. (K. Şipal, Çev.). İstanbul: Agora Kitaplığı.

Brook, Peter. (2010). *Boş Mekan*, (Ü. İnce, Çev.). İstanbul: Hayalbaz Kitap.

Boal, Augusto. (2008). *Theatre of the Oppressed.* (C. A. McBride, M. L. McBride, E. Fryer, Çev.). London: Pluto Press.

Dinçel, Burç İdem. (2006). Burjuva Dramı, Denis Diderot Ve Tiyatroda Gerçekçilik. *Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi*, 0/8, s. 54-61.

Güçbilmez, Beliz. (2005). Tekinsiz Teatrallik/Sahne-Dışı'nın Temsili: Eurydike Olarak Beckett Oyunları, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 20:2005, s. 21-40.

Ranciere, Jacques. (2013). *Özgürleşen Seyirci*. (E. B. Şaman, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.

İnternet Kaynakçası

Finge-Ensemble. Erişim: 2.10.2020. https://www.fringe-ensemble.de/projekt/map-to-utopia/

Performans Fikri. Erişim: 1.10.2020. https://performansfikri.com/03-aracisiz-aracili/

Onur Karaoğlu. Erişim: 2.10.2020. https://www.onurkaraoglu.com/ayso

Onur Karaoğlu. Erişim: 2.10.2020. https://www.youtube.com/watch?v=t8jrs40mw3k&t=2s

Onur Karaoğlu. Erişim: 2.10.2020. https://www.youtube.com/watch?v=hlN5Drr9KZU

SANAT YAZILARI, 2021; (44): 49-62 / ARAŞTIRMA MAKALESİ

SANATTA BEDENİN UYKU HALİ

SLEEPING OF THE BODY IN ART

DR. ÖĞR. ÜYESİ **ŞEMSİ ALTAŞ**
Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi Eğitim Fakültesi Resim İş Öğretmenliği
semsialtas@hotmail.com
ORCID ID: 0000-0001-9986-8915

Öz: *Beden, canlının maddesel kanıtıdır. Bedeni betimlemek çağlar boyunca sanatın en önemli sorunsallarından biri olmuştur. Fakat sanatta bedenin uyku halini betimlemek bazı mitolojik ve dini referanslarla başlamıştır. Antik Yunan ve Roma döneminde Theseus tarafından uyurken terkedilen Ariadne'nın birçok heykeli yapılmıştır. Bunun yanı sıra Hristiyanlık ve İslamiyet inancında önemli bir yere sahip olan Yedi Uyurlar hikâyesi birçok elyazmasında ve minyatürde görülmektedir. Daha sonraki süreçte ise Goya, Salvador Dali, Constantin Brancusi, Ron Mueck, Sophie Calle ve Hans Op de Beeck gibi farklı dönemlerin sanatçıları uyku halindeki bedeni çalışmalarında temel sorunsal haline getirmişleridir. Bu sanatçıların çalışmalarında genel olarak uyku halindeki beden pasif durumdadır. Bedene hükmeden akıl ise devre dışı kalmış ve kontrolü bilinçaltına bırakmıştır. Söz konusu sanatçıların çalışmalarında özellikle Goya'nın akıl ve bilinçaltı kavramlarını ön plana çıkarması, Salvador Dali'nin rüya kavramını ele alması, Constantin Brancusi ve Ron Mueck'un uyuyan kafa imgesine yer vermesi, Sophie Calle'nin ise konuyu kavramsal açıdan çözümlemesi nedeniyle makalede yer verilmiştir.*

Anahtar Sözcükler: *Beden, Uyku, Rüya, Bilinç, Bilinçaltı, Akıl.*

GELİŞ TARİHİ: 02.09.2020 | **KABUL TARİHİ:** 03.04.2021

Abstract: *The body is the material evidence of the living thing. Describing the body has been one of the most important problems of art throughout the ages. However, describing the sleep state of the body in art started with some mythological and religious references. Many statues of Ariadne, who was abandoned while sleeping by Theseus during the ancient Greek and Roman periods, were made. In addition, the story of Seven Sleepers, which has an important place in Christianity and Islamic beliefs, is seen in many manuscripts and miniatures. In the following process, artists from different periods such as Goya, Salvador Dali, Constantin Brancusi, Ron Mueck, Sophie Calle and Hans Op de Beeck made the dormant body the main problematic in their work. In the works of these artists, generally the dormant body is in a passive state. The mind that dominates the body has been disabled and left the control to the subconscious. The artists in question emphasized the concepts of reason and subconscious in particular, Salvador Dali's addressed the concept of dream, Constantin Brancusi and Ron Mueck used the sleeping head image, Sophie Calle's is included in the article due to its conceptual analysis.*

Keywords: *Body, Sleep, Dream, Consciousness, Subconscious, Mind.*

Giriş

Beden, belirli bir devinime sahip fenomenlerin merkezidir, hareket noktasıdır. Böyle bir olguyu betimlemek sanat tarihinin her döneminde önemli bir konu olmuştur. Mağara duvarlarından kabartmalara, el yazmalarından fresklere hatta heykellere kadar her anlayışta beden kavramı farklı amaçlar doğrultusunda ortaya koyulmuştur. Uyku halindeki bedeni resmetmek ise özellikle Hristiyanlık ve İslamiyet inancında bahsedilen *Yedi Uyurlar* hikâyesiyle farklı bir bağlam kazanmıştır. *Yedi Uyurlar* hikâyesinden yola çıkılarak yapılan el yazması ve minyatürlerde, uyuyan beden zaman ve mekân kavramını delmiştir. Kuşkusuz bahsedilen hikâyenin öncesinde de sanatta uyku kavramı farklı şekillerde ele alınmıştır. Bu noktadan bakıldığında Antik Yunan ve Roma heykellerinde uyuyan bedenlerle karşılaşmak mümkündür. Özellikle Theseus tarafından uyurken terkedilen Ariadne'nın birçok versiyonu yapılmıştır. Derin uyku halindeki Ariadne, Dionysos'un gelip onu uyandırmasına kadar uyumuştur. Dolayısıyla hem antik uygarlıklarda yapılan heykellerde hem de dini hikâyelerden esinlenerek yapılan el yazması ve minyatürlerde uyku kavramı ön plana çıkmaktadır.

Uyku, aklın bir süreliğine devre dışı kalma sürecidir. Dolayısıyla aklın askıya alınması ve bedenin durağan hale geçme durumudur. Aslında bu durum sanat tarihindeki dini konulu resimlerde sıklıkla karşılaşılmaktadır. Fakat bedenin uyku haline yeni bir içerik kazandıran *Aklın Uykusu* isimli eseriyle Goya olmuştur. Goya, söz konusu eseriyle bedeni ve aklı bir süreliğine devre dışı bırakmıştır. Daha sonraki süreçte ise uyku ve rüya kavramlarına ilişkin bazı düşünceler sanatta ön plana çıkmıştır. Bu bağlamda özellikle sürrealist sanatçılar bu düşüncelerden fazlasıyla etkilenmiş ve aklın otomatizmini ön plana çıkarmışlardır. Her ne kadar sürrealist sanatçılardan önce Daumier, Courbet, Millet ve Van Gogh gibi sanatçıların resimlerinde de uyku halindeki bedeni görmek mümkün olsa da sürrealist sanatçılar söz konusu kavrama çalışmalarıyla yeni bir bakış açısı getirmişlerdir. Tabi bu noktada psikanaliz Sigmund Freud'un çalışmaları sanatçıları fazlasıyla etkilemiştir.

Uyku kavramı modern dönemin sorunsallarından biri olduğu gibi güncel sanatın da temel konularındandır. Bu bağlamda baktığımızda Ron Mueck, Sophie Calle ve Hans Op de Beeck gibi sanatçıların çalışmalarında uyku kavramı ön plandadır. Sanatçıların söz konusu bazı eserlerinde uyku, en temel kavramdır. Kuşkusuz uyku kavramını bazı çalışmalarıyla ön plana çıkartan başka sanatçılarda bulunmaktadır. Fakat makalede yer verilen sanatçılar bedenin uyku haline daha farklı bakmamıza imkân sağlamıştır. Bu bağlamda baktığımızda Goya'nın bilinçaltı ögelerini ön plana çıkarması, Salvador Dali'nin düşsel dünyanın imgelerini yansıtması, Constantin Brancusi ve Ron Mueck'un uyuyan kafa imgesine yer vermesi, Sophie Calle ve Hans Op de Beeck'in de uyku kavramına farklı bir bakış açısı getirerek konuyu çözümlemiş olmaları nedeniyle makalede yer verilmiştir. Bu nedenle bahsedilen sanatçıların uyku kavramını ön plana çıkardığı çalışmaları incelenmiştir.

Uyku Halindeki Beden

Uyku, bedenin geçici donukluk hali, hareketsizlik noktasıdır. Bedenin bir süreliğine nesneleşip öylece kalması durumudur. Hatta nesneleşen bedenin cansızlığa mühürlenmesidir. Belirli bir zaman aralığında gerçekleşen ölüm halidir söz konusu olan. Dolayısıyla uyku, beden için ölümün provasıdır. Bedenin bulunduğu mekânın dışında yeni bir yer edinmesidir. Edindiği yeni meskenlerde farklı gerçeklikler yaratmasıdır. Fakat bu esnada kontrol ne bedende ne de akıldadır. Akıl otoritesini kaybetmiş, kendi uzantısının dışına itilmiştir. İtilen gerçekliği yönlendirme istenci kendisinden alınmıştır. Söz konusu gerçeklikteki tüm güç zihindeki yansımadadır. Bilinçaltı zihindeki yansımanın merkezi, kontrolün sahibidir. Yalnız bu kontrollük hali olağan dışı bir durumun sonucudur.

Uyku, bilinçaltının yansıyan gölgesidir. Özdem'in bakış açısından bakacak olursak ise; "Ben'in gölgedeki bölgesi uyku" (2007, s.105). Ben'in gölgesindeki bölge, bilincin öteki tarafıdır. Bilincin öteki tarafı, saklı kalan bilinçaltıdır. Uyku esnasında söz konusu olan saklı taraf açığa çıkmakta bilinçaltı görünür hale gelmektedir. Peki, bilinçaltı ne demektir? Bilinçaltı kavramına Freud'un bakış açısından bakacak olursak; bilinç, olmak üzere olan şey; "*preconscious*", önbilinç gibi bir kavram olduğundan bahsetmiştir (Somay, 2006, s. 24). Bilincin kontrolü altında olmayan bilinçdışı durumdur. Kontrol edilemeyen, denetimsizlik bölgesidir. Birçok nedensiz isteklerin ve arzuların doyurulamayan noktasıdır. "Anında doyum sağlamak dışında hiçbir düşünceye aldırış etmeksizin işlerler; bu nedenle de aklın, gerçekliğe uyum ve dış tehlikelerden kaçınma ile ilgili daha bilinçli ögelerine ayak uyduramamaları daha olasıdır." (Freud, 1996, s. 22). Bu durum uyku esnasında kendini göstermekte ve görünen şeyler aklın bilinçli yanına ters düşmektedir. Uykunun esiri olan bilinç, bir süre sonra akla ters düşeni kabullenmekte ve onun verdiği hazza kendini bırakmaktadır. Uyku halindeki beden de söz konusu hazzın sonsuz olasılığını vurgulamaktadır.

Uyku halindeki bedenin uyuma hazzı, yitirilmiş olan veya ulaşılamayacak olanı elde etme çabasından gelmektedir. Sonsuzluğa ulaşıp onu sonlu yapabilme ihtimalidir. "Bilindiği üzere bütün hazlar sonsuzluk ister; bu bağlamda bir kere kavuşulmuş olan hazzı sürdürme isteğidir bedensel atıkların isteği; aynı biçimde, aynı şekilde kenetlenerek, varlıklarını ve hazzı sürdürmek isterler." (Sayın, 2003, s. 32). Tıpkı Ariadne'nın sonsuz bir uyku hazzı içerisinde olması gibi (Görsel 1, 2).





Görsel 1. MÖ 2. yy, Ariadne / Ariadne. MVSI VATICANI. Erişim: 30.08.2020. http://bit.do/fGUef
Görsel 2. Antik Yunan Helenistik dönemi, Uyuyan Ariadne / Sleeping Ariadne. Uffizi. Erişim: 30.08.2020. http://bit.do/fJgmP

Yunan mitolojisine göre, Minos ile Pasiphae'nın kızı olan Ariadne, Minotauros ile mücadele içerisinde olan Theseus'a âşık olmuştur. Theseus, bu mücadeleden galip çıktıktan sonra Ariadne'yı bir adaya kaçırmıştır. Fakat daha sonra Theseus, Ariadne uyurken terk etmiştir.[1] Theseus'un uyuyan Ariadne'yi adada bırakarak gitmesine ilişkin Antik Yunan vazolarında ve heykellerinde hatta roma heykellerinde birçok versiyonu bulunmaktadır. Ariadne, Dionysos ile karşılaşacağı güne kadar derin bir uyku içerisindedir. Uyku halindeki beden, kendisinden geçmiş bir şekildedir. Büyük bir donukluk halidir söz konusu olan. Taş kesmiş olan beden, kendi gerçekliğinin çok ötesidedir. Söz konusu öteye geçmişlikle ilgili Burdach, uyku esnasında benliğin otoritesinin sona erdiğini, beraberinde bir ölçüde edilginlik getirdiğinden bahsetmiştir. Ayrıca uykuya eşlik eden imgelerin, benliğin otoritesini azalttığı koşulda ortaya çıktığını söylemiştir (Aktaran Freud, 1996, s. 102-103). Uyuyan Ariadne'nin içinde bulunduğu durum da tam olarak budur aslında. Benlik, hâkimiyetini uykuyu yönlendiren imgelere teslim etmiştir. Dış dünyadan kendini soyutlamış olan benlik, kendisine yeni bir zaman aralığı açmıştır. Bu esnada dış dünya bir süreliğine bloke olmuş durumdadır. Bu durumu Hristiyanlık ve İslamiyet inancında önemli bir yere sahip olan *Yedi Uyurlarda* da görmek mümkündür. Özellikle *Yedi Uyurları* (Görsel 3) tasvir eden elyazması ve minyatürlerdeki figürler tıpkı Ariadne gibi derin bir uykuya geçmiştir. Hatta burada gerçekleşen derin uykunun ötesinde aklın ve hareket olgusunun sekteye uğraması halidir.

[1] "Ariadne, Theseus'un Minotaur'un üstesinden gelip Labirent'ten kaçmasına yardım ettikten sonra, Naxos adasında uyurken nankör adam tarafından terk edilen Girit Kralı Minos'un kızıydı; onunla evlenen Dionysos'un gelişiyle yeniden uyanmıştı." (Vatikan Müzesi. http://bit.do/fPRXn).





Görsel 3. 15.yy Mehmed Siyah Kalem'e atfedilen Yakub Bey albümlerinden birinde Ashabü'l-Kehf minyatürü. Koç, Kemalettin. (2017). *Afşin Eshabü'l Keyf'in Tarihsel Süreci*. (Yayımlanmış Doktora Tezi). Hacı Bektaş Veli Üniversitesi, Nevşehir, s. 297. Erişim: 30.08.2020. http://bit.do/fJgd7

Görsel 4. Fransa Milli Kütüphanesi'nden 15. yüzyıl el yazmasında Efes'in Yedi Uykusu / Seven Sleepers of Ephesus. Wikipedia. Erişim: 30.08.2020. http://bit.do/fJgfu

Hıristiyanlık ve İslamiyet dinlerinin yanı sıra mitolojik hikâyelerde de bedenin derin bir uyku halinde olması durumuyla karşılaşılmaktadır. Fakat özellikle Hıristiyanlık ve İslamiyet inancında *Yedi Uyurların* uykusunu tasvir eden birçok minyatür ve elyazması yapılmıştır. Ersöz, Hıristiyanlık dinindeki tasvirlerin 'Efes'in yedi uyurları' (Görsel 4) adıyla geçtiğini ve İmparator II. Theodosius saltanatının otuz sekizinci yılında Efes'e yakın bir mağarada hiç bozulmamış bazı cesetlerin bulunması olayına dayandığından bahsetmiştir. İslamiyet'te ise *Yedi Uyurlar*, Ashabü'l-Kehf olarak Kur'an-ı Kerim'de bahsedilen bir durumdur (1991, s. 465). Söz konusu hikâye uzun yıllar boyunca bir mağarada uyuya kalan figürlerin varlığı ile ilgilidir. Bu bağlamda yapılmış olan el yazmaları ve minyatürler ise bu gerçekliğin tasvirine ilişkindir. Gerek Mehmed Siyah Kalem'in minyatüründeki, gerekse *Efes'in Yedi Uykusu* el yazmasındaki figürler yaşadıkları dünyaya yüz çevirerek, zamanın gerçekliğinden uzaklaşmışlardır. Figürlerin bedenleri yaşadıkları dünyanın bir nesnesi haline dönüşmüştür. Nesneleşmiş bedenler geçici ikametgâhlarında uyku halinde beklemektedir. Buradaki bekleyiş Ariadne'nin bekleyişi gibidir. Fakat belki de asıl önemli olan ise bu uzun bekleyiş içerisindeki figürlerin rüyalarında ne gördüğüdür. Freud'a göre bir kişi rüyada tam olarak ne olduğunu bilemez; çünkü düşünce çoğu zaman çok rahatsız edici olduğu için bastırılmıştır ve bu nedenle ortada doğrudan görmenin imkânsız olduğu şeyler söz konusudur (Aktaran Jung, 2015, s. 15). Bu bağlamda bakıldığında *Yedi Uyurların* içinde bulunduğu olası rüya da tam olarak böyle bir imkânsızlık halidir. Görünemeyecek olanın verdiği imkânsızlık, sonu gelmeyen bir uyku getirmiştir. Uyku arzusunun sonsuzluğu bu imkânsızlık sayesindedir.[2]

[2] "Arzunun sonsuzluğu, imkânsızlık sayesinde gözetilmektedir." (Sayın, 2013, s. 279).

Rüya, imkânsız olanı imkânlı hale getiren, farklı olasılıkları bir araya toplayan görüntülerdir. Özellikle bu noktada rüyalar bilinçdışında bastırılmış olarak biriken imgelerin ortaya çıkmasıyla gerçekleşmektedir. "... rüyalar bilinçli bir durumda gizlenmiş bilinçdışı malzemeyi çıkarırlar ve bunu bilince sembolik bir formda sunarlar. Zayıf vurguları yüzünden bilinçdışında kalmış ama hâlâ daha uyku durumundayken kendilerini algılanabilir hale getirecek kadar enerjiye sahip tüm o çağrışımlar da bu malzemede bulunur." (Jung, 2015, s. 489). Dolayısıyla rüyalar bilinçaltında saklı kalmış olan sembolik ve fantastik dünyanın birebir karşılığıdır. Bu fantastik dünyanın saklı kalmış imgelerini birçok sanatçı resimlerinde kullanmıştır. Hieronymus Bosch ve daha sonra onun takipçisi olan Pieter Brueghel resimlerinde gerçeküstü bir dünya yaratmış hatta yarattıkları bu fantastik dünya sürrealist sanatçılara ilham kaynağı olmuştur. Fakat bu noktada özellikle uykunun bilinci ele geçirdiği Goya'nın *Aklın Uykusu Canavarlar Yaratır* (Görsel 5) isimli eseri önemlidir.





Görsel 5. Francisco Goya, 1799, Aklın Uykusu Canavarlar Yaratır / The Sleep of Reason Produces Monsters. Wikipedia. Erişim: 30.08.2020. http://bit.do/fJgfR

Görsel 6. Salvador Dali, 1937, Uyku / Sleep. Dali Universe. Erişim: 30.08.2020. http://bit.do/fJggm

Goya, *Aklın Uykusu Canavarlar Yaratır* isimli eserinde akıl ile bilinçaltı kavramları ön plana çıkartırken aklı rüyanın kontrolüne bırakmış, bedeni pasif hale getirmiştir. Burada önemli olan uyku halindeki bedenin pasif halinden çok bilinçaltı dünyasında nedenlerin olduğudur. Bu bağlamda baktığımızda aklın uykusu bilinçaltındaki yaratıkları ortaya çıkarmıştır. Aklın uykusu onu derin bir rüyanın içerisine sokmuştur. "Akıl rüya gördüğü vakit, düşleri canavarlar doğurur. Tabiat yasalarının taslak halindeki bilgisiyle coşan büyük düş, sırasıyla yaşamın kökenini tekrar üretmeye ve zamanın son buluşunu önceden kestirmeye davet eder: Başlamakta olan bir yaşamı yapay bir biçimde yaratmaya, ya da müstakbel bir mutluluğun planlarını çizmeye. İnsanın yaradılışı ile ütopya el ele verir." (Starobinski, 2012, s. 188). Akıl, bu esnada tamamen pasif durumda değildir fakat kontrol ondan bir süreliğine alınmış ve aklın rüyasına verilmiştir. Benzer durumu Soyşekerci de dile getirmektedir.

> ... aklı durağan değil hareketli kılan, onu harekete geçiren ve varlığın öznesi olan şey rüyalardır. Bu bağlamda rüya, sanatçıya 'ayna tutma' işlevi görürken düşüncenin hayal üretme faaliyetlerini psişik faaliyetlerin de parçası yapmaktadır. Resimde, uyuyan kişiyi ziyarete gelen yaratıklar, korkunç rüyaların karanlık haşmetine direnen bir bedenle karşı karşıya kalmakta (Soyşekerci, 2018, s. 1343).

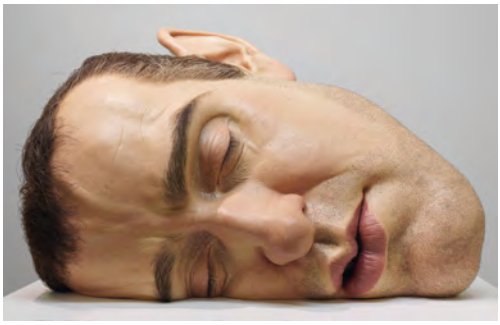
Dolayısıyla bu noktadan baktığımızda uyku halindeki beden, yaşadığı dönemin aydınlanma düşüncesine karşın bilinçaltındaki canavarların baskısına uğramaktadır. Aklın uykusu nedeniyle bedenin varlığı pasif bir direnişin içerisindedir. Akıl, tüm bu olanların sonrasında gerçekleşmiş olanı anlamlandırma yoluna gitmiştir. Buradaki tüm amaç yokluğu doldurarak uyku hazzını meşrulaştırmaktır. Fakat bilinçaltı söz konusu yokluğu doldurmaya imkân sağlamayacak, hep bir bilinmez eksik bir yan bırakacaktır.

Bilinçaltı, bilincin eksik kalan öteki tarafıdır. Aklın kontrolsüzlük alanıdır. "Daha önce işgal edilmiş bir bölgedir, orada bir bilinçdışı vardır ve bir başkasıyla yarışmaya ve çatışmaya hazırdır." (Ranciere, 2006, s. 39). Bilinçaltının yarıştığı ve çatıştığı yer ise rüyalardır. Bunun nedeni ise bilinçaltının geri planda belirli bir bastırılmışlık duygusunu barındırmasından kaynaklanmaktadır. Bu duyguyu tatmin etmek ve eksikliği kısmen de olsa giderebilmek rüya sayesinde gerçekleşmektedir. Bu bağlamda Freud'un da bahsettiği gibi, rüya tam olarak bir arzunun tatminidir (Aktaran Muckenhoupt, 2004, s. 92). Fakat yine de arzuyu tamamen bastırabilmek mümkün değildir.

Bilinçaltının bilinemeyen, bastırılamayan arzularının yanı sıra rüya kavramına ilişkin araştırmalar ise 20.yy da özellikle Freud ve Jung ile gerçekleşmiştir. Ayrıca Andre Breton'un sürrealist manifestosu ile sanat alanında da rüya kavramı daha fazla işlenir bir konu haline gelmiştir. "Rüya, sürrealistlerin büyük ölçüde bilinçdışı olarak peşinde koştukları tüm niteliklere sahipti: apansız çağrışımların tükenmez zenginliği; bildik gerçekliği fantastik gerçekliğe dönüştürebilme yetisi; ama hepsinden önemlisi, sonsuz şiirsellik. Dahası, gökyüzü, yeryüzü, su, ağaçlar ve taşlar gibi büyük kozmik simgelerle olduğu gibi, kökenler ve sonlarla –yani mitlerle– yaşanan karşılaşmanın sahiciliğine sahipti rüya" (Veseley, 2014, http://bit.do/fGosU). Tıpkı Salvador Dali'nin *Uyku* (Görsel 6) eserindeki imgenin içinde bulunduğu durum gibi. Dali'nin imgesi rüya içerisinde rüya görmektedir. Rüyanın içerisindeki gerçekliğin tam merkezinde yer alan imge, başka bir bilinçaltı dünyasının içerisine kendini bırakmıştır. Düşsel bir mekân içerisinde uyuya kalmış olan beden, cansız bir şekilde eriyerek yok olma aşamasına gelmiştir. Uyku halindeki bedenin ölü durumuna karşın, uykuya dalmış olan kafa ise canlılığını kısmen korumaktadır. Fakat içinde bulunduğu düşsel gerçekliğe tepki verecek bir durumda değildir. Uyku halindeki kafayı bazı değnekler tutmaktadır. Söz konusu değnekler kafanın uykuya devam etmesini sağlamaktadır. Bu durum kafaya yeni bir konfor alanı açarken, uykunun kırılgan yapısını da açıkça göstermektedir. Ayrıca kafanın konfor alanının bozulması ve bunun sonucunda bedenin uykudan uyanması ise an mesele-

sidir. Bu esnada uyku halindeki beden hiçbir 'gerçek' eylem gerçekleştirmeden durmaktadır. Hatta Bornstein'nin de bahsettiği gibi, uyku esnasındaki eylemimiz dürtülerce yönlendirilmediği gibi, 'gerçek' bir enerjinin harcanmasıyla maddileşen bir sonuç da yoktur ortada (2011, s. 23). Bu noktada asıl eylem merkezi ise uyku halindeki kafadır. Uyku sırasında kafada canlanan şeyler zihni harekete geçirerek rüyaları oluşturmaktadır. Dolayısıyla kafa, dolaylı olarak aktif bir eylemin içerisindedir. Peki, kafanın içerisinde tam olarak ne gerçekleşmektedir? Aslında uyku halindeki kafada gerçekleşen Dali'nin *Uyku* eserindeki gibi bir durumdur. Yani tıpkı eserde de olduğu gibi düşsellik bilinci kurcalamaktadır. Bilinçaltı yeni bir gerçeklik düzeni yaratmaktadır. Çelişkilerin çelişki olmaktan çıktığı yeni bir gerçeklik düzeni. "Yavaş yavaş zihin bu imgelerin yüce gerçekliğine ikna olur. İlk başta kendisini onlara teslim etmekle sınırlandırmasına karşın, kısa bir süre sonra mantığını pohpohladıklarını ve böylece bilgisini artırdıklarının farkına varır. Zihin arzularının açığa çıktığı, avantajların ve dezavantajların sürekli şekilde tüketildiği, muğlaklığının kendisine ihanet etmediği sınırsız düzlemlerin bilincine varır." (Breton, 2009, s. 44). Bu durum uyku esnasındaki kafanın ve ona bağlı olan zihnin her defasında yaşadığı bir olgudur.

Uyuyan kafa imgesini Constantin Brancusi, Ron Mueck gibi sanatçılarda kullanmışlardır. Kuşkusuz Constantin Brancusi ve Ron Mueck gerek tarihleri bakımından gerekse konuyu ele alış yöntemleri açısından farklı içeriklere sahip uyuyan kafalar yapmışlardır. Bu bağlamda baktığımızda Ron Mueck'un *Maske II* (Görsel 7) eserindeki uyuyan kafa, aslında kendi bilinçaltını maskeleyen bir yüzeydir. Sanatçının uyuyan kafası izleyiciye empati kurdurarak, imgenin bilinçaltını merak ettirmektedir. Fakat uyuyan aslında sadece bir maskedir. Tüm maskeler gibi içi boştur ama donuk değildir. Dolayısıyla buradaki maske uyku halindeki kafanın dış gerçekliğe karşı aldığı bir pozisyondur. Bilinç kafadan çıkartılmış ve geriye uyku halindeki kafanın maskesi kalmıştır. Constantin Brancusi'nin *Uyuyan Esin Perisi* (Görsel 8) eseri ise bedeni olmayan bir kafa modelidir. Brancusi, mutlak formu uyku halindeki esin perisinin kafasında bulmuştur. Tüm bunlar ışığında baktığımızda, Dali'den farklı olarak Constantin Brancusi ve Ron Mueck uyku halindeki gövdeyi tamamen devre dışı bırakmış, farklı sanatsal kaygılar içerisinde sadece uyuyan kafaya yer vermişlerdir. Bedeni oluşturan parçalardan biri olan kafa, gövdeden tamamen ayrılmıştır. Sayın bu meseleye şu şekilde yaklaşmıştır; "... bedeni gövdesinden mahrum bırakmak demek, onu anlamlandırmaların artı-ürününden koparak kendi başına bırakmak demektir." (2003, s. 85). Böylece uyku halindeki kafa, bedenin tamamını temsil eden bir canlıya dönüşmüş ve böylelikle tüm yaşam formunu kendi içerisinde barındıran merkez haline gelmiştir. Bu merkez bilincin ve bilinçaltının kesiştiği noktadır. Çünkü Sartre'ın da bahsettiği gibi, kafaların ve gözlerin belirlediklerini görüp bir noktada biriktiririz (2011, s. 378). Bu nedenle kafa, bilincin ve bilinçaltının ortak yaşam alanıdır.





Görsel 7. Ron Mueck, 2001, Maske II / Mask II. Phaidon. Erişim: 30.08.2020. http://bit.do/fJghz

Görsel 8. Constantin Brancusi, 1910, Uyuyan Esin Perisi / Sleeping Muse. Metmuseum. Erişim: 30.08.2020. http://bit.do/fJgkU

Constantin Brancusi, Ron Mueck'un uyku halindeki imgesi bedeni dışlamış olan bir kafadan oluşmaktadır. Belki de bu nedenle merkezden sarkma yapan bir fallik imgesi gibi durmaktadır. Çünkü kafa, bütün örgütlenmenin merkezi olması nedeniyle fallik bir anlam ifade etmektedir. Aslında benzer bir şekilde Zizek de kafanın 'fallik' unsura dönüştüğünde sadece bir leke olarak kaldığından ve böylelikle öznenin yani kafanın kendisini atıl fantezi nesnesine dönüştürdüğünden bahsetmiştir (2005, s.132). Bu açıdan baktığımızda Constantin Brancusi ve Ron Mueck'un uyku halindeki kafaları da atıl fantezi nesneleridir. Aynı zamanda bu nesneler gösterileni olmayan gösterenlerdir. Gösterileni olmayan gösteren ne demektir? Lacan, fallik göstereni 'gösterileni olmayan' (bu haliyle de gösterilenin etkilerini mümkün kılan) 'gösteren' olarak tanımlamaktadır (Aktaran Zizek, 2005, s. 125). Dolayısıyla Constantin Brancusi ve Ron Mueck'un uyku halindeki kafaları kendi kendisini teşhir edendir. Kendisini 'gösteren' olarak sunandır.



Görsel 9. Sophie Calle, 1979-1980, Uyuyanlar / Sleepers, Jean-Yves Le Gavre, yirmi üçüncü uyuyan. Fotomuseum. Erişim: 30.08.2020. http://bit.do/fHXBg

Uyku halindeki bedenin 'gösteren'e dönüştüğü bir başka alan ise yataktır. Yatak, uykunun temel yaşam alanı, bedenin ise konfor noktasıdır. Uyku halindeki bedenin yatay düzlem üzerindeki mekânıdır. Greaney'e göre ise yataklar, insan hayatının her haline, her haliyle tanıklık etmektedir. Öte yandan yatak, insanın varoluş sürecinde -TS Eliot'un acımasızca özetlediği şekliyle '*Doğum, çiftleşme ve ölüm*'- canlandırıldığı sahnedir (2013, http://bit.do/fHZif). Bedenin mahremiyet bölgesidir. Aynı zamanda bedenin eylemleri içerisindeki en özel alandır. Bu nedenle uyku halindeki bedeni izlemek çok açık bir şekilde röntgenciliktir ve özel yaşam alanının kamusal alana dönüşmesi durumudur. Sophie Calle'nin *Uyuyanlar* (Görsel 9) serisindeki gibi. Sophie Calle, *Uyuyanlar* serisi için 8 saatlik uyku seansları oluşturmuştur. Sanatçı, bu seanslar içerisinde uyumasını istediği kişileri fotoğraflarla belgeleyerek geçen süre içerisindeki önemli anları not almıştır. Sophie Calle bu sürece ilişkin olarak, 45 kişiyi telefonla aradığını bunlardan bir kısmının geldiğini, gelen katılımcıların ise 1 Nisan Pazar günü saat 17:00'da başlayarak 9 Nisan Pazartesi saat 10:00'a kadar belirli bir düzen içerisinde uyumalarını sağladığından bahsetmiştir. Ayrıca bunun yanı sıra Calle, günün saatine bağlı olarak seans içerisindeki katılımcıya kahvaltı, öğle yemeği ve akşam yemeği ikram ederken izin veren katılımcılara farklı farklı sorular yöneltmiştir (Calle, http://bit.do/fHXLK). Sanatçının buradaki asıl amacı seansa katılan uyku halindeki bedeni izlemek, bunu fotoğraflayarak belgelemektir. Dolayısıyla hem kendisi hem de sanatçının fotoğraflarını izleyen kişi uyku halindeki bedeni röntgenlemektedir. Uyku halindeki beden farkında olsa da olmasa da defalarca dikizlenmektedir. Hatta sadece dikizlenmekle kalmayıp en özel halleriyle fotoğraflanmışlardır. Uyuyanlar serisinin 23. Uyuyanı olan Jean-Yves Le Gavre böyle bir dikizlenmenin içerisindedir. Calle, Jean-Yves Le Gavre'nin 8 saatlik seansı ile ilgili olarak, katılımcıyı tanımadığından, 7 Nisanda 15:00 ile 23:00 saatleri arasında gelmeyi kabul ettiğinden fakat eve saat 18:00 da sarhoş olarak gelerek 18:30 da uykuya daldığından bahsetmiştir. Ayrıca Calle, Jean-Yves Le Gavre'i saat 23:00'da jambon, yumurta ve eriştenin olduğu bir tabakla uyandırmış, daha sonra 23:40'da bir sonraki seansa katılacak olan Andrew Granmore ile karşılaşmışlardır (Calle, http://bit.do/fHXQs). Dolayısıyla bu noktadan baktığımızda sanatçı uyuyan bedenlerine izole bir alan yaratarak yeni bir yaşam alanı açmıştır. Bu yaşam alanı Calle'nin adeta bir oyun sahnesidir. Hatta Erkan Ali'nin de bahsettiği gibi, Calle'nin kendi yatak odası hazırlamış olduğu oyunun fiziksel bir ortamıydı. Sanatçı, fotoğrafik ve metinsel belgelerle çalışmayı kamusal bir gösteri haline getirmiştir (Ali, 2013, http://bit.do/fHXRj). Bu nedenle uyku halindeki beden sanatçının gösteri malzemesi haline dönüşmüştür. Tabi bu noktada bedenin bir gösterge olması konusu önemlidir.



Görsel 10. Hans Op de Beeck, 2017, Uyuyan Kız / Sleeping Girl. Artfulliving. Erişim: 30.08.2020. http://bit.do/fHXBv

Beden, varlığı itibariyle bir gösteri malzemesidir. Çünkü beden gösterendir, kendini açığa çıkarmış olandır. "...beden imgesi; gösterenin gösterilenden daha fazlasını anlamamıza yol açtığı, bu nedenle bir anlam fazlasına sahip olduğu iddia edilebilecek olan bir göstergedir 'beden" (Sayın, 2003, s. 25). Dolayısıyla beden, gösterdiğinden daha fazlasını vaat edendir. Hans Op de Beeck'in *Uyuyan Kız* (Görsel 10) çalışması da böyle bir anlam fazlasına sahiptir. Sanatçının *Uyuyan Kız* çalışması tıpkı Calle'nin *Uyuyanlar* projesindeki gibi bir gösteri malzemesi olarak karşımızda durmaktadır. Çünkü kendi kendisini izlettirmekte, bedenini kamusal alana sunmaktadır. Fakat bu noktada Calle'den farklı olarak Hans Op de Beeck, dondurulmuş uyuyan bir beden sunmaktadır. Sanatçının uyuyan bedeni, dondurulmuş bir yaşantıdan arda kalandır. Belirli bir zaman aralığına hapsedilmiş bedenin yansımasıdır. Bu zaman aralığı ile ilgili olarak ise sanatçı, figürün anatomik açıdan tuhaf bir pozisyonda olduğunu ve yatağıyla yaptığı savaşın ortasında kaldığını söylemiştir (Bayık, 2017, http://bit.do/fH3Mj). Aslında uyku halindeki beden, hem içinde bulunduğu gerçekliğin hem de bilinçaltındaki gerçekliğin içerisindedir. Dolayısıyla başka bir açıdan bakacak olursak uyku halindeki beden arafta kalmıştır. Tüm uyku halindeki bedenlerin içinde bulunduğu durum gibi.

Sonuç

Uyku, aklın ve bedenin belirli bir zaman aralığı içerisinde devre dışı kalması ve bilinçaltına ilişkin imgelerin zihinde görünürlük kazanması durumudur. Bu esnada uyku halindeki beden bir donukluk içerisindedir. Bedenin kontrolü bir süreliğine akıldan alınarak bilinçaltına verilmiştir. Uyku halindeki bedenin bu durumu sanat tarihinin farklı dönemlerinde işlenen bir konu olmuştur. Bu bağlamda baktığımızda Antik Yunan ve Roma heykellerinde uyuyan Ariadne'nın birçok versiyonu yapılmıştır. Bunun yanı sıra Hristiyanlık ve İslamiyet inancında geçen *Yedi Uyurlar* hikâyesi birçok el yazması ve minyatüre konu olmuş ve bu durum uyku halindeki bedene farklı anlamlar katmıştır. Goya'nın *Aklın Uykusu* eseri ise bedenin uyku haline yeni yorumlar getirerek rüya kavramını ön plana çıkarmıştır. Rüya kavramının ön plana çıkması sürrealist sanatçılara özellikle Salvador Dali'ye ilham kaynağı olmuş ve ça-

lışmalarının temel sorunsalı haline gelmiştir. Benzer sorunsalı Constantin Brancusi ve Ron Mueck gibi sanatçılar sadece uyuyan kafa imgesiyle, Sophie Calle ve Hans Op de Beeck gibi sanatçılar da konuyu kendi sanat anlayışları doğrultusunda yorumlamışlardır.

Sanatta bedenin uyku hali antik çağlardan modern döneme hatta modern dönemden güncel sanata kadar işlenen konulardan biridir. Bu doğrultuda baktığımızda gerek Antik Yunan ve Roma heykellerinde gerekse Hristiyan ve İslam el yazmalarında bedenin uyku haliyle karşılaşmak mümkündür. Söz konusu uyku halindeki bedenler anlatılan mitolojik hikayelerin yansımasıdır. Buna karşın modern dönemle birlikte uyku kavramı birçok yönden irdelenmiş ve özellikle Salvador Dali, Constantin Brancusi ve Ron Mueck gibi sanatçılar çalışmalarında uyuyan kafaya yer vermişlerdir. Özellikle söz konusu sanatçılar bağlamında baktığımızda bilinç ve bilinçaltı kavramlarının merkezi olan kafa merkeze oturmuştur. Hatta kafa bu nedenle merkezden dışarı doğru sarkma yapan fallik bir imge haline gelmiştir. Bunun yanı sıra Sophie Calle ise, kendi yatak odasını sanat projesi kapsamında bir gösteri alanına çevirmiştir. Sanatçı gerçekleştirmiş olduğu proje esnasında uyku seanslarına katılan her katılımcıyı dikizlenmiştir. Üstelik bunun yanı sıra sanatçı, uyku halindeki bedenin sürecini kamerayla ve notlarla kayıt altına almıştır. Tüm bunların ışığında bakıldığında bedenin uyku hali her sanatçı açısından farklı ele alınan bir konu olmuştur. Buna rağmen bedenin uykusu her dönem bir gösteri malzemesi haline dönüşmüştür. Bu nedenle uyku halindeki beden kimi zaman belirli mitolojik hikâyeleri anlatırken kimi zaman ise belirli bir sanat anlayışını yansıtırken göstergeye dönüşmüştür. Üstelik bedenin en korunmasız zaman aralığı ifşa eden bir göstergeye.

Kaynakça

Bornstein, Thorsten Botz. (2011). *Filmler ve Rüyalar*. (C. Soydemir, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.

Breton, Andre. (2009). *Sürrealist Manifestolar.* (Y., S. Kafa, A. Günebakanlı, A. Güngör, Çev.). İstanbul: Altıkırkbeş Yayın.

Ersöz, İsmet. (1991). *Eshab-ı Keyf.* İslam Ansiklopedisi. İstanbul: Türkiye Diyanet Vakfı Yayınları.

Jung, Carl Gustav. (2015). *Rüyalar.* (A. Kayapalı, Çev.). İstanbul: Pinhan Yayıncılık.

Özdem, Filiz. (2007). Beni Ölüm Gibi'deki Hatırlama, Zaman ve Özne Katmanları. *Cogito Dergisi,* 50, s.105-110.

Muckenhoupt, Margaret. (2004). *Sigmund Freud - Bilinçdışının Kâşifi*. (F. Akatlı, Çev.). Ankara: Tübitak.

Ranciere, Jacques. (2006). *Estetik Bilinçdışı.* (K. Sarıalioğlu, Çev.). İstanbul: Ara-lık Yayınları

Sartre, Jean Paul. (2011). *Varlık ve Hiçlik.* (T. Ilgaz, G., Ç. Eksen, Çev.). İstanbul: İthaki Yayınları.

Sayın, Zeynep. (2003). *Mithat Şen ve Beden Yazısı-I.* İstanbul: İthaki Yayınları.

Sayın, Zeynep. (2013). *İmgenin Pornografisi.* İstanbul: Metis Yayınları.

Freud, Sigmund. (1996). *Düşlerin Yorumu-1*. (E. Kaptın, Çev.). İstanbul: Payel Yayınları.

Somay, Bülent. (2006). *Doğumunun 150. Yılında Freud Konuşmaları.* Freud'un Önemi Bölümü içerisinde, s.13-47, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Soyşekerci, Serhat. (2018). Goya'nın Rüyası, Aklın Uykusu Canavarlar Üretir. *İdil Dergisi, 7*, (51), s.1341-1348.

Starobinski, Jean. (2012). *Özgürlüğün İcadı ve Aklın Amblemleri.* (H. Bayrı, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.

Zizek, Slavoj. (2005). *Yamuk Bakmak Popüler Kültürden Jacques Lacan'a Giriş.* (T. Birkan, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.

İnternet Kaynakçası

Ali, Erkan. (2013). Between the Sheets: 'Lamination' and Sophie Calle's The Sleepers. *The Luminary.* Erişim. 31.08.2020. https://www.lancaster.ac.uk/luminary/issue3/Issue3article6.htm

Bayık, Melike. (2017). Dondurulmuş Yaşantı Hans Op de Beeck ile Söyleşi. *Artfulliving*, Erişim. 31.08.2020. https://www.artfulliving.com.tr/sanat/dondurulmus-yasanti-i-14163

Calle, Sophie. Erişim. 31.08.2020. https://categorized-art-collection.tumblr.com/post/55966919128/sophie-calle-les-dormeurs-the-sleepers

Calle, Sophie. Erişim. 31.08.2020. https://www.artsy.net/artwork/sophie-calle-the-sleepers-jean-yves-le-gavre

Greaney, Michael. (2013). The Story of the Bed. *The Luminary,* Erişim. 31.08.2020. https://www.lancaster.ac.uk/luminary/issue3/issue3foreword.htm

Vatikan Müzesi. Erişim. 31.08.2020. https://www.museivaticani.va/content/museivaticani/en/collezioni/musei/museo-pio-clementino/Galleria-delle-Statue-e-Sala-dei-Busti/arianna.html

Veseley, Dalibor. (2014). Sürrealizm, Mit ve Modernite. (N., A. Artun, Çev.). *E-skop*, Erişim: 04.07.2020. https://www.e-skop.com/skopdergi/surrealizm-mit-ve-modernite/1937

SANAT YAZILARI, **2021; (44): 63-88** / ARAŞTIRMA MAKALESİ

EKOLOJİK BİR YAPI MALZEMESİ OLAN AHŞABIN KAMUSAL ALANDA KULLANIMI

USE OF WOOD WITH AN ECOLOGICAL BUILDING MATERIAL IN PUBLIC AREA

ŞEHİR VE BÖLGE PLANCISI **NAZLI AYDIN**
Gazi Üniversitesi Mimarlik Fakültesi Şehir Ve Bölge Planlama Bölümü
02nazliaydin@gmail.com
ORCID ID: 0000-0003-3418-156X

Öz: *Sanayileşme ile birlikte teknolojik gelişmeler ve artan fosil yakıt tüketimi çevre sorunlarına ve ekolojik dengenin bozulmasına neden olmaktadır. Bu tür sorunlar, yenilikçi ve çevreci çalışmaların yürütülmesi gerektiğini göstermektedir.*

Ahşap, kolay üretilebilen, çevre dostu ve geri dönüştürülebilen ekolojik bir malzemedir. Bu avantajlar ahşabın birçok alanda (dış cephelerde, kamusal alanlarda vb.) kullanımını sağlamaktadır. Bu çalışmanın amacı, sürdürülebilir bir yapı malzemesi olan ahşabın kamusal alanlarda kullanımını yaygınlaştırması için araştırma yapmaktır.

Bu çalışmada, öncelikle ahşabın kullanım alanları ve geri dönüşümü hakkında bilgi verilmiştir. Daha sonra ahşap malzemenin kullanımına yönelik örnek projeler incelenmiştir. Ardından, kentteki kamusal alan kullanıcılarına anket çalışması gerçekleştirilmiştir. En son ise ahşap malzemeyle ilgili sürdürülebilir farkındalık düzeyini ölçmek için istatistiki analizler yapılmıştır. Yapılan inceleme ve analizlere göre öneriler geliştirilmiştir. Dolayısıyla bu çalışma sonucunda kamusal alan tasarımında ahşap gibi ekolojik yapı malzemelerinin kullanımının arttırılması gerektiğine ulaşılmıştır. Ekolojik yapı malzemeleriyle ilgili yenilikçi uygulamaların sürdürülebilir farkındalık düzeyini ve kamusal alanların estetik çekiciliğini artacağı sonucuna da ulaşılmıştır.

Anahtar Sözcükler: *Ekolojik malzeme, Ahşap, Kamusal alan, Kentsel tasarım, Sürdürülebilirlik farkındalığı.*

GELİŞ TARİHİ: 17.06.2020 | **KABUL TARİHİ:** 03.04.2021

Abstract: *With industrialization, technological developments and increasing fossil fuel consumption cause environmental problems and deterioration of the ecological balance. Such problems show that innovative and environmentally friendly studies should be carried out.*

Wood is an ecological material that can be easily produced, environmentally friendly and recyclable. These advantages provide wood to be used in many areas (exteriors, public spaces, etc.). The aim of this study is to make researches for the widespread use of wood, which is a sustainable building material, in public spaces.

In this study, first of all, information is given about the usage areas of wood and its recycling. Then, sample projects for the use of wooden materials were examined. Then, a questionnaire study was conducted for the public space users in the city. Finally, statistical analysis was conducted to measure the level of sustainable awareness about wood material. Recommendations have been developed based on the examinations and analyzes made. Therefore, as a result of this study, it was found that the use of ecological building materials such as wood in public space design should be increased. It has also been concluded that innovative practices related to ecological building materials will increase the level of sustainable awareness and aesthetic appeal of public spaces.

Keywords: *Ecological material, Wooden, Public space, Urban design, Sustainability awareness.*

Giriş

Günümüzde artan kentleşmeye bağlı olarak çevre sorunları ortaya çıkmaktadır. Çevre sorunlarının artmasında doğal kaynakların bilinçsiz kullanımı, çevre tahribatı, küresel ısınma, plansız ve sürekli olmayan yapılaşmanın (kötü malzemelerin kullanılması) artması vb. etkiler önemli rol oynamaktadır. Küresel değişimin doğal çevreye getirdiği olumsuz etkilerle beraber ekolojik yapılara olan ihtiyaç artmıştır. Tüm bu sorunlar planlamada çevreci ve yenilikçi çalışmaların artması gerektiğini göstermektedir. Bu bağlamda yukarıda sayılan olumsuz çevre etkilerinin azaltılması için ekolojik yapı malzemelerinin kullanımının artması ve kentsel tasarımla ilişkisi düşünülerek çevreci ve insan odaklı uygulamaların hayata geçirilmesi gerekmektedir.

Ülkemizde geleneksel yapılar ve kırsal alanlar dışında ekolojik yapı malzeme kullanımı çok nadirdir. Oysaki ekolojik yapı malzemeleri kolay üretilebilir, ucuz, sürdürülebilir, dayanıklı ve çevrecidir. Yapılaşmada bu etkiler göz önünde bulundurularak tasarıma geçilmesi öngörülmektedir.

Bu çalışmanın amacı, sürdürülebilir, ekolojik, geri dönüşümü sağlanabilen, çevre dostu ve düşük enerjili bir yapı malzemesi olan ahşabın kentsel/kamusal alandaki kullanımını yaygınlaştırmak için araştırma yapmaktır. Çalışmanın amacı doğrultusunda kentsel tasarımda yapılaşma sorunlarına çözüm bulunabileceği ve ahşap ile ilgili sürdürülebilir farkındalık düzeyinin artacağı öngörülmektedir.

Metod

Çalışmada, literatür tarama ve anket yöntemi kullanılmıştır. Bu doğrultuda, ilk önce ahşap malzemenin kullanım alanları, geri dönüşümü ve kamusal alanda kullanımına yönelik örnek çalışmalarla ilgili literatür taranmıştır. Bu tarama sonucunda çalışmaya katkı sağlayacak bilgiler, çalışmanın literatür araştırması bölümünde verilmiştir. Daha sonra kentte yaşayan toplam 73 kişiye/kamusal alan kullanıcısına anket çalışması gerçekleştirilmiştir. Anketler, koronavirüs salgınından dolayı e-mail, Skype ve Whatsapp aracılığıyla elektronik ortamda gerçekleştirilmiştir. Anket çalışmasından elde edilen veriler SPSS uygulamasına geçirilerek analizler (tablolar, grafikler, grup istatistikleri ve bağımsız örnek t testi) yapılmıştır. Anket yöntemiyle araştırma kapsamındaki katılımcıların kamusal alanı kullanma amacı ve kentsel kullanımlar ile ilgili görüşleri değerlendirilerek katılımcıların ahşap ile ilgili sürdürülebilir farkındalık düzeyinin ölçülmesi amaçlanmıştır. Bu yöntemle elde edilen veriler, çalışmanın veri toplama ve veri analizi bölümünde de detaylıca açıklanmıştır. En son ise literatür araştırması ve analizlerden yola çıkarak sonuçlar elde edilmiş ve önerilerde bulunulmuştur.

Konunun uzmanlarıyla gerçekleştirilen telefon, e-mail, Whatsapp ve Skype görüşmesi önerilerin gelişmesine katkı sağlamıştır. Görüşmelerde; “Ahşap malzemenin kullanım alanları nelerdir?”, “Ahşap malzeme kullanımının kamusal alanlarda yaygınlaşması için neler yapılabilir?” ve “Ahşap malzeme ile ilgili ne tür çalışmalar yapılabilir?” soruları tartışılmıştır.

Görüşmeler Mimarlık, İç Mimarlık ve Peyzaj Mimarlığı Bölümünden birer öğretim üyeleriyle gerçekleştirilmiştir.

Literatür Araştırması

Bu bölümde ahşap malzemenin özellikleri, kullanım alanları ve geri dönüşüm olanakları, dış mekanda ve kamusal alanlarda ahşap kullanımı yer verilmektedir. Dünyadan ve Türkiye'den örnekler sunulmakta, görsellerle desteklenmektedir.

Ahşap Malzeme

Ahşabın günümüzde 6000'den fazla kullanım alanı olması malzeme olarak önemli bir yere sahip olmasını sağlamıştır (Gavcar, Aytekin ve Şen, 1996, s. 243).

"Sentetik katkısı olmayan veya minimum olan doğal malzemeler; doğal taş, *ahşap* veya *ahşap lifi*, kil, saman, hasır, keten, saz, gibi *tamamen yeniden dönüşebilir malzemelerdir*." (Berber, 2012, s. 35-36).

Ayrıca ahşap, doğanın sunduğu organik esaslı, kendini yenileyebilen ve havayı temizleyebilen tek yapı malzemesidir. Ahşap malzemenin; kullanım alanın geniş, montaj işçiliğinin kolay ve ekonomik, sıcak görünümlü bir malzeme, duman ve gaz etkilerine karşı son derece dayanıklı, geri kazanımlı ve yenilenebilir, depreme karşı dayanıklı, enerji veriminin yüksek, doğal ve organik olmasıyla birlikte ses ve ısı yalıtımı olarak kullanılması bu malzemenin tercih edilmesini sağlamaktadır. Çevre üzerinde olumsuz etkisi olmaması bu malzemenin avantajlarındandır. Ağaçtan biçildiğinde dahi fotosentezle karbonu ayrıştırır, gömülü enerjisi düşüktür ve sera gazı üretimi azdır (Koca, 2015).

"Ahşabın, sıcak ortamda büzülerek çekmesi, rutubetli yerde şişmesi, rutubetlendiğinde dayanıksız olması, mantar sorunu oluşturması ve yangına karşı dayanıklı olmaması da malzemenin dezavantajlarıdır." (Berber, 2012, s. 56-57).

Ormansızlaşmaya yol açması, biyoçeşitlilik kaybı ve ilaçlama esnasında su ve toprak kirliliğine sebep olması, ahşap koruyucu malzemelerin temas veya solunum sırasında sağlığa zarar vermesi diğer olumsuz yanlarıdır.

Ancak ahşap bilinçli kullanıldığında yapıların gömülü enerjisini düşürür ve çevre dostu olduğu için tercih edilir. Yapıda ahşap kullanımı artarsa karbon salınımı altıda bir azalır. Betonarme yapının gömülü enerjisi ahşap yapıdan %60-80 fazladır. Kaynakların verimli kullanımı için sertifikalı, geri dönüşümlü ahşap kullanımı tavsiye edilmektedir (Koca, 2015). Teknoloji desteğiyle ahşap malzemenin dış mekanda kullanımı, kent meydanlarında ve kent parklarında kullanımı fazlalaşmaktadır.

Ahşap Malzemenin Kullanım Alanları ve Geri Dönüşümü

Ahşap, çevre dostu bir yapı malzemesi olduğundan kullanım alanı geniş olan bir malzemedir. Ahşap; dış mekanda genellikle cephe kaplamasında, iç mekanda ise duvar, tavan ve zeminlerde, pencere, kapı, merdiven ve mutfak mobilyalarında kullanılmaktadır. Ayrıca ahşap malzeme; yapıların taşıyıcı sistemlerinde, çatılarda ve merdiven kaplamalarında da kullanılmaktadır (Ekoyapı Dergisi web sitesi).

Ahşabın kamusal alanda kullanımına bakıldığında; köprüler, havuz kenarları, iskeleler, verandalar, pergolalar, parklar, zemin döşemeleri, banklar gibi donatı elemanlarında kullanıldığı görülür.

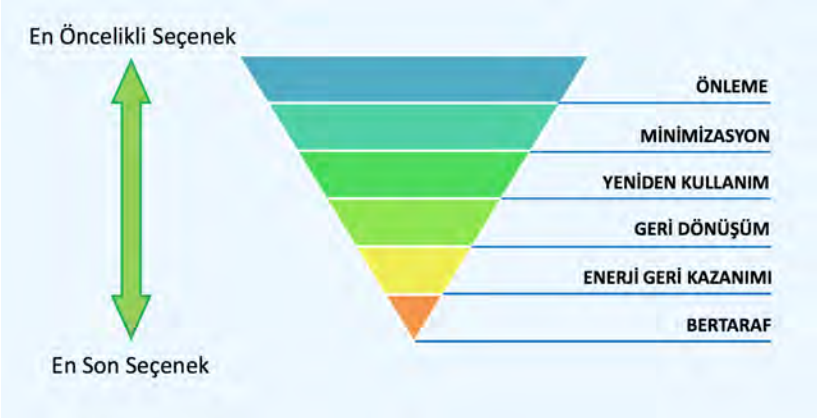
Geri dönüştürülmüş küçük, ahşap parçalardan özel, hafif bir beton üretilebilir. Bu ahşapların büyük kısmı alan doldurmasında kullanılır ya da kömür enerjisiyle çalışan veya çimento tuğlası tesislerinde yan ürün olarak kullanılır (Hendriks ve Pietersen, 2000, s.70).

Ahşabın geri dönüşümü farklı yöntemlerle yapılabilmektedir. Bu yöntemlerden biri, yapısal aktiviteler sırasında ortaya çıkan sağlam ahşabın temizlenerek çivilerinin çıkartılması ve yapılarda kullanılacak şekilde uygun parçalar haline getirilmesidir. Bununla birlikte herhangi bir hasara uğramamış ahşap; kaplama, hasır, kapı, döşeme tahtası, çatı kirişi, panel, balkon parapeti ve kazık olarak kullanılabilmektedir. Bir diğer yöntem, yapısal atıktan oluşan ahşap parçaların çatılarda, panellerde, tavan ve zeminlerde, tarımsal yapılarda, ilan panosu–çit yapımında, duvar ve ses bariyeri üretiminde, ambalaj yerine geri dönüştürülerek kullanılabilmesidir. Ayrıca Japonya'da da kırpık ahşap jeofibre adında bir malzemeye dönüştürülmekte ve eğimli toprak yüzeylerde yapı malzemesi olarak kullanılabilmektedir. (Hendriks ve Pietersen, 2000, s. 51).

Ahşabın geri dönüşümüyle elde edilen kırpılmış ahşap, mutfak aleti ve mobilya yapımında kullanılmaktadır. Kırpılmış ahşabın kullanım aşamasında yapıştırıcı eklenmesine ve 180◦C'de, 40 dakika boyunca buhar basıncı altında kalması gerektiğine dikkat edilmelidir (Tam ve Tam, 2006, s. 209-221).

Yapısal atıkların azaltılması, geri dönüşümün tasarım aşamasında başlamaktadır. Tasarım aşamasından önce malzeme seçimi, oluşacak atık ve zararlı maddelerin miktarını etkileyeceğinden dikkatli bir şekilde yapılmasına özen gösterilmelidir (Magdich, 1995, s. 389-400).

Atık yönetim hiyerarşisinde en öncelikli seçeneğin önleme, en son seçeneğin ise bertaraf işlemi olduğu göz önünde bulundurarak geri dönüşüm sağlanmalıdır (Görsel 1).



Görsel 1. Funda Ercan, 2015, Atık Yönetimi Mevzuatı. Pagcev.
Erişim: 08.06.2020. https://bit.ly/2RlH8Qk

Dış Mekân Uygulamalarında Ahşap Kullanımı

Dış mekan uygulamalarında ahşap kullanılırken ahşabın dayanıklı bir malzeme olmasının yanında özellikleri ve ihtiyaçları göz önünde bulundurularak tasarıma en uygun ahşap türü seçilmelidir. Bu seçimden önce ahşabın niçin kullanılacağı, maruz kalacağı fiziksel etkenler, kullanım sıklığı, bakım isteği, maliyeti ve temin edilme koşulları hesaplanmalıdır. Ahşap malzeme, deformasyona maruz kalan malzemeler arasında birinci sırada yer almaktadır. Bu açıdan düşünüldüğünde, ahşap malzemenin kullanıldığı yere özgü doğal klimatik etkenlere (güneş ışınları, yağmur vb.) ve yaya sirkülasyonuna dayanıklılık göstermesi gerekmektedir.

Ahşap dış mekan uygulamalarında daha çok peyzaj uygulamalarında kullanılmaktadır. Görsel 2'den de görüleceği üzere ahşap, kullanım şekli ve amacına göre en çok zemin döşemesi, pergola, çit, gazebo, bank gibi donatı elemanlarında bulunmaktadır (Bilgin, 2017).



Görsel 2. Ayşe Bilgin, 2017, Dış Mekân Uygulamalarında Ahşap Kullanımı. Peyzax.
Erişim: 21.05.2020. https://bit.ly/3uJJcjv

Dış mekan zemin döşemelerinde en çok ahşap decking modüler sistem kullanılmaktadır (Görsel 3). Böylece ahşap yapı malzemelerinin ısı, nem ve elektrik geçirimsizlik değerleri, mikroorganizmalara ve yangına karşı dayanıklılıkları arttırılmaktadır (Bilgin, 2017).



Görsel 3. Ayşe Bilgin, 2017, Dış Mekân Uygulamalarında Ahşap Kullanımı. Peyzax. Erişim: 21.05.2020. https://bit.ly/3uJJcjv

Ayrıca ahşap dış mekanlarda; tarihi, kültürel çevre, kültürel mekan, park, bahçe gibi kamusal alan uygulamalarında da kullanılmaktadır. Ahşabın dış mekanlarda gündelik hayatın içerisinde bir uygulama alanı olarak kullanılması, insanlar üzerinde hoş ve samimi bir sıcaklık yaratmakla birlikte psikolojik bir rahatlama hissi de uyandırmaktadır (Usta, 2015, s. 189-205).

Ahşap malzeme seçilirken çürümeye karşı pinoteks, beziryağı, vernik ve yağlı boya gibi maddelerle önlem alınmalıdır. Bununla birlikte, seçilen ahşap malzemenin işçiliğinin iyi olmasına da dikkat edilmelidir (Karafakı, 2009, s. 35).

Dış mekan uygulamalarında çeşitli ahşap malzemeler kullanılmaktadır. Ahşap malzeme seçimi yapılırken tasarımı yapılacak alanda ahşap malzemenin estetik özelliğinin yanında bulunduğu yörenin iklim koşullarına göre uyumlu, dayanıklı ve ekonomik olması göz ardı edilmemelidir.

Kamusal Alanda Ahşap Malzemenin Kullanılması

Kamusal alanlar; insanların bir araya geldiği, karşılaştığı, sosyalleştiği alanlardır (kentin sokakları, meydanlar, rekreasyon alanları vb.). Buradan da anlaşılmaktadır ki kamusal alanlar sadece fiziksel aktivite alanları olarak değerlendirilmemeli, sosyal ve ekonomik aktivitelerin de gerçekleştirildiği alanlar olduğu göz önünde bulundurulmalıdır.

Kamusal alanlar insanların sürekli ihtiyaç duydukları, kullanmak zorunda oldukları mekanlardır. Bu açıdan düşünüldüğünde tasarlanacak kamusal alanlar insanları tatmin edecek ve gereksinimlerini karşılayacak şekilde planlanmalıdır. Kamusal alanların çekiciliğini arttırmak için de kamusal alanın tasarımında kullanılacağı yere özgü ve yaşam kalitesine uygun bir şekilde çevreci, ekonomik ve ekolojik malzemeler tercih edilmelidir (Aytıs ve Polatkan, 2010).

Eskişehir Hamamyolu Urban Deck

Eskişehir Hamamyolu Urban Deck, yoğun kent dokusuna sahip Odunpazarı'nda yer alan en önemli kentsel bir akstır (Görsel 4). Bu projede amaç, yoğun kent dokusu içinde yer alan caddenin canlandırılmasıdır. Bunun için geri dönüştürülebilir ahşap kompozit kullanılarak peyzaj elemanlarından, su sistemlerinden ve yoğun bitki örtüsünden oluşan "yeşil yaya aksı" Odunpazarı'ndan Porsuk Nehri'ne doğru uzanan modern ve hareketli buluşma alanları yaratılmıştır (Şahin ve Tavşan 2018).



Görsel 4. Ekoyapı Dergisi, 2019, Kentlerimizden Örnek Olacak Kamusal Mekân Tasarımları. Ekoyapı Dergisi. Erişim: 21.05.2020. https://bit.ly/3a4TZwY

Odunpazarı'nın tarihi dokusu göz önünde bulundurularak Porsuk Nehri'ne kadar yeşil bir kuşak oluşturulması hedeflenmiş ve sürekliliğin sağlanması için kesintisiz bir kentsel platform oluşturulmuştur (Görsel 5). Bu kentsel platform, çocukların eğlenmesi için oluşturulmuştur. Böylece farklı yaş gruplarındaki çocuklar biraraya gelmekte ve çeşitli çocuk oyunları sayesinde birlikte zaman geçirmektedirler (Ekoyapı Dergisi, 2019).



Görsel 5. Ekoyapı Dergisi, 2019, Kentlerimizden Örnek Olacak Kamusal Mekân Tasarımları. Ekoyapı Dergisi. Erişim: 21.05.2020. https://bit.ly/3a4TZwY

Eskişehir Hamamyolu kentsel aksı 1,2 km uzunluğunda, merkezinden lineer LED aydınlatma geçmekte, el yapımı camların gömülü olduğu beyaz çimentodan oluşmaktadır.

Bu proje tasarlanırken yerel kalkınmayı sağlamak için Odunpazarı cam atölyelerinde üretilen el yapımı cam ürünleri kentsel aksta konumlanmıştır. Fiber kablolar sayesinde camlardan bazıları gece aydınlatılmaktadır. Bununla birlikte ziyaretçiler için projenin yer aldığı alanda su farklı formlarda ve ölçülerde kullanılarak 4 farklı tip havuz tasarlanmıştır. Ayrıca Odunpazarı Uluslararası Ahşap Heykel Festivali'nde ahşap sanatçıları tarafından tasarlanan heykeller proje alanında sergilenmektedir (Görsel 6) (Ekoyapı Dergisi, 2019).



Görsel 6. Ekoyapı Dergisi, 2019, Kentlerimizden Örnek Olacak Kamusal Mekân Tasarımları. Ekoyapı Dergisi. Erişim: 21.05.2020. https://bit.ly/3a4TZwY

Kentsel mekânda kullanılan aydınlatma elemanları projeye özel olarak tasarlanmış ve mevcut ağaçlara yönelik tasarlanan bronz paslanmaz çelik levhalar ağaç diplerindeki spotlarla aydınlatılarak ışığın yansıması sağlanmıştır (Görsel 7).



Görsel 7. Ekoyapı Dergisi, 2019, Kentlerimizden Örnek Olacak Kamusal Mekân Tasarımları. Ekoyapı Dergisi. Erişim: 21.05.2020. https://bit.ly/3a4TZwY

Eskişehir Hamamyolu Urban Deck Projesi 2016 Dünya Mimarlık Festivalinde (World Architecture Festival) "Tasarlanmış En İyi Kamusal Proje" ödülünü, Londra'da gerçekleştirilen ve Dünya'nın en iyi mimari projelerinin yarıştığı Leaf International Awards 2017'de "Yılın Kentsel Tasarım Projesi" ve "Yılın En İyi Geliştirme Projesi" ödülünü ve 2018'de de Dünya Mimarlık Topluluğu Ödüllerinde (World Architecture Community Awards) ödül almıştır (Ekoyapı Dergisi, 2019).

Eskişehir Hamamyolu Urban Deck Projesi sürdürülebilir kentsel tasarıma katkı sağlamaktadır.

Kamusal mekanlar tasarlandığında, öncelikle kamusal mekanın konumlanacağı alanın çevresel ilişkileri değerlendirilmelidir. Daha sonra tasarım yapılacak alanın özelliğine (tarihi bölge, ticari bölge vb.) göre yapı malzemesi seçilmelidir. Seçilen yapı malzemesi çevreye duyarlı olmalı ve yapı açısından süreklilik arz etmelidir.

Mumbai Kitap Kurdu Pavyonu

Mumbai Kitap Kurdu Pavyonu Hint mimarlık stüdyosu Nudes tarafından çocuklar ve yetişkinler arasında okumayı teşvik etmek için tasarlanmıştır (Görsel 8). Bu pavyon, Mumbai'deki Chhatrapati Shivaji Maharaj Vastu Sangrahalaya (CSMVS) Müzesi'nin bahçelerinde bulunmaktadır. Birleşmiş Milletlerin Sürdürülebilir Kalkınma Hedefini gerçekleştirmek için tasarlanmıştır. Ayrıca 2030 yılına kadar bu alanda okuryazarlığı arttırmak için herkese açık ve erişilebilir olacak şekilde eğlenceli ve davetkar bir alan olarak planlanmıştır (Astbury, 2019).



Görsel 8. Jon Astbury, 2019, Nudes, Mumbai'de Okumayı Teşvik Etmek İçin Ahşap Kitap Pavyonu Tasarlıyor / Nudes Designs Wooden Book Pavilion To Encourage Reading İn Mumbai. Dezeen. Erişim: 21.05.2020. https://bit.ly/2RkYWem

Müze bahçeleri arasında 35 metre uzunluğunda bir köşk bulunmaktadır. Bu köşk, ahşap merdivenlere dayanan iki basit modüler yapıdan yapılmıştır. Bu merdivenler yaklaşık 3.600 ahşap bileşeninden oluşmaktadır. Merdivenler hem oturma alanı hemde 12.000 kitap için raf barındırmaktadır (Görsel 9).

Altta gölgelik alanların olması pavyonun içten dışa deneyimlemesini sağlamaktadır. Böylece samimi okuma alanları yaratılmıştır (Astbury, 2019).



Görsel 9. Jon Astbury, 2019, Nudes, Mumbai'de Okumayı Teşvik Etmek İçin Ahşap Kitap Pavyonu Tasarlıyor / Nudes Designs Wooden Book Pavilion To Encourage Reading İn Mumbai. Dezeen. Erişim: 21.05.2020. https://bit.ly/2RkYWem

Tasarımda modüller biraraya getirilerek pavyonun formu oluşturulmuştur. Pavyonun inşası bir hafta içinde gerçekleştirilmiş ve prefabrik olarak üretilmiştir. Bu sayede pavyonun Hindistan'ın farklı yerlerde kurulması sağlanmıştır.

Mumbai Kitap Kurdu Pavyonu tasarlanırken, Pavyonun Aralık 2019'a kadar CSMVS Müzesi bahçelerinde sergileneceği, daha sonra tüm kitapların STK'lere ve okuma materyallerine erişemeyecek olan çocuklara bağışlanacağına karar verilmiştir. Köşkün, bir sonraki konumundan yeni kitaplar tedarik edeceği de düşünülerek bu kitapların daha çok kişiye ulaştırılması amaçlanmıştır.

Proje, Mumbai'deki Priyarsi Sanat Galerisi ve CSMVS Müzesi tarafından desteklenmiştir. Nudes, daha önce Zaha Hadid Architects'te çalışan Nuru Karim tarafından kurulmuştur (Astbury, 2019).

Mumbai Kitap Kurdu Pavyonu, sosyalleşmenin bir aracı olmakla birlikte okuma ve yazma etkinlikleriyle farkındalık ve bilinçlendirme düzeylerinin artmasına katkı sağlayan bir proje olarak değerlendirilebilir. Buradan, tasarlanacak kamusal bir yapının malzeme seçiminin kullanıcılar üzerinde olumlu etkisi olduğu düşünülebilir.

Norveç'te Küçük Bir Açık Hava Tiyatrosu

Oslo'nun yaklaşık iki saat güneybatısında, Skien Nehri'nin yanında açık hava tiyatrosu olarak bir çam pavyonu şeklinde tasarlanmıştır (Görsel 10). Bina adı Gjennomsikten, "transparan" anlamına gelmektedir. Çünkü bazı açılardan şeffaf görünmektedir. Kollaboratoriet adı verilen küçük bir genç grup sanatçı, tasarımcı ve mimarların ürünüdür (Wilson, 2014).



Görsel 10. Kendra Wilson, 2014, Haftanın Ek Binası: Norveç'te Küçük Bir Açık Hava Tiyatrosu / Outbuilding Of The Week: A Tiny Open-Air Theater İn Norway. Gardenista. Erişim: 21.05.2020. https://bit.ly/3dUeRIp

Kollaboratoriet 2013 yılında kurulmuştur ve Norveç Anayasası'nın iki yüzüncü yıldönümü kutlamalarına denk gelmiştir. Kollaboratoriet; toplantı, tiyatro gösterileri ve zaman geçirmek gibi faaliyetlerin gerçekleştirilmesini sağlamak amacıyla kamusal alan olarak tasarlanmıştır. Bazı yönlerden bakıldığında, bina oldukça sağlam bir kütle gibi görünmekle birlikte oluklu yapısı, nehrin yukarı ve aşağı panoramik manzarasına sahip olmasını sağlamıştır (Görsel 11).



Görsel 11. Kendra Wilson, 2014, Haftanın Ek Binası: Norveç'te Küçük Bir Açık Hava Tiyatrosu / Outbuilding Of The Week: A Tiny Open-Air Theater İn Norway. Gardenista. Erişim: 21.05.2020. https://bit.ly/3dUeRIp

Pavyonu inşa eden üç Kollaboratoriet üyesi, Skien Nehri boyunca yer alan eski bir sanayi arazisinden esinlenmiştir. Pavyon, hava koşullarına dayanıklı olacak şekilde ahşap malzemeden yapılmıştır.

Pavyon, 16 metreden daha uzun olmakla birlikte üst katında bir görüntüleme platformuna sahiptir (Görsel 12). Sanatın her alanında yüzlerce insanın yer aldığı iddialı bir tiyatro projesidir. Sanatçılar nehir boyunca yaya ve tekne ile seyahat edebilmektedir (Wilson, 2014).



Görsel 12. Kendra Wilson, 2014, Haftanın Ek Binası: Norveç'te Küçük Bir Açık Hava Tiyatrosu / Outbuilding Of The Week: A Tiny Open-Air Theater İn Norway. Gardenista. Erişim: 21.05.2020. https://bit.ly/3dUeRIp

Bir alanda geri dönüşüm projeleri uygulandığında alanın önceden taşıdığı özellikler araştırıldıktan sonra tasarıma geçilmelidir. Geri dönüşüm, önceki alanın kamusal bir alana dönüştürmesi ise tasarlanacak alan, insanların ihtiyaçlarını karşılamalı ve canlılığı sağlamalıdır. Bunun için de kullanılacak yapı malzemesi önem arz etmektedir.

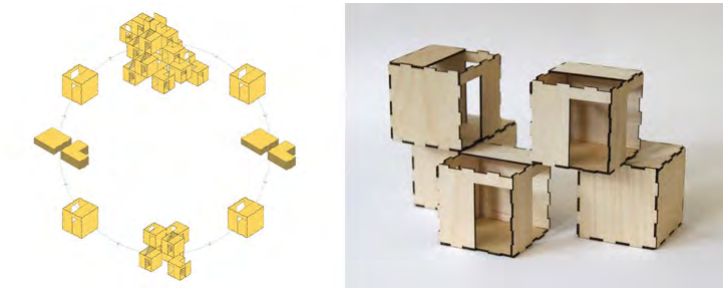
Milano Sürdürülebilir Ahşap Malzeme

Tasarımı Waugh Thistleton Architects'e ait ahşap modüler kule "MultiPly". "MultiPly", ahşap malzeme üreticisi, mimar, mühendis ve araştırma sürecine dahil olan akademi ortaklığıyla geliştirilmiş ve ilk olarak Londra Tasarım Festivali için üretilmiş bir yerleştirmedir (Görsel 13) (Şahin, 2019).



Görsel 13. Tuğçe Şahin, 2019, Milano Tasarım Haftasında Sürdürülebilir Malzeme Araştırmaları. Arkitera. Erişim: 21.05.2020. https://bit.ly/3a37jlk

Tasarım için öncelikle küp modüller oluşturulmuş, modüller farklı şekillerde ve ebatlarda biraraya getirilerek yapı formu oluşturulmuştur (Görsel 14). Tasarım malzemesi olarak karbon salınımı yüksek beton, çelik, tuğla gibi malzemelerin kullanımına alternatif ahşap paneller kullanılmıştır. Ahşap malzemenin dezavantıjını avantaja çevirmek için keresteler üst üste yerleştirilip preslenerek daha dayanıklı hale gelmesi ve uzun ömürlü olması sağlanmıştır (Görsel 15) (Şahin, 2019).



Görsel 14. Tuğçe Şahin, 2019, Milano Tasarım Haftasında Sürdürülebilir Malzeme Araştırmaları. Arkitera. Erişim: 21.05.2020. https://bit.ly/3a37jlk

Milano tasarım haftasında ortaya çıkan bu tasarımın mühendislerinden Simon Bateman, projeyi Milano'ya uygulama sürecinin problemler yaratmasının yanında sürecin tasarıma olumlu yansıyacağını söylemektedir (Şahin, 2019).



Görsel 15. Tuğçe Şahin, 2019, Milano Tasarım Haftasında Sürdürülebilir Malzeme Araştırmaları. Arkitera. Erişim: 21.05.2020. https://bit.ly/3a37jlk

Ahşap gibi sürdürülebilir yapı malzemesi yapılarda kullanılırken malzemenin taşıdığı olumsuz özelliklerin ortadan kaldırılması için gerekli çalışma ve işlemler yürütülmelidir. Böylece malzemenin en iyi şekilde kullanılması ve sürdürülebilirliği sağlanmış olacaktır.

Brezilya'da Hikayesi Olan bir Eko-Park Tasarımı

Victor Civita Plaza Parkı, Brezilya'nın São Paulo kentinde 130.000 metrekarelik alanda Anna Dietzsch tarafından tasarlanmıştır. Bu alan, parka dönüştürülmeden önce çöp yakma fırını olarak kullanılmıştır. Aynı zamanda alanın tarihi bir dokusunun olması geri dönüşümünü gerekli kılmıştır. Geri dönüşüm için öncelikle alan temizlenmiş, daha sonra tasarım ekibi tarafından alana ahşap deck malzemesi döşenmiştir.

Victor Civita Plaza Parkının tasarlanmasındaki temel amaç, alanın daha önceki tarihi dokusunu sürdürülebilir bir şekilde yansıtmaktır. Bunun için tasarımda; güneş paneli, geri kazanılmış ahşap gibi ekolojik ve sürdürülebilir yapı malzemeleri kullanılmıştır (Görsel 16). Parkta retro donanımlı bir müze de yer almaktadır (Daş, 2020).



Görsel 16. Mehmet Emin Daş, 2020, Brezilya'da Hikayesi Olan Bir Ekolojik Park Tasarımı. Peyzax. Erişim: 21.05.2020. https://bit.ly/3d8GAWC

Ahşap deck, çelik bir konstrüksiyon malzemesi ile desteklenerek dayanıklılığı arttırılmıştır (Görsel 17). Bu alanın çekiciliğini arttırmak için aynı deck malzemesi her yerde kullanılarak homojenlik sağlanmaya çalışılmıştır (Daş, 2020).



Görsel 17. Mehmet Emin Daş, 2020, Brezilya'da Hikayesi Olan Bir Ekolojik Park Tasarımı. Peyzax. Erişim: 21.05.2020. https://bit.ly/3d8GAWC

Victor Civita Plazanın geçmiş ve bugünün ekosistemi birlikte yansıtıldığından ziyaretçilerin de ilgisini çekmiştir. Alanda daha önce yer alan çöp yakma fırınının binası sürdürülebilirlik müzesine dönüştürülmüştür. Parkta yer alan panolar, tasarımın sürdürülebilirliğini sağlamıştır. Park alanındaki suyu temizlemek için de biyo arıtma havuz sistemleri kurulmuştur. Ayrıca Sao Paolo'nun yoğun nüfuslu bir yerleşme olması, rekreasyon alanlarına olan ihtiyacı arttırmıştır. Victor Civita Plaza'da müzik etkinliklerini gerçekleştirmek için kapalı bir amfitiyatro ve eko-merkezli atölyeler için bir toplum merkezi tasarlanmıştır. Böylece kent nüfusunun rekreasyonel aktivite ihtiyacı karşılanmaya çalışılmıştır. (Görsel 18).

Park, sürdürülebilirlik ve ekoloji konusunda düşündüren ve eğiten konseptiyle çevresindeki yerleşmelere çevresel farkındalık konusunda mesaj vermektedir (Daş, 2020).



Görsel 18. Mehmet Emin Daş, 2020, Brezilya'da Hikayesi Olan Bir Ekolojik Park Tasarımı. Peyzax. Erişim: 21.05.2020. https://bit.ly/3d8GAWC

Veri Toplama

Ekolojik bir yapı malzemesi olan ahşap ile ilgili yapılan literatür araştırmasından bu malzemenin kamusal alanlarda kullanımının yaygınlaştırılması gerekliliği ön plana çıkmıştır. Bunun için kentte yaşayan kamusal alan kullanıcılarına anket çalışması gerçekleştirilmiştir. Anket çalışması, katılımcıların yaş aralığını; 15-25, 25-30, 30-45, 45-60 ve 60+ olmak üzere 5 gruba, eğitim durumunu; ilkokul/ortaokul, lise, üniversite ve diğer (ilkokul terk ya da hiç okula gitmemiş) olmak üzere 4 gruba ayırarak kadın (46 kişi) ve erkeklere (27 kişi) yönelik soruları içermektedir. Bu bilgilere erişildikten sonra katılımcıların yaşadığı yerde kentsel kullanımlarla (ulaşım, yeşil alan, eğitim alanları vb.) ilgili görüşleri değerlendirilerek kent merkezini kullanım amacı (iş, eğitim vb.) ve sıklığı (her gün, ayda bir vb.) hakkında sorular sorularak kamusal alanda fiziksel, sosyal ve ekonomik aktivitelerin hangi oranda gerçekleştiği öğrenilmeye çalışılmıştır. En son ise katılımcıların sürdürülebilirlik farkındalık düzeyini belirlemek için ekolojik yapı malzemeleriyle ilgili bazı kavramlar (binanın yeni-

den kullanımı, inşaat atık yönetimi vb.) hakkında bilgi sahibi olup olmadıkları öğrenilerek ekolojik yapı malzemeleri hakkında bilinçlendirme çalışmalarının nasıl yapılması gerektiği belirlenmeye çalışılmıştır.

Veri Analizi

Bu çalışma kapsamında Ankara kentinde yaşayan kamusal alan kullanıcılarına 14.04.2020-23.05.2020 tarihleri arasında toplam 73 kişiye anket çalışması gerçekleştirilmiştir. Anket çalışmasından elde edilen veriler SPSS programı aracılığıyla analiz edilmiştir. Anket sorularına yönelik verilen cevaplar sırasıyla aşağıdaki gibi analiz edilmiştir:

Yaş					
		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif yüzde
Geçerli Değer	15-25	23	31,5	31,5	31,5
	26-30	16	21,9	21,9	53,4
	31-45	14	19,2	19,2	72,6
	46-60	11	15,1	15,1	87,7
	60+	9	12,3	12,3	100,0
	Toplam	73	100,0	100,0	

Görsel 19. Anket katılımcılarının yaş aralığı (Kişisel arşiv)

73 katılımcının yaş aralığı 5 kategoriye ayrılmıştır. 15-25 yaş arasındaki katılımcıların sayısı 23, 26-30 yaş arasındaki katılımcıların sayısı 16, 31-45 yaş arasındaki katılımcıların sayısı 14, 46-60 yaş arasındaki katılımcıların sayısı 11 ve 60+ katılımcıların sayısı ise 9 kişidir. Katılımcılar en çok %31,5 (23) ile 15-25 yaş arası nüfusu, en az ise %12,3 ile 60+ nüfusu oluşturmaktadır (Görsel 19).

Katılımcıların %63'ünü (46 kişi) kadınlar, %37'sini (27 kişi) ise erkekler oluşturmaktadır (Görsel 20).

Cinsiyet					
		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif yüzde
Geçerli Değer	kadın	46	63,0	63,0	63,0
	erkek	27	37,0	37,0	100,0
	Toplam	73	100,0	100,0	

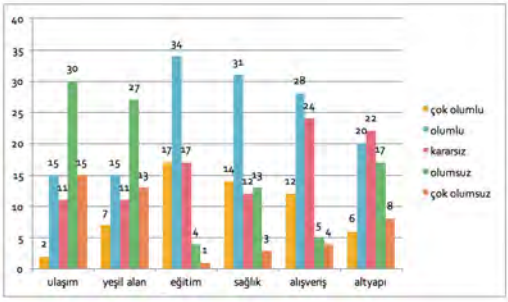
Görsel 20. Anket katılımcılarının cinsiyeti (Kişisel arşiv)

Eğitim					
		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif yüzde
Geçerli Değer	ilkokul_ortaokul	9	12,3	12,3	12,3
	lise	29	39,7	39,7	52,1
	üniversite	29	39,7	39,7	91,8
	diğer	6	8,2	8,2	100,0
	Toplam	73	100,0	100,0	

Görsel 21. Anket katılımcılarının eğitim durumu (Kişisel arşiv)

Katılımcıların eğitim durumu ilkokul-ortaokul, lise, üniversite ve diğer olmak üzere toplam 4 kategoride incelenmiştir.

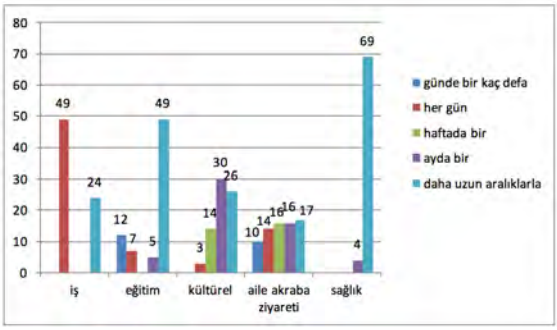
Katılımcıların eğitim durumu en fazla %39,7 (toplam 58 kişi) ile lise ve üniversite mezunlarından oluşmakta, en az ise %8,2 (6 kişi) ile diğerlerinden oluşmaktadır (Görsel 21).



Görsel 22. Katılımcıların kentsel kullanımlar ile ilgili görüşleri (Kişisel arşiv)

Katılımcıların yaşadığı kentsel kullanım ile ilgili görüşleri değerlendirildiğinde; ulaşımla ilgili olumsuz, yeşil alanlarla ilgili olumsuz, eğitimle ilgili çok olumlu, alışverişle ilgili olumlu ve altyapı ile ilgili ise kararsız kaldıkları görülmektedir (Görsel 22). Katılımcıların ulaşım ve yeşil alanla ilgili görüşlerinin olumsuz olması kentsel tasarımda yapılaşma sorunlarından kaynaklanmaktadır. Bu sorunu çözmek için ahşap gibi üretim enerjisi düşük, geri dönüşümü sağlanabilen, ekolojik ve sürdürülebilir yapı malzemeleri tasarım aşamasında kullanılabilir. Kentsel kullanımlar, kullanıcıların ihtiyacına ve isteğine öncelik verecek şekilde planlanmalıdır. Bunu gerçekleştirmek için planlanacak alanda tüm objelerin doğru tasarlanması, doğru malzeme kullanılması ve olumsuz çevresel etkilerin ortadan kaldırılması sağlanmalıdır.

Katılımcıların kent merkezini kullanım amacı ve kullanım sıklığı ile ilgili görüşleri değerlendirildiğinde; işle ilgili her gün kullanım sıklığı, eğitimle ilgili daha uzun aralıklarla kullanım sıklığı, aile/akraba ziyaretleriyle ilgili haftada bir kullanım sıklığı ve sağlıkla ilgili ise daha uzun aralıklarla kullanım sıklığı görülmektedir (Görsel 23).

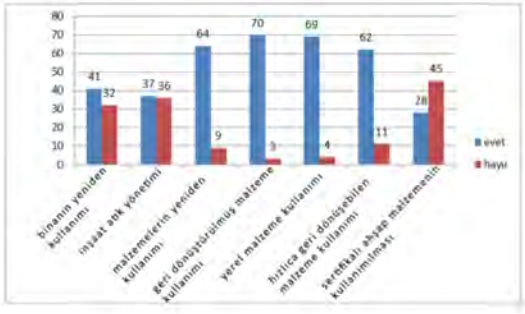


Görsel 23. Katılımcıların kent merkezini kullanım amacı ve sıklığı (Kişisel arşiv)

Buradan katılımcıların kent merkezini kullanma amacının sağlık ve eğitim amaçlı daha çok zorunluluktan olduğu sonucuna ulaşılmaktadır. Kent merkezinin kullanımını arttırmak için kullanıcıların beklentileri ve ihtiyaçları doğrultusunda kamusal mekanlar planlanmalıdır. Bu mekanlar, kentin estetik çekiciliğine olumlu katkı sağlayacak şekilde tasarlanmalıdır. Kamusal alanların estetik çekiciliğini arttırmak için de kentsel donatı elemanlarının doğru şekilde planlaması gerekmektedir. Farklı alanlarda farklı hava koşulları ve ortamın gereklilikleri göz önünde bulundurularak donatı elemanı malzemesinin seçilmesi gerekir. Bunun için çeşitli ahşap malzemeden o kentin kimliğini en iyi yansıtabilecek olanları seçilmelidir. Bu malzemelerin kentin iklimsel koşullarına uygun olmasına da dikkat edilmelidir. Böylece kamusal alanlar sadece zorunluluktan ya da ihtiyaç öncelikli olarak değil fiziksel, sosyal ve kültürel aktivitelerin de gerçekleştirildiği alanlar olarak benimsenebilir.

Katılımcıların sürdürülebilirlik farkındalık düzeyi; binanın yeniden kullanımı, inşaat atık yönetimi, malzemelerin yeniden kullanımı, geri dönüştürülmüş malzeme kullanımı, yerel malzeme kullanımı, hızlıca geri dönüşebilen malzeme kullanımı ve sertifikalı ahşap malzemenin kullanımı hakkında bilgi sahibi olup olmadıklarına göre analiz edilmiştir.

Katılımcıların sürdürülebilirlik farkındalık düzeyiyle ilgili görüşleri değerlendirildiğinde; sertifikalı ahşap malzeme kullanımı ile ilgili daha az bilgi sahibi oldukları, geri dönüştürülmüş malzeme ile ilgili ise daha fazla bilgi sahibi olduğu görülmektedir (Görsel 24).



Görsel 24. Katılımcıların sürdürülebilirlik farkındalık düzeyi (Kişisel arşiv)

Yapılan anket çalışmasından, sürdürülebilir farkındalık düzeyi düşük olanların eğitim seviyesinin de düşük olduğu söylenebilir. Ahşap malzemeyle ilgili sürdürülebilir farkındalık düzeyini arttırmak için çeşitli etkinlikler ya da eğitimler gerçekleştirilebilir. Bu etkinliklere ve eğitimlere halkın etkin katılımı sağlanarak sürdürülebilir farkındalık düzeyi arttırılabilir.

Anket sorularının analizi yapıldıktan sonra eğitimle sürdürülebilir farkındalık düzeyi SPSS programı aracılığıyla ilişkilendirilmiştir. Eğitim verisi İlkokul-ortaokul, lise, üniversite ve diğer olarak 4 gruba ayrılmış ve her grup diğer bir grupla karşılaştırmalı olarak analiz edilmiştir. Yapılan karşılaştırma analizine göre üniversite ve diğer gruplar arasındaki fark diğer gruplara göre daha ön planda olduğundan örneklem grubu üniversite ve diğer meslek grupları olarak seçilmiştir ve T test ile ölçülmüştür.

Görsel 25'te üniversite ve diğer gruplarının sayısı, ortalaması, standart sapması ve ortalama standart hataları verilmiştir. Tablodaki her satırın üst değeri üniversite için, her alt değeri diğer gruplar için hesaplanmıştır. Bu hesaplama, bağımsız örnek T testinin ilk aşamasını oluşturmaktadır.

Eğitim	N (Değer)	Ortalama	Standart Sapma	Ortalamanın standart hatası
Binanın yeniden kullanımı	29 6	1,28 1,83	,455 ,408	,084 ,167
İnşaat atık yönetimi	29 6	1,21 2,00	,412 ,000	,077 ,000
Malzemelerin yeniden kullanımı	29 6	1,00 1,50	,000 ,548	,000 ,224
Hızlıca geri dönüşebilen malzeme kullanımı	29 6	1,14 1,33	,351 ,516	,065 ,211
Sertifikalı ahşap malzemenin kullanımı	29 6	1,48 1,83	,509 ,408	,094 ,167
Geri dönüştürülmüş malzeme kullanımı	29 6	1,00 1,17	,000 ,408	,000 ,167
Yerel malzeme kullanımı	29 6	1,00 1,00	,000[a] ,000[a]	,000 ,000

Görsel 25. Grup İstatistikleri (Kişisel arşiv)

Görsel 26'da %95 güven aralığıyla katılımcıların eğitim durumuna göre sürdürülebilirlik farkındalık düzeyinin istatistiki olarak farklılaşıp farklılaşmadığı hesaplanmıştır. Bu hesaplama, bağımsız örnek T testinin ikinci ve son aşamasıdır.

		Levene'nin varyans eşitliği testi		Ortalamalar eşitliği için T test				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Ortalama fark	Standart hata farkı
Binanın yeniden kullanımı	varsayılan eşit varyanslar varsayılmayan eşit varyanslar	1,585	,217	-2,774 -2,984	33 7,806	,009 ,018	-,557 -,557	,201 ,187
İnşaat atık yönetimi	varsayılan eşit varyanslar varsayılmayan eşit varyanslar	10,805	,002	-4,657 -10,360	33 28,000	,000 ,000	-,793 -,793	,170 ,077
Malzemelerin yeniden kullanımı	varsayılan eşit varyanslar varsayılmayan eşit varyanslar	.	.	-5,229 -2,236	33 5,000	,000 ,076	-,500 -,500	,096 ,224
Geri dönüştürülmüş malzeme kullanımı	varsayılan eşit varyanslar varsayılmayan eşit varyanslar	34,179	,000	-2,338 -1,000	33 5,000	,026 ,363	-,167 -,167	,071 ,167
Hızlıca geri dönüşebilen malzeme kullanımı	varsayılan eşit varyanslar varsayılmayan eşit varyanslar	3,581	,067	-1,145 -,886	33 5,991	,261 ,410	-,195 -,195	,171 ,221
Sertifikalı ahşap malzemenin kullanımı	varsayılan eşit varyanslar varsayılmayan eşit varyanslar	21,263	,000	-1,580 -1,830	33 8,568	,124 ,102	-,351 -,351	,222 ,192

Görsel 26. Bağımsız örnek- T test (Kişisel arşiv)

Tablodaki Significant (2-tailed): gruplar arasında fark olup olmadığını gösteren değerdir. Significant (anlamlılık düzeyi) değerlerine göre binanın yeniden kullanımı ve hızlıca geri dönüşebilen malzemelerin kullanımıyla ilgili varyansların homojen dağılım gösterdiği söylenebilir (sig. > 0,05) ve karşılaştırılan gruplar arasında istatistiki olarak anlamlı bir farkın olmadığı söylenebilir. Böylece "eğitim gruplarına göre istatistiki olarak binanın yeniden kullanımı ve hızlıca geri dönüşebilen malzemelerin kullanımı hakkında bilgi düzeyinin yeterli olduğu" yorumu yapılabilir.

Significant (2-tailed) değerlerine göre inşaat atık yönetimi ve malzemelerin yeniden kullanımıyla ilgili varyansların homojen dağılım göstermediği söylenebilir (sig. (2-tailed) < 0,05) ve karşılaştırılan gruplar arasında istatistiki olarak anlamlı bir farkın olduğu söylenebilir. Böylece "eğitim gruplarına göre istatistiki olarak inşaat atık yönetimi ve malzemelerin yeniden kullanımı hakkında bilgi düzeyinin yeterli olmadığı" yorumu yapılabilir. Görsel 25'te inşaat atık yönetimi ve malzemelerin yeniden kullanımı satırlarına bakıldığında, diğer grupların ortalamaları üniversite ortalamalarına göre daha yüksektir. Bu da inşaat atık yönetimi ve malzemelerin yeniden kullanımı ile ilgili üniversitelilerin bilgi düzeyinin yetersiz olduğunu göstermektedir. Böyle bir sonucun ortaya çıkması örneklem büyüklüğünden kaynaklanmış olabilir ya da üniversite ve diğer gruplara yapılan anket sayısının eşit olmamasından kaynaklanabilir.

Sonuç olarak, katılımcıların eğitim durumuna (üniversite ve diğer gruplar için) göre sürdürülebilir farkındalık düzeyi; binanın yeniden kullanımı, geri dönüştürülmüş malzeme kullanımı, yerel malzeme kullanımı, hızlıca geri dönüşebilen malzeme kullanımı ve sertifikalı ahşap malzemenin kullanımı için istatistiki olarak farklılaşmamaktadır. Bu konuda yapılan anket çalışmasına göre üniversite grubunun bilgi seviyesi diğer gruplara göre yüksek olmasına rağmen istatistiksel olarak anlamlı değildir. Katılımcıların eğitim durumuna (üniversite ve diğer gruplar için) göre sürdürülebilir farkındalık düzeyi; inşaat atık yönetimi ve malzemelerin yeniden kullanımı için istatistiki olarak farklılaşmaktadır.

Sonuç ve Öneriler

Ekolojik bir yapı malzemesi olan ahşabın kamusal alanda kullanımına odaklanan bu çalışmada, literatür araştırmasından ve anket çalışmasından sonuçlar elde edilmiş ve buna yönelik önerilerde bulunulmuştur. Literatür araştırmasında, ahşap malzemenin kullanım alanları ve geri dönüşümü hakkında bilgi verildikten sonra ahşap malzemenin kamusal alanda nasıl kullanıldığını öğrenmek için Eskişehir Hamamyolu Urban Deck, Mumbai Kitap Kurdu Pavyonu, Norveç'te Küçük Bir Açık Hava Tiyatrosu, Milano Sürdürülebilir Ahşap Malzeme ve Brezilya'da Hikayesi Olan bir Eko-Park Tasarımı örnekleri sunulmuştur. Daha sonra da ahşap ile ilgili sürdürülebilirlik farkındalık düzeyini ölçmek için anket çalışması yapılmıştır.

Literatür araştırmasına göre:

1. Eski bir yapı malzemesi olan ahşabı günümüzde yeni teknolojilerle doğaya zarar vermeden ekolojik olarak kullanmak mümkündür. Yeni teknolojiler ahşabın çeşitli alanlarda kullanılmasını sağlamaktadır. Kamusal mekanların estetik çekiciliğini ve sosyal etkileşimi arttırmak amacıyla yenilikçi uygulamalar gerçekleştirilmelidir. Bu yenilikçi uygulamalar sürdürülebilir farkındalık düzeyinin de gelişmesine katkıda bulunacaktır.

2. Geleneksel malzemelerin kullanımının bölgesel olarak kaynaklar ve iklim koşulları esas alınarak artırılması teşvik edilmelidir. Ahşap gibi diğer ekolojik yapı malzemeleri kamusal alanlarda kullanılırken iklim, enerji etkin planlama topoğrafya, bitki örtüsü vb. faktörler dikkate alınarak yerelliğin ön plana çıkarılması hedeflenmelidir. Bu faktörlerin yanında insan odaklı kentsel tasarımın desteklenmesi için yaya öncelikli ulaşım planlanması ve açık yeşil alanların artmasına yönelik çalışmalar yapılmalıdır. Bizi yönlendiren ekonomik sisteme göre ekolojik malzeme seçerken yapım maliyeti, kolay, uygulanabilirlik ve ergonomik olmasına özen gösterilmelidir.

3. Ekolojik yapı malzemeleri kamusal alanda kullanıldığında büyük uygulamalar yerine küçük pilot alanlarda uygulamaları yaygınlaştırmak önemlidir. Bu tür uygulamalarda insanın kamusal alanı kullanacağı göz önünde bulundurularak daha önce başarılı örneklerden uygulama süreçleri takip edilmelidir.

4. Ekolojik yapı malzemelerinden biri olan ahşabı peyzaj düzenlemelerinde;

Canlı bir malzeme olarak kullanıldığında bölgelere, doğal ve bitki örtüsüne uygunluğuna göre seçim yapılmalıdır (havayı serinletme, tozu tutma vb. özelliklerde en iyi gelişimi gösteren ahşap seçilirse hastalık ve zararlılara daha dayanıklı olması sağlanır).

Yapı malzemesi olarak kullanıldığında yerel malzeme kullanılması gerekmektedir. Yerel malzeme seçiminde iklim faktörü göz önünde bulundurarak ekolojik olarak planlanmalıdır. Böylece ekonominin de gelişimine katkı sağlanmış olur.

5. Geçmiş yapı kültüründen ahşap malzeme günümüzde tekrar kullanılmalı, endüstriyel olarak kullanımında geri dönüşümü sağlanmalıdır. Yüksek potansiyele sahip atıkların geri dönüşümü için uygun bir yönetim planı uygulanıp gerekli teknolojilerden yararlanıldığında başarılı sonuçlar alınabilir.

Anket çalışmasına göre:

1. Katılımcıların kentsel kullanımlar ile ilgili görüşleri değerlendirildiğinde, yeşil alanlar ve altyapı ile ilgili olumsuz görüş bildirdikleri görülmektedir. Bu da kamusal alanların arttırılması ve sosyal-fiziksel aktivitenin gerçekleşmesine yönelik uygulamaların arttırılması gerektiğini göstermektedir. Bu uygulamaların doğru bir şekilde gerçekleştirilmesi, kullanıcıların isteklerine cevap vermesi ve kent kimliğine uygun ahşap gibi bir doğal malzeme seçimi ile mümkündür.

2. Kamusal alanlar sosyalleşmenin bir aracı olduğu için bu alanlarda çeşitli etkinlikler düzenlenerek farkındalık ve bilinçlendirme çalışmaları yapılabilir. Bu çalışmalar yapılırken, kamusal alanlarda malzeme seçiminin kullanıcılar üzerinde olumlu etki yaratabileceği göz önünde bulundurulmalıdır.

3. Katılımcıların kent merkezini kullanma amacına bakıldığında, sağlık ve eğitim gibi amaçlarla ihtiyaç öncelikli olduğu görülmektedir. Buradan da sosyal etkileşimlerin kamusal alanlarda gerçekleşmediği ve kamusal alanların kullanımını arttırmak için sürdürülebilirlik ilkesi doğrultusunda yenilikçi çalışmaların yürütülmesi gerektiği sonucuna ulaşılmaktadır. Bu yenilikçi çalışmalarda kamusal alanın estetik çekiciliğine olumlu katkı sağlayacak şekilde yapı malzemesi seçimi yapılmalıdır. Ayrıca katılımcıların kent merkezini kültürel amaçla kullanım sıklığının çok düşük seviyede olduğu da söylenebilir. Böyle bir sonucun ortaya çıkması kentin estetik kalitesinden kaynaklanabilir ya da bu alanlarda kullanıcılar için zaman geçirecek aktivitelerin olmamasından kaynaklanabilir. Bu durumda canlı/yaşayan kamusal mekanlar tasarlanabilir. Bu mekanların sürdürülebilirliği için ahşap gibi ekolojik yapı malzemeleri tasarım aşamasında kullanılmalı ve bu alanlar kullanıcılar açısından çekici özellikleri barındırmalıdır.

4. Katılımcıların ahşap ile ilgili sürdürülebilirlik farkındalık düzeyine bakıldığında, eğitim seviyesi arttıkça sürdürülebilir farkındalık düzeyinin de arttığı söylenebilir. Fakat katılımcıların eğitim durumuna göre sürdürülebilirlik farkındalık düzeyi (inşaat, atık yönetimi ve malzemelerin yeniden kullanımı konuları hariç) istatistiki olarak farklılaşmamaktadır. Bu kapsamda örneklemin büyütülmesi faydalı olacaktır.

5. Katılımcıların eğitim durumuna bakıldığında yaklaşık %80'ini üniversiteliler ve liseliler oluşturmasına rağmen sürdürülebilir ahşap malzemeyle ilgili bilgili seviyesinin yeterli düzeyde olmadığı söylenebilir.

6. Ahşap ile ilgili sürdürülebilir farkındalık düzeyini arttırmak için tüm eğitim gruplarına yönelik bilinçlendirme çalışmaları yapılabilir. Bu çalışmalarda etkin halk katılımının olmasına özen gösterilmelidir.

Kaynakça

Aytıs, S., Polatkan, I. (2010). Beton Malzemenin Kamusal Alanlarda Ekolojik Olarak Kullanımı. *Uluslararası Sürdürülebilir Yapılar Sempozyumu (ISBS)*: 26 - 28 Mayıs 2010 – Ankara: Bildiriler (s. 3-4). İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi.

Berber, Feyza. (2012). *Ekolojik Malzemenin Tasarımdaki Yeri ve Ekolojik Malzemeyle Mimari Konut Tasarımı*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Haliç Üniversitesi, İstanbul.

Gavcar, E., Aytekin, A., Şen, S. (1996). *Türkiye'de Orman Ürünleri Endüstrisinin Hammadde Kaynakları ve Karsılaştığı Problemler*. TÜBİTAK, 23 (1999), s. 243.

Hendriks, C., Pietersen, H. (2000). *Sustainable Raw Materials: Construction and Demolition Waste*. Fransa: RILEM Yayınları.

Karafakı, Filiz. (2009). *Kentsel Peyzaj Tasarımında Ahşap Malzeme Kullanımı.* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi, Ankara.

Magdich, Paula. (1995). *The Construction and Demolition Industry*. Kanada: Lewis Yayınları.

Tam, V., Tam, C. (2006). A Review On the Viable Technology For Construction Waste Recycling. *Elsevier*, 47 (3), s. 209–221.

Usta, İlker. (2015). Ahşap Üzerine Betimlemeler: Kültürlerarası Etkileşim Aracı Olan Ahşabın "Değerli bir Nesne" olarak kabul edilip özümsenmesi (Ahşabın Evrenselliği). *Selçuk-Teknik Dergisi,* 14 (2), s. 189-205.

Şahin, F., Tavşan, C. (2018). Seeking Identity in Urban Design: The Case of Eskişehir Hamamyolu Street . *2nd International Symposium on Innovative Approaches in Scientific Studies (ISAS)*: 30Kasım - 2 Aralık 2018 – Samsun: Bildiriler (s. 798). Trabzon: Karadeniz Teknik Üniversitesi.

İnternet Kaynakçası

Astbury, Jon. (2019). Nudes Designs Wooden Book Pavilion To Encourage Reading in Mumbai. *Dezeen*. Erişim: 21.05.2020. https://www.dezeen.com/2019/12/26/wooden-book-worm-nudes-pavilion-architecture-mumbai/

Bilgin, Ayşe. (2017). Dış Mekân Uygulamalarında Ahşap Kullanımı. *Peyzax*. Erişim: 21.05.2020. http://peyzax.com/dis-mekan-uygulamalarinda-ahsap-kullanimi/

Daş, Mehmet Emin (2020). Brezilya'da Hikayesi Olan Bir Ekolojik Park Tasarımı. *Peyzax*. Erişim: 18.03.2021. https://peyzax.com/proje/ekolojik-park-tasarimi/

Ekoyapı Dergisi. Erişim: 25.08.2020. https://www.ekoyapidergisi.org/5746-yapida-ahsabin-kullanim-alanlari.html

Ekoyapı Dergisi. (2019). Kentlerimizden Örnek Olacak Kamusal Mekan Tasarımları. *Ekoyapı Dergisi*. Erişim: 21.05.2020. https://www.ekoyapidergisi.org/6278 kentlerimizden-ornek-olacak-kamusal-mekn-tasarimlari.html

Ercan, Funda. (2015). Atık Yönetimi Mevzuatı. *Pagçev*. Erişim: 08.06.2020. http://www.pagcev.org/upload/files/Funda%20Ercan%20Atik%20Yonetimi%20Mevzuati.pdf

Koca, Gülru. (2015). Kent Parklarında Ekolojik Malzeme Kullanımı. *Yapı Dergisi*. Erişim: 02.04.2021. https://yapidergisi.com/kent-parklarinda-ekolojik-malzeme-kullanimi/#top

Şahin, Tuğçe. (2019). Milano Tasarım Haftasında Sürdürülebilir Malzeme Araştırmaları. Arkitera. Erişim: 21.05.2020. https://www.arkitera.com/haber/milano-tasarim-haftasinda-surdurulebilir-malzeme-arastirmalari/

Wilson, Kendra. (2014). Outbuilding Of The Week: A Tiny Open-Air Theater in Norway. Gardenista. Erişim: 21.05.2020. https://www.gardenista.com/posts/outbuilding-of-the-week-a-tiny-open-air-theater-in-norway/

SANAT YAZILARI, 2021; (44): 89-114 / ARAŞTIRMA MAKALESİ

SANAL GERÇEKLİKTE DENEYİMLENEBİLİR KONSEPT TASARIM VE ANİMASYON UYGULAMALARI

EXPERIENTIAL CONCEPT DESIGN AND ANIMATION PRACTICES IN VIRTUAL REALITY

ÖĞR. GÖR. **HÜSEYİN BARAN**
Düzce Üniversitesi Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi
Görsel İletişim Tasarımı Bölümü
huseyinbaran@duzce.edu.tr
ORCID ID: 0000-0002-2456-7760

Öz: *20. Yüzyıl'ın ilk yarısında sahneye çıkan Sanal Gerçeklik Teknolojileri, günümüzde gelişen teknolojik donanımlar ve bu donanımlar aracılığıyla kullanılabilen yazılımlar sayesinde birçok akademik alanda adından söz ettirmektedir. İçinde bulunduğu dönemin gelişmelerinden etkilenen sanat ve tasarım alanları da sanal gerçeklik teknolojilerinin son yıllardaki hızlı ilerleyişinden etkilenmiştir. Tasarımcılar sanal gerçeklik donanımları ve yazılımlarından faydalanarak eserlerini üretmeye başlamışlardır. Sanal gerçeklik teknolojilerinin tasarımcılara sunduğu en önemli olanaklar, donanımlar aracılığıyla içerisine girerek işlerini üretebildikleri yeni çalışma ortamı ve tasarımlarını sergileyebildikleri yeni bir paylaşım uzamı sağlamasıdır. Bu yeni medyum içerisinde eserlerini oluşturmasına olanak veren yazılımlar tasarımcıya bir çok yeni dijital araç sağlamıştır. Bu makalede sanal gerçekliğin teknolojik olanakları kuramsal bağlamda irdelenmiş ve kuramsal çalışmayı örneklemek amacıyla sanal gerçeklik ortamında Quill yazılımı kullanılarak karakter, araç ve mekan tasarımlarıyla oluşturulan konseptlerin hareketlendirmelerini içeren deneyimlenebilir sanal gerçeklik animasyonları tasarlanmıştır. Bu sayede Sanal Gerçeklik Teknolojilerinin görsel tasarım alanlarına kazandırdığı yeni uygulama ve sunum olanakları ele alınarak alana katkı sağlamak amaçlanmıştır.*

Anahtar Sözcükler: *Sanal gerçeklik sanatı, Dijital sanat, Görsel tasarım, Bilgisayar teknolojileri, Konsept sanat, Quill sanal gerçeklik*

GELİŞ TARİHİ: 21.01.2021 | **KABUL TARİHİ:** 04.05.2021

Abstract: *Virtual Reality Technologies, which took the stage in the 20th century, made a name for itself in many academic fields thanks to the developing technological hardware and software. In recent years, the fields of art and design have also been affected by the rapid advancement of virtual reality technologies and designers have started to produce their work using virtual reality hardware and software. Virtual reality technologies provided a new working space for designers and a new sharing space where they can showcase their designs. This article examines the technological possibilities of virtual reality in a theoretical context. In order to illustrate the work, experiential virtual reality animations including character, vehicle and environmental designs were designed using Quill software. In this way, it is aimed to contribute to the field by taking into account the new application and presentation opportunities provided by Virtual Reality Technologies.*

Keywords: *Virtual reality art, Digital art, Visual design, Computer technologies, Concept art, Quill virtual reality.*

Giriş

İnsanoğlu henüz yerleşik yaşama geçmeden önceki dönemlerde, aklındaki imgeleri görseller aracılığıyla paylaşma eğilimi içerisinde olmuştur. Henüz somut olarak var olmayan, bir anlamda sanal olan aklındaki bu soyut imgeler, insanoğlunun yaratı kabiliyetleri sayesinde mağara duvarlarına, tuvaller üzerine ve birbirinden farklı yüzeylere aktarılarak gerçeğe dönüşmüşlerdir.

"Tasarlama yeteneği, bir tür olarak insanın varoluşunun tam da özünde bulunup sayısız yoldan kendini göstermektedir ve bu gezegendeki başka hiçbir varlık aynı türden bir yeteneğe sahip değildir." (Heskett, 2002, s. 16).

Bu yetenek sayesinde insanoğlu, içerisinde yaşadığı dönemin kendisine sağladığı imkanları kullanarak hem teknik hem de teknolojik anlamda tasarlama yöntem ve biçimlerini geliştirmiştir. Analitik düşünebilme yeteneğiyle insanoğlu karşılaştığı problemlere çözümler üretebilmiş, geliştirdiği yeni yaklaşımlarla problemi analiz ederek farklı çözümlere ulaşabilmiştir. Görsel ifade gücüyle birleşen analitik düşünme becerisi farklı dönemlerde farklı yöntem ve tekniklerle ortaya konan görsel tasarım yeteneğine dönüşmüştür.

Zaman içerisinde bir görsel kültür oluşumu sağlayan bu yetenek, bilimsel ve teknolojik gelişmelerden etkilenerek insanlığın yeni akımlar ve yaratı biçimleri ortaya çıkarmasını sağlamıştır. "Görsel kültür, içinde görsel olan, görülebilen, işlevsel ve iletişimsel bir amacı olan şeydir." (Barnard, 2010, s. 31).

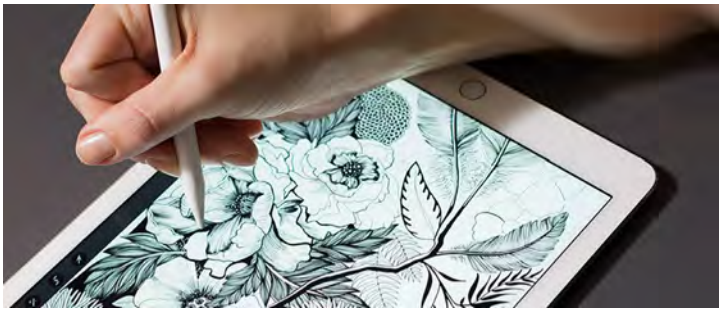
Oluşturduğu bu görsel kültürü geliştirmek amacıyla araçlar, yüzeyler, yöntem ve teknikler kullanarak aklındaki imgeleri gerçek dünyaya aktaran insanoğlu, bu aktarım işinde kendisini sürekli geliştirmiş, kimi zaman kök pigmentler ve duvarlar, kimi zaman yağlı boyalar ve tuvaller ve kimi zamansa dijital arayüzler, monitörler ve uzamlar onun imge dünyalarını ortaya çıkarmakta kullandığı gelişime dönük öğeler olmuştur.

Dolayısıyla "insanlığın tarih boyunca geçtiği farklı dönemlerde, dönemin politik özelliğine, düşünme tarzlarına ve zevklerine bağlı olarak farklı anlatım biçimleri ortaya çıkmıştır." (Freund, 2016, s. 7).

Bilgisayar teknolojilerinin gelişmeye ve plastik sanatların çeşitli alanlarında kullanılmaya başladığı 20. yüzyılın ikinci yarısından sonra, sanatçılar için yeni bir dijital tasarım ortamı ve sunum yüzeyi kendisini göstermiştir. Piksel tabanlı monitörler X ve Y eksenlerinin iki boyutlu düzlemini dijital bir yolla sanatçının hizmetine sunmuş, hızla gelişen bilgisayar teknolojileri sayesinde bir taraftan pikseller küçülerek çözünürlüğü artırırken, diğer yandan renk derinliği giderek gelişmiş, zamanla pikseller gözün ayırt edemeyeceği kadar küçülerek görüntü netliğini artırmıştır. Böylelikle insanoğlunun pigmentler aracılığıyla başlayan imgeleri yüzeylere aktarma serüveni, onları gelişmiş pikseller aracılığıyla monitörler üzerinde ifade etme seviyesine ulaşmıştır.

Elektronik ve optik alanlarında gelişmeler yaşanırken bilgisayar donanımları da hızla gelişmiş, güçlü masaüstü kişisel bilgisayarların görüntü işlem hızları inanılmaz boyutlara ulaşmıştır. Bu teknolojik ilerlemeler tasarım yazılımlarının ortaya çıkışını da beraberinde getirmiş, günümüzde sanatçı ve tasarımcılar tarafından sıklıkla kullanılan Illustrator, After Effects, Photoshop, 3Ds Max ve Maya gibi piksel, vektörel ve 3D tabanlı tasarım yazılımlarının gelişmesine ön ayak olmuştur.

İki boyutlu monitörler üzerinde, iki ve üç boyutlu görsel tasarımların oluşturulabilmesine olanak veren bu yazılımlar, başlangıçta mouse ve klavye ile kontrol edilirken, zamanla yüksek basınç hassasiyetine sahip dijital kalemler, geri bildirimli kontrolörler ve dokunmatik ekranlarla desteklenmiştir (Görsel 1).



Görsel 1. Geleneksel kağıt ve kalem kullanımını dijital olarak sunan tablet bilgisayar ve dijital kaleme dair görsel. Digitalartsonline. Erişim: 05.01.2021. https://pc.tc/OQqU

"Matbaayı bulan Gutenberg'in vizyonu, otomasyon, tutarlılık ve geri dönüşüm içeriğiyle, kitabı zamanla herkesin daha ucuz ve kolay erişebildiği bir haz ve aydınlanma kaynağı haline getirmiştir." (Garfield, 2012, s. 34).

Bu aydınlanma bilginin gelişimine ve bilgi paylaşımına dair bir dönüşümün gerçekleşmesini sağlayarak, sonraki tüm gelişmelere etki etmiş ve insanlığın yaşadığı bilimsel, sanatsal, sosyal ve kültürel tüm ilerlemelerde kendisini göstermiştir.

20. yüzyılda ortaya çıkan ve sonrasında hızla gelişen bilgisayar, internet ve donanım teknolojileri de eser üretme yöntem ve tekniklerine etki ederek, tasarımcalara daha önce denenmemiş dijital araçları kullanma olanaklarını, izleyicilere ise üretilen eserlere daha önce hiç olmadığı kadar hızlı bir yolla ulaşma ve onları daha öncekilerden çok farklı uzamlarda deneyimleyebilme imkanını kazandırmıştır.

İnsanlık tarihi, fikirleri iletmek ve deneyimlemek için kullanılan medyanın ilerlemesi ile belirgin hale gelmiş, bu ilerlemedeki en son adımlardan biri de sanal gerçeklik teknolojileri olmuştur (Sherman, vd. 2019, s. 5). İnsanlık sanal gerçeklik teknolojilerinin bugünkü düzeyine, bir çok teknolojik gelişimin birbirine eklenmesi ve bu teknolojilerin zaman içerisinde geliştirilmesiyle ulaşmıştır.

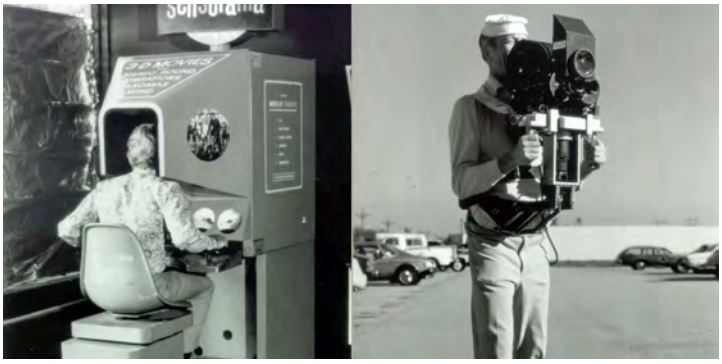
Dijital iletişim kanallarının olanakları ile tasarımcıların hedef kitlelerine ulaşabilecekleri yeni sunum mecralarına kavuşmaları, dijital araçlar ve bu araçların kullanımına dair yeni olasılıklar sayesinde, tasarımcının kendi üslubunu dijital düzlemde yansıtabileceği bakış açılarını getirmiştir.

"Yaşayan bir insanı bir boya katmanına dönüştürürken ressamı en iyi sonuca ulaştıracak belirli bir yöntem olmadığı gibi" dijital tasarım enstrümanlarını kullanan bir sanatçı ya da tasarımcının da belirli bir yöntemle sonuca ulaşması beklenemez (Lynton, 2015, s. 356).

Her tasarımcı kullandığı donanım ve yazılım olanakları ile kendi tasarımını oluştururken, aynen bir kalemin farklı tasarımcıların ellerinde farklı çizgiler ortaya çıkarması gibi, yazılım ve donanım araçları da her tasarımcının kendi yöntem ve tekniklerini uygulaması konusunda ona yardımcı olan dijital araçlar haline gelmiştir. Birbirine eklemlenen teknolojik gelişmelerin tasarımcıların üretim biçimlerini çeşitlendirmesine yönelik en önemli etkilerden biri Sanal Gerçeklik teknolojileriyle kendisini göstermiştir.

"Sanal gerçeklik teknolojileri, kullanıcının tamamen hayali bir biçimde üretilmiş veya gerçek dünyanın yeniden üretimi biçiminde kurgulanmış, simülasyon temelli bir uzama dalmasını (immersion) sağlayan teknolojilerdir" (Elmqaddem, 2019, s. 235).

İlk kez 1962 yılında Morton Heilig tarafından Sensorama isimli bir makine ile vücut bulan sanal gerçeklik teknolojileri, optik, elektronik ve bilgisayar teknolojilerinin bir araya gelerek oluşturduğu bir donanımdır (Görsel 2).



Görsel 2. 1962 yılında Morton Heilig tarafından geliştirilen Sensorama isimli sanal gerçeklik makinesi. Cdn. Erişim: 05.01.2021. https://pc.tc/OQqY

> Sanal gerçeklikteki insan-bilgisayar etkileşimleri, gerçek olanın değişik bir biçimde deneyimlenebileceği bir zemin, sanal olana dair gelişmiş bir his ve gerçek olan ile sanal olanın nasıl birbirinden ayrılamadığına dair sahici bir örnek sunar." (Burnett, 2012, s. 141).

Sanal Gerçeklik donanımlarında amaç; kişiyi bu donanım aracılığıyla bulunduğu ortamdan soyutlamak, görüntü, ses ve dokunsal geri bildirimle duyularına hitap ederek, onu yeni bir dijital ortama kanalize etmektir.

> Sanal gerçeklikte, kullanıcıyı deneyimin içerisine almak ve onun zihinsel ve duyusal bir deneyim yaşamasını sağlayabilmek için, bilgisayar grafikleri, işitsel ve dokunsal (haptik) geri bildirim, insanın durumunu ve hislerini algılamaya dönük duyumsal bilgi işlem ve gelişmiş kullanıcı arayüzlerinin bütünlük içerisinde çalışmasına gereksinim duyulmaktadır (Zyda, 2005, s. 29).

Tasarımcı, donanım ve yazılımların bir bütünlük içerisinde çalıştığı bu dijital ortama girdiğinde, bir sanal gerçeklik arayüzü ile karşılaşmaktadır (Görsel 3). Bu arayüz, masaüstü bilgisayarların arayüzleri ile benzerlik göstermesinin yanında, üç boyutlu bir mekan içerisinde bulunması ve gerçek hayattaki üç boyutluluk hissiyle deneyimlenebilmesi açısından, monitörler üzerindeki arayüzlerden ayrılmaktadır.

"Sanal gerçeklik teknolojileri, sanal uzam için iyi bir biçimde hazırlanmış işletim sistemleri ile devrim niteliğinde yeni bir çalışma ortamı sunma potansiyeline sahiptir" (https://pc.tc/OPDE).

Masaüstü bilgisayarların monitörleri üzerinden izlenen arayüzlerde olduğu gibi, sanal gerçeklik arayüzleri de bir işletim sistemi üzerinde çalışmaktadır. Bu arayüzler sanal gerçeklik ortamı için hazırlanmış diğer yazılımlara ulaşabilmek için konumlandırılmış panellere ve butonlara sahiptir.



Görsel 3. Sanal gerçeklik mekanı ve yazılım arayüzü. 2020. (Kişisel Arşiv)

Tasarımcı, sanal gerçeklik ortamına geçiş yapmak ve tasarımlarını oluşturmak istediğinde öncelikle sanal gerçeklik kaskını takmalı, varsa mekan içerisinde sensörleri uygun konumlara yerleştirmeli ve sanal gerçeklik uzayında navigasyonu gerçekleştirebileceği kontrol cihazlarını ellerine almalıdır (Görsel 4). Bu sayede sanal gerçeklik arayüzüne ulaşan sanatçı, arayüz içerisindeki yazılımlardan amacına uygun tasarım yazılımını seçerek, bu kez o yazılımının arayüzüne ilerlemekte ve tasarımlarını oluşturabilmektedir.



Görsel 4. Sensör, Kask ve Dokunmatik control cihazlarını içeren Sanal Gerçeklik seti. Pisces. Erişim: 05.01.2021. https://pc.tc/OQqZ

"Sanat eseri bir sentezdir, yaratma gücü de diyebileceğimiz sentez, sanatçının etrafında gördüklerine verebileceği anlam zenginliğidir." (Berk, 1968, s. 31).

Her biri kendine özgü arayüzlere sahip olan tasarım yazılımları, sanatçı ve tasarımcılara kendi imge dünyalarındaki görsel yaratıları sentezleyerek, onları 2 veya 3 boyutlu bir dijital uzamda ortaya çıkarma imkanı verir.

Masaüstü tasarım yazılımlarında olduğu gibi, sanal gerçeklik yazılım arayüzlerinde de her yazılım için birbirinden farklı araç-gereçler ve menü dizilimleri, sanatçı ve tasarımcıların kullanımına sunulmuştur. Örneğin; Adobe Medium, Gravity Sketch ve Quill yazılımları kimi araç-gereçler konusunda birbiriyle benzerlik gösterirken, genel anlamda birbirinden çok farklı amaçlara hizmet eden dijital araçlara ve yazılım olanaklarına sahiptirler.

2019 yılının Aralık ayında Adobe'nin resmi olarak tasarım yazılımları arasına kattığı Medium yazılımı, karakter ve nesne modellemelerinin bir heykeltraş gibi işlenebileceği dijital araçlar sunarken, Gravity Sketch yazılımı diğer özelliklerinin yanı sıra 3Ds Max yazılımındakine benzer SubDivision modelleme araçlarını tasarımcıların kullanımına sunmaktadır. SubDivision (SubD) modelleme tekniği, modelin vertex, edge, border, polygon ve element benzeri alt koordinatlar ve yüzeylere sahip olduğu bir modelleme tekniğidir (Görsel 5).



Görsel 5. Adobe Medium (Solda) ve Gravity Sketch (Sağda) sanal gerçeklik yazılımlarından tasarım süreci arayüz örnekleri. 2020. (Kişisel Arşiv)

“Bir yaratım sürecine sahip olan ve aynı zamanda bir yorumu da açığa vuran desen, sadece bir şeyi kopyalamakla yetinmez, onda her zaman bir düşüncenin yansıması, bir değişkenin elle tutulur aktarımı vardır.” (Weill, 2007, s. 143).

Tasarımı oluşturan ve bir düşüncenin aktarılmasını sağlayan desenleri oluşturmak için, tasarımın izleyicide yaratması beklenen algıya uygun araçlardan yararlanılmaktadır. Nasıl ki bir deseni geleneksel yöntemlerle oluşturmayı amaçlayan bir tasarımcı kağıtlar, tuvaller, kalemler ve çeşitli boyalar kullanıyorsa, desenini dijital medyumda ortaya çıkarmak isteyen bir tasarımcı da sanal gerçekliğin yazılım arayüzlerini ve bu arayüzlerin kendisine sunduğu dijital araçları kullanmaktadır.

Bu makale için tasarlanan deneyimlenebilir mekan tasarımı ve animasyon projesinde kullanılacak olan yazılım, Oculus Şirketinin piyasaya sürdüğü Quill VR yazılımıdır. Bu yazılım, Adobe Medium ve Gravity Sketch yazılımlarında olduğu gibi karakter, araç ve mekan tasarımlarına olanak sağlamasının yanı sıra, tasarlanan nesnelere hareket (animasyon) kazandırabilme özelliğiyle diğer iki yazılımdan ayrılmaktadır.

QUİLL Sanal Gerçeklik Yazılımı

Quill VR yazılımı tasarımcıların sanal gerçeklik donanımlarını kullanarak, üç boyutlu mekan, karakter ve nesne illüstrasyonları oluşturmalarına ve bu tasarımları geleneksel animasyon tekniklerinde olduğu gibi hareketlendirmelerine olanak veren, yeni nesil bir sanal gerçeklik tasarım yazılımıdır (Görsel 6).



Görsel 6. Quill VR yazılımı arayüz panellerinden görünüm. 2020. (Kişisel Arşiv)

Layer paneli, fırçalar, animasyon paneli, renk paleti ve kayıt menüsüne sahip olan yazılım arayüzü, üç boyutlu mekanda sezgisel bir anlayışla ve sonsuz ölçeklendirilebilir bir ortamda çalışılabilecek biçimde kurgulanmıştır (https://pc.tc/OPDN).

Bu noktada sezgisel anlayışla kastedilen, sanatçının tasarımlarını oluştururken, tıpkı gerçek hayatta ellerini kullanırken yaptığı gibi doğal hareketler ortaya çıkarabilmesi, dokunmatik kontrol araçlarının tuş kombinasyonları ile bu hareketleri gerçekleştirebilmesi ve bu hareketler aracılığıyla tasarımını oluşturabilmesidir.

Örneğin; bir tasarımcı gerçek hayatta kil kullanarak karakter tasarlayacağı zaman, kil parçalarını karakterin fiziksel görünüşüne uygun bir biçimde bir araya getirdikten sonra, detayları ortaya çıkarmak üzere modelaj kalemleriyle tasarımına müdahale edeceği bir anlayışla iş akışını yürütebilir. Tasarımcı hem kil parçalarını bir araya getirirken hem de modelaj kalemlerini kullanırken ellerinin kabiliyeti ve mekanın kendisine sunduğu hareket alanı ölçüsünde dilediğince çalışmakta serbesttir. Gerçek hayatta tasarımcının hangi yolla tasarımlarını hazırlayacağına dair bir kısıtlama olmaması, tasarımını her defasında farklı hareketlerle oluşturabilmesine, bunu yaparken de tasarımına her seferinde dilediği açıdan yaklaşabilmesine imkan tanımaktadır. Aynı karakteri masaüstü üç boyutlu tasarım yazılımlarından biriyle oluşturmayı amaçlayan bir tasarımcı, mouse, klavye ve monitör kullandığında, ellerinin gerçek hayattaki sınırsız hareket varyasyonu sunan çalışma pratiğini, mouse'un monitör üzerindeki X ve Y eksenli iki boyutlu hareketleriyle gerçekleştirebilecek, dolayısıyla derinlik yönlü hareketten mahrum kalacaktır. Masaüstü üç boyutlu yazılımlar her ne kadar üç boyutlu mekan algısı prensibiyle çalışsalar da, görüntü monitörün iki boyutlu yüzeyinden aktarıldığı için, tasarımcıyı o sınırların dışına çıkmaktan alıkoyacaktır.

Sanal gerçeklik yazılımları ise, kontrol cihazlarının farklı tuş kombinasyonları ile el hareketlerinin varyasyonlarına izin vererek, gerçek hayattakine benzer biçimde simule edilmiş 3 boyutlu mekan olanakları sayesinde X, Y ve Z eksenlerindeki hareketlere imkan tanıyarak, derinlik alternatifinin sezgiselliğini sağlamaktadır (Görsel 7).



Görsel 7. Dokunmatik kontrol cihazıyla yapılan hareketinin sanal gerçeklikteki görünümü. Medium. Erişim: 05/01/2021. https://pc.tc/OQr1

Quill yazılımı, masaüstü tasarım yazılımlarındaki katman (layer) mantığını, kare kare, anahtar kare, animasyon fırçası ve kukla tekniği gibi çeşitli animasyon teknikleriyle bir araya getirmektedir (Görsel 8).

Bu sayede katmanlar hem tek başlarına hem de çoklu bir biçimde animasyonun içerisine dahil olabilmekte, aynı zamanda arayüzün bu özelliği sayesinde tasarımcılar karmaşık katman hiyerarşilerini yazılımın sağladığı belli bir düzen içerisinde yönetebilmektedirler (https://pc.tc/OPE8).



Görsel 8. Quill yazılımı animasyon paneli görseli. 2020. (Kişisel Arşiv)

Tasarlanan hareketli ya da durağan sahneler Cinema 4D, 3Ds Max veya Blender gibi bir çok yazılımla birlikte açılabilecekleri uzantılarla, Alembic ya da FBX formatlarında dışarıya aktarılabilmektedir (Görsel 9). Bu sayede tasarımcılar geniş kapsamlı konseptlerini oluştururken tek bir yazılıma bağlı kalmak yerine, farklı araç-gereç olanakları sunan yazılımları birlikte kullanabilmektedirler.



Görsel 9. Quill yazılımında tasarlanan bir karakter ve sahnenin yazılım arayüzündeki görünümü. 2020. (Kişisel Arşiv)

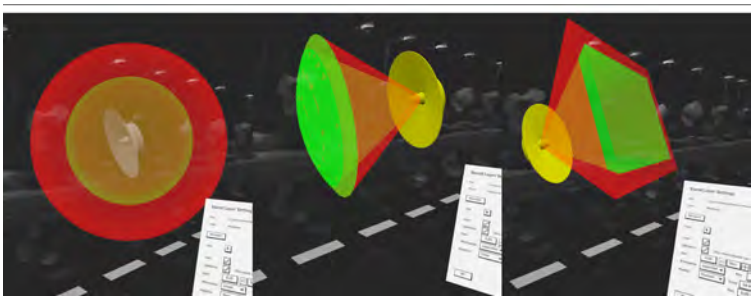
"Günümüzde gerçek, artık minyatürleştirilmiş hücreler, matrisler, bellekler ve komut modelleri aracılığıyla üretilmektedir ve bu sayede gerçeğin sonsuz sayıda yeniden üretimi mümkün olmaktadır." (Baudrillard, 2017, s. 14).

Makalenin uygulama çalışması için seçilen Quill yazılımı da tasarımcılara sonsuz bir çalışma alanı sunmakta ve arayüzündeki dijital tasarım araçlarıyla tasarımcıların kendi gerçekliklerini deneyimlenebilir hareketli bir yapı ve çok sayıda varyasyonla ortaya çıkarmalarına olanak vermektedir.

Güneş sistemini milimetrenin altıda biri boyutuna sığdırabilmeye imkan veren bu dijital ortam, 21. yüzyılda sanat ve tasarımın yeni olanaklarla şekillenen evrimine önayak olmaktadır (https://pc.tc/OPE8).

> Görme ve işitme duyuları söz konusu olduğunda, şekiller, renkler, hareketler ve sesler, uzam ve zaman bakımından belirli ve oldukça karmaşık bir örgütlenmeye açık olduklarından bu iki duyu, ortamın algılanabilirliği konusunda çok önemli bir yere sahiptir (Arnheim, 2015, s. 33).

Quill yazılımı WAV ve MP3 uzantılı ses dosyalarının tasarlanan görsel ortam içerisinde kullanılmasına izin vererek, bu dosyaların stereo veya uzamsal olarak tercih edilebilmesini, küre, konik ve kesik tabanlı ses yayıcısı olarak belirlenebilmelerini, böylelikle oluşturulan konsept içerisindeki deneyimin birden fazla duyuya hitap ederek, uygulayıcı ve izleyici tarafından çok yönlü bir biçimde algılanabilmesini mümkün kılmaktadır (Görsel 10).



Görsel 10. Quill arayüzünde, ses dosyalarının küre, konik ve kesik görünümlerinin yer aldığı görsel. 2020. (Kişisel Arşiv)

Görsel tasarımcıların ihtiyaçları ve önerileri doğrultusunda her geçen gün gelişimini sürdürerek yeni dijital araç ve panellere sahip olan yazılıma, son güncellemeyle birlikte karakter rig'leme özelliği, sahne içi kamera eklentileri ve 8k'ya kadar video render alma özellikleri eklenmiştir. Yazılımın fırça menüsü ise Photoshop yazılımında olduğu gibi yumuşak geçişli silgiler, renklendiriciler ve kendi alt araçlarını içeren biçimlendirme butonlarına sahiptir.

21. yüzyılın, sanatçı ve tasarımcılar açısından önemli gelişmelerini beraberinde getiren sanal gerçeklik alanı, bu ortam için hazırlanmış tasarım yazılımlarının, masaüstü tasarım yazılımlarıyla benzer nitelikleri taşımasıyla, alanın uygulayıcılarına geçmiş yazılım bilgilerini,

bu teknolojinin yeni yazılımlarında kullanabilme imkanını vermektedir. Bu sayede hem yeni teknolojilerin öncülerine entegre olarak gelişmesi, hem de sanatçıların bu teknolojilerle ortaya çıkan yeni donanım ve yazılımlara daha hızlı adapte olabilmesi sağlanmaktadır.

Konsept Oluşturma

"Sanat ve tasarımla ilgili yapılabilecek tanımlamalardan biri, bunların bilinçli bir çalışma ya da sergileme yöntemi ve bilinçli bir planlama sürecinin ürünleri olduğudur." (Barnard, 2010, s. 166).

Bu tanımda belirtildiği gibi, görsel tasarımda konsept oluşturma işi de, atılması gereken belli başlı adımları içeren süreçleri ifade etmektedir. Bu süreçler, konseptin fikir aşamasından planlamasına, yöntem ve tekniklerin uygulandığı basamaklardan sonuçlandırılmasına uzanan bir iş akışıyla gerçekleşmektedir.

Konsept tasarım teknikleri, özellikle dijital teknolojilerin sağladığı yeni araçlar sayesinde, kendisine yeni özellikler ekleyerek evrilmiş ve gelişmiştir. "Sanal gerçeklik teknolojileri ise mekana dair algımızı, öğrenme biçimlerimizi ve fikirlerimizi başkalarıyla paylaşma yöntemlerimizi değiştirmiştir" (Whyte, 2002, s. 73). Günümüzün sanal gerçeklik teknolojileri, konsept tasarım sürecine etki eden yeni yöntem ve tekniklerin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Sanal gerçeklik ortamında konsept oluştururken hem geleneksel araç gereçler hem de sanal gerçekliğin getirdiği olanaklar bir arada kullanılabilmektedir.

Tasarımcının ilk adımı konsepti düşünsel anlamda ortaya çıkararak imgesel yapısını oluşturmaktır. Oluşturulan bu imgeler sketch çalışmaları ile kağıda aktarılır. Sketch çalışmaları, tasarımın imgesel boyuttan, gözle görülebilen görsel boyuta geçişinin gerçekleştirildiği adımdır. Bu adımda tasarım için birbirinden farklı sketch çalışmaları ortaya koymak, akıldaki imgenin, gerçek dünyaya hangi biçimlerde aktarılabileceğine dair daha fazla seçeneğe sahip olunmasını sağlamaktadır. Geleneksel bir yöntem olan Sketch çalışmasının tasarımcıya sağladığı görüntülerin kabaca renklendirilmesi, bu ilk renklendirmeler aracılığıyla izleyiciye aktarılacak ruh halinin belirlenmesi ve renk paletinin oluşturulması, konseptin bir diğer adımıdır. Konsept oluşturmadaki bir sonraki adım ise belirlenen renk paletiyle çizilen sketchleri kompoze ederek, konseptin daha detaylı görsellerine ulaşmaktır. Son olarak, ışık ve gölge detaylarının eklenmesiyle, çalışmanın geleneksel yöntemlerle ortaya konan adımları tamamlanmış olur.

Konsept sanat başlangıçta yağlı boyalar, akrilik boyalar, keçeli kalemler ve grafit kalemler gibi geleneksel araç-gereçler kullanılarak ifade edilmiş, dijital teknolojinin gelişmesiyle ortaya çıkan tasarım yazılımları, tabletler ve dijital kalemlerin sahneye çıkmasıyla bu enstrümanlar, tasarımlarını oluşturma konusunda sanatçılara sağladıkları olanaklar sebebiyle tercih edilmeye başlanmıştır.

"Dijital sanatın temeli olarak kabul edilen teknoloji, günümüzde hayatın ve sanatın bütün alanlarına girdiğinden artık çağdaş sanat üretiminin yalnızca bir aracı değil aynı zamanda ortamı ve medyası durumuna gelmiştir." (Özel Sağlamtimur, 2010, s. 214).

Günümüz teknolojik gelişiminin sanatçı ve tasarımcılar açısından önemli bir parçası olan sanal gerçeklik teknolojileri ise konsept sanat kavramının uygulanış biçimleri açısından, sanatçılara çok daha yeni olanaklar sunmaktadır. Sanal gerçeklik donanımlarının yarattığı en önemli fark, tasarımcıyı klavye, mouse ya da dijital kalemin iki boyutlu yüzey üzerinde gerçekleştirilen hareketlerle tasarım oluşturma prensibinin ötesine taşıması, tasarımcının eserlerini üç boyutlu ortam içerisinde ellerini gerçek hayattakine benzer biçimde kullanarak ortaya çıkarmasına olanak vermesidir. Monitörler üzerinde çalışılan konseptler, X ve Y eksenli yüzeyler üzerinde gerçekleştirilirken, sanal gerçeklik ortamında çalışılan konsept tasarımlar, tasarımcının gerçek hayattaki bedensel hareketleriyle senkronize edilmiş avatarının, sanal gerçeklik yazılımlarının kendisine sunduğu araç-gereçleri Z ekseninin derinlik alternatifiyle kullanmasıyla ortaya çıkarılmaktadır. Bu donanımlar sayesinde tasarımcı, tasarım yazılımlarının sanal gerçeklik medyumuna has arayüzlerini, 360 derecelik bir hareket kabiliyetiyle, görsel, işitsel ve dokunsal algılar eşliğinde deneyimleyebilmektedir.

"Bakmak bir seçme edimi iken, insanın bir şeye dokunması ise kendisini o şeyle ilişkili bir duruma sokması demektir." (Berger, 2015, s. 9).

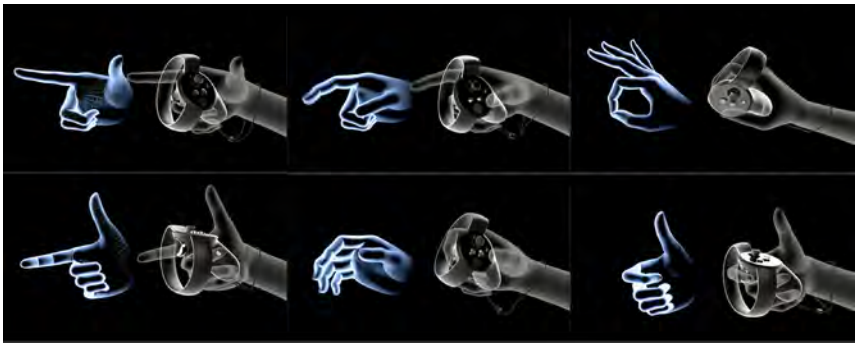
Tasarımcının çalışmasını oluştururken kontrol aygıtları sayesinde üretim sürecinde dokunsal geri bildirim alabilmesi, yapmakta olduğu çalışmayı tüm açılarından görebilmesi, onun etrafında hareket edebilmesi, çalışmaya her açıdan müdahale edebilmesi, konsept oluşturma adımlarını uygularken bu yeni ortamın olanaklarıyla çalışma alışkanlıklarını çeşitlendirebilmesine ve iki boyutlu ekran yüzeyinin sınırlarından dışarı çıkarak, 3 boyutlu bir medyum içerisinde eserini yepyeni bir bakış açısıyla üretebilmesine olanak vermiştir (Görsel 11).



Görsel 11. Gravity Sketch sanal gerçeklik yazılımında 3 boyutlu model üzerinde çalışan tasarımcı. 2020. (Kişisel Arşiv)

Hem geleneksel çizim araçlarını hem bilgisayar teknolojilerinin olanaklarını kullanan günümüz sanatçı ve tasarımcıları, sanal gerçekliğin sunduğu yeni dijital araçlar sayesinde, çalışmalarını oluşturmak için attıkları ilk çizgiden, konseptin ışık ve gölge detaylarının belirlendiği son aşamaya kadar her adımda, eserlerini üç boyutlu bir biçimde görebilme, değerlendirebilme ve sonuçlandırabilme olanaklarına sahip olmuşlardır.

"Haptik kavramı, sanal nesneler ile kullanıcının vücudu arasındaki dokunsal deneyimi ifade etmektedir ve bu dokunsal deneyim çoğu zaman kontrol cihazları, eldivenler ve giyilebilir donanımlar gibi girdi cihazlarıyla sağlanmaktadır" (Jerald, 2016, s. 36-37). Dokunmatik geri bildirimli kontrol aygıtlarının tuş kombinasyonlarıyla, doğal parmak ve el hareketlerini gerçekleştirebilen tasarımcılar, sanal dünyada oluşturdukları karakter, mekan ya da araç konseptlerini en ince detayına kadar işleyebildikleri bu donanımlar aracılığıyla, atölyesinde çalışan bir heykeltraşın, eserini ya da o eserin parçalarını eline alıp inceleyebildiği, etrafında hareket edebildiği ve onu tekrar ve tekrar biçimlendirebildiği gerçek yaşam olanaklarına kavuşmuşlardır (Görsel 12).



Görsel 12. Sanal gerçeklik ortamındaki el hareketleri varyasyon örnekleri. Gifer. Erişim: 05.01.2021. https://pc.tc/OQr5

Sanal gerçeklik yazılımlarının sağladığı olanaklardan bir diğeri olan, farklı yerlerde bulunan tasarımcıların aynı yazılım içerisine dahil olarak birlikte çalışabilmeleri alternatifi, "duyularımızın her birine seslenebilen dış gerçekliklerin, ayrımlı biçimlerde algılanabildikçe, açık ya da gizli iletişim türlerine dayanaklık edebileceğinin en önemli göstergelerindendir." (Guiraud, 2016, s. 10).

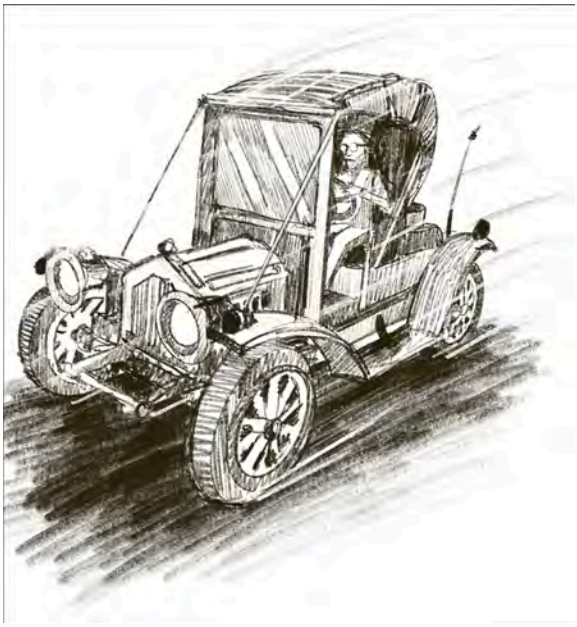
İnsanoğlunun, geçmişten günümüze uzanan yolculuğunda geliştirdiği tüm teknolojiler, teknik ilerlemeler ve araçlar, gelişmeler zincirine yeni halkalar ekleyerek, sanal gerçeklik donanımları ve yazılımlarının sunduğu dijital uzam temelli araçların ortaya çıkarılmasında etkili olmuş, bu sayede sanatçı ve tasarımcılar günümüzde konseptlerini oluştururken bu yeni medyumu da kullanmaya başlamışlardır.

Mekân Tasarımı ve Dijital Boyama

Sanal Gerçeklik donanımlarının ve bu donanımlarla kullanılmak üzere oluşturulan tasarım yazılımlarının, bir konsepti oluşturmada sanatçı ve tasarımcılara ne tür olanaklar sunduğunu, bu yeni olanakların geleneksel yöntemler ve yeni teknolojiler ile nasıl kullanılabileceğini daha anlaşılır kılmak, makalenin cevap bulmayı amaçladığı temel sorulardan biridir. Bu amaçla makalenin teorik anlatımı, Quill VR yazılımında tasarlanan deneyimlenebilir bir sanal gerçeklik animasyonu ve uygulamalı bir anlatımla desteklenmiştir. Mekân Tasarımı, Karakter Tasarımı ve Animasyon başlıklarında, Quill VR yazılımında tasarlanan araç (otomobil), karakter ve mekân ile bu tasarıların hareketlendirmelerini içeren deneyimlenebilir sanal gerçeklik animasyonları, tüm aşamalarıyla ortaya konmuştur.

Mekân ve karakter tasarımları oluşturulurken, profesyonel kullanım amacıyla geliştirilmiş sanal gerçeklik kaskı, dokunmatik kontrol cihazları ve gerçek ortam ile sanal ortam arasındaki hareket senkronizasyonunu sağlayan iki farklı sanal gerçeklik sensörü kullanılmıştır.

Konseptin modelleme, dijital boyama, hareketlendirme, render ve video aktarım aşamalarında Quill sanal gerçeklik yazılımı kullanılmıştır. Tasarımın konsepti oluşturulurken konu olarak fantastik kurgu seçilmiş, "Road Trip" isimli bir konsept, öncelikli olarak kaleme aldıktan sonra, hikaye içerisinde yer alan mistik mekân, bu mekâna ait araç (klasik otomobil), mekân içerisinde yer alan ağaçlar, aydınlatma direkleri, kaldırım taşları, yol, yağmur ve kurgunun ana karakteri olan sürücü, skech biçiminde ifade edilmiştir (Görsel 13).



Görsel 13. Klasik otomobilin ve karakterin skeç çizimi. 2020. (Kişisel Arşiv)

> Uzayın nasıl büküldüğüne dayanarak, farklı yasaları olan farklı evrenlerin varlığından söz eden M-Kuramına göre, uzay-zamanın on uzay boyutundan yedi tanesi bükülerek o kadar küçülmüşlerdir ki, onları fark edemez ve sadece bildiğimiz üç boyutun farkındalığıyla yaşarız (Hawking, Mlodinov, 2016, s. 118).

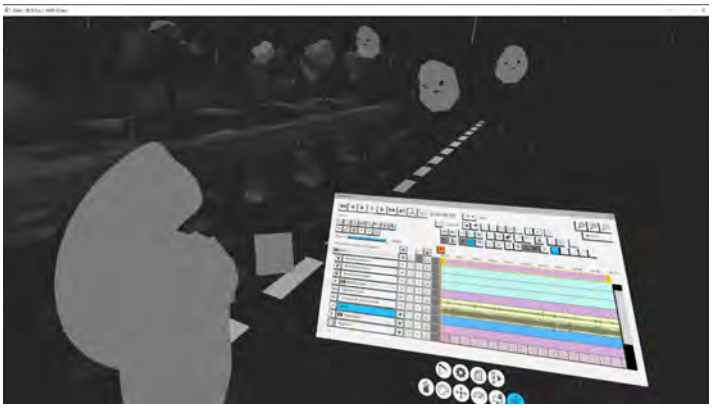
Quill VR yazılım uzayında, bir tasarımı oluşturduğumuzda "Büyük Tasarım" kitabında bahsedilen bu olguya benzer bir durumla karşılaşılmaktadır. Tasarımcının iki elinde yer alan touch controler cihazlarının Grab tuşlarına aynı anda basarak, içerisinde bulunulan uzay, nesnelerin görünemeyeceği kadar küçültülebilmekte ya da onların biçim ve formlarının algılanamayacağı kadar büyütülebilmektedir. Bu olgu Sanal Gerçeklik uzamının, içinde yaşadığımız gerçekliğe olan algısal boyuttaki benzerliğini gözler önüne sermektedir.

Quill yazılımı, sanal gerçeklik ortamında konseptin elemanlarını oluşturabilmek için detaylı bir araç-gereç arayüzü ve tasarımcının içerisinde dilediği yönde sınırsızca çalışabileceği bir tasarım uzayı sunmaktadır. Road Trip animasyonunda mekân tasarımı oluşturulurken ilk önce yol tasarlanmış, yolun modeli oluşturulurken zemin üzerinde bulunan taşlar, yol çizgileri, kaldırım, ağaçlar, aydınlatma direkleri, otomobil ve karakter göz önünde bulundurulmuştur. Modellemeler Quill yazılımının fırça (Brushes) paletinin sunduğu çizim araçları ile gerçekleştirilmiştir (Görsel 14).



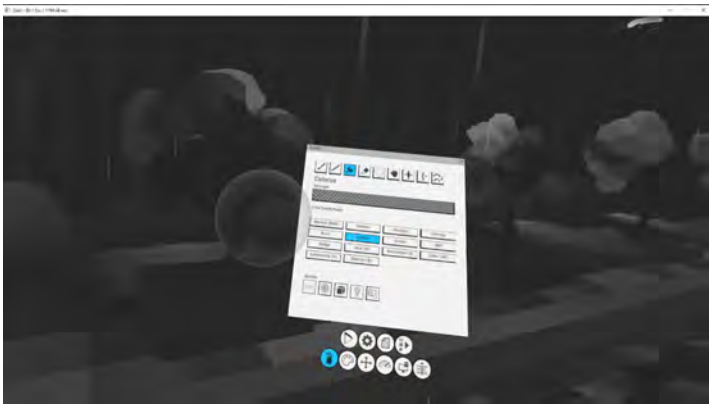
Görsel 14. Quill fırça (Brushes) paleti arayüzü. 2020. (Kişisel Arşiv)

Mekânın yerleştirilmesinde, Quill sahnesinin merkezinde yer alan Grid sistemi kullanılmış ve bu sayede zeminin, gerçek mekandaki yer düzlemine uygun bir biçimde hizalanması sağlanmıştır. Zemin tasarlandıktan sonra, Paint paleti altında yer alan Brushes menüsündeki "Ribbon Brush" fırçasıyla modele son hali verilmiştir. Aynı menüde yer alan Grab, Thickness, Nudge ve Selection araçlarıyla detaylar eklenmiş, Colorize aracıyla dijital boyama yapılmış ve ışık-gölge efektleri tamamlanmıştır (Görsel 15).



Görsel 15. Yol çizgileri, ağaçlar ve taşların Layer paneli ile görünümü. 2020. (Kişisel Arşiv)

Mekânda yer alan ağaçlar ve aydınlatma direkleri yazılımın sunduğu fırça araçları ve biçimlendirme araçlarıyla sezgisel bir biçimde modellenmiş, renklendirilip, ışık- gölge efektleri eklenmiştir. Işık-gölge efektleri eklenirken "Tools" menüsünün Colorize butonu altındaki lighten, saturation ve colour araçlarından faydalanılmıştır (Görsel 16).



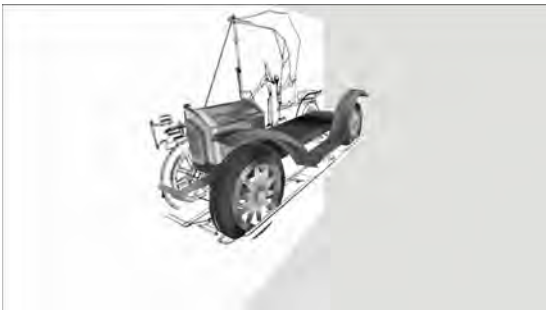
Görsel 16. Colorize paneli arayüzü ve ağaç modellemelerinden görüntü. 2020. (Kişisel Arşiv)

Quill yazılımının sanal gerçeklik arayüzünde bir mekan kurgulanırken, bu mekân hem mekân içerisinde yer alacak diğer öğelerle, hem de mekan içerisine yerleştirilecek sesler ve bu seslerle beraber kurgulanacak hareketler göz önünde bulundurularak planlı bir biçimde tasarlanmalıdır. Bu projede, mekân içerisine yerleştirilecek ağaçlar, aydınlatma direkleri ve hayalet karakterleri tasarlanırken, hem bu tasarım elemanlarının mekan içerisinde yaratacakları ışık-gölge etkileri, hem de mekân içerisine eklenecek mistik seslerin izleyici üzerinde yaratacağı his göz önünde bulundurulmuştur.

Mekânın konsepti oluşturulurken, dokunmatik kontrol cihazları ve üç boyutlu interaktif arayüzün olanakları sayesinde, yazılım içerisinde sürekli hareket edilebilmiş, mekân, araç ve karakterlerin biçimlendirilme aşamaları, sanal gerçekliğin tasarımcılara sunduğu en önemli olanaklardan biri olan sezgisel tasarım anlayışıyla ortaya konabilmiştir. Mekân tasarımında yer alan yol, kaldırım taşları, aydınlatma direkleri ve ağaçların tasarımları tamamlandıktan sonra, çalışmanın bir diğer adımı olan araç ve karakter tasarımı adımlarına geçilmiştir.

Araç ve Karakter Tasarımı

Makale için oluşturulan araç tasarımı, içerisinde hareketli karakterin yer aldığı bir tasarım elemanıdır. Karakterin ve aracın sketch çizimleri oluşturulduktan sonra, mekân tasarımında da kullanılan Paint aracı altındaki, Capped, Cylinder, Capped Ellipse ve Ribbon Brush araçları kullanılarak tasarlanmışlardır.



Görsel 17. Aracın blueprint ile modellenme sahnesinden bir görsel. 2020. (Kişisel Arşiv)

Araç tasarımı oluşturulurken masaüstü üç boyutlu tasarım yazılımlarında sıklıkla kullanılan "Blue Print" tekniği sanal gerçeklik ortamına uyarlanmış ve bu sayade araç detaylı bir biçimde modellenebilmiştir (bkz. Görsel 17). Karakter tasarımı oluşturulurken karakterin hareketlerinin doğru eklem noktalarında ortaya çıkması için "Rigleme" tekniği uygulanmıştır. Karakter ve araç modellemeleri tamamlandıktan sonra, karakter araç içerisindeki sürüş konumuna yerleştirilmiş ve her ikisi de sanal mekân içerisine uygun bir biçimde konumlandırılmıştır (Görsel 18).



Görsel 18. Araç tasarımının sahne içerisinde yer alan tamamlanmış görseli. 2020. (Kişisel Arşiv)

Sanal gerçeklik ortamında tasarım oluştururken dokunmatik kontrol cihazlarının tuş kombinasyonlarıyla el hareketlerini uygulayarak, elin hareket özgürlüğünü tasarım sürecinin içerisine katabilmek ve bu özgürlük sayesinde detaylandırma aşamalarını tasarımcının etrafını saran bir arayüz içerisinde gerçekleştirebilmek mümkün olmaktadır.



Görsel 19. Araç ve karakter yakın çekim görseli. 2020. (Kişisel Arşiv)

Bu çalışmada da, Selection aracı kullanılarak, araç ve karakterin istenilen kısımları seçili hale getirilip, diğer kısımları seçim dışında bırakılarak modelleme aşaması yürütülmüştür (Görsel 19). Quill yazılımının sunduğu bir diğer özellik ise, Paint butonunun alt menüsünde bulunan fırçaların opsiyonel karakteristikleridir. Bu ayarlar sayesinde seçilen fırçalara farklı biçimlendirme özellikleri eklenerek fırça tepkileri çeşitlendirilebilmektedir.

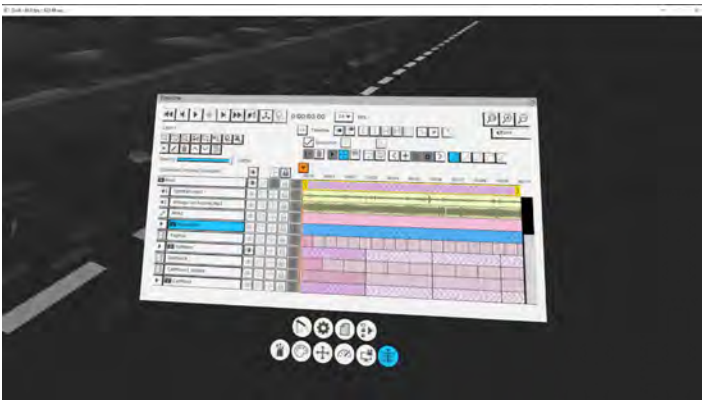


Görsel 20. Sahnenin tamamen modellenmiş halini gösteren görsel. 2020. (Kişisel Arşiv)

Modelleme aşamalarının ardından mekân, karakter ve araç, yazılımın dijital boyama panellerindeki fırçalar ile renklendirilerek son görünümüne kavuşturulmuştur (Görsel 20). Yol, kaldırım, ağaçlar, aydınlatma direkleri, araç, karakter ve son olarak hayaletlerin modellenerek, uygun konumlara yerleştirildiği mekan tasarımının tamamlanmasının ardından animasyon aşamasına geçilmiştir.

Animasyon

"Temel teknolojileri modelleme, görselleştirme ve hareket kontrolü olan 3D animasyonun, dijital ortamda gerçekleştirilebilemesini sağlayan bir çok yazılım paketi bulunmaktadır." (Xiong, Zhao, Zhang, 2006, s. 426). Bu yazılımların, tasarımcılara Sanal Gerçeklik boyutundaki araçlarını sunan Quill yazılımını diğer sanal gerçeklik yazılımlarından ayıran en önemli özellik, oluşturulan konseptlere hareket kazandırabilen "Timeline" paneline sahip olması, yanı sıra Tools, Colour ve Transform panellerinin Timeline paneliyle senkronize bir biçimde çalışarak, bu araçların da animasyon süreçlerine dahil olmasıdır (Görsel 21).



Görsel 21. Quill Timeline panelinden görsel. 2020. (Kişisel Arşiv)

Timeline paneli, içerisinde layer (katman) sistemlerinin de bulunduğu, key frame (anahtar kare) ve frame by frame (kare kare) animasyon tekniklerinin uygulanabildiği bir arayüze sahiptir. Bu arayüz sayesinde kendi içerisinde gruplanabilen ya da ayrı ayrı çalışılabilen katmanlara animasyon özellikleri kazandırılabilmektedir. Makale için tasarlanan animasyon projesinde "key frame" ve "frame by frame" animasyon teknikleri bir arada kullanılarak, otomobilin, karakterin ve hayaletlerin animasyonları ayrı ayrı oluşturulmuştur. Animasyon paneli kullanılarak aynı zamanda yağan yağmur animasyonu ve aydınlatma direklerinin ışıklarında uçuşan sineklerin animasyonları gerçekleştirilmiş, bu sayede deneyimin izleyici üzerinde bırakacağı atmosferik etkiyi artırmak amaçlanmıştır.

Quill yazılımındaki animasyon teknikleri, üç boyutlu modelin yer aldığı katmanın seçilmesi, bu katmana animasyonun uzunluğuna bağlı olacak şekilde karelerin veya anahtar karelerin eklenmesi ve bu karelerin Loop (döngü) aracılığıyla istenildiğinde tekrarlanabilmesi prensibine dayanmaktadır.

Ayrıca yazılım fırça animasyonları (anim brush), kukla tekniği ve sahne geçişli animasyonların oluşturulmasına da olanak vererek (https://pc.tc/OPE8), konseptin izleyici tarafından aktarılmak istenen duygu ile birlikte deneyimleyebilmesini sağlamaktadır. Bu sayede gra-

fiklerin oluşturulduğu, hareketlendirildiği ve seslendirildiği animasyonlar, sanal gerçeklik teknolojilerinin donanımları aracılığıyla deneyimlenebilen üç boyutlu yeni bir medyumun ortaya çıkmasına olanak vermektedir.

Yazılımın en önemli özelliklerinden biri olan, çalışmalara ses dosyaları eklemeye uygun arayüzü, deneyimin birden fazla duyuya hitap ederek çok daha güçlü bir etkiye sahip olmasına olanak tanımaktadır. Ses dosyaları "Timeline" panelinin katmanlar bölümüne eklenebilen, kendi katman ve katman ayarları sistemine sahiptir. Bu dosyalar sahne içerisine eklendikten sonra ayarlar (options) menüsüne gidilerek, buradan ses döngüsü, spatialize ayarları, gain ayarları, modifier ve attanuation ayarları yapılabilmektedir. Bu kapsamlı ayarlar menüsü sayesinde ses dosyalarının animasyonla senkronize bir biçimde çalışabilmesi ve seslerin hareket halindeki izleyiciye doğru açılardan gelmesi sağlanmaktadır (Görsel 22).



Görsel 22. Sahne içerisindeki ses dosyasının ayarlarını gösteren menü ve sesin etki alanı. 2020. (Kişisel Arşiv)

"Doğanın ve toplumun betimlemeleri olan sanatlar, gerçek ya da imgesel, görünür ya da görünmez, nesnel ya da öznel betimlemeler şeklinde kendisini gösterebilmektedir." (Guiraud, 2016, 94).

Günümüzün dijital teknolojileri sanatçılara, fikirlerini görseller yoluyla aktarabilecekleri donanımları, onları yeni bir uzam içerisine taşıyan özelliklerle sunmaktadır. Quill VR yazılımı bu olanakların hem üç boyutlu modelleme hem dijital boyama hem de hareketlendirme adımlarını bir arada kullanabilmelerini sağlayan yapısıyla öne çıkarak, yepyeni bir medyumun tasarımcı aracılığıyla ortaya çıkarılan betimlemelerinin izleyici tarafından deneyimlenebilmesini mümkün kılmaktadır.

Uygulama Çalışmasının Araştırma Açısından Değerlendirilmesi

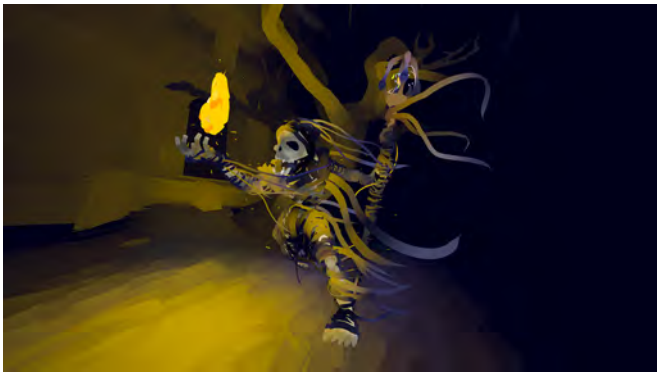
"Kişiler arası ilişkiler kurabilmek için yeni doğan bir insanın önce kendisini kontrol altında tutabilecek bir duruma gelmesi, bedenini tanıması ve bu gelişimleri sağladıktan sonra başkalarıyla ilişkide etkili olabilmesini sağlayan yetenekleri zaman içerisinde kazanması beklenir." (Goleman, 2019, 157). Tıpkı bu örnekte olduğu gibi Sanal Gerçeklik mekanında doğru hareket edebilmek ve tasarılarını ortaya çıkarabilmek için, tasarımcının, sanal gerçeklikteki hareketlerini kontrol edebilmesini sağlayan gerçek dünyadaki bilgisayara bağlı donanım araçlarının özelliklerini tanıması, anlaması ve zamanla cihazların kullanımı konusunda gelişmesi gerekmektedir. Bu özellikleri kullanabilen bir tasarımcı, sanal dünyanın hem dijital araç-gereç olanaklarından hem de sunum olanaklarından faydalanarak tasarımlarını oluşturabilmekte, diğer tasarımcılarla iletişim halinde kalarak yaptığı tasarımlar üzerinde, dünyanın her hangi bir noktasındaki aynı donanım ve kullanım becerisine sahip kişilerle eş zamanlı çalışabilmektedir.

Quill yazılımı, detaylı arayüzü, menüleri ve araç panelleri sayesinde çok kapsamlı üç boyutlu modelleme ve animasyon olanaklarını tasarımcıların kullanımına sunmuştur. Yazılım sayesinde mekan, karakter, yapı, araç vb. konseptlerin hem modellenme hem de hareketlendirilme aşamaları tümüyle kontrol edilebilmekte, tasarımcılar, sınırları hayalgücü olan bir medyumda tasarımlarını ortaya çıkarabilmektedir. Yazılım sayesinde hem durağan hem de hareketli modellerin oluşturulabilmesi, bunların bir sahne içerisinde bir araya getirilebilmesi, oluşturulan sahneler arasında geçiş yapılabilmesi ve geleneksel animasyon tekniklerinin sanal gerçekliğin dijital mekanında gerçekleştirilebilmesi mümkün olmaktadır.

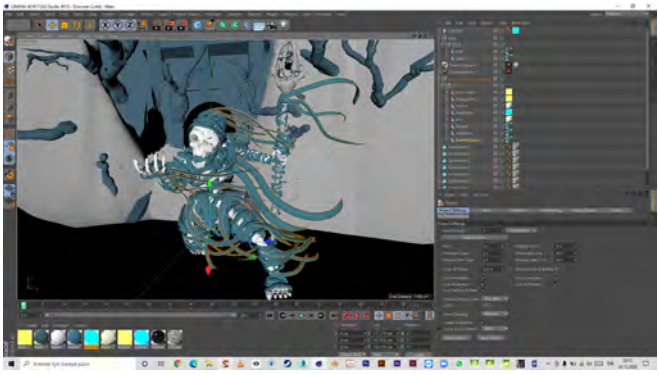
"Road Trip" deneyimlenebilir sanal gerçeklik animasyonunda detaylı mekân, araç ve karakter tasarımından oluşan bir animasyon sekansının modelleme, dijital boyama ve seslendirme aşamaları, sanal gerçeklik medyumunda ortaya konmuştur. Bu sayede sanal gerçeklik donanımları ve yazılımlarının görsel tasarımcıya ve görsel tasarım alanlarına kazandırdığı yeni yöntem ve teknikleri, uygulamalı bir biçimde aktarmak amaçlanmıştır.

"Yazılımın kullanıcılarına sunduğu olanaklardan bir diğeri ise, tasarlanan konseptlerin "Document" panelindeki "Export 3D File" menüsü aracılığıyla, FBX, Alembic, USD ve IMM uzantılı formatlarda aktarılabilir olmasıdır" (https://pc.tc/OPE8). Böylelikle tasarımcılar ortaya çıkardıkları eserler üzerinde, diğer tasarım yazılımlarını kullanarak çalışmaya devam edebilmektedirler.

Bu bağlamda bir örnek oluşturması açısından makale için Quill sanal gerçeklik yazılımında tasarlanan ve hareketlendirilen Ancient Sorcerer isimli bir diğer animasyon uygulaması yapılmış (Görsel 23), bu animasyon sekansı Alembic formatında dışarıya aktarılarak (Görsel 24), Cinema 4D yazılımında Octane Render arayüzüyle render edilmiştir (Görsel 25).



Görsel 23. Ancient Sorcerer isimli karakter animasyonun sanal gerçeklik arayüzündeki görüntüsü. 2020. (Kişisel Arşiv))



Görsel 24. Ancient Sorcerer isimli karakter animasyonun Cinema 4D arayüzündeki görüntüsü. 2020. (Kişisel Arşiv)



Görsel 25. Ancient Sorcerer isimli karakter animasyonu ve mekan tasarımının Octane yazılımında render alınmış hareketli görüntüsü. 2020. (Kişisel Arşiv)

Sanal gerçeklik teknolojileriyle kullanılmak üzere geliştirilen tasarım yazılımlarının, masaüstü yazılımlarına görsel aktarabilme imkanına sahip olmaları, tasarımcıların ortaya koydukları çalışmalarıyla ilgili geliştirmelerde kullanabilecekleri çok sayıda dijital araç ve arayüze sahip olmalarını sağlamaktadır.

Böylelikle bir tasarımcı Quill yazılımında oluşturduğu bir tasarımı, örneğin Cinema 4D yazılımında oluşturduğu bir sahnenin içerisine aktarabilmekte ve her iki yazılımın sunduğu birbirinden farklı olanaklardan faydalanarak tasarımlarını geliştirebilmektedir. Bu sayede farklı amaçlar için ortaya çıkarılmış yazılımların çeşitli yeteneklerini tek bir konsept için kullanarak, çalışmasını görsel anlamda daha ileri bir seviyeye taşıyabilmektedir. Böylelikle günümüz dijital teknolojilerinin gelişiminin tasarımcılara sağladığı olanaklar ve tasarımcıları bu teknolojiler aracılığıyla ortaya çıkardığı eserler birbirine etki ederek geleceğin teknolojilerinin ortaya çıkarılmasında yol gösterici bir rol üstlenmektedir.

Sonuç

Teknoloji, teknik anlamda bir bilgiyi var etme, bu bilgiyle yeni bir şeyler oluşturma, yeni kavramlar, yeni teknikler ve yöntemlerle onu ortaya çıkarma işidir ve tasarım kavramı ile birlikte yol almıştır. İnsanoğlu zamanla bilim ve teknoloji alanında gelişmiş, bu gelişmelerden özellikle optik, elektronik ve bilgisayar alanlarında edinilen bilgilerin bir aradalığı, sanal gerçeklik donanım ve yazılımlarına hayat vermiştir. Bu yeni teknoloji, özellikle 2000'li yılların başlarında gelişiminin hız kazanmasıyla kendisini farklı disiplinlerde göstermiş, başta sanat ve tasarım alanları olmak üzere mimarlık, mühendislik, tıp ve eğitim alanlarının uygulayıcıları tarafından etkin bir biçimde kullanılmaya başlanmıştır.

Sanat ve tasarım alanları ise sanal gerçeklik donanımları için özel olarak üretilen tasarım yazılımları sayesinde sanal gerçeklik teknolojilerinin etkin kullanımında bir adım öne çıkmaktadır. Tasarımcıların, masaüstü bilgisayarlar veya grafik tabletlerin monitörleri üzerinde kullandıkları yazılımların benzerlerini "Z" ekseninin getirdiği derinlik alternatifi ile yeni medyum içerisinde kullanabilmeleri, hem tasarlama yöntemlerine etki etmiş hem de eserlerini dünyanın her hangi bir yerinde bulunan izleyicilerine, bu yeni uzamın görsel tasarım olanakları ile ulaştırılabilmelerini mümkün kılmıştır.

Yazılım teknolojilerinin birbirleriyle kullanım açısından benzer, sunduğu olanaklar açısından birbirinden çeşitli özellikler taşıyan arayüzlerinin sanal gerçeklik boyutunda kendini göstermesi, tasarımcıların bir zamanlar yalnızca iki boyutlu yüzey üzerinde ortaya koyabildikleri çalışmalarını, içerisinde hareket edebildikleri, kendilerine göre uyarlayabildikleri ve en önemlisi, izleyicileri tarafından da üç boyutlu bir dünya içerisinde deneyimlenebilen yapıtlar olarak aktarabildikleri yepyeni bir çalışma ortamının kapılarını aralamıştır.

Bu yeni çalışma ortamı sayesinde tasarımcılar sanal medyumda, ellerini gerçek hayataki sınırsız hareket varyasyonu sunan çalışma pratiği ile kullanabilecekleri donanım seviyesine ulaşmış, masaüstü yazılımlardan aşina oldukları katman, kare kare hareketlendirme, mo-

delleme, dijital boyama, karakter, mekan ve nesne oluşturma benzeri araç, yöntem ve teknikleri sanal uzamda uygulayabilir hale gelmişlerdir. Bu yönüyle sanal gerçeklik, tasarımcıların geçmiş yazılımlardan aşina oldukları araçları onların kullanımına sunmasının yanı sıra, eskiz, çizim ve çeşitli materyallerle üç boyutlu biçimlendirmeye dair geleneksel yöntemleri de sanal uzamda gerçekleştirebilmelerine olanak vermiştir. Sanal gerçeklik yazılımlarının her geçen gün geliştirilerek yeni dijital araçlara sahip olan arayüzleri, üç boyutlu konsept tasarım ve animasyon çalışmalarına dair yeni üretim biçimlerini beraberinde getirmesinin yanı sıra, yazılımlarla birlikte geliştirilen sunum mecraları izleyicinin görme, işitme ve dokunma duyularını kullanarak, eseri tasarımcının bakış açısıyla deneyimleyebildiği yeni bir mecra yaratmıştır. Katılımcının esere bakmakla yetinmeyip onu hissedebildiği bu yeni medyum, geçmişin ve günümüzün sanatsal, kültürel ve teknolojik bağlarıyla ortaya çıkan gelişim sayesinde, eserlerin yeni bir izlek düzeyine ulaşmasını sağlamıştır.

Teknolojik gelişimle ortaya çıkan dijital uzamın, sanatçı ve tasarımcının özgün yorumlama yetenekleriyle birleşmesi, sanata dair yeni bakış açılarının ve tasarıma dair yeni uygulama biçimlerinin ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Gelişen iletişim olanakları ve güncellenen dijital medyumun sunduğu olanaklar, görsel tasarımın evrimini gerçekleştirmekte ve bu sayede geleceğin sanat ve tasarım kültürü kendi geçmişiyle kurduğu bu uzamsal bağlarla yeni anlamlar kazanmaktadır.

Kaynakça

Arnheim, Rudolf. (2015). Görsel Düşünme. İstanbul: Metis Yayıncılık.

Barnard, Malcolm. (2010). Sanat, Tasarım ve Görsel Kültür. Ankara: Ütopya Yayınevi.

Baudrillard, Jean. (2017). Simülakrlar ve Simülasyon. Ankara: Doğu Batı Yayınları.

Berger, John. (2016). Görme Biçimleri. İstanbul: Metis Yayıncılık.

Berk, Nurullah. (1968). Resim Bilgisi. Ankara: Varlık Yayınları.

Burnett, Ron. (2012). İmgeler Nasıl Düşünür. İstanbul: Metis Yayınları.

Elmqaddem, N. (2019). Augmented Reality and Virtual Reality in Education. Myth or Reality. International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET) – eISSN: 1863-0383Creative Commons License, s. 235.

Freund, Gisele. (2016). Fotoğraf ve Toplum. İstanbul: Sel Yayıncılık.

Garfield, Simon. (2012). Tam Benim Tipim. İstanbul: Domingo.

Goleman, Daniel. (2019). Duygusal Zeka. İstanbul: Varlık Yayınları.

Guiraud, Pierre. (2016). Göstergebilim. Ankara: İmge Yayınevi.

Hawking, S., Mlodinov, L. (2016). Büyük Tasarım. İstanbul: Doğan Kitap.

Heskett, John. (2002). Tasarım. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Jerald, Jason. (2016). The VR Book: Human-Centered Design for Virtual Reality: ACM Books, by the Association for Computing Machinery and Morgan & Claypool Publishers

Leppert, Richard. (2002). Sanatta Anlamın Görüntüsü. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Lynton, Norbert. (2015). Modern Sanatın Öyküsü. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Özel Sağlamtimur, Zühal. (2010). Dijital Sanat. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 10, s. 213-237.

Sherman, W, R., Craig, A, B. (2019) Understanding Virtual Reality. Cambridge: Morgan Kaufmann Publishers

Weill, Alain. (2007). Grafik Tasarım. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Whyte, Jennifer. (2002). Virtual Reality and the Built Environment. Oxford: Architectural Press

Xiong, F., Zhao, X., Zhang, Y. (2006). 3-D Animation and Virtual Reality. Management and Decision Support Systems in CIGR Handbook of Agricultural Engineering, s. 425-434.

Zyda, M. (2005). From Visual Simulation to Virtual Reality to Games. IEEE Computer Society, 0018-9162/05, s.29.

İnternet Kaynakçası

Alger, Mike. (2015). Visual Design Methods for Virtual Reality. Erişim: 06.01.2021 http://aperturesciencellc.com/vr/VisualDesignMethodsforVR_MikeAlger.pdf

Oculus. Erişim: 06.01.2021 https://www.oculus.com/experiences/rift/1118609381580656/?locale=tr_TR

Quill. Erişim: 06.01.2021 https://quill.fb.com/features/

Road Trip Deneyimlenebilir Sanal Gerçeklik Animasyonu: https://www.oculus.com/experiences/media/2648853148767339/273023517446143/

Road Trip Sanal Gerçeklik Animasyonu, Quill Yazılımı Resmi techfb Sayfasında Yer Alan Röportaj: https://tech.fb.com/featuring-huseyin-baran-jeremy-lightcap-and-kirk-van-wormer/

Ancient Sorcerer Deneyimlenebilir Sanal Gerçeklik Animasyonu: https://www.oculus.com/experiences/media/2648853148767339/285081702583384/

PANDEMİ SÜRECİNİN KAMUSAL KULLANIMA SAHİP SANAT MEKANLARINA ETKİSİ ÜZERİNE BİR DEĞERLENDİRME

AN EVALUATION ON THE EFFECT OF THE PANDEMIA ON USE OF PUBLIC ART SPACES

ÖĞR. GÖR. **GİZEM ÖZER BAŞ**
Manisa Celal Bayar Üniversitesi Mimarlik ve Şehir Planlama Fakültesi
Mimari Restorasyon Bölümü
gizemozergizem@gmail.com
ORCID ID: 0000-0002-4565-1726

ARŞ. GÖR. **MELİH KURNALI**
Kırıkkale Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü
melih_kurnali@windowslive.com
ORCID ID: 0000-0003-0267-9101

Öz: *Covid-19 pandemisi ülkemizde 2020 yılının mart ayında, alınan önlemler nedeniyle özel ve kamusal yaşamı birçok yönden önemli ölçüde değiştirmiştir. Sanat mekanlarının pandemi kapsamındaki kullanım durumlarının incelendiği çalışmada öncelikle kamu mekanı, sanat mekanı, sosyal mesafe gibi kavramların tanımlanması ile kavramsal çerçeve oluşturulmuştur. Literatür taraması ile sunulan kavramların tanımlanmasının ardından pandeminin mimarlık üzerindeki etkileri, tarihsel süreç göz önünde bulundurularak değerlendirilmiştir. Çalışmadaki amaç bu kavramların pandemi döneminde dönüşen anlamlarının mekan kullanımına yansımalarını belirleyebilmektir. Her türlü sanatsal etkinlik ve bunları içeren mekanlara yönelik önlemler çalışmanın bağlamını oluşturmaktadır. Çalışma kapsamında pandeminin etkilediği sanatsal etkinlikler, kapanan mekanlar ve bunların ekonomik durumları literatür üzerinden tarihsel bulgularla analiz edilmiştir. Çalışmanın elde ettiği veriler, sanat mekanlarının mental sağlığa etkileri gereği kontrollü şekilde açılabilmeleri için öneriler sunmaktadır.*

Anahtar Sözcükler: *Sanat Mekanları, Sanat, Mimarlık, Kamusal Alan, Pandemi, Covid, Corona, Covid Mimarlığı.*

GELİŞ TARİHİ: 25.01.2020 | **KABUL TARİHİ:** 27.03.2021

Abstract: *The pandemic of Covid- 19 changed in many ways people's' private and public life due to the measures taken in March 2020. In the research, a conceptual framework created defining concepts such as public space, art space, and social distance. After the concept definitions presented with literature review, the effects of a pandemic on architecture evaluated in view of the historical process. The aim is to determine how these concepts, changed by the pandemic period mirrored in the space use. Measures for all kinds of artistic events and venues containing them constitute the context of the study. The artistic activities affected by the pandemic the places closed and their economic conditions within the study have analyzed with historical findings and literature review. The study findings offer suggestions for the opening of art spaces in a controlled manner due to their effects on mental health.*

Keywords: *Art spaces, Art, Architecture, Public Spaces, Pandemic, Covid, Corona, Covid Architecture.*

Giriş

Çin merkezli olarak ortaya çıkan ve kısa sürede yayılan Covid-19 pandemisi tüm dünyayı farklı biçimlerde etkilemiştir. Sağlık, ekonomi, tıp alanlarında ciddi değişiklikler oluştuğu açıktır. Ancak bu alanlarda olduğu gibi sanata da çokça etkileri olmuştur.

Toplumda etki bulan tüm olaylar sanat yoluyla karşılık bulmaktadır. Sanat toplumdan ve toplumsal olaylardan beslenir. Tarih boyunca ortaya çıkan sanat ürünlerine bakıldığında bu durum açıkça görülmektedir. Ortak kamusal alan ve sanatın birlikteliği böylece yadsınmaz bir gerçeklik olarak karşımıza çıkmaktadır. Sanat mekanları da bu yanı ile kamusal alanların içerisinde ve toplumun ihtiyaç duyduğu mekanların yanında yerini alır.

Kamusal alanları bu bağlamları ile sanat içeren mekanlar olarak da ele almak mümkündür. Ancak sanat mekanları işlev bağlamında da özelleşen mekanlardır. Toplumun sanat ihtiyacının somutlaşmış örnekleri olan sanat mekanları, sanatın toplumsal olaylara verdiği reaksiyonlar ile türlü değişimleri yansıtarak bir ayna görevi ile toplum bilincine de ışık tutmaktadır. Bu mekanlarda toplumun yaşadığı tüm değişimler iyi ya da kötü yanları ile sanat ve sanatçı görüşleriyle sunulur. Toplumun sanat mekanlarına ulaşabilmesindeki gereklilik buradan gelmektedir. Sanat ve toplum ilişkisinin kesilmemesi hem sanat üretimi hem de toplumun mental sağlığı için gereklidir.

Sanat mekanlarının günümüz pandemi koşulları karşısındaki durumu dikkat çekmektedir. Covid-19 ciddi bir sağlık problemi oluşturarak, toplum sağlığını tehdit etmektedir. Hızla yayılımı salgına dönüşmüş ve ülkelerin bu yayılımı önlemek için acil önlemlere başvurmasına sebep olmuştur. Bu noktada birçok mekan gibi sanat mekanları da geçici sürelerle kapatılmıştır. Bu kapanma süresinin artması ile erişim kısıtlamalarının etkileri ise dikkat çekici bir noktaya gelmektedir. Ancak bu kısıtlamalardan önce sanat mekanlarını ve kullanım biçimini oluşturan ortak kamusal yapısını irdelemek gerekmektedir.

Kamusal Alan Olarak Sanat Mekanları

Sanat; sözlükteki kelime anlamı ile 'belli bir uygarlığın veya topluluğun anlayış ve zevk ölçütlerine uygun olarak yaratılmış anlatım' olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2018, s.2024). Kelime anlamı ile kavramın çerçevesi uygarlık veya topluluk ile sınırlandırılmış olsa da aslında sanat ancak evrensel boyutu ile gerçek anlamını elde edebilir. Evrensel olarak geçerliliği olan; bale, opera, heykel, resim, tiyatro, seramik ve bunun gibi çok sayıda biçim ile ifade edilebilen; geleneksel, modern, post modern ve benzer biçimde çok yönlü aktarımlarının mümkün olduğu bir kavramdır.

Hangi yönde veya yönelimde üretilmiş olursa olsun (fiziksel, kavramsal, estetik ya da tarihsel) mekan ve çevre ile bütünleşen sanat, izleyicinin alışık olduğu çevreyi daha farklı bir gözle yeniden değerlendirmesine olanak sağlamaktadır (Solmaz Erçel, 2019, s.20). Böylesi çok yönlü biçime ve biçeme sahip olan bu kavramın toplumdaki tüm bireylere ait olabileceğini ifade etmek mümkündür.

Sanatın herkese yönelik olduğu göz önüne alınırsa, her türlü sanat sergileme mekanlarını halkın tamamına açık ve herkesin ulaşabileceği kamusal alanlar olarak tanımlamak gerekir. Sanat; sergilenen mekanlar ve yapılan işin niteliğine göre farklı şekillerde biçimlenebilmektedir. Örneğin bir operet sergilenmesi için sahne gerekli iken, heykel sergilemek için bir galeri hacmi veya halka açık bir ortak alan yeterli olabilmektedir. Her ne şekli gerektiriyor olursa olsun sanat sergileme mekanları kamusal alanlar kapsamına girmektedir. Bu bağlamda kamusal mekan kavramını daha açık biçimde ifade etmek gerekmektedir.

Kamusal hacimleri anlamak ve ifade etmek için ilk olarak kamu kavramının oluşumuna bakmak üzere tarihsel anlamda geçmişe gitmek kavramı tanımlamaya yardımcı olabilecektir. Antik Roma'da kamu (publicus) sıfatı, yurttaşları ya da tebaayı (res publica) anlatmak için kullanılırdı. Bunun yanında, Romalılar kamu ile bireysel konutlar arasında da bir ayrıma gitmiş ve bu mantıkla; sokak, meydan, tiyatro gibi ortak alanları 'kamu' olarak nitelendirmişlerdir (Falay, 2014, s. 52).

Daha yakın tarihlere yaklaştığımızda ise 17. ve 18. yüzyıllarda burjuvazinin bir sınıf olarak belirmesi ile burjuva kamusal alanı da ortaya çıkmıştır. Almanya'da okuma odaları, İngiltere'de kahvehaneler ve Fransa'da öncelikle soylular için kurulan kamusal mekanlar bunlara örnek verilebilir. Ancak daha sonraki süreçlerde yoksullara yönelik olarak da çeşitlenen ve zamanla her sınıftan bireyin bir araya geldiği salonlar kamusal alanlara dönüşerek günümüz anlamını kazanmıştır (Habermas, 1997, s. 98–107).

Habermas'a göre kamusal alanın önemli niteliği katılımcıların toplumsal ve ekonomik konumundan kaynaklanan güç ve saygınlığı yok sayan bir anlayışının olmasıdır. Dolayısıyla katılımcılar tartışmalara eşit olarak katılabilmektedir. İkincisi, felsefi ve edebi eserlerin herkes tarafından erişilebilir olması; bu eserlerin artık kamusal tartışmaya konu edilebileceğini göstermektedir. Üçüncüsü ise kamusal alanın ilkesel olarak herkese açık olmasıdır (Habermas, 1997, s. 98–107).



Görsel 1. Habermas Kamusal Alan Kavramının Şematik Tanımı
(Kişisel Arşiv, Habernas Kamusal Alan Kavramından Uyarlanmıştır)

Geçmişten günümüze kamusal alan değişim ve dönüşüm yaşayarak gelmiştir. Kimi zaman şehir halkına ait iken kimi zaman da burjuvaziye ait alanlar oluşturularak ayrım yaratılsa da günümüzde kamusal alan 'kamuya açık' bir diğer deyişle toplumdaki her bireye yönelik,

tüm bireylerin kullanımına açık olarak planlanmaktadır (Görsel 1). Antik çağdan günümüze değin tüm dünyada insanların birbirleriyle etkileşim içinde olmasının ilk basamağı olmuş, ortak kamusal alanlar; tarihi süreçte farklı dönemlerde farklı etkenlere bağlı olarak değişerek dönüşmüşlerdir.

Kamusal sanat alanlarının ilk örnekleri olan salonlar; eski Yunan ve Roma'da açık hava tiyatrosu amacı ile seyirci yerlerini oluşturan basamakların yer aldığı yuvarlak veya oval planlı amfi tiyatro ve sahnesi bulunan yapılar olarak görülmektedir. Tarihi süreçte biraz daha ilerleyince Bizanslılar dönemine bakılırsa; Anadolu'da, Akdeniz ve Ege denizi kıyılarında tarihi meskenlerde çeşitli amaçlar için yapılmış ve günümüze kadar gelmiş açık tiyatrolar bulunmaktadır. Sonraki dönemlerde bir orta sahnenin çevresinde seyircilerin yerleştikleri meydan tiyatroları, boyutları küçük olan oda tiyatro yapıları ve zengin saraylar içinde yer alan tiyatrolar da yapılmıştır (Kayapınar,2019, s.1).

Kamusal alanlar kültür ve sosyal gelişim ve dönüşümlerin izlerini üzerinde taşımakta ve yine sosyal, kültürel ve ekonomik temelli sebeplerle dönüşmektedirler (Gökgür, 2017, s.1). Kamusal alan tüm halkın kullanımına açık alanı tariflemeli ve bu alanda ihtiyaç duyulan her şeye ulaşılabilmelidir. Halkın ihtiyaç duyduğu ekonomik, sosyal ve kültürel faaliyetlerin tamamını içeren kamusal alanlar, ihtiyaçların kesintisiz giderilebildiği mekanlardır. Kitlelere ulaşmak kamusal alanlar ile mümkündür. Kitle iletişim araçları büyük bir sosyal hareket potansiyeli barındırsa da kamu mekanındaki birliktelik ve direkt görme, duymanın yerini alamamaktadır. Bu sebeple kamusal alan tüm faaliyetler için büyük bir potansiyel güç oluşturmaktadır. Bu nedenledir ki; toplum ile birbirini besler ve güç alışverişinde bulunurlar.

Sanat etkinliklerine yer verilen kamusal alanlar yapılan sanatın çeşitlerine göre, sanatın aktarım biçimine göre farklı mekansal yapılanmaları ortaya çıkarmaktadır. Bunlar sanat galerileri, müzeler, opera salonları, tiyatro sahneleri şeklinde biçimlenir. Sanat ve kültüre yönelik bu mekânsal yapılanmaları Kahraman (2020) şu şekilde listelemektedir:

- Kültür ve Sanat Merkezleri,
- Konser Salonları,
- Müzeler,
- Tiyatro, Sinema, Opera ve Bale Salonları,
- Sanat Galerileri,
- Müzayede Evleri,
- Fuar ve Fuaye Mekanları.

Tüm sanatsal etkinliklerde amaç ve yöntem; mekânsal tasarımı ve biçimlenişi etkilemektedir. Kültürel yaşam, bölgenin ekonomik durumu, bulunulan ülke, din veya etnik köken ve hatta konuşulan dil bile tasarım kriterlerini etkileyerek mekân organizasyonunu değiştirebilmektedir (Kayapınar, 2019, s.3).

Toplumu etkileyen her konu; kamusal mekanı da etkilemektedir. Ortak kamusal mekanlar ve mekan organizasyonları da toplumu aynı biçimde etkilemektedir. Günümüzde ise sosyal değişimin ardındaki öncelikli sebep olan pandemi; kamusal mekanın toplu kullanım alışkanlıklarını etkilemekte ve bilinen anlamındaki kullanım şeklini değiştirmektedir. Bu bağlamda pandeminin mimari anlamda etkisini ifade edebilmek için açıklamak gerekmektedir.

COVID-19 Pandemisi ve Sosyal Mesafe

Tarih boyunca insan yaşamını birçok olgu etkilemiş ve bu olgular sosyal yaşamı, sanat ve mimariyi şekillendirmiştir. Bunlardan belki de en etkilileri sağlık konuları olmuş; can kayıplarının gerçekleşmesi, acil önlemlerin alınmasını gerektirmiştir. Tarih boyunca veba, çiçek, tifo, kolera, cüzzam, tüberküloz, İspanyol gribi, domuz gribi, SARS gibi salgın hastalıklar ortaya çıkmış ve bunlara karşı acil önlemlere gerek duyulmuştur. Bu hastalıklar hızlı dönüşümleri beraberinde getirmiştir. Hastalıkların özelliklerine göre değişen önlemler, zamanla normal yaşantının birer parçası olabilmektedir. Bu tür toplumu etkileyen risklere karşı alınan önlemlerin büyük bir kısmı mekânsal ve mimaridir (Erkal, 2020, s. 41). Covid-19 pandemisinde de benzer bir durum görülmektedir. İlk önlemler ortak kullanım alanlarındaki mesafeyi kapsamaktadır. Birden fazla kişinin bulunduğu ortamlarda minimumda 1 metrelik mesafeyi sağlamak zorunlu hale gelmiştir. Bireyler arası en az 1 metre olması gereken bu mesafeye 'Sosyal Mesafe' adı verilmiştir. Sosyal mesafenin tanımı ise; içerisinde enfekte olmuş bireyleri, tanımlanmamış ve enfekte olmuş olanları ve bu sebeple izole edilmemiş olanları bulunduran toplum ile bireyin arasına bir sınır çekmektir (Aquino vd., 2020, s. 2425). Sınırlandırma öncelikle bireysel bir önlem olarak kişilere önerilir. Salgının seyrine göre eve kapanma, toplumsal etkinliklerin iptali, toplumsal mekanların kapatılması, kente giriş çıkışların kapatılması ve ülkeye giriş çıkışların sınırlandırılması ile etkinlik alanı arttırılabilmektedir.

Özellikle mekânsal açıdan yaklaşıldığında bulaşma şekli ile değerlendirilmesi gereken Covid-19 pandemisinin sosyal hayata girmesi ile günlük yaşamın standartları kökünden değişmiş ve bu durum toplumsal yaşamı değişime uğratmasının yanı sıra bireysel yaşantıda da önlemlerin alınmasına sebep olmuştur. Virüsün yeni ortaya çıkmış oluşu, bulaşı, tedavi ve hastalığın kontrolü ile ilgili süreçlere yönelik yeterli veriye sahip olunamaması, ilk aşamada sosyal hayatın yönlendirilmesinde farklı yaklaşımlara sebep olmuştur. İlerleyen süreçte hastalığın bulaşma hızının yüksek ivmesi sosyal hayatta bazı sınırların konulmasını zorunlu kılmıştır. Hava yoluyla taşınan damlacıkların bireyler tarafından solunması hastalığın bulaşmasında yeterli olmaktadır. Araştırmalar Covid-19'un ana bulaşma yollarını; doğrudan temas, kontamine (mikrop barındıran) yüzeyler üzerinden dolaylı temas ile ve enfekte kişiden 1 m uzaklığa kadarlık alanda büyük damlacıkların solunmaları yoluyla gerçekleştiğini göstermektedir (Carducci, Federigi, Verani, 2020, s. 14). Dünya Sağlık Örgütü 1 Aralık 2020'de yayınladığı maske kullanımına ek olarak en az 1 metrelik fiziksel mesafe önerisini yinelemiştir (Mask use in the context of COVID-19). DSÖ'nün bu kılavuzlarının temel öneri niteliğinde olup ülkeler özelinde uygulamaların değişiklik gösterdiği dikkate alındığında, ülkeler arası önleyici ekipmanların kullanımı ve sosyal mesafenin değişiklik

gösterdiği de görülmektedir. Salgının ilk günlerinden itibaren Dünya Sağlık Örgütü temel nitelikte önerilerini içeren kılavuzlar yayınlamaktadır. Çalışma kapsamında incelenen bu kılavuzlarda ilerleyen süreçlerde değişikliklerin gerçekleştiği gözlenmiştir. Bu kapsamda Dünya Sağlık Örgütü'nün Covid-19'a yönelik kamu alanlarını içeren ilk önemli tedbirlerle ilgili tablosunu incelemek yerinde olacaktır.

Düzenlemeler	**Hedef personel yada hasta**	**Aktivite**	**Kişisel koruma ekipman tipi yada prosedür**
Kamusal Alanlar			
Konut	Solunum semptomları olan hastalar	Tümü	En az 1 metrelik fiziksel mesafe korunmalı. Karşılanabilirse tıbbi maske sağlayın, uyku zamanları haricinde.
	Bakıcı	Hasta odasına girme ancak direkt bakım veya yardım içermeyen.	Tıbbi maske
	Bakıcı	Doğrudan bakım sağlamak veya evde bakılan COVID-19 hastasından dışkı, idrar veya atıkları tutarken.	Eldiven Tıbbi maske Tıbbi önlük (Sıçrama riski var ise)
	Sağlık Çalışanları	Evde bir COVID-19 hastasına doğrudan bakım veya yardım sağlama.	Tıbbi maske Cerrahi Önlük Eldivenler Göz koruması
Kamusal alanlar(okul, avm, tren istasyonları vb.	Solunum semptomu göstermeyen bireyler	Tümü	Kişisel Koruma ekipmanı gerekmemektedir.
Giriş noktaları			
Yönetim Alanları	Tüm Çalışanlar	Tümü	Kişisel Koruma ekipmanı gerekmemektedir.
Tarama Alanları	Personel	İlk tarama, direkt temas içermeyen (ateş ölçümü)	En az 1 metrelik fiziksel mesafe korunmalı. Tıbbi maske Eldiven
	Personel	İkinci tarama (Ör: COVID-19 hastalığını düşündüren klinik semptomlar ve seyahat öyküsü için ateşi olan yolcularla görüşme)	Tıbbi maske Cerrahi Önlük Eldivenler Göz koruması (organik malzeme ve kimyasal sıçrama riski var ise) Bot yada kapalı iş ayakkabısı
	Temizlikçiler	Ateşi olan yolcuların tarandığı alanın temizlenmesi	Tıbbi maske Cerrahi Önlük Ağır iş eldivenleri Göz koruması (organik malzeme ve kimyasal sıçrama riski var ise) Bot yada kapalı iş ayakkabısı

Geçici İzolasyon Alanları	Personel	İzolasyon alanına giriliyor ama doğrudan yardım sağlamıyorsa.	En az 1 metrelik fiziksel mesafe korunmalı. Tıbbi maske Eldivenler
	Personel, sağlık çalışanları	Bir sağlık tesisine nakledilen yolcuya yardım etmek	Tıbbi maske Cerrahi Önlük Ağır iş eldivenleri Göz koruması
	Temizlikçiler	İzolasyon alanlarının temizlenmesi	Tıbbi maske Cerrahi Önlük Ağır iş eldivenler Göz koruması (organik malzeme ve kimyasal sıçrama riski var ise) Bot yada kapalı iş ayakkabısı

Tablo 1. DSÖ'nün COVID-19 salgını sırasında kamusal alanlar için önerilen kişisel koruma kuralları (*Kamu alanları özelinde uyarlanmıştır.*) (World Health Organization, (2020, https://bit.ly/2OQgE8M)

Sağlık çalışanları odağında oluşturulan tabloda bölge ve mekanlara göre korunma ve önlemler için temel öneriler verilmiştir. Burada DSÖ'nün üzerinde durduğu fiziksel mesafe oranı en az 1 metredir. Ek olarak 1 Mart 2020 tarihli bu kılavuzda kamu alanlarında, solunum problemi olmayan bireyler için kişisel korunma araçları gereksinimi olmadığı da belirtilmiştir. Salgının ülkemizde yayılmaya başladığı ve ülkemizin kendi özelinde önlemler almaya başladığı Mart ayında yayınlanan bu kılavuz, daha sonra 2 Nisan 2020 ve 29 Haziran 2020 tarihlerinde güncellenmiş, maskenin birden fazla kişinin bulunduğu tüm ortamlarda kullanılması en temel önlem olarak belirlenmiş ancak en az 1 metre mesafe kuralı değişmemiştir. Geniş kapsamlı önlemlerin alınması ise yalnızca sağlık kurumlarını değil tüm kapalı mekânları etkilemektedir. Bu anlamda mimari yaklaşımlar mekan özelinde ele alınarak değerlendirilmelidir.

COVID-19 Pandemisinin Mimarlığa Etkisi

Tarih boyunca toplum yaşamını etkileyen, tehdit eden, zarar veren tüm olaylar mimariyi etkilemiştir. Mimarlığın, tasarım, planlama, inşa gibi çok fazla süreci barındırması, bu değişiklikleri olay ile eş zamanlı görmeyi engellese de güçlü etkisi olan olayların disiplinin özüne yerleşerek uzun dönemler etkileri izlenebilmektedir. Mimarlık, tarihi boyunca olay ve olguların etki ve tepkilerini gösteren bir çizgide ilerlemiştir. Mimari akımlar bile ya toplumsal olgulara tepki içermekte ya da kendinden bir önceki akıma yönelik eleştirellikle ortaya çıkmaktadır.

Bu bağlamda modernizm akımı önemli bir örnektir. Şumnu'ya göre modern mimarlık salgın hastalıkların önlenmesine yönelik bir araç olarak kullanılmıştır (2020, s. 36). Kolera ve tüberküloz salgınlarına karşı mimari tıbbi bir araç, mimar ise aracı üreten şifacı gibi değerlendirilebilir (Şumnu, 2020, s. 36). Bu duruma olabilecek en iyi örneklerden biri ise 1933'te Alvar Aalto'nun güneybatı Finlandiya'da tüberküloz tedavisi için olan Paimio

Sanatoryumudur (Görsel 3). Yapı rijit bir geometriye, uzun duvarları, cephesini saran geniş pencereleri, açık renkli odalarıyla geniş ferah ve temiz bir görünüm sunuyordu. Özetle modernist mimarinin tüm özelliklerine sahipti (Chayka, 2020). Modernizm ile özdeşleştirilen bu özellikler o dönemde tüberküloz ile savaşmak için gerekli olan nitelikler olarak ifade edilmektedir.

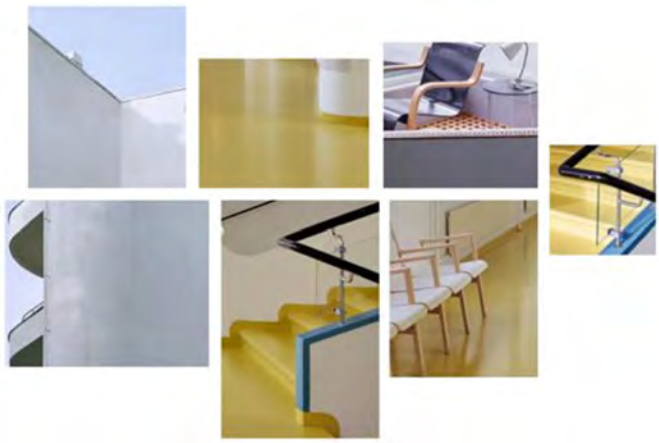


Görsel 3. Fabrice Fouillet, 2020. Paimio Sanatoryumu (http://bit.ly/3106tkj)

Alto, yapıyı tasarlarken yalnızca estetik amaçlara odaklanmamış, hastalığı yenmek için tıbbi bir araç üretmiştir. Tüberküloz dönemin en ciddi sağlık endişelerini doğurduğu için yapı hastalığın tedavisini destekleme odağında inşa edilmiştir. Oda tasarımı tüberküloz hastalarının halsizlik gibi belirtileri dikkate alınarak değerlendirilmiştir. Halsizlik ile hareket güçlüğü hastanın sürekli olarak yatağında yatmasına ve tavana bakmasına sebep olduğu için tavanın rengi sakinlik ve dinginlik için seçilmiş ve ışık kaynakları hastanın görüş alanının dışına yerleştirilmiştir. Buna ek olarak hastaların önemli şikayetlerinden ayakların üşümesi için de ısıtma cihazları hastanın ayaklarına yönlendirilmiştir (Chayka, 2020). Hastaların uyabileceği alanlarda gün ışığı alımı için geniş pencereler ve teras tedavinin birer parçasıdır. Tüberküloz bakterisini öldürme konusunda güneşin etkili olduğu kanıtlanmıştır. Mimari burada tedavinin etkin bir aktörü olarak karşımıza çıkar.

Çoğu modern mimari örneğinin hastalık korkusundan çıkmış olduğu iddiasında bulunulabilir. Karanlık oda ve köşeler bakteriler ve virüslerin rahatlıkla yayılabildiği alanlar olarak görülmüştür. Ek olarak yüzeyler ve renkler dahi bu durumda etkili görülmüştür. Düz, pürüzsüz beyaz yüzeyler temizliğin ve hijyenin temsilcileri olarak görülür. Öyle ki modernist mimarlar bu görüşleri destekleyen ürünler vermiştir. Le Corbusier'in nemli zeminden konutlarını kaldırarak temastan kaçınması, Adolf Loos'un Prag'daki Müller Villası, karantina uygulamaları için bölünmüş hacimler içeriyordu. Bunun ötesinde Le Corbusier modernizm'den önceki mimarlığı tüberkülozla dolu çürük kulübe olarak tanımlamıştır (Le Corbusier, 1985'ten aktaran Şumnu, 2020, s. 37). Sanatoryumların inşasında mimarların

doktorlarla iş birliği içinde çalıştığı da belirtilmiştir. Beatriz Colomina "X-Ray Mimarlığında" isimli kitabında "Tüberkülozun modern mimarlığı modern yapmaya yardım etmiştir" yazmıştır (Colomina, 2019'dan aktaran, Chayka, 2020). Mies Van der Rohe ve Marcel Breuer'in fikirleri de modern mimarinin hijyen algısına hitap eden özelliklerini destekleyecek nitelikte: boş beyaz duvarlar, çıplak zeminler ve temiz metal armatür ve donatılar ile "yüzeylerin kendi temizliklerini ifade etmeleri" gerektiğine yöneliktir (Görsel 4)(Chayka, 2020).



Görsel 4. Fabrice Fouillet'e ait görseller ile Paimio Sanatoryumunun hijyen algısını destekleyen olguların arayışı (Archeyes, kaynağındaki görsellerden uyarlanmıştır, http://bit.ly/3106tkj)

Modernist mimari 20. Yüzyıl başlarında form, renk ve yaklaşım olarak farklı gözükerek estetik açısından uçlarda görünse de sağlık açısından güvenli olarak değerlendirilmiştir. Tüberküloz aşısı 1921 yılında kullanılmaya başlanmış fakat modernizm ve sağlıklı yaşam ilişkisine yönelik vurgu devam etmiştir. Bu vurgu ile yapılar sağlıklı bir yaşamı vaat edercesine pazarlanmış, akımın sunduğu özellikler mekanlarda kullanılmaya devam etmiştir.

Her şeyin ilk halinde ve temel geometrisiyle, saf açık parlak renkleriyle dokunulmamış, yeni ortaya çıkmış hissi ile sunumu; yeniden doğuş fikrinin de yansımaları olabilir. Öyle ki modernizm, takipçileri için yeni bir mimarlık yaklaşımı olarak bir orijin noktasını da ifade etmiştir. Tüberküloz, modern mimariyi şekillendiren bir hastalık olmuştur; günümüz koşullarında da Covid-19 belki mimariye yeni bir akım ile yön verecektir. Bu durumu değerlendirmek için yeterli veriye ulaşmak zaman alacaktır fakat ilk örneklerini gördüğümüz Covid-19 mimarisinin nasıl olacağına yönelik varsayımlarda bulunmak pek de zor değildir.

Günümüze gelirsek modernizmin havadar el değmemiş sade boşluğunun aksine karantinada eve kapanıldığında öncelikli ihtiyaç bireysel sağlık odaklı hacimler yaratmaktır. Bu konuda ilk adım işaretlenmiş, yönlendirilmiş ve sınırlandırılmış alanlar, pleksi duvarlar ile dış dünya ile sosyal mesafeli bölgeler yaratmayla atılabilir. Geniş açıklıklı, kesintisiz mekanlar, ideal mesafeyi sağlamada en iyi kaçınma alanlarını sunar. Bariyerler artık sınır ifadeleri

değil sağlıklı yaşam için yönlendiricidirler. Dükkanlar ve ofisler tekrar açılmak için yeni bir form almalıdır ve mekansal rutinlerimizin temelden değiştiği kabullenilmelidir.

Covid-19, mekanlar içerisinde fiziksel mesafelerin korunmasını zorunlu hale getiren ve dijital bağlantıyı normalden daha fazla öne alan bir hale getirmiştir. Ancak gelinen noktada dahi birçok birey internet ve bilgisayarlara ulaşamamakta veya bulundukları bölgede koşullar bunları sağlayamamaktadır. Sosyoekonomik durum kaynaklı engeller ve erişim sıkıntıları bazı fiziksel kaynak ve mekanların kullanıma tekrar açılmasını zorunlu hale getirmektedir. Mimarlığın Covid-19'a karşı yeni bir akımla cevap vermesi zorunluluk ya da değil ancak mevcut yapıların bu durumda kullanılması için yeni düzenlemelerin gelmesi şarttır. Salgın süresi kesin olarak bilinmese de gelecekte tekrar karşılaşılabilecek bir durum olduğu ihtimaller dahilindedir. Böyle bir ihtimal her zaman bulunmasına karşın günümüzde gerçekleşmektedir ve mimarinin değişimi geçmişteki büyük toplumsal olaylara verdiği cevaplarda olduğu gibi kaçınılmazdır. Bu durumda yeni yapılacak yapıların salgın dikkate alınarak tasarlanması doğaldır. İlk aşamada önerilen ise esnek mekan dönüşümlerine izin verecek büyüyebilen ve küçülebilen mekan hacimleridir. Tüm bu fikir ve çıkarımlar mimarlığı genel anlamda ilgilendirmekle birlikte geniş kapsamda kalacağından çalışma kapsamında sanat mekanları bağlamında değerlendirmek gerekir.

COVID-19 Pandemisinin Sanat Mekanlarına Etkisi

2019 yılının Aralık ayı itibari ile yaşanan pandemi süreçleri hayatın tüm alanlarını olduğu gibi mimari yapılanmaları da farklı biçimlerde etkilemiştir. Üst başlıkta ele alındığı üzere mekânsal hacimler, kullanıcı gereksinimleri doğrultusunda biçimlenmektedir. Tüm mekanları olduğu gibi sanat mekanlarını da insanın gereksinimleri ve toplumsal faktörlerin etkilediğini ifade etmek mümkündür. Ülkemizde de yaşanmakta olan pandemi sürecinin sanat mekanlarına etkileri görülmüştür. Covid-19 virüsü tüm alanları etkilediği gibi sanat etkinliklerinin tamamını olumsuz anlamda farklı şekillerde etkilemiştir. Öyle ki virüsün yayıldığı ilk günlerden itibaren sanatsal etkinliklerin iptalleri söz konusu olmuştur.

Dünyayı sarsan corona virüsü nedeniyle birçok kültür-sanat etkinliği iptal olmuştur. Türkiye'de ise sanatsal etkinliklere ilk etkiler 15 Mart tarihinde Devlet Opera ve Balesi Genel Müdürlüğü, Güzel Sanatlar Genel Müdürlüğü ve Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü'ne ait tüm sanatsal etkinliklerin ertelendiğini bildirmesi ile başlamıştır.

Öncelikle etkileri sirkülasyonun fazla olduğu büyük şehirlerde ortaya çıkan ertelemeler; aynı tarih itibariyle Ankara Büyükşehir Belediyesi'nin, corona virüs tedbirleri nedeniyle tüm kültür sanat etkinliklerini iptal etmesi ile devam etmiştir. Başkenti takiben; Eskişehir Büyükşehir Belediyesi düzenlediği konser, tiyatro, sergi, panel gibi tüm kapalı alan etkinliklerini 2 Mayıs 2020 tarihine kadar iptal ettiğini açıklamıştır. İzmir'de ise çok sayıda etkinlik iptal edilmiştir (Görsel 5). Öyle ki açıklamaya yakın tarihte planlanmış olan 22-30 Mart'ta Narlıdere'de gerçekleştirilecek Tiyatro Festivali de iptal olan etkinlikler arasında bulunmaktadır (Yılmaz, 2020).



Görsel 5. Salgının sanata etkisini ifade eden bir illüstrasyon çalışması (https://bit.ly/3cWGsIy)

Türkiye'de ilk Covid-19 vakasının açıklandığı gün itibari ile sanatsal etkinliklerdeki bu hızlı erteleme ve iptaller toplumun sağlığı gözetilerek gerçekleştirilmiş olsa da tamamını kapsamamıştır. İlk vakalardan sonra ilerleyen dönemlerde özellikle yaz aylarında açık hava etkinlikleri ve konserleri sürekliliğini sağlamıştır.

Bunların dışında sanatsal etkinliklerde de erteleme ve iptaller olsa da gerekli önlemler almaya çalışarak kapalı alanlarda, mekanlarda da etkinlikler gerçekleştirilmiştir. Ancak sanatsal derneklerin bakış açısının uygulamaların tersi yönünde olduğunu ifade etmek mümkündür.

Kültür Sanat-Sen yayınladığı bildiride şu açıklamayı yapmaktadır: "Maskenin ve sosyal mesafenin mesleğin doğası gereği hiçbir şekilde kullanılamadığı tiyatroda, oyunların oynanmasına devam edilerek pek çok sanat emekçisinin hayatı tehlikeye atılmıştır. Üstelik bu durum saklanmış, hasıraltı edilmeye çalışılmış, kamuoyuna yansıması engellenmek istenmiştir. Yaşanan bu süreç tam bir kâbustur. Bir an önce gerekli tedbirlerin alınmasını ve bu kapsamda sahnelerin süresiz olarak kapatılmasını talep ediyoruz." (Yılmaz, 2020).

Salgın yılı olan 2020 yılını yalnız tiyatro özelinde değil; tüm sanat etkinlikleri çerçevesinde genel olarak değerlendirmek gerekmektedir. Aralık ayına kadar farklı uygulamaların olduğu ve farklı bakış açılarının oluştuğu, çeşitli uygulamaların gerçekleştiği görülmektedir. Ancak eşzamanlı yapılan etkinlikler sendikanın yayınladığı bildiri de değerlendirilirse kapalı mekanlar ve sosyal mesafe açısından çok çeşitli uygulamaların oluştuğunu ifade etmek mümkündür. Sonraki süreçlerde artan vaka ve ölümler sebebi ile özellikle Aralık ayında ülke genelinde sokağa çıkma yasakları yeniden uygulanmaya başlanmıştır.

Buna bağlı olarak gerçekleşen sanatsal organizasyonlarda iptaller ve kapanmalar artarak tekrarlanmıştır. Ancak tamamının iptali söz konusu değildir. Örneğin açık kamusal alanda gerçekleştirilebilen sanat etkinlikleri özellikle hava koşullarının daha elverişli olduğu zamanlarda gerçekleştirilebilmiştir.

Kısıtlama tarihleri ile çakışan çağdaş sanat fuarı Contemporary İstanbul, hafta sonu sokağa çıkma yasakları nedeniyle tarihlerinde revizyon yapmak durumunda kalmıştır. İstanbul Kongre Merkezi'nde 14-20 Aralık tarihleri arasında gerçekleştirilmesi planlanan fuar, 14-15 Aralık ön izleme, 16-17-18 genel izleyici olarak uygulanmıştır. Açık kamusal alanda gerçekleştirilen 'İstanbul The Lights' projesi kapsamında ışık ve dijital enstalasyonları, dev heykeller, dev led ekranlarda yeni nesil medya eserleri, İstanbul'un park ve meydanlarında sergilenmiştir. Şehrin geneline yayılmış 'augmented reality' (arttırılmış gerçeklik) tekniği ile üretilmiş eserler sanatseverler tarafından mobil cihazları ile deneyimlenmektedir (Görsel 6).



Görsel 6. Açık havada düzenlenen sanatsal etkinlik örneği: İstanbul the lights (http://bit.ly/3s6XJ7Z)

Aynı fuar hem açık hem kapalı mekanlarda gerçekleştiğinden; gerçekleşen kısıtlamalar nedeni ile farklı çözümlere gidilmektedir. Ancak bu ve bunun gibi çok sayıda örneklerde olduğu gibi kapalı mekanlarda ise uzun süreler sanatsal etkinliklerin gerçekleştirilememesi ekonomik anlamda da zorluklar ortaya çıkarmaktadır.

Etkinliklerin düzenlenememesine bağlı olarak ekonomik anlamda zorluklar yaşandığı ifade edilebilir. Konu ile ilgili bir örnek olarak Adnan Saygun Sanat Merkezi verilebilir. Yıl boyunca çok sayıda etkinlikler gerçekleştirilen sanat merkezinde pandemi döneminde etkinlik yapılamadığı için ekonomik olarak gelir sağlayamamıştır. Bu sebeple yakın çevresindeki otopark sorunu sebebi ile bu merkez, otoparkını ücretli olarak kullanıma açmıştır (Görsel 7).



Görsel 7. Ana caddeden yönlendirme tabelası, otopark girişi (Kişisel Arşiv)

Yalnızca sanat merkezleri ve etkinlikler değil; sinema sektörü de sahne sanatları alanında dünya genelinde en geniş ve yüksek gelirli bir kolunu oluşturmasına rağmen bu sektörün gerçekleşebilmesi için kapalı salonlara gereksinim duyması sebebi ile Covid-19 salgını sinema sektörünü de etkilemiştir. Önemli Hollywood filmlerinin gala tarihlerini ertelemeleriyle başlayan süreç tüm filmlerin aynı kararı almasına neden olmuştur. Wonder Woman 1984 filminin 21 Nisan 2020'de planlanan galasının 14 Ağustos'a ertelemesi ile başlayan süreç Pixar, Batman, Mulan, Jungle Cruise, Shang-Chi, Doctor Strange 2, Thor: Love and Thunder, Black Panther 2, Captain Marvel 2, Free Guy, The French Dispatch, Son Düello ve The New Mutants gibi filmlerinde ertelenmesiyle devam etmiştir. Bazı filmler ise internet ortamında yayınlanma yöntemiyle kamuya ulaşmıştır (Kahraman 2020, s. 91).

Kahraman (2020); yalnızca sahne sanatlarının bir alanı olan sinemada ise Türkiye'de son sekiz yılda salon sayısında %50 artış yaşanırken ziyaretçi sayısındaki artış %90'lara yakın olduğunu ifade etmektedir. Ancak bu son sekiz yılın sonunda yaşanan pandemi sebepli kısıtlamalar; istatistiki rakamların gidişatını ve ekonomisini değiştirmiştir.

Gerçekleştirilemeyen sanatsal etkinlikler; ülkemizi hem kültürel hem ekonomik anlamda olumsuz yönde etkilemiştir. Özellikle kapalı kamusal mekanlarda etkilerin daha fazla olduğu ifade edilebilir. Bu bağlamda kapalı kamusal mekanlar mimari anlamda yeniden değerlendirilerek öneriler getirilmektedir.

Bu konuya sağlık bakanlıkları ve sağlık örgütleri, halk sağlığını korumak adına acil önlemler alarak yaklaşmaktadır. İlk etapta sağlık yapılarının aşırı yoğunluk altında kalmasını engellemek adına diğer mekanlar kapatılmıştır. Ancak sağlık mekanları için alınan önlemler sanat mekanları için de uyarlanabilir. Öyle ki buralarda sağlık kurumları temelinden alınan önlemler daha etkin sonuçlar sunabilecektir. Çalışmanın bu bağlamdaki önerilerine geçmeden önce ülkemizde kontrollü sosyal hayatı devam ettirmek adına düzenlenen önlemlere bakmak yerinde olacaktır.

Dünya Sağlık Örgütü'nün temel önerileri kapsamında ülkeler kendi sosyal, kültürel ve ekonomik gerçeklikleri dahilinde kararlar alarak sınırlamalarını belirlemiştir. Sağlık Bakanlığı, Covid-19 Salgın Yönetimi ve Çalışma Rehberi ile salgına yönelik önlemleri, ülkemizdeki duruma göre değerlendirmiştir. Detaylı Rehber içerisinde tüm kamusal alanlara yönelik önlem ve tedbirler bulunmaktadır. Bu noktada mesafe ve önlemlere rehber içerisinden çalışma konusu özelinde bir değerlendirme yapılmıştır (Sağlık Bakanlığı, 2020). Çalışmanın sanat mekanları ve bunların mevcut politikalardan etkilenmeleri üzerine olan eğilimi çerçevesinde kılavuzun ilgili mekanları içeren bölümleri inceleme altına alınmıştır. Bu kapsamda rehberin "Müzelerde Alınması Gereken Önlemler", "Açık Alanlarda Yapılacak Konserlerde Alınması Gereken Önlemler", "Sergilerde Alınması Gereken Önlemler" ve "Sinema, Tiyatro ve Diğer Kültürel Etkinliklerle İlgili Alınması Gereken Önlemler" konuları incelenmiş ve tablo halinde sunulmuştur (Tablo 2).

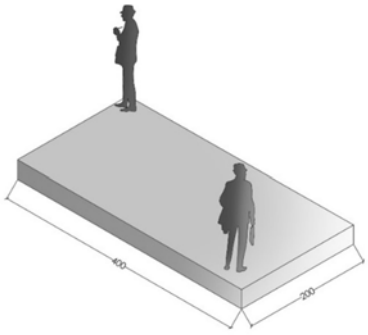
Mekan	Önlemler								
	Giriş ve Öncesi			Etkinlikte				Çıkış ve Sonrası	
Müzeler	En az 1 metre mesafe önlemi ve randevulu giriş sistemi, Ödeme terminalleri kullanılırsa ardından temizlenmelidir.	Personel için kişisel siperlik gibi ek korunma ekipmanları zorunlu tutulmalı (Mesafenin Sağlanamadığı durumlar)	8 m2'ye bir kişilik ziyaretçi ve personel planlaması	Ödeme ve giriş kontrolü temassız olmalı	Müze içerisinde hareketler yönlendirme ile kısıtlanmalı	Alkol bazlı el antiseptiği veya en az %70'lik alkol içeren kolonya kullanmalıdır.	Yüzeylere dokunmamalı ve eserler önünde kalabalık oluşmaması sağlanmalı, su haricinde içecek ve yiyecek tüketimi yasak	Mesafe kuralları çerçevesinde müze boşaltılmalı	Havalandırma, temizlik ve dezenfekte işlemleri gerçekleştirilmeli.
Açık Alan Konserleri	Çevrimiçi Bileteleme, Nakit ödeme sonrası satıcı her ödemeden sonra antiseptik kullanmalı	Çoklu giriş ve çıkış düzenlemeleri	Tüm alanlarda en az 1 metre fiziksel mesafe	Ödeme ve giriş kontrolü temassız olmalı	Konserde mesafe en az 1 metre ve birer boşluklu çapraz oturma	El antiseptiği temas ihtimali bulunan tüm noktalar bulunmalı	Sık kullanılan alanlar sık temizlenmeli dezenfekte edilmelidir.	Mesafe kuralları çerçevesinde alan boşaltılmalı	Havalandırma, temizlik ve dezenfekte işlemleri gerçekleştirilmeli.
Sergiler	Çevrimiçi Bileteleme ve randevulu giriş sistemi, Ödeme terminalleri kullanılırsa ardından temizlenmelidir.	Personel için kişisel siperlik gibi ek korunma ekipmanları zorunlu tutulmalı (Mesafenin Sağlanamadığı durumlar)	Çoklu giriş ve çıkış düzenlemeleri Tüm alanlarda en az 1 metre fiziksel mesafe	Ödeme ve giriş kontrolü temassız olmalı	4 m2'ye bir kişilik ziyaretçi ve personel düzenlemesi yapılmalı	Sergilenen ürünlere dokunulmamalı, Su haricinde içecek ve yiyecek tüketimi yasak	Alkol bazlı el antiseptiği veya en az %70'lik alkol içeren kolonya kullanmalıdır.	Mesafe kuralları çerçevesinde müze boşaltılmalı	Havalandırma, temizlik ve dezenfekte işlemleri gerçekleştirilmeli.

Sinema/ Tiyatro Diğer Kültürel Etkinlikler	Çevrimiçi Bileteleme	Personel için kişisel siperlik gibi ek korunma ekipmanları zorunlu tutulmalı (Mesafenin Sağlanamadığı durumlar)	Çoklu giriş ve çıkış düzenlemeleri Tüm alanlarda en az 1 metre fiziksel mesafe	Ödeme ve giriş kontrolü temassız olmalı	Seyirci koltukları her yönden 1 kişilik boşluk olacak şekilde düzenlenmeli ve salonun kapasitesinin %60 aşılmamalı	Seans araları, giriş ve çıkışları diğer salonlarla farklı zamanlarda olacak şekilde planlanmalıdır. Kapalı alanda 8 m2, açık alanda 4 m2 'ye bir kişi olmalı.	Su haricinde içecek ve yiyecek tüketimine izin verilirse 2 koltuk boşluk ve 1.5 metre mesafe kuralına uyulmalıdır	Mesafe kuralları çerçevesinde müze boşaltılmalı	Havalandırma, temizlik ve dezenfekte işlemleri gerçekleştirilmeli.

Tablo 2. Sanatsal etkinliklere yönelik konular Sağlık Bakanlığı önlemlerinden uyarlanmıştır (Kişisel arşiv)

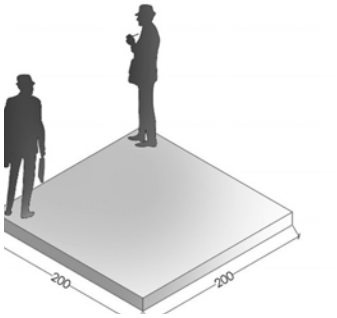
Hazırlanan tabloda da görüldüğü üzere tüm mekanlarda maske kullanımı şarttır ve mekanlarda el antiseptiği bulunması zorunludur. Bunun yanında girişte, tuvaletlerde ve benzeri temastan kaçınılması zorunlu olan alanlarda bilgilendirmeye yönelik afişler, bilgi notları, yönlendirmeler tüm mekanlarda bulunması gereken zorunluluklardır. Tüm mekanlar için genel önlemlerin haricinde mekanlar özelinde de sınırlamalara gidilmiştir.

Örneğin müzeler için sekiz metrekarede bir ziyaretçi ve bir personel olacak şekildeki düzenleme, mekan kullanım kapasitesini oldukça düşürecek olsa da mekanın kullanıma devamlılığını sağlayacaktır. Artık bir mekanda toplumla bir araya gelebileceğimiz alanlar bu boyuttaki alanlar ile sınırlandırılmıştır (Görsel 8). Düzenlemeler ideal olanı sunsa da birçok mekan bu öngörülerle tasarlanmamıştır. Öyle ki müzeler özelinde düşünürsek, tarihi yapıların çoğunlukla müzelere çevrildiği ile karşılaşırız. Bu standartların ideal şekilde sunumu tarihi mekanlar için çağdaş yapılara göre daha zor olacaktır.



Görsel 8. Müzeler için metrekarede bir ziyaretçi ve bir personel olacak şekildeki düzenleme (Kişisel Arşiv, Sağlık Bakanlığı önlemlerinden alınan bilgi doğrultusunda hazırlanmıştır.)

Benzer şekilde sergilere yönelik olan düzenlemenin ise biraz daha serbest olduğu ifade edilebilir. Sergiler için dört metrekareye bir ziyaretçi ve bir personel olacak şekilde bir düzenleme söz konusudur (Görsel 9).



Görsel 9. Sergiler için dört metrekareye bir ziyaretçi ve bir personel olacak şekilde bir düzenleme (Kişisel Arşiv, Sağlık Bakanlığı önlemlerinden alınan bilgi doğrultusunda hazırlanmıştır)

Görüldüğü üzere kapalı alanlarda alınacak önlemler oldukça sınırlı kullanıma izin vermekte ve mekan kullanımını ciddi oranda etkilemektedir. Tüm önlemlerin gerçekleştirilmesi mevcut mekanların değişen özellikleri açısından mümkün olmamış ve mekanların salgının kontrol altına alınması sürecinde belirli süreler tamamen kapatılması tercih edilmiştir.

Ancak mevcut durumda bireyin mental sağlığının korunması, mekan içerisinde alınacak önlemler çerçevesinde etkinlikleri gerçekleştirmesi, normal yaşantının sağlıklı şekilde sürdürülebilmesi açısından gereklidir. Mevcut mekanlar için alınacak önlemler belirlenmiştir ancak bunların kontrolünün bireye ve personellere bırakılması yayılma hızı çok yüksek olan hastalıkta küçük dikkatsizliklerin ciddi sonuçlanmasına sebep olmaktadır. Bu nedenledir ki mekanların kullanımı geçici süre ile kapatılmıştır. Ancak kullanımda önlemlerin uygulanmasını zorunlu hale getirecek mekansal düzenlemeler, bu salgında ve olası salgınlarda kullanıma yardımcı olacak ve kullanıcıların alışkanlık kazanmalarını sağlayacaktır.

Hayatın bu ölçüdeki hacimlere bireysel olarak sığdırılması zorunluluktur ancak mevcut durumda bu kullanımın bile mümkün olmaması, kişilerin bireyselleşmenin ötesinde, yalnızlaşmasına sebep olmaktadır. Toplum içinde bireyselleşerek salgından korunmak için düzenlemelerin mekansal önlemler desteği ile hayata geçirilmesi ve uygulanması yine insan sağlığı açısından da etkili bir çözüm sunacaktır. Çalışma bu çerçevede sanat merkezlerine yönelik alınabilecek mekansal ve sosyo-mekansal düzenleme önlemleri ile sonuçlandırılmıştır.

Sonuç ve Değerlendirme

Tüm dünya genelinde yaşanan pandemi süreci ile hayat durma noktasına gelmiştir. Hayatın yavaşlaması; zorunlu alanlar dışında kalan bazı faaliyetlerin durdurulması, dönemsel sokağa çıkma yasakları ve buna benzer kısıtlamalar ile gerçekleşmiştir. Tüm bunlar ekonomik

anlamda toplumun tamamını olumsuz yönde etkilemiştir. Ancak devletlerin bu yasaklamaları devam ettirecek ekonomik gücü olmadığından dönemsel veya yavaş açılımlar ile normal hayata dönüşler gerçekleştirilmeye çalışılarak, bu biçim yeni normal olarak tanımlanmıştır. Yeni normal kısıtlamalar, önlemler ile zorunlu devam eden hayatın sürdürülmesi için başlamış ancak bu durum insanların gerçekten normal hayatlarına dönmeleri için yeterli olmamıştır. Özellikle herkes için açık ve erişilebilir olması gereken sanat merkezleri; hiç kimse için kapılarını açamamaktadır.

Tüm bu veriler doğrultusunda pandemi sürecinin sanat merkezlerinin mekânsal organizasyonunda ciddi yapısal değişikliklere sebep olacağı açıktır. Ancak bu noktada açık ve kapalı kamusal mekanlar için farklılıklar söz konusu olmaktadır. Bu bağlamda açık kamusal alanlarda sanatsal etkinliklerin sürdürülebilmesinin daha fazla mümkün olduğu ifade edilebilir. Kapalı mekanlar ile farklılıklarını tanımlamak gerekmektedir. Bununla ilgili belirgin ayrım yapılması önerilerin getirilmesi anlamında fayda sağlayabilecektir. Bu bağlamda elde edilen veriler doğrultusunda yapılan çıkarımlar tabloda sunulmaktadır (Tablo 3).

Açık Kamusal Alanlarda Sanat Mekanları	**Kapalı Kamusal Alanlarda Sanat Mekanları**
Etkinlikle kısmen de olsa devam edebildi	Etkinlikler kısmen açıldı ve sonrasında tamamen kapatıldı
Sosyal mesafeyi korumak mümkün	Sosyal mesafeyi korumak mekân, hacim, plan büyüklüğüne bağlı olarak zorlaşmakta
Sanatçının Maske kullanımı performans gerektiren dallarda mümkün değil	Sanatçının Maske kullanımı performans gerektiren dallarda mümkün değil
Ürün, resim, heykel, sergilemek daha kolay	Ürün, resim, heykel sergilemek; sahne sanatlarına göre daha mümkün
Giriş çıkış sorun yaratmıyor	Giriş çıkış alanları sosyal mesafeyi azaltması sebebi ile sorun teşkil ediyor.

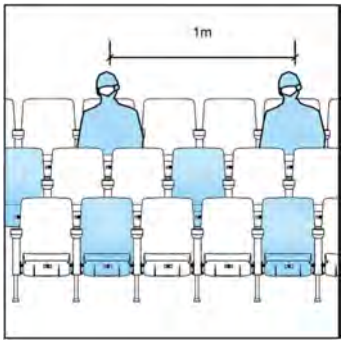
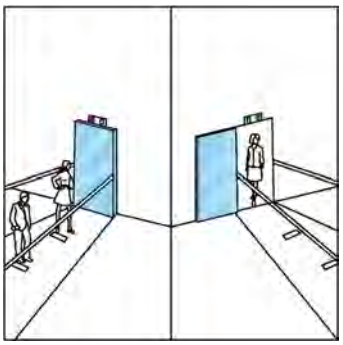
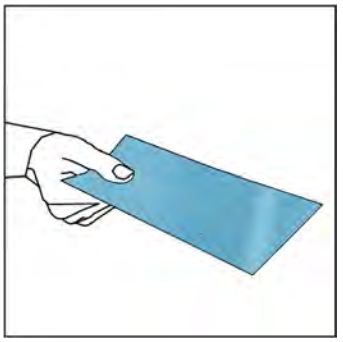
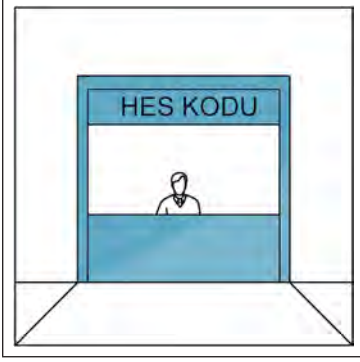
Tablo 3. Sanatsal etkinliklerin açık ve kapalı mekan ayırdı ile değerlendirilmesi (Kişisel Arşiv)

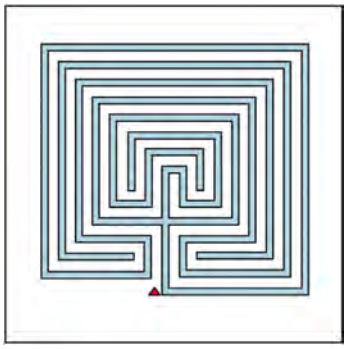
Sanatın ifade şeklinin; sanat çeşitliğini, günümüz teknolojileri göz önüne alındığında yalnızca açık ve kapalı mekanlarda gerçekleştirildiğini ifade etmek çağımızın dışında kalan bir tanımdır. Sanatsal alan kullanımının da ekonomi, siyaset, eğitim, tıp ve bunun gibi çok sayıda alanda olduğu gibi dijitalleştiğini ifade etmek mümkündür. Ancak çalışma mimari odaklı oluşturulduğundan dijital sanat aktarımı ve dijital sanat erişimleri konu kapsamına dahil edilmemiştir.

Bunun dışında dijital imkanların pandemi süreci ile ortaya çıkmadığını ifade etmek gerekmektedir. Bu süreçten önce de bu aktarım biçimi gerçekleşmektedir ama insanoğlu için zorunluluk olmadan önce imkanı bu sıklıkta kullanmamıştır. Toplum olmanın, bir amaç güdüsünde bir araya gelmenin etkisi ile pandemi süreci etkileyene kadar aynı şekilde devam etmiştir. Bu sebeple artık dijital imkanlar ne kadar sanatsal aktarım biçimlerinin içine dahil olsa da pandemi sürecinin olumsuz etkileri toplumsal açıdan ortadan kalktığında sanat mekanlarının kullanımı devam edecektir. Bu sebeple çalışma, kullanılmaya devam edilecek mekanlar için öneriler getirilmeye çalışmaktadır.

2019 yılının Aralık ayında ortaya çıkan ve dünya üzerindeki tüm insanları kısa sürede etkileyen sürecin devamı ve sonrasında da kamusal kapalı sanat mekanlarının kullanımına devam edilebilmesi için insanların güvenilir şekilde mekânsal gereksinimlerini karşılaması gerekir. Bu anlamda analiz edilen bilgiler doğrultusunda alınabilecek önlemlerin mekânsal önerileri bir araya getirilmiştir. Öneriler ile ilgili grafiksel anlatılar da bu çalışma dahilinde oluşturulmuştur (Tablo 4).

Kamusal Sanat Mekanlarının Kullanımına Yönelik Öneriler	
	Girişte UV kabinlerinin yerleştirilmesi ile virüs ve bakterilerle temas etmiş kişilerin hastalanmamış olsalar bile üzerlerinde virüs taşımaları ve yayılmasının önüne geçilebilir. Eşyaların üzerindeki virüs ve bakterilerin kabinler aracılığı ile temizlenmesi konser, sinema ve benzeri mekanlar için bulaşma riskini düşürecektir.
	UV kabinlerinin kullanılamadığı durumlarda alternatif olarak bu kabinlerden geçme zorunluluğu, kullanıcıların mekana girerken, yüzeylere temas etmeden önce dezenfeksiyon sağlanmasıyla mekan içindeki yüzeyler üzerinden bulaş riskini düşürecektir. Özellikle müze ve sergileme alanlarında yüzey temaslarının bulaşma riskine sebep olabileceği durumlarda tercih edilmelidir. Kapalı mekanlarda virüsün bulaşı hızının daha fazla olduğu göz önüne alınırsa dışarıdan içeriye hijyenik olarak girişin sağlanması amacı ile dezenfekte kabini yerleştirilebilecektir.

	Mevcut koşullarda mekanların açık kalabilmesinin sağlanması için sosyal mesafe ile oturma kuralına aktif olarak uyulması gereklidir. Bu durumda mekan kapasitesinin küçük bir kısmı kullanılsa bile sinema gibi etkinliklerin sürdürülebilmesi mümkün olacaktır. Koltuk aralıklarının sosyal mesafeye göre ayarlanması mümkün olabilir.
	Giriş ve çıkışların kontrollü alınması ve sayılarının mümkün olduğunca arttırılması, kullanıcıların bekleme sürelerini düşürecek, güvenlikli ve sağlıklı bir kullanım olanağı sunacaktır. Kullanıcıların sırayla ve kontrolle alınması aralarında sosyal mesafe bırakılmasını da sağlayacaktır. Çıkışlarda dahi sosyal mesafeye uyacak şekilde belirli aralıklarla çıkış verilmesi mekan içinde ve dışında yığılma ve toplanmayı engelleyecektir. Giriş ve çıkış kapılarının sayısının mümkün olduğunca arttırılması ve bununla birlikte giriş ve çıkışların kontrollü alınması gerekir.
	Giriş kontrollerini ve yerleşimi hızlandırabilmek adına salon koşullarına göre bilet numarasıyla alım işlemi mekan içerisindeki hareketleri kontrol edilebilir halde tutacaktır. Biletler üzerinde giriş saati, randevu saati gibi bilgiler sistemi destekleyecektir. Havayolu şirketleri gibi farklı kollarda gerçekleştirildiği gibi koltuk numarasına göre aralıklı kabuller sosyal mesafenin korunmasında ve mekânsal olarak daha az kişi ile sirkülasyonun azaltılmasında fayda sağlayabilecektir.
	HES kodları riskli grupta olup olunmadığını belirleyen bir statüye gelmiştir ve bu kod temin edilmeden kişi kapalı mekanlara girememektedir. Sanat mekanlarında HES kodu eksikliği ile oluşabilecek yoğunluklara karşı bunun temin edilebileceği bankolar yine mekan içindeki risk ve yoğunlukları engelleyecektir. Hes kodlarının alındığı bankonun girişte UV kabini veya dezenfeksiyon alanından önce yerleştirilmesi gerekecektir.

	Müze benzeri mekanlarda yeterli alan olmadığı durumlarda tek yönlü dolaşım ve sıra ve süre sınırlamalı dolaşım. Müze ve sergi mekanların tamamen kapatılması yerine hareketin sınırlandırılması ve yönlendirilmesi mekanların kullanıma devam etmesine olanak sağlayacaktır. Tek yönlü dolaşım ile tüm mekanın dolaşılması sağlanacak ve geçiş alanları sosyal mesafe sınırlamaları uyarınca açılıp kapanabilecektir. Müze benzeri mekanlarda yeterli alan olmadığı durumlarda tek yönlü dolaşım, sıra ve süre sınırlamalı dolaşım sağlanabilecektir.

Tablo 4. Sanat etkinliklerinde kapalı mekanlar için uygulanabilecek mimari çözümler (Kişisel Arşiv)

Çalışma kapsamında günümüz pandemi sürecinin etkisi ile kullanım dışı kalmış olan sanat merkezlerinin kullanımının yeniden sağlanabilmesi üzerine alınabilecek önlemler doğrultusunda mekansal perspektiften mimari kullanım dahilinde öneriler getirilmiştir (Tablo 4).

Toplumun bir parçası olan insan, karşısına çıkan bu süreç ile bireyselleştirilmeye yönlendirilse de toplumun bir parçası olma içgüdüsünü sürdürmektedir. Pandemi ile bu içgüdü bitmemiştir. Sahne sanatlarını sergilemek için kullanılan mekanlar antik çağlardan günümüze kadar kullanılmıştır. Bu kadar uzun geçmişe sahip bir olguya yönelik olarak insanın kısa bir sürede bundan vazgeçmesi mümkün olmayacaktır. Bunun için mimari mekansal anlamda bir değerlendirme çalışması hazırlanmıştır. Bu çalışma mimarlık ile sanatsal aktarım biçimleri alanlarının kesişimini kapsamaktadır.

Fırsat eşitliğinin sağlanamadığı tüm alanlarda olduğu gibi sanat ve sanat etkinliklerinin iptaliyle de bireylerin kendilerini zihinsel ve düşsel anlamda beslemeleri mümkün olamamaktadır. Birçok ürün ve hizmete sanal ortamda ulaşılması sağlanmışsa da sanat bu anlamda eşitçe ulaşılamaz bir konuma gelerek her geçen gün bireyin hayatından kopmaktadır. Modernizm ile iyi yağlanmış bir makineye benzetilen yaşam tarzı, Covid-19 ile gerçekleşerek yaşamın düşsel yanından koparılan birey, evinde her an çalışacak bir makine parçasına dönüşmektedir. Sanatsız kalarak hayat damarlarından biri de koparılan birey beden sağlığını koruma telaşı içerisinde zihin sağlığını yitirmektedir. Ancak sanat mekanlarının önlemler doğrultusunda uyarlanarak kullanılması ve bilimsel veriler ışığında zamanla oluşacak durumlar ile geliştirilmesi yöntemiyle kullanımlarının sağlanması; sonraki dönemde yaşanabilecek ekonomik, sosyolojik sorunların hafiflemesi yönünde çözüm oluşturacaktır.

Kaynakça

Aquino Estela M. L., Silveira Ismael Henrique, Pescarini Julia Moreno ve diğerleri. (2020). Social distancingmeasures to control the COVID-19 pandemic: Potential impacts and challenges in Brazil. *Ciencia and Saude Coletiva.* 25(1), s. 2423-2446.

Carducci, Annalaura, Federigi, Ilena, Verani, Marco. (2020). Covid-19 Airborne Transmission and Its Prevention: Waiting for Evidence or Applying the Precautionary Principle? Atmosphere, 11(7), s. 710.

Erkal, Namık. (2020). Korku, Ecel ve Mimarlık Üzerine. *Mimarlık*, 413, s. 40-43.

Falay, Nihat. (2014). Kamusal Alanın Oluşumu, Dönüşümü ve İktisadi Boyut. *Journal of Life Economics,* 2(2), s. 51-70.

Gökgür, Pelin. (2017). Kamusal Alanın Değişimini ve Dönüşümünü Etkileyen Faktörler. H. Selma Çelikyay (Ed.). *Kamusal Alanların Mekansal Organizasyonu*, 1- 17. Bartın: Bartın Üniversitesi Yayınları.

Habermas, Jürgen. (2005). *Kamusallığın Yapısal Dönüşümü*. (T. Bora, M. Sancar, Çev.). İstanbul: İletişim Yayınları.

Kahraman, Mehmet Emin. (2020). Covid-19 Salgınının Kültür ve Sanat Organizasyonlarına Etkisi. *Yıldız Journal Of Art And Design,* 7(1), s. 84-99

Kayapınar, Abdülhamid. (2019). *Çok Amaçlı Salonlar, Akustik ve Kavramları Üzerinden Selçuklu Kongre Merkezi Örneğinin İncelenmesi*, (Yüksek Lisans Tezi). Selçuk Üniversitesi, Konya.

Solmaz Erçel, Selkan. (2019). *Çağdaş Sanatta Alternatif Sergi Mekanları Kullanımı: Biyo Sanat Ve Biyo Sanat Mekanları Üzerine Bir İrdeleme*. (Yüksek Lisans Tezi), İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul.

Şumnu, Umut. (2020). Hayat Eve Sığar mı? COVID-19 ve Mimarlığın Bağışıklık Sistemi. *Mimarlık,* 413, s. 34-39.

İnternet Kaynakçası

Aalto Paimio sanataryumu. (2020) https://archeyes.com/paimio-sanatorium-alvar-aalto/ (http://bit.ly/3106tkj)

Chayka, Kyle. (2020). How the Coronavirus Will Reshape Architecture What kinds of space are we willing to live and work in now? *The New Yorker*, Erişim: 15.10.2020. https://www.newyorker.com/culture/dept-of-design/how-the-coronavirus-will-reshape-architecture (https://bit.ly/3c1cT9l)

Meriç, Sercan. (2020). Corona virüsü nedeniyle iptal edilen kültür sanat etkinlikleri. *Sözcü*. Erişim: 10.12.2020. https://www.sozcu.com.tr/hayatim/kultur-sanat-haberleri/corona-virusu-nedeniyle-iptal-edilen-kultur-sanat-etkinlikleri/?utm_source=dahafazla_haber&utm_medium=free&utm_campaign=dahafazlahaber (http://bit.ly/310cwWd)

Perspektif. Erişim: 14.12.2020. https://www.perspektif.online/korona-ve-sanat/ (https://bit.ly/3cWGsIy)

Sağlık Bakanlığı. (2020). Covid-19 Salgın Yönetimi ve Çalışma Rehberi Bilimsel Danışma Kurulu Çalışması. *T.C. Sağlık Bakanlığı*. Erişim: 20.10.2020 https://covid19.saglik.gov.tr/Eklenti/39265/0/covid-19salginyonetimivecalismarehberipdf.pdf (https://bit.ly/3eZ1F7e)

Türk Dil Kurumu. Erişim: 12.11.2020. https://sozluk.gov.tr/ (http://bit.ly/3eZ2rRB)

World Health Organization, (2020). Infection prevention and control during health care when COVID-19 is suspected -19 March 2020. *WHO.* Erişim: 7.10.2020. https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/331495/WHO-2019-nCoV-IPC-2020.3-eng.pdf?sequence=1&isAllowed=y (https://bit.ly/2OQgE8M)

World Health Organization, (2020). Infection prevention and control during health care when COVID-19 is suspected -19 March 2020. *WHO*. Erişim: 7.10.2020. https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/331695/WHO-2019-nCov-IPC_PPE_use-2020.3-eng.pdf?sequence=9&isAllowed=y (https://bit.ly/30ZEGR)

World Health Organization. 2020. Infection prevention and control during health care when COVID-19 is suspected -19 March 2020. *WHO.* Erişim: 7.10.2020. https://www.who.int/publications/i/item/WHO-2019-nCoV-IPC-2020.4 (http://bit.ly/38UNsV1)

World Health Organization. 2020. Mask use in the context of COVID-19. *WHO.* 1 December 2020. Erişim: 12.12.2020. https://apps.who.int/iris/handle/10665/337199 (http://bit.ly/30ZEYr9)

Yılmaz, İhsan. (2020). Devlet Tiyatroları'nda korona sessizliği. *Hürriyet.* Erişim: 10.12.2020. https://www.hurriyet.com.tr/yazarlar/ihsan-yilmaz/devlet-tiyatrolarinda-korona-sessizligi-41683687 (http://bit.ly/2QgbSSg)

Yılmaz, İhsan. (2020). Meydanları sanatın ışığı aydınlatacak. *Hürriyet.* Erişim: 10.12.2020. https://www.hurriyet.com.tr/yazarlar/ihsan-yilmaz/meydanlari-sanatin-isigi-aydinlatacak-41677365 (http://bit.ly/3s6XJ7Z)

SANAT YAZILARI, 2021; (44): 139-156 / ARAŞTIRMA MAKALESİ

MAKİNE, SANAT VE SANATÇI ÜÇGENİNDE DÖNÜŞÜMLER

TRANSFORMATIONS IN MACHINE, ART AND ARTIST TRIANGLE

SANATTA YETERLİK ÖĞRENCİSİ **RIFAT BATUR**
Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Anasanat Dalı
rftbatur@gmail.com
ORCID ID: 0000-0002-6208-5375

Öz: *Makine ve sanat zihinsel bir inşanın ürünleridir. Her iki varoluş da insanın doğayı dönüştürme biçimidir. Makineyi bir sanat ürününden ayıran şey ondan beklenen işlevsel özelliklerdir. Sanat tarihinde bu işlevsellik ayrımı çoğu zaman bulanıktır. Sanat kimi zaman teknik olabildiği gibi makine de kimi zaman estetik bir nesne olarak kabul görmüştür. Bu geçişken ilişkide sanatçı da bir teknik icatçı veya yalnızca estetik biçimler üreten kişi ve hatta bir makineye de dönüşebilmiştir. Bu dönüşümlerin en dikkat çekici olanı makinenin bir sanatçı kimliğine dönüşmesi olmuştur. Çalışma makine, sanat ve sanatçının sanayi devrimleri, savaşlar gibi toplumsan dönüşümlerin kırılma noktalarında yaşadığı kimlik dönüşümlerine odaklanır.*

Anahtar Sözcükler: *Makine, Sanat, Sanatçı, Teknoloji, Endüstri.*

GELİŞ TARİHİ: 08.09.2020 | **KABUL TARİHİ:** 27.03.2021

Abstract: *Machine and art are the products of a mental construction. Both beings are the way that man transforms nature. What separates the machine from an art product is the functional features expected of it. In the history of art, this distinction of functionality is often blurred. While art can sometimes be technical, machine has also been accepted as an aesthetic object. In this transitive relationship, the artist could also turn into a technical inventor or a person who produces only aesthetic forms, and even a machine. The most remarkable of these transformations was the transformation of the machine into an artist identity. The study focuses on the identity transformations that the social transformations such as machine, art and artist's industrial revolutions, wars experience at the breaking points.*

Keywords: *Machine, Art, Artist, Technology, Industry.*

Giriş

Makineler, aklın doğayı algılama ona yeni bir yorum getirme ve bu bağlamda kendine protez varlıklar haline dönüştürme şeklidir. Sopanın ucuna bağlanmış sivri bir taş avlanarak beslenmek için zihindeki bir imgenin somutlaşmış halidir. Bu silah sayesinde kendisini koruyabilen ve yeterli besine ulaşabilen insan çoğalmıştır. İnsanlığın kendi besin kaynaklarını üretmek için doğayı şekillendirmeye başladığı noktada makineler karmaşık mekanizmalara dönüşmüş ve sanayi devrimlerine gelindiğinde makine nasıl çalıştığı anlaması güç gizemli bir canavar halini almıştır.

Mağara duvarlarında başlayan sanatın yolculuğu da benzer bir süreç izler. İnsanlar avlamak için günlerce takip ettiği hayvanların resimlerini yaşadıkları mağaranın duvarına günümüz ressamlarını kıskandıracak ölçüde resmetmişlerdir. Her ne sebeple olursa olsun sanat ve makine üretmek zihnin düş kurma becerisinin ürünüdür. Bu yüzden makine ve sanat insan zihninde yaşam için ve yaşamla birlikte var olmuş, bilincin evrimiyle değişimler geçirmiştir.

Makinenin zihinsel üretimi sanatın düşselliğinden beslenmiş olabilir, diğer bir açıdan sanatın düşsel oluşu makinenin biçimsel varlığından cesaret almış olabilir. Bugün genel olarak makineleri kabaca işlevsel nesneler olarak tanımlıyor olsak da onlar da tıpkı sanat gibi zihinsel bir inşanın ürünleridir.

Nasıl başladığı henüz bilinemeyen bu düşünme becerisi insan tarafından üretilen makineler karmaşıklaştıkça karmaşıklaşmış ve bugün yeni teknolojilerle baş döndürücü bir noktaya ulaşmıştır. Her ne şekilde olursa olsun insan türü var olması, kültürler yaratıp dünyayı dönüştürmesini makinelere ve sanata borçludur. Bu nedenle makine, sanat ve sanatçı birbirini besleyen, birbirine dönüşen üçlü bir yapı oluşturur.

MAKİNE

Grekçe mechos kelimesinden türemiş olan makine, "Herhangi bir enerji türünü başka bir enerjiye dönüştürmek, belli bir iş yapmak ya da bir etki oluşturmak için birleştirilmiş, genellikle çarklardan, dişlilerden, millerden ve daha birçok devinimli parçadan oluşan karmaşık düzenekler bütünü." olarak tanımlanır (TDK, http://www.tdk.gov.tr/index.). Makineler kendi başına çalışan bir araçtan çok enerjiyi dönüştürerek iş kolaylığı sağlayan nesnelerdir. Umberto Eco makineye daha geniş bir anlamla yaklaşır, çakmak taşından, çekice, kılıca, tekerleğe, tirbuşona, limon sıkacağına kadar makineyi bir protez gibi insanın yeteneklerini çoğaltan araçlar olarak tanımlar (2006, s. 381). Eco'nun yaklaşımında makine karmaşık yapılı düzeneklere işaret etmemektedir; çünkü makineyi insan yaşamıyla ilişkilendirir ve evrimsel süreçteki varoluşuyla tanımlamaya çalışır. Makineyi teknik olarak ifade eden Orhan Hançerlioğlu insanlığın organlarının eksikliğini makineyle giderdiğini ve doğa karşısında teknikle güçlü olduğuna vurgu yapmıştır (1995, s. 12).

Afşar Timuçin makineye düşüncenin ürünü olarak yaklaşır ve onu insanın eksik yanlarını tamamlayan bir organ olarak görür. Şu sözlerinden bunu açıkça görebiliriz: "Düşünce insanın en önemli organıdır diyebiliriz. Kediye pençesi, balığa kuyruğu, file hortumu neyse insana da düşüncesi odur. İnsan bedensel açıdan hayvanların en güçlüsü olmamasına karşın doğanın en güçlü varlığı olduysa bunu yalnızca düşüncesine borçludur." (2013, s. 131). İsmail Tunalı da makinelerin insanın eksik yanlarını tamamlayan yapay bir alet sistemi olduğu konusunda hemfikirdir. Yaşamda faydalı olarak ilişkilendirdiği makineleri Eco gibi bıçak ve kaşıktan bilgisayara kadar uzanan bir süreç olduğunu belirtir (Tunalı, 2010, s. 252).

Jean Boudrillard da teknolojiyi vücudun bir uzantısı olarak tanımlar. İnsansı özelliklerle donattığı makinelerin doğayı kontrol altına almak ve ona hükmetme anlamını taşıdığını belirtir (2011, s.156).

Makinelerin insanlığın doğayı kontrol altına alma çabasında en büyük gücü olduğu tartışılmaz, ancak insan aklı geliştikçe makineler karmaşıklaşmış günümüz elektronik teknolojisiyle de birleşerek mekatronik dediğimiz robot teknolojilerine dönüşmüştür. Yapay zeka teknolojileriyle de evrimsel bir sıçrama yaşayan makineler, artık neredeyse dünya üzerinde yaşayan canlı bir forma dönüşmüştür. Bu korkutucu gelişme ister istemez insanın da doğanın bir parçası olduğunu hatırlatır bu bağlamda makinelerin insanlar üzerindeki tahakkümünün gerçekleşme ihtimali kaygı verici görünmektedir.

Makine üretmekle bir sanat eseri üretmek arasında fark akılcı olmakla duygusal olmak arasındaki mesafe kadar olduğunu düşünebiliriz. Her iki doğayı dönüştürme şekli de kurguya dayanır. Her iki varoluşun yaratım süreci de zihnin imgeleri inşa etme eylemidir. Ayrışma noktası, şekillendirilen nesnelerin işlevsel oluşlarında ortaya çıkar. Makine yalnızca iş kolaylığı sağlar, sanat eseri nesnel olarak varoluşuyla yetinmez yeniden izleyicinin zihniyle iletişime geçer ve yeni bir imgeye dönüşür. Tarihte makinelerin sanata konu edilişi, insan ve makine arasındaki ilişki üzerine şekillenir. Sosyolojik yapıyı baştan aşağı değiştirerek her seferinde yeni bir kültür oluşmasına ortam hazırlayan makineler işlevsel özellikleri bir yana sanatsal bir form olarak da düşünülmüştür.

Tarihsel Kırılmalarda Makine, Sanat Ve Sanatçı Dönüşümleri

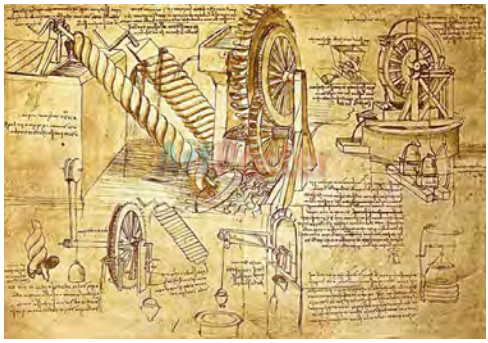
Milattan on bin yıl önce mezolitik dönemde başlayan insanoğlunun doğayı dönüştürme sürecini, geriye bıraktıkları taş aletlerinden ve duvar resimlerinden anlayabiliyoruz. Elinde mızrak tutan basit çizgilerle resmedilmiş insan figürü neredeyse bütün detayları ustalıkla çizilmiş hayvan figürleri arasında yer alır. Basit bir mızrak veya yay resmi tıpkı onu çizen ressamın bizim atalarımız olması gibi bugünün makine resimlerinin atasıdır. Sonrasında karmaşıklaşarak yaşamımıza hızla giren makineler bilim, üretim, savaşlar gibi kültürü şekillendiren olguların belirleyicisi olmuştur. Bu anlayışla icatların insanoğlunun yaşamında sıçrama noktaları olduğunu söyleyebiliriz. Sennet Richart bu konuda üç nesneye vurgu yapar: Teleskop, mikroskop ve neşter. Teleskobun insanı evrenin merkezinden kopardığını, neşterin insan bedenini parçalara ayırarak doğasını tanımasına yardımcı olduğunu ve mik-

roskobun da hastalıklara sebep olan göremediğimiz dünyayı önümüze serdiği için önemli olduğunu belirtir (2009, s. 253). Aynı paralellikte resim sanat için bir zamanlar kullanılan kül, kan ve bitki gibi renklendiricilerden pigmentlere ve yüksek çözünürlüklü ekranlara kadar yaşanan gelişme de imgenin tasvirinde büyük dönüşüm yaratmıştır.

Hareket enerjisini doğadan veya insan gücünden alan iş kolaylığı sağlamak için üretilen mekaniğin, zihindeki imgeden gerçek nesneye yansımasını 13. yy.da Villard de Honnecourt'un teknik çizimlerinde ve 14-15 ve 16. yüzyıllarda Agostino Ramelli, Giovanni Fontano (Görsel 1), Leonordo da Vinci (Görsel 2), Ambroise Paré gibi sanatçıların günümüze kalan desenlerinde görürüz. Makinenin işlevsel formu çizimlerin temel kaygısı olduğu için bu resimler teknik bir çizimdir, kullanma kılavuzundaki görseller gibi mekaniğe dair bir kurgu içerir. Başka bir ifadeyle makineyi ve çalışma prensibini anlatan, zihinsel inşanın, kurgunun gösterimidir, illüstrasyonlardır. Ortaçağda da benzer çizimlere rastlanır ancak Eco'nun da belirttiği gibi bir şeyin ortaya çıkışını kutlamak için örneğin bir katedralin inşasını anmak için kullanılan çizimlerden ibarettir (2006, s. 387).



Görsel 1. Giovanni Fontano, 1420, Ateş Cadı ve Mekanik cadı / Fire Witch (upper) and Mechanical Devil. Dangerousminds. Erişim: 12.07.2020. https://bit.ly/2C2c68T



Görsel 2. Leonordo da Vinci, 1480-1482, Su taşıma Makinesi Deseni / Drawing of Water Lifting Devices. Leonardoda-vinci.org. Erişim: 12.07.2020. https://bit.ly/34uoKWf

Makinelerin sosyal hayatta yarattığı büyük kırılmalardan ilki sanayi devrimiyle gerçekleşir. Buharlı trenlerin sağladığı hammaddenin fabrikalara taşıma kolaylığı şehirlerde büyüyen bir proleterya açlığını doğurmuştu. Bu süreç insanlık açısından zor bir sınavdı, sermaye ile emek arasındaki çelişkinin hızla açıldığı köylerde tarımla geçinen insanların şehirlere akın edip açlık, hastalık ve sefalet içinde yaşadığı, şekilsiz bir sosyolojik yapılanmayla büyüdüğü bir dönemdi. Ağır işlerde düşük ücretlerle çalışan erkek, kadın ve çocuk hiçbir iş hakları olmadan hayatları pahasını çalışıyor ve şehir kenarlarındaki sağlıksız koşullarda barınmaya çalışıyorlardı. Karl Marx'ın yabancılaşma, sınıf savaşı gibi fikirlerinin bu dönemde doğmuş olması da bu yüzden şaşırtıcı değildir. "Makineleşme ve modern endüstriyle birlikte... yoğunluk ve kapsam bakımından bir çığı andıran taarruz başladı. Tüm ahlâk ve doğa, yaş ve cinsiyet, gece ve gündüz sınırlar yok edildi. Sermaye kendi şölenini kutluyordu." (Aktaran Berman, 1999, s. 125). 19 yy. edebiyatında bu yıkımı Elizabeth Gaskell'in Mary Barton, George Eliot'ın Felix Holt, Charles Kingsley'in Alton Locke gibi romanlarda açıkça görülür.

19. yüzyılın sonlarına doğru makine ve bilim insan yaşamındaki en büyük belirleyici olmuştur. Makinelerin olanakları sayesinde üretim, ulaşım dolayısıyla yaşam hızlanmıştır. Bu durumun sanattaki sonuçları 1909'da bir yarış otomobilini Samotrake Nikesi'nden daha güzel olduğunu düşünen Filippo Tommaso Marinetti'nin yazdığı Fütürizm'in manifestosunda açıkça belirginleşir. Marinetti öncelikle geleneksel sanatları, müzeleri geçmişe dair ne varsa hepsini yok edip yeni bir sanat oluşturmayı hedeflediğini belirttiği manifestoda, yeni sanat ve yeni kültürü yeni teknolojilerin açtığı yolda olacağını makineler övgüler yağdırarak açıkça dile getirmiştir.

> ...vahşi elektrikli bir ayla parıldayan cephaneliklerin ve tersanelerin titrek gece heyecanlarının söyleyeceğiz; dumanla süslenmiş yılanları yiyip yutan hırslı demiryolu istasyonlarının; dumanlarının çarpık çizgileriyle bulutlar yaratan fabrikaların; bıçakların pırıltısıyla güneşte ışıldayan, dev jimnastikçiler gibi nehirleri aşıveren köprülerin; ufkun kokusunu alan maceraperest buharlı gemilerin; koca tekerlekleri devasa çelik atlar gibi rayları arşınlayan geniş göğüslü demir başlıklarla zapt edilmiş lokomotiflerin ve pervaneleri rüzgârda bayraklar gibi salınan ve heyecan dolu bir kalabalıkmışçasına bağrışır gibi görünen uçakların sessiz uçuşlarının şarkılarını söyleyeceğiz (Aktaran Çaydamlı, 2008, s.11).

Marinetti şiirsel anlatımında çizdiği manzara resminde, bize Romantizmin, Realizm'in veya Empresyonizm'in manzaralarını yerle bir eder ve makinelerin hakim olduğu bir peysajı betimler. Yeni yaşamda eskiden hiçbir şey kalmamalıydı bu yüzden sanatta eskisi gibi olamazdı makineler gibi onda da hız ve hareket olmalıydı. Yaşamın her yerini saran makinelerin şimdi de sanatı da kendi formuna dönüştürmeye başladığı bir süreç diye düşünebiliriz Fütürizm'i. Bu yeni form öncelikle eskinin yıkımıyla gerçekleşebilirdi.

Gücü ve hızından kaynaklı makinelere duyulan hayranlık makine formunun estetik bir nesneye dönüşümüne kaynaklık eder. O güne kadar bir çiçeği, insan bedenini, bir atı veya doğal bir nesneyi güzel olarak tanımlayan insan şimdi makineyi estetik bir değer olarak görmeye başlamıştır. Ressam ve heykeltıraş Umberto Boccioni'nin şu sözleri bu dönüşümü

açıkça ortaya koyar. "Bir masanın köşelerinde, bir kitabın kesişen düzlemlerinde, bir kibritin düz çizgilerinde, bir pencere pervazında, (...) bir Venüs'ün dolgun göğüslerinden ve kalçalarından çok daha fazla gerçeklik vardır." (Aktaran Yılmaz, 2013, s. 127). Eco makinenin estetik bir nesne olarak düşünülmesinin Barok'a dayandığını belirtirken makine estetiğinde doğrusal bir çizginin her zaman olmadığını anlatmak için James Watt'ın ürettiği lokomotifin zırhla kapatılarak mekanizması gizlenirken yüzyıl sonra Eiffel kulesinin metalleri işlevi olmayan bir kemer sistemiyle inşa edilmesini örnek gösterir (2006, s. 392-393).

Fütürist bakış Rembrand, Goya ve Rodin gibi ustaları ve bütün geçmişi reddeder, makineleri estetik bir değer olarak görür, resim ve heykellerde makine formu yerine dinamizm ve hızı sanat formuna dönüştürmeyi tercih eder. Bu biçimler doğanın makineye dönüşen metamorfozu gibidir.

Umberto Boccioni'nin "Sürekliliğin Zaman İçindeki Kendine Özgü Biçimi" isimli eserinde bu dönüşüme tanık oluruz (Görsel 3). Boccioni'nin heykelinde zamanın sürekliliğinin figürün sert, geometrik biçimiyle makineleştiğini görürüz. Sanatçının bu heykeli bize Marcel Duchamp'ın "Merdivenden İnen Çıplak" resmini hatırlatır (Görsel 4). Bu resimde de insan figürü aynı hareketi tekrar eden bir makine formu gibidir. Oktavio Paz bu yakınlığı yalnızca bir benzerlik olduğunu ve Duchamp'ın fütüristler gibi makineye tutkuyla bağlı olmaktansa mekanik aygıtlardan hoşlanmadığını belirtmiş (Aktaran Yılmaz, 2013, s.162).

Ancak Artur Danto'nun aktardıkları, Paz'ın fikrini çürütmekle kalmaz hazır nesne fikrinin ve bir makinenin sanat olarak varoluşunu da gösterir.

> Duchamp "Resim sanatının işi bitti" demiş ve pervaneyi göstererek "Bir pervaneden daha iyi bir şey kim yapabilir ki? Söylesene, sen yapabilir misin?" diye sunmuştu. Pervane belki, Fütürist ressamların -ve Duchamp'ın- modernliğin simgesi olarak gördüğü hızı temsil ediyordu (2006. s. 36-37).



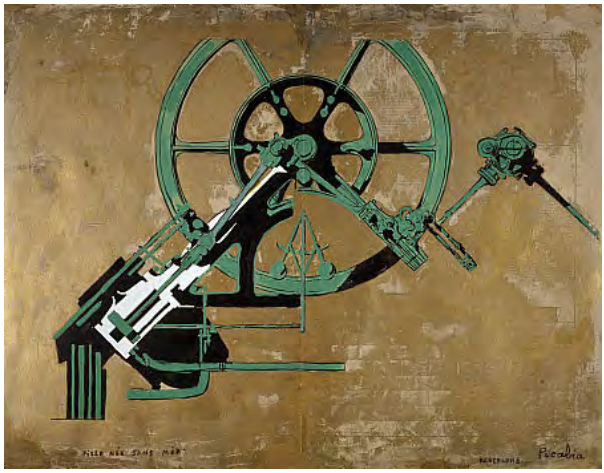
Görsel 3. Umberto Boccioni, 1913, Sürekliliğin Zaman İçindeki Kendine Özgü Biçimi / Unique Forms of Continuity in Space. Wikipedia. Erişim: 12.07.2020. https://bit.ly/2ZkHOlF



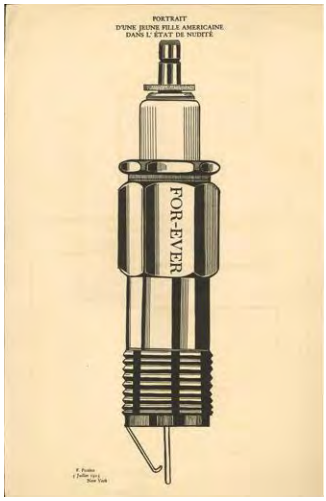
Görsel 4. Marcel Duchamp, 1912, Merdivenden İnen Çıplak / Nude Descending a Staircase. Philadelphia Museum of Art. Erişim: 12.07.2020. https://bit.ly/3axVqEG

Fütürizmden Dada'ya uzanan yol çok uzun sayılmaz. 1909 yılında Marinetti'nin manifestosunun ardından Duchamp 1913-14'te hazır nesneleri kullanarak sanat yapmaya başlar. ("Tabure Üstünde Bisiklet Tekerleği"). Ancak 1914'te başlayıp 1918'de sona erecek olan Birinci Dünya Savaşı bu iki sanat hareketi arasındaki hem uçurumu hem de köprüyü oluşturur.

Francis Picabia'nın şu sözleri Fütürizm'den Dada'ya geçen yolun üzerinde durmaktadır: "Makine yalnızca insan hayatının bir tamamlayıcısı olmaktan çıktı. Gerçekte insan hayatının bir parçası, belki de bizatihi ruhu..." (Aktaran Artun, 2017). Picabia'da doğa makineleşir. Willard Bohn bu paradigmayı "mechanomorphic" olarak ifade eder (2002, s. 51). Bu bağlamda makine doğayı algılama biçimine dönüşmüştür. Makine formu sanatçının bilinçaltı katmanlarına sinerek doğadaki bütün nesneleri de kendi biçiminde dönüştürmüştür. Picabia'nın 291 dergisinde kullanılan "Annesiz Doğan Kız Evlat" isimli resminde makine sanat nesnesi olmanın ötesindedir (Görsel 5). Picabia makine formunu organik bir bağlamla, doğumla ilişkilendirerek makinelerin dünyası ve canlıların dünyası arasındaki ayrımı belirsizleştirmeye çalışır. Başka bir açıdan makinelerin artık üreyen bir organizma gibi aramıza katıldığının ve çoğalmaya devam edeceğinin uyarısını yapmaktadır. Picabia'nın bu gelecek öngörüsü barındıran iması, Fütüristlerin sınır tanımayan makine tutkularından veya makinenin bir sanat nesnesi veya eseri olmasından açıkça farklıdır. Sanatçının, "Çıplak Halde bir Amerikalı Genç Kızın Portresi" (Görsel 6) isimli yine aynı dergide yayınlanan resmi ve Duchamp'ın Çikolata Öğütücüsü, Bekârları Tarafından Çırılçıplak Soyulan Gelin gibi eserleri bu sonuçları destekler.



Görsel 5. Francis Picabia, 1916, Annesiz Doğan Kız / Girl Born without a Mother. Dadaart.com. Erişim: 12.07.2020. https://bit.ly/2CpH1vF



Görsel 6. Francis Picabia, 1915, Çıplak Halde bir Amerikalı Genç Kızın Portresi / Young American Girl in a State of Nudity. Theyearthatwaspodcast. Erişim: 12.07.2020. https://bit.ly/3gWtXwZ

Picabia'nın ve Duchamp'ın makinelerindeki kinayeli anlatım Dada'nın makinelere ve onun yarattığı sonuçlara karşı başlatılan absürt duruşun başlangıcıdır.

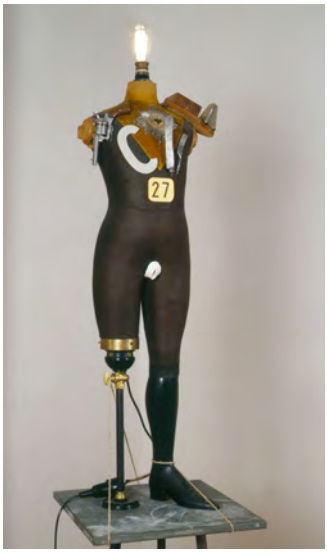
Dada sanatçıları Fütüristlerin geleneklere karşı tavırlarında ortaklaşırlar; ancak birinci dünya savaşına tanık olmak bu sanatçılar için her şeyi değiştirir. Geleneksel sanatın biçimlerine karşı gelmek değildir onların tavrı, bütün biçimleri yıkmaktır. Meral Bostancı'nın ifadesiyle, "...anlamsızlıklarla dolu ve kuralları ya da sınırları olmayan bir mizah dünyası yaratarak mantığa ve rasyonelliğe saldırmaya karar vermişlerdir" (2012, s. 45).

Dada hareketinde makine imgesi özellikle Richart Huelsenbeck'in Zürih'ten Berlin'e dönmesinden sonra Raoul Hausmann, Hannah Höch, John Heartfield, George Grosz, Walter Mehring gibi sanatçıların içinde yer aldığı gurubun kolaj ve asamblajlarında karşımıza çıkar. Housmann'ın Dadazof Olarak Otoportre isimli kolajında (Görsel 7), George Grosz ve John Heartfield, Elektro Mekanik Tatlin Heykeli isimli asamblajında (Görsel 8) Birinci Dünya Savaşı'ndan sonra makinenin hayranlık uyandıran bir nesne olmaktan uzaklaştığını görürüz. Makinelerin hayranlık uyandıran güçleri, bu kez savaşın yıkımında kanıtlanmış, şehirleri yerle bir etmiş binlerce insanı öldürmüş ve sakat bırakmıştır. Housmann'ın eserlerinde gördüğümüz makinelerin insan bedenine yapışmış yarı parazit yarı protez imgesinin altında makinelere duyulan bu öfke yatar.



Görsel 7. Raoul Hausmann, 1920, Dadazof Olarak Otoportre / Self-Portrait of the Dadasoph. E-skop. Erişim: 18.02.2021. https://bit.ly/3s68TJK

George Grosz ve John Heartfield'ın Elektro Mekanik Tatlin Heykeli'nde de savaş sonrası protezlerle hayata tutunan yarım insanı görürüz. Marinett'nin savaş çığırtkanlığı yapan makinelere övgü dolu çıkışından sonra makine bir hayal kırıklığı nesnesine dönüşmüştür. Bu dönüşüme yalnızca savaşın yıkımı sebep olmamıştır. Üretimin makinelerin tekeline geçmesiyle birlikte kol emeğinin makinenin bir parçası halini alması ve bunun oluşturduğu yeni üretim, yeni kültürün ve yeni insanın doğmakta olmasıdır.



Görsel 8. George Grosz ve John Heartfield, 1920, Elektro Mekanik Tatlin Heykeli / Electro-Mechanical Tatlin Sculpture. Erişim: 18.02.2021. https://bit.ly/3k0ygK9

Dada sanatçılarının bu tutumunun aksine Rusya'da yaşanan gelişmeler (Ekim Devrimiyle Çarlığın yıkılması.) fütürist dalganın yükselmesine sebep olur. Bu yükselişin temelinde yeni bir toplumun inşası yatıyordu ve sanatçılara da görev düşüyordu. Sanatçılar artık sanatsal becerilerini ve yaratıcılıklarını toplumun inşası için kullanmalıydılar. O günlerde film yerine belgesel çekmenin daha doğru olduğunu düşünen Dziga Vertov'un şu sözleri dönemin ruhunu çok güzel ifade eder: "Biz, makinenin ruhunu keşfediyoruz, tezgâhında çalışan işçiyi seviyoruz, traktöründeki çiftçiyi seviyoruz, lokomotifindeki makinisti seviyoruz. Her türlü mekanik etkinliğe yaratıcı bir sevinç getiriyoruz. İnsanla makine arasındaki barışı sağlıyoruz. Yeni İnsanı eğitiyoruz" (Aktaran Lynton, 2004, s. 110).

El Lissitzki'nin sözleri de Fütüristlerinkine çok yakındır. "Benim beşiğimi buhar makinesi sallamıştır. (...) Çağımız artık içinde elektronik beynin bulunduğu dinamolu kafatasının çağıdır. Madde ve ruh hemen itici güç sağlayan krank mili ile dolaysız bağlantı halindedir. Yerçekimi ve devinimsizlik engelleri aşılmaktadır" (Aktaran Lynton, 2004, s. 112). Rusya'da yaşanan bu toplumsal kalkınma hamlesinde makine ve sanat yaşamın yeniden üretilmesi için güçlerini birleştirmiştir. Bu yüzden makine sanat için umut dolu bir nesneydi aynı zamanda sanat da makineler için yeni bir tasarım ve yaratıcılık gücüydü.

Konstrüktüvizmin soyut geometrik inşası yeni bir biçim yaratma arzusu Dada'nın yıkıcı biçimleri yok etme tutkusuyla ayrıksı dursa da Dada'nın dağıldığı 1923'e kadar ve sonraki süreçte her iki sanat hareketi de iki uzak ayrı ülkede birbirinden bağımsız gelişen hareketler olmamıştır. Josef Albers'in sözleri o yıllarda sanat hareketleri arasındaki ilişkinin düşünüldüğü gibi uzak olmadığını kanıtlar. "Weimar'ın havasında her şey mevcuttu: Fü-

türistler oradaydı, Konstrüktivistler ve Tanrı bilir başka kimler orada. Van Doesburg karşı kaldırımda dükkân açtı. Deccal olmak niyetindeydi." (Aktaran Artun, 2016.). Yine Van Doesburg 1922'de düzenlediği uluslararası Konstrüktivistler ve Dadaistler Kongresi bu ilişkinin yakınlığını kanıtlar. Her iki sanatçı gurubu için de ortak olabilecek şey sanatın ölmüş olduğuydu ancak Konstürüktivistler sanatı hayata dönüştürmeyi planlamaktaydılar, sanatsal formlardan beklentileri tükenmiş değildi. Dada için bunu söylemek imkansız gibi görünse de Tatlin'in söylemini benimsemiş görünüyorlardı. 1920'deki I. Dada Fuarın'da: "Sanat öldü! Yaşasın Tatlin'in makina sanatı!" sloganına sahip çıkmışlardı (Artun, 2015.). Ancak o sergiden kalan fotoğrafta George Grosz ve John Heartfield'ın ellerinde yazan pankartta bu sözler yazılı olsa da hemen arkalarında yer alan Elektro Mekanik Tatlin Heykeli makinelere karşı tavırlarındaki umutsuzluğu ve devlete, iktidara olan alaycı tavırlarını çok açıkça sergilemektedirler (Görsel 9). Oysa Tatlin ve Maleviç Ekim Devriminden sonra Anatoliy Lunaçarski'nin kültür ve sanat politikalarının başına geçmesiyle devletin resmi sanat hareketinden sorumlu olmuşlardı. Tarihte eşine az rastlanacak bu güçle avangartlar sanatı, biçimi reddetmek yerine tüm iktidarlar gibi onu kullanarak yaşamı şekillendirmeyi hedeflemişlerdi. Artun bu süreci tarihte ilk kez sanatın sanatçılar tarafından yönetilmesi diye açıklar (Artun, 2019).



Görsel 9. 1920'deki I. Dada Fuarın'dan George Grosz ve John Heartfield.
E-skop. Erişim: 12.07.2020. https://bit.ly/2Zmphdu

1932'den sonraki süreçte Rusya ve Almanya'da devlet iktidarına dayanan bir sanat anlayışı belirlenir ve geriye kalan bütün sanat hareketleri ve sanatçılar dışlanır, dışlanmakla da kalmaz baskı görürler. Sanat için bu süreç ve sonrasında gelişen İkinci Dünya Savaşı insanlık için olduğu gibi sanat için de büyük bir yıkım olur. Savaş sonrasında Avrupa'dan ve Rusya'dan Amerika'ya giden sanatçıların da etkin gücüyle Amerika sanat konusunda öncül bir güce dönüşür. Pop Art böyle bir süreçte 1950-60 arasında popüler kültür ve tüketim kültürüyle bağlar kurarak yükselir. Richard Hamilton'ın bir mektupta geçen Pop Art'a dair cümleleri bu sanat hareketini çok kısa bir biçimde özetler.

> Pop Sanat:
> Popülerdir (kitleler için tasarlanmıştır)
> Geçicidir (kısa vadeli bir çözümdür)
> Harcanabilirdir (hemen unutulur)
> Ucuzdur
> Seri üretilmiştir
> Gençtir (hedef kitlesi gençliktir)
> Esprilidir
> Seksidir
> Numaracıdır
> Gösterişlidir
> Ticaretin büyüğüdür (Aktaran Antmen, 2008, s.158).

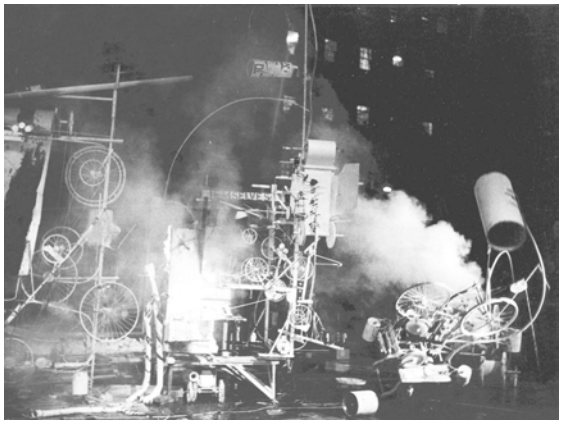
Hamilton'un sözlerinin tüketim kültürünün yalın bir şekilde ifadesi olduğunu görebiliyoruz. Pop Art'ta İkinci Dünya Savaşı öncesinde sanat hareketlerinde gördüğümüz biçimlerin reddi, geleneklere isyan, sanatı yok etmek, iktidara ve onun kurumlarına karşı durmak ve benzeri yıkıcı ruh yoktur. Sanatçının makinelere karşı gösterdiği kimi zaman tutkulu kimi zaman yıkıcı tavır Pop Art'ta kaybolur. Şimdi makine ne sanatın konusudur ne de sanatsal bir formdur, başkalaşma sırası sanatçıdadır.

Pop Art sanat tarihinde pek çok açıdan ilgi çekici olabilir ama sanat, sanatçı ve makine bağlamında kırılma noktalarından biridir. Atölyesinin bir fabrika olduğunu belirten Andy Warhol kendisinin de bir makine olduğunu iddia eder: "Ne yaparsam yapayım, makineleşmiş bir halde yapıyorum ve yapmak istediğim de zaten bu. Sıkıcı şeyler hoşuma gidiyor. Her şeyin hep aynı, hep aynı olması hoşuma gidiyor." (Aktaran Antmen, 2008, s. 158). Warhol'un sanatı bu anlamda kavramsal bir altyapının üzerine kurulmuştur. Sanatçının çorba konservelerine veya Brillo kutularına baktığımız zaman, geleneksel sanat biçimleriyle yüz yüze gelmeyiz, Warhol'un da böyle bir amacı yoktur (Görsel 10). "Bir makine olmayı istediğim için bu şekilde resim yapıyorum. Her şeyi bir makine gibi yapmamın nedeni, tüm yapmak istediğimin bundan ibaret olmasındandır. Herkes birbirinin benzeri olduğu zaman korkunç bir sonuç çıkıyor ortaya" (Aktaran Lynton, 2004, s. 294). Warhol her fırsatta bizi tüketim kültürüyle yüzleştirmeye çalışır. "Amerika'ya tapıyorum... Benim resmim, bugün Amerika'nın, üzerine inşa edilmiş olduğu kişiliksiz, kaba ürünlerin ve sakınması olmayan maddi nesnelerin ifadesidir. Bizi ayakta tutan yararlı fakat dayanıksız simgelerin, alınıp satılan her şeyin yansıtılmasıdır." (Aktaran Bürger, 2017, s. 25).



Görsel 10. Andy Warhol, 1962, Campell'in Çorba Konservesi / Campell's Soup Cans. Sotheby's. Erişim: 12.07.2020. https://bit.ly/2S5UGxD

Warhol kendisini makine ilan ettiği altmışlı yıllarda Jean Tinguelly hurdalıktan topladığı makine parçalarını kinetik heykellere dönüştürüyordu. Onun heykellerinde makineler bir canlı form gibidir, ancak bu canlılık yeni doğmuş bir canlının amaçsız tuhaf hareketleri gibi beceriksiz ve bazen sevimlidir. Tinguely'in sanatı makinelerin sanata dönüşümü değildir, o nesneleri kinetik varoluşlarını sanata dönüştürür. Bu durum makinenin canlı olma halidir. Tinguely New York'a Saygı isimli kendini yok eden makinesi için (Görsel 11); "Beni büyüleyen, bir makinenin intihar etme fikri değil, onun o fani yönüne ait özgürlüğüydü - yani yaşam gibi fani olan o hali. İşte bu, katedrallerin, çevremizi saran gökdelenlerin, müze fikrinin ve sabit sanat yapıtı içerisinde taşlaşmanın tam tersidir." (Danchev, 2017, s. 341). Sanatçının sözleri makinenin tıpkı insan gibi akıllı bir canlı olarak kendini imha etmesine odaklanır. Picabia'nın makinesi (Annesiz Doğan Kız Evlat) doğmuş, Tinguely'nin makinesi intihar etmiştir. İntiharın canlılık iddiası doğumdan daha inandırıcıdır bilinç gerektirir.



Görsel 11. Jean Tinguely, 1960, New York'a Saygı/ Homage to New York. Wegway.files.wordpress. Erişim: 12.07.2020. https://bit.ly/3eguYhu

Makine, sanat ve sanatçının taş devrinden 19. yüzyılın ikinci yarısına kadar: Sanatın makineleşmesi; makinenin sanatlaşması; sanatçının makineleşmesi ve makinenin sanatçılaşması gibi karşılıklı kimlik dönüşümleri yaşar. Ancak makinenin sanatçıya dönüşmesinin kinetik heykellerle başladığını düşünmek bu dönem ve sonrası için ikna edici olmaya bilir. Gelişen teknolojinin olanakları makine performansı deneyimlerinde çeşitliliği artırmış ve yeni bir yol açmıştır. 1978 yılında Mark Paulin tarafından kurulan Survival Research Laboratories. Chico Mc Murtrie'nin 1991 yılında kurduğu bilgisayar destekli pnömatik heykellerden oluşan performanslar. Bill Vorn ve Louis-Philippe Demers gibi robotik sanatlar, ses, ışık, video gibi alanlarda çalışan sanatçılar teknolojinin sahne sanatlarında getirdiği geniş olanaklardan yararlanan pek çok isimden birkaçıdır (Görsel 12).



Görsel 12. Bill Vorn, 2016, Histerik makineler / Hysterical Machines. Telebasel. Erişim: 12.07.2020. https://bit.ly/3esiR16

Bu örneklerin Tinguely'in kinetik makinelerinden farklı olduğunu söylemek zor. Makinenin sanatçı olması çok daha büyük bir iddiadır ve makinenin kat etmesi gereken uzun bir evrim sürecini gerektirir. Üstelik bu evrim teknik bir gelişmenin ötesinde makinelerin benlik duygularının varlığına ihtiyaç duyar. Peki makineler bu bilinç seviyesine ulaşıp sanat üretebilecek midir? Son teknolojik gelişmelere baktığımızda bu sorunun cevabının yapay zeka da saklı olduğu açıktır.

Bu konuda şimdilik öne çıkan gelişme, 1918 Ekiminde Christie's müzayedesinde yapılan bir resmin satışıdır. Obvious adlı kolektif tarafından yürütülen yapay zeka uygulamasının yaptığı bir portredir bu resim, "Edmond Belamy'nin Portresi". Resmin yapay zeka ürünü oluşu ve yüksek bir fiyattan dünyaca tanınmış bir müzayedede satılması elbette bütün dikkatleri ve eleştirileri üstüne çekmiştir. Belamy'nin üretim teknolojisi ve bu resmin ne kadar özgün bir eser olduğu tartışması ayrı bir konu olacaktır; ama Belamy'nin Portresi başarılı da olsa, başarısız da makinelerin sanatçı kimliğine dair somut bir tartışmayı ateşlemiş olduğu açık görünmektedir.

Sonuç

Makine ve sanat insan tarafından üretilen nesneler olarak, toplumsal yaşamının ürünleri olmuş ve kültürü şekillendirmiştir. Makinelerin teknik donanımları ve becerileri arttıkça yaşama olumlu ya da olumsuz sonuçları olmuştur. Bu tarihsel dönüşümlerden sanatta etkilenmiş biçimsel ve kavramsal kimlik dönüşümleri yaşamıştır.

Bir zamanlar teknik bir eylem olan sanat makinelerin üretimine katılırken, başka bir zaman makineler doğayı dönüştürebilme gücüne tutkudan dolayı makinenin, güç, hız dinamizm gibi özelliklerini kendine konu edinmiştir. 20. yüzyılın ilk yarısında makinelerin yıkıcı gücüyle de tanışan sanatçılar, makineleri ve onun üreten kültüre karşı savaş açmışlar ve bu sefer mekanik biçimleri ironik bir nefretle sanatlarına konu edinmişlerdir. Üçüncü Sanayi devriminin ardından gelişen tüketim kültürü insanı da mekanikleştirirken sanatçı da kendini bir makine olarak görmüştür.

20. yüzyılın sonuna doğru gelişen teknolojiler makinelerin sanatta kullanımına yeni olanaklar getirmiş kinetik heykeller ve robot performanslarıyla makine imgesi yine sanatta görünür olmuştur. Dördüncü Sanayi Devrimiyle gündeme gelen akıllı makineler ve yapay zeka çalışmaları sanatta bambaşka bir iddiayı, makinenin sanatını ya da, makinenin sanatçı olmasını, sanat tarihinin sayfalarına eklemeye başlamıştır. Büyük tartışmalar altında yaşanan bu süreç de bir kırılma noktası olabilecek midir? Bu sorunun cevabı önümüzdeki yıllarda netlik kazanacaktır.

Kaynakça

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

Artun, Ali, (2016). Dadanın 100. Yılı, Konstruktivistler ve Dadaistler-Kongresi. *e-skop*. Erişim: 28.06.2020. https://www.e-skop.com/skopbulten/dadanin-100-yili-konstruktivistler-ve-dadaistler-kongresi/3210.

Artun, Ali. (2017). Dadanın 100. Yılı / Picabia'nın Dada uğrağı. *e-skop*. Erişim: Erişim: 28.06.2020. http://www.e-skop.com/skopbulten/dadanin-100-yili-picabianin-dada-ugragi/3258.

Artun, Ali, (2019). Rus Avangardı Sergisi. *e-skop*. Erişim: 28.06.2020. https://www.e-skop.com/skopbulten/rus-avangardi-formlarin-siyaseti-ve-tatlin-kulesi/2748.

Berman, Marshal. (1999). *Katı Olan Her Şey Buharlaşıyor* (Ü. Altuğ - B. Peker, Çev.). İstanbul: İletişim Yayınları.

Bohn, Willard. (2002). *The Rise Of Sürrealism.* New York: State University Of New York Press.

Bostancı, Meral. (2012). *John Heartfield ve Nesne Yorumu.* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi) Işık Üniversitesi, İstanbul.

Boudrillard, Jean. (2011). *Simülakrlar ve Simülasyon.* (O. Adanır, Çev.). İstanbul: Doğu Batı Yayınevi.

Bürger, Peter. (2017). *Avangard Kuramı.* İstanbul: İletişim Yayınları.

Çaydamlı, Kaan. (2008). *Fütürist Manifestoları.* (T. Yılmaz, Çev.). İstanbul: Altıkırkbeş Yayınevi.

Dadaart.com. Erişim: 12.07.2020. https://www.dadart.com/dadaism/dada/011-dada-francis-picabia.html

Dangerousminds. Erişim: 12.07.2020. https://dangerousminds.net/comments/strange_illustrations_of_robots_devils_fire_breathing_weapons_of_war

Donto, Artur. (2006). *Sanatın Sonu.* (Y. Tezgiden, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.

Danchev, Alex. (2017). *Fütüristlerden Stuckistlere 100 Sanatçı Manifestosu.* (M. E. Uslu, Çev.). İstanbul: Espas Sanat Kuram Yayınları.

Eco, Umberto. (2006). *Güzelliğin Tarihi.* (A. Cevat Akkoyunlu, Çev.). İstanbul: Doğan Kitap Yayınları.

E-skop. Erişim: 18.02.2021. https://www.e-skop.com/skopbulten/dadanin-100-yili-dadanin-makine-insanlari/2987

E-skop. Erişim: 12.07.2020. https://www.e-skop.com/skopbulten/rus-avangardi-formlarin-siyaseti-ve-tatlin-kulesi/2748

Hançerlioğlu, Orhan, (1995). *Büyük Fikir Kitapları Dizisi,* 8. İstanbul: Remzi kitapevi.

Leonardoda-vinci.org. Erişim: 12.07.2020. https://www.leonardoda-vinci.org/biography.html

Lynton, Norbert, (2004). *Modern Sanatın Öyküsü,* (S. Oziş, C. Capan, Çev.), İstanbul: Remzi Kitapevi.

Philamuseum. Erişim: 12.07.2020. https://philamuseum.org/collections/permanent/51449.html

Richart, Sennet. (2009). *Zanaatkar.* (M. Pakdemir, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayıları.

Robertharbisonsblog. Erişim: 18.02.2021. https://robertharbisonsblog.net/tag/john-heartfield/

Sotheby's. Erişim: 12.07.2020. https://www.sothebys.com/en/articles/the-story-of-andy-warhols-campbells-soup-cans

Telebasel. Erişim: 12.07.2020. https://telebasel.ch/2016/02/12/inferno-oder-die-koerperkontrolle-an-roboter-abgeben/?channel=32341

Theyearthatwaspodcast. Erişim: 12.07.2020. https://www.theyearthatwaspodcast.com/s1e4-dada

Timuçin, Afşar. (2013). *Estetik Bakış 2*. İstanbul: Bulut Yayınları.

Tunalı, İsmail. (2010). *Estetik Beğeni.* İstanbul: Remzi Kitabevi.

Türk Dil Kurumu, Erişim: 13.05.201. http://www.tdk.gov.tr/index.

Wegway files wordpress. Erişim: 12.07.2020. https://wegway.files.wordpress.com/2013/03/tinguely__homage_to_new_york__19601335490283072.jpg

Wikipedia. Erişim: 12.07.2020. https://tr.wikipedia.org/wiki/Umberto_Boccioni#/media/Dosya:'%20Unique_Forms_of_Continuity_in_Space',_1913_bronze_by_Umberto_Boccioni.jpg https://bit.ly/2ZkHOlF

Yılmaz, Mehmet. (2013). *Modernden Postmoderne Sanat.* Ankara: Ütopya Yayınevi.

SANAT YAZILARI, 2021; (44): 157-182 / ARAŞTIRMA MAKALESİ

SERBEST ZAMAN VE FOTOĞRAF: XIX. YÜZYILIN SONUNDA AMATÖR FOTOĞRAFÇILIĞIN GELİŞİMİ

LEISURE AND PHOTOGRAPHY: DEVELOPMENT OF AMATEUR PHOTOGRAPHY AT THE END OF XIXTH CENTURY

DR. ÖĞR. ÜYESİ **NADİR BUÇAN**
Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Temel Eğitim Bölümü
nadirbucan@yahoo.com
ORCID ID: 0000-0002-1390-5883

Öz: *Bu araştırmanın konusu, serbest zaman kavramı ve XIX. yüzyılın sonunda bir serbest zaman etkinliği olarak doğuşuna tanıklık edilen amatör fotoğrafçılıktır. Popüler fotoğraf tarihi yayınları, amatör fotoğrafçılığın gelişimini çoğunlukla teknolojik gelişmelerle ilişkilendirmekte ve özellikle Kodak kameraları sayesinde fotoğrafçılığın kitleselleşmesini teknik engellerin aşılmasının bir sonucu olarak görmektedir. Bu tarihsel gelişmenin teknolojik ilerlemelere indirgenmesi, betimleme düzeyinde kalan, ekonomik ve toplumsal bağlamlardan koparılmış açıklama ve anlamlandırmalara yol açmaktadır. Bu gerekçeden hareketle, araştırmada, fotoğrafçılığın popülerleşmesinin ekonomik ve toplumsal arka planını ve serbest zaman kavramının geçirdiği tarihsel dönüşümlerle bağıntısını anlama ve açıklama amacında olunmuş ve bunu gerçekleştirebilmek için Kodak reklamları göstergebilimsel yöntemle analiz edilmiştir. Araştırmada, ekonomik düzeyde yaşanan yeni eğilimlerin ve bunun bir uzantısı olan Fordist üretim yapısının, amatör fotoğrafçılığın gelişiminde birincil düzeyde etkisi olduğu öne sürülmekte ve XIX. yüzyılın sonunda demokratikleşmeye başlayan tüketim, seyahat ve fotoğrafın birbirlerini güçlendiren kültürel eğilimler oldukları vurgulanmaktadır.*

Anahtar Sözcükler: *Serbest Zaman, Amatör fotoğrafçılık, Kodak, Tüketim, Seyahat.*

GELİŞ TARİHİ: 23.06.2020 | **KABUL TARİHİ:** 25.03.2021

Abstract: *The subject of this research is the concept of leisure and the amateur photography to which it has been witnessed its birth as a leisure activity at the end of XIXth century. Publications on popular photography history have mainly associated the development of popular photography to technological developments, and they have considered the popularization of photography owing especially to Kodak cameras as a result of overcoming technical obstacles. This reduction of the historical development to technological advancements has been leading to explanations and interpretations which remain limited as descriptions, and are severed the economic and social contexts. With reference to this motive, in the research, it is aimed to understand and explain the economical and social background of the popularization of photography, and its correlation with the historical transformations undergone by the concept of leisure, and for the purpose of realizing this approach, Kodak commercials were analyzed through semiological method. In the research, it is suggested that new trends undergone within the economical level and the Fordist production structure which is an extension of these trends have a primary level influence in the development of photography, and that consumption, travelling and photography which has begun to be democratized at the end of XIXth century are cultural trends which strengthen each other.*

Keywords: *Leisure, Amateur photography, Kodak, Consumption, Travelling.*

Giriş

Serbest zaman (leisure) ve boş zaman (free time) kavramlarının aynı anlama gelmediği, bu iki kavram arasında bir ayrım yapılması gerektiği düşüncesi, sosyolojik kuramın, alana ilişkin temel vurgularının başında gelmektedir. Boş zaman, serbest zamanı da kapsamakla birlikte, reel yaşamın yani ücretli çalışma yaşamının dışında gerçekleştirilen diğer tüm etkinlikleri kapsayan bir anlama sahiptir. Yemek yeme, uyuma ve kişisel bakıma ilişkin gereksinimler ile ailesel, dinsel ve vatandaşlığa ilişkin yükümlülükler boş zamanda yerine getirilir. Bunun aksine, serbest zaman, hem fizyolojik gereksinimlerin karşılandığı hem de toplumsal yükümlülüklerin yerine getirildiği zaman diliminin dışında gerçekleştirilen etkinlikleri kapsamaktadır. Modern toplumlarda serbest zaman etkinliklerinin dört temel özelliği bulunmaktadır. Bunlar, yükümlülüklerden ya da zorunluluklardan uzak olması, karşılık beklemeden yapılması, eğlence arayışına yönelik olması ve bireysel etkinlikler olmasıdır (Dumazedier, 1968, s. 250).

Yükümlülüklerden ya da zorunluluklardan uzaklık, serbest zaman etkinliklerinin özgür bir seçimin sonucu gerçekleştiğini ima eden bir niteliktir. Fakat serbest zaman özgürlükle eş anlamlı değildir; aile, toplum ve kilise gibi toplumsal örgütlenmenin temel biçimleri tarafından belirlenmiş "birincil yükümlülük"lerden özgürlüğü ifade eder. Bu yükümlülüklerin serbest zamana ilişkin tercihler üzerinde hiçbir etkisinin olmadığını belirtmek de hata olur. Her tür faaliyet için geçerli olduğu gibi, serbest zaman etkinlikleri de toplumsal güçler tarafından belirlenen birtakım kurallara ve sözleşmelere tabidir. Serbest zaman etkinliklerinin karşılık beklemeden yapılan etkinlikler olması, birincil düzeydeki yükümlülüklerden özgürlüğün sonucudur. Spor, hobiler, oyunlar ve sanatsal uğraşlar gibi gerçek serbest zaman etkinliklerinin karşılıksızlığı, herhangi bir maddi ya da toplumsal amaca hizmet etmemesi anlamındadır. Ailevi, siyasi ve manevi yükümlülüklerden, ücretli çalışmadan farklı olarak; ekonomik, faydacı, ideolojik ve dini amaçlarla motive edilmez. Bu açıdan serbest zaman etkinliklerinin en belirgin işlevi, birincil düzeydeki yükümlülüklerden farklı olarak, bireysel ihtiyaçlara yönelik olmasıdır. Serbest zamanda giderilen bireysel ihtiyaçların en belirgin özelliği ise eğlence arayışına yanıt vermesidir. Modern kapitalist toplumlarda serbest zaman eğlence, memnuniyet ve haz arayışıyla karakterizedir. Serbest zamanın temel koşulu olan memnuniyet tam olarak gerçekleşmezse ya da giderek azalmaya başlamışsa, birey söz konusu etkinlikten vazgeçme eğiliminde olacaktır. Bu dört temel özellik dikkate alındığında, serbest zamanın reel hayatın getirdiği yorgunluğu, can sıkıntısını ve monotonluğu gidermek gibi işlevlere sahip olduğu söylenebilir. Bu işlevleri yerine getiremeyen serbest zaman etkinlikleri, modern kapitalist toplumlar için "kusurlu" sayılan etkinliklerdir (Dumazedier, 1968, s. 250-251). Bu nedenle serbest zaman etkinliklerinin reel hayattan bir kaçış niteliğinde olduğu ve mevcut toplumsal sistem için ideolojik bir işlevi yerine getirdiği vurgulanmalıdır.

Eğlence arayışına yönelik serbest zaman etkinliklerinden biri de XIX. yüzyılın sonunda doğuşuna tanıklık edilen amatör fotoğrafçılıktır. Reel yaşamın dışında gerçekleştirilen et-

kinliklerin yani domestik yaşama dair anıların, seyahat ve tatillerin, tüm oyunsal açık hava aktivitelerinin ve tüketimlerin teknik bilgi ve eğitim gerektirmeyen otomatik bir aygıt tarafından belgelenmesi olan amatör fotoğrafçılık, toplumsal işlevleri açısından değerlendirildiğinde, eğlence ve haz arayışıyla karakterize olduğu ve bu açıdan sınıf koşullarıyla ilişkili bir uygulama olarak öne çıktığı söylenebilir. Pierre Bourdieu'nün de vurguladığı gibi, fotoğraflama ediminin arkasında, "zamana karşı koruma, diğerleriyle iletişim ve duyguların ifade edilmesi, kendini gerçekleştirme, sosyal prestij, eğlence ya da kaçış" gibi bazı motivasyonlar bulunmaktadır. Düşünüre göre fotoğraflama edimi, hafızanın kırılganlığına karşı koyar ve zamanın fethedildiği yanılsamasını yaratarak elimizden kayıp giden zamanın yarattığı acıları hafifletir. İkinci olarak, başkalarına olan ilgi ve sevgimizi göstermemize olanak sağlayarak iletişimi teşvik eder. Üçüncüsü, sanatsal ve teknik ustalıklarımızı sergilememize izin vererek kendimizi gerçekleştirme yolları sunar. Dördüncü olarak, kişisel başarılarımızın yani bir olayın, seyahatin ya da gösterişsel tüketimin gerçekleştiğini kanıtlayarak saygınlık ve prestij tatmini sağlar. Son olarak, tıpkı bir oyun gibi, eğlence ve kaçış aracı olarak işlev görür (1996, s. 14-15).

Bourdieu'nün açıklamalarında, eğlence ve saygınlık arayışlarının daha çok amatör fotoğrafçılığın toplumsal işlevleri ile ilgili olduğu ve bu fotoğrafik uygulamanın sınıf koşullarıyla bağlantılı olarak ele alınması gerektiği düşüncesi öne çıkmaktadır. Çalışmanın bir uzantısı olan eğlence, reel yaşamın beraberinde getirdiği monotonluğu gidermeye ve egemen/bağımlı ilişkilerinin oluşturduğu değersizlik duygularını fantazya yoluyla yatıştırmaya yönelik bir arayıştır. Bourdieu'nün açıklamalarından çıkarabileceğimiz bir diğer sonuç, tüketim, seyahat ve fotoğrafın birbirlerini güçlendiren kültürel eğilimler olduklarıdır. Bir ürünün ya da hizmetin satın alınması ve kullanılması anlamına gelen tüketim ve gündelik alanlardan yani hem reel hem de domestik yaşamdan bir anlığına uzaklaşma ve mobilite hali olan seyahat, kuşkusuz fotoğrafçılıktan bağımsız kültürel eğilimler değildir. Bir gösterişsel tüketim kategorisi olan seyahat ve turizm hizmetleri tüketiminin yaygınlaşmasında, görsel tüketime yönelik arzunun payı azımsanamayacak ölçüdedir. Fakat hem görsel tüketimin hem de seyahat ve turizm hizmetleri tüketiminin gerçekleşebilmesi ekonomik koşullarla ilişkilidir. Bourdieu'nün de vurguladığı gibi, bir kameraya sahip olmak, maddi gelirle yakından ilgilidir ve bir yaşam standardı göstergesidir (1996, s. 14). Fakat eğlence ve saygınlık arayışına yönelik görsel tüketimin gerçekleşebilmesi, alt sosyal sınıfların serbest zaman olanaklarındaki artışı da gerekli kılmaktadır. Bu açıdan, bu araştırmanın temel varsayımı, XIX. yüzyılın sonundan itibaren amatör fotoğrafçılığın gelişiminin, serbest zaman kavramının geçirdiği tarihsel dönüşümlerle ve dolayısıyla kapitalist ekonomik sistemin XIX. yüzyılın son çeyreğinde ulaştığı yeni koşullarla ilişkili olduğudur. Popüler fotoğraf tarihi yayınları, amatör fotoğrafçılığın gelişimini çoğunlukla teknolojik gelişmelerle ilişkilendirmekte ve özellikle Kodak kameraları sayesinde fotoğrafçılığın kitleselleşmesini mali ve teknik engellerin aşılmasının bir sonucu olarak görmektedir. Örneğin, Colin Harding'e göre ABD'li girişimci George Eastman'ın, bir Kodak ürünü olan, ucuz ve küçük boyutlu "Brownie" isimli kamerayı 1898 yılında piyasaya sürmesiyle birlikte, fotoğrafçılığın popülerleşmesinin önündeki mali

ve teknik engeller de ortadan kalkmış oldu. Bu sayede "şipşak fotoğrafçılık" büyüyüp olgunlaşmaya başlamış ve fotoğraf ilk kez büyük kitleler tarafından erişilebilir hale gelmişti (2015, s. 157). Fakat, görüldüğü gibi, bu tarihsel gelişmenin teknolojik ilerlemelere indirgenmesi, betimleme düzeyinde kalan, ekonomik ve toplumsal bağlamlardan koparılmış açıklama ve anlamlandırmalara yol açmaktadır. Amatör fotoğrafçılığın Kodak kameraları ile birlikte XIX. yüzyılın sonunda yakaladığı ivme, kapsamı tüm fotoğraf tarihi olan popüler yayınlarda yüzeysel açıklamalarla geçiştirilen değinmeler olarak kalmıştır. Bu sorun ve gerekçeden hareketle, araştırmanın amacı, fotoğrafçılığın popülerleşmesinin ekonomik ve toplumsal arka planını ve serbest zaman kavramının geçirdiği tarihsel dönüşümlerle bağıntısını anlamak ve açıklamaktır. Araştırmanın önemi ise, amatör fotoğrafçılığın gelişimini anlamlandırma konusunda yaşanan araştırma eksikliğini gidermeye yönelik olmasıdır. Bunu gerçekleştirebilmek için Kodak reklamları Roland Barthes'ın, yapısalcı dilbilimin kurucusu olan Ferdinand de Saussure'ün *Genel Dilbilim Dersleri* adlı kitabından yararlanarak geliştirdiği göstergebilimsel yaklaşımı ile analiz edilmiştir. Kodak reklamlarının önemi, XIX. yüzyılın son çeyreğinde ekonomik düzeyde yaşanan kırılmaların ve bunun bir uzantısı olan Fordist üretim yapısının kültürel düzeyde yol açtığı yeni eğilimlerin ipuçlarını vermesidir. Diğer bir deyişle, Kodak reklamları tüketim, seyahat ve fotoğrafçılık gibi serbest zaman endüstrilerinin altında saklı olan ideolojinin keşfini sağlayacak metinlerdir. Kodak reklamlarında saklı olan anlamlar ikili zıtlıklar yoluyla inşa edildiği için, göstergebilimsel analizi gerekli kılmaktadır. Bu anlamların sanayi toplumunda giderek önem kazanması, serbest zaman kavramının çeşitli düşünce ekolleri tarafından ele alınmasını da beraberinde getirmiştir.

Sosyolojik Kuramda Serbest Zaman

Daha çok çalışma ve emek süreçleri üzerine yoğunlaşan Karl Marx, serbest zaman kavramı üzerine yer yer değindiği çalışmalarında, zaman kavramını insani gelişim için gerekli bir alan olarak nitelemiştir. Marx'a göre serbest zaman miktarını artırmak, bireyin eksiksiz gelişimi için gerekli zamanı artırmak anlamına gelmektedir. Öyle ki, hem eğlence hem de daha yüksek nitelikli etkinliklere ayrılmış zamanı kapsayan serbest zaman, bu deneyimi yaşayan bireyleri başka birine dönüştürmektedir. Fakat Marx, serbest zamanı olmayan, yemek yeme ve uyku gibi fiziksel gereksinimlerini giderdiği zamanların dışındaki tüm yaşamını kapitalistler için çalışmakla geçiren kişileri ise "kendi dışına yönelik zenginlik üreten bir makine" olarak nitelemiş ve onların "yük hayvanından bile aşağı" olduklarını belirtmiştir (1997, s. 26-27). Marx'ın bu yaklaşımını, Sanayi Devrimi ile başlayıp neredeyse XIX. yüzyıl boyunca süren ağır endüstriyel çalışma koşullarına yönelik bir eleştiri olarak değerlendirmek gerekir.

Serbest zaman sorununu egemen/bağımlı insan ilişkileri açısından da ele alan Marx, zenginliğin temel dayanağının "başkalarının emek-zamanının çalınması" olduğunu belirtmiştir. İşgücünün artı-emeği, zenginliğin oluşumunun temel koşuludur (1997, s. 27). Marx, burada maddi zenginliği kastetmiş olsa da, aynı zamanda serbest zamanların zenginliği

anlamındadır. Çünkü artı-emek, aynı zamanda egemen sınıflar için serbest zaman yaratan bir değerdir. Marx'ın vurguladığı gibi;

> Toplumun bir kesiminin üretim araçları üzerinde tekele sahip olduğu her yerde, işçi, özgür olsun olmasın, kendi varlığını sürdürmek için gerekli emek-zamanına, üretim araçlarına sahip olanların yaşamları için gerekli tüketim maddelerini üretmek için de fazladan bir emek-zamanı eklemek zorunda kalmıştır; üretim araçlarının tekelini elinde bulunduran bir kimse ister Atinalı aristokrat ... Modern toprak sahibi ya da kapitalist olsun, bu hep böyledir (1986, s. 212).

İşçinin yaşamını sürdürmek ve yeniden-üretmek için ihtiyaç duyduğu gerekli-emeğinin yanı sıra fazladan sarf ettiği emek zamanı artı-emeği oluştururken, bu emeğin neticesi ise üretim araçlarına sahip olan sınıfların yaşamlarını sürdürebilmelerini sağlayan artı ürünün oluşumudur. Bir bakıma işçi, bir yandan gerekli-emekle kendi yaşamını sürdürme olanağını elde ederken, öte yandan artı-emekle de üretim araçlarına sahip olanların yaşamlarının sürmesini sağlamaktadır. Egemen/bağımlı ilişkilerinin bu niteliği, aynı zamanda serbest zamanı olan ve olmayan sınıfların da oluşumunu açıklamaktadır. Gerekli emek-zamanına ek olarak artı emek-zamanını da üretim sürecinde kullanan alt sınıflar, bu şekilde serbest zamandan yoksun kalırlarken, üretim araçlarına sahip olanlar ise kendileri için üretilen artı ürün sayesinde gerekli-emeğe katılmadıkları için serbest zamanlı sınıfı oluşturmuşlardır. Çalışanlar, üretim araçlarına sahip olanlar için serbest zaman yaratırlarken, kendileri insani gelişim için gerekli olan bu zamandan yoksun kalmışlardır.

Marx'ın damadı Paul Lafargue ise, 1880'li yıllarda kaleme aldığı *Tembellik Hakkı* adlı çalışmasının alt başlığı olan 1848 "*Çalışma Hakkı"nın Çürütülmesi*'nden de anlaşılacağı üzere, yaşadığı dönemde çalışmanın bir hak olarak görülmesine karşı çıkmış ve tanığı olduğu ağır çalışma koşullarını alaycı bir üslupla eleştirmiştir. Lafargue, çalışmanın özellikle de durup dinlenmeden çalışmanın erdemlerine vurgu yapan dönemin püriten anlayışının aksine, tembellikten ve daha fazla serbest zamandan yana tavır almıştır. Fakat Lafargue'ın sözünü ettiği "tembellik hakkı", aşırı ve ölçüsüz çalışmanın bir antitezidir; yoksa hiç çalışılmaması gerektiği anlamında değildir. Yaşadığı dönemde kadınları ve çocukları da kapsayan 12 saatlik ağır çalışma koşullarını, yaşama sevincinin önündeki en büyük engellerden biri olarak görmüş ve bu nedenle günde üç saat çalışmayı ve günün geri kalanında tembellik yapmayı savunmuştur.

Boş zamanı kapitalistler için hiçbir maliyeti olmayan bir değerler sistemi olarak gören Lafargue, boş zamanların çalışmanın getirdiği yorgunluğu atmaya, çalışma için yeniden hazırlanmaya ayrıldığını belirtmiştir. Boş zaman, "ekmek kapısı"na gitmeden önce gerekli bakımların yapıldığı, dinlenip güçlenildiği, kısacası işgücünün yeniden-üretildiği bir zaman dilimidir. Onun deyişiyle, "Boş vakitler, çalışma adına çalışmamayı üretir yalnızca." Lafargue için sadece dinlenip yorgunlukların atıldığı bir zaman dilimi değildir; aynı zamanda "ekmek gailesi"nin varlığını unutturacak etkinliklerle geçirilen zamanlardan da oluşur (2018, s. 79, 88). Diğer bir deyişle, Lafargue için serbest zaman etkinlikleri bir kaçış biçimi olarak da öne çıkmaktadır.

"Kültür oyun biçiminde doğar, kültür başlangıcından itibaren oynanan şeydir." diyerek, oyunu kültürün kaynağı olarak niteleyen Johan Huizinga ise, *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme* adlı çalışmasında oyunun antitezinin genel anlamda ciddiyet, özelde ise çalışma olduğunu belirtmiştir (2006, s. 68-70). Huizinga'nın görüşüne göre kültürden de eski olan oyun, ilkel toplulukların ve arkaik kültürlerin gelişiminde bir "maya" işlevi görmüştür. İbadet, şiir, müzik, dans, bilim, hukuk ve hatta silahlı çatışmaların kuralları oyundan temellenmiştir (219). Oyun, oyun olarak niteleyemeyeceğimiz başka bir şey karşısında ortaya çıkarken (18), oyuna içkin en önemli özellik, oyunun maddi çıkar ve gereklilik alanının dışında yer almasıdır (171). "Akıl, ödev ve hakikat ölçülerinin", diğer bir deyişle "gündelik hayatın mantığının" dışında yer almaktadır (202). Bu nedenle bir serbest zaman etkinliği olarak oyun, bir görev olarak nitelendirilemez. Her şeyden önce, kendiliğinden ve gönüllü bir etkinliktir (24-25).

Görüldüğü gibi, Huizinga, bir serbest zaman etkinliği olarak oyunu reel yaşamdan bağımsız bir alan olarak konumlandırmakta ve bu noktada Lafargue'dan ayrılmaktadır. Lafargue, serbest zamanı hem bir kaçış hem de yeni bir işgünü için gerekli enerjinin yeniden-üretildiği bir alan olarak niteleyerek, reel hayatın dışında yer alan bir olgudan ziyade onun bir uzantısı olarak görmüştür. Oskay'a göre de Huizinga'nın metnini sorunlu hale getiren nitelik, oyun ile oyun olmayanı, diğer bir deyişle fantazya ile reel hayatı birbirinden ayırmasıdır. Oysa günümüz modern kapitalist toplumlarda ekonomik düzey ile kültürel düzey arasında etkin bir bütünleşme söz konusudur. Modern kapitalizm, çalışma hayatı ile serbest zaman arasındaki bütünleşmeyi daha da rasyonel hale getirmiş ve serbest zaman, mevcut toplumsal formasyon tarafından bir "recreation"a yani reel yaşamın yeniden-üretimini sağlayan bir eğlence ve dinlenme formuna dönüştürülmüştür. Reel hayata katlanabilmek için "oyuna" sığınan ücretli işgücünün "oyunları" bir kaçış biçimi olarak, "belleksizleşmenin ve unutmanın bir aracı olarak" oynanmaktadır (2014, s. 220-226).

Torstein Veblen ise 1899 yılında yayımlanan *Aylak Sınıfın Teorisi* adlı çalışmasında, aylak sınıfın ortaya çıkışını bireysel mülkiyetin ortaya çıkışıyla ilişkilendirir (2005, s. 31). Aylaklık terimini üşengeçlik ya da hareketsizlik anlamında kullanmadığını belirten Veblen, aylaklığı "zamanın üretici olmayan tüketimi" olarak tanımlar (44). Veblen'e göre bireyin saygınlığını ve onurunu sürdürebilmesi için yalnızca maddi servete sahip olması yeterli değildir, servet ve güç aynı zamanda kanıtlanmalıdır. Aylak bir hayat, maddi servete ve güce sahip olmanın en nihai kanıtı olarak görülmüştür. Emekten bariz bir şekilde uzak durma, itibarın geleneksel göstergesi haline gelirken; emek süreçlerine katılım, yoksulluğun ve bağımlı olmanın kanıtı olduğundan, toplum nazarında değersiz sayılmıştır (40-41). Endüstrinin yarı-barışçıl aşamasında, çalışan sınıfların sadece yaşamlarını sürdürebilmeleri için gerekeni tüketmesi ilkesi uygulanırken, lüks tüketim aylak sınıfa özgü olmuştur (58). Aylak sınıf, Veblen'in deyişiyle, "Yiyecek, içecek, uyuşturucu, barınak, hizmetler, süsler, elbise, silah ve teçhizat, eğlence, tılsımlar, put veya mabutların en iyisini serbestçe tüketir." Bunların tüketimi, zen-

ginlik kadar şerefli olmanın da kanıtı sayılırken, tüketimdeki herhangi bir noksanlık değersizlik işareti sayılmıştır. Aylaklık kanıtlanması gerektiğinden, değerli nesnelerin gösterişsel tüketimi aylak sınıfın şöhretinin bir aracı haline gelmiştir (60-61).

Modern toplumlarda ise, Veblen'e göre tüketimin demokratikleşmesi ve gösterişsel tüketim nedeniyle, sosyal sınıflar arasındaki sınır çizgileri belirsizleşmiştir. Her sınıfın üyeleri bir üst sınıfta moda olan yaşam kalıplarını kendi görgü ideali olarak benimsemekte ve tüm enerjilerini bu ideale erişmek için kullanmaktadırlar. Artık, iyi bir isme sahip olmak ve bunu sürdürebilmek, bir bakıma aylaklığa ve gösterişsel tüketimin varlığına bağlıdır (2005, s. 66).

Tarihsel Süreçte Serbest Zaman

Serbest zaman sosyolojisine dair araştırmalar dikkate alındığında, modern anlamda serbest zaman kavramının kapitalizm öncesi toplumlarda bulunmadığı, bu toplumlarda çalışma ile çalışma dışı etkinliklerin birbirinden kesin sınırlarla ayrılmadığı yani iç içe geçmiş olduğu görüşü öne çıkmaktadır. Serbest zamanı kişinin kendi iradesiyle seçtiği, toplumsal yükümlülüklerden uzak ve eğlenceye dayalı bir etkinlik alanı olarak tanımlayan Joffre Dumazedier, bu tanımlamadan hareketle, serbest zamanın tüm uygarlıklarda her zaman var olduğunu düşünen yaklaşımlara karşı çıkmakta ve sadece Sanayi Devrimi'nden kaynaklanan birtakım karakteristik özellikleri olduğunu belirtmektedir. Dumazedier'e göre avcı-toplayıcı topluluklar için bir serbest zaman kavramından söz edilemez. Avcı-toplayıcı komünal yaşam tarzında çalışma ve oyun, ritüellerin önemli bir parçası olmuş; dini festivaller her iki etkinliği de içermiştir. Dolayısıyla çalışma ve oyun arasında bir ayrım yapılmamış, işlevleri farklılık gösterse de, topluluk yaşamında aynı anlama gelmiştir.[1] Dumazedier'e göre yerleşik bir yaşam süren tarım toplumlarında da modern anlamda serbest zamandan söz edilemez. İlk uygar toplumlar olarak kabul edilen tarım toplumlarında çalışma, süreklilik göstermeyen bir etkinliktir ve çalışma ritmi hava koşullarına bağlı olarak değişmiştir. Bu tür toplumlarda çalışmaya şarkılar, oyunlar ve törenlerle ara verilmiştir (1968, s. 248-251).

Andre Gorz da serbest zaman kavramının kültürün hangi aşamasında ortaya çıktığı konusunda Dumazedier ile benzer vurgulara sahiptir. Gorz'a göre kapitalizm öncesi tüm toplumlarda tüm zevkli etkinlikler çalışmayla bütünleşikti yani çalışmanın içine gömülüydü. Çalışma, kültür ve yaşam arasında bir ayrımın olmadığı bu toplumlarda festivaller, kutlamalar, şarkılar ve danslarla çalışmaya ritim kazandırılmış; araç ve gereçler estetik bir şekilde süslenmiştir. Bu nedenle yaşamı anlamlı ve değerli kılmak için, çalışma ve yaşamı bütünleştiren gerçek bir popüler sanat var olmuştur. Fakat çalışmayı yaşamdan ve kültürden koparan, işlevsel bir etkinliğe dönüştüren sanayi kapitalizmi olmuştur (1985, s. 48-49).

[1] Dış dünyanın iki boyutlu yüzey üzerine çizerek ve boyayarak aktarılmasının ilk örneğini oluşturan mağara duvar resimleri, kültürün avcı-toplayıcı aşamasında çalışma ile çalışma dışı etkinlikler arasında bir ayrım olmadığının göstergesidir. Konusunu av hayvanlarının oluşturduğu bu resimler, avcı-toplayıcılar için avın bolluk içinde geçmesini sağlayacak büyüsel bir nitelik taşımıştır.

Makineleşmiş bir çalışma düzeni demek olan Sanayi Devrimi, çalışma temposunu ayarlayan makinelerin, karmaşık üretim süreçlerinin ve zamanın işgücü üzerindeki baskısını getirmiş; hayatın mevsimlerle, hafta ve günlerle değil, dakikalarla ölçülmesine neden olmuştur (Hobsbawm, 2003, s. 78-79). Bu nedenle Lewis Mumford, modern sanayi çağının simgesinin buhar makinesi değil, saat olduğunu öne sürmüştür. Mumford'a göre çanların düzenli olarak çalması, işçi ve tüccarın hayatına yeni bir düzenlilik getirmiş, saat kuleleri kentsel yaşamı tanımlayan simgelerden biri olmuştur (1955, s. 14). Böylece, Avrupa'da kentsel alanların zaman algısı değişmiş, buharla çalışan fabrika makineleri, saat merkezli bir disipline itaati zorunlu kılmaya başlamıştır. Makineler çalışmaya başladığında tüm eller yerlerini almalıydı (Veal, 2004, s. 23).

Sanayi Devrimi'nin zamanın algılanışı üzerinde yarattığı diğer bir yenilik, sanayi öncesi toplumlardan farklı olarak, çalışma zamanı ile serbest zaman arasında kesin bir ayrıma gidilmesidir. Antik Çağ'da karşımıza çıkan kölelik durumu hariç, çalışma ile serbest zaman kavramları arasında kesin sınırlar çizilmemişti. Çalışmayı tekdüze ve monoton bir etkinliğe çevirerek, serbest zaman değerlerinden kesin sınırlarla koparan, insan hayatını *çalışma ve çalışma dışı* olmak üzere iki farklı kompartımana bölen, Sanayi Devrimi olmuştur. Bunun yanı sıra tıpkı ticaret kapitalizmi döneminde olduğu gibi, sanayi kapitalizmi de çalışmayı yüceltmiş, buna karşılık serbest zaman değerlerini aşağılamıştır. İşçilerin serbest zaman etkinlikleri "tembellik" olarak tanımlanarak, bu yaklaşım ahlaki bir kılıfta sunulmuştur (Argın, 1992, s. 33). Tanrı'nın bu dünyayı bir oyun alanından çok bir çalışma alanı olarak yarattığını savunan XIX. yüzyıl püritenleri ve ahlakçıları, tıpkı ticaret kapitalizmi döneminde olduğu gibi, durup dinlenmeden çalışmanın erdemleri üzerinde durmuşlardır. Çalışkan bir yaşam söylemi, kiliselerde, hikâye kitaplarında, editoryal sütunlarda ve politikada sürekli olarak yeniden üretilmiştir (Rodgers, 1978, s. 7).

Sanayi döneminin başlarında, yeni üretim teknolojileri çalışanları serbest zamandan yoksun kılmış, hatta onların yeteneklerini ve yaratıcılıklarını köreltmiştir. Makineler geliştikçe ve çalışma temposu makinelere göre ayarlandıkça, serbest zaman süreleri artmaktan ziyade azalmış; Sanayi Devrimi'nin ilk yıllarında günde 16 saati bulan süreler nedeniyle çalışma uzun ve yorucu bir hal almıştır. Erkeklerin tek başlarına ailelerini geçindirememeleri, çocukların ve kadınların da sabah 6'dan akşam 8'e kadar fabrikalarda çalışmalarına neden olmuştur. Sanayi Devrimi ile birlikte zamanın kapitalistler yararına bir kazanç öğesi durumuna gelmesi çalışma sürelerini artırmış, bu da artı değerin yani kapitalistin kârının artmasına neden olmuştur. 1830'lu yıllarda 12 saatlik çalışma düzenine geçilmesi de, yemek yeme ve uyuma gibi fiziksel ihtiyaçların giderilmesi dışında çalışanlara hiç boş zaman bırakmamıştır (Aydoğan, 2000, s. 89-91). Yaşamlarını sürdürmelerine ancak yeten bir para karşılığında çalışan insanların pazar günleri ise, Hobsbawm'ın deyişiyle, "... sıra sıra dizilmiş kulübe ya da adi apartmanlarda, ucuz, derme çatma hanlarda ve ucuz, derme çatma küçük kiliselerde geçiyordu." (2003, s. 80). Bu nedenle Marx, bu kişileri "kendi dışına yönelik zenginlik üreten bir makine" olarak nitelemiştir. Lafargue ise, "Günde 12 saat çalışmak... İşte 18. yüzyıl hümanizminin ve ahlakçılığının ideali!" diyerek, Sanayi Devrimi'nin ilk döneminde

yaşanan insanlık dışı çalışma koşullarına dikkati çekmiş ve proleterlerin tam da çalıştıkları için yoksullaştıklarını ve toplumsal serveti büyüttüklerini vurgulamıştır (2018, s. 32, 39).

Lafargue'ın, işçilerin günde 3 saat çalışıp günün geri kalanında tembellik yapmaları yönündeki arzusu tam olarak gerçekleşemese de, kapitalizmin zaman politikalarındaki değişim sonucu, Sanayi Devrimi'nin ilk döneminde yaşanan insanlık dışı çalışma koşullarının XIX. yüzyılın sonlarına doğru değişmeye başladığı görülmüştür. Endüstriyel rekabetin üretim teknolojilerinde yarattığı gelişme, üretimde muazzam verimliliklere yol açmış, artan üretim ise kitlesel tüketimi zorunlu hale getirmiştir. Bunun gerçekleşebilmesi için de, çalışma saatlerinin kısaltılması yani işgücüne tüketim etkinliklerinde kullanabileceği serbest zaman olanaklarının sağlanması ve ücretlerde artış gündeme gelmiştir. Durup dinlenmeden çalışmayı ve çileciliği öne çıkararak, aylaklığı ve tüketimi günahların büyüğü sayan Protestan ahlakı[2], önceki yüzyıllarda kapitalist sermaye birikiminin önünü açmış olsa da, bu dönemde artık kapitalizmin ihtiyaçlarını karşılayamaz duruma gelmiştir. Bu nedenle 1890'lı yıllardan itibaren değişmeye başlayan çalışma etiğiyle birlikte, alt ve alt-orta sınıflar için yeni bir yaşam biçiminin doğmaya başladığı ileri sürülebilir.

Üretim kapasitesindeki artıştan önce, büyük ölçüde orta ve üst sınıf pazar için üretim yapılıyordu. Fakat artık alt sınıftan erkek ve kadınların da daha üretken hale gelen makinelerin taleplerine yanıt vermeleri gerekiyordu. Üretimdeki verimliliğin gereklerine cevaben, tasarrufun yerini toplumsal bir değer olarak aşırılık almalıydı. Böylece, tüketim arzusu ile dolu, ama bunun için gerekli finansal güce de sahip emekçi kesimler yaratmak ve bu kesimlere yatırım yapmak, kapitalist sistem için bir zorunluluk haline geldi. Böylece, kitle tüketimini mümkün kılacak nesnel koşullara doğru dramatik bir hareket başladı: daha yüksek ücretler ve daha kısa çalışma saatleri. Artan ücretler ve serbest zaman olanakları, seri üretimin gerektirdiği yeni alışkanlıkların benimsetilmesinde ilk adımı oluşturuyordu. Bir sonraki adım, işçilerin, artan gelirlerini ve serbest zamanlarını tüketici pazarlarında harcamalarını sağlamak ve bunu da "uygarlık" deneyimi olarak tanımlamaktı (Ewen, 2001, s. 24-29).

XIX. yüzyılın sonlarında yaşanmaya başlayan ekonomik ve toplumsal gelişmelerin bir uzantısı da Fordist üretim yapısıdır. İtalyan düşünür Antonio Gramsci, Fordizmi, "eşi görülmemiş bir hızla ve tarihte görülmemiş bir kararlılık bilinciyle, yeni bir işçi ve yeni bir insan modeli

---

[2] Luther ve Calvin gibi din adamları öncülüğünde Katolik Kilisesi'ne karşı XV. yüzyılda başlatılan reform hareketleri ve Protestanlık; din, siyaset ve ekonomi konusundaki yeni öğretileriyle burjuva sınıfının güçlenmesine ve ticari kapitalizmin sanayi kapitalizmine evrilmesine yol açmıştır. Aylaklığı yasaklayarak tutumlu olmayı, çileciliği ve sürekli çalışmayı bir yaşam felsefesi haline getiren Protestan öğreti ve onun bir uzantısı olan püriten etik, Weber'in de vurguladığı gibi, genç burjuvazinin ihtiyaç duyduğu sermaye birikiminin önünü açarak kapitalizmin yükselişinin de katalizörü olmuştur (1999, s. 148).
Özellikle Calvinci Protestanlık, çalışma dışı etkinlikler konusunda son derece tutucu bir öğretiyi benimsemiştir. Weber'in de vurguladığı gibi, "Tanrı'nın kendi şanını arttırma ile ilgili açıkça görülen dileğine, boş zaman ve zevk ile değil, sadece çalışma ile hizmet edilir. Zamanı boşa harcama bütün günahlar içinde ilk ve ilkece en ağır olanıdır." Toplumsal yaşam içinde zaman kaybı olarak nitelendirilebilecek etkinlikler, boş konuşma, lüks, sağlık için gerekli olandan daha fazla uyku, Protestan öğretinin ahlak anlayışının dışında kalan konulardır. Tiyatroya da sıcak bakmayan püritenler, her türlü aylaklığı Tanrı'nın şanından ziyade insanınkine hizmet eden davranışlar olarak görmüşlerdir (1999, s. 135, 145).

yaratmak için şimdiye kadar görülmüş en büyük kolektif çaba" olarak tanımlar (1992, s. 302). Fordizmin sembolik başlangıç yılının 1914 olarak kabul edilmesi gerektiğini düşünen David Harvey, bu tarihte otomobil montaj hattında çalışan işçilere Henry Ford'un günde sekiz saat çalışma karşılığında beş dolar ücret vermeye başladığını belirtir. Harvey'e göre Fordist üretimin getirdiği varsayılan yenilikler, aslında üretim alanında çoktandır başlamış olan eğilimlerin bir uzantısıdır. Ford, emek süreci alanında eski teknolojilerin ve Taylorizm ile başlamış olan ayrıntılı işbölümünün rasyonalizasyonundan öte bir şey yapmıyor; yalnızca, montaj hattının başında kıpırdamadan bekleyen işçiye işin akıtılması sayesinde üretkenlikte büyük miktarlarda artış sağlıyordu. Ford, büyük şirketlerin güçlerini doğru kullanmaları durumunda yeni bir toplumun inşa edilebileceğine inanıyordu (2012, s. 147-148). Harvey'in de belirttiği gibi;

> Sekiz saatlik, beş dolarlık işgünüyle hedeflenen, sadece işçinin son derece üretken montaj hattı sisteminin gerektirdiği disipline uymasını sağlamak değildi. Bu uygulama, aynı zamanda, işçilerin, büyük şirketlerin gittikçe daha büyük miktarlarda piyasaya sürmeye hazırlandıkları kitle üretimi ürünlerini tüketmek için yeterli bir gelire ve boş zamana sahip olmalarını sağlamayı hedefliyordu (2012, s. 148).

Erken kapitalist dönemde karşımıza çıkan katı çalışma etiğinin, yerini esnek çalışma etiğine bırakması kapitalizmin genel mantığına ters düşmemektedir. Çünkü kapitalizmin erken döneminde, maddi bir kazanç getirmediği için "değersiz" olarak damgalanan serbest zaman süreçleri, sermaye için yeni bir birikim kaynağı haline gelmiş; çalışma dışı zaman da en az işlikte geçen zaman kadar değerli bir yatırım alanı olarak görülmüştür. Zamanın bir meta haline dönüşmesi sürecinin bu yeni evresinde, sermaye her şeyden önce kendi ekonomik çıkarları nedeniyle, çalışanlar için artık daha fazla serbest zaman istemekte; fakat bu zamanı da "boş" bırakmamak ve "fethetmek" arzusundadır. Serbest zamanların "fethi", sözü edilen ekonomik boyutunun yanı sıra ideolojik boyutu da olan bir süreçtir. İdeolojik açıdan, serbest zaman değerleri, kapitalist sistemle uyumlu bireylerin yeniden-üretilmesinde etkili araçlardan biri olarak görülmüştür. Bireyler de birçok serbest zaman etkinliğini toplumsal katılımdan çok, reel hayattan kaçış yolu olarak tecrübe etmeye başlamıştır (Argın, 1992, s. 36).

Yöneten sınıflar, hedonistik tüketimin çalışan sınıflara aşılanmasından korkmamış, tüketimin demokratikleşerek bu kesimlere açılmasının bireyleri verili toplumsal sisteme entegre etmede işe koşulabilecek etkin bir yöntem olabileceğini keşfetmişlerdir. Yönetici elitler, kendi ekonomik çıkarları gereği, işçi sınıfını orta sınıfın yaşamına özendirmek gerektiğini biliyorlardı. Vitrinler, bulvarlar, reklâmlar, bulvar gezintileri ve kafeler oluşmuş; böylece işlikte geçen reel hayatın dışındaki saatlerde, özenilen sınıftan insanların yaşam tarzlarına öykünebilmek, işçi sınıfı için çekici hale gelmiş ve bunun oluşturacağı fantazya bir bakıma kolaylaşmıştı. İşçi sınıfının, orta sınıf yaşam tarzına öykünmeler aracılığıyla, reel yaşamlarındaki konumlarının vermiş olduğu hoşnutsuzlukları ve acıları tüketimin sağladığı fantazya yoluyla hafifletmesi, egemen ideolojinin kendisini yeniden-üretebilmesini sağlayan bir ideolojik yöntem haline gelmiştir (Oskay, 2004, s. 189, 250-251).

Thorstein Veblen'in 1891 yılında yayımlanan *Sosyalizm Teorisinde İhmal Edilen Bazı Hususlar* başlıklı makalesinde belirttiği gibi; modern endüstri, birkaç kuşak öncesinin işçi sınıfının durumuyla kıyaslandığında, geçim mücadelesini kolaylaştıracak bir etkinliğe ulaşmıştır. Bu durum tüketim harcamalarının sergilenmesini, diğer bir deyişle gösterişçi ve kıskandırıcı tüketimi popüler bir etkinlik haline getirmiştir. Kişinin hem kendi gözünde hem de başkalarının gözünde saygınlığını sürdürmesi, "iktisadi kıymet göstergelerinin sergilenmesi" ile sağlanmaya başlamıştır. Kişisel itibar kazanmanın bir aracı haline gelen gösterişçi ve kıskandırıcı tüketim, modern endüstri döneminde giderek artarken, üst sınıfların yaşam tarzlarına öykünme ve onu tamamlayan kıskançlık duygusu da yoğunlaşmıştır. Amerikan halkının giyim masrafları üzerinde belirleyici olan, fiziksel gereksinimlerini karşılamadan ziyade itibar kazanma isteğidir. Veblen'e göre bunun da başlıca güdüsü, "iktisadi öykünme"dir. Ödeme gücünü sürekli sergilemek, insanlar üzerinde saygınlık uyandırmak ve onay kazanmak birbirleriyle ilişkili olgulardır (2019, s. 39-46). Oskay'ın da belirttiği gibi, Veblen, maddi refahtaki artış sayesinde orta sınıfın yaşam tarzına öykünmeye başlayan işçi sınıfının, bu dönemde "öğrendiği" öykünme, kıskanma ve imrenme duyguları nedeniyle devrimci bir sınıf olma potansiyelini de yitirmeye başladığını savunmuştur. Veblen, 1850'lerden 1890'lara gelindiğinde işçi sınıfı ile kapitalistler arasındaki egemen/bağımlı ilişkisinin de değişmeye başladığını, işçilerin artan toplumsal refahtan elde ettiği payın giderek artmasının, bu sınıfın bağımlı bir sınıf olma konumunu daha da pekiştirdiğini öne sürmüştür. İşçi sınıfı, üst katmanların harcama kalıplarına özenmekte, onların toplumsal statü simgelerini takınmakta ve böylece değiştiremediği sosyal konumundan tüketerek uzaklaştığı yanılsamasına kapılmaktadır.[3] Kısacası, işçilerin ve diğer çalışan kesimlerin sınıf bilinci geliştirememeleri ile tüketim ideolojisi arasındaki işlevsel bağıntı, Veblen'in 1890'lar gibi erken bir dönemde keşfettiği temel olgulardandır (2014, s. 338-347).

1890'lı yıllardan başlayarak katı çalışma etiğinden esnek çalışma etiğine geçiş, diğer bir deyişle ücretlerde ve serbest zaman olanaklarında artış, önceleri orta ve üst sınıflara özgü olan tüketimin alt sınıflara da açılarak demokratikleşmesini sağlarken, aynı zamanda seyahat de demokratikleşmiş, görsel tüketim ve mekânların tüketilmesi gibi yeni tüketim biçimleri ortaya çıkmıştır. İşgücü için yeni serbest zaman değerlerini imleyen bu gelişmeler, seyahat, turizm ve fotoğrafçılık gibi konuları da ele almayı zorunlu kılmaktadır. Başkalarından geri kalmamak adına da yapılabilen tatiller, statü göstergeleri olmalarının yanı sıra gösterişsel ve kıskandırıcı tüketim gibi Veblenci kavramları da çağrıştıran nitelikleriyle öne çıkan toplumsal bir pratiktir. Fotoğraf ise *orada* bulunmuş olmanın bir belgesi olarak, turist deneyiminin ve dolayısıyla gösterişsel tüketimin en önemli bileşenlerinden biridir.

---

[3] Oskay, alt sınıfların çok daha ucuza satılabilen taklit ürünleri ya da seri imalat ürünlerini kullanarak üst katmanların harcama kalıplarını benimsemeye yöneldiklerini belirtir (2014, s. 344). Oskay'a göre, "pahalı porselenlerin yanı sıra ucuzları, onları alamayanlar için de melaminleri, emayeleri sunularak fiyat farklılaştırması içinde bu yaygınlaşma sürekli devam etmektedir." (2004, s. 189).

Serbest Zaman Etkinliği Olarak Turizm ve Fotoğrafçılık

Tüketim, salt emtiaların tüketilmesinden ibaret bir sosyolojik olgu değildir. Çalışmalarında daha çok turizm sosyolojisine eğilen John Urry, tüketim sosyolojisinin daha çok maddi nesnelerin satın alınması, kullanılması ve simgesel anlamıyla ilgilendiğini, bunun son derece kısıtlı bir bakış olduğunu, turizm ve tatille ilgili hizmetlerin tüketimi gibi bazı alternatif tüketim biçimlerinden de söz edilebileceğini öne sürer. Urry'e göre seyahat, sosyologlar tarafından yeterince incelenmemiş bir hizmet türüdür; bu nedenle henüz bir seyahat sosyolojisi literatüründen bahsedilemez. Yine onun görüşüne göre çözümlenmesi gereken en önemli yön, seyahatin demokratikleşmesi konusudur. Urry; XIX. yüzyıla kadar, tatil amacıyla gerçekleştirilen seyahatin sadece elit bir azınlık için olanaklı olduğunu belirtir. XIX. yüzyılın ortalarından başlayıp sonlarına dek süren demiryolu gelişimi tarihte ilk kez kitle seyahatini mümkün kılmıştır. Seyahat edebilenler ile edemeyenler arasındaki statü ayrımları azalırken, bu ayrım farklı sınıftan yolcular arasında varlığını sürdürmüştür. XX. yüzyılda ise farklı ulaşım yolları gelişmiş, otomobil ve uçak sayesinde coğrafi hareketlilik daha da demokratikleşmiştir (2018, s. 193-195).

Bu yeni kitlesel serbest zaman etkinliğinin hızla büyümesinde, ulaşım alanında yaşanan gelişmelerin yanı sıra çalışma saatlerinin kısalmasının da etkisi olmuştu. Düzenli tatiller, işverenler tarafından endüstriyel verimliliği artıran bir unsur olarak görülmeye başlandı. Kitle turizmini yaratan bir diğer koşul, sanayi nüfusunun büyük çoğunluğunun maddi refahında yaşanan artıştı. Britanya'da kişi başına düşen reel milli gelir XIX. yüzyıl boyunca dört kat artarken, bu durum işçi sınıfının tatil için tasarruf yapmasını sağladı (Urry, 2009, s. 40-44). Böylece, işçi sınıfının mevcut toplumsal formasyon içindeki konumunu yeniden-üretecek olan bu yeni serbest zaman endüstrisinin maddi koşulları bir bakıma sağlanmış oldu. Urry' nin de belirttiği gibi, "kendi karşıtını, yani düzenli ve örgütlü çalışmayı gerektiren bir boş zaman etkinliği" olan turizm, ücretli çalışmada yaşanan önemli dönüşümlerle bağlantılıdır. Çünkü tatile çıkmanın çalışanlar için yararlı olduğu, emeğin yeniden-üretimi için gerekli bir koşul olduğu düşüncesi kabul görmeye başlamıştır. Tatiller, yaşamdan haz almayı sağlayan bir yurttaşlık hakkı olarak görülmüş; bu hak çerçevesinde, Britanya'da turist bakışının nesnesi olan mekânlarda özel hizmetler sağlayan geniş bir altyapı oluşturulmuştur. Artık herkesin bu mekânlara gidip turist bakışının sağladığı hazları yaşamaya hakkı vardı (2009, s. 15-16, 54).

Urry'e göre çalışmanın dışında kalabilme ve tatile gitme olarak ifade edilen bu yurttaşlık hakkı, dünyanın başka yörelerindeki kültür ve mekânları tüketme haklarını içermektedir. Modern bir yurttaş, bu haklardan yararlanabilen ve kendisini başka kültürlerin ve mekânların tüketicisi olarak konumlandırabilen biridir. Tren, otomobil ve jet uçağı yolcuları "modern dünyanın kahramanları"dır. Uzun mesafeli coğrafi hareketliliğin toplumsal örgütlenmesi, modernitenin en ayırt edici niteliklerinden biridir. İlk seyahat şirketi olan Thomas Cook ile başlayan bu modernite deneyiminin toplumsal örgütlenmesi, bazı bakımlardan maddi malların toplumsallaşmış üretimi kadar, modern Batı ülkelerinin önemli bir niteliği

haline gelmiştir (2018, s. 245-247). Kültürlerin ve yerlerin görsel tüketimi olarak nitelenen bu yeni "tüketici yurttaşlık" hakkı çerçevesinde;

> Batı'daki herkes şimdi *görsel tüketime* katılma, dünyadaki herhangi bir yerden peyzajlar ve kentsel *peyzajlar* edinme ve onları fotoğraf olarak belleğe kaydetme hakkına sahiptir. Maliyete dayalı gerekçeler dışında, hiç kimse bundan mahrum bırakılamaz. Bir turist olmak, peyzajlara ilgi ve merakla bakmak (ve bu nedenle başka pek çok ilgili hizmetlere ulaşmak) Batı'da neredeyse hiç kimsenin resmen mahrum bırakılmadığı bir yurttaşlık hakkına dönüşmüştür (Urry, 2018, s. 261).

Ulaşım olanaklarındaki gelişmeler, çalışma saatlerinin kısalması ve maddi refahtaki artış dışında, modern turist bakışının gelişimini sağlayan bir diğer önemli koşul kuşkusuz "teknik görüntü" olarak adlandırdığımız fotoğraftır. Fotoğraf makinesi, bir kaçış biçimi, bir haz ve eğlence deneyimi olan turizmin en önemli bileşenlerinden biridir. Urry'e göre turizm ile fotoğraf, 1840'lı yıllarda kendi modern biçimlerine kavuşmuşlardır. Louis Daguerre ve Fox Talbot, sırasıyla 1839 ve 1840 yıllarında fotoğraf makinesinin icadını ayrı ayrı ilan ederlerken, 1841 yılında Thomas Cook günümüzde "paket tur" olarak adlandırılan turist deneyimini ilk kez organize etmiş, ilk gar oteli 1840'larda açılmış ve yine bu tarihte tarifeli tren seferleri hizmete girmiştir. Diğer bir deyişle, 1840'lı yıllar, dünyanın değiştiği ve yeni bir toplumsal ilişkiler ağının gelişip serpilmeye başladığı bir zaman dilimi olmuştur. Ulaşım araçlarının, seyahat isteğinin ve fotoğrafik mekanik yeniden üretim tekniğinin bir araya gelmesinden oluşan "turist bakışı", modernitenin ayırıcı niteliklerinden biri haline gelmiştir (2009, s. 257-258).

Susan Sontag'a göre de fotoğraf, en karakteristik modernite deneyimlerinden biri olan turizm ile yan yana gelişmiştir. Bu dönemde tarihte ilk kez çok sayıda insan, kısa süreliğine de olsa gündelik rutinin dışına çıkarak seyahat etmeye başlamış ve haz arayışıyla karakterize olan bu gezilere fotoğraf makinesinin eşlik etmemesi doğal görülmemeye başlamıştır. Fotoğraflar, deneyimin gerçekleştiğinin, arzu edilen eğlence ve hazzın yaşandığının su götürmez kanıtları olmuş; ailenin ve yakın çevrenin bakışının dışında gerçekleşen tüketimlerin açık birer belgesi haline gelmişlerdir. Böylece, bir turist için fotoğraf makinesi, kendisinden eğlenmesinin beklenmesinin yol açtığı kaygıları da yatıştırmaya yaramıştır. Sontag'a göre fotoğraflama edimi turist deneyimini de şekillendirmiştir: "dur, çek ve yürü." (2008, s. 10-11). Fotoğrafın "hoyrat" yönünün, fotoğraf ile turizm arasındaki işbirliğinin özünde görülebileceğini belirten Sontag, XIX. yüzyılın sonlarında Kızılderililerin turistlerce bir safariyi andırırcasına görüntülenmesini de eleştirmiştir. Amerika Birleşik Devletleri'nin iki kıyısını birbirine bağlayan demiryolu hattının tamamlanmasıyla Batı'nın ulaşıma açılmasını, fotoğraf aracılığıyla "sömürgeleştirme" dönemi izlemiştir. Kızılderili yaşamının birer iyi fotoğrafını çekme arzusundaki turist güruhu, onlardan para karşılığında poz vermelerini istemiş ve fotojenik görüntüler yakalamak uğruna mahremiyetlerini defalarca ihlal etmişlerdir (2008, s. 78).

Genel anlamda fotoğrafa kötümser yaklaşımıyla öne çıkan bir kültür eleştirmeni olan Sontag'ın değindiği bu türden olumsuzluklar kuşkusuz fotoğrafın sadece bir yönüdür. Bir yönüyle fotoğraf, turizm gibi serbest zaman endüstrilerinin gelişiminde rol almakla birlikte, bir yönüyle de bu türden toplumsal çarpıklıklara eleştirel bir bakışa esin kaynağı olma potansiyelini taşımaktadır. Fotoğrafı bir meslek olarak icra eden görsel hikâye anlatıcıları, Martin Parr örneğinde olduğu gibi, bu türden toplumsal çarpıklıkları uzun soluklu fotoğrafik çalışmalarla ele almışlardır. Fotoğrafı bir serbest zaman etkinliğinden çok bir meslek olarak icra eden Parr; kitlesel turist deneyimini ve bu deneyimin nesnesi olan mekânları eleştirel bir bakış açısıyla betimlemiştir. *Small World* adlı fotoğraf serisinde, Hindistan'dan İtalya'ya, Mısır'dan Amerika Birleşik Devletleri'ne kadar dünyanın pek çok bölgesindeki turistik mekânlarda fotoğraf makineli turistlerin arasına karışarak, bu kitlesel tüketim olgusunu hicvetmiştir. Yani, fotoğraf makinesi eşliğinde yaşanan bu "tüketici yurttaşlık", yine fotoğraf makinesi dolayımıyla eleştirilmiştir.

Urry'e göre aslında turizm, güzel bir fotoğrafın ya da fotojenik olanın bir arayışına dönüşmekte ve bu arayış fotoğrafların biriktirilmesine yönelik bir strateji halini almaktadır. Fotoğraf teknolojisi ve pratiği değişip geliştikçe, fotoğrafın nesneleri de değişime uğramaktadır. Bu nedenle turist bakışının nesnesi olan peyzajlarda aranan şey, verili ve sabit olmaktan ziyade zaman içinde değişime uğramaktadır. Özellikle renkli filmlerin kullanıma sunulmasıyla birlikte, enerji santralleri, makineler, otobanlar, kirli hava ve sular gibi her türden görüntü kirliliğinden arınmış mekânlara seyahat etme ve onları kaydetme isteği artmıştır. Fakat Urry'e göre çevresel açıdan kirlenmemiş bu mekânları fotoğraflamaya çalışan kitleler, başka bir anlamda kirliliğe yol açmaktadır. Bu nedenle fotoğraf, turizm ve çevre arasındaki ilişkinin taşıdığı tüm çelişkileri daha da artırmıştır. Fotoğraf, bir yandan kirlenmemiş peyzajları birer cazibe merkezi haline getirip, pitoresk görünümler yakalamaya çalışanların sayısını çoğaltırken, bir yandan da bu türden peyzajları daha da kötüleştirmiştir (2018, s. 262).

Tatillerin fotoğraflanabilir şeylerin yelpazesini genişlettiğini ve fotoğraf çekmeye dönük bir eğilim yarattığını belirten Bourdieu, Urry ile benzer noktaların altını çizer. Bourdieu'ye göre de fotoğraf pratiğinin giderek yaygınlaşmasının nedenleri, fotoğrafın seyahat ve turizm ile olan yakın ilişkisinde aranmalıdır. Bourdieu'nün "mevsimlik konformistler" olarak nitelendirdiği, fotoğrafçıların üçte ikisinden fazlasını oluşturan grup, çoğunlukla ya domestik yaşam içindeki kutlama ve eğlencelerde ya da sosyal birlikteliklerde ve yaz tatillerinde fotoğraf çeker. Düşünüre göre fotoğraf çekenlerin oranı yaz tatili yapanlar arasında yapmayanlara göre daha yüksektir. Çünkü fotoğraflama edimi, tıpkı seyahat ve tatilde olduğu gibi, maddi olanaklarla ilgilidir ve aynı zamanda tatiller aile yaşamının merkezinde yer alan bir olgudur. Tatiller, daha yoğun aile ilişkileri ve daha yoğun toplumsal bir araya gelişler olduğu için, fotoğraflamaya dönük arzuyu teşvik etmesi son derece doğaldır. Zaten tatile ilişkin fotoğrafik kayıtlar da genellikle tatildeki ailenin fotoğraflarından ibarettir (1996, s. 19, 35). Bourdieu, fotoğrafların tatilin gerçekleştiğini ve kişinin serbest zamana sahip olduğunu doğruladığını ve bu yönüyle gösterişçi tüketime esin kaynağı olduğunu vurgular:

> Fotoğraf, hem kişinin tatilde ne yaptığı hem de bir tatili tatil yapanın ne olduğudur: "Evet, sokakta yürüyen kişi benim karım; tabii ki tatildeyiz, aksi takdirde bu fotoğrafı çekmezdim ki." [...] En önemsiz yerlerin ve anların görüntüsünü yakalamakla, fotoğrafın kişinin serbest zaman geçirmiş olduğunu ve bunu fotoğraflayacak serbest zamana sahip olmuş olduğunu sonsuza kadar belgelemeye yaramasıyla, kişi onları birer serbest zaman geçirme anıtına dönüştürmüş olur (1996, s. 36).

Hem Bourdieu'nün hem de Urry'nin bu eleştirileri, fotoğrafın demokratikleşmesinin bir sonucu olarak görülebilir. XIX. yüzyılın sonlarından başlayarak tüketim ve seyahat giderek demokratikleşirken, başlangıçta ayrıcalıklı küçük bir azınlığın tekelinde olan fotoğrafik yeniden üretim tekniğinin de halka açıldığı, anıların fotoğrafik kayıtlarının biriktirilmesinin de demokratikleşmeye başladığı görülür. Kodak ile başlayan bu süreçte, fotoğraf popülerleşmiş ve herkesin erişebileceği bir görme biçimi halini almıştır. Artık fotoğraf makinesi, serbest zamanların ve çıkılan tatillerin en önemli parçası haline gelmiştir.

Bu demokratikleşme süreci, tamamen aygıtın kontrolüne girmiş yeni bir fotoğrafçı profilinin de doğuşuna işarettir. Hiçbir teknik beceri ve eğitim gerektirmeyen işlemi, sadece deklanşöre basarak gerçekleştiren amatörler grubu, Vilém Flusser tarafından "deklanşöre basıp duranlar ve dokümancılar" olarak tanımlanır. Fotoğrafın demokratikleşme sürecinin sonuçlarını tartışan Flusser, bu kişiler için, "Artık aygıtın 'üstünde' bulunan biri değildir, onun hırsı tarafından yutulmuş, otomatik deklanşörün bir uzantısı olmuştur. Davranışları fotoğraf makinesinin otomatik fonksiyonlarından ibarettir." der. Böylesi bir amatörün fotoğraflarının temsil ettiği şey, bir insanın anıları, bilgisi ve değerleri değil, aygıtın otomatik olarak kaydettiği kendi olanaklarıdır. Örneğin bir İtalya gezisinin fotoğrafları, turistin yoldan saptırılıp deklanşöre basmaya yöneltildiği mekânları ve zamanları gösterir; aygıtın nerelere girip çıktığını, oralarda neler yaptığını belgeler. Bu gezinin sonunda ortaya çıkan şey bilgi değil, aygıt hafızalarıdır. Yazı yazan biri dil bilgisi kurallarını iyi bilmek zorundayken, deklanşöre basıp duran amatör fotoğrafçı, daha otomatik hale gelen aygıtın programlanmış talimatlarına uymalıdır. Bu, Flusser'a göre sanayi-sonrası toplumun demokrasisidir (2020, s. 79-82). Kuşkusuz bu süreç, 1888 yılında "Siz düğmeye basın, gerisini biz hallederiz" sloganıyla doğan Kodak kameraları ile başlamaktadır.

Kodak ve Amatör Fotoğrafçılığın Gelişimi

Bertrand Russell, *Aylaklığa Övgü* adlı çalışmasında uygarlık olarak nitelenen hemen her şeyin aylak sınıf tarafından yaratıldığını; felsefeyi, sanatı ve bilimleri geliştirenin, kitaplar yazanın, toplumsal ilişkileri inceltenin aylak sınıf olduğunu ve hatta bu sınıf olmasa insanlığın barbarlıktan hiçbir zaman kurtulamamış olacağını belirtir (1999, s. 21-22). Kuşkusuz bu durum fotoğraf makinesinin icadı için de geçerliydi. Fotoğrafın mucidi sayılan ve tarihin bilinen ilk fotoğrafını 1826 yılında çeken Joseph Nicéphore Niepce de aylak sınıfın bir üyesiydi. Burjuvazinin en iyi tabakası sayılan entelektüel burjuvaziden geliyordu. Toplumsal konumunun bir sonucu olarak, her mucidin sahip olması gereken yeterli serbest zamanı vardı ve bunu kendi zevkine göre kullanabiliyordu. Gençliğinde ailesi tarafından kendisine sağlanan eğitim olanakları ve ailesinin kültürel geçmişi, bilimsel çalışmalarda bulunması

için bir başlangıç noktası oluşturdu. Niepce, burjuvaziye özgü kır evlerinde ve şatolarda sıkça karşılaşılan yarı-bilgin tipine girebilecek birisiydi. Bu çevrelerde, bilimsel araştırmalara kafa yormak çok olumlu karşılanıyordu (Freund, 2008, s. 25).

Fotoğraf çekmenin pahalı ve hantal bir aygıtı gerekli kıldığı ilk yıllar, Sontag'a göre "zeki, varlıklı ve takıntılı insanların oyuncağı olduğu" dönemdir ve hemen herkesi fotoğraf çekmeye davet eden küçük cep kameraları döneminden oldukça uzak görünmektedir. 1840'lı yılların başlarında Fransa ve İngiltere'de üretilen ilk fotoğraf makineleri, sadece onları kullanmasını bilen mucitlerin ve heveskârların tekelindeydi. O dönem henüz amatörlerden bahsetmek pek mümkün değildi ve fotoğrafla ilgilenmek keyfi bir uğraş özelliği taşıyordu (2008, s. 8). Yaklaşık beş kilo ağırlığında olan ilk fotoğraf makineleri, tüm aksesuarlarıyla birlikte elli kiloyu buluyordu. Teknik açıdan gelişmemiş olmalarının yanı sıra pahalı olmaları nedeniyle de bir süre sadece burjuva sınıfı mensupları tarafından kullanılabildi. Üç yüz ile dört yüz frank arasında değişen fiyatlar, az sayıda kişinin ödeme gücünün sınırları içindeydi. Sadece birkaç varlıklı amatör ve bilim adamı böyle bir lükse sahipti. Niepce'in bulduğu yöntemi olgunlaştıran Louis Daguerre'in geliştirdiği Dagerotip yöntemi henüz çok kullanışsızdı. Kameraların büyüklüğünün yanı sıra pozlama süresi de neredeyse yarım saati aşıyordu. Portre fotoğrafçılığı söz konusu olduğunda, uzun pozlama süreleri nedeniyle kıpırdamadan durmaları gerektiğinden, poz vermek oldukça güç bir hal alıyordu. Bu güçlüklerin yanı sıra Dagerotip yöntemiyle elde edilen görüntü henüz çoğaltılamıyordu (Freund, 2008, s. 29-30).

Fotoğrafçılık zamanla bir meslek haline geldiğinde, portre fotoğrafçılığının müşteri kitlesi de burjuva sınıfından oluşuyordu. Parasal açıdan kendilerini güvenceye almış olduklarından, fotoğraf aracılığıyla kendilerini göstermek ve görünür kılmak istiyorlardı. Fotoğrafın ilk görevi de burjuvazinin bu talebini karşılamak olmuştu. Bu nedenle ilk fotoğrafçılar, bu yeni mesleği, burjuvalardan oluşan müşteri kitlesinin isteklerine uygun hale getirmek durumunda kaldılar. Freund'un deyişiyle, "Makinesini ressamın fırçası gibi kullanarak burjuvazinin büyüklüğünü gösteren fotoğrafçı, iyi bir fotoğrafçıdır." (2008, s. 42, 51, 65).

Fotoğrafın ilk defa büyük kitlelere tanıtılması, 1855 yılında Paris'te düzenlenen Büyük Sanayi Fuarı'nda fotoğrafa özel bir yer ayrılmasıyla gerçekleşti. O güne kadar küçük bir çevrede tanınan fotoğraf, bu sergiyle birlikte daha geniş bir kitleye sesini duyurmaya başladı. Bu tarihe kadar sadece seçkinler sınıfı kendi portrelerinin çoğaltılmasına izin verirken, "fotoğraf kâğıtlarına düşen görüntülerdeki profiller değişmeye başlamıştı." Müşteri kitlesi giderek değişiyor, fotoğrafçılık farklı toplumsal katmanların ilgisini çekmeye başlıyordu. Fuarı izleyen yıllarda ise fotoğrafçılığın seyrini önemli ölçüde etkileyerek bu alanda iz bırakan kişi ortaya çıktı. Paris'te bir fotoğraf stüdyosu açan Disderi, fotoğrafın lüks tüketime girmesi nedeniyle sadece küçük bir azınlığa seslendiğini gördü. Baskı boyutlarının büyük olması ve metal plakaların çoğaltıma izin vermemesi, fiyatların yüksek olmasına neden oluyordu. Disderi, fiyatları ve baskı boyutlarını değiştirerek fotoğrafı halka taşıyan kişi oldu. Sadece soyluların ve burjuvaların ayrıcalığı olan portre fotoğraflara artık bu kadar iyi koşullarda ol-

mayan kişiler de sahip olabiliyordu. Burjuvazinin farklı tabakaları, sanatçılar, bilim insanları, devlet yöneticileri, memurlar ve işçiler Disderi'nin müşteri kitlesi oldu. Bu sayede milyonlar kazanan Disderi, bir bakıma portreyi demokratikleştirmişti (Freund, 2008, s. 51-55).

Fakat fotoğraf makinesinin, seyahat ve tatillerin vazgeçilmez bir aksesuarı haline dönüşmesi için XIX. yüzyılın sonlarını beklemek gerekecekti. Özellikle alt ve alt-orta sınıflar açısından bir fotoğraf makinesine sahip olmak ve meslekten birine ihtiyaç duymadan kendi anılarını ölümsüzleştirmek, George Eastman tarafından 1888 yılında piyasaya sürülen, küçük boyutlu ve pahalı olmayan Kodak kameralar sayesinde mümkün olmuştu. Eastman'ın amacı her şeyden önce ticariydi, gelirleri ve serbest zamanları artmaya başlayan sınıflar için ucuz ve kullanımı kolay kameralar üreterek fotoğrafı kitleselleştirmek ve bundan büyük paralar kazanmak arzusundaydı. Bu durum, fotoğrafik medyumun belli sınıfların çıkarlarına hizmet ettiğinin de işaretidir. Flusser'in de vurguladığı gibi, aygıtlar belli kişilerin yani kapitalistlerin kontrolündedir ve bu kişiler aygıtları gerçek işlevlerinden uzaklaştırmıştır. Düşünüre göre fotoğraflar da güç/iktidara sahip olanların gizli çıkarlarının bir ifadesi olarak deşifre edilmelidir: "Kodak hissedarlarının, reklam ajansı sahiplerinin, yani Amerikan endüstrisinin dizginlerini elinde tutanların, tüm Amerikan ideolojik, askeri ve sınai kompleksinin çıkarları." (2020, s. 101-102).

Kodak'tan önce fotoğrafçılar, kendi negatiflerini karanlık odada kimyasal işlemlerden geçirmek ve kendi baskılarını almak zorundaydılar. Bu zorunluluk, teknik donanım ve beceri gerektirmekle birlikte, fotoğrafçılığın hoşça vakit geçirilen anların kaydedildiği amatör bir uğraş olmasını da engelliyordu. Fakat fotoğrafçılık için bir devrim niteliği taşıyan küçük boyutlu Kodak kameraları her şeyi değiştirecekti. Kodak'tan sonra, yerleşik fotoğrafçılık kurallarına aldırış etmeyen, özgürce ve doğaçlama bir şekilde gündelik hayatını fotoğraflamaya başlayan çok sayıda amatör fotoğrafçı doğdu. Bu nedenle Kodak kameralarının asıl önemi, ileride oldukça yaygınlaşacak olan amatör fotoğrafçılığın tohumlarını ekmesiydi (Harding, 2015, s. 156-157).

Kodak kamerası, toplam 100 kare fotoğraf çekmeye izin veren bir rulo filmle dolu olarak satılırdı. Film pozlandıktan sonra, kamera fabrikaya filmin kimyasal işlemlerden geçmesi için geri gönderilirdi. Kamera, pozlanmamış yeni bir film ve önceki filmden elde edilen görüntülerle birlikte müşteriye teslim edilirdi. Bu sistemin temellerini atan Eastman, böylece dev bir film geliştirme ve fotoğraf baskısı endüstrisine dönüşmüş ve amatör fotoğrafçılığın popülerleşmesine yönelik en önemli engeli ortadan kaldırmıştı (Harding, 2015, s. 157).

Kodak'tan önce, hantal ekipmanlar ve taşınabilir karanlık oda malzemeleriyle seyahate çıkmak, turistler tarafından tercih edilen bir durum değildi (Marien, 2015, s. 82). Burjuva sınıfı üyelerinin Avrupa ve Ortadoğu'nun tarihi ve turistik bölgelerini ziyaret ederek seyahat kültürlerinin zenginleşmesini sağlayan ve *Büyük Tur (The Grand Tour)* adıyla bilinen yolculuklar hızla bir endüstriye dönüşmüştü. Bu yolculuklar için büyük stüdyolar tarafından görevlendirilen fotoğrafçılar, gezi fotoğrafçılığının ilk temsilcileri oldular. Onların kaydettiği fotoğraflar standart ürünlere dönüştürülerek piyasaya sürüldü (Lederman, 2015, s. 88).

Britanyalı seyahat şirketi Thomas Cook ise, *Cook's Tour* adıyla bilinen gezilerde, hem grup fotoğrafları çekmek hem de gezilen yerlerin istek üzerine fotoğraflarını çekmek üzere turistlere eşlik etmesi için çoğunlukla yerel bir fotoğrafçı ayarlardı (Marien, 2015, s. 82). 1880'lerin sonunda basit ve kullanımı kolay Kodak kameralarının popülerleşmesiyle birlikte amatör fotoğrafçılığın yaygınlaşması, gezi fotoğrafçılarının ticari amaçlarla ürettikleri görüntülerin eskisi kadar rağbet görmemesine yol açtı (Lederman, 2015, s. 89). Kodak ile birlikte insanların kendi fotoğraflarını çekmeye başlamaları, fotoğraf tarihçisi Mary Warner Marien'a göre tatil gezilerinde yaşanan çok önemli bir değişime de ayna tutar. Üst sınıftan gezginler, genellikle çerçevelenerek duvarlarına asılacak veya kişisel kütüphanelerinin özel raflarında sergilenecek albüm boyutunda fotoğraflara gereksinim duymuşlardı. Fakat XX. yüzyılda orta ve alt sınıf gezginlerin, tatil gezisi fikrini işten izne çıkma olarak algılamaya ve deneyimlemeye başlamalarıyla birlikte gezi fotoğrafı da değişti. Artık şipşak fotoğraflar ve ticari olarak üretilmiş imgeler insanları eğlenirken göstermeye başladı (2015, s. 82).

Kodak Reklamlarının Göstergebilimsel Analizi

Orta ve alt sınıftan insanların reel yaşamın dışında kaldıkları anlarda aradıkları eğlence fikri, erken dönem Kodak reklamları tarafından da pekiştirilmişti. Kodak reklamları, kadın ve erkekleri reel yaşamın ve evin dışında, diğer bir deyişle seyahat halinde ve tatilde betimleyerek, daha önceleri ev ve iş hayatı içerisine hapsolmuş sınıflara artık dünyalarının daha fazla genişleyebileceğini müjdeliyordu. Eastman, sinemanın mucidi olarak kabul edilen Lumiere kardeşlerden daha önce böylesi bir girişimde bulunarak, orta ve alt sınıfların serbest zamanlarının tam da kapitalizm yararına artmaya başladığı bir dönemde, artan haz ve eğlence aygıtı arayışlarına bir bakıma yanıt vermişti. Erken dönem Kodak reklam metinleri, gezilerde fotoğraf çekmenin sağlayacağı eğlenceye, gezi sonrasında ise yaşanan güzel anların birer belgesine sahip olmanın vereceği hazza vurgu yaparak bunun ipuçlarını vermekteydi. Yolculuk hikâyelerini Kodak ile yazanlar için tüm bunlar garanti ediliyordu (Görsel 1).[4] Kısacası, Kodak reklamlarında eğlence ve haz söylemi görsel ve yazılı semiyotik öğelerle kodlanmıştı. Söz konusu olan, eğlence ve haz odaklı bir serbest zaman temsiliydi. Bu temsiliyet, XIX. yüzyılın sonlarından itibaren püriten etiğin, yerini haz etiğine bırakmaya başladığının da bir göstergesiydi. Önceleri, çalışan sınıflar için hor görülen aylaklık, kapitalizmin bu yeni aşamasında artık neredeyse bir hak durumuna gelmiştir. Bu nedenle Kodak reklamlarında temsil edilen kadın ve erkekler, doğmakta olan yeni bir insan modelinin de ipuçlarını vermekteydi. Onlar günümüz tüketim toplumu insanının bir prototipiydi.

[4] 1913 yılına ait ilgili reklam görselinde yer alan slogan şu şekildedir: "Şimdi fotoğraf çekmenin keyfi, sonrasında ise sahip olmanın hazzı. Seyahatlerinin özel hikâyelerini bir Kodak kamerası ile fotoğraflayanlar için bunların hepsi vardır." (At the moment-the fun of picture taking-afterward the joy of possession. There's all this for those who keep the personal story of their outings with a Kodak).



Görsel 1. 1913 Yılına Ait Kodak Reklamı. Duke University Libraries. Erişim: 21.05.2020. https://bit.ly/3ewooqv

Gezi, seyahat ve tatile ilişkin görsel ve yazılı semiyotik öğeler, erken dönem Kodak reklam metinlerinde sıklıkla tekrarlanmaktadır. Bu nedenle Kodak kadın ve erkekleri genellikle coğrafi hareketlilik içerisindedirler. Tren garında ya da otomobillerinde seyahate çıkmak üzere olan figürler, omuzlarına zarif ve şık Kodak çantasını asmışlardır ve "Yanınıza bir Kodak alın" sloganı bu görsellere eşlik etmektedir (Görsel 2). Tren garında bekleyen ya da trende seyahat halinde olan gezginlerin, bir otomobile sahip olmadıklarını ve bu nedenle hedef kitlenin alt ve alt-orta sınıflar olduğunu kolaylıkla tahmin edebiliriz. Ya da yolculuk tamamlanmış, figürler tatilin keyif dolu anlarını deklanşöre basarak yaşamaktadırlar (Görsel 3). Hem evden hem de reel yaşamdan uzakta betimlenen figürler, avcılık, tenis, kayak ve yelkencilik gibi tüm oyunsal açık hava aktivitelerini de gerçekleştirirler. Kısacası, Kodak reklam metinlerinde serbest zamana ilişkin tüm motifleri bulmak mümkündür.



Görsel 2. 1915 Yılına Ait Kodak Reklamı. Duke University Libraries. Erişim: 21.05.2020. https://bit.ly/33wffIh



Görsel 3. 1905 Yılına Ait Kodak Reklamı. Duke University Libraries. Erişim: 21.05.2020. https://bit.ly/3bbOqNy

Kodak reklam metinlerinde seyahat ve tatillerin yanı sıra kameraların elde taşınabilirliği ve işlemin basitliği de vurgulanmalıydı. "Kodak sadeliği" sloganıyla altı çizildiği gibi (Görsel 3), bu reklamlardaki diğer bir motif hafiflik ve basitliktir. "Siz düğmeye basın, gerisini biz hallederiz" sloganıyla doğan Kodak reklamları, işlemin kolaylığına da vurgu yaparak, tüm amatörleri müşteri kitlesine dönüştürme çabasındaydı. Reklam sloganından da anlaşılacağı üzere, karanlık odada geçen uzun ve yorucu işlemleri artık Kodak üstleniyor ve ortaya çıkacak sonuç müşteriye garanti ediliyordu. Geçmişin ağır ve hantal kameralarının aksine, Kodak kameralarıyla fotoğraf çekmek bir düğmeye basmak kadar kolaydı. Bu işlem bilgi ve tecrübe gerektirmiyordu, hemen herkes tarafından kolaylıkla gerçekleştirilebilirdi.



Görsel 4. 1917 Yılına Ait Kodak Reklamı. Duke University Libraries. Erişim: 21.05.2020. https://bit.ly/3eyKXLo

"Kodak, giderken" sloganının eşlik ettiği diğer bir reklam metninde de (Görsel 4) elde taşınabilirliğin ve sadeliğin vurgulandığı görülmektedir. Fakat 1917 yılına ait bu görseli daha da önemli kılan, Veblen'in tüketime ilişkin XIX. yüzyılın sonlarında ortaya attığı kavramsallaştırmaları çağrıştıran anlam katmanlarının saklı olmasıdır. Bu görselde gösterişçi ve kıskandırıcı tüketime ilişkin anlamlar ikili zıtlıklar aracılığıyla inşa edilmiştir. Barthes'a göre bir imgenin yan anlam kazanma yordamlarından biri de nesnelerdir ve bu nesneler çeşitli anlamlandırma öğeleri oluştururlar (2014, s. 15). Dolayısıyla metinde yer alan nesneler yani Kodak kamerası, mimari yapı, otomobil ve birer nesne olmamakla birlikte şoför ve hizmetçi kadın, tatile çıkacak olan çiftin üst sınıftan insanlar olduğunu gösterirken; ön

plandaki kadının kıyafeti, onun evin hizmetçisi olduğunu göstermektedir. Alt sınıfı temsil eden hizmetçi kadın, reklamın ana karakteridir ve dolayısıyla reklamın asıl hedef kitlesi de alt sınıftan insanlardır. Kodak kamerasına uzanan el dışında, üst sınıftan insanların görünmeyen varlığı, öykünme, kıskanma ve gösterişe esin kaynağı olma işlevini yüklenmiştir. Üst sınıftan evli çift yeni maceralara yol almak üzere dışarıda bekleyen otomobildedir. Hizmetçi kadın sadece bir anlığına dışarıya çıkmıştır, kamerayı teslim ettikten sonra içeriye yani reel yaşamına dönecektir. Dışarısı haz ve eğlenceyi vadederken, içerisi ise hizmetçi kadın için reel yaşamın sonsuz bir aynılıkla sürüp gittiği yerdir ve monotonluktan başka bir şey vadetmemektedir. Reklamın hedef kitlesinin henüz Kodak'a sahip olmayan alt sınıflar olduğu göz önüne alındığında, hizmetçi kadının bir Kodak'a sahip olmadığı öne sürülebilir. Özetle söylenirse, reklam metninde *üst sınıf-alt sınıf, dışarısı-içerisi, eğlence-monotonluk* ve *Kodak'a sahip olan-olmayan* gibi bir dizi ikili karşıtlıklar söz konusudur ve anlam bu karşıtlıklar arasındaki ilişkiyle kurulmuştur. Dolayısıyla reklam metnine ilişkin bağıntılar, "üst sınıf ile alt sınıf, dışarısı ile içerisi, eğlence ile monotonluk arasında nasıl bir ilişki varsa Kodak'a sahip olan ile olmayan arasında da benzer (~) bir ilişki vardır" şeklinde gerçekleşebilir:

$$\frac{\text{Üst sınıf}}{\text{Alt sınıf}} \sim \frac{\text{Dışarısı}}{\text{İçerisi}} \sim \frac{\text{Eğlence}}{\text{Monotonluk}} \sim \frac{\text{Kodak'a sahip olan}}{\text{Kodak'a sahip olmayan}}$$

Böylece anlamın birinci düzeyi olan düz anlam düzeyinde reklam görseli, "üst sınıftan bir evli çift Kodak kameraları ile tatile çıkıyor" şeklinde bir anlamı ifade etmektedir. Barthes'ın da vurguladığı gibi, her gösterge bir kodu varsayar ve ortaya çıkarılması gereken de ideolojinin alanı olan yan anlam kodudur (2014, s. 12-13). Reklam görselinin gösterişsel ve kıskandırıcı tüketim ideolojisinin belirginleştiği yan anlam düzeyinde ise, "alt sınıfların bir Kodak kamerasına sahip olduklarında, dışarıya yani seyahate çıkıp eğlenceli anlar biriktirebileceği, benzer doyumları yaşayabileceği" ima edilmektedir. Barthes'a göre bir imgenin yan anlam kazanma yordamlarından bir diğeri de öznenin takındığı poz yani ifade ve jestlerdir (15). Kamerayı elinde tutan hizmetçi kadının yüzündeki mutluluk ifadesi, Kodak tarafından garanti edilen eğlence ve hazzın da bir göstergesi olmaktadır. Görselde, insanların içgüdülerine seslenilerek, onların da dışarıda olmaları, yola çıkmaları ve yolculuk hikâyelerini Kodak ile yazmaları gerektiği yönünde bir ikna çabası söz konusudur. Üst sınıf yaşam tarzı sergilenerek, reklamın hedef kitlesini oluşturan alt sınıftan insanlar Kodak kameralarına, seyahate ve dolayısıyla görsel ve maddi tüketime özendirilmektedir. Burada, Kodak kamerası bir statü göstergesi işlevi yüklenmektedir. Alt sınıflar bu göstergeyi edinerek, diğer bir deyişle üst katmandakilerin harcama kalıplarına ve yaşam tarzlarına öykünerek, ait oldukları sosyal konumun getirdiği değersizlik ve yetersizlik duygularını bir bakıma hafifletebilecektir. Sonuç olarak, öykünme ve gösterişçi tüketimle alt sınıfların orta ve üst sınıf yaşamlarına özendirilmesi stratejisi erken dönem Kodak reklamlarına da yansımıştır denebilir. Çünkü endüstriyel kapitalizmin bu yeni aşamasında, tüketimin alt sınıflara da açılarak, bu sınıfların mevcut sistemin yeni koşullarıyla bütünleşmelerini sağlamak gerekiyordu.

Sonuç

XIX. yüzyıl sonu ile XX. yüzyıl başları, insanlık tarihi açısından büyük kırılmaların yaşandığı bir zaman dilimini ifade etmektedir. Ekonomik düzeyde yaşanan gelişmeler, üst yapıda yani kültürel düzeyde de değişimlere yol açmış; tüketim, seyahat ve tatile ilişkin demokratikleşmeler, yeni serbest zaman endüstrileri, haz etiğinin geçerlilik kazanması, gösterişsel ve kıskandırıcı tüketim gibi üst yapıya özgü örüntüler, ekonomik düzeydeki yeni eğilimlerin bir uzantısı olmuştur.

Kültürel düzeyde yaşanan gelişmelerin en ayrıksı örneği kuşkusuz amatör fotoğrafçılıktır. Söz konusu ayrıksılığının nedeni, hem kültürel düzeyde yaşanan yeni gelişmelerden biri olması hem de bu düzeyde yaşanan diğer gelişmelerin işaretlerini vermesidir. Bu dönemde amatör fotoğrafçılık, hem gösterişçi ve kıskandırıcı tüketimin bir belgesi hem eğlence ve haz kaynağı hem de seyahatin demokratikleşmesinin bir göstergesidir. Kültürel düzeydeki yeni eğilimler, zamanla amatör fotoğrafçılığın bir simgesine dönüşen Kodak reklamlarında da temsil edilmiş, toplumsal ve ekonomik kırılmalara ilişkin tüm anlamlar bu reklamlara da yansımıştır.

Bu reklamlarda amatör fotoğrafçılık yeni bir serbest zaman endüstrisi olarak kendisini göstermektedir. Bu fotoğrafik uygulamanın gelişimi, modern kapitalist toplumlarda serbest zamanın çalışmanın bir uzantısı haline gelmesinin, diğer bir deyişle ekonomik düzey ile kültürel düzey arasındaki bütünleşmenin bir sonucudur. Bu nedenle kendiliğinden ve özgür bir seçimden ziyade serbest zaman endüstrileri tarafından hazırlanmış, reklamcılık tarafından "öğretilmiş" ve mevcut ekonomik sistem yararına manipüle edilmiş bir serbest zaman etkinliğidir. Kodak, insanlara serbest zamanlarını nasıl değerlendireceklerini ve dolayısıyla reel hayata tekrar nasıl motive olabileceklerini "öğretmiştir." Bu yönüyle amatör fotoğrafçılık, işgücünü üreten ve yeniden-üreten bir serbest zaman endüstrisi olarak öne çıkmakta ve alt sınıfları mevcut sisteme entegre etmenin araçlarından biri olmaktadır. Dolayısıyla, amatör fotoğrafçılığın gelişimini toplumsal ve ekonomik bağlamlardan koparıp, sadece fotoğraf teknolojisinde yaşanan ilerlemelere indirgemek sorunlu bir bakış açısı haline gelmektedir. Alt ve alt-orta sınıflar için seyahate çıkıp fotoğraf çekmek, yeterli bir gelire ve serbest zamana da sahip olmayı gerektirmektedir. Kodak reklamlarının ana motifi olan seyahat ve tatillerin gerçekleştirilebilmesi için, bu sınıfların serbest zamanlarının ve gelirlerinin de artması gerekiyordu.

Kültürel düzeyde yaşanan bu gelişmeler, ilerleyen yıllarda, tahakkümün sadece ekonomik düzeyden değil, aynı zamanda kültürel düzeyden de kaynaklandığını öne süren düşünce ve ekollerin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Önce fotoğrafın, ardından sinema, radyo ve televizyonun gelişimi, kültürel düzeyde neler olup bittiği üzerine yoğunlaşarak tahakkü-

mün kültürel boyutunu anlamaya ve açıklamaya çalışan Frankfurt Okulu, Antonio Gramsci ve Louis Althusser gibi Batı Marksizmi temsilcilerine de esin kaynağı olmuş ve kitle iletişim araçlarının tahakkümün sürdürülmesindeki rolü sorgulanır hale gelmiştir.[5]

Kaynakça

Argın, Şükrü. (1992). Boş Zamanın Toplumsal Anlamı Üzerine Notlar. *Birikim*, 43, s. 29-41.

Aydoğan, Filiz. (2000). *Medya ve Serbest Zaman.* İstanbul: Om Yayınevi.

Barthes, Roland. (2014). *Görüntünün Retoriği, Sanat ve Müzik.* (A. Koç & Ö. Albayrak, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Bourdieu, Pierre vd. (1996). *Photography A Middle-brow Art.* (S. Whiteside, Çev.). Cambridge: Polity Press.

Dumazedier, Joffre. (1968). Leisure. *International Encyclopedia of the Social Sciences* (Vol. 9, s. 248-254). New York: The Macmillan Company & The Free Press.

Ewen, Stuart. (2001). *Captains of Consciousness.* New York: Basic Books.

Flusser, Vilém. (2020). *Bir Fotoğraf Felsefesine Doğru.* (A. Yılmaz, Çev.). İstanbul: Espas Yayınları.

Freund, Giséle. (2008). *Fotoğraf ve Toplum.* (Ş. Demirkol, Çev.). İstanbul: Sel Yayıncılık.

Gorz, Andre. (1985). *Paths to Paradise.* London: Pluto Press.

Gramsci, Antonio. (1992). *Selections from the Prison Notebooks.* New York: International Publishers.

Harding, Colin. (2015). Popüler Fotoğrafçılık. Juliet Hacking (Ed.). *Fotoğrafın Tüm Öyküsü*, s. 156-157. (A. Bozkurt, Çev.). İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Harvey, David. (2012). *Postmodernliğin Durumu.* (S. Savran, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.

Hobsbawm, Eric John. (2003). *Sanayi ve İmparatorluk*. (A. Ersoy, Çev.). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Huizinga, Johan. (2006). *Homo Ludens.* (M. A. Kılıçbay, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Lafargue, Paul. (2018). *Tembellik Hakkı.* (İ. Kahraman, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

[5] Bu araştırma genel anlamda fotoğrafa bir reddiye değildir. Bir diğer yönüyle fotoğrafçılık, tarihsel örneklerin de gösterdiği gibi, eleştirel bir sorgulamaya esin kaynağı olabilmektedir. Fotoğrafı bir serbest zaman aktivitesinden ziyade bir meslek olarak icra eden Philip Jones Griffiths, Don McCullin, Eugene Smith ve Susan Meiselas gibi geleneksel belgesel fotoğrafçılar ve Martha Rosler, Pedro Meyer, Max Pinckers, Simon Norfolk gibi daha çağdaş işlere imza atan post belgeselciler; kontrolsüz modernleşmenin yarattığı çevresel ve insani felaketlere, Vietnam ve Orta Amerika örneğinde olduğu gibi silah zoruyla gerçekleştirilmeye çalışılan modernleştirmelere ve insan hakları ihlallerine yanıt niteliğinde olan çalışmalara imza atmışlardır.

Lederman, Erika. (2015). Fotoğraf ve Turizm. Juliet Hacking (Ed.). *Fotoğrafın Tüm Öyküsü*, s. 88-89. (A. Bozkurt, Çev.). İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Marien, Mary Warner. (2015). *Fotoğrafçılığı Değiştiren 100 Fikir*. (G. Şimşek, Çev.). İstanbul: Literatür Yayınları.

Marx, Karl. (1997). Boş Zaman Üzerine Seçmeler. *Cogito*, 12, s. 23-28.

Marx, Karl. (1986). *Kapital I*. (A. Bilgi, Çev.). Ankara: Sol Yayınları.

Mumford, Lewis. (1955). *Technics and Civilization.* London: Routledge & Kegan Paul.

Oskay, Ünsal. (2004). "*Yıkanmak İstemeyen Çocuklar*" Olalım. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Oskay, Ünsal. (2014). *Kitle İletişiminin Kültürel İşlevleri.* İstanbul: İnkılâp Kitabevi.

Rodgers, Daniel T. (1978). *The Work Ethic in Industrial America 1850-1920*. Chicago & London: The University of Chicago Press.

Russell, Bertrand. (1999). *Aylaklığa Övgü.* (M. Ergin, Çev.). İstanbul: Cem Yayınevi.

Sontag, Susan. (2008). *Fotoğraf Üzerine.* (O. Akınhay, Çev.). İstanbul: Agora Kitaplığı.

Urry, John. (2009). *Turist Bakışı.* (E. Tataroğlu & İ. Yıldız, Çev.). Ankara: Bilgesu Yayıncılık.

Urry, John. (2018). *Mekânları Tüketmek.* (R. G. Öğdül, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Veal, Anthony James. (2004). A Brief History of Work and its Relationship to Leisure. John T. Haworth & Anthony J. Veal (Ed.). *Work and Leisure*, s. 15-33. London: Routledge.

Veblen, Torstein. (2005). *Aylak Sınıfın Teorisi.* (Z. Gültekin & C. Atay, Çev.). İstanbul: Babil Yayınları.

Veblen, Torstein. (2019). Sosyalizm Teorisinde İhmal Edilen Bazı Hususlar. Eren Kırmızıaltın (Der.). *Karl Marx'ın Sosyalist İktisadı ve Sosyalizm Üzerine Metinler*, s. 35-55. Ankara: Heretik Yayınları.

Weber, Max. (1999). *Protestan Ahlakı ve Kapitalizmin Ruhu.* (Z. Gürata, Çev.). Ankara: Ayraç Yayınevi.

İnternet Kaynakçası

https://repository.duke.edu/dc/eaa/K0163 (Erişim: 21.05.2020).

https://repository.duke.edu/dc/eaa/K0202 (Erişim: 21.05.2020).

https://repository.duke.edu/dc/eaa/K0431 (Erişim: 21.05.2020).

https://repository.duke.edu/dc/eaa/K0266 (Erişim: 21.05.2020).

SANAT YAZILARI, 2021; (44): 183-203 / ARAŞTIRMA MAKALESİ

MAĞAZA İÇ MEKAN TASARIMINDA MARKALAŞMA

BRANDING IN STORE INTERIOR DESIGN

ÖĞR. GÖR. **ZEYNEP DAĞLI CURALI**
Tobb Ekonomi Ve Teknoloji Üniversitesi Mimarlık Ve Tasarım Fakültesi
Görsel Iletişim Tasarımı Bölümü
zzeynepdagli@gmail.com
ORCID ID: 0000-0002-1067-1313

Öz: *Bu çalışma, mağaza iç mekan tasarımının markalaşma kavramı üzerine etkisini incelemektedir. Marka ve markalaşma kavramlarını, iç mimarlık ve grafik tasarım disiplinlerinin ortak yaklaşımı ile değerlendirmeyi amaçlamaktadır. Marka bir kurumsal kimlik olup, mekan tasarımının bu kurumsal kimlikten ayrıştırılması düşünülemez. Bu amaçla, Türkiye'nin köklü mağazalarında biri olan Vakko mağazaları üzerine bir vaka çalışması yapılmış olup, mekan ve markanın birbirini tamamladığı sonucuna varılmıştır. Buna ek olarak, mağaza atmosferinin mekanı markalaştırmada önemli bir rol oynadığı görülmüştür. Çalışmanın temelini oluşturan S-O-R paradigmasına göre, mağaza atmosferini oluşturan çeşitli öğeler bulunmakta olup, farklı mağazalarda benzer öğelerin kullanılmış olması, mekanın markalaşma üzerindeki etkisini göstermektedir.*

Anahtar Sözcükler: *İç mekan, Marka, Mekanı Markalaştırma, Mağaza Atmosferi, Markalaşma.*

GELİŞ TARİHİ: 14.12.2020 | **KABUL TARİHİ:** 03.04.2021

Abstract: *This study aims to investigate the impact of store interior design to the branding effect of the brand. The target is to approach to the issue of brand from a multi-disciplinary perspective by taking into consideration both graphical and interior design. Brand is a corporate identity, it is not possible differentiate design of the store from the identity at all. For this reason, a case study was conducted for one of the most prestigious brands in Turkey, Vakko, and it is understood that brand and space complements each other. In addition to this, store atmosphere also makes an important contribution to the branding the space. S-O-R paradigm, which is the base of this study also supports the argument by showing using same elements in different stores make a contribution to branding the space.*

Keywords: *Interior space, Brand, Space Branding, Store Atmosphere, Branding.*

Giriş

Araştırmanın Amacı

Bu çalışma; marka ve markalaşma kavramlarına, iç mimarlık ve grafik tasarım disiplinlerinin ortak yaklaşımını incelemeyi amaçlamaktadır. Marka ve kurumsal kimlik birbirlerini tamamlarken, bu ilişkide mekan önemli bir öğe olarak ortaya çıkmaktadır. Mekanın markalaşma sürecine katkısını ise, günümüzde tek bir disiplinle incelemek, mekan etkisini tam olarak yansıtmayacaktır.

Marka ve markalaşma kavramı işletme anabilim dalı ile ilgili olurken, mağaza iç mekan tasarımının markalaşmaya olan etkisi iç mimarlık ve grafik tasarım disiplinleri tarafından incelenmelidir. Çünkü, mekan organizasyonu ile ilgili her tasarım girdisi aynı zamanda marka oluşumu için de bir adımdır. Literatüre bakıldığı zaman, mağaza tasarımının marka imajı üzerindeki etkisi işletme ana bilim dalı uzmanları tarafından incelenmiştir. Marka tasarımı, markalaşma ve kurum kimliği arasındaki ilişki ile ilgili, iç mimarlık ve grafik tasarım disiplinleri açısından literatür de yeterli araştırma bulunmamaktadır. Bu nedenle; bu çalışma iç mimarlık ve grafik tasarımın disiplinler arası yaklaşım ile mekanı markalaştırma olgusuna etkisini incelemeyi ve yerleşmiş bir markanın mağazaya mekan organizasyonu, marka ve kurumsal kimlik olgusunu detaylı olarak araştırmayı amaçlamaktadır.

Araştırmanın Kapsamı

Bu çalışmanın kapsamı, iç mimarlık ve grafik tasarımın disiplinler arası yaklaşımı ile mekanı markalaştırma üzerine etkisini incelemektir. Artan rekabet koşulları ve teknolojik gelişmeler ışığında mekan ve marka kavramlarının bütüncül bir yapıda ele alınması gerekmektedir. Bu nedenle amaç; mekan, marka ve kurumsal kimlik arasında bir bağ oluşturmak ise, bu sürece dahil olan aktörlerde bu amaca hizmet etmeli ve süreci bu amaçla planlamalıdır. Mekanın tanınırlığı, karakteri ve bu çalışmanın kapsamı mekanı markalaştırma ve kurumsal kimlik oluşturma sürecinde iç mimarlık ve grafik tasarımın ortaklaşa rolünü incelemektedir.

Disiplinler arası yaklaşım ile mekanı markalaştırma kavramının etkilerinin ortaya konulabilmesi için Türkiye'nin köklü markalarından biri olan Vakko mağazaları seçilmiştir. Vakko mağazaları, hem Türkiye'nin en köklü markalarından biri olup, hem de üst düzey müşteri kitlesine hitap etmektedir. Bu nedenle, mağaza tasarımının marka algısı üzerindeki etkisinin incelenmesi için önemli bir vakadır. Buna ek olarak; Vakko mağazaları hem alışveriş merkezlerinde hem de cadde üzeri konseptte konumlanmıştır. Bu çalışma kapsamında, İstanbul ve Ankara ili içerisinde yer alan üç alışveriş merkezindeki: İstinye Park, Emaar Square Mall ve Atakule alışveriş merkezlerindeki mağazalar incelenecektir. Böylelikle, farklı alışveriş merkezlerindeki mağazaların mekanın markalaşması üzerindeki etkisi çalışmaya dahil edilecek olup, mekan tasarımının çok katlı ve tek katlı mağazalardaki farklılaşması ve benzerlikleri incelenecektir. Buna ek olarak, VAKKO mağazalarının mekan analizi yapılarak,

markanın yaratmak istediği atmosferik çevre ve kullanılan iç mimarlık ve grafik tasarım öğelerinin, bu sürece yaptığı katkı gösterilecektir.

Araştırmanın Yöntemi

Bu tez kapsamında, saha gezisi yapılarak nitel bir araştırma yapılması amaçlanmıştır. Literatür taraması sonucunda göre; mekanı markalaştırma kavramı için S-O-R paradigmasının kullanılmasına karar verilmiş olup, seçilen 3 farklı VAKKO mağazasında mekanı markalaştırmak için kullanılan tasarım öğeleri karşılaştırılmıştır. S-O-R paradigmasına göre, mağaza atmosferini oluşturan çeşitli öğeler bulunmaktadır. Bu araştırma kapsamında, hangi öğelerin hangi mağazalarda kullanıldığı karşılaştırılacaktır. Tümden gelim bakış açısıyla lüks öğelerin seçilen mağazalarda yer verilmesinin amacının mekanın vermek istediği mesaj, yaratmak istediği atmosferik çevre ve müşteri üzerinde etki yaratmak olduğu tartışılacaktır. Mağaza seçimi yapılırken hem farklı AVM hem de farklı şehirlerin kullanılması VAKKO markasının mekanı markalaştırmak için disiplinler arası ölçekte hangi elemanlardan yararlandığını göstermeyi amaçlamaktadır.

Kavramsal Çerçeve

Bu çalışmanın kapsamı; mekan, mekanı markalaştırma, mağaza atmosferini oluşturmada grafik tasarım ve iç mimarinin disiplinler arası yaklaşımını incelemektedir. Geçmiş literatür incelendiğinde, bu kavramların ayrı ayrı olarak değerlendirildiğini ancak mekanı markalaştırmanın daha çok işletme ana bilim dalı alanında incelendiği görülmektedir. Mekanı markalaştırma kavramı ve mağaza atmosferi kavramlarını birlikte düşünmek gerekmektedir ancak, bu şekilde disiplinler arası bir yaklaşım elde edilebilir ve iç mimarlık ile grafik tasarımın mekan markalaştırmada ki rolüne ilişkin bir çalışma yapılabilir.

Literatürde, atmosferik unsurları ele alan iki düşünce okulu olduğu kabul edilmektedir. Bunlar, Baker (1986) ve Bitner (1992) tarafından temsil edilen düşünce okullarıdır. Baker; SOR paradigması üzerinde durmuş, atmosferi hizmet ortamı olarak tanımlamış ve üç ana grupta toplamıştır: tasarım faktörleri, sosyal faktörler ve ortamsal faktörler (Ses, koku aydınlatma) gibi. Bitner ise; SOR modelini genişleterek, atmosfer kavramını farklı üç grupta incelemiştir: ortamsal faktörler, tesis planı, işlevsellik ve işaretler (Karkın, 2009, s.167).

Baker, Grewal ve Parasurman'ın 1994 yılında yaptıkları çalışmada, markalaşma ve kurum kimliği üzerinde ürün ve servis kalitesinin mağaza tasarımına kıyasla imaj üzerinde daha fazla etkisi olduğunu ortaya koymuştur. Mağaza tasarımı, müşterinin algısını etkileyen faktörler arasında bulunmuş ancak ürün ve servis kalitesi ön planda tutulmuştur.

Literatür genel olarak "mağaza atmosferi" kavramına odaklanmış ancak bu atmosferin nasıl yaratıldığı göz ardı edilmiştir. Erdem ve Darden (1983) fiziki atmosferin önemini ortaya koymuş fakat bu atmosferi çekici kılan faktörleri tartışmamışlardır. Baker et. al (1994)'a göre mağaza atmosferinin birleşenleri de mekan algısı için önem taşımaktadır.

Mekan kavramı genel olarak; mağazanın fiziki sınırlarını tanımlamakta, atmosfer kavramı ise özel olarak mağaza algısını tanımlamaktadır. Bu nedenle, atmosfer mağazaya yönelik algının oluşmasında önemli bir etken olarak kabul edilmelidir.

Mekanı Markalaştırma ve Mağaza Tasarım İlişkisi

Tüketim kültürünün hızla artması ile mekanlar artık markaların kullanıcılarına iletmek istedikleri mesajları direkt olarak ulaştırabilecekleri bir iletişim alanı haline gelmektedir. Markalar, kendi kimliklerini mekanlara yansıtarak ürünlerini daha çarpıcı ve farklı bir şekilde sunma imkanı elde edebilmektedirler. Kullanıcının, bir ürün ile ilgili fikri o ürüne yönelik algısı ile şekillenir. Tasarım, kullanıcı algısını şekillendirmede önemli bir rol oynar. Çünkü, görsel anlamda farklılaşma tasarım ile ortaya konmaktadır (Oylum, 2014, sf.67). Bu nedenle, mekan tasarımı, o ürünün müşteri algısı oluşturmada kilit rol oynamasına neden olur. Tasarım, ürüne müşteriyle iletişime geçme imkanı sağlar ve farklılaşmanın önünü açar. Bir ürünün, kullanıcının dikkatini çekmesi için bulunduğu mekanın, sergileniş biçiminin, yerleşiminin ve konumunun büyük önemi vardır. Çünkü, ürünü ön plana çıkaran ve doğru bir şekilde kullanıcıya ileten en kilit unsurlardan biri mesajın doğru tasarım kanalı ile iletilmesidir. Burada mekan, bir görsel iletişim platformu olarak ortaya çıkmaktadır.

Günümüz tüketim toplumunda müşterilerin her türlü markaya kolay erişimi olması marka sadakatini olumsuz etkilemektedir. Bu nedenle, markalar farklılaşma yoluna gitme ihtiyacı duymaktadırlar. Mekan, bir markanın farklılaşmasında çok önemli bir rol oynamaktadır (Kim, 2012, s.10). Mekanı markalaştırma, mekanın müşteri ve marka arasında bir köprü rolü oynamasına vesile olmaktadır. Kavram olarak mekanı markalaştırma, iç mimarlık ve pazarlama alanlarının ortak bir girişimi olarak 1990'lı yılların başında ortaya çıkmıştır. İç mimari ve pazarlama profesyonelleri, mekanın marka algısı üzerindeki etkin rolünü fark etmişlerdir çünkü mekan markanın üç boyutlu olarak algılanmasına hizmet etmektedir (Kim, 2012, s.12). Üç boyutlu marka tecrübesi müşterilerin algısı üzerinde önemli bir rol oynamaktadır ve markanın sözcülüğünü yapmaktadır. Bir müşteri mağazaya girdiği zaman marka ile ilgili algı mekanizması ön plana çıkmaktadır. Bu algı mekanizmasını yönetmek için ise iç mimari ve grafik tasarım ortaklaşa rol oynamaktadır. Müşteri üzerinde oluşan algının etkisi ise uzun soluklu olmaktadır (Kim, 2012, s.13).

Grafik tasarım kullanıcıya vermek istediği mesajı estetik yoldan aktarırken, iç mimarlık mesaj için mekanı kullanır (Kutlu 2015, s.41). Bu nedenle; iki disiplinin ortak çalışması sonucunda estetik ve mekan bir arada kullanılmakta ve müşteri ile iletişim kurmaktadır. Bu iletişim mekan aracılığı ile üç boyutlu yani hacimsel bir şekilde mekansal deneyim ile gerçekleşmektedir. Kullanıcı, mekan deneyimine bağlı olarak gerek kullanılan tasarım öğeleri gerekse renk vb. tasarım elemanları aracılığıyla o mesajı almaktadır. İç mekanda uygulanan bu grafik tasarım elemanları, o mekanı bir çeşit marka iletişim aracına dönüştürmektedir. Marka, artık grafik tasarım elemanları aracılığı ile mekanda bir nevi hayat bularak verilmek istenilen mesajı doğru bir şekilde aktarılmasını sağlamaktadır.

Mekanda, insanlar gördüklerini konumlandırır ve bu konumlandırma o mekan ile ilgili algıyı oluşturur. Mekan algısı yaratma sürecinde, iç mimari ve grafik tasarım ön plana çıkmaktadır. Bunun amacı, mağazanın kimlik ve imajının müşteri tarafından algılanması olduğu için, iç mekan tasarım birleşenleri kullanıcı algısı üzerinde etkili olmaktadır. Buna göre;

Alina Wheeler (2016) tarafından ortaya atılan markalaşmış mekanların temel şartlarını şu şekilde sıralanmıştır:

1. Hedef kitlenin ihtiyaçlarının, tercihlerinin, alışkanlıklarının ve isteklerinin belirlenmesi.

2. Markanın konumu ile uyumlu özgün bir deneyim yaratmak.

3. Rekabeti anlamak, başarı ve hatalardan öğrenmek.

4. Müşterilerin rahat hareket edebileceği ve tekrar gelmek için teşvik edici bir deneyim ve çevre yaratmak.

5. Çevrenin deneyimlenmesi sırasında, kaliteli ve hızlı hizmet sunma imkanı yaratmak.

6. Satışa teşvik edici ve işlem sırasının kolaylıkla tamamlanabileceği mekan yaratmak.

7. Mekan kriterlerini göz önünde bulundurmak: görsel, işitsel, koku ile ilgili, dokunsal ve ısı ile ilgili kriterler.

8. Işığın ve ışık kaynaklarının psikolojik etkisini anlamak ve enerji verimliliğini her fırsatta göz önünde bulundurmak.

9. Kurumun marka ile ilgili vaatlerini yerine getirebilmesi için, işletme ile ilgili ihtiyaçların ele alınması gerekir.

10. Trafik akışını, iş yoğunluğunu ve ekonomik etmenlerin iyi anlamak.

11. Sergileme üniteleri, reklam ve satış gibi ticari stratejiler ile uyumlu bir mekan yaratmak.

12. Sürdürülebilir, dayanıklı, bakımı ve temizliği kolay bir mekan yaratmak.

13. Engelli müşterilerin ihtiyaçlarına uygun mekan tasarlamak (Oylum 2014, s.116).

Yukarıda belirtilen maddeler göstermektedir ki bir mekanı markalaştırmak için çeşitli detayların göz önünde bulundurulması gerekmektedir.

Bu detaylar, ölçülebilen iç mekan tasarım bileşenleri ve kullanıcı tercihleri ile özetlenebilmektedir.



Şekil 1. İç Mekan Tasarım Bileşenleri
Yıldırım, N. (2015). Mağaza İç Mekanında Tasarım-İmaj İlişkisi, s. 2.

Şekil 1'de şekilde görüldüğü üzere, ölçülebilen iç mekan tasarım birleşenleri mağaza kimliği ve imaj algısını etkilemektedir. Tasarımın bir ürünü objeden, etkileşime dönüştürdüğü kabul edilirse, tasarım birleşenleri iç mekan algısının oluşmasını sağlar. Bu nedenle, tasarım ve iç mekan algısı iç içe geçmiş bir süreçtir ve birbirinden ayrı düşünülmemelidir. İç mekan algısı, müşteri ve mağaza arasındaki ilişkiyi belirlediği için önemlidir.

Mağaza iç mekan tasarımını etkileyen iki önemli unsur bulunmaktadır:

1) Mağaza içini müşteriler açısından mümkün olduğunca çekici, davet edici ve uygun hale getirerek satın alma atmosferi yaratmak,

2) Mağaza içi alandan en etkin ve en doyurucu yararı sağlamak (Arslan ve Ersun, 2011, s.233).

İç mekan organizasyonu yapılırken ise göz önünde bulundurulması gereken unsurlar şunlardır:

1) Mağaza satış alanı, büyüklüğü ve şekli,

2) Satılacak malların çeşit ve miktarı,

3) Mağazanın hedeflediği müşterilerin özellikleri ve satın alma alışkanlıkları,

4) Uygulanacak satış yöntemi,

5) Mağaza içi demirbaş ve donatının niteliği ve miktarı,

6) Hizmet alanlarına olan ihtiyaç (satış dışı alanların büyüklüğü ve şekli),

8) Mağaza yöneticisinin bireysel tercihleri,

9) Rakip mağazaların yerleşim düzeni ile ilgili faaliyetleri (Morgenstein ve Strongin, 1992; aktaran (Arslan ve Ersun, 2011, s.234).

Bu faktörler dikkate alınarak mağaza içi yerleşim planı oluşturulmalıdır. Turley ve Milliman (2000) mağaza atmosferinin müşteri davranışları üzerindeki etkisini incelerken, plan düzeninin, ürünlerin gruplanması, departmanların belirlenmesi ve trafik akışını etken olarak ele almıştır. Mağaza içi yerleşim planı incelenirken, iki tane kavram ortaya çıkmaktadır: "plan düzeni" ve "mekânsal kurgu". Plan düzenini yerin yerleşimi ve ürünlerle beraber oluşturduğu bütün olarak ele almak mümkündür. Mekânsal kurgu ise mimari plana ilişkin olgu olarak ortaya çıkmaktadır (Garip, 2009, s.51). Mekânsal kurgu mekan içindeki sirkülasyonu etkilemektedir. Mağaza içi plan düzeni, mağaza atmosferinin oluşturulmasında çok önemli bir unsurdur. Plana karar verirken, mağazanın sunmaya çalıştığı imaj göz önünde bulundurulmalıdır. Mağaza içi plan şu şekilde tanımlanabilir; demirbaş, donatı, malzemeler, ürünler, koridorlar ve kasalar ile soyunma kabini gibi satış dışı alanların mağaza içindeki yeridir (Arslan ve Baycu, 2016, s.23).

Mağaza Atmosferi ve SOR Paradigması

Mağaza atmosferi kavramı; ilk olarak Kotler tarafından tartışılmış olup, mekanın markalaştırılması kavramı için en önemli unsur olarak ortaya çıkmaktadır. Atmosfer – mekan – marka – iç mimari – grafik tasarım bir bütün halinde olması durumunda, marka amacına ulaşır. Mağaza atmosferinin mağazacılık sektöründeki önemi şu şekilde özetlenebilir:

1. Ürünün satıldığı, tüketildiği ve satıcının tasarım seçeneklerine sahip olduğu durumlarda uygun bir pazarlama aracıdır,

2. Rakip mağazaların sayısının artmasına paralel olarak farklılık yaratır,

3. Ürün ve fiyat farkındalığının az olduğu durumlarda, farklılaşma imkanı sunar,

4. Farklı sosyal sınıf ve yaşam tarzı olan müşteriler için müşteri beklentilerine uygun tasarımlar sunar (Varinli, 2005, s. 182, Aktaran Fettahlıoğlu, 2014, s. 29).

Mağazanın mekânsal kararları yaratılmak istenen atmosfere uygun olarak kararlaştırılır. Kotler (1974)'e göre; mekan atmosferinin üründen daha etkili bir satın alma kararı oluşturabileceğini belirterek, atmosferin perakende sektörü için önemini vurgulamıştır. Mağaza atmosferinin tüketici davranışlarına olan etkisini ölçmek üzere akademik çalışmalar yapılmıştır. Mağaza atmosferi ve mekan ilişkisi bu çalışmalara konu olmuştur. Houston ve Rotsschild (1977) tarafından geliştirilen S(stimulus-uyarıcı)-O(organizm-organizma) -R(response-tepki) paradigması mağaza atmosferinin tüketici davranışlarına olan etkisini inceleyen birçok araştırma tarafından kullanılmıştır. Mehrabian ve Russell (1984) tarafından öncelikli olarak P-A-D (pleasure-arousal-domianance) modeli geliştirilmiş ve S-O-R paradigmasına temel teşkil etmiştir. P-A-D modeli memnuniyet, harekete geçme ve egemenlik olarak

sınıflandırırken S-O-R paradigması uyarıcı, harekete geçme ve yaklaşım/kaçınma olarak nitelendirmiştir (Bakırtaş, 2013, s.47-48).

Mağaza atmosferinin tüketicinin satın alma eğilimi artırdığı göz önünde bulunursa, bu eğilimi açıklamak için bu çalışmada S-O-R paradigmasından faydalanılacaktır. Literatürde S-O-R paradigması pazarlama ana dalına uygulanmış olup, bu çalışmanın kapsamında grafik tasarım ve iç mimari öğeler uyarıcı, mekan organizma ve müşteri üzerindeki algısı ise tepki kapsamında incelenecektir.

Vaka Çalışması: Vakko Mağazaları Örneği

Vakko mağazalarında yapılan analizlerde, grafik tasarım ve içmimari öğelerin mağaza mekanlarında nasıl kullanıldığı tartışılacaktır. Grafik tasarım ve iç mimari elemanlarının müşteri üzerinde bir etki yaratması beklenmektedir. Bu etkinin sonuçları literatürde S-O-R paradigması ile incelenmiş olup; kullanılan malzeme, renk, aydınlatma elemanları gibi birçok değişkenin atmosferik çevre yaratırken etkin olduğu sonucuna varılmıştır. Bu çalışma tümden gelim yöntemi ile Vakko markasının lüks imajını yaratmak için mekanı nasıl markalaştırdığını incelemeyi amaçlar. Farklı mağazaların yaratmak istediği ortak atmosferik çevreyi tanımlamak ve markanın gelişimini incelemeyi amaçlar.

Vakko markası ürün yelpazesi olarak, belirli bir gelir düzeyinin üstündeki müşteri kitlesine hitap etmektedir. Bu sebeple, marka ve mekan algısının da buna paralel olarak belirli ayrıcalıklar sunması beklenmektedir. İç mimarlık ve grafik tasarımın bu amaca hizmet edip etmediği bu noktada çok önem teşkil etmektedir. 'Ben kimim?', 'Nasıl bir imaj istiyorum', 'Ne satıyorum' ve 'Kime Satıyorum' sorularına cevap veren grafik tasarım ve iç mimari uygulamalarının mekanın markalaşmasına katkıda bulunduğunu söylemek mümkün olacaktır. Mağaza mekan tasarımı; fonksiyonel, estetik ve atmosferik olmak üzere üç aşamadan oluşmaktadır. Sadece ürün ve insanların markayla özdeşleşmesi yeterli olmamakta, fonksiyonel ve estetik kurguların da markayla uyum içerisinde olması gerekmektedir. S(stimulus-uyarıcı) –O(organizm-organizma) -R(response-tepki) paradigması açısından ele alındığı zaman VAKKO mağazalarının iç mimari ve grafik tasarım açısından, müşteride nasıl bir tepki yarattığını tasarım kriterlerini değerlendirerek incelemek mümkün olmaktadır.

Bu çalışma kapsamında, incelenen üç farklı mağaza örneğine bakıldığında ortaya çıkan benzerlikler, markanın mekanı müşterilerle iletişim aracı kullanarak mesaj verdiğini teyit eder niteliktedir. Mağaza atmosferi bileşenleri göz önünde bulundurulduğunda, tasarım kriterleri, mağaza düzeni, satın alma noktası ve dekorasyon öğeleri arasındaki benzerlikler görülmektedir. Mağaza imajının; mağazanın müşterileri tarafından algılanması olduğu düşünülürse, her üç mağazanın da ortak bir kişiliği olduğu söylenebilir. İç mekan birleşenlerine bakıldığı zaman da ortak bir karmadan bahsetmek mümkündür. İç mekan tasarımını etkileyen en önemli unsurlardan biri olan sergileme alanı tasarımı müşteriler açısından çekici ve davet edici olmalıdır. Tablo 1'de incelenen mağaza örneklerine bakıldığında, yalın iç mekan tasarımı göze çarpmaktadır ancak kullanılan donatılar ile mekan renklendirilmiş ve canlılık katılmıştır.

MAĞAZA	İstinye Park	**Emaaar Square Mall**	**Atakule**
KONUM	İstanbul Avrupa Yakasında Sarıyer'de bulunmaktadır. Alışveriş merkezinin 3 katında yer alan Vakko mağazası ana mağazalardan biri olmaktadır.	İstanbul Anadolu Yakasında Üsküdar'da bulunmaktadır. Alışveriş merkezinin tek katında (giriş katı) yer alan Vakko mağazası ana mağazalardan biri olmaktadır.	Ankara Çankaya'da bulunmaktadır. Alışveriş merkezinin 2 katında yer alan Vakko mağazası ana mağazalardan biri olmaktadır.
Tavan	Mekanda alçıpan asma tavan kullanılmıştır. Bütün mekanik, iklimlendirme kanalları ve aydınlatma tesisatı alçıpan asma tavanın gerisinde bırakılarak (sıva altı) saklanmıştır.	Mekanda alçıpan asma tavan kullanılmıştır. Bütün mekanik, iklimlendirme kanalları ve aydınlatma tesisatı alçıpan asma tavanın gerisinde bırakılarak saklanmıştır.	Mekanda alçıpan asma tavan kullanılmıştır. Bütün mekanik, iklimlendirme kanalları ve aydınlatma tesisatı alçıpan asma tavanın gerisinde bırakılarak (sıva altı) saklanmıştır.
Zemin	Zemin döşemesi; gri damarlı beyaz mermer ve açık bej rengi doğal ahşap parkedir.	Zemin döşemesi; gri damarlı beyaz mermer ve açık bej rengi doğal ahşap parkedir. Duvar diplerinde, 1 metre mermer kaplama yapılmıştır	Zemin döşemesi; gri damarlı beyaz mermer ve açık bej rengi doğal ahşap parkedir. Duvar diplerinde, 1 metre mermer kaplama yapılmıştır.
Duvar Yüzeyleri	Duvar yüzeylerinde, ağırlıklı olarak kırık beyaz saten su bazlı plastik boya uygulaması yapılmıştır	Duvar yüzeylerinde, ağırlıklı olarak kırık beyaz saten su bazlı plastik boya uygulaması yapılmıştır	Duvar yüzeylerinde, ağırlıklı olarak kırık beyaz saten su bazlı plastik boya uygulaması yapılmıştır.

Deneme Kabinleri	Deneme alanlarında tavanla zemin arasında dikdörtgen formda alüminyum çerçeveli bijuteli ayna kaplaması görmek mümkündür.	Deneme kabinleri, mat altın rengi metal levha kaplama şeklinde mekan içerisinde yerini almıştır.	Deneme kabinleri parlak altın renkli ayna ile dikdörtgen bir kutu formunda mekanda adeta bir tasarım elemanı olarak yer almaktadır.
Mobilya ve Donatı	Duvarlara sabitlenmiş diyagonal formda altın rengi alüminyum çerçeveler kullanılmıştır.	Duvarlara sabitlenmiş diyagonal formda altın rengi alüminyum çerçeveler kullanılmıştır.	Giriş aksının üzerinde aksesuarlar için dairesel formda bir sergileme alanı tasarlanmıştır. Mağaza genelinde, linear çizgilere zıt olarak eğrisel formdaki bu alan zemin farklılığı ile de vurgulanmıştır. Döşemede diğer alanlar ahşap parke kaplama iken söz konusu alan mermer kaplama olarak uygulanmıştır. Bu alan metal diyagonal kafes paravan içerisine yerleştirilmiş sabit sergileme üniteleriyle sınırlandırılmıştır. Duvarlara ve tavana sabitlenmiş diyagonal formda altın rengi alüminyum çerçevelerle mekan içinde görsel zenginlik sağlanmıştır.

Sergileme Elamanları	Duvar diplerinde sabittir. Orta alanda hareketli sergileme elemanları ve aksesuarlar için sergileme masaları bulunmaktadır. Sergileme masaları, bej rengi mdf malzemeden üretilmiş ve yine altın rengi alüminyum ayaklarla diğer donatı elemanlarıyla uyumlandırılmıştır.	Birinci tip sabit sergileme elemanlarını, iç içe 2 tane dikdörtgen formunda kemerlerden oluşmaktadır. Diğer bir sergileme elemanı ise; iki koldan tavana monte edilmiş altın rengi alüminyum metal sistemlerdir.	Duvar diplerinde sabittir. Bu sabit sergileme elemanları; kimi yerde iki koldan tavana monte edilmiş, kimi yerde de duvarda iç içe mermer ve lake nişler tasarlanmış ve alüminyum çerçeve bu nişe sabitlenmiştir.
Oturma Elemanları	Oturma elemanları linear dikdörtgen formunda kırık beyaz suni deri ile kaplanmıştır.	Oturma elemanları linear dikdörtgen formunda kırık beyaz suni deri ile kaplanmıştır.	Oturma elemanları linear dikdörtgen formunda kırık beyaz suni deri ile kaplanmıştır.
SİRKÜLASYON	Müşteri dolaşımı için tasarlanan alanlar sabit sergileme alanlarının önünde linear bir hat oluşturacak şekilde mermer kaplama yapılmıştır.	Mağaza tek kat üzerine tasarlanmıştır. Müşteri dolaşımı için tasarlanan alanlar ağırlıklı olarak mermer kaplama yapılmıştır.	Müşteri dolaşımı için tasarlanan alanlar sabit sergileme alanlarının önünde linear bir hat oluşturacak şekilde mermer kaplama yapılmıştır. Aynı zaman mekan geçişleri arasında da bir hat oluşturmaktadır.
GENEL ÖZELİKLER	Servis ve müşteri olmak üzere iki adet asansör ve engelliler için rampa mevcuttur.	Mağaza tek kattan oluştuğu için asansör bulunmamaktadır.	Merdivenin hemen yanında müşteri asansörü ve servis alanı girişi bulunmaktadır. Engelliler için asansör veya rampa mevcut değildir.

RENK VE DOKU	Mekanda sade ve çizgisel formlar hakimdir. Yüzeylerde kırık beyaz, bej ve altın sarısı kullanılmıştır. Döşeme kaplamalarında mermer yüzeylerdeki damarlar ve diyagonal formda döşenmiş ahşap parke bir fon oluşturmaktadır.	Duvar yüzeyleri alçıpan levha üzeri kırık beyaz saten boya uygulaması şeklindedir. Yer yer alçıpan panellerde kemer şeklinde fugalı formlar görülmektedir. Genel olarak; mekana pastel tonlar hakimdir. Yüzeylerde kırık beyaz, bej ve altın sarısı kullanılmıştır.	Mekanda sade ve çizgisel formlar hakimdir. Yüzeylerde kırık beyaz, bej ve altın sarısı kullanılmıştır. Döşeme kaplamalarında mermer yüzeylerdeki damarlar ve diyagonal formda döşenmiş ahşap parke bir fon oluşturmaktadır.
AYDINLATMA	Aydınlatma asma tavan üzerine homojen şekilde yerleştirilmiş gömme spotlarla sağlanmaktadır. Lokal aydınlatma olarak, sabit sergileme alanlarında mermer rafların altında şerit şeklinde led aydınlatma elemanları yerleştirilmiştir	Aydınlatma homojen şekilde alçıpan asma tavan üzerine gömülmüş spotlarla sağlanmaktadır. Bu spotlar, duvar önüne yerleştirilmiş sergileme elemanları hizasında 2'li gruplar şeklinde sıralanmıştır.	Aydınlatma asma tavan üzerine homojen şekilde yerleştirilmiş gömme spotlarla sağlanmaktadır. Bu spotlar duvar önüne yerleştirilmiş sergileme elemanları hizasında 2'li gruplar şeklinde sıralanmıştır.
KASA ALANI	Kasa alanları mağaza içerisinde sirkülasyon aksının üzerinde yer almamaktadır. Kasa mermer kaplama dikdörtgen formunda kübik bir hacim olarak tasarlanmıştır.	Kasa alanları mağaza içerisinde sirkülasyon aksının üzerinde yer almamaktadır. Kasa mermer kaplama dikdörtgen formunda kübik bir hacim olarak tasarlanmıştır.	Kasa alanları; gri damarlı beyaz mermer zemin kaplaması üzerine, düz beyaz mat lake kasa bankosu olarak tasarlanmıştır.

Tablo 1. Mağaza İç Mekanlarının Karşılaştırılması (Kişisel Arşiv)

Basit bir düzen ile müşterilerin rahat etmesi sağlanmış, renk çeşitliliği ve malzeme çeşitliliği minimum düzeyde tutularak müşterinin algısı canlı tutulmuştur. Dengeli bir iç mekan tasarımından bahsetmek mümkün olup, alan çalışmasında incelenen Vakko mağazalarında ortak bir konseptten bahsetmek mümkündür. Kullanılan ortak renk ve malzemeler yalınlığı ve lüksü simgelerken, ürünler ön plana çıkarılmıştır.

Değerlendirme

Vakko mağazaları örneklerine bakıldığında, mekanların içerisinde gerek renk gerek form ve doku açısından kullanıcının gözünün yakalayacağı aşinalıklar kullanılmıştır. Örneğin, en güncel olarak tasarlanmış olan Atakule Vakko mağazasında çarpıcı bir detay olarak karşımıza çıkan altın rengi ayna kaplama soyunma kabinleri diğer donatı ve sergi elemanlarında kullanılmış olan altın rengi detayla uyumlu olarak tasarlanmıştır. Altın rengi kaplamalar diğer mağazalarda da karşımıza çıkmaktadır. Bu renk tonu, her üç mağazada da sıklıkla kullanılmış olup, mağaza geneline hakim olan beyaz renk ile bir harmoni yakalanmıştır. İç mekan tasarımında renk; formları belirginleştirmek, vurguyu artırmak, zıtlık elde etmek amacıyla kullanılabilir. Bir yandan beyaz renk ile sade ve yalın bir görünüm elde edilmeye çalışılırken, altın rengi ile lüks segmentine vurgu yapılmıştır. Marka renk seçimiyle dahil olduğu segmenti vurgulamaktadır, bu da mekanı markalaştırma amacına hizmet etmektedir.

Alan çalışmasında incelenen Vakko mağazalarında, aynı segmentte yer alan (ürün kalitesi – fiyat – sunum – marka kimliği vb.) diğer mağazalara bakıldığında, Vakko mağazalarının satış ve kasa alanlarının tıpkı birer ıslak hacim gibi mekan içerisinde gizlendiği ve arka plana yerleştirildiği görülmektedir. Bu noktadan yola çıkarak, böyle bir yerleşim mantığının tasarım kriterlerinin bir parçası olduğu ihtimali göz önünde bulundurulabilir. Bir başka deyişle; mağaza mekanı içerisinde ödeme noktasını arayan müşterinin o sırada daha fazla ürünü görmesi sağlanmaya çalışılmıştır. Buna ek olarak mağaza sirkülasyonunda ödeme noktası ayrı tutularak, müşterinin daha fazla ürün görmesi amaçlanmıştır.

Mobilya seçiminin de mağazanın iletişim politikasıyla uyumlu olduğunu söylemek mümkündür. Mobilya seçimi de kurulmak istenilen iletişimin bir parçası ve de amaca hizmet eden bir tasarım elemanı olarak ortaya çıkmaktadır. Örnek vermek gerekirse, katlarda orta alanda yer alan geniş koltuklar müşteriye rahat bir alışveriş deneyimi yaşatmayı amaçlamaktadır. Mağazanın genel pastel renk skalasına uygun olarak krem tonlarının tercih edildiği gözlenmiştir. Mobilya seçimlerinde de altın detayı her üç mağazada yer almaktadır. Koltuklarda, tezgahlarda ve sergileme ünitelerinde bu detayı görmek mümkündür.



Görsel 1. İstinye Park mağazası oturma alanı (Vakko Kurumsal Arşivi)

Markanın burada bir iletişim politikası uyguladığı söylenebilir. Mağaza müşteriye eşsiz bir alışveriş deneyimi sunarken, aynı zamanda da samimi ve konforlu bir deneyim yaşatmak istemektedir (Görsel 1). Müşterilerin kendilerini önemli ve özel hissetmesi amaçlanmaktadır. Koltukların etrafına yerleştirilmiş sergileme askıları ile müşterilere konforlu bir şekilde seçim yapma imkanı sağlanmaktadır. Buna ek olarak, her üç mağazada duvarlara sabitlenmiş diyagonal formda altın rengi metal çerçeveler kullanılmıştır. Bu çerçeveler ile hem görsel olarak çarpıcı bir görünüm elde edilmiş hem de müşterinin yönlendirilmesi sağlanmıştır. Örneğin; İstinye Park mağazasında hem duvarda hem de merdiven boşluklarında aynı çerçeveler kullanılmıştır. Altın rengi burada da mağazanın vermek istediği mesaj ile uyumlu olarak ortaya çıkmaktadır. Altın çerçeveler kendi içerisinde üçgen bir forma sahiptir. Bu üçgen şekli Vakko mağazalarıyla özdeşleştirmek mümkün olmaktadır. Üçgen şeklinin iç mekan tasarımda sıklıkla kullanılmasıyla marka logosuna atıfta bulunulduğu yorumu yapılabilir. Vakko logosunda iç içe geçmiş V harfleri bulunmaktadır, üçgen ise mağazalarda bu logonun bir yansıması olarak ortaya çıkmaktadır ve mekanı markalaştırmakta çok önemli bir rol oynamıştır. Üçgen şeklini mağazalar içerisinde birçok detayda görmek mümkündür.



Görsel 2. Emaar Square Mall kadın ayakkabı-çanta bölümü (Vakko Kurumsal Arşivi)

Teknik öğeleri değerlendirmek gerekirse, İstinye Park mağazasında sabit sergileme alanlarında mermer rafların altında şerit şeklinde led aydınlatma elemanları ile ürünlere vurgu yapılmıştır (Görsel 2). Markanın ürünlerini ön plana çıkarmak için lokal aydınlatma kullanmasının amacı, müşterilerin dikkatini ürünlere yöneltmektir. Bu detay, diğer mağazalarda da bulunmaktadır, ancak her raf ünitesinde tercih edilmemiştir. Buna ek olarak; çoğunlukla rafların ön tarafına tezgahlar yerleştirilmiş, müşteri ile raflarda sergilenen ürünler arasında bir mesafe bırakılmıştır. Geçmişten günümüze gelen butik Vakko anlayışının bir yansıması olarak, müşterinin ürünü görmesi için çalışanların yardımı gerekmektedir. Bu da müşterinin kendini özel hissetmesine neden olmaktadır.

Aynı zamanda ürünlerin de tek tek sergilenmesi, markanın her ürününü eşsiz ve özel sunma politikasını göstermektedir. Buna ek olarak, sergileme ünitelerinin ön kısmına yerleştirilen tezgahlar ile müşterinin ürünü daha detaylı incelemesine olanak sağlamaktadır. Bu da müşteriye yaşatılmak istenilen deneyimin bir parçası olarak kabul edilmelidir çünkü marka müşterisine önem verdiğini bu şekilde iletmektedir. Alışveriş deneyiminde, müşterinin rahatı ve karar vermesine kolaylık sağlamayı düşünen Vakko markası mağaza tasarımında bu hususa önem vermiş olup, alan çalışılması yapılan mağazalarda bu tema ortaya çıkmaktadır.



Görsel 3. Emaar Square Mall kadın ayakkabı-çanta bölümü (Vakko Kurumsal Arşivi)

Butik mağazalarda veya ürün gruplarının az olduğu mağazalarda ise vurgu aydınlatması kullanılmaktadır çünkü amaç ürünün ön plana çıkarılması olmaktadır. Mekanda aydınlatma yapılırken tasarımcının mekanda kullanılan diğer renk ve ürünleri dikkate alması gerekmektedir. Aksi takdirde, aydınlatma mekan bütünlüğünü bozabilir.

Her üç mağazada zeminde ahşap ve mermer kullanılmıştır, yüksek maliyetli bu iki ürünün tercih edilmesi markanın dahil olduğu lüks segment ile uyumludur. Ancak, İstinye Park mağazasında merdivenlerde mağaza genelinde kullanılan damarlı mermer kullanıldığı göze

çarpmış olup, Atakule mağazasında ise merdivenlerde ahşap tercih edildiği görülmüştür (Görsel 4). Islak mekanlar, servis alanları, merdivenler ve asansörler birbirlerine yakın konumlandırılarak mekan içinde bir çekirdek oluşturulmuştur.



Görsel 4. Atakule ve İstinye Park mağazası merdivenler (Kişisel Arşiv)

Alan çalışması kapsamında incelenen Vakko mağazaları iç mekan tasarımlarında, genellikle çizgisel bir ifade anlayışının hakim olduğu gözlemlenmektedir. Bu ifade aynı zamanda, güçlü bir grafik eleman olarak da karşımıza çıkmaktadır. Örneğin; diyagonal metal paneller mekan içerisinde çizgisel değeri arttırmaktadır. Bu geçirgen paneller gerek sergileme alanlarını sınırlandırmak gerekse mekanları (satış alanları, kadın, erkek ve aksesuar bölümleri gibi) birbirlerinden ayırmak için kullanmışlardır.



Görsel 5. İstinye Park mağaza girişi (Vakko Kurumsal Arşivi)

Buna göre; genellikle hacimsel alanı belirlerken çizgiden faydalanılmış, ancak estetikten de ödün verilmemiştir sonucuna varılmaktadır. Bir denge yaratılması amaçlanmış ve uyumdan faydalanılmıştır. Görsel 5 ve 6'da görüldüğü üzere, mermer sütunlar ve metal çerçeveler ile hacim oluşturulmuş ve sergileme alanı yaratılmıştır. Aynı tasarım hem Emaar mağazasında hem de İstinye Park mağazasında karşımıza çıkmaktadır (Görsel 7).



Görsel 6. İstinye Park mağazası (Vakko Kurumsal Arşivi)



Görsel 7. Emaar Square Mall kadın ayakkabı-çanta bölümü (Vakko Kurumsal Arşivi)

Grafik elemanlar mekanda gösterişli bir görsel yaratmak için kullanılmış olup, sergilenen ürünlerin müşterilerin ilgisini çekmesi amaçlanmaktadır. Alan incelemesine göre; İstinye Park Vakko mağazasında fotoğraf ve tablolara sıklıkla yer verildiği gözlemlenmiştir (Görsel 8). Bu mağazalarda merdivenlerde duvarları tablolar süslemektedir.

Vakko'nun sanata verdiği öneme vurgu yapmak amacıyla ünlü ressamları tabloları duvarlarda sergilenmektedir. Bu aynı zamanda bir lüks göstergesidir. En yeni iki mağaza Atakule ve Emaar'da ise, bu durum daha farklıdır. Duvarlarda sergilenen tasarım elemanları açısından mağazalarda farklılaşma olduğu gözlemlenmiştir.



Görsel 8. Atakule ve İstinye Park duvar görselleri (Vakko Kurumsal Arşivi)

Mekanda kullanılan bir başka grafik tasarım elemanı ise, ışıklı tabelalar olarak karşımıza çıkmaktadır. Marka, sergileme alanlarında yer alan tezgahları mağaza ve tasarımcı bazında ayrıştırmayı tercih etmektedir. Ünlü tasarımlara yer verilen mağazada tasarımcıların isimlerinin yazdığı ışıklı tabelalar bulunmaktadır. Bu tabelalar, yine mekan kurgusuna sadık kalınarak altın rengi ve led ışıklı paneller şeklinde tasarlanmıştır (Görsel 9).



Görsel 9. Emaar Square Mall genel görünüm (Vakko Kurumsal Arşivi)

Aynı zamanda, mekanda birer yönlendirme elemanı olarak ta yer almaktadırlar. Müşteri mağaza içerisinde gezerken sergilenen ürünün hangi tasarımcıya ait olduğunu anlayabilir ve seçimini buna göre rahatlıkla yapabilir.

Sonuç

Marka mekan kavramı, marka ile kullanıcı arasında görsel bir ilişki kurmaktadır. Markanın ulaşmak istediği hedef kitle ve yaratmak istediği marka algısı arasında mekan çok önemli bir rol oynamaktadır. Bir ürünün sergileniş biçimi, yeri ve atmosferi ancak mekan aracılığı ile müşteriye ulaştırılabilmektedir. Bu nedenle, mekan bir görsel iletişim platformu olarak algılanmalıdır. Marka belirlediği imajı, müşteride oluşturmak istediği algıyı ve hedef kitleyi ancak doğru bir marka mekan stratejisi ile oluşturabilmektedir. Bu tasarım stratejisi de, grafik tasarım ve iç mimarlık disiplinlerinin kesişim noktalarını mekana doğru aktararak kurgulanabilmektedir. Buna göre; Vakko, Türkiye'de ilk marka algısını oluşturan, 'marka mekan' konseptini kurgulayan, sanat ve sporu gündelik hayatın içine dahil eden yenilikçi bir marka olmasından ötürü çalışılmıştır. Bu yenilikler ışığında, marka Türkiye'ye dair her döneme tanıklık etmiştir. Her bir dönemin ihtiyaçlarına yönelik marka algısı geliştirerek günümüze kadar ulaşmayı başarmıştır. Farklı dönemlerde farklı malzemeler, renkler ve formlar kullanılarak mekanda dönemin lüks algısını yaratacak tasarım elemanları kullanmıştır. Bu kriterler göz önüne alındığında, Vakko markası, müşterilerine ilk yıllarından bu yana farklı bir hizmet anlayışı sunarak, mağaza atmosferi ve lüks marka algısı konularında yeni deneyimler yaşatmıştır.

Son olarak, Vakko mağazalarının kendine özgü bir konsept geliştirdiği ve bu konsepti mekan deneyimine dönüştürdüğü sonucuna varılmıştır. Geçmişte, genellikle kendine ait çok katlı mağaza konseptini tercih eden Vakko, günümüzde alışveriş merkezi içerisinde de kendine özgü dönemin lüks algına yönelik marka mekanlar tasarlamaya devam etmektedir. Ankara Vakko mağazasını ziyaret eden bir müşteri İstinye Park veya Emaar mağazasına da geldiğinde aynı konsepti kolaylıkla fark edecektir. Mekanda yaratılan genel imaj, mağazanın grafik ve iç mekan tasarımı ile bir harmoni içerisindedir. Kullanılan malzemeler, teknik ve estetik öğeler birbiriyle uyum içerisinde olup, her üç mağazada da belli kriterler çerçevesinde tekrar etmektedir. Yaratılan mağaza atmosferi ile mekanın markalaşmasına katkı sağlanmış, müşterinin marka algısına mekan deneyimi ile katkıda bulunulmuştur. Hem lüksü hem de yalınlığı bir arada sunan mağazalarda müşterilerin ortak tasarım kriterlerini fark etmesini sağlamak markanın başarısını ortaya çıkarmakta ve marka imajının en doğru şekilde kullanıcıya geçmesini sağlamaktadır. Vakko'yu diğer markalardan ayıran özelliklerin başında amaçlanan hedef kitleye uygun mağaza atmosferi oluşturması gelmektedir.

Kaynakça

Arslan, K., ve Ersun, N. (2011). Moda Sektöründe Faaliyet Gösteren Mağazalarda Müşterilerin Mağaza Tercihinde Mağaza Tasarımının Önemi ve Tasarım Kriterleri. *İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 221-245.

Arslan, M. ,ve Baycu ,S.(2016). *Mağaza Atmosferi.* Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.

Baker, J., ve Grewal, D. a. (1994). The Influence of Store Environemnt on Quality Interferences and Store Image. *Journal of the Academy of Marketing Science.*

Bakırtaş, Hülya (2013). S-O-R Paradigması Temelinde Mağaza Atmosferi ve Duyguların Pazarlamadaki Önemi: Bir Literatür İncelemesi. *KMÜ Sosyal ve Ekonomik Araştırmalar Dergisi,* 47-55.

Darden, W. R., Erdem, O. and Darden, D. K., "A comparison and test of three causal models of patronage intentions", in Darden, W.R. and Lusch, R.F. (Eds), *Patronage Behavior and Retail Management,* North- Holland, New York, 1983, 29-43.

Fettahlıoğlu, Seçil (2014). Tüketicilerin Mağaza Atmosferinden Etkilenme Düzeylerinin Demografik Faktörler Üzerinden İncelenmesi. *Akademik Araştırmalar ve Çalışmalar Dergisi.*

Grewal, D., Baker, J., ve Parasuraman, A. (1994). The Influence of Store Environment on Quality Inferences and Store Image. *Journal of Academy of Marketing Science*, 328-339.

Karkın, Gülşah (2009). Otel İşletmelerinde Hizmet Atmosferi Oluşturulması: Kavramsal Bir Çalışma. *Sosyal Bilimler Dergisi.*

Kim, Sangyun (2012). *Culture, Brand, and Space.* San Diego: Faculty of San Diego University.

Kutlu, Rana (2015). Tasarımda Disiplinlerarası Yaklaşım-Mekan ve Grafik Tasarım İlişkisi. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication.*

Kotler, Philip (1974). Atmospherics as a Marketing Tool. *Journal of Retailing,* 48-64.

Oylum, Nilüfer (2014). Marka-İç Mekan İlişkisinin Tüketim Kavramı Çerçevesinde Değerlendirilmesi. *İstanbul Ticaret Üversitesi Fen Bilimleri Dergisi.*

Yıldırım, Nazlı (2015). *Mağaza İç Mekanında Tasarım – İmaj İlişkisi.* Ankara.

SANAT ESERLERİNİN KAYNAKLIK ETTİĞİ DOLCE & GABBANA REKLAM KAMPANYALARINDA CİNSİYETÇİ YAKLAŞIM

SEXIST APPROACH IN ARTISTICALLY INSPIRED ADVERTISING CAMPAIGNS OF DOLCE & GABBANA

DR. ÖĞR. ÜYESİ. **MERYEM DEVECİ**
Van Yüzüncü Yil Üniversitesi Eğitim Fakültesi Resim-İş Öğretmenliği Anabilim Dalı
deveci.meryem@hotmail.com
ORCID ID: 0000-0001-7260-5816

Öz: *Reklam; ticari olma özelliği dışında, yaratıcılıkla ilişkili olan bir tasarım ürünüdür. Bu nedenle reklamın yaratıcılığı ve sanatsal özellikleri üzerine tartışmak, sanat ürünü bağlamında da yorum yapmak anlamını taşıyabilir. Araştırma, Dolce&Gabbana'nın 2006-2019 yılları arasında gerçekleştirdiği moda kampanyalarında kullanılan post modern görsellerin, cinsiyet asimetrisi bağlamında yorumlanmasını amaçlamıştır. Analiz için seçilen görseller, kurgusunda resim sanatının bilinen örneklerine göndermeler yapılarak gerçekleştirilmiş olan sanat ürününün bir tür yapıbozumunun denendiği örneklerden oluşmaktadır. Kültür tarihinde dişiliğe atfedilen ataerkil yargıları deşifre ederek, yargıların tersyüz edilerek yeniden kurgulanması yöntemi uygulanmış bu çalışmaların, tanıtım ürünleri ve pazarlama hedefleri araştırma kapsamında yer almamıştır. Sanat ürünleriyle karşılaştırmalı olarak yorumlanan reklam görsellerinde yalnızca cinsiyet algısının inşa edildiği imgeler inceleme konusu edilmiştir.*

Dolce&Gabbana reklam kampanyasının tasarımlarında dişiliğin edilgenlikle tanımlandığı kavram imgelerinin yansıtılış biçimi değerlendirilmiştir. Örneklerin çoğunda görülen 'cinsiyetçi yaklaşımın yapıbozumu'nun amaçlandığı imgelerin kurgulanışı, fenomenolojik yaklaşımla irdelenerek, reklamdaki cinsiyetçi yaklaşım; eleştirel yorumlamaya açık olarak tartışılmıştır.

Anahtar Sözcükler: *Grafik tasarım, Cinsiyetçi İmge, Sanat, Reklam, Cinsiyet asimetrisi.*

GELİŞ TARİHİ: 17.09.2020 | **KABUL TARİHİ:** 20.04.2021

Abstract: *An advertisement is not only commercial in nature, but also represents a design product associated with creativity. Advertising and arts may be considered as concepts that are interwoven in terms of design. The present research study aims to interpret the postmodern visuals employed in the fashion campaigns implemented by Dolce & Gabbana between 2006 and 2019 in terms of gender asymmetry. The visuals selected for analysis consist of samples that represent, in the context of their construct, attempts at deconstructing an artistic product through references to known examples of painting. By deciphering the patriarchal judgments attributed to femininity in the history of culture, the method of reversing and reconstructing judgments was applied. The study interpreted advertising visuals in comparison with artistic products and examined only those images marked by the construction of a gender perception.*

The study assessed the reflections of conceptual images defining femininity in terms of passivity in the advertising campaigns by Dolce&Gabbana. In addition, the study provides a discussion open to critical interpretation on the sexist approach in advertising through the phenomenological study of the construction of images aimed at the 'deconstruction of the sexist approach' as observed in most of the examples.

Keywords: *Graphic design, Sexist image, Arts, Advertising, Gender asymmetry.*

Giriş

Reklam, Fransızca *réclame* sözcüğünden türemiş, hem "bilgilendirme" hem de "bilinçli tüketici" kavramı bağlamında önemli bir işleve sahip olan ve bir şeyi halka tanıtmak amacıyla denenen her türlü yol olarak tanımlanabilmektedir. Reklamın tanıtma özelliği; zaman zaman ticari amaç dışında bir yaklaşım sergileyebilir. Ancak daha çok belli bir hedef kitleye, belirli bir ücret karşılığında, bir ürün ya da kurumun mesajının bir görüş veya düşüncenin kitlelere iletilebilmesi amacıyla değişik ortamlarda yayımlanmasıdır (Çakır, 1997 (*Aktaran*: Elden ve Özdem, 2015, s.18)). Reklam ve sanat; tasarım bağlamında iç içe geçmiş kavramlar olarak görülebilir. Reklam ya da tasarım disiplinlerarası yaklaşımla, yerel ya da evrensel boyutta kültürel, sanatsal, politik, ideolojik, ironik vb anlamları; imge aracılığıyla mesajlara dönüştürerek ileten bir iletişim aracıdır. Görsel imge ise, üretilmiş (resim, sentez imgesi vb.) ya da kaydedilmiş, gerçeklikten alınmış (fotoğraf vb.) bir görüntüdür. İmge ve imgenin temsil ettiği şey arasında her zaman bir ilişki vardır. Modeliyle benzerliğinin ötesinde imge bir iz gibi duyumsanır. Bu nedenle bir öykünmeden daha fazlası gibi algılanıp, bir gerçeklik gibi değerlendirilir. Jacgues Aumont'a göre bir imgeyi kavramak için imgenin iki gerçeklik düzeyini aynı anda görmeyi, yani, ikili bir gerçeklik algısı gerektirir. Yücel'e göre; "*imge oluşturmuş sanal bir uzamdır. Var olan bir uzamda yer alan bir uzam, bir pencere gibidir. Görsel bir göstergedir, aynı zamanda içinde bulunduğumuz evrenin bir nesnesidir.*" (Yücel, 2013, s.44).

Bir reklam görseli, reklamı yapılan ürünün özellikleri hakkında tüketiciye yönelik bir bilgi taşıyıcısıdır. Maddi düzenlemesini belirli bir reklam ürününden alan reklam görüntüsü, ürüne göre özerk hale gelir ve ona estetik bir gereklilik yükleyen bir kitle kültürü unsuru olarak hareket eder. Tasarım planlaması, reklamı yapılan öğenin işlevsel parametrelerinin belirlenmesi ile başlar, ancak estetik form, ana ifade aracıdır. Reklam tasarımı alanı, biçimin değer kazandığı yerde başlar. Tasarım, sanatsal tasarım olarak nitelendirildiğinde, formunun estetik ifadesini vurgular.

Reklamın, baştan çıkarma işlevi vardır. Değişken görselliğiyle, imgenin istek nesnesi niteliğini doğrular. İmgeler yoluyla tüketicide satın alma arzusu oluşturur. Reklam insanlara, imgelerle adeta bir gösteri sunar. Ürünlere birtakım değerler yükleyip anlamlar kazandırır ve imgeler aracılığıyla ürünlere nesnel nitelikten uzak, özenilen bir evren yanılsaması yaratır. Kendimiz ve çevremiz üzerine bilinçli ve bilinçdışı anlayışımızın önemli bir bölümünün çerçevesini medya imgeleri, reklam imgeleri çizer. Nasıl görünmemiz, nasıl tüketmemiz ve nasıl yaşamamız gerektiğine reklam imgeleri yön verir (Yücel, 2013: 63).

Tasarım, teknoloji ile insanları, iş ile politikayı, kültür ile ticareti bir araya getiren, etkili bir dil gücüne sahip olan bir disiplindir. Tasarım üzerindeki çok çeşitli baskılar; tasarımcıya büyük zorluklar çıkarır. Hangi tür tasarım olursa olsun ürünün insanlar tarafından kullanılacağını ya da tüketileceğini, tasarımcılar daima göz önünde bulundurmak zorunda kalır. Genel anlamda tasarım, insanların yaşamlarına kimi zaman yardım eden, yön veren, şekillendiren ve zenginleştiren, fayda ve keyif getiren şeyler geliştirme imkânı sunmaktadır (Norman,

2013, s.257). İnsan yaşamında geniş yer kaplayan bir takım ticari reklam kampanyaları düşünüldüğünde de tasarımın kendi içinde çok çeşitli bir kültürel dil oluşturduğunu ve insanın algısına yön verebilen bir disiplin olduğu görülür. İletişim kurma aracı olarak tasarım, kişisel deneyimlerin oluşumunu, iletişimsel eylemdeki katılımcıların yaşam tarzlarını etkileyen sosyal sorunların çözümüne dâhil edilir. Bu durumda iletişim dili, reklamı yapılan ürünün işaretidir (sembolü). Reklamcılık işinde çalışan tasarımcılar, mesleklerinin yorumunu, sembolleri yayınlama, gerçekliğin nesnelerini yorumlama becerisine indirger.

Teknoloji, insanlar ve kültürler, kavramlar zamana direnç göstermeksizin değişikliğe uğramaya devam etmektedir. Fakat tasarım dünyası içinde insan yaşamını bu denli çevreleyen belki de insan yaşamını yutan, sürekli ideal ve yenilikçi fikirler sunma peşinde evrensel-güçlü görsel bir iletişim aracı olan reklam; insan yaşamında modern çağla birlikte yöntemlerini ve tekniğini sürekli değiştirmektedir. Buna karşın; asıl hedefi "insan/tüketim" ve "satmak" söz konusu olduğundan; dünya üzerinde sabit kılınan cinsiyetçilik algısını değiştirmeksizin, bilinçaltı (sublimal) göndermelerini tıpkı bir gelenekmiş gibi farklı kurgularla sürdürmektedir. Hedef kitle reklam aracılığıyla, ürün- hizmet-kurum ya da markayla iletişim içine girer. Bu nedenle reklamın sunulduğu ortamlarla birlikte, reklamın kurgusu hedef kitle üzerinde çekici bir etki yaratılması da satın alma davranışının etkilemektedir (Amirak ve İnan, 2014, s.160).

Herhangi bir insan etkinliği gibi reklam tasarım-projelendirme de içinde var olduğu ve geliştiği kültürün izini taşır. Dinamizm, tutarsızlık ve değişkenlikle karakterize edilen endüstriyel gelişme, yeni bir toplumun özelliklerini özümseyen tasarımın ortaya çıkmasına neden olmuştur. Sanayi devriminden önce, özne-mekân ilişkisi bağlamında görüntüye yansıyan kültür normları, geleneklere bağlı ve yavaş değişim göstererek değerlerini kanıtlıyordu. Oysa bilimsel ve teknolojik ilerlemenin başlamasıyla durum değişerek; tasarım, insan maddi dünyasının özelliklerini değiştirmeye ivme kazandırarak değerini kanıtlamaya başlamıştır.

Sosyo-kültürel ve ekonomik faktörlerden bağımsız olarak düşünülemeyecek olan reklam faaliyetlerinin tasarımında; reklam fikrinin alışılmadık, standart dışı bir ifade biçimi elde edebilmesi, tasarımcının, "yaratıcı" yaklaşımı sayesinde olur. Tasarım faaliyetinin sonucu, genellikle bir sanat eserine yaklaşım gibi görünen bir reklam görselidir. Daha kesin ifadeyle; görüntünün tekilliğinin benzersizliğine karşılık gelmelidir. Çünkü yalnızca herhangi bir teknikte bir görüntüyü sergileme becerisiyle yetinmeyen tasarımcı; algının özelliklerini yeniden üretir. Aynı zamanda ifadesinin araçlarını ve yöntemlerini anlama derecesini programlar.

Reklamın kendini ifade etmesi ve etkili bir iletişime geçmesi, ancak kendisine özgü yaratıcı bir dil kullanma becerisiyle gerçekleşebilir. Bu nedenle reklamlar; belli stratejiye dayalı olarak, hedef doğrultusunda bir takım toplumsal değerler, mitler, kültürel özellikler ve yaratıcı vaatlerle reklam dilini oluştururlar. Bu dilin belirleyicisi yalnızca hedeflenen kitle grubuna sunulacak ürün ya da hizmete ait salt işlev ile değil, aynı zamanda toplumsal

bağlamda sunulan ürün ve hizmetlerin ne şekilde değerlendirileceğiyle şekillenmektedir. Böylece, anlaşılması istenen her kültür ve coğrafyanın, kolektif hafızasında yer tutabileceği ürün ya da hizmete ait her türlü argümanı sunan reklamın dili, bilinçsel düzeyin dışına taşmayı, bilincin farklı sevilerinde de algısal bir dikkat yaratmayı hedeflemektedir (Amirak ve İnan, 2014, s.161).

Reklam Tasarımında Anlam Stratejileri

Reklam ve tasarımın ilerleyişi ve toplumdaki otoritesi, bir yandan ürünlerin kalitesine, diğer yandan da insanların ulaşılan yaşam tarzı kültür düzeyine göre belirlenir. Bu nedenle, reklam ve tasarım, yalnızca içinde yer aldığı ve özünü belirleyen modern kitle tüketim toplumunun ayrılmaz bir parçası gibi görünmektedir. Kitle kültürü hem sosyal bir müşteri hem de reklam ve tasarım ürünlerinin tüketicisi olarak hareket eden gerçek ortam haline gelmiştir. Bu şüphesiz reklam ve tasarımın gelişimi için bir yandan, olumlu bir görüngüdür. Çünkü birçok araştırmacıya göre kitle kültürü, ortalama tüketiciye seçkin bir kültürden çok daha yakındır. Hayati arzularına, deneyimlerine, komplekslerine, iletişimine erişilebilir, açık sözlü ve popüler bir dilde duyarlı bir şekilde tepki verebilir. Öte yandan, bu kültür, kendisi için yaratılan ürünler için, özellikle estetik ölçüt için son derece katı gereksinimleri belirler. 21. yüzyılda reklamcılık o kadar çeşitlenmiş, sınırlarını genişletmiş, ekonomik kültürden göç etmiş, popüler kültürde kök salmış ve onun unsuru haline gelmiştir. Reklam, yalnızca mallar, hizmetler, ürünler, pazarlar hakkında bilgi vermekle kalmaz, aynı zamanda erkeklerle kadınlar arasındaki ilişkiler de dâhil olmak üzere toplumdaki sosyal, politik ve diğer türden ilişkiler hakkında bilgi verir.

Anlam ve anlama ait içeriklerin tümünün herhangi bir iletişim ya da reklam aracı tarafından yutulması anlamına gelir. Bir reklam ne kadar başarılı olursa olsun aslında, derinlikten yoksun, anlık ve anında unutulma özelliğine sahiptir. Reklamlar, tüm özgün kültürel biçimlerle tüm özgün dil yetilerini yutarlar. Baudrillard, bu durumu yüzeysel bir biçimin zaferi, tüm anlamlandırma biçimleri arasındaki en küçük ortak payda, anlamın sıfır derecesi, atropinin tüm olası söz (mecazlar) oyunlarına karşı kazandığı zafer olarak değerlendirir. Reklam, birtakım göstergeler kullanır ve bunları bazen en alt seviyede sunar. Bunları bir eklemlenme olarak değil, görülebilen algılanabilen bir geçmiş ya da geleceğe dönüşebilen bir biçim halinde sunar. Çünkü reklam, kendinden önceki biçimleri egemenliği altında tutar. Reklam bir marka, ürün ya da olası tüm tanıtımlarda tüm yöntemleri kullanarak, bir şeyleri hafifletip hızlandırarak birbirine karıştırır. Sonrasında da basit, işlemsel, az buçuk ayartıcı ve uzlaştırmacı bir biçim üzerine oturtur (Baudrillard, 2011, s.128).

Reklamlarda dikkat çekecek anlam ya da anlama ait içerikleri yaratmak için tasarımcılar, sembolik biçimlere ve imgelere başvururlar. Bu sembolik biçimleri, toplumsal bağlamlara yerleştirirler. Böylece bir öznenin anlatım biçimini elde ederler. Oluşturulan imge ve biçimlerin belirli bir sosyo-tarihsel bağlamda yer alan, çeşitli kaynaklar ve olanaklarla üretildiklerinde, benzer kültürel kaynaklarla beslenmiş kişiler tarafından kolayca alımlan-

dıkları ve yorumlandıkları bilinir. Söz konusu olan sembolik biçimler, üretildikleri toplumsal koşulların izlerini çeşitli biçimlerde taşımakla birlikte, kültürel bir bağlam da oluştururlar.

Belirli bir sembolik biçimin insanlar tarafından nasıl anlaşıldığı, bunu yorumlarken kullanabildikleri kaynaklara ve olanaklara bağlı olabilir. Sembolik biçimler, kültürel görüntüler olarak, belirli bağlamlarda yer alan kişiler arasında da değiş tokuşa uğrar. Bu mübadele süreci bazı aktarım araçları gerektirir (Thompson, 2013, s.174). Alıcılar tarafından alımlanmasını sağlayan, bağlamlara özgü yapılandırılmış sembolik biçimler; toplumsal ilişkileri sürdürmeye pek çok şekilde hizmet edebilir. Toplumsal bağlamların sembolik yeniden üretimi, kendi başına analize değer önemli bir görüngüdür (Thompson, 2013, s.183).

Grafik tasarımda yer alan görüntüler; örneğin yüzün oranı, izleyiciyi, görüntüdeki kişiyi nasıl algılayacağını ya da nasıl etkileyeceğini belirler. Bir görüntüde yüzün ya da vücudun matematiksel oranı da tıpkı bir ifade gibi kavramın pasifliğini ya da güçlülüğünü etkiler. Ayrıca kavramın anlamını da etkiler. Bu denklem, reklamlarda ya da grafik tasarım alanında cinsiyet açısından imgelerin nasıl kullanıldığı konusunun tartışmaya açılmasına neden olur. Reklam tasarımlarında insan imgeleri incelediğinde, kişiliğin, entelektüel özelliklerin, cinsiyet yaklaşımının nasıl vurgulanması isteniyorsa, yüzün ya da bedenin tasarıma egemenliği sağlanarak kurgulandığı görülür. Reklam kampanyalarında vücudun kullanım biçimi amaçlanan duruma göre önem taşır. Örneğin reklamlarda kadın imgelerinde, önemli ölçüde bedenin erotizminin fazlaca sergilendiği görülmektedir. Genellikle figürün fiziksel özelliklerine odaklanan kurgular oluşturulur. Çoğu zaman kadın bedeni şehvetli bir görüntü içinde sunulur. Bu durum, hemen hemen bütün kültürlerde çeşitli biçimlerde benzerlik gösterir. Bir tasarımcı, reklam kurgusunda; ne kadar çok yüz ya da beden oranı göstereceğine, bir görüntüde nasıl bir yüz ifadesine veya nasıl bir beden görüntüsüne yer vereceğine, izleyenin bilinçaltına gönderilmek istenilen mesaja göre belirlenir (Foster, 2012, s. 281).

Tasarımcının odak noktası tasarım ürününden hedeflenen tüketicinin kişiliğine kaydırıldığında, tasarımcının cinsiyet tasarımı yönündeki faaliyeti, özellikle çevresel yaklaşım bağlamında sorumlu hale gelir. Günümüzde profesyonel bir tasarımcı, toplumsal cinsiyet rollerinin geleneksel olarak tanınmasının korunmasına ve geliştirilmesine katkıda bulunacak bir proje durumunu anlamaktadır. Böylece, tasarımcının tüketici ile teması, yaratıcı olarak kendini gerçekleştirmesi, tasarımcının kendisinin kültürel anlam ve değerlerin taşıyıcısı olduğu durumda, tüketici toplumuyla bir diyalog ve dolayısıyla diğer kültürel değerlere karşı aktif bir tutum olarak ortaya çıkar. Bir tasarımcının cinsiyet yönelimi, kişilik özelliklerini tanıtarak tasarımın gelişimine rehberlik eder. Tasarımcı geleneksel kültürel kodların korunmasından kendini sorumlu tutar.

Modern reklamcılıkta, uzmanlar ajansları biçimlendirdikçe, medya, pazar ve birçok teknolojik gelişmeler sonucunda; reklamcılar, yerel-ulusal ya da uluslararası pazarlara ulaşmak amacıyla cinselliği, şirketlerine görünürlük kazandırmak ve daha çok kar elde etmek için sürekli bir araç olarak kullanır (Reichert, 2004, s.48). Sıklıkla kadın bedenlerinin kullanıldığı

reklamlarda bu yaklaşımı yadırgayan kitlenin görülmemesi aslında şaşırtıcı değildir. Bunun elbette kadının toplumlarda konumlandırılma biçimi ile ilişkili olduğu açıktır. Yıllarca, kadınların yalnızca bedenleri değil, zihinleri de köleleştirilmiştir. Erkeklerin payına "öz-denetim", "öz-irade" ve "cevvallik" düşerken, kadınlara ise "teslimiyet", "öz-feragat" ve "uysallık" düşmüştür. Erkeklere tamamıyla bağımlı halde bulunan kadınların cinsel çekiciliği, edilgen niteliklerle özdeşleştirilir. Böylelikle erkek, efendi kişiliğin özelliklerine sahipken kadın, köle kişiliğin özelliklerine sahip olur (Mill, 2017, s.13-14).

Cinsiyetin kültürel-sembolik tanımı, toplumsal cinsiyetin kültürde (elbette kelimenin en geniş anlamıyla) ve her şeyden önce dilde inşa edildiğini ima eder. Bu toplumsal cinsiyet anlayışı, bireyin cinsiyetin biyolojik sorunlarından uzaklaşmasına ve sosyo-kültürel yorum alanına geçmesine izin verir. Cinsiyet kavramına ilişkin tartışmalarda, bazen ikinci tanımlayıcı bileşenin "sembolik", "işaret" kodlarıyla değiştirilmesi önerilmektedir. Örneğin moda, cinsiyetlerin kültürel sembolik tezahürünün en bariz örneğidir.

Reklamda cinselliğin çok çeşitli biçimlerde sunulduğu görülür. Kimi reklamlarda fiziksel çekicilik ve erotik, arzu uyandırıcı mesajlar, üstü kapalı olarak vurgulansa da hedefte görsel içerikle birtakım vaatlerin tüketiciye pazarlandığı görülüyor. Reklam standartları her ne kadar değişmiş olsa da dişilik ya da genel bir cinsel cazibeye yönelik görüntüler, bir pazar-satış amacıyla sürekli tasarıma aktarılır. Cinsellik ya da dişilik, her zaman duyguları yönlendirmek için güçlü bir yöntem olarak kullanılır. Seksi görüntülerle dikkat çekilerek, birtakım anlamlar tüketicinin zihnine yüklenir. Böylece ürünler de tüketicinin zihnine, bilinçaltına görüntülerle yerleştirilmesi genel bir yaklaşıma dönüşür (Reichert, 2004, s.47). Duyulara ve hazlara hitap eden reklamcılıkta görsel etki oldukça önemlidir. Oliviero Toscani reklamda fotoğrafın üstlendiği etkili role dikkat çekerek, en sade fotoğrafın büyüleyici bir belgeye dönüşebileceğini ifade etmektedir. Toscani'ye göre fotoğraf içsel bir güce sahip, belleği canlandıran, yorumların gerçeğe dönüşmesini sağlayan etkili bir reklam aracıdır (Toscani, 1996 (*Aktaran*: Gürel ve Bakır, 2014, s.189)).

Genellikle özgürlüğümüzü sınırlandıran klişelerle dolu bir dünyada yaşıyoruz. Reklam söylemi, toplumsal cinsiyet ilişkilerini ifade etmenin araçlarından biridir. Çoğu insan, reklam söylemlerinde ilham verdikleri cinsiyet klişelerine inanır. Bu tür söylemle ilgili çok sayıda çalışma, içinde kullanılan cinsiyet ayrımcılığı mekanizmasının belirlenmesine yardımcı olur ve modern reklamcıları reklam teknolojilerinde bazı ayarlamalar yapmaya teşvik eder.

Cinsiyetçilik, herhangi bir ayrımcılık gibi nesnel olarak topluma zararlıdır. Pratikte bireye karşı işlenen bir suçtur. Çatışmalara temel teşkil eder. Bu nedenle bazı ticari markalar dikkat çekmek, provokasyon yaratmak ve izleyicilerle veya rakiplerle bir tartışma başlatmak için hala reklamlarında kullanmaya devam etmektedir.

Reklam Kampanyalarında Cinsiyet Asimetrisini Vurgulayan Klişeler

Cinsiyet kavramı sosyo-insani disiplinlere ancak yirminci yüzyılın 1970'li yıllarının başlarında girmesine rağmen, erkek ve kadının kültürde temsili sorunu ve toplumsal cinsiyet ilişkileri sorunu uzun zamandır mitoloji, antropoloji ve felsefenin düşünce üretme alanlarında tartışma konusu olmuştur. Ataerkil kültürdeki toplumsal cinsiyet sistemleri; genel geçer kural olarak asimetrik değerlendirmeleri ve beklentileri yansıtır. Hem bilimsel hem de gündelik bilinçte, modern Batı toplumu "erkeksi" bir toplum olarak, yani belirgin bir erkek egemenliği ile cinsiyet asimetrisiyle karakterize edilen fikirleri doğallaştırmıştır.

Cinsiyet asimetrisi, toplumun özel ve kamusal alanların yapısal farklılaşmasına dayanır. Bu durumda kadının imtiyazı öncelikle aile ve akrabalık sistemleri tarafından oluşturulan özel alan olarak ilan edilir. Ancak insan, biyolojik veya doğal kriterlerle değil; normatif, geleneksel ilkelerle oluşturulan kamusal alana daha çok kök salmıştır. Aynı zamanda, özel alanın değil, kamunun insanlığın yaşamına sokan ve siyasal denetim kuran "toplum", "kültür" ve buna bağlı olarak da erkeklerin toplumdaki hâkim konumunu oluşturduğu kabul edilmektedir.

Modern sanayi toplumlarının, cinsel baskının arttığı bir çağa yol gösterdiği varsayımını göz ardı etmemek gerekir. Alışılmış olanın dışındaki cinsellikleri görünür hale getiren bir noktaya gelindi. Dahası yerel yasaklama kurallarına bağlı olsa dahi hukuktan oldukça farklı olan bir düzenlemeyle, birbirine bağlı mekanizmalar ağı aracılığıyla, belli zevklerin çeşitlemesi ve çoğalması sağlandı (Michel Foucault, 2013, s. 238). Böyle bir yaşam biçimi, elbette insan yaşamının her yönüne, özellikle geniş bir pazar-kar alanı oluşturan reklamların aktarım biçimlerine de yansıdı. Reklamda cinsellik aracılığıyla dikkat çekme, markanın sesini duyurması açısından en güçlü nokta haline geldi. Reklam çok geniş kapsamlı ve güçlü bir iletişim biçimidir. Reklamda cinsellik de güçlü-etkili bir kombinasyondur. Evrim psikoloğu David Buss, "cinsellik, milyonlarca yıllık psikobiyolojik evrimle temsil edilen şeyi yeniden yaratma dürtüsüdür" sözleriyle bu kombinasyonu anlaşılır kılmıştır. Şirketler ürünleri ile cinsellik arasında bilinçli bir bağ kuruyorlar ve tüketiciyi etkilemeyi başarıyorlar. Reklamcılar markalarını, arzulamamızı istiyorlar ve bunun için markayı arzulamamızı kolaylaştıracak, cinsel unsurlar olarak konumlandırıyorlar. Reklamcılık etki yaratmak, markayı tüketici zihninde konumlandırmak, markalı ürünler için kimlik oluşturmak demektir. Bu nedenle reklam yaratıcıları izleyiciyi hızlı yakalayan reklamlar oluşturmak zorunda oldukları için reklamcılar özellikle tanınabilir semboller, öyküler ve kültürel simgeler (birçok insanda aynı algıyı yaratan kişiler ve unsurlar) kullanmayı tercih ediyorlar (Reichert, 2004, s.25-26).

Kültürel biliş sürecinde anlamların akılcı, ikili karşıt sıralaması ilkesine göre düzenlenen ve sembolik olarak "erkeksi" bir ilke olarak ifade edilen söylemsel stratejiler, "erkeksi söylem türü" olarak nitelendirilebilir. Buna karşılık, sembolik olarak dişil ilke biçiminde ifade edilen metinlerarasılık, "alıntı", yapısızlaştırma, hiyerarşisizlik ilkelerine dayanan söylemsel stratejiler gerçekleştirir.

Cinsiyet asimetrisi olgusu, uzun süredir felsefi düşüncenin bir nesnesi olmuştur. Dahası, bu sorunun geleneksel felsefe çerçevesinde analiz edilmesinin ana vektörü, aynı zamanda erkek egemenliğini ve buna bağlı olarak kadınların ikincil konumunu kanıtlamayı amaçlamaktadır. Genel olarak, Batı Avrupa düşünce tarihinde, toplumsal cinsiyet söyleminin gelişiminde, geleneksel olarak ontolojik, aksiyolojik ve antropolojik olarak adlandıracağımız üç ana eğilim, ayırt edilebilir.

Ontolojik eğilim, insan düşüncesinin gelişiminin ilk aşamalarının karakteristiğidir. Dünyanın mitolojik resmi düzeyinde kendini gösteren bu eğilim, kadın ve erkek cinsiyet özelliklerinin gündüz / gece, yaşam gibi karşıtlıklarla birlikte kozmik ve sosyal düzeni belirleyen iki tamamlayıcı dünya ilkesi olarak hareket ettiği antik doğa felsefesinde gelişti. Ölüm, iyi / kötü vb. Eril ve dişil arasındaki etkileşimin doğası tahakküm ve itaat ilişkileri tarafından değil, işlevsel farklılıklar tarafından belirlendiğinden bu tür söylemler cinsiyet açısından tarafsız olarak nitelendirilebilir.

Dünyanın insan merkezli bir resminin oluşmasıyla birlikte, insan öznelliğinin sorunsalı ve onun önde gelen karşıtlığı, yani zihin ve beden ikilemi, felsefi düşüncenin merkezinde yer almıştır. Aynı zamanda zihin, kültürde sembolik düzenlemesi eril ilke olan bir dizi olumlu özellik ile ilişkilendirilmiş: maneviyat, bilinç, akılcılık, etkinlik; buna karşılık, beden geleneksel olarak kadınsı ilkeyle (duygusallık, bilinçsizlik, mantıksızlık, pasiflik) temsil edilen bir dizi olumsuz özellik ile ilişkilendirilmiştir. Bu gelişme; özünde eril olan ikili karşıtlıklara dayanan aksiyolojik bir söylem türünün geliştirilmesinde başlangıç noktası oldu. Her şeyden önce, Batı Avrupa kültüründe baskın olan cinsiyet söyleminin (temelde ataerkil) gelişiminin değer-hiyerarşik vektörüdür; burada cinsiyetler arasındaki farklılıkların analizi, belli bir düzene "gömülüdür". Bu düzen bir hiyerarşik şema olarak kabul edilebilir. Bu hiyerarşide daha yüksek seviyelerde olana (bu durumda kültür, akıl ve düşüncenin eşanlamlısı olan erkeğe) daha fazla değer verilir ve daha düşük olana (doğa, beden veya duygunun anlamsal eşdeğeri olarak kadına) daha az değer verilir. Hiyerarşik yaklaşım geleneksel felsefede çok sayıda teori ve fikirle sunulmuştur.

Bu nedenle, tanımlanan üç çeşit eril söylem bağlamında, kültürdeki cinsiyetlerin statüsüne ilişkin farklı değerlendirmeler olmasına rağmen, bunların hepsi nihayetinde şu ya da bu şekilde ikili karşıtlıklara dayanıyor, erkeklerin üstünlüğünü savunuyor ve cinsiyet asimetrisini kanıtlamanın bir yolu olarak geliştiriliyordu. Eril söylem türü; cinsiyetler arasındaki ilişkinin doğasını yüzyıllardır belirlemiş ve modern toplumdaki etkisini kaybetmemiştir.

Buna göre kültürel metinler de toplumsal cinsiyet etiketlemesi temelinde farklılaştırılabilir. Bu durumda ölçüt, metinde somutlaştırılan söylem türü olacaktır: Tasarımcı cinsiyetine veya söylemsel uygulama konusuna bakılmaksızın, ayrıca imgeleri belirli bir kültür metninde- erkek ya da kadın - somutlaştırılmış olan eril ya da dişil hiyerarşiyi tersine çevirebilir. Klasik metnin (ve algısının) geleneksel parametreleri katı anti etik rasyonaliteye (tarihsel olarak kültürdeki eril ilkeyle ilişkilendirilen) dayalı bir söylem tarafından belirlenirse, o

zaman postmodern metin, hiyerarşik olmayan, duygusal, bedensel, "dişil" in geleneksel kültürel özelliklerini içerir. Postmodern stratejinin asimetrik yapıbozumu cinsiyetçi söylemin içeriğini rol değişimi bağlamında tersine çevirse de cinsiyetçi yaklaşımın ideolojisini değiştirmez. Tersyüz edilen klişe, yalnızca mizahi bir algı yaratır. İzleyici tersyüz edilişin, bir şaşırtma ya da eleştirel vurgu olarak kara mizah yaratıldığını varsayar. Antik çağdan postmodern dönemin başlangıcına kadar geçen dönemde, egemen olan felsefi ve insani düşünce ve gündelik bilinç geleneğini "eril" söylem yansıtıyorsa, o zaman "kadınsı" söylem, postmodern düşünme biçimini karakterize edebilir.

Araştırmanın konusu olan kimi reklam örneklerinde kadınsılıkla-pasifliği ve şiddet ile erkekliği ilişkilendirildiği görülmektedir. Jackson Katz (1995) erkek olarak cinsiyetlendirilen şiddetin kökeninin işçi sınıfı erkekleri arasında ekonomik güçsüzlük hissi ile ilgisi olduğunu ileri sürmektedir. Bunun için "gücün, egemenliğin (dominantlığın) ve kontrolün bir aracı olarak bedenlerinin kullanılmasıyla", fiziksel beden ve şiddet potansiyeli, "erkekliği" başarmanın somut bir yolu sağladığı iddia edildiğini ifade etmektedir. Ludmilla Jardonava (1980), kültürel cinsiyet ilişkilerinin tarihsel olarak, bilimsel terimlerle meşrulaştırıldığını savunuyor, tanırlılığını ve şiddet pasiflik imgelerin cinsiyetlendirilmiş gücünü ve tanınabilirliğini açıkça ifade etmektedir. Erişim: 16.05.2018, https://bit.ly/3uIly72

Mill'e göre, kadının erkeğe olan bağımlılığı, toplumu yatay bir şekilde bölen sınıfsal ayrımları diklemesine keser. Cinsiyetler arası ilişkilerde erkeklerin kadınlar üzerinde uyguladıkları iktidar arzusu, diğer tüm toplumsal ilişkilerde olduğundan daha güçlüdür. Kadınlar, erkeklerin kendileri üzerinde kurdukları iktidara karşı koyacak araçlardan mahrum kalmakla birlikte, ne yazık ki, tüm toplumsal eğitim ve toplumun tüm egemen ahlaki değerleri kadınları, böyle bir direnişten caydırmak üzere kuruludur. Söz konusu bağımlılığın, kadınlar dâhil, tüm insanlara "doğal" görünmesi bu gerçekliğin salt varoluşundan doğmaktadır. İnsanlar, alışmış oldukları toplum için geçerli olan bu "doğallık" durumunun, yakın zamana kadar "kölelik", "mutlak monarşi" ve aristokratik despotizm" için de geçerli olduğunu ifade eder (Mill, 2017, s.14).

Davranışımızın ne kadar güçlü bir şekilde cinsiyet rolleri tarafından dikte edildiğini anlamak için modern bir insanın hayatındaki bir günü analiz etmek yeterlidir. Elbette, inzivaya çekilmiyorsanız, binlerce yıllık ataerkilliğin anlaşılır ve öğrenilmiş deneyiminin rehberliğinde çevrenizdekiler büyük olasılıkla genel kabul görmüş değerler ve kavramlar sistemine dâhil olmanızı beklerler. Kararlı bir oğul ve özenli bir kız, disiplinli bir koca ve sakin bir eş, yetkili bir baba ve şefkatli bir anne, inisiyatifli bir ast ve anlayışlı bir patron- kendi aramızda yabancı olmamak için bilinçsizce bu koordinat sistemine entegre oluyoruz. Cinsiyet rolleri stilize edilmiş tekrarlarla inşa edilir ve pekiştirilir. Cinsiyet temelli davranış modelleri doğası gereği oluşturulmaz, toplum tarafından inşa edilir, sosyal kontrol kurumları ve kültürel gelenekler tarafından belirlenir. Cinsiyet ilişkileri sosyal organizasyonun önemli bir yönüdür.

"Stereotip" kavramı ilk olarak ünlü Amerikalı gazeteci W. Lippman tarafından "Public Opinion" adlı kitabında tanıtıldı ve burada bir stereotipi "bir kişinin kendi deneyiminden kaynak-

lanmayan basitleştirilmiş, önceden kabul edilmiş bir kavram" olarak tanımladı (Lippman, 2004, s. 38). Yunancadan tercüme edilen "stereotip" kavramı, "örnek", "damga", "şablon" anlamına gelir. Basmakalıplarda, gerçeklik her zaman biraz çarpıtılır, çünkü bunlara yalnızca nesnelerin ve görüngülerin en temel belirtileri yansıtılır. Bir stereotipi belirli bir görüngü standartlaştırılmış, basitleştirilmiş bir görüntüsü olarak kabul edilir. Bu, yalnızca herhangi bir görüngünün özelliklerini değil, aynı zamanda onların duygusal değerlendirmesini de içeren bir şemadır. Bazen stereotipler sabit, düzenli olarak tekrar eden davranış biçimleri olarak anlaşılır. Bu klişeler, genelleştirilmiş fikirler veya inançlardır. Kolektif bilincin cinsiyet klişeleştirme karakteristiğinin sabit olduğu çok sayıda antropolojik kültür araştırmalarında savunulur (Lippman, 2004, s. 45). İletişim sürecinde, birey, belirli bir dilde mevcut olan bir dizi cinsiyet klişesinin yardımıyla deneyimini gerçekleştirir. Bu nedenle, dil araçları, bir bireyin işaret modelleri oluşturmasına, kavramsal sisteminin parçalarını aşağı yukarı yeterince nesneleştirmesine izin veren bir araç görevi görür.

Sosyolojik araştırmalar, stereotiplerin (klişe) ikili doğasını vurgular. İnsanı çevreleyen sosyal düzenin algısını kaçınılmaz olarak basitleştirmelerine ve hatta çarpıtmalarına rağmen, stereotipleme, insan faaliyetinin genel zihinsel düzenlemesinin nesnel olarak gerekli ve yararlı bir işlevini yerine getirir. Stereotipler, homojen görüngüler, gerçekler, nesneler, süreçler, insanlar hakkındaki bilgileri pekiştirip; bilgi alışverişinde bulunmalarına, birbirlerini anlamalarına, ortak faaliyetlere katılmalarına, ortak görüşler geliştirmelerine izin verir.

Reklam iletişiminin özü düşünüldüğünde, klişelerin modern değer tercihlerini yansıtan zihinsel oluşumlar olduğu unutulmamalıdır. Bunlar, *iyi* ve *kötü*, *kabul edilemez* ve *hak edilmiş*, sosyal normlar tarafından *onaylanmış* ve *kınanmış* olsun; cinsiyet hakkında oluşmuş fikirler dizisidir. Değerlendirmenin en önemli özelliği, her zaman nesnel olanla etkileşime giren öznel bir faktör içermesidir.

Modern reklamcılık endüstrisi; söylem stratejileriyle, cinsiyet kalıp yargıların yaratıldığı, yeniden üretildiği ve belirlendiği karmaşık bir kültürel alan olarak görür. Reklam söylemi bir tür kurumsal söylemdir. Belirli bir sosyal işlevi yerine getiren birey ve kurumların bir toplamı olan belirli sosyal kurumlara ait olduğunu gösterir. İçerik tarafında, bir sosyal kurum belirli durumlarda makul olarak yönlendirilmiş belirli bir davranış standartları kümesidir. Reklam söylemi, bir bütün olarak toplumu ve kurumu oluşturan belirli bir sosyal grubun etnik değerlerini yansıtır ve aynı zamanda cinsiyet kimliğini de kullanarak onun inşasında yer alır. Yeni toplumsal cinsiyet ilişkileri kalıpları yaratır. Belirli bir davranış tarzı oluşturur, belirli yaşam tutumları dikte eder. Reklamın içeriğine uygun hareket etmeyi teklif eder. Reklam söylemleri cinsiyet klişeleri oluşturur.

İnceleme konusu olan kampanya bu klişeleri tersyüz etme yöntemi seçmiş olsa da klişelerin geçerliliği korunmuştur. Cinsiyet asimetrisi klişeleri aşağıda özetle tablolaştırılmış olsa da gerçekte çok geniş biçimde detaylandırılabilecek söylem kalıplarının varlığı bilinmektedir.

KADIN		ERKEK	
ROL VE KİMLİK	NİTELEMELERİ	ROL VE KİMLİK	NİTELEMELERİ
Şeytan	Kurnazlık, aldatıcı, günahkâr	Yaratan	Tanrı, erdemli, adil
Üreten	Doğuran, çalışan, itaat eden, işçi, köle	Yöneten	Otorite, iktidar, savaşçı, kahraman, usta, patron
Anne	Koruyucu, şefkatli, fedakâr, bağlı	Baba	İhtiyaçları karşılayan, irade gösteren, karar veren, özgür
Dişil	Arzulanan, seçilen, güzel, zarif, utangaç, korkak. baştan çıkaran, zayıf, duygusal, kararsız	Eril	Arzu eden, seçen, yakışıklı, akıllı, güçlü, cesur, saygın, başarılı, çapkın
Kültürel algılanış özellikleri	Pasif, tekrarlayıcı, uyum gösteren, güvenilmez, risk almaz, kıskanç, huzur arayan sakin, sorumluluk alan, teknik ve matematik zekâdan yoksun, soyut düşünemeyen, pratik uygulamalarda becerikli, barışçı, öldürülen, seven, hassas, mutlu, şehvetli	Kültürel algılanış özellikleri	Aktif, yaratıcı, belirleyen, güvenilir, risk almaktan korkmayan, narsis, macera arayan coşkulu, sorumluluk dağıtan, emreden, bilim ve teknikte başarılı, beceriksiz uygulamalara karşın soyut düşünüp teori oluşturan, savaşçı, öldüren, sahip olan, kaba, gururlu, tutkulu

Tablo 1. Cinsiyet Asimetrisinde Bazı Klişeleri Gösteren Kalıplar (Kişisel Arşiv)

Dolce&Gabbana Reklam Kampanyası Tasarımlarının Analizi

Tasarımcı ikili; Domenico Dolce ve Stefano Gabbana, zaman zaman orijinal, bazen de sansasyonel ve toplumsal tepkilerin odağı olan, reklam kampanyaları ile moda dünyasının vazgeçilmez tasarımcıları olarak tanınmışlardır. Dolce&Gabbana reklam kampanyalarında kullanılan fotoğrafik kompozisyonlar; kurgusal olarak etkili olmalarında, ün kazanmış sanat eserlerinin tanıdık kültürel hikâyelerini kaynak olarak seçmelerinin önemli katkısı olduğu söylenebilir. Dolce-Gabbana'nın tasarımlardaki cinsiyet yaklaşımlarının, çağın kültürel gerçekliğine ayna tutacağı varsayılmıştır. Ayrıca reklam tasarımlarındaki sanatsal estetik arayışın, cinsiyet algısı oluşturmada nasıl katkı sağlayabildiği de akılda tutulmuştur.

Araştırmada irdelenen Dolce&Gabbana reklam kampanyalarda görülen etkili, kışkırtıcı, sansasyonel fotoğrafik kompozisyonlar; pozitif ya da negatif tepkiler karşısında kampanyanın dikkat çekici olmasına katkı sağlamıştır. Reklamda cinsellik ve cinsel şiddet temaları öncelenmiştir. Birçok reklamda şiddetin kadınları hedeflediği gibi, bu kompozisyonlarda da aynı yaklaşım ters yüz edilerek yeniden teyit edilmiştir. Örneğin bazı temalarda; şiddetin erkeklere yönelik olduğu da görülebilmektedir. Araştırmada ele alınan örneklerin bazılarında ölü bedenleri içerdiği görülür. Reklamdaki imgeler, hedefler doğrultusunda, erkek egemenliğini ya da baskın kadın kimliğini temsil edecek biçimde gösterilmiştir. Kampanya

stratejisi; kısa ömürlü, seksi, şiddet içeren, tartışmalı bir niteliği öne çıkarmak biçiminde belirlenmiştir. Reklamdaki kurmaca; rönesanslaştırılmış ya da baroklaştırılmış cinsiyetçi gösterinin estetik nesnesiyle, tüketicinin ilgisini çekmek üzerine yapılanmıştır. Bu strateji; reklamın hafifliğini, sanatın evrensel değeri arkasına gizlemekle kalmaz, estetik beğenisi gelişmiş tüketicide; entelektüel bir ortamdaymış yanılsaması yaratarak, ürünün kaliteli olduğu ön bilgisini enjekte eder.

Dolce ve Stefano Gabbana, yoğun tartışmalı olan reklam kampanyalarıyla ün kazanmıştır. Reklamlarındaki iki temel konu; cinsiyet ile oynamak ve klişeleşmiş toplumsal cinsiyet rollerine meydan okumak olmasının yanı sıra, şiddet ve pasiflik arasında karşılıklı etkileşim görülür. Bu iki tasarımcının, reklamları art arda cinsiyetçi veya aşırı şiddet içeren temalar yayınlamakla suçlanmışlardır. Ancak iki tasarımcı cinsiyet normlarının sürekli olarak yeniden tanımlanmasının, zarar vermekten çok aslında kadınlar için güçlendirici bir durum olduğunu ileri sürmektedirler. Amaçları; kullandıkları sansasyon yaratan imgelerle, "güçlü ve dominant bir kadını temsil etmek istediklerini" ifade etmişlerdir. Kimi eleştirmenler de Dolce&Gabbana'nın bu reklamlarını, nesnelleştirilmiş kadınlardan çok reklamlarda erkeklere odaklanmasından rahatsız olarak protesto etmişlerdir. Yüksek moda dünyasının bir parçası olarak, kendini pratikte olduğundan daha fazla sanatla aynı çizgide gören D&G reklam kampanyalarının kışkırtıcı olması; markanın popülerliğini artıran bir strateji olarak değerlendirilebilir. Tanıtıcı sektörler kültürel bağlamda; iletişim reklamlarının bu tür yönelimlerle ürün reklamının yapmasının yanında, güçlü mesajlar içeren kurgulara yer verilmesinin; tüketicilerin/izleyicilerin bu mesajları nasıl okuyacaklarını her zaman dikkate almak zorundadır. Çünkü tüketici/izleyici çevreden aldığı pek çok uyaranı, algılama süzgecinden geçirerek anlamlandırmaya çalışır. Baudrillard'a göre; kendi kendinin mesajına dönüşen bir iletişim aracı olan reklam, toplumsalla tam bir uyum içindedir. Çünkü saf ve yalın bir biçimde toplumsal bir taleple, toplum tarafından kolaylıkla emilip yutulmaktadır (Baudrillard, 2011, s.132).

Sanat eleştirmeni Hal Foster, uyarlama kendine mal etme sanatının "her resmin altında daima başka bir resim olduğunu" ifade eder. Foster'a göre, uyarlamanın önemi, durumda bir değişme gerektirmesine dayanır. "Sanatçı sanat objelerinin üreticisinden çok işaretlerin manipülatörü haline gelir. İzleyici de görünür olanın tüketicisi ya da estetiğin pasif seyircisi değil, mesajların aktif okuyucusudur" (Aktaran: Barrett, 2015, s.302).

Araştırmada incelenen Dolce&Gabbana reklam kampanyalarına başta Rönesans, Barok dönemi ve Barok döneminin önemli sanatçılarından biri olan Michelangelo Merisi De Caravaggio'nun sanatının yansıra, Neoklasisizm dönemi sanatının ya da sanatındaki birtakım hikâyelerin kaynaklık ettiği görülür. Reklamlar aracılığıyla yaratılmış anlam dünyası; zaman zaman kültürel değerler, sosyo-psikolojik değişkenler, insanın varlığından beri sosyal inanışlar çerçevesi içerisinde yarattığı mitler, söylenceler ve toplumsal gerçekler üzerinden inşa edilmektedir (Amirak ve İnan, 2014, s.162). Baudrillard reklamı; tüm tuhaf içeriklerin birbirine dönüştüklerini ve birbirleri içinde yok olabildikleri bir biçim olarak görür. Ancak

"dopdolu" olarak nitelendirilebilecek önermelerden oluşan ve birbirlerine eklemlenebilen anlamlar (ya da bir stil) birbirlerine dönüştürülemeyeceğini ifade eder. Bu durumu da birbirlerine dönüştürülmesi mümkün olmayan oyun kurallarına benzetir (Baudrillard, 2011, s.129). Korku, seks, şiddet ve benzeri içgüdüsel kavramlar ile bağlantılı bir yapıda şekillenen bilinçaltı reklamlarının en çok cinsellik vurgusu üzerinden reklamlar içerisinde kurgulandığı ve uygulanmaya çalışıldığı görülmektedir (Amirak ve İnan, 2014, s.71). Yıllardır ana satış unsuru olarak reklamlarda gördüğümüz güzel vücutlu, genelde çıplak erkek gövdeleri, kaslı erkek vücudu ve kadınların kıvrımlı hatlarına ek olarak, reklamlarda söz konusu olan bedenlere kültürel hikâyeler eklenir. -Dolce&Gabbana'da da bunu görmekteyiz- marka dikkat çekmeyi başarmıştır. Bu tür hikâyeler, kampanyanın gelişmesine elbette önemli katkıda bulunuyor. Fakat geçmişten bugüne süregelen cinselliğe yönelik bedenlerin, reklam içinde sunulma biçimleri bu gelişmeye daha da büyük katkı sağladığını göz ardı etmek olası değildir.

Dolce&Gabbana reklamlarında, yoğun sansasyonel, kışkırtıcı bir etki yaratan reklamların, evrensel boyutta ciddi tartışmalara açık olan toplumsal-kültürel cinsiyet sorununu ele alması, reklam içeriğindeki mesajları daha da önemli hale getirmektedir. Çünkü bu reklamlarda; hedefte kadın ve erkeklerin olduğu cinsiyete yönelik temayı eleştiri bombardımanı yaratacak güçte sunduğunu görülür. Dolce&Gabbana, zarafeti, inceliği ve lüksü vurgulayan imgelerle, dişilik ve pasiflik kavramlarını ön plana çıkarır. Ele aldığı temayla istediği mesajı iletir ve başarılı bir biçimde de ürünüyle ilişkilendirerek markayı pazarlar.

Reichert'a göre, ticari markacılıkta kullanılan birçok cinsel imge, cinsel haz, romantizm ve fiziksel yakınlıkla ürünü özdeşleştirmeye yöneliktir (Reichert, 2004, s.418). Messaris (1997:7) görsel imgelerin reklamlarda üç temel işlevi yerine getirdiğinden söz etmektedir. Bunlar, görsel imgelerin gerçek kişi ya da objelerin anımsatarak duyguları harekete geçirmesi, birtakım unsurların var olduğuna yönelik fotoğrafik kanıtlar sunması ve çeşitli imge/imgeler ile satılan mal ya da hizmet arasında örtük bağlar kurmasıdır (Gürel ve Bakır, 2014, s.190).

Dolce&Gabbana araştırmada ele aldığımız reklam kampanyalarındaki örneklerde Rönesans, Barok Neo-klasisizm dönemi resimlerinin ya da tarzın kaynaklık ettiği görülür. Dolce&Gabbana neden bu dönemin stilini yansıtma ihtiyacı duymuştur? Bir İtalyan markası olan Dolce&Gabbana reklam kampanyasının ilk bakışta dinsel konuların ele alındığı bu sanat eserleriyle, nasıl bir ilişkisi olmuştur? Sorularının yanıtı dikkat çekici olmanın yanında, postmodern anlayışın popüler yöntemlerinden bir yaklaşımı olarak da görmek gerekecektir.

Rönesans, yeni doğuş dönemi hümanizm ile başlayan, Orta Çağ sonrasında 14.yüzyıl ve 17.yüzyılları kapsayan; Orta Avrupa'da siyasi, politik, kültürel, bilim, sanat, mimari ve eğitim alanlarında bir yenilenme süreci olarak görülür. Rönesans düşüncesi, ruhsallığı akılcı bir yaklaşımla çözümlerken, sanatçıları gerek dini gerek mitolojik ve tarihi konulu resimlerde, gerekse portrelerde natüralizme yönlendiren bir akımdır. Bu bağlamda yaşam insanın

doğa ile ilişkilerini yeniden düzenleyen ya da sistemleştiren bir dünya görüşüyle biçimlenmekteydi (Bulut, 2003, s.56). Rönesans resminde kullanılan perspektif ile farklı katmanlar oluşturulabilmiş, gruplar halinde figürler resmedilmeye başlanmış, ışık kullanımında farklı denemeler yapılmıştır. Kadın bedeni ilk kez doğal estetik bir nesne olarak ele alanmış, figürlerde ideal güzellik ve zarafet ön plana taşınmıştır. Hıristiyan teolojinin yasakları aşılarak, yeniden Antik Yunan estetiği keşfedilmek istenmiştir. Antik Yunan'daki tanrısal güzellik dünyevileştirilmiştir. Geleneklere sanatsal bir karşı duruş gerçekleştirilmiştir.

Barok sanat akımı, inanca denk düşen Tanrı merkezli dünya görüşü ile bilimsel nesnelleştirme süreçleriyle dünyanın büyüsünün bozulması arasında doğmakta olan çarpıklığı ortadan kaldırma çabası olarak ortaya çıkar. Barok modernizmin klasik kökenlerinde yer alan iki görme biçimi arasındaki ayrımın ortaya çıkma sürecindeki iç sınır olarak düşünülebilir. Barok dönemi karakterize eden anlayış, formların çokluğu ve dışsal, içsel ve tinsel uzamdaki genişlemedir (Farago, 2006, s.100). Barok estetik, kraliyet ve sarayın ortak düşünce ve çıkarlar doğrultusunda iş birliği yapmalarıyla aristokrat ve halk tabanına da yaygınlaştırılarak, güçlü kılınmaya çalışılmıştır. 16. Yüzyıl sonunda başlayıp 18 yüzyıla kadar süren ve İtalya'da ortaya çıkmış olan bu akım; 17.yüzyıl Roma'sında yaratılan üslup, dinsel inancın ve kilisenin dünyevi gücünün yayılmasında bir araç olmuştur. Barok eserlerin boyutlarında, malzemelerinde, yanılsama ve dramı ifade etme biçimlerinde, bilinçli bir aşırılık uygulanmıştır. Caravaggio, ortaya çıkan bu yeni estetiğin İtalya'daki temsilcisi olarak, klasik güzellik anlayışını Barok estetikle bütünleştiren A. Caracci ekolünün karşısındaki ikinci büyük eğilim içinde yer alır (Akkaya, 2015, s.180). Kilise ve dine aykırı bir ressam olarak Caravaggio eserlerinin konuları nedeniyle kilise tarafından kimi zaman reddedilmiş, eleştirilmiş, bazı kiliselerce de savunulmuştu. Onun dine aykırılığı dinsel konuları popüler tragedyalara dönüştürmesinden kaynaklanıyordu (Berger, 2018, s.112). Ancak, Caravaggio'nun resimleri birçok kimsede şaşırtıcı etkiler yaratmasına rağmen, dinsel konulardaki dramatik gücü ve dürüst görsel çabası, sanatçıya sempati de sağlıyordu (Tansuğ, 1993, s.181). Caravaggio yeraltı dünyasının ressamı olmasının yanı sıra cinsel isteğin de eşi bulunmaz, dahi ressamı olarak kabul görmüştür. Dokunma isteği biraz da el koymak, kendine mal etmek demektir. Daha sonra aynı istek değişerek sahip bulunma isteğine istek duyulanda kendini kaybetme isteğine dönüşür. Bu iki karşıt durumdan arzunun diyalektiği doğar. Kendini kaybetme isteği en vazgeçilmiş, en umutsuz durumdadır ve Caravaggio'nun tabloları çoğunda anlatmak için seçmiş olduğu ya da üstüne düştüğü konu bu psikolojik karmaşayı yansıtır. Caravaggio insanlarının tavırları bazen özellikle konusunun adını taşıyan tablolarda belirsiz bir cinsellik sergiler. Caravaggio'nun resmettiği hemen her dokunuş cinsellik yüklüdür. İki farklı madde bile bir araya geldiğinde (kürk ve ten, kumaş ve saç, metal ve kan) bunların birbirine değişi ve dokunuşa dönüşür. Caravaggio'nun baştan çıkarıcılığının bile bile yaptığı bir sakınma eylemi, yarı mizahi yarı farkında oluşun bir parçasıdır (Berger, 2018, s. 113-114).

Neoklasisizm ise; 18. yüzyılın ikinci yarısında önce İtalya, daha sonra da Fransa, Almanya ve diğer Avrupa ülkelerini etkisi altına alan bir sanat anlayışı ve tarzıdır. 18. yüzyılın ortalarında (1750'lerde) Geç Barok ve Rokoko sanatın aşırılığına ve yapaylığına bir tepki ve Antik

Çağ sanatına karşı yeni bir hayranlık biçimi olarak ortaya çıkan bir akımdır. 1770'lerde çizgisele ve simetriye olan eğilimleriyle, hacimden çok yüzeyselliği tercih etmişlerdir. Bu dönemin sanatçıları için önemli olan çizgi ve form olup; renkler ve ışık etkileri bütünüyle bir çizgi ve form bileşkesine bağlı olmuştur. Antik form anlayışı her şeye hâkim görülür. Konular genelde eski Yunan ve Roma ozanlarının, tarihçilerinin eserlerinden aktarılmıştır. Eski heykeltıraşlıktan esinlenerek, doğayı ya düzelterek ya da idealleştirecek biçimde yansıtmaya çalışmışlardır. Fransa'daki Yeni-Klasizm üslubun başarısı bir yandan Jacques-Louis David'in sanatının etkisine, öte yandan bu sanatın bir süre ampir adı altında Napolyon İmparatorluğunun üslubu olarak benimsenmesine bağlıdır. Çoğunlukla tarihsel, mitoloji konuları temalaştırılmıştır (Eczacıbaşı Sanat Ansk. 1997, s. 1934).

Bu üç akım genel olarak düşünüldüğünde; Rönesans'taki "ideal güzellik," Neo-klasisizm' deki Antik Çağ sanatına karşı duyulan hayranlık biçimi; "Antik form" anlayışı, Barok'taki güçlü "dramatik ifade" gibi özellikler, elbette bir reklam kampanyasını öne çıkarmak için kullanılabilecek güçlü kavramlar olarak değerlendirilebilir. Özellikle; Caravaggio'nun sanatla olan ilişkisi, ele aldığı konulardaki yaklaşımı ve yansıtma biçimi ile Dolce&Gabbana'nın reklam kampanyalarında ele aldığı tema açısından değerlendirildiğinde, Caravaggio'nun eserlerini kaynak olarak tercih etmesini iyi seçim olduğu görülebilir.

Ayrıca postmodernizm kapsamında yer alan Pittura Colta anlayışında tarih, bir tür yapıbozuma uğratılır. Sanat eğiliminin önemli temsilcisi olan Carlo Maria Marini (1931), İtalyan olmanın yanında İtalyanlar tarafından ödüllendirilen ulusal değer olarak da kabul edilir. Benzerlik Dolce&Gabbana'nın reklam kampanyalarının özgünlüğünü tartışmalı hale getirmese de benzerlik ve postmodern tutum stratejisi bütünüyle örtüşmektedir (Bkz. Görsel 1).



Görsel 1. Carlo Maria Marini, 1982, Solak Ressam /Il pittore mancino, The Left Handed Painter. Phillips. Carlo Maria Mariani. Erişim:12.07.2020, https://bit.ly/3n21Yjv



Görsel 2. Masaccio, 1424-27, Âdem ve Havva'nın Cennetten Kovulması / Expulsion Of Adam and Eve From Eden. Masaccio's Epulsion Of Adam And Eve From Eden.
Erişim: 04.07.2020. https://bit.ly/326n4n5

İslam, Hıristiyanlık ve Yahudi inanışlarına göre ilk insan çifti olarak kabul edilen Âdem ile Havva, genel bir inanışa göre şeytan tarafından aldatılıp, yasak meyveyi yiyerek yaratıcıları olan Tanrı'ya itaatsizlik ettikleri için bir melek tarafından cennetten kovulurlar. Yüzyıllarca Âdem ile Havva'nın cennetten kovulması konusunu işleyen birçok sanat eseri üretilmiştir. İtalyan Ön-Rönesans döneminin özelliklerini yansıtan Masaccio'nun Floransa'daki Santa Maria del Carmine kilisesinin içindeki Brancacci Şapeli'nde yer alan eserinde, Âdem ve Havva, Tanrı'nın yenmesini yasakladığı meyveden yedikten sonra, Cennet Bahçesi'nden kovulmaları sonucunda, günahlarının sonuçlarına maruz kalmaya zorlandıkları dünyaya atılırlar. İtalyan resmindeki çıplak insan vücudunun ilk görüntülerinden biri "Cennetten Kovulma" da sunulmuştur. Sanatçı, Âdem ve Havva'nın çıplak bedenleri sadece anatomik olarak doğru değil; aynı zamanda hareketler doğal, jestler etkileyici, sanatçı olay örgüsünün dramatik içeriğine odaklanmıştır. Düşüş daha önce hiç bu kadar heyecan verici ve dramatik gösterilmemişti (bkz. Görsel 2).



Görsel 3. Dolce&Gabbana Basılı Reklam/Billboard, 2011.
Passivity and Violence. Erişim: 09.08.2019. https://bit.ly/3sdfz8z

Dolce&Gabbana Basılı Reklam/Billboard (2011) kampanyası kurgusunun kaynağını "*Âdem ve Havva'nın Cennetten Kovulması*" temalı sanat eserlerinden alır. Reklam görselinde yalnızca Havva' ya atıf yapılmıştır. Masaccio resminde Âdem'i derin üzüntü, keder, pişmanlık duygularını yansıtırken, reklam görüntüsünde, Havva benzeri kadının yanındaki erkek, Âdem'in duygularını yansıtmamaktadır. İlk günahın taraflarından biri olan Âdem için yaşam; *Cennetten* farksız bir dünyada sürerken, ilk günahın diğer tarafı olan Havva tüm zamanlarda günahkârdır. Havva; utanma ve suçluluk duygusunu canlı tutan; cennetten kovan meleğin yerini alan toplum üyeleridir. Tasarımcılar, Havva imgesiyle, günümüzde kadının ataerkil toplumun kadın algısına eleştirel yaklaşırken, Âdem'in tüm zamanlarda baştan çıkarılmaya hazır ve arzulu olduğu yansıtmak istemişlerdir. Havva'ya yönelik *aldatıcı, günahkâr* klişenin karşıtı olması gereken *erdemli* ve *dürüst* Âdem; yapıbozumuna uğratılarak, her an kandırılmaya hazır yetersiz bir karakter mizahı kurgulanmıştır (bkz. Görsel 3).



Görsel 4. Anonim ressam ya da Fra Filippo Lippi ve Francesco Pesellino, 1470, Madonna ve Çocuk / Madonna and Child. Follower Of Fra Filippo Lippi And Pesellinor- Madonna and Child.
Erişim:16.05.2020. https://bit.ly/3a74sI3



Görsel 5. Raffaello Santi, 1505, Küçük Çocuk Madonna / The Small Cowper Madonna.
The Small Cowper Madonna - National Gallery of Art. Erişim:16.05.2020. https://bit.ly/2PXhQrw



Görsel 6. Parmigianino /Girolamo'lu Francesco Maria Mazzola, 1503-1540, Madonna ve Çocuk ile Vaftizci Uyuyan Aziz John" / Madonna and Child with St John the Baptist Sleeping.
Forum Auctions Manner of Girolamo Francesco Maria Mazzola, called Parmigianino.
Erişim:16.05.2020. https://bit.ly/2Rw3AXa



Görsel 7. Dolce&Gabbana Basılı Reklam/Billboard, 2012.
Bianca Balti Is A Baroque Goddess In Dolce&Gabbana For Interview Germany.
Erişim:16.05.2018. https://bit.ly/3wKbix3

Dolce&Gabbana Basılı Reklam/Billboard'a (2012) Erken Rönesans ve Rönesans dönemi Madonna ve Çocuk İsa temalı resimlere atıfta bulunulmuştur. Kompozisyon düzenlemesinde ve estetik öğelerin dağılımındaki benzerlik, kurgu tekrarı yapıldığı izlenimi verse de Madonna'nın yerini alan modelin yüz ifadesi ve duruşu, söylemin farkını keskin biçimde ortaya koymaktadır. Bu fark, Hıristiyan teolojisinin kadın kimliğine yüklediği anlamla ilişkilidir. "Kutsal Anne", Tanrının çocuğunu doğurmuş olsa da *sevecen, masum, çekingen, koruyucu anne* olarak yansıtılmıştır (bkz.Görsel 4/5/6). Annenin kutsallığı İsa'nın annesi olmasından kaynaklanır. Kadın olma kimliğini kutsallaştıran eril değere olan katkısıdır. Oysa Dolce&Gabbana Basılı Reklam/Billboard'a model Bianca Balti tüm kostüm ve dekor benzerliklerine karşın; bugünün kadın değerleriyle dünyayı algıladığını, farklı bir zamana ait olduğunu izleyiciye yansıtır. Söz konusu zaman dilimi; feminist söylemin geliştirdiği, ataerkil ideolojiyi tersyüz eden güçlü kadının var olduğu, kendisini anne olma işleviyle öncelemeyen kadının var olduğu zamandır (bkz. Görsel 7).



Görsel 9. Caravaggio, 1605, Aziz Jerome /Saint Jerome Writting.
Galleria Borghese. Erişim:16.07.2019. https://bit.ly/3a6KFIW



Görsel 10. Caravaggio,1607, Aziz Jerome /Saint Jerome Writting.
Galleria Borghese. Erişim:16.07.2019. https://bit.ly/3a6KFIW

Caravaggio'nun resmilerinde konu edilen Aziz Jerome; çoğu zaman olduğu gibi tövbe eden ruhani bir dini kimlik olarak değil, bir bilge olarak betimlenmiştir. İncil'in tercümanı olarak Malta Adasında yaşadığı bilinen azizin yaşadığı dönemde içinde bulunduğu tarikatın örnek alınan bir üyesi olduğu tarihsel kayıtlarda anlatılmıştır. Resimlerde görülen masada, yer alan natürmort nesnelerinin; kutsal pasajları okumaya ve açıklamaya odaklanan, hayatın derin anlamları üzerine düşünüp, dünyevi geçiciliğin karşısında, ölümün değişmez gücü üzerine insanlığa hatırlatmalar yazan Aziz Jerome'nin derin düşünce dünyasının sembolleri olarak yorumlanabilir (bkz.Görsel 9/10).



Görsel 11. Dolce&Gabbana Basılı Reklam/Billboard, 2012.
Bianca Balti Is A Baroque Goddess In Dolce&Gabbana For Interview Germany.
Erişim:16.05.2018. https://bit.ly/3wKbix3

Dolce&Gabbana Basılı Reklam/Billboard'a (2012) reklam tasarımında, Caravaggio'nun barok sahnelerinin bir benzerini oluşturulmuş; resimlerde yer alan, bilgeliği ve derin düşünceyi sembolize eden imgeler, yeni anlamlandırma nesneleri olarak düzenlenmiştir. Bianca Balti; Caravaggio'nun barok sahnesine etkin bir özne olarak yerleştirilmiştir. Derin düşüncelerin üreticisi bir bilge olma kimliği, yalnızca eril bir özellik olabilecekken oluşturulan sahnede; dişi figür olarak Bianca Balti, bilgeyi yöneten onun çalışmasına yön veren kimlik olarak konumlandırılmıştır. Erkeğin aklı, felsefi derinliği ve yönlendirici olabilme yeterliliği hakkındaki klişeleşmiş ataerkil yargı yapıbozumuna uğratılmıştır (bkz.Görsel 11).



Görsel 12. Caravaggio, 1606, Emmaus'ta Akşam Yemeği / The Supper at Emmaus. The National Gallery. Michelangelo Merisi Da Caravaggio. Erşim: 16.07.2019. https://bit.ly/3mIG7xf



Görsel 13. Caravaggio, 1601, Emmaus'ta Akşam Yemeği / The Supper at Emmaus. The National Gallery. Michelangelo Merisi Da Caravaggio. Erşim: 6.07.2019. https://bit.ly/3mIG7xf

Caravaggio "*Emmaus'ta Akşam Yemeği (1601)* ve *(1602)*" eserlerinde; Luka İncili'nde anlatılan, çarmıha gerilmeden sonraki üçüncü günde, Mesih'in iki öğrenciye görünmesiyle ilgili hikâyenin, 17. Yüzyıl yorumunu betimler. Anlatıya göre, ekmeği kırıp kutsayan Mesih, tanındığı anda, hemen görünmez olmuştu. (bkz.Görsel 12/13).



Görsel 14. Dolce&Gabbana Basılı Reklam/Billboard, 2012.
Bianca Balti Is A Baroque Goddess In Dolce&Gabbana For Interview Germany.
Erişim:16.05.2018. https://bit.ly/3wKbix3

Dolce&Gabbana Basılı Reklam/Billboard'a (2012) yer alan üç erkek figürün vücut hareketinin kadına doğru yönelmesi, izleyicinin tüm dikkati kadına çekmeyi başarır. Bu etkili fotoğrafik kompozisyon; gerçekte erkek cinsiyeti tarafından pasifleştirilen kadının aksine; güçlü, dominant/otoriter bir kadını yaratır. Kompozisyon aynı zamanda güçlü gergin ifadeye sahip olan kadının yanı sıra, avamlaştırmaksızın; kadının dişiliğini ve şehvetli bir bakışını da ortaya koyar. Yerde oturan bitkin ve umursamaz bir tavır içinde görünen erkek model ise; duygusal olarak acı çeken samimi bir duyguyu yansıtırken, kadının etrafını saran diğer üç erkek modelinde ise samimi olmayan bir duygu sezilir. Özelikle bakışlarıyla etkileyici bir görüntü yaratan koyu saçlı-sakallı erkek model ve yarı-çıplak vücuduyla cinselliğe büyük ölçüde çağrışım yapan erkek modelin tavırlarında hissettirilen samimi olmayan yaklaşım; erkek cinsiyetinin kadın cinsiyetine yönelik yaklaşımının toplumsal bir gerçeğini yansıtması biçiminde değerlendirilebilir. (bkz.Görsel 14).



Görsel 15. Caravaggio, 1599, Holofernes'in Başını Kesen Judit /Judith Beheading Holofernes.
Caravaggio, Painting, Quates, Biograpy. Judith Beheading Holofernes 1599 by Caravaggio.
Erişim: 17.08.2020. https://bit.ly/3scq9gb

Görsel 15'te, Judith ve Holofernes anlatısı, Caravaggio'nun dramatik betimlemesiyle tuvale aktarılmıştır. Bu dramatik resimde Caravaggio, 17. Yüzyıl da İtalyan resminin en sevilen konularından birini ele alır. Hikâyede, Asur Generali Holofernes'in başı İsrailli Judith tarafından kesilir. Giovanni Baglione'ye göre, Caravaggio'nun patronu Kardinal Francesco Maria Del Monte'nin evine taşınmasından kısa bir süre sonra, bankacı Ottova Costa için yapılmış bir resimdir. Judith'in yüzünde yoğunlaşan çelişkili duygularda kararlılık ve acıma ile güçlülük ve zayıflık ifadesi keskin biçimde yansıtılmıştır (Berger, 2018, s. 114). Karanlık bir arka plan, Caravaggio'nun resimlerinin tipik bir özelliğidir. (bkz. Görsel 15).



Görsel 16. Dolce&Gabbana, Basılı Reklam/Billboard, 2014
Design Contex Blog. Dolce And Gabbana Advertising. Erişim: 11.04.2019. https://bit.ly/3dbXALD

Dolce&Gabbana, Basılı Reklam/Billboard'a (2014) çanta reklam kampanyasında da, Caravaggio'nun, "*Holofernes'in Başını Kesen Judit*" adlı sanat eserinin kaynaklık ettiği görülür. Reklam görüntüsünde, Barok tarzı betimlenen iki kadın portresi, dikkati çeker. Portrelerdeki parlak ışık ve güçlü ifadeler, Barok tarzını yansıtan oldukça başarılı imgelerdir. Reklamda, D&G markalı şık çantayı tutan kadın, başka genç ve güzel kadın tarafından bıçaklama tehdidi altında iken, beklenen korku ve panik duygusu yerine; kurban edilmeyi kabullenmiş hazırlık içinde yansıtılmıştır. Elinde bıçak tutan kadın, doğal bir edimi gerçekleştiren insan psikolojisinin yansıdığı oldukça rahat bir görüntü sunar. Teatral bir sahne kurgusu içinde, bıçaklı kadın ve kurbanı erotik bir hazzın başlangıcını yaşıyormuş gibi sunulmuştur. Bu reklama kaynaklık eden Caravaggio'nun eserindeki; soğukkanlılık, tiksinti, nefret ve korku duygularının tersine reklamda istek, arzu, cesaret ve güçlü kararlılık duyguları öne çıkarılmış bir tür şiddetin erotizmi yansıtılmak istenmiştir. İki kadının birbirine karşı duyduğu kıskançlık ve ihtiras duygusunu yansıtıldığı, eşcinsel bir erotizmden söz etmek mümkündür.

Dolce&Gabbana bu kampanya fotoğrafında, ataerkil toplumun normalleştirdiği, tutku cinayetlerini erkeğe atfeden, çok sayıda kültürde kabul gören, cinsiyet klişesini tersine çevirmek istemiştir. (bkz. Görsel 16).



Görsel 17. Peter Paul Rubens, 1615, Aynada Venüs / Venus at a Mirror.
Venus at a Mirror Peter Paul Rubens (1577-1640). Erişim: 19.08.2020. https://bit.ly/2PWNZ2o



Görsel 18. Peter Paul Rubens, 1624, Ceres ve İki Perisi / Ceres and Two Nymphs.
Церера и две нимфы. Erişim: 19.08.2020. https://bit.ly/3wYRpT9

Dolce ve Gabbana ikilisi; Peter Paul Rubens'in resimlerinden ilham aldıkları tasarımlarında, Zach Miko'nun ana karakter olarak yer aldığı, erkek geniş beden moda kampanyasını gerçekleştirdiler. Tasarımcılar, günümüzün beden güzelliği anlayışının ölçütlerini reddeden bir anlayışı keskin biçimde yansıtırken, sanatın estetik seçkisinin tanıklığına başvurmuşlardır. (bkz. Görsel 19).

1612-1620 yıllarında Rubens, antik mitolojiden alınan temalara atıfta bulunarak, onları olağanüstü bir cesaret ve özgürlükle yorumlayan bir ressamdı. Sanatçı; tutkulu bir yaşam sevgisiyle, çıplak insan vücudunun doğal güzelliğini yeniden yaratırken, çoğu çağdaşlarından farklı olarak dünyevi varoluşun şehvetli sevincini yüceltmiştir. Avrupa aristokrasisi için çok sayıda anıtsal ve dekoratif kompozisyonlar gerçekleştiren sanatçı; mitolojik ve alegorik figürleri gerçek tarihsel karakterlerle birleştirmiştir. Plastik hayal gücünün çarpıcılığı, form ve ritmin dinamizmi ve dekoratif detaylarla temanın bütünleştirilmesindeki başarısı; Flaman ressamın çalışmalarının temelini oluşturur. (bkz. Görsel 17/18).



Görsel 19. Dolce&Gabbana, Basılı Reklam/Billboard, 2019
Вдохновились Рубенсом: Dolce & Gabbana Представили Бодипозитивную Рекламную Кампанию. Erişim: 19.08.2020. https://bit.ly/3a28hOM

Dolce&Gabbana Basılı Reklam/Billboard, (2019) tasarımlarını geniş beden erkek modası için yapmış olmalarına karşın; reklam görüntülerinde çıplak kadın bedeni kullanmayı seçerek, erkeğin kadın beğenisiyle varoluşu vurgulanmak istenmiştir. Söz konusu kadın, günümüz beğeneni seçkisine göre güzel olmayan şişman kadınlardır. (bkz.Görsel 19).

Tasarımcılar; cinsiyet klişelerinden *kadının güzelliğinin kriterini belirleyen erkek beğenisidir* ön kabulünü tersine çevirir. Beğeni kriterlerinin geçiciliği Rubens'in resimleri tanık gösterilerek vurgulanır. Geniş beden erkeğinde aynı gerekçeyle kendisini çirkin hissetmemesi gerektiği mesajı verilir. Nasıl ki Rubens'in betimlediği kadınlar, bu günün güzellik kriterlerine uymadığı halde sanatın estetik dünyasında yer alabilmişlerse, *geniş beden erkek* de yeterince estetik donanımla kendilerini yansıtabilirlerse; güncel beğeninin reddi onları tahrip edemez, mesajının verildiği söylenebilir. (bkz.Görsel 19).



Görsel 20. Napolyon I ve Jacques Louis David, 1805-1807, Taç Giyme Töreni / Le Sacre de Napoléon. Коронация Наполеона Бонапарта. Erişim:12.08.2020. https://bit.ly/3uKA91Y

Napolyon Bonapart'ın 1804 yılında gerçekleşen, taç giyme törenini betimleyen, Jacques Louis David; Napolyon'un kendini taçlandırmasının ardından, Josephine'i taçlandırma anını görüntülemiştir. Bu sıra dışı hareket, dönemin değerleri bağlamında, gücün Tanrı'dan gelmediğini göstermenin yolu olarak, dini sembolizmden kaçınmak olarak yorumlanmıştır. (bkz.Görsel 20).

Napolyon hakkındaki "*Napolyon veya kurtarıcı efsanesi*" başlıklı kitabın yazarı Jean Tulard, Napolyon'un imparatorluk gücünün zirvelerine yükselişinde, zekice organize edilmiş propagandasının ve özellikle de kendi kendine propagandasının çok büyük bir rol oynadığı fikrini defalarca vurgular. (https://bit.ly/32b4ESd., Erişim Tarihi 23.08. 2020). "Neo-monarşizm" olarak nitelendirilen bu dönem, aynı zamanda ataerkil sistemin yeni eril anlayışın sembolünü de yarattı. Bu, otorite ve iktidar gücünün, kahraman imajını hazırlayan en önemli kaynak olmasıyla ilişkiliydi.



Görsel 16. Dolce & Gabbana, Basılı Reklam/Billboard, 2006
Steven Meisel for Dolce. Erişim: 11.04.2019. https://bit.ly/3mGwiQA

Dolce&Gabbana, Basılı Reklam/Billboard'a, (2006) sonbahar kış koleksiyonuna ait fotografik kompozisyonlar, Napolyon dönemi Neo klasik aristokrasinin yaşantısına atıfta bulunuyor. Beyaz Fransız stildeki erkek peruğu ile objektife bakan model, Napolyon'un eşi Josephiné'in rolünü üstlenmiştir. Erotik çıplaklığını bir giysi rahatlığında sunan modelin hemen önünde; imparatorluk ordusunun giyim tarzını çağrıştıran giysileriyle, diz çökmüş erkek model, Napolyon'u canlandırmaktadır. Napolyon ile Josephiné rollerindeki değişimle, Josephine Napolyon'a taç giydirmektedir. (bkz.Görsel 16).

Tasarımcılar bu yorumlarıyla, cinsiyetçi klişelerden en yaygın olan, "*otoriter, iktidarı elinde tutan, savaşçı, kahraman erkek*" ön kabulünü mizahi bir dille yapıbozumuna uğratmıştır.

Sonuç

Kültür ve kişiliğin cinsiyet boyutu, sosyal yaşamın en acil sorunlarından biridir. Bir yandan, demokratikleşme ve insanileştirme süreçleriyle karakterize edilen modern toplumda, yansımayı anlamanın rolü, "öteki"yi algılama yeteneği, diğer değerler ve bakış açıları artmaktadır; birçok gerçeğin varlığının meşruiyetinin tanınması. Cinsiyet ilişkileri alanında, bu süreçler kadının toplum ve kültür içindeki statüsünde gözle görülür bir artışa yol açtı; hem kadın hem de erkek sosyal rollerinin katı normatifliğinin reddi; bir kişinin cinsiyet kimliğinin karmaşıklığı ve esnekliği; marjinal cinsiyet davranışı türlerine göre sosyal hoşgörü düzeyinde kademeli bir artış; "toplumsal cinsiyet normu" kavramının sınırlarını genişletmek vb.

Öte yandan, demokrasi ve hümanizm ilkelerinin aksine, toplumdaki bir bireyin toplumsal cinsiyet davranışının sosyo-kültürel kontrolü uygulamaları sadece ortadan kalkmaz, aynı zamanda daha esnek ve çeşitli hale gelir, bu da modern dünyada cinsiyet asimetrisinin durumunu ağırlaştırır, kişilik kimliği krizine neden olur, bireylerin sosyal bütünleşme sürecini engeller. Bireyler ve sosyal gruplar. Bu bağlamda, sosyal ve bireysel yaşamın cinsiyet yönlerini incelemek için yeterli bir dönüşlü model oluşturma sorunu özellikle alakalı hale gelir.

Toplumsal gerçeklik, cinsiyetin "prizması" yoluyla, kültürde erkek ve kadın deneyiminin sembollerini somutlaştıran, belirli, cinsiyetle işaretlenmiş kültürel metinlerin bir koleksiyonu olarak görülebilir. Kültürel yön de burada önemli bir rol oynadığından, her toplumun aynı veya belirgin şekilde farklı olabilen kendi cinsiyet kalıp yargılarına sahip olduğu bilinmektedir. Reklam metninde sosyo-kültürel anlamda toplumsal cinsiyet rollerinin toplum yapısındaki dağılımının resmi yansıtılır, örtük olarak belirlenen ideal bir kişiliğin özellikleri oluşturulur. Dil-kültürel açıdan, reklam metni, dünyanın genel dilbilimsel resminin bir parçası olan toplum dünyasının dilbilimsel resmini yansıtır. Stereotipiler toplumun gelişiminde gecikmeye, dünyanın gerçek resmini çarpıtmaya neden olur. Kadın ve erkek arasındaki farklılıklar gerçekte olduğundan daha abartılı sunulduğu gibi, aynı zamanda ana karakterin erkek ya da kadın olduğu durumlarda çifte standartların uygulanmasına neden olur.

Dolce&Gabbana reklam kampanyası, "reklam niteliği" açısından değerlendirildiğinde; sanatsal-yaratıcı fotografik kompozisyonlardaki başarısının yanısıra, kültürel ve estetik değerleri yansıtma açısından profesyonel yaklaşımı, ürün-marka pazarlamak dışında evrensel temayı ele alış biçimi ve görsel dil kullanımı başarılı üst düzey bilgi aktarımını yansıtır. Bu reklam kampanyalarını doğru okumak için belli bir bilgi düzeyini zorunlu kılar.

Dolce&Gabbana reklam kampanyası temadaki içerik açısından değerlendirildiğinde; reklam kurgusu kadın gücünü-varlığını izleyiciye/tüketiciye göstermek ya da kabul ettirmek amacıyla kurgulanmış olsa da, kadınsılık/dişilik kavramı kimi zaman dominant olarak gösterilmesine rağmen, gerçekte "erkek otoritesi "/ataerkil gibi bir yanlı yaklaşımı gizlemeyi başaramamıştır.

Tarih boyunca pasifleştirilen ya da kurban edilen kadın, bugün en modern toplumlarda bile metalaşmaya-nesneleştirilmeye devam edilmektedir. Kadın, dişiliğini ne yazık ki pazarlamadan kendi bireyselliğini kabul ettirmeyi başaramamıştır.

Herhangi bir reklam; ürün ya da markayı yansıtmak ve pazarlamakla birlikte, ürüne ilişkin mesajı, sosyal bir sorumluluğu da ele almalı ve evrensel bir yaklaşım içinde zengin bir üst dille markan dışında iletebileceği mesajları olmalıdır.

Kaynakça

Amirak, Burak ve İnan, Nevzat (2014). Vance Packard: Bilinçaltı Reklamcılığın Keşfi (Mi?). (1.Baskı). (Edt. Müge Elden ve Uğur Bakır) *Reklam Ustaları.* S.153-173. Ankara: Detay Yayıncılık.

Akkaya, Tayfun. (2014). *Yeni Sanat Eleştirisi Kuramı.* İstanbul: Arkeoloji ve Sanat Yayınları.

Barrett, Terry. (2015) *Neden Bu Sanat/ Çağdaş Sanatta Estetik ve Eleştiri.* (E. Ermert, Çev.). İstanbul: Hayalperest Yayınları.

Baudrillard, Jean. (2011). *Simülakrlar ve Sümülasyon.* (6.Baskı), (O. Adanır, Çev.). Ankara: Doğu Batı Yayınları.

Berger, John. (2018). *Portreler.* (I.Baskı), (B. Eyüboğlu, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.

Bulut, Ümran. (2003). *Avrupa Resminde Üslup ve anlam İlişkisi*. İstanbul: Arkeoloji ve Sanat Yayınları.

Elden, Müge, Özdem, Ö., Okat. (2015). *Reklamda Görsel Tasarım, Yaratıcılık ve Sanat.* (I.Baskı). İstanbul: Say Yayınları.

Farago, France. (2006). *Sanat.* (Ö. Doğan, Çev.) Ankara: Doğu Batı Yayınları.

Foucault, Micheal. (2013). Cinsellik Söylemi ve İktidar. (I.Baskı). . (N. Yavuz, Çev.) (Edt. Jeffrey., C., Alexander, Seidman, Steven) *Kültür ve Toplum/ Güncel Tartışmalar.* S.233-250. İstanbul: Boğaz Üniversitesi Yayınevi.

Foster, John. (2012). Thou Shall Understand The Face-Ism Ratio. (Edit. Sean Adams, Peter Dawson, John Foster, Tony Seddon). *Graphic Design Rules*. Pages. 281. London, United Kingdom: Frances Lincoln Press.

Gürel Emet, ve Bakır Uğur. (2014). Leo Burnet: İmgeden Zihne Giden Yol. (1.Baskı). (Edt. Müge Elden ve Uğur Bakır) *Reklam Ustaları.* S.175-2002. Ankara: Detay Yayıncılık.

Lippman, Walter. (2004). Obshchestvennoye mneniye, M.: Institut Fonda "Obshchestvennoye mneniye". Moskova: Rostov Yayınevi

Norman, Donald., A. (2013). *The Design of Everyday Things.* Cambridge, Massachusetts-London, England: The MIT Press.

Mill, John, Stuart. (2017). *Kadınların Köleleştirilmesi.* (I.Baskı), (A. Özcan, Çev.). İstanbul: Bilge Kültür Sanat Yayıncılık.

Reichert, Tom. (2004). *Reklamcılığın Erotik Tarihi.* (I.Baskı). (L. Yazmacıyan ve V. Bora, Çev.). İstanbul: Güncel Yayıncılık.

Tansuğ, Sezer. (1993). *Resim Sanatının Tarihi.* İstanbul: Remzi Kitabevi.

Thompson, John, B. (2013) *İdeoloji ve Modern Kültür/Kitle İletişim Çağında Eleştirel Toplum Kuramı.* (İ. Çetin, Çev.), Ankara: Dipnot Yayınları.

Yücel, Halime. (2013). *İmgeden Yoruma.* (1. Baskı). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

İnternet Kaynakçası

Anonim ressam ya da Fra Filippo Lippi ve Francesco Pesellino, 1470, Madonna ve Çocuk / Madonna and Child. Follower Of Fra Filippo Lippi And Pesellinor- Madonna and Child. Erişim:16.05.2020. https://gallerix.org/album/NGA/pic/glrx-19899

Caravaggio, 1605, Aziz Jerome /Saint Jerome Writting. Galleria Borghese. Erişim:16.07.2019. https://en.wikipedia.org/wiki/Galleria_Borghese

Caravaggio,1607, Aziz Jerome /Saint Jerome Writting. Galleria Borghese. Erişim:16.07.2019.https://en.wikipedia.org/wiki/Galleria_Borghese

Caravaggio, 1606, Emmaus'ta Akşam Yemeği / The Supper at Emmaus The National Gallery. Michelangelo Merisi Da Caravaggio. Erşim :16.07.2019. https://www.nationalgallery.org.uk/artists/michelangelo-merisi-da-caravaggio)

Caravaggio, 1601, Emmaus'ta Akşam Yemeği / The Supper at Emmaus. The National Gallery. Michelangelo Merisi Da Caravaggio. Erşim : 6.07.2019. https://www.nationalgallery.org.uk/artists/michelangelo-merisi-da-caravaggio

Caravaggio, 1599, Holofernes'in Başını Kesen Judit /Judith Beheading Holofernes. Caravaggio, Painting, Quates, Biograpy. Judith Beheading Holofernes 1599 by Caravaggio. Erişim: 17.08.2020. https://www.caravaggio.org/judith-beheading-holofernes.jsp

Carlo Maria Marini, 1982, Solak Ressam /Il pittore mancino, The Left Handed Painter. Phillips. Carlo Maria Mariani. Erişim:12.07.2020. https://www.phillips.com/detail/carlo-maria-mariani/NY010509/191

Dolce & Gabbana Basılı Reklam/Billboard, 2006. Steven Meisel for Dolce. Erişim: 11.04.2019. http://fms406pricetnewelizabethans.blogspot.com/2015/12/steven-meisel-for-dolce.html

Dolce&Gabbana Basılı Reklam/Billboard, 2011. Passivity and Violence. Erişim: 09.08.2019. https://www.reed.edu/anthro/adprojects/2011/greaves_mercado/PassivityAndViolence.html

Dolce&Gabbana Basılı Reklam/Billboard, 2012. Bianca Balti Is A Baroque Goddess In Dolce&Gabbana For Interview Germany. Erişim:16.05.2018. https://www.fashiongonerogue.com/bianca-balti-is-a-baroque-goddess-in-dolce-gabbana-for-interview-germany/

Dolce&Gabbana Basılı Reklam/Billboard, 2014. Design Contex Blog. Dolce And Gabbana Advertising. Erişim: 11.04.2019. http://k-winter1114-dc.blogspot.com/2014/01/dolce-and-gabbana-advertising.html

Dolce&Gabbana Basılı Reklam/Billboard, 2019. Вдохновились Рубенсом: Dolce & Gabbana Представили Бодипозитивную Рекламную Кампанию. Erişim: 19.08.2020. https://focus.ua/lifestyle/448835-vdokhnovilis_rubensom_dolce__gabbana_predstavili_bodipozitivnuiu_reklamnuiu_kampaniiu

Ludmilla Jardonava (1980), Erişim: 16.05.2018. http://www.reed.edu/anthro/adprojects/2011/greaves_mercado/PassivityAndViolence.htm

Masaccio, 1424-27, Âdem ve Havva'nın Cennetten Kovulması / Expulsion Of Adam and Eve From Eden. Masaccio's Epulsion Of Adam And Eve From Eden. Erişim: 04.07.2020. http://www.italianrenaissance.org/masaccios-expulsion-of-adam-and-eve-from-eden/

Napolyon I ve Jacques Louis David, 1805-1807, Taç Giyme Töreni / Le Sacre de Napoléon. Коронация Наполеона Бонапарта. Erişim:12.08.2020. http://xix.olddance.org/2016_05/crown.html

Parmigianino /Girolamo'lu Francesco Maria Mazzola, 1503-1540, Madonna ve Çocuk ile Vaftizci Uyuyan Aziz John" / Madonna and Child with St John the Baptist Sleeping. Forum Auctions. Manner of Girolamo Francesco Maria Mazzola, called Parmigianino. Erişim:16.05.2020.https://www.forumauctions.co.uk/index.php?option=com_timed_auction&auction_no=2039&lang=en&lot_id=40441&view=lot_detail

Peter Paul Rubens, 1615, Aynada Venüs / Venus at a Mirror. Venus at a Mirror Peter Paul Rubens (1577-1640). Erişim: 19.08.2020. https://gallerix.org/album/Rubens/pic/glrx-383255004

Peter Paul Rubens, 1624, Ceres ve İki Perisi / Ceres and Two Nymphs. Церера и две нимфы. Erişim: 19.08.2020. http://smallbay.ru/artbarocco/rubens_32.html

Raffaello Santi, 1505, Küçük Çocuk Madonna / The Small Cowper Madonna. The Small Cowper Madonna - National Gallery of Art. Erişim:16.05.2020. https://www.nga.gov/collection/art-object-page.1196.html

SANAT YAZILARI, 2021; (44): 237-246 / ARAŞTIRMA MAKALESİ

TABUTTA RÖVAŞATA FİLMİNİ BİR METİN OLARAK OKUMA DENEMESİ

AN ATTEMPT TO READ THE MOVIE SOMERSAULT IN A COFFIN AS A TEXT

DR. **AYDOĞAN KARA**
Türk Dili ve Edebiyatı (Yeni Türk Edebiyatı) Anabilim Dalı Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü
aykaraa@hotmail.com
ORCID ID: 0000-0002-3473-0840

Öz: *Türk sineması, 1970'lerde melodram ve güldürüler başta olmak üzere popüler filmlerin içerik ve biçimindeki vasatlığıyla bir karakteristik hüviyet kazanır. Ancak 1990'larda bazı bağımsız yönetmenlerin gerçekliğe ve insana yönelmesiyle kayda değer bir gelişim sürecine girer. Dönemin filmlerinde idealize dünyalar değil, tecrübe edilen hayatlar, olağan kişiler merkezi tutar. Derviş Zaim'in senaristliğini ve yönetmenliğini yaptığı, dram türündeki Tabutta Rövaşata (1996), bu dönemin kilometre taşlarındandır. Film, idealize olanın karşı kutbundaki evsiz barksız, kimsesiz, ötekileştirilmiş, ezilmiş bir karakterin gerçeğine odaklanır. Filmde kent, devlet otoritesi, kapitalizm gibi doğrudan ya da dolaylı iktidar unsurlarıyla sıradan insan arasındaki yarılma, dramatik aksiyonu hazırlar, gerilim ve çatışmayı ortaya çıkarır. Toplumdaki sıradan insan/öteki, ana karakterin özgün direnme biçimleriyle kendisine bir varoluş alanı açar. Bu çalışma, söylenen direnmeyi, direnmenin biçimlerini karakterler, olaylar, mekânlar, zaman gibi temel ögeler etrafında kalarak yan anlamsal bir yorumlamayı esas alır.*

Anahtar Sözcükler: *Derviş Zaim, Edebiyat-sinema, Tabutta Rövaşata, Yeni Türk Sineması, Gerçeklik.*

GELİŞ TARİHİ: 26.08.2020 | **KABUL TARİHİ:** 11.04.2021

Abstract: *However, in the 1990s, it entered a remarkable development process, with some independent directors' turning to reality and people. Turkish cinema gains a characteristic identity in the 1970s with mediocrity in theme and form of popular movies, especially melodramas and comedies. In the films of the period, not idealized worlds, but lives experienced, ordinary people hold the center. Written and directed by Derviş Zaim, in the drama genre, Tabutta Rövaşata (1996) is one of the milestones of this period. The film focuses on the reality of a character who is homeless, lonely, marginalized, oppressed at the opposite pole of the idealized. In the film, the splitting between direct or indirect power elements such as the city, state authority, capitalism, and ordinary people prepare the dramatic action, revealing tension and conflict. The ordinary person/other in the society opens up a space of existence for himself with the original resistance forms of the main character. This study is based on a connotative definition of the resistance in question and forms of the resistance by standing around basic elements such as characters, events, places, and time.*

Keywords: *Derviş Zaim, Literature-cinema, Somersault in a Coffin, New Turkish Cinema, Reality.*

Giriş

Bağımsız yönetmen Derviş Zaim'in ilk uzun metrajlı filmi olarak çekilen *Tabutta Rövaşata* (1996)[1], en iyi film ödülü dâhil, çeşitli başarılara kavuşur. 1997 Eylül'ünden itibaren de yurtdışında ödüller kazanmaya başlayan film, yönetmenin Rumelihisarı civarında tanıdığı Dursun adlı kimsesiz bir araba hırsızının hikâyesinden esinlenerek çekilir. Derviş Zaim, verdiği bir röportajda Dursun'dan ve onun filme esin kaynağı olmasından şöyle söz eder:

> Ben Boğaziçi'ndeyken okulun hemen yanındaki semt olan Rumelihisarı'na gidip gelişlerim sırasında Dursun'u tanıdım. Onu tanımak için özel bir çaba sarf etmeniz ya da tanıştırılmanız gerekmezdi. Bir süre sonra onu tanırdınız ya da size söylerlerdi böyle bir adam var diye. Dursun, sürekli olarak araba çalıyordu. Herkesin arabasını çalmıştı aşağılarda. Hatta Boğaz'da araba çalındığı zaman doğrudan Rumelihisarı'na gelinirdi. Polisler de alışmışlardı artık, yaka silkiyorlardı. Dövmekten gına gelmişti onlara da. Arabası çalınanlara, 'buy[u]run kahveye, siz oturun, o birazdan gelir,' gibi laflar sarf ediliyordu. İnsanlar dehşete düşüyordu, 'benim arabam gitmiş, polis ne diyor?' diye. Ama her seferinde de arabayı geri getiriyordu. Enteresan bir adamdı. Bazen uzun süre kaybolur sonra geri gelirdi. Hapse düşer, olmadık dayağı yer... Bu anlamda kötü bir izlenim bırakmıştı; ona ne yaparlarsa yapsınlar huyundan vazgeçmeyen bir adam kimliğiyle biliniyordu. Üzerinde düşünülmesi gereken, çok ilginç biri olduğunun farkındaydım. Dediğim gibi İngiltere'den döndüğümde beraberimde getirdiğim senaryolara sağdan soldan çok miktarda 'hayır' cevabı alınca kendi imkânlarımla altından kalkabileceğim bir senaryo yazma arayışına girdim ve aklıma Dursun'un hikâyesi geldi. Onlarca komik hikâyesi vardır Dursun'un, bir gün belediye otobüsü çalmıştı mesela. Filmde de halk otobüsü çalar. O sahne oradan esinlenilmiştir. Dursun, belediye otobüsünü çalıp İstanbul dışına çıkıyor, Bolu'da polis bir bakıyor; otobüsün üzerinde Taksim-Sarıyer yazılı. Durduruyorlar tabii, otobüsü alıp geri getiriyorlar. Böyle âlem bir adamdı (2003, s. 50-51).

Hiçbir oyuncunun ücret almadığı *Tabutta Rövaşata* filmi, üç hafta gibi kısa bir zaman diliminde, her türlü olanaksızlıklar içinde çekilmiştir. Bir film projesi için bu durum, oldukça kayda değer bulunabilir. Zira Oğuz Adanır, Julia Kristeva'nın zihniyetin kökeninde para, anlam ve cinsellik yattığı düşüncesini aktarır. Bu üçü, hem birbirlerini hem de zihniyeti, zihniyet de bu üçünü belirler. Sinema için de ilk ve en önemli unsur, paradır. Para ise gücü ve film konusunda söz sahibi olmayı sağlar. Dolayısıyla para, filmi yani anlamı (ya da dili) belirler. Anlam, filmin türüne, estetik biçimine ve içeriğine karşılık gelir. Paranın sahibi, zihniyeti de kurar. Adanır, Kristeva'nın söylediği üçüncü öge olan cinselliği ise iktidar ile zihniyet arasındaki diyalektik ilişki dolayımında simgeleştirir. Nihayet bir filmin zihniyeti ve anlamı, söylenen üç ögeye göre şekillenmek durumundadır (2012, s. 11-12). Bu kabullere göre, *Tabutta Rövaşata*'nın gerçekten "bağımsız" bir yönetmen tarafından, anlamı (dili) kendi bağımsızlığı içinde oluşmuş bir eser olduğu söylenebilir. Bağımsız olmanın getirdiği başarı dolayısıyla bu filmin Türk sinemasında belirleyici ve ufuk açıcı bir yerinin olduğu genel kabulünden daha ötesi film, başta Zahit Atam olmak üzere kimilerine göre "Yeni Türk sineması"nın da başlangıcıdır (Atam, 2011, s. 461-462).

[1] Sözcüğün doğru yazımı "röveşata" şeklindedir; filmin adı dışındaki yerlerde kelimenin doğru biçimi, kullanılacaktır.

Yeni Türk sinemasının başlangıcı olma niteliğine sahip olduğu değerlendirilen *Tabutta Rövaşata*'nın sinematik var oluşunun yanı sıra, öteki metinsel özelliklerinin daha görünür kılınarak değerlendirilmesi, onun semantik, simgesel gönderimlerini kavramada başka imkân alanları açabilir. Zaten filmler de birer metindir, çünkü; "Bildirişim amaçlı her ileti, bir metindir. Bu, çok geniş bir tanımdır, neredeyse her şeyi kapsar. Bu tanıma göre, tüm edebiyat metinlerinin yanı sıra iletişime yarayan her şey, söz gelimi, Salvador Dali'nin bir tablosu ya da Levni'nin bir minyatürü de bir metindir" (Erkman-Akerson, 2010, s. 29-30). Buna göre, çalışmada, *Tabutta Rövaşata*'nın karakterler, mekân, zaman, olaylar gibi temel ögeleri, "yan anlamsal" (connotative meaning) bir yaklaşımla ele alınacaktır. Böyle bir yaklaşım, sanatsal yapıtların çeşitli yan anlamlar (connotation) barındırmakla anlam alanlarını hangi yönde çoğalttıkları ile ilgilidir. Buna göre, Latince "connotare" (bir şey ile bağ kurmak) sözcüğünden gelen "connotation", sözcüklere (ve iletişimin başka biçimlerine) bağlanan kültürel anlamlara atıfta bulunur. Bir kelimenin yan anlamı, kendisiyle bağlantılı sembolik, tarihi ve duygusal konuları içerir (Berger, 1998, s. 13). Öte yandan sanatın hangi alanında ve türünde olursa olsun, her estetik yapıtın gönderim alanının, amacının ve belli başlı ilkelerinin ortaklık içinde olduğu savunulabilir. Sanat eserlerinin tarih içindeki zengin birikimi bunu doğrulayabilir. Dolayısıyla temelde insanı sağaltma, özgürlüğe kavuşturma, onun ontolojik boşluklarını doldurma, anlam ve gerçeklik arayışında estetik bir imkân olma gibi niteliklerinden söz edilebilecek olan sanatın bu nitelikleri, çok büyük ölçüde o yapıtın "metin" olarak ele alınmasıyla kendini açık edebilir.

Tabutta Rövaşata'ya Yan Anlamsal Bir Yaklaşım

Tabutta Rövaşata filminin kurgusal seyri şöyledir: Başrol oyuncusu, evsiz barksız, kimsesiz, çıkma ekmek yiyen, çıkma gömlek giyen Mahsun Süpertitiz (Ahmet Uğurlu) isimli karakterdir. İstanbul'daki Rumelihisarı civarında yaşar. Bir kaç arkadaşıyla beraber, balıkçılık yapan Reis'e (Tuncel Kurtiz) yardım eden Mahsun, aldığı az bir parayla hayatını idame etmeye çalışır. Tekneyle balığa çıkmadıklarında Zeki'nin kahvehanesinde vakit geçirip soğuktan korunur. Genelde arkadaşı Sarı ile inşaatlarda yatar. Ancak Mahsun, sık sık araba çalıp geceyi biraz da olsa sıcakta geçirir. Araba hırsızlığı, onun için hem bir zorunluluk hem de bir zevk meselesidir. Sabaha kadar gezdikten sonra, arabayı çoğu zaman aldığı yere geri bırakır, peçeteyle parmak izlerini siler. Oysa zaten polisler de dâhil herkes, bir araba çalındığında bunun kimin işi olduğunu bilirler. Polisler, hemen Mahsun'u arayıp bulur, karakola götürür ve falakaya yatırırlar. Öncesinde de Mahsun, defalarca hapiste yatar ama hapishaneyi soyar; psikologları, polisleri, hâkimi, savcıyı bıktırır. Bir gün Mahsun, bir müsteşarın arabasını çalar. Polis şefi, üstü kapalı olarak Reis'i, teknesine eroin koyup ardından baskın yapmakla tehdit eder, adamına sahip çıkmasını tembihler. Reis, kahveci Zeki'yle konuşup Mahsun için basit bir iş ve kalacak yer ayarlar. Böylece Mahsun, uzun zamandır kahvede görüp de bir türlü konuşamadığı kızla (Ayşe Aydemir) sohbet etme fırsatına kavuşur. Sürekli olarak kahvede uyuklayan kızın da yalnız, evsiz barksız olduğu anlaşılmaktadır. Ara sıra konuşma imkânı bulan Mahsun, kıza âşık olmuştur. Ne var ki kızın eroinman olduğunu fark eder. Yine de ona kendi odasını verir. Ancak kız, odasına erkekleri alır. Eroin ve geçim parasını fahişelikle ka-

zanmaktadır. Mahsun, bu beklenmedik durum karşısında hayal kırıklığına uğrar. Kızın eroin kullandığı bir gün onu polisten uzak tutmak ister ve kızı alarak Reis'in teknesiyle denize açılır. Kız uyurken onu seyreder, tekneyi boş verir ve tekne, kayalara çarpar. İkisi de kazadan kurtulur ama kız hastanede ameliyata alınır. Reis'in tekne de parçalanmıştır. Mahsun, Reis'ten dayak yer. Ertesi gün, aç kalınca, daha önce de gizlice girip güzelliği dolayısıyla sevdiği Rumelihisarı'ndaki tavus kuşlarından birini yakalayıp keser, pişirip yemeyi düşünürken yakalanır. O arada Reis ve diğerleri, kahvede televizyondaki haberleri seyrederken şaşkınlık içinde, Mahsun'un tavus kuşunu yemeye çalıştığını öğrenir. Haberin hemen ardından sosis reklamı gelmektedir ve film biter.

Filmin karakterleri, hayatın realitesi ve olağanlığıyla tutarlılık gösteren, gerçekçi nitelikleri yüklenmiş kimselerdir. Dolayısıyla tipleşmiş, "kart karakterler" değildirler. Bu yüzden hem olumlu hem olumsuz, hem iyi hem de kötü yanlarıyla görünürler. Zaten; "Derviş Zaim filmlerinde karakterler ne tam olarak iyi ne de tam olarak kötü niteliklere sahiptir. Tüm filmlerinde ise karakterlerin dikkat çekici özelliği insanın doğasında var olan iyiliği ve kötülüğü bir arada yansıtmalarıdır" (Akçora-Yılmaz, 2015, s. 127). Mahsun da böyle biridir. Nitekim bir gece, çaldığı arabayla bir köpeğe çarpar. Yaralı köpeği kucaklayıp veterinere götürür. Hırsızlık ve merhamet beraber göründükçe ortaya gerçekçi bir karakter çıkar. Onun iyi niyetle odasını paylaşmasına karşın, orada bedenini satan eroinman kızın hüzünlü görünümleri, Mahsun'a karşı şefkatli tutumu, Reis'in Mahsun'a yeterince sahip çıkmasa da iş vermesi, hastaneye götürmesi ama teknesini parçaladığında da Mahsun'u dövmesi, insan gerçekliğiyle örtüşen farklı davranışların iç içeliğini örnekler.

Söylenen gerçekçiliği tamamlaması bakımından, kent içinde dar ve dışlanmış bir alan olarak duran mekânların işlevi (kendileri değil) ile karakterlerin yaşamları da birbirleriyle örtüşür. Rumelihisarı, Galata ve Boğaz köprüleri, karakter-mekân uyumsuzluğu bağlamında öne çıkarak mekân-insan ilişkisini bir tezat içinde inşa eder. Bununla birlikte, o mekânların da kendi insanları (seçkin zümreler) vardır. Ayrıca, karakterlerin kendi aralarında da bir uyum ve uygunluk söz konusudur: "Bunlar köşeye sıkışmış, ama içinde oldukları koşulların üzerine çıkmaya çalışan karakterler olarak betimlenmiştir. Acı çekerler, ama asla kendilerine olan saygılarından ödün vermezler" (Zaim, 2003, s. 56-57). Mahsun ve diğerlerinin öyküsünü, yan yana getirip bir metinde yan anlamlar, imgeler üretilmesini sağlayan da acı ve varoluşu sorgulayan anlamda öz'e saygının çatışmasından doğan verim olarak görülebilir.

Herhangi bir metinde mekân ile zaman ögelerinin o metnin kendi iç gerçekliğine, yan anlamlarına uygun olması, tutarlılık ilkesinin gereğidir. Çünkü tutarlılık ilkesi, gerçekliği, sahici oluşu mümkün kılar. Bu, bir film için de temel niteliklerden biri olmak durumundadır: "Güzel olmayan filmde zaman ve mekân uyumu yoktur. Kişilerin mekânlar ve diğer kişiliklerle olan ilişkileri, yüzeysel ve sıradandır" (Adanır, 2012, s. 16). Karakterler ile mekânın sıkı bir ilişki içinde olduğu *Tabutta Rövaşata*'da mekânların simgesel değer kazanması ve bir bakıma başkahramanı edilgenleştirmesine bağlı olarak mekânlar, kurgunun dramatik aksiyonunu kurma işlevi görür. Mahsun'un bütün kavgası, mekân üzerinden simgelenen karşıt

kutuplar arasındaki çatışmanın izdüşümü olarak okunabilir. Olaylar geliştikçe mekânlar, ilk alımlanışlarının ötesinde simgesel değerlerini dışa vurur. Geniş mekân, İstanbul'dur. Film; Rumelihisarı, Boğaz, Âşiyan Mezarlığı, Fatih ve Galata köprüleri ile İstanbul'u öne çıkaran bir perspektife de sahiptir. Fakat olaylar, esasen Rumelihisarı civarındaki bir kahvehane etrafında geçer. İstanbul'un büyüklüğüne karşın Mahsun'un yaşadığı mahalle, bir tecrit edilmişlik hissi uyarır. Çünkü ne bu alanın dışına çıkılır ne de Mahsun, buranın dışına çıkma imkânına sahiptir. Eroinman kız, soğuktan ölen Sarı ve diğerleri, bu dolaylı tecrit alanının kimliğini örtünmüş karakterlerdir. Mekân, onlar için çıkışsızlığı imler:

> Kent içinin, kara film mekânın, dışar[ı]da kaldığı, hatta kentin dışarıda kaldığı, sıkışmış, çıkışsız, kamusuz kıyıdakilerin bu boşluk mekânında ayakta kalma direncidir, söz konusu olan. Yaşam ve ölüm burada da aynı anda vardır ve neredeyse aynı şeydir. Mahsun kendi iç dünyasının kapılarına kadar dayanan özelleştirilmiş ve görünmez kamunun karşısında bir küçük hayat deliği yaratmaya çalışır (Akbal Süalp, 2001, s. 6).

Buna göre, filmin adındaki "tabut", açık şekilde karakterlerin sıkışmış oldukları mekâna ve sıkışmışlığın kendisine gönderme yapar. İşlevsel açıdan bunun karşıtı olan ya da karşısında duran mekânsa, bütün soğuk imgesiyle kenttir. Buna rağmen kent, çıkışsızlıktaki sıradan insanların elde etmek istedikleri ya da gizli arzuları olan huzur, dertsizlik, güven ortamının somutlaştığı bir ütopya gibidir. Rumelihisarı ile daha somut bir kimliğe bürünen bu karşı kutup, seçkin zümreyi, zenginleri, devleti, onlarla özdeşleşen bolluğu, zenginliği ifade eder. Nitekim Mahsun, Rumelihisarı önünde çekim yapan muhabirleri seyrederken muhabir kız, Fatih Sultan Mehmet dönemindeki geleneğe uygun olarak İran Cumhurbaşkanının, Hisar'ın içine konulması için birçok kültür ve mitolojide bereket, bolluk, çoğalma, kötülüklere karşı iyilik gibi simgesel gönderimleri olan elli tane tavus kuşunu Türkiye Cumhurbaşkanı Süleyman Demirel'e hediye ettiğinden söz eder. Bu arada içerisi gösterilmeyen Hisar'dan mehter marşları çalınır. Mahsun, içeri girmek ister ama bileti olmadığı için bekçi, izin vermez. Tavus kuşlarının cazibesi, mehter marşlarının davetkâr nağmeleri kendisini çağırırken engellenen Mahsun, simgesel olarak kapitalizmin ve iktidarın dışladığı dünyanın üyesi olma niteliğiyle kalır. Onun mekânı, Hisar'ın giriş kapısının dışında ve uzağındadır. Bu dışlanma, mekânın psikolojik işlevini gündeme getirir. Kendi alanıyla yetinmeyip onun dışına çıkmak, kendi nitelikleri ile yeterli olduğunu hissedip bir kimlik sahibi olduğuna inanmak isteyen bireye set çeken her türlü mekânsal engel, kahramanı sürekli olarak o darlaşan mekânın dışına çıkmaya zorlayan, varoluşunu anlamlandırmaya sevk eden bir özne oluverir: "Böyle durumlarda mekân, insanı ezmek için üzerine yürüyen karşı güçlerin simgesel bir göstergesidir. Mekânın darlığı, fiziksel anlamda küçüklüğünden değil, karakterin imkânsızlığından ve kendini orada sıkıştırılmış duyumsamasından kaynaklanır" (Korkmaz, 2007, s. 399-415). Kendini açıkça hissettiren kapalı/dar alan, bir "labirent mekân" olarak çaresiz kahramanı boğar.

Büyük ölçüde mekânlar üzerinden simge değerlerin çatışmasını sahneleyen *Tabutta Rövaşata* filmi, temelde Mahsun, eroinman kız ve diğerlerinin temsil ettiği sıradan insanın kent, kentleşme, kapitalizm, devlet erki karşısındaki güçsüzlüğüne, ezilmişliğine, çaresizliğine

ayna tutar. Mahsun dışındaki bu basit, sıradan insanlar, kendilerine biçilen yazgıya boyun eğen kimselerdir. Eroinman kız, bedeniyle para kazanıp yaşamakla yetinir; Sarı, Mahsun'un çaldığı arabada uyumaya dahi yanaşmak istemeyen "zararsız" biridir; Reis ve diğerleri de denizden çıkacak balıkla yetinirler. Onların belirgin bir arayışları, güçlü arzuları yoktur. Oysa Mahsun, bütün itilmişliğine ve ötekileştirilmişliğine rağmen, kendi doğruları ve yöntemlerini esas alıp mücadele eden kişidir:

> Modern ve kapitalist sistemin dışında konumlanan Mahsun'un varlığı direniş biçimleri ve yeni bir sistem için önem taşımaktadır. Zira Mahsun, sistemin bireylere önerdiği kimlik, aidiyet, para, güç, başarı, rekabet gibi modern hayata ait ögelerle ilgilenmemektedir. Mahsun'un böyle bir talebinin olmaması ise sistemin işlediği kanallardan birinin önünü tıkamaktadır. (...) Diğer yandan Mahsun sistemin onu ehlileştirmesine de izin vermemektedir (Yiğit, 2014, s. 15).

Devleti ve bürokrasiyi temsil eden amirler, memurlar; Mahsun'a tepeden bakan konumdakiler, onun hakkında olumsuz yargıda bulunanlar, bıkıp usanmıştır. Nitekim polis şefi, Reis'e şöyle söyler:

> Bu dosya, Mahsun itiyle uğraşmayı kestiğimiz zamanki dosya. Mahsun'un dosyası. Sana bir şey söyleyeyim mi? Ben dayak atmaktan sıkıldım; o, yemekten sıkılmadı. Ben hapse tıkmaktan sıkıldım; o, hapiste yatmaktan sıkılmadı. Gardiyanlar, sıkıldı; savcılar sıkıldı; hâkimler, sıkıldı; memleket, sıkıldı; bu hayta sıkılmadı! Memurlar, sıkıldı; amirler, sıkıldı; bekçiler, sıkıldı; psikologlar... psikologlar bile sıkıldı. İşte deli raporu, işte normaldir raporu! Evet, doktorlar, sıkıldı. Hastaneler, sıkıldı; bir o, sıkılmadı. Çaldığı araba, kimin arabasıymış biliyor musun? (Reis: Büyük bir koçun.) Araba, İçişleri Bakanlığı Müsteşarı'nın. (Reis: Oooo!) Marifetmiş gibi bir de getirip çaldığı yere park etmiş (Zaim, 1996, 17:57-18:40).

Mahsun, bütün sıradanlığına rağmen, kendi varoluşunun ve özneliğinin peşinde olmasıyla diğer karakterlerden ayrılır. Bu bakımdan, geniş düzlemde mekânların simgesel ve işlevsel karşıtlığı üzerinden okunabilen filmi, Mahsun karakterinin arzularına karşın yaşadığı hayal kırıklıkları dolayımında ele almak da mümkündür. Bu arzular, esasen sıradan, küçük arzulardır. İlki, tavus kuşlarını görmek için Hisar'a girmek istemesine karşın engellenmesinden doğan burukluk ile görülür. İkincisi, Mahsun'un âşık olup kendi odasını verdiği eroinman kızın odayı, başka erkekler getirerek para kazanmak için kullanması üzerine yaşadığı hayal kırıklığıdır. O günün gecesinde içip sarhoş olan Mahsun, Rumelihisarı'na girerek İran'dan Türkiye'ye hediye edilen tavus kuşlarından birini çalar. Tavus kuşunu, çaldığı arabaya koyar ve onunla şöyle konuşur: "Ancak seni alabildim, seni diğerlerinden ayırdığım için özür dilerim. Hepinizi birden götürmek isterdim ama izin vermiyorlar; artık hiçbir şeye izin vermiyorlar." Mahsun'un cümlelerindeki, "ayrılmış olmak", "izin verilmemek" aslında bizzat onun toplum ve kent ile uyuşamayan hayatının hayal kırıklıklarıyla dolu özetidir. Filmin dramatik aksiyon bakımından bütün bir simgesel başkaldırı gibi okunabilecek dramatizasyonu, o gecenin sabahında Mahsun'un tavus kuşunu[2] kucağına alıp İstanbul sokaklarında koşmasıyla

[2] Derviş Zaim, tavus kuşlarının mitik bir göndermede bulunduğunu ifade eder: "Gerçekçi anlatımın yanı sıra, sembolizmden sürrealizme dek farklı anlatımların beraber, ama farklı dozlarda kullanımı vardır. (...) Benim bütün filmlerimde Hızır olsun, Kibele olsun, tavus kuşu olsun birtakım mitlere göndermeler vardır." (2004, s. 56).

ortaya çıkar. Bu olay, karakterin tüm ıstıraplarını, trajik yaşamını ve kaçışını üzerinde toplar. Zira hem Doğu'nun hem de Batı'nın kadim kültürlerinde ve mitolojilerinde tavus kuşunun birçok anlamının başında "egemenlik ve güç sembolü" olması öne çıkar. İslam öncesi Orta Asya Türk kültüründen beri de tavus kuşunun "hükümdar egemenliği"ni anlatan simgelerden biri olduğu bilinmektedir (Çetin, 2017, s. 2-3). Jean Mitry'e göre; "Sinemanın temelleri, imgeler arası ilişkiler ve imge-söz ilişkileridir. Sinema kendini ancak onlarla anlatabilir" (Aktaran Adanır, 2012, s. 16). Ancak Mahsun'un tavus kuşunu çalıp kaçtığı bu sahne, işlevsel bakımdan sinematografik görüntü olmanın ötesine taşar. Buradaki çeşitli ögelerin bir aradalığı, metnin tematik çatışmalarını iyice görünür kılar. Kahramanın tavus kuşunu merhamet ve endişeyle karışık bir yüz ifadesi içinde sarıp sarmalayışı, tavus kuşunun hoş görünümü, yollardan, sokaklardan geçenlerin ona garipseyici, meraklı, anlamsız bakışları, bir yanda kaçış duygusuna eklenen sonsuzluğun imgesi deniz, bütün bir simgesel anlamın doğurgan parçalarıdır. Mahsun'un alımlayıcı gözündeki kimliği ile bu görsellik içinden doğan *batık imge*lere[3] dayalı yaratım, Oğuz Adanır'ın; "Filme özgü güzellik öykü içeriğiyle, öykünün estetik biçimi arasında kurulan dengedir." (2012, s. 15) tespitini örnekler niteliktedir. Tavus kuşunu çalarak İstanbul sokaklarında koşar hâliyle Mahsun, hayallerini (ç) alıp kaçan, kaçmak zorunda bırakılan Prometheus gibidir. Prometheus'un tanrılardan ateşi çalıp insanlara armağan etmesi gibi, Mahsun da kapitalizm tanrısından, tanrılaşmış devlet erkinden ve seçkinlerden bolluk ve bereket payı (ç)alarak kendine, kendisi gibilere, bütün ötekileştirilmişlere armağan etmek ister. Bunun için de yalnız kendine belirlenmiş mekânında değil, kucağına aldığı tavus kuşuyla yollarda, bütün İstanbul sokaklarında yani "meydanda", "açık alanda" koşar.

Mahsun'un üçüncü hayal kırıklığı, elde eder gibi olduğu bir arzusunun yarım kalmasından doğar: Kız eroin kullanır. Polislerin görmemesi için Mahsun, onu tekneye götürür. Kız teknede uyurken Mahsun, hafifçe kızın yüzünü öper. Saadet içinde başını kızın omuzuna koyar. Fakat unuttuğu tekne kayaya çarpar. Mahsun, bu küçük hayaline bile dileğince erişemez. Ertesi gün, aç ve yapayalnız kalan Mahsun, oltayla balık tutup karnını doyurmak isterse de tutamaz.

Son olarak ise, ağaç dalından yaptığı oltayı atıp yine gizlice Hisar'a giren Mahsun, yakaladığı tavus kuşunu kesip pişirmek istediği sırada bekçiye yakalanır. Bu son hayal kırıklığına yol açan olay, simgesel olarak Mahsun'un dâhil olamadığı devletten, sahip olamadığı kapitalden, tavus kuşlarının simgelediği ama onun hiçbir zaman tadına varamadığı bolluk ve bereketten bir pay koparma, hakkını alma girişimidir. Ne var ki kapitalizm ve iktidar erkleri, onun tabutta röveşata atmasına izin vermez. Daha önce bir kaç kez Rumelihisarı'na gizlice girip tavus kuşlarını seven Mahsun'un bu son girişinde yakaladığı tavus kuşunu yeme çabası, hiç

[3] Henry W. Wels'e göre; "Biçimin bulanıklaştırılarak tam görüntü seviyesinin altına çekilmesiyle oluşan batık imge, bir kameranın aynı film üzerine iki ve ya daha çok sayıdaki farklı görüntüyü düşürmesine benzetilebilir" (Aktaran Korkmaz, 2002, s. 289).

umulmadık bir girişimdir. Tam da bu yüzden, yani beklenenle umulan arasındaki "mesafe" (gap) farkından dolayı film, ironik bir sonla şaşkınlık yaratır. Bu ironi, filmin bütün öyküsünü de aynı ironik zemine oturtur. Böylece, ironiden doğan mizah/gülmece kullanılırken alımlayıcı, Mahsun'a değil, iktidar erklerine ve kapitalizmin acımasızlığına, dışlayıcılığına gülmüş sayılır. Nitekim Henri Bergson gülmenin, tekil ya da tüzel olsun, gülünen kişiye/nesneye karşı bir sosyal cezalandırma, hizaya sokma, ıslah etme yöntemi olduğunu ileri sürüyordu (2014, s. 15-16, 88). Bu bakışın bir sanat eserine yansıyışı, eleştirel görünümle örtüşür. Dolayısıyla metin, gülünç olanın yönünü uzak ve karşıt olana döndürerek eleştirel ufkunu zirveye çıkarır, kapitalist ve ötekileştirmeye dayalı her türlü iktidar erkinin gücünü simgesel düzlemde yerinden eder. Böylece ana karakter Mahsun üzerinden ortaya çıkan ironi ve gülünç (humour), onun direnme formlarını nasıl inşa ettiğini de belirginleştirir.

Sonuç

Tabutta Rövaşata filminde, yönetmen Derviş Zaim, kapitalizmin ve iktidar erkleri tarafından ötekileştirilmiş, dışlanmış, sıradan, basit kimseleri, gerçekçi bir bakış açısıyla sinemaya taşırken insan ve toplum gerçekliğini yansıtmayı amaçlar görünmektedir.

Film, büyük ölçüde karakterlerle mekânların simgesel/temsilî değer kazanması üzerine kuruludur. Tecrit edilmişlik atmosferinin kuşattığı bir alanda sıkışıp kalan karakterlerin arzuları olsa da hemen hemen bütünüyle yazgılarına boyun eğdikleri söylenebilir. Ancak her türlü baskılanma ve ötekileştirilmeyi kendi yöntemleriyle kırmaya çalışan Mahsun, diğerlerinden ayrılır. O, özne-birey olma bilincini taşımasıyla dramatik aksiyonu sağlayan karakterdir. Mahsun'un direnme biçimlerindeki mizah, filmde görünürlüğü olmayarak bir bakıma ütopyalaşan seçkin zümreye yöneltilen dolaylı eleştiriye dönüşür. Filmin estetik bir metin olarak ele alınması, onun tüm ögeleriyle bu yan anlamsal gönderim alanını ne şekilde inşa ettiğini simgesel düzlemde açık etme imkânı sunar.

Kaynakça

Adanır, Oğuz. (2012). *Sinemada Anlam ve Anlatım*. İstanbul: Say Yayınları.

Akbal Süalp, Z. Tül. (2001). Türkiye'de Sinema "Film Noir" ya da Dışavurumcu İklimin İçinden Geçerken. Şurada: *Türk Film Araştırmalarında Yeni Yönelimler II*. İstanbul: Bağlam Yayıncılık, s. 89-98.

Akçora, E., Yılmaz, M. (2015). Ortak Üslup Öğeleri Ekseninde Derviş Zaim Filmlerinin Karşılaştırmalı Analizi. *ODÜ Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, Kasım, s. 122-136.

Atam, Zahit. (2011). *Yakın Plan Yeni Türkiye Sineması.* İstanbul: Cadde Yayınları.

Berger, Arthur Asa. (1998). *Media Analysis Techniques.* California-USA: SAGE Publications.

Bergson, Henri. (2014). *Gülme* (D. Çetinkasap, Çev.). İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.

Çetin, Yusuf. (2017). Türk Sanatı Bezeme İkonografisi Açısından Tavus Kuşu Figürlerinin Bir Değerlendirmesi. *Kesit Akademi Dergisi*, 9, s. 1-17.

Erkman-Akerson, Fatma. (2010). *Edebiyat ve Kuramlar.* İstanbul: İthaki Yayınları.

Korkmaz, Ramazan. (2002). *İkaros'un Yeni Yüzü Cahit Sıtkı Tarancı.* Ankara: Akçağ Yayınları.

Korkmaz, Ramazan. (2007). Romanda Mekânın Poetiği. Şurada: Külahlıoğlu İ., Ayşenur - Eker, S. (2007). *Edebiyat ve Dil Yazıları.* Ankara: Grafiker Yayınları, s.399-415.

Zaim, Derviş. (1996). *Tabutta Rövaşata* [Film]. Türkiye: İstisnai Filmler ve Reklamlar.

Zaim, Derviş. (2004). Sanat tarihi belirli tercihlerin tarihidir (Derviş Zaim'le Röportaj). Şurada: Göl, B., Öperli, N., Okur, Y. (2004, ed.). *Sinema Söyleşileri: Boğaziçi Üniversitesi Mithat Alam Film Merkezi Söyleşi, Panel ve Sunum Yıllığı 2003.* İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, s. 56-57.

İnternet Kaynakçası

Yiğit, Zehra. (2014). Türkiye'de 1990 Sonrası Bağımsız Sinemada Alt Sınıf ve Direniş Biçimleri. *Sosyoloji Araştırmaları Dergisi,* Nisan, (e-dergi), http://www.sdergi.hacettepe.edu.tr/makaleler/BagimsizSinemadaZehraYIGITOcak2014.pdf.

SANAT YAZILARI, 2021; (44): 247-266 / ARAŞTIRMA MAKALESİ

PEKİN, LONDRA, RİO VE TOKYO YAZ OLİMPİYAT OYUNLARI PİKTOGRAMLARININ SEMİOTİK AÇIDAN İNCELENMESİ

SEMIOTIC ANALYSING OF THE PICTOGRAMS OF BEIJING, LONDON, RIO AND TOKYO SUMMER OLYMPIC GAMES

DR. ÖĞR. ÜYESİ **ŞADİ KARAŞAHİNOĞLU**
Çankırı Karatekin Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümü
sadirasa@yahoo.com
ORCID ID: 0000-0001-8616-1996

Öz: *Piktogramlar, bir objeyi, bir yeri, bir işleyişi, bir kavramı resmetme yoluyla temsil eden sembollerdir ve olimpiyat oyunlarının da vazgeçilmez tasarım ögelerinden bir tanesini oluşturmaktadır. Resmi olarak ilk defa 1964 Tokyo Olimpiyat Oyunları'nda kullanılmış ve sonraki oyunlarda özgün piktogramların tasarlanması adeta bir gelenek haline dönüşmüştür. Oyunları düzenleyen ülkeler, logo-kurumsal kimlik benzeri çalışmaların yanında piktogram tasarımlarına ayrıca önem vermişler, tasarım ekipleri günümüze kadar olan süreçte çok farklı çalışmalara imza atmışlardır. Son dönemlerdeki olimpiyat oyunları piktogramlarına bakıldığında, ev sahibi ülkelerin kültürlerinden izler de görülebilmektedir. Bu izler ve söz konusu farklı çalışmalar nedeniyle olimpiyat piktogramları, grafik tasarım açısından özgün bir değer taşımakta ve önemli bir konuyu teşkil etmektedir.*

Çalışmada nitel araştırma yöntemleri çerçevesinde örnek incelemeleri yapılmış; kısaca olimpiyat piktogramlarının tarihsel sürecinden bahsedilmiş ve son dönemlerde düzenlenen dört yaz olimpiyat oyunu piktogramları semiyotik açıdan değerlendirilmiştir..

Anahtar Sözcükler: *Piktogram, Olimpiyat piktogramları, Olimpiyat oyunları, Grafik tasarım, Semiyotik..*

GELİŞ TARİHİ: 14.06.2020 | **KABUL TARİHİ:** 11.03.2021

Abstract: *Pictograms are symbols that represent an object, a place, a function, a concept by way of painting and constitute one of the indispensable design elements of the Olympic games. It was officially used for the first time in the 1964 Tokyo Olympic Games, and it has become a tradition to design original pictograms for the following games. The countries that organize the games have given importance to pictogram designs as well as works such as logo-corporate identity, and design teams have carried out many different works in the process until today. When you look at the pictograms of the Olympic Games in recent times, you can also see traces of the cultures of the host countries. Due to these traces and the different studies in question, Olympic pictograms have a unique value in terms of graphic design and constitute an important issue..*

In the study, sample reviews were made within the framework of qualitative research methods; briefly, the historical process of Olympic pictograms was mentioned, and the pictograms of the four Summer Olympic Games held recently were evaluated from a semiotic point of view.

Keywords: *Pictograms, Olympic Pictograms, Olympic Games, Graphic Design, Semiotic.*

Giriş

İnsanlar tarih boyunca çeşitli iletişim araçları ve yöntemleri geliştirmiş, birbirileri ile kültür alışverişinde bulunmuştur. Ancak bu kültürel alışverişte ortak dil problemi her zaman var olmuştur. Tarih öncesi çağlarda vücut dili, daha sonrasında simge ve yazılı işaretlerle bu sorunu ortadan kaldırmaya çalışmışlardır.

Günümüzde insanı anlatmak için çöpten adam veya ağaç için nasıl bir dikdörtgen ve üstüne yuvarlak çiziyorsak, binlerce yıl önce atalarımız da Piktogram *(resimyazı)* olarak adlandırdığımız yöntemi kullanmıştır (Uçar, 2019, s. 33). Piktogram uluslararası iletişimleri kolaylaştıran, bir nesne ve bu nesnelerin anlamını ifade eden, grafik sembollere verilen genel isimdir. Piktogram işaretler insanın varoluş süreciyle birlikte ortaya çıkmıştır ve günümüzde de işlevini devam ettirmektedir (Tepecik, 2001, s. 46).

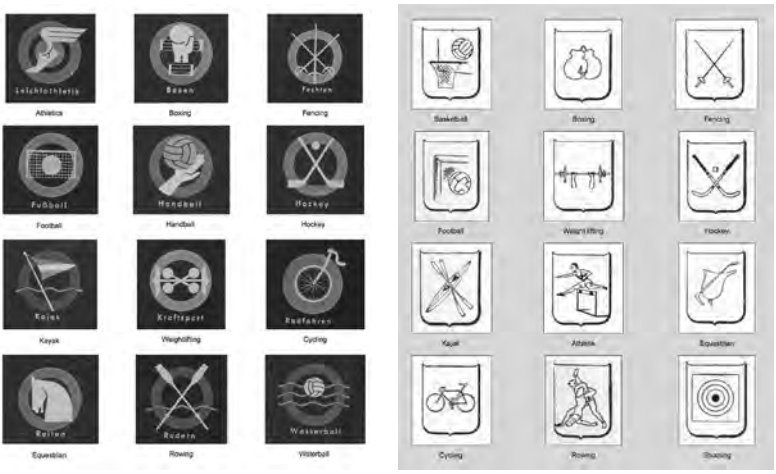
> Piktogramlar, neyin nerede bulunduğunu, ne amaca yönelik olduğunu gösteren, bir başka deyişle bir mekânın, eylemin, uyaranın, yaptırımın, hizmetin insanlara ulaşabilmesini kolaylaştıran görsel işaretler veya işaret sistemleridir. Hiç yazı kullanmadan ya da çok az sözle, ağırlıklı olarak görsel bir imge ile herkesin (değişik yaş, dil ve kültürden) kolayca zaman yitirmeden algılayabileceği bildirişim araçlarıdır (Çavuşoğlu, 1996, s. 1).

Sözen ve Tanyeli'ye göre piktogram, "Hiyeroglif ve benzeri yazı sistemlerinde bir kavramın karşılığı olarak kullanılan resimsel ögedir" (1992, s. 190). Piktogramlar anlamsal ve kavramsal bir bağlamda kullanıldığında iletişim kurar, fikir ve kavramları da yansıtır (Uçar, 2019, s. 33).

Spor disiplinlerini temsil eden piktogramlar, Olimpiyat Oyunlarının önemli bir özelliği haline gelmekte ve genellikle ev sahibi ülkenin kültürünü yansıtma eğiliminde tasarlanmaktadır. İyi tasarlanmış piktogramlar Olimpiyatlar için çok önemlidir, çünkü dünyanın pek çok yerinden gelen farklı dilleri konuşan insanları bir araya toplamaktadır (Galaburda, 2016).

> Dört yılda bir başka ülkede gerçekleştirilen Olimpiyat Oyunları için her ülkenin tekrar tasarladığı piktogram setleri, çevresel grafik tasarımcılar için büyük ve önemli bir fırsat olmuştur. Olimpiyatlarda piktogramlar, farklı ülkelerden ve farklı kültürlerden gelmiş pek çok izleyiciyi spor alanlarına ve kamusal servislere yönlendiren herkesin rahatlıkla anladığı ortak bir dil niteliğinde kullanılır. Diğer Olimpiyatların düzenlendiği her ülke, yeniden hazırladığı piktogram setlerinde kendine özgü renkler ve biçimlerle yeni grafiksel diller kullanmışlardır (Dur, 2011, s. 173).

İlk defa 1936 Berlin (Görsel 1), sonrasında 1948 Londra Olimpiyat Oyunları'nda kullanılan basit çizimler (Görsel 2) ilerleyen yıllarda olimpiyat piktogramlarını yaratacak yapının temellerini oluşturmuşlardır.



Görsel 1. (solda) 1936 Berlin Olimpiyat Oyunları'nda kullanılan çizimlerin görüntüleri. IconUtopia. Erişim:06.06.2020. (https://cutt.ly/uk4RLk7).

Görsel 2. (sağda) 1948 Londra Olimpiyat Oyunları'nda kullanılan çizimlerin görüntüleri. IconUtopia. Erişim:06.06.2020. (https://cutt.ly/3k4RMVY).

Piktogramlar, resmi olarak ilk kez 1964 Tokyo Olimpiyat Oyunları'nda kullanılmış, o tarihten beri olimpiyat tasarım programlarının ayrılmaz bir parçası haline dönüşmüştür. Söz konusu stilize figürler ile farklı dil ve kültürlere sahip ziyaretçi ve katılımcılara kolayca bilgi iletilmesi amaçlanmıştır.

Spor dalları ve oyunlardaki diğer hizmetler için tasarlanmış ilk piktogram seti 1964 Tokyo Olimpiyat Oyunları'nda, sanat yönetmeni "*Masaru Katzumie*" ile grafik tasarımcı "*Yoshiro Yamashita*" tarafından oluşturulmuştur (Görsel 3-4).

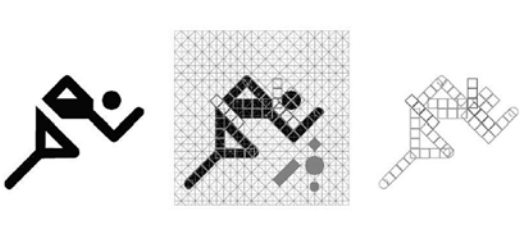


Görsel 3. (solda) 1964 Tokyo Olimpiyat Oyunları spor etkinlikleri piktogramlarından bir görüntü. 1stmuse. Erişim:05.06.2020. (https://cutt.ly/Kk4R4FD).

Görsel 4. (sağda) 1964 Tokyo Olimpiyat Oyunları hizmet alanları piktogramlarından bir görüntü. Pinterest. Erişim:05.06.2020. (https://cutt.ly/Tk5etzQ).

Sadece Avrupa kıtasında 34'ün üzerinde farklı dil konuşulmaktadır. Bu nedenle uluslararası ziyaretçileri, sadece sözel iletişim ile sınırlamak yerine; küresel olarak kabul gören resimsel sembollerin olanağından yararlanmak olimpiyat komiteleri için bir gereklilik haline gelmiştir. 1964 Tokyo Olimpiyat Oyunları'nda genel bilgi verilmesi amacıyla spor sembollerine ek olarak ikincil bir piktogram dizgesi tasarlanmış; oyunlardaki hizmet, iletişim, ulaşım gibi servislere erişimin kolaylaştırılması amaçlanmıştır.

Olimpiyat piktogramları denildiğinde, Ulm Grafik Sanatlar Yüksek Enstitüsü Müdürü, "*Otl Aicher*"in tasarımları önemli bir yere sahiptir. 1972 Münih Oyunları tasarım direktörü olan "*Otl Aicher*", günümüzde klasik kabul edebileceğimiz bir piktogram seti tasarlamıştır. Kesin, abartısız ve sistematik ızgara yapısına sahip bu piktogram seti (Görsel 5), Ulm Tasarım Okulu'nun kurucusu da olan ünlü tasarımcının tarzını belirgin bir şekilde yansıtmaktadır (Görsel 6).

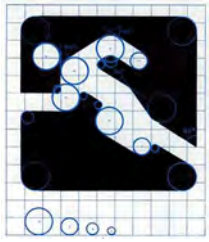




Görsel 5. (solda) 1972 Münih Olimpiyat Oyunları için Otl Aicher'ın tasarladığı atletizm piktogramının ızgara yapısı. ResearchGate.Erişim:05.06.2020. (https://cutt.ly/Xk5tUOp).

Görsel 6. (sağda) 1972 Münih Olimpiyat Oyunları için Otl Aicher tarafından tasarlanan piktogramların görüntüleri. Pinterest. Erişim:05.06.2020. (https://cutt.ly/Hk4YkP9).

1976 Montreal Olimpiyat Oyunları'nda "*Otl Aicher*"in tasarımları birebir kullanılmış, Kuzey Amerika'nın ihtiyaçları doğrultusunda sadece birkaç hizmet piktogramı değiştirilmiştir. 1980 Moskova piktogramlarını ise "*Nikolai Belkow*" tasarlamıştır. Tasarımlar "*Otl Aicher*"in tasarımlarına göre daha yuvarlaklaştırılmış ve yumuşatılmış formlar içermektedir. Piktogramlarda, "*Otl Aicher*"in kullanmış olduğu 45 ve 90 derecelik açılar yerine 30 ve 60 derecelik açılar kullanılarak; daha önceki sert ve keskin formlardan uzaklaşılmıştır (Görsel 7).





Görsel 7. (solda) 1980 Moskova Olimpiyat Oyunları için Nikolai Belkow'un tasarladığı atletizm piktogramının ızgara yapısı. LiveJournal. Erişim:06.06.2020. (https://cutt.ly/Fk4YcM7).

Görsel 8. (sağda) 1980 Moskova Olimpiyat Oyunları için Nikolai Belkow tarafından tasarlanan piktogramların görüntüleri. 1stmuse. Erişim:06.06.2020. (https://cutt.ly/Bk4YPpb).

1980 Moskova Olimpiyat Oyunları organizasyon komitesi, birkaç sanat kolejinin çalışması içerisinden, Mukhina Sanat Okulu (bugünkü adıyla Saint Petersburg Sanat ve Endüstri Akademisi) mezunu "*Nikolai Belkow*"un çalışmasını seçmiştir. Kenarları yuvarlatılmış siyah karelerin içerisine beyaz figürler 30 ve 60 derecelik açılara bağlı kalınarak yerleştirilmiş, detaylarda ise ince beyaz çizgilere yer verilmiştir (Görsel 8).

Günümüze kadar olan süreçte birçok olimpiyat düzenlenmiş ve her olimpiyat oyunu için farklı piktogramlar tasarlandığı gözlemlenmiştir. Doksanlı yıllar ve sonrasına gelindiğinde en göze çarpan tasarımları, Barcelona, Sidney ve Atina oyunları piktogramlarının oluşturduğu söylenebilir. 1992 Barcelona'da, İspanyol sanatçılara atıfta bulunularak, sanatsal fırça hareketlerine benzer formlar kullanılmıştır. 2000 Sidney'de ise ülkenin milli sembollerinden biri sayılan bumerang formu bütün piktogramlara eklenmiş, bu eklemeler bazı tasarımlarda zorlama sayılabilecek sonuçlara neden olabilmiştir. 2004 Atina Olimpiyat Oyunları piktogramlarında, Antik Yunan uygarlığının unsurlarından esinlenilmiştir. Eski Yunan vazolarındaki insan figürlerine gönderme yapan siyah formlar, vazo parçasını çağrıştıran turuncu arka planlar üzerine yerleştirilmiştir (Görsel 9).



Görsel 9. 2004 Atina Olimpiyat Oyunları'nın piktogram görüntüleri. Pinterest. Erişim:07.06.2020. (https://cutt.ly/Ik4YHw8).

Bir dil veya alfabeyi bilmemenin eksikliği, en basit sözlü iletişime bile engel olabilmektedir. Bu nedenle değişik kıtalardan gelen farklı ziyaretçilerin olduğu büyük uluslararası etkinliklerde iletişim sorunların yaşanması doğaldır (Popovic, t.y.). Piktogramların günlük hayatta her alanda yönlendirme ve mesaj verme yoluyla birçok sorunu ortadan kaldırdığı, hayatı kolaylaştırdığı ve insanların sosyal ortamlarda aradıklarını hızlı şekilde bulmalarını kolaylaştırdığı gözlemlenmiştir (Erbey, 2014, s. 1). Bu nedenlerle olimpiyat piktogramları, farklı kültürlerden gelen ziyaretçilerin iletişimi açısından büyük bir önem taşımaktadır. Tüm bu sebeplerden piktogramların, mesajları kavramları doğru aktaracak şekilde tasarlanması büyük önem taşımaktadır.

Semiyotik (Göstergebilim)

Olimpiyat piktogramlarının semiyotik açısından incelenebilmesi için semiyotik (göstergebilim) kavramının açıklanmasında ve görsel göstergelerin uluslararası bir dil olarak öneminin ortaya konmasında (Barthes 2005; Sayın 2007; Parsa 2012) yarar bulunmaktadır. Rifat'a göre göstergebilim ilk bakışta (Fransızca semiotique ya da semiologie) teriminin "göstergeleri inceleyen bilim dalı" ya da "göstergelerin bilimsel incelenmesi" olarak tanımlanmaktadır (2009, s. 11). Göstergebilim bir diğer ifadede; diller, düzgüler, belirtgeler, vb. gibi gösterge dizelerini inceleyen bilim alanı şeklinde aktarılmıştır (Guiraud, 2016, s. 17). Göstergebilim daha geniş ve daha yalınlaştırılmış bir anlatımla, insanın, içinde yaşadığı dünyayı anlamasını sağlayacak bir model geliştirmektedir (Rifat, 2009, s. 23).

Bu modelin geliştirilmesi de uzmanların belirttiği gibi göstergeler sayesinde olmaktadır. Hayatımızın her anında göstergeler yer almakta ve bunlar bizim tarafımızdan yorumlanmaktadır. Görsel göstergelerin insanın estetik algısına da önemli etkileri söz konusudur. Çünkü "Öncelikli amacı bildirişimi sağlamak olan grafik tasarımcının, yarattığı-tasarladığı göstergelerle, aynı zamanda toplumun estetik beğeni düzeyini yükselten bir yükümlülüğü de vardır, olmalıdır (Sayın 2007, s. 1016). Rifat gösterge terimini, genel olarak, kendi dışında bir şeyi temsil eden ve dolayısıyla bu temsil ettiği şeyin yerini alabilecek nitelikte olan her çeşit biçim, nesne, olgu, vb. olarak tanımlamakta; bu açıdan, sözcükler, simgeler, işaretler, vb. gösterge olarak kabul edilir (2009, s. 11) şeklinde aktarmaktadır. Her 'gösterge'nin bir 'gösterilen'i vardır. Örneğin, ay-yıldızlı kırmızı bayrak Türkiye Cumhuriyeti'nin göstergesi olunca; Türkiye Cumhuriyeti de ay-yıldızlı kırmızı bayrağın; yerine geçtiği / yansıttığı bir 'gösterilen' olmaktadır. Başka bir örnek verilecek olursa: Adlarımız bizim göstergelerimiz; biz ise adlarımız tarafından 'gösterilen'leriz, denebilir (Sayın, 2004, s. 84). Zülfükar Sayın'ın da "Göstergelerin Göstergebilimsel (Semiotik) açıdan değerlendirilmesi: Ankara Büyükşehir Belediye'sinin "Ankara" Amblemine Bir Yaklaşım" başlıklı makalesinde (2004, s. 85-86) ayrıntılı olarak değindiği gibi, göstergeler semiyotik açıdan aşağıdaki yaklaşımlardan hareketle incelenebilir. Mantıkcı ve metodolojist "W. Morris, A. Torski ve Alman Okulunun temsilcisi R. Carnap tarafından dil ve dilden sayılan iletişim araçları kuramı olan semiyotik, üç düzeyde incelenmiştir". Lutz Gotze ise bu üç düzeyi şöyle açıklamaktadır:

> **Semantik (Anlamsal) Düzeyde:** İşaretler ve sembollerin belirledikleri nesneler ya da kavramlarla olan anlamsal ilişkiler ele alınmaktadır. Sembol anlamsal olarak mesajını iyi iletebiliyor mu? Değişik ülkelerin insanları bu işareti anlayabiliyor mu? Değişik yaş grubundaki insanlar anlayabiliyor mu? Bu sembol daha önce bu anlamda kullanıldı mı? Bu sembolün anlamı tahmin edilebilir mi? Bilgi iletimi ile ilgisi olmayan öge içeriyor mu?
>
> **Sentaktik (Biçimdizimsel) Düzeyde**: İşaret ve sembollerin diğer işaret ve sembollerle ilişkilerini mantık kuralları çerçevesinde inceler. Bu sembolün görünüşü nasıl? Bu sembolü oluşturan ögelerin birbiriyle ilişkisi ve uyumu iyi mi? Bu sembolün diğer sembol ve işaretlerle ilişkisi nasıl? Sembolün bütününde yer alan yapısal elemanların kullanılışı mantıklı mı? Bu sembolün içerdiği en önemli öge öncelikle algılanabiliyor mu?

Pragmatik (Yararsal) Düzeyde: İşaretleri kullananlar ile işaretler arasındaki ilişki ele alınmaktadır. İnsanlar bu sembolleri belirli bir uzaklıktan görebiliyor mu? Bu sembol görsel algılamayı olumsuz yönde etkileyen koşullardan etkileniyor mu? Bu sembolün kasıtlı olarak zarar verme özelliği var mı? Bu sembol büyütülebilir, küçültülebilir ve kolayca çoğaltılabilir mi? (Aktaran; Yazar, 2012, s.1314).

Yukarıda açıklanan semantik, sentaktik ve pragmatik yaklaşımlardan hareketle olimpiyat oyunlarında kullanılan piktogramlar incelenmeye çalışılacaktır. Örneklem olarak son dört yaz olimpiyat oyunu piktogramları seçilmiştir. Piktogramların üretim aşamaları aktarılırken betimsel analiz yöntemi çerçevesinde hareket edilmeye çaba gösterilmiştir.

2008 Pekin Olimpiyat Oyunları Piktogramları

Pekin Olimpiyat Oyunları piktogramlarının temel özelliklerinden biri Çin kaligrafi sanatından yola çıkılarak oluşturulmuş olmasıdır. İki bin yıl öncesine ait bronz oymalarda kullanılan "*Jingwen*" kaligrafi karakterleri örnek alınarak bu piktogramlar tasarlanmıştır (Görsel 10-11). Piktogramlar için kabartma desen üzerine kâğıt serilip kalem mumla kopya edilmesi tekniği kullanılmış, bu tekniğin olağandışı formu ve ifade gücü ile geleneksel Çin sanatına ait belirgin bir form yakalanması sağlanmıştır (Doubleday, Goldstein, 2008).





Görsel 10. (solda) Jingwen kaligrafi karakter görüntüleri. Shift. Erişim: 08.06.2020. (https://cutt.ly/qk4YXjF).

Görsel 11. (sağda) 2008 Pekin Olimpiyat Oyunları piktogram görüntüleri. Shift. Erişim: 08.06.2020. (https://cutt.ly/qk4YXjF).

Çin hükümeti, Batı dünyasında sahneye çıkış için büyük bir şans olarak gördükleri olimpiyat oyunları için ülkenin en değerli insanlarıyla çalışmış, bu bağlamda kurumsal kimlik çalışmasında da *Ming Wang*'a sorumluluk vermiştir.

"*Min Wang*", tasarım direktörlüğü görevini kabul ettikten sonra, Çin Merkez Güzel Sanatlar Akademisi'nde, Olimpiyat Oyunları Sanat Araştırma Merkezi (ARCOG) adlı özgün bir çalışma grubu oluşturmuştur (Doubleday, Goldstein, 2008). Aynı zamanda Çin Merkez Güzel Sanat-

lar Akademisi dekanı da olan *Min Wang*, "Grafik tasarım sürecinde doğu ile batı arasındaki hatta yürüdüklerini, kimi zaman da bir yakadan diğer yakaya geçişler yaptıklarını; fakat her zaman akıllarında tutmaları gereken şeyin, 2008 Pekin Olimpiyat Oyunları tasarımlarında tamamen Çin kültürüne vurgu yapmak değil; küresel bir tasarım yaklaşımı oluşturmak olduğunu" belirtmiştir (Olympic.cn, 2008).

Piktogramların, siyah-beyaz karşıtlığı ile Çin kültürünün geleneksel baskı ve oymacılık formlarının birleştirilmesiyle, oyunlara özgü hareketlerin, ince ve zarif bir estetik anlayışla ayırt edilebilir, hatırlanabilir, kolayca kullanılabilir bir şekilde tasarlandığı söylenebilir. 2008 Pekin Olimpiyat Oyunları için 35 olimpik, 20 paralimpik[1] spor dalı piktogramı tasarlanmıştır (Görsel 12).



Görsel 12. 2008 Pekin Olimpiyat Oyunları piktogram görüntüleri. ArchitectureoftheGames. Erişim: 08.06.2020. (https://cutt.ly/Qk4Y2Ex).

2008 Pekin Olimpiyat Oyunları Piktogramları **Semantik** açıdan incelendiğinde, göstergelerin anlamlarının kavranabildiği ve kolaylıkla tahmin edilebildiği düşünülmektedir. Örneğin badminton, tenis, masa tenisi benzeri raketle oynanan olimpik spor dallarının piktogram tasarımlarında; bu sporların doğasına uygun sporcu pozları seçilmiş ve sporda kullanılan toplar üçgen yuvarlak gibi yalın şekillerle aktarılmıştır. Masa tenisi spor dalında ise daha küçük ve içi dolu şekilde biçimlendirilen raket formu ve servise hazırlanan sporcu pozu tercih edilmiştir. Bu tarz tasarım yaklaşımları ile spor dallarının anlaşılması kolaylaştırılmıştır. **Sentaktik** açıdan incelendiğinde ise piktogramların genel görünüşleriyle bir tutarlılık içerisinde oldukları gözlenmektedir. Bütün piktogramlardaki formlar birbirleriyle uyum içerisindedir. Kalın çizgiler ve ince çizgilerle uyumlu bir şekilde birleştirilerek formlar oluşturulmuştur. Tasarımların boşluk ilişkileri, oranları, siyah beyaz karşıtlıkları oldukça başarılı şekilde düzenlenmiştir. **Pragmatik** açıdan incelendiğinde piktogramların duyusal olarak algılanabildiği gözlemlenmektedir. Kolaylıkla görülebilen piktogramlar, hedef kitlesi olan sporcu ve sporseverlere istenilen mesajı iletebilmektedir. Piktogramların çoğaltılabilir

[1] Engellilerden oluşan sporcu gruplarının birey veya takım olarak yaptıkları yarışmalara verilen isim olup; bu oyunlar olimpiyatlardan hemen sonra gerçekleştirilmektedir. Orijinalindeki (paralympic) kelimesi; İngilizce engelli (paralyzed) ve olimpik (olympic) anlamına gelen kelimelerinin birleşmesinden meydana getirilmiştir.

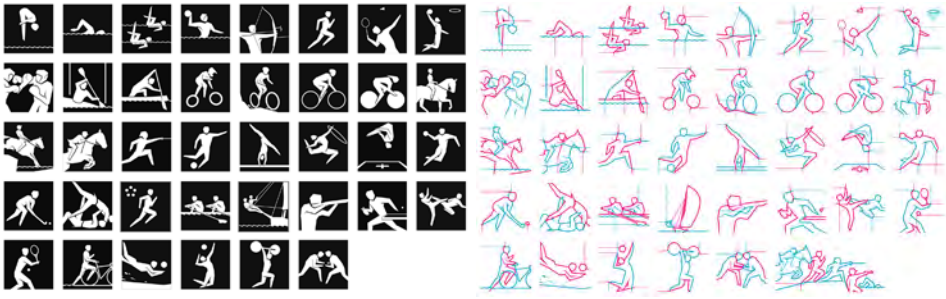
niteliği de oldukça iyi şekilde düşünülmüştür. Siyah beyaz formlar büyültme küçültme yapıldığında bozulmamakta, iyi şekilde tasarlanan boşluk düzenlemeleri sayesinde çok küçük ölçeklerde bile rahatlıkla algılanabilmektedir. Estetik açıdan bakıldığında da piktogramların hem Çin Kültürü'nü hem de evrensel bir tasarım anlayışını yansıttığı söylenebilir (Görsel 13).



Görsel 13. 2008 Pekin Olimpiyat Oyunları piktogramlarından dört örnek spor dalının görüntüsü. B&G. Erişim: 08.06.2020. (https://cutt.ly/hk4Uq6O).

2012 Londra Olimpiyat Oyunları Piktogramları

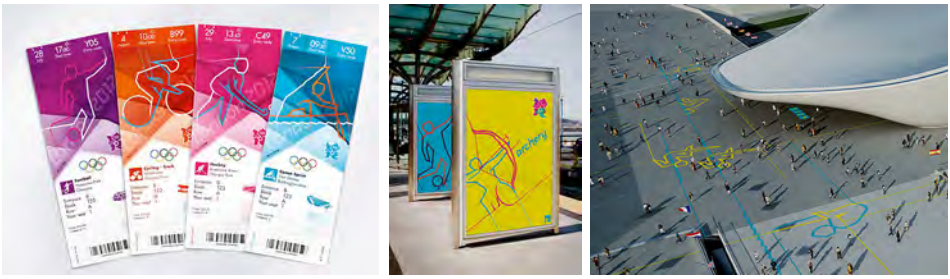
2012 Londra Olimpiyat Oyunları için 38 olimpik, 21 paralimpik piktogram tasarlanmıştır. Piktogramlar, Londra merkezli tasarım firması "*SomeOne*" tarafından hazırlanmış; tasarımlar siyah-beyaz ve renkli olarak iki şekilde düzenlenmiştir. Siyah-beyaz olan formatta negatif-pozitif ilişkisinden daha çok yararlanılmıştır. Bu versiyonda, keskin ve köşeli hatlar daha belirgin şekilde görülebilmektedir (Görsel 14). Renkli versiyonda ise Londra metro haritasından esinlenilerek canlı renkler ve dinamik unsurlar kullanılmıştır (Görsel 15).



Görsel 14. (solda) 2012 Londra Olimpiyat Oyunları piktogramlarının siyah-beyaz versiyon görüntüleri. ArchitectureoftheGames. Erişim:07.06.2020. (https://cutt.ly/Yk4Uy3n).

Görsel 15. (sağda) 2012 Londra Olimpiyat Oyunları piktogramlarının renkli versiyon görüntüleri. ArchitectureoftheGames. Erişim:07.06.2020. (https://cutt.ly/Yk4UpDi).

2012 Londra Olimpiyat Oyunları'nın diğer kurumsal tasarımlarında kullanılan keskin hatlar ve sert köşeler, piktogramların renkli uyarlamasında da göze çarpmaktadır. Oldukça illüstratif bir görünümü olan bu renkli piktogram versiyonu, birçok tasarım ürününde (basılı materyaller, ticari ürünler, yön bulma işaretleri, dış mekan tasarımları vb.) kullanılmıştır (Görsel 16-17-18).



Görsel 16. (solda) 2012 Londra Olimpiyat Oyunları piktogramlarının bilet tasarımlarındaki uygulamalarından bir görüntü. BRZ. Erişim: 07.06.2020. (https://cutt.ly/jk4Ugni).

Görsel 17. (ortada) 2012 Londra Olimpiyat Oyunları piktogramlarının afiş tasarımlarındaki uygulamalarından bir görüntü. PaperBlog. Erişim: 07.06.2020. (https://cutt.ly/5k4U1Gx).

Görsel 18. (sağda) 2012 Londra Olimpiyat Oyunları piktogramlarının çevresel tasarım ürünlerinde kullanımına örnek bir görüntü. GitHub. Erişim: 07.06.2020. (https://cutt.ly/Wk4UKjV).

2012 Londra Olimpiyat Oyunları piktogramları semiyotik açıdan şu şekilde incelenebilir: **Semantik** açıdan göstergelerin anlamlarının kavranabildiği görülebilmektedir. Göstergelerde gereğinden fazla öge bulunmamakta, fakat önceki yıllarda yapılan olimpiyat piktogramları düşünüldüğünde daha çok ayrıntı barındırdıkları fark edilmektedir. Figürler oldukça gerçekçi tarzda biçimlendirilmiştir. Yalın biçimlendirme anlayışı nedeniyle anlamsal mesajı iyi iletebilmekte olduğundan farklı ülke insanlarının bu işaretleri rahatlıkla anlayabilecekleri tahmin edilmektedir. **Sentaktik** açıdan bakıldığında ise piktogramların genel görünüşleriyle bir tutarlılık içerisinde oldukları gözlemlenmektedir. Sporcuların altıgeni çağrıştıran kafa formları, keskin hatlara sahip kol-bacak görünümleri tüm piktogramlarda kullanılmaya çalışılmıştır. Renkli versiyondaki hız ve hareketi çağrıştıran çizgisel formlar ve renk geçişleri de bir bütünlük oluşturmuştur. Bu nedenlerden tüm piktogramların birbirleriyle uyum içerisinde oldukları söylenebilir. **Pragmatik** açıdan incelendiğinde piktogramların görme duyusuyla rahatlıkla algılanabildiği görülmektedir. Piktogramlar, hedef kitleye algılatılmak istenilen mesajı iletebilmektedir. Piktogramların çoğaltılabilir niteliği de oldukça iyi şekilde düşünülmüştür. Siyah beyaz formlar büyültme küçültme yapıldığında çok fazla bozulmamakta; yalnızca tasarımdaki ince çizgilerin görünürlüğü küçük boyutlarda bir miktar azalmaktadır. Ayrıca piktogramların renkli versiyonlarının diğer tasarım ürünlerinde kullanılması, tasarımların bütününde illüstratif bir etki ve farklı bir fayda sağlamıştır. Diğer yandan gerçeğe oldukça yakın çizimlerin kullanılması, ayırt edilmekte zorlanılabilen dağ bisikleti, bisiklet, kulvar bisikleti, bmx bisiklet gibi spor dallarının algılanmasını da kolaylaştırmıştır.

2016 Rio Olimpiyat Oyunları Piktogramları

2016 Rio Olimpiyat Oyunları için 41 olimpik 23 paralimpik olmak üzere toplamda 64 piktogram (Görsel 22) tasarlanmıştır. Olimpiyat oyunları tarihinde ilk defa tüm paralimpik spor dalları için piktogram tasarlanmıştır. Piktogramların esin kaynağını Rio olimpiyat oyunları logosu (Görsel 19) ve yazı karakteri (Görsel 21) oluşturmaktadır. Bu logo ve yazı karakteri tasarımında ise Rio şehrinin doğal güzelliklerinden (çakıl taşları, tepeler) ve şehrin önemli görüntülerinden esinlenilmiştir (Görsel 20) (Olympic.org, Youtube, 2013).



Görsel 19. (solda) 2016 Rio Olimpiyat Oyunları Logo görüntüsü. Dezeen. Erişim:08.06.2020. (https://cutt.ly/lk4U6RV).

Görsel 20. (ortada) 2016 Rio Olimpiyat Oyunları yazı karakterine ilham veren örnek yapı görüntüsü SE. Erişim:08.06.2020. (https://cutt.ly/Tk4IrvL).

Görsel 21. (sağda) 2016 Rio Olimpiyat Oyunları yazı karakterinin görüntüsü. Pinterest. Erişim:08.06.2020. (https://cutt.ly/0k4Iiqd)

İncelenen piktogram dizgesinin tasarım aşamasında her spor dalına uygun hareketler seçilmeye çalışılmış, tek bir hareketin çizimiyle o spor dalına ait enerjinin seyirciye aktarılması hedeflenmiştir. Ayrıca tasarımların üretim aşamasında her bir piktogram için uluslararası federasyonlardan onay alınmıştır. Diğer yandan paralimpik disiplinlere eşit derecede önem verilmiş ve tüm paralimpik spor dallarına da piktogram üretilmiştir (Görsel 22).



Görsel 22. 2016 Rio Olimpiyat Oyunları olimpik-paralimpik spor dallarının piktogram görüntüleri. WebdesignerDepot. Erişim:08.06.2020. (https://cutt.ly/Tk4IIXE).

Piktogramlar **Semantik** açıdan incelenecek olursa, göstergelerin oldukça anlaşılır bir şekilde tasarlandığı söylenebilir. Göstergelerin anlamlarının kavranmasında zorlanılmadığı ve kolaylıkla tahmin edilebildiği düşünülebilir. **Sentaktik** açıdan da göstergeler oldukça tutarlı şekilde tasarlanmıştır. Paralimpik spor dallarının piktogramlarında da aynı çizgisel uyum başarılı bir şekilde aktarılmıştır. Yuvarlak hatlı, yumuşak köşeli formlar ile sporcu figürleri oluşturulmuş; konturları çizilerek içleri boş bırakılan ögeler vasıtasıyla top, raket, halter benzeri sportif unsular biçimlendirilmeye çalışılmıştır. Genel toplamda çakıl taşı şekilleri içine yerleştirilen sporcu formlarının, birbirleriyle uyumlu lekesel değerleri ve optik ağırlıkları olduğu düşünülmektedir. **Pragmatik** açıdan bakıldığında piktogramların duyusal olarak çok rahat algılanabildiği görülmektedir. Hedef kitleye istenilen mesaj iletilebilmektedir. Piktogramlara belli bir uzaklıktan bakıldığında hangi spor dalını temsil ettiği tahmin edilebilmektedir. Göstergelerin çoğaltılabilir nitelikleri de oldukça iyi düşünülmüştür. Boşluk oranları çok iyi ayarlandığından, büyültme küçültmelerde lekesel kayıplar yaşanmamaktadır. Bu nedenle piktogramların çok küçük halleri bile rahatlıkla anlaşılabilmektedir. Piktogramlar Rio 2016 yazısında kullanılan mavi renkle tasarlandığı gibi, logo sembolünde yer alan diğer renklerin geçişlerini içeren bir seçenek halinde de tasarlanmıştır. 16 aylık bir çalışmanın ürünü olan piktogramlar, estetik açıdan başarılı bir bütünlük içermektedir. Rio 2016 marka direktörü "*Beth Lula*", bu simgelerin ne kadar esnek olması gerektiğinden bahsederek; piktogramlar sporun tanıtımı, ortak aktivasyonları için bir iletişim platformu olarak hizmet edeceğini ve tüm oyunların görsel kimliğinde mevcut olacağını aktarmış, olimpiyat oyunlarının web sayfalarından, mağaza standlarına, tabelalardan, tişörtlere kadar her yerde kullanılacağını belirtmiştir (Finger, 2014).

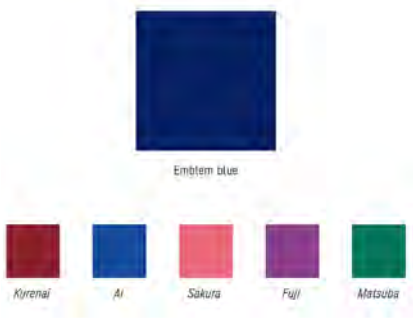
2020 Tokyo Olimpiyat Oyunları Piktogramları

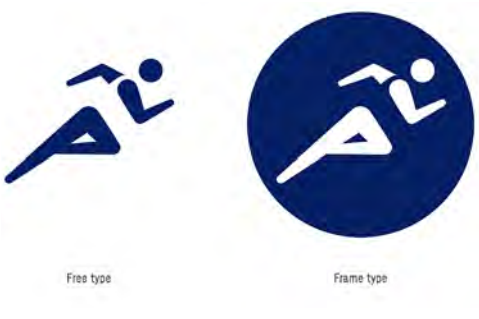
2020 Tokyo Olimpiyat Oyunları için, 1964'teki ilk Tokyo Olimpiyatları'nda kullanılan simgeleri referans alan 73 adet spor piktogramı üretilmiştir (Görsel 23). Japon grafik tasarımcısı "*Masaaki Hiromura*" tarafından iki yıl boyunca oluşturulan piktogramlar, 2020 Tokyo Olimpiyat Oyunları programında yer alacak 33 olimpik ve 22 paralimpik spor türünün tamamını temsil etmektedir. Ayrıca bazı spor dalları için birden fazla piktogram tasarlanmıştır (Morris, 2019).



Görsel 23. 1964 ile 2020 Tokyo Olimpiyat Oyunları piktogramlarının karşılaştırmalı görüntüleri. ArchitectureoftheGames. Erişim:08.06.2020. (https://cutt.ly/ak4IHJi).

Olimpik spor dalları için 50, Paralimpik içinse 23 olmak üzere toplamda 73 piktogram tasarlanmış; mavi renk piktogramlar en yaygın şekilde kullanılacak olsa da, "*Kurenai, Ai, Sakura, Fuji ve Matsuba*" (Görsel 24) olarak adlandırılan Japon kültürüne ait renk seçenekleri ile de üretilmiştir (Keener, 2020). Piktogramların tasarımlarında çerçeveli ve çerçevesiz olmak üzere iki set oluşturulmuştur (Görsel 25). Serbest tip çerçevesiz piktogramların, posterlerde, biletlerde ve lisanslı ürünlerde kullanılması; çerçeveli piktogramların ise haritalarda, yarışma yerlerinde, rehber kitapçıklarda ve web sitelerinde daha işlevsel amaçlar için kullanılması amaçlanmıştır (Tokyo2020).





Görsel 24. (solda) 2020 Tokyo Olimpiyat Oyunları piktogramlarının renk kartela görüntüsü. Tokyo2020. Erişim: 08.06.2020. (https://cutt.ly/Wk4IMlX).

Görsel 25. (sağda) 2020 Tokyo Olimpiyat Oyunları piktogramlarının çerçevesiz-çerçeveli versiyon görüntüsü. Tokyo2020. Erişim: 08.06.2020. (https://cutt.ly/tk4I9Ro).

"*Masaaki Hiromura*" tarafından tasarlanan piktogramlar, hareket tasarımcısı (motion designer) "*Kota Iguchiare*" tarafından canlandırılmıştır. Böylelikle ilk defa bir olimpiyat oyunu için tasarlanan her bir piktogram, kinetik hale de dönüştürülmüştür (Görsel 26).



Görsel 26. 2020 Tokyo Olimpiyat Oyunları ritmik cimnastik piktogramının kinetik versiyonundaki hareket dizisi görüntüsü. Tokyo2020. Erişim:08.06.2020. (https://cutt.ly/Sk4I7Lf).

Kinetik spor piktogramlarının, yarışma mekânlarında ve etkinliklerin yayınlanması sırasında bireysel sporları betimlemek için kullanılması; ayrıca da Tokyo 2020 web sitesi, sosyal medya kanalları, aynı zamanda Japonya'nın yenilikçi teknolojilerinden bazılarını dünyaya tanıtmayı amaçlayan dijital tabelalarda uygulanması amaçlanmıştır (Tokyo2020).

2020 Tokyo Olimpiyat Oyunları piktogramlarının semiyotik incelemesi yapıldığında, **Semantik** açıdan göstergelerin anlamlarının kavrandığı görülmektedir. Çünkü göstergeler olabildiğince yalın tasarlanarak mesajı doğru bir şekilde iletebilmektedir. **Sentaktik** açıdan değerlendirildiğinde, piktogramların bir tutarlılık ve uyum içerisinde olduğu ve de ayırt edilirliklerinin belirgin olduğu söylenebilir. Ayrıca Japonların 5 geleneksel rengi ile kullanılabilecek şekilde seçenekli olarak üretilmiştir. **Pragmatik** açıdan incelendiğinde ise piktogramların görme duyusuyla rahatlıkla algılanabilecek nitelikte uygulandığı söylenebilir. Piktogramlar, hedef kitlenin zihninde çağrıştırılmak istenen spor türünü doğru şekilde aktarabilmektedir. 1964 Tokyo Olimpiyat Oyunları piktogramlarına da gönderme yapan yeni tasarımlar, oldukça yalın çizgilerle çerçeveli ve çerçevesiz olarak tasarlanmıştır. Bu iki seçeneğin olması kullanılacak mecralara göre seçim yapabilme özgürlüğü tanımaktadır. Piktogramların olimpiyat oyunlarında ilk defa kinetik hale getirilmesi ile izleyicilerin belirtilen spor dalını akılda kalacak şekilde algılamasına bir kolaylık sağlayacağı düşünülmektedir. Tüm bunlar üst üste konulduğunda oldukça özgün ve yenilikçi adımlar atan bir piktogram setinin tasarlandığı rahatlıkla söylenebilir.

Sonuç

Piktogramlarım gelişim süreçlerine bakıldığında 1936 Berlin ve 1948 Londra oyunlarında kullanılan basit çizimlerden oluşan örneklerin 1964 Tokyo Olimpiyat Oyunları'nda resmi olarak olimpiyat piktogramlarına dönüştüğü, daha sonra da olimpiyatlarla ilgili tasarım ürünlerinin vazgeçilmez bir parçası olduğu görülmektedir. Tarihsel süreçte önemli tasarımcıların özverili çalışmaları ile birçok farklı piktogram setinin hazırlandığı görülmüştür.

Olimpiyat oyunları sosyo-ekonomik açıdan çok önemli uluslararası spor organizasyonlarıdır. Düzenleyen ülkelere, kendi kültürel değerlerini ve teknolojik yeniliklerini (mimari, yayıncılık, ulaşım, tasarım, bilişim vb.) ortaya koyabilecekleri olanaklar sunmaktadır. Bu perspektiften yaklaşıldığında olimpiyat oyunları, ev sahibi ülkelere tasarım yönünden de yetkinliklerini sergileyebilecekleri bir alana dönüşmüştür. Bu nedenle son yıllarda düzenlenen olimpiyat oyunlarının piktogramlarında, ülkelerin kültürel ve tasarım anlayışlarından izler görülebilmektedir.

Ayrıca, olimpiyat oyunlarına eklenen olimpik ve paralimpik spor dallarının sayısı da yıllar içerisinde artış göstermiştir. Bu sebepten ötürü olimpiyat oyunlarında farklı kesim ve yaş grubundan insanların ilgisini çekebilecek bir spor dalının (Futbol, Basketbol, Atletizm, Karate, Bisiklet, Dalga Sörfü vd.) olduğu söylenebilir. Bu açıdan bakıldığında piktogram tasarımlarının izleyiciler açısından ne kadar önemli olduğu bir kez daha görülmektedir.

Diğer yandan, 2020 Tokyo Olimpiyat Oyunları için üretilen kinetik piktogramlar ise tasarım ve tasarımı uygulama anlayışında çıtayı biraz daha yükseltmiştir. Sonuç olarak mağara duvarlarındaki çizimlerden günümüze kadar, sürekli evrilen tasarım ve iletişim anlayışı, olimpiyat piktogramlarında da kendini göstermiştir. Çalışma sırasında piktogram tasarımlarının zamanın ruhuna göre sürekli gelişip değiştiği; ülke tasarımcılarının kendi kültürel geçmişlerinden, çevresel ögelerinden motifler eklemeye çalıştıkları görülmüştür. Tüm bu çalışma ve çabaların ilerleyen oyunlarda da devam edeceği; ortaya konulan tasarımların, gelişen teknolojilerle harmanlanarak yeni buluş ve kullanım mecralarına zemin hazırlayabileceği öngörülmektedir. Son olarak piktogram tasarımcılarının, semiyotik alanında bilgi sahibi olmalarının evrensel tasarım ürünleri oluşturmalarına yardımcı olabileceği ve semantik, sentaktik, pragmatik yaklaşımları dikkate alarak tasarım yapmalarının da mesleki yetkinliklerine önemli katkılar yapabileceği düşünülmektedir.

Kaynakça

Barthes, Roland. (2005). *Göstergebilimsel Serüven.* (çev. Mehmet Rifat, Sema Rifat). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Çavuşoğlu, Senih. (1996). *Kentiçi Çevre Grafiği Üzerine Bir Uygulama Çalışması.* (Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi). Hacettepe Üniversitesi, Ankara.

Dur, Uyan İnanç Banu, (2011). *Çevresel Grafik Tasarım'ın Uygulama Alanları.* Sanat ve Tasarım Dergisi, 7, s. 159-178.

Doubleday, B. Richard., Goldstein, Stephan. (2008) Min Wang'ın grafik dili. *Grafik Sanatlar Üzerine Yazılar: Grafikerler Meslek Kuruluşu,* Erişim: 07.06.2020. http://gmk.org.tr/uploads/news/file-14568620501675063315.pdf

Erbey, Ertuğrul, (2014). *Günlük Hayatta Piktogram ve İkonların Önemi ve Kullanıcı Üzerindeki Etkileri.* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Haliç Üniversitesi, İstanbul.

Finger, Penina. (2014). Rio 2016 Olympic and Paralympic Pictograms Revealed. *WebdesignerDepot*. Erişim: 08.06.2020. https://www.webdesignerdepot.com/2013/11/rio-2016-olympic-and-paralympic-pictograms-revealed/

Galaburda, Justas. (2016). The History of the Olympic Games icons. *IconUtopia.* Erişim: 08.06.2020. https://iconutopia.com/the-history-of-the-olympic-games-icons/

Guiraud, Pierre. (2016). *Göstergebilim.* (M. Yalçın, Çev.). Ankara: İmge Kitabevi.

Keener, Katherine. (2020). The Olympic pictograms get back to their roots. *ArtCritique*. Erişim: 12.06.2020. https://www.art-critique.com/en/2020/03/2020-tokyo-olympic-pictograms/

Morris, Ali. (2019). Tokyo 2020 unveils Olympic Games pictograms that nod to 1964 originals. *Dezeen.* Erişim: 08.06.2020. https://www.dezeen.com/2019/03/20/tokyo-2020-pictograms-olympic-games/

Rifat, Mehmet. (2009). *Göstergebilimin ABC'si.* İstanbul: Say Yayınları.

Olympic.cn. Erişim: 08.06.2020. http://en.olympic.cn/news/olympic_news/2008-08-06/1570859.html

Olympic.org. Erişim: 20.06.2020. https://www.olympic.org/news/rio-2016-launches-sport-pictograms

Parsa, Alev F. (2012). "*Görsel Göstergebilim*" İstanbul: Es Yayınları.

Popovic, Jan John, (t.y.). Olympic Game Pictograms. *1stmuse*. Erişim: 06.06.2020. http://1stmuse.com/pictograms/

Sayın, Zülfükar, (2004). Göstergelerin Göstergebilimsel (Semiotik) açıdan değerlendirilmesi: Ankara Büyükşehir Belediye'sinin "Ankara" Amblemine Bir Yaklaşım. *Sanat Yazıları,* 8, s. 83-94.

Sayın, Zülfükar. (2007). Gösteren-Gösterilen İlişkisi Açısından Grafik Göstergeler ve Göstergeleri Algılayış Farklılıkları. Semio İstanbul 2007 ("Görünürün Kültürleri" Konulu 8. Uluslararası Görsel Göstergebilim Kongresi kitabı). Cilt 2. İstanbul: İstanbul Kültür Üniversitesi Yayınları.

Sözen, M., Tanyeli, U. (1992). *Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğü*. İstanbul: Remzi Kitabevi Yayınları.

Tepecik, Adnan (2001). Olipmiyat Piktogramlarının (Sembollerinin) İletişimdeki Yeri ve Önemi. *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi,* VI, 3, s. 45-57.

Tokyo2020. Erişim:09.06.2020. https://tokyo2020.org/en/news/tokyo-2020-unveils-kinetic-sport-pictograms-a-games-first

Uçar, Fikret Tevfik. (2019). *Görsel İletişim ve Grafik Tasarım.* İstanbul: İnkılâp Kitabevi.

Yazar, Tarık, (2012). Görsel İletişim Aracı Olarak İşaret, Piktogram ve Sembollerin Kullanım Alanlarına Göre İnsan Davranışları Üzerindeki Etkileri Ve Semiyotik Açıdan Değerlendirme. *The Journal Of Academic Social Science Studies,* 5(8), s. 1303-1316.

Youtube. Erişim: 15.06.2020. https://www.youtube.com/watch?v=sxkrS0LCegE

İnternet Kaynakçası

Görsel l. 1936 Berlin Olimpiyat Oyunları'nda kullanılan çizimlerin görüntüleri. IconUtopia. Erişim:06.06.2020. https://iconutopia.com/wp-content/uploads/2016/08/Pictograms-Olympic-Games-Berlin-1936-.png

Görsel 2. 1948 Londra Olimpiyat Oyunları'nda kullanılan çizimlerin görüntüleri. IconUtopia. Erişim:06.06.2020. https://iconutopia.com/wp-content/uploads/2016/08/Olympic-Games-London-1948-.png

Görsel 3. 1964 Tokyo Olimpiyat Oyunları spor etkinlikleri piktogramlarından bir görüntü. 1stmuse. Erişim:05.06.2020. http://1stmuse.com/pictograms/olympic_pictograms_files/pictograms_picto1964.gif

Görsel 4. 1964 Tokyo Olimpiyat Oyunları hizmet alanları piktogramlarından bir görüntü. Pinterest. Erişim:05.06.2020. https://i.pinimg.com/736x/90/11/e0/9011e0a1b-934c36fcc4108136de386cc---olympics-tokyo-olympics.jpg

Görsel 5. 1972 Münih Olimpiyat Oyunları için Otl Aicher'ın tasarladığı atletizm piktogramının ızgara yapısı. ResearchGate.Erişim:05.06.2020. https://www.researchgate.net/figure/Munich-Olympic-Games-pictogram-Otl-Aicher-Systemic-study-for-the-running-pictogram_fig1_267394483

Görsel 6. 1972 Münih Olimpiyat Oyunları için Otl Aicher tarafından tasarlanan piktogramların görüntüleri. Pinterest. Erişim:05.06.2020. https://i.pinimg.com/originals/ee/7a/88/ee7a884eec7a62a09b74c921914d6f6e.jpg

Görsel 7. 1980 Moskova Olimpiyat Oyunları için Nikolai Belkow'un tasarladığı atletizm piktogramının ızgara yapısı. LiveJournal. Erişim:06.06.2020. https://ic.pics.livejournal.com/ykhrapov/22622031/16538/16538_640.jpg

Görsel 8. 1980 Moskova Olimpiyat Oyunları için Nikolai Belkow tarafından tasarlanan piktogramların görüntüleri. 1stmuse. Erişim:06.06.2020. http://1stmuse.com/pictograms/olympic_pictograms_files/pictograms_Picto80.jpg

Görsel 9. 2004 Atina Olimpiyat Oyunları'nın piktogram görüntüleri. Pinterest. Erişim:07.06.2020. https://i.pinimg.com/originals/cd/43/e1/cd43e1322294c-329d0091a41667a1c1a.png

Görsel 10. Jingwen kaligrafi karakter görüntüleri. Shift. Erişim: 08.06.2020. http://www.shift.jp.org/en/archives/2008/07/06/2_bronze_vessel_inscriptions.jpg

Görsel 11. 2008 Pekin Olimpiyat Oyunları piktogram görüntüleri. Shift. Erişim: 08.06.2020. http://www.shift.jp.org/en/archives/2008/07/06/2_bronze_vessel_inscriptions.jpg

Görsel 12. 2008 Pekin Olimpiyat Oyunları piktogram görüntüleri. ArchitectureoftheGames. Erişim: 08.06.2020. https://architectureofthegames.net/wp-content/uploads/2014/05/beijing-2008-pictograms.jpg?w=520

Görsel 13. 2008 Pekin Olimpiyat Oyunları piktogramlarından dört örnek spor dalının görüntüsü. B&G. Erişim: 08.06.2020. https://www.begcomunicazione.it/immagini_blog/pittogrammi-olimpiadi-2008-1.gif

Görsel 14. 2012 Londra Olimpiyat Oyunları piktogramlarının siyah-beyaz versiyon görüntüleri. ArchitectureoftheGames. Erişim:07.06.2020. https://architectureofthegames.net/wp-content/uploads/2014/01/london-picto-1.jpg

Görsel 15. 2012 Londra Olimpiyat Oyunları piktogramlarının renkli versiyon görüntüleri. ArchitectureoftheGames. Erişim:07.06.2020. https://architectureofthegames.net/wp-content/uploads/2014/01/london-picto-2.jpg

Görsel 16. 2012 Londra Olimpiyat Oyunları piktogramlarının bilet tasarımlarındaki uygulamalarından bir görüntü. BRZ. Erişim: 07.06.2020. http://www.brzcomunicacao.com.br/site/wp-content/uploads/2012/08/ingressos-londres-2012.jpg

Görsel 17. 2012 Londra Olimpiyat Oyunları piktogramlarının afiş tasarımlarındaki uygulamalarından bir görüntü. PaperBlog. Erişim: 07.06.2020. https://m1.paperblog.com/i/141/1419808/london-2012-L-2nqvL0.jpeg

Görsel 18. 2012 Londra Olimpiyat Oyunları piktogramlarının çevresel tasarım ürünlerinde kullanımına örnek bir görüntü. GitHub. Erişim: 07.06.2020. https://camo.githubusercontent.com/bed1c7ce2639914c3f34bc82a580d54b039cde164632fb63810b8c9bf36ef58e/687474703a2f2f7777772e64657369676e626f6f6d2e636f6d2f636d732f696d616765732f2d616e64792f6f6c322e6a7067

Görsel 19. 2016 Rio Olimpiyat Oyunları Logo görüntüsü. Dezeen. Erişim:08.06.2020. https://static.dezeen.com/uploads/2016/08/rio-slide_dezeen_1568_0.jpg

Görsel 20. 2016 Rio Olimpiyat Oyunları yazı karakterine ilham veren örnek yapı görüntüsü. SE. Erişim:08.06.2020. https://www.shillingtoneducation.com/content-blog/uploads/2016/02/13.jpg

Görsel 21. 2016 Rio Olimpiyat Oyunları yazı karakterinin görüntüsü. Pinterest. Erişim:08.06.2020. https://i.pinimg.com/564x/60/84/99/60849941325f91da0df9ede5e8d4e6e7.jpg

Görsel 22. 2016 Rio Olimpiyat Oyunları olimpik-paralimpik spor dallarının piktogram görüntüleri. WebdesignerDepot. Erişim:08.06.2020. https://www.webdesignerdepot.com/cdn-origin/uploads/2013/11/all_icons.jpg

Görsel 23. 1964 ile 2020 Tokyo Olimpiyat Oyunları piktogramlarının karşılaştırmalı görüntüleri. ArchitectureoftheGames. Erişim:08.06.2020. https://architectureofthegames.net/wp-content/uploads/2019/03/Tokyo-pictograms-1964-vs-2020.jpg

Görsel 24. 2020 Tokyo Olimpiyat Oyunları piktogramlarının renk kartela görüntüsü. Tokyo2020. Erişim:08.06.2020. https://gtimg.tokyo2020.org/image/private/s--gzFtZvPy--/v1/production/j3hwoc0zugaxc9amtan2

Görsel 25. 2020 Tokyo Olimpiyat Oyunları piktogramlarının çerçevesiz-çerçeveli versiyon görüntüsü. Tokyo2020. Erişim:08.06.2020. https://gtimg.tokyo2020.org/image/private/s--00p5ErDd--/v1/production/e1yqtzdcmozokxgt42pt

Görsel 26. 2020 Tokyo Olimpiyat Oyunları ritmik cimnastik piktogramının kinetik versiyonundaki hareket dizisi görüntüsü. Tokyo2020. Erişim:08.06.2020. https://gtimg.tokyo2020.org/image/private/t_article-lead-image-largedesktop/production/daziivogg0icucqdjag5

TÜRKİYE'DEKİ İÇMİMARLIK EĞİTİMİNİN TEMEL ALAN SORUNSALI BAĞLAMINDA BÖLÜMLERİN BAĞLI OLDUĞU FAKÜLTELERİN ISCED-F 2013'E UYUMUNU ARTIRMAYA YÖNELİK ÇÖZÜM ÖNERİSİ

A SOLUTION SUGGESTION AIMED AT INCREASING FACULTIES' COMPATIBILITY TO ISCED-F 2013 IN THE CONTEXT OF THE BROAD FIELD PROBLEMS OF THE INTERIOR ARCHITECTURE/DESIGN EDUCATION IN TURKEY

ARŞ. GÖR. **ENES CAN KILIÇ**
Pamukkale Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım Fakültesi
İç Mimarlık ABD İç Mimarlık Bölümü
enescankilic@hotmail.com
ORCID ID: 0000-0003-3180-7643

PROF. **B. BURAK KAPTAN**
Eskişehir Teknik Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım Fakültesi
bburak.kaptan@gmail.com
ORCID ID: 0000-0002-4815-8179

Öz: *Bologna Süreci kapsamında oluşturulan ISCED raporları ile Avrupa'da tüm meslek eğitimlerinin programları sınıflandırılmıştır. Türkiye'de ise bu sınıflandırma, ISCED raporları referans alınarak hazırlanan Türkiye Yükseköğretim Yeterlilikler Çerçevesi (TYYÇ) ile sağlanmıştır. Bu kapsamda İçmimarlık programları ISCED'ten bağımsız, TYYÇ'de iki farklı temel alanda (Sanat Temel Alanı ve Mimarlık ve Yapı Temel Alanı) sınıflandırılması sonucunda lisans ve lisansüstü eğitim yapıları ile akademik kadro yapılarında ciddi sorunlar oluşmuştur. Çalışmanın amacı; Türkiye'deki İçmimarlık eğitiminde yaşanan tanım ve nitelik sorunsallarına ışık tutarak, Bologna Süreci'ne uyum çalışmalarında İçmimarlık mesleğinin eğitimdeki yeri ve konumunun doğru belirlenmesine yardımcı olmaktır. Bu kapsamda; ISCED-F 2013 raporu ile TYYÇ'nin 2011 yılında yayınladığı temel alan raporları kıyaslanarak, Avrupa Birliği ve Birleşik Krallık ülkelerindeki İçmimarlık lisans programlarının konumu ve yapısı ile ülkemizdeki yapı tablolarla açıklanmıştır. Çalışma sonucunda ise tablolardan elde edilen verilerle oluşturulan istatistikler, betimsel analiz modeli ile karşılaştırılarak, oluşan farkların yarattığı sorunların giderilmesine yönelik çözüm önerileri getirilmiştir.*

Anahtar Sözcükler: *İçmimarlık eğitimi, Temel alan, ISCED, TYYÇ, Bologna süreci*

GELİŞ TARİHİ: 19.08.2020 | **KABUL TARİHİ:** 11.04.2021

Abstract: *Fields of education in Europe are classified by ISCED reports within Bologna Process. In Turkey, this classification is made based on ISCED reports in TYYÇ. However, Interior architecture/design programs were taken place in two different broad fields at TYYÇ by not based on ISCED reports. In consequence, many serious problems have arised at the structure of Interior architecture/design departments and also bachelor/master programs. The aim of this study is to emphasize the definement and qualification problems of Interior architecture/design education in Turkey and to support for determining the position of the field within the compatibility to Bologna Process. The latest ISCED and TYYÇ reports are compared as well as the position of the bachelor programs at faculties/schools in EU/UK countries and Turkey by presenting in the table format. In conclusion, the statistics are compared with the method of descriptive analysis and solutions are suggested to solve the differential problems..*

Keywords: *Interior architecture/design education, Broad field, ISCED, TYYÇ, Bologna process.*

Giriş

Avrupa Birliği mesleklerin serbest dolaşımını hedefleyerek üye ve üyelik müzakereleri yaptığı ülkeleri kapsayacak biçimde hem sektör hem de eğitim alanlarını yapılandırmak istemiştir. Mesleklerin karşılıklı tanınması direktifi kapsamında mesleklerin yapıları iki ayrı sınıfta ele alınmıştır. Bunların ilki mesleklerin eğitimi (academic recognition-akademik tanınırlık) ikincisi ise mesleklerin sektörel etkinliklerini (Professional recognition-profesyonel tanınırlık) kapsamaktadır. 2000'li yılların başında bu direktif kapsamında yükseköğretim alanlarının yapılandırılması çalışmaları başlatılmıştır. Bologna süreci olarak adlandırılan bu süreç, Türkiye'de 2006 yılında Yükseköğretim Kurulu (YÖK) bünyesinde kurulan Yükseköğretim Yeterlilikler Komisyonunun Avrupa Yükseköğretim Alanı'na uyumunun sağlanması amacıyla yaptığı çalışmalarla başlamıştır.

Bu komisyonun 2011 yılında hazırladığı Türkiye Yükseköğretim Yeterlilikler Çerçevesi (TYYÇ) ile; Türkiye'deki tüm lisans, yüksek lisans ve doktora/sanatta yeterlik programlarını sınıflandırmıştır. Komisyon bu eğitim sınıflandırmalarını gerçekleştirirken hem yükseköğretim yapılandırılmasını "Avrupa Yükseköğretim Alanı için Yeterlilikler Çerçevesi" ve "Hayat Boyu Öğrenme için Avrupa Yeterlilikler Çerçevesi"ne, hem de yükseköğretim programlarının uluslararası kalite güvence sistemini sağlamak için model olarak kullanılan ISO9000 standartlarına uyumlu hale getirmeyi amaçlamıştır (URL 1: https://bit.ly/3umCZKi). Bu kapsamda TYYÇ Temel Alan ve Programları, Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Organizasyonu (UNESCO) tarafından oluşturulan International Standard Classification of Education (ISCED)'in hazırladığı raporlar temel alınarak oluşturulmuştur. Türkiye'de komisyonlar tarafından yürütülen bu çalışmaya kaynak olarak kullanılan ISCED raporu 1997 yılında yayınlanmış olup Avrupa Birliği (AB) üye ülkeleri tarafından eğitim alanları yapılandırılmıştı. ISCED'97 eğitim sınıflandırması AB ülkelerinde yaklaşık 10 yıllık bir süre içinde deneyimlenmiş olup belirlenen aksaklıklar sonucunda ISCED 2011 değiştirilmiş raporu benimsenmiştir. TYYÇ komisyonları bu deneyimi yok sayarak sonradan değiştirilen ISCED'97 raporunu kaynak olarak kullanarak Türkiye özelinde bazı farklı uygulamaları yansıtmıştır. Bu düzenleme sonucunda birçok mesleğe ait eğitim alanları ya farklı temel alanlarda ya da aynı anda iki farklı temel alan altında sınıflandırılmıştır. Bu meslek alanları arasında İçmimarlık da bulunmaktadır. Türkiye'de 100 yıllık eğitim geçmişi bulunan İçmimarlık; AB belgelerinde hem İçmimarlık (interior architecture) hem de İç tasarım (interior design) olarak bir arada değerlendirilmektedir. Ancak İçmimarlık programları TYYÇ'nin sınıflandırılmasında hem "Sanat" hem de "Mimarlık ve Yapı" temel alanında yer almaktadır. 2011 yılında TYYÇ Mimarlık ve Yapı Temel Alanı yaptığı çalışmalarda Temel Alan Kurulu üyelerinin yanı sıra Mimarlar Odası, Şehir ve Bölge Plancıları Odası ve Endüstri Ürünleri Tasarımı Meslek Kuruluşu Merkez ve Ankara Yöneticileri davet edilmesi ve sonucunda görüşleri alınmasına rağmen alanında uzman ve İçmimarlık eğitimi ile ilgili herhangi bir akademisyen ya da meslek kuruluşu davet edilmemiştir (URL 2: https://bit.ly/3cYdY26). Bunun bir sonucu olarak İçmimarlık eğitimi, bu eğitimi almamış kişilerin görüş ve önerileri doğrultusunda farklı bir alanda sınıflandırılmıştır. Tüm bu süreç içerisinde alınan kararlar Türkiye'de İçmimarlık

alanında lisans ve lisansüstü eğitim yapıları ile akademik kadro yapılarında ciddi sorunlar oluşturmuş, Bologna Süreci'nin temel amacı olan Avrupa Yükseköğretim Alanı uyumlandırmasının dışına çıkılmıştır.

Bu çalışmanın amacı; Türkiye'deki İçmimarlık eğitiminde yaşanan tanım ve nitelik sorunsallarına ışık tutarak, AB Bologna Süreci kapsamında yapılan uyum çalışmalarında İçmimarlık eğitiminin yeri ve konumunun doğru belirlenmesine yardımcı olmaktır. Çalışma kapsamında ilk olarak TYYÇ'nin oluşum aşamaları anlatılarak, resmi olarak yayınlanan son tablolar üzerinden İçmimarlık programlarının konumu ile son yayınlanan ISCED-F 2013 raporundaki konumu arasındaki farklar tablolar yardımı ile gösterilecektir. Oluşan bu farkların yarattığı sorunlar maddeler halinde açıklanarak, çalışmanın sonraki bölümünde bu sorunlara çözüm bulmak amacıyla; önce Bologna Süreci'ne dahil AB ve Birleşik Krallık ülkelerindeki İçmimarlık bölümlerinin konumu ve fakülte yapıları, sonrasında ise ülkemizdeki bölümlerin fakülte yapıları tablolarla gösterilerek, her iki yapının da ISCED-F 2013'e uyumluluğu, oluşturulan grafikler yardımıyla kıyaslanacaktır. Çalışmanın son bölümünde ise ortaya çıkan veriler ışığında bir eylem planı geliştirilerek, bu eylemlerin sonucunda oluşabilecek yeni durum yine grafikler aracılığıyla açıklanacaktır.

Türkiye Yükseköğretim Yeterlilikler Çerçevesi (TYYÇ) Tarihi

Avrupa'da ortak bir Yükseköğretim Alanı oluşturmak amacıyla ilk adımları 1998 yılında Sorbonne Bildirisi ile atılan Bologna Süreci (European Commission/EACEA/Eurydice, 2018), 2020 Ocak ayı verileri ile Türkiye'nin de yer aldığı 48 AB üye ve aday ülkelerinde uygulanan bir reform sürecidir. Bu sürecin amaçları, maddeler halinde ilk olarak sürecin resmileştiği 1999 yılında ve iki yıl sonrasında Türkiye'nin de katılımıyla Prag'daki toplantıda yeni maddeler eklenerek açıklanmıştır. YÖK'ün resmi internet sitesinde bu maddeler şu şekilde sıralanmıştır:

> 1.Kolay anlaşılır ve birbirleriyle karşılaştırılabilir yükseköğretim diploma ve/veya dereceleri oluşturmak (bu amaç doğrultusunda Diploma Eki uygulamasının geliştirilmesi)
> 2. Yükseköğretimde Lisans ve Yüksek Lisans olmak üzere iki aşamalı derece sistemine geçmek
> 3. Avrupa Kredi Transfer Sistemini-AKTS (European Credit Transfer System, ECTS) uygulamak
> 4. Öğrencilerin ve öğretim görevlilerinin hareketliliğini sağlamak ve yaygınlaştırmak
> 5. Yükseköğretimde kalite güvencesi sistemleri ağını oluşturmak ve yaygınlaştırmak
> 6. Yükseköğretimde Avrupa boyutunu geliştirmek
> 7. Yaşam boyu öğrenimin teşvik edilmesi
> 8. Öğrencilerin ve yükseköğretim kurumlarının sürece aktif katılımının sağlanması
> 9. Avrupa Yükseköğretim Alanı'nın cazip hale getirilmesi
> 10. Avrupa Araştırma Alanı (European Research Area, ERA) ile Avrupa Yükseköğretim Alanı (European Higher Education Area, EHEA) arasında bir sinerji kurmak. (URL 3: https://bit.ly/3cU8sgS)

Ülkemizde bu süreç kapsamında ilk olarak 2006 yılında Ulusal Yeterlilikler Çerçevesi oluşturulması amacıyla YÖK ve Yükseköğretim Kurum temsilcilerinden oluşan Yükseköğretim Yeterlilikler Komisyonu (YYK) kurulmuş ve komisyonun çalışmaları 2008 yılına dek sürmüştür. YÖK'ün resmi internet sitesinden alınan bilgilere göre komisyon yaptığı çalışmalar sonucunda yoğun olarak Avrupa Yükseköğretim Alanı için Yeterlilikler Çerçevesi (QF-EHEA) düzey tanımlayıcılarını kullanarak Ulusal Yeterlilikler Çerçevesi'ni yükseköğretimin her aşaması sonunda asgari olarak edinilmesi gereken bilgi, beceri ve yetkinliklere göre tanımlamıştır. Çalışmanın sonunda Türkiye'deki tüm lisans, yüksek lisans ve doktora/sanatta yeterlik programlarının sınıflandırıldığı TYYÇ'nin ilk taslağı oluşturulmuştur. Sürecin ilerleyen dönemlerinde çerçevenin tasarımı tamamlanmış ve paydaşların onaylaması sonrasında 2010 yılında çerçeve yayınlanmıştır. Çerçevenin tüm yükseköğretim kurumlarına uygulanması ise 2012 yılında gerçekleşmiştir (Görsel 1).

	TYYÇ Oluşturulma Aşamaları		Tamamlama Tarihi
1	Süreci başlatmak için karar alınması		Nisan 2006
2	Çalışma takviminin oluşturulması		2006
3	Sürecin organizasyonu		2006 - 2008
4	Çerçevenin tasarımı		Kasım 2008
5	Paydaşlardan görüş alınması		Ocak 2009
6	Çerçevenin onaylanması	Kısmen	Mayıs 2009
		Tamamen	Ocak 2010
7	İdari organizasyon		Şubat 2010
8	Çerçevenin yükseköğretim programları düzeyinde uygulanması	Pilot düzeyde uygulama	Aralık 2010
		Tüm kurumlarda uygulama	Aralık 2012
9	Yeterliliklerin TYYÇ'ye dahil edilmesi		2010 - 2015
10	Çerçevenin Avrupa Yeterlilik Çerçeveleri ile uyumluluğunun belgelendirilmesi		2010 - 2012
11	TYYÇ Web sitesinin oluşturulması ve yayınlanması		2010

Görsel 1. TYYÇ'nin Oluşturulma Aşamaları ve Tamamlanma Tarihleri (URL-4: https://bit.ly/2R9HPvX)

ISCED-F 2013 Kılavuzunda ve TYYÇ Temel Alan ve Programları'nda İçmimarlık Programının Konumu ve Yarattığı Sorunlar

Uluslararası Standart Eğitim Sınıflaması, uluslararası karşılaştırılabilir eğitim istatistiklerinin toplulaştırılması, derlenmesi ve analiz edilmesi için kullanılan bir çerçevedir (Toprak, Kolat ve Şengül, 2018). İlk olarak 1976 yılında UNESCO tarafından geliştirilen ISCED, eğitim alanı sınıflandırması olarak hazırlanan kılavuz 1997 yılında yayınlandıktan sonra, alınan geribildirimler ve yeni kararlarla birlikte 2011 yılında düzenlenmiş ve güncellenerek son halini 2013 yılında ISCED-F 2013 adı altında almıştır. ISCED tarafından oluşturulan bu kılavuzların amacı; karşılaştırılabilir verilerin toplanmasına yönelik ortak bir uluslararası

sınıflandırmanın yapılmasıdır. Fakat ISCED raporuna göre; bu yalnızca ilk adım olmakla beraber, ikinci adımda bu sınıflamanın ülkeler arasında tutarlı bir şekilde uygulanmasının sağlanması amaçlanmıştır. Dolayısıyla bu kılavuzların temel amacı, ISCED Eğitim ve Öğretim Alanlarının nasıl uygulanacağı konusunda açık ilkeler sunmaktır (Toprak, Kolat ve Şengül, 2018). Görsel 2'de görüldüğü gibi ISCED-F 2013 kılavuzunda eğitim programları 11 farklı geniş alan, 29 farklı dar alan ve 90 farklı ayrıntılı alan; 2, 3 ve 4 basamaklı kodları kullanarak sınıflandırılmıştır (Ertuğrul ve Kaptan, 2019).

ISCED-F 2013	Geniş Alanlar	Dar Alanlar	Ayrıntılı Alanlar	Programlar /Konular Eğitim ve Öğretim Alanları
Kodlama Mantığı	2 basamaklı kodlama	3 basamaklı kodlama	4 basamaklı kodlama	Eğitim programları
	0X	0XX	0XXX	....
Alanların Sayısı	11	29	≅90	....

Görsel 2. ISCED-F 2013 Eğitim ve Öğretim Programlarının Kodlama Mantığı
Ertuğrul, Ü. ve Kaptan, B. (2019). *Türkiye'de İçmimarlık Eğitiminin Temel Alan Sorunsalı.* Disiplinlerarası ve Kültürlerarası Sanat Dergisi, 4(9), s. 221.

Bu kılavuza göre İçmimarlık programı 02 Sanat ve Beşerî Bilimler geniş alanı altındaki 021 Sanat dar alanı kapsamında 0212 Moda, İç Mekan ve Endüstriyel Tasarım ayrıntılı alan içinde İçmimarlık ve İç Tasarım adı ile sınıflandırılmıştır (Görsel 3). Ertuğrul ve Kaptan bu yaklaşımı aşağıdaki şekilde açıklamışlardır;

> Önerilen bu yaklaşıma göre; moda giysileri, endüstriyel ürünler ile iç mekanların tasarımı ve inşasında paylaşılan ortak konular; kütle, hacim ve malzemelerin yaratıcı bir şekilde bir araya getirilmesine yönelik çalışmalar olduğu belirtilmektedir. Bu ayrıntılı alan altında kıyafet tasarımı, endüstriyel ürün tasarımı, moda tasarımı, İçmimarlık, iç tasarım, sahne tasarımı ve vitrin dekorasyonu eğitim ve öğretim programları yer almaktadır. Özet olarak bu programlar *ortak konu içeriğine* sahip olmaları nedeniyle Moda, İç Mekân ve Endüstriyel Tasarım (Fashion, Interior and Industrial Design) başlığı altında sınıflandırılmıştır (2019, s.223).

ISCED-F 2013 (UNESCO) Geniş Alan ve Kodu	Dar Alan ve Kodu	Eğitim Programlarının İlişkili Olduğu Ayrıntılı Alan ve Kodu	Eğitim ve Öğretim Program Kapsamı
02 Sanat ve Beşerî Bilimler	021 Sanat	0211 Görsel-işitsel teknikler ve medya yapımcılığı	.....
		0212 **Moda, iç mekân ve endüstriyel tasarım**	Kıyafet tasarımı Endüstriyel ürün tasarımı Moda tasarımı **İçmimarlık** **İç tasarım** Sahne tasarımı Vitrin dekorasyonu
		0213 Güzel sanatlar	.....
		0214 El sanatları	.....
Kapsam Dışı	Bina tasarımı çalışmaları bu ayrıntılı alandan hariç tutulur ve 0731 "Mimarlık ve şehir planlama" ayrıntılı alanına dahil edilir. Endüstriyel tasarım çalışmaları, şayet vurgu artistik tasarıma yönelik değil de teknik konulara yapılıyorsa, bu alandan hariç tutulur ve 071 "Mühendislik ve mühendislik işleri" altındaki uygun ayrıntılı alana dahil edilir. Yayın tasarımı ve grafik tasarımı bu ayrıntılı alandan hariç tutulur ve 0211 "Görsel-işitsel teknikler ve medya yapımcılığı" ayrıntılı alanına dahil edilir.	

Görsel 3. ISCED-F 2013 Kılavuzunda İçmimarlık Programının Yeri (URL-5: https://bit.ly/3s604Q1)

ISCED kılavuzları incelendiğinde; pek çok dar alan ve ayrıntılı alan tablolarının altında, mesleki sınıflandırmalar esnasında oluşabilecek sorunların önüne geçmek amacıyla Kapsam Dışı (Exclusions) başlığı ile ek açıklamalar yapılmıştır. Görsel 4'te görüldüğü üzere 07 Mühendislik, İmalat ve İnşaat geniş alanı altındaki 073 Mimarlık ve İnşaat dar alanı kapsamında yer alan 0731 Mimarlık ve Şehir Planlama ayrıntılı alanından, İçmimarlık ve İç Tasarım programlarının hariç tutulması gerektiği açık bir şekilde ifade edilmiştir (Görsel 4).

<table>
<tr><th>ISCED-F 2013 (UNESCO) Geniş Alan ve Kodu</th><th>Dar Alan ve Kodu</th><th>Eğitim Programlarının İlişkili Olduğu Ayrıntılı Alan ve Kodu</th><th>Eğitim ve Öğretim Program Kapsamı</th></tr>
<tr><td rowspan="2">07 Mühendislik, İmalat ve inşaat</td><td rowspan="2">073 Mimarlık ve İnşaat</td><td>0731
Mimarlık ve şehir planlama</td><td>Mimari kentsel tasarım ve planlama
Mimarlık
Bina tasarımı
Kadastro/ Arazi ölçümü
Şehir planlama
Toplumsal kalkınma
Peyzaj mimarlığı
Yapısal mimari
Haritacılık
Kent ve kırsal bölge planlama
Kentsel planlama</td></tr>
<tr><td>0732
İnşaat ve inşaat mühendisliği</td><td>.....</td></tr>
<tr><td>Kapsam Dışı</td><td colspan="3">İç tasarım çalışmaları bu ayrıntılı alandan hariç tutulur ve 0212 "Moda, iç mekân ve endüstriyel tasarım" ayrıntılı alanına dahil edilir. Geomatik bu ayrıntılı alandan hariç tutulur ve 0532 "Yer bilimleri " ayrıntılı alanına dahil edilir. Parkların ile bahçelerin planlanması ve yapılması bu ayrıntılı alandan hariç tutulur ve 0812 "Bahçecilik" ayrıntılı alanına dahil edilir.</td></tr>
</table>

Görsel 4. ISCED-F 2013 Kılavuzunda Mühendislik, İmalat ve İnşaat Geniş Alanı (URL-5: https://bit.ly/3s604Q1)

Çalışmanın önceki bölümünde bahsedildiği gibi Türkiye'de Bologna sürecinin gerekliliklerini yerine getirmek üzere 2006 yılında kurulan Yükseköğretim Yeterlilikler Komisyonu (YYK), ISCED kılavuzunu referans alarak TYYÇ'yi oluşturmuştur. 2010 yılında yapılan bu düzenlemede 8 farklı genel alan (geniş alan) altındaki 22 temel alan (dar alan) ve bu temel alanların altında yer alacak olan eğitim programları (ayrıntılı alan) sınıflandırılmıştır. Oluşturulan temel alan tablolarında İçmimarlık ve İçmimarlık ve Çevre Tasarımı programları hem 21 kodlu Sanat Temel Alanı, aynı zamanda 58 kodlu Mimarlık ve Yapı temel alanı altında konumlandırılmıştır (Görsel 5).

SANAT TEMEL ALAN RAPORUNA GÖRE					MİMARLIK VE YAPI TEMEL ALAN RAPORUNA GÖRE				
Genel Alan ve Kodu	**Temel Alan ve Kodu**	**Programlarının ilişkili Olduğu Eğitim ve Öğretim Alanları ve Kodları**	**Temel Alan Kodu ve Program Adı (Eğitim ve Öğretim Alanları)**		**Genel Alan ve Kodu**	**Temel Alan ve Kodu**	**Programların ilişkili Olduğu Eğitim ve Öğretim Alanları ve Kodları**	**Temel Alan Kodu ve Program Adı (Eğitim ve Öğretim Alanları)**	
2 Beşeri Bilimler ve Sanat	**21 Sanat***	214 Tasarım	21,54	Tekstil ve Moda Tasarımı	5 Mühendislik, Üretim ve Yapı	**58 Mimarlık ve Yapı ****	581 Mimarlık ve Şehir Planlama	……	……
			21,54,52	Takı Teknolojisi ve Tasarımı				58, 52, 21	Yat Tasarımı
			21,58	**İçmimarlık**				21, 54, 58	Endüstri Tasarımı
			21,58	**İçmimarlık ve Çevre Tasarımı**				21, 54, 58	Endüstri Ürünleri Tasarımı
			21,81	Turizm Animasyonu				21, 54, 58	Endüstriyel Tasarım
			21,54, 58	Endüstri Tasarımı				**21, 58**	**İçmimarlık**
			21,54, 58	Endüstri Ürünleri Tasarımı				**21, 58**	**İçmimarlık ve Çevre Tasarımı**
			21,54, 58	Endüstriyel Tasarım				……	……

Görsel 5. ISCED kılavuzu kaynak alınarak oluşturulan TYYÇ Genel Alan, Temel Alan ve Programların kodları sınıflandırılması:
Sanat Temel Alanı: Çobanlı, ve diğerleri. (2011). *Türkiye Yükseköğretim Yeterlilikler Çerçevesi (TYYÇ), Temel Alan Yeterlilikleri, Sanat, Temel Alan Kodu:21*.Ankara: Yükseköğretim Kurumu. s. 5. (URL-6: https://bit.ly/3us9hn6)
Mimarlık ve Yapı Temel Alanı: Pamir, ve diğerleri. (2011). *Türkiye Yükseköğretim Yeterlilikler Çerçevesi (TYYÇ), Temel Alan Yeterlilikleri, Mimarlık ve Yapı, Temel Alan Kodu:58.* Ankara: Yükseköğretim Kurumu. s. 3. (URL-7: https://bit.ly/3rWkieR)

İçmimarlık programlarının her iki temel alanda da yer alması, ISCED-F 2013 kılavuzundaki 073 Mimarlık ve İnşaat Dar Alanında Kapsam Dışı başlığı altında "İç mekân tasarımı çalışmaları bu ayrıntılı alandan hariç tutulur ve *0212 Moda, iç mekân ve endüstriyel tasarım* ayrıntılı alanına dahil edilir." uyarısının dikkate alınmadığını göstermektedir. Komisyonlar aracılığıyla oluşan bu ikili durum, Avrupa Yükseköğrenim Alanı ile olan uyumunun olumlu ve olumsuz yönlerini analiz etmek bakış açısı ile İçmimarlık meslek eğitimi ve uygulaması bağlamında tartışmaların oluşmasına neden olmuştur. Ertuğrul ve Kaptan; Türkiye'de İçmimarlık / İçmimarlık ve Çevre Tasarımı programlarının iki farklı temel alan altında sınıflandırılmasının yarattığı sorunları şu şekilde sıralamıştır:

• Türkiye'deki vakıf ve devlet olmak üzere 63 üniversitede İçmimarlık ile İçmimarlık çevre tasarımı lisans programının kurulması.

• Türkiye'deki İçmimarlık ile İçmimarlık ve çevre tasarımı lisans programlarının 10 farklı fakülte bünyesinde yer alması.

• Türkiye'deki İçmimarlık/İçmimarlık ve çevre tasarımı lisans programlarına kabul ölçütlerinde yetenek sınavının kaldırılması, merkezi sınav sistemi kapsamında Sayısal (SAY) ve Eşit ağırlık (EA) olmak üzere iki farklı puan türünün aynı zamanda kullanılması.

• İçmimarlık ile İçmimarlık ve çevre tasarımı eğitim programları için yurtiçi ve yurt dışı öğrenci ve araştırmacı hareketliliklerinde (Yatay Geçiş, Dikey Geçiş, Erasmus vb.) yaşanan sorunlar.

• Türkiye'de İçmimarlık lisansüstü eğitim programlarının Fen Bilimleri, Sosyal Bilimler ve Güzel Sanatlar Enstitüleri olmak üzere birbirlerinden farklı araştırma ve sanat/bilim alanlarına sahip enstitüler bünyesinde yer alması.

• İçmimarlık / İçmimarlık ve Çevre Tasarımı bölümlerine yapılan akademik kadro alımlarında tercih farklılıkları ve kadro yapılaşması ve bunun neticesinde oluşan yetersiz içmimar öğretim üyesi sayısı.

• Aynı üniversite içinde farklı fakültelere açılan bölümler ve yüksek kontenjan ile öğrenci kabulü.

• Doçentlik temel alanlarındaki farklılıklar (Ertuğrul ve Kaptan, 2019. s.226-230).

TYYÇ'de yer alan lisans ve önlisans programlarında İçmimarlık alanında olduğu gibi farklı alanlarda da yaşanan temel alan sorunları sebebiyle YÖK 2019 yılında "Önlisans ve Lisans Diploma Programlarının Yeniden İsimlendirilmesi ve Sınıflandırılması" adıyla bir çalışma başlatmıştır. YÖK bu çalışma kapsamında mevcut durum ve öngörülen düzenlemelerle ilgili akademisyenlerden, kamu kurum ve kuruluşlardan, meslek odaları ve meslek örgütlerinden, iş çevrelerinden ve paydaşlardan görüş talebinde bulunmuş, TMMOB İçmimarlar Odası da 17 Kasım 2019 tarihinde gerçekleştirmiş olduğu Danışma Kurulu toplantısı sonucunda aldığı kararı YÖK'e iletmiştir (URL-8: https://bit.ly/39LZL6o). Alınan bu kararda; İçmimarlık lisans programlarının Sanat Temel Alanı'ndan kaldırılıp *Mimarlık ve Yapı Temel Alanı*'nın altındaki *Mühendislik, İmalat ve Yapı Geniş Alanı*'nın isminin *Tasarım, Mühendislik, İmalat ve Yapı,* Dar Alan isminin *Mimarlık ve Yapı* yerine *Tasarım ve Yapı* olarak değiştirilerek bu alan altında Peyzaj Mimarlığı, Kentsel Tasarım ve Peyzaj Mimarlığı, Mimarlık, Şehir ve Bölge Planlama ile diğer mühendislik alanlarıyla birlikte sınıflandırılması gerektiği önerilmiştir (URL-9: https://bit.ly/3fQDBnd). Alınan bu kararla ilgili çalışma kapsamındaki görüşler çalışmanın tartışma ve sonuç bölümünde aktarılacaktır. Çalışmanın sonraki bölümünde; çalışmada kullanılan yöntem ve sonrasında, bahsedilen sorunları çözmeye yönelik edinilen bulgulara yer verilecektir.

Yöntem

Çalışma; nicel araştırma yöntemleri kapsamında betimsel araştırma modeli benimsenerek Avrupa Komisyonu'nun ve YÖK'ün Web sayfalarından alınan güncel bilgiler tekil tarama modeliyle taranmıştır. Aynı yöntem Türkiye ve Avrupa Birliği ülkelerindeki İçmimarlık lisans

programlarının yapıları hakkında bilgi almak için de kullanılmıştır. Türkiye'de aktif öğretim yapan İçmimarlık lisans program yapıları için bağlı oldukları yükseköğretim kurumlarının resmi internet sayfalarından ve Avrupa Yükseköğretim Alanı (European Higher Education Area) dahilinde Bologna Süreci tarafından tanınmış Avrupa Birliği (AB) üye ülkelerinden; Almanya, Fransa, İspanya, İtalya, İsviçre, Finlandiya, Hollanda, İsveç, Norveç ve Birleşik Krallık (BK) ülkelerinden İngiltere, İskoçya ve Galler'deki İçmimarlık lisans program yapıları için de her ülkenin yükseköğretim kurullarının resmi internet sayfalarından yararlanılmıştır. Bahsedilen ülkelerdeki tüm programlar seçilmemiş, programların Bologna Süreci'ni tamamlamış veya sürece dahil olmaları, bu çalışma kapsamının sınırlarını belirlemiştir. Kurumların resmi internet sayfalarından elde edilen veriler; üniversite adı, şehir/ülke, program adı, fakülte/okul adı ve fakülte/okuldaki diğer bölümler olarak beş sütuna aktarılmış ve neticesinde oluşturulan istatistikler, betimsel analiz yapılarak karşılaştırılmış, sonuçta oluşan farkların yarattığı sorunların giderilmesine yönelik çözüm önerileri getirilmiştir.

Bulgular

Çalışma kapsamında AB üye ülkelerinden Almanya (Hochschul Kompass), Fransa (Le Système Françaıs D'enseıgnement Supérıeur), İspanya (QEDU), İtalya (CIMEA), İsviçre (Swiss Universities), (Finlandiya Ministry of Education and Culture of Finland), Hollanda (NVAO), İsveç (Swedish Council for Higher Education), Norveç (NOKUT) ve Birleşik Krallık (Universities and Higher Education in UK) ülkelerinden İngiltere, İskoçya ve Galler'deki lisans(bachelor) derecesi veren ve Bologna Süreci'ne dahil olan 6 dönem veya 8 dönemlik İçmimarlık program yapıları incelenmiş ve edinilen veriler üniversite adı, şehir/ülke, program adı, fakülte/okul adı ve fakülte/okuldaki diğer bölümler olarak beş sütun halinde bir tabloya dönüştürülmüştür (Görsel 6). Tablodaki altıncı sütunda yer alan "Durum Kodu" her satırdaki bölümün fakülte yapısının hangi temel alana göre şekillendiğini göstermektedir (1- Sanat Temel Alanı, 2- Mimarlık ve Yapı Temel Alanı, 3- Her İki Temel Alandan Bölümlerin Karışımı). Eğer bölümün bulunduğu fakültede başka bölümler mevcut değilse kıstas olarak fakülte ismi alınmıştır. Bu tablonun temel amacı; Avrupa Yükseköğretim Alanı içinde yer alan ülkelerdeki İçmimarlık programlarının hangi bölümlerle birlikte konumlandırıldığını ve dolayısıyla ISCED-F 2013 kılavuzuna uygunluğunu görmek için altlık oluşturmaktır.

No	Üniversite Adı	Şehir / Ülke	Program Adı	Fakülte / Okul Adı	Fakülte/Okuldaki Diğer Bölümler	Durum Kodu
1	Hochschule Düsseldorf	Düsseldorf / **Germany**	Architecture and Interior Architecture	Faculty of Architecture	Yok	2
2	University of Wuppertal	Wuppertal/ **Germany**	Color Technology / Interior Design / Surface Technology	Faculty of Design and Art	Industrial Design Media Design Art	1
3	Hochschule für angewandte Wissenschaften Coburg	Coburg/ **Germany**	Interior Design	Architecture and Design	Architecture Energy Efficient Building Design Civil Engineering Integrated Product Design	2
4	Hochschule Darmstadt	Darmstadt/ **Germany**	Interior Architecture	Architecture, Media and Design	Animation and Game Expanded Realities Interactive Media Design Motion Pictures Online Journalism Sound and Music Production	1
5	Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe	Detmold/ **Germany**	Interior Architecture	School of Architecture and Interior Architecture	Architecture Urban Planning	2
6	Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle	Halle/ **Germany**	Interior Architecture	Faculty of Design	Industrial Design Communication Design Fashion Design Multimedia / VR Design	1
7	Hochschule Kaiserslautern	Kaiserslautern/ **Germany**	Interior Architecture	Construction and Design	Architecture Civil Engineering Virtual Design	2
8	Hochschule Mainz	Mainz/ **Germany**	Interior Architecture	School of Design	Communication Design Time-based Media	1
9	München Academy of Fine Arts	München/ **Germany**	Interior Design	Yok	Fine Arts Art Education	1
10	Technische Hochschule Rosenheim	Rosenheim/ **Germany**	Interior Architecture	School of Design	Yok	1
11	Hochschule für Technik Stuttgart	Stuttgart/ **Germany**	Interior Design	School of Architecture and Design	Architecture Climate Engineering	2

No	Üniversite Adı	Şehir / Ülke	Program Adı	Fakülte / Okul Adı	Fakülte/Okuldaki Diğer Bölümler	Durum Kodu
12	Hochschule Trier	Trier/ **Germany**	Interior Design	Design Campus	Architecture Gemstone and Jewellery Intermedia Design Fashion Design Communication Design	3
13	Hochschule Wismar	Wismar/ **Germany**	Interior Design	Faculty of Design	Architectural Lighting Design Architecture Communication Design and Media Design Product Design Jewellery Design	3
14	Berlin International University of Applied Sciences	Berlin/ **Germany**	Interior Design	Faculty of Architecture and Design	Architecture Product Design Graphic Design and Visual Communication	3
15	Hochschule Fresenius	Hamburg/ **Germany**	Interior Design	School of Design	Fashion Design Fashion and Design Management Product Design Space Design	1
16	Hochschule Hannover	Hannover/ **Germany**	Interior Architecture	Faculty of Media, Information and Design	Media Design Product Design Fashion Design Photojournalism Visual Communication Information Management Scenotography – Costume – Experimental Design	1
17	Hochschule RheinMain	Wiesbaden/ **Germany**	Interior Design	Faculty of Design Computer Science Media	Communication Design Media: Conception&Production	1
18	LISAA School of Design	Paris / **France**	Interior Architecture and Design	School of Design	Animation and Video Games Graphic and Motion Design Fashion	1
19	Paris College of Art	Paris / **France**	Interior Design	College of Art	Design Management Art History, Theory and Criticism Communication Design Fasion Design Fine Arts Illustration Photography	1
20	Academie Charpentier	Île-de-France / **France**	Interior Architecture and Design	School of Applied Arts	Art Direction and Graphic Design	1

No	Üniversite Adı	Şehir / Ülke	Program Adı	Fakülte / Okul Adı	Fakülte/Okuldaki Diğer Bölümler		Durum Kodu
21	Royal Academy of Art	The Hauge / **Netherlands**	Interior Architecture and Furniture Design	Academy of Art	ArtScience Fine Arts Graphic Design	Interactive/ Media/Design Photography Textile and Fashion	1
22	Nebrija University	Madrid / **Spain**	Interior Design	Higher Polytechnic School	Fundementals of Architecture Industrial Technology Engineering Automobile Engineering Industrial Design Engineering and Product Development Computer Engineering		2
23	Marbella Design Academy	Monda / **Spain**	Interior Architecture and Design	Design Academy	Fashion Design and Manufacture Graphic Design and Media		1
24	ESDI Design School	Barcelona / **Spain**	Interior Design	Design School	Fashion Design Graphic Design Product Design Audiovisual Design Design Management		1
25	LCI Higher Education Design School	Barcelona / **Spain**	Interior Design	Design School	Product Design Fashion Design Graphic Design Management and Innovation		1
26	Istituto Europeo Di Design (IED)	Milano/Rome/Torino/Como/Venice/Florence/Cagliari / **Italy** Barcelona / **Spain**	Interior Design	Department of Design	Product Design Transportation Design Furniture Design		1
27	School of Design	Milano / **Italy**	Interior Design	Design School	Fashion Design Graphic Design Product Design Audiovisual Design Design Management		1
28	Università Europea del Design Pescara	Pescara / **Italy**	Interior Design	Architecture and Design	Yacht Design CAD Design NURBS Modelling		1
29	University of Applied Sciences and Arts Northwestern Switzerland	Basel / **Switzerland**	Interior Design and Scenography	Art and Design	Fine Arts Product and Industrial Design Fashion Design Process Design Art and Design Education Visual Communication		1

No	Üniversite Adı	Şehir / Ülke	Program Adı	Fakülte / Okul Adı	Fakülte/Okuldaki Diğer Bölümler	Durum Kodu
30	Lucerne University of Applied Sciences and Arts	Horw / **Switzerland**	Interior Design	Technology & Architecture	Architecture Digital Construction Civil Engineering Building Technology	2
31	The University of Applied Sciences and Arts of Southern Switzerland (SUPSI)	Lugano / **Switzerland**	Interior Design	The Design Department	Conservation Visual Communication	-
32	HEAD Geneve	Geneve / **Switzerland**	Interior Design	School of Applied Arts	Fine Arts Cinema Product Design – Jewellery and Accessory Watch Design Visual Communication Fashion Design	1
33	South Eastern Finland University of Applied Sciences	Kouvola / **Finland**	Interior Architecture and Furniture Design	Design	Fashion and Costume Design Graphic Design Service Design Bioproduct Design	1
34	Lahti University of Applied Sciences	Lahti / **Finland**	Interior Architecture and Furniture Design	Institute of Design	Industrial and Brand Design Experience and Service Design Visual Communication	1
35	Konstfack University of Arts, Crafts and Design	Stockholm / **Sweden**	Interior Architecture and Furniture Design	Department of Design, Interior Architecture and Visual Communication	Graphic Design and Illustration Industrial Design	1
36	Oslo National Academy of The Arts	Oslo / **Norway**	Interior Architecture and Furniture Design	The Design Department	Graphic Design and Illustration Fashion Design and Costume Design	1
37	University of Lincoln	Lincoln / **UK**	Interior Architecture and Design	School of Design	Creative Advertising Design for Event, Exhibititon and Performance Fashion Graphic Design Illustration Product Design	1
38	Coventry University	Coventry / **UK**	Interior Architecture and Design	School of Art and Design	Automotive and Transport Design Fashion Fine Art and Illustration Games Art Illustration	1

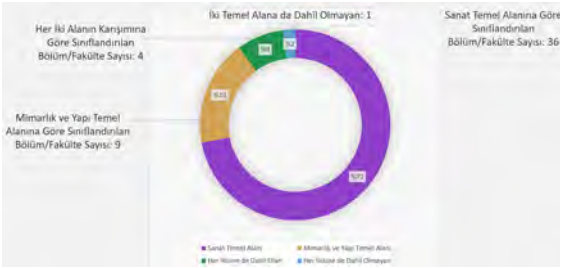
No	Üniversite Adı	Şehir / Ülke	Program Adı	Fakülte / Okul Adı	Fakülte/Okuldaki Diğer Bölümler		Durum Kodu
					Fine Art	and Animation	
39	University of West of England	Bristol / England, **UK**	Interior Design	School of Art and Design	Drawing and Print Fashion Communication	Fashion Textiles Fine Art Graphic Design Illustration	1
40	Oxford Brookes University	Oxford / England, **UK**	Interior Architecture	School of Architecture	Architecture Design		2
41	De Montfort University	Leicester / England, **UK**	Interior Design	Faculty of Arts, Design and Humanities / Design	Design Crafts Product Design Product and Furniture Design		1
42	University of Portsmouth	Portsmouth / England, **UK**	Interior Architecture and Design	School of Architecture	Architecture Building Surveying Property Development Quantity Surveying		2
43	University of Central Lancashire	Preston / England, **UK**	Interior Design	School of Art, Design and Fashion	Fine Art Textile Design Illustration Architectural Studies	Graphic Design Photography Creative Advertising Fashion Promotion	1
44	University of Bedfordshire	Bedford / England, **UK**	Interior Architecture	School of Art and Design	Art and Design Animation Fashion Design		1
45	University of Brighton	Brighton / England, **UK**	Interior Architecture	School of Architecture and Design	Architecture Product Design and Professional Experience		3
46	University of the Arts London	London / England, **UK**	Interior Design	Chelsea College of Art and Design	Fine Art Graphic Design Communication Product and Furniture Design Textile Design		1
47	University of South Wales	Cardiff / Wales, **UK**	Interior Design	Faculty of Creative Industries	Advertising Design Animation Cinema Computer Games Design Documentary Photography	Fashion Design Film Game Art Graphic Communication Music Business Photography Visual Production	1

No	Üniversite Adı	Şehir / Ülke	Program Adı	Fakülte / Okul Adı	Fakülte/Okuldaki Diğer Bölümler		Durum Kodu
					Illustration Journalism Media Production	Visual Effects	
48	University of Dundee	Dundee / Scotland, **UK**	Interior and Environmental Design	School of Art and Design	Art and Philosophy Digital Interaction Design Fine Art Graphic Design	Animation Illustration Jewellery and Metal Design Product Design Textile Design	1
49	University of Edinburgh	Edinburgh / Scotland, **UK**	Interior Design	School of Design	Animation Fashion Film and Television Graphic Design Illustration	Jewellery and Silversmithing Performance Costume Product Design Textiles	1
50	The Glasgow School of Art	Glasgow / Scotland, **UK**	Interior Design	School of Design	Communication Design Interaction Design Fashion Design	Silversmithing and Jewellery Textile Design Product Design	1

Görsel 6. AB ve Birleşik Krallık'taki İçmimarlık Programlarının Yapısı (Kişisel Arşiv)
Hochschul Kompass, Almanya. (URL-10: https://bit.ly/39N1zfC)
Le Système Françaıs D'enseıgnement Supérieur, Fransa. (URL-11: https://bit.ly/3rWSOkn)
QEDU, İspanya. (URL-12: https://bit.ly/3fPE8Gk)
CIMEA, İtalya. (URL-13: https://bit.ly/31VxUw9)
Swiss Universities, İsviçre. (URL-14: https://bit.ly/3wCmnAf)
Ministry of Education and Culture of Finland, Finlandiya. (URL-15: https://bit.ly/3uxnpM6)
NVAO, Hollanda. (URL-16: https://bit.ly/3wBQibK)
Swedish Council for Higher Education, İsveç. (URL-17: https://bit.ly/3uuwOUp)
NOKUT, Norveç. (URL-18: https://bit.ly/3fOi3IO)
Universities and Higher Education in UK, Birleşik Krallık. (URL-19: https://bit.ly/3cXHNzT)

Görsel 6'da incelenen 12 ülkeye ait 50 İçmimarlık programının bulunduğu fakülte/okul yapılarının 36 tanesi Sanat Temel Alanı'na (Durum Kodu 1), 9 tanesi Mimarlık ve Yapı Temel Alanı'na (Durum Kodu 2) uygundur. 4 tanesi her iki alandan programların olduğu (Durum Kodu 3), bir tanesi ise iki temel alana da uygun olmayan bir yapıdadır (Görsel 7). Fakülte/okul isimleri çok değişken olmakla birlikle, İçmimarlık bölümlerinin ISCED sınıflandırılmasına uygun, ağırlıklı olarak Sanat ve Tasarım Fakültesi/Okulu adı altında yer aldığı görülmek-

tedir. İncelenen 12 ülke arasından yalnızca Almanya'daki İçmimarlık bölümlerinin Mimarlık Fakültelerinde, diğer ülkelere göre oransal olarak daha yüksek olduğu göze çarpmaktadır (%35). Fakat incelenen 50 programın tamamı göz önüne alındığında; istatistiksel olarak, Avrupa Birliği ve Birleşik Krallık'ta yer alan 50 programın ISCED-F 2013 kılavuzuna uygunluğu %72'dir.



Görsel 7. İncelenen AB ve Birleşik Krallık ülkelerindeki İçmimarlık programlarının bulunduğu fakülte/okulların ISCED- F 2013'e göre dağılımları (Kişisel Arşiv)

AB ve Birleşik Krallık ülkeleri incelendikten sonra aynı yöntem Türkiye'deki yükseköğretim kurumlarında bulunan İçmimarlık programlarının fakülte yapılarını görmek için de kullanılmıştır. Ülkemizde 2019/2020 Güz Dönemi itibarıyla öğretim faaliyeti yapan 65 İçmimarlık lisans programının fakülte yapıları incelenmiş ve edinilen veriler yine üniversite adı, şehir/ülke, program adı, fakülte/okul adı ve fakülte/okuldaki diğer bölümler olarak beş sütun halinde bir tabloya dönüştürülmüştür (Görsel 8). Tabloya dahil olan bölümler seçilirken devlet veya vakıf üniversitesi ayrımı yapılmamış, İçmimarlık/İçmimarlık ve çevre tasarımı lisans diploması veren tüm üniversiteler dahil edilmiştir. Görsel 6'da olduğu gibi bu tabloda da temel amaç; Türkiye'deki İçmimarlık programlarının hangi bölümlerle birlikte konumlandırıldığını ve dolayısıyla ISCED-F 2013 kılavuzuna uygunluğunu görmek için altlık oluşturmaktır.

No	Üniversite Adı	Şehir	Program Adı	Fakülte Adı	Fakültedeki Diğer Bölümler	Durum Kodu
1	Afyon Kocatepe Üniversitesi (D)	Afyon	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	Güzel Sanatlar Fakültesi	Sinema ve Televizyon	1
2	Akdeniz Üniversitesi (D)	Antalya	İçmimarlık	Mimarlık Fakültesi	Mimarlık Peyzaj Mimarlığı Şehir ve Bölge Planlama	2
3	Altınbaş Üniversitesi (V)	İstanbul	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi	Grafik Tasarımı Moda ve Tekstil Tasarımı Sinema ve Televizyon Takı Tasarımı	1
4	Antalya Bilim Üniversitesi (V)	Antalya	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	Güzel Sanatlar ve Mimarlık Fakültesi	Mimarlık	2
5	Atılım Üniversitesi (V)	Ankara	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi	Endüstri Ürünleri Tasarımı Grafik Tasarımı Mimarlık Moda ve Tekstil Tasarımı	3

No	Üniversite Adı	Şehir	Program Adı	Fakülte Adı	Fakültedeki Diğer Bölümler	Durum Kodu
6	Avrasya Üniversitesi (V)	Trabzon	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	Mühendislik ve Mimarlık Fakültesi	Bilgisayar Mühendisliği Elektrik-Elektronik Mühendisliği Gıda Mühendisliği Harita Mühendisliği İnşaat Mühendisliği Makine Mühendisliği Mimarlık	2
7	Bahçeşehir Üniversitesi (V)	İstanbul	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	Mimarlık ve Tasarım Fakültesi	Endüstri Ürünleri Tasarımı Mimarlık	3
8	Başkent Üniversitesi (V)	Ankara	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi	Çizgi Film ve Animasyon Film Tasarımı Gastronomi ve Mutfak Sanatları Görsel İletişim Tasarımı Mimarlık Moda ve Tekstil Tasarımı	3
9	Beykent Üniversitesi (V)	İstanbul	İçmimarlık	Mühendislik Mimarlık Fakültesi	Bilgisayar Mühendisliği Biyomedikal Mühendisliği Elektrik Elektronik Mühendisliği Endüstri Mühendisliği Endüstri Ürünleri Tasarımı İnşaat Mühendisliği Makine Mühendisliği Mimarlık Yazılım Mühendisliği	2
10	Beykoz Üniversitesi (V)	İstanbul	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	Sanat ve Tasarım Fakültesi	Çizgi Film ve Animasyon Dijital Oyun Tasarımı Gastronomi ve Mutfak Sanatları Halkla İlişkiler ve Reklamcılık İletişim Tasarımı ve Yeni Medya Radyo, Televizyon ve Sinema	1
11	Şeyh Edebali Üniversitesi (D)	Bilecik	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi	Endüstri Ürünleri Tasarımı	1
12	Biruni Üniversitesi (V)	İstanbul	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	Mühendislik ve Doğa Bilimleri Fakültesi	Bilgisayar Mühendisliği Biyomedikal Mühendisliği Moleküler Biyoloji ve Genetik	2
13	Çankaya Üniversitesi (V)	Ankara	İçmimarlık	Mimarlık Fakültesi	Mimarlık Şehir ve Bölge Planlama	2
14	Çukurova Üniversitesi (D)	Adana	İçmimarlık	Mimarlık Fakültesi	Mimarlık Peyzaj Mimarlığı	2

No	Üniversite Adı	Şehir	Program Adı	Fakülte Adı	Fakültedeki Diğer Bölümler	Durum Kodu
15	Doğuş Üniversitesi (V)	İstanbul	İçmimarlık	Sanat ve Tasarım Fakültesi	Endüstri Ürünleri Tasarımı Gastronomi ve Mutfak Sanatları Görsel İletişim Tasarımı Mimarlık	3
16	Eskişehir Teknik Üniversitesi (D)	Eskişehir	İçmimarlık	Mimarlık ve Tasarım Fakültesi	Mimarlık Endüstriyel Tasarım Moda ve Tekstil Tasarımı	3
17	Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi (V)	İstanbul	İçmimarlık	Mimarlık ve Tasarım Fakültesi	Mimarlık	2
18	Fenerbahçe Üniversitesi (V)	İstanbul	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	Mühendislik ve Mimarlık Fakültesi	Bilgisayar Mühendisliği Endüstri Mühendisliği	2
19	Hacettepe Üniversitesi (D)	Ankara	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Heykel Resim Seramik ve Cam	1
20	Haliç Üniversitesi (V)	İstanbul	İçmimarlık	Mimarlık Fakültesi	Endüstri Ürünleri Tasarımı Mimarlık	3
21	Hasan Kalyoncu Üniversitesi (V)	Gaziantep	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	Güzel Sanatlar ve Mimarlık Fakültesi	Mimarlık	2
22	Işık Üniversitesi (V)	İstanbul	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	Güzel Sanatlar Fakültesi	Görsel İletişim Tasarımı Sinema ve Televizyon	1
23		İstanbul	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	Mimarlık ve Tasarım Fakültesi	Endüstriyel Tasarım Mimarlık	3
24	İhsan Doğramacı Bilkent Üniversitesi (V)	Ankara	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi	Grafik Tasarım İletişim Tasarım Kentsel Tasarım ve Peyzaj Mimarlığı Mimarlık	3
25	İstanbul Arel Üniversitesi (V)	İstanbul	İçmimarlık	Mühendislik-Mimarlık Fakültesi	Bilgisayar Mühendisliği Biyomedikal Mühendisliği Elektrik Elektronik Mühendisliği Endüstri Mühendisliği İnşaat Mühendisliği Makine Mühendisliği Mimarlık	2
26	İstanbul Aydın Üniversitesi (V)	İstanbul	İçmimarlık	Mimarlık ve Tasarım Fakültesi	Endüstri Ürünleri Tasarımı Mimarlık	3
27	İstanbul Ayvansaray Üniversitesi (V)	İstanbul	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	Güzel Sanatlar, Tasarım ve	Gastronomi ve Mutfak Sanatları Görsel İletişim Tasarım Mimarlık	3

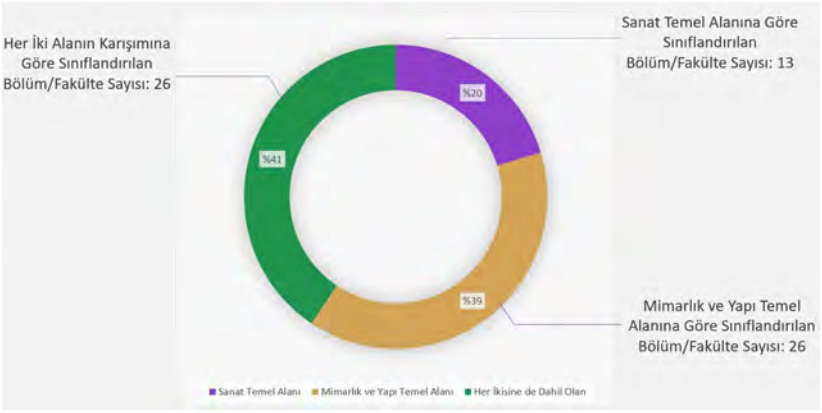
No	Üniversite Adı	Şehir	Program Adı	Fakülte Adı	Fakültedeki Diğer Bölümler	Durum Kodu
				Mimarlık Fakültesi	Radyo, Televizyon ve Sinema	
28	İstanbul Bilgi Üniversitesi (V)	İstanbul	İçmimarlık	Mimarlık Fakültesi	Endüstri Ürünleri Tasarımı Mimarlık	3
29	İstanbul Esenyurt Üniversitesi (V)	İstanbul	İçmimarlık	Mühendislik ve Mimarlık Fakültesi	Bilgisayar Mühendisliği Elektrik-Elektronik Mühendisliği İnşaat Mühendisliği Mimarlık	2
30	İstanbul Gedik Üniversitesi (V)	İstanbul	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	Güzel Sanatlar ve Mimarlık Fakültesi	Gastronomi ve Mutfak Sanatları Görsel İletişim Tasarım Mimarlık	3
31	İstanbul Gelişim Üniversitesi (V)	İstanbul	İçmimarlık / İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	Güzel Sanatlar Fakültesi	Gastronomi ve Mutfak Sanatları İletişim Tasarımı Sinema ve Televizyon	1
32		İstanbul	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	Mimarlık Fakültesi	Mimarlık	2
33	İstanbul Medipol Üniversitesi (V)	İstanbul	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi	Endüstri Ürünleri Tasarımı Gastronomi ve Mutfak Sanatları Kentsel Tasarım ve Peyzaj Mimarlığı Mimarlık	3
34	İstanbul Okan Üniversitesi (V)	İstanbul	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi	Endüstri Ürünleri Tasarımı Görsel İletişim Tasarımı Mimarlık Sinema ve Televizyon	3
35	İstanbul Rumeli Üniversitesi (V)	İstanbul	İçmimarlık	Mühendislik ve Mimarlık Fakültesi	Bilgisayar Mühendisliği İnşaat Mühendisliği Mimarlık	2
36	İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi (V)	İstanbul	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	Mühendislik ve Doğa Bilimleri Fakültesi	Bilgisayar Mühendisliği Elektrik-Elektronik Mühendisliği Endüstri Mühendisliği Gıda Mühendisliği Mimarlık Yazılım Mühendisliği	2
37	İstanbul Şehir Üniversitesi (V)	İstanbul	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	Mimarlık ve Tasarım Fakültesi	Endüstriyel Tasarım Mimarlık	3
38	İstanbul Teknik Üniversitesi (D)	İstanbul	İçmimarlık	Mimarlık Fakültesi	Endüstri Ürünleri Tasarımı Mimarlık Peyzaj Mimarlığı Şehir ve Bölge Planlama	3

No	Üniversite Adı	Şehir	Program Adı	Fakülte Adı	Fakültedeki Diğer Bölümler	Durum Kodu
39	İstanbul Ticaret Üniversitesi (V)	İstanbul	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	Mimarlık ve Tasarım Fakültesi	Endüstriyel Tasarım Mimarlık	3
40	İstanbul Yeni Yüzyıl Üniversitesi (V)	İstanbul	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	Mühendislik-Mimarlık Fakültesi	Biyomedikal Mühendisliği Elektrik-Elektronik Mühendisliği Mimarlık	2
41	İstinye Üniversitesi (V)	İstanbul	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi	Dijital Oyun Tasarımı Gastronomi ve Mutfak Sanatları Mimarlık	3
42	İzmir Ekonomi Üniversitesi (V)	İzmir	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi	Endüstriyel Tasarım Görsel İletişim Tasarım Mimarlık Moda ve Tekstil Tasarımı	3
43	Kadir Has Üniversitesi (V)	İstanbul	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	Sanat ve Tasarım Fakültesi	Endüstri Ürünleri Tasarımı Mimarlık	3
44	Karadeniz Teknik Üniversitesi (D)	Trabzon	İçmimarlık	Mimarlık Fakültesi	Mimarlık Şehir ve Bölge Planlama	2
45	Kırıkkale Üniversitesi (D)	Kırıkkale	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	Güzel Sanatlar Fakültesi	-	1
46	Kocaeli Üniversitesi (D)	Kocaeli	İçmimarlık	Mimarlık ve Tasarım Fakültesi	Mimarlık	2
47	Konya Gıda ve Tarım Üniversitesi (V)	Konya	İçmimarlık	Mühendislik ve Mimarlık Fakültesi	Mühendislik Programları	2
48	KTO Karatay Üniversitesi (V)	Konya	İçmimarlık	Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi	Grafik Tasarımı Mimarlık	3
49	Kütahya Dumlupınar Üniversitesi (D)	Kütahya	İçmimarlık	Mimarlık Fakültesi	-	2
50	Maltepe Üniversitesi (V)	İstanbul	İçmimarlık	Mimarlık ve Tasarım Fakültesi	Gemi ve Yat Tasarımı Mimarlık	2
51	Marmara Üniversitesi (D)	İstanbul	İçmimarlık	Güzel Sanatlar Fakültesi	Endüstri Ürünleri Tasarımı Film Tasarımı	1
52	MEF Üniversitesi (V)	İstanbul	İçmimarlık	Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi	Mimarlık	2
53	Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi (D)	İstanbul	İçmimarlık	Mimarlık Fakültesi	Mimarlık Endüstri Ürünleri Tasarımı Şehir ve Bölge Planlama	3

No	Üniversite Adı	Şehir	Program Adı	Fakülte Adı	Fakültedeki Diğer Bölümler	Durum Kodu
54	Necmettin Erbakan Üniversitesi (D)	Konya	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	Güzel Sanatlar Fakültesi	Sinema ve Televizyon	1
55	Nişantaşı Üniversitesi (V)	İstanbul	İçmimarlık	Sanat ve Tasarım Fakültesi	Gastronomi ve Mutfak Sanatları İletişim Tasarımı Radyo, Televizyon ve Sinema	1
56	Nuh Naci Yazgan Üniversitesi (V)	Kayseri	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi	Mimarlık	2
57	Ondokuz Mayıs Üniversitesi	Samsun	İçmimarlık	Mimarlık Fakültesi	Mimarlık Şehir ve Bölge Planlama	2
58	Özyeğin Üniversitesi (V)	İstanbul	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	Mimarlık ve Tasarım Fakültesi	Endüstri Ürünleri Tasarımı İletişim Tasarımı Mimarlık	3
59	Selçuk Üniversitesi (D)	Konya	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	Güzel Sanatlar Fakültesi	Endüstri Ürünleri Tasarımı	1
60	TED Üniversitesi (V)	Ankara	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	Mimarlık Fakültesi	Endüstriyel Tasarım Mimarlık Şehir ve Bölge Planlama	3
61	TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi (V)	Ankara	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	Mimarlık ve Tasarım Fakültesi	Endüstriyel Tasarım Görsel İletişim Tasarımı Mimarlık	3
62	Toros Üniversitesi (V)	Mersin	İçmimarlık	Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi	Mimarlık	2
63	Yalova Üniversitesi (D)	Yalova	İçmimarlık	Sanat ve Tasarım Fakültesi	Grafik Tasarımı İletişim Sanatları	1
64	Yaşar Üniversitesi (V)	İzmir	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	Mimarlık Fakültesi	Mimarlık	2
65	Yeditepe Üniversitesi (V)	İstanbul	İçmimarlık	Mimarlık Fakültesi	Endüstri Ürünleri Tasarımı Kentsel Tasarım ve Peyzaj Mimarlığı Mimarlık	3

Görsel 8. Türkiye'deki İçmimarlık Programlarının Yapısı (Kişisel Arşiv)
(URL-20: https://bit.ly/3fPCSmr)

Görsel 8'de incelenen 65 İçmimarlık programının bulunduğu fakülte yapısının 13 tanesi Sanat Temel Alanı'na (Durum Kodu 1), 26 tanesi Mimarlık ve Yapı Temel Alanı'na (Durum Kodu 2) uygun olarak yapılandırılmıştır. Geriye kalan 26 tanesi de her iki temel alana ait programların bulunduğu bir yapıdadır (Durum Kodu 3). İstatistiksel olarak, Türkiye'de yer alan 65 programın ISCED-F 2013 kılavuzuna uygunluğu yalnızca %20'dir (Görsel 9).



Görsel 9. Türkiye'deki İçmimarlık programlarının bulunduğu fakültelerin ISCED-F 2013'e göre dağılımları (Kişisel Arşiv)

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Tablo 6'daki veriler incelendiğinde; AB ve Birleşik Krallık'taki İçmimarlık bölümlerinin, fakülte/okul isimlerinden bağımsız, yoğunluklu olarak ürün tasarımı, mobilya tasarımı, görsel iletişim tasarımı, takı tasarımı, moda tasarımı, animasyon, illüstrasyon, fotoğrafçılık, güzel sanatlar gibi birbirlerinden beslenen bölümlerle birlikte ve ISCED-F 2013'e uygun yapıda konumlandırıldığı görülmektedir. Yalnızca 1 okulda (Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe) bir İçmimarlık Bölümü, Şehir ve Bölge Planlama (Urban Planning) Bölümü ile konumlandırılırken, 5 okulda İçmimarlık bölümleri en az bir Mühendislik bölümü ile birlikte konumlandırılmıştır. İncelenen 50 fakülte içinde İçmimarlık ve Mimarlık bölümlerinin birlikte yer aldığı fakülte sayısı ise 6'sı Almanya'da olmak üzere toplamda 12'dir.

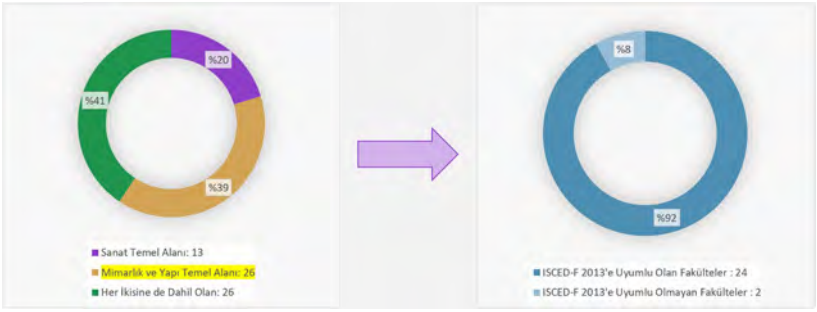
Tablo 7'deki veriler ise Türkiye'deki İçmimarlık bölümleri hakkında yoruma açık pek çok veri sunmaktadır. 65 bölüm arasından Mimarlık ve Yapı Temel Alanı'na göre sınıflandırılan 26 bölümün 16 tanesi vakıf üniversitelerinde bulunmaktadır. Söz konusu 16 bölümün fakülte yapıları incelendiğinde, 10 fakültede İçmimarlık bölümleri ile Mühendislik bölümlerinin birlikte yer aldığı görülmektedir. Bunların bazılarında Mimarlık bölümü bile bulunmamakta, Mühendislik programlarının yanına İçmimarlık programının eklendiği görülmektedir. Öğrenci Seçme ve Yerleştirme Merkezi (ÖSYM)'nin 2019 yılına ait Yükseköğretim Programları ve Kontenjan Kılavuzu'na göre; Türkiye ve KKTC'deki yükseköğretim kurumlarındaki İçmimarlık ve İçmimarlık ve Çevre Tasarımı lisans programlarına toplamda

4474 adet kontenjan açılmış ve tamamı dolmuştur (URL-21: https://bit.ly/3mpCJYd). Her yıl artan kontenjanına rağmen doluluk oranının hep üst seviyede olması, İçmimarlık programlarının ülkemizde gördüğü rağbeti göstermektedir. Bu veriler vakıf üniversitelerinin de dikkatini çekmekte ve bünyelerinde yeni İçmimarlık bölümleri açarken, Sanat Temel Alanı'na uygun yeni bir fakülte oluşturmak yerine Mühendislik fakültelerinde konumlandırmayı, İçmimarlık programlarının güncel TYYÇ'de iki farklı temel alanda da yer alması sebebiyle kolaylıkla yapabilmektedirler. Görsel 8'deki tabloda yer alan "6, 9, 12, 18, 25, 29, 35, 36, 40, 47" numaralı bölümlerin fakülte yapılarına bakıldığında; fakültelerdeki mimarlık haricindeki diğer tüm bölümlerin mühendislik bölümleri olduğu ve bu üniversitelerin ikisi haricinde hepsinin son 10 yılda kurulduğu, aynı zamanda hepsinin vakıf üniversitesi olduğu görülmektedir. Bu tip yapılanmaların olduğu fakültelerde öğrenim gören öğrenciler diğer bölümlerle etkileşimlerinde sanat/tasarım etkisinden uzaklaşmakta ve kendi temel alanlarında yer alan diğer bölümlerden beslenememektedirler. Devlet üniversitelerinin hiçbirinde bir İçmimarlık programı ile herhangi bir Mühendislik programının aynı fakülte altında olmaması, vakıf üniversitelerinin bu kararları arkasında ticari kaygı olabileceği şeklinde yorumlanabilir. Aynı yorum; İstanbul Gelişim Üniversitesi'nin aynı fakülte içinde İçmimarlık ve İçmimarlık ve Çevre Tasarımı adı altında 2 farklı program açması ve Işık Üniversitesi'nin 2 ayrı fakülte (Güzel Sanatlar Fakültesi ve Mimarlık ve Tasarım Fakültesi) bünyesinde 2 ayrı İçmimarlık ve Çevre Tasarımı programı açması eylemleri sonucunda da oluşmaktadır. Bu eylemler, TYYÇ'de içmimarlık programlarının iki farklı temel alana yerleştirilmesi neticesinde uygulamaya koyulabilmiştir.

Çalışmanın giriş bölümünde bahsedilen TMMOB İçmimarlar Odası'nın 17 Kasım 2019 Danışma Kurulu toplantısı sonucunda aldıkları karar, oda yetkililerinin Bologna Süreci ve Yükseköğretim Alanı konusunda yanlış yönlendirilmeleri ve sonucunda ISCED-F 2013 tablolarının yanlış yorumlanması sebebiyle var olmayan bir alan üzerinden İçmimarlık program yapılandırma isteği şeklinde ortaya çıkmış ve bu yüzden odanın bu görüşü kapsam dışında bırakılmıştır. Ayrıca odanın bu kararı neticesinde yaptıkları girişimin işlevsiz kalması sebebiyle çalışmanın değerlendirme kriterlerine de bir etkisi olmamıştır.

Çalışma kapsamında bahsedilen tüm bu sorunların giderilmesi ve Türkiye'deki İçmimarlık bölümlerinin bulunduğu fakültelerin ISCED-F 2013 kılavuzuna uyumluluğunu artırmak için İçmimarlık bölümlerinin yalnızca Mimarlık ve Yapı Temel Alanı'na uygun bir şekilde düzenlenmiş, özellikle mühendislik bölümleri ile birlikte yapılandırılan fakülteler yerine; Türkiye'deki güncel fakülte yapıları ve yeni fakülte açılış koşulları da göz önüne alındığında, ISCED-F 2013 kılavuzundaki 021 Sanat dar alanına uygun bir şekilde; Endüstriyel Tasarım, Moda Tasarımı, Grafik Tasarımı, Görsel İletişim Tasarımı, Takı Tasarımı gibi bölümlerle birlikte yer almasının daha doğru olduğu düşünülmektedir. Bu doğrultuda özgün ve bireysel bir bakış açısı ile iki adımlı bir çözüm önerisi geliştirilmiştir:

Birinci Adım: Mimarlık ve Yapı Temel Alanı'na göre konumlandırılan İçmimarlık bölümleri, Tablo 7'de Durum Kodu 2 olarak gösterilmiştir. Durum Kodu 2 olan bu fakültelerden İçmimarlık Bölümleri çıkarıldığı zaman, ISCED-F 2013'e uyumlu olmayan bu 26 fakültenin 24'ü uyumlu hale gelecektir (Görsel 10).



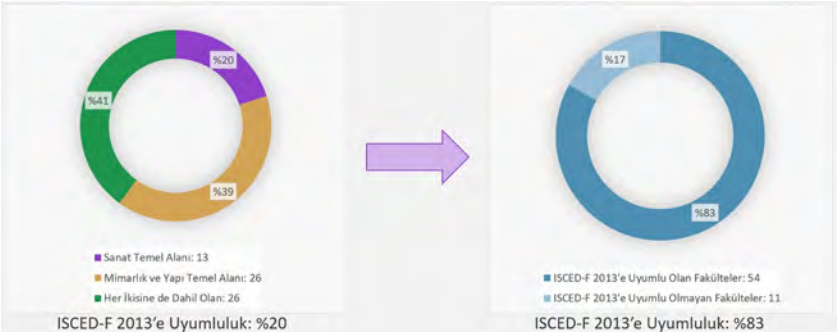
Görsel 10. Mimarlık ve Yapı Temel Alanı'na göre konumlandırılan 26 İçmimarlık programı (turuncu alan), durum kodu 2 olan bu fakültelerden çıkarıldığı zaman 26 fakültenin ISCED-F 2013'e uyumluluk oranı (Kişisel Arşiv)

İkinci Adım: Her iki temel alanda yer alan bölümlerden oluşan fakülteler Tablo 7'de Durum Kodu 3 olarak gösterilmiştir. Durum Kodu 3 olan bu fakültelerden Mimarlık bölümleri çıkarıldığı zaman, ISCED-F 2013'e uyumlu olmayan bu 26 fakültenin 17'si uyumlu hale gelecektir (Görsel 11). Önerilen bu adım, İçmimarlık programları yerine doğrudan Mimarlık programlarının yer değişimi gibi görünse de fakülte yapılarının ISCED-F 2013'e uyumluluğunu ciddi oranda artırmaktadır. Buna ek olarak bu adım; Mimarlık Bölümü öğrencileri ve söz konusu fakültelerde okuyan öğrencilerin kendi temel alanlarında yapılanmış bir fakülte ortamında öğrenim görmelerini de olanaklı kılmaktadır. Kalan 9 fakültenin hala ISCED-F 2013'e uyumlu olmamasının sebebi ise Peyzaj Mimarlığı ve Gastronomi ve Mutfak Sanatları bölümlerinin ISCED-F 2013'e göre yanlış fakülte yapılarında bulunmasıdır.



Görsel 11. Her iki temel alandan programlarla birlikte konumlandırılan 26 İçmimarlık programının bulunduğu ve durum kodu 3 olan fakültelerden (yeşil alan), mimarlık programları çıkarıldığı zaman diğer 26 fakültenin ISCED-F 2013'e uyumluluk oranı (Kişisel Arşiv)

Her iki adım da gerçekleştiğinde Türkiye'deki İçmimarlık Bölümleri'nin bulunduğu fakülte yapılarının ISCED-F 2013'e uyumluluk oranı %20'den %83'e çıkarak, sorunun büyük ölçüde çözüldüğü tespit edilmiştir (Görsel 12).



Görsel 12. Her iki adım da gerçekleştiğinde Türkiye'de İçmimarlık programlarının bulunduğu fakülte yapılarının ISCED-F 2013'e uyumluluk oranı (Kişisel Arşiv)

Yapılan bu iki adımlı önerinin, kişisel değerlendirmeler ve gözlemler sonucu yapılan bir yorum olmakla birlikte, yalnızca İçmimarlık bölümlerine değil, başta Mimarlık bölümleri olmak üzere tüm Sanat Temel Alanı ve Mimarlık ve Yapı Temel Alanı içinde bulunan diğer bölümlere de olumlu etki yapması düşünülmektedir. Aynı zamanda bu durum İçmimarlık eğitiminin AB ile uyumlu olması, bilgi, beceri ve yeterlik konusunda uyum, mesleki tanınırlık, eşdeğerlilik ve araştırma, geliştirme, proje ve ortak program iş birlikleri konusunda uyum ve avantajlar getirecektir.

Kaynakça

Ertuğrul, Ü., Kaptan, B.B. (2019). Türkiye'de İçmimarlık Eğitiminin Temel Alan Sorunsalı. *Disiplinlerarası ve Kültürlerarası Sanat Dergisi*, 4(9), s. 217-233.

European Commission/EACEA/Eurydice. (2018). The European Higher Education Area in 2018: *Bologna Process Implementation Report*. Luxembourg: Publications Office of the European Union.

Öğrenci Seçme ve Yerleştirme Merkezi (ÖSYM). (2019). Yükseköğretim Programları ve Kontenjan Kılavuzu. Erişim: 24.02.2020. https://www.osym.gov.tr/TR,16858/2019-yuksekogretim-programlari-ve-kontenjanlari-kilavuzu.html

Toprak, Polat ve Şengül. (2018). ISCED Eğitim ve Öğretim Alanları 2013 (ISCED-F 2013) Kılavuzu. *Yükseköğretim Dergisi*, 8(1), 113-123

İnternet Kaynakçası

URL-1: https://uluslararasi.yok.gov.tr/Documents/yay%C4%B1nlar/yuksekogretimde_yeniden_yapilanma_66_soruda_bologna_2010.pdf (Erişim: 12.10.2019)

URL-2: http://www.tyyc.sakarya.edu.tr/raporlar/58_MIMARLIK_YAPI_13_01_2011.pdf. (Erişim: 18.10.2019)

URL-3:https://uluslararasi.yok.gov.tr/uluslararasilasma/bologna/temel-bilgiler/eylem-basliklari (Erişim: 20.10.2019)

URL-4: http://tyyc.yok.gov.tr/?pid=20 (Erişim: 01.02.2020)

URL-5: http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/international-standard-classification-of-education-fields-of-education-and-training-2013-detailed-field-descriptions-2015-en.pdf (Erişim: 17.02.2020)

URL-6: http://tyyc.yok.gov.tr/raporlar/21_SANAT_13_01_2011.pdf (Erişim: 18.02.2020)

URL-7:http://tyyc.yok.gov.tr/raporlar/58_MIMARLIK_YAPI_13_01_2011.pdf(Erişim: 15.02.2020)

URL-8: https://www.icmimarlarodasi.org.tr/tr/haber_detay/593/ (Erişim: 20.03.2021)

URL-9: https://www.icmimarlarodasi.org.tr/webroot/uploads/F%C4%B0NAL-%C4%B0%C3%87MO_ISCED-%20%C3%B6neriler%2020.11.2019.xlsx (Erişim: 20.03.2021)

URL-10: https://www.hochschulkompass.de/en/degree-programmes. (Erişim: 07.12.2019)

URL-11: https://www.enseignementsup-recherche.gouv.fr/cid20190/organisation-licence-master-doctorat-l.m.d.html. (Erişim: 08.12.2019)

URL-12: https://www.educacion.gob.es/notasdecorte/busquedaSimple.action. (Erişim: 08.12.2019)

URL-13:http://www.cimea.it/en/services/the-italian-higher-education-system/recognised-institutions-and-accredited-courses.aspx. (Erişim: 11.12.2019)

URL-14:https://www.swissuniversities.ch/en/topics/studying/recognised-or-accredited-swiss-higher-education-institutions (Erişim: 11.12.2019)

URL-15: https://minedu.fi/en/heis-and-science-agencies. (Erişim: 11.12.2019)

URL-16: https://www.nvao.net/en/decisions/educations (Erişim: 08.12.2019)

URL-17:https://www.uhr.se/en/start/recognition-of-foreign-qualifications/enic-naric-sweden/List-of-HEIs-in-Sweden. (Erişim: 11.12.2019)

URL-18: https://www.nokut.no/en/surveys-and-databases/accredited-institutions.(Erişim: 11.12.2019)

URL-19:https://www.gov.uk/check-a-university-is-officially-recognised/recognised-bodies. (Erişim: 11.12.2019)

URL-20: https://yokatlas.yok.gov.tr/universite.php (Erişim: 13.12.2019)

URL-21: https://www.osym.gov.tr/TR,16858/2019-yuksekogretim-programlari-ve-kontenjanlari-kilavuzu.html (Erişim: 20.02.2020)

SANAT YAZILARI, 2021; (44): 295-311 / ARAŞTIRMA MAKALESİ

ANKARA'DA ALIŞVERİŞ MEKÂNLARININ SOSYALLEŞME ALANLARI OLARAK DEĞİŞİMİ

THE CHANGE OF SHOPPING PLACES IN ANKARA AS SOCIALIZATION AREAS

DR. ÖĞR. ÜYESİ **SOUFİ MOAZEMİ**
Başkent Üniversitesi Güzel Sanatlar Tasarım Ve Mimarik Fakültesi İç Mimarlık Bölümü
soufi.moazami@gmail.com
ORCID ID: 0000-0002-9367-2249

Öz: *Ticaret ve alışveriş alanları tarih boyunca insan için vazgeçilmez mekânlar olmuşlardır. Kentlerin gelişmesinde oldukça önemli rol oynayan alışveriş mekânları, modernleşme hareketi ile birlikte değişim göstermiştir. Günümüz çağdaş alışveriş merkezleri, alışveriş yapmak dışında sosyal ve kültürel faaliyetler sunarak sosyalleşmek, vakit geçirmek ve eğlenmek için, tercih edilen mekânlar haline gelmiştir. Bu nedenle alışveriş alanlarındaki sosyal, toplumsal ve kültürel ilişkiler ve bu unsurların modern alışveriş yerlerinin yeniden belirlenmesinde etkileri çalışmanın odak noktası olarak ele alınacaktır. Bu araştırma kapsamında alışveriş alanlarının gelişim ve dönüşüm sürecinde tüketim işlevi dışında; Türk sosyal, kültürel kentsel ve çevresel yapısındaki değişiklikleri ve dönüşümleri incelenmiştir.*

Bu çalışmanın amacı, alışveriş mekânlarının sosyal ve kültürel yaşamdaki dönüşümlerini irdeleyerek; Ankara'da günümüz çağdaş alışveriş merkezlerinin ortaya çıkışını ve gelişimini incelemektir. Bu çalışmada, Ankara'daki kamusal alanlarda ve alışveriş bölgelerindeki sosyal ilişkiler, Cumhuriyet Dönemi'nden bugüne kadar değerlendirilerek, dört dönem içerisinde incelenecektir. Bu dönemler, Türkiye'nin bir takım önemli dönüm noktalarına göre belirlenmiştir. Çalışmanın sonucunda ise günümüz alışveriş alanlarının kent merkezinden banliyölere ve kent çeperine taşınarak toplumsallaşma mekânlarında yaşadığı evrim ortaya koyulacaktır.

Anahtar Sözcükler: *Alışveriş merkezleri, Kamusal alanlar, Şehir merkezi, Sosyalleşme, Ankara.*

GELİŞ TARİHİ: 29.12.2020 | **KABUL TARİHİ:** 03.04.2021

Abstract: *The concept of commerce and shopping areas have been indispensable places for human beings throughout the history of civilizations. Shopping spaces, which play a crucial role in the development of cities, have been changed with the modern movement. Contemporary shopping centers are preferred for spending leisure times due to the recreational, cultural and entertaining facilities offered in these places besides shopping activities. Therefore, the communal socialization in shopping areas and the effects of social and cultural elements which re-identified these modern shopping places will be discussed as the main focus point of this study. Within the scope of this research the social characteristics of the shopping areas other than the consumption function in the development and transformation process, have been studied. In this context, the Turkish social, cultural, urban and environmental structure were also affected and changes and transformations were experienced.*

The aim of this study is to evaluate the emergence and development of contemporary shopping centers in Ankara by examining the transformations in Turkish social and cultural life. In this study, communal socialization in Ankara's public spaces and shopping areas will be evaluated from the Republican era to the present within four periods. As a result of this study, the evolution of the decentralized socialization spaces is reveals by moving today's shopping areas from city centers to suburbs.

Keywords: *Shopping centers, Public spaces, City center, Socialization, Ankara.*

Giriş

Son yıllarda, tüm dünyada yaşanan ekonomik ve sosyal değişimler nedeni ile sosyalleşme ve alışveriş kavramları ve bunların mekânsal karşılıkları da değişmektedir. Türkiye'de 1990'lı yıllardan itibaren sayıları hızla artan alışveriş merkezleri, kentsel dokunun ve sosyal yaşamın önemli bir parçası haline gelmiştir. Son yirmi yılda, özellikle küreselleşmenin ve hızlı hayatın etkileri ile birlikte kent merkezi dışına yapılan büyük AVM'ler, insanların bir araya geldikleri ortak mekânlar olarak yaygınlaşmaya başlamıştır.

Kent dokusu ile sosyal yapı arasındaki ilişki geleneksel alışveriş alanlarının temel özelliklerinden birisidir (Birol, 2007: 46). Ancak çağdaş alışveriş merkezleri, mekânsal değerleri değişmiş ve kapalı kutular olarak kent dokusu ve çevreden kopuk bir biçimde ortaya çıkmıştır. Hızlı hayat şartları nedeni ile insanlar her şeyi bir arada barındıran kapalı alışveriş merkezlerini tercih etmektedirler. Bu alanlar alışveriş dışında, birer vakit geçirme ve sosyalleşme mekânları haline gelmiştir. Bu nedenle alışveriş alanları ticaret, sosyal ve kültürel aktiviteleri bir araya getiren önemli kamusal mekânlar olarak önem kazanmaktadır.

Endüstri Devrimi'nden sonra sanayi ve teknolojinin gelişimiyle beraber, insanlar birbiriyle daha fazla iletişim kurmaya başlamışlardır. İletişimin artması sonucunda ise, bazı mekânlar bu eylemin gerçekleştirilmesinde önemli rol oynamaya başlamışlardır. Bu mekânlardan biri de özellikle modern çarşılar olarak kabul edebileceğimiz alışveriş merkezleridir (Moazemi, 2017: 4). Türkiye'de toplum yapısı, ekonomi ve teknolojinin gösterdiği değişimlerle beraber alışveriş eylemi ve kavramı değişerek, alışveriş mekânlarının değişimini de beraberinde getirmiştir. Bu bağlamda; bu çalışma Cumhuriyet dönemi itibari ile sosyalleşmenin değişimi çerçevesinde Ankara'da gelişim ve dönüşüm gösteren alışveriş alanlarını incelemektedir. Çalışmada aşağıda belirtilen dört dönem kapsamında incelenerek, günümüz kent dokusunda alışveriş merkezlerinin toplumsallaşma üzerindeki etkileri irdelenmiştir. Bu dört dönem çerçevesinde Ankara'nın tarihsel ve kentsel gelişimi, kent planları kapsamında oluşturulan; birinci Lörcher Plan Dönemi, ikinci Jansen Plan Dönemi, üçüncü Yücel-Uybadin Plan Dönemi ve dördüncü Ankara Master Planı (1990) üzerinden tartışılmıştır. Bu dönemler, Türkiye'deki sosyal, politik, ekonomik ve kültürel değişimler ve bunların sosyalleşme ve alışveriş mekânlarında yansımalarına göre belirlenmiştir. Bu dört dönemin kırılma noktası olarak belirlenmesinin nedenleri kısaca aşağıdaki gibi özetlenebilir;

1. 1923-1950 Dönemi: 1923 yılında Türkiye Cumhuriyeti'nin kurulması ve ardından Ankara'nın Cumhuriyet'in başkenti olarak seçilmesi ile beraber modernite projesi olarak gelişmeye ve büyümeye başlamıştır.

2. 1950-1980 Dönemi: 1950'ler, Türkiye'de kırsal alanlardan kentsel alanlara hızlı göçle bilinen yıllardır. Bu göç hareketinin ülkenin büyük şehirlerinin mekânsal gelişimi üzerinde önemli etkileri olmakla beraber, kamusal alanların değişim ve gelişimine de neden olmuştur.

3. 1980-2000 Dönemi; 1980'lerde Türkiye'de yaşanan ekonomik, sosyal ve toplumsal yenilenmeler ile beraber, kentsel yaşamın etkilendiği ve farklı alanlarında değişim ve dönüşümler meydana gelmiştir. Türkiye, 1983 yılında Özal hükümetinin kuruluşu ile daha liberal politikaların uygulanmasına yönelinen yeni bir aşamaya girmiştir. Bu süreçte ülkenin ekonomik ve politik yapısında meydana gelen değişimler, sermayenin gücünün açıkça hissedildiği çağdaş kentsel gelişmenin de yolunu açmıştır.

4. 2000 Sonrasından bugüne kadar; son yirmi yılda küreselleşmenin neden olduğu sosyo-politik ve ekonomik değişim ve gelişimler, kent yaşamının vazgeçilmez ögeleri olan alışveriş mekânlarına da yansımıştır. Kent merkezlerinde yer alan kentsel kamusal mekânlar zamanla yerini ticari ve sosyal aktivitelerin gerçekleştiği kapalı alışveriş merkezlerine bırakmıştır.

Birinci Dönem; 1923-1950

Cumhuriyet'in 1923'te kurulmasından sonra, Türkiye'nin başkenti olan Ankara, Anadolu'nun kentleşmesine öncülük edecek "planlı bir başkent" olmanın yanı sıra "modern bir kent" olarak kurgulanmıştır. Erken Cumhuriyet Dönemi'nin yeni yaşam biçiminin inşa edileceği modern mekânlar olarak kentlerde sosyalleşme alanlarının ortaya çıkışı modernleşme projesinin önemli bir ayağını oluşturmaktadır. Başkent'in bir model kent olarak yaratılma düşüncesine paralel olarak halkın da modernleşmesi ve sosyalleşmesi öngörülmüştür. Avrupa'daki örnekleri gibi kentsel ve toplumsal kimlik üretimini sağlamak için toplumu bir araya getirip buluşturan mekânlar diğer bir deyişle kamusal alanların yapılışına önem verilmiştir. Nitekim Türkiye'de 1929-34 yılları arasındaki hareket ve dinamizm mimarlığa da yansıyarak, modern mimarinin en etkili ve hararetli dönemi yaşanmıştır (Aslanoğlu, 2010: 25).

Bu dönemde bir başkent olmasının yanı sıra Ankara'nın; cadde, meydan, park, devlet binaları gibi kamusal alanları ve özel yapıları ile ülkenin diğer kentlerine bir model olabilmesi amaçlanmıştır. Aynı zamanda, toplumun modern yaşamın sosyal ve kültürel yönlerini tecrübe ederek, Ankara'nın Türkiye'ye liderlik etmesi , örnek bir başkentin oluşturulması hedeflenmiştir (Türkoğlu, 2007: 80). Böylece, modernleşmenin ilk büyük kenti olan Ankara, yeni ideolojinin ve rejimin başarısının sembolü olarak kabul edilmektedir (Uludağ, 2009: 157, 162).

1932'de Prof. Herman Jansen tarafından Ankara'nın ilk resmi planı olarak hazırlanan planda "Yenişehir" eski kentin bir devamı olarak değil, tamamen farklı bir biçimde kurgulanmıştır. Yenişehir'in (Kızılay) temel biçimini sağlayan Ulus, Sıhhiye ve Tandoğan gibi ana meydanlar ve onları bağlayan ana cadde yapısı, Lörcher tarafından 1924'te yapılan planda görülmektedir. (Cengizkan, 2004: 17-18, 158-159) (Görsel 1). Gerek Lörcher Planı'nda, gerekse Jansen Planı'nda kamusal alanların yer aldığı sosyal aktiviteler, modern kentin yapısal bir elemanı olarak ele alınmış ve kent, geleneksel toplumu modern bir topluma dönüştürmek için, sosyalleşme mekânları sunacak görselde tasarlanmıştır. Park, meydan,

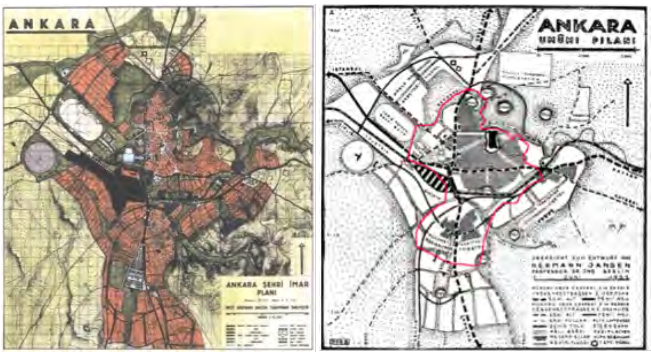
alışveriş caddeleri gibi kamusal alanlar eğlence, dinlenme, egzersiz ve aynı zamanda ulusal ve kentsel kimliğini görselleştiren sosyal ve kültürel faaliyetlerin gerçekleştiği yerler olarak belirlenmiştir. Bu anlamda, Cumhuriyetin ilk yıllarında Ankara'da yeni bir sosyo-kültürel yaşam oluşturmak amacıyla, kamusal alanların geliştirilmesi için özel bir ilgi gösterilmiştir (Moazemi, 2018: 82).

1930'larda Ulus kentin merkezi olmakla beraber, sosyal ve kültürel aktivitelerinin yoğunlaştığı bölgedir. Dolayısıyla kentin sosyal yaşamı Ulus'ta Hakimiyet-i Milliye Meydanı ile Anafartalar Caddesi'nde sürmektedir. Erişebilirlik bu dönemin sosyal alanlarının coğrafyasının oluşumunda önemli bir faktör olarak karşımıza çıkmaktadır. Alışveriş mekânları tek merkezli kent yapısına paralel kentin en erişebilir coğrafyasında, Ulus'ta kümelenmektedir.



Görsel 1. Başkent Ankara'ya ait Yeni İmar Planı, (17 Ocak 1925). Erişim:16.07.2017, URL 1

Kent dokusunda kamusal alanların yerleşimi demokratik bir rejim ve modern toplumun başkent kimliğini oluşturmak için önemli rol oynamaktadır (Habermas'tan aktaran Sargın, 2009: 42). Ayrıca bu dönemde tiyatrolar, konser salonları, sosyal kulüpler ve alışveriş alanları gibi sosyal etkileşimlerin gerçekleştiği mekânlar bireyin ve kentin kimliğini geliştiren alanlar olarak yaygınlaşmaya başlamışlardır (Cengizkan, 2004: 35-36).



Görsel 2-3. Jansen Planı (1927)-Jansen Planı (1932), Kırmızı sınır Lörcher planında yer alan bölgeyi gösterirken, taranmış alanlar 1932'de Yenişehir'de mevcut yerleşim yerlerini gösterir. Erişim: 02.06.2019. URL 2

Yeni şehrin merkezi olarak Yenişehir (Kızılay) gelişemeye başladığında ana eksen Ulus'tan Kızılay'a kadar uzatılmıştır. Kent'in geleneksel üretimi, açık pazar yerleri ve ticari işlevler Ulus'ta yoğunlaşırken, Yenişehir yeni burjuvazi kimliği ile ilişkilendirilmiştir.

Kentin omurgası olarak, Ulus Meydanı'ndan Cumhurbaşkanlığı Köşkü'ne kadar uzanan Atatürk Bulvarı'nın üzerinde yer alan meydanlar, çevresindeki parklar ve alışveriş bölgeleri gibi kamusal alanların tasarımı, bu mekânların toplumsallaşma ve etkileşim mekânları olarak kurgulandığını göstermektedir. Atatürk Bulvarı'nda yer alan bu etkinlikler, yeni sosyal ve kültürler düşünceleri besleyerek, modern bir toplum yaratmayı ve mekâna anlam kazandıran yeni mekânsal olgular oluşturmayı hedeflemiştir. Bu da o dönemdeki Ankara'nın kimlik oluşumunu yansıtmaktadır (Keskinok, 2009: 46).

Yenişehir'in bu alanları daha çok yakın çevresinde yaşayan veya çalışan varlıklı gruplar tarafından kullanılmıştır (Batuman, 2002: 48).



Görsel 4. Soufi Moazemi Goudarzi, 2016, Ankara'da ilk dönemin sosyal hayat ve ticari alanların şematik düzeni. (Kişisel Arşiv)





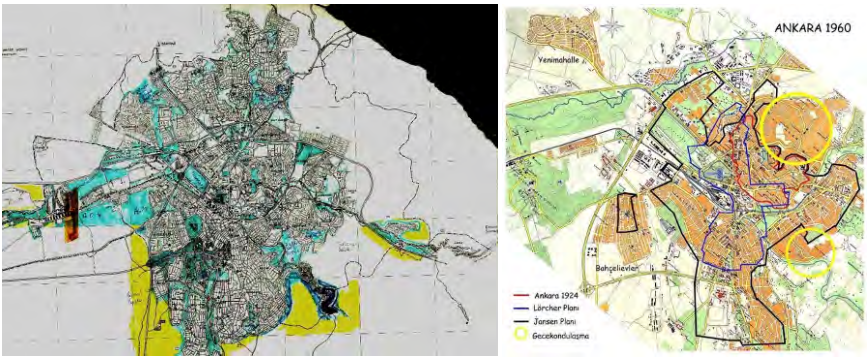
Görsel 5-6. 1930'lu yılların başında Taşhan ve Zafer Anıtı 1930- Atatürk Bulvarı ve Güvenpark, 1935. Erişim: 05.07.2018. URL3/ Şehir ve bölge planlama odası Ankara şubesi Harun Tekin arşivi.

1950'lerden sonra, Türkiye'de ve dünyada değişen demografik, ekonomik, sosyal ve politik koşullar nedeni ile Ankara'nın kimliği değişmeye başlamıştır.

İkinci Dönem; 1950-1980

1950'lerde Türkiye'nin değişen politik profilinde, kırsal alanlardan kentsel alanlara göçün artması ve hızlı kentleşme ile birleşince Ankara'nın fiziksel ve toplumsal kurgusunda önemli değişiklikler meydana gelmiştir. Kentsel yoğunluğun artışı, ülkenin büyük şehirlerinin mekânsal gelişimi üzerinde çok önemli etkiler yaratarak, kamusal alanların özellikleri ve anlamları üzerinde de değişimlere yol açmıştır. Bu sürecin sosyalleşme ve alışveriş alanlarının biçimlenişi üzerinde de çok önemli etkileri olmuştur (Bademli, 1987:156, Altaban, 1998:45).

1957 yılında şehir plancıları Nihat Yücel ve Raşit Uybadin tarafından hazırlanan Ankara'nın ikinci ana planı ile kentin yeni yüzü oluşarak, Kızılay'ın büyümesine rağmen, Ulus'un merkez işlevlerini sürdüreceği ön görülmüştür. Yenişehir giderek MİA (Merkezi iş Alanı) özellikleri sergileyerek, büyük mağazalar, ofis binaları, demiryolu istasyonları, oteller, tiyatrolar, müzeler, sanat galerileri ve belediye binası gibi ekonomik, politik, kültürel ve sosyal yaşam merkezlerinden oluşmaya başlamıştır (Görsel 7-8).



Görsel 7-8. Yücel-Uybadin Ankara planı (Alaeddin Kıral Basımevi, 1967, İstanbul)
Erişim: 15.05.2019, URL 4

Yücel-Uybadın planı kamusal alanlara ana yaklaşımı değiştirerek Kızılay Meydanı ve çevresinin, ticari işlevlerin artmasıyla yeni bir kimlik edinmesine neden olmuştur. Bu dönemde, kentin dolaşım ve erişilebilirliği ağırlıklı olarak araç trafiğine göre planlanarak, yaya yollarının önemi azalmaya başlamıştır. Böylece, kentin belli başlı kamusal ve sosyalleşme alanları olarak kullanılan Erken Cumhuriyet meydanları önemlerini yitirmeye başlamıştır. Plan notlarında Kızılay'ın özellikle ofis merkezi, eğlence merkezi, restoran ve perakende satış merkezi olarak gelişmeye devam edeceği belirtilmiş olmasına rağmen, Ulus'un gelecekte kentin ana merkezi olarak konumunu değiştirmeyeceği belirtilmiştir. Ancak bir alt merkez olarak öngörülen Yenişehir-Kızılay'ın önemi, sosyal ve ticaret merkezi olarak kullanılmaya başlanması ile giderek artmıştır (Bademli, 1987: 154).

Araç trafiği ve toplumun hızlı hareketlerine göre meydan, bulvarlar ve caddelerde yapılan yeni mekânsal düzenlemeler, Cumhuriyet ideolojisinin kamusal alanlarının kimliğinin kay-

bına neden olmuştur. İnsanlar yürümek, oturmak ve vakit geçirmek için bu alanları daha az kullanmaya başlamışlardır. Böylece 1960 ve 1970'lerin açık kamusal alanları, giderek kullanım ve toplumsallaşma açısından kentin baskın ve belirgin olmayan alanları haline gelmiştir. Kızılay'ın, 1952'deki düzenlemenin ardından değişmeye başladığı ve 1960'lı ve 1970'li yıllarda Ankara'nın hareketli şehir merkezine dönüştüğü görülmektedir. Kızılay'da yeni gelişen yüksek katlı binaların zemin ve bodrum katları, alışveriş çarşıları olarak, üst katları ise moda evleri ve kuaför gibi ticari fonksiyonlar için düzenlenmiştir (Batuman, 2002: 58).

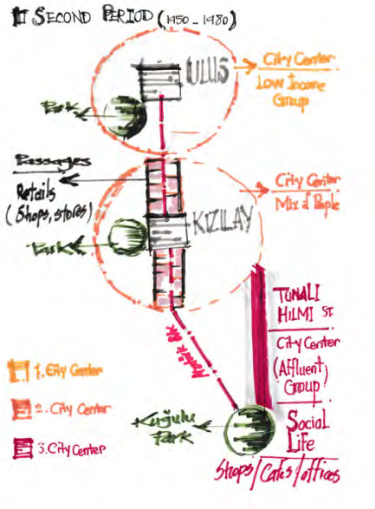
Üst düzey gelire sahip insanların ve kamu kurumlarının Yenişehir'e taşınmasıyla Ulus bölgesi, ticari ve sosyal değerini yitirmeye ve geleneksel kent merkezi olarak tanımlanmaya başlarken, Kızılay'ın önemi modern ticaret merkezi olarak artmıştır.

Bu yeni hareket, sosyal ve kamusal alanların tüm mimari yönlerini de etkilemiştir. 1950'lerden sonra çok sayıda park, spor tesisi ve kamusal rekreasyon alanı cumhuriyet modernliğinin kentsel ve mimari ikonları olarak Ankara'da inşa edilmeye başlamıştır.

Yücel-Uybadin planında öngörüldüğü gibi, 1960'lı yıllarda Kızılay'da, çeşitli dükkanlar ve mağazalar içeren "pasajlar" gelişmeye başlamıştır. Bu yıllarda, pasajlar mevcut veya yeniden inşa edilmiş binaların giriş katlarında, ofisler ise üst katlarında yer almıştır (Osmay, 1998: 141).

Hızla büyüyen, kalabalıklaşan heterojen şehir merkezinde, güvensizlik ve kirlilik gibi kentsel sorunlardan dolayı kapalı kamusal alanlar ortaya çıkmaktadır. Ülkealan Pasajı, Kocabeyoğlu Pasajı, Büyük Çarşı, Zafer Çarşısı gibi kapalı alışveriş mekânları zemin veya yeraltı katlarda yerleşerek, dönemin yeni sosyalleşme alanları olarak tanımlanmaktadır. Şehirdeki açık toplumsal yaşam alanlarının kullanılmaması ve değerinin azalması kent kimliğine zarar vermiştir. (Batuman, 2002: 56).

Bu yıllarda, Kızılay bölgesi önem kazanırken, Ulus Meydanın politik-ekonomik önemi ve sosyal yaşam dinamizmi azalarak, düşük gelirli gruplar için ticari bir merkez haline gelmiştir. Ayrıca 1970'lerde Ulus'ta yapılan küçük üretim faaliyetleri Kızılay'a taşınmıştır. 1970 ve 1980 yılları arasında Kızılay merkez bölgesi güneydeki Çankaya doğrultusunda gelişme göstermeye devam ederek, Kavaklıdere kentin üçüncü merkezi olarak tanımlanmıştır. Tunalı Hilmi Caddesi, Kavaklıdere-Çankaya hattı boyunca yaşayan varlıklı grupların günlük ihtiyaçları ve sosyal yaşamlarına cevap veren, çeşitli mağazalar, kafeler ve ofisler bulunduran bir semt merkezi haline gelmiştir. Dolayısıyla bu cadde aynı zamanda şehir merkezi olma özelliğini taşıyarak, kent kimliği üzerinde önemli bir rol oynamıştır. Böylece, 1970'lerin sonunda, Osmay'ın (1998) belirttiği gibi, Ankara'nın merkezi yapısı Kızılay, Ulus (ana şehir merkezleri olarak) ve Tunalı Hilmi Caddesi (alt merkez olarak) olmak üzere, kentin toplumsallaşma, toplanma ve alışveriş mekânların kalbinin attığı coğrafyalar olarak biçimlenmiştir (Osmay, 1998: 142) (Görsel 9) .



Görsel 9. Soufi Moazemi Goudarzi, 2016, Ankara'da ikinci dönemin sosyal hayat ve ticari alanların şematik düzeni. (Kişisel Arşiv)

1970'lerin sonunda, belediye tarafından toplu taşıma araçlarını ve yaya planlarını vurgulayan yeni bir politika kabul edilmiştir. Buna göre, 1978 yılında Sakarya Caddesi ve çevresi için yayalaştırma projesi Ankara Belediyesi tarafından onaylanıp, uygulanmıştır. Ancak, kısa bir süre sonra, yerel işletmelerden gelen satışlarının azalmasına yönelik şikayetler nedeniyle araç trafiğine açılmış olan bu cadde, ekonomik ve sosyal gelişimlerin fark edilmesi ile tekrar yaya bölgesine çevrilmiştir. Yayalaşmış bölgeler, insanların bir araya geldikleri, vakit geçirdikleri ve alışveriş yaptıkları açık kamusal alanları olarak değer kazanmaya ve kente kimlik kazandırmaya başlamıştır. Kızılay merkezinde yayalaştırma işlemi İzmir ve Yüksel Caddeleri gibi alanlarının gelişimi ve trafiğe kapanan caddeler ile, bu dönemin ilk yıllarında devam etmiştir (Görsel 10).



Görsel 10. Kızılay'da mevcut ve onaylanmış yaya alanları. Koyu yeşil alanlar mevcut yaya alanlarını gösterir; açık yeşil alanlar ise, yayalaştırma için trafiğe kapalı yollar. Kızılay Kent Merkezi Çalışma Grubu, 2004.

Bu dönemde ticari faaliyetler (çoğunlukla perakendecilik) İzmir Caddesi ve çevresinde yoğunlaşırken, Yüksel Caddesi ise kitapçıları ve kafeleriyle sosyal ve kültürel faaliyetlerin odak noktası olarak kabul edilebilmektedir. Yaya bölgesi olan Yüksel Caddesi, gösterilerin yapıldığı ve amatörlerin müzikal performansları, tiyatro gösterileri gibi sokak etkinliklerinin yapıldığı önemli açık toplumsallaşma alanlardan biri olarak karşımıza çıkmaktadır.



Görsel 11-12. Soufi Moazemi Goudarzi, 2019, Ankara, Izmir caddesi. Erişim:12.12.2019. (Kişisel Arşiv)

1950-1980 dönemindeki kamusal alanların gelişimi değerlendirildiğinde, büyüyen bir metropol kent için oldukça yetersiz olduğu söylenebilmektedir. Bu yetersizlikler, bir sonraki dönemde gerçekleşen gelişmeler için önemli bir nedendir.

Üçüncü Dönem; 1980-2000

Türkiye 1980'lerde yeni bir hükümetin kurulması sonucunda ekonomik, sosyal ve siyasi yeniden yapılanma süreci ile, daha liberal politikaların uygulanmasına yönelik yeni bir döneme girmiştir. Alışveriş alanları gibi toplumsal yaşamın her alanında radikal değişim ve dönüşümler meydana gelmiştir.

1982'de Ankara'nın hazırlanmış ve onaylanmış üçüncü master planına göre, kent merkezinin batı yönüne doğru, Kızılay ve Bakanlıklardan Eskişehir Yolu üzerinde gelişmesi görülmektedir (Görsel 13). Böylece, 1980'lerden sonra Kızılay ve Bakanlıklar bölgelerinde yoğunlaşan kamusal alanlar ve devlet binaları İnönü Bulvarı ve Eskişehir Yolu boyunca yer almaya başlamıştır (Osmay, 1998: 145).



Görsel 13. Ankara'nın üçüncu ana planı, 1990. Erişim:07.11.2017, URL 5

1990'lı yıllarda, Ulus ve Kızılay dışında yeni ticaret ve kent merkezi olan Tunalı Hilmi Caddesi önem kazanmaya başlamıştır. 1990'ların sonlarında Tunalı Hilmi Caddesinde, pazar günleri öğleden sonra araç trafiğine kapatılarak yayalaştırma planı uygulanmıştır. Bu proje Kuğulu Park ile caddenin Bülten Sokak ile kesiştiği nokta arasındaki alanı kapsamaktadır. Kısa bir süre sonra, caddede sosyal aktivitelerin devam etmesine rağmen, yayalaştırma projesine son verilmiştir. Merkezi konum ve bulunan sosyal ve ticari alanlar nedeni ile yaya ve araç trafiği gün geçtikçe bu caddede artmaktadır.. Bugün bu cadde, mağazalar, kafeler, restoranlar, spor merkezleri ve çeşitli eğlence aktiviteleri ve alışveriş alanlarını içeren kentin önemli sosyal yaşam merkezlerinden biri olarak kabul edilebilir.

1985'ten sonra Ankara'daki ticaret, bölgenin merkezi olan Kızılay'dan Çankaya/Gaziosmanpaşa'ya taşınmıştır. 1989 yılında Ankara'nın ilk alışveriş merkezi olan Atakule'nin açılışı, üst gelir gruplarının yaşadığı Çankaya bölgesinde Köroğlu Caddesi'nin kent merkezi olarak artan önemi üzerinde etkili olmuştur (Görsel 14, 15). İkonik bir mimari tarza sahip olan Atakule AVM, dünyadaki benzer alışveriş merkezleri gibi, ofisler, konferans salonu, alışveriş, eğlence ve sosyalleşme hizmetleriyle çok işlevli bir komplekstir.

Ekim 1991'de "Ankara'da Yeni Bir Merkez" sloganıyla Tunalı Hilmi Caddesi'nde açılan Karum Alışveriş Merkezi ise Atakule'den sonra kentin ikinci kapalı alışveriş merkezi olarak yapılmıştır. Böylece 1980'den sonra özellikle 1990'lı yıllarda Ankara'nın ilk alışveriş merkezlerinin bulundukları çevre ve kent dokusu güçlenerek, Tunalı Hilmi ve Köroğlu Caddelerinin yeni gelişmeler doğrultusunda tercih edilen sosyal ve kamusal şehir merkezleri haline geldikleri söylenebilir (Osmay, 1998: 148).

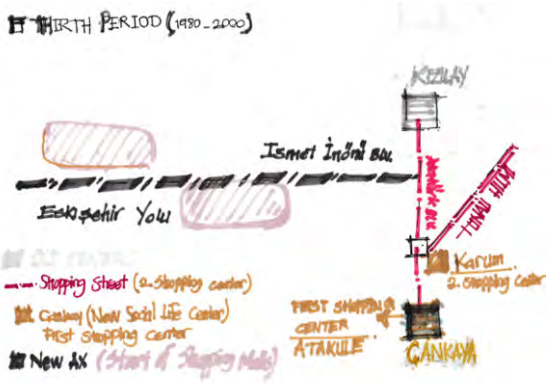




Görsel 14-15. Atakule Alışveriş Merkezi , Ankara, Türkiye. Erişim:02.06.2019. URL 6

1990'lı yılların sonu ve 2000'li yılların başında, kent çevresinin ana arterleri üzerine birçok alışveriş merkezi inşa edilmesi ile, perakende satış merkezleri ve diğer işletmelerin bu bölgelerdeki gelişimi Ulus ve Kızılay'ın ekonomik ve sosyal canlılığının düşmesine neden olmuştur. Çağdaş alışveriş mekânları olan AVM'ler, sadece alışveriş için değil, eğlence, vakit geçirme ve sosyalleşmek için ilgi çekici hale gelmiştir. Kent merkezinin dışında gelişen alışveriş merkezleri, Ulus, Kızılay, Gaziosmanpaşa ve Çankaya gibi bölgelerin alışveriş ve sosyalleşme amaçlı kullanımının azalmasına neden olmuştur (Görsel 16).

1980'lerden sonra ikinci önemli iş ve sosyalleşme merkezi olarak İnönü Bulvarı ve Eskişehir Yolu gelişmeye başlamıştır. Bugün, Eskişehir Yolu'nda, çok sayıda devlet binası, özel firmaların genel merkezleri ve alışveriş merkezleri gibi ticari ve sosyal yapıların bulunması ve Kızılay şehir merkezinin banliyö alanlara bağlanması nedeni ile kentin önemli ekseni haline gelmiştir. Böylelikle, kent merkezinin yer değiştirme sonucunda sosyalleşmenin yeni coğrafyası olan "alışveriş merkezleri" kent yaşamına girmeye başlamıştır. Ankara'daki alışveriş merkezlerinin gelişiminin (Alışveriş merkezinin yeri ve özellikleri) sosyal ve mekânsal ayrımları yansıttığına da dikkat edilmelidir.



Görsel 16. Soufi Moazemi Goudarzi, 2016, Ankara'da üçüncü döneme ait sosyal hayat ve ticari alanların şematik düzeni. (Kişisel Arşiv)

Kentin gelişmesi ve büyümesi ile beraber çeşitli bölgelerin sosyal, mekânsal ve ekonomik özelliklerine uygun alışveriş merkezleri yapılmaya başlamıştır. Ankara şehir merkezlerindeki, kamusal ve toplumsallaşma alanlarının niteliksel ve niceliksel yetersizliklerinden dolayı, alışveriş merkezleri birçok insanın ilgisini çeken buluşma yerleri olmuştur. Eğlence ve vakit geçirme, farklı aktiviteler ve etkinliklerin gerçekleştiği alışveriş merkezlerinin 1980'den sonra kent dokusu üzerindeki ekonomik, kentsel ve sosyal açıdan önemli etkileri olduğu kaçınılmazdır.

Kentin gelişimine paralel olarak üst gelir gruplarının kentin güneybatı bölgesinde yerleşik düzene geçmeleri ve kamusal alanların Eskişehir Yolu üzerinde konumlandırılmaları sonucunda sosyal hayatın yeni alanları olan "alışveriş merkezleri" kent yaşamına girmiştir. 1995 yılında kentin güneybatı bölgesinde "Galleria Alışveriş Merkezi'nin açılmasının devamında 2000'li yıllarla birlikte kent çeperinde birbiri ardına, toplumsallaşmanın yeni coğrafyaları olarak yeni alışveriş merkezleri açılmaya başlamıştır.

1990'ların sonlarından itibaren sosyalleşmenin odak noktası haline gelen alışveriş merkezlerinin gelişimi kentsel dokunun ayrışmasına neden olarak kent merkezinin yer değiştirme sürecini de başlatmıştır.

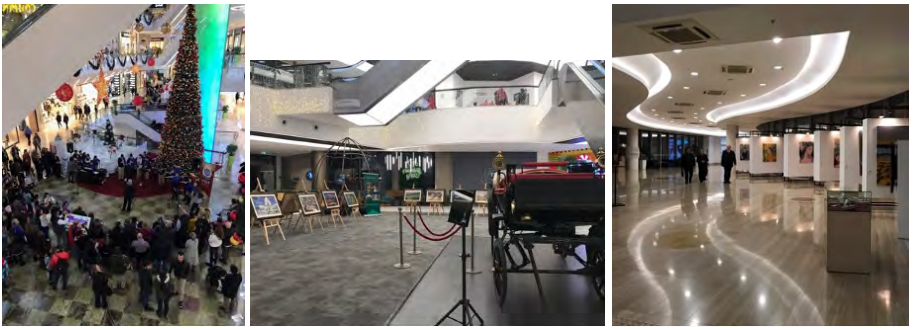
Dördüncü Dönem; 2000 Sonrası

Ankara'nın tarihi, 20. yüzyıldan sonraki gelişimi ile bilinmektedir. Erkip'e göre; yüzyılın başlarında, kent modernleşmeyle karşı karşıya kalırken, yüzyılın ikinci yarısında, dünyadaki diğer gelişmekte olan şehirler gibi, kontrolsüz gelişme, büyüme ve merkez dışında alanların ortaya çıkmasına tanıklık etmektedir (Erkip, 2003: 1077). Yeni yaşam alanlarının ortaya çıkışıyla beraber, sosyal ve kamusal alanların genişletilmesi için potansiyel yaratılmaktadır. Modernleşmenin öne çıkan elemanlarından biri olan alışveriş merkezleri de kent dokusunun bir parçası haline gelmiştir (Görgün Baran, 2016: 224).

Alışveriş merkezleri mekânsal ve sosyal özellikleri ile, toplumun üzerinde yeni kimlik gereksinimlerini karşılayan bir ortam olarak; kültürel, ekonomik ve sosyal etkiler bırakmaya başlamıştır. Günümüzde, alışveriş merkezleri toplumun pek çok kesiminin erişebileceği, bakımlı ve güvenlikli tüketim ve vakit geçirme alanları olarak tanımlanabilir.

Ankara da 21. yüzyıl sonrası şehir merkezinin gelişimi ve yer değişimi ile beraber alışveriş merkezleri, "şehirlerin en önemli yerlerinden" biri olarak, kentsel mekân ve kimlik arasındaki özel bir etkileşimi temsil etmektedir. Bunun en önemli nedeni, bu merkezlerin günümüzde yaşanmakta olan hızlı ve her anı önceden planlanmış hayatın bütün sosyal ihtiyaçlarını içinde barındıran mekânlar olmasıdır. Türkiye'de son yirmi yılda sürekli gelişen alışveriş merkezleri farklı aktiviteleri ile alışveriş eylemi dışında kent insanı için sosyalleşme ve vakit geçirme alanlarına dönüşmüştür. Şehir yaşamını iç mekân alanlarında toplayan çağdaş alışveriş merkezleri herkes tarafından tercih edilen sosyalleşme mekânları haline

gelmiştir. Bu dönüşüm, alışveriş merkezlerini sosyal kamusal alanlara dönüştürmekte ve alışveriş merkezi içinde rekreasyon alanlarının varlığının ve bu alanlarda harcanan toplam zamanın artmasına neden olmaktadır (Aktaş, 2011: 30) (Görsel 17-18-19).



Görsel 17-18-19. Soufi Moazemi Goudarzi, 2019, Ankara'daki alışveriş merkezlerinin sosyal alanlarında farklı aktiviteler. Erişim: 22.01.2019. (Kişisel Arşiv)

Erkip'e göre, son yirmi yılda Türkiye kentlerinde alışveriş merkezlerinin sayısının çarpıcı artışı, sosyal yaşamdaki değişimi açıkça göstermektedir. Alışveriş merkezleri, farklı yaş, cinsiyet, eğitim ve sosyal sınıflar için yeni rekreasyon ve toplumsallaşma merkezleri haline gelerek, sosyal ve kentsel buluşma ve toplanma alanları olarak tanımlanabilmektedir. Gün geçtikçe büyüyen ve çoğalan bu kapalı alışveriş alanları şehir yaşamını iç mekâna toplayarak insanların bir araya gelme ve kentsel buluşma noktaları haline gelmişlerdir (Erkip, 2005: 93).

2000'ler sonrası Ankara'nın batı eksenine doğru gelişimi ve kent merkezinin yer değiştirme/kayma nedeni ile Eskişehir Yolu üzerinde yapılan AVM'ler ile devam etmiştir. Bu yeni yapılaşmalar sırasıyla Bilkent Center (1998), Armada 1 (2002), Arcadium (2003), Cepa (2007), Panora (2008) Gordion (2009), Kentpark (2010), Armada 2 (2012) ve Next Level (2013) olup, bu alışveriş merkezleri ring olarak inşa edilmiş ve toplumun sosyalleşme alanları olarak önemli rol oynamaktadır (Görsel 20). 2000'ler sonrası Batı eksenine doğru gelişmenin yanı sıra, günümüzde kentin pek çok farklı bölgesinde de alışveriş merkezleri bulunmaktadır.



Görsel 20. Soufi Moazemi Goudarzi, 2019, Ankara'da 2000 ler sonrası batı eksenine kayışı ile başlayan gelişmeler ve yapılan AVMler. (Kişisel Arşiv)

Söz konusu yapılar, kent yaşamının hızlı, zaman açısından kısıtlı ve önceden belli olan şartlarına ayak uydurmak adına geleneksel alışveriş alışkanlıklarının ötesine geçen her şeyi aynı kompleks içerisinde bulundurduğu için tercih edilmektedir. Böylece insanlar alışveriş eylemi dışında, dolaşmak, vakit geçirmek ve sosyalleşmek için farklı açık ve kapalı kamusal alanların işlevlerini AVM'ler de bulmaktadırlar. Bu nedenle; Ankara'nın çağdaş alışveriş merkezlerindeki evrimi, açık alanların eklenmesi ve kent dokusu ile bütünleşmesi yönünde devam ederek, bu merkezlerin günümüzde sosyalleşme amaçlı alanlar olarak kabul edilmesi ile sonuçlanmaktadır.

Sonuç

Kentin kamusal alanları, insanların sosyal hayatla bütünleşme alanları olarak kabul edilebilir. Önemli kamusal alanlar olan alışveriş mekânları, tarih boyunca ekonomik, sosyal ve kültürel nedenlerden dolayı değişim göstermiştir. Alışveriş aktivitesi, kentin kamusal alanlarında diğer sosyal etkinliklerle birlikte gerçekleşmektedir.

Günümüz alışveriş merkezleri, çağdaş kent yaşamı için ticari alan olmanın ötesinde sosyal ve kültürel bir merkez olarak hizmet vermektedir. Bu merkezler insanların alışveriş yapmak dışında sosyalleşme, bir araya gelme ve vakit geçirmek için kullandıkları kamusal alanlar olarak tanımlanmaktadır. Dolayısıyla bu alanların sosyal yaşam merkezi olduğu söylenebilir.

Son yıllarda, alışveriş merkezi konsepti tüm Dünyada ve Türkiye'de çoğalmıştır. Alışveriş merkezlerinin, Türkiye'de modernizim ve tüketim kalıplarının demokratikleşmesi açısından kentsel hayata çok önemli etkileri olmaktadır. Türkiye'de Cumhuriyetin ilanı sonrası Ankara'nın sosyalleşme, kamusal ve alışveriş alanları bugüne kadar farklı dönemlerde önemli ölçüde değişim göstermiştir. Bu değişiklikler ve gelişmeler, insanların parklar, meydanlar, alışveriş caddeleri, pasajlar vb. gibi geleneksel kamusal alanlarını kullanmak yerine, her şeyi içinde bulunduran karma kullanımlı kapalı alışveriş merkezlerini tercih etmelerine neden olmaktadır.

Türkiye Cumhuriyeti'nden sonra Ankara'nın başkent olması ile birlikte kentsel dönüşüm hareketleri, kent merkezinin değişimi ve kamusal alanlarının gelişimi hızla görülmektedir. Alışveriş dışında sosyalleşme ve bir arada toplama alanları olarak kullanılan alışveriş caddeleri, meydanlar ve pasajlar gibi kamusal alanlar, zaman içerisinde değişmiş ve 2000'ler sonrası kapalı alışveriş merkezlerine dönüşmüştür. Alışveriş merkezlerinin sağladığı eğlence ve sosyalleşme olanakları (sinema, tiyatro, kafe ve restoranlar, çocuk oyun alanları, vs.), insanların açık kamusal alanları kullanmak yerine bu alanları tercih etmelerine neden olmaktadır.

Toplumlarda sosyal ve ekonomik yapıların değişimleri, şehir merkezlerinin gelişimleri ve çevre bilincinin artması, tamamen kapalı alışveriş merkezi mimarisi kavramının sorgulanmasına yol açmıştır. Ayrıca, çevre bilincinin artması, çağdaş alışveriş merkezlerinin sürdürülebilir sosyal mekânlar olma yönünde değişimlerine neden olmaktadır. Günümüzde insanlar kapalı merkezlerde vakit geçirmenin yanı sıra açık alanlarda bulunmayı ve vakit

geçirmeyi tercih etmektedirler. Bu nedenle, çağdaş alışveriş mekânlarının tasarımında, açık alanların eklenmesi ve kent dokusuyla birleşimi yönünde değişim ve gelişimler görülmektedir. 2000'ler sonrası ve özellikle son on yılda, Türkiye'nin kamusal yaşamında kaydedilen sosyal ve kültürel değişimlerin bir yansıması olarak çağdaş alışveriş merkezleri, mekân kurgusu açısından dönüşüm ve değişim geçirmişlerdir.

Kaynakça

Aktaş G, Gözen. (2011). Social and Cultural Changes that Prepare Contemporary Shopping Centers in Turkey. Niola V., Ka-Long N (Ed.). Recent Researches in Chemistry, Biology, Environment and Culture, s. 28-32. Atina: WSEAS Press.

Altaban, Özcan. (1998) 'Cumhuriyetin Kent Planlama Politikaları ve Ankara Deneyimi' in Yıldız Sey & Derya Özkan (eds.) 75 Yılda Değişen Kent ve Mimarlık. İstanbul: Publication of Türk Tarih Vakfı.

Aslanoğlu, İnci. (2010). 1930'lar: Türk Mimarisinde Erken Modernizim: Cumhuriyetin Modern Kent Peyzajını Okumak. İmamoğlu, Bilge, Ergut, Elvan Altan (Ed.). Cumhuriyet'in Mekânları Zamanları İnsanları, s. 25- 29. Ankara: Dipnot Yayınları.

Bademli, Raci. (1987). Ankara Merkezi İş Alanının Gelişimi. İlhan Tekeli, Özcan Altaban, Murat Güven (Ed.). Ankara 1985'den 2015'e, s.154-162. Ankara Büyükşehir Belediyesi: EGO Genel Müdürlüğü Yayınları.

Batuman, Bulent. (2002). Mekân, Kimlik ve Sosyal Çatışma: Cumhuriyet'in Kamusal Mekânı Olarak Kızılay Meydanı, Güven. Arıf. Sargın (Ed.). Başkent Üzerine Mekan-Politik Tezler Ankara'nın Kamusal Yüzleri, s. 41-76. İstanbul: İletişim Yayınları.

Birol, Gaye. (2007). Bir Kentin Kimliği ve Kervansaray Oteli Üzerine Bir Değerlendirme. Arkitekt Journal, Kasım-Aralık, 514, s. 46-54.

Cengizkan, Ali. (2004). Ankara'nın İlk Planı 1924- 25 Lörcher Planı. (The First plan of Ankara: 1924–25 Lörcher Plan). Ankara: Ankara Enstitüsü Vakfı.

Erkip, Feyzan. (2003). The Shopping Mall as an Emergent Public Space in Turkey, Environment and Planning A: Economy and Space, 35, s. 1073-1093.

Erkip, Feyzan. (2005). The Rise of the Shopping Mall in Turkey: The Use and Appeal of a Mall in Ankara, Cities, 22, s. 89-108.

Görgün Baran, Aylin. (2016). Kentsel Mekanlarda Gelenek Oluşturmak Mümkün mü?, Gökalp Alpaslan Gonca, Şahin Tekinalp Pelin (Ed.). Kültürel Mirasın İzinde Ankara, s. 219-227. Ankara: Hacettepe Üniversitesi yayınları.

Keskinok, Çağatay Hüseyin. (2009). Ankara Kentinin Planlaması ve Atatürk Bulvarının Oluşumu, Keskinok, Çağatay Hüseyin. (Ed.). Cumhuriyet Devrimi'nin Yolu-Atatürk Bulvarı, s. 37-57. Ankara: Koleksiyoncular Derneği Yayını.

Moazemi, Soufi. (Nisan 2017). Mekanın Işık Üzerinden Edindiği Kimlik ve Anlam. İç Mimarlık Araştırmaları Sempozyumu (İMAS), Başkent Üniversitesi, Ankara.

Moazemi, Soufi. (2018). Spatial Identity and Reflection of Communal Socialization on the Topic of Shopping Areas in Turkey, (Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi), Hacettepe Üniversitesi, Ankara.

Osmay, Sevin. (1998). 1923'ten Bugüne Kent Merkezlerinin Dönüşümü, Sey, Yıldız. (Ed.). 75 Yılda Değişen Kent ve Mimarlık, s. 139-142. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Sargın, Güven.Arif. (2009). Kamu, Kent ve Politika, Sargın, Güven Arıf. (Ed.). Başkent Üzerine Mekân-Politik Tezler Ankara'nın Kamusal Yüzleri, s. 9-40. İstanbul: İletişim Yayınları.

Türkoğlu, Sinem. (2007). Spatial Representation of Power: Making the Urban Space of Ankara in the Early Republican Period. Power and culture: identity, ideology, representation, s.71-94. Pisa : Plus-Pisa University Press.

Uludağ, Zeynep. (2009). Mimarlık Tarih Yazımına Eleştirel Bakış: Cumhuriyetin Modern Kent Peyzajını Okumak, In B. İmamoğlu & E.A. Ergut (Eds.), Cumhuriyet'in Mekânları Zamanları İnsanları (pp. 153- 168). Ankara: Dipnot Yayınları.

İnternet Kaynakçası

URL 1:http://www.mimdap.org/?p=22066, Erişim:16.07.2017.

URL 2: http://www.arkitera.com/haber/13991/gecmisin-modern-mimarisi--ankara---1, Erişim: 02.06.2019.

URL3: https://alivedatoygur.wordpress.com/2018/02/04/ankaramizi-taniyalim-10-2, Erişim: 05.07.2018.

URL 4: http://1.bp.blogspot.com/_j9HNJ1Pyy_M/Sx0II07u7DI/AAAAAAAADVE/WPShe-6AYszk/s1600-h/YücelUybadinPlanı.JPG, Erişim: 15.05.2019.

URL 5: http://1.bp.blogspot.com/_j9HNJ1Pyy_M/Sxz_BBcmzJI/AAAAAAAADUs/tY6QJr-csBz0/s1600-h/nazim_plan.jpg), Erişim:07.11.2017.

URL 6: http://www.summa.com.tr/tr/projeler/atakule-shopping-mall.htm, Erişim:02.06.2019.

SANAT YAZILARI, 2021; (44): 313-328 / ARAŞTIRMA MAKALESİ

TARİHİ İZMİR GÜMRÜK BİNALARI'NIN RESTORASYON SONRASI ÖZGÜNLÜK DEĞERLENDİRMESİ*

THE ORIGINALLITY ASSESSMENT OF HISTORICAL IZMIR CUSTOMS BUILDINGS AFTER RESTORATION

ÖĞR. GÖR. **GİZEM BÜKE ÖZTÜRK**
Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi Söğüt Meslek Yüksekokulu
İç Mekan Tasarımı Programı Tasarım Bölümü
buke.dogru@bilecik.edu.tr
ORCID ID: 0000-0002-7071-053X

PROF. DR. **CAN MEHMET HERSEK**
Başkent Üniversitesi, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü
hersek@baskent.edu.tr
ORCID ID: 0000-0002-7988-5061

Öz: *Kültürel, sosyal ve mimari açıdan değerli olan tarihi yapıların korunmasının gerekliliği son yıllarda yerel ve küresel ölçekte önem kazanmış olup, tek yapı ölçeğinden kentsel doku ölçeğine kadar farklı disiplinlerin çalışma alanı haline gelmiştir. Günümüz çağdaş koruma anlayışı da tarihi yapıların mimari, teknolojik ve artistik ögelerinin korunarak kent kültürüne kazandırılmasını ve gelecek kuşaklara aktarılarak yaşatılmasını hedeflemektedir. Ancak bu gelişmelere rağmen ülkemizde değişen ve gelişen toplumsal ihtiyaçlara cevap verecek şekilde işlevlendirilemeyen kamu ve endüstri binaları atıl durumda kalarak zamanla özgünlüklerini yitirmektedirler. Bu yapılardan bazılarının restore edilerek üniversite, okul, müze ve Alışveriş Merkezi (AVM) gibi işlevlere tahsis edilmiş olduğu görülmektedir. Osmanlı döneminde 'Osmanlı Gümrük ve Antrepo Binası' olarak inşa edilen, ancak günümüzde restorasyon, onarım ve koruma çalışmaları sonrasında 'Konak Pier Alışveriş Merkezi' olarak işlevlendirilen gümrük ve antrepo yapı grubu da söz konusu yapılara örnek gösterilebilir. Adı geçen yapı grubunun işlev değişikliğine uğramasıyla, özgün tarihi, kimliği ve artistik özelliklerini ne derece korunduğu incelenmiştir.*

Anahtar Sözcükler: *Koruma, Yeniden işlevlendirme, Konak Pier, Yapı analizi, Özgünlük.*

* Bu makale, "Mimari Koruma ve Yeniden İşlevlendirme Kavramı, Konak Pier Örneği" başlıklı yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

GELİŞ TARİHİ: 07.09.2020 | **KABUL TARİHİ:** 03.04.2021

Abstract: *The necessity of preserving historical buildings that are culturally, socially, and architecturally valuable has gained importance in recent years on a local and global scale, and it has become a field of study for different disciplines from single building scale to urban scale. The current contemporary conservation understanding aims to adaptively reuse historical buildings by protecting their architectural, technological, and artistic elements, to reintegrate them into the city culture, and to keep them alive by transferring them to future generations.*

However, despite these developments, public and industrial buildings that cannot be adaptively reused in a way to meet the changing and developing social needs lose their originality over time by remaining idle in our country. Some of these buildings have been restored and allocated to various functions, such as university, school, museum, and shopping center. The customs and warehouse building group, which was built as the 'Ottoman Customs and Warehouse Building' during the Ottoman era, but now functions as 'Konak Pier Shopping Center' after restoration and protection processes, is an example of such buildings. In this study, the extent to which this building group was preserved with its original history, identity, and artistic features was examined..

Keywords: *Conservation, Adaptive reuse, Konak Pier, Building analysis, Originality.*

Giriş

Tarih bilincimizin oluşmasında günümüzde varlıklarını devam ettiren yapılar önemli bir yere sahiptir. Tarihi yapılar, geçmiş uygarlıkların kültürünü, mimarisini, sanatını, gelenek ve göreneklerini, yaşayış biçimlerini kısaca geçmişe dair tüm birikimlerini anlatan tarihi belge niteliğindedir. Dolayısıyla tarihi öneme sahip yapılar toplumların ortak geçmişini yansıtırken aynı zamanda geleceğin sağlam temellere dayandırılmasına da olanak sağlamaktadırlar. Mimari koruma kavramının çok eski dönemlere dayandığı ifade edilse de, ilk kuramsal çalışmaların 19.yy'da Avrupa'da yapıldığı literatür incelemelerinden anlaşılmaktadır. II. Dünya savaşında Avrupa'nın kent dokusunun önemli ölçüde zarar görmesiyle bu alanda yapılan çalışmalar önem kazanmış, ülkelerin yasalarında korumaya yönelik hükümler yer almıştır (Ahunbay, 2016, s. 22). Bu konuyla ilgili hukuki çalışmaların ilki 1931 yılında kabul edilen Atina Tüzüğü'dür. 1964 yılında Venedik'te toplanan İkinci Uluslararası Tarihi Anıt Mimar ve Teknisyenleri Kongresinde ise Atina Tüzüğü'nün geliştirilmesiyle 'Venedik Tüzüğü' ilkeleri kabul edilmiştir (Erder, 1977, s. 172-173). Zaman içerisinde koruma alanında yapılan çalışmalar devam etmiş, özellikle uluslararası düzeyde mimarlık alanında koruma ve restorasyon konularını temel alan pek çok toplantı düzenmiş ve sonuç bildirgeleri yayınlanmıştır. Günümüzde de konu güncelliğini koruyarak yapılan çalışmalar aralıksız devam etmektedir. Ayrıca teknoloji alanında yapılan yenilikler sayesinde, kültür varlıklarının onarım çalışmalarında kullanılan yeni yöntem ve teknikler tarihi yapıların özgün dokularına daha az müdahale edilmesine ve uzun süre yaşatılmasına olanak sağlamaktadır. Yapıldığı dönemdeki işlevini yitiren endüstri yapılarının da günümüzde güncellenerek kültürel, ticari ve eğitim amaçlı kullanıldığı başarılı örneklerle karşılaşmaktayız (Ahunbay, 2019, s. 52-53). Bu doğrultuda İzmir, geçmişten günümüze birçok medeniyete ev sahipliği yapmış, dolayısıyla pek çok kültürel ve tarihi öneme sahip yapıyı da bünyesinde barındıran kentlerden birisidir. Bu yapılar içerisinde Osmanlı Döneminde Fransızlar tarafından inşa edilen İzmir Gümrük Yapı grubu da bulunmaktadır. Yakın tarihte yeniden işlevlendirilerek AVM' ye dönüştürülen tarihi İzmir Gümrük Binaları zaman içerisinde farklı işlevlerle hizmet vermiştir. 1994 yılına gelindiğinde ise, tescillenerek koruma altına alınan yapı restorasyon çalışmaları sonucunda 2002 senesinde onarım ve işlev dönüşümünün tamamlanmasıyla Konak Pier Alışveriş Merkezi olarak kullanıma açılmıştır. Söz konusu yapı grubunun dönüşüm süreci sonrasında özgün tarihi, kimliği ve artistik özelliklerinin ne ölçüde korunduğunun ortaya konulması bu çalışmanın ana konusunu oluşturmaktadır.

Konak Pier Yapı Grubu'nun Tarihçesi

Avrupa'da sanayi devriminin yaşanması tüm dünyayı etkisi altına aldığı gibi Osmanlı Devleti'ni de derinden etkilemiş, hammadde ihtiyaçları nedeniyle Avrupa Devletleri'nin Osmanlı Devleti'ne olan ilgisinin artmasına neden olmuştur. Dünya ticaretindeki bu gelişim ve İzmir'in ticaret yolları üzerinde bir kavşak noktası haline gelmesi, sanayi devrimine bağlı olarak artan hammadde ihtiyacından kaynaklanmaktadır. Özellikle 17. yüzyılın başından itibaren İngilizlerin, Hollandalıların ve Fransızların elde ettiği kapitülasyonlar, İzmir'de bu

milletlerden tüccarların etkinliğini artırmış ve İzmir'in dış ticaretinin gelişmesinde önemli rol oynamıştır (Çiçek, 2006, s. 29). Zamanla artan ticaret hacmi 19.yy da mevcut gümrük binalarının yetersiz kalmasına neden olmuştur (Görsel 1). Diğer taraftan gemilerin yükleme- boşaltma yaptığı rıhtımın kent merkezinde yer alması iş ve sosyal yaşantıyı olumsuz etkilemekteydi (Frangakis, 2001, s. 23-46, Zandi, 2012, s. 141). Kütükoğlu da İzmir rıhtımının o zamanki durumunu açıklarken, 19.yy ortalarına kadar hinterlant ile bağlantısını sağlayan elverişli yolların ve gemilerin yüklerini kolayca yükleyip başlatabileceği uygun rıhtımın olmadığını ifade etmiştir (2011, s. 497).



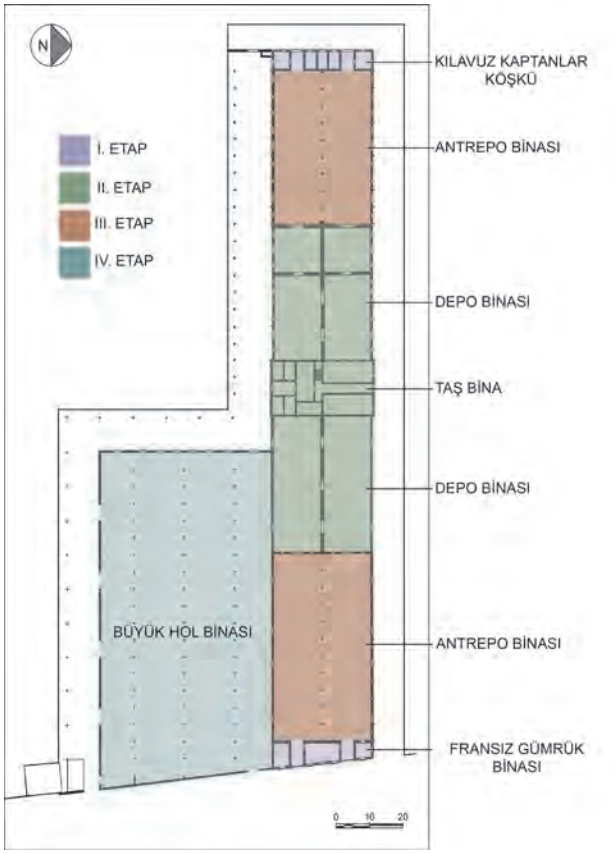
Görsel 1. 19. Yüzyıl İzmir Eski Limanın Görünümü. Yılmaz, A., Yetkin, S., (2002). *İzmir Kent Tarihi.* İzmir: Milli Eğitim Bakanlığı İzmir İli Milli Eğitim Müdürlüğü Yayınları, s. 55.

Kütükoğlu'nun diğer bir çalışmasında ise, Fransız arkeolog ve gezgin Charles Texier'in 1832 yılında İzmir'de bulunduğu sıradaki gözlemlerine yer verilmiştir. Texier sahildeki binalarda nizam ve intizamın olmadığını, İzmir'e acilen rıhtım kazandırılması gerektiğini dile getirmiş ve bu sayede deniz yolu ticaretinin daha düzenli ve kolay yürütülebileceğini ifade etmiştir (Kütükoğlu, 2011, s. 518). İzmir'in rıhtım ve gümrük binası ihtiyacı zamanın hükümranları tarafından da bilinmekte olduğundan konuyla ilgili Saray Mimarları tarafından keşif çalışması yapılmıştır. Rıhtım ve gümrük binasının inşası 1867 yılında İngilizler tarafından üstlenilmiş, daha sonra Fransızlara devredilmiştir. II. Abdülhamid döneminde inşa edilen ve yap-işlet-devret modeline göre 45 yıllık işletme hakkı Fransız Dussaud şirketine verilen yapı grubunun inşasının 1879 yılında tamamlanarak 1880 yılında açılışının yapıldığı ifade edilmektedir (Kütükoğlu, 2011, s. 509-510, Martal, 1999, s. 80, Atay, 1998, s. 94, Gürsoy, 2013, s. 79, Demir, 2000, s. 47). Limanın faaliyete geçmesiyle İzmir kenti, dünya ticaretinin bir kavşak noktası Doğulu ve Avrupalı tüccarların buluşma noktası haline gelmiştir (Çiçek, 2006, s. 27). Araştırma kapsamında incelenen Osmanlı Gümrük ve Depo Binasının 53 yıl süren yapım süreci ilgili kurumlardan elde edilen bilgiler ışığında incelenmiş zaman içerisinde tamamlanan binalar etap ve dönemlere göre gösterilmiştir (Tablo 1).

Etaplar	Dönemler	Gümrük Yapı Grubunu Oluşturan Binalar
I. Etap	1860-1865	Fransız Gümrük Binası, Kılavuz Kaptanlar Köşkü
II. Etap	1865-1870	Taş Bina, Depo Binaları
III. Etap	1870-1875	Antrepo Binaları
IV. Etap	1905-1913	Büyük Hol Binası

Tablo 1. Gümrük Yapı Grubunun Etaplara Göre Gösterimi. (Kişisel Arşiv) T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü, İzmir 1. Numaralı Kültür Varlıklarını Koruma Bölge Kurulu, Dosya No:96.917.975.4882 ve Matu Mimarlık (1996), Erişim:07.02.2018. https://bit.ly/3bI4d65.

Rıhtım yapımıyla birlikte aşamalı inşa edilen İzmir Gümrük binaları, düz bir hat üzerinde kademeli olarak tamamlanan yapı grubunu oluşmaktadır (Kaya, 2010, s. 83). Gümrük Yapı Grubu bünyesinde yer alan ve dönemsel eklentilerle tamamlanan sekiz binanın yapım etaplarının çizimi yapılarak plan şeması üzerinde gösterilmiştir (Görsel 2).



Görsel 2. Gümrük Yapı Grubu'nun Yapım Etapları ve Plan Şeması. (Kişisel Arşiv)

Dünyanın birçok ülkesiyle yapılan ticaretin gümrük işlemleri 1954 yılına kadar bu yapı kompleksinde gerçekleştirilmiştir. Ancak zamanla artan ticaret hacmini karşılamakta yetersiz kalması nedeniyle kurum başka bir alana taşınmış; sonrasında ise tarihi yapı farklı faaliyet alanlarına hizmet vermek üzere -özgün kimliğine aykırı düşebilecek şekilde- kullanılmıştır. Deniz Kuvvetleri, İzmir Belediyesi vb. kamu kurumlarının değişik birimlerince, atölye, balık pazarı ve otopark olarak kullanımı örnek olarak verilebilir (Matu Mimarlık, 1996). Yapının söz konusu amaçlarla kullanımı nedeniyle müdahalelere maruz kalmasına ve özgün kimliğinin zarar görmesine neden olmuştur. Yapının geçirmiş olduğu olumsuz dönüşüm süreci, yeniden işlevlendirilmesi ve yaşatılması adına uygun zemini hazırlamış ve sit alanı kapsamına alınması çalışmalarına başlanmıştır. 20 Ocak 1994 tarihinde, Eski Gümrük Depoları ve yakın çevresi İzmir 1 Numaralı Kültür Varlıklarını Koruma Bölge Kurulu'nun 'Tarihi Sit Alanı'na dair 4840 No' lu kararı ile tescillenerek, yapının mülkiyeti Türk Denizcilik İşletmeleri Anonim Şirketi'ne verilmiştir (Matu Mimarlık, 1996). 1995 yılında restorasyon çalışmalarına başlanmış, 2002 yılında onarım ve işlev dönüşümü tamamlanarak Alışveriş ve Eğlence Merkezi olarak halkın kullanımına sunulmuştur (Güner, 2005, s. 89).

Konak Pier Yapı Grubu Analizi

Çalışma kapsamında Konak Pier Yapı Grubu bünyesinde yer alan sekiz binaya (Fransız Gümrük Binası, Kılavuz Kaptanlar Köşkü, Taş Bina, 2 Depo Binası, 2 Antrepo Binası ve Büyük Hol Binası) yeniden işlev kazandırılması amacıyla yapılan müdahaleler üç dönem şeklinde başlıklandırılarak ele alınmıştır. Bunlar:

- Birinci dönem: Gümrük ve depo işlevi
- İkinci dönem: Kamu ve özel kurum ve kuruluşlarca kullanımı,
- Üçüncü dönem: Alışveriş ve eğlence merkezi (AVM) olarak işlevlendirilmiştir.

Bu dönmelerde her yapı bünyesinde yapılan müdahaleler plan şeması üzerinden incelenmiş, verilen işlevler açıklanmıştır.

Fransız Gümrük Binası

Günümüzde, Atatürk Caddesi üzerinde yer alan, I. etapta inşa edilen iki yapıdan birisi olan Fransız Gümrük Binası, tek katlı, simetrik plan şemasına sahip olup, yapı grubunun doğu cephesinde yer almaktadır. Bina, özellikle cephelerdeki yoğun süslemeleriyle ve giriş bölümündeki kitabesiyle yapı grubu içerisindeki diğer binalardan farklılık arz etmektedir (Demir, 2000, s. 45-47).

> Fransızlar elde ettikleri rıhtımı doldurma imtiyazını pekiştirmek için binanın prestij binası olmasına özenmişler. Oranlı ve karaya bakan cephesi taş söveli pencereler ve kapılarla, architrav görevi yapan çatı parapeti ve bina aksındaki süslemeleri, köşeleri sınırlayıcı dairesel yontulmuş köşe taşları ile bu özeni ifade ediyor (Matu Mimarlık, 1996) .

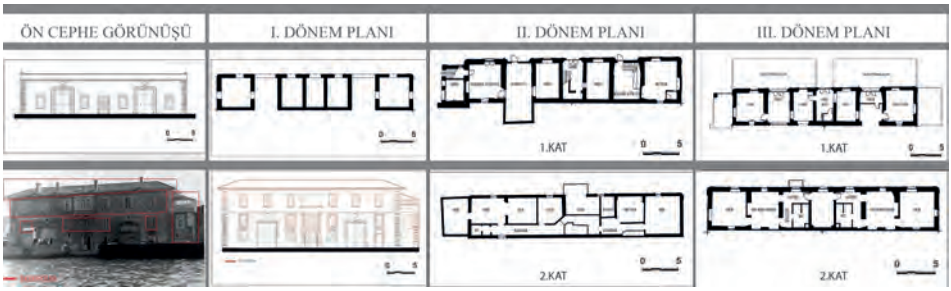
Ayrıca ticari malların sevkiyatının ve kontrolünün sağlanabilmesi için binanın giriş açıklıklarının geniş yapıldığı belirtilmiştir. Açıklıkların her iki yanına gümrük memurlarının ve güvenlik görevlilerinin çalışmalarına elverişli alanlar planlanmıştır (Matu Mimarlık, 1996). Yapının sahip olduğu diğer bir özellik ise, giriş kısmında tek cepheli, tek musluklu gövdeye sahip çeşmenin de bulunmasıdır (Kanlıçay, 2010, s. 5-8). II. Dönemde Fransız Gümrük Binası İzmir Büyükşehir Belediyesi tarafından Türk Denizcilik İşletmelerine kiralanarak, çalışanların ofislerine tahsis edilmiştir. III. Dönemde ise, cephelerde yer alan açıklıklar korunarak, iç mekan Alışveriş Merkezinde bir giyim mağazasının sergi alanı olarak kurgulanmıştır. Cephelerde yer alan kapı ve pencere açıklıkları mağazanın vitrini olarak kullanılmaktadır. Fransız Gümrük Binası'nın üç dönem kapsamında geçirdiği dönüşüm yapılan çizimlerle aşağıda görülmektedir (Görsel 3).



Görsel 3. Fransız Gümrük Binası Dönem Planları. (Kişisel Arşiv)

Kılavuz Kaptanlar Köşkü

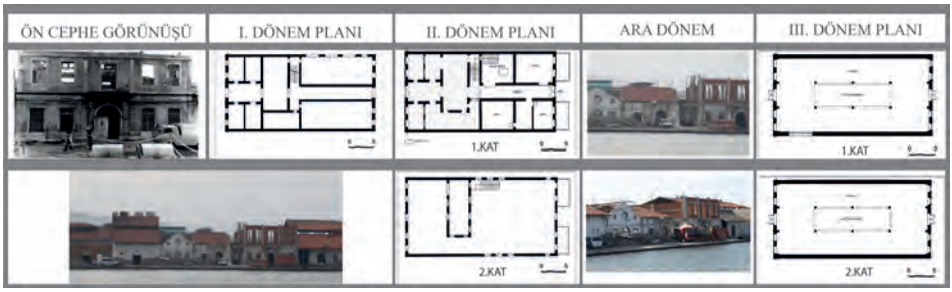
I. Etapta inşa edilen ve Kılavuz Kaptanlar Köşkü olarak adlandırılan diğer yapı, ticari malların gümrük kontrolünün sağlanması amacıyla yapılmıştır. Başlangıçta tek katlı inşa edilen yapıya zaman içerisinde cumba ve ara kat ilaveleri yapılmıştır. II. Dönemde yapının gümrük işlevini yitirmesiyle, 1960'lı yıllarda Türk Denizcilik İşletmeleri'nin Denizcilik Bankası, Gümrük Sahil Muhafaza Müdürlüğü'ne tahsis edilen binada kılavuz kaptanların dinlenme ve çalışma mekanları olarak kullanıldığından bina literatürde bu isimle anılmaktadır (Matu Mimarlık, 1996). Kaptanların kullanımında olan yapı iç ve dış mekânlarında çeşitli müdahalelere maruz kalmıştır. III. Döneme gelindiğinde ise yapı, otel ve restoran olarak işlevlendirilmiştir. Kılavuz Kaptanlar Köşkü'nün üç dönem içerisinde geçirmiş olduğu dönüşüm, çizimleri yapılan plan şemaları üzerinde gösterilmektedir (Görsel 4).



Görsel 4. Kılavuz Kaptanlar Köşkü Dönem Planları (Kişisel Arşiv)

Taş Bina

Gümrük yapı grubu içerisinde yer alan ve II. Etapta inşa edilen bina iki katlı olup, kesme taştan yapılmıştır. II. Dönemde Deniz Kuvvetleri'nin kullanımında olan bina trafo, kazan dairesi, revir ve depolama amaçlı kullanılmıştır. Bina, kullanım amacına göre çeşitli müdahalelere maruz kalmış; iç mekânda bölme ve eklentiler yapılmış, mekânlar arası geçiş sağlayan alanlar yeniden düzenlenmiştir. Binanın üst örtü sistemi bu dönemde kaldırılmış olup nedenine ilişkin herhangi bir kayda rastlanmamıştır. III. Döneme gelindiğinde ise, iç mekanda katlar arası geçişi sağlayan özgün merdivenler yıkılarak, yürüyen merdiven yapılmıştır. Ayrıca kat eklentisi yapılan bina giyim mağazası olarak kullanılmaktadır. Yeni üst örtü sistemi de bu dönemde yapılmıştır. Taş Bina' nın geçirmiş olduğu dönüşüm restorasyon öncesine ait ön cephe ve çizimini yaptığımız dönemsel plan şemalarından oluşan görseller aşağıda görülmektedir (Görsel 5).



Görsel 5. Taş Bina Dönem Planları. (Kişisel Arşiv)

Depo Binaları 1 ve 2

II. Etapta taş binanın her iki yanında simetrik olarak yapımı gerçekleştirilen depo binaları, cephe özellikleri, yapım tekniği ve malzeme açısından benzer özellikler göstermektedir. Her iki depo binası da tek katlı, dikdörtgen planlı 4m'ye 3m olarak uzun kenarları rıhtıma paralel yapılmıştır. II. Dönemde, Deniz Kuvvetleri'nin kullanımında; askeri yatakhane, arşiv, marangoz atölyeleri, kafeterya, depo, komodorluk ofisleri, spor salonu, otopark gibi işlevlerle kullanılmıştır (Matu Mimarlık, 1996). III. Dönemde ise, alışveriş merkezi olarak işlevlendirilen yapı grubunun iç mekânın yeniden düzenlenmesi ile sinema salonları, mağaza ve restoranlara yer verilmiştir. Taş Bina'nın her iki yanında yer alan depo işlevini üstlenen binaların Koruma Kurulundan elde edilen restorasyon öncesine ait ön cephe görselleri ve çizimi yapılan dönemsel plan şemaları Görsel 6 ve Görsel 7'de görülmektedir.



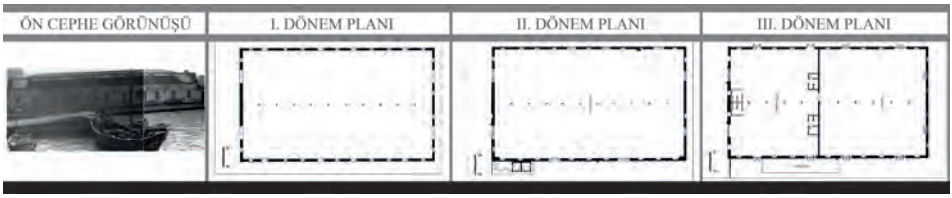
Görsel 6. Depo Binası 1. Dönem Planları. (Kişisel Arşiv)



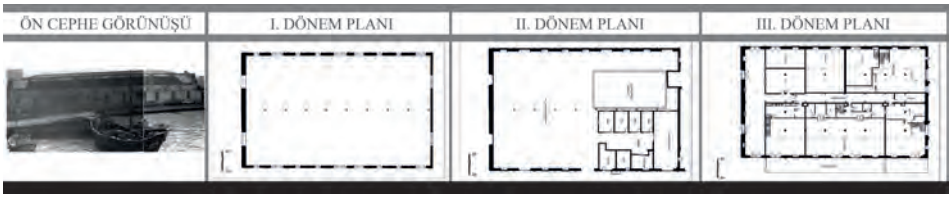
Görsel 7. Depo Binası 2. Dönem Planları. (Kişisel Arşiv)

Antrepo Binaları 1 ve 2

Gümrük yapı grubu içerisinde III. Etapta dahil edilen antrepo binaları depo binalarıyla benzer özelliklere sahiptir. Tek katlı 4,5 m.'ye 3 m. inşa edilen yapı, gümrüğe gelen ticari malların depolanmasına elverişli şekilde bölüntüsüz tasarlanmıştır. II. Dönemde Türk Denizcilik İşletmeleri' nin himayesinde bir kısmı hurda ambarı, palamar servisi, depo ve atölye olarak, bir kısmı da otopark olarak kullanılacak şekilde işlem görmüştür. Antrepo binaları yeniden işlevlendirme çalışmaları ile günümüzde restoran, açık oturum alanları, mağaza, sinema salonları, servis mekanlarına dönüştürülerek kullanılmaktadır. Koruma Kurulundan elde edilen restorasyon öncesine ait ön cephe görselleri ve çizimi yapılan dönemsel plan şemaları Görsel 8 ve Görsel 9'da görülmektedir.



Görsel 8. Antrepo Binası 1, Dönem Planları. (Kişisel Arşiv)

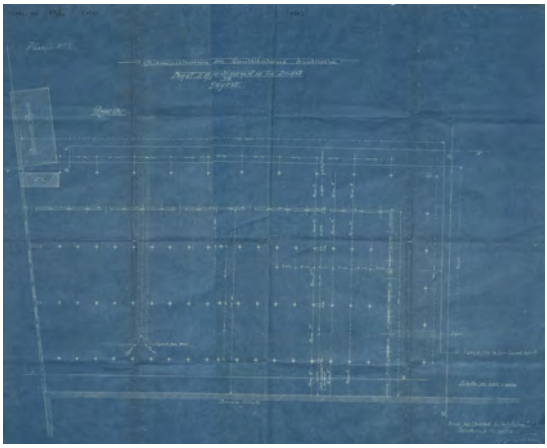


Görsel 9. Antrepo Binaları 2, Dönem Planları. (Kişisel Arşiv)

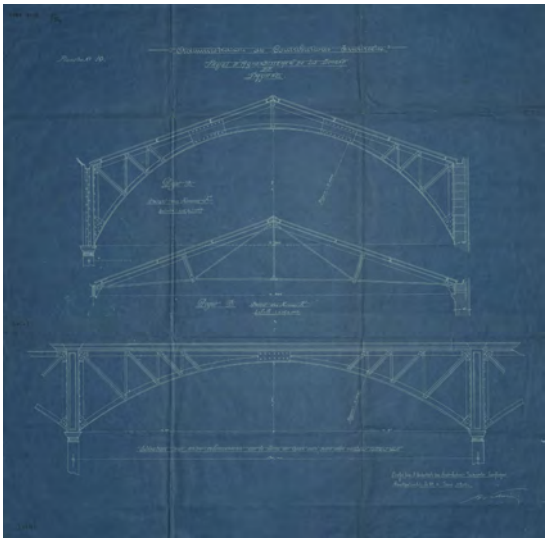
Büyük Hol

Yapı grubuna son olarak IV. Etapta Büyük Hol binasının dahil edilmesiyle Fransız Gümrük Yapı Grubu tamamlanmıştır. Dolgu zemin üzerine 5.30 m'ye, 10 m. tek katlı olarak inşa edilen binayı diğer yapılardan ayıran özelliği taşıyıcı sisteminin çelik olması ve yapım tekniğinin farklılığıdır. Dikdörtgen planlı olan yapı, iç mekanda doğu-batı yönünde uzanan dört sıra halinde çelik sütunlarla beş bölüme ayrılmıştır. Ayrıca bina dıştan çelik konstrük-

siyonun taşıdığı sundurmayla çevrelenmektedir. Çelik taşıyıcı sütunların ortada yer alanları iki sıra yuvarlak gövdeli, yan taraftaki sütunlar ise kare gövdeli olup üst kısımdan çelik kemerlerle birbirine bağlanmaktadır (Görsel 10). Yapının üst örtü sisteminde kullanılan çelik profil çatı makasları da yer almaktadır (Görsel 11). Aşağıda yer alan görsellerin Alexander Vallaury tarafından çizildiği ifade edilmektedir (Say, 2014, s. 47).



Görsel 10. Büyük Hol Binası Planı. Osmanlı Arşivi (BOA),
Yıldız Perâkende Evrâkı Mâliye Nezâreti Marûzâtı. (Y.PRK.ML.), No. 27, Gömlek No. 65.



Görsel 11. Büyük Hol Binasına Ait Çelik Makas Çizimi. Osmanlı Arşivi (BOA),
Ticaret ve Nafia Nezareti Maruzatı. (Y.PRK.TNF.), No.8, Gömlek No.54.

Literatürde, Büyük Hol Binası'nın Gustave Eiffel tarzına yakın olması nedeniyle onun tarafından tasarlandığı görüşü yaygındır (Atay, 2012, s. 206, Güner, 2005, s. 89). Ayrıca U profil kolonlar ve çelik profil çatı makaslarının Belçika'dan İzmir'e deniz yoluyla getirildiği ifade edilmektedir (Matu Mimarlık, 1996). II. Dönemde, Büyük Hol Binası'nın güney kısmı balıkhaneye dönüştürülmüş, diğer bölümleri ise otopark olarak kullanılmıştır. Yapının özgün dokusuna uygun olmayan işlevlerle kullanılması sonucunda yapılan müdahaleler taşıyıcı sistemlerin hasar görmesine neden olmuştur (Pekin, 1998, s. 80-89). III. Dönemde yeniden işlevlendirme çalışmaları kapsamında taşıyıcı sistemleri güçlendirilmiştir. Günümüzde Büyük Hol Binası içerisinde Alışveriş Merkezi'ne ait birçok mağaza yer almaktadır. Büyük Hol Binası'nın ön cephe görseli ve çizimi yapılan dönemsel plan şemaları yer almaktadır (Görsel 12).



Görsel 12. Büyük Hol Binası Dönem Planları. (Kişisel Arşiv)

Konak Pier Yapı grubunu oluşturan sekiz binanın alışveriş merkezi olarak yeniden işlevlendirilmesi özgün dokusunun değişmesine neden olmuştur. Araştırma kapsamındaki yapı grubuna yeni işlev kazandırılması adına yapılan müdahaleleri şu şekilde sıralayabiliriz:

- Mekânsal kurguya yapılan müdahaleler; bölücü eleman ekleri, asma-ara kat ekleri, sirkülasyon ekleri ve yeni mekân eklentileridir. Bölücü eleman ekleri; Kılavuz Kaptanlar Köşkünde Depo ve Büyük Hol Binalarının iç mekanlarında alçıpan panellerle, sinema salonlarında ise akustik panellerle sağlanmıştır. Yapı grubunun güney cephesi bütünüyle cam panellerle kapatılmış, iç mekanda kullanım alanı genişletilmiştir. Dış mekanda oluşturulan açık oturum alanları yeni mekan eklentilerine; yapı grubu içerisinde yer alan merdiven, yürüyen merdiven ve rampalar da sirkülasyon eklentilerine örnek teşkil etmektedir. Asma- ara kat eklentileri ise, mağaza ve restoran işlevi verilen mekânlarda yoğun olarak görülmektedir.

- Yapının strüktürel sisteminin günümüz şartlarına uyarlanması adına taşıyıcı elemanları güçlendirilmiştir. Ayrıca üst örtü sistemi de -onarım ve yenileme çalışmaları ile- özgün dokusuna zarar verilmeden tasarlanmıştır.

- Konak Pier Yapı Grubu'nun teknik donanımlara yapılan müdahalelere örnek olarak yapılan -özgün dokusuna aykırı olmayacak şekilde- sıva üstü tesisat sistemleri verilebilir.

- Yapı grubunun çevresine yapılan park alanları, peyzaj düzenlemeleri, kent mobilyaları eklemeleri de çevresel müdahaleler kapsamında değerlendirilebilir.

Yeniden İşlevlendirilmeye Konu Olan Konak Pier Yapı Grubu'nun Özgünlük Kriterleri Açısından Değerlendirilmesi

Uluslararası tüzük ve kabullere göre tarihi ve kültürel değerlere sahip yapıların korunması ve onarılması sürecinde yapıların bünyelerinde barındırdıkları özgün kimliklerini oluşturan unsurların olabildiğince korunması gerekli görülmektedir. Söz konusu yapı ve yapı gruplarının mimari dili, yapısal elemanları, iç mekân özellikleri, sirkülasyon elemanları, strüktürel sistemleri ve bezemeleri özgün kimliğini oluşturan ana unsurlar olarak değerlendirilmektedir. Burada takdim edilen çalışmada "Alışveriş ve Eğlence Merkezi" olarak yeniden işlevlendirilen Konak Pier Yapı Grubu'na yönelik müdahaleler yukarıda belirtilen özgün kimlik unsurları açısından incelenmiştir. Yapılan incelemeler sonucunda aşağıda yer alan değerlendirilme verilerine ulaşılmıştır. Fransızlar tarafından inşa edildiğinden Fransız Gümrüğü olarak da adlandırılan yapının zaman içerisinde gümrük işlevini yitirmesi ile balık hali, otopark, depo, atölye gibi pek çok işleve tahsis edilmesi mekânsal müdahaleleri de beraberinde getirmiştir. Bu bağlamda yapılan analizler kapsamında yapı cephelerinin özgün kimliğinin korunduğu anlaşılmıştır. Fakat her ne kadar cephelerin özgün kimliği korunmuş olsa da, iç mekânda yapılan eklentiler, kapatılan açıklıklar ve işlev gereği değişikliğe uğraması sonucunda yapının plan şeması, özgün mimari elemanları kapsamında mekân algısının önemli ölçüde zarar gördüğü saptanmıştır. Yapı kompleksi, yapım yılı olarak değerlendirildiğinde II. Etap'ta inşa edilen Kılavuz Kaptanlar Köşkü'nün, AVM öncesinde kat eklemesi, sirkülasyon ve iç mekanda çeşitli eklemelerin yapılması gibi değişiklikler sonucunda plan şeması, cephe karakteristiği ile özgünlüğünü kaybettiği; AVM sonrasında ise yapının olabildiğince özgün durumuna geri döndürülerek onarıldığı tespit edilmiştir. Kılavuz Kaptanlar Köşkü'nün plan ve malzeme açısından, Fransız Gümrük Binası ile aynı özelliklere sahip olduğu dikkate alınırsa günümüzde binanın özgün mimari elemanları kapsamında kapıların pencereye, pencerelerin kapıya dönüştürülmesi, kat eklemeleri, yapı malzemelerinin değiştirilmesi sonucunda ise yine kısmen özgünlüğünü kaybettiği saptanmıştır. Yapı grubu içinde yer alan Taş Bina değerlendirildiğinde ise, iç mekânın kullanım alanının genişletilmesi amaçlı kat eklenmesi ve yürüyen merdiven inşa edilmesi gibi hususlar, yapının tarihi değerine aykırı bir durum teşkil etmektedir. Öte yandan, zaman içerisinde yok olan üst örtü yerine, yapının dış etkilerden korunması için gerekli olan üst örtü sisteminin yapılma gerekliliği, amaç olarak her ne kadar doğru bir karar olarak değerlendirilse de binanın bünyesinde barındırdığı özgünlüğü ve tarihi değerlerine zarar verir niteliktedir. Taş Bina'nın her iki yanında yer alan depo binaları, AVM öncesinde Türk Denizcilik İşletmeleri'nin kullanımına sunulması sebebiyle eklentiler yapılmış ve yapının bazı bölümleri otopark olarak kullanılmıştır. Bu açıdan mekanın durumu değerlendirildiğinde depo yapılarının da özgünlüğünü yitirdiği anlaşılmıştır. Fakat AVM sonrasında yapılan onarım çalışmalarıyla yapı özgün cephe karakterini yeniden kazanmıştır. Antrepo Binalarının değerlendirilmesi gerçekleştirildiğinde ise, AVM öncesinde otopark ve depo olarak işlevlendirilirken mekanların AVM işlevi sonrasında genel anlamda cephe özelliklerini ve strüktürel sistemlerini korudukları saptanmıştır. Yapı grubu bünyesinde son olarak inşa edilmiş olan Büyük Hol

binası inşa edildiği dönem itibariyle sadece üst örtü sistemine sahip bütüncül bir iç mekana sahip iken yeni işlev ile birlikte AVM bünyesinde bu mekana birçok küçük ölçekli mağazanın mekân içinde mekân oluşturulmak suretiyle kurgulanması mekanın karakteristik özelliklerini değiştirmiştir. Yeniden işlevlendirilme uygulamaları ile gerek cephelerinin kapatılması ve gerekse mekân içerisinde mekân kurgulanması yapının özgün açık ve kapalı mekân özelliklerinin kısmen yitirilmesine neden olunmuştur. Buna karşın yapının çelik konstrüksiyon sistemleri aslına uygun olarak temizleme ve onarım işlemleri ile korunarak yapı içinde sergilenmesi özgün niteliklerin korunması açısından önemlidir. Yeniden işlevlendirilmeye konu olan Konak Pier Yapı Grubunun sahip olduğu mevcut mekânsal kurgusu ile yeni verilen işlevin gereksinimlerinin örtüşmemesi sonucunda çeşitli eklentilerin yapılması gerekmiştir. Konak Pier Yapı Grubu'na eklenen üst örtü ve yüzey elemanlarının, yapının özgün kimliğini yansıtmamakta olduğu görülmüştür. Uygulanan onarım ve koruma çalışmaları kapsamında, yapı grubu içinde yer alan binaların bazılarında kat eklentisi yapılması ve üst örtü sisteminin değiştirilmesi sonucu yapının özgün niteliklerine zarar verilmiştir. İç mekanda ise mekan ve sirkülasyon elemanları olarak eklentiler yapılmıştır. Bu eklentiler orijinalinde olmayan, sonradan eklenen ve sonuç olarak incelendiğinde yapının özgün dokusunu yansıtmayan unsurlardır. Diğer yandan, onarım çalışmalarında strüktürel sistemler yapı ömrünü uzatmak adına güçlendirilerek, yapıya olumlu katkıda bulunulmuştur. Bu kapsamda Konak Pier Yapı Grubu' nun genel anlamda alışveriş merkezi olarak kullanımının özgün plan şemasına, özgün sirkülasyona uygun olmaması ve önemli ölçüde eklenti mekânlara gereksinim göstermesi nedeniyle yanlış bir işlev ile yüklenmiş olduğu sonucuna varılmıştır. Bu bağlamda, Konak Pier Yapı Grubunu oluşturan sekiz binadan 5 tanesinin yeniden işlev yüklenmesi sonucunda özgün niteliklerini tarihi, mimari ve artistik açıdan kısmen yitirdiği, 2 adet yapının özgün niteliklerini yeniden kazandığı, geriye kalan tek yapının ise aynı kaldığı tespit edilmiştir. Bu doğrultuda, analitik bakış açısıyla, fiziksel açıdan özgün mimari niteliklerini genel olarak kaybedildiği söylenebilir. AVM kapsamı içinde farklı marka ve konseptte ki mağaza birimlerinin her birinin kendine özgü karakteristik dekorasyon anlayışlarına bağlı mağaza tasarımlarının varlığı Konak Pier Yapı Grubu'nun genel özgün mimari niteliklerini algılanmasını zorlaştırdığı ve zaman zaman özgüne aykırı bir ortam oluşturduğu saptanmıştır.

Sonuç ve Öneriler

Yapılan çalışmalar sonucunda özgün işlevini kaybederek atıl duruma düşmüş olan İzmir Tarihi Gümrük Binası yeniden işlevlendirilerek Konak Pier Alışveriş Merkezi olarak günlük yaşama kazandırılması doğru bir yaklaşımdır. Onarımı ve restorasyonu gerçekleştirilen yapı grubu, strüktürel açıdan sağlamlaştırılarak, yaşatılması dolayısıyla gelecek kuşaklara aktarılması sağlanmıştır. Ancak buradaki mimari koruma kriterleri ile ilgili beliren sorunlar yeni işlevin özgün işlevden çok farklı olan bir ticaret merkezine dönüştürülmesinden kaynaklanmaktadır. Yapı grubuna yüklenen yeni işlev, özgün plan, cephe ve mekân özelliklerine büyük oranda müdahale edilmesini zorunlu kılmıştır. İç mekanda ise, sirkülasyon ve mekansal

eklentilerin özgün dokuyu gerekli ölçüde yansıtmadığı tespit edilmiştir. Tüm bu analizler ve incelemeler doğrultusunda, özgün işlevsel kullanımını kaybeden tarihi yapılara yönelik koruma çalışmalarında doğru işlevin seçilmesi kritik önem taşımaktadır.

Günümüzdeki tarihi yapıların onarım, koruma ve yeniden işlevlendirilme süreçlerinde müdahale etme isteği genellikle iç mekanlar üzerinde yoğunluk göstermektedir. Korunmaya değer yapıların cepheleri ilk yapıldığı dönemin özelliklerini yansıtırken, iç mekanların tamamen yıkılıp yeniden yapıldığı uygulamalarla karşılaşmaktayız. Söz konusu müdahaleler tarihi yapıların cephelerine kıyasla iç mekanlarında özgün özelliklerini kaybetme riski ile karşı karşıya kalmalarına neden olmaktadır. Dolayısıyla tarihi yapının cepheleri geçmişe tanıklık ederken iç mekanların bugünün yansıması olarak varlıklarını devam ettirdiklerini söyleyebilmekteyiz. Çağdaş yaşama uyum sağlayamayan iç mekanların, tamamen yıkılıp yeniden inşa edilmeleri yanlış bir tutum olarak değerlendirilmelidir. Söz konusu duruma ek olarak, tarihi yapıların özgün değerlerinin olabildiğince korunması kültürel sürdürülebilirliği sağlamaktadır. Bu çalışmalar yürütülürken özellikle iç mimarların da aktif olarak yer alması; yapıların özgün kimliklerinin, mevcut iç mekan karakteristik özelliklerinin ve tarihi niteliklerinin korunması açısından daha olumlu ve başarılı sonuçlar doğurabileceği aşikardır. Ayrıca koruma ve restorasyon alanında uzman, farklı meslek gruplarından oluşan kapsamlı bir ekip ile disiplinler arası çalışmanın önemi de vurgulanmak istenmiştir.

Ülkemizde 19.yy'da yapımı gerçekleşen, günümüzde işlevini yitirerek atıl durumda olan pek çok kamu ve endüstri yapısının var olduğunu bilmekteyiz. Bu yapılardan bir kısmı onarılmış bir kısmı da onarılmayı beklemektedir. Söz konusu kültürel öneme sahip yapıların özgün değerleri ile sürdürülebilirliklerinin sağlanması için benzer analiz çalışmalarının yapılması gereklidir. Bu çalışma ile bugüne kadar gerçekleştirilmiş uygulamaların mimari koruma kriterleri çerçevesinde analiz edilmesiyle gelecekte yapılması planlanan yeniden işlevlendirme projelerine katkı sağlaması hedeflenmektedir.

Kaynakça

Ahunbay, Zeynep. (2016). *Tarihi Çevre Koruma ve Restorasyon*. İstanbul: Yem Yayınları.

Ahunbay, Zeynep. (2019). *Kültür Mirasını Koruma İlke ve Teknikleri*. İstanbul: Yem Yayınları.

Atay, Çınar. (1998). *Osmanlı'dan Cumhuriyet'e İzmir Planları*. Ankara: Yaşar Eğitim ve Kültür Vakfı.

Atay, Çınar. (2012). *İzmir Rıhtımında Ticaret Kordon Boyunda Yaşam 1610-1940*. İzmir: İzmir Ticaret Odası Sanat Yayınları.

BOA, Osmanlı Arşivi. *Ticaret ve Nafia Nezareti Maruzatı*, (Y.PRK.TNF.). No.8, Gömlek No. 54.

BOA, Osmanlı Arşivi. *Yıldız Perâkende Evrâkı Evrâkı Mâliye Nezâreti Marûzâtı*, (Y.PRK.ML.). No. 27, Gömlek No. 65.

Güner, Deniz. (2005). Yapılar/ Konak Pier. Deniz Güner (Ed.). *İzmir Mimarlık Rehberi*, s. 89-90. İzmir: Mimarlar Odası İzmir Şubesi Yayınları.

Gürsoy, Melih. (2013). *Tarihi, Ekonomisi ve İnsanları İle Bizim İzmirimiz*. İstanbul: Mg Yayınları.

Kanlıçay, S. Sinem. (2010). *Barok-Rokoko Yorumlu 18. Yüzyıl İstanbul Çeşmelerinde Kompozisyon, Motif ve Terimler (1740-1797)*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Üniversitesi, İstanbul.

Martal, Abdullah. (1999). *Değişim Sürecinde İzmir'de Sanayileşme*. İzmir: Dokuz Eylül Yayınları.

Pekin, S. Zeki. (1998). Eski Gümrük (Balıkhali) Binaları Restorasyon ve Yenileştirme Projesi Konak Pier. *Yapı Dergisi*, 3/196, s. 80-89.

T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü, İzmir 1. Numaralı Kültür Varlıklarını Koruma Bölge Kurulu, Balıkhali Restitüsyon Projesi, Konak Pier Uygulama Projesi, Tescil Fişleri, Dosya No:96.917.975.4882.

Yılmaz, A., Yetkin, S., (2002). *İzmir Kent Tarihi*. İzmir: Milli Eğitim Bakanlığı İzmir İli Milli Eğitim Müdürlüğü Yayınları.

Zandi, S. Sibel. (2012). *Ottoman İzmir: The Rise of a Cosmopolitan Port,* 1840-1880. London: University of Minnesota Press.

İnternet Kaynakçası

Çiçek, Ümit. (2006). İzmir Limanı'nın Tarihsel Gelişimi, *İzmir Ticaret Odası Ar&Ge Bülten*. Erişim: 28.03.2021. https://www.yumpu.com/tr/document/read/23231945/izmir-limann-tarihsel-gelisimi-umit-cicek-izmir-ticaret-odas

Demir, Aydoğan. (2000). İzmir Gümrük Binası Kitabeleri, *Sanat Tarihi Dergisi*, 10 (10), s. 42-55. Erişim: 10.11.2017. https://dergipark.org.tr/tr/pub/std/issue/16513/172413

Erder, Cevat. (1977). Venedik Tüzüğü Tarihi Bir Anıt Gibi Korunmalıdır, *O.D.T.Ü Mimarlık Fakültesi Dergisi,* 3/2. Erişim: 28.03.2021. http://jfa.arch.metu.edu.tr/archive/0258-5316/1977/cilt03/sayi_2/167-190.pdf

Frangakıs- Syrett, E. (2001). The Making of an Ottoman Port. The Quay of Izmir in the Nineteenth Century, *The Journal of Transport History* 22/1, s. 23-46. Erişim: 09.05.2018. https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.7227/TJTH.22.1.3

Kaya, Şennur. (2010). Bazı Liman Kentlerindeki Örnekler Işığında Tanzimat Dönemi ve Sonrasında İnşa Edilen Gümrük Binalarının Mimari Özellikleri. *İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* 4, s. 73-92. Erişim: 20.09.2017. https://dergipark.org.tr/tr/pub/iusosbil/issue/9497/118640

Kütükoğlu, Mübahat. (1979). İzmir Rıhtımı İnşaatı ve İşletme İmtiyazı. *İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Tarih Dergisi*, Sayı 32, s. 495 - 558. Erişim: 08.09.2017. https://dergipark.org.tr/tr/pub/iutarih/issue/9604/119893

Matu Mimarlık. (1996), Erişim:07.02.2018. http://www.matu.com.tr/mimarlik/projeler.asp?pid=8

Say, S. Kula. (2014). Alexander Vallaury's Late Works On İzmir, Thessalonıkı And Eminönü Customs Houses And Notes On The Agenda Of Ottoman Archıtecture At TheTurn Of The Century. *Odtü Mimarlık Fakültesi Dergisi*, 2014/2, s. 43-64. Erişim:27.03.2021. http://jfa.arch.metu.edu.tr/archive/0258-5316/2014/cilt31/sayi_2/43-64.pdf

ÇAĞDAŞ SANATÇI PRATİĞİNDE MİTİK TAVIR: FAUST ve SOPHIA SUESSMILCH

MYTHICAL DEMEANOR IN THE PRACTICE OF THE CONTEMPORARY ARTIST: FAUST AND SOPHIA SUESSMILCH

DR. ÖĞR. ÜYESİ **N. MÜGE SELÇUK**
Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Görsel Sanatlar Bölümü
mugeselcuk80@gmail.com
ORCID ID: 0000-0003-1696-1810

Öz: *18. yüzyılda bireysel hak ve özgürlükler temelinde geliştirilen görüşler, Batı tarihinde modern bireycilik adına kırılma noktası ve devrimci bir çağrı olmuştur. Çağın bilinci, öncelikle yazın türünde dolaşıma girmiş, topluma yayılan kültürel aktarımlara dönüşmüştür.*

J.W.V. Goethe, Faust mitini modern çağların ruhunu yansıtan şiirsel oyun formuna uyarlamıştır. Goethe'nin kendi rüyasını görmeye karar veren ancak bir yönüyle de tekinsizliğin içinde yol alan alegorisinin izlerini çağdaş dünyada aramaya girişmek; mitik bir kahraman ile çağdaş sanatçı bilinci arasında benzerlikler ortaya koymuştur. Bugünün sanatçısı iç sesine kulak verir ve tıpkı Faust gibi yerleşik görüngüleri sorgular. Belleklerdeki bir imgenin izleri yer değiştirir ve sanatın yoluna çıkar.

Bu çalışma; modern bireycilik üzerine geliştirilmiş bir model olarak Faust miti ve Faust'la kökensel ortaklığa sahip olan çağdaş sanatçı Sophia Suessmilch'in hayatı karşılama biçimine ilişkin yakınlıklarını ve Suessmilch'in sanat üretimlerine yansıdığı düşünülen eylemci tavrı tartışmaktadır.

Anahtar Sözcükler: *Faust, Sophia suessmilch, Mit, Çağdaş sanatçı, Kolektif bellek.*

GELİŞ TARİHİ: 07.09.2020 | **KABUL TARİHİ:** 11.04.2021

Abstract: *In 18th century, the views that were developed based on individual rights and freedoms the progressive views that a revolutionary calling on behalf of the contemporary individualism in Western history. The conscious of the era, primarily went into circulation in literature and transformed into cultural transmissions that spread throughout the society.*

J.W.V. Goethe, who was an important figure of the German oral culture, adapted the Faust myth,. Attempting to search for the traces of Goethe's allegory who decided to see his own dream however in a way who proceeds inside uncanniness in the modern world; presented the similarities between the consciousness of the mythical character and the contemporary artist. Today's artist listens to his/her inner voice and just like Faust, and he/she questions the established phenomenon. The traces of an image that is established in the minds changes its place and spreads over the art field.

This study; discusses the affinities between the Faust myth as a model which was developed on modern individualism and the manner of reception of life and consequently the activist attitude that is carried over to the works of Sophia Suessmilch who stands out with her transdisciplinary works.

Keywords: *Faust, Sophia suessmilch, Myth, Contemporary artist, Collective memory.*

Giriş

Immanuel Kant 1784 tarihli 'Aydınlanma Nedir? Sorusuna Yanıt' başlıklı makalesinde, aydınlanmayı insanın kendi suçu ile düşmüş olduğu ergin olmama durumundan kurtulması olarak tanımlar ve ergin olmayışı irdeler:

> Ergin olmama, insanın kendi aklını bir başkasının kılavuzluğuna başvurmaksızın kullanamayışıdır. İşte bu ergin olmayışa insan kendi suçu ile düşmüştür; bunun nedenini aklın kendisinde değil, aklını başkasının kılavuzluğu ve yardımı olmaksızın kullanmak kararlılığını ve yürekliliğini gösteremeyen insanda aramalıdır. Sapare Aude! Aklını kendin kullanmak cesaretini göster! sözü şimdi Aydınlanmanın parolası olmaktadır (1984, s. 283).

Aydınlanma çağı olarak bilinen 18. yüzyılda gündem yaratmaya başlayan demokrasi ya da insan hakları söylemleri; ancak 1789 Fransız Devrimi sonrasında toplumsal bir bilince dönüşmüştür. Öncelikle Avrupa kıtasının büyük kentlerinde görülen değişim dalgası, zamanla tüm dünyayı etkisi altına alan, dinamik bir sistem haline gelmiştir. Endüstriyel süreçlerle makinanın odak olduğu yaşam modeline sürüklenen birey, geçmişle olan bağına ilişkin çözülmelerle gelen sınırsız ihtimallerin içinde kendini bulur. Değişen toplumsal koşullar bireyin dünya üzerindeki konumu yanında zihinsel yapının gerçeğini de ters düz etmiştir. Makineleşme, endüstrileşme, göçler gibi fiziksel süreçler bir yana, özgürlük, coşku, tutku gibi modern birey olmaya içkin deneyimler tarihsel çizgide, bireyin varoluşsal dönüm noktası olmuştur (Russell, 2019, s. 10-15).

Kaynaklar savaş, devrim ya da zafer anlatıları ile doludur. Ancak eğer bu coşku dolu sahnelere kuşku ile yaklaşılabilirse, zaferlerin(!) ardındaki bireyin bilincine ulaşılabilir, böylelikle bugünün dünya resmini ortaya koyan toplumsal örüntüleri anlama-anlamlandırma süreci inşa edilebilir.

1754 tarihinde "İnsandan söz etmem gerekiyor", diyerek başladığı İnsanların Arasındaki Eşitsizliğe Dair Nutuk, adlı konuşmasında J.J.Rousseau; doğa ki insandan şehirdekine, yeniden tanımlanmaya mecbur gördüğü bireyin, manevi yoksulluğa varan izini sürer. "Zaman ve mekânı unutturacak bir girişim" dediği konuşmasında insana seslenir:

> Söz konusu edeceğim zamanlar, çok uzaklarda kaldı, o günden bu yana ne kadar çok değiştin! Sana, sahip olduğun ve aldığın eğitimle edindiğin alışkanlıkların bozduğu ama yok edemediği nitelik ve yeteneklerine bakarak; insan türünün hayatını anlatacağım. Bireysel insanın, durup kalmak isteyeceği bir çağ olduğunu hissediyorum; sen, insan türünün durup kalmış olmasını isteyeceğin çağı araştıracaksın. İlerdeki bahtsız kuşakların daha da büyük hoşnutsuzluklara uğrayacağını şimdiden haber veren sebeplerle, bugünkü durumundan hoşnut olmayan sen, belki geriye, eski hayata dönmeyi isteyebilirsin; bu duygun ilk atalarınla bir övgü, çağdaşlarının eleştirisi ve senden sonra yaşamak bahtsızlığına uğrayacak olanlar hesabına duyulan büyük üzüntünün ifadesi olsa gerektir (1990, s. 87-91).

J.J.Rousseau, alışık olunan yaşantının bilimsel-teknolojik gelişmeler etrafında yepyeni ve dönüşü olmayan bir yola girdiğini duyumsamıştı. Tanık olduğu ilerlemelerin, görünüşte bireyin yetkinleşmesine ama gerçekte türün düşkünleşmesine doğru atılmış adımlar olduğu görüşündeydi. Aydınlanma Çağı'nda, modern deneyimi kucaklayan, yerleşik olana koşulsuz savaş açan, toplumun politik duyarlılığının oluşumunda söylemleri ile öne çıkan J.J. Rousseau, ölümünden sonra yayımlanan otobiyografik yapıtı İtiraflar'da ise modern birey deneyimine ait iç konuşmalarını sunmaktan çekinmez:

> Benzeri hiç görülmemiş ve hiç görülmeyecek olan bir işe girişiyorum. Benzerlerime, doğanın tüm doğruluğu içinde bir insan göstermek istiyorum ve bu insan ben olacağım. Sadece ben. Kalbimi duyuyor ve insanları tanıyorum. Gördüklerimden hiçbiri gibi yaratılmamışım; yaşayanlardan hiçbiri gibi yaratılmış olmadığıma inanmak cüretini gösteriyorum. Öbür insanlardan daha iyi değilsem bile, hiç olmazsa başkayım.
>
> Kıyamet borusu ne zaman çalarsa çalsın, ben, elimde bu kitapla, yüce yargıcın huzuruna çıkacak ve yüksek sesle şöyle diyeceğim: İşte ben böyle düşündüm, böyle yaptım, böyle oldum (2002, s. 11).

Russell'a göre; Rousseau İtiraflar'da kendisini her türlü erdemden yoksun, büyük bir günahkâr olarak göstermekten çekinmedi (2019, s. 342). Açığa çıkartmaktan kaçınmadığı iç konuşmalarında geleneksel bireyin yapıtaşı mutlak inancı hedef alan Rousseau, çelişkilerle dolu kişiliği ile geçmişten ayrışan sancılı modern birey modeli olmuştur.

Batı toplumunda 18. yüzyılda belirginleşen; akılcılık, geleneksel varsayımların ötesini düşleme, ideolojilerin çöküşü gibi düşünsel gelişim arayışları yeni dünyaya ait kabul biçimleridir. Aklın özgürleşmesi ya da sorgulayıcı deneyim, bugüne uzanan modern Batı bireyciliğinin en alt zeminini oluşturmaktadır. Devrim sonucunda bir patlama gibi ortaya çıkan Batı bireyciliği, güncelliğini koruyan ve etkisini her geçen gün arttıran dinamikliği ile tutku, kimlik, özerklik, öz-gelişim, bireysellik gibi çok katmanlı yapılar üzerinde ilerlemektedir. Geleneksel toplumlarda 'verilmiş' rollerden söz edilmektedir. Modern birey ise ait olduğu toplumdaki istikrarın devamlılığına hizmet eden ve konfor-emniyet alanı; geleneksel-verilmiş-rolüne dair sorgulamalara girişmiştir (Berman, 2016, s. 100).

Sorunsallaşan kendi ve çevresini anlama isteği, özne konumundaki modern bireye zihinsel esneklik kazanımını sağlamıştır. Böylelikle seküler-laik dünya görüşünün önü açılmış olur. Ekonomi, politika ya da toplumsal ilişkilerle ilgili eldeki anlamları serbest bırakan bu süreç, Batı tarihinde bozma ve yeniden inşa etme zincirini doğuracaktır. Laiklik, aydınlanma dönemi entelektüellerini coşkulu girişimlere teşvik eden başlıca yaklaşımlardandır. Bertrand Rusell; dönemin harekete geçmiş otoriteden kopmuş laik ruhunu; "...anarşik başkaldırma ya da fetih devinişine girişen bir tiran" olarak tanımlamaktadır (2019, s. 680). Aydınlanma Çağı düşünürleri değişimin gelişini duyumsamışlar ve henüz modernlikten uzak olan toplum için adeta kılavuzluk etmişlerdir. Kant 1784 tarihinde; "aydınlanmamış bir çağ olarak Aydınlanma Çağı" derken; toplumun dönem itibariyle henüz aydınlanmış olmaktan uzak durumunu vurgular (1984, s. 219-220). Bu noktada bir kez daha Aydınlanma Çağı dü-

şünürlerinin modern düşünsel temeli hazırlayan diğer yandan siyasi bir bilinç ve eyleme dönüşen savaşımcı rolü ve dış dünyaya akıttıkları tutkuları belirginleşir.

Aydınlanmanın getirisi modernleşme; coşku dolu serüvenci arzulara rağmen, geçmişi sorgulama, parçalama, yok etme türünden deneyimler üzerinde karşılık bulur. Modern insanın endüstrileşme ve kentleşme süreçlerinde maruz kaldığı kamusal koşullanmalar, doğadan ve doğal olandan kopuş, geçmişi imkansızlaştırırken, bireye ne ya da nereye ait olduğunu sorgulatan yeni kapıları açacaktır.

Kadim bir mit modern olursa

Tanrılara benzemiyorum ben! Fazla derin düşünmüşüm,

Toprağı eşeleyen solucana benziyorum,

Topraktan beslenerek yaşayan,

Yolcunun ayaklarıyla ezip gömdüğü solucana!

(Goethe, 2011, s. 50)

Modern çağların eşiğinde kendi varlığını ve 'öteki her şeyi' keşfeden, deneyim ve düşün dünyası genişleyen entelektüel sınıf temsilcilerinde duyumsal yakınlıklar görülmüştür. Örneğin Alman sofu din adamı kimliğiyle denize açılmaya karar veren Herder 1769'da: "Tek niyetim, Tanrımın dünyasını daha fazla yönüyle tanımaktır; havariler ve filozoflar gibi kaygısız, dünyayı görmeye gidiyorum", diyerek cemaatine veda eder ve belirsizliklerle dolu bir yolculuğa çıkar. Seyahati boyunca tuttuğu notlarından yolculuğuna ilişkin; "dünyayı görmek için gemiye bindim ama düşündüğümü ve neye inandığımı icat etmek-bulmak için fırsat bulamadım, geçen süre kendim ile karşılaşmaya dönüşmüştü." diye söz eder. Din adamı oluşu ile geleneksel toplumda söz sahibi olan Herder'in, açık denizler üzerindeyken içinde uyanan fikirleri, basmakalıp söylemleri kuşatmış, onları karartmış diğer yandan çağdaşlarının söylemsel ve imgesel üretimlere dönüşen dünyaya bakışlarını besleyen ilhamın kendisi olmuştur. Goethe'nin yapıtları, onun gerçekliğine tutunan ve yerleşik bilgisine yansıyan Herder'in kışkırtıcı deneyimlerinin ipuçlarını taşır: "Küçük kayığımla hala dalganın üzerindeyim ve saklandığımda kaderin avucunda oraya buraya savruluyorum, göğsümü bir cesaret ve umut, bir korku ve sakinlik kaplıyor" (Safranski, 2013, s. 15-18). Herder'in bilmediği dünya ile tanışma girişiminin "kendi" ile karşılaşma deneyimine dönüşmesi, Goethe'nin elinden-yapıp ettikleri ile kolektif hafızanın yerleşik dizgisini saptıran-yeni dünyaya ait birey imgesine referans Faust mitini doğuracaktır.

Mit/ Mitos

Bu noktada Goethe'nin Faust yorumuna gelmeden mit kavramını ele almak yerinde olacaktır. Barthes; mitlerin insanlık tarihi ile başladığını, dünyanın hiçbir yerinde ve hiçbir zamanında mitlere sahip olmayan bir halkın olamayacağını savunmaktadır. Diğer bir deyişle

bütün sınıfların, insan topluluklarının ve karşıt kültürlerce ortaklaşa olarak tadılan mitlerin ister uluslararası ister tarihler aşırı ister kültürler aşırı olsun, tıpkı yaşam gibi her zaman var olduklarını ortaya koyar (2005, s. 101).

Edebiyat tarihçisi Ian Watt, Modern Bireyciliğin Mitleri isimli yapıtında, Orta çağ düşünce sisteminden modern bireyciliğe geçiş döneminde artık kutsal anılmayan, özgün anlamlarının modern olana evrilmiş mit modellerini tartışmıştır. Watt, çağdaş mit olgusunu; toplumda farklı kesimlerce bilinen, tarihsel ya da yarı tarihsel bir inanç olarak itibar gören, toplumun kimi temel değerlerini içeren veya simgeleyen geleneksel anlatılar olarak tanımlamaktadır. Ayrıca modern çağlara ait mitlerin, tıpkı modern birey gibi arafta olduklarını savunur (2016, s. 17). Barthes ise 'Günümüzde Mit' başlığı altında sunduğu denemesinde mitleri; "imgeler, yapıntılar ve uygulamalar halinde şifrelenmiş olan, altta yatan anlamlarının, kültürel ve tarihsel açıdan olumsal ama yine de aşırı güçlü bir sistem" olarak açıklamış, mitlerin toplumdaki rolüne dikkat çekmiştir (Harrison, C. vd., 2016, s. 735).

Mitler; primitif, antik ya da klasik dönem tarih kronolojileri içinde çok çeşitli şekillerde yer alır ve kültürü oluşturan döngünün içinde konumlanırlar. Mitler, insanlık üzerinde itici bir güçtür ve kültür yansımasıdır. Dubuffet kültür kavramını toplumsal rejime sıkı sıkıya bağlı olan bir değerler ölçeği, zihin tabanı olarak tanımlamaktadır. Kültürün toplumlar hissetmeden, düşünceleri koşullandırdığını bu sebeple kültür etkisinin her zaman toplum içinde olacağını eklemektedir. Ayrıca Dubuffet; "sayısız devlet görevlisi, köşe yazarı, yorumcu, eleştirmen, her türlü tüccar, spekülatör ve pazarlamacıdan oluşan kitleyi kültür dağıtım aygıtı olarak tanımlar. Diğer yandan, kültürel koşullanmanın din yayar gibi çalıştığını ve temalaştırmaktan öte ilgili alanı yeni bir biçime sokmakla ilgilendiğini iddia eder (2010, s. 50).

Mitler tarihsel zemin üzerinde gelişen kültürel elemanlardır ve toplumsal düşünce biçimlerini ortaya koymaktadırlar. 18. yüzyılda geçmişe göre çarpıcı bir şekilde modern bireyciliğin, kültürel bir araç olan edebiyat üzerinden topluma sunulduğu, bu sebeple mitlerin yazın türünde konu edildiği görülmüştür. Modern birey ve topluma dair felsefi görüşler içeren yapıtlar içinde Faust miti, barındırdığı ruhani potansiyelinin ipuçlarını dışa vurması sebebiyle dikkat çekicidir.

Alman şair Goethe, neredeyse tüm yaşamı boyunca üzerine çalıştığı, ölmeden önce 1829'da tamamladığı yapıtı Faust'a şöyle başlamıştır:

Yaklaşmaktasınız yeniden, kararsız görüntüler,

Gençlik yıllarımda, bulanık gözlerime gözüken.

Denesem mi acaba bu kez tutmayı sizi? (2011, s. 50).

Güçlü bir varsayıma göre; Faust miti 1587 yılında gerçek bir karakter üzerinden geliştirilmiştir. Özgün öykünün ilk doğduğu dönemdeki kahramanının modern örnekleri ile ayrışan temel noktası; Goethe'nin Faust'u, kendi rüyasını görmeye karar veren bir kimlik olarak

tanıtmasıdır. Modern dönemlere ait Faust miti otoriteye bağlı yapısından sıyrılmış, otantik öz gelişim sergileyen bir karaktere evrilmiştir. Faust miti, tıpkı Herder'in maceralarla dolu öyküsündeki gibidir: Maceralarla doludur. Bu yönüyle, modern Faust'un öyküsü, modernleşmenin eşiğindeki geleneksel Batı toplumu için geçmiş yüzyıllardaki örneklerine göre çok daha fazla talep görmüştür (Berman, 1994, s. 45). Modern çağların hemen öncesinde doğan ve toplum dönüşümlerine paralel olarak gelişen karakter özellikleri ile Faust, yüzyıllar içinde değişikliğe uğramıştır. Evrilmiş bir karakter olarak Faust, otoritelerle ve toplumla ilişki kurması açısından, modern birey için rol model olarak değerlendirilebilir. Ateizme varan tavırlarla şeytanla anlaşma yapan, çeşitli gökbilimcilik marifetleri olan ve dünyanın merak uyandıracak coğrafyalarından haber vermesi ile kendi korkunç sonunu hazırlayan bir kimlik olarak modern çağlara sürüklenir. Geçmişte büyücülük ve doğaüstü güçleri ile korku yaratan ve-olumlu olmasa dahi-yargılarda bir çeşit üstünlük kuran karakter, modern çağlarda; sarhoşken yaptığı muziplikler, iştahlı oluşu gibi sıradan insan özellikleri ile anılır. Faust'un, halka ait sembollerle dolu davranışları ve mizah yönü, modernleşmiş karakterini toplumdaki samimi bir yere indirger (Watt, 2016, s. 160).

Watt'a göre; yeni tutumları ile övülen Faust, bir ibret masalından, halk arasında rağbet gören seküler bir mite dönüşmüştür. Bu değişikliğin sebebi kısmen bireyciliğin kültürel ve siyasi ürün haline gelmesidir. Fakat mitin kendisinin bir kavrama dönüşüp, insanları yönlendirme becerisine kavuşması da aynı derecede önemli bir sebeptir. Faust, benmerkezcidir ve kim olması gerektiğine dair kendi görüşünün peşinden giderken, bir kahraman olarak, kişiliğine ve ideallerini yansıttığı topluma dair ciddi sorular ortaya koymaktadır (2016, s.61).

Kışkırtan bir mitin hatırası çağdaş sanatçıya ulaşırsa... Sophia Suesmilch sanat pratiği ve Faustvari yakınlıklar

"Sanatçı gözü, yaşamı mitosumsu gören bir bakışa sahiptir."

(Mann, 1959, s.374-378).

Bireylerin bellekleri bağlı oldukları guruptan etkilenmektedir. Bu düşünce ilk kez kolektif bellek kavramını ortaya koyan sosyolog Maurice Halbwachs'a ait. 20. yüzyıl düşünürlerinden olan Halbwachs kolektif bellek tanımını bireysel, toplumsal, tarihi ya da zaman gibi kavramlar üzerinden inşa etmiştir. Duyusal varlık olarak adlandırdığı bireyin söz konusu olan şeyi o anda görmese dahi, başkalarının tanıklıklarına dayanarak fikir sahibi olduğunu ifade etmektedir.

> Anılarımız kolektiftir; tek başımıza katıldığımız olaylar ve gördüğümüz şeyler hakkında olsalar bile başkaları tarafından bize hatırlatılır. Diğerlerinin bedenen orada bulunmaları gerekmez; daima bizimle beraber, içimizde farklı bir gurup insan taşırız. Tanıklarla aynı grubun parçası olmaya ve bazı açılardan ortak bir şekilde düşünmeye başladığımız andan itibaren, o gurupla iletişim halindeyiz ve kendimizi onunla özdeşleştirebilir, geçmişimizi onunkiyle birleştirebiliriz. Yani o gurubun bakış açısını benimseme ve tüm üyelerinin ortak kullandığı kavramları kullanma-alışkanlık ve becerisi geliştiririz (2018, s. 33).

Halbwachs "yeniden oluşturma" dediği bu işlemin bireylerin zihinlerinde yer alan ortak verilerden ve kavramlardan yola çıkarak gerçekleşmesi gerektiğini, çünkü bu veriler ve kavramların sürekli başkalarının zihninden geçtiğini ve söz konusu zihinlerin aynı topluluğun parçası olurlarsa ve olmaya devam ederlerse mümkün olacağını ortaya koymaktadır. Bir hatıranın benimsenip yeniden canlandırılması bu şekilde olabilecektir (Halbwachs, 2018, s. 35).

Halbwachs'ın kolektif bellek kavramına dayanarak, Goethe'nin kendi rüyasını görmeye karar veren ancak bir yönüyle de tekinsizliğin içinde yol alan Faust alegorisinin izlerini çağdaş dünyada aramaya girişmek şaşırtıcı sonuçların doğuşuna zemin hazırlayacaktır.

> Başlangıçta söz vardı[1]
>
> Tıkandım kaldım bile burada! Kim yardım edecek şimdi bana?
>
> Söze bu kadar değer vermem mümkün değil
>
> Başka türlü çevirmem lazım,
>
> Doğru aydınlatırsa aklım beni,
>
> Şöyle yazılı orada: Başlangıçta akıl vardı.
>
> İlk satırı iyi düşünmek lazım,
>
> Acele etmesin kalemin!
>
> Anlam mıdır her şeyi oluşturan ve yaratan?
>
> Şöyle yazılmalıydı: Başlangıçta güç vardı!
>
> Ama bu kelimeyi de yazarken,
>
> Uyarıyor bir şey beni ve yine değiştiriyorum.
>
> Yardım ediyor aklım bana! Birden çözüyorum sorunu
>
> Ve yazıyorum huzurla: Başlangıçta eylem vardı! (Goethe, 2011, s.77-78).

Faust, kutsal kitaba ait temel bir ifadenin yönünü saptıran girişimi ile kışkırtıcı bir tavır sergilerken, dönemin otoritelerini tahrik edici bir temsil görüntüsü çizer. Goethe Faust'u tavizsiz ve güçlü koşullar üzerine kurmuştur. Alıcısını yönlendirme sorumluluğunu almaktan çekinmez, gücünü bu uğurda seferber eder ve bir şey dediği iç sesine kulak vererek, eylemi başlangıç noktası koyar.

---

[1] Yuhanna İncilinin ilk ayeti

Alman sanatçı Sophia Suessmilch, romantik Faust geleneğiyle benzeşen hayatı karşılama ve hayat-sanat sınırlarını yok eden tavrı ile çağdaş sanat dünyasının ilgi çeken isimlerindendir. Faust'la kökensel birliği olan çağdaş sanatçı Suessmilch'in yapıtlarında, Faust'un otoriteye, kabul edilmiş ve yerleşik olana karşı duruşunun somutlaşarak sanat üretimlerine biçimsel uyumsuzluğu getirdiği düşünülmektedir.

Disiplinler ötesi bir yaklaşım taşıyan Sophia Suessmilch üretimleri; sanatçının performanslarından oluşan kısa filmler, bu anlara ait fotoğraflar üzerine karışık teknik müdahaleler, çocuksu tavırlar içeren resimler-nesneler ve kolajlar olarak sınıflandırılabilir. Sophia Suessmilch'in yapıtları ilk bakışta feminist-performans sanat anlayışlarından türeyen bir bağlamda algılanabilir. Ancak sanatçının çeşitli disiplinleri kesiştiren deneyleri, geniş içerik yelpazesi ve aykırı söylemleri, kurduğu dünyasından gerçekliğe kışkırtıcı sorular sorar. Bu sayede kazandığı iç görü; içsel deneyimleri, düşleri, önsezileri, fantezilerini keşfetmek yolunda gerçeküstü anlatılara dönüşür ve görsel sanatların sınırlarını aşar, zengin ifade biçimlerine dönüşür. Böylelikle birbirinden farklı üretimlerin parçalılıkları kendi dilini yaratan görünümler üzerinde birleşir. Sophia Suessmilch'in yapıtlarını tüm detayları ile okumak bu sebeple zorlaşır, ancak alıcısını eyleme davet eden tavrı açıkça sezilir.



Görsel 1. Sophia Suessmilch, 2020, Federal Kartal Olarak Otoportre/Self Portrait As Federal Eagle. Sophiasuessmilch. Erişim:18.06.2020. https://tinyurl.com/fy7zt72n

Sophia Suessmilch otoportresini (Görsel 1), meyvesiz, yapraksız ancak anıtsal etki uyandıran bir ağacın dallarında, müdahale ettiği imajı ile oluşturmuştur. Sanatçı, ait olduğu toplumun köklü tarihinin temsili kartal imgesini, kendi-kadın bedenini araçsallaştırarak bozuma uğratmıştır. Bu üretimi ile geçmiş-tarih fanatizmini, tahrik edici bir imaya büründürür.



Görsel 2. Sophia Suessmilch, 2020, Ha Ha / Ha Ha. Sophiasuessmilch. Erişim:18.06.2020. https://tinyurl.com/fy7zt72n

Suessmilch, bedenini yapıtlarında biçim olarak kullanmaktan çekinmez. Bu tavır Carolee Shnemann, Cathy Acker, Gina Pane gibi kural tanımayan sanatçıları hatırlatsa da sanatçı ironik ve çocuk dünyasına indirgenmiş bir model sergiler. Ha Ha (Görsel 2) imajı için; fotoğraflarda acınası görünmeyi sevdiğini ancak bu imajların bir yönüyle de güldürücü oluşunu ifade etmiştir. Hayatın aynı anda iki kutuplu bir çelişki, yaşantının belirsizliğe ait ve saçma olduğu görüşündedir. Ha Ha (Görsel 2) isimli yapıtı; çocukların izlenmediklerinde yaptıkları eylemler ve aslında canlarının sıkılmasına izin vermeyen takıntılı yetişkinlerin saldırgan tavırlarına dikkat çekmektedir (S. Suessmilch ile kişisel iletişim, 29.08.2020).

Sophia Suessmilch'in resim ya da metin parçalarının kullanımı daha yakından incelendiğinde anarşik ve varoluşsal derinlik içeren ironik sonuçlara varmaktadır (https://sophiasuessmilch.com/about/texts/). Üretkenliği; yığınlarca desen, boyama, çeşitli nesne tasarımları ya da anlaşılma talep eden sahneye dönüşür. İlhamını geleneğe karşı duruştan, maruz kaldığı toplumdan almaktadır. Çocuk resimlerinin naifliğini yansıttığı resimlerinde, ataerkil toplumun kadın ve erkek fertleri imgeleşmektedir. Suessmilch'in geleneksel toplum dinamiklerini merkez tema edinmiştir ve bu yapının tabulaşmış tüm parçalarına saldırmaktan çekinmez. Sophia, cinsiyet rolleri ve bu rollerin 'nasıllığı'na dair yerleşik-katı tutumları kâğıt işlerine indirger (Görsel 3-4) (S. Suessmilch ile kişisel iletişim, 29.08.2020).



Görsel 3. Sophia Suessmilch, 2020, Tam Bir Aptalsın / You Are a Complete Idiot. Sophiasuessmilch. Erişim:18.06.2020. https://tinyurl.com/2p6c5smh



Görsel 4. Sophia Suessmilch, 2020, Bu Şekilde Her Şeyi Suçlayabiliriz: "Heteroseksüel" / We Can Blame Everything On This: "Heterosexual Behaviour". Sophiasuessmilch. Erişim:18.06.2020. https://tinyurl.com/2p6c5smh

Sophia Suessmilch, çocukluk ve ilk gençlik yıllarını geçirdiği ataerkil toplumda utandırmanın bir silah gibi kullanıldığını ve yaşamış olduğu bu duygunun yapıtlarının esin kaynağını besleyen geleneksel toplumun parçalarından olduğunu ifade etmiştir. Onun dünyasında insanlar rahatsız edici sürüngenlere ya da yaratıklara dönüşür. İyi kalpten uzak bu figürler, ataerkil dünyanın yetişkinlerinin, içgüdüsel mahrem oyunlarını gösterir (S. Suessmilch ile kişisel iletişim, 29.08.2020) (Görsel 5).



Görsel 5. Sophia Suessmilch, 2017, Bir Erkeğin Başardığını Başaramadığınızda Toplum Şöyle Der: Daha Çok Çaba Harcamalısın/ When You Don't Achieve What A Man Achieves, Society Be Like: Give Yourself More Effort. Sophiasuessmilch. Erişim:18.06.2020. https://tinyurl.com/2p6c5smh

Sanatçı orta sınıf, tekdüze ve sınırlı bir estetiğe ait olan sanata ait olmadığını ve basmakalıp her türlü biçim ve söylemin karşısında olduğunu ifade etmektedir. Suessmilch'in üretimleri, geleneksel toplumu ve ona ait kutsalları karşısına alır ve yüksek kültüre hizmet etmez.

Sonuç

"İnsan, önceden belirlenmiş birçok yapının toplamıdır."

(Campbell, 2013, s. 52).

"...ve ne de olsa, her şey pek de göründüğü kadar gerçek, kalıcı, korkunç,

önemli ya da mantıklı değildir." (Campbell, 1995, s. 42).

İlkel Mitoloji'de Joseph Campbell, Kalıtımsal İmge Bilmecesi başlığı altında, canlıların doğuştan gelen, kendiliğinden, uyarıcı mekanizmalara sahip oluşunu gözlemlenebilir kanıtlar üzerinden sunar. İnsan türünün de benzer şekilde kalıtımsal psikolojik yasalarla koşullan-

mış bilinç eğilimlerinin (bilinçaltı) tarihte aynılığı getirdiğini ortaya koyar. Sanat ve mitolojiyi bu saptama üzerinden aynı kaynağa taşır: İnandırma ve bir *sanki'nin* gerçek mantık sayıldığı evrene geçiş (Campbell, 1995, s. 47).

Bu sebeple tıpkı Faust'un dediği gibi: "Gerçekle, mantıkla, bilimle hiçbir ilişkisi olmayan masallar, hurafeler, hezeyanlar, daha yaratıcı olmak adına hayatın ve tarihin akışını tayin edecek ve kendilerini dinamik gerçeklikler olarak göstereceklerdi." (Mann, 2014, s.533).

Toplumun önde gelen bir bireyi olarak Goethe'nin yeniden ele aldığı Faust miti, geleneksel toplum modelinin dışında karakterize olmuştu. İblisle sonsuzluğa giden yolda yaptığı anlaşmada dünyevi arzuları uğruna inandıklarından vazgeçmeyi göze almıştı. Bugün normların karşısında ve dışında konum alan sanatçısı ise dünya ile sınırlarını belirlemek şöyle dursun, onu daha da muğlaklaştırır ve kendine maruz bırakır. Çağdaş sanatçı, tıpkı geçmiş yüzyıllardaki mitler gibi norm dışıdır. İçsesine kulak veren sanatçı spekülasyonlara girmekten çekinmez, kuralsızlıktan, ironiden, pornografiden, kiçten beslenir. Dahası sosyal medya hesaplarından yayılan üretimler geniş kitlelerce yeni bir tür deneyime ve bakışa dönüşmektedir.

John Berger, Bir Geçit Açmak, adlı denemesinde alışık olunan bir düzenin yanı sıra başka düzenlerinde var olduğunu ifade etmektedir:

> Periler, cinler, devlerle ilgili masallar, insanların bu bir arada varoluşla uzlaşma çabasından başka bir şey değildir. Avcılar bu birlikte yaşamın farkındadırlar ve bu nedenle bizim göremediğimiz işaretleri okuyabilirler. Çocuklarda eşyaların arkasına saklanma alışkanlıkları oldukları için bu birlikte yaşamı sezgisel olarak hissederler. Saklandıkları yerlerde, görünebilir değişik düzenler arasındaki gedikleri keşfederler (2017, s. 16).

Sanatçılar bilindik düzen dünyasının, görünür olamayan diğer işleyişini fark etmekte uzman kişilerdir. Sanatçıya ait olan keşif mahareti, alıcısına farklı türden bir gerçeklik sunmaktadır.

Kâinatın güçlerine aracılık eden(!) deha, aziz, kâhin mitlerinden, kitlelere kolayca ulaşabilen, çok yönlü tüketim nesneleri ve varlığıyla yapıtlarına yeni türden bir bakış kazandıran günümüz sanatçısı, geçmiş ve bugünün ikircikleri arasında üretimlerini sürdürüyor. Her çeşit sınırın muğlaklaştığı yeni dünya sahnesinde, dönüş yolunu kaybetmiş kadim varlığı ile sanatçı üstüne uyan en iyi rolü halâ arıyor.

Kaynakça

Barthes, Roland. (2005). *Göstergebilimsel Serüven*. (M.Rifat, S. Rifat, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Berger, John. (2017). *Hayvanlara Niçin Bakarız?*. (Ç. Çapan, Çev.). İzmir: Delidolu Yayıncılık.

Berman, Marshall. (1994). *Katı Olan Her Şey Buharlaşıyor*. (Ü. Altuğ, B. Peker, Çev.). İstanbul: İletişim Yayıncılık.

Berman, Marshall. (2016). *Özgünlüğün Politikası.* (N.Yıldız, Çev.). İstanbul: Sel Yayıncılık.

Campbell, Joseph. (1995). *İlkel Mitoloji.* (K. Emiroğlu, Çev.). İstanbul: İmge Yayıncılık.

Campbell, Joseph. (2013). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*. (S. Gürses, Çev.). İstanbul: Kabalcı Yayıncılık.

Dubuffet, Jean. (2010). *Boğucu Kültür.* (İ. Birkan, Çev.). Ankara: Dost Yayınevi.

Goethe, Johann Wolfgang Von. (2011). *Faust.* (İ. Cankorel, Çev.). Ankara: Doğubatı Yayınları.

Halbwachs, Maurice. (2018). *Kolektif Bellek.* (Z. Karagöz, Çev.). İstanbul: Pinhan Yayıncılık.

Harrison, C., Wood, P. (2016). *Sanat ve Kuram: 1900-2000 Değişen Fikirler Antolojisi.* (S. Gürses, Çev.). İstanbul: Küre Yayınları.

Kant, Immanuel. (1984). *Seçilmiş Yazılar.* (N. Bozkurt, Çev.). İstanbul: Remzi Kitabevi.

Mann, Thomas. (1959). Freud and the Future. *Daedalus*, s.374-378. Erişim: 20.08.2020. https://www.jstor.org/stable/pdf/20026505.pdf

Mann, Thomas. (2014). *Doktor Faustus.* (Z. Kurttekin, Çev.). İstanbul: Can Yayınları.

Rousseau, Jean-Jacques. (1990). *İnsanların Arasındaki Eşitsizliğin Kaynağı*. (R. İleri, Çev.). İstanbul: Say Yayınları.

Rousseau, Jean-Jacques. (2002). *İtiraflar.* (K. Somer, Çev.). Ankara: Doruk Yayımcılık.

Russell, Bertrand. (2019). *Batı Felsefesi Tarihi 3. Cilt.* (A. Fethi, Çev.). İstanbul: Alfa Yayıncılık.

Safranski, Rudiger. (2013). *Romantik.* (A. Nalbant, Çev.). İstanbul: Kabalcı Yayıncılık. İstanbul.

Watt, Ian. (2016). *Modern Bireyciliğin Mitleri.* (M. Doğan, Çev.). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.

İnternet Kaynakçası

https://sophiasuessmilch.com/works/painting/

https://sophiasuessmilch.com/works/photography/

SANAT YAZILARI, 2021; (44): 343-367 / ARAŞTIRMA MAKALESİ

TÜRKİYE'DEKİ MÜLTECİ KAMPLARINDA TASARIM KRİTERLERİ: ADANA SARIÇAM KONAKLAMA MERKEZİ

DESIGN CRITERIA IN TURKEY'S REFUGEE CAMPS: ADANA SARIÇAM ACCOMMODATION CENTER

ARŞ. GÖR. **GÜLŞAH ŞENOCAK**
Tobb Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım Fakültesi
İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü
gulsah.senocak@gmail.com
ORCID ID: 0000-0003-3026-9521

Öz: *Mültecilik ve barınma sorunu evrensel doğrusu olmayan çok katmanlı, disiplinler arası bir konudur. Dünya genelinde yaşanan acil durumlar geçici afet barınaklarını ön plana çıkarmıştır. Zorunluluktan doğan geçici barınaklarda yaşanabilirliği sağlamak İç Mimarlık disiplininin başlıca çalışma alanlarından olmalıdır. 2011 senesinden beri süregelen göç dalgaları nedeniyle mülteci kampları ve geçici afet barınakları Türkiye için öncelikli hale gelmiştir. Bu kapsamda ülkemizde en çok mülteci barındıran ve en geniş kamp olan Adana Sarıçam Konaklama Merkezi ele alınmış, uluslararası standartlara göre değerlendirilmiştir. Çalışmanın amacı ülkemizde bulunan yerleşkelerdeki mevcut durumu ortaya koyarak, kamp tasarımında standartların geliştirilmesine yardımcı olmak adına kaynak oluşturmaktır.*

Anahtar Sözcükler: *Mülteci Kampı, Sarıçam Konaklama Merkezi, Geçici afet barınakları, Acil durum yerleşkeleri, Mülteci barınakları.*

GELİŞ TARİHİ: 22.09.2020 | **KABUL TARİHİ:** 03.04.2021

Abstract: *The Issue of refugee and sheltering is a multi-layered, interdisciplinary study area that does not have a universal factual truth. Emergency situations around the world brought post-disaster shelters to the fore. Ensuring accommodation in temporary shelters arising from necessity should be one of the main study fields of Interior Architecture discipline. Because of the ongoing wave of immigrations since 2011, refugee camps and post-disaster shelters have become priority for Turkey. In this context, Adana Sarıçam Accommodation Center, which has the largest number of refugees and is the biggest camp in our country, has been evaluated according to the international standards. The purpose of the study is to create a resource to help develop standards in camp design by revealing the current situation in the centers in our country.*

Keywords: *Refugee Camp, Sarıçam Accommodation Center, Post-disaster shelters, Emergency camps, Refugee shelters.*

Giriş

Günümüz dünyasında kentlerde ve korunaklı bölgelerde hayatlarına devam eden insanlar için savaşlar, kıtlık, doğal afetler gibi hayatı tehlikeye sokacak durumlar ihtimal dışı görünebilmektedir. Aksine savaşlar, çatışmalar, afetler insanlığın kontrolü dışında her an gelişebilecek senaryolar olarak hatırlanmalıdır. Güvenli bölgelerimizin dışına baktığımızda bu ihtimallerin hiç de uzak olmadığı durumları gözlemek mümkündür. Toplumlar hem insan hem doğa kaynaklı felaketlerde acil durum senaryoları geliştirmeli ve uygulayacak altyapıya sahip olmalıdır.

Her tür felakette ilk amacı insanın güvenliği ve hayata devam etmesi olan geçici afet barınakları bu nedenle büyük önem taşımaktadır. İnsanlık için barınma hayatta kalmak ve yaşamına devam etmek için birincil gereksinimlerdendir. Tehlike durumunda insan için korunabileceği ve temel ihtiyaçlarını giderebileceği bir barınağa sahip olmak önceliklidir. Geçici afet barınakları yaşanan felaketlerden sonra insanların hem fiziksel hem de psikolojik olarak toparlanmalarına yardımcı, özel ve güvenli yaşam alanları sağlamaktadır (Bashawri, Garrity, & Moodley, 2014). Yapılan araştırmalarda esnek kullanım imkanı, hızlıca sökülüp takılabilmesi ve gerektiğinde taşınabilmesi gibi özelliklerinden dolayı geçici yapıların, acil durumlarda kullanıma elverişli olduğunun altı çizilmiştir. Geçici afet barınaklarının, insanı zorunlu olarak göçe iten acil durumlarda ideal yapı formu olduğundan bahsedilmektedir (Kronenburg, 1995, s.95-7).

Acil durum sonrası devlet kanalıyla yapılan yerleştirmeler Birleşmiş Milletler Mülteciler Yüksek Komiserliği (UNHCR) tarafından üç sınıfa ayrılmaktadır. Geçici olarak kullanımda olmayan okullar, hava alanları, devlet binaları gibi büyük kamusal alanlara; kentsel alanlarda vatandaşların yanına; devlet tarafından kurulan kamp bölgelerine olmak üzere toplamda üç tip yerleştirme sağlanmaktadır (UNHCR, 2007, s.207). Bu araştırmada devlet kanalıyla kurulan kamp alanları incelenecektir.

Acil durumlarda kurulan kamp alanları birçok disiplini bir arada çalışmaya davet etmektedir. UNHCR, kamp planlama ve yönetiminde çevre bilimcilerden sosyologlara, şehir plancılardan mimarlar ve tasarımcılara kadar farklı disiplinlerden çok geniş bir danışman ağı tavsiye etmektedir. Kamp planlama, en küçük birim olan konut tasarımından en büyük unsur olan yerleşke düzenine kadar birbirine bağlı bir sistem ve yaşayan bir organizma olarak düşünülmelidir. Bu durumda yerleşkenin birim elemanı olan, İç Mimari disiplinin omurgasını oluşturan barınaklarda yaşanabilirliği sağlamak için sistemin doğru işlediğinden emin olmak gerekmektedir. Acil durum yerleşkeleri ve tasarım kriterlerinin İç Mimarlık disiplinince ele alınması bu nedenle önemlidir.

Türkiye için geçici afet barınakları hem doğa kaynaklı afetlerde hem insan kaynaklı felaketlerde bir başvuru noktası olmaktadır. Acil durum yerleşimlerinde dikkat edilmesi gereken unsurlar değişmemektedir. İşlemesi gereken sistem aynı temel standartlara bağlıdır. Acil durumlara bağlı yerleşkelerin kurulması ve işletilmesi hem doğal afetleri sıkça deneyim-

leyen hem de dünyadaki sıcak çatışma bölgelerine yakın olan ülkemiz için gereklidir. Acil durumlarda kurulan yerleşkeler özellikle son on yılda ülkemiz için öncelikli bir konu haline gelmiştir. Türkiye 2011'den bu yana mülteci krizleri ve göç dalgaları ile mücadele etmektedir.

Bu araştırma Adana'da yer alan Türkiye'nin en büyük mülteci kampı Sarıçam Konaklama Merkezi'nin tasarımında etkili olan kriterleri ortaya koymayı ve uluslararası standartlara göre değerlendirmeyi amaçlamaktadır. Çalışma araştırma ve yayın etiğine uygun olarak gerekli etik kurul izinleri alınarak yürütülmüştür.[1] Adana Sarıçam Konaklama Merkezi, Türkiye'de kurulan ilk kamp alanlarından birisi olarak hem çadır kent hem konteyner kent süreçlerini deneyimlemiştir. Ülkemizin en büyüğü olmasının yanı sıra, yerleşkede bulunan sera alanları ile de kendi kendine yetebilme amacı güden örnek bir merkez konumundadır. Bu kapsamda Adana Sarıçam Konaklama Merkezi yerleşke tasarım kriterleri bakımından incelenecektir. Kamp tasarım kriterlerinden hareketle geçici konut özelinde yapılan değerlendirme ve öneriler de sunulacaktır. Örnek Olay İnceleme yöntemiyle çalışılan konu ülkemizdeki mülteci kamplarının mevcut durumunu ortaya koymayı amaçlamaktadır.

Türkiye'de Mülteci Krizi

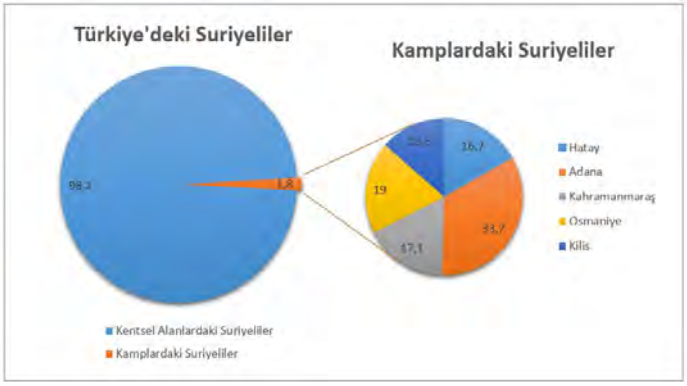
Suriye İç Savaşı ile birlikte mülteci göçleri, kamp alanları ve geçici afet barınaklarını Türkiye için öncelikli hale getirmiştir. 2011'den bu yana önceleri AFAD şimdilerde ise UNHCR tarafından yayımlanan verilerden ülkemiz için bu konunun sayısal boyutunu anlamak mümkün olmaktadır.

İlk mülteci dalgası 2011 senesinde yaşanmıştır, Hatay ilimizden gerçekleşen girişlerin devam etmesi üzerine 2011-12 sürecinde bölgede çadır kentler kurulmaya başlanmıştır. 2012-2017 seneleri arasında ülkemizde on kadar ilimizde konaklama merkezleri kurulmuştur. Altı-yedi seneyi aşan süreç geçici barınaklarda daha kalıcı çözümleri gerektirmiş ve konteyner kentlere dönüşümler başlamıştır. 2017-2018 sürecinde çadır kentlerin konteyner kentlere dönüştürüldüğü dikkat çekmektedir. 2019 senesinden sonra ise konaklama merkezlerinde azalma yaşanmıştır. 2020'ye girildiğinde ülke sınırları içerisinde toplam 3,576,659 milyon Suriyeli nüfusun 63,443 bin kadarının mevcut yedi adet barınma merkezinde yaşadığı görülmektedir.[2] Bu verilere göre toplam nüfusun %1,8'i geçici barınma merkezlerinde kalmaktadır (Görsel 1) (UNHCR Turkey, 2020a; UNHCR Turkey, 2020b; Şenocak, 2019, s.2).

---

[1] Makalenin temel alındığı yazara ait yüksek lisans tez çalışması, Hacettepe Üniversitesi Senatosu Etik Komisyonu tarafından görüşülmüş, 19.03.2019 tarihli ve 44513094-663.08/00000513410 sayılı yazı ile etik açıdan uygun bulunmuştur.

[2] Bu çalışma yazarın yüksek lisans tezi (2019) temel alınarak türetildiği için sayısal veriler 2020 Ocak ayı güncellemeleri üzerinden elde edilmiştir. Makalenin devamında sunulan sayısal veriler de (nüfus ve kamp sayıları) 2020 Ocak baz alınarak temellendirilmiştir.



Görsel 1. Türkiye'deki Mülteci Kampları. (Kişisel Arşiv, 2020).

Veriler incelendiğinde bu konunun Türkiye için neden bu kadar önemli olduğu da görülmektedir. Mültecilik ve barınma konusu ülkemiz için güncel olduğu kadar hassas bir konudur. Mülteci konusunun hukuki boyutu ülkemiz için hala tartışmalı bir platformdur. Türkiye 1994 yılında 1951 Cenevre Sözleşmesi ve 1967 Protokolü'nü baz alarak İltica ve Sığınma Yönetmeliği yayınlamıştır. Kendi hukuk sistemimizde mülteci:

> Avrupa'da meydana gelen olaylar sebebiyle ırkı, dini, milliyeti, belirli bir toplumsal gruba üyeliği veya siyasi düşünceleri nedeniyle takibata uğrayacağından haklı olarak korktuğu için vatandaşı olduğu ülke dışında bulunan ve vatandaşı olduğu ülkenin himayesinden istifade edemeyen veya korkudan dolayı istifade etmek istemeyen ya da uyruğu yoksa ve önceden ikamet ettiği ülke dışında bulunuyorsa oraya dönmeyen veya korkusundan dolayı dönmek istemeyen yabancıdır (Erdoğan, 2017, s.47).

Türkiye Avrupa ile Asya arasında köprü durumunda göç yolları üzerinde bulunduğu için mülteci tanımına her zaman çekinceli olarak yaklaşmıştır. Tanımdan anlaşılacağı üzere sadece Avrupa üzerinden gelenlere mülteci statüsü verilmiş, Avrupa dışından gelenler sığınmacı olarak kabul edilmiştir. 2013 yılı Yabancılar ve Uluslararası Koruma Kanunu ile hukuk sistemimize şartlı mülteci, geçici koruma, ikincil koruma gibi birtakım ifadeler girmiştir. Ülkemizdeki Suriyeliler de 2011 senesinden 2013'e kadar sığınmacı statüsünde sayılmışlarken, 2013'den bu yana şartlı mülteci olarak kabul edilmektedirler. Aynı zamanda 2013 senesinden bu yana Geçici Koruma İlkesi kapsamında korunduklarından dolayı mülteci yerleşkeleri de kamp olarak değil geçici barınma merkezleri ya da konaklama merkezleri olarak adlandırılmaktadır (Erdoğan, 2017 s.8). Çalışma içerisinde mülteci yerleşkeleri resmi tanımlamadan ayrı tutularak kamp olarak adlandırılmıştır.

Kamp tasarımında etkili olan bütün faktörler bir arada işlemekte ve birbirini takip etmektedir. Bir unsurun eksikliğinde bütün sistem çökmektedir. Bu nedenle planlama aşaması da kurulum kadar önemli ve gereklidir. Yerleşkede tasarımın en küçük ögesi sayılan barınaklar da bütünün işleyişinde önemli bir yere sahiptir. Bu durum kamp tasarımında İç Mimarlık disiplininin de gerekli olduğunun bir göstergesidir. UNHCR yerleşke tasarımında birçok

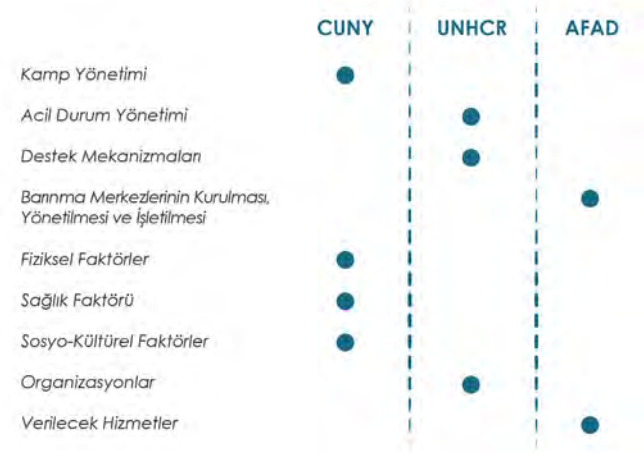
uzmana danışılması gerektiğinin altını çizmektedir (UNHCR, 2007, s.10). Kamp yerleşimleri üzerine ilkeler ve standartlar geliştiren ilk kurum UNHCR olmadığı gibi son da değildir. Özellikle II. Dünya Savaşı'ndan sonra acil durum yerleşkeleri üzerine çalışmalar yürüten birçok kişi ve kurum ortaya çıkmıştır (Görsel 2).

CUNY		UNHCR		AFAD	
KAMP YÖNETİMİ	• Kamp Yönetim • Mülteci organizasyonları • Yardım kuruluşları • Maliyet	ACİL DURUM YÖNETİMİ	• Acil Durum Yönetimi • Beklenmedik Durum Planlaması • İlk Tepki ve Katılımcılar • İşletme Planlaması • Koordinasyon ve bölge organizasyonu • Uygulama Düzenlemeleri • Dış İlişkiler	BARINMA MERKEZLERİNİN KURULMASI, YÖNETİLMESİ VE İŞLETİLMESİ	• Yönetim • Yönetici Görevleri • Yönetim Temsilcilikleri • Yönetici Yardımcısı • Personel • Güvenlik
		DESTEK	• Kayıt ve Finans • İletişim • Stres Yönetimi • İş Güvenliği • Askeriye ile Çalışma		
FİZİKSEL FAKTÖRLER	• Kampın Planı • Kampın Fiziksel Ögeleri • Arazi Kullanımı • Arazinin Kullanım Süresi	ORGANİZASYONLAR	• Arazi Planlama ve Barınak Seçimi • Dağıtım • Su • Temizlik • Gıda ve Beslenme		• Yer Seçimi • Genel Esaslar • Konteyner Standartları • Çadır Standartları • Mahallelerin Oluşturulması
SAĞLIK FAKTÖRÜ	• Hastalık İnsidansı • Sağlık Programları		• Sağlık Hizmetleri	VERİLECEK HİZMETLER	• Sağlık Hizmetleri • Eğitim ve Spor • Tercümanlık • Temizlik ve Çevre Sağlığı • Lojistik, Depo ve Dağıtım • Din • Teknik Hizmetler • Bilgi Sistem ve İletişim • Muhasebe ve Satın Alma • İtfaiye • Özel Güvenlik • Yazı İşleri • Psikososyal Hizmetler • Barınmada Öncelik • Temel İhtiyaçlar • Barınanların Yükümlülükleri • Yaptırımlar • Sevk • Ziyaret
SOSYO-KÜLTÜREL FAKTÖRLER	• Demografik Yapı • Organizasyon Becerisi		• Nüfus tahmini ve Kayıt • Topluluk Hizmetleri • Şiddet/Hastalık • Eğitim • Ulaşım • Gönüllü Geri Gönderme		

Görsel 2. Kamp Kurulumunda Temel Alınan İlkeler. (Kişisel Arşiv, 2020).

Acil durum yerleşkelerinin kurulumu üzerine yapılan ilk sistematik çalışmalardan biri Frederick C. Cuny tarafından oluşturulmuştur. INTERTECT adlı yardım kuruluşunun lideri ve kurucusu olan Cuny, afet sonrası uzmanı ve aktivisttir. Özellikle 20.yy'ın ikinci yarısından itibaren gelişen olaylar ve mülteci hareketleri bu araştırmaların önemini arttırmıştır. II. Dünya Savaşı'nın ardından aktif bir şekilde hizmet vermeye başlayan UNHCR, dünya üzerine mülteci temelinde en kapsamlı çalışmaları yürüten organizasyon olarak anılmaya başlanmıştır. Günümüzde yayımladığı yönergelerde acil durum yönetimi ve oluşturulan organizasyonlar üzerinden ilkelerini tanımlamaktadır. Ancak bu maddelere detaylıca bakıldığında Cuny tarafından ortaya konan faktörlerle eşleşme sağlandığı görülmektedir (Görsel 2).

Ülkemizde bulunan kamplardaki tasarım kriterleri ise Afet ve Acil Durum Yönetimi Başkanlığı (AFAD) tarafından belirlenmektedir. Özellikle 2011 senesinden sonra gelişen olaylar temel alınarak, 2015 yılında Geçici Barınma Merkezlerinin Kurulması, Yönetilmesi ve İşletilmesi Hakkında Yönerge çıkarılmış ve kamp alanları bu faktörler üzerinden oluşturularak denetlenmiştir. Görsel 2'de Cuny, UNHCR ve AFAD tarafından ortaya konan kriterler derlenerek sunulmaktadır. Oluşturulan tabloda acil durum yerleşkelerinde ön plana çıkan unsurların temelde eşleştiği de görülmektedir. Ele alınan kaynaklar, yerleşke organizasyonunu Görsel 3'te sunulan alt başlıklara göre incelemektedir.



Görsel 3. Kaynakların alt başlıkları. (Kişisel Arşiv, 2020).

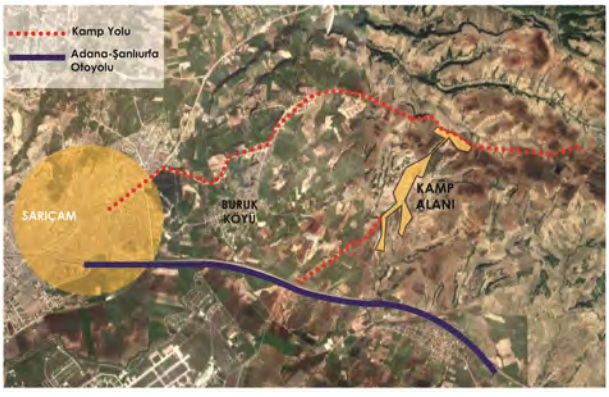
Görsel 2'de verilen üç temel kaynaktan en detaylıca veri işleyeni UNHCR (2007) olmakla beraber, en net kriterler Cuny (1977) tarafından sunulmuştur. UNHCR tarafından yayımlanan Acil Durum El Kitabı (Emergency Handbook), kamp kurulumu ve organizasyon sürecinde personelin ruhsal ve fiziksel sağlığı ile ilgili hükümlere geniş bir şekilde yer vermesi ile de ayrışmaktadır. AFAD (2015) ise Türkiye'deki krizin dördüncü senesinde yayımladığı yönergede, temel ilkeleri veren kısa bir bilgilendirme sunduğu için detaylara yer vermemektedir. AFAD, yönergesinde Görsel 2'de verilen başlıkları maddeler halinde işleyip, görev

ve hizmetlerin kapsamını tanımlamıştır. Bu doğrultuda bakıldığında, çalışma kapsamında irdelenecek Adana Sarıçam Konaklama Merkezi'nin, Cuny tarafından belirlenen faktörler üzerinden değerlendirilmesi uygun görülmüştür. Cuny'nin çalışmasında ortaya konan kriterler ve ilkeler, günümüzde UNHCR ve benzeri örgütler tarafından da kabul edilmektedir. Bu nedenle bu ilkeler temel alınarak Sarıçam Konaklama Merkezi de dört açıdan incelenmiştir. Bunlar;

- Fiziksel Faktörler
- Sosyo-kültürel Faktörler
- Sağlık Faktörü
- Kamp Yönetimi'dir (Cuny, 1971; Cuny, 1977, s.125)

Adana Sarıçam Konaklama Merkezi

Adana'da bulunan Sarıçam Konaklama Merkezi ülkemizde en çok mülteci barındıran yerleşkedir. Dünya'daki en büyük konteyner kentlerden biri, ülkemizdeki en büyük kamptır. UNHCR Ocak 2020 verilerine göre yerleşkede 20,700 kişi yaşamaktadır (UNHCR Turkey, 2020a). Ülkemizde barınma merkezlerinde yaşayan toplam nüfusun üçte birlik kısmı Sarıçam Konaklama Merkezinde barınmaktadır. Bünyesinde bulunan sera alanları sayesinde kendi üretimini yapma becerisine de sahiptir. Bu nedenlerden ötürü araştırma kapsamında değerlendirilmek üzere Sarıçam Konaklama Merkezi seçilmiştir. Kamp alanı ilk olarak 2012 yılında çadır kent olarak 10,000 kişiye hizmet verecek şekilde açılmıştır. Adana'nın hem iklimi hem de sanayi odaklı olması bölgeye göçü arttırmış ve yerleşkenin kapasitesinin genişletilmesi ihtiyacı doğmuştur. 2017 senesinde 6,136 adet konteyner ile yerleşke yeniden hizmete sunulmuş, kamp 25,000 kişi kapasiteye çıkarılmıştır. Yerleşke Adana il merkezine 1 saat uzaklıkta, bağlı olduğu Sarıçam ilçesine 30dk mesafede 625,000 m2'lik araziye konumlandırılmıştır (Görsel 4) (Şenocak, 2019, s.107).



Görsel 4. Sarıçam Konaklama Merkezi. (Kişisel Arşiv, 2020).

Fiziksel Faktörler

Kamp planlamasında dikkat edilmesi gereken fiziksel unsurların başında yerleşkenin tasarımı gelmektedir. Belirlenen bölge içerisinde yer alacak konutlar, okul yapıları, marketler, ibadethaneler, yollar, yeşil akslar gibi her türlü fiziksel öge ve yerleşkenin konumlandırıldığı arazi de dikkat edilmesi gereken unsurlardandır. Üzerinde durulması gereken dördüncü unsur ise arazinin kullanım süresidir. 1970'lerde ortaya konan bu dört ölçüt yerleşke tasarımının fiziksel unsurları olarak listelenmektedir (Cuny, 1971; Cuny, 1977, s.125).

1970'lerden başlanarak ortaya konan ölçütler günümüzde UNHCR (Birleşmiş Milletler Mülteciler Yüksek Komiserliği) ve ulusal/uluslararası yardım kuruluşları tarafından takip edilmektedir. UNHCR'ın Acil Durum El Kitabı (Emergency Handbook) ve bir yardım kuruluşu olan Yeryüzü Projesi (The Sphere Project) tarafından yayımlanan İnsancıl Şart ve İnsani Müdahalede Minimum Standartlar (Humanitarian Charter), ideal kamp planlaması ve fiziksel ögelerin organizasyonu konularında standartların güncel olarak takip edilebileceği kaynaklar olarak karşımıza çıkmaktadır.

UNHCR arazi seçimi ve kullanımı, konutların konumlandırılması, su, suya erişim, kamp alanlarındaki hizmet birimlerinin kişi başı dağılımları, doğum ve ölüm kaynaklı potansiyel büyümelere dayalı fiziksel genişlemeleri de göz önünde bulundurarak olası kamp alanı kurulumlarında dikkat edilmesi gereken her unsuru teker teker vurgulamaktadır (UNHCR, 2007, s.206-20). Sarıçam Konaklama Merkezi de bu veriler üzerinden incelenmiştir.

Kamp, civar köylerin mera alanı olarak kullandığı Ceyhan ve Seyhan nehirlerinin arasında kısmen verimli bir arazide kurulmuştur (Görsel 5). Yerleşke AFAD tarafından yayımlanan Geçici Barınma Merkezlerinin Kurulması Hakkındaki Yönerge 'de belirtildiği üzere güvenlik ve kontrolün sağlanabileceği, şehrin hizmet mekanizmalarına bağlanabileceği kadar yakın konumlandırılmıştır (Şenocak, 2019, s.107).

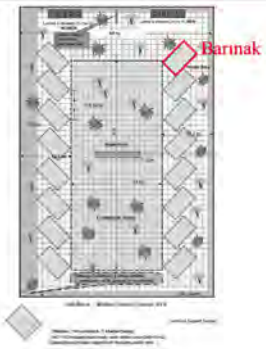


Görsel 5. Sarıçam Konaklama Merkezi yapım süreci.
Cengiz Ilman (MFA İnşaat) kişisel iletişim. Erişim: 14.05.2019.

UNHCR tarafından fiziksel planlamada üzerinde durulan sistem modüler planlamadır. Kurgu en küçük birim olan aileden diğer bir değişle konuttan başlamaktadır. Aileler toplulukları, topluluklar blokları, bloklar sektörleri oluşturmaktadır. Her dört sektör de bir kampı meydana getirmektedir. UNHCR verilerine dayanarak oluşturulan modüler sistem, Görsel 6'da tablolaştırılmıştır (UNHCR, 2007, s.216).

Modül	*İçerik*	*Yaklaşık kişi sayısı*
Aile	1 Aile	4-6 kişi
1 Topluluk	16 Aile	80 kişi
1 Blok	16 Topluluk	1,250 kişi
1 Sektör	4 Blok	5,000 kişi
1 Kamp Modülü	4 Sektör	20,000 kişi

Örnek Düzenleme / Modüler Planlama
80 kişi / 1 Topluluk



Görsel 6. Modüler planlamada birimler ve örnek düzenleme. (Kişisel Arşiv, 2019).

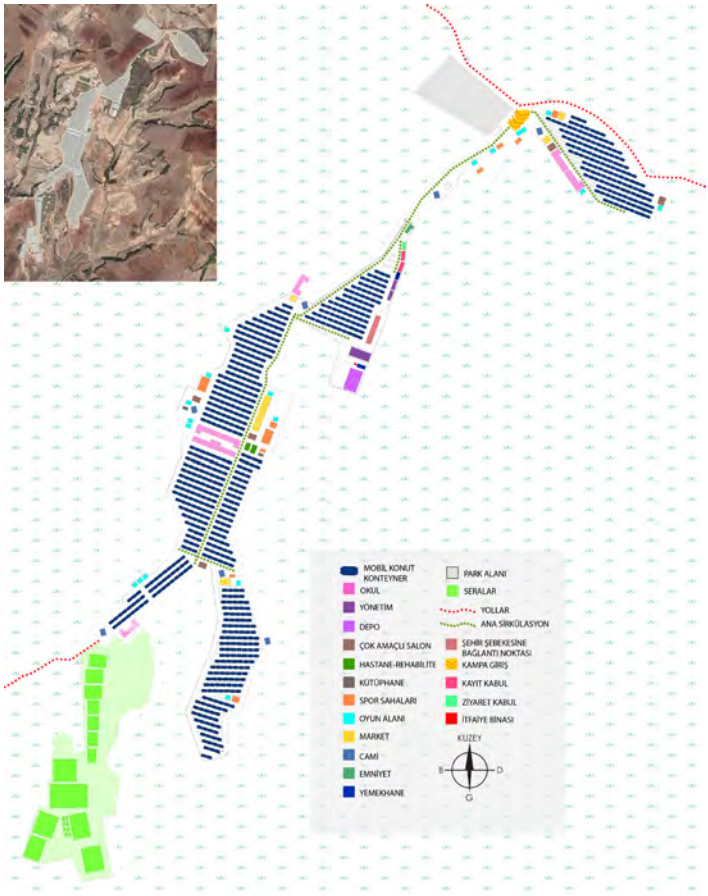
AFAD'ın yönergesi kapsamında kurulan Türkiye'deki mülteci kamplarında ise mahalle sistemi denilen bir planlamaya gidilmektedir. Yerleşke en fazla 2,500 kişiyi barındıran mahallelerle oluşturulmaktadır. 25,000 bin kapasiteli kampta yaklaşık 500-600 barınak olan 10 mahalle bulunmaktadır (Görsel 8). Yerleşke içerisinde barınaklar haricinde yönetim yapıları, depolar, yemekhaneler, okullar, ibadethaneler, marketler, spor ve oyun sahaları da mevcuttur. Yerleşkede bulunan fiziksel ögelerin bütünü Görsel 7'de listelenmekte, Görsel 9'da gösterilmektedir.

Kampın Fiziksel Ögeleri	**Adet**
Geçici Konut	6,136
Yönetim Binaları (idari)	10
Okul	8
Sağlık Merkezi	2
Cami	8
Market	12
İtfaiye Binası	1
Yemekhane	2
Spor Alanı	16
Oyun Alanı	15
Depo	4
Kütüphane	2
Çok Amaçlı Salon	5
Seralar	13

Görsel 7. Kamp alanında yer alan yapılar/ögeler.
Cengiz Ilman (MFA İnşaat) kişisel iletişim. Erişim: 14.05.2019.



Görsel 8. Sarıçam Konaklama Merkezi Konteyner Üniteler.
Meruyert Tuszhanova (Dorçe Holding) kişisel iletişim. Erişim: 20.05.2019



Görsel 9. Sarıçam Konaklama Merkezi Vaziyet Planı[3].
Cenk Çetin (Dorçe Holding) kişisel iletişim. Erişim: 08.05.2019.

[3] Yazar tarafından düzenleme yapılmıştır. Görselde sunulan yerleşkeye ait harita Google Maps üzerinden elde edilmiştir.

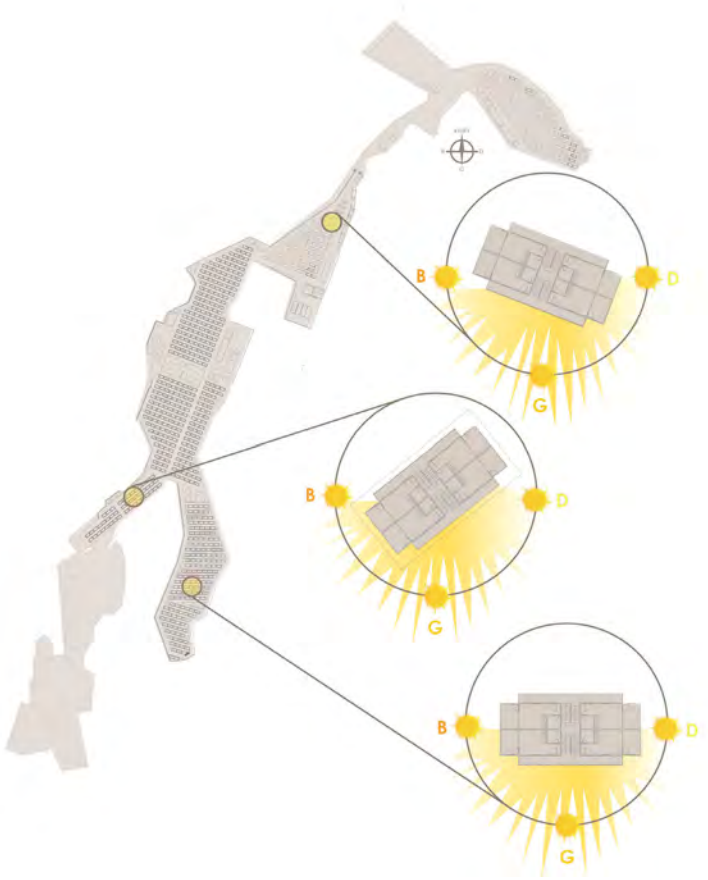
Yerleşke içerisinde bulunan konteyner birimler kampın en küçük elemanlarıdır. Hem genel planlama adına hem de mültecinin fiziksel ve psikolojik sağlığı açısından önemlidir. Alanda bulunan geçici konutun genel özellikleri Görsel 10'da verilmektedir.



Görsel 10. Geçici Konutun Fiziksel Özellikleri. (Kişisel Arşiv, 2019)

Yerleşkede düzen 8 üniteden meydana gelen yapı gruplarıyla oluşturulmuştur (Görsel 12). Aynı sistem ülkemizde toplam dört mülteci kampında kullanılmaktadır. İki katlı olan yapı grubunda alt ve üst katta dörder adet konteyner bulunmaktadır. Bu konutlar ortada yer alan merdiven aksıyla birbirine sabitlenmiştir. Konutların Görsel 10'da belirtilen fiziksel özellikleri hem AFAD hem de UNHCR tarafından standartlaştırılan ölçütlere uymaktadır.

Mülteci kamplarının bulunduğu güney kesimi Türkiye'nin sıcak iklime sahip olduğu bölgedir. Özellikle Sarıçam Kampı'nın yer aldığı Adana ve çevresi sıcak ve nemli bir iklime sahiptir. Bu nedenle AFAD, hava akışı ve gün ışığı gibi ortamın ısısını direk etkileyen unsurlar üzerinde dikkatle durmuştur. Ancak Sarıçam Kampı'nda yer alan yapı grupları alandan maksimum yararlanmak adına her türlü yönelime sahip şekilde düzenlenmiştir (Görsel 11). Bu durum konutların gün ışığından maksimum derecede yararlanabilmelerini sağlamış ancak yaz aylarında sıcaklığı oldukça arttırmıştır. Her konutun çatısında yer alan güneş enerji panelleri ise bu durumun avantaja çevrildiği bir unsur olarak göze çarpmaktadır (Şenocak, 2019, s.121).



Görsel 11. Geçici Konutların Konumları. (Kişisel Arşiv, 2019).



Görsel 12. Geçici Konutların Konumları. Mutlu Erat kişisel iletişim. Erişim:31.05.2019.

Sosyo-Kültürel Faktörler

Yerleşkenin ayakta kalması ve güvenli şekilde yürütülmesi açısından sosyo-kültürel unsurlara dikkat edilmesi çok önemlidir. Fiziksel olarak başarılı bir şekilde oluşturulsa da kamp alanında sosyal/kültürel açılardan aksaklıklar yaşanıyorsa yerleşkenin devamından endişe edilmelidir. Sosyo-kültürel faktörler altında ele alınabilecek en önemli unsurlardan biri yerleşkede barınan bireylerin dinsel ve etnik kökenleridir. Aynı kamp alanında hayatını sürdürecek insanların demografik bilgileri tasarım ve planlamada büyük önem taşımaktadır. Bu kitledeki insanların aile yapıları, yaş grupları, eğitim seviyeleri, gelir düzeyleri gibi veriler kampın fiziksel ögelerinin düzeni ve işleyişi için gerekli bilgilerdir. Demografik kaynaklara ek olarak Cuny tarafından üzerinde durulan bir diğer unsur da mültecilerin örgütlenme becerileri olmuştur. UNHCR ve IFRC (Uluslararası Kızılhaç ve Kızılay Dernekleri Federasyonu) gibi kurumlar da mültecilerin yatkın oldukları iş kollarına göre yönlendirilmelerinin ve yerleşke içerisinde düzenin sağlanması adına aktif rol almalarının üzerinde durmaktadır. Hazırlanan yerleşkede yaşayacak insanlarla birebir iletişime geçilmesinin planlamadaki olumlu etkisi de vurgulanmaktadır (Cuny, 1977, s.125; UNHCR, 2007, s.206-18).

Bütünde üzerinde durulan, bir araya getirilen insanların ihtiyaçlarını belirlemek için söz konusu kitlenin sosyal ve kültürel değerleri hakkında bilgi edinilmesi gerektiğidir. Çünkü ancak bu sayede insanların gereksinimlerine hitap eden fiziksel koşullar oluşturulabilmektedir.

Sarıçam Konaklama Merkezi bu kriterler üzerinden değerlendirilmiştir. Kamp düzeyinde sosyo-kültürel unsurların en çok göze çarptığı durum yerleşkelerde oluşturulan sosyal alanlardır. Sarıçam incelendiğinde bu durum iki oluşum üzerinden okunmaktadır. Pazar alanları, uzun süreli zorunluluktan doğan geçici yerleşimlerde karşılaşılan en doğal sosyal oluşumlardır. Ortalama üç senedir açık olan Sarıçam'da da kampın ana ulaşım aksında pazar alanları görülmektedir (Görsel 13).



Görsel 13. Kamp alanı ana aks pazar alanı. Mynet. Erişim: 10.12.2020. https://cutt.ly/chYSDy0

Üzerinde durulması gereken ikinci nokta, Sarıçam'ın en ayırt edici unsurlarından biri olan sera alanlarıdır. Yerleşkenin güneyinde bulunan 50,000 m2'lik alanda seralar bulunmaktadır (Görsel 14). Bu bölgelerde mültecilere meslek edindirme kursları verilmekte, tarım faaliyetleri öğretilmektedir. Bu alanlarda gönüllülük esasına bağlı olarak çalışan bireylere tüketmeleri amacıyla meyve/sebze de verilmektedir. Etkinlikler ile yerleşke içerisinde kalan mültecilerin hem fiziksel hem psikolojik olarak sağlıklı kalmaları amaçlanmaktadır. Mülteciler meslek edinmekte, eğitim almakta, düzene katkı sağlamaktadır. Aynı zamanda bu faaliyetler sonucunda 'kendi kendine yetebilme' amacı da güdülmektedir.



Görsel 14. Sarıçam Kampı sera alanları. Anadolu Ajansı. Erişim: 10.12.2020. https://cutt.ly/shYXlS3

Kamp alanları içerisinde yer alan hizmet unsurlarının mahallelere eşit olarak dağıtıldığı göze çarpmaktadır. Özellikle market, cami, çok amaçlı salonlar, spor ve oyun alanları kamp içinde dağınık konumlandırılmıştır. Ulaşılabilirlik adına sağlık ve eğitim yapıları ise merkezi alanlarda toplanmıştır. Kamp alanında olması gereken ve dikkat çeken bir diğer unsur da engelli bireyler için yapılan konutlardır. Bu barınaklar da kullanımda eşitlik adına yerleşke içinde dağınık konumlandırılmıştır (Şenocak, 2019, s.120).

Sağlık Faktörü

Yerleşkeler insanların sürekli temas halinde yaşadığı bu nedenle hastalık riskiyle karşı karşıya olduğu alanlardır. Mülteci kamplarındaki sağlık koşulları özellikle iki ölçüt üzerinden değerlendirilmektedir. İlki, kampın planı ve fiziksel ögelerinin olası hastalıklar ve yayılımına etkisi üzerinde durularak oluşturulan hastalık ve risk haritasıdır. Cuny tarafından vurgulanan ikinci unsur ise yerleşke içerisinde uygulanan sağlık programlarıdır (Cuny, 1977, s.125). UNHCR özellikle arazi seçimi, bölgenin hastalık geçmişi, iklim, su gibi unsurların sağlık faktörünü birinci dereceden etkilediğini vurgulamaktadır. Uygun ortam ve koşulların sağlanabilmesi, sağlık ve temizlik arasındaki dengeye bağlı olmaktadır. Mültecilerin hem özel hem kamusal alanlarda duş, tuvalet, su kaynakları gibi alanları sahiplenerek temiz tutmaları yerleşke içerisinde sağlıklı ortamın korunabilmesi adına önemlidir (UNHCR, 2007, s.212-19; Şenocak, 2019, s.73-4). Ayrıca potansiyel büyümeye bağlı fiziksel alanların ve sağlık hizmetlerin sağlanabilmesi ile mültecilerin kültürel normlarını destekleyen fiziksel düzenlemelerin yapılması sağlık koşullarını etkilemektedir. Bu durum fiziksel ve sosyo-kültürel faktörlerle sağlık faktörünün ilişkisini de ortaya koymaktadır.

Sarıçam Konaklama Merkezi ülkemizdeki en büyük konteyner kenttir. Bu nedenle sağlık koşullarını iyileştirmek ve iyi seviyede tutmak zorlaşmaktadır. Yerleşkenin ayakta kalması ve düzenin devam etmesi adına önem gösterilmesi gerekmektedir. Kamp alanında sağlık faktörünü etkileyen ilk unsurlardan biri arazi seçimidir. Yerleşke önceden çevresel felaketlerin yaşanmadığı, su baskını riski bulunmayan uygun bir bölgede kurulmalıdır. Su ve suyun her türlü etkisi çok önemlidir. Gerek içme gerekse temizlik adına su, kampın devamlılığı ve sağlığın korunması adına gereklidir.

UNHCR her bir topluluk için 1 su kaynağını ideal saymaktadır. AFAD ise yerleşkelerin şehir şebekelerine yakın böylece gerekli hizmetlerin çekilebileceği mesafede kurulmasını ön planda tutmaktadır. Sarıçam'da ıslak hacimler konut içinde konumlandırılmıştır. Her ailenin su kaynağına birebir ulaşımı mevcuttur.

Kamp alanında Sağlık hizmetini veren birimler merkezi bölgede toplanmıştır (Görsel 15). Erişilebilirlik adına yerleşkenin ortasında konumlandırılmıştır. Kamp alanı içerisinde bulunan hastane ve rehabilite merkezlerine ek olarak yakın çevrede de sağlık hizmeti veren kurumlar bulunmaktadır. Sarıçam ilçesinde aile sağlık merkezleri ve kamp alanına ulaşılabilir mesafede devlet hastaneleri mevcuttur.



Görsel 15. (solda) Sarıçam Konaklama Merkezi hastane-rehabilite merkezleri. (Kişisel Arşiv, 2019).
Görsel 16. (sağda) Sarıçam Konaklama Merkezi idari bölüm. (Kişisel Arşiv, 2019).

Kamp Yönetimi

Yerleşkede tasarım ve planlama aşamasından uygulamaya kadar bütün koşulların kontrollü şekilde ilerlemesini sağlayan ana unsur yönetim mekanizmasıdır. Fiziksel, sosyo-kültürel faktörler ve sağlık faktörleri kadar bu üçünün etkin şekilde uygulanabilmesi ve denetlenebilmesi adına kamp yönetimi de önemlidir. Kamp yönetimi yerleşke tasarımında ana unsur olarak ele alındığında dört kriter üzerinden değerlendirilmiştir. Bunlar kampın kim tarafından, nasıl yönetildiği; mültecilerin organize olma ve yönetime müdahil olma dereceleri; ulusal/uluslararası yardım kuruluşlarının yönetimdeki maddi manevi etkileri; kamp bütçesi ve harcamalardır. Cuny tarafından üzerinde durulan bu unsurlar, yönetim, mülteci organizasyonu, yardım kuruluşlarının çalışmaları ve maliyet olarak sıralanmaktadır (Cuny, 1977, s.125).

UNHCR hazırlık aşaması uzun ve baskıdan uzak yerleşke kurulumlarında mültecilerin hem yapım hem yönetimde söz sahibi olmalarını desteklemektedir. Bu durum yerleşkenin ihtiyaçlara cevap vererek güvenli ve uzun süre ayakta kalmasına yardım etmektedir. Ancak acil durumlarda kısa sürede kurulması gereken kamp alanlarında, fiziksel ve sosyo-kültürel ihtiyaçlara ek olarak öncelikle sağlık koşullarının mülteciler alana alınmadan tamamlanmış olması büyük önem taşımaktadır (UNCR, 2007, s.206-19). Üzerinde durulan her iki senaryoda da mültecilerin sürece dahil olma durumlarını, yerleşkenin planlanması ve kurulmasını yürüten ana organ olan kamp yönetimi düzenlemektedir. Bu nedenle ayakta durması ve barındırdığı insanların güvenliğini sağlaması adına yerleşke tasarımında önemli bir rol oynamaktadır.

Kamp yönetimi aynı zamanda yerleşke içindeki işleyişi, su, gıda, eğitim gibi hizmetleri ve dağıtımı sağlamakla yükümlüdür. İdari yapıların geniş yerleşkelerde erişim ve müdahale edilebilirlik açısından merkezde konumlandırılması gerekmektedir. Yerleşkede arazi seçiminden kaynaklı yerel halk ile çıkabilecek anlaşmazlıkları önlemek, bölge insanı, mülteciler ve yönetim arasındaki iletişimi ve dengeyi korumak kamp yönetiminin bir görevidir (UNHCR, 2007, s.209-20).

İlk açıldığında Sarıçam Kampı'nın yönetimi, kurulumunu yapan AFAD tarafından yürütülmüştür. 2013 senesinde Göç İdaresi Genel Müdürlüğü kurulmuş, 2015 yılında AFAD tarafından il göç idaresi müdürlüklerinin görevleri tanınmıştır. 2017 senesinde AFAD'ın iş yükünün göç idaresine devredilmesiyle geçici barınma merkezlerinde yönetim, valilik ve il göç idaresine bırakılmıştır. Sarıçam Konaklama Merkezi için de durum aynıdır, yönetim Sarıçam Kaymakamlığı ve Adana İl Göç İdaresi ile birlikte sağlanmaktadır (Şenocak, 2019, s.115).

Yukarıda bahsedildiği üzere kamp yönetiminde en önemli unsurlardan biri gerektiğinde hızlı ve etkili şekilde müdahale edebilme ihtiyacıdır. Bu nedenle idari yapılar erişilebilirlik, güvenlik ve iletişim ön planda tutularak konumlandırılmaktadır. Sarıçam Kampı'nda da yemekhaneler, depolar, idari işler, kayıt kabul ve yönetim binaları gibi hizmetlerin yer aldığı idari bir bölge bulunmaktadır. Bu bölge, kamp alanının merkezine ve ana girişe eşit mesafede, güvenli bir alanda ve kısmen yerleşkenin bütününden ayrı durmaktadır (Görsel 16).

Sarıçam Kampı'nda görüldüğü üzere fiziksel, sosyo-kültürel faktörler, sağlık faktörü ve kamp yönetimi bir bütündür. Bu faktörler birbirlerini etkilemekte birinin eksikliğinde yerleşkede güvenlik ve devam sağlanamamaktadır. Bu unsurların temel amacı kampın birim elemanı olan geçici afet barınağında yaşanabilirliği sağlamaktır. Mülteci konutunun konforunu oluşturmak adına yerleşke tasarımı ön planda tutulmalıdır. Bütün bu etkenlerden dolayı kamp tasarımı disiplinler arası bir çalışma alanı olarak kabul edilmeli, İç Mimarlık disiplini tarafından da ele alınmalıdır.

Değerlendirme ve Öneriler

Geçici konutlar, acil durumlarda esnek kullanım imkânı, taşınabilirliği ve adapte edilebilirliği sayesinde ön plana çıkmaktadır. Zorunlu olarak yer değiştirmek durumunda kalan insanlar için geçici konutlar çözüm olmuştur. Gerek doğal afetler gerek insan kaynaklı felaketler sonucu olsun başvuru noktası acil durum barınaklarıdır. Özellikle 20.yy'da yaşanan afetler, savaşlar ve çatışmalar zorunlu göçleri dünyanın gündemine taşımıştır. Bu durumlar geçici afet barınaklarının geçerliliğini ve işlerliğini kanıtlamıştır. 20.yy'ın ikinci yarısında araştırmalara hız verilmiş ve geçici konutların acil durumlarda kullanımına yönelik çalışmalar artmıştır.

Türkiye Asya ile Avrupa arasında bir köprü, Ortadoğu'nun komşusu olan bir Akdeniz ülkesidir. Hem jeolojik hem de politik açıdan kendini koruması gereken bir konumdadır. Deprem gibi doğal afetler ülkemizde çok ve sık bir şekilde yaşanmaktadır. Öte yandan ülkemizin göç yolları üzerinde bulunması da kritik zamanlarda kitlesel göçlerle karşı karşıya kalmasına neden olmaktadır. Bu nedenle zorunluluktan doğan geçici konutlar ülkemiz için öncelikli olması gereken bir konudur.

Geçici afet barınakları ve yerleşkeler özellikle 2011 senesinden sonra ön plana çıkmıştır. Suriye İç Savaşı ve çatışmaların devam etmesi sonucu göç dalgalarının yaşanmasıyla mültecilik ve barınma sorunu ülke gündemine yerleşmiştir.

Mültecilik ülkemiz için tartışmalı bir konu olmuştur. Politik olarak hassas bir konu olan mültecilik, evrensel kesin doğrulara ve çözümlere sahip olamamaktadır. Dünyanın sorunu olan bu konu güncel, canlı, kendi problemleri ve cevaplarıyla gelişen bir platformdur. Bu durum özellikle barınma problemi için geçerlidir. Kimi araştırmalarda ideal kamp-konut tasarımının bulunmadığının, çözümlerin toplumlara zamana ve maliyete göre çeşitlilik gösterdiğinin altı çizilmektedir (Kennedy, 2004, s.128). II. Dünya Savaşı sonrası yaşanan sıkıntılar, mültecilik ve barınma problemini su yüzüne çıkarmış, bunun sonucunda kurulan ve günümüzde de hala aktif olan kurumlar tarafından kamp-konut tasarımına birtakım standartlar getirilmiştir. Evrensel çözümler üretilemese de dünya genelinde takip edilebilecek standart ilkeler toplanmıştır. 1970'lerde başlayan araştırmalar ve UNHCR, IFRC gibi uluslararası altyapıya sahip örgütler sayesinde dünya genelinde kamp standartlarının iyileştirilmesi adına çalışmalar devam etmektedir. Mültecilik ve barınma birçok girdisi olan etrafındaki bütün uzmanlıklardan beslenmesi gereken bir konudur. Bu nedenle İç Mimarlık disiplininde de ele alınması gerekli görülmüştür.

Türkiye, Suriye İç Savaşı sonrası yaşanan göç dalgalarından en çok etkilenen ülkelerdendir. Günümüz itibariyle kayıtlı 3,576,659 milyon Suriyeliye ev sahipliği yapmaktadır. Bu rakamın yalnızca 63,443 bini günümüzde barınma merkezlerinde yaşamaktadır. 2011 senesinden beri açılan konaklama merkezlerinden günümüz itibariyle 7 tanesi hizmet vermektedir. Konaklama Merkezlerine yaşayan toplam nüfusun üçte birlik kısmını tek başına barındıran Sarıçam Kampı'nda ise 2020 Ocak itibariyle 20,700 kişi yaşamaktadır (UNHCR Turkey, 2020a).

Bu çalışmanın amacı ülkemizde açılan geçici barınma merkezlerinin tasarımında rol oynayan etkenleri ve mevcut durumlarını ortaya koymaktır. Sarıçam Konaklama Merkezi araştırmanın örneği olarak seçilmiş ve değerlendirilmiştir. Amaç, ele alınan yerleşke üzerinden eksikliklerin ve ihtiyaçların ortaya konması, koşulların iyileştirilmesine yardımcı olmak ve zorunluluktan doğan yerleşkeler için kaynak oluşturulmasıdır. Görsel 17'de Sarıçam Kampı uluslararası standartlara göre değerlendirilmiştir.

MÜLTECİ KAMP ANALİZ PAFTASI				
ULUSLARARASI STANDARTLAR	FAKTÖRLER			SARIÇAM KONAKLAMA MERKEZİ
	FİZİKSEL			
		PLAN		
	Modüler planlama sistemi üzerinden	PLANLAMA SİSTEMİ	Mahalle kurgusu üzerinden	
	20,000 (en fazla)	KİŞİ SAYISI	20,700	
	Eş değer	KAMPIN FİZİKSEL ÖZELLİKLERİ	Eş değer	
	Devlet arazisi (önerilen)	ARAZİ	Devlet arazisi	
	Modüler üreme	ÖNGÖRÜLEN GENİŞLEME	Değişken	
	Askeri alanlardan / sınırlardan uzak olmalı	YERLEŞKE	İncirlik üssüne yakın	
	Gıda, giyecek, gaz, yakıt gibi kaynaklara yakın olmalı		İlçeye-şehir merkezine yakın / Şehir elektrik ve su şebekesine bağlı	
	SOSYO-KÜLTÜREL			
	Aile yapıları, etnik köken, dil, kültürel normlar dengelenmiş olmalı	DEMOGRAFİK	Dinsel ve etnik köken farkı bulunmayan, tek grup barınmakta	
	SAĞLIK			
	Hastalık/felaket riski taşımamalı	ARAZİ	Doğal afet riski taşımamakta	
	Ulaşılabilir olmalı	SAĞLIK YAPILARI	Merkezde toplanmıştır	
	Ailelere/bireylere sahiplenme-temizleme güdüsü verilmeli	HİJYEN/TEMİZLİK	Her konut (aile) kendi su kaynağı/ıslak hacmine sahip	
	KAMP YÖNETİMİ			
	Devlet	YÖNETİM MEKANİZMASI	Devlet	
	Ulaşılabilir olmalı	İDARİ YAPILAR	Merkezi konumda (hem merkeze hem girişe müdahale edebilir konumda)	
	Hem yerel hem uluslararası olabilir	YARDIM KURULUŞLARI	AFAD TÜRK KIZILAYI UNHCR	
	Yerel halk-yerel yönetim-merkez arasındaki	İLETİŞİM	Arazi kullanımından kaynaklı bölge halkı ile anlaşmazlık yaşanmıştır	
	Planlama-tasarım aşamasında farklı disiplinler arasında		Proje kapsamında farklı uzmanlık alanlarına rastlanmamıştır	

Görsel 17. Mülteci kamp analiz paftası. (Kişisel Arşiv, 2019).

Görsel 17'de Sarıçam Kampı çalışma içerisinde değinilen yerleşke tasarım kriterlerine göre değerlendirilmiştir. Uluslararası standartlara göre belirgin olarak farklılaşan üç nokta aşağıda ele alınmaktadır (Şenocak, 2019, s.149):

- Ülkemizdeki mülteci kamplarında UNHCR tarafından öngörülen modüler planlama değil AFAD tarafından belirlenen mahalle sistemi kullanılmaktadır. Mahalleler sadece en fazla 2,500 kişiyi barındırmaları konusunda standartlaştırılmıştır. Bir araya gelişleri ve araziye yerleşimleri üzerine herhangi bir düzenleme getirilmemiştir. Bu durum avantaj sağlayabileceği gibi olumsuz etki de yapabilir. Modüler planlama en başında kamp yönetimine bir düzen sağlayarak olası genişlemelerde elverişli bir büyüme ön görmektedir. Bu sayede fiziksel büyümelerde yerleşke içi hizmetler ve organizasyonlar istenilen konumunu koruyabilmektedir. Mahalle kurgusunda ise eldeki araziye mevcutta en verimli şekilde konuşlanılabilir. Ancak genişleme durumunda planlama ve tasarıma çok dikkat edilmesi gerekmektedir. Çünkü temelsiz ve düzensiz genişleme yerleşke içi hizmetlere erişimi etkileyebilir. Bu nedenle kamp tasarımında mahalle kurgusu kullanılacaksa tasarım ve yönetim ekibi konuda yeterli bilgiye sahip ve deneyimli olmalıdır.

- Yerleşke tasarımında farklı disiplinlerden görüş alınması ve iletişim kurulması da bu nedenle önemlidir. UNHCR tasarım, planlama ve yönetim aşamalarında sosyal bilimlerin çeşitli alanlarından, fen bilimleri ve beşerî bilimlere kadar farklı uzmanlıkları listelemektedir. Mühendis ve mimarların yanı sıra sosyologlar, çevre bilimciler, şehir plancılar gibi disiplinlere danışılması gerektiğini vurgulamaktadır. Sarıçam Kampı'nda mimarlık ve mühendislik alanlarında danışmanlık sağlanmıştır. AFAD kamp tasarımında en az bir şehir plancının dahil olmasını şart koşmuştur. Ancak bütüne bakıldığında mültecinin yaşam alanı olan yerleşkelerde sosyal bilimlerden ve İç Mimarlık disiplininden de görüş alınmalıdır.

- Üçüncü olarak ele alınan nokta kamp yönetimidir. Yerleşke için arazi seçimi sırasında görüş ayrılıkları yaşanmış, yerel halk ile anlaşmazlıklar çıkmıştır. Halbuki daha en başında bu konuda fikir birliğine varılması gerekmektedir. Bölge 2012 senesinden beri kullanımdadır. Ülkemizde açık olan en eski yerleşkelerden biri olan Sarıçam aynı zamanda en çok mülteci barındıran kamptır. Yerel halk- yönetim arasındaki bu sorunların çözülmesi ara buluculuk görevi bulunan kamp yönetiminin üzerindedir. Yerleşkede sağlıklı güvenli bir ortam oluşabilmesi için iletişimin sağlanması önemlidir.



Görsel 18. Geçici konut görselleri. (Kişisel Arşiv, 2019).

Kamp tasarımının birim elemanı olan geçici konutun fiziksel unsurları, çevresel elemanları ve strüktür bilgisi Görsel 18'de verilmektedir. Çalışmada üzerinde durulan yerleşke tasarım kriterlerinden hareketle geçici konut özelinde yapılan değerlendirme ve öneriler şu şekildedir:

- Fiziksel özellikler bakımından standartlar sağlanmaya çalışılmış, ıslak hacimler barınak içinde konumlandırılmıştır. Bu sayede yerleşke ve konut tasarımında önemli etmenlerden birisi olan sahiplenme güdüsü teşvik edilmiş, kullanıcının günlük rutine dönmesi desteklenmiştir.

- Sarıçam Konaklama Merkezine ait barınaklar 8'li blok yapılar şeklinde konumlandırılmış, bu sayede daha fazla konut alana yerleştirilmiştir (Görsel 11). Ancak bu durum farklı yönelimlerde konteyner konutları beraberinde getirmiş, Adana ikliminde dezavantajlı güney-güney batı-güney doğu yönelimleri doğmuştur. Geçici konutların yakın çevresinde yeşil aks bulunmaması, sac malzeme, beton ve kilit taşı döşemeler ortam sıcaklığına olumsuz etki etmiştir. Bu unsurlar göz önüne alındığında iklim- yeşil alan-barınak ilişkisinde zayıflık gözlenmiştir.

- Acil durum yerleşkeleri ve geçici afet barınağı tasarımında göz önünde bulundurulması gereken kritik unsurlardan biri de kullanıcının sosyo-kültürel durumunun ne yönde değişeceğinin ve konutun ne kadar süre kullanılacağının net bir şekilde bilinmemesidir. Kamp ve barınakta geçirilen süre arttıkça, yerleşke nüfusu dolayısıyla ev nüfusu artmakta ve ek alanlara ihtiyaç duyulmaktadır. Bu durum konut ve yakın çevresinde başlayan bir değişimi beraberinde getirmektedir. Dönüşümü yaşayan ilk alanlar kapı önleri, merdiven boşlukları ve balkonlar olmaktadır.

Bütün bu unsurlar düşünüldüğünde kamp tasarımının barınak tasarımından ayrı tutulamayacağı ve bir bütün olduğu görülmektedir. Gerek kamp gerekse barınak tasarımında fiziksel standartların korunması ve devamlılığı açısından kullanıcının sahiplenme güdüsünü desteklemek önemlidir. Tasarımların insan ölçeğinden ayrı tutulamayacağı bu noktada kendini belli etmektedir. Kullanıcının benimsemediği alan atıl ve pis kalmakta, kamp sağlığını direkt etkilemektedir. Bu nedenle kullanıcı odağında mekanlar kurgulamak kamp ve geçici afet barınağı tasarımının önemli noktalarından biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Kullanıcının günlük rutinine dönmesiyle değişimin başladığı ilk alanlar olan barınak ve yakın çevresi, yerleşkenin düzenini etkileyen ana unsurlardandır. Bu mekanların uzmanlarla çalışılıp tasarlanmasının, kamp ve barınaklarda yaşanabilirliği olumlu yönde etkileyeceği düşünülmektedir. Konut ve yakın çevresi, genişlemeye adapte olmaya elverişli, özel / yarı-özel alanların eklenmesine uygun altyapı ve toleransa sahip olmalıdır. Yerleşke iyi çalışılmalı, arazi, iklim, barınacak kitle ve yerli halk arasındaki iletişim sorunları dahil her tür çevresel faktör tasarım sürecinde tartışılmalıdır. Görüldüğü üzere acil durumlarda kurulan yerleşke ve barınaklar konusu farklı disiplinlerce beslenmelidir. Bütünün tasarımında birimin payı olduğundan İç Mimarlık sürece dahil edilmelidir.

Sonuç Yerine...

Genele bakıldığında kamp tasarımında temel standartların sağlandığı görülmektedir. Yerleşke UNHCR ve AFAD tarafından üzerinde durulan ilkelere uygun düzenlenmiştir. Ancak yukarıda listelenen unsurlara dikkat edildiğinde temel farklılığın bilgi aktarımı ve iletişime dayalı olduğu görülmektedir. Kamp tasarımında belirli fiziksel faktörlerin oluşturulması, sosyo-kültürel normların yerleşmesi, sağlık koşullarının korunması, yönetim mekanizmasının işlemesi en başında farklı uzmanların ve yönetim organlarının kendi içlerinde ve halk ile iletişime geçmesi ile mümkün olmaktadır. Disiplinler arası bilgi aktarımı sağlanmalıdır, mevcut durum için en verimli kararlar ancak bu şekilde alınabilmektedir. Aynı zamanda yerleşkede barınacak kitle ile iletişime geçilmesi önemlidir.

Mültecilik ve barınma evrensel doğrusu olmayan çok girdili bir konu olduğu için farklı disiplinlerden görüş alınması çok önemlidir. Bir bakıma disiplinler arası bir konu olan mültecilik ve geçici afet barınakları, İç Mimarlık disiplini tarafından özellikle üzerinde durulması gereken bir alandır. İnsanın barınma eylemi üzerinde dönen her konu temel araştırma alanlarımızdandır. Yerleşkedeki birim eleman olan geçici konut, bütün olmadan düşünülemez. Araştırmada üzerinde durulan kamp tasarımına dair her kriter, iç mimari ölçekte barınak tasarımını doğrudan etkileyen bir öneme sahiptir. Bu nedenle kamp tasarımı detaylıca ele alınmış ve disiplinimizce neden önemli olması gerektiği vurgulanmaya çalışılmıştır. İç Mimarlık tasarımın her aşamasında olması gereken bir danışma birimidir. Yerleşke tasarımları ancak eldeki örnekler incelenerek, not edilip kaynak tutularak geliştirilebilen bir konudur. Eldeki verilerin not edilmesi adına bu tarz çalışmaların artması da bu nedenle önem taşımaktadır.

Kaynakça

Cengiz Ilman (Kişisel iletişim, 14 Mayıs 2019).

Cenk Çetin (Kişisel iletişim, 8 Mayıs 2019).

Cuny, Frederick C. (1971). Refugee Camps and Camp Planning Series, Reports I-IV, Intertect.

Cuny, Frederick C. (1977). Refugee Camps and Camp Planning: The State Of The Art, *Disasters,* 1(2), 125-143.

Erdoğan, Murat M. (2018). *Türkiye'deki Suriyeliler: Toplumsal Kabul ve Uyum* (2.Baskı). İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

Kennedy, James. (2004). *Towards A Rationalisation of the Construction of Refugee Camps.* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Leuven Catholic University, Leuven.

Kronenburg, Robert. (1995). *Houses in Motion: The Genesis, History and Development of the Portable Building*. London: Academy Editions.

Meruyert Tuszhanova (Kişisel iletişim, 20 Mayıs 2019).

Mutlu Erat (Kişisel iletişim, 31 Mayıs 2019).

Şenocak, Gülşah. (2019). *Türkiye'deki Mülteci Kamplarında Geçici Konut Tasarım Örneği Olarak Sarıçam Kampı'nın Mekansal Analizi.* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Hacettepe Üniversitesi, Ankara.

İnternet Kaynakçası

AFAD. (2015). *Geçici Barınma Merkezlerinin Kurulması, Yönetimi ve İşletilmesi Hakkında Yönerge*. Erişim: 10.06.2019. https://www.afad.gov.tr/yonerge

Anadolu Ajansı. Erişim: 10.12.2020. https://www.aa.com.tr/tr/pg/foto-galeri/turkiyenin-suriyelilere-misafirperverliginin-gostergelerinden-biri-saricam-gecici-barinma-merkezi

Bashawri, A., Garrity, S. ve Moodley, K. (2014). An Overview of The Design of Disaster Relief Shelters. *Procedia Economics and Finance*, 18, s. 924-931. Erişim: 12.12.2020. https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2212567114010193?via%3Dihub

Mynet. Erişim: 10.12.2020. https://www.mynet.com/dunyanin-en-buyuk-konteyner-kenti-adanada-180103804075#13889194

UNHCR. (2007). *Handbook for Emergencies* (3. Sürüm). Erişim: 22.09.2020 https://www.ifrc.org/PageFiles/95884/D.01.03.%20Handbook%20for%20Emergencies_UNHCR.pdf

UNHCR Turkey. (2020a). *Syrian Refugee Camps and Provincial Breakdown of Syrian Refugees Registered in South East Turkey – January 2020.* Erişim: 22.09.2020. https://data2.unhcr.org/en/documents/details/73300

UNHCR Turkey. (2020b). *Syria Regional Refugee Response Turkey.* Erişim: 16.06.2020. https://data2.unhcr.org/en/situations/syria/location/113

ANI MEKÂNI ÜZERİNE ETKİLEŞİMLİ TASARIM YAKLAŞIMLARI VE PROF. DR. İHSAN DOĞRAMACI ANI MEKÂNI ÖRNEĞİ

INTERACTIVE DESIGN APPROACHES ON MEMORIAL PLACES: THE CASE OF PROF. DR. İHSAN DOĞRAMACI MEMORIAL PLACE

DR. ÖĞR. ÜYESİ **DENİZ YEŞİM TALUĞ**
Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü
deniz.talug@gmail.com
ORCID ID: 0000-0003-1897-3583

Öz: *Toplumlar, kültürel değerlerini ve anılarını temsil etme eğilimindedir. Bu temsilin en sık rastlanan örneklerinden birisi anıt yaratımıdır. Bu yolla geçmişin, geleceğe aktarılması ve hatırlanması sağlanır. İçinde bulunduğumuz çağda, yenilikçi formların ve mekânsal kurguların kullanıldığı, anıt ve anma mekanlarının sayısı artmaktadır. Kamusal alanları ve/veya alternatif mekanları, üretimlerinin merkezine yerleştiren çalışmalar görülmektedir. İzleyici/kullanıcı ile tasarlanan mekânın etkileşimi ve birlikteliği gündelik ve olağan çevreye taşınarak alışveriş merkezleri, kütüphaneler, hava alanları, tiyatrolar, vb. mekânlar tasarımcıların çalışma sahası haline gelmiştir. Tüm bu yapıtlar farklı alanlardan uzmanların çalışmalarının sonucu olarak karşımıza çıkmaktadır.*

Bu makale, anıt ve anma mekânı tasarım ve kullanımdaki değişimleri, bu değişimlerin mekân ve ziyaretçileri arasında daha yakın ve zengin ilişkiler kurmaya nasıl yardımcı olduğunu araştırmaktadır. Başlıca örneklerin yerinde incelenmesi ve analizini ile mevcut literatürden elde edilen bulgular karşılaştırılarak güncel çıkarımlara ulaşmaktadır. Araştırma ve değerlendirme verilerinin ışığında, yazarında yer aldığı karma disiplinlerde uzman bir ekip tarafından tasarlanmış Prof. Dr. İhsan Doğramacı Anı Mekânı sunularak makale tamamlanmaktadır.

Anahtar Sözcükler: *Anı mekânı tasarımı, etkileşim, bellek, mekân ve çevre, karma disiplinli yaklaşımlar, Prof. Dr. İhsan Doğramacı.*

GELİŞ TARİHİ: 18.09.2020 | **KABUL TARİHİ:** 11.04.2021

Abstract: *Societies tend to represent their cultural values and memories. This representation often comes to life by creation of a monument. By this way, the past is transferred to the future and remembered. Nowadays, the number of memorials and memorial places where innovative forms and spatial fictions are used is increasing. There are studies that place public spaces and / or alternative spaces at the center of their production. The interaction and coexistence of the space designed with the audience / user is carried to the daily and mundane environment, and places like the shopping centers, libraries, airports, theaters, etc. have become a working area for designers. All these design works are the result of the effort of experts from different fields.*

This article tends to analyse, the changes in monument and memorial site design and use, and how these changes help establish closer and richer relationships between the place and its visitors. It reaches up-to-date conclusions by analyzing the materials obtained from the existing literature with on-site first-hand analysis of the major samples. In the light of the research and evaluation data, the article is finalized by introducing Prof. Dr. İhsan Doğramacı Memorial Place, designed by a team of experts in Multi disciplines, of which the author is involved.

Keywords: *Memorial place design, interaction, memory, space and environment, multidisciplinary approaches, Prof. Dr. İhsan Doğramacı.*

Giriş

Tarih boyunca yapı inşası ve buna dayalı mimarlık barınma ihtiyacının ötesine geçerek, iktidar gücün simgesi, inanış biçiminin temsili, tarihi bir olayın anıldığı yer vb. anlamlar yüklenmiştir. Bu nedenle, tarihsel bir olayı veya kişiyi hatırlatma ve anımsatma ihtimalleri üzerinden sıklıkla durulmuş ve tartışılmıştır. Alan dizinde kamusal yapıların ve/veya anıtların toplum, kimlik ve hafıza kavramları ile bağdaştırıldığı çalışmalar yer almaktadır (Boyer, 1994, s. 2-32; Nora, 1996, s. 16-24; Rigel, 1982, s. 24-50).

Geleneksel anıt tanımı, Riegl'in "insan eylemlerini, işlerini veya olayları gelecek nesillerin hafızalarında canlı tutmak için dikilmiş insan yaratımıdır" tanımıdır (1982, s. 35). Anma mekânı tanımına ulaşmak ise biraz daha zordur, ancak anma mekânı, bellek ve hatırlama kavramlarını barındıran bir mekân tanımlamaktadır. Kısaca, anı mekanları anma eylemine özel olarak tasarlanmış mekanlar olarak tanımlanabilir. Şüphesiz anma eyleminin gerçekleştiği mekanlar olarak en yaygın yapılar anıtlardır. Fakat literatürde anıt kavramına eleştirel yaklaşan araştırmacıların sayısı az değildir. Örneğin, Robert Musil "Dünyada anıtlar kadar görünmez yapılar yoktur" demektedir (1998, s. 320). Bunun nedeni ise, anıtların deneyimlere kapalı olması, özgür düşünceye olanak sağlayamaması ve çeşitli temsiller üzerinden yansıtılan "kurgusal bir gerçeklik" olarak belirtir. Benzer şekilde Güler ve Özer, anıtların temel işlevi olan geçmiş, bugün ve gelecek arasında ilişki kurarak hatırlatma görevini bir süre sonra sürdüremez duruma geldiklerini belirtirler (2013, s. 861). Bu durumun en önemli nedenlerinden birisinin tasarımcı tarafından sunulan anıların izleyicilerin hafızasında yer edinememesi olduğu düşünülmektedir.

Sözü edilen çeşitli eleştirisel bakış açıları, geleneksel ve kurgusal anıt ve anma mekanları yerine deneyimsel etkileşimlere olanak tanıyan, ulaşılabilir ve daha fazla ziyaretçiye hitap eden, anıtlar ve anma mekanlarının oluşumuna sebep olmuştur. Böylelikle kentlinin her gün temas halinde olduğu kentsel peyzaj içerisinde ve/veya kamusal alanlarda konumlanmış anma mekanları ve anıtların sayısı artmıştır. Günümüzde klasik formların ve anlayışın yerine yeni formların ve mekânsal yerleştirmelerin kullanıldığı örnekler çoğalmıştır. Bu bağlamda, geçmişe ait anıtsal boyutun ve dokunulmaz, erişilmez anlayışın yerine insan ölçeğinde erişilebilir, dokunulabilir anlayışa dayalı anıt ve anma mekanları tasarlanarak izleyicileri ile buluşmaktadır. Bu makale alanında öncü ve yenilikçi anma mekânlarını ve deneyimsel etkileşimleri nasıl sunduklarını incelemekte, İhsan Doğramacı Çocuk Hastanesinin belleğinin ve Kurucusu Prof. Dr. İhsan Doğramacı'nın, grafik tasarım başta olmak üzere farklı tasarım disiplinlerinin birlikte çalışmasıyla, bir anı mekânında ziyaretçisine nasıl sunulabileceğini göstermektedir.

Disiplinler Arası Yaklaşımlar

Bellek, Anma ve Mimarlık

Genel olarak geçmiş deneyimlerin hatırlanma hâli olan hafıza kavramı farklı yönleri ile pek çok disiplinin çalışma faaliyetleri kapsamına girmektedir. Bellek çalışmaları psikoloji, felsefe, sosyoloji, sanat, tarih, edebiyat, sosyal ve doğal bilimler, vb. farklı alanlara ait disiplinlerin ortak konusu içerisinde yer almaktadır. Örneklemek gerekirse; Psikanalizin kurucusu Avusturyalı Sigmund Freud, Fransız Filozof Henri Bergson, Fransız sosyologlar Emile Durkheim ve Maurice Halbwachs, Alman sanat tarihçisi ve kültür kuramcısı Aby Warburgg, Fransız tarihçi Pierre Nora, Alman Kültür kuramcıları Jan and Almeida Assmann 1900'lerden bugüne değin kültür ve hafıza konularında çalışan teorisyenlerdir.

Huyssen'e göre bellek, algı, deneyim ve hayal edilenlerin birleşimidir (1995, s. 35). Uzak dönemlere dair imgeler, kişinin gözlemlemesi sonucu olarak belleğinde canlanır. Kişinin hayatta olduğu zamandan geçmişi ve geleceği gözlemleyebilmesi, eski dönemlerin imgeleriyle bugün bu imgelere kişinin yorumlarını ekleyerek buluşturan belleğin canlanışıdır. Huyssen bu yorumuna göre, imgenin bellek oluşumunda önemli bir parametre olduğu söylenebilir. Bergson da hafızayı (belleği), algılama ardından zihinde beliren imgeler üzerinden yorumlar (2007, s. 14-27). Beliren bu imgelemler gerçeğin hafızadaki temsilleridir ve bu temsiller kültürel ve psikolojik etkilerle belirlenmektedir. Huyssen ve Bergson'un hafızayı daha bireysel yorumlayan bu tutumlarından farklı olarak, Schudson belleğin toplumsal ve sosyal olduğunu, bu nedenle bireysel hafızanın oluşumunda topluma ihtiyaç duyulduğunu vurgulamaktadır (2007, s. 179-182). Halbwachs da Huyssen ve Bergson'un hafızayı bireysel olarak yorumlayan tavrına karşın Schudson yaklaşımına benzer şekilde, toplumsallığın mekânın algılanması bağlamında önemini belirtir (1992, s. 43-45). Bir başka ifade biçimiyle, mekânın toplumsal bağlardan ve ilişkilerden etkilendiğini, toplumsal hafıza ile biçimlendiğini, savunmaktadır. Öyle ki, Halbwachs, belleğin sosyal göstergelere göre biçimlenen kolektif bir süreç olduğunu belirtmektedir (2017, s. 19). Toplum ve mekân birbirlerinden bağımsız olarak düşünülmemelidir. Çünkü toplumsal belleğin oluşma sürecinde mekâna gereksinimi vardır. Mekân toplumsal belleğin oluşum süreçlerinde ev sahipliği yapar, toplum da mekânı biçimlendirir. Başka bir anlatımla, bireyin içerisinde yaşadığı çevre ona sürekli olarak tarihsel gelişiminin izlerini ve işaretlerini aktarmaktadır. Kamusal alanlar bireyin, geçmişi ile ilgili bilgi edinmesine ve bugün ile geçmiş arasında bağ kurmasına yardımcı olmaktadır. Öyle ki, kamusal alanlar ve tasarlanmış mekanlar toplumsal belleği şekillendiren ve yansıtan alanlar olarak nitelendirilebilir. Bu nedenle, mimarlık ve tasarımın toplumsal ihtiyaçları karşılamanın yanında çoğunlukla bir toplumsal bellek bilinci de oluşturduğu söylenebilir. Kenti oluşturan mekanları ve içerisinde yer alan nesneleri Rossi de benzer bir yaklaşımla ele almaktadır; bu nesneler, tasarlanan formlar olmakla beraber, bir ilişkiler bütününün ve iletinin de temsilidir (2006, s. 2). Bu nedenle, mimarlık, mekânlar sayesinde kurulan sosyal ilişkiler yardımı ile kent belleğinin bir parçası olur ve söz konusu ilişkiler ağı da kenti biçimlendirir (Rossi, 2006, s. 2-3). Farklı bir değişle, kenti oluşturan

yapılara anlam yükleyen, yapıların somut varlıklarından çok, ilişkiler ve etkileşimler bütünüdür. Till ise kolektif hafızayı dinamik bir süreç olarak görür; bu süreçte insanlar kendileri ve dünyaları hakkındaki mitleri (antropolojik anlamda) belirli bir zamana ve mekâna göre eşleştirmektedirler (1999, s. 254). Benzer bir yorumlama ile Güler ve Özer ise kamusal alanları ve kentsel mekânları daha önce yaşanmış olayların fiziksel temsiliyle ile kolektif bellekte canlı tutulmasını sağlayan peyzajlar olarak yorumlamaktadır (2013, s. 859-861).

Şüphesiz bellek ve mekân ilişkisi literatürde sıkça ele alınmış, bellek her ne kadar soyut bir kavram olarak düşünülse de mekânda somut karşılıklar da bulduğu tartışılmış, mimari, sanat ve tasarımın ise mekânsal düzenleme aracılığıyla kamusal hatırlama veya bilgilendirmeyi kuvvetlendirebileceği üzerinde durulmuştur. Görülmektedir ki kolektif hafıza yaratmak amaçlı tasarlanan mekanlar, geçmişin hatırasının taş veya metal olarak kaydedilmesinden daha fazlasını içermektedir. Devam eden bir süreç olarak gördüğümüzde, tasarlanmış mekân yaşar ve kendi hikayelerini oluşturur. Çoğu durumda, bir anıtın ve anma mekânın kimliği, anlamı, amacı ve kullanımı tasarım sürecinde ön görülenlerin ötesinde zamanla ortaya çıkmaktadır. Ziyaretçiler kendilerine özgü farklı etkileşim biçimlerini ile biricik (bireysel) belleklerini oluşturmakta mimarlık ise bu sürece ev sahipliği yapmaktadır.

Grafik Tasarım, Mimarlık ve Çevresel Grafik Tasarımı

Grafik tasarım ve mimari ayrı ve özgün disiplinler olarak tanımlanırken tasarlanmış çevrede birbirleriyle diyalog kurarak, birlikte hareket ettikleri görülmektedir. Mimarlık, işlevsel ve farklı deneyimler yaşatmak için form, mekân ve amaçtan bahsederken, grafik tasarım tipografi, resim ve semboller aracılığıyla kültürel ve görsel iletişim kurmaktadır. İlk yıllarında, mimaride grafik tasarım, inşa faaliyetinin ardından bir binaya işaretler (semboller) koymak olarak görülmüştür. Fakat, Masimo Vignelli, Chermayeff ve Geismar, John Follis ve GNU Group gibi çığır açan tasarımcılar ve firmaların üretimleri ve çalışmaları ile grafik tasarımın mimarinin önemli bir parçası olabileceği, ticari ve kültürel mesajı netleştirip amacı yansıtabileceği görülmeye başlanmıştır (Poulin, 2012, s. 10-11). Böylece grafik tasarım, ticari ve/veya mimari tasarımındaki genel başarıda kilit bir unsur olarak kabul edilmiştir. Bunun başlıca nedeni olarak grafik tasarımın; hızlı bilgi aktarımının sağlanması ve mekâna kimlik kazandırılması üzerindeki işlevleri kabul edilebilir. Öyle ki, kentsel alanlar daha kalabalık hale geldikçe, grafik tasarım, bir binayı diğerinden ayırmada, müşterilere kimlik veya kalite hissi vermede, duygulara hitap etmede, yeni bir marka yönünü güçlendirmede ve hızlı bilgi aktarımında kullanılmıştır. Bugün ise grafik tasarım, geleneksel işlevlerinin beraberinde, çevresel ve mekânsal tasarımda iletişim ve bilgi paylaşımı ile mimariye kimlik kazandırmada etkin bir disiplindir (Kutlu, 2015, s. 40). Öyle ki, sanat, tasarım ve mimarlığın kesişme noktasında, mekânsal ve mimari grafik çalışmalarının bugünkü adı, çevresel grafik tasarımı adı almış ve yirminci yüzyıl grafik tasarımının kültürel, sosyal ve ekonomik taleplerinden ortaya çıkmıştır. Görsel iletişim, mimari, iç mimari, vb. gibi disiplinlerin çalışma alanına giren çevresel grafik tasarım, mekânda bilgilendirme, yönlendirme ve iletişim kurma üzerinde yoğunlaşmaktadır.

Karamustafa, çevresel grafik tasarımı; "doğal ve/veya tasarlanmış çevrede bilgi verme, yönlendirme, tanımlama ve mekân duygusunu arttırma gibi işlevleri olan iletişim ifadelerinin içerdiği grafik ögelerin tasarlanması, planlanması ve sunumu" olarak tanımlamaktadır (2003, s. 30). Yukarıda da belirtildiği üzere, bugünün çağdaş sanat ve tasarım yaklaşımlarında sanat disiplinlerinin birbirlerinin içine geçerek ortak ve çok disiplinli üretimler doğurduğuna tanıklık etmekteyiz. Bu nedenle, çalışmalar farklı malzemeler kullanılarak üretilmekte, grafik tasarım disiplini ise kâğıt alanın sınırlarını aşarak uygulama yapılabilecek her türlü yüzeyde, hatta sanal ortamda varlığına karma üretimler ile sürdürmektedir. Bu bağlamda, mekân tasarımcı için bir üretim sahası olmakta, grafik tasarım ise, mekânın kimliğinin ve ögelerinin tanımlanması ve işlev kazanmasında etkin bir rol üstlenmektedir. Kentsel mekanların, ofis binalarının, müzelerin, kongre merkezlerinin, hava limanlarının, halka açık parkların, alışveriş merkezlerinin ve eğlence merkezlerinin tümünün çevresel grafik tasarım uygulamaları ile geliştirildiği söylenebilir. Bu tasarım disiplini, teknik oluşumların yanısıra, sanat, mimarlık ve kültürel hareketlerle bütünleşik ilişkide gelişmeye devam etmektedir.

Alanında Öncü Eserler

Uzun yıllardan bu yana, toplumların hatıralarına saygı gösterdikleri ve onları canlı tutmaya çalıştıkları görülmektedir. Pek çok biçimde, hafıza, kültürün bir göstergesi haline gelmiş, tarih biliminde, görsel ve sahne sanatlarında, medyada, kentsel araştırmalarda, kamu sanatında, peyzaj tasarımında ve mimaride kendini göstermiştir. Bonder'in de söz ettiği gibi bellek, çağdaş politikaları ve küresel kültürü işaretleyen gerçek ve efsanevi geçmişlerin tekrar tekrar sunulması, hatırlanması veya unutulması şeklinde güncel tutulmuştur (2009, s. 62).

Tasarım ve mimari özelinde incelendiğinde ise, hatıralara saygı gösterme, anma ve belleğin canlı tutulma eylemi genellikle anıt ve anma mekanları inşası ile gerçekleşmiştir. Bu mekanlar önceleri, 1881'de Augustus Saint-Gaudens tarafından tasarlanan New York'taki Hahnemann Anıtı'ndaki (Admiral Farragut Anıtı olarak da bilinen) gibi nispeten küçük, daha sonraları ise geniş ve daha anıtsal hale gelerek, 1922'de Henry Bacon tarafından tasarlanan Washington'daki Lincoln Anıtı ve 1934'de Philip Hudson ve James Wardrop tarafından tasarlanan Melbourne'deki The Shrine Anma Tapınağı'nda belirgin bir biçimde ortaya çıkmıştır. Bugün ise anıtsallık çok daha az önem kazanırken, anıtların ve anma mekanlarının insanlar ile etkileşimine ve somutlaşmış deneyimlerine odaklanılması, günümüzde devam eden artan çeşitlilikte anıt tasarımlarının gelişmesine yardımcı olmuştur (Stevens ve Franck, 2015, s. 1-7). İçinde bulunduğumuz çağda (bugün), hafızaya katkıda bulunan, bir tür sosyal devamlılık sağlayan, mekânsal ve zamansal referans noktaları oluşturan, anıtlar, anma mekanları, sembolik siteler, ile çevriliyiz. Hatıraları yaşatmak için anıtlar ve anma mekanları inşa edilmeye devam etmekte ve izleyicileri ile buluşmaktadır.

Makalenin bu bölümde tasarımları çok tartışılmış, kendilerinden sonra gelenlere örnek olmuş, alanında öncü üç önemli anı mekânı örneği tanıtılarak incelenmektedir. Konu

iki temel perspektiften ele alınmaktadır; birincisi, anı mekanların fiziksel tasarımının nasıl geliştiğini; ikincisi, ziyaretçilerin mekân ile etkileşimi ve bu etkileşim ile anıtları nasıl tecrübe ettikleri ve anladıkları. Ele alınan mekanlar tarihsel sıralama ile; Washington'da özgün ve farklı bir mimari dile sahip **Vietnam Gazileri Anıtı** (Vietnam Veterans Memorial) (**1981**), topoğrafyayı yaratıcı bir düzlem olarak değerlendiren, Berlin'deki **Holocaust Anıtı** (Holocaust-Mahnmal) (**2005**) ve 11 Eylül'de terör saldırısı sonucunda yıkılan Dünya Ticaret Merkezi'nin (ikiz kulelerinin) kalıntılarını üzerinde konumlanan **11 Eylül Anıtı** (9/11 Memorial) (**2011**). Washington'da yer yüzünde bir yarık açarak kendini ifade eden Vietnam Gazileri Anıtı, Berlin'de dikitlerin, sütunların yerine, çoğaltılmış, tekrar eden, dokunulabilir blokları ile Hitler iktidarında yok edilen insanları ifade eden Holocaust Anıtı, New York'ta yıkılan binaların izlerini koruyan, gökyüzüne doğru yükselen bir dikit yerine yeraltına ulaşarak yaşanan acıyı derinleştiren 11 Eylül Anıtı, onları yaratan uzman ekiplerin ve kayıp yakınlarının değerli katkıları ile projelendirilerek, anıt ve anı mekanları alanında çığır açmıştır.

Vietnam Gazileri Anıtı

1980'lerde, Amerika Birleşik Devletleri'ndeki anıt ve anıt mimarlığı kavramı, mimar Maya Lin'in tartışmalı katkıları nedeniyle çarpıcı bir şekilde değişmiştir. Anıtlara hâkim olan geleneksel ve olağan figüratif yaratıcılık, soyutlama ve etkileşim ile yeniden yorumlanmıştır. Vietnam Gazileri Anıtı yakın geçmişin en tartışmalı mimari tasarımlarından biri olarak kabul edilerek, Washington'da en çok görülen anıtlardan biri olmuştur. Mimari çalışmalarda mekânsal etkileşiminin güncel anlayışlarını zorlayarak önemli soruları gündeme getirmiştir.

Maya Lin (1959), heykel ve peyzaj sanatındaki çalışmaları ile tanınan Amerikalı bir sanatçı ve mimardır. Maya Lin, 1981 yılında, Washington'daki Vietnam Gazileri Anıtının tasarımı için halka açık düzenlenen bir yarışmayı kazanmıştır. Tasarımında Amerikan tarihinin en tartışmalı savaşlarından birinde her askerin kaybını sembolize etmek için toprakta "V" şeklinde dramatik bir katman açarak dünyada bir nevi "yara" yaratmıştır. Bu "yara" bir tarafının Lincoln Anıtı'na, diğer tarafının da Washington Anıtı'na doğru yönlenen kalın bir "V" şeklindeki granit duvar ile elde edilmiştir (Görsel 1).



Görsel 1. Maya Lin, 1981, Vietnam Gazileri Anıtı / Vietnam Veterans Memorial. Anıtı'nın V şeklindeki tasarımının havadan görünümü. Maya Lin Studio. Erişim: 30.10.2019 t.ly/izpM

Süslemelere yer verilmeyen bu "V" şeklindeki granit duvarlarda sans serif yazı tipi olan Optima sağ panellerde sağa düz, solda da sola yaslanmış bir şekilde kullanılmıştır. "V" şeklini alan duvar aynı zamanda açık bir kitap hissini yaratığı düşünülebilir. Geleneksel bir anıttın aksine kaybedilen kişilerin isimleri duvar üzerinde küçük sayılabilecek ölçekte kullanılarak bu his pekiştirilmiştir.

Vietnam Gazileri Anıtı, Etlin tarafından hem yokluğun hem de ölülerin mevcudiyetinin eşzamanlı deneyimine sahip olduğumuz bir yoksunluk alanı olarak tanımlanmıştır (1996, s. 172-180). Ochsner ise anıttı ilgi çekici bulur, çünkü doğrudan kişisel kayıplara ve savaşla ilgili acılara bağlanmaktadır (1997, s. 163-164). Bu bağlantıyı oluştururken kilit unsur açıkça ölen kişinin isminin kalıcı bir şekilde yazılmasıdır. Ochsner anıttın insan katılımı olmadan esasen eksik; insan etkileşimi ile ortaya çıkan soruları ele almadan da tam olarak anlaşılamaz olduğunu vurgulamaktadır (1997, s. 166).

Vietnam Gazileri Anıtı'nda, kaybedilenlerin isimler kronolojik olarak yer almaktadır. Duvar boyunca yürüdükçe, her bir yıl ortaya çıkmakta, egemen hale gelmekte ve sonra diğer yıl karşılanmaktadır. Bu anlamda, ziyaretçilerin duvar boyunca yürüyüşü, aynı anda, zaman içinde bir geçiş olarak tanımlanabilir. Ölü ve kayıp isimlerinin, ilk önce bilinmeyenlerin (diğer ziyaretçilerin) imgeleriyle ve sonra ziyaretçinin kendi imgesiyle olan görünüşünün eşzamanlılığı, kişilerarası bir bağlantı kurma ve anıyı bir bağlayıcı nesne yapma konusunda doğrudan ve etkileyicidir. Kayıp isimlerinin doğrudan ziyaretçilerin karşısında yazılı olması onları etkiler; yansıtıcı yüzey (granit duvar), ziyaretçilerin (kendi) imgelerini isimlerin üzerine getirmektedir. Ziyaretçiler kendi imgelerinin sadece isimlerin üzerine binmiş olduğunu görmez, kendilerini duvarın içinden bakarken görürler. Böylece, duvarın önündeki boşluk ile duvarın yüzeyinden görülen boşluk bağlanır, optik anlamda, bu bir sanal alan yaratmaktadır (Görsel 2).



Görsel 2. Maya Lin, 1981, Vietnam Gazileri Anıtı / Vietnam Veterans Memorial. Vietnam Gazileri Anıtı ziyaretçileri ve granit duvardan yansıyan imgeleri. Shutterstock. Erişim: 05.11.2019. t.ly/nCdK

Vietnam Gazileri Anıtı'nın belirli bir bakış acısı sunmak yerine, sert bir yansımayı kullandığı görülebilir. Kesin olarak görülemeyen bir çeşit yansıma, bir pencere, büyük bir belirsizlik derecesi sunarak ziyaretçilere neyi göremediklerini hayal etmeye teşvik etmektedir. Bu nedenle, anıtın deneyimi her birey için farklıdır. Anıt boyunca yürürken ziyaretçileri neyin yakaladığı tam olarak belli değildir. Diğer ziyaretçilerin yansımalarını mı görmektedirler, isimlerin gerçekliğinden mi etkilenirler, yoksa doğrudan duvarla yüzleşirken kendi yansımalarını mı görürler? Etkileşim süreci karmaşıktır. Duvarın boşluğa açılan bir pencere (yara) ve/veya açık bir kitap gibi olması ve parlak yüzeyi ziyaretçileri anıtla etkileşime girmeye davet etmektedir (Görsel 2).

Vietnam Gazileri Anıtı ziyaretçileri yeni bir görmeye teşvik etmektedir, önceden bilinçli (sembolik) bir öğrenme anlayış yerine anıt ile ziyaretçilerin kendi özgün etkileşiminden doğan bireysel algılayışa olanak verilmiştir. Anıtın dokunulabilir olması ise ikinci bir bağlantı sağlamaktadır. Bu tasarımın kaybedilen insanlar ile gündelik ziyaretçiler arasında bir pencere (yara) açarak, kaybedilen insanlar ile hem bağlantı hem de ayrılık deneyimi sunduğu söylenebilir.

Holocaust Anıtı

1999 yılının haziran ayında projesi onaylanan ve 2005 yılında tamamlanan Holocaust Anıtı Berlin'de Potsdamer Meydanı ile Brandenbrug Kapısı arasında yer almaktadır. Anıt Peter Eisenman tarafından tasarlanmıştır, ancak hiçbir yerde, katledilen Avrupa Yahudilerinin anısına olduğuna dair bir işaret yoktur. Anıt, resmi giriş veya çıkış olmayan açık bir alanda yer almaktadır. 2711 tane beton bloktan oluşan anı mekanının beton blokları geleneksel dokunulmaz, ulaşılmaz ve anıtsal duruşunun aksine ziyaretçilerin ve Berlin'lilerin üzerine oturabildiği, arasında gezinebildiği topoğrafik bir yerleştirmedir. Tasarımcısı Eisenman anıtı söyle ifade etmektedir; bu anıt bir sistem gibi görünen planlı bir gridi ve bu gridin zamanda çözülme potansiyelini ve kararsızlığını içselleştiren bir manifestodur (Arandelovic, 2018, s. 341). Peter Eisenman'ın bu tasarımı sokak içerisinde dengesiz bir arazi izlenimini veren bir sahne olarak görülebilir. Anıtta düzenli bir sistem abartılarak ve çoğaltılarak mekâna dikkat çekmektedir. Bu nedenle doğuştan bir rahatsız ediciliği olduğu düşünülebilir. Tasarım, katı bir yerleştirme sistemine sahip, uzunluğu 95 santimetre ve 2.375 metre arasında değişen yükseklikte 2711 adet beton bloktan oluşmaktadır. Tüm bloklar ziyaretçilerin arasında gezinmesine olanak sağlamak amacıyla birbirinden 95 santimetre aralıkla yerleştirilmiştir (Görsel 3 ve 4).



Görsel 3. Peter Eisenman, 2005, Holocaust Anıtı/ Holocaust-Mahnmal. Shutterstock. Erişim: 24.11. 2019. t.ly/7mYN



Görsel 4. Peter Eisenman, 2005, Holocaust Anıtı/ Holocaust-Mahnmal. Arandelovic, Biljana (2018). *Public Art and Urban Memorials in Berlin*. İsviçre: Springer, s. 345.

Geleneksel bir anıt veya anı mekânı tasarımda çoğunlukla bakılacak ve okunacak açıklamalar ve izlenilecek bir yol bulunmaktadır. Ancak bu anıt bunu yapmayı reddetmektedir. Neyin, nasıl, hatırlanacağını önermeyen sıra dışı bir anı mekanıdır. İncelemek ve okumak için doğrudan sunulan bilgiler yoktur, izleyicisini karşılaşmaz ve uğurlamaz. Bunun yerine, bireyi anıtın bileşenlerinin içinde hareket etmeye davet etmektedir. Ziyaretçiler anma mekânın bir parçası olarak işin içine girer, mekânın amacı ve anlamı her bir katılımcı ve/veya gözlemci onunla etkileşime girildiğinde tamamlanmaktadır. Böylelikle, her ziyaretçi ziyareti süresince anı mekânı ile yeni ve özgün bir ilişki kurmaktadır.

Ziyaretçiler, günün herhangi bir saatinde istedikleri yönden anı mekanına girebilirler. Ziyaretçiler alanın içinde kendi yollarını bulmaya davet edilerek bu süreçte geçmişi yeniden düşünmeleri sağlanmak istenmektedir. Ziyaretçiler derine doğru ilerledikçe, beton sütunlar yükselir ve kentin sesi gittikçe daha az duyulur. Böylelikle, anı mekânın içerisinde istedikleri doğrultularda hareket eden ve kendilerine özgün şekillerde mekânı deneyimleyen ziyaretçilerin, bu zaman aralığında soykırımın çaresizliğini anlamaları hedeflenmektedir (Görsel 5 ve 6). Bu bağlamda, geçmişin anıları ve tasviri yoktur sadece ziyaretçilerin kendilerine özgü ve yönlendirilmemiş etkileşimlerinden doğan bireysel tecrübeleri vardır. Schmeing bu durumu tanımlarken gözlemci tarafından taşınan herhangi bir hafıza biçiminin anıtın bir parçası haline geldiğini belirtir (2000, s. 62). Uzaktan bakıldığında bu anıttın alan genişliği, derinliği ve yüksekliğinin ziyaretçileri etkilediği düşünülebilir, bütün olarak ele alındığında bir mezarlığı andırdığı söylenebilir, bu nedenle tüm mekân soyut bir form almaktadır, böylelikle hafızalarda belirsizlik, izolasyon ve yakınlık kavramlarını çağrıştırmaktadır (Arandelovic, 2018, s. 342). Anıtın tasarımcısı mimar Peter Eisenman, açılış töreninde anıtın temel amacının "gelecek nesillerin kendi sonuçlarını çıkarmasına izin vermek" olduğunu söylemiştir (Davis ve Bowring, 2011, s. 382). Bir nevi ne düşüneceklerini yönlendirmek değil, düşünmelerini sağlamak olarak düşünülebilir. Tek bir girişi olmayan, merkezi olmayan, bitiş noktası olmayan ve açıklama yapmayarak farkındalık yaratan bu anıt, bugün bireysel yorumlama istemi olarak durmaktadır.



Görsel 5. Peter Eisenman, 2005, Holocaust Anıtı/ Holocaust-Mahnmal. Ziyaretçiler Holocaust Anıtını deneyimlerken. Shutterstock. Erişim: 02.12. 2019. t.ly/5yaa



Görsel 6. Peter Eisenman, 2005, Holocaust Anıtı/ Holocaust-Mahnmal. Ziyaretçiler Holocaust Anıtını deneyimlerken. Shutterstock. Erişim: 02.12.2019. t.ly/CoKb

Anıt alanının güneydoğu köşesinin altında bir bilgi merkezi bulunmaktadır. Bu merkez Dagmar von Wilcken tarafından tasarlanmıştır. Bu anıtı daha net anlamak için ziyaretçiler buraya uğrayabilirler. Bu merkezde, Yad Vashem'in oluşturduğu Yahudi Soykırımı'nda öldürülen tüm bilinen Yahudi isimlerinin yer aldığı bir veri bankası vardır. Ayrıca, Avrupa'daki on iki Yahudi ailenin fotoğraf öykülerini içeren bir Kader Odası'nın yanı sıra ziyaretçilere Almanya ve Avrupa'daki diğer anı mekanları hakkında bilgi veren bir alanda bulunmaktadır.

Soykırım, terör ve benzeri olaylar yaşamış uluslardaki yapılandırılmış anıt ve anma mekanlarında, heykeller, kafatasları, kemikler, giysiler gibi ortak eserler, çokça rastlamaktadır. Bu ve benzeri ortak ve geleneksel eserler, kültürel ve dilsel sınırları aşarak, hafızalarda insan benliğini, ölümün gerçekliği ve insan olmanın ne olduğu sorgulatmak üzere şüphesiz hayati önem taşıyan yerlerdir. Ancak bugün görüldüğü üzere, Holocaust Anıtı, bireysel bir yorumlama uygulamasına adanmış, yeni ve temsil üzerine dayanmayan, bir anıt eser nesli ile kendini gösterme yeteneğine sahip öncü bir eserdir.

11 Eylül (9/11 Ground Zero) Anıtı

2001 Eylül ayında, dünya bugüne kadar görmüş olduğu en büyük saldırılarından birine tanık olmuştur. Amerika New York'ta yer alan Dünya Ticaret Merkezi (ikiz Kuleler) daha önce benzeri görülmemiş bir saldırı ile yıkılmıştır. New York'un tam göbeğinde yer alan Dünya Ticaret Merkezinin (İkiz Kulelerin) yıkıntısının bir süre boş kalmasının ardından 2003 yılında bir yarışma ile anıt inşa edilmesine karar verilmiştir. Henüz bir yarışma fikri olmadan önce, yaşananları ifade etmek üzere bir mekân tasarlamaya başlayan Micheal Arad'ın tasarımı, 2003'te açılan yarışmaya başvuran 5201 tasarım önerisi arasından seçilmiştir.

Micheal Arad'ın tasarımında, yıkılan kulelerin zeminlerinin yer aldığı iki büyük boşlukta, iki büyük havuz yer almaktadır (Görsel 7). Havuzların sınırları kulelerin zemindeki sınırlarının izleridir (yer aldığı bölgedir). Havuzların zeminlerinde ayna kullanılarak, yukarıdan akan suyun sonsuzluğa akıyor hissi vermesi sağlanmıştır. Suyun havuzların kenarından ortaya akıp

gidişini izlemek ziyaretçide sonsuzluk ve ulaşılmazlık hissini uyandırmaktadır. Havuzların bulunduğu meydan günlük yaşamdan kopuk kalmaması için canlı bir yaşam alanı olarak tasarlanmıştır.



Görsel 7. Michael Arad, 2004, 11 Eylül Anıtı / 9/11 Ground Zero. 9/11 Anıtı ve anıta yer iki büyük havuzun yukarıdan görüntüsü. The New York Times. Erişim: 10.02.2020. t.ly/DhAH

11 Eylül saldırısında hayatını kaybedenlerin isimleri anıta yer verilmiştir (Görsel 8). Kaybedilen bireylerin isimleri alfabetik olarak değil yaşamlarını yansıtan bir şekilde düzenlenmiştir. Bir nevi, onların yaşam hikayesi anıta yansıtılmıştır. Bu tasarımla amaçlanan ikiz kulelerde çalışanların birbirlerine hangi ilişkilerle ve ne şekilde bağlı olduklarını yansıtabilmektedir. Bunu kurulan internet sitesi ile ölen kişilerin yakınlarından aldıkları veriler ile başarmıştır. 11 Eylül 2001 anısına yapılan anıtın tasarımcısı Arad tasarım konseptini söyle tanımlamaktadır; bizim tasarımımız o gün ölenleri anlamlı bir şekilde yerleştirmemize izin vermektedir; arkadaşlar arkadaşlarla, aileler ailelerle, dostlar dostlarla konumlandırılmıştır (Loss, 2011, s. 1).



Görsel 8. Michael Arad, 2004, 11 Eylül Anıtı / 9/11 Ground Zero. Anıt çevresi boyunca saldırılarda ölenlerin isimlerinin yazılmış olduğu bronz çerçeve.Travel Notes. Erişim: 10.02.2020. t.ly/WogV

Gün geçtikçe, kamusal alanların ve/veya yaşam alanlarının, farklı form ve mekânsal kurgular ile anma mekanlarına dönüştürüldükleri görülmektedir. Sanat ve tasarım ise, bu dönüşümde bazı değerleri, hisleri ve çağrışımları sunmakta kilit bir araç olmaktadır. Tüm bu eser ve yapıtlar, farklı disiplinlerden uzmanların birlikte çalıştığı bir işbirliği sürecinin sonucu

olarak karşımıza çıkmaktadır. Öyle ki, sanat ve tasarımın mekân ve çevre ile ilişkisinin güncel durumunu anlayabilmek çok disiplinli bir yapıyı çözümlemeyi gerektirmektedir. Bu nedenle, mekân ve ona ait tasarımlar, geçirdiği dönüşümler, detaylıca incelenmiş, araştırılmış ve bir değerlendirme yapılarak araştırma ve değerlendirme verilerinin ışığında, yazarında içerisinde yer aldığı karma disiplinlerde uzman bir ekip tarafından Prof. Dr. İhsan Doğramacı Anı Mekânı tasarlanarak 22 Şubat 2016 tarihinde Hacettepe Hastanesi içeresindeki konumuna inşa edilmiştir.

Prof. Dr. İhsan Doğramacı Anı Mekânı

Prof. Dr. İhsan Doğramacı Anı Mekânı, farklı disiplinlerden gelmekle birlikte, kentsel ve kamusal yaşam alanlarının tasarımına, bu mekanların beklenmedik ve şaşırtıcı şekillerde kullanıma ilgi duyan, alanlarında uzman Hacettepeli mimar, iç mimar ve grafik tasarımcıların oluşturduğu bir ekip [Prof. Dr. Meltem Yılmaz (mimar), Dr. Öğr. Üyesi Emre Demirel (iç mimar), Dr. Öğr. Üyesi Deniz Yeşim Taluğ (grafik tasarımcı), Arş. Gör. Emre Dedekargınoğlu (iç mimar), Arş. Gör. İsmail Bezci (iç mimar), Arş. Gör. Burak Kaleli (grafik tasarımcı)] tarafından tasarlanmıştır. Prof. Dr. İhsan Doğramacı mekanının oluşturulurken temel amaç; ziyaretçilerin yönlendirilmiş bir bilgilendirme ile karşılaşmalarındansa kendi hafızalarını yaratmalarına fırsat vermektir. Bu yaklaşımın örneklerine yakın dönemde rastlamak çok olasıdır ve önceki bölümde en çarpıcı örnekler sunulmaktadır.

Prof. Dr. İhsan Doğramacı anı mekanını oluşturulurken anı/anıt mekanlarının incelemelerinden, mimar, tasarımcı ve kamu görevlileri ile görüşmelerden, arşiv kayıtlarından, anı mekanlarının tasarımını ve kullanımını şekillendiren dokümanlar ve planlama politikalarından, bir yol haritası olarak yararlanılmıştır. Ayrıca, belirli anıtların kapsamlı örnek olay incelemeleri de dahil olmak üzere birçok disiplinde birikmiş anıtlar üzerinde zengin bir deneysel ve teorik çalışma grubu oluşturulmuş, toplanan veriler çalışma amaçları doğrultusunda incelenmiştir. Mekânın eski hali Görsel 9'da yer almaktadır.



Görsel 9. Hacettepe İhsan Doğramacı Çocuk Hastanesi'nin girişi henüz bir anı mekânı yokken (Kişisel Arşiv).

Tasarım ve geliştirme sürecinde alanında özgün eserler incelerken iki temel unsurun çağdaş anma mekanlarında öne çıktığına tanık olunmuştur. Bunlardan ilki ziyaretçilerin içerisine girebileceği ve dolaşabileceği, dokunmaya davet eden alanların yaratılmasıdır. Diğeri ise duyusal deneyimler yaratan çeşitli eylemler için fırsatların desteklenmesidir. Bunlar çağdaş anıtlarda ve anma mekanlarında rastlanan ve Prof. Dr. İhsan Doğramacı anı mekânın oluşturulmasının altında yatan temayı oluşturan niteliklerdir. Mekân birden fazla teknik, disiplin ve malzeme akışını bir araya getirmesi ile bünyesinde bulunan mimar, iç mimar, grafik tasarımcılar ve değerli doğramacı ailesinin katkısı ile şekillenmiştir. Bu anı mekânın hastane içerisine yer almasının şüphesiz temel nedeni hastanenin İhsan Doğramacı'nın varlığı ile kurulabildiği ve o günden beri kendisini ait belleğin zaten bu mekân içinde yer aldığıdır. Fakat buna ek olarak herkes için erişilebilirlik kaygısı İhsan Doğramacı Anı Mekânının giriş hölünde yer almasının başlıca nedenidir. Tasarım ekibi içerisinde yer alan Meltem Yılmaz (2018, s.4) her ülkenin vatandaşları için, engelliler de dahil olmak üzere, rahat, güvenli ve kullanımı keyifli ortamların sağlaması gerektiğini belirtmektedir. Bu bağlamda, hastanenin girişinde yer alan anı mekânı süreli veya süresiz engelleri bulunan vatandaşlar gözetilerek, onların da dolaşımına olanak sağlayacak arabirimler eklenerek ve uygun geniş alanlar yaratılarak tasarlanmıştır. Hastane içerisindeki bu alan ziyaretçilerin özgün deneyimi için açık planlı (kapısı olmayan) olarak tasarlanmıştır. Görsel 10 Prof. Dr. İhsan Doğramacı Anı Mekânın herhangi bir girişi ve çıkışı olmadığını göstermektedir.



Görsel 10. Prof. Dr. Meltem Yılmaz, Dr. Öğr. Üyesi Emre Demirel, Dr. Öğr. Üyesi Deniz Yeşim Taluğ, Arş. Gör. Emre Dedekargınoğlu, Arş. Gör. İsmail Bezci, Arş. Gör. Burak Kaleli, 2016, Prof. Dr. İhsan Doğramacı Anı Mekânı. Prof. Dr. İhsan Doğramacı Anı Mekânın açık planlı yapısı (Kişisel Arşiv).

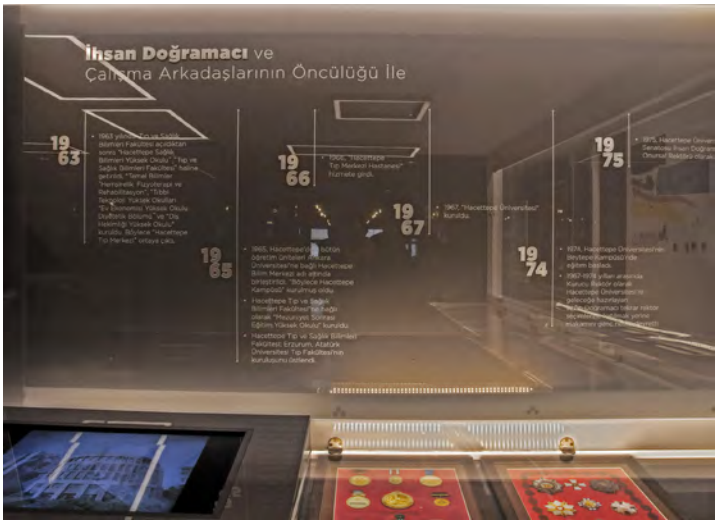
Mekân açısından bakıldığında bir anı mekânın hastane içerisinde yer almasının kendine özgü karmaşık bir durumu söz konusudur. Buna en önemli nedenlerinden birisi olarak hastane ziyaretçisinin yardıma muhtaç olma durumu olduğu söylenebilir. Bununla beraber, uzun bekleme saatleri, çoklu kayıt sistemleri, birçok birim ve çok sayıda çalışan diğer zorluklar olarak değerlendirilebilir. Tüm bu özellikleri ile huzursuzluk veren bir ortam olarak değerlendirilmesi muhtemel olan hastane de bir anma mekânı oluşturmak, farklı yaş ve cinsiyet gruplarından ziyaretçilere hitap etmek ve onların ilgisini çekmek, alışveriş, park, okul vb. mekanlara bir uygulama yapmaktan daha zor ve karmaşıktır. Fakat doğru tasarlanmış ve her vatandaşın erişimi sağlanmış bir mekân tüm olumsuzluklarının azaltılmasına yardımcı olabilir. Özellikle bu alanda yapılan çalışmalar (hastane ve mekân üzerine) mimar-

lar, iç mimarlar, tasarımcılar vb. için önemli sonuçları ortaya çıkarmıştır. King's Fund (Kral Fonu), İngiltere'de sağlık ve sağlık bakımı geliştirmek için çalışan bağımsız bir yardım kuruluşudur. Peter Dormer, Improving Hospital Design adlı yayınında King's Fund tarafından belirlenmiş, iyi bir hastane için dikkat edilmesi gereken kriterlerden söz etmektedir (1994, s. 1170). Kısaca bu kriterler, hastaneler konfor ve kişilik için çalışmalı, açıklayıcı bilgiler ve göstergeler ile donatılmalı, bekleme alanlarında oturma düzenlerine ve ışık elamanlarına dikkat edilmeli ve herkes için ulaşılabilir ve kullanılabilir olmalı olarak özetlenebilir. Bu kriterler ile verilmek istenen mesajın hastanelerin de herhangi bir kamusal/özel kurum gibi kimlik ve işlevsellik için çalışması gerekliliği olduğu söylenebilir.

Anı mekânı oluşturma sürecinde, yapının geçmişinin ele alınması önem taşır. Yapının topluma verdiği hizmet, kimlerin içerisinde yer aldığı, yapının belleği olarak o mekânda hali hazırda islenmiş durumdadır. Yapıların inşa edildikleri an ile başlayan ve kullanıldıkları sürece devam ettirdikleri kendilerine, bir başka deyişle o mekâna ait bellek gelişimlerinin olduğu düşünülebilir. Tüm bu veriler tasarımın biçimlenmesinde önemli rol almaktadır. Prof. Dr. İhsan Doğramacı Anı Mekânı Tasarımı buna bir örnek oluşturmaktadır. Proje 8 Temmuz 1958 yılında kurulmuş ve o tarihten beri hizmet veren çocuk hastanesini ve kurucusu Prof. Dr. İhsan Doğramacı'yı konu almaktadır (Hacettepe Üniversitesi Hastaneleri. Erişim: 8.03.2020. t.ly/b8ju). Prof. Dr. İhsan Doğramacı Anı Mekânı tasarımcıları da esas olarak mekânın kurumsal kişiliğini ve belleğini tasarımın odağına almışlardır. Tasarımlarının bunu gölgelemesi yerine özellikle ortaya çıkarmasına özen göstermişlerdir. Mekânda yer alan görsel imgeler ve işlevsel donatılar, çok disiplinli tasarım ekibi ve Doğramacı Ailesi tarafından sunulmak istenen mekân kimliğini sağlamak üzere dikkat ve özenle ele alınmıştır. Öncelikle, Doğramacı ailesinin kişisel arşivi taranmış, Prof. Dr. İhsan Doğramacı'nın başarılarını ve hayatını en iyi şekilde tanımlayarak, hastanenin kuruluş hikayesini sunabilecek belgeler, ödüller, diplomalar, nişanlar ve madalyalar seçilmiş, bu belgelerin izleyiciye sunumunda ise grafik tasarım ve mimari disiplininden yararlanılmıştır. Özel sunum alanlar yaratılarak, uygun tipografik yerleşim ve aydınlatmalar kullanılmış, erişilebilirlik ön planda tutulmuştur. İletişimi güçlendirmek üzere, grafik yerleştirmeler, fotoğraflar, illüstrasyonlar ve Prof. Dr. İhsan Doğramacı konu alan çeşitli dillerde kitaplar ve video kayıtları da benzer şekilde ziyaretçilere sunulmaktadır (Görsel 11 ve 12). İletişimi ve etkileşimi sağlayan bu elemanların sunumunda kronolojik yerleştirme uygun görülmüştür. Bununla beraber, İhsan Doğramacı'nın girişimleri, fikirleri ve mücadeleleri konu alan ayrı bir duvar tasarlanmıştır. Bu duvarın tasarımı ve sunumunda da ziyaretçilerin en doğru ve kolay şekilde algılamasına özen gösterilmiş, uygun tasarım ve uygun malzeme ile yaratılarak alana yerleştirilmiştir (Görsel 12).



Görsel 11. Prof. Dr. Meltem Yılmaz, Dr. Öğr. Üyesi Emre Demirel, Dr. Öğr. Üyesi Deniz Yeşim Taluğ, Arş. Gör. Emre Dedekargınoğlu, Arş. Gör. İsmail Bezci, Arş. Gör. Burak Kaleli, 2016, Prof. Dr. İhsan Doğramacı Anı Mekânı. Mekân fotoğraf, illüstrasyon, tipografi ve görsel imgeler ile düzenlenmiştir (Kişisel Arşiv).



Görsel 12. Prof. Dr. Meltem Yılmaz, Dr. Öğr. Üyesi Emre Demirel, Dr. Öğr. Üyesi Deniz Yeşim Taluğ, Arş. Gör. Emre Dedekargınoğlu, Arş. Gör. İsmail Bezci, Arş. Gör. Burak Kaleli, 2016, Prof. Dr. İhsan Doğramacı Anı Mekânı. Mekânda yer alan tipografi ve görsel imgeler (Kişisel Arşiv).

Prof. Dr. İhsan Doğramacı ve Çocuk Hastanesi kimliğinin anı mekânına yansıtılmasında çok disiplinli ve çok boyutlu bir anlayış sergilenmiştir. Bu disiplinlerarası dayanışma kazandırdığı yeni deneyimler ile mekânın zenginleşmesini sağlamıştır. Böylelikle, anı mekânın amaçlarından olan Prof. Dr. İhsan Doğramacı'nın hayatını ve onun başarıları sergilemek, anmak, onun ekolünden gelen hastanenin öncü yaklaşımlarına tanıklık ederek hastalarda güven duygusu aşılamak hedefleri gerçekleştirilmiştir. Prof. Dr. İhsan Doğramacı Anı Mekânı tasarımı mevcut hastanenin içerisine, oranın bir parçasıymış gibi dahil edilmiştir. Bulunduğu Hacettepe Üniversitesi Çocuk Hastanesi ziyaretçileri ile bir etkileşim alanı yaratmış yalın bir mekân karakteri sağlamıştır. Mekân hastane ziyaretçilerin kullanımına sunulmuştur. Etkileşim engelli vatandaşlar dahil her ziyaretçi ile sürekli devam etmektedir. Öyle ki, her ziyaretçisi ile yeniden şekillenmeyi ve kendini tamamlamayı sürdürmektedir. Mekân ziyaretçilerin keşfetmesi için farklı yollar oluşturmakta, baskın bir anlatıya zorlamadan onların yorumlarına bırakmaktadır.

Sonuç

Günümüzde anıt ve anma mekanlarının çok disiplinli yaklaşımlar ile, daha insancıl, ulaşılabilir, dokunulabilir, etkileşimli, kurgusal yapıları ileri düzeyde, insanı düşündüren, farklı bakış açıları kazandıran, kentsel dokunun bir parçası olarak günlük hayatın içerisinde yer alan, mekanlara dönüşmekte olduğu görülmektedir. Mekân ve beden ilişkisine deneyim odaklı bir perspektiften bakan çalışmaların sayısı artmakta, mekân ile etkileşim ise sunulan deneyim yolluyla sağlanmaktadır. Bu güncel ortam içerisinde tasarım, mimari ve sanat ürünlerinin bakan bir gözle beraber, deneyimleyen bedenler için tasarlandığı söylenebilir. İzleyici ve/veya kullanıcı gözlemleyerek değerlendiren yerine sürece katılan, yorumlayan hatta tamamlayan olmaktadır. Ziyaretçi ile hiç beklenmedik bir anda ve mekânda rastlantısal buluşmalar olanaklı kılınmaktadır. Görülmektedir ki, olanaklar artıkça anma mekanları ve ilgili tasarımlar daha da farklı biçimlere dönüşecektir. Bu doğrultuda kamusal ve kentsel alanlar, yoğun bir etkileşim gerçeklemesine araç olarak kullanılarak toplumsal bilincin güçlenmesinde temel oluşturabilir. Bu nedenle; kamusal ve kentsel yaşam alanlarının bireyler tarafından ne şekilde görüldüğü, bu alanlarda niçin bulundukları, neler yaptıkları ne tür etkileşimlere girdikleri, neyin bu etkileşimi sağladığı, mekân ve insan arasındaki etkileşimde değinilmesi gereken temel konular olarak ortaya çıkmaktadır. Prof. Dr. İhsan Doğramacı Anı Mekânı tüm bu konuları ele alarak ilgili soruları cevaplandırmış, güncel teknolojilerin ve teknikleri kullanmış, deneyimli uzman tasarım ekibi ve Doğramacı ailesi ile beraber oluşum sürecini tamamlayarak 2016 yılında başta hastane ziyaretçisi olmak üzere toplum ile buluşturulmuştur.

Prof. Dr. İhsan Doğramacı Anı Mekânında, mekanla kurulan ilişki, izleyiciyi mekânın geçmişinde gezintiye çıkartan bir kurgu ile tamamlanmıştır. Etkileşim, sunulan deneyim yolu ile sağlanmıştır. Deneyim her ziyaretçi için farklıdır çünkü çağdaş benzerlerinde olduğu gibi burada da bir yönlendirme, giriş ve çıkış alanı bulunmamakta, izleyiciye sunulan bir kesit onun yorumuna bırakılmaktadır. Ziyaretçilere geçmişin izleri sunularak, geçmiş ve gelecek

ile diyalog kurmalarına fırsat verilmiştir. Hatırlama deneyimine yardımcı bir araç olarak anma mekânı hastaneye konumlandırılarak gündelik hayatla ve Prof. Dr. Doğramacı'nın kimliği ile iç içe olması sağlanmıştır. Daha önce de bahsedildiği gibi bu durum mütevazi bir anımsatma eylemi olarak adlandırılabilir. Bu yaklaşım, sadece hastanede her gün bulunan sağlık çalışanlarının ya da hastaların değil, hastane ile bir şekilde ilişki kurmuş olan herkesin anılarının yenilenmesini ve yapılanmasını destekler. Ziyaretçilere yeni bakış açısı ve anlayış kazandırabilecek bilgiler sağlayabilir ve stresli durumlarda insanların zihinlerini meşgul ederek onları ferahlatabilir. Böylelikle bu mekân, yeni bir keşif ve deneyim hissi uyandırmaktadır.

Binaların, kentsel ve kamusal alanların temel işlevi insanların kullanımına hizmet etmek olduğu için bu mekanlar üzerine tasarlanan yaklaşımların (anma mekânı gibi) başarılı olarak kendisini tamamlayabilmesi ancak insanların (kullanıcıların) katılımıyla gerçekleşebilir. Bu süreçte temel amaç, izleyici ve katılımcıları tasarlanan mekânın parçası haline getirerek içinde bulunduğu ortamı ve sunulan bilgileri, farklı bir perspektiften tekrar değerlendirmesi sağlamak olmalıdır. Prof. Dr. İhsan Doğramacı Anı Mekânı da kendi hedefleri doğrultusunda, toplumla etkileşim sürecine girerek onlara geçmişi hatırlatarak gelecekte yapılabilecekler için ufuklar oluşturmakta, bir başka değişle geçmişi düşündürerek, geleceğin ise yeniden düzenlemesine yardımcı olabilecek bir görsel bir sunum yapmaktadır. Hastane ziyaretçileri için kritik bilinci teşvik etmekte, dönüştürücü uygulamaları ile ortamı algılama ve ona katılma olasılığını artırmaktadır. Genel bir bakış acısıyla değerlendirilecek olunursa; insan ve mekân ilişkisinin bugün eriştiği düzeyi anlayabilmek için; disiplinlerarası çalışmanın sağladığı kazanımlar algılanabilmeli, farklı bakış açılarının yarattığı zenginlik kavranabilmeli ve tasarım sürecinin tüm bileşenlerinin yeni koşullara uyumları görülebilmelidir. Tüm bu süreçleri üretiminin önemli bir parçası olarak gören Prof. Dr. İhsan Doğramacı Anı Mekânı gelecekteki anı mekânı tasarımlarına, yönetim stratejilerini ve planlama politikalarını geliştirmek için bir örnek olarak, alana katkıda bulunmaktadır. Prof. Dr. İhsan Doğramacı Anı Mekânı her gün yeni ziyaretçilerini beklemektedir.

Kaynakça

Arandelovic, Biljana. (2018). *Public Art and Urban Memorials in Berlin.* İsviçre: Springer.

Bergson, Henri. (2007). *Madde ve Bellek.* (I. Ergüden, Çev.) Ankara: Dost Yayınevi.

Bonder, Julian. (2009). On Memory, Trauma, Public Space, Monuments, And Memorials. *Places*, 21(1), s. 62-69.

Boyer, M. Christine. (1994). *The City Of Collective Memory: Its Historical Imagery And Architectural Entertainments.* İngiltere (Cambridge): MIT Press.

Davis, S., Bowring, J. (2011). Connecting with tragedy through landscapes of memory: memorial design, tourism, and the post-genocide memoryscapes of Cambodia, Rwanda, and Germany. Memory Connection Journal, 1(1), s. 377-391

Dormer, Peter. (1994). Improving Hospital Design. *theBMJ*, 309(6962), s. 1170-1171.

Erbaş Gürler, E., Özer, B. (2013). The Effects of Public Memorials on Social Memory and Urban Identity. *Procedia-Social and Behavioral Sciences,* 82, s. 858-863.

Etlin, Richard. A. (1996). *Symbolic space: French enlightenment architecture and its legacy.* Amerika: University of Chicago Press.

Halbwachs, Maurice. (1992). *On Collective Memory.* Amerika: University of Chicago Press.

Halbwachs, Maurice. (2017). *Kolektif Hafıza.* (B. Barış, Çev.). İstanbul: Heretik.

Huyssen, Andreas. (1995). *Twilight Memories, Making Time in a Culture of Amnesia.* New York ve Londra: Routledge.

Karamustafa, Sadık. (2003). *21. Yüzyıl Türkiye'sinde Görsel İletişim Tasarımı Eğitimi.* (Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi). Mimar Sinan Üniversitesi, İstanbul.

Kutlu, Rana. (2015). Tasarımda Disiplinlerarası Yaklaşım-Mekan Ve Grafik Tasarım İlişkisi. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication – TOJDAC,* 5(3), s. 40-51.

Musil, Robert. (1998), *Monuments.* (B. Pike, ed.). New York: Continuum Press.

Nora, Pierre. (1996). *Realms of Memory: Rethinking The French Past.* Amerika: Columbia University Press.

Ochsner, Jeffrey. Karl. (1997). A Space of Loss: The Vietnam Veterans Memorial. *Journal of Architectural Education,* 50(3), s. 156-171.

Poulin, Richard. (2012). *Graphic Design And Architecture, A 20th Century History: a guide to type, image, symbol, and visual storytelling in the modern world.* Amerika: Rockport Publishers.

Riegl, Alois. (1982). The Modern Cult Of Monuments: Its Character And Its Origin. *Oppositions,* (25), s. 20-51.

Rossi, Aldo. (2006). *Şehrin Mimarisi.* (N. Gürbilek, Çev.). İstanbul: Kanat Kitap.

Schmeing, Astrid. (2000). Eisenman's Design For The Berlin Holocaust Memorial A Modern Statement? *Architectural design,* (147), s. 60-65.

Schudson, Michael (2007). Kolektif Bellekte Çarpıtma Dinamikleri. *Cogito,* 50, s. 179-199.

Stevens, Q., Franck, K. A. (2015). *Memorials as Spaces of Engagement: Design, Use and Meaning.* New York ve Londra: Routledge.

Till, Karen. E. (1999). Staging The Past: Landscape Designs, Cultural Identity and Erinnerungspolitik at Berlin's Neue Wache. *Ecumene*, 6(3), s. 251-283.

Yilmaz, M. (2018). Public space and accessibility. *ICONARP International Journal Of Architecture&Planning, (ESCI), ISSN 2147-9380,* (6), s. 1-14.

İnternet Kaynakçası

Hacettepe Üniversitesi Hastaneleri. Erişim: 8.03.2020. http://www.hastane.hacettepe.edu.tr/hacettepe-ihsan-dogramaci-cocuk-hastanesi_48.html

Loss, Ted. (2011). Architect and 9/11 Memorial Both Evolved Over the Years. *The New York Times,* s.1. Erişim: 10.02.2020. https://www.nytimes.com/2011/09/04/arts/design/how-the-911-memorial-changed-its-architect-michael-arad.html

Maya Lin Studio. Erişim: 30.10.2019. https://www.biography.com/news/maya-lin-vietnam-veterans-memorial.

Shutterstock. Erişim: 05.11.2019. https://www.shutterstock.com/tr/image-photo/remembering-58256-names-fallen-inscribed-on-31786984

Shutterstock. Erişim: 24.11.2019. https://www.shutterstock.com/tr/image-photo/jewish-memorial-berlin-germany-160945199

Shutterstock. Erişim: 02.12.2019. https://www.shutterstock.com/tr/image-photo/berlin-germany-may-2019-memorial-murdered-1418804846

Shutterstock. Erişim: 02.12.2019. https://www.shutterstock.com/tr/image-photo/berlin-germany-june-14-2018-people-1442571890

The New York Times. Erişim: 10.02.2020. https://www.nytimes.com/2011/09/04/arts/design/how-the-911-memorial-changed-its-architect-michael-arad.html

Travel Notes. Erişim: 10.02.2020. http://ttnotes.com/new-york-city-cultural-walking-tours.html

SANAT YAZILARI, 2021; (44): 391-404 / DERLEME MAKALESİ

RESİM SANATINDA GÖLGENİN İŞLEVİ VE FARKLI KÜLTÜRLERDEKİ YANSIMALARI[1]

FUNCTION OF SHADOW IN PAINTING AND ITS REFLECTIONS IN DIFFERENT CULTURES

DR. ÖĞR. ÜYESİ **SADIK ARSLAN**
Iğdır Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü
bahtiyar165@gmail.com
ORCID ID: 0000-0002-8909-022X

Öz: *Gölge, resim sanatında imgenin gerçeklik probleminde önemli bir işleve sahiptir. Resimdeki imgenin üç boyutlu yanılsamasını yaratır ve onu bulunduğu mekândan ayırır. İmgeyi, duyularla algılanan gerçek bir görüntüye benzetir. Bu işlevinden ötürü, modern öncesi dönemlerde, çeşitli kültürlerin resimlerinde gölgenin görünürlüğü farklılık göstermektedir. Duyularla algılanan gerçeği yansıtma üzerine inşa edilen resim geleneğinde gölge, oldukça sık rastlanan bir sanat öğesidir. Öte yandan, gerçeği(hakikat), duyularla algılanan gerçeğin ötesinde arayan resim geleneğinde ise önemsiz bir öğedir. Gölgenin gerçeklik problemindeki hayati önemi, bu makalede, eş zamanlı üç farklı kültürün resim sanatı incelenerek ele alınmaktadır. Bu yüzden Avrupa, İslam ve Çin kültürlerinden seçilen birer resim örneğinde, gölgenin ontolojisi karşılaştırmalı olarak incelenmektedir.*

Anahtar Sözcükler: *Gölge, Işık, Resim, Gerçek, Hakikat, Yanılsama, Görüntü.*

[1] Bu makale, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü'nün 2019 yılı *Varlık ve Biçim Bağlamında Gölge Pratikleri* adlı Sanatta Yeterlik tezinden geliştirilerek üretilmiştir.

GELİŞ TARİHİ: 13.05.2020 | **KABUL TARİHİ:** 11.03.2021

Abstract: *Shadow has an important function in the reality problem of the image in the art of painting. It creates a three-dimensional illusion of the image in the painting and separates the image from its surrounding. It transforms the image into a real image perceived by senses. Due to this function, the visibility of the shade differs in the paintings of various cultures in pre-modern times. In the painting tradition, built on reflecting the perceived reality with senses, shadow is a very common art item. On the other hand, reality (truth) is an insignificant element in the tradition of painting, which seeks the reality beyond the reality perceived by senses. The vital importance of shadow in reality problem is discussed in this article by examining the art of painting in three different cultures, simultaneously. Therefore, the ontology of shadow is comparatively analyzed in each painting selected from European, Islamic and Chinese cultures.*

Keywords: *Shadow, Light, Painting, Reality, Truth, Illusion, Image.*

Giriş

Gölge, ışığın saydam olmayan nesnelerle karşılaştığında oluşturduğu karanlıkça alanlardır. Oluşması için ışık kaynağına ve nesneye ihtiyaç duyar. Gölge, optik bir olgudur; ışıkla oluşturduğu zıtlıklar sayesinde nesnelerin biçimini ortaya çıkarır. Ayrıca gölge, nesnesinin asgari düzeyde imgesidir; onun biçimini alarak onu düştüğü yüzeye imler. Bu yüzden gölge nesnesiyle vazgeçilmez bir ilişkiye sahiptir; bir şeyin gölgesi varsa, muhakkak nesnesi de vardır. Bu yadsınamaz ilişki, birçok öyküde, anlatıda görülmektedir. Örneğin ünlü Hint destanı Mahabbharata'da bu ilişkiye dair çarpıcı bir bölüm bulunur. Gombrich'in aktarımına göre; Güzel prenses Damayanti, düğün gecesinde sevdiği prens Nala'dan bir değil, beş Nala bulur karşısında. Dört Tanrı prensesin güzelliğine gönüllerini kaptırdığından, Nala'nın görüntüsüne bürünürler. Hangisinin gerçek Nala olduğunu bilemeyen prenses Damayanti, umutsuzluk içinde dua etmeye başlar. Ardından beş Nala'dan sadece birinin gölge düşürdüğünü fark eder ve gerçek Nala'yı seçer (2000, s.179- 180). Gölgenin dünyevi gerçekliğin parçası olması bakımından öykü, dikkat çekici bir ayrıntıya sahiptir: dünyevi gerçek, ancak gölgesi var olduğunda meydana gelir, hacmi ve boyutu olan gerçek bir varlığa dönüşür.

Görünen dünyanın gerçekliğinde gölgenin inkâr edilemez varlığı, resim sanatında gerçeklik problemine de yansımıştır. Duyularla algılanan gerçeği taklit ederek gerçekçiliği arzu eden kültürlerin resimlerinde gölgenin varlığı her zaman önemsenmiştir. Öte yandan imgede görünen dünyanın ötesinde bir gerçek (hakikat) arayan kültürlerin resimlerinde ise gölge, göz ardı edilmiştir. David Hockney, resimde gölge kullanımının, Avrupa resmi ile diğer kültürlerin resimleri arasındaki en büyük farkı teşkil ettiğini söyler. Bazen kaybolsa da, Avrupa resminde oldukça sık görülen gölge, diğer kültürlerin resimlerinde neredeyse görülmemektedir (2017. s.63). Gombrich, resim yoluyla betimlemenin psikolojisini araştırdığı Sanat ve Yanılsama adlı kitabında şu soruyu sorar: "Görünen dünya, ayrı zamanlarda ve çeşitli halklarca neden bunca değişik biçimler içerisinde betimlenmiştir?" (2015, s.3). Bu sorudan yola çıkarak ekleme yaptığımızda, neden gölge, sadece Avrupalı sanatçılar tarafından resimlerinde kullanıldı? Modern öncesi dönemlerde, neden İslam veya Çin resminde gölgeye rastlanılmamaktadır? Bu soruların cevabı, iki kültürün sanatçılarının gölgeyi, resim sanatında kullanmayı bilmediklerini söylemekle geçiştirilemez. Bu durum, bu üç kültürün evreni kavrayış biçimini anlamayı ve bunun resim sanatına yansıma biçimini irdelemeyi gerekli kılmaktadır.

Gerçekte gördüğümüz ile yalnızca zihin aracılığıyla kavradığımız arasındaki ayrım, antik çağda Plinius, tarafından şöyle özetlenmişti: "Asıl görme ve gözlem organımız, ruhun kendisidir. Gözler yalnızca bilinç içeriklerinin görünen bölümlerini biriktirip ileten bir kap işlevini yerine getirir." (Gombrich, 2015, s.12). Görünen dünyayı algılama biçimleri üzerine temellenen bu makalede, kültürlerin henüz benzeşmediği ve kültürler arası etkileşimlerin hız kazanmadığı, eş zamanlı dönemlere ait 3 farklı kültürün resminde gölge sorunsalı incelenmektedir. Filippo Lippi'nin 1440 yılında yaptığı Muştulama, Nîzamî'nin 1410-11 yıllarında yaptığı Behram Resim Galerisini Ziyaret Ederken ve Ma Yuan'ın 13. yüzyılda yaptığı

Baharda Patikada Yürüyüş adlı resimleri seçilmiştir. Bu üç kültürün resimlerinde, varlık meselesiyle ilişkili olarak gölgenin ontolojisi irdelenmektedir.

Resim Sanatında İmgenin Gerçeklik Probleminde Gölge

İnsanın evrene bakışı, onun yarattığı maddi ve manevi tüm ürünlere yansımıştır. Sanat da bu bakışın sonucu şekillenmiş ve kimlik kazanmıştır. Ömer Naci Soykan'ın belirttiği gibi; varlık meselesine bakış, sanatsal yaratının arka planını oluşturmuş ve sanat biçimlerinin şekillenmesini sağlamıştır (Öndin, 2003, s.8). Evrenin kavranış biçimi, sanatın temel öğelerinin kültürün yapısına göre şekillenmesini sağlamıştır. Bu yüzden bazı temel sanat öğeleri, farklı kültürlerin sanatlarında ya anlam kazanmakta ya da anlam yitimine uğramaktadır. Bu öğelerden biri olan gölge, resim sanatında farklı anlamların aracı olarak belirginleşmektedir.

Her ne kadar optik bir olgu olsa da, gölge, tarih boyunca birçok simgenin ve metaforun aracı olmuştur. Öyle ki evrenin kavranışında, onun yorumlanışında bile, gölge üzerinden anlatımlar mevcuttur. Gölgeden bu kadar yararlanmanın nedeni şüphesiz onun gizemli yapısıdır. Çünkü gölge, bir nesnenin ikiz imgesi olarak anlık değişebilir ve kaybolabilir. Bu özelliği, ona atfedilen anlam olasılıklarını çoğaltır. Ayrıca gölge, nesnesinin öteki varlığıdır. Nesnesini ikiz imge olarak düştüğü yüzeyde imler ve nesnesinin duyularla algılanan dünyevi bir gerçek olduğunu kanıtlar. Bu yönünden ötürü gölge, dini mitolojilerden felsefeye ve sanata değin geniş bir alanda birçok anlatımın aracına dönüşür. Örneğin Hristiyan öğretisinde gölgenin nesnesini dünyevileştirme işlevine dair çarpıcı bir öykü bulunmaktadır. Bu öyküde, Tanrının gölgesi, Bakire Meryem'i gebe bırakır. İsa, Meryem'in rahminde Tanrının gölgesi tarafından ete ve kana bürünür ve somut bir varlığa dönüşür. Bu olay ise melek Cebrail'in Tanrı buyruğu olan gölge biçimindeki kutsal ruhu, Meryem'e tebliğ etmesiyle gerçekleşir:

> ...ve Tanrının yüce kutsal gücü seni gölgelendirecek, öyle ki, içinde daha önce bunun gibi kalbini fani arzulardan arındıracak erdemli bir güç hissetmemiş olacaksın, gene de Kutsal Ruh seni beden kisvesinde göl-gelendirecek ki Tanrı'nın Kutsanmış Oğlu senin içinde saklanabilsin ve sen onu kusursuz kutsal temizliğine yaraşır bir biçimde örtebilesin... Daha sonra, melek dedi ki: Sen bir adamdan değil Kutsal Ruh'tan gebe kalacak bile olsan, senden doğacak çocuk Âdem Oğlu olarak adlandırılacak (Voragine, 1900, s. 99; Aktaran Stoichita, 2006, s. 74).

Bu öyküde gölgenin işlevine dair birçok mecaz ve yorum bulunmaktadır. Bunlardan en dikkat çekici olanı, gölgenin dölleyici gücüne atıfta bulunan Neo-Platoncu yorumdur. Bu yoruma göre; İsa, Meryem'in rahminde Tanrının varlığının ilk imgesi olarak şekillenmiştir (Stoichita, 2016, s. 73). Neo-Platoncu felsefesinin[2] Tanrı'nın ışık olduğu düşüncesi, bu öy-

[2] Yeni Platonculuğun (Neo-Platonizm) filozoflarından Plotinus'a göre varlık; bütün var olanların kendisinden çıktığı "sonsuz bir" den oluşur. "Sonsuz bir", varlıkların kendisinden çıktığı ilk prensip, her şeyin özü ve bütün mümkünlerin kaynağıdır (Ülken, 1968, s. 100). Bu yaklaşım, İslam ve Hristiyan inanç sistemlerinin varlık ve oluş meselelerinin çözümüne katkı sağlamıştır.

küde İsa'nın Tanrı'nın gölgesi olarak dünyadaki varlığına işaret etmektedir. Mutlak ve sonsuz 'bir'den oluşan Tanrı, gölgesini İsa'yla dünyada var etmektedir. Işık ve gölge diyalektiğinin çok iyi işlendiği bu öyküde gölge, Tanrı'nın varlığının kanıtı olarak anlatımın parçasıdır.

Gölgeye dölleyici güç atfedildiği bu öykü, Rönesans döneminde birçok sanatçı tarafından resmedilmiştir. Fakat bu resimlerden en çarpıcı olanı, Filippo Lippi tarafından 1440 yılında yapılmıştır (Görsel 1). *Muştulama* adındaki bu resim, küçük ve çift kanatlı ahşap yüzeye çizilmiştir. İki bölümlü bu resmin sol tarafına melek Cebrail, sağ tarafına ise Meryem yerleştirilmiştir. İkonalarda bu türden ayırmalar, sık sık benimsenen bir yaklaşımdı. Victor I. Stoichita'ya göre; bu yaklaşım, gebelik anının, Melek ile Bakire arasında herhangi bir temas olmadan gerçekleştiğini gösterme gerekliliğinden kaynaklanmıştır. Sanatçılar, İsa'nın '*vücut bulma*' sahnelerinde uzun süre iki karakter arasına bir sütun yerleştirmişlerdir (2006, s.75).



Görsel 1. Filippo Lippi. 1440 civarı, Muştulama / Annunciation.
Stoichita, Victor I. (2006). *Gölgenin Kısa Tarihi*, Ankara: Dost Kitabevi, s. 82

Geleneksel kompozisyon biçimini sürdüren Lippi'nin resminin sol kısımda, gün ışığı soldan kompozisyona dâhil olduğundan, meleğin gölgesi zemine düşmektedir. Gölge, meleğin artık bir görüntüden ibaret olmadığını, fiziksel bir varlığa dönüştüğünü göstermektedir. Sağ kısımda ise Meryem, arkasındaki gölgesiyle çizilmiştir. Kafasının hemen yanında bir güvercin, Meryem'in kulağına doğru uçmaktadır. Stoichita'ya göre; resmedilen an, "kabul ediş" sahnesidir ve Meryem'in gebe kalışının ilk ânına işaret etmektedir. Meryem'in duvardaki

Görsel 5. Francisco Goya, 1799, Aklın Uykusu Canavarlar Yaratır / The Sleep of Reason Produces Monsters. Wikipedia. Erişim: 30.08.2020. http://bit.do/fJgfR

gölgesi ise Tanrının gölgesinin Meryem'in üzerine düştüğü andaki Bakire'nin aydınlanmış gölgesidir. Güvercin, dokunduğu an Meryem'in karnı ilahi gücün emriyle aydınlanmıştır (2006, s.75-76). İkonografik resimlerdeki bu gölgeler, Hristiyanlığın "vücut bulma" doktrinine hizmet eden yoruma açık semboller olarak yer edinmiştir.

İkona, Tanrı'yı arzulayan ve sonsuz olanı zamansızlıktan koparan ve tapınmanın aracı haline getiren imgelerdir (Sayın, 2015, s.41). Batı sanatında önemli bir yere sahip ikonalar, sanat eserinin kendisine kutsal bir hava katarak, manevi gerçeğin fiziksel bir biçim alabileceğine yönelik inancı temsil etmektedir (Bird, 2016, s.47). Hristiyanlık inancında İsa'nın dünyevi bir varlık olarak vücut bulduğu düşüncesi, ikonalarda sıklıkla imgeleştirilmişti. Gölge ise ikonalardaki manevi gerçeği fiziksel gerçeğe dönüştürme sürecinde önemli bir işleve sahipti. Ancak bu sayede, Meryem ve İsa tasvirleri, dünyevi gerçek olarak anlam kazanırdı.

Hristiyanlığın inanç göstergeleri, maddesel âleme yönelik olduğundan, diğer büyük dinlere nazaran daha dünyevidir. Octavio Paz'a göre; İsa'nın doğuşu ve dünyadaki yaşamı, tecelli etmenin en ileri şeklidir (1982, s.46). Hristiyanlık'ta Tanrı, insanlara olan sevgisinden Mesih'in suretine girerek yeryüzüne inmiş, insanlar arasında yaşamış ve çarmıhta can vermiştir. Böylece Tanrı gibi soyut bir düşünce, somut bir gerçekle uzlaştırılmıştır (İpşiroğlu, 2009, s.10). Bu uzlaştırılma, Hristiyan inanç göstergelerinin somutlaşmasını sağlamıştır. Öyle ki Hristiyanlık inancında Ortaçağ gibi en soyut kavranışın olduğu bir dönemde bile, somut gerçeklere dair bir kavrayış görülmektedir. Dolayısıyla sanat biçimleri ve sanat kavramları maddesel âlemden yola çıkarak değerlendirilmiştir. Umberto Eco, "Ortaçağ filozofu güzellikten söz ettiğinde, yalnızca soyut bir kavramı kastetmez, aynı zamanda somut deneyimlere göndermede bulunur." der (2018, s.21). Hristiyanlık inanç göstergelerinin bu yaklaşımı, sanatta görünen dünyanın taklit edilmesinin önündeki engelleri kaldırmıştır. Dolayısıyla sanatçıların Hristiyanlığın inanç göstergelerini, dünyevi gerçeğe benzetmede bir sakınca görülmemiştir. Bu yüzden Avrupalı sanatçı, Tanrıyı elle tutulur, gözle görülür biçimde imgeleştirebilmiştir.

Lippi'nin resminin çizildiği dönem olan Rönesans'ta gölgelerle ilgili sayısız araştırma yapılmasına rağmen, imgede gölgenin varlığı, çok tercih edilen bir durum değildi. Resimde gölgenin varlığı, ressamlar tarafından dikkat dağıtıcı ve tedirgin edici bulunmaktaydı. Işık ve gölge üzerine çok sayıda araştırma yapan Leonardo Da Vinci, gölgelerle ilgili şu tavsiyelerde bulunuyordu:

> Işığın gölgelerle kesilmesi, ressamlar tarafından kesinlikle benimsenmemektedir. Bu yüzden, açık havada insan bedeni çizecekseniz, figürlerinizin günışığı tarafından aydınlatılmasına olanak vermeyin, onları bir sis içine yerleştirin ya da güneşle figürler arasına saydam bir bulut yerleştirin; böylece figürünüz güneşle doğrudan aydınlatılmaz, gölgeler ışığı engellemez (Gombrich, 2000, s.181).

Lippi'nin resmi, Avrupa resim sanatında gölgelerin tercih edilmediği bir dönemde yapılmıştı. Buna rağmen onun resminde gölgeler, özenli bir biçimde çizilmişti. Kuşkusuz bunun sebebi, onun resminin Hristiyanlık inanç göstergelerini temsil eden bir ikona oluşuydu.

Gölgeler, manevi olanı maddi olana dönüştürme düşüncesinden doğmuştu. Fakat Avrupa resminde gölgelerin varlığı, sadece Hristiyanlığın ikonografik kompozisyonlarında yer almamaktaydı. Her ne kadar Sanat Tarihinde bazen görünmese de, Avrupa sanatında gölgeler, hemen her dönemde sanatçıların yapıtlarında çeşitli biçimlerde yer edinmiştir. Çünkü Avrupa resim sanatında gölgeler çok önemlidir. Öyle ki Batı sanatında, ilk resmin gölgenin etrafının çizilmesiyle oluştuğunu iddia eden bir görüş bile var.[3] Bu görüşe göre; ilk resim, gölgeden meydana gelmiş ve resim, aşama aşama üç boyut yanılsaması kazanmıştır. Bu açıdan bakıldığında gölgenin tarihi, aslında Batılı anlamda resim sanatının tarihi olduğu söylenebilir.

İmgeyi görünen gerçeğe benzetme geleneği, Avrupa resminin karakteristik özelliklerinden biridir. Aristo mimesisi olarak adlandırılan bu yaklaşım, 19. yüzyıla kadar Avrupa resmine egemen olur. Aristoteles'e göre; taklit, sanatın özüdür ve sanat, doğayı taklit ettiği sürece başarılıdır (Öndin, 2003, s.97). Bu yüzden Avrupa resim sanatında imgeyi mükemmel derecede doğaya benzeterek sunma, son derece önemlidir. Yakalanan an, tüm detaylarıyla resim yüzeye aktarılmalıdır. Gölge gibi anlık belirip ve kaybolan uçucu bir imge bile, bu yüzeylerde biçime dönüşmelidir. Ancak bu sayede, Avrupa sanatçısının arzu ettiği şekilde imge vücut bulabilir ve hacim kazanabilir.

Doğayı taklit etmeye çalışan Avrupalı sanatçılar için gölgeler, resimlerde imgenin vücut bulması için çok önemli iken, İslam sanatçılarının ilgi duymadığı bir öğedir. Bunun nedeni, İslam felsefesine bakılarak açıklanabilir. Yaygın bir inanışa göre, İslamiyet sanatçının duyularla algılanan nesneleri taklit etmesine müsaade etmemektedir. Avrupa sanatında olduğu gibi, imgeyi vücuda getirme ve ona boyut kazandırma mümkün değildir. İslam sanatçısı, üç boyutlu bir yüzey yaratma düşüncesinden özellikle kaçınır. Aksi takdirde yaratma gücüne sahip tek varlık olan Tanrı'yla şirk koşmak anlamına gelmektedir. Mazhar Şevket İpşiroğlu, sanatçıların canlı varlıkların resmini yapıp onlara boyut verdiklerinde, Allah'la boy ölçüşmeye kalkıştıklarına ve bu yüzden Kıyamet Günü yaptıkları resimlere can vermek zorunda kalacaklarına, bunu başaramadıklarında cehennem azabı çekeceklerine dair İslam'da bir görüş olduğunu dile getirir (2009, s.19-20). Bu düşünce, İslam sanatçısına doğayı taklit etmenin önünü kapatır ve onu stilizasyonlardan oluşan biçimlerle, bir tür kavram ressamlığına yöneltir.

Tarih boyunca insanın varlık problemine bakışı, sanata yansımış ve sanat biçimlerini etkilemiştir. İnanç sistemleri de varlık problemine sundukları çözümlerle, sanatın biçimlerini dönüştürmüştür. İslam'ın varlık meselelerine yaklaşımı, egemen olduğu coğrafyaların sanat

---

[3] Milattan sonra I. yüzyılda yaşamış olan Plinius, *Historia Naturalis (Doğal Tarih)* Ansiklopedisi'nde resim sanatının gölgeden doğduğunu belirtmektedir. Plinius, Mısır ve Yunan resim sanatındaki ilk resimsel imgenin insan vücudunu doğrudan gözlemleme sonucu değil, düşen gölgenin etrafının çizilmesiyle başladığını iddia etmektedir. Hatta resim sanatının gölgeden oluştuğuna dair bir söylenceden bahsetmiştir: genç bir kız, savaşa gidecek sevgilisinin lamba ışığından duvara yansıyan gölgesinin etrafını çizer. Seramik ustası babası ise gölgenin çamurdan kalıbını alır ve sonrasında sertleşmesi için çamuru pişirir (Stoichita, 2006, s.11-12). Böylece savaşa giden gencin gölgesi, resim sanatının başlamasına vesile olur.

biçimlerine yansımıştır. İslam inancı, yoğunluk ve maddesellikten uzak soyut bir kavrayışla, varlık ve oluş problemlerini çözümlemeye çalışır.[4] Mazhar Şevket İpşiroğlu'nun belirttiği gibi; Tanrı inancı gibi soyut bir kavrayış, İslâm inancında Hristiyanlık'taki gibi suret almamaktadır. Tanrının manevî varlığı, 'Tanrısal Söz'de (Tanrı Buyruğu) belirmektedir (2009, s.10). Böylesi soyut bir yaklaşım, gerçeklik meselesini de dönüştürür. İslam varlık anlayışında iki aşamalı bir gerçeklik mevcuttur; biri, duyularla algılanan yani dünyevi olan '*gölge gerçek*,' diğeri ise gölge gerçeğin asıl kaynağı olan '*gerçek*' tir. Bu iki aşamalı evren anlayışı, İslam sanatçısının yaklaşımını etkilemiştir. Beşir Ayvazoğlu'na göre; sanatçının amacı, '*bir*' e yani '*gerçek*' olana ulaşmaktır; görülen yani duyularla algılanan âlemi sadece bir araç olarak düşünmektir. Bu yüzden ister istemez sanatçı, '*gölge gerçek*' ten (dünyevi olan) hareket etmektedir. Fakat nesneleri taklit ettiğinde onun yüzeyinde kalacağını ve özünü kavrayamayacağını bilmektedir (1989, s.88-89). Bu yüzden asıl özü yakalayacağına inanan İslam sanatçısı, nesneleri taklitten kaçınarak, resimlerinde asıl gerçeğin ardına düşer. Bu asıl gerçek ise ancak, üç boyut yaratan perspektif[5], ışık- gölge gibi sanat öğelerinin göz ardı edilmesiyle mümkün olur.

Duyularla algılananı tanrısal bir görüntü olarak gören İslam inancında, bu dünyanın gerçekliğine şüphe ile bakılır. Ömer Hayyam, bir rubaisinde belirttiği gibi: "Biz Tanrının elinde oyuncak kuklalarız... Bir gün birkaç kişi geldik, rollerimizi oynadık, gene birer birer yokluk dünyasına döndük." (And, 1977, s.28). Zen felsefesinde olduğu gibi İslam felsefesinde de dünyevi gerçeklik konusunda, yaşanan ikilem, gerçeklik algısının kesin yargılarla tarif edilmemesine neden olur. Gerçek, sürekli değişken ve hareket halinde olduğundan, hiçbir zaman tümüyle yakalanamaz. Bundan dolayı gerçeğin ne olduğuna dair açıklama yapmaktan kaçınılır ve onun yerine betimleme tercih edilir (Erzen, 2016, s.28-132).

İslam felsefesinin dünya gerçekliğine karşı duyduğu şüphe, resim sanatında 'bakış'ı etkiler. İslam sanatçısının 'bakış'ı, Avrupa sanatçısının 'bakış'ı gibi tek bir noktadan oluşan insana ait 'bakış' değildir.[6] Dini içeriğe sahip olmasına rağmen, Lippi'nin resmindeki 'bakış', tek bir noktadan bakılan insan 'bakış'ıdır. Oysa İslam sanatçısı, böyle bir bakışı reddeder. Jale Erzen'in belirttiği gibi; İslam minyatürlerinde 'bakış', dünyayı bir nevi bir panorama gibi gören kuş bakışıdır. Tıpkı çocuk resimlerinde olduğu gibi, İslam sanatçının bakış açısı, 360 derecedir (2016, s. 129). İslam sanatçısının bakışı, transandantal bir noktadan dünyayı herkese aynı şekilde gösterir. Resmin bütün ayrıntıları, aynı büyüklük ve uzaklıkta olduğundan, ola-

[4] İslam ve Hristiyan inançlarının varlığı kavrayış biçimindeki farklılıklar için Frithjof Schuon tarafından yazılan *Dinlerde Biçim ve Öz* kitabında bu konuyla ilgili detaylı bilgiler mevcuttur.

[5] Perspektifin temel ilkeleri, ışık bilimi olarak 11. yüzyılda Bağdatlı filozof İbnül Hassem tarafından biliniyordu. İslam inancının paganizm karşıtı doktrini, perspektifin resim sanatında gelişmesine müsaade etmemesine ve sadece bilimsel bilgi olarak kalmasına neden olmuştur. Bu bilgiyi yaklaşık 300 yıl sonra Avrupalı sanatçılar, resim sanatında kullanmıştır. (Belting, 2012, s.97-131).

[6] İslam sanatçısının Batı resminin karakteristik özelliğini gösteren perspektiften nasıl kaçındığını, sanatçının üzerinde nasıl bir tabu oluşturduğunu Orhan Pamuk, *Benim Adım Kırmızı* adlı romanında olağanüstü işlemektedir.

yın seyri net bir biçimde görülebilmektedir (Belting, 2012, s.89). Bu yaklaşım, Nizami'nin minyatüründe etkileyici biçimde işlenmektedir (Görsel 2).



Görsel 2. Nîzamî, 1410–11, Prens Behram Resim Galerisini Ziyaret Ederken. Gulbenkian. Erişim: 13.05.2020. https://0fs.me/6448590

Prens Behram Resim Galerisini Ziyaret Ederken adlı minyatür, 15. yüzyılda Timur döneminde yapılmıştır. Minyatür, aslında bir şiir için çizilmiştir: Sasani kralı Behram Gur'un Yedi Portre ya da Yedi Güzel (Haft Paikar) adlı şiiri görselleştirilmiştir (https://0fs.me/6448590). Büyük bir incelikle şiiri görselleştiren Nizami, minyatürde betimlemeyi tercih etmişti. Betimleme, şiir ile resim veya yazı ile resmin arasındaki ilişkiyle bağlantılı olarak İslam minyatürlerinde sık sık tercih edilmekteydi. Taklit yönteminin aksine, betimleme, resim sanatını yazı pratiği gibi görmenin sonucu olarak gelişmişti. Betimleme ise zihinsel sürecin aktifleşmesini sağlamıştır. Bundan dolayı betimlemede, görme pratiği ile temellenen taklit yönteminin olmazsa olmazı perspektif, ışık, gölge gibi sanat öğeleri göz ardı edilmiştir.

Nizami'nin minyatürü, üç boyut yanılsamasına girmeden iki boyutlu satıhta çizilmiştir. Minyatürdeki mimetik olmayan 'bakış' ve kompozisyonun düzenleniş biçimi, izleyeni iki boyutlu satıhta bırakacak biçimde kurgulanmıştır. Yarım daire biçiminde yer düzenlemeleri, yedi portreden oluşan paravan, insan figürleri ve diğer unsurların hiçbiri üç boyut yanılsaması yaratmaz. Nesneler üzerinde üç boyut etkisi yaratan ışık ve gölgenin zıtlığına rastlanmaz. Renkler, saf bir biçimde kullanılarak imgenin vücut bulması engellenir. Böylece resim, doğayı yansıtmaktan sakınan, aşkın bir gerçeği arzulayan bir kavrayışın parçası olarak var olur. Resimdeki biçimler, dünyayı tanrısal bir görüntü olarak gören bakışın imgelerine dönüşür.

Bu sayede ışık, gölge ve perspektif gibi doğayı yansıtmaya yardımcı sanat öğeleri anlamını yitirir. Görünenin ötesindeki hakikate ulaşmayı arzulayan sanatçı için, sadece saf renkleri kullanarak biçimler yaratmak anlamlı hale gelir.

Gölgeler, Lippi'nin resminde imgenin vücut bulmasının aracı olarak resim yüzeyinde yer alırken, Nizami'nin resminde ise imgenin vücut bulmasını engellemek için özellikle kaçınılmaktadır. Her ne kadar Lippi'nin resmi dini bir içerik taşısa da, gölgeler, bizzat vücut bulmayı arzulayan bir öğretinin parçası olarak var olurlar. Öte yandan Nizami'nin resmi dini içeriğe sahip olmamasına rağmen, geçici bir âlemin imgeleşmesinde var olmanın anlamsızlığından dolayı resimde yer almazlar. Dolayısıyla her ne kadar günlük hayattan bir konu olsa da, dünyayı tanrısal olanın gölgesi gibi düşünen bir kavrayışın parçası olarak, Nizami'nin resminde gölgelerin varlığı anlamsızlaşmaktadır.

Resim sanatında imgeyi vücuda getirmeyi tercih etmeyen sadece İslam resim sanatı değildir. Çin resim sanatında da imgeyi vücuda getirmeye yönelik bir çaba görülmez. Bunun yerine resimde evrenin tinselliğinden beslenen ve onunla bütünleşmeyi arzulayan bir çaba vardır. Resimde imge oluşturma, mimetik bir pratikten ziyade zihinsel bir deneyimle gerçekleşir. Bu durumda varlığın kavranış şeklinin sanatın biçimleri üzerine etkisini irdelemek önemlidir. Çin felsefesini büyük ölçüde etkileyen Budizm, varlık problemini Hristiyanlık'ta olduğu gibi duyularla algılanan maddesel âleme yönelerek çözümlemeye çalışmaz. Octavio Paz'ın belirttiği gibi; Budizm, ikona karşıtı sembolleriyle vücudu inkâr etmenin en ileri şeklidir. Budizm'de 'sonsuz boşluk ve hiçlik'in, en büyük gerçek olduğu iddia edilir. Her şey göreceli olduğundan, her şey mutlak gerçekdışının bir parçasıdır ve her şey boştur; böylece dünya ve gerçekdışı yani hiçlik arasında bir köprü kurulur. Ortaçağ gibi Hristiyanlık ve Budizm arasındaki eşzamanlılığın oluştuğu bir dönemde bile, iki kültürün varlığı kavrayış biçimi farklılık gösterir. Bu dönemde Batı'da Aquinolu Thomas, ılımlı bir gerçekçilikle varlık meselesini yoğunluğa ve maddeselliğe yönelerek açıklarken, Budizm varlığı, hiçliğe yönelerek açıklamaya çalışır (1982, s.46-47). Budizm'in soyut varlık kavrayışı, Çin sanatının biçimsel dönüşümünde önemli ölçüde etkili olmuştur. İlk sanatçıların Budist keşişler oluşu[7], resim pratiklerinin Budist kavrayışa göre şekillenmesini sağlamıştır. Bu sayede resim, doğayı deneyimleme aksiyonuna dönüşmüştür.

İslam felsefesinde olduğu gibi Zen felsefesinde de duyularla algılanan gerçekliğe karşı bir şüphe vardır. Bu yüzden sürekli gerçek ile yanılsama arasında bir ikilem yaşanmaktadır. Jale Erzen'in belirttiği gibi; İslam ve Zen felsefelerinde duyularla algılanan gerçekliğe dair yaşanan ikilem, gerçeklik algısının kesin yargılarla tarif edilmesini engellemektedir. Çünkü gerçek, hiçbir zaman tümüyle yakalanamaz ve sürekli hareket halindedir (2016, s.28). Bu

[7] Çin sanatının karakterinin oluşmasında Budist rahiplerin çok büyük bir etkisi vardır. Çin sanatın mistik yönünün oluşmasına büyük katkı sunarak geniş coğrafyalara yayılmasını sağladılar. Onlar için sanat, doğayla bütünleşmeyi sağlayan ve doğaya saygı ve içtenliği sunan önemli bir araçtır (Clunas, 1997, s. 90-127).

yüzden Çinli sanatçı, resimde imgeyi oluştururken gerçekçiliğin ardına düşmez ve zihinsel bir pratik olan betimleme yolunu tercih eder. Çünkü Çin resminde yapılmak istenen şey, sadece görülen nesneleri çizmek değil, ayrıca onların tinsel varlığını yakalamaktır. Michael Batterberry'in ifade ettiği gibi; doğayla mistik bir uyumla sanatını gerçekleştiren Çinli sanatçı, kendi sanatında sürekli olarak huzurun, zarif bir dengenin ve asil sükûnetin soyluluğunu vurgulamaktadır (1968, s.8). Beşinci yüzyılda Kai-chi'nin resimleri bakan Zhen Yun Yuang Ku, şöyle demiştir: "Onlara baktığım vakit, derin hakikati öğreniyorum... Saydamlaşıyorum... Onlara ruhumla bakıyorum." (Tanaka, 2001; akt. Erzen, 2016, s.135).

Çin resminde nesnelerin dış görünüşünün yanı sıra onun enerjisini, özünü, ruhunu yakalamak önemlidir. Fakat esas arzulanan, değişmeyen hakikatle bütünleşmektir. Hakikati arzulayan bir aksiyonla resimde imge oluşturulurken, gölge gibi anlık değişen olgular göz ardı edilmektedir. Çünkü gölge, anlık bir görüntünün dondurulmasıyla yakalanabilir. Onun varlığıyla da nesnenin fiziksel gerçekliği tamamlanır. Fakat imgeyi vücuda getirmeyi arzulamayan Çinli sanatçı için resminde gölgeyi kullanmak anlamsızdır. On üçüncü yüzyılda Budist bir keşiş tarafından çizilen *Baharda Patikada Yürüyüş* adlı resimde bu kavrayışa yönelik veriler görülebilir (Görsel 3).



Görsel 3. Ma Yuan, 13. yüzyıl, Baharda Patikada Yürüyüş / Walking on Path in Spring. Chinaonlinemuseum. Erişim: 13. 05. 2020. https://0fs.me/6080153

Baharda Patikada Yürüyüş resminde doğadan bir kesit tasvir edilmektedir. Resmin geneline hâkim bir boşluk görülmektedir. Boşluğun kullanılış biçiminden kaynaklanan hava perspektifi, resme etkili bir derinlik katmaktadır. Çizgisel yönü baskın olan bu kompozisyonda yapılan tonlamalar, resme uzam vermeye yardımcı olmaktadır. Fakat resmin uzamı, Avrupa resminde tanık olunan uzamdan oldukça farklıdır. Yoğunluğu ve hacmi hissedilen bir uzam değildir. Aksine her an kaybolmaya hazır, uçucu bir uzam gibi görünmektedir. Nesneler üzerindeki tonlamalar, bir tür gölgeleme oluştursalar da, aslında resimde herhangi bir gölgeye rastlanılmamaktadır. Örneğin resimdeki iki figürün düşen gölgelerine dair hiç bir belirti yok. Bir çırpıda çizilmiş olan çizgiler, figürleri mekânından ayırır. Böylece resimdeki tüm unsurlar, hacim kazanmadan zihinsel bir deneyimin parçası olarak anlık belirir.

İslam ve Çin resminde asıl gerçeğe (hakikat) ulaşma ve onunla bütünleşme arzusu, sanatçının, nesnelerin yüzeyinde kalmadan onun ötesindeki gerçeği yakalama çabasını doğurmuştur. Bu da sanatçıyı, duyularla algılanan gerçeğin dışında, soyut bir gerçeği aramaya yöneltmiştir. Gölgeler, İslam resminde imgeyi maddeleştirdiğinden, Çin resminde ise hakikatle bütünleşme eyleminde değişken bulunduğundan göz ardı edilmiştir. Dolayısıyla her iki sanatın ilkelerinde, imgeyi vücuda getirmeye yönelik bir çaba görülmez. Bu yönüyle görünen dünyayı yansıtmaya çabalayan Avrupa sanat geleneğinden farklılaşırlar. Bu da gösterir ki gölge, imgeyi maddeleştirmeyi arzulayan toplumların resim sanatında görülmektedir.

Avrupalı sanatçıların resimlerinde gölgenin varlığı, imgenin vücut bulmasını arzu eden bir kavrayışın sonucu olduğu söylenebilir. Çünkü onlar, resimlerinde insan gözüyle algılanan gerçeğin peşinde oldular. Bu gerçeği yansıtmada ise Camera Obscura'nın keşfinin büyük bir önemi var. Foucault, Kelimeler ve Şeyler adlı kitabında Batılı bireyin oluşumunda Camera Obscura'nın büyük etkiye sahip olduğunu ifade eder. Ona göre; Batılı, Camera Obscura'yı keşfederek gözüyle kendine ve dünyaya dışarıdan bakan ve bir kopyasını yaratan bireyi yaratmıştır (1994, s.423-477). Bu durum, Batılı bireyin kendi ötekisini gözlemleme fırsatı sunmasına ve rasyonel kavrayışın olgunlaşmasına olanak sağlamıştır. Bu sayede kendini ve duyularla algılanan gerçeği gözlemleme fırsatı bulan Avrupalı sanatçı ise görünen dünyayı tüm detaylarıyla tuvallerine yansıtmaya çabalamıştır. Duyularla algılanan gerçeği yansıtmada herhangi bir engelle karşılaşmadığından, yüzyıllarca gölge gibi uçucu bir imgeyi resmine aktarmıştır. Resimde gölgeyi, doğayı yansıtma edinimin bir parçası, fenomenolojik (görüngübilim) bir olgu olarak görmüştür. Dolayısıyla resimde gölge, görünen dünyanın gerçeğiyle ilgilenen ve görme olgusu üzerine temellenen bir kavrayışın sonucu olarak var olmuştur.

Sonuç

Modern öncesi dönemde resim sanatında biçim oluşturan sanat öğeleri, tarihin her döneminde ve her kültürde aynı şeyi ifade etmemiştir. Günümüz sanatının vazgeçilmez temel sanat öğelerinden olan gölge, geçmiş dönemlerde bazı toplumların resim sanatlarında görülürken bazılarında ise nerdeyse hiç görülmemiştir. Bu yaklaşım farkının sebebi, toplumların resim sanatından ne anladıklarını veya ne beklediklerini irdelemeyi gerektirmektedir. Bu da kültürel kodları oluşturan evreni kavrayış biçiminin sanat öğretileri üzerindeki etkisine bakmayı gerektiren bir olgudur.

Resim sanatında gerçeklik algısının yaratılması ve kavranmasında gölge, önemli bir işlev görmüştür. Duyularla algılanan gerçeği, resim yüzeyine imge olarak yansıtmada ve imgenin hacim kazanmasında ihtiyaç duyulan bir öğe olmuştur. Gölge, imgedeki nesnel mekânı belirginleştirmiş ve imgeyi görünen gerçeğe yakınlaştırmıştır. Bu durum, gölge ile duyularla algılanan gerçek arasında bağımlı bir ilişki yaratmıştır. Bu yüzden gölge, görünen gerçeği

resim yüzeyine yansıtmayı arzulayan toplumların resminde oldukça önemsenen bir öğeye dönüşmüştür. Bu türden bir gerçeği arzulayan Avrupa sanatında yüzyıllarca süren yansıtma geleneği, gölgenin çeşitli biçimlerde resim yüzeylerinde görünmesine yol açmıştır.

Resim sanatında gölge, Avrupa sanatının temel ilkeleriyle uyumlu bir gelişim gösterirken, modern öncesi dönemlerde İslam ve Çin resim sanatının temel ilkeleriyle örtüşmemiştir. Bu iki kültürün resim sanatında, duyularla algılanan gerçeğinin ötesindeki gerçek (hakikat/gerçeklik) arzulandığından, gölge gibi nesnesini dünyevileştiren bir öğenin varlığı anlamsız bulunmuştur. İslam felsefesinin bu dünyayı 'gölge gerçek' olarak görüp onun gerçekliğinden şüphe duyması, sanatçıların imgeye hacim veren gölgeden kaçınmasına sebep olmuştur. Aksi tutum, sadece 'gölge gerçek'i maddileştirmek olarak görülmüş ve bu da gerçeği, görünenin ötesinde arayan İslam felsefesinin reddi anlamına geldiğinden olumsuzlanmıştır. Gölge, Çin sanatının temel ilkeleriyle örtüşmediğinden Çin resminde de görülmemiştir. Sadece nesnenin dış görünüşüyle ilgilenmeyip, resimlerini soyut bir deneyimin parçası olarak gören Çinli sanatçı, gölge gibi her an kaybolmaya hazır bir öğeyi anlamsız bulmuştur. Sonuç olarak, modern öncesi dönemlerde resim sanatında gölge, dünyevi gerçekliğin görüntüsünü yansıtmayı arzulayan bir sanat kavrayışının ihtiyaç duyduğu öğe olmuştur. Bu yüzden sadece görünen gerçeği yansıtmaya çalışan kültürlerin resimlerinde yer edinmiştir.

Kaynakça

And, Metin. (1977). *Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu.* Ankara: Doğuş Matbaacılık ve Ticaret Limited Şirket Matbaası.

Ayvazoğlu, Beşir. (1989). *İslam Estetiği ve İnsan.* İstanbul: Çağ Yayınları.

Batterberry, Michael. (1968). *Chinese and Oriental Art.* Milan: Mcgraw - Hill Book Company.

Belting, Hans. (2012). *Floransa ve Bağdat Doğu'da ve Batı'da Bakışın Tarihi*, (Z. A. Yılmazer, Çev.). İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları.

Bird, Michael. (2016). *Sanatı Değiştiren 100 Fikir* (D. Öztok, Çev.). İstanbul: Literatür Yayınları.

Clunas, Craig. (1997). *Art In China.* New York: Oxford University Press.

Eco, Umberto. (2018). *Ortaçağ Estetiğinde Sanat ve Güzellik.* (K. Atalay, Çev.). İstanbul: Can Yayınları.

Erzen, Jale, N. (2016). *Çoğul Estetik.* İstanbul: Metis Yayıncılık.

Foucault, Michel. (1994). *Kelimeler ve Şeyler.* (M. A. Kılıçbay, Çev.). Ankara: İmge Kitabevi.

Gombrich, E. H. (2015). *Sanat ve Yanılsama Resim Yoluyla Betimlemenin Psikolojisi.* (A. Cemal, Çev.). İstanbul: Remzi Kitabevi.

Gombrich, E. H. (2000). *Düşen Gölgenin Özellikleri.* Sanat Dünyamız, 77, s. 177-191.

Hockney, David- Gayford, (2017). *Martin. Mağaradan Bilgisayar Ekranına Resmin Tarihi.* (M. Haydaroğlu, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

İpşiroğlu, Mazhar Ş. (2009). *İslam'da Resim Yasağı ve Sonuçları.* İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Öndin, Nilüfer. (2003). *Biçim Sorunu Varlıkta Bilgide ve Sanatta.* İstanbul: İnsancıl Yayınları.

Pamuk, Orhan. (1998). *Benim Adım Kırmızı.* İstanbul: İletişim Yayınları.

Paz, Octavio. (1982). *Conjunctions and Disjunctions.* (H. Lane, Çev.). New York: Arcade Publishing.

Sayın, Zeynep. (2015). *İmgenin Pornografisi.* İstanbul: Metis Yayınları.

Schuon, Frithjof. (2016). *Dinlerde Biçim ve Öz.* (S. L. Gürkan, Çev.). İstanbul: İnsan Yayınları.

Stoichita, Victor I. (2006). *Gölgenin Kısa Tarihi.* (B. Aydın, Çev.). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Ülken, Hilmi Z. (1968). *Varlık Ve Oluş.* Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi.

İnternet Kaynakçası

Gulbenkian. Erişim: 13.05.2020. https://gulbenkian.pt/museu/en/works_museu/miniature-from-the-anthology-of-sultan-iskandar/

SANAT YAZILARI, 2021; (44): 405-425 / DERLEME MAKALESİ

MACKİNTOSH VE WRIGHT'IN MODERN İÇ MİMARLIĞA ETKİLERİ

MACKINTOSH AND WRIGHT'S EFFECTS ON MODERN INTERIOR ARCHITECTURE

ARŞ. GÖR. **NEVZAT RUHİ ERYILMAZ**
TED Üniversitesi Mimarlık Fakültesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı
nevzat.eryilmaz@tedu.edu.tr
ORCID ID: 0000-0001-5118-520X

Öz: *Charles Rennie Mackintosh ve Frank Lloyd Wright, 20. yüzyılın başında farklı coğrafyalarda, aynı tasarım prensiplerini ve anlayışlarını işleyen ve faal olan iki mimardır. İç mimarlık alanında, temsil ettikleri prensipler ve tasarımlarında öne sürdükleri yeni anlayışlar ile mimarlık alanında yeni bir arayışın sonucu olarak modern mimarlığa etki etmiş ve tıpkı sanat alanında o dönem yaşanan yenilikler gibi tasarım alanında yeniliklere öncü olmuşlardır. Bu makalede, Charles Rennie Mackintosh'un ve Frank Lloyd Wright'ın ürettiği peç çok mekândan özel ve genel olmak üzere iki mekân seçilmiş ve analiz edilmiştir. Ulaşılan bulgular ile sanat alanında 20. yüzyılın başında yaşanan farklılaşmalar ile kopuşların benzerlerinin mimarlık alanında da yaşandığı, fakat bu kopuşların farklı biçimlerde yansıdığı gözlemlenmiştir. Ayrıca, bu iki mimarın modern iç mimarlık alanına olan katkıları ve hangi açıdan iç mimarlık mesleğinin temeline katkı sağladıkları gözlemlenmiştir.*

Anahtar Sözcükler: *C.R. Mackintosh, F. L. Wright, Modern, İç mimarlık, 20. yüzyıl.*

GELİŞ TARİHİ: 29.07.2020 | **KABUL TARİHİ:** 03.04.2021

Abstract: *Charles Rennie Mackintosh and Frank Lloyd Wright were two architects that operated at the beginning of the 20th century with the same design principles and architectural searches, but in different geographies. Just like innovative changes were happening in the field of Art at that period of time, the principles they represented and their unique search into architecture led the field to similar reformations. In this article, two out of the many different spaces that were designed by them were chosen (categorized as private and public) and analyzed accordingly. The findings revealed that similar divergences and breaks that were happening in the field of Art were happening in the field of Architecture, but that these breaks reflected differently. Furthermore, the findings revealed their contributions to modern interior architecture and also in which way their contributions supported the profession of interior architecture.*

Keywords: *C.R. Mackintosh, F. L. Wright, Modern, Interior architecture, 20th century*

Giriş

20. yüzyıl insanoğlunun gelişiminde dönüm noktası oluşturmaktadır. Sanayi Devriminin dallarından düşen meyvelerin olgunlaşmaya başlaması ile insanoğlunun sonsuz hayal gücünün birleşimi ekonomik, sosyolojik, politik ve teknolojik alanlarda muazzam gelişmelere olanak sağlamıştır. Bu gelişmelerin sonuçları ise dönemin mesleklerine yansımış ve bu yansımalardan yeni meslekler doğmuş yahut bu yansımalar mevcut mesleklerin kimliklerini güçlendirilmesine sebebiyet vermiştir.

Tarihin derin nehrinde kaybolmamak ve geniş sırtında yönümüzü bulmak adına, bahsedilen Birinci Sanayi Devrimi yaklaşık olarak 1760 yılında başlar, 1850'lerde İkinci Sanayi Devrimi yaşanır ve 1900'lü yılların başı bu makalede bahsedilen mimarların ürünlerini ortaya koyma yıllarıdır. Tate ve Smith, özellikle 1851'de yapılan Büyük Sergi'nin etkisinden bahseder. Büyük Sergi, cam ve çelik strüktürün ilk kez büyük ölçekte görüldüğü, pek çok Viktorya dönemi kişi için sanayinin üretebildiği mobilya ve donatıları ilk defa gördükleri sergi olmuştur. Tate ve Smith, günümüzde çoğu kişinin 1851 tarihinin Sanayi Devrimi'nin, yani modern dünyanın başlangıcı olduğunu inandığını söyleyerek devam eder, fakat Sanayi Devrimi'nin bir süreç olduğunu ve 100 yıl kadar öncesinde, yani 1751'de zaten başlamış olduğunu da belirtir (Tate ve Smith, 1986, s. 219).

Bu noktada 20. yüzyılın başına dönüp iç mimarlık mesleğinin doğumuna bakarsak; karşımıza gelişen yaratım ve üretim tekniklerinin sonucunda iç mekân elemanlarının kitlesel kullanıma ulaşmaya başladığını gözlemleyebiliriz. Teknolojik gelişmelerin sebebiyet verdiği bu durum, aynı zamanda yeni sosyolojik ve ekonomik sınıfların doğumundan da etkilenmiştir. Bu büyük sınıfsal ve ekonomik değişimin sonucunda kentleşme, konutlaşma ve iç mekân alanlarında yeni ihtiyaçlar ve o ihtiyaçlara çözüm olacak yeni fikirler türemiştir. Bu ihtiyaçları karşılayacak fikirleri üretmeyi görev edinen meslek kesimleri ise dönemin mimarları ve zanaatkârları olmuştur. Bu noktada tasarım ve tasarımcılar, özellikle sanat alanında görülen yeni fikir anlayışlarından da beslenmiştir. Sanat alanında görülen yeni bir bakış açısı arayışı, zamanla mimarlığa da atlamış ve modernizmin özü olan mekânı ve alanı yeni bakış açısı ile algılama ve tasarlama güç kazanmıştır. Bu bakış açısını mimarlığa ve iç mimarlığa kazandıran en önemli isimlerden ikisi ise Charles Rennie Mackintosh ve Frank Lloyd Wright'tır.

Charles Rennie Mackintosh ve Frank Lloyd Wright, aynı dönemlerde fakat ayrı coğrafyalarda çalışmış mimarlardır. Mackintosh Birleşmiş Krallık'ta faal iken Wright özellikle Amerika'da mimari eserler üretmiştir. Giedion, Wright ve Mackintosh arasında mukayeseli bir araştırmanın ilginç olabileceğinden bahseder. İkisinin de duvar yüzeylerini uygulama tarzları, ahşap kolonları ve kirişleri sergilemeleri ve mobilya üretim tarzlarının benzerliğinin altını çizer (Giedion, 1959, s. 397).

Gerek üretim felsefeleri gerek üretimleri ile Mackintosh ve Wright, 20. yüzyılın başında görülen dönemin bakış açısının ve kabullenilmiş estetik anlayışlarının dışında eser sunmuşlardır. Giedion, Wright için "Eserleri 19. yüzyıla uzanan günümüz çağdaş mimarlar arasından şüphesiz en ileri görüşlü olan Frank Lloyd Wright; zengin ve açıklanamaz bir devamlılığa sahip bir dâhidir" demiştir (Giedion, 1959, s. 394). McCorquodale, Mackintosh için "Belki de o dönemin en büyük iç mekân tasarımcısı ise ileri bir olgunluğa ve yeteneğe sahip, yaşadığı dönemde uluslararası ün kazanan İskoç mimar Charles Rennie Mackintosh'tur" gibi bir ifade kullanmıştır (McCorquodale, 1983, s. 191).

Fakat bu iki mimarı 20. yüzyılın başında bu denli farklı kılan nedir? Giedion, farklı bir noktadan şöyle söylemektedir, "Gotik mimari zamanı mimarları yalnızca yeni mühendislik bilgilerini kullanmadılar; O bilgilerde kendi dönemlerine ait amaçları, duyguları ve bakış açılarını ifade etme olasılıkları keşfettiler" (Giedion, 1967, s. 182-183). Bu sözün önemi, Wright'ın ve Mackintosh'un kendi dönemlerinde, kendi dönemlerine tamamıyla zıt ve başka bir mimari anlayışı ve tavrı ortaya koymalarıyla ortaya çıkmaktadır. Bu iki mimar, mevcudu reddederek, kendi bilgilerine ve tasarım anlayışlarına güvenerek ilerlemişlerdir. Yeni doğan teknolojik gelişmeleri kullanarak kendi özlerini ve felsefi fikirlerini ifade etme ve yansıtma çabasına girmiş ve başarılı olmuşlardır. Mackintosh, hayatta ilerleme konusunda şöyle söylemiştir "Bağımsız, Bağımsız, Bağımsız olmalısın – fazla konuşma fakat fazla yap – kendi yolunda git ve bırak komşuların kendi yollarında gitsinler... Bütün aksesuarları silkele ve at – gelenek ve otoritenin sana verdiği aksesuarları – ve yalnız git – sürün – sendele – ama yalnız ilerle" (Mackintosh, 1990, s. 222-223). Wright ise, tasarıma olan eşsiz bakış açısını hep yinelemiş ve organik mimarinin ideal mimari olduğunu savunmuştur. "Halen daha organik mimarlık idealinin orijini, özü, gücü ve temel olarak mimarlık adına değerli olabilecek her şeyi oluşturduğuna inanıyorum" (Wright, 1914, s. 406). Wright, organik mimarlığa olan inancını yıllar boyu asla kaybetmemiştir: "Ve biliyorum ki organik mimarlık sezgisi, yakalandığı vakit, doğası gereği disiplinin en idealini ve en doğrusunu, bedeli hususi menfaatten ve kurulu düzenden ne olursa olsun taşımaktadır" (Wright, 1914, s. 406).

Bu iki mimarın kendilerine ve tutkularına olan inançları, tıpkı bir ressamın ondan beklenileni reddedip ruhunun içinde bulunanı çizmesine benzemektedir. Kendisini, varlığını, bütününü resmeden her şeyi ele alarak tuale dökmesine benzer şekilde bu iki mimar, mesleklerinin bütününü oluşturanı önce hayal ederek, sonrasında düşünerek ve çizerek bizlere binalar ve iç mekânlar olarak sunmuşlardır. Bu çalışmada, Frank Lloyd Wright'ın ve Charles Rennie Mackintosh'un ürettiği pek çok tasarımdan ve mekândan, özel ve genel olmak üzere iki mekân seçilmiş ve bu iki mimarın inandıkları prensiplerin ve sunmak istedikleri kendilerine has tasarım anlayışının analizi yapılmıştır. İç mimarlık mesleğinin temeline olan katkıları, öncelikle tasarımda ve mimaride arayışları ve modern mimariye ulaşmak için keşfettikleri prensipleri ile başlamıştır.

F. L. Wright ve C.R. Mackintosh'un Yeni Bakış Açısı Arayışı

Kübist ressam Pablo Picasso, yeni perspektif arayışlarına bulduğu cevapta simgelemeyi şöyle özetler: "Göz, burun ve ağız parçalarından oluşan kafa kavramında parçaları istediğiniz gibi dağıtabilirsiniz" (Picasso, https://cutt.ly/qxskIOX). Picasso, o dönem mevcut olan sanat kurallarından birini reddedip, kuraldaki mevcut durumu eline alarak kullanabilir bir hale getirerek yeni bir bakış açısı kazandırmıştır. Bu kural; çizilen herhangi bir sanat eserinde tek bir bakış açısı noktasına sahip olmaktır. Sanatçı, her ne çiziyorsa perspektifi ve görüş alanı aynı kalarak bütünlükçü bir çizime ulaşıyordu. Giedion, modern bireysellik kavramının sanatsal suretini perspektifte bulduğundan bahseder. Perspektif bakış açısında her unsur, seyirci bireyin eşsiz görüş açısıyla ilişkilidir (Giedion, 1967, s. 31). Giedion devamında, Rönesans'tan 20. yüzyılın başına kadar resmi oluşturan en büyük özelliklerden birinin perspektif olduğunu, perspektifin bütün stillerde görülebilen bir unsur olduğunu açıklar (Giedion, 1967, s. 433). Fakat Picasso bu kabul edilmiş kuralı, çizmenin üstünde duran bu kabul edilmişliği eline alarak bir araç haline getirmiş ve çizdiği obje ve insanları tek bir tualde farklı bakış açılarından ve perspektiflerden çizmiştir. Tate ve Smith, 1910'larda yaşanan bu kübist devriminin Rönesans'ın tek perspektif prensibinden koptuğunu ve artık objelerin çizilirken görülmeyen bölgelerinin de tuale yansıtıldığını açıklar. Tual artık yalnızca perspektif derinliği verilmesi gereken bir yer değil, zaman-mekânın sonsuz derinliğinde, yani 4'üncü boyutta var olmaya başlamıştır (Tate ve Smith, 1986, s. 90). Burada dikkat edilmesi gereken husus sanatta yeni bir bakış açısının kazanılmasıdır. Mekâna bakış ve algılama bu kırılma ile değişmiştir. Soyutlama anlayışı derinleşmiş ve kabul görmüş, edebiyat gibi diğer sanat dallarında da bu etki gözlemlenmiştir. Giedion, kübizm'de görülen belirgin farkın soyutlama veya kübik gösterim değil, yeni bir mekânsal gösterimin ve yaklaşımın olduğunu söyler (Giedion, 1967, s. 437).

Mimarlıkta ise aynı fikirlerin yansımaları farklı bir şekilde gözlemlenmektedir. Ekspresyonist mimarlık örnekleri mevcut olsa da bu yeni tavrın etkisi iç mekânda tümleşik bakış açısına doğru evrilmiştir. Tate ve Smith, mimarlıkta ve iç mekânlarda gözlemlenen bu değişim hakkında "Eskiden birbirinden kopuk ve ayrı olan, sekans olarak tasarlandıklarında bile kendi içlerinde geometrik olarak bütün odalar bütünleşmeye başlamış, bir 'alandan' başka bir 'alana' akan, üst üste gelmiş bir mekânlar bütününe dönüşmüştür" (Tate ve Smith, 1986, s. 91). Burada mimar Frank Lloyd Wright'ın 1909'da tamamladığı Unity Temple kilisesi, kübizmin başlangıç tarihi olan 1907-1908 ile de uyum göstermektedir. Giedion, bu tasarım anlayışını "İç mekânlarında da duvar, tavan, doğrama ve kapı açıklığı gibi çeşitli ve ayrı öğeler arası karşılıklı ilişkiler ve alâkalar bulma gayreti mevcut" olarak açıklamaktadır (Giedion, 1959, s. 411).

Harris ise, Mackintosh'un projelerinde aydınlatma donatılarından çatal-bıçak takımlarına kadar her bir parçasını tasarladığından bahseder (Harris, 1996, s. 5). Burada 1904'te tamamlanan Hill evi örnek gösterilebilir. Fanny, Mackintosh için "Tasarladığı her iç mekânda, donatılar iç alan yönetiminde anahtar rolü oynardı" demiştir (Fanny, 2001, s. 160).

Fakat bu yansımalar Avrupa ile Amerika arasında farklılık göstermiştir. Giedion, bu farklılığı şöyle özetler, "İngiliz ve Amerikan mimarların kritik farklılık noktası, farklılaşmaya başladıkları kök noktadır. İngiliz mimarlar endüstriyel üretim ile değersizleştirilen el sanatları, hüner, mobilya, halı, duvar kâğıdı gibi küçük objeler ile bir reform başlattılar. Amerikalılar ise eve bir bütün olarak yaklaştılar ve el sanatı fikrine verilen vurguya kapılmadılar" (Giedion, 1959, s. 397).

Bu yansımaların farklılıkları Mackintosh'un Hill evi ve Wright'ın Robie evi eserlerini gözlemlediğimizde karşımıza çıkmaktadır. İki mimar da aslen aynı noktaya doğru ilerlemiş olsalar ve tasarım dilleri yer yer benzerlik göstermiş olsa da, izledikleri yol ve ulaştıkları sonuçlar farklı olmuş ve hisleri farklı iç mekânlar sunmuşlardır. Wright, bütünden küçüğe doğru ilerlemiş ve iç mekân hissiyatını ön planda tutarak öncelikle iç içe geçerek yaşayan mekânlar oluşturmuştur. Bir iç mekân kimliği ve aynı zamanda iç mekân tasarımının temellerini var etmiştir. Mackintosh ise, kendisine has tasarım dilini en yoğunlaştırılmış, en öz halini en küçük elemanda göstererek öncelikle tasarım temelini oturtmuş, sonrasında bu dili bütün yapıya uyarlamış ve iç mekân hissiyatını bu şekilde doğurmuştur.

Wright ve Mackintosh İç Mekânlarının Analizleri

Giedion, "Sanatçı, aslen, bir mucit veyahut bilim adamı gibi çalışır: Üçü de insan ve dünyası arasında ilişkiler aramaktadır" demiştir (Giedion, 1967, s. 432). İç mimar ise aynı minvalde, insan ve yaşadığı mekânlar arasında yeni ilişkiler aramaktadır. Giedion burada, sanatın aslen tasarım ile ne kadar ilişkili olduğunu da anlatmaktadır. Tasarım, ölçeği fark etmeksizin birbiriyle bağlantısı olmayan alanlar arası ilişkiler kurmak, bu ilişkilerden doğan problemleri görmek, tanılamak ve çözmek üzerinedir. Bu noktada öncelikle Wright'a, sonrasında Mackintosh'a döndüğümüzde bu ilişkilerin ne denli güçlü olduğunu görebilmekteyiz. İki mimar da öncelikle iç mekânda bütün elemanların birbirleriyle ilişkilerini görünür kılmış ve yeni iç mekân oluşumlarını göz önüne sunmuşlardır. Bunları göstermek adına, konutlar ve genel alanlar olmak üzere her iki mimardan ikişer adet iç mekân analizi yapılmıştır.

Konutlar

Helensburgh Hill Evi (C. R. Mackintosh)

Helensburgh'da bulunan Hill Evi, Charles Rennie Mackintosh tarafından 1902 yılında tasarlanmaya başlanmıştır. Mackintosh, 'form follows function (Sullivan, 1896)' fikrini tasarım anlayışının ortasına oturtmuştur ve Hill Evi bu tasarım anlayışından ortaya çıkmaktadır (Fanny, 2001, s. 138). Mekânda en küçük öğede bile Mackintosh'un kare formu üzerine olan çalışmaları gözlemlenebilmekte ve bu çalışmanın sonucunda ortaya çıkan farklı tasarım elemanları görülebilmektedir. Hill Evi'nin girişinde, iç mekânın üç ekseninde geometrik formların kullanımları gözlemlenebilir.



Görsel 1. Matthew Turlow, 2017, Hill Evi, Giriş Holü / Hill House, Entry Hall. Decorative arts trust. Erişim: 20.08.2020. https://cutt.ly/exCsOMn

Fanny, Mackintosh'un Hill evi için "Kareye ve karenin oluşturduğu olasılıklara olan ilgisini göstermenin ötesinde, evin geometrik ve eril tarafının daha hafif ve dişil tarafı ile var oluşunun altını çizmektedir" demiştir (Fanny, 2001, s. 151). Hill Evi'nin girişinde karenin oluşturduğu olasılıkların kullanımı, zeminde başlayıp çizgiye dönüşen ve donatıları bağlayan dekoratif öğeler olarak gözükmesinin yanı sıra aydınlatma elemanlarının formlarında da görülmektedir. Fanny'nin bahsettiği eril/dişil ikilemi, özellikle bu geometrik formlar ile kullanılan gül soyutlamasında gözlemlenebilir. Bu noktada değinilebilecek bir başka husus, bu formların evin tamamında gözlemlenebiliyor oluşudur. Fanny, aynı zamanda girişin evin eril ve dişil ikilemini dengede tuttuğunu ve dengeyi koyu tezatlar ve formlar ile sağladığından bahsetmektedir (Fanny, 2001, s. 142). Görsel 2'de, tıpkı resimde kullanılan kompozisyon gibi iç mekân donatılarının salonda kurduğu kompozisyon gözlemlenebilir.



Görsel 2. Anonim. Belirsiz tarih, Hill House İç Mekânı / Hill House Interior. Visit Scotland Erişim: 20.08.2020. https://cutt.ly/pxCdtWI

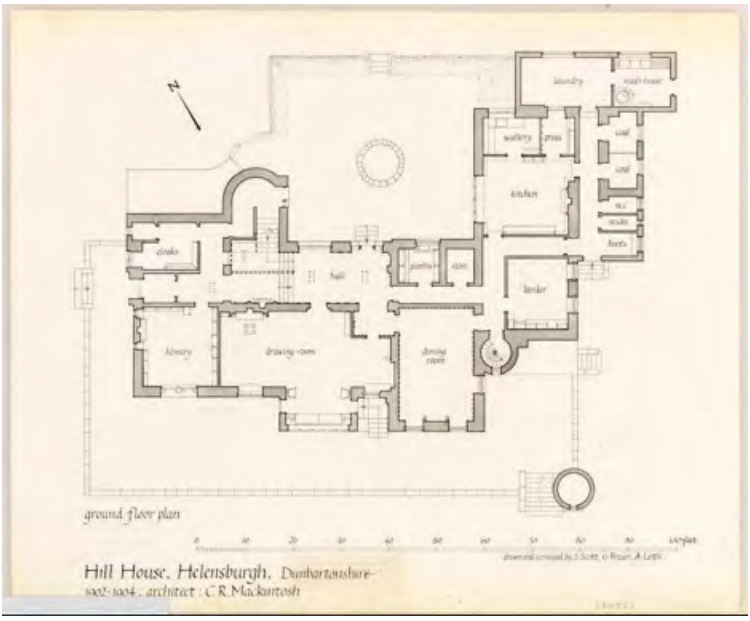
Hill Evi'nin salonunda, pencereleri bölen perdelerde soyutlaştırılmış çiçek formu tekrardan gözümüze çarparken, iç mekânın kalanında görülen çizgilerin ve bu çizgilerin oluşturduğu karelerin arasında bir denge ve zarafet gözlemlenmektedir. Fanny, salonda uygulanan malzemelerin seçimi hakkında "... Koltukların koyu ahşabı ile aydınlık döşemesi odanın karanlık ve aydınlık öğelerini birbirine bağlamaktadır" demiştir (Fanny, 2001, s. 151). Eril/dişil ikilemi, burada da karşımıza çıkmaktadır. Duvarlarda uygulanan dekoratif ve zarif soyutlaştırmalar, donatıların sert ve sağlam çizgileriyle dengeli bir tezat ve ikilem oluşturmaktadırlar.



Görsel 3. Ksenia & Pavel, 2018, Ana Yatak Odası / The Main Bedroom. Fat-creative. Erişim: 20.08.2020. https://cutt.ly/9xCdjFE

Görsel 3'te, tıpkı salonda görülen bir kompozisyon gözlemlenmektedir fakat burada ritim daha dinamiktir. Fanny, ana yatak odasında bulunan sandalyeler hakkında "Mackintosh, odanın değişen alanlarını tarif etmek ve sandalyelerin eril çizgilerinin odanın geri kalan dişil hatları ile olan tezatlığını ve çatışmasını belirtmek adına kasten sandalyeleri kullanmaktadır" demiştir (Fanny, 2001, s. 168). Ana yatak odasında, soyutlaştırılmış gül formu tekrardan donatılarda görülürken, karenin ve çizgilerin hissiyatı da devam etmektedir. Fakat ana yatak odasında eril/dişil ikilemi, bu noktada bir ritme dönüşmüştür.

Hill Evi'nde gözlemlenebilen en büyük olgular geometrik formların uyumu ve eril/dişil ikileminin dengede tutularak harmoninin oluşturulma çabasıdır. Bu olgular aynı zamanda fonksiyonun temel alındığı bir tasarım ile birleştirilmiş ve ortaya Mackintosh'un kendisine has tarzı karşımıza çıkmıştır.



Görsel 4. Scott, S., G. Fraser ve A. Loth., 1973, Hill Evi Zemin Kat Planı / Hill House ground floor plan. infobarrel. Erişim: 16.03.2021. https://cutt.ly/6xCdRje

Robie Evi (F. L. Wright)

Robie Evi, Frank Lloyd Wright'ın 1908-1909 arasında tasarladığı bir özel konuttur. Konut, 1908-1910 yılları arasında tamamlanmıştır (Perez, 2010). Robie Evi'nde, Wright'ın dengeye ve bütüncül tasarıma olan öneminin yansımaları ve üretimi gözlemlenmektedir. Aynı şekilde Wright için yüksek değer taşıyan gün ışığı ve iç-dış bağlantısı, bu yapıda gözlemlenebilmektedir.



Görsel 5. James Caulfield, 2014, Yemek Odasından Perspektif / Dining Room Perspective. Wallstreet journal. Erişim: 20.08.2020. https://cutt.ly/BxCfqro

Görsel 5'te, mekânların birbirlerine akışları ve yapı elemanlarının tasarım öğeleri olarak kullanımı gözlemlenmektedir. Wright, burada yalnızca iç mimarlık öğelerini binanın yapısına yansıtmakla kalmamış, aynı zamanda bu öğeleri estetik elemanlar olarak da kullanmıştır. Yapı harici görülen her eleman, yapıya birebir uygulanmış ve bütün olarak sunulmuştur. Burada gözlemlenen dikey his, cam bölüntülerinde ve bölüntülerin uzanarak tavanda devam etmesinden kaynaklanmaktadır. Fakat dikey his ile denge oluşturan yatay his, aynı öğelerde tekrardan hissedilmektedir. Yatay hissi güçlendirmek adına halıda bulunan motiflerin yönleri seçilmiş ve iç saçaklarda süsleme elemanları kullanılmıştır. Bütün elemanlarda görülen formlar, geometrik bir akışkanlık hissiyatı yaratmaktadır. Wright'ın sınırsız ve sürekli devam eden iç mekân yaratma isteği, burada gözlemlenebilmektedir.

Hiçbir öğe, diğerinden bağımsız hareket etmemektedir ve hepsi birlikte bir tasarım dili oluşturmaktadır. Bu özgün dil, aynı zamanda iç mekânda görsel gürültü oluşmasını da engellemektedir zira bu bütünlük, beraberinde mekânsal bir denge de getirmektedir.



Görsel 6. James Caulfield, 2014, Robie House Salonu / The Living Room at The Robie House. Wallstreet journal. Erişim: 20.08.2020. https://cutt.ly/WxCfByL

Görsel 6'da salon gözlemlenebilir. Bu mekân, yemek odasının karşısındadır ve baskın şömine gözlemlenmektedir. Wright'ın tasarım dilinin camlardan aydınlatmalara kadar mekândaki bütün öğelere yayıldığı gözlemlenmektedir.

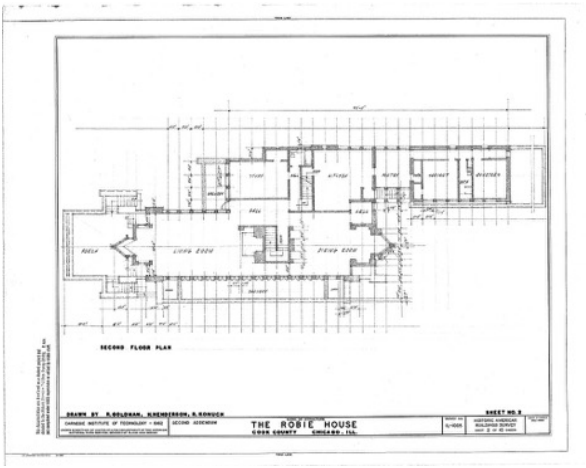
Bina boyunca bulunan mevcut pencerelerin ana görevi içeriye gün ışığının girmesini sağlamaktır Camlarda gözlemlenebilen geometrik formlar ise pencerelerin sağladığı açıklığı ve aydınlığı dengelemek adına bir nebze mahremiyet sağlamaktadır. Bu camlardan toplamda 174 adet mevcuttur (Perez, 2010). Camların devamlılığı aynı zamanda yatay hissiyatı güçlendirirken, yarattığı doku ile tasarıma bir boyut daha kazandırmaktadır. İç mekân, dengeli bir dış aydınlatmaya sahip olmanın yanı sıra dengeli bir yatay/dikey hissiyata sahiptir ve tasarım öğelerinin tekrarı bütün bir tasarım anlayışının mevcut olduğunu göstermektedir.



Görsel 7. James Caulfield, 2014, Robie Evi Yemek Odası / Robie House Dining Room. Teaching by design. Erişim: 20.08.2020. https://cutt.ly/mxCf5qv

Yemek odasında, iç mekânda gözlemlenen dikey çizgilerin devamı hissedilebilmektedir. Wright burada tasarım dilini yemek sandalyelerinde kullanmış, aynı şekilde aydınlatmaları masaya ekleyerek evin her parçasının bir bütüne hizmet etmesini sağlamıştır. Storrer, iç mekâna giren güneş ışığının açılarının mükemmelce hesaplandığını ve öğlen güneşinin dış cephenin hemen altına çarpmasını sağladığını, baharlarda ise iç mekânı sıcak bir ışık ile aydınlattığından bahseder (Storrer, 2017, s. 127).

Robie evinde, karşımıza çıkan en büyük unsur denge ve dengenin bütün tasarıma yansıtılması olmuştur. Kullanılan her tasarım öğesi ve tasarım adına verilmiş her karar dengeyi gözeterek yapılmış ve bu denge unsuru bütüncül bir tasarım ortaya çıkarmıştır. Geometrik formların kullanımı ve aydınlatma gibi tasarım öğelerinin iç mekânda kullanılan başka öğelerde yansıtılması da gözlemlenmektedir. Görsel 8, dengenin simetriden destek alarak oluştuğunu ve mekânlar arası akşın iç duvarların kaldırılarak minimum düzeyde tutulduğunu göz önüne sunmaktadır. Ek olarak, mekân oranları bu dengeyi desteklemektedir.

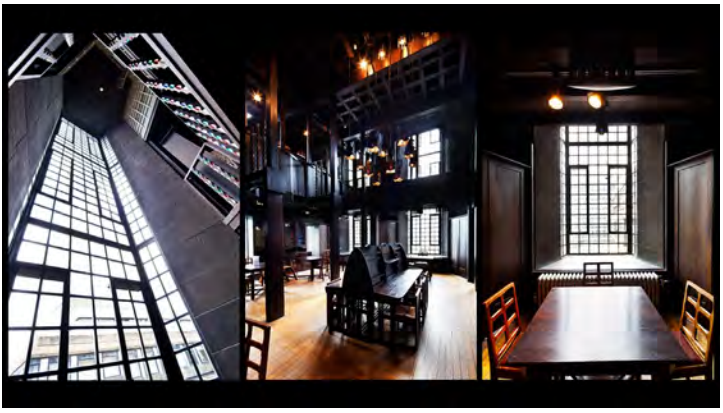


Görsel 8. Historic American Buildings Survey (Library of Congress) et al, 1933 sonrası, Frederick C. Robie House, 5757 Woodlawn Avenue, Chicago, Cook County, IL. Library of Congress. Erişim: 16.03.2021. https://cutt.ly/PxCgaPt

Genel Alanlar

Glasgow Sanat Okulu (C. R. Mackintosh)

Glasgow Sanat Okulu, Mackintosh tarafından 1897 ila 1899 arasında tamamlanmıştır. Okulun yöneticileri tarafından hazırlanan yarışmayı 1897 yılında kazanan Mackintosh, büyük ve sade cam cepheleri ile bilinmektedir (Harris, 1996, s. 20). Glasgow Sanat Okulu Kütüphanesi, maalesef kullanılan tasarım dilinin dışında iki defa yanmış olmasıyla tanınmaktadır. Bu mekânda kullanılmış olan geometrik formlar ve mekânlar arası özgür geçişler kolaylıkla gözlemlenebilmektedir.



Görsel 9. Glasgow School of Art, belirsiz tarih, GSA Kütüphanesi / GSA Library BBC. Erişim: 20.08.2020. https://cutt.ly/6xCgxVn

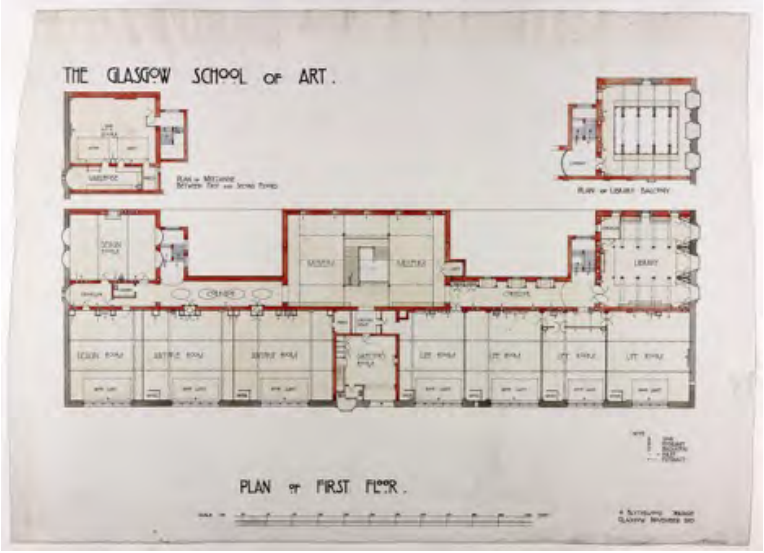
Glasgow Sanat Okulu Kütüphanesi'nde, mekânda baskın rolde geniş dikey doğramalar ve mekânı ferahlatan galeri boşluğu, tasarımda ilk göze çarpan öğelerdir. Bu öğeleri destekleyen ve tamamlayan geometrik bölüntüler, bu öğeler ile tezat oluşturan hafif kavisli çizgiler ile mekân tamamlanmaktadır. Fanny, Mackintosh'un burada kütüphanenin hemen üstünde bulunan gizli kitap dükkânının da formunun tasarlandığını belirtir (Fanny, 2001, s.68).



Görsel 10. Anonim, belirsiz tarih, isimsiz. Herald Scotland. Erişim: 20.08.2020. https://cutt.ly/6xCgJJG

McCorquodale, Mackintosh'un alışılmışın dışında, sade ve zarif tavırların karışımı ile ürettiği tarzın Viyana Seseyonistlerine olağanüstü derecede etkileyici geldiğinden söz eder. Seseyonistlerin en çok etkilendikleri, güçlü yatay vurgu ve Mackintosh'un kendisine ait özgül dekoratif dilinin seyrek uygulanışı olmuştur. Mackintosh'un duvar yüzeylerini bölümleyerek bölge ve alan oluşturma sevgisi ve tavanın hemen altında bu bölüntünün yarattığı frizlere benzer alanlar Viyana'lıların mekânı ifade edişini derinden etkilemiştir (McCorquodale, 1983, s. 197). Glasgow Sanat Okulu'nda bu bölümlemeler yalnızca tavanda kullanılan aydınlatmalarda gözlemlenmenin dışında pencerelerde de görülebilmektedir. Mackintosh'un geometrik form kullanımı tekrardan karşımıza çıkmaktadır ve özellikle kütüphanede gözlemlenebilen katlar arası dikey geçişler mevcuttur. Fanny, iç mekânsal hissiyatın bir ağaç koruluğunun altında olunmasına benzetmiş ve tasarımın yarattığı ruh halinin düşünceli ve ciddi olduğunu açıklamıştır (Fanny, 2001, s. 62). Mekânın ortasından çekilen görsel 10'da ağaç koruluğu benzetmesi hissedilmektedir.

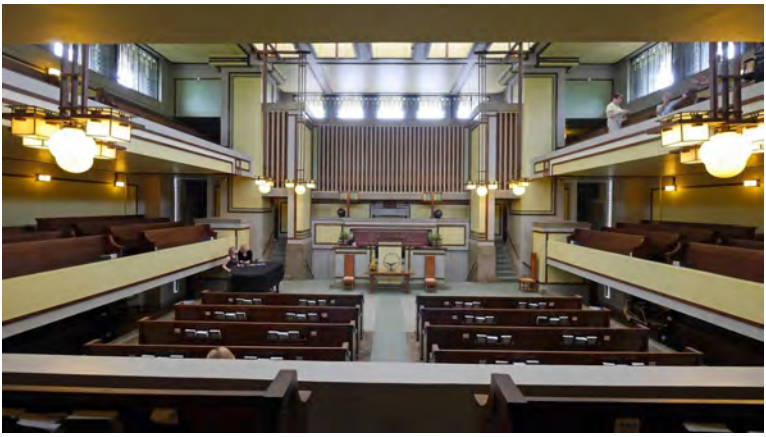
Glasgow Sanat Okulu'nun kütüphanesinde karşımıza tekrardan geometrik formların ve bölüntülerin harmonisi çıkmaktadır. Mackintosh, kendisine has geometrik form kullanımını devam ettirmiş, tekrardan eril/dişil ikilemini kullanmış, fakat bütün bu tasarım öğelerini genel bir alana uygulamıştır.



Görsel 11. Glasgow Sanat Okulu Arşivi, 1910 (üretim), 2019 (çekim) Glasgow Sanat Okulu için zemin kat planı / Design for Glasgow School of Art: plan of first floor. Gsaarchives. Erişim: 16.03.2021. https://cutt.ly/lxChJfY

Unity Temple (F. L. Wright)

Unity Temple Kilisesi, 1906 yılında Wright tarafından tasarlanmış ve yapımına başlanmıştır. Üniter evrensel bir kilise olarak tasarlanan yapı, 1908 yılında tamamlanmıştır (Heinz, 2002, s. 21).



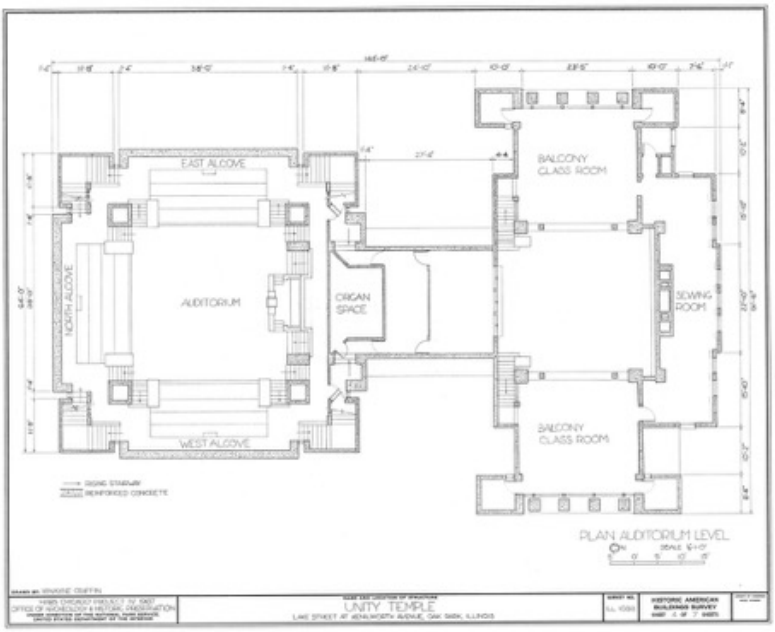
Görsel 12. Anonim. Belirsiz tarih, isimsiz. Archweb. Erişim: 20.08.2020. https://cutt.ly/YxCh0fo

Görsel 12'de her küçük mekânın ve yüzeyin birbiri ile uyumlu bir şekilde tasarlanmış olduğu ve Görsel 14'te her mekân alanının ötekine özgürce akmakta olduğu gözlemlenebilmektedir. Heinz, Unity Temple Kilise'sinin Wright'ı mesleğinin tepesine koyan eser olduğunu savunur. Wright'ın o ana kadar öğrendiği her şeyi esere akıttığını ve daha da ileri gittiğini aktarır (Heinz, 202, s. 25-26). Heinz ayrıca, Unity Temple Kilisesi'nde bulunan sistemlerin bütüne hizmet edişinden ve binanın bunu gösterebilen en iyi örneklerinden biri olduğundan bahseder (Heinz, 2002, s. 18). Iç mekâna bakıldığı vakit, mekânlar arası akış ve özgürlük, duvarlarda kullanılan çizgiler ile bağlanmış ve akış hissiyatı bu şekilde güçlendirilmiştir.



Görsel 13. Sandra Cohen-Rose & Colin Rose, 2008, Unity Temple Kilisesi / Unity Temple. Flickr. Erişim: 20.08.2020. https://cutt.ly/WxCh5EO

Görsel 13'te görülebildiği üzere, duvar yüzeyi ile tavan bağlantı detayı, aydınlatmalar ve çizgisel elemanlar arası sağlanmıştır. Tavanın bölüntüleri sayesinde gün ışığı, huzme olarak mekâna ulaşmaktadır. Tavana bakıldığında, Wright'ın tekrardan gün ışığına verdiği önemi gözlemleyebiliriz. Aynı şekilde Wright'ın iç mekân ile dış mekânı birleştirme çabasının sonucu, tavanda bulunan pencerelere ilaveten mekân boyunca yatay pencerelerin de bulunmasıdır. Mekânda geometrik form kullanımı her duvar yüzeyinde gözlemlenebilmektedir, fakat burada ek bir tasarım katmanı olarak her duvarın ek işlevleri mevcuttur. Kimi bütüncül tasarıma uygun bölümlenmişken, kimi aydınlatma elemanlarında bulunan çizgileri kablo olarak devam ettirmektedir.



Görsel 14. Historic American Buildings Survey (Library of Congress) et al, 1933 sonrası, Unity Temple, 875 Lake Street, Oak Park, Cook County, IL Library of Congress. Erişim: 16.03.2021. https://cutt.ly/GxCjiTZ

Analiz Sonuçları

Bu noktada iki mimarın da yeni ve modern bir mimari yaklaşım arayışı gözlemlenebilir. Tate ve Smith, iç mimarlıkta Wright'ın bu arayışını bir bütüne yaklaşım arayışı olarak tanımlar. Burada keşfedilmek istenen tasarım cevapları alanların formlarından, sahip oldukları strüktürel ve yapısal sistemlerden, fonksiyonel faaliyet örüntülerinden, yeni malzemelerden ve üretim türlerinden oluşmaktadır (Tate ve Smith, 1986, s. 235).

Bu noktada dikkat çekici olabilecek bir başka unsur da Wright ve Mackintosh'un farklı noktalardan başlayan, fakat aynı noktada sonuçlanan tasarıma bakış açılarıdır. Wright, en kapsamlı ve en geniş yelpazeden tasarımına başlayıp sonrasında donatılara ve süslemelere eğilirken ve ölçeğini küçültürken Mackintosh tam tersine çatal bıçak takımı, duvar kâğıdı gibi en küçük öğeleri önce tasarlayarak sonrasında mekâna ve mimariye yaymıştır. Mackintosh tasarıma içten başlayarak dışa doğru ilerlemişken Wright dıştan başlayarak bütünü tamamlama gayretinde olmuştur. İki tasarımcının da buluştukları nokta nihayetinde bütüncül tasarım ve bütün uyumu ve harmonisi olmuştur. İki mimar da resimlerini çizerken farklı fırçalar kullanmış olmalarına karşın tuale döktükleri eserler şaşırtıcı derecede benzerlik ve tanınmışlık göstermektedirler. Bu benzerliği ve tanınmışlığı sağlayan öğe ise tasarıma ve mimarlığa olan yeni bakış açılarıdır.

Bu yeni bakış açısından önce, iç mimarlık fikri ve anlayışı katı ve sertti. Tıpkı tuvale olan tek noktalı bakış açısı gibi, iç mekâna olan bakış açıları da aynıydı. Wright işte bu bakış açısına yenilikler getirmiştir. Çeşitli bakış açılarını kazandırma şekli ise iç mekân çözümlemelerini iç mekâna has yapmış olmasıdır. Tasarımında bütünlükçü yaklaşımın yanı sıra ana tasarım öğelerini en ufak detaya kadar indirgemiş ve tasarımın tamamı istikrarlı ve tutarlı bir tavır sergilemektedir. Tate ve Smith, Wright'ın süslemeyi mimari süsleme elemanından bağımsız yalnızca iç mekân elemanı olarak kullandığını ve bütün iç mekân elemanlarının bütünleştirildiğini açıklamaktadır. Bu doğrultuda duvarların ve doğramaların bir bütün, tavanın ve tavan doğramaların bütünleşik, mobilyaların duvarların bir parçası, süslemenin ise duvar olduğunu anlatır (Tate ve Smith, 1986, s. 245-246). Wright bu manada, mekânı tek bir büyük alanın içinde tasarlayarak aslında evin bütün yaşanmışlık hallerini, yani bütün perspektiflerini tek bir alanda, yani tek bir tualde birleştirmeyi amaçlamıştır. Giedion, Wright'ın bu amacını "Eve yaklaşımı, evin başlıca ve olabildiğince yegâne bir oda olarak görülmesine dayanıyor" olarak anlatır (Giedion, 1967, s. 400).

Tasarıma bu yaklaşımıyla Wright hem mimari hem de iç mimari adına yeni bir bakış açısı ve kimliği oluşturmakla kalmamış, aynı zamanda Sanayi Devrimi'nin başından beri süregelen eleştirilere de cevap niteliği taşıyan mimari yapılar, iç mekânlar ve mobilyalar üretmiştir. Bütünlük, uyum ve içsel arayışlarında keşfettiği doğa unsuru ile mimaride formdan ve fonksiyondan öte psikolojik etkileri de tasarımlarına katmış ve organik mimarinin, yalnızca evin değil, evin ilişki kurduğu her alanda ve özellikle coğrafi olarak da uyum içinde olmasını savunmuştur. Giedion, bu durumu Wright'in kendisine söylediği biz söz ile açıklamaktadır. "Ben evi tepenin üstüne inşa etmem. Bir kaş gibi, çevresine inşa ederim" (Giedion, 1967, s. 416). Wright için doğa ve coğrafya, kullanılan malzemeler ve iç mekân bütünlüğü kadar değer teşkil ediyordu ve tasarımlarında bu öğeleri karıştırarak uyum ve harmoni elde etmeyi amaçlıyordu. Ken Burns'ın, *Frank Lloyd Wright* adlı belgeselinde Wright, bu uyum ve harmoni hakkında "Biçim, işlevi izler. Bu yanlış anlaşılmıştır. Biçim ve işlev manevi bir birleşme içinde tek olmalıdırlar" demiştir (Burns (Yapımcı), 1998). Wright'ın tasarımı resme yansıtıldığı vakit, yürünerek etkileşim kurulabilen, çevresi ile uyumlu ve denge içinde bir yerleştirme sanatı örnek verilebilir.

Mackintosh ise, özellikle geometrik formlara eril ve dişil olmak üzere farklı karakterler katmış ve bunları tasarımının tamamına uygulamıştır. Fanny, Mackintosh'un ayrıca tasarımda eril/dişil ikilemini ve geometrik formlara yaklaşımını "Eril/dişil, aydınlık/karanlık ve organik/geometrik özellikler arası gerilim, Mackintosh'un uzun süredir işinde geliştirdiği bir olguydu" olarak açıklamıştır (Fanny, 2001, s. 168). 'Tasarımın tamamı' cümlesi, üretilen bir eseri tam olarak kavramak adına çok değerlidir. Mackintosh'un mekân tasarımını resme benzettiğimiz vakit, Mackintosh tuval ve kullanacağı fırçalar dâhil her bir parçayı tasarlayarak bir bütün sunmaktadır.

Sonuç

Pile ve Gura, tasarımda çağdaş durumu iç mimar açısından bir paradigma değişikliği olarak açıklamaktadırlar. Onlara göre iç mimarın yeni paradigması artık yalnızca kumaş seçen ve donatı düzenleyip organize eden dekoratör olmak değildir. Dekoratör terimi kullanımdan çıkmaktadır ve artık iç mimar mevkiini mimarların veyahut mühendislerin mevkilerinin yanına yükseltmek adına artan çabalar gözlemlenmektedir. İç mimarlar artık iç mekânlarda karmaşık düzenleri planlayabilen, aydınlatma ihtiyaçlarını belirleyebilen, çeşitli yapı meslekleri koordine edebilen, aksesuar seçebilen ve yalnızca estetik olarak çekici değil, aynı zamanda hayat değiştirici odaları da tasarlayabilen; pek çok yeteneğe sahip, saygı duyulan profesyonellere evirilmişlerdir (Pile ve Gura, 2013, s. 470). Bu değişen paradigma, iç mimar kimliğine yeni anlamlar ve işlevler yüklemiş, iç mimar mesleğine karşı yeni beklentiler oluşturmuştur.

Tasarım alanında oluşan bu gelişmeler, tıpkı yaklaşık 100 yıl evvel olduğu gibi yeni bakış açılarına olası yollar sunmaktadır. Fakat bu yolu yürüme uğrunda Mackintosh'un ve Wright'ın diğer tasarım fikirlerini ve cevaplarını unutmamak gerekir. Bütünlükçü ve tutarlı tasarım tavrı, yeni tasarım tavırları kadar değerlidir. Tasarım, kazandığı bu yeni özgürlük ile daha öncesinde görülmemiş formlara doğru ilerlemenin yanında köklerinden tamamıyla kopmamalı, yapı ve mekân elemanlarının tasarımda kazanabileceği gücü unutmamalıdır. Wright'ın 1927 yılında yazdığı denemelerinden birinde açıkladığı "Makine, mimarın aracıdır – istese de istemese de. Hâkimi olmaz ise, Makine onun hâkimi olur" fikri, günümüz teknolojileri ve akımları için de geçerliliğini korumaktadır (Wright, 1927, s. 394).

Günümüz 21. yüzyıl tasarımında bilgisayarların yeri yadsınamaz bir noktaya gelmiştir. Bilgisayar destekli çizim programları, tasarımın her alanına nüfuz etmiştir. Bu programların en büyük getirisi ise parametrik tasarım sayesinde hayal gücünün matematiksel hesaplamadan ve statik bilgisinden bağımsız kalması ve tam anlamı ile özgürleşmiş olmasıdır. Jeneratif tasarım ise özellikle mobilya tasarımında yeni bir etki yaratmaktadır. Bu noktada tasarımcı, istediği parametreleri girdikten sonra programın sunduğu yüzlerce olasılık içinden uygun gördüğünü seçebilme imkânına sahiptir. Pile ve Gura'nın bahsettikleri paradigma değişiminin yanında (Pile ve Gura, 2013, s. 470), tasarımcı aynı zamanda dijital bir zanaatkara da dönüşmektedir.

Bu noktada üzerinde durulabilecek son olgu, insanoğlunun bulunduğu mevcut duruma başkaldırışı ve yaratıcılığı ile farklı bir yol ve çözüm bulma arayışıdır. Tasarım, özünde problem çözme ve işlevselliği, estetik ile buluşturma çabasıdır. Burada işlevsellik rakamlarla daha iyi ifade edilebilirken estetiği görebilme ve kazandırabilme, yaratıcılığın ve sanatın sınırına girmektedir ve yaratıcılık, özünde bir başkaldırış ve farklı yön bulma arayışıdır. Tasarımda işlev, tuval görevi görmektedir. Bu tuval, mağara duvarı olabileceği gibi en iyi kaliteden yapılmış özel bir yüzey de olabilir. Üretilen eserin işlevi, aslen eserden gelmemektedir. Estetik ise, bu tuvali boyayan renklerdir. Bu renkler, en primitif malzemeler ile

de üretilebilecekken, en iyi kaliteden yapılmış boyalar da olabilmektedir. Tıpkı işlev gibi estetik de eserden gelmemektedir. Tasarımcı ise, bu iki öğeyi birleştiren araçtır. Bu araç, günümüzde analog ve dijital olmak üzere iki şekilde karşımıza çıkmaktadır ve form olarak farklılık gösterse bile nihai görevi işlev ile estetiği birleştirerek bir tasarımı, yani eseri üretmektir. Fakat bu denklemde eksik kalan ve dengeyi oluşturan parça bu üçünü kontrol eden el, yani hepsinin arkasındaki zekâdır. İşte bu el, tasarımcının bakış açısı, sahip olduğu bilgi birikimini kullanabilme yetisi ve tutkusudur.

Burada iki tasarımcının öncelikle mimarlık ile sonrasında ise tasarımın bütün alanlarında gösterdikleri zamanın duruşundan farklı bir duruş ve başkaldırış dikkat çekmektedir. Düşündükleri fikirlerden ve yarattıkları tasarımlardan asla ödün vermeyen bu iki tasarımcı, sergiledikleri tavır ile kendilerini ayırt etmiş ve bu tavırdan vazgeçmeyerek var olan kalıplara girmeyi reddetmişlerdir. Buldukları yeni dengeden vazgeçmemiş, aksine onlara tutunarak yollarına devam etmişlerdir. Özellikle Wright, inandığı fikirler ve yalnızca tasarıma değil, aynı zamanda dünyaya bakışını yazarak dile getirmiş ve bu amaç uğrunda uzun bir süre kötü yorumlara maruz kalmıştır.

Ne olursa olsun, bu iki tasarımcı ne kullandıkları aracı ne tuvallerini ne de boyalarını değiştirmemiş, onları yöneten elin güçlü ve tutarlı kalmasını sağlamışlardır. Wright, denge ve bütünlük üstüne "Hiçbir ev bir tepenin ya da başka yerin üstüne inşa edilmemelidir. Tepenin olmalıdır. Tepeye ait olmalıdır. Tepe ve ev beraber yaşamalı ve bundan mutluluk duymalıdırlar" demiştir (Wright, 1943, s. 151). Bu söz, bütün profesyonel yaşamı boyunca vazgeçmediği, aksine üzerine giderek yıllar boyu rafine ederek elde ettiği özgün düşünce anlayışıdır. Mackintosh ise, 1902 yılında Glasgow'da verdiği bir 'Edep ve Terbiye' dersinde "Sanat çiçektir. Yaşam ise yapraklarıdır. Her sanatçı kendi çiçeğini zarif ve güzel, yaşayan bir canlıya dönüştürmelidir ki dünyayı yaşamdan ve yaşamaktan daha değerli, daha güzel ve daimî şeylerin olduğuna ikna etsin" demiştir (Mackintosh, 1990, s. 223). Mackintosh'un sanata ve üretime olan bu bakış açısı, tasarım alanıyla birleştiğinde bütünün içinde en küçük parçanın bile düşünülüp değer verilmesi ve özveriyle işlenip tasarlanması olarak ortaya çıkmıştır. Doğaya ve dengeye olan saygıları ve hissettikleri tutku, iki tasarımcının da eserlerine yayılmış güçlü bir etki yaratmakta ve bu unsurlar iki tasarımcıyı birbirine bağlamaktadır. Bütüncül tasarıma ulaşmak için uyguladıkları metot farklı olsa da, tasarımlarında kullandıkları estetik farklılık gösterse de gün ışığını, renkleri ve iç mekân yüzeylerini uygulama tercihleri ile aslen aynı sonuca ulaşmakta ve aynı noktada buluşmaktadırlar. Tasarımlarında bulunan tutkunun ortaya çıkardığı bu denge ve bütünlük, temel tasarımın özü olarak kabul edilebilir.

Hem Wright hem de Mackintosh, tasarıma ve üretime bakış açılarını dünyaya sunmak adına çabalamış ve hayatlarını buna adamışlardır. Bunun neticesinde tasarım tarihinde mihenk taşı sayılabilecek bir yere sahiptirler.

Bu çabalarının meyvelerinin tamamını görememiş olmalarına karşın, günümüzde değer verilen iki tasarımcı olarak anılmaları ve tasarımlarının halen inceleniyor oluşu, sarf ettikleri çabanın ve sergiledikleri duruşun tasarım alanında değerini ve gerçek anlamda insan olmanın özünde yatan yaratıcılığı, mahareti ve ateşi göstermektedir. İşte bu iki tasarımcının günümüz iç mimarlık mesleğine en değerli hediyeleri bu yaratıcılık, maharet ve ateştir.

Kaynakça

Fanny, Blake. (2001). *Essential Charles Rennie Mackintosh.* Bath: Parragon.

Giedion, Siegfried. (1959). *Space, Time and Architecture: The Growth of a New Tradition.* Massachusetts: Harvard University Press.

Harris, Nathaniel. (1996). *The Life and Works of Rennie Mackintosh.* New York: Smithmark.

Heinz, Thomas Arthur. (2002). *Frank Lloyd Wright's Public Buildings.* London: Grange Books Ltd.

Mackintosh, Charles Rennie. (1990). *Seemliness. Charles Rennie Mackintosh: The Architectural Papers.* Pamela Robertson (Ed.). S. 222-225. Oxford: White Cockade Publishing.

McCorquodale, Charles. (1988). *The History of Interior Decoration.* Oxford: Phaidon.

Pile, J., Gura, J. (2013). *A History of Interior Design.* London: Laurence King Publishing.

Storrer, William Allin. (2017). *The Architecture of Frank Lloyd Wright, Fourth Edition: A Complete Catalog.* Chicago: University of Chicago Press.

Tate, A., Smith, C.R. (1986). *Interior Design in the 20th Century.* New York: Harper & Row.

İnternet Kaynakçası

Burns, Ken. (Yapımcı). (23.01.1998). *Frank Lloyd Wright [Belgesel].*

Dailymotion. Erişim: 27.08.2020. https://www.dailymotion.com/video/x6wvck8

Görsel 1: https://decorativeartstrust.org/wp-content/uploads/2016/05/Hill-House-Entry-Hall-740x1024.jpg

Görsel 2: https://dimg.visitscotland.com/wsimgs/Hill_House_Interior_2_93987998.jpg

Görsel 3: https://www.fat-creative.com/blogpost/2018/04/scotland-helensburgh-the-hill-house-by-charles-mackintosh

Görsel 4: https://www.infobarrel.com/media/image/162364.png

Görsel 5: https://si.wsj.net/public/resources/images/BN-M-C481_0116RO_M_20160114114142.jpg

Görsel 6: https://s.wsj.net/public/resources/images/OD-BJ001_ROBIE_M_20160112134838.jpg

Görsel 7: https://www.teachingbydesign.org/wp-content/uploads/2017/12/robie-digital-1200x800.jpg

Görsel 8: https://tile.loc.gov/storage-services/service/pnp/habshaer/il/il0000/il0039/sheet/00017v.jpg

Görsel 9: https://ichef.bbci.co.uk/images/ic/1008xn/p02ltj3v.jpg

Görsel 10: https://www.heraldscotland.com/resources/images/4020070?type=responsive-gallery-fullscreen

Görsel 11: https://gsaarchives.net/collections/uploads/r/gsa-archives/a/3/7/a37a6932c36d3dfa5539ef623eaab13214908844f3cdb98b5279ef951ec8a727/MC_G_0084.jpg

Görsel 12: https://www.archweb.it/dwg/arch_arredi_famosi/F_L_Wright/Tempio_unitario/photos/Tempio_Unitario_Wright_4.jpg

Görsel 13: https://www.flickr.com/photos/73416633@N00/4041392822/in/photostream/

Görsel 14: https://tile.loc.gov/storage-services/service/pnp/habshaer/il/il0300/il0318/sheet/00004v.jpg

Perez, Adelyn. (2010). *AD Classics: Frederick C. Robie House / Frank Lloyd Wright.* Archdaily. Erişim: 26.08.2020. https://www.archdaily.com/60246/ad-classics-frederick-c-robie-house-frank-lloyd-wright

Tate. Erişim: 27.08.2020. https://www.tate.org.uk/art/art-terms/c/cubism

Wright, Frank Lloyd. (1914). *In the Cause of Architecture 2, Style, Therefore, will be the Man, it is his. Let his Forms Alone.* Architectural Record. Erişim: 26.08.2020. https://www.architecturalrecord.com/articles/11500-in-the-cause-of-architecture-ii-style-therefore-will-be-the-man-it-is-his-let-his-forms-alone

Wright, Frank Lloyd. (1927). *In the Cause of Architecture 2, the Architect and the Machine. Architectural Record.* Erişim: 26.08.2020. https://www.architecturalrecord.com/articles/11515-in-the-cause-of-architecture-ii-the-architect-and-the-machine?page=1

Wright, Frank Lloyd. (1943). An Autobiography. Digital Library of India. Archive.org. Erişim: 26:08.2020. https://archive.org/details/in.ernet.dli.2015.61386/page/n1/mode/2up

sanat yazıları