

IDA

International
Design and
Art Journal

IDA: International Design and Art Journal

ISSN: 2687-5373

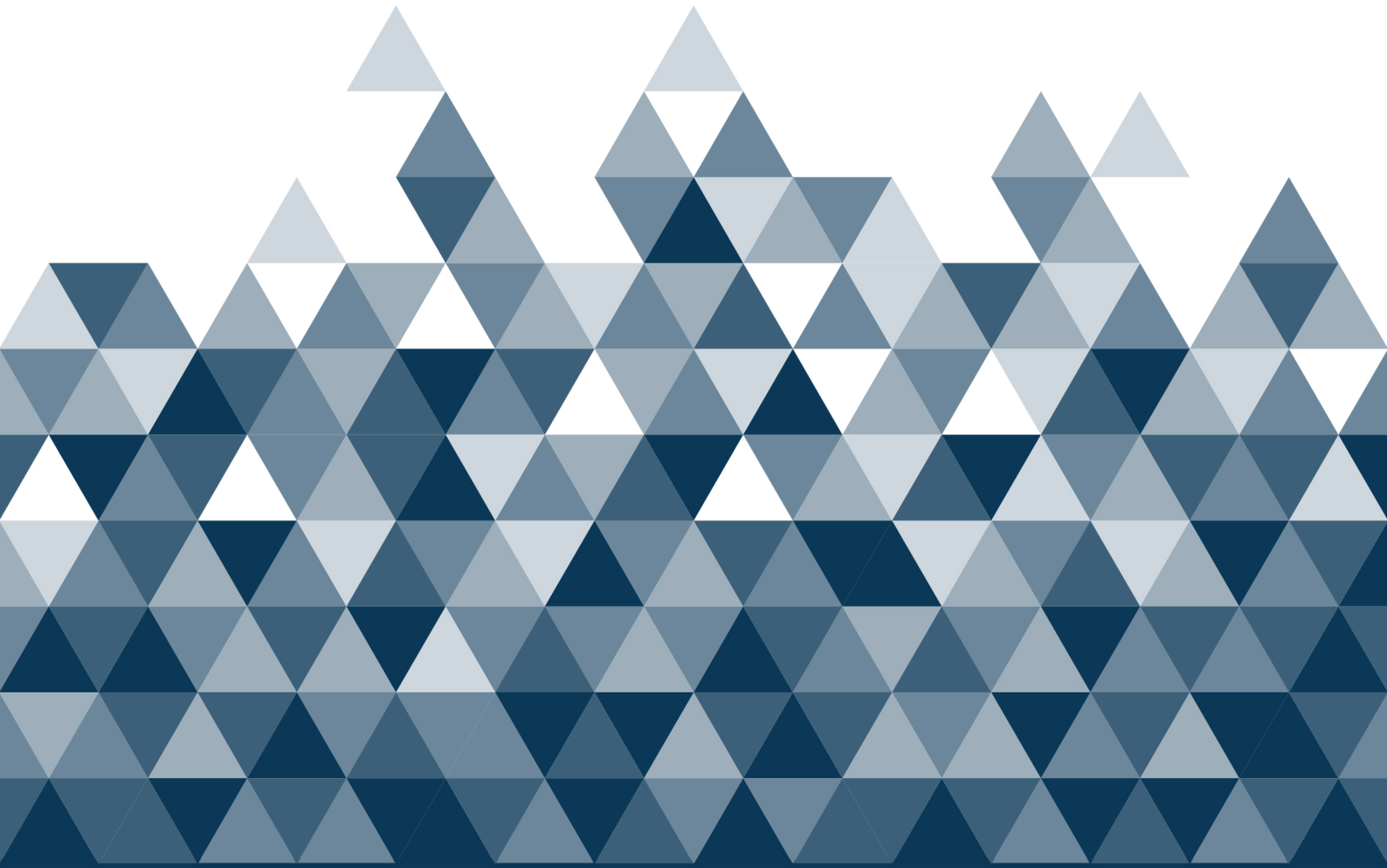
www.idajournal.com

info@idajournal.com

Volume: 2 Issue: 1 / 2020

Editor in Chief

Assoc. Prof. Nilay ÖZSAVAŞ ULUÇAY



IDA

International
Design and
Art Journal

IDA: International Design and Art Journal

ISSN: 2687-5373

www.idajournal.com

info@idajournal.com



FOUNDER / EDITOR IN CHIEF

Assoc. Prof. Nilay ÖZSAVAŞ ULUÇAY
info@idajournal.com / nozsavas@gmail.com

CONTACT

IDA: International Design and Art Journal
ISSN: 2687-5373
www.idajournal.com / info@idajournal.com

SECRETARY

Asst. Prof. Dr. M. Kübra MÜEZZİNOĞLU
kubramzsn@selcuk.edu.tr

GRAPHIC AND WEB DESIGN

Assoc. Prof. Nilay ÖZSAVAŞ ULUÇAY
OJS / Open Journal System

LAYOUT AND PAGE DESIGN

Assoc. Prof. Nilay ÖZSAVAŞ ULUÇAY

PROOFREADING

Asst. Prof. Dr. Cihan Şule KÜLÜK
csule82@hotmail.com

LEGAL ADVISER

Advt. Emine ERDEM

IDA: International Design and Art Journal is an open-access academic journal. All publishing rights of the accepted articles are deemed to assign to **IDA: International Design and Art Journal**. Articles cannot be published and copied anywhere, and cannot be used without reference.



IDA: International Design and Art Journal is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

ADVISORY BOARD

- Prof. Agustin MARTIN FRANCES / Complutense University of Madrid
Prof. Andrea BOERI / University of Bologna
Prof. Anna CALLUORI HOLCOMBE / University of Florida
Prof. Anna GIANNETTI / University of Campania "Luigi Vanvitelli"
Prof. Dr. Banu MANAV / İstanbul Ayvansaray University
Prof. B. Burak KAPTAN / Eskişehir Technical University
Prof. B. Srinivas REDDY / Jawaharlal Nehru Architecture and Fine Arts University
Prof. Cornelis de BONT / Loughborough University
Prof. Elchin ALIYEV / Western Caspian University
Prof. Erdal AYGENÇ / Near East University
Prof. Giuseppe FAELLA / University of Campania "Luigi Vanvitelli"
Prof. Jelena MATIC / University of Belgrad
Prof. Dr. Kemal YILDIRIM / Gazi University
Prof. Laura L. LETINSKY / The University of Chicago
Prof. Dr. Lev MANOVICH / City University of New York
Prof. Lorraine JUSTICE / Rochester Institute of Technology
Prof. Dr. Mahmut ÖZTÜRK / Bolu Abant İzzet Baysal University
Prof. Dr. Marcus GRAF / Yeditepe University
Prof. Dr. M. Lütfi HİDAYETOĞLU / Selçuk University
Prof. Tim BRENNAN / Manchester Metropolitan University
Prof. Vassil JIVKOV / University of Forestry
Prof. Vladimir MAKO / University of Belgrade
Assoc. Prof. Angela HARUTYUNYAN / American University of Beirut
Assoc. Prof. Barış YILMAZ / Muğla Sıtkı Koçman University
Assoc. Prof. Canan ZÖNGÜR / Muğla Sıtkı Koçman University
Assoc. Prof. Hakkı Tonguç TOKOL / Marmara University
Assoc. Prof. Mustafa Cevat ATALAY / Tekirdağ Namık Kemal University
Assoc. Prof. Dr. Nihan CANBAKAL ATAÖĞLU / Karadeniz Technical University
Assoc. Prof. Nilay ÖZSAVAŞ ULUÇAY / Muğla Sıtkı Koçman University
Assoc. Prof. Dr. Ö. Osman DEMİRBAŞ / İzmir University of Economics
Assoc. Prof. Dr. Rabia KÖSE DOĞAN / Selçuk University
Assoc. Prof. Zsolt GYENES / Kaposvár University
Sally STONE / Manchester School of Architecture

REVIEWER BOARD

- Prof. Dr. Banu MANAV / İstanbul Ayvansaray University
Prof. Dr. Bige Bediz KINIKLI / Hacettepe University
Prof. Bilge SAYIL ONARAN / Hacettepe University

- Prof. Buğru Han Burak KAPTAN / Eskişehir Technical University
Prof. Dr. Canan ATALAY AKTUĞ / Çanakkale Onsekiz Mart University
Prof. Erdal AYGENÇ / Near East University
Prof. Hatice ÖZ PEKTAŞ / Üsküdar University
Prof. Lorraine JUSTICE / Rochester Institute of Technology
Prof. Dr. Marcus GRAF / Yeditepe University
Prof. Dr. Mehmet Lütüfî HİDAYETOĞLU / Selçuk University
Prof. Dr. Muna SİLAV / Ankara Hacı Bayram Veli University
Prof. Dr. Uğurcan AKYÜZ / İstanbul Ayvansaray University
Prof. Vladimir MAKO / University of Belgrade
Assoc. Prof. Dr. Ali Atıf POLAT / Selçuk University
Assoc. Prof. Dr. Ayşegül OĞUZ NAMDAR / Recep Tayyip Erdoğan University
Assoc. Prof. Barış YILMAZ / Muğla Sıtkı Koçman University
Assoc. Prof. Dr. Birsen LİMON / Selçuk University
Assoc. Prof. Burhan YILMAZ / Düzce University
Assoc. Prof. Canan ZÖNGÜR / Muğla Sıtkı Koçman University
Assoc. Prof. Dr. Emine GÖRGÜL / İstanbul Technical University
Assoc. Prof. Dr. Fatih CANAN / Konya Technical University
Assoc. Prof. Dr. Funda ALTIN / Ordu University
Assoc. Prof. Hakkı Tonguç TOKOL / Marmara University
Assoc. Prof. Dr. H. Derya ASLAN / Necmettin Erbakan University
Assoc. Prof. Dr. İlker YARDIMCI / Düzce University
Assoc. Prof. Kerem İŞCANOĞLU / Trakya University
Assoc. Prof. Dr. Murat ORAL / Konya Technical University
Assoc. Prof. Müge GÖKER PAKTAŞ / Marmara University
Assoc. Prof. Dr. Nihan CANBAKAL ATAĞÖZ / Karadeniz Technical University
Assoc. Prof. Dr. Ö. Osman DEMİRBAŞ / İzmir University of Economics
Assoc. Prof. Dr. Rabia KÖSE DOĞAN / Selçuk University
Assoc. Prof. Dr. Sezin H. TANRIÖVER / Bahçeşehir University
Assoc. Prof. Dr. Ş. Ebru OKUYUCU / Afyon Kocatepe University
Assoc. Prof. Şenay ÇABUK / Mimar Sinan Fine Arts University
Asst. Prof. Dr. Adem YÜCEL / Ordu University
Asst. Prof. Dr. Ali Asgar ÇAKMAKÇI / Zonguldak Bülent Ecevit University
Asst. Prof. Dr. Aytaç ÖZMUTLU / Ordu University
Asst. Prof. Dr. Betül BİLGE ÖZDAMAR / Başkent University
Asst. Prof. Dr. Betül SERBEST YILMAZ / KTO Karatay University
Asst. Prof. Engin ASLAN / Niğde Ömer Halisdemir University
Asst. Prof. Dr. Engin ÜMER / Ordu University
Asst. Prof. Dr. Erkan ÇER / Amasya University

Asst. Prof. Dr. Evren SELÇUK / Düzce University
Asst. Prof. Dr. Ezgin YETİŞ / Kastamonu University
Asst. Prof. Dr. Gülşen ASLAN ELKIRAN / Hitit University
Asst. Prof. Dr. Hayriye Hale KOZLU / Erciyes University
Asst. Prof. Dr. Hicran ERATAMAN / Maltepe University
Asst. Prof. Dr. Hüda SAYIN YÜCEL / Kırıkkale University
Asst. Prof. Dr. Hülya YAVUZ ÖDEN / Yalova University
Asst. Prof. Dr. Leman KALAY / Kyung Hee University
Asst. Prof. Dr. Murtaza AYKAÇ / Niğde Ömer Halisdemir University
Asst. Prof. Dr. Mustafa KORUMAZ / Konya Technical University
Asst. Prof. Dr. Mustafa YEGİN / Çukurova University
Asst. Prof. Dr. Özlem TEKDEMİR DÖKEROĞLU / KTO Karatay University
Asst. Prof. Dr. Sadi Kerim DÜNDAR / Üsküdar University
Asst. Prof. Dr. Seval ÖZGEL FELEK / Ordu University
Asst. Prof. Dr. Şirin KOÇAK ÖZESKİCİ / Uşak University
Asst. Prof. Dr. Şuayyip YÜCEL / Kırıkkale University
Asst. Prof. Dr. Tuba TERECE / İstanbul Biruni University
Asst. Prof. Dr. Yücel YAZGIN / Near East University
Asst. Prof. Dr. Zekiye ÇILDIR GÖKASLAN / Artvin Çoruh University

ASSISTANT EDITORS

Asst. Prof. Dr. Cihan Şule KÜLÜK / Bolu Abant İzzet Baysal University
Asst. Prof. Dr. M. Kübra MÜEZZİNOĞLU / Selçuk University

SECTION EDITORS

Asst. Prof. Dr. Cihan Şule KÜLÜK / Bolu Abant İzzet Baysal University
Asst. Prof. Dr. Firdevs Müjde GÖKBEL / Kastamonu University
Asst. Prof. Dr. M. Kübra MÜEZZİNOĞLU / Selçuk University
Asst. Prof. Dr. Merve BULDAÇ / Dumlupınar University
Asst. Prof. Dr. Merve KARAOĞLU CAN / Dumlupınar University
Asst. Prof. Dr. Neslihan YILDIZ / Maltepe University
Lecturer Dr. Esra AKSOY / Aydın Adnan Menderes University
Lecturer Murat ÖZDAMAR / İhsan Doğramacı Bilkent University
Res. Asst. Deniz C. KOŞAR / Muğla Sıtkı Koçman University
Res. Asst. Mine ERDEM KÖROĞLU / Selçuk University
Res. Asst. Neda İsmail ATAR / Dokuz Eylül University
Res. Asst. Dr. Onur TOPRAK / Erciyes University

About

The purpose of **IDA: International Design and Art Journal**, which started its publication life in 2019, is to ensure that scientific, original and academic studies are evaluated under scientific ethical rules and conveyed to the reader in a qualified environment. Within the scope of the journal, all interdisciplinary articles on design and art fields and related to these subjects can be sent for evaluation. **IDA: International Journal of Design and Art** is an international refereed journal.

Our journal publishes 2 issues per year and the language of the journal is English and Turkish. The blind-review system is used in the evaluation process, for further information please look at the "Evaluation Process". Article submitted for publication in the **IDA: International Design and Art Journal** should not be published elsewhere or waiting in line for publication. The author (s) agree to transfer the publication and copyright of the articles they submit for publication to **IDA: International Design and Art Journal**, and do not charge ant fees. All published articles are open to everyone with reference to journals and authors.

Hakkında

Yayın hayatına 2019 yılında başlayan **IDA: International Design and Art Journal** amacı, bilimsel, özgün ve akademik çalışmaların bilimsel etik kurallara uygun bir biçimde değerlendirilmesini ve nitelikli bir ortamda okuyucuya iletilmesini sağlamaktır. Dergi kapsamında, tasarım ve sanat konularıyla ve bu konular bağlamında yapılmış olan disiplinlerarası tüm makaleler değerlendirilmek üzere gönderilebilmektedir. **IDA: International Design and Art Journal** uluslararası hakemli bir dergidir.

Dergimiz yılda 2 sayı yayınlamaktadır ve derginin dili İngilizce ve Türkçe'dir. Dergimizde kör hakemlik sistemi uygulanmaktadır, değerlendirme süreci ile ilgili detaylı bilgiler "Değerlendirme Süreci" başlığında bulunmaktadır. **IDA: International Design and Art Journal**'a yayınlanmak üzere gönderilmiş olan makalelerin başka bir yerde yayınlanmış ya da yayın için sırada bekliyor olmaması gerekmektedir. Yazar/yazarlar yayınlanmak üzere gönderdikleri makalelerin yayın ve telif hakkını **IDA: International Design and Art Journal**'a devretmeyi ve ücret talep etmemeyi kabul eder. Yayımlanmış tüm makaleler dergi ve yazarlara atıf yapılmak suretiyle herkese açıktır.

Indexes

CiteFactor

Scientific Indexing Service

International Institute of Organized Research (I2oR)

Google Scholar

Directory of Research Journals Indexing (DRJI)

Advanced Science Index (ASI)

ASOS Index



CONTENTS / İÇİNDEKİLER

About / Hakkında	iv
Preface / Sunuş <i>Nilay ÖZSAVAŞ ULUÇAY</i>	vii
Articles / Makaleler	
Sanat Eğitimi Derslerinde Yaratıcı Drama Kullanımına İlişkin Bir Durum Çalışması A Case Study on the Use of Creative Drama in Art Education Courses <i>Esra ÇİFÇİ, Aynur KILIÇ, Betül YAYLI, Ayşegül OĞUZ NAMDAR</i>	1
Mekân Algısı ve İşitsel Konfor Üzerine Bir Araştırma A Research on Space Perception and Acoustical Comfort <i>Damla GÜLER AKYÜZ, Banu MANAV</i>	17
Deri Eserlerde Tamamlama Yönteminin Koruma Yaklaşımlarına Göre Değerlendirilmesi Evaluation of the Reintegration Method in Leather Artefact According to the Protection Approaches <i>Hatice TOZUN, Nadide ÇINAR</i>	31
Apple Logosunun Değişim Süreci ve Apple İçin Alternatif Bir Logo Tasarım Uygulaması ve Ölçülenmesi Change Process of Apple Logo and Practice and Survey of an Alternative Logo Design for Apple <i>Kübra Nur SARISOY KAYMAK, Gökçin ÇUBUKÇU</i>	49
Dijital Çağda Müzecilik Anlayışına Yenilikçi Yaklaşımlar Innovative Approaches to Museology in the Digital Age <i>Ali AKÇAOVA, Rabia KÖSE DOĞAN</i>	67
Bir İletişim Arayüzü Olarak Mekân Deneyimi: Amiral Mağaza Tasarımı Spatial Experience as an Interface of Communication: Flagship Store Design <i>Deniz UÇAR, Özlem MUMCU UÇAR</i>	80
Eko-Tek Kent Modelinde İç Mekân Tasarımı Interior Design in Eco-Tech City Model <i>Selin ALICI</i>	98
Telling Practice through Theory of Vice Versa: An Exhibition Review on “The Value of Good Design” <i>Sanem ODABAŞI</i>	116
Yeniden Kullanılmayan Anıtsal Bir Yapı: Karaman Hatuniye Medresesi A Monumental Building That Cannot Be Reused: Karaman Hatuniye Madrasah <i>Armağan GÜLEÇ KORUMAZ, Hatice Mirac AYHAN</i>	124
Critical Review / Eleştiri Yazısı	
The Usefulness of Using Virtual Reality to Assess Elderly and Dementia Friendly Hospital Design <i>Mohamad Nadim ADI, Mais ALJUNAIDY</i>	137

Preface

Dear Readers,

The purpose of **IDA: International Design and Art Journal**, which started its publication life in 2019, is to ensure that scientific, original and academic studies are evaluated under scientific ethical rules and conveyed to the reader in a qualified environment. We believe that we are on the right target with the happiness of having our second issue and the positive feedback we received from the indexes we applied.

In order to contribute to design and art fields, we made an initiative based on voluntariness. As the IDA Journal family, we are grateful to all valuable academicians and valuable Advisory Board for supporting us, and to the authors who contributed to the second issue of our journal with their work.

I would like to thank to the Section Editors and Reviewer Board who are a part of our increasing family and contributing to the evaluation process in second issue. And of course I would also like to extend my thanks to our dear Assistant Editors, Asst. Prof. Dr. M. Kübra MÜEZZİNOĞLU and Asst. Prof. Dr. Cihan Şule KÜLÜK.

Editor-in-Chief
Assoc. Prof. Nilay ÖZSAVAŞ ULUÇAY

Önsöz

Değerli Okuyucular,

Yayın hayatına 2019 yılında başlayan uluslararası hakemli dergimiz **IDA: International Design and Art Journal**, bilimsel, özgün ve akademik çalışmaların bilimsel etik kurallara uygun bir biçimde değerlendirilmesini ve nitelikli bir ortamda okuyucuya iletilmesini sağlamayı amaç edinmiştir. İkinci sayımızı çıkarmış olmanın mutluluğu ve başvurduğumuz endekslerden aldığımız olumlu geri dönüşler ile doğru yolda ve hedefte olduğumuza inanmaktayız.

Tasarım ve sanat dallarında alana katkı sağlamak amacıyla gönüllülük esasına dayalı olarak başlattığımız bu girişimde bizi destekleyen değerli tüm hocalarımız ve değerli Yayın ve Danışma Kurulu'muza ve çalışmaları ile dergimiz ikinci sayısına katkı sağlayan yazarlara IDA Journal ailesi olarak minnettarız.

2. sayımızın hazırlık aşamasında bizlere yardımcı olan ve her gün artarak çoğalan ailemizin birer parçası olan Alan Editörü ve Hakem Kurulu'muza ve tabi ki sevgili Yardımcı Editörlerimiz, Dr. Öğr. Üyesi M. Kübra MÜEZZİNOĞLU ve Dr. Öğr. Üyesi Cihan Şule KÜLÜK'e katkılarından dolayı teşekkürlerimi sunarım.

Baş Editör
Doç. Nilay ÖZSAVAŞ ULUÇAY

SANAT EĞİTİMİ DERSLERİNDE YARATICI DRAMA KULLANIMINA İLİŞKİN BİR DURUM ÇALIŞMASI¹

Bilim Uzmanı Esra ÇİFÇİ

Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Temel Eğitim Bölümü

esra_cifci17@erdogan.edu.tr

ORCID: 0000-0002-0580-6615

Bilim Uzmanı Aynur KILIÇ

Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Temel Eğitim Bölümü

aynur_kilic@erdogan.edu.tr

ORCID: 0000-0003-4809-3894

Bilim Uzmanı Betül YAYLI

Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Temel Eğitim Bölümü

betul_yayli17@erdogan.edu.tr

ORCID: 0000-0003-3364-6580

*Doç. Dr. Ayşegül OĞUZ NAMDAR**

Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Temel Eğitim Bölümü

aysegul.oguz@erdogan.edu.tr

ORCID: 0000-0002-6853-8507

Özet

Bu çalışma sanat eğitimi dersi veren öğretmenlerin sanat derslerinde yaratıcı dramayı kullanımlarına ilişkin görüşlerini etraflıca ortaya koymak amacıyla yapılmıştır. Araştırmada nitel araştırma desenlerinden durum çalışması kullanılmıştır. Bu araştırma, bir il merkezinde bulunan üç tanesi ilkokul, dört tanesi ortaokul olmak üzere yedi farklı okulda görev yapmakta olan 5 sınıf öğretmeni, 5 görsel sanatlar öğretmeni, 5 müzik öğretmeni olmak üzere toplam 15 öğretmenle yürütülmüştür. Araştırmada veri toplama aracı olarak araştırmacılar tarafından geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Elde edilen veriler içerik analizi ve betimsel analiz yapılarak analiz edilmiştir. Araştırma sonucunda öğretmenlerin sanat eğitimi derslerinde yaratıcı dramayı kullanımlarına ilişkin olarak; yaratıcı dramayı en fazla müzik dersinde kullandıkları, bunun yanında resim dersinde de yaratıcı drama yöntemini kullandıkları görülmüştür. Sanat eğitimi dersi veren öğretmenlerin derslerinde yaratıcı dramayı kullanmalarının öğretmen açısından öğrenciyi daha kolay derse katabilmesi, öğrenci açısından aktif katılımı sağlaması, mekân açısından öğrencinin kendini daha rahat ifade etmesi ve konu açısından da anlaşılabilirliği sağlayarak kalıcı öğrenmeleri gerçekleştirmesi gibi olumlu etkilerinin olduğu belirlenmiştir. Elde edilen bulgulara göre; sanat ve yaratıcı drama arasında karşılıklı ve sıkı bir bağ bulunmaktadır. Yaratıcı dramanın daha etkili kullanılması için öğretmenlere kendilerini geliştirebilecekleri hizmet içi eğitim kurslarının düzenlenmesi, sanat derslerine ayrılan sürenin artırılması, drama atölyelerinin oluşturulması ve materyal desteğinin sağlanması bu çalışmanın önerileri arasında yer almaktadır.

Anahtar Kelimeler: Yaratıcı Drama, Görsel Sanatlar, Müzik, Sınıf Öğretmenleri.

Atf:

Çifçi, E., Kılıç, A., Yaylı, B., Oğuz Namdar, A. (2020). Sanat Eğitimi Derslerinde Yaratıcı Drama Kullanımına İlişkin Bir Durum Çalışması. IDA: International Design and Art Journal, 2(1), s.1-16.

¹ Bu çalışma 11-14 Nisan 2018 tarihinde Ankara'da 17.Uluslararası Sınıf Öğretmenliği Sempozyumu'nda sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

* Sorumlu Yazar

A CASE STUDY ON THE USE OF CREATIVE DRAMA IN ART EDUCATION COURSES¹

Science Specialist Esra ÇİFÇİ

Recep Tayyip Erdoğan University The Faculty of Education Department of Elementary Education
esra_cifci17@erdogan.edu.tr
ORCID: 0000-0002-0580-6615

Science Specialist Aynur KILIÇ

Recep Tayyip Erdoğan University The Faculty of Education Department of Elementary Education
aynur_kilic@erdogan.edu.tr
ORCID: 0000-0003-4809-3894

Science Specialist Betül YAYLI

Recep Tayyip Erdoğan University The Faculty of Education Department of Elementary Education
betul_yayli17@erdogan.edu.tr
ORCID: 0000-0003-3364-6580

*Assoc. Prof. Dr. Ayşegül OĞUZ NAMDAR**

Recep Tayyip Erdoğan University The Faculty of Education Department of Elementary Education
aysegul.oguz@erdogan.edu.tr
ORCID: 0000-0002-6853-8507

Abstract

This study was carried out in order to expose the opinions of the teachers teaching art education courses about the use of creative drama in art course. According to the nature of the study among qualitative research designs the case study design was used. This research using the case study was conducted with a total of 15 teachers including 5 elementary teachers, 5 visual arts teachers, 5 music teachers, who work in seven different schools, three of whom work in primary and four in middle schools. The data was collected by a semi structured interview form designed by the researchers. The data were analyzed by using the content and descriptive analyses. As a result of the research, regarding the use of creative drama in teachers' art education courses; it was found that they used creative drama mostly in music courses, besides they used creative drama method in art course. They indicated that from a teacher's perspective it engages students in the course more easily, from a student's perspective it provides more active engagement, students can more easily express themselves regarding the space, and it makes the subject more understandable and thus permanent learning regarding the subject. Based on the results, there is a tight and bidirectional relationship between art and creative drama. In order to use creative drama more effectively, organizing in-service training courses where teachers can improve themselves, increasing the time allocated to art classes, creating drama workshops and providing material support are among the implications of this study.

Keywords: Creative Drama, Visual Arts, Music, Elementary Teachers.

Citation:

Çifçi, E., Kılıç, A., Yaylı, B., Oğuz Namdar, A. (2020). Sanat Eğitimi Derslerinde Yaratıcı Drama Kullanımına İlişkin Bir Durum Çalışması. IDA: International Design and Art Journal, 2(1), p.1-16.

¹This study was presented as an oral presentation at the 17. International Primary Teacher Education Symposium on 11-14 April 2018.

* Corresponding Author

Giriş

Günümüzde eğitimde kullanılan yenilikçi uygulamalardan biri de yaratıcı dramadır. Aslında dramanın eğitimde kullanımı Türkiye’de daha erken dönemlere ulaşmaktadır. Eğitimde dramatisasyon kullanımıyla başlamış, daha sonra yaratıcı drama olarak farklı alanlarda kullanılmasıyla yenilik katmış ve katmaya devam etmektedir. Yaratıcı dramanın alan yazında yapılan farklı tanımları bulunmaktadır. Bunlardan bazıları şu şekildedir: San (1996: 149) eğitimde yaratıcı dramayı, doğaçlama, rol oynama vb. tiyatro ya da drama tekniklerinden yararlanılarak, bir grup çalışması içinde, bireylerin, bir yaşantıyı, bir olayı, kimi zaman bir soyut kavramı ya da bir davranışı, eski bilişsel örüntülerinin yeniden düzenlenmesi yoluyla ve gözlem, deneyim duygu ve yaşantıların gözden geçirildiği oyunsu süreçlerde anlamlandırması, canlandırması olarak tanımlamaktadır. Drama, oyun anlamında kullanılmakta ise de eğitimde bir öğretim yöntemi olarak uygulanmasının amacı duyuşsal, bilişsel ve davranışsal yetileri geliştirmektir. Drama özgüven, kendini tanıma, yaratıcılık, eleştirel bakış, kendini aşma, problem çözme ve çözüm yolları üretme gibi nitelikleri kazandıran etkili bir yoldur (Genç, 2003: 196). Adıgüzel (2013: 45) yaratıcı dramayı “bir grubu oluşturan üyelerin yaşam deneyimlerinden yola çıkarak, bir amacın, düşüncenin, doğaçlama, rol oynama (rol alma) vd. tekniklerden yararlanarak canlandırılması” olarak tanımlamaktadır. McCaslin (1990: 283) tarihsel olarak, dramanın uzun zamandan beri eğitim ve öğretimde etkili bir yöntem olarak tanınmakta olduğunu belirtmiştir.

Yaratıcı dramanın yöntem boyutu düşünüldüğünde, eğitimde pek çok derste etkili biçimde kullanıldığı ve olumlu sonuçlar alındığı alan yazındaki araştırmalardan da görülmektedir. Yalnız, bu alanlardan aslında en iç içe olan sanat alanına ilişkin alan yazında çok az sayıda araştırmanın olduğu görülmüştür. Sanat ve yaratıcı drama doğrudan ilişkilidir; yaratıcı drama, sanatın hemen her dalından yararlanır. Yaratıcı drama çalışmaları, sanat eğitimi alanı başta olmak üzere eğitim bilimlerinin tüm anabilim dallarından yararlanır. Fotoğraftan müziğe, heykelden şiire, öyküye, kitle iletişim araçlarının eğitim açısından etkilerinden resme, eğitimin psikolojik temellerinden sosyolojiye olduğu gibi pek çok alandan kendine içerik oluşturabilir (Üstündağ, 1998: 30).

Yaratıcı dramanın da bir sanat alanı olduğu; sanat, sanat eğitimi ve yaratıcı dramanın pek çok ortak noktası olduğu, birbirinin alt alanı olduğu düşünülürse, bu iki alanın birbiri ile sıkı bir ilişki içinde olduğu söylenebilir. Dramanın sanatla dolaylı ve karşılıklı ilişkisi vardır. Sanatla yapılan eğitim ve öğretimlerde drama öğrencilerin düşünmeyi öğrenmesine, bedensel ve ruhsal yönden gelişmesine ve onlara yaratıcılık yollarının açılmasına katkıda bulunur. İspiroğlu’na (1994: 49) göre sanat, eğitim ve öğretimin temel taşlarından biridir. Eksikliği halinde kişilik ve sosyal gelişimlerde olumsuz etkileri olabilir. Dramanın sanatla ilişkisi vardır. Sanatla yapılan eğitim ve öğretimlerde öğrencilerin düşünmeyi öğrenmesine, bedensel ve ruhsal yönden gelişmesine ve onlara yaratıcılık yollarının açılmasına katkıda bulunur. Sanat eğitimi derslerini yalnızca sanat öğretmenleri değil, sınıf öğretmenleri de verebilmektedir. Bu bakımdan bu araştırmada görsel sanatlar, müzik ve sınıf öğretmenlerinden görüş alınmıştır. Ayrıca bu araştırma sanat eğitimi dersi veren öğretmenlerin düşüncelerini doğrudan alıntılarla ortaya koyması bakımından önemlidir. Sanat eğitimini verecek olan öğretmenlerin de yaratıcı dramayla ilgili görüşleri büyük önem taşımaktadır. Bu sebeple yapılan araştırmanın alan yazına katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Balıkçı (2001) dramanın bilimsel ve sanatsal eğitimin etkileyici ve bilgilendirici alanlarındaki durumunu incelemiştir. Akyüzlüer (2007), ilköğretim 4.sınıf öğrencilerinin müziksel becerilerini geliştirmede drama yönteminin etkisinin olup olmadığını deneysel yöntem kullanarak araştırmıştır. Apaydın (2010) çalışmasında, ilköğretim 4. sınıfta öğrenim gören öğrencilerin görsel sanatlar dersi içerisinde yapılan drama etkinliklerine yönelik görüşlerine yer vermiştir. Keyik (2011) çalışmasında, Güzel Sanatlar Liseleri resim bölümlerinde, sanat eğitimcilerinin derslerinde yaratıcı drama etkinliklerini uygulama durumlarını ve uygulama koşullarını, öğretmen görüşleriyle belirlemeye çalışmıştır. Yılmaz Arıkan (2011) çalışmasında, yaratıcı drama yönteminin sanat eğitimi alanında olumlu katkı sağlayıp

sağlamadığını test etmiştir. Çakır İlhan (2007) çalışmasında, yaratıcı dramanın eğitim yaklaşımı ile günümüz sanat anlayışlarındaki benzerlikleri incelemiştir.

Yöntem

Çalışmanın Deseni: Bu araştırma kapsamında bir konuya ilişkin katılımcıların görüşlerinin derinlemesine ortaya çıkarılması amaçlandığından, nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Bu araştırma sanat eğitimi derslerini veren öğretmenlerin sanat eğitimi derslerinde yaratıcı drama yönteminin kullanılmasına yönelik görüşlerinin tespit edilmesi amacıyla durum çalışması kapsamında yürütülmüştür. Bir olayın yoğun bir şekilde çalışılması olarak tanımlanan durum çalışması katılımcı gözlemleri, derinlemesine görüşmeler ve doküman toplama yoluyla elde edilen ve analiz edilen verilerin derinlemesine ve boylamsal olarak incelenmesini içerir (Glesne, 2013).

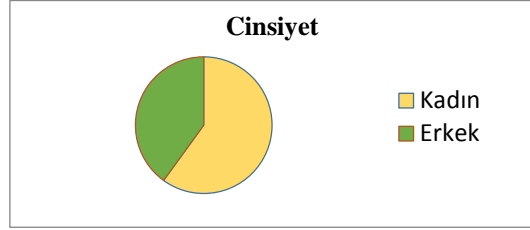
Katılımcılar: Bu araştırma kapsamında çalışma grubunu Türkiye'nin Karadeniz Bölgesinde üç tanesi ilkököl, dört tanesi ortaokul olmak üzere Milli Eğitim Bakanlığına bağlı yedi farklı okulda görev yapmakta olan beş görsel sanatlar öğretmeni, beş müzik öğretmeni ile beş sınıf öğretmeni oluşturmaktadır. Araştırma kapsamında sanat eğitimi dersleri; müzik ve görsel sanatlar olarak belirlenmiştir. Bu nedenle belirtilen bu dersleri ilkököl ve ortaokulda yürüten sınıf öğretmenleri, müzik öğretmenleri ve görsel sanat öğretmenleri araştırmaya dâhil edilmiştir. Araştırmaya katılan öğretmenler gönüllülük esasına göre seçilmiştir. Görüşme yapılan 15 öğretmenden 13'ü hizmet içi eğitim/kurs/ seminer eğitimi almadığını, ikisi ise hizmet içi eğitim/kurs/seminer aldığını ifade etmiştir. Hizmet içi eğitim alan iki öğretmen "Gelecekte Bir Sınıf: Drama, Tiyatro Teknikleri ve Öğretme Sanatı ile Sınıf Yönetimi" adlı bu eğitimi 2017 yılında Rize ilinde bir gün süreyle aldıklarını ifade etmişlerdir.

Veri Toplama Aracı: Araştırmacılar tarafından geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılarak, gönüllülük esasına dayanarak toplam 15 öğretmen ile bireysel görüşme yapılmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşme formu için ayrıntılı bilgi edinilerek uzman görüşüne başvurulmuştur. Araştırmacılar tarafından hazırlanan yarı yapılandırılmış görüşme formu alanda uzman kişi tarafından incelenmiş ve form üzerinde değişiklik yapılması gereken noktalar belirlenerek görüşme formuna son hali verilmiştir. Araştırmacılar tarafından geliştirilen bu yarı yapılandırılmış görüşme formu, katılımcıların kişisel bilgilerini içeren birinci bölüm ile sanat eğitimi derslerinde yaratıcı drama yönteminin kullanılmasına ilişkin görüşlerini ortaya çıkarmayı amaçlayan ikinci bölümden oluşmaktadır. Araştırma sorularına ek olarak, ilgili görüşme sorularının devamında sondalar kullanılarak sorulara daha ayrıntılı yanıt verilmesi sağlanmıştır. Görüşmeler gönüllülük esasına göre yapılmıştır. Her bir görüşme bireysel olarak ayrı ayrı yapılmıştır ve ortalama 10-15 dakika sürmüştür. Görüşmeler yapıldıktan sonra transkript edilerek yazılı doküman haline getirilmiştir.

Verilerin Çözümlemesi: Elde edilen veriler nitel veri analizi araçlarından içerik analizi ve betimsel analiz yapılarak analiz edilmiştir. İçerik analizinde veriler kod ve frekans tabloları hazırlanarak sunulmuştur. Her tablonun devamında bulguların yorumu ile katılımcı görüşlerine doğrudan alıntılar yoluyla yapılan betimsel analize yer verilmiştir. Betimsel analizde veriler, önceden veya araştırma sonucunda temaların belirlendiği, görüşlerin çarpıcı bir şekilde yansıtılması için doğrudan alıntılara sık sık yer verilmesiyle (Yıldırım ve Şimşek, 2011) çözümlenmiştir. Araştırmada elde edilen verilerin kod güvenilirliğini sağlamak amacı ile her bir doküman, iki bağımsız kodlayıcı tarafından ayrı ayrı kodlanmıştır. Her bir kodlayıcının elde ettiği kodlar arasındaki tutarlılığın sağlanması için, kod güvenilirliğinin sağlanması için Güvenirlik= Görüş Birliği/ Görüş Birliği + Görüş Ayrılığı X 100 formülü kullanılmıştır (Miles ve Huberman, 2015).

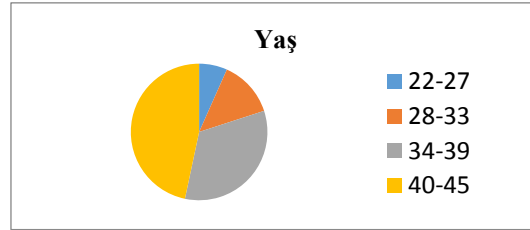
Bulgular ve Yorum

Bu araştırmanın veri analizi kapsamında sınıf öğretmenleri S1, S2 vd. görsel sanatlar öğretmenleri G1,G2 vd. ve müzik öğretmenleri de M1,M2 gibi numaralandırılarak ifade edilmiştir.



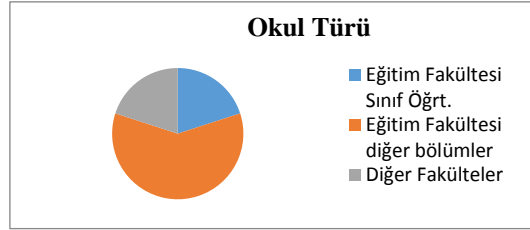
Grafik 1. Cinsiyet

Grafik 1’de görüldüğü gibi araştırmaya katılan 15 öğretmenin 9’unun kadın, 6’sının ise erkek olduğu görülmektedir.



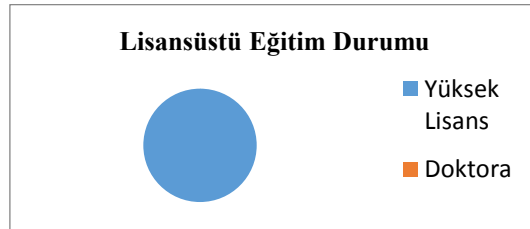
Grafik 2. Yaş

Grafik 2’de görüldüğü gibi araştırmaya katılan öğretmenlerin yaşlarının genellikle 40-45 aralığında yoğunlaştığı görülürken, 45 ve üzerinde ise öğretmen bulunmadığı görülmektedir. Araştırmaya katılan bir öğretmenin 22-27 yaş aralığında, iki öğretmenin 22-33, beş öğretmenin ise 34-39 yaş aralığında olduğu görülmüştür.



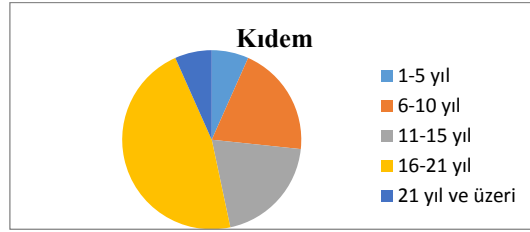
Grafik 3. Okul türü

Grafik 3’de görüldüğü gibi araştırmaya katılan üç öğretmenin eğitim fakültesi sınıf öğretmenliği, dört öğretmenin eğitim fakültesi müzik öğretmenliği, beş öğretmenin ise görsel sanatlar öğretmenliği bölümünden mezun oldukları görülmektedir. Diğer fakültelerden ise bir öğretmen ziraat mühendisliği, bir öğretmen filoloji bölümü, bir öğretmen de konservatuar mezunu olarak belirlenmiştir.



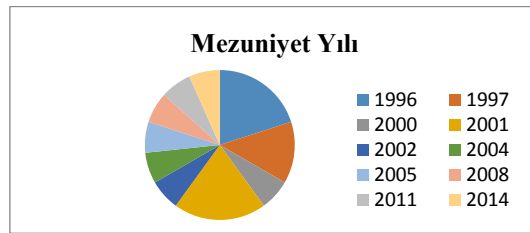
Grafik 4. Lisansüstü eğitim durumu

Grafik 4’de görüldüğü gibi araştırmaya katılan öğretmenlerden sadece bir öğretmenin lisansüstü eğitimine yüksek lisans düzeyinde devam ettiği görülmüştür.



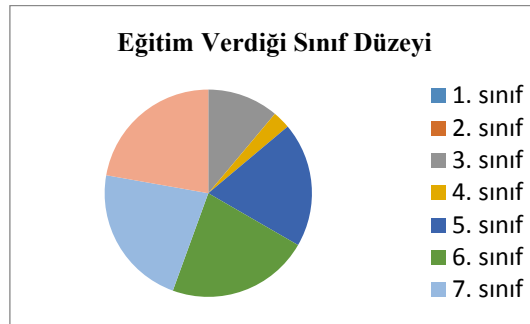
Grafik 5. Kıdem

Grafik 5’de görüldüğü gibi araştırmaya katılan öğretmenlerin mesleki kıdemlerinin 16-21 yıl aralığında yoğunlaştığı görülmüştür. Bununla birlikte üç öğretmenin 11-15 yıl, üç öğretmenin 6-10 yıl, bir öğretmenin 1-5 yıl ve bir öğretmenin de 21 yıl ve üzeri olarak çalışıyor olduğu tespit edilmiştir.



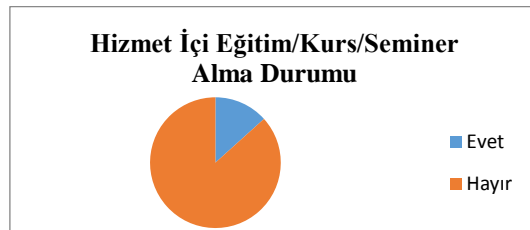
Grafik 6. Mezuniyet yılı

Grafik 6’da görüldüğü gibi araştırmaya katılan öğretmenlerin üçünün 1996 yılında, üçünün 2001 yılında, ikisinin 1997 yılında, birinin 2000, birinin 2002, birinin 2004, birinin 2005, birinin 2008, birinin 2011 ve birinin de 2014 yılında mezun olduğu görülmektedir.



Grafik 7. Eğitim verdiği sınıf düzeyi

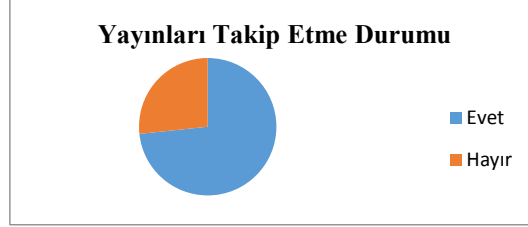
Grafik 7’de görüldüğü gibi bir ve ikinci sınıf düzeylerinde öğretmenlik yapan öğretmenlerin bulunmadığı, altı yedi ve sekizinci sınıflarda öğretmenlik yapan sekizer öğretmen, beşinci sınıfta yedi öğretmen, dördüncü sınıfta bir öğretmen ve üçüncü sınıfta ise dört öğretmen bulunduğu görülmektedir.



Grafik 8. Hizmet içi eğitim/kurs/seminer alma durumu

Grafik 8’de görüldüğü gibi araştırmaya katılan 15 öğretmenlerden 13’ü hizmet içi eğitim/kurs/ seminer eğitimi almadığını, ikisi ise hizmet içi eğitim/kurs/seminer aldığını ifade etmiştir. Hizmet içi eğitim alan

iki öğretmen “Gelecekte Bir Sınıf: Drama, Tiyatro Teknikleri ve Öğretme Sanatı ile Sınıf Yönetimi” adlı bu eğitimi 2017 yılında Rize ilinde bir gün süreyle aldıklarını ifade etmişlerdi.



Grafik 9. Yayınları takip etme durumu

Grafik 10’da görüldüğü gibi araştırmaya katılan öğretmenlerin 11’i yaratıcı dramayla ilgili yayınları takip ettiğini ifade etmişken, dört öğretmen ise yaratıcı dramayla ilgili herhangi bir yayını takip etmediğini belirtmiştir.

Tablo 1. Drama Deyince Aklınıza Neler Geliyor?

Kod	Frekans
Canlandırma	4
Oyunlaştırma	3
Tiyatro	3
Kendini İfade Edebilme	2
Eğlence	2
Öyküleştirme	2
Yaşayarak Öğrenme	2
Aktif Öğretim Yöntemi	2
Özgürlük	1
Seviyeye İnme	1
Doğallık	1
Pantomim	1
Taklit	1
Oyun	1
Özgünlük	1
Dramatizasyon	1
İlgi Çekici	1
Eğitici	1

Tablo 1’de görüldüğü gibi öğretmenlerin dördü dramayı canlandırma, üçü oyunlaştırma, üçü tiyatro, ikisi kendini ifade edebilme, ikisi eğlence, ikisi öyküleştirme, ikisi yaşayarak öğrenme, ikisi aktif öğretim yöntemi, biri özgürlük, biri seviyeye inme, biri doğallık, biri pantomim, biri taklit, biri oyun, biri özgünlük, biri dramatizasyon, biri ilgi çekici, biri ise eğitici olarak ifade etmiştir. Öğretmenlerin çoğu drama denilince aklınıza ne geliyor sorusuna canlandırma yanıtını verirken, pantomim, taklit, oyun, dramatizasyonun az ifade edilen yanıtlar arasındadır. Bu konudaki SÖ5, GÖ1, MÖ4 kodlu öğretmen görüşlerine aşağıda yer verilmiştir.

“Yaratıcı drama deyince aklıma gelen şey oyunlaştırmak, onların seviyelerine inmek geliyor”

“Farklı, özgün, çocuğu eğlendiren, aynı zamanda eğiten, aktif bir etkinliktir”

“Müziğe kendisini kaptırıp içinden geleni o anda neler hissediyorsa drama ile dışarı aktarma”

Bu açıklamalarla öğretmenler yaratıcı dramayı oyunlaştırmak ve çocukların seviyesine inmekle bağdaştırırken yaratıcı dramanın farklı, eğlenceli, eğitici ve aktif bir etkinlik olduğunu ifade etmiş ve yaratıcı dramanın doğaçlama özelliğine dikkat çekmişlerdir.

Tablo 2. Derslerinizde Sıklıkla Hangi Yöntem ve Teknikleri Kullanıyorsunuz?

Tema	Kod	Frekans
Yöntem	Gösterip yaptırma	6
	Anlatım	5
	Problem çözme	1
	Drama	1
Teknik	Soru-cevap	5
	Beyin fırtınası	5
	Rol oynama	4
	Grup çalışması(grupla öğretim)	1
	Öykü oluşturma	1
Diğer	Akıllı tahta	3
	Uygulama	3
	Yaparak- yaşayarak öğrenme	2
	Video-CD	2
	Teknoloji	1
	Sevgi	1
	Dinleme- çalma- söyleme	1
	Araştırma	1
	Materyal	1
	Örnek gösterme	1
	Kodlama	1
Çoklu zekâ	1	

Tablo 2’de görüldüğü gibi yöntem olarak altı öğretmenin gösterip yaptırma, beş öğretmenin anlatım ve bir öğretmenin de problem çözme yanıtlarını verdiği görülmektedir. Teknik olarak beş öğretmen soru-cevap, beş öğretmen beyin fırtınası, dört öğretmen rol oynama, bir öğretmen grup çalışması, bir öğretmen öykü oluşturma, bir öğretmen drama yanıtlarını vermiştir. Yöntem ve teknik yanıtlarının dışında öğretmenlerin üçü akıllı tahta, üçü uygulama, ikisi yaparak yaşayarak öğrenme, ikisi video-cd, biri teknoloji, biri sevgi, biri dinleme çalma söyleme, biri araştırma, biri materyal, biri örnek gösterme, biri kodlama biri çoklu zekâ yanıtını vermiştir. Bu şekilde kodlanan ifadeler tablo da yöntem ve teknik temalarının dışında “Diğer” kategorisi olarak ele alınmış ve bunun içinde değerlendirilmiştir. SÖ3, MÖ4, GÖ1 ve GÖ5 kodlu öğretmenlerin görüşlerine aşağıda yer verilmiştir:

“Çocukların aklında nasıl kalır diye düşündüğümde hikâyeleştirmeyi çok kullanıyorum”

“Gösterip yaptırma tekniği, önce bilgiyi veriyorum, daha sonra hislerini dışa aktarıyorum, hareketlerle anlatıyoruz”

“Gösterip yaptırma ve drama uyguluyorum, çünkü çocuklar açısından öğrenmeye daha uygun, daha eğlenceli olduğu için daha iyi oluyor”

“Örnek materyali gösteriyorum. Çünkü adı üzerinde, ürünü görüp hedefe daha iyi ulaşma noktasında ihtiyacım oluyor”

Tablo 3. Sanat Eğitimi Derslerinde Dramayı Kullanıyor Musunuz? Kullanıyorsanız Bir Örnekle Açıklar Mısınız?

Kod	Frekans
Evet	9
Hayır	3
Kısmen	3

Tablo 3’de görüldüğü gibi dokuz öğretmen derslerinde dramayı kullandığını belirtirken, üç öğretmen ise derslerinde dramayı kullanmadığını ifade etmiştir. Bununla birlikte üç öğretmen de derslerinde dramayı kısmen kullandıklarını ifade etmişlerdir. Öğretmenlerin çoğu dramayı derslerinde kullandıklarını ifade etmiştir. Öğretmenlerin dramayı müzik dersinde nota öğretiminde, türkü ve

şarkının canlandırılmasında; resim derslerinde sıcak-soğuk renklerin öğretimi, maske yapma, Türkçe dersinde de hikâyelerin canlandırılması sırasında kullandıklarını ifade etmişlerdir. SÖ3, GÖ1, MÖ2 ve GÖ3 kodlu öğretmenlerin bu konudaki ifadelerine aşağıda yer verilmiştir.

“En son deyim ve atasözleri anlatıp hikâyeleştirdikten sonra canlandırdık”

“Ben mesela renklerle oyun çalışması yaparken sıcak ve soğuk renkleri kazandırmak amacıyla dramayı kullanıyorum. Sıcak renkler deyince toplanıyorlar, soğuk renk deyince ayrılıyorlar gibi mesela”

“Nota öğretirken tren rayları, lokomotifler de notaları kullanıyorum yani ‘do’ vagonu, ‘re’ vagonu gibi o şekilde kullanınca daha çok akıllarında kalıyor”

“Sanat eleştirisi kısmında kısmen canlandırma olarak kullanıyorum. Çocuk Van Gogh oluyor mesela, Picasso oluyor onun hayat hikâyesini canlandırıyor”

Tablo 4. Sanat Eğitimi Derslerinde Yaratıcı Dramanın Kullanımına İlişkin Görüşleriniz Nelerdir?

Kod	Frekans
Drama eğitiminin gerekliliği	3
Uzman öğretmen tarafından verilmeli	2
İçinden geleni yapma	1
Etkili yöntem olması	1
Akılda kalıcılık sağlaması	1
Dikkat çekici olması	1
Eğitimi kolaylaştırıcı	1
Hedefe ulaşmada etkili olması	1
Yaparak-yaşayarak öğrenme sağlaması	1

Tablo 4’te görüldüğü gibi öğretmenlerin derslerinde yaratıcı dramayı kullanımlarına ilişkin görüşlerinde üç öğretmen drama eğitiminin gerekli olduğunu, iki öğretmen drama eğitiminin uzman öğretmenler tarafından verilmesi gerektiğini, bir öğretmen drama dersinde öğrencilerin içinden gelen her şeyi yapabilme olanaklarına sahip olduğunu ve bir öğretmen de dramayla verilen derslerin akılda kalıcılık sağladığını ifade etmiştir. Bir öğretmen dramanın dikkat çekici etkisinin olduğuna değinmiş, bir öğretmen dramanın verilen eğitimi kolaylaştırdığını, bir öğretmen hedefe ulaşmada dramanın etkili olduğunu ve bir öğretmen de dramanın yaparak yaşayarak öğrenme olanağı sağladığını dile getirmiştir. Öğretmenler yaratıcı dramanın uzmanlık gerektiren bir alan olduğunu, gerekli olduğunu, etkili bir öğretim yöntemi olduğunu ve kullanılması gerektiğini aşağıdaki cümleleriyle ifade etmişlerdir: SÖ4, GÖ4 ve MÖ3 kodlu öğretmenlerin görüşlerine aşağıda yer verilmiştir.

“Uzman bir öğretmen tarafından kullanılmalı”

“Gerekliliğine inanıyorum. Eğitim alınsaydı eğitimi kolaylaştırırdı”

“Etkili bir yöntemdir, kullanılması gerekiyor”

Tablo 5a. Sanat ve Drama Arasında Nasıl Bir İlişki Vardır?

Kod	Frekans
Bağlantılı	7
Birbirini tamamlayan etkinlikler	3
Sarmal	1
Sanata giden ilk adım	1
Karşılıklı ve karmaşık	1

Tablo 5a’da görüldüğü gibi yedi öğretmen sanat ve drama arasında bağlantılı bir ilişki olduğunu ifade ederken, üç öğretmen sanat ve dramanın birbirini tamamlayan etkinlikler olduğunu, bir öğretmen derslerin sarmal bir ilişkide olduğunu, bir öğretmen dramanın sanata giden ilk adım olduğunu ve bir öğretmen de drama ve sanat arasında karşılıklı ve karmaşık bir ilişki olduğunu belirtmiştir. Öğretmenlerin çoğu genellikle sanat ve yaratıcı drama arasında bağlantılı bir ilişki olduğunu, bu ilişkinin sarmal olarak birbirini etkilediğini ifade etmişlerdir. SÖ5, SÖ1, GÖ1, GÖ3 ve MÖ1 kodlu öğretmenlerin

sanat ve dramanın birbiriyle ilintili olduğunu ifade eden görüşlerine doğrudan alıntılar yoluyla aşağıda yer verilmiştir:

“Yaratıcı drama, oyunu hayatın içine koyarak en iyi örnekleri drama ile anlatmak daha etkili oluyor. Teorik bilgidense tiyatro ile anlatmak daha verimli oluyor. Drama, okulda kesinlikle uzman kişiler tarafından verilmeli. Yaratıcı drama sanatla ilgilidir”

“Yapılan her yaratıcı drama etkinliğinin bir sanat eseri olduğunu, bunu yapan öğrencilerin de sanatçı gibi hareket ettiğini düşünüyorum”

“Müzikle birlikte kullanıldığında daha verimli oluyor gerçekten. Hem eğlenmiş oluyorlar, hem de bir şeyler öğreniyorlar. Dramada bir yerde hem eğlendirip hem öğretiyor. Sanat da aynıdır. Bence bağlantılıdır”

“Bütün sanat dalları birbiriyle ilişkilidir. Müziği dramadan, dramayı resimden ayıramayız”

“İkisi çok farklı şeyler, ama birbirinden ayrılmayacak bir bütün de diyebiliriz”

Tablo 5b. Sanat Eğitimi Derslerinde Yaratıcı Drama Kullanımıyla Öğrencilere Hangi Kazanımları ve Becerileri Kazandırabilirsiniz?

Kod	Frekans
Beden dili, mimikler	7
Kendini ifade etme	5
Özgüven	4
Empati	2
Yenilikçi düşünme	1
Girişkenlik	1
Pozitif düşünme	1
Eleştirel düşünme	1
Arkadaşlık ilişkileri	1
Konu öğretimi	1
Müzik	1

Tablo 5b’de görüldüğü gibi yedi öğretmen drama dersiyle çocuklara beden dili, mimik becerilerini, beş öğretmen yaratıcı düşünme, beş öğretmen kendini ifade etme, dört öğretmen özgüven, iki öğretmen empati, bir öğretmen yenilikçi düşünme, bir öğretmen girişkenlik bir öğretmen pozitif düşünme, bir öğretmen eleştirel düşünme, bir öğretmen arkadaşlık ilişkileri, bir öğretmen renkler-şekiller-meslekler becerilerini, bir öğretmen ise müzik becerilerini kazandırabileceklerini ifade etmişlerdir. Bunlardan hareketle öğretmenlerin çoğu dramayla beden dili ve mimikleri geliştirebileceklerini belirtirken, dramanın pozitif düşünme, eleştirel düşünme ve girişkenlik becerilerini de etkilediğini belirten öğretmenler bulunmaktadır. SÖ5, GÖ4, GÖ5 ve MÖ5 kodlu Öğretmen görüşlerine doğrudan alıntılar yoluyla aşağıda yer verilmiştir:

“Bence en basitinden vücut dilini ve mimikleri kullanabiliyorlar, karşı tarafa kısaca duygularını anlatabiliyorlar. Öğrencilerin vücudu derse hazır mı değil mi anlıyoruz”

“Hayal gücü gelişir, sanatı daha yakından hisseder”

“İlgili etkinlik ne ise onu hayatta kazanması için bir provadır. Bir kere görsel olarak ifade ediyor kendisini, dönüt aldığı için de özgüveni artıyor”

“Öykülendirme, konuyu anlatabilme, hikayelendirebilme becerisi, el kol koordinasyon gelişimi, anlattığı şeyi beden biline uygulayabilme”

Tablo 5c. Sanat Eğitiminde Yaratıcı Dramanın Kullanımının Olumlu Etkileri Var mı? Varsa; Öğretmen, Öğrenci, Mekân ve Konu Bakımından Açıklayabilir Misiniz?

Tema	Kod	Frekans
Öğretmen	İşi kolaylaştırma	5
	Dersi zevkli işlemek	4
	Kalıcı hale getirme	3
	Dersi aktif işleme	3
	Öğrencileri tanıma	2

Öğrenci	Mutlu olma	6
	Kalıcı öğrenme	4
	Hayal dünyası gelişir	3
	Girişkenlik	1
	Aktif katılma	1
	Farklı şeyler öğrenme	1
	Dikkat çekme	1
	Özgüven	1
Mekan	Rahat kullanma	2
	Rahat hissetme	1
	Görsellik	1
	Sahne	1
	Katılım	1
	Materyal	1
Konu	Kolay öğrenme	5
	Anlaşılabilirlik	3
	Pekiştirici	2
	Kalıcı öğrenme	2
	Eğlenceli	1
	Somutlaştırıcı	1

Tablo 5c’de görüldüğü gibi sanat eğitimi derslerinde yaratıcı drama kullanımının öğretmenler açısından olumlu yönleri olarak beş öğretmen; dramanın ders işleyiş sürecinde öğretmenin işini kolaylaştırdığını dört öğretmen dramanın dersi daha zevkli hale getirdiğini, üç öğretmen dramanın dersi kalıcı hale getirdiğini, üçü dersi aktif işlediğini, ikisi de öğrencileri tanıma noktasında dramanın olumlu yönlerine değinmişlerdir. Dramanın öğrenci açısından olumlu etkilerinde; altı öğretmen öğrencilerin drama dersinde mutlu olduklarını, dört öğretmen drama ile derslerde öğrencilerin daha kalıcı öğrenmeler gerçekleştirdiğini, üç öğretmen öğrencilerin hayal dünyasının geliştiğini, bir öğretmen drama ile çocuklarda girişkenlik becerisinin arttığını, bir öğretmen öğrencilerin derse aktif katılımını sağladığını, bir öğretmen drama ile öğrencilerin farklı şeyler öğrendiklerini, bir öğretmen dramanın öğrencilerin dikkatini çektiğini ve bir öğretmen de öğrencilerin özgüvenlerini yükselttiğini ifade etmiştir. Dramanın mekân açısından olumlu yönlerinde öğretmenlerden ikisi drama esnasında mekânı rahat kullandıklarını, biri öğrencilerin kendini daha rahat hissettiğini, biri mekânın görsellik açısından dikkati çektiğini, biri mekân elverişli olduğunda daha fazla öğrenci katılımını sağladığını, biri de mekândaki materyallerin öğrencilerde derse katılma isteği uyandırdığını, bir öğretmen ise sahne açısından kolaylık sağladığını söylemiştir. Son olarak dramanın konu açısından olumlu etkileri arasında beş öğretmen drama ile konunun daha kolay öğrenildiğini, üç öğretmen konuyu daha anlaşılabilir kıldığını, iki öğretmen dramanın konuları pekiştirdiğini, iki öğretmen kalıcı öğrenme sağladığını, bir öğretmen konuyu eğlenceli hale getirdiğini, bir öğretmen ise konuları somutlaştırdığını belirtmiştir. SÖ3, MÖ5 ve GÖ1 kodlu öğretmen görüşlerine aşağıda yer verilmiştir:

“Ben dersi daha aktif hale getiriyorum, dersler daha kalıcı işleniyor. Öğrenci de zevk alıyor, unutmuyor öğrendiklerini ve derste daha istekli oluyorlar. Mekân olarak zaten sınıfı istediğim gibi kullanabiliyorum gerektiğinde çok amaçlı salonu, sıraları kenara çekip rahatça sınıfı kullanabiliyorum. Konu açısından da öğrenciler daha iyi hatırlıyorlar ve onların zihinsel gelişimine katkı sağlıyor”.

“Konuyu anlatırken işimi kolaylaştırıyor ve öğrenci de bilgiyi daha kalıcı olarak öğreniyor ve öğrendiğini unutmuyor. Mekândaki görseller de öğrencilerin dikkatini çekiyor ve konuyu da daha rahat kavrayabiliyorum öğrencilere”.

Mesela ben dersi işlerken çocuklardan da bir şeyler öğreniyorum. Öğrenci bir şeyler yapabilmenin mutluluğunu yaşadıkça kendine olan özgüveni de artıyor. Mekân öğrencilerin dikkatini daha fazla çekiyor ve daha çok uygulamak istiyor konuda daha kalıcı oluyor böylece”

Tablo 5d. Sanat Eğitiminde Dramanın Kullanımı Sırasında Karşılaşılabileceğiniz Güçlükler Var mıdır? Varsa; Öğretmen, Öğrenci, Mekân ve Konu Bakımından Açıklayabilir Misiniz? Karşılaştığınız Güçlüklerle Karşı Çözüm Önerileriniz Neler Olabilir?

Tema	Kod	Frekans
Öğretmen	Zaman sıkıntısı	5
	Eğitim Yetersizliği	3
	Uygulama alanı dar	1
	Öğrenci fazlalığı	1
	Yorucu	1
	Plan yapmada yetersizlik	1
	Materyal sıkıntısı	1
	Veli ile iş birliği	1
	Konuya hâkim olamama	1
Öğrenci	Kendini rahat hissetmeme	3
	Dersin akışını bozma	1
	Konsantre olamama	1
	Motive edebilme	1
	Hazırbulunuşluluk	1
	Veli	1
Zaman	1	
Mekan	Atölye eksikliği	6
	Sınıf ortamı uygun değil	4
	Sınıf mevcudunun fazlalığı	2
Konu	Zaman	1
	Konunun sınıf düzeyine uyarlanamaması	1
	Her konuya uygun olmaması	1

Tablo 5d’de görüldüğü gibi sanat eğitimi derslerinde yaratıcı drama kullanımının öğretmenler açısından karşılaşılabilecek güçlükler olarak beş öğretmen; dramanın ders işleme sürecinde zaman sıkıntısı olduğunu, üç öğretmen drama eğitimi yetersizliğini, bir öğretmen drama derslerini işleme sürecindeki uygulama alanı darlığını, bir öğretmen sınıflardaki öğrenci fazlalığını, bir öğretmen drama dersini işlemenin yorucu olduğunu, bir öğretmen drama ders planını hazırlamada yetersiz olduğunu, bir öğretmen drama derslerine ilişkin materyal eksikliğini, bir öğretmen drama derslerinin veli ile işbirliği içinde yürütülmesi gerektiğini, bir öğretmen drama derslerinde konuya hâkim olamama durumlarını belirtmişlerdir. Yaratıcı dramanın öğrenciler açısından karşılaşılabilecek güçlüklerine bakıldığında; üç öğretmen öğrencinin drama derslerinde kendini rahat hissetmediğine, bir öğretmen drama derslerinde öğrencilerin dersin akışını bozduğuna, bir öğretmen öğrencilerin drama dersine konsantre olamadığına, bir öğretmen drama derslerinde öğrencilerin motive olamamasına, bir öğretmen öğrencilerin drama dersine karşı hazırbulunuşluğuna, bir öğretmen öğrencilerin velilerine, bir öğretmen ise drama derslerinde öğrencilere zamanın yeterli olmadığına değinmişlerdir. Yaratıcı dramanın mekân açısından karşılaşılabilecek güçlüklerine bakıldığında; altı öğretmen drama dersleri için atölye eksikliğini, dört öğretmen drama dersleri için sınıfların uygun olmadığını, iki öğretmen sınıf mevcudunun fazlalığını ifade etmişlerdir. Bunun yanında yaratıcı dramanın konu açısından karşılaşılabilecek güçlüklerine bakıldığında; bir öğretmen konulara drama derslerine uygun süre verilmediğine, bir öğretmen drama derslerinde konunun sınıf düzeyine uyarlanamamasına, bir öğretmen drama derslerinin her konuya uygun olmamasına değinmişlerdir. SÖ4, MÖ5 ve GÖ3 kodlu öğretmen görüşlerine aşağıda yer verilmiştir:

“Öğrenci kendini rahat hissedemeyince eleştirilmekten korkuyor çünkü sınıf ortamı da uygun değil yeterli alan yok ve öğrenci sayısı çok fazla. Bir de her konu dramaya uygulanabilir olmuyor orada zorlanıyoruz”.

“Öğretmen dramaya hâkim değilse sıkıntı yaşayabilir. Öğrencide eğer utangaç ise aktif katılamıyor derslere ve dekorumuz da yetersiz. Drama da her konuya uygun olmayabiliyor yani”.

“Ben sınıf kalabalık olduğu için uygulama esnasında sınıfı idare ederken zorlanıyorum. Öğrenci de motive olmazsa dersi ilerletemiyoruz. Mesela mekân olarak da tek bir atölyemiz var ve ortak kullanıyoruz”.

Tablo 6. Sanat Eğitimi Dersinde Yaratıcı Dramanın Etkili Kullanılması İçin Neler Önerirsiniz?

Kod	Frekans
Hizmet içi eğitim	9
Ders süreleri artırılmalı	6
Mekânın elverişli olması	5
Konuların uygulanabilirliği	3
Aile bilinçlendirilmeli	3
Kaynak desteği	2
MEB destekli yayınların kullanımı	1
Ders İyi yapılandırılmalı	1
Dersler birbiriyle bağlantılı olmalı	1

Tablo 6’da görüldüğü gibi dramanın daha etkili kullanımı için dokuz öğretmen hizmet içi eğitimin gerekliliğini, altı öğretmen ders sürelerinin artırılması gerektiğini, beş öğretmen mekânında elverişli olması gerektiğini, üç öğretmen ise konuların drama uygulanabilir olması gerektiğini ifade etmiştir. Bununla birlikte üç öğretmen ailenin drama eğitimi ile ilgili bilinçlendirilmesini, iki öğretmen kaynak desteğinin artırılmasını, bir öğretmen MEB destekli yayınların kullanılmasını, bir öğretmen dersin iyi yapılandırılması gerektiğini, bir öğretmen de derslerin birbiriyle bağlantılı olması gerektiğini vurgulayarak drama dersinin daha etkili kullanımına ilişkin olarak öneriler getirmişlerdir. SÖ4, MÖ2, MÖ3 ve GÖ3 kodlu öğretmenlerin görüşlerine aşağıda yer verilmiştir:

“Drama konusunda öğretmenlere hizmet içi eğitim verilebilir, bir de drama ayrılan ders saatlerinin artırılması da çok önemli. Aileye de bu konuda eğitim verilebilir”.

“Çok ciddi kaynak eksikliğimiz var ve bu sıkıntı yüzünden bazen hatalarımız da oluyor. Ayrıca zorunlu seminer şeklinde eğitim verilse daha iyi olur”.

“Drama bütün derslerle bağdaştırılmalı ve uzman öğretmenlerle de iş birliği içinde olunabilir. Ders sayısı da artırılsa iyi olabilir”.

“Zaman genişletilmeli, mekân ayarlanmalı ve iyi bir planlama yapılmalı”.

Araştırma sürecinde elde edilen bulgular doğrultusunda öğretmenlerin yaratıcı dramayı; oyun, doğaçlama, öyküleme, pandomim, taklit, canlandırma, tiyatro gibi kavramlarla açıkladıkları görülmüştür. Elde edilen bulgularda yedi öğretmen yaratıcı dramanın bir “yöntem”, beş öğretmen de bir “teknik”, üç öğretmen de yaratıcı dramanın hem yöntem hem de teknik olduğunu belirtmiştir. Öğretmenlerin derslerinde kullandıkları yöntem ve teknikler en fazla gösterip yaptırma olarak belirlenmiştir. Öğretmenler yaratıcı drama ile ilgili kendilerine seminer verilmesi gerektiğini vurgulamışlardır. Elde edilen bulgular arasında sanat ve yaratıcı drama arasında karşılıklı bir ilişki olduğu yer almaktadır. Sanat eğitimi derslerinde yaratıcı dramayla öğrencilere el becerileri, hayal gücü, kendini ifade etme, özgüven, beden dili, empati gibi becerilerin geliştiği öğretmenler tarafından ifade edilmiştir. Öğretmenler, sanat eğitimi derslerinde yaratıcı drama kullanımının öğretmen, öğrenci, mekân ve konu bakımından olumlu katkılar sağlayabileceğini vurgulamışlardır. Bunun yanı sıra, sanat eğitiminde yaratıcı drama yönteminin kullanımında karşılaşılabilecekleri güçlükleri de ifade etmişlerdir.

Tartışma ve sonuçlar

Araştırmada elde edilen bulgulara göre sanat eğitimi dersi veren öğretmenlerin yaratıcı dramayı “öyküleme, oyun, doğaçlama, pandomim, taklit, canlandırma, tiyatro gibi kavramlarla dile getirdikleri görülmüştür. En genel tanımıyla eğitimde yaratıcı drama; herhangi bir konuyu, doğaçlama, rol oynama gibi tekniklerden yararlanarak, bir grupta ve grup üyelerinin birikimlerinden, yaşantılarından yola

çıkarak canlandırmalar yapmaktır (Adıgüzel, 2006: 21). Araştırmaya katılan 6 öğretmen yaratıcı dramayı yöntem, 5 öğretmen teknik, 4 öğretmen ise hem yöntem hem de teknik olarak ifade etmiştir. Elde edilen verilerde drama için çoğunlukla yöntem ifadesi kullanıldığı görülmektedir. Aykut'a (2006: 40) göre bir sanat eğitimi alanı olan yaratıcı dramanın da sanatsal yetiştirme sürecinde yöntem olarak kullanılmasının etkili olacağını düşünmesi araştırma da elde edilen bu sonucu desteklerken, Keyik'e (2011: 64) göre öğretmenlerin yaratıcı drama tekniklerini kullanma düzeylerinin kendi yetenek ve becerilerine kaldığını ve nihayetinde de yaratıcı dramanın bilimsel olarak öğretim teknikleri içerisinde kullanılmamakta olduğunu öne sürmüştür. Köksal Akyol'a (2003: 179) göre dramanın birçok alanda kullanılabilen bir yöntem olduğunu belirtmiştir. Bunun yanı sıra gelişmiş ülkelerce yaratıcı dramanın hem bir öğretim yöntemi hem de tek başına bir disiplin olarak kabul gördüğünü belirten görüşler de bulunmaktadır.

Bu araştırmada öğretmenlerin derslerinde en çok kullandıkları yöntem-teknikğin gösterip yaptırma olduğu belirlenmiştir. Sanat eğitimi dersi veren 15 öğretmenin 10'u derslerinde yaratıcı dramayı kullandığı belirtmiştir. Öğretmenlerin sanat eğitimi derslerinde yaratıcı dramayı kullanımlarına ilişkin olarak; yaratıcı dramayı en fazla müzik dersinde kullandıkları, bunun yanında resim, Türkçe ve fen bilgisi derslerinde de dramaya başvurdukları görülmüştür. Yaratıcı dramanın eğitim-öğretim sırasında kullanımının gerekli olduğunu savunan öğretmen görüşleri fazlasıyla yer almaktadır. Sanat eğitimi derslerinde öğretmen görüşleri doğrultusunda yaratıcı drama yöntemiyle öğrencilere kendini ifade etme ve özgüven becerilerinin kazandırılabilmesi belirlenmiştir. Kaya'ya (2006) göre drama destekli olarak işlenen görsel sanatlar dersi ile 3. sınıf öğrencilerinin derse ilgilerinin arttığını, öğrencilerin çalışma disiplini kazandıklarını, resme yoğunlaştıklarını, hayal güçlerinin ve yaratıcılıklarını dışa vuran yorumlar yapabilmelerine katkıda bulunduğunu öne sürerek araştırmaya katılan öğretmenlerin görüşlerini desteklemiştir. Aykaç (2007: 34) 5.sınıf öğrencileri ile uyguladığı çalışmada derslerin eğlendirici ve akıcı geçmesini sağladığını, yaratıcı drama yöntemiyle ders işlemenin öğrencilerin daha çok mutlu olduğu sonucuna varmıştır. "Drama bireylerin iletişim becerilerini arttırmanın yanı sıra, yaratıcı düşünme becerilerinde de artış sağlar" (Bayraktar ve Okvuran, 2012: 662). Öztürk (2001: 251) demokratik davranışlarda bulunan, konular arasında bağlantı kurabilen, özgür düşünebilen, hoşgörülü, yaratıcı çocuk yetiştirmeyi amaçlayan eğitim sisteminde yaratıcı dramanın yardımcı olabileceğini belirtmiştir. Oğuz (2013: 100) çalışmasında yaratıcı drama etkinliklerinin bilgi, beceri ve yaratıcılık konusunda öğrencilerin başarılarını olumlu etkilediğini, demokratik bir ortamda aktif bir şekilde ders işlemekten hoşlandıklarını belirlemiştir. Sanat ve yaratıcı drama arasındaki ilişkiye bakıldığında, öğretmenler sanat ve yaratıcı drama arasında karşılıklı ve sıkı bir bağ olduğunu ifade etmişlerdir. Sanat eğitimi dersi veren öğretmenlerin derslerinde yaratıcı dramayı kullanmalarının öğretmen açısından öğrenciyi daha kolay derse katabilmesi, öğrenci açısından aktif katılımı sağlaması, mekân açısından öğrencinin kendini daha rahat ifade etmesi ve konu açısından da anlaşılabilirliği sağlayarak kalıcı öğrenmeleri gerçekleştirmesi gibi olumlu etkilerinin olduğu belirlenmiştir.

Araştırma sonuçlarına göre sanat eğitimi derslerinde yaratıcı dramanın kullanımı sırasında karşılaşılabilecek güçlükler arasında sınıfın kalabalık olması, öğrencinin içine kapanık olması, sınıfların yaratıcı drama için elverişli olmaması ve her konuya uygun olarak dramanın uyarlanamayabileceği gibi olumsuz görüşler de yer almaktadır. Bu araştırmada yapılan görüşmeler sonucunda dramanın öğretmenler tarafından genellikle canlandırma ve oyun olarak nitelendirildiği, özellikle fiziksel ortamdaki eksikler ve ders saatlerinin kısa olmasından dolayı öğretmenlerin derslerinde yaratıcı dramaya yeterince yer veremedikleri sonucu ortaya çıkmıştır. Okvuran'a (2010: 5392) göre sınıf öğretmenin drama ve müze eğitimi alanında yeterli donanımı varsa birçok etkinlik yürütebileceğini ve bu alanlarda sınıf öğretmenin deneyim sahibi olması gerektiği vurgulanmıştır. Bu bakımdan öğretmenlerin sanat eğitimi derslerinde yaratıcı drama yönteminin kullanıldığı ders planları hazırlayıp uygulayabilecek düzeyde bilgi ve yaşantı deneyimine sahip olmalarının önemli olduğu belirtilebilir (Oğuz, 2013: 105).

Yılmaz ve Şahan'ın (2016) araştırma sonuçlarına göre öğretmen adaylarının özellikle resim, müzik ve drama gibi derslerin açılması, öğrencilerin bu derslerden yararlanması gerektiğini, sanat eğitimi derslerinin önemini farkında oldukları belirtilmiştir. Çakır İlhan'ın (2019) araştırmasında hem öğretmenlik programlarında, hem ilkokul ve ortaokulda sanat derslerinin azaltıldığı ifade edilmiştir.

Öneriler

Araştırmada sanat eğitimi dersinde yaratıcı dramanın kullanımına ilişkin süreçte karşılaşılabilecek güçlüklerle dikkat çekilmesinin yanı sıra; öğretmen, öğrenci, mekân ve konu boyutuna ilişkin belirtilen tüm sorunların kaynakları, alınabilecek önlemlere işaret etmesi bakımından dikkate değerdir. Bu durum, sanat eğitimi dersi veren öğretmenlerin hizmet öncesi ve hizmet içi eğitimlerinde yaratıcı drama ile ilgili düzenlemelerin yapılabileceğine işaret etmektedir. Araştırmaya katılan öğretmenlerin görüşlerinden yola çıkarak yaratıcı dramanın kullanımına ilişkin mevcut sorunları kolaylaştırmak için inovasyon, yani günümüzün en önemli kavramlarından biri olan yenilikçi düşünmenin daha fazla gün yüzüne çıkarılması ve değişen koşullara uyum sağlanabilmesi, var olan sorunların en aza indirilebilmesi için yeni yöntemlerin kullanılmasına ve yaratıcı fikirlerin üretilmesine gereksinim duyulduğu söylenebilir. Bunun yanı sıra öğretmenlerin yaratıcı dramanın kullanımına hâkim olmaları için kendilerini geliştirebilecekleri hizmet içi eğitim, seminer ve bilgilendirme kurslarının düzenlenip buralara katılımın sağlanması, yaratıcı dramanın daha verimli kullanılabilmesi için görsel sanatlar ve müzik derslerine ayrılan sürenin artırılmasıyla ilgili düzenlemelerin getirilmesi, okullarda yaratıcı dramanın daha rahat uygulanabilmesi için klasik dersliklere ek olarak drama atölyelerinin oluşturulması, sınıf ortamının drama etkinliklerine göre ayarlanması ve materyal desteğinin sağlanması; son olarak da ailelerin bu konuda bilinçlendirilmesi, bu çalışmanın önerileri arasında yer almaktadır.

Kaynakça

- Adıgüzel, Ö. (2006). Yaratıcı Drama Kavramı, Bileşenleri ve Aşamaları. *Yaratıcı Drama Dergisi*, 1(1), s. 17-30.
- Adıgüzel, Ö. (2013). *Eğitimde Yaratıcı Drama*. Ankara: Pegem Akademi.
- Akyüzlüer, F. (2007). İlköğretim 4. Sınıf Öğrencilerinin Müzik Becerilerini Geliştirmede Dramanın Etkisi. Doktora Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir.
- Apaydın, N. (2010). Drama Etkinlikleriyle Destekli Görsel Sanatlar Dersine Yönelik Öğrenci Görüşleri. Yüksek Lisans Tezi, Osmangazi Üniversitesi, Eskişehir.
- Aykaç, M. (2007). İlköğretim Sanat Etkinlikleri Dersinde Yaratıcı Drama Yönteminin Öğrenci Memnuniyeti Açısından Değerlendirilmesi. *Yaratıcı Drama Dergisi*, 1(3), s. 27-43.
- Aykut, A. (2006). Günümüzde Görsel Sanatlar Eğitiminde Kullanılan Yöntemler. *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 21(2), s. 33-42.
- Balıkçı, T. (2001). Sanat Eğitiminde Drama ve Yaratıcılığın Önemi. Yüksek Lisans Tezi, Niğde Üniversitesi, Niğde.
- Bayraktar, A., Okvuran, A. (2012). Improving Student's Writing Through Creative Drama. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 51(2012), s. 662-665.
- Çakır İlhan, A. (2007). Yaratıcı Drama ile Örtüşen Çağdaş Sanat Akımları. *Yaratıcı Drama Dergisi*, 1(3-4).
- Çakır İlhan, A. (2019), Türkiye'de Sanat ve Sanat Eğitimi Alanında Yapılan Son Değişiklikler, *Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, 1(1), s.9-22.

- Genç, N. (2003). Eğitimde Yaratıcı Dramanın Alımlanması, Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 24, s.196-205.
- Glesne, C. (2013). Nitel Araştırmaya Giriş (2. Baskı). (Çev. A. Ersoy, P. Yalçınoğlu). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Kaya, Ö. (2006). İlköğretim 3. Sınıf Görsel Sanatlar Dersinde Drama Destekli Eğitimin Yaratıcı Sürece Katkıları, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Keyik, S. (2011). Sanat Eğitimi Derslerinde Yaratıcı Drama Etkinlikleri, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Köksal Akyol, A. (2003). Drama ve Dramanın Önemi, Türk Eğitim Bilimleri Dergisi, 1(2), s. 179-192.
- Mccaslin, N. (1990). Creative Drama in the Classroom. New York: Longman.
- Miles, M. B., Huberman, A. M. (2015). Nitel Veri Analizi. (Çev. Ed. S. Akbaba Altun, A. Ersoy). Ankara: Pegem Yayınevi.
- Oğuz, A. (2013). Yaratıcı Drama Yönteminin Sınıf Öğretmeni Adaylarının Sanata Yönelik İlgilerine ve Sanat Eğitimi Dersi Başarılarına Etkisi, Doktora Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Okvuran, A. (2010). The Relationship Between Arts Education, Museum Education and Drama Education in Elementary Education, Procedia – Social and Behavioral, 2(2), s. 5389-5392.
- Öztürk, A. (2001). Eğitim Öğretimde Yeni Bir Yaklaşım: Yaratıcı Drama, 18, s.251-259.
- San, İ. (1996). Yaratıcılığı Geliştiren Bir Yöntem ve Yaratıcı Bireyi Yetiştirme Bir Disiplin: Eğitsel Yaratıcı Drama. Yeni Türkiye Dergisi, 7, s. 148-160.
- Üstündağ, T. (1998). Yaratıcı Drama Eğitim Programının Öğeleri, Eğitim ve Bilim dergisi, 22(107), s.28-35.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2011). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri (8. Baskı) Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yılmaz Arıkan, E.N. (2011). İlköğretim Okullarında Yaratıcı Drama Yönteminin Görsel Sanatlar Eğitiminde Kullanılmasının Erişi, Tutum ve Kalıcılığa Etkisi. Doktora Tezi, Selçuk Üniversitesi, Konya.
- Yılmaz, O. ve Şahan, G. (2016). Öğretmen Adaylarının Sanat Eğitimi İhtiyacına Yönelik Görüşlerinin Belirlenmesi, Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 16(2), s.717-729.

MEKÂN ALGISI VE İŞİTSEL KONFOR ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA¹

Damla GÜLER AKYÜZ

Y. İçmimar, Dođtaş Kelebek Mobilya /Genel Merkez

damla.guler@dogtaskelebek.com

*Prof. Dr. Banu MANAV**

İstanbul Ayyansaray Üniversitesi Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü

banumanav@ayvansaray.edu.tr

ORCID:0000-0002-0709-5570

Özet

İşitsel konfor iç mekân tasarımı sürecinde ele alınması gereken tasarım değişkenleri içinde yer almaktadır. Öznel ve nesnel açıdan işitsel konfor parametreleri, hacmin geometrik özellikleri, malzeme seçimi, iç mekân tasarım sürecinde bir arada ele alınmalıdır. Bu çalışma, bu yaklaşımdan yola çıkarak tasarlanmıştır. Müziğin iç mekân tasarımındaki yeri ve önemini araştırmak için kontrollü bir çalışma düzeneği oluşturulmuştur. Burada amaç, müziğin mekân tasarımında etkin bir öge olarak kullanılmasını sayısal olarak ölçmek ve öznel parametrelerin bu anlamda somut olarak değerlendirilmesidir. Chopin'in Marriage d'Amour adıyla bilinen Spring Waltz adlı eserinin senkronize olarak dinletilerek yürütüldüğü çalışmada sonuçlar, SPSS 21.0 istatistik programı kullanılarak değerlendirilmiştir. Pearson Ki Kare testi kullanılmıştır. Çalışmada belirlilik ve açıklık, canlılık, düzgün yayılmışlık, samimilik, sıcaklık ve denge ölçülen akustik öznel parametrelerdir. Kullanıcıların cinsiyeti ile mekân algısı -işitsel konfor değerlendirmeleri arasında bir ilişki olmadığı sonucuna varılmıştır. Müzik enstrümanı çalanlar ile mekân algısı -işitsel konfor değerlendirmeleri arasında sıcaklık parametresi için anlamlı bir ilişki bulunmuş, ölçülen diğer öznel akustik parametreler için anlamlı bir sonuç bulunmamıştır.

Müzik-mekân tasarımı ve işlevle ilişkisi bağlamında katılımcılardan dinledikleri müziği bir mekânla ilişkilendirmeleri istendiğinde çıkan sonuçlar, müziğin bizi bu anlamda etkilediğini göstermiştir. Farklı geometrik formlar mekân-müzik eseri eşleştirmesi açısından değerlendirildiğinde daire formu en fazla tercih edilen form olmuştur. Kavramsal anlamda geometrik formlarla müzik eseri arasında bir ilişki bulunmaktadır. İç mimari projelerde kavramdan mekân tasarımına ulaşan, kavram üretim sürecinde bu durum etkin bir rol oynamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Akustik, Mekân Algısı, Kullanıcı Konforu, Müzik, İç Mekân Tasarımı.

Atf:

Güler Akyüz, D., Manav, B. (2020). Mekân Algısı ve İşitsel Konfor Üzerine Bir Araştırma. IDA: International Design and Art Journal, 2(1), s.17-30.

¹ Bu çalışma Haziran 2017 tarihinde İstanbul Kültür Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Anabilim Dalı İç Mimarlık Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiş olan "Kapalı Hacimlerde Ses-Mekân İlişkisi ve Psikoakustik Kavramı" başlıklı tez çalışmasından hazırlanmıştır.

* Sorumlu Yazar

A RESEARCH ON SPACE PERCEPTION AND ACOUSTICAL COMFORT¹

Damla GÜLER AKYÜZ

*Interior Architect (M.Sc.), Dođtaş Kelebek Mobilya /General Center
damla.guler@dogtaskelebek.com*

*Prof. Dr. Banu MANAV**

*İstanbul Ayyansaray University Faculty of Fine Arts, Design and Architecture Department of Interior Architecture and
Environmental Design
banumanav@ayvansaray.edu.tr
ORCID:0000-0002-0709-5570*

Abstract

Audial comfort is one of the design variables in interior design process. Objective and subjective acoustical design parameters, volume, material selection, other physical design parameters shall be considered together during interior design process. This study is designed in regard to this approach. An experimental setting is designed to evaluate the importance of music in interior design. The aim is to valuate music as an important factor in interior design by means of analytical and subjective parameters. Known as Spring Waltz (the original name is Marriage d'Amour by Chopin) is listened while the study is conducted, the results are analysed by SPSS 21.0 Statistical Program. In the study, Pearson Chi-Square Test is used. The subjective parameters which are evaluated in the study are; intimacy-presence, liveness, warmth, clarity, balance, uniformity. Test results suggested that there isn't any relation between gender and space perception. There is a relation only for the factor of intimacy, between the ones who can play a musical instrument and space perception. There is no relation for the rest of the tested parameters. Music is effective on people to set different moods. When participants are asked to match the music with different geometrical forms, majority preferred circle. This argument is important while designing an interior design project, from the concept stage to the final case.

Keywords: Acoustics, Space Perception, User Comfort, Music, Interior Design.

Citation:

Güler Akyüz, D., Manav, B. (2020). Mekân Algısı ve İşitsel Konfor Üzerine Bir Araştırma. IDA: International Design and Art Journal, 2(1), p.17-30.

¹ This study is prepared from the thesis titled "Kapalı Hacimlerde Ses-Mekân İlişkisi ve Psikoakustik Kavramı Title of Thesis" which was accepted as the Master Thesis of the Department of Interior Architecture and Environmental Design at İstanbul Kültür University Institute of Science on June 2017.

* Corresponding Author

1. Giriş

Mekânın tanımını Ş. Ö. Gür (1996)'ün *Mekân Örgütlenmesi* adlı kitabından aktaran Günel, (2006: 16-17), nesnel mekân ve öznel mekân, iç/dış mekân, doğal/yapay mekân olarak çeşitli biçimlerde mekânı tartışarak; objektif mekânı, üç boyutuyla ölçülebilir nesnel bir gerçeklik olarak ifade etmiştir. Öznel mekân, ölçülemeyen boyutları ile varsayılabılır; duyularla kavranabilir. Mekân özel ya da toplumsal olma boyutuyla da incelenebilir. İnsan mekânla ilişki kurduğunda önce en somut ve yararlı olanı algılar, somut mekânla bir deneyim yaşadıkdan sonra mekân hakkında soyut bir tanıya ulaşır.

Mekân algılamada, beş duyu organıyla gerçekleşen ve belleğin katkısıyla anlamsal bütünlüğe varan süreç önemlidir. Bu süreç, mekân çözümlemede algı mekanizmasının bütüncül bir sistem içerisinde paralel duyumsama süreçlerinin birleşimiyle gerçekleştiğini açıklamaktadır. (Manav, 2015: 22). Kişi ile kendisini kuşatan yapma çevre arasındaki kısa veya uzun süreli etkileşim ve bu doğrultuda mekânın hatırlanması bir deneyimdir. Bu deneyim, hareket ve zaman kavramına bağlı olarak değişir ve gelişim gösterir. *Mekân Yaratmak* adlı kitabında Jennifer M. Roth'un (2014: 184) belirttiği gibi beyin birçok duyu ve motor bölgesiyle ilişkili faaliyetler sergiler, bu bölgeler kısa süreli ve uzun süreliğine duyu ve motor organlarıyla ilişkili bilgiler depolarlar. Beyinde yer alan parietal korteksteki veya superior colliculustaki nöronların aktivitesini ölçtüğümüzde nöronların bu türden bir hatırlama sürecine katıldığına dair belirtiler bulursunuz. Bellek bundan sonraki süreçte ortaya çıkar, kısa süreli bir uyarın (ışık, ses, koku gibi) ortadan kaybolduktan sonra da nöronların bu faaliyetleri beyin görsel veya işitsel uyarının yeriyile ilgili bilgiyi göz veya kulak gerçekleştirene kadar depolamasına yardımcı olur. Mekân ve işitsel algı bu yaklaşım içinde tanımlanabilir. Bu süreçte mekân tanımı ve sınırları insanı kuşatan duvarlarla çevrili yapma çevre ile birlikte bu çevre içinde yer alan ışık, ses, ısı gibi uyarınlardır. Bu uyarınlarnın bellekte bıraktığı izlenimler mekân algısında etkilidir.

Bu yaklaşım içinde mekân ve işitsel algılama, yankı ve reverberasyon (yansıma) süresine göre farklı etkiler ortaya çıkarmaktadır. Barron (2009: 27) Philharmonic Hall'un açılış konserindeki bu etkileri *sübjektif izlenimler* olarak aktarmıştır. Dinlediğimiz bir müzik parçası, mekânın değişik form özelliklerine bağlı olarak uzun veya kısa reverberasyon süresine sahip olabilir. Her iki durum farklı bir mekân algısı hissi uyandırmaktadır. Mekân tasarımında kullanılan malzemelerin, yüzey özellikleri ile dokusal özelliklerinden kaynaklanan durum, hacim içinde işitsel algılamayı etkileyen bir faktör olarak karşımıza çıkmaktadır. Bugün salon akustiği konularında atıf yapılan bu önemli mimari yapıt objektif ölçümler ve sübjektif değerlendirmeler sonucunda, Romantik Dönem repertuarı yerine Klasik ve Barok eserler için uygun bulunmuştur (Barron, 2009: 75).

Adolf Loos (2017: 123-125) Mimarlık Üzerine adlı eserinde akustiğin sırrına değinirken, *Das Mysterium der Akustik* adlı esere atıf yapmıştır. Antik Yunanlılar tiyatrolarında, oturulacak platformların altlarında düzenli aralıklarla davul derisi gerilmiş, büyük madeni çanaklar koyarak ses odaları yaratılmıştır. Sesin şiddetini arttırmaya yönelik çözümler üretmeye çalışılmıştır. Örneklemeler içinde akustik sorunlarla açılan Viyana Operası verilmiştir. Malzemenin iyi müziği içine çekerek, moleküler yapısının değiştiği, kemanların ahşabıyla ilişkilendirilerek anlatılmıştır. Konser salonlarının akustiğinin sırrı olarak betimlenmiştir. Rasmussen, çok sesli müziğin oluşma öyküsünü anlatırken eski kilise duvarlarının güçlü birer müzik aleti olduklarını savunur. Kilisenin aynı anda birden çok notanın duyulabilmesinde ve hoş giden seslerin oluşmasını sağlayan çok güçlü bir bütünleyici etkisi olduğunu ve bu durum fark edilince çakışan notaların oluşturduğu armoni düzenlemenin kullanılmaya başlandığını anlatır. Aynı adlı eserinde Westminster Katedralinde duyulan çok sesli müziğin ortaya çıkmasının nedeni olarak binanın formu ile Latinceye özgü açık sesli harfleri göstermektedir (1994: 193).

Helmholtz (1954: 3. Bölüm)'a göre, bir ses dalgasının bir mekânda nesnelleşmesi olasıdır, çünkü ses bir enerjidir. Bu dalga hareketi görselleştirilebilir ve hacim içerisindeki konumu tanımlanabilir. *On the Sensations of Tone* başlıklı kitabının üçüncü bölümünde, müzikal tonların estetik boyutuyla ilgili açıklamalar yapmaktadır. Tarihsel perspektif içinde Phytagor tonlama sistemi, kilise müziği, Çinliler,

Arap ve Persler ve farklı uygarlıklar üzerinden çıkarımlar ve çözümler yapmaktadır.

Helmholtz söylemlerini destekler biçimde Roth, farklı frekanslardaki ses dalgaları, geldiği yere bağlı olarak, farklı frekansların göreceli miktarları açısından küçük farklar gösterebilir ve bu durum spektral ipuçları olarak tanımlanabilir yargısıyla müzikal tonların estetik boyutunu betimlemektedir. (2014:124). Bir örnekle açıklamak gerekirse, bir konserde yan yana oturan iki kişi tam olarak aynı şekilde dinledikleri sanat eserini anlamayabilir. Bu durum kulak kanalına küçük bir mikrofon yerleştirilerek ölçümlenmiştir. Sizin ve arkadaşınızın kulak kanalına yerleştirilen bir mikrofon ile kaydedilen sesleri dinlediğinizde, arkadaşınızın kulak kanalından kaydedilen bir ses başka bir yerden geliyor gibi hissedilmektedir. Beynimizin duyma organımızın ses filtreleme özelliklerini yorumlamayı öğrendikten sonra spektral ipuçlarını kullanabildiğini biliyoruz (Roth, 2014:125). Nitekim ses dalgalarının bu özellikleri üzerine tasarlanmış video art, video mapping, sanal gerçeklik temeline dayanan sanatsal çalışmalar bulunmaktadır. Bu çalışmanın amacı, mekân algısı ve müzik arasındaki ilişkiyi araştırmaktır. Araştırmada Beranek'in tanımladığı öznel akustik parametrelerden bazıları çalışılmış ve istatistiksel olarak ölçülmüştür.

2. İşitsel Konforun Mekân Tasarımında Önemi

Müzik-mekân konusundaki söylemler mekânın iletişim gücüyle ilişkilidir, bir başka deyişle mekânı işitmek ile ilgilidir. Bir mekânın akustik özelliklerinden kaynaklanan yankılanma süresinin uzunluğu, eko rahatsız edici olabilir. Bu durumda işittiğimiz duruma olumsuz tepki veririz. Bir başka durum olan reverberasyon süresinin çok kısa olduğu koşullarda mekânda sesin iletiminde sorun olabilir, ses gölgeleri oluşabilir, iletişim olumsuz etkilenebilir. Bunlara örnek olarak Mimar Sinan'ın 1557 yılında yapımı tamamlanan Süleymaniye Camisi en önemli örneklerden biridir. (Kuban, 2011). Bir konser salonunda ölü hacim olmaması, ses gölgelerinin olmaması yapılan eylem açısından önemlidir, işitsel konfor açısından kaçınılmazdır. Samimilik (intimacy-presence), canlılık (liveness-reverber), sıcaklık (warmth) gibi sıfatlar mekânın akustik değerleriyle birlikte kullanıcının öznel değerlendirmesidir. Dini yapılarda sesin reverberasyon süresinin uzunluğu (geç sönüm) mekânda canlılık, berraklık, kuşatılmışlık açısından önemlidir.

Bayazit (1999) *Dikdörtgen Kesitli Konser Salonlarının Akustik Değerlendirmesi için Bir Tasarım Yöntemi* başlıklı tezinde, bir salonunun tasarımında kullanılan başlıca geometrik parametreler ile akustik parametreler arasındaki ilişkileri istatistiksel olarak ortaya koyarak, hacim içerisinde oluşan ses alanını tüm akustik ve geometrik parametreleri kapsayacak şekilde ele alan bir yöntemin geliştirilmesini amaçlamıştır. Bayazit (1999) ve bu alanda çalışan diğer uzmanların çalışmalarında referans olarak kullandıkları Beranek (1962) tarafından tanımlanan öznel akustik parametreler, öznel akustik parametrelerin mekân algısında ses enerjisinin fiziksel bir tasarım öğesi olmasının yanında kişinin subjektif olarak mekân algısını nasıl etkilediğini göstermesi açısından önemlidir.

İşitsel konfor, yalnızca duyma eylemini sağlıklı bir şekilde yerine getirmemiz için değil, içinde bulunduğumuz mekânın kullanım amacına uygun akustik koşulların sağlanması açısından da önemlidir. Bu nedenle, yaşadığımız ortama etki eden dış gürültü koşullarını kontrol altına alabilmek ve yapı kabuğunu oluşturan yapı elemanlarının doğru uygulanmasını sağlamak da uygulamada büyük önem taşımaktadır. Bir mekânda ses düzeyinin aniden yükselmesi veya sesin aniden sönümlenmesi, insan üzerinde fizyolojik ve psikolojik açıdan olumsuz etkiler yaratmaktadır. Uzun süre gürültülü mekânlarda bulunan kişilerde fizyolojik ve psikolojik açıdan olumsuz etkiler görülmektedir.

Ses düzeyinin rahatsızlık vermeyecek değerlerde tutulması işitsel konfor olarak bilinmektedir. İşitsel konfor açısından, dış mekândan gelen gürültüyü azaltmak ve önlemek için çeşitli önlemler alınması gerekmektedir. Bununla birlikte hacim akustiği konularının iyi tanımlanması ve çalışılması gerekmektedir. Birden fazla noktadan oluşan ses kaynağı, etki ortamı ve alıcı arasında fiziksel, fizyolojik, sosyolojik ve psikolojik etkileşim sonucunda, olumlu ya da olumsuz yargılardan

bağımsız olarak tanımlanan işitsel ortam (eko oluşması, sesin hemen sönmesi) şeklinde yapılmaktadır.

2.1. Öznel Akustik Parametreler

Mimari formun biçimlenişinde, işitsel algının önemi konser salonu tasarımlarında tarihsel süreç içerisinde ortaya çıkmıştır. Bunlar arasında dünyanın en iyi sıralamalarında yer alan konser salonları Boston Symphony (ABD) ve Semperoper Dresden (Almanya) önemli örnekler arasındadır. Bu verilen örnekler hacim akustiği açısından, ses yoğunluğu, frekans, zaman (sesin mesafe, yön, yoğunluk, perde ve tonunu belirlemesini sağlayan) fiziksel özellikler ve kişilerin davranışsal tepkilerine bağlı olarak değerlendirilmiştir.

Bu öznel tanımlamalar, 1962 yılında Beranek'in 54 konser salonu üzerinde yaptığı bir araştırma sonucunda ortaya konulmuştur. Beranek (1962)'e göre bu parametreler; samimilik (intimacy-presence), canlılık (liveness-reverber), sıcaklık (warmth), direk sesin yüksekliği (loudness of direct sound), yansımış sesin yüksekliği (loudness of reverberant sound), belirlilik ve açıklık (definition and clarity), parlaklık (brilliance), yaygınlık (diffusion), dengeleme (balance), harmanlama(blend), birliktelik(ensemble), yanıt çabukluğu (immediacy of response), doku (texture), yankıdan bağımsızlık (freedom from echo), gürültüden bağımsızlık (freedom from noise), dinamik aralık (dynamic range), tonal kalite (tonal quality), düzgün yayılmışlık (uniformity) olarak tanımlanmıştır (Güler, 2017: 8-9)

Bu konuda yapılan diğer araştırmalar incelendiğinde, Beranek'in belirlediği 18 parametreye iki parametre daha, öznel etkilenme açısından önemli görüldüğü için eklenmiştir (Gade, 1989). Bu iki öznel parametre; mekânsal algılama (spatial impression, spaciousness), tını ve ses rengi (timbre and tone color) olarak tanımlanmıştır (Güler, 2017: 8-9).

3. Çalışmanın Kapsamı

Çalışmada kontrollü bir deney ortamında müziğin mekân algısına etkisi ölçülmüştür. Katılımcılar Chopin'den Marriage d'Amour adıyla bilinen Spring Waltz adlı eseri dinlerken kendilerine dağıtılan anket sorularını yanıtlamışlardır. Üniversite öğrencileriyle yürütülen anket çalışmasında sekiz kişilik gruplar aynı anda anketleri bireysel olarak yanıtlamışlardır.

Çalışmanın yürütüldüğü mekânda duvar renkleri, aydınlatma düzeyi çalışma süresince sabit tutulmuştur. Deney düzeneğinde ölçülen parametreler, mimari form ve işitsel algıya ilişkin parametrelerdir. Chopin'den Marriage d'Amour adıyla bilinen Spring Waltz adlı eserin seçilme amacı, çalışmanın yazarlarının tercihidir. Bu tercihte, klasik eserlerin lirik ve edebi özellikleri, zamansız eserler olması önem taşımaktadır.

3.1 Çalışmanın Yöntemi

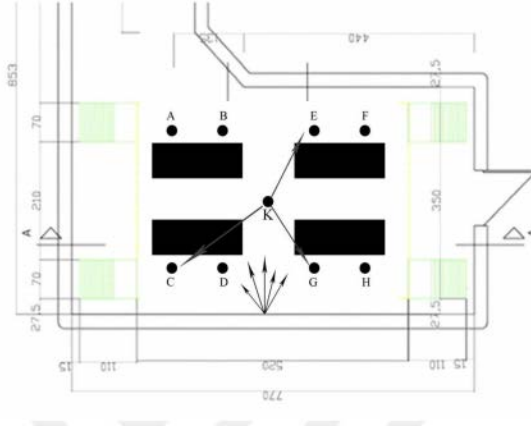
Çalışmada, müziğin mekân algısı ve işitsel konfor üzerindeki etkileri istatistiksel olarak incelenmiştir. Araştırma sorusu, "mekân algısı ve müzik arasında bir ilişki var mıdır?" olarak belirlenmiştir. Araştırma sorusuna bağlı olarak iki hipotez kurulmuştur.

- Kullanıcıların cinsiyeti ile mekân algısı -işitsel konfor değerlendirmeleri arasında bir ilişki vardır.
- Müzik enstrümanı çalanlar ile mekân algısı -işitsel konfor değerlendirmeleri arasında bir ilişki vardır.

Çalışmada sırasıyla deney seti kurgulanmış, anket soruları hazırlanmış, ön (pilot) çalışma yapılarak anket ve çalışmanın adımları ile gerekli düzenlemeler yapılmıştır.

3.2 Oluşturulan Deney Ortamının Tanıtılması

Bu araştırma kapsamında, seçilen deney ortamında fiziksel konfor koşullarından sıcaklık, aydınlık düzeyi sabit tutulmuştur. Gün ışığı almayan yapma aydınlatma sistemine, 22 °C ortam sıcaklığı ve 55 dB sabit ses şiddetine sahip kontrollü bir deney ortamı içinde çalışma yürütülmüştür. Deney süresince aydınlık düzeyi 500 lx olarak otomasyon kontrolü aracılığıyla sabitlenmiştir (Güler, 2017; 32).



Görsel 1: Çalışmanın yapıldığı odanın planı, katılımcıların konumu (A-H) ve hoparlörün konumu (K)

- Anket formunda mimari form ve mekân algısına yönelik sorular yer almaktadır (anket formuna bakınız)
- Müzik enstrümanı çalan ve çalmayan katılımcılar arasında mekân algısı arasında bir fark var mıdır? Sorusuna cevap aramak için bir soru ankette yer almaktadır (anket formuna bakınız)
- Likert ölçeği (5'li değerlendirme skalası) aracılığıyla veri toplama yapılmıştır,
- Sekiz kişilik gruplar halinde katılımcılar çalışmaya katılmıştır. 'Chopin- Spring Waltz' müzik parçası eşliğinde çalışma tamamlanmıştır. Çalışmada kişisel bilgi olarak yaş ve cinsiyet ile ilgili haricinde bir veri toplanmamıştır (bakınız anket formu). Kişisel verilerin korunması nedeniyle isim ve görseller paylaşılmamıştır.

3.3 Bulgular

Çalışmada elde edilen bulgular değerlendirilirken, istatistiksel analizler için SPSS 21.0 İstatistik Paket Programı kullanılmıştır. Kategorik verilerin karşılaştırılmasında Pearson Ki-Kare testi kullanılmıştır. Sonuçlar % 95 güven aralığında, $p < 0,05$ anlamlılık düzeyinde değerlendirilmiştir.

3.3.1 Sosyo-Demografik Özellikler

Çalışmaya, gönüllü ve rastgele seçilmiş 103 lisans öğrencisi katılmıştır. Katılımcıların tümü 21-32 yaş grubundadır. Katılımcıların 62'si (%60,2) bayan, 41'i (%39,8) erkektir. Katılımcıların 15'i (%14,6) müzik enstrümanı çaldığını, 88'i (%85,4) müzik enstrümanı çalmadığını söylemiştir. Tablo 1,

- Katılımcıların cinsiyetlerini
- Herhangi bir müzik enstrümanı çaldıklarını
- Dinledikleri müzik parçasının herhangi bir mekânı çağrıştırmadaki etkisini göstermektedir.

Tablo 1. Katılımcıların özellikleri (Güler, 2017;38)

		Frekans(n)	Yüzde (%)
Cinsiyet	Bayan	62	60,2
	Erkek	41	39,8
	Toplam	103	100,0
Müzik Enstrümanı Çalıyor Musunuz?	Evet	15	14,6
	Hayır	88	85,4
	Toplam	103	100,0
Dinlediğiniz müzik parçası herhangi bir mekânı çağrıştırıyor mu?	Cafe/restoran	14	13,6
	Ofis	3	2,9
	Sergi	46	44,7
	Diğer	40	38,8
	Toplam	103	100,0

3.3.2 Çalışmada Değerlendirilen Öznel Parametreler

Çalışmada Barenek tarafından tanımlanan öznel parametrelerden samimilik (intimacy-presence), canlılık (liveness-reverber), sıcaklık (warmth), belirlilik ve açıklık (definition and clarity), dengeleme (balance), düzgün yayılmışlık (uniformity) değerlendirilmiştir.

- *Samimilik (Intimacy-Presence)*

Kapalı hacimde çalınan müzik, mekânın büyüklüğü ne olursa olsun küçük bir hacimde çalıyormuş hissi veriyorsa, o mekân akustik öznel değerlendirme ölçütü olarak samimilik parametresini karşılamaktadır. Akustik açıdan samimi olarak tanımlanan hacimlerde her çeşit müzik en iyi ve en doğru ses olarak sağlanabilmektedir.

- *Canlılık (Liveness-Reverberance)*

Reverberasyon süresinin yüksek olduğu alan 'canlı' olarak tanımlanmaktadır. Bir hacmin canlılıktan yoksun olması kuru ve ölü mekân olarak tanımlanmaktadır. Çınlama süresinin hacmin fonksiyonu ile ilgisi vardır. Çok uzun çınlama süresi konuşmayı daha az anlaşılır, müziği ahenksiz kılar ve arka plan gürültü düzeyleri oluşturur. Kısa çınlama süresi arka plan gürültüsünü bastırır, ancak konuşmayı boğar, müzik sesini zayıf ve kesik kılar.

- *Sıcaklık (Warmth)*

Sıcaklık, müzikte kullanılan bas (alçak frekanslı) seslerin orta frekanstaki seslere oranla daha yoğun olduğunun algılanmasını sağlayan bir akustik öznel değerlendirmedir. Düşük frekanslardaki reverberasyon süresi ile yüksek frekanslardaki reverberasyon sürelerinin karşılaştırılmasıyla sıcaklık parametresi belirlenmektedir. Hacim akustiğinde, müzik kalitesini belirlemek için sıcaklık ve canlılık önemli iki öznel parametredir.

- *Belirlilik ve Açıklık (Definition and Clarity)*

Belirlilik ve açıklık, müzikte farklı ses tonlarının dinleyici tarafından algılanması ile ilişkilidir. Bir hacimde, dinleyiciye gelen sesler açık ve net ise, o hacim için belirlilik ve açıklık parametrelerinden söz edilebilir. Bu koşulun tersine bir durumda, ses bulanık ve karışık duyulmaktadır. Hacim içerisinde bulunan ses yansıtıcı yüzeyler, reverberasyon süresi, dinleyicinin sahnedan uzaklığı, salonun hacmi bu öznel değerlendirmede etkilidir.

- *Düzgün Yayılmışlık (Diffusion)*

Yaygınlık mekân içerisinde sesin yönelmesiyle ilişkilidir. Ses her noktadan eşit olarak dinleyiciye ulaşıyorsa yaygınlıktan bahsedilebilir. Oda modları, duvar ve tavan yüzeylerinden sesin hareketini etkilemektedir. Sesin hacim içerisinde yayılarak yansımaya izin verecek şekilde tasarlanmış oda formları ile dinleyiciye her yönden ulaşması sağlanmalıdır. Bu koşul sağlanmadığı zaman ses, dinleyicilere direkt ulaşır, yansımış ses düzgün iletilmez ve yeterli dağılım gerçekleşmez.

- *Dengeleme (Balance)*

Dengenin kurulabilmesi için sahnedeki elemanların ve vokallerin birbirine baskın olmadan anlaşılır ve dengeli olması sağlanmalıdır. Bunun yanında müzisyenlerin sahne üzerindeki konumu, hacim içerisindeki yansıtıcı yüzeyler de bu öznel akustik parametre için önemlidir.

Çalışmada, katılımcılara yöneltilen “‘Chopin- Spring Waltz’ parçasını dinlemektesiniz. Sizde uyandırdığı izlenimi aşağıda verilen tabloda 5li değerlendirme ölçütü üzerinde (1=olumsuz, 5=olumlu olmak üzere) değerlendiriniz.” koşuluna katılımcıların verdiği yanıtların “belirlilik ve açıklık” öznel akustik parametre için ortalaması (4,560 ± 0,637); “Canlılık” öznel akustik parametre için ortalaması (3,960 ± 0,885); “düzgün yayılmışlık” öznel akustik parametre için ortalaması (3,710 ± 1,126); “samimilik” öznel akustik parametre için ortalaması (3,560 ± 1,519); “sıcaklık” öznel akustik parametre için ortalaması (4,290 ± 0,709); “denge - tiz orta frekanslarda” öznel akustik parametre için ortalaması (3,800 ± 0,994); “denge - bas- orta frekanslarda” öznel akustik parametre için ortalaması (3,400 ± 1,088); “denge - solist- orkestra” öznel akustik parametre için ortalaması (3,800 ± 1,061) olarak hesaplanmıştır. Tablo 2 çalışmada ölçülen öznel akustik parametreler için yanıtların ortalama değerlerini göstermektedir.

Tablo 2. Çalışmada ölçülen öznel akustik parametreler için yanıtların ortalama değerleri (Güler,2017;44)

	Ort	Ss	Min	Max
Belirlilik ve Açıklık	4,560	0,637	2	5
Canlılık	3,960	0,885	2	5
Düzgün Yayılmışlık	3,710	1,126	1	5
Samimilik	3,560	1,519	1	5
Sıcaklık	4,290	0,709	2	5
Denge - Tiz Orta Frekanslarda	3,800	0,994	1	5
Denge - Bas- Orta Frekanslarda	3,400	1,088	1	5
Denge - Solist- Orkestra	3,800	1,061	1	5

Çalışmada “Müzik ile mekân algısı arasında bir ilişki var mıdır? Bir müzik parçasını mekândan bağımsız dinlediğimizde bizde uyandırdığı izlenimlerle bir mekânla ilişkilendirebilir miyiz?” sorusuna cevap aramak için katılımcılara “Dinlediğiniz müzik parçası sizde herhangi bir mekâna ait olma (restoran/ofis/sergi salonu...vb.)hissini uyandırıyor mu? Açıklayınız?” sorusu yöneltilmiştir.

Katılımcıların 46’sı (%44,7) Chopin-Spring Waltz eserini bir sergi alanı, 14’ü (%13,6) kafe/restoran, 10’u (%9,7) açık mekân, 3’ü (%2,9) ofis, 3’ü (%3) ev, 2’si (%1,9) müzikal alan, 3’ü (%3,0) doğa, geriye kalan %21,2 diğer (dans alanı, koridor alanı, ferah bir ortam, rahat bir yer, sakin bir yer, boşluk hissi, yalnız kalılabilecek huzurlu bir yer gibi) ifadelerle açıklamış, bir yer ile ilişkilendirmek yerine bir duygu durumu ile ilişkilendirmişlerdir.

Müzik ile mekân algısı arasındaki ilişkiyi değerlendirmek için katılımcılara, “Dinlediğiniz müzik parçası sizce hangi geometrik formlarla bütünlük sağlamaktadır? Nedenini açıklayınız?” Sorusuna kare, dikdörtgen, üçgen geometrik formları arasından seçerek cevap vermeleri istendiğinde, 53 kişi daire, 37 kişi üçgen, 13 kişi kare formu ile Chopin-Spring Waltz eserini ilişkilendirmişlerdir. Kare formlu salonların, yan

duvarlarının paralel olmasına bağlı olarak, duvar yüzeylerinin ilk ve geç yansımaları arttırdığını ortaya koymakta etkili olduğu bilinmektedir. Üçgen tip salonların boyut büyüdükçe tercih edildiği bilinmektedir. Bu tip salonların getirdiği en büyük olanak daha fazla sayıda izleyicinin kaynağa belli bir mesafede yerleştirilmesine olanak vermesidir. Daire formu salonlarda sahne duvarlarının bulunmaması, uygun akustik koşulları sağlayabilmek için yansıtıcı yüzeylerin yerleştirilmesine özen gösterilmesini gerektirmektedir. Bu form tipinin en önemli uygulaması, daire formuna yakın bir plan tipine sahip olan Berlin Filarmoni Salonudur.

3.3.3 Hipotezlerin Değerlendirilmesi

- *Hipotez 1:* Kullanıcıların cinsiyeti ile mekân algısı -işitsel konfor değerlendirmeleri arasında bir ilişki vardır.

Çalışmada değerlendirilen öznel parametreler ile cinsiyet arasındaki ilişki X^2 testi ile değerlendirilmiştir. *Belirlilik ve açıklık* parametresi açısından kadın ve erkek katılımcılar arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır ($X^2=2,588$; $p=0,460>0.05$). *Canlılık* parametresi açısından kadın ve erkek katılımcılar arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır ($X^2=6,789$; $p=0,079>0.05$). *Düzensiz yayılmışlık* parametresi açısından kadın ve erkek katılımcılar arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır ($X^2=1,433$; $p=0,839>0.05$). *Samimilik* parametresi açısından kadın ve erkek katılımcılar arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır ($X^2=5,076$; $p=0,280>0.05$). *Sıcaklık* parametresi açısından kadın ve erkek katılımcılar arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır ($X^2=5,777$; $p=0,123>0.05$). *Denge - Tiz Orta Frekanslar* parametresi açısından kadın ve erkek katılımcılar arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır. *Denge - Bas-Orta Frekanslar* parametresi açısından kadın ve erkek katılımcılar arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır ($X^2=7,546$; $p=0,110>0.05$). *Denge - Solist- Orkestra* parametresi açısından kadın ve erkek katılımcılar arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır ($X^2=3,975$; $p=0,409>0.05$).

Hacim akustiğinde oda modları işitsel konfor açısından önemlidir. Bu yargıyı değerlendirmek için Chopin Spring Waltz eserinin kare, üçgen ve daire formları ile ilişkilendirilmesi istenmiştir. Bu ilişkilendirmede cinsiyet farkının önemi X^2 testi ile değerlendirilmiştir. *Kare* formu için kadın ve erkek katılımcılar arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır ($X^2=1,224$; $p=0,210>0.05$). *Üçgen* formu için kadın ve erkek katılımcılar arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır ($X^2=0,285$; $p=0,372>0.05$). *Daire* formu için kadın ve erkek katılımcılar arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır ($X^2=1,214$; $p=0,185>0.05$).

Tablo 3. Çalışmada ölçülen akustik öznel parametreler için X^2 testi sonuçları (Güler, 2017: 44-45)

		Bayan		Erkek		p
		n	%	n	%	
Kare	Kare	6	%9,7	7	%17,1	$X^2=1,224$ $p=0,210$
	Seçmemiş	56	%90,3	34	%82,9	
Üçgen	Üçgen	21	%33,9	16	%39,0	$X^2=0,285$ $p=0,372$
	Seçmemiş	41	%66,1	25	%61,0	
Daire	Daire	40	%64,5	22	%53,7	$X^2=1,214$ $p=0,185$
	Seçmemiş	22	%35,5	19	%46,3	
Belirlilik ve Açıklık	2	0	%0,0	1	%2,4	$X^2=2,588$ $p=0,460$
	3	4	%6,5	1	%2,4	
	4	18	%29,0	14	%34,1	
	Açık	40	%64,5	25	%61,0	
Canlılık	2	4	%6,5	2	%4,9	$X^2=6,789$ $p=0,079$
	3	9	%14,5	15	%36,6	
	4	27	%43,5	14	%34,1	
	Canlı	22	%35,5	10	%24,4	
Düzensiz Yayılmışlık	Dar	1	%1,6	2	%4,9	$X^2=1,433$ $p=0,839$
	2	8	%12,9	4	%9,8	
	3	17	%27,4	13	%31,7	
	4	15	%24,2	10	%24,4	
	Yaygın	21	%33,9	12	%29,3	

Samimilik	Uzak	10	% 16,1 6	% 14,6	X ² =5,076 p=0,280	
	2	8	% 12,9 5	% 12,2		
	3	12	% 19,4 3	% 7,3		
	4	6	% 9,7 9	% 22,0		
	Samimi	26	% 41,9 18	% 43,9		
Sıcaklık	2	0	% 0,0 1	% 2,4	X ² =5,777 p=0,123	
	3	9	% 14,5 3	% 7,3		
	4	23	% 37,1 23	% 56,1		
	Sıcak	30	% 48,4 14	% 34,1		
Denge-Tiz Frekanslarda	Orta	Zayıf	1	% 1,6 2	X ² =5,379 p=0,251	
		2	4	% 6,5 1		% 2,4
		3	19	% 30,6 11		% 26,8
		4	18	% 29,0 19		% 46,3
	Yüksek	20	% 32,3 8	% 19,5		
Denge-Bas-Orta Frekanslarda	Zayıf	1	% 1,6 4	% 9,8	X ² =7,546 p=0,110	
	2	6	% 9,7 9	% 22,0		
	3	22	% 35,5 13	% 31,7		
	4	21	% 33,9 9	% 22,0		
	Yüksek	12	% 19,4 6	% 14,6		
Denge-Solist- Orkestra	Zayıf	2	% 3,2 1	% 2,4	X ² =3,975 p=0,409	
	2	5	% 8,1 4	% 9,8		
	3	14	% 22,6 11	% 26,8		
	4	18	% 29,0 17	% 41,5		
	Yüksek	23	% 37,1 8	% 19,5		

- *Hipotez 2:* Müzik enstrümanı çalanlar ile mekân algısı -işitsel konfor değerlendirmeleri arasında bir ilişki vardır.

Katılımcıların sosyo-demografik özellikleri ile ilgili veri analizinde müzik enstrümanı çalan (%14,6) ve müzik enstrümanı çalmayanlar (%85,4) olarak iki grup yer almaktadır. Çalışmada bu iki grup arasında, aynı müzik eserini dinledikleri zaman öznel akustik parametreler arasında bir fark olup olmadığı Hipotez 2 ile ölçülmüştür.

Belirlilik ve açıklık öznel akustik parametresi için müzik enstrümanı çalan ve çalmayan katılımcılar arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır ($X^2=0,345$; $p=0,951>0.05$). *Canlılık* öznel akustik parametresi için müzik enstrümanı çalan ve çalmayan katılımcılar arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır ($X^2=1,687$; $p=0,640>0.05$). *Düzensiz yayılmışlık* öznel akustik parametresi için müzik enstrümanı çalan ve çalmayan katılımcılar arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır ($X^2=5,624$; $p=0,229>0.05$). *Samimilik* öznel akustik parametresi için müzik enstrümanı çalan ve çalmayan katılımcılar arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır ($X^2=2,220$; $p=0,695>0.05$). *Sıcaklık* öznel akustik parametresi için müzik enstrümanı çalan ve çalmayan katılımcılar arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır ($X^2=5,077$; $p=0,166>0.05$). *Denge - Tiz Orta* Frekanslarda öznel akustik parametresi için müzik enstrümanı çalan ve çalmayan katılımcılar arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır ($X^2=1,668$; $p=0,797>0.05$). *Denge - Bas- Orta* Frekanslarda öznel akustik parametresi için müzik enstrümanı çalan ve çalmayan katılımcılar arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır ($X^2=4,373$; $p=0,358>0.05$). *Denge - Solist- Orkestra* öznel akustik parametresi için müzik enstrümanı çalan ve çalmayan katılımcılar arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır ($X^2=5,876$; $p=0,209>0.05$).

Kare formu için müzik enstrümanı çalan ve çalmayan katılımcılar arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır ($X^2=0,867$; $p=0,286>0.05$). *Üçgen* formu için müzik enstrümanı çalan ve çalmayan katılımcılar arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır ($X^2=1,934$; $p=0,135>0.05$). *Daire* formu için müzik

enstrümanı çalan ve çalmayan katılımcılar arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır ($X^2=1,265$; $p=0,202>0.05$). Tablo 4, Hipotez 2 için değerlendirme sonuçlarını göstermektedir.

Tablo 4. Müzik enstrümanı çalan ve çalmayan katılımcılar ile mekân algısı -işitsel konfor değerlendirmeleri arasındaki ilişki için X^2 testi sonuçları (Güler, 2017: 48-49)

		Müzik enstrümanı çalan		Müzik enstrümanı çalmayan	
		n	%	n	%
Kare	Kare	3	%20,0	10	%11,4
	Seçmemiş	12	%80,0	78	%88,6
Üçgen	Üçgen	3	%20,0	34	%38,6
	Seçmemiş	12	%80,0	54	%61,4
Daire	Daire	11	%73,3	51	%58,0
	Seçmemiş	4	%26,7	37	%42,0
Belirlilik ve açıklık	2	0	%0,0	1	%1,1
	3	1	%6,7	4	%4,5
	4	5	%33,3	27	%30,7
	Açık	9	%60,0	56	%63,6
Canlılık	2	1	%6,7	5	%5,7
	3	2	%13,3	22	%25,0
	4	8	%53,3	33	%37,5
	Canlı	4	%26,7	28	%31,8
Düzgün yayılmışlık	Dar	0	%0,0	3	%3,4
	2	4	%26,7	8	%9,1
	3	3	%20,0	27	%30,7
	4	2	%13,3	23	%26,1
	Yaygın	6	%40,0	27	%30,7
Samimilik	Uzak	1	%6,7	15	%17,0
	2	1	%6,7	12	%13,6
	3	2	%13,3	13	%14,8
	4	3	%20,0	12	%13,6
	Samimi	8	%53,3	36	%40,9
Sıcaklık	2	0	%0,0	1	%1,1
	3	0	%0,0	12	%13,6
	4	5	%33,3	41	%46,6
	Sıcak	10	%66,7	34	%38,6
Denge - Tiz Frekanslarda	Zayıf	1	%6,7	2	%2,3
	2	1	%6,7	4	%4,5
	Orta	3	%26,7	26	%29,5
	4	4	%26,7	33	%37,5
	Yüksek	5	%33,3	23	%26,1
Denge - Bas Frekanslarda	Zayıf	2	%13,3	3	%3,4
	2	2	%13,3	13	%14,8
	Orta	3	%40,0	29	%33,0
	4	2	%13,3	28	%31,8
	Yüksek	3	%20,0	15	%17,0

Zayıf	0	%0,0	3	%3,4
2	3	%20,0	6	%6,8
Denge - Solist- Orkestra	3	%6,7	24	%27,3
4	5	%33,3	30	%34,1
Yüksek	6	%40,0	25	%28,4

4. Sonuç

Fiziksel konfor koşullarının sabit tutulduğu bir deney setinde "müziğin iç mekân tasarımındaki yeri ve önemini araştırmak" için bir kontrollü bir çalışma düzeneği oluşturulmuştur. Burada amaç, müziğin mekân tasarımında bir tasarım değişkeni olarak kullanılmasını sayısal olarak ölçmek ve öznel parametrelerin bu anlamda somut olarak değerlendirilmesidir. Chopin'den Marriage d'Amour adıyla bilinen Spring Waltz adlı eserin senkronize olarak dinletilerek yürütülen çalışmada, elde edilen sonuçlar;

- Çalışmada değerlendirilen öznel akustik parametreler; belirlilik ve açıklık, canlılık, düzgün yayılmışlık, samimilik, sıcaklık ve denge için kullanıcıların cinsiyeti ile mekân algısı -işitsel konfor değerlendirmeleri arasında bir ilişki yoktur. Hipotez 1 reddedilmiştir.
- Müzik enstrümanı çalanlar ile mekân algısı -işitsel konfor değerlendirmeleri arasında bir ilişki vardır. Sıcaklık parametresi için değerlendirmeler göstermiştir, müzik enstrümanı çalan ve çalmayan gruplar arasında anlamlı bir fark bulunmuştur. Ankete katılanlar, çalışmada ölçülen diğer öznel akustik parametreler için (belirlilik ve açıklık, canlılık, düzgün yayılmışlık, samimilik, denge - tiz orta frekanslarda, denge) müzik enstrümanı çalan ve müzik enstrümanı çalmayan kişiler arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır. Hipotez 2 kabul edilmiştir.
- Müzik-mekân tasarımı ve işlevle ilişkisi bağlamında katılımcılardan dinledikleri müziği bir mekânla ilişkilendirmeleri istenmiştir. Değerlendirme sonuçlarına bakıldığında, % 44,7 oranında "sergi" alanı denilmiştir. Çalışmanın yürütüldüğü hacim ofis ortamı olarak tasarlanmıştır. "Sergi" alanı oranının yüksek olması, müziğin bizi kuşatarak bilinçaltımızı etkileyerek, bulunduğumuz fiziksel ortamdan uzaklaştırdığının bir göstergesi olarak kabul edilebilir. Bu oran, bu anlamda önemlidir.
- Müzik ile mekân algısı arasındaki ilişkiyi değerlendirmek için katılımcılara, müzik eserini ilişkilendirilebilecek bir geometrik form tanımlamaları (üçgen, kare, daire) istenildiğinde sonuçlar göstermiştir ki, 53 kişi daire, 37 kişi üçgen, 13 kişi kare formu ile Chopin-Spring Waltz eserini ilişkilendirmiştir. Formların ifade ettiği anlamsal ilişkiye bakılarak bu sonuç değerlendirildiğinde, en yüksek orana sahip daire formu tercihi, duvarların bulunmadığı müziğin etkisinin bizi kuşattığını vurgulamaktadır. Chopin'in Spring-Waltz eseri bu anlamda dinleyiciyi hacmin merkezinde tutarak kuşatılmışlık sağlamıştır.

Bu çalışma, günümüzde farklı bina tipolojilerinde, iç mekân tasarımında ve hacim akustiği konuları içinde işitsel konforun mekân algısındaki etkisini göstermek için önemlidir. Herhangi bir iç mimari projede kimlik çalışması yaparken ve iç mekân tasarımına uygun atmosfer çalışılırken, müziğin işitsel algıyı etkileyen önemi de dikkate alınmalıdır. Bütüncül tasarım anlayışı içinde kullanıcı konforu unutulmamalı, işitsel konfor koşulları dikkate alınmalıdır. Müzik-mekân tasarımı ve işlevle ilişkisi bağlamında katılımcılardan dinledikleri müziği bir mekânla ilişkilendirmeleri istendiğinde çıkan sonuçlar, müziğin bizi bu anlamda etkilediğini göstermiştir. Kavramsal anlamda geometrik formlarla müzik eseri arasında bir ilişki bulunmaktadır. İç mimari projelerde kavramdan mekâna konsept üretim sürecinde bu durum etkin bir rol oynamaktadır. Bu çalışmada ele alınan konular ve değişkenler, farklı oda modları modellenerek çalışılabilir ve daha somut çıkarımlara erişilebilir.

Kaynakça

- Barron, M. (2009). Auditorium Acoustics and Architectural Design. Routledge: Spon Press.
- Beranek, L. L. (1962). Music, Acoustics & Architecture. New York: John Wiley and Sons_Inc.
- Bayazıt, T. N. (1999). Dikdörtgen Kesitli Konser Salonlarının Akustik Değerlendirmesi için Bir Tasarım Yöntemi, Doktora Tezi, D.T.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Gade, A. C. (1989). Acoustical Survey of Eleven European Concert Halls, Denmark Technical University, Report No: 44, Denmark.
- Güler, D. (2017). Ses-Mekân İlişkisi ve Psikoakustik Tasarım, Yüksek Lisans Tezi. İKÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Anabilim Dalı, İstanbul.
- Günel, B. (2006). İnsan-Mekân İletişim Modeli Bağlamında Konutta Psiko-Sosyal Kalitenin İrdelenmesi, Doktora Tezi, İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü Mimarlık Anabilim Dalı, Bina Bilgisi Programı, İstanbul.
- Helmholtz, H. (1954). On the Sensations of Tone. New York: Dover.
- Kuban, D. (2011). Sinan'ın Sanatı ve Selimiye. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Loos, A. (2017). Mimarlık Üzerine. 5. Basım, İstanbul: Janus Yayıncılık.
- Manav, B. (2015). Renk-Anlam-Mekân İlişkisi, The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication TOJDAC, 5(3), s.22-27.
- Rasmussen, S. E. (1994). Yaşanan Mimari. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Roth, J. M. (2014). Mekân Yaratmak: Beyin Neyin Nerede Olduğunu Nasıl Biliyor? İstanbul: Metis Yayınları.

Ek 1: Anket Formu

ANKET FORMU (Güler D, 2017: 59-60)

A-KİŞİSEL BİLGİLER

1. Yaş grubunuz?

- 21-32 33-44 45-56 57 ve üzeri

2. Cinsiyetiniz:

- Bayan Erkek

3- Müzik enstrümanı çalıyor musunuz?

- Evet Hayır

4- Mesleğiniz/okuduğunuz bölüm /fakülte aşağıdakilerden hangisidir?

- Mimarlık Fakültesi Sanat.T.Fakültesi Fen.E.Fakültesi Diğer

B-MİMARİ FORM VE GÖRSEL ALGIYA İLİŞKİN SORULAR

1. Dinlediğiniz müzik parçası sizde herhangi bir mekâna ait olma (restoran/ofis/sergi salonu...vb.) hissini uyandırıyor mu? Açıklayınız?

- Cafe/restoran Ofis Sergi Diğer

2- Dinlediğiniz müzik parçası sizce hangi geometrik formlarla bütünlük sağlamaktadır? Nedenini açıklayınız?

- Δ ○

3. Dinlediğiniz 'Chopin' Spring waltz parçasını öznel akustik parametrelerin sizde uyandırdığı izlenimi değerlendiriniz.

	1	2	3	4	5
1.AÇIKLIK Farklı tonların rahatça algılanabilmesi	Karışık □□□□ Açık				
2.REVERBERASYON Sesin yankılanma süresi	Ölü □□□□ Canlı				
3.KUŞATILMIŞLIK Sesin her yerden eşit geliyormuş hissi yaratması	Dar □□□□ Yaygın				
4.SAMİMİLİK Salonun küçük bir mekânda çalıyormuş hissini yaratması	Uzak □□□□ Samimi				
5.SICAKLIK Baş seslerin canlılığı yada orta frekanslardaki seslere oranla dolgunluğu.	Soğuk □□□□ Sıcak				
6.DENGE Salonun çalınan müziğe tepkisi(farklı seslerin uyumlu bir şekilde duyulabilmesi.)	Zayıf		yüksek		
	Tiz orta frekanslarda			□□□□	
	Bas- orta frekanslarda			□□□□	
	Solist- orkestra			□□□□	

DERİ ESERLERDE TAMAMLAMA YÖNTEMİNİN KORUMA YAKLAŞIMLARINA GÖRE DEĞERLENDİRİLMESİ

Doç. Dr. Hatice TOZUN

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Kültür Varlıklarını Koruma ve Onarım Bölümü

tozun.hatice@gmail.com

ORCID: 0000-0003-3172-1401

*Nadide ÇINAR**

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Kültür Varlıklarını Koruma Anabilim Dalı

nadide.cinar@hbv.edu.tr

ORCID: 0000-0003-1177-5293

Özet

Derinin kullanımı, insanoğlunun evrimiyle paralel olarak gelişmiştir. İnsanlar derinin sahip olduğu eşsiz özelliklerden yararlanmışlar ve bu hazır hammaddeyi çok çeşitli amaçlar için kullanmışlardır. Deri, hayvan postlarının dermis tabakasından elde edilen doğal ve dayanıklı bir malzemedir. Bu hayvansal ürünün tamamı protein kolajeninden oluştuğundan, gücünü onu oluşturan kolajen liflerinden almaktadır. Deri nesnelere hayvanların derileri, dokuları ve iç zarları kullanılarak yapılan eserleri kapsamaktadır. Çeşitli yöntemlerle tabaklanan derilerden yapılan eserlerin yanı sıra parşömen, bağırsaklar veya ham deriden üretilen nesnelere de uygulanmaktadır. Bu eserler günümüzde kültürel miras niteliğindedir. Müzelerde ve kütüphanelerde çeşitli koruma ihtiyacı olan giyimden kitap ciltlerine kadar çok sayıda tarihi deri eser bulunmaktadır. Ancak tüm organik kaynaklı ürünlerde olduğu gibi deride, doğal çürüme sürecinin bir parçasıdır ve uzun vadede stabil olarak kabul edilmemektedir. Hayvandan yüzüldüğü andan itibaren bozulma eğiliminde olan deri, aktif veya pasif konservasyon yöntemleri uygulanarak korunmaktadır. Her bir koruma tedavisi derinin özgün yapısına göre özel çözümler gerektirdiğinden, derinin tedavi seçenekleri sınırlıdır. Bu nedenle deride uygulanan her bir koruma müdahalesinin seçimi önemli bir konudur. Bu çalışmada koruma literatüründen elde edilen veriler derlenerek, aktif konservasyon uygulamaları arasında yer alan tamamlama yöntemi incelenmiştir. Tamamlamanın, deri eserlerde hangi teknikler ve malzemelerle uygulandığını belirlemek amacıyla yapılmıştır. Bu amaç doğrultusunda tamamlama yöntemi koruma kuramlarına göre değerlendirilerek Carta Del Restauro (1931), Venedik Tüzüğü (1961)' de belirlenmiş olan ilke ve esaslara göre gruplandırılmıştır. Derinin sağlaştırılması ve eserde mevcut olan parça kayıplarının onarımında kullanılan malzeme ve teknikler tespit edilmiştir. Deri, tekstil, kâğıt, dolgu ve kaplama malzemeleri, doğal yapıştırıcılar veya çeşitli karışımlarla hazırlanan yapıştırıcılar kullanılmaktadır. Eserin korunmuşluk durumuna, tarihsel, teknik ve sanatsal önemine, eksik alanların boyutu ve niteliğine göre farklı teknikler uygulanmaktadır. Kısmi veya destek, biçimsel, dekoratif, mimetik tamamlama gibi tekniklerle deri eserler onarılmaktadır. Uzun yıllar geleneksel yöntemlerle yapılan deri onarımları, teknolojinin gelişmesiyle yeni teknik ve malzemelerle ekollere bağlı olarak sürdürülmektedir. Deri eserlerin korunması açısından önemli görülen çalışmanın, alana katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Deri, Eser, Koruma, Onarım, Tamamlama.

Atf:

Tozun, H., Çınar, N. (2020). Deri Eserlerde Tamamlama Yönteminin Koruma Yaklaşımlarına Göre Değerlendirilmesi. IDA: International Design and Art Journal, 2(1), s.31-48.

* Sorumlu Yazar

EVALUATION OF THE REINTEGRATION METHOD IN LEATHER ARTEFACT ACCORDING TO THE PROTECTION APPROACHES

Assoc. Prof. Dr. Hatice TOZUN

Ankara Hacı Bayram Veli University Faculty of Fine Arts Department of Conservation & Restoration of Cultural Properties

tozun.hatice@gmail.com

ORCID: 0000-0003-3172-1401

*Nadide ÇINAR**

Ankara Hacı Bayram Veli University Institute of Graduate Programs Department of Conservation & Restoration of Cultural Properties, PhD

nadide.cinar@hbv.edu.tr

ORCID: 0000-0003-1177-5293

Abstract

The usage of the leather was developed in parallel with human evolution. People benefitted from leather's unique features and used this readymade for various purposes. Leather is a natural and durable material acquired from peltries' dermis layer. Since these animal products completely consist of protein collagen, it gathers its strength from the collagen fibers. Leather objects contain works that made using skins, textures and inner membranes of animals. Alongside the works made with tanned leathers using various methods, parchment, intestines or raw materials gathered from leather are also among these objects. There are many historical leather artifacts that need to be protected such as clothings and book bindings in museums and libraries. However, like in all organic based products, natural decay is a part of this project and should not be accepted as stabile in long term. From the moment it was separated from the animal, leather tends to decay and preserved with active and passive conservation methods. Since each preservation treatment requires special solutions depending on the leather's unique structure, when it comes to leather, treatment options are limited. Therefore, the selection of each and every one of the treatment of conservation on leather is an important issue. This study gathers the data acquired from conservation literature and evaluates the reintegration process which is among the active conservation practices and aims to determine the techniques and materials used in the reintegration of the leather works. The reintegration methods of the leather pieces were grouped by the guidelines and principles that are bases of the contemporary conservation theory and determined by the Carta Del Restauro (1931) and the Venetian Code (1961). Materials and techniques that were used in leather's consolidation and in lacking pieces of it were determined. Leather, textile, paper, filling and coating materials, natural adhesives or adhesives prepared with various mixtures are used. Different techniques are applied according to the conservation status, historical, technical and artistic importance of the work and the size and quality of the missing areas. Leather works are repaired with partial or support, formal, decorative, mimetic completion techniques. Leather repairs made with traditional methods for many years continue with the development of technology, depending on the new techniques and materials. It is thought that the study, which is considered important for the protection of leather works, will contribute to the field.

Keywords: Leather, Artefact, Preservation, Restoration, Reintegration.

Citation:

Tozun, H., Çınar, N. (2020). Deri Eserlerde Tamamlama Yönteminin Koruma Yaklaşımlarına Göre Değerlendirilmesi. IDA: International Design and Art Journal, 2(1), p.31-48.

* Corresponding Author

Giriş

Koruma kavramı geniş kapsamlı bir terimdir. Kültür varlıklarını güvenle geleceğe aktarmak için yapılan sürekli bakım, konservasyon, restorasyon ve izleme çalışmalarıdır. Nesnenin durumuna doğrudan müdahaleyi, onu stabilize etmeyi ve daha fazla bozulmasını önlemeyi amaçlayan tüm eylemleri ve önlemleri içermektedir. Koruma terminolojisinde onarım, tamir, restorasyon gibi kelimeler de eserin korunmasında eşdeğer kullanılan terimler olarak bilinmektedir. Kültür varlıkları, eski çağlardan veya bir toplumun geçmişinden günümüze ulaşan; yaşam biçimine, teknik bilgisine, sanat düzeyine, kültür tarihine tanıklık eden taşınır ve taşınmaz varlıklardır. Geçmişten günümüze ulaşan somut veya somut olmayan kültür varlıklarının tümü ise “kültürel miras” olarak nitelendirilmektedir (Ahunbay, 2019: 247).

Eski eserleri koruma kaygısı, tarihin her döneminde farklı nedenlerle gündeme gelmiş ve tartışılmıştır. Bu nedenle koruma bilimi, çok disiplinli koruma alanları ve çeşitli kuramlar çerçevesinde gelişmiştir. Korunmaya değer görülen eserlerin genellikle dönemlerinin ekonomik, sosyal ve siyasal koşullarına göre belirlendiği, kimi zaman dinsel, kimi zaman da ulusal duyguların koruma kararında ağır bastığı görülmektedir. Geçmişte, onarım amaçlı ve eseri ayakta tutmak anlayışı hâkimken, günümüzde bu bakış açısı değişmiş korunan eser; belirli bir dönemi, yapım tekniğini, malzemesini, yaşam düzeyini ve beğenisini açıklayan bir belge olarak değerlendirilmektedir (ÇEKÜL, 2010: 9).

Koruma uygulamaları, eserin gerekleri doğrultusunda aktif ve pasif konservasyon süreçlerinden oluşmaktadır. Pasif konservasyon eserlerin düzenli bakımlarının yapılarak, önleyici tedbirlerin alındığı, minimal müdahalenin esas alınarak sürdürülebilirliğin sağlandığı bir süreçtir. Aktif konservasyon da ise nesneye fiziksel bir müdahale-onarım söz konusudur. Yapılan müdahale esnasında eserin zarar görmemesi için uluslararası kurum ve kuruluşlar tarafından bazı ilke ve kurallar belirlenmiştir. Çok sayıda ülkenin üzerinde anlaşmaya vardığı bu uluslararası ilkeler, konservatörün yapılacak müdahalede nesnenin tarihi kanıtı üzerindeki olası etkilerini değerlendirerek, eser için genel kabul görmüş en uygun tedavi yöntemine karar vermesini sağlamaktadır. Sanatsal değeri olan bir yapının veya eserin kültür ve tarih belgesi olarak özgün nitelikleriyle ömrünün uzatılmasını amaçlayan teknik müdahalelerin tümü bu anlamda restorasyon etkinliği çerçevesinde değerlendirilmektedir (Kuban, 2000: 9).

Koruma, çok eski devirlerden itibaren süregelen bir olgudur. Önceleri daha çok tamir niteliğinde yapılan onarımlar, genellikle eserin işlevselliğinin sağlanması ve sürekli bakımının yapılarak yaşamını sürdürmesi için gereklilik olarak görülmüştür. Günümüzde yapılan restorasyon çalışmaları ise bu anlamda geçmişte yapılanlardan farklıdır. Bu sürecin en önemli ayrımı kuramsal bir temelini olmasıdır. Restorasyon, XIX. Yüzyıl’dan itibaren kişisel görüşlere veya o dönemdeki akımlara göre değil, belirli ilkelere bağlı ve bilimsel yöntemlerle yapılan bir etkinliğe dönüşmüştür. Düşünsel kökeni Avrupa’da olan bu gelişmelerin ilk aşamasında Fransa, İngiltere ve İtalya’da “üslup birliğine varış” kaygısıyla yapılan gelişi güzel onarımlar tartışmalara yol açmış, buna tepki olarak hiç restorasyon yapılmamasını öneren “romantik görüş” ileri sürülmüştür. Onarımları tarihi bilgi ve belgeye dayandırarak yapılmasını savunan “tarihi restorasyon” gibi farklı birçok kuramsal temele dayanan yaklaşımlarla bu gelişim devam etmiştir. Günümüzde geçerli olan çağdaş restorasyon kuramının evrimi, konuyu olumsuz deneyimlerin ve gerçek sorunların ışığında irdeleyen düşünürlerin katkılarıyla tamamlanabilmiştir (Ahunbay, 2009: 8).

Her bir eser veya eserin bir parçası tarihi, kültürel, sanatsal özellikleriyle dönemin yaşantısı hakkında bilgi vermektedir. Bu nedenle eserlerin korunmasında bütüncül yaklaşımla hareket edilerek, her bir eserin tek olduğu düşüncesi temel ilke kabul edilmektedir. Ana düşüncenin daima koruma olduğu onarımlarda, estetik kaygı ön planda olsa dahi malzemede yapısal bir bozulmaya neden olabilecek etkenler ortadan kaldırılarak eserin özgün yapısı korunmaktadır. Belirtilmesi gereken diğer bir husus ise korumanın karar aşamasında başladığı gerçeğidir. Bu anlamda eser üzerinde doğru bir müdahale kararının verilebilmesi adına deneyim önemli bir konudur.

Aktif konservasyon; sağlamlaştırma, tamamlama (bütünleme-tümleme), yenileme, yeniden yapma (rekonstrüksiyon), temizleme yöntemlerinden oluşmaktadır. Bu teknikler arasında yer alan ve çalışmanın konusunu oluşturan “*tamamlamanın*” tanımı Ahunbay (2009: 96)’a göre şu şekildedir; “bir bölümü hasar görmüş veya yok olmuş yapı ve öğeleri ilk tasarımlarındaki bütünlüğe kavuşturacak biçimde yapılan teknik ve bilimsel bir müdahaledir”.

Eskici (2018: 135) çalışmasında, tamamlama yönteminin uygulama gerekçelerini şu şekilde ifade etmektedir;

- a. Bütünleme estetik, işlevsel ya da strüktürel kaygılarla yapılır.
- b. Harap durumda göze hoş gelmeyen bir yapı ya da eşya bütünlenecek;
 - Estetik bütünlüğe kavuşur,
 - Kullanılabilir duruma getirilir,
 - Tümüyle yok olmaktan kurtarılabilir.

Tamamlama, bünyesinde eksilmeler meydana gelen bir obje özgün görünümünün kazandırılması ve/veya ayakta durmasının sağlanması amacıyla yapılan önemli bir koruma işlemidir. Bir objenin fiziksel bütünlüğünde meydana gelen eksilmeler benzer veya farklı nitelikteki malzemelerle tamamlanmaktadır (Eskici, 2018: 135).

Tamamlama Yönteminin Kuramsal Temeli

İnsanların sahip oldukları eşyaları, içgüdüsel olarak koruma isteği ilk zamanlardan itibaren var olan bir gerçektir. En basit haliyle dahi eserde yapılan tamirlerin özünde koruma amacı vardır. Bu uygulamalar yukarıda da belirtildiği gibi XIX. yüzyıldan itibaren belirli ilkelere bağlanmış, bilimsel yöntemlerle yapılan bir etkinliğe dönüşmüştür. Koruma ve restorasyon alanında ortaya çıkan çeşitli ekoller; Üslup Birliği (Viollet le Duc 1814-1879), Romantik Görüş (John Ruskin 1819-1900), Tarihi Restorasyon (Luca Beltrami 1854-1933) ve Çağdaş Restorasyon (Camillo Boito 1836-1914) gibi farklı kuramsal yaklaşımlarla göre sürdürülmüştür. Koruma kuramlarında restorasyon uygulamalarının ilke ve esasları çeşitli tüzüklerde belirlenen maddelerle yasal bir temele oturtulmuştur. Herhangi bir onarım müdahalesinin evrensel kabul görmüş bir çerçevede yapılması, eserin en doğru şekilde korunmasını sağlamaktadır. Ülkemizdeki kültür varlıkları, 2863 sayılı “Kültür ve Tabiat Varlıklarını Koruma Kanunu” yasasına bağlı olarak, Kültür ve Turizm Bakanlığı denetiminde korunmaktadır. Kültür varlıklarının bir bölümü kamu mülkiyetindedir; bakım-onarımları bağlı oldukları kuruluşların uzmanlarının denetiminde yapılmaktadır (Ahunbay, 2019: 9).

Geçmişten günümüze gelmiş ve kültürel miras niteliğinde olan çok sayıda deri eser bulunmaktadır. Deri eserlerin korunması zaman içerisinde farklı tekniklerle ve eserin gerekleri doğrultusunda yapılmıştır. Koruma amacıyla yapılmış olan onarımlar kimi zaman yanlış müdahale olarak değerlendirilse de en azından eserin bozulma sürecini bir süre durdurduğu ve derinin daha fazla zarar görmesini engellediği için önemli görülmektedir. Elbette ideal olan eserin özgün yapısına ve mevcut bozulmalarına bağlı olarak doğru teşhis ile doğru müdahalenin belirlenmesidir. Deri eserlerin konservasyonu bağlamında, çağdaş koruma kuramına göre tamamlama yöntemi Carta Del Restauro (1931) ve Venedik Tüzüğü (1964)’nde belirlenmiş olan ilke ve esaslara dayandırılmaktadır. Bu ilke ve esaslara göre; eserin gerek parça kayıplarında gerek sağlamlaştırılması gereken koşullarında, esere zarar vermeden uygun onarımın yapılarak özgün yapının korunması ve sürdürülebilirliğinin sağlanması amaçlanmaktadır.

Carta Del Restauro (1931)

Madde 2: Sanatsal nedenler veya mimari bütünlük sağlama kaygısından kaynaklanan restorasyon sorunları tarihi ilke ve ölçütlerle sıkı sıkıya bağlıdır; *bir anıtın bütünlüğü birtakım varsayımlara değil, anıtın sağladığı kesin verilere ve büyük ölçüde anıtın özgün öğelerine dayandığı takdirde gündeme gelebilir.*

Madde 3: Artık kullanılmayan ve geçmiş uygarlıklara ait anıtlarda, örneğin antik dönem eserlerinde, her tür bütünlümeden kaçınılmalıdır. Böyle yapılarda ancak *anastylosis*¹, yani kalıntının genel çizgilerini ortaya çıkarmak ve korunmasını sağlamak amacıyla, *mümkün olan en az ek ve nötr malzeme* ile dağılmış parçaların birleştirilmesi işlemi söz konusu olabilir.

Madde 7: Eğer bir anıtı sağlamlaştırmak, kısmi veya tam olarak *bütünlük* amacıyla ya da yeniden kullanım nedeniyle ekler yapılması gerekirse, uyulması gereken temel koşul yeni öğelerin en az da tutulmaları, *yalın ve yapısal düzeni yansıtır karakterde* olmalarıdır benzer üslupta bir ek ancak yapının mevcut çizgilerini devam ettirmek ve bezemeden arınmış geometrik anlatımlar söz konusu olduğunda kabul edilebilir.

Madde 8: Ekler kesin ve açık olmalı ve özgünden farklı malzeme kullanılarak veya bezemesiz bir çerçeveye sınırlandırılarak, ya da damga veya yazıtla belirtilmelidir. Bir restorasyon asla onu inceleyenleri yanıltacak veya tarihi bir belgeyi değiştirecek şekilde yapılmamalıdır.

Venedik Tüzüğü (1964)

Madde 12: Eksik kısımlar tamamlanırken bütünlükle **uyumlu** bir şekilde bağdaştırılmalıdır; fakat bu onarımın aynı zamanda sanatsal ve tarihi tanıklığı yanlış bir biçimde yansıtmaması için özgünden **ayırt edilebilecek** bir şekilde yapılması gereklidir.

Madde 15 (Kazılar): Kazılar 1956 yılında UNESCO tarafından kabul edilmiş arkeolojik kazılarda uygulanması istenilen uluslararası ilkelerle tanımlanan kararlara ve bilimsel standartlara uygun olarak yapılmalıdır. Yıkıntılar korunmalı, mimari unsurların ve buluntuların sürekli olarak korunması için gerekli önlemler alınmalıdır. Bundan başka, kültür varlığının anlaşılmasını kolaylaştıracak ve anlamını hiç bozmadan açığa çıkartacak her çareye başvurulmalıdır. Bütün yeniden inşa işlemlerinden peşinen (a priori) vazgeçilmelidir. Yalnız *anastylosis*'e yani mevcut fakat birbirinden ayrılmış parçaların bir araya getirilmesine izin verilebilir. Birleştirmede kullanılan madde her zaman ayırt edilebilecek bir nitelikte olmalı ve bu, anıtın korunmasını sağlamak ve eski haline getirmek için mümkün olduğunca az kullanılmalıdır.

Çalışmanın bu bölümünde deri eserlerde uygulanan tamamlama yöntemi Carta Del Restauro ve Venedik Tüzüğü'nde yer alan ilgili maddeler çerçevesinde değerlendirilmiştir. Bu kapsamda derinin tanımlanması, bozulma türleri ve bozulma biçimlerine göre tamamlama yönteminde uygulanan teknikler ve kullanılan malzemeler sınıflandırılmıştır.

Derinin Tanımı ve Özellikleri

Deri eserler kültürel mirasın bir parçasıdır. Her bir eser üretildiği dönemin tarihi, sosyal yaşamını teknik ve estetik açıdan aktaran belge niteliğindedir. Değerli sanat eserlerinden, gündelik yaşamın çeşitli alanında kullanılan giysi, saraciye ürünleri, ayakkabı, mobilya (döşemelik), at koşum takımları vb. eşyalarda derinin ana malzeme olarak kullanıldığı görülmektedir. Deri, öz Türkçe bir kelimedir. Türk kültüründe teri, gön ve kön kelimeleri de yaygın olarak deri anlamında kullanılmıştır. Deri ürünleri için hammaddeler çok çeşitli hayvanlardan elde edilmektedir. Hayvan postunun dermis tabakasından üretilmektedir. Yapısı, dokusu, kimyasal bileşimi ve diğer özellikleri kendine has olan doğal bir üründür

¹ Anastilos; zamanla yıkılarak dağılmış olan arkeolojik eserlerin, kazı sonrasında ortaya çıkarılan parçalarının birleştirilerek tekrar ayağa kaldırılmasıdır (Ahunbay, 2019:245).

(Toptaş, 1993: 1). Hayvandan yüzüldüğünde hammadde niteliğinde olan deriyi kullanılabilir hale getirmek ve farklı özellikler kazandırmak için çeşitli prosedürler mevcuttur. Deriler, elde edildikleri hayvan türüne ve kullanım alanına göre farklı yöntemler uygulanarak mamul hale getirilirler.

Derinin yapısal özelliği:

Hayvanlardan elde edilen derilerin tümü aynı yapıya sahip değildir. Histolojik ve kimyasal yapıları bakımından birbirine benzeseler de her hayvan türünün kendine özgü bir yapı özelliği vardır (Harmancıoğlu ve Dikmelik, 1993: 41). Derilerin elde edildikleri hayvan türüne göre sınıflandırılması şu şekildedir;

- Büyükbaş hayvan derileri (bu deriler arasında en çok üretilen sığır derisidir)
- Küçükbaş hayvan derileri
- Av hayvan derileri
- Sürüngen hayvan derileri

Derinin kimyasal yapısı:

Deri bünyesinde su, yağ, mineral, tuz ihtiva eder. Asıl önemlisi derinin yırtılmamasını sağlayan, deriye esneklik kazandıran ve derinin temel taşı olan proteinlerden oluşmasıdır (Öncü, 1968: 34; Kılıçoğlu, 1993: 4).

Derinin histolojik-doku özellikleri:

1. Epidermis (üst deri); Derinin üst kısmını kaplayan epidermis tüm deri kalınlığının %1-2'sini oluşturmaktadır. Deri, kürk olarak kullanılmayacak ise deri işlenti sırasında kıl giderme ve kireçlik işlentileri ile deriden uzaklaştırılır (Toptaş, 1993: 2).

2. Dermis-corium-cutis (asıl deri); Derinin ana kısmını meydana getiren öz deri tabakasıdır. Tüm deri kalınlığının %90-95'ini oluşturur. Ham derinin en değerli kısmıdır. Bu tabaka papiller (sırça) ve retikular (koryum) tabaka olarak adlandırılan ve birbirinden kesin sınırlarla ayrılmayan iki kattan meydana gelir (Harmancıoğlu ve Dikmelik, 1993: 50; Çınar ve Büyükyazıcı, 2017: 268).

3. Hipodermis-subcutis (alt deri); Derinin en alt tabakası olup et yüzüdür. Sepileme yönünden önemsizdir. Kireçlik işlemleri sırasında deri tabakasından ayrılarak, etleme işlemi ile deriden uzaklaştırılır (Harmancıoğlu ve Dikmelik, 1993: 53; Toptaş, 1998: 15; Çınar, 2017: 65).

Dermis tabakası; sırça (papiller) ve koryum (retikular) olarak adlandırılan ve birbirinden kesin sınırlarla ayrılmayan iki kattan meydana gelir. Bu katların görünüşleri farklı olsa dahi asıl yapılarını, protein kökenli lifler oluşturur. Liflerin genel görünümü birbirine dik ve çapraz olarak bağlanmış, lif başlangıcı ve ucu olmayan üç boyutlu bir örgü şeklindedir. Bu yapı ile esneyebilir ve bükülebilir durumdadır. Birbirine paralel lif yapısı ile bu yönde çok sağlam bir yapı oluşturmaktadır (Şenses, 1993: 5).

Papiller-Sırça yüzü/katı; öz derinin üst tabakasıyla temas halinde olan ve liflerin sıkışması nedeniyle parlak bir görünüme sahip deri katına "sırça katı" denilmektedir. Her hayvanın kendi tür ve ırkını belli eden ince zar yapısında olduğundan "sırça zarı" olarak da adlandırılmaktadır. Sırça katı, derilerin kılları giderildikten sonra ortaya çıkar ve kıl foliküllerinin sıklıkları ile dağılımları gözle görünür hale gelir. Mamul deriye elde edildiği hayvana özgü bir yüzey görünümü ve estetik değer kazandırmaktadır. Bu özellikler, derinin kalitesi açısından dericilikte büyük önem taşımaktadır.

Hayvanların üzerindeki canlı deri hayvandan yüzüldüğünde ve tabakhanelerde işlemeye hazır hale geldiğinde ham deri olarak adlandırılır (Kılıçoğlu, 1993: 42). Ham deriye uygulanan işlemler ile yapısındaki proteinlerde oluşturulan birtakım değişiklikler sonucunda, daha dayanıklı ve kullanılabilir hale gelen deriye "mamul deri" denilir. Debagat/dericiliğin amacı ham deriyi işleyerek mamul hale

getirmektir (Kılıçoğlu, 1993: 1). Ham derinin üretim sürecinde doğal ve kimyasal maddeler² kullanılır. Makineler yardımıyla çeşitli fiziksel ve kimyasal işlemlerden geçirilerek, uygulanan teknik prosedürlerle deriler üretilmektedir.

Deri tabaklama, insanın ilk üretim süreci olarak tanımlanmaktadır (Thomson, 2006: 1). Derinin üretim sürecindeki en önemli aşama, kullanılacak alana göre karakteristik özelliklerinin kazandırıldığı tabaklama aşamasıdır. Geleneksel ve modern deri üretiminde, derilerin çoğunluğu üç farklı yöntemle üretilir. Bitkisel tabaklama, şap tabaklama ve mineral (krom) tabaklama (Waterer, 1972). Bunlardan en yaygın olanı bitkisel ve mineral tabaklamadır. Günümüzde müzelerde bulunan deri eşyaların büyük çoğunluğu bitkisel tabaklama ile üretilen derilerden yapılmıştır. Tabaklama maddelerinin sulu ortamda mekanik etkiyle deriye nüfuz ettirilerek kolajende bulunan serbest veya reaktif bağ yerlerinin, fiziksel ve kimyasal reaksiyonlarla doğal kolajen strüktürünün sağlamlştırılmasına ve kolay bozulmaz forma dönüştürülmesi olayına tabaklama denilmektedir. Deri tabaklama işlemine “debbağlamak”, “sepi” veya “sepilemek”de denilmektedir (Yakalı ve Dikmelik, 1994: 85). Türkler, batı dünyasının “Türk derisi” olarak kabul ettiği sahtiyan³ derinin üretimini geliştirmişler, sepileme ve boyanmasını kendilerine özgü usullerle yapmışlardır. Sahtiyan, keçi derisinin bitkisel yöntem ile tabaklanmasıyla elde edilmektedir. Avrupa’da bugün “maroken” denilen lüks deriler Türkler tarafından çok eski dönemlerden beri işlenen “sahtiyan” deridir (Ergene, 1935: 7-10; Koç, 2006: 179; Çınar, 2017: 8).

Deri Eserlerin Gruplandırılması

Deri eserlerin yapımında yaygın olarak kullanılan deriler; özellikleri ve kullanım alanlarına göre sınıflandırılmıştır (NPS Museum Handbook, Part I, 1996).

İnek/ Sığır Derisi- Cow Hide;

- Gözenek- kıl modeli: çakıllı, büyük, eşitlikçi kıl aralığı ile telaffuz edilir.
- Kalınlık: 2 ila 20 ons.
- Özellik: çok dayanıklı, süsleme ve oyma için mükemmel bir malzemedir.
- Kullanım alanı: ayakkabı tabanı, kemer, sandıklar, giyim vb.

Dana Derisi- Calf Skin;

- Gözenek- kıl modeli: sığır ile aynı sadece daha küçük yapıdadır.
- Kalınlık: 1,5 ila 4 ons.
- Özellik: Sığır derisinden daha homojen ve daha incedir.
- Kullanım alanı: döşeme, ayakkabı saya, giysi, ciltçilik.

Geyik Derisi- Deer Skin;

- Gözenek / kıl modeli: büyük foliküller kesin tek sıralar oluşturur, yakın aralıklı ince kıllar keçi derisine benzemektedir.
- Kalınlık: 2 ila 9 ons.

² Tabaklama için kullanılan maddeler farklı kaynaklarda çeşitli şekillerde sınıflandırılırlar. Ancak dericilikte genellikle şu şekilde tasnif edildiği görülmektedir:

- Bitkisel tabaklama maddeleri; kestane, palamut, mimoza, kebrako vb. gibi bitkisel ekstraktlar.
- Mineral tabaklama maddeleri; krom, alüminyum, titanyum, zirkonyum gibi mineral esaslı tanenler.
- Sentetik tabaklama maddeleri; fenol, naftalin, üre bazlı kondansasyon (yoğunlaşma) ürünleri veya sinterler (sentetik tanenler)
- Diğer tabaklama maddeleri; aldehit, yağ vs. şeklinde sınıflandırılmaktadır (Dikmelik, 2013: 110-111).

³ Sahtiyan: Keçi derisinden elde edilen, bitkisel maddelerle tabaklanıp boyanmış, cilalanmış deridir. En makbul sayılan rengi kırmızıydı. Sahtiyanın kırmızı ve yakın tonlarda işlenmesi Osmanlı öncesinden süre gelen bir gelenektir (Koç, 2006: 193).

- Özellik: gevşek yapı (koyun gibi) çok esnek bir deridir.
- Kullanım alanı: parşömen, eldiven, giyim; Kızılderili giyimi, çarığı, kap / yük sandığı vb.

Koyun Derisi- Sheep Skin;

- Gözenek / kıl modeli: büyük ve küçük kıl gözeneklerinin doğrusal gruplamaları
- Kalınlık: 1,5 ila 3 ons
- Özellik: zayıf, daha az dayanıklı cilt (liflerin gevşek iç içe geçmesi); gevşemiş doku (lifler cilt yüzeyine paralel uzanır).
- Kullanım alanları: süet deri, ciltçilik, ceket, eldiven, güderi yapımı vb.

Keçi Derisi- Goat Skin;

- Gözenek / kıl modeli: yakın aralıklı ince saç foliküllerine sahip üç kalın kıl folikülünün gruplandırılması
- Kalınlık: 2 ila 3 ons
- Özellik: sıkı örülmüş kollajen lifleri; koyun derisinden daha dayanıklı ve daha güçlüdür.
- Kullanım alanları: astarlar, cüzdan, çanta, ayakkabı yüzü, ciltçilik vb.

Derilerin elde edildikleri farklı hayvan türüne, kullanım alanlarına göre gruplandırma yapılmasının nedeni; deri eserlerin yapımında kullanılan derilerin kendilerine özgü karakteristik özelliklerinin olduğu ve bu özellikler göz önünde bulundurularak eserin kullanım alanına (estetik obje, işlevsel ürün vb.) göre seçilmeleridir. Sahip oldukları özgün yapının bilinmesi deride meydana gelen bozulmaların tanımlanması ve teşhisinde önemli görülmektedir. Doğru tespit edilen mevcut durum ise konservasyon yöntemi ve onarımda kullanılacak malzemenin belirlenmesinde en önemli faktördür.

Deride Görülen Bozulmalar

Malzemenin özgün yapısında görülen her türlü değişim bozulma olarak nitelendirilmektedir. Her doğal malzemede olduğu gibi, deri de kullanıldıkça ve yaşlandıkça çeşitli değişikliklere uğramaktadır. Bir anıt veya eşya, çeşitli faktörlerle değişimlere maruz kalır. Eşyanın doğası gereği yaşlanması onun görünüşü ve yapısı üzerinde kaçınılmaz değişimleri “bozulmayı” gündeme getirir. Bu değişimler çeşitli maddelerin öz direncinin gücü, bozulma faktörlerinin cinsi, şiddeti ve süresiyle orantılıdır. Bu noktada herhangi bir eser için gerekli olan konservasyon müdahalesi o eserin bozulma mekanizmalarıyla doğrudan ilgilidir (Eskici, 1997: 383). Deride görülen bozulmalar (Tablo 1 ve 2) aşağıdaki gibi tasnif edilmiştir.

Tablo 1. Deri Eserlerde Bozulmaya Neden Olan Faktörler

Malzemenin Üretim Sürecinden Kaynaklanan Faktörler	<ul style="list-style-type: none">▪ Ham derinin saklanması▪ Deri üretim sürecinde kullanılan maddeler ve mekanik işlemler. Bitkisel müdahale Kimyasal müdahale Mekanik müdahale
Risk Oluşturan Faktörler	<ul style="list-style-type: none">▪ Nem▪ Sıcaklık▪ Işık
Çevresel Etkenler	<ul style="list-style-type: none">▪ Hava kirliliği (kükürt dioksit ve azot dioksit vb.)▪ Afetler (sel, yangın, deprem, su baskınları)▪ Depolama / saklama koşulları

Niteliksiz Onarımlar (Malzeme tespiti vb. unsurların doğru değerlendirilememesi hatalı müdahalelere neden olmaktadır)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Koruma amaçlı yapılan hatalı müdahaleler doğrudan veya dolaylı bozulma sürecini etkilemektedir. Eserin yapısı ve özellikleri Bozulma türü ve derecesi Onarım yöntemi ▪ Niteliksiz ekler, Malzemenin özgün yapısına uygun olmayan ekler, yanlış malzeme ile tamamlama ve sağlamlaştırma yapılmasıdır.
Destek malzemesinin neden olduğu bozulmalar	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Metal (metal korozyonu) ▪ Ahşap ▪ Mukavva
İnsan Kaynaklı Tahribatlar	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Hatalı / yanlış kullanım ▪ Hırsızlık ▪ Vandalizm ▪ Sabotaj ▪ Savaş

Tablo 2. Deride bozulma türleri

A. Kimyasal Bozulma / Chemical Deterioration	B. Biyolojik Bozulma / Biological Deterioration
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kırmızı çürüme (Görsel 1) ▪ Korozyon ▪ Asitlenme ▪ Tozlanma ▪ Aşınma ▪ Soyulma ▪ Pamuklaşma 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Biyolojik patina ▪ Mantar ▪ Küf ▪ Leke ▪ Yenilmiş alan ▪ Böcek delikleri (insect holes).
C. Fiziksel Bozulma / Physical Deterioration	
<p>1. Yüzeysel Bozulmalar</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Yüzeysel Kirliliği ▪ Tozlanma ▪ Lekelenme ▪ Işık hasarı ▪ Solma ▪ Renk değişimleri ▪ Bant ve/veya yapıştırıcı kalıntıları ▪ Süsleme tahribatları ▪ Böcek atıkları ▪ İlgisiz yazı ve çizikler ▪ Eski onarımlar ▪ Katlanma 	<p>2. Yapısal Bozulmalar</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bölünme ▪ Aşınma ▪ Soyulma ▪ Kabuklanma ▪ Büzülme ▪ Bükülme ▪ Derinin kuruyarak sertleşmesi ▪ Ayrılma ▪ Yırtılma ▪ Çizik-kesik ▪ Çatlama ▪ Delinme ▪ Böcek delikleri ▪ Renk değişimleri ▪ Katlanma ▪ Parça kaybı ▪ Form Kaybı ▪ Dalgalanma



Görsel 1. Deride Kırmızı Çürük (Red Rot)

Deri Eserlerde Tamamlama Yöntemleri

Konservasyon sürecinde eserler farklı tekniklerle onarılmaktadır. Bu sürecin bir parçası olan tamamlama yönteminde, deride ki hasar durumuna göre eksik olan kısımlar bütünlendirir. Deri yüzeyinin yapılan onarımı kabul edip uyum sağlaması için bozulmuş derinin sağlamlaştırılması gerekmektedir. Bu durumda gerek benzer malzeme ile tamamlama gerekse farklı bir malzeme ve farklı teknik ile eksik kısımlar doldurularak özgün yapı sağlamlaştırılır. Bu uygulamalar için günümüzde çeşitli malzemeler bulunmakla birlikte mevcut ürünlerin geliştirilmesi amacıyla araştırmalar devam etmektedir. Deri tamamı protein kolajeninden oluşan hayvansal bir üründür. Deride tamamlama veya sağlamlaştırma yapılmasının amacı, bozulmuş halde olan kolajen liflerindeki dâhili olarak zayıf olan mikro yapıları birleştirmektir. Lif yapıları, liflerin kırılması (daha kısa zincir uzunluğu ile sonuçlanan gevrekleşme) ve lifler arasındaki bağların kopması nedeniyle mukavemetini kaybetmiştir. Uygulamanın başarısı; bir onarım malzemesinin özgün malzemeye eşit olarak nüfuz etme kabiliyeti ile yapışma mukavemeti ve söz konusu lif tipindeki öğeler kümesinin düzeni (matris) içinde olan esneklik arasındaki dengeye bağlıdır (AIC, 2020). Bu uygulama ile bozulmuş olan deri bağları sağlamlaştırılarak derinin özgün yapısı tedavi edilmektedir. Konsolide edicilerin etkisi derilerin optik özellikleri ve esnekliğinde meydana gelen değişikliklerde kendini göstermektedir (Ruzicka et.al., 2006).

Bu bölümde deri eserlerin onarımlarında görülen farklı tümlene teknikleri anlatılmıştır. Müdahalenin amacı, eserin bünyesinde meydana gelen eksilmelerin fiziksel bütünlüğünü geri kazandırmak ve eksilen alanların malzeme mukavemetine zarar vereceği gerekçesiyle bu alanların sağlamlaştırılmasını sağlamaktır. Bir eserin fiziksel bütünlüğünde meydana gelen eksilmeler benzer veya farklı niteliklerdeki malzemelerle tamamlanabilir. Tamamlama eserin durumuna göre eksik alanların boyutu ve niteliği göz önüne alınarak yapılır. Eskici (2018)'e göre, bir objenin tümlenmesi temelde iki farklı gerekçeyle yapılmaktadır. Bunlar; koruma (pratik gereklilik) ve görünüş (estetik gereklilik). Koruma açısından bakıldığında tümlene esasen pratik bir zorunluluktan kaynaklanmaktadır. Öncelikli amaç objenin korunmasını sağlamak olduğundan burada estetik kaygı ön planda değildir. Eserin formu belirgin hale getirildiğinden obje yapısal olarak güçlendirilmiştir. Estetik açıdan yapılan uygulamada form bütünlüğünün yanı sıra renk, doku ve dekoratif elemanlara ilişkin görsel uyum söz konusudur. Hangi gerekçeyle olursa olsun taşınır veya taşınmaz varlıklar üzerinde yapılacak tamamlama işlemlerinin Carta Del Restauro (1931), Venedik Tüzüğü (1964) gibi uluslararası tüzüklerde belirtildiği üzere, tahmin ve yoruma değil, izleyenleri yanıltmayacak şekilde bilgi ve belgeye dayalı olarak gerçekleştirilmesi beklenmektedir (Eskici, 2018: 137).

Deri eserlerde tamamlama uygulamaları; özgün derinin özellikleriyle aynı türde deri, kâğıt ve yapıştırıcı gibi dolgu malzemesi kullanılarak benzer teknikle (aynı boyut ve düzen) veya farklı teknikle (farklı boyut ve düzen) yapılabilmektedir. Eserin bezemesinde tamamlama yapıldığında yine benzer nitelikte veya farklı nitelikte bir malzeme ile

- Bezemeyi boş bırakma
- Bezemeyi kısmen tamamlama
- Bezemeyi olduğu gibi bütünüyle tamamlama (mimetik)

- Bezemeyi ana hatlarıyla tamamlama (soyutlama) gibi teknik ve seçeneklerle eserin mevcut durumuna göre uygulama yapılmaktadır.

Tamamlama yönteminin kuramsal temelinde uygulama gerekçeleri (Tablo 3) ve uygulama teknikleri (Tablo 4) ile ilgili aşağıda verilen Tablo Prof. Dr. Bekir Eskici'nin "*Seramik Onarımlarında Bütünleme Yöntemleri Üzerine Bir Değerlendirme*" (2018) adlı çalışmasında elde edilen verilerden yararlanılarak hazırlanmıştır.

Tablo 3. Tamamlamada Uygulama Gerekçeleri (Eskici, 2018: 135-153).

Objede Tümlenme Yapılmasının Temel Gerekçeleri	
1. Pratik gereklilik <ul style="list-style-type: none"> ▪ Öncelikli amaç objenin korunmasını sağlamaktır. ▪ Eserin formu belirgin hale getirildiğinden obje yapısal olarak güçlendirilmiştir. 	2. Estetik gereklilik <ul style="list-style-type: none"> ▪ Form bütünlüğünün yanı sıra renk, doku ve dekoratif elemanlara ilişkin görsel uyum söz konusudur.

Tablo 4. Tamamlamada Malzeme ve Uygulama Teknikleri

Tamamlama Yönteminde Uygulama		
Malzeme	Benzer teknik	Farklı teknik
Deri Kâğıt Dolgu ve yapıştırıcı Kaplama Malzemeleri	Aynı boyut ve düzen Aynı boyut ve düzen	Farklı boyut ve düzen Farklı boyut ve düzen
Eserin bezemesinde tamamlama yapıldığında yine benzer nitelikte veya farklı nitelikte bir malzeme, teknik ve seçeneklerle eserin mevcut durumuna göre uygulama yapılmaktadır.		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bezemeyi boş bırakma ▪ Bezemeyi kısmen tamamlama ▪ Bezemeyi olduğu gibi bütünüyle tamamlama (Mimetik) ▪ Bezemeyi ana hatlarıyla tamamlama (Soyutlama) 		

Tamamlamada Kullanılan Malzemeler

Deri onarımında eserin mevcut durumuna göre, kullanılan malzemeler için aranan birçok özellik vardır. Eksik kısımların tamamlanmasında özgün malzemeye uygunluk (işlevsel ve estetik yönden) önemlidir. Özellikle işlevsel ürünlerde mukavemet büyük önem taşımaktadır. Yırtık ve çatlak dolgularında daha az birikmeye katkıda buldukları için genellikle daha ince malzemeler tercih edilmektedir. Malzemenin yüzeyini sağlamlaştırmak, doyguluk ve renge daha fazla derinlik kazandırmak, derinin tane görünümünü iyileştirmek veya dış yüzey düzensizliklerini içeren birçok amaca yönelik farklı malzeme seçenekleri (Tablo 5) bulunmaktadır.

Tablo 5. Deri Tamamlamada Kullanılan Malzeme Türleri (Ludwick, 2012: 9; Owen and Reidell 2011; Girard, 2018; Kite et.al., 2006: 128; Anderson and Reidell, 2009)

Deride; tamamlama, doldurma veya sağlamlaştırma amacıyla kullanılan malzemeler				
Deri	Kâğıt	Tekstil	Dolgu Malzemeleri ve Yapıştırıcılar	Kaplama Malzemeleri
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bitkisel tabaklanmış deri ▪ Şap-deri ▪ Parşömen ▪ Şeffaf deri 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Japon kâğıdı ▪ Kâğıt (Spesifik değil) ▪ Kâğıt hamuru ▪ Polyester ▪ Doku 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Keten ▪ Pamuklu ▪ Tyvek ▪ Rendelenmiş keten ipliği 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Klucel-G ▪ BEVA 371 ▪ SC6000 ▪ PVA ▪ Lascaux 498 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dökme ▪ Kompozit (Cast Compozitler)

▪ (Bağırsak deri)			▪ Lascaux 360HV ▪ Jelatin ▪ Metil selüloz ▪ Balık Tutkalı	
Karışımlar		Doğal yapıştırıcılar		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ PVA / atık karışımı ▪ PVA / metil selüloz karışımı ▪ PVA / Klucel G karışımı ▪ Macun / metil selüloz karışımı 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Buğday nişastası ▪ Pirinç nişastası ezmesi 		

Tamamlamada bazı tekniklerin geri dönüşümü zor olduğundan, deri onarımlarında en az (*mümkünse tek sefer*) müdahaleyle ve zaman içinde periyodik bakımları yapılarak eserlerin korunması önemlidir. Deride, bozulmuş kolajen liflerinin dâhili olarak zayıf mikro yapılarını birleştirmek amacıyla tamamlama yapılmaktadır. Lif yapıları, liflerin kırılması (daha kısa zincir uzunluğu ile sonuçlanan gevrekleşme) ve lifler arasındaki bağların kopması nedeniyle mukavemeti kaybetmiştir. Belirli bir sağlamlaştırma veya tamamlama işleminin başarısı uygulamanın malzemeye eşit olarak nüfuz etme kabiliyetine, tamamlama için kullanılan malzemenin ve söz konusu lif tipinde esneklik arasındaki dengeye bağlıdır (AIC, 2019).

Deri ve parşömen, geleneksel deri onarımlarında birincil malzeme olma özelliğindedir. Geleneksel onarımlar genellikle deri ile yapılmaktadır ve bu malzeme günümüzde de kullanılmaya devam etmektedir. Ancak üretim süreçlerindeki farklılıklar nedeniyle güçlükler yaşanmaktadır. Doku ve kâğıt uygulamasında kullanılan, döşenmiş dokusu çok az olan veya hiç olmayan kozo elyaf kâğıtları, kırık deri alanların altına yerleştirilmekte veya üzerine yapıştırılabilmektedir. Deri onarımları için çeşitli kalınlıklarda ve dokularda mevcut olan orta ağırlıktaki daha pürüzsüz kâğıtlar bulunmaktadır. Bu kâğıtlar eklemdeki manipülasyon zorluğunu taşıyabildiği ve deri ile iyi kaynaştığı için genellikle deri onarımlarında daha etkili olarak kabul görmektedir (TYEK, 2019).

Tekstiller de deride tamamlama amacıyla kullanılmaktadır. Genellikle deri derz onarımlarında birincil olmasa dahi, mekanizmanın bir bileşeni olarak kullanılmaktadır. Özellikle deri cilt onarımlarında eski bir sırt/omurga astarının veya bir kısmının yerine bir bileşen olarak yerleştirilebilir. İnce dokunmuş pamuk veya ketenler kullanımdan önce genellikle yıkanarak kullanılır. Kalın, daha az esnek bir malzeme istendiğinde örneğin kitap bezi uygulamasında yıkanmadan veya doldurularak da kullanılabilir. Keten kordonlar ve iplikler, şap bantlı kayışlar ve dokuma bantları deri onarımlarında dikiş desteklerini yenilemek ve sağlamlaştırmak için kullanılmaktadır.

Onarımda kullanılan yapıştırıcılar;

- 1) Bitkisel yapıştırıcılar; suda pişirilen çeşitli nişasta macunlarıdır. Buğday ve pirinç nişastası, geleneksel deri onarımında yapıştırıcı olarak kullanılmıştır.
- 2) Proteinli yapıştırıcılar; geçmişte özellikle kitaplarının ciltlenmesi ve ciltlerin onarımlarında deri tutkalları kullanılmıştır, ancak günümüzde mevcut deri onarımı için proteinli yapıştırıcıların kullanımı sınırlıdır.
- 3) Sentetik yapıştırıcılar; yırtılmış, ayrılmış deriyi onarmak için nişasta macunu yerine, hızlı kuruma özellikleri ve nispeten düşük su içeriği nedeniyle PVA (polivinil asetat dispersiyonları) kullanılmaktadır. Nişasta hamurundaki nem ile temas etmenin vereceği zarara karşın, PVA'ların bozulmuş bitkisel tabaklanmış derilerin kararmasına, büzülmesine ve sertleşmesine neden olacağı düşünülmektedir.

Onarımda kullanılan akrilikler ise emülsiyon, dispersiyon veya çözelti içinde yapışkan olarak kullanılırlar. Akriliklerin genellikle PVA'ya nazaran daha geri dönüşümlü olduğu kabul edilmektedir.

Tamamlamada Uygulama Teknikleri

Uzun yıllar geleneksel yöntemlerle yapılan deri onarımları, zamanla ve teknolojinin gelişmesiyle yeni teknik ve yeni malzeme kullanımlarıyla ekollere bağlı uygulamalarla sürdürülmektedir. Bütünleme objenin korunmuşluk durumuna, tarihsel, teknik ve sanatsal önemine, eksik alanların boyutu ve niteliğine göre farklı şekillerde uygulanmaktadır (Eskici, 2018: 140). Tamamlama uygulamaları eserin gerektirdiği ölçüde farklı tekniklerle yapılabilmektedir:

- Kısmi veya destek tamamlama (*yapısal tamamlama*)
- Biçimsel tamamlama (*formun tamamlanması*)
- Dekoratif (*chromatik / estetik*) tamamlama.
 - 1) Çizgisel tamamlama (soyutlama)
 - 2) Farklı tonlama ile tamamlama
 - 3) Renkli noktalama (punctinato) ile tamamlama
 - 4) Mimetik (birebir / taklitçi) tamamlama (Eskici, 2018).

1. Deri ile Tamamlama (benzer nitelikte malzeme)

Geleneksel deri onarımında özgün yapıya uygun derinin deri ile tamamlaması günümüzde de önemini korumakla birlikte, eksik kısımların bütünlemede kullanılan birçok malzeme seçeneği vardır. Koruma literatüründe özellikle son yıllarda kâğıt veya dökme akrilik gibi alternatif malzemelerden yararlanılan birçok teknik açıklanmıştır. Çağdaş konservasyon uygulamalarında geri dönülebilirlik ve uygulama kolaylığı nedeniyle kâğıt ile tamamlama tercih edilse de deri eserler genellikle bitkisel tabaklanmış deriler ile onarılmaktadır. Türkiye Yazma Eserler Kurumu Başkanlığı, Kitap Şifahanesinde (2019) cilt tamamlama uygulaması şu şekilde yapılmaktadır (Görsel 2).



Görsel 2. Derinin Deri İle Tamamlanmasında Uygulama Aşamaları

Tamamlamada kullanılacak derinin boyanması: Boyasız olarak alınan bitkisel tabaklanmış keçi derisi, toz veya likit şeklinde suda ve alkalde inceltilebilen metal kompleks anilin boyalarla renklendirilir. Bu boyaların özelliği deri tabaklama maddesi olan tanenlerle reaksiyona girerek geri dönüşü olmayan ürünler oluşturmasıdır.

Derinin inceltilmesi: Eserde kullanılmış olan özgün derinin kalınlığı ve onarım yapılacak alanın gerektirdiği ölçüde onarım derisi inceltilerek istenilen kalınlığa getirilir. Geleneksel usulde buna derinin tıraşlanması denilmektedir. Hazırlanan deri parçası ya tamamen ya da sadece esere yapışacak kısımları inceltilmektedir. Bu işlemin amacı deriyi mukavva üzerine veya derinin doğrudan deri üzerine yapıştırılabilecek hale getirilmesidir (TYEK, 2019).

Yapıştırıcılar: Hasar görmüş alanların güçlendirilmesinde ya da eserden kopmuş, ayrılmış parçaların yeniden yapıştırılmasında konsolidant, sabitleyici, bağlayıcı olarak kullanılmaktadırlar. Genellikle kullanılan yapıştırıcılar; balık tutkalı, jelatin, Klucel-G, metil selüloz ve nişastadır. Türkiye Yazma Eserler Kurumu Başkanlığı, Kitap Şifahanesinde yazma eser cilt onarımlarında yapıştırıcı olarak nişasta

kullanılmaktadır. Kullanılacak nişastanın taze ve kıvamlı hazırlanmış olmasının önemli olduğu belirtilmektedir (TYEK, 2020).

Deri eserlerin onarımlarında deri ve kâğıt kullanımına alternatif bir malzeme olarak şeffaf deriler (bağırsak derisi) de tamamlama amacıyla kullanılabilir (Görsel 3). Ancak şeffaf deri kullanımı ile ilgili araştırmalar halen devam etmektedir.



Görsel 3. Şeffaf Bağırsak (Gutskin) Derisi, (Horelick et.al.2011:3)

2. Kâğıt ile Tamamlama (farklı nitelikte malzeme)

Derinin herhangi bir taşıyıcı görevde olması gerekmediği durumlarda uygulama kolaylığı, esere daha az yük bindirmesi ve geri dönüşümünün kolaylığı nedeniyle kâğıt tamamlama tercih edilmektedir (Görsel 4-5). Bu uygulamada derideki eksik kısım genellikle kalın Japon kâğıdı ile tamamlanmaktadır. Kâğıt ile yapılan tamamlamalar akrilik ya da guaj boyalar ile renklendirilebilir.



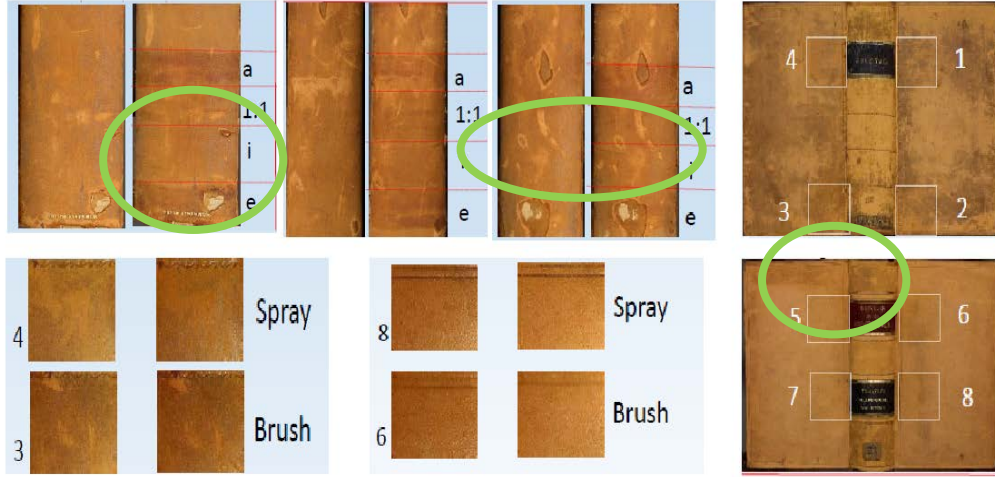
Görsel 4. Derinin Kâğıt ile Tamamlanması ve Boyanması



Görsel 5. Belirtme İlkesine göre Tamamlama
Horatii'de yapılan uygulama da kitabın tüm eksik parçaları yaldızlı el yapımı kâğıtla tamir edilmiştir (Abbott, 2015).

3. Dolgu malzemeleri ve yapıştırıcılar (farklı malzeme farklı teknik)

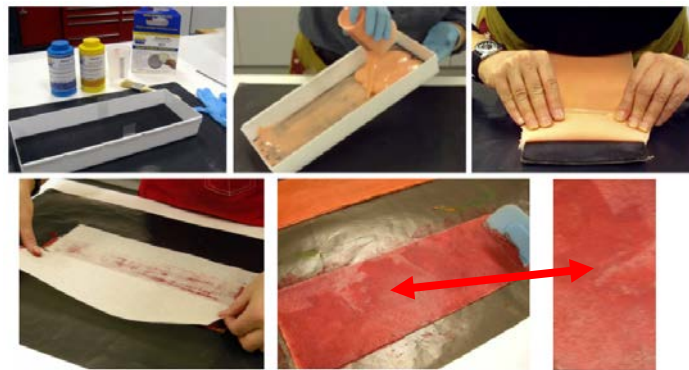
Deride parça kayıpları, kesik, çatlak, böcek delikleri vb. oluşumlarda çeşitli dolgu malzemeleri yüzeysel bütünlük sağlanmaktadır. Bu uygulama pratik gereklilik derinin yapısal olarak daha fazla zarar görmesini önlemek veya bozulma sürecini durdurmak amacıyla yapılabildiği gibi estetik gerekçelerle de yapılabilmektedir. SC6000 ve Klucel G (Görsel 6) gibi karışımlar konsolidasyon ve/veya estetik nedenlerle kullanılmaktadır. Bozulmuş deriler için Klucel-G en yaygın sağlamaştırma (konsolidasyon) malzemesi kabul edilmekte ve kitap korunmasında yaygın olarak kullanılmaktadır (Knight, 2016).



Görsel 6. Deride Klucel-G Uygulaması

Dökme Kompozitler (Cast composite)

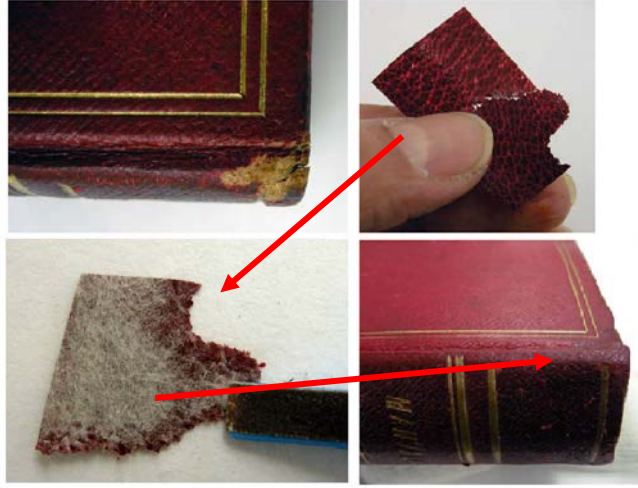
Döküm kompozit sistem, eserlerin basit ve karmaşık onarımlarında potansiyel uygulamaya sahip olan bir tekniktir. Bu teknik deri ciltli kitap korunmasında yaygın olarak kullanılmaktadır. Nesne ve resim korunmasında da yaygın olarak kullanılan yüzey döküm yöntemlerini içermektedir. Silikon kalıplar, orijinal kaplama malzemelerinin yüzey dokularını kullanılan malzeme üzerinde çoğaltmak için kullanılır (Görsel 7). Yüzey kalıpları bu yöntemle eşit hacimlerde çoğaltılmaktadır (Owen and Reidell, 2011: 253-257).



Görsel 7. Silikon Kalıpların Hazırlanması (Grace and Reidell, 2011).

Malzeme şu şekilde hazırlanmaktadır (Görsel 7); pürüzsüz silikon kauçuk bileşenler, plastik tepsi ve panel üzerindeki deri taşıyıcı kullanılarak hazırlanan silikon kauçuk eğik tepsiye dökülerek karışım hazır hale getirilmektedir. Silikon kalıp deri üzerine uygulanır bir süre bekledikten sonra deriden soyulur.

Akrilik karışım, homojen bir film oluşturmak için silikon kalıba geniş bir spatula ile uygulanmalıdır. Japon kâğıt destek, alt tabakadaki (substrate) ıslak akrilik karışımına uygulanarak işlem tamamlanır. Bir döküm kompozit dolgunun varyasyonu, döküm filmi kenarlar boyunca zımparalanır. Eksik kısımlara Lascaux 498 HV karışımı ile yapıştırılır. Tedaviden sonra örnek kitabın son şekli resimdeki gibidir (Görsel 8). Aşağıdaki resimde görüldüğü üzere tedaviden önce örnek kitapta görülen, yırtık ve aşınmış başlık kısmı, döküm kompozitin onarım şekline getirilmiş hali ile onarılmıştır.



Görsel 8. Döküm Kompozitin Deri Cilde Uygulanması (Grace and Sarah Reidell, 2010).

Sonuç

Deri, kullanım alanlarının çeşitliliği ve değişken çevre koşullarına bağlı olarak günlük kullanım eşyalarında ve sanatsal objelerin yapımında tercih edilen en hassas malzemelerden biridir. Organik yapısı nedeniyle bozulmaya oldukça meyilli olan derinin ham madde olarak temininden üretimine kadar olan süreçte kullanılan maddeler ve uygulanan teknikler deriye farklı nitelikler kazandırmaktadır. Bu nedenle de derinin özgün yapısının doğru tanımlanarak uygun yöntemle ve doğru malzeme seçimi ile onarımlarının yapılması oldukça önemlidir. Restorasyon teknikleri arasında yer alan tamamlama deri eserlerde de estetik, işlevsel veya yapısal (strüktürel) gerekçelerle yapılmaktadır. Bu uygulama gerek işlevsel gerekse estetik açıdan yapılsın onarım malzemesinin özgün malzemeye uygunluğu aranan önemli bir özelliktir. Bu araştırmada, deri eserlerin onarımlarında derinin deri ile tamamlanması geçmişte olduğu gibi günümüzde de önemini halen koruduğu tespit edilmiştir. Bununla birlikte eksik kısımların bütünlemesi için kâğıt ve tekstil başta olmak üzere birçok malzeme seçeneği de bulunmaktadır. Deri, kâğıt (Japon kâğıdı vb.), tekstil, dolgu malzemeleri, kaplama malzemeleri ve bunların sabitlenmesi amacıyla doğal yapıştırıcılar veya çeşitli karışımlarla hazırlanan yapıştırıcılar kullanılmaktadır. Koruma literatüründe özellikle son yıllarda şeffaf deri (bağırsak derisi), dökme akrilik ve dolgu malzemelerinin deri onarımlarında kullanılması üzerine yapılan araştırmalar ve denemeler dikkat çekmektedir. Deride bütünleme eserin özgün yapısıyla benzer veya farklı bir teknikle yapılabilir. Eserin bezemesinde ise yine benzer nitelikte veya farklı nitelikte bir malzeme ile bezemeyi boş bırakma, bezemeyi kısmen tamamlama, mimetrik veya soyutlama gibi tekniklerle tamamlama yapıldığı görülmüştür. Sonuç olarak deri eserlerde uygulanacak tamamlama (bütünleme) eserin; estetik, işlevsel ya da strüktürel yapısına uygun teknikle ve bilimsel bir yaklaşımla yapılması gereken bir çalışmadır. En ideal olanı eserin özgün yapısına ve mevcut bozulma durumlarına göre en doğru teşhisin tespit edilerek en doğru müdahalenin yapılmasıdır.

Kaynakça

- Ahunbay, Z. (2009). Tarihi Çevre Koruma ve Restorasyon. İstanbul: YEM Yayın.
- Ahunbay, Z. (2019). Kültür Mirasını Koruma İlke ve Teknikleri. İstanbul: YEM Yayın.
- AIC- Amerikan Koruma Enstitüsü. (2019). <https://www.culturalheritage.org/> (20.12.2019)
- AIC- Amerikan Koruma Enstitüsü. (2020). <https://www.culturalheritage.org/> (20.12.2019)
- Anderson, P. and Reidell, S. (2009). Adhesive Pre-Coated Repair Materials. Book and Paper Group, LCCDG and ACDG.
- Carta Del Restauero. (1931).
http://www.icomos.org.tr/Dosyalar/ICOMOSTR_tr0660878001536681682.pdf
- Çevre ve Kültür Değerlerini Koruma ve Tanıtma Vakfı (ÇEKÜL). (2010). <http://www.cekulvakfi.org.tr/>
- Çınar N. ve Büyükyazıcı M. (2017). Türk Cilt Sanatında Kullanılan Deriler ve Özellikleri. TİDSAD (Türk & İslam Dünyası Sosyal Araştırmalar Dergisi), 4(11), s.256-275.
- Çınar, N. (2017). El Yazma Eserlerin Ciltlerinde Kullanılan Deriler Üzerine Bir Araştırma, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Geleneksel Türk Sanatları Anasanat Dalı, Ankara.
- Eskici, B. (1997). Tas Eserlerin Korunması Üzerine Notlar. Türk Arkeoloji Dergisi, Kültür Bakanlığı Anıtlar ve Müzeler Genel Müdürlüğü, S.XXXI, s. 383-391. Ankara.
- Eskici, B. (2018). Seramik Onarımlarında Bütünleme Yöntemleri Üzerine Bir Değerlendirme. Sanat ve Tasarım Dergisi, 22, s.135-153. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/sanativtasarim/issue/41779/504064>
- Girard, S. (2018). BEVA 371-based Synthetic Leather. Journal of Paper Conservation, 19(1), s.18-32. DOI: 10.1080/18680860.2018.1521018.
- Grace O., Reidell, S. (2010). Cast Composites: A System for Texturing Repair Materials in Book Conservation. Book and Paper Group Annual, 29, s.92-93, s.98-105.
- Harmancıoğlu, M., Dikmelik, Y. (1993). Ham Deri, Yapısı Bileşimi Özellikleri. Sepici Şirketler Topuluğu Kültür Hizmeti, İzmir: Özen Ofset.
- Kılıçoğlu, S. (1993). Ham Deri. İstanbul: Dericilik Araştırma Enstitüsü Yayınları.
- Kite, M., Thomson, R., Angus, A. (2006). Materials and Techniques: Past and Present. Conservation of Leather and Related Materials, Butterworth-Heinemann is an imprint of Elsevier, s.121-130.
- Knight, E., (2016). Assaying Klucel-G Recipes. Application Methods in the Surface Consolidation of Tanned Bookbinding Leathers [Poster], Boston Athenæum.
- Kuban, D. (2000). Tarihi çevre Korumanın Mimarlık Boyutu Kuram ve Uygulama. İstanbul: YEM-Yapı Endüstri Merkezi Yayınları.
- Ludwick, L. (2012). A Comparative Study on Surface Treatments in Conservation of Dry Leather, with Focus on Silicone Oil. Uppsats För Avläggande Av Filosofie Kandidatexamen I Kulturvård, Konservatorprogrammet 15 Hp Institutionen För Kulturvård Göteborgs Universitet.
- NPS Museum Handbook, Part I, (1996). Curatorial Care of Objects and Skin Products Made From Leather. United States Department of the Interior, National Park Service P. O. Box 37 127, Washington.
- Owen, G. and Reidell, S. (2011). Cast Composites: A System for Texturing Repair Materials in Book Conservation. AIC-The American Institute for Conservation of Historic & Artistic Works, Topics in Photographic Preservation, 14, p.250-262.

- Öncü, C. (1968). Dericilik Temel Bilgileri, Mezbaha Mahsulleri Teknolojisi. Ankara: Ankara Üniversitesi Ziraat Fakültesi Yayınları.
- Şenses, İ. U. (1993). Deri Teknolojisi I, İstanbul.
- TAEK, 2019. Ciltte Tamamlama. Türkiye Yazma Eserler Kurumu Başkanlığı, Kitap Şifahanesi ve Arşiv Dairesi Başkanlığı, <http://www.kitapsifahanesi.yek.gov.tr/> (17.11.2019).
- Toptaş, A. (1993). Deri Teknolojisi. İstanbul Üniversitesi, Teknik Bilimler Meslek Yüksekokulu, Dericilik Programı, İstanbul: Sade Ofset Matbaacılık.
- Toptaş, A. (1998). Deride Kalite Tespiti, İstanbul Üniversitesi Dericilik Araştırma, Geliştirme ve Eğitim Merkezi, İstanbul: Sade Ofset Matbaacılık.
- Türkiye Yazma Eserler Kurumu Başkanlığı, Kitap Şifahanesi ve Arşiv Dairesi Başkanlığı (TYEK). (2019). http://www.kitapsifahanesi.yek.gov.tr/Home/ShowLink?LINK_CODE=4 (02.12.2019).
- Venedik Tüzüğü. (1964).
http://www.icomos.org.tr/Dosyalar/ICOMOSTR_tr0243603001536681730.pdf
- Yakalı T. ve Dikmelik Y. (1994). Deri Teknolojisi Yaş İşlemler. Teknik Ofset. İzmir: Sepici Kültür Hizmeti Yayınları.
- Waterer, J. W. (1972). A Guide to the Conservation and Restoration of Objects Made Wholly or in Part of Leather. New York: Drake Publishers.

Görsel Kaynakçası

- Görsel 1:** Canadian Conservation Institute. <https://www.canada.ca/en/conservation-institute/services/agentsdeterioration/pollutants.html> (05.01.2020).
- Görsel 2-4:** TYEK- Türkiye Yazma Eserler Kurumu Başkanlığı, Kitap Şifahanesi ve Arşiv Dairesi Başkanlığı, http://www.kitapsifahanesi.yek.gov.tr/Home/ShowLink?LINK_CODE=4 (02.12.2019).
- Görsel 3:** Horelick, L.A., McHugh, K., Madden, O. (2011). What's Going on With Guts: Assessing Adhesives Used to Repair Cultural Objects Made of Gut Skin. Adhesives and Consolidants for Conservation, CCI Symposium ICC, Ottawa- Canada. Canadian Conservation Institute www.cci-icc.gc.ca (05.02.2020).
- Görsel 5:** Fletcher, E. (13.12.2015). Bookbinder of the Month: Kathy Abbot. <http://www.herringbonebindery.com/blog/2015/12/13/bookbinder-of-the-month-kathy-abbott-2/> (20.12.2019).
- Görsel 6:** Knight E. (2016). <https://www.culturalheritage.org/docs/default-source/annualmeeting/68-assaying-klucel-g-recipes-application-methods-in-the-surface-consolidation-of-tanned-bookbinding-leathers.pdf?sfvrsn=4> (05.02.2020).
- Görsel 7-8:** Owen, G. and Reidell, S. (2011). http://resources.conservation-us.org/pmgtopics/2011-volume-fourteen/14-40_Reidell.pdf (01.02.2020).

APPLE LOGOSUNUN DEĞİŞİM SÜRECİ VE APPLE İÇİN ALTERNATİF BİR LOGO TASARIM UYGULAMASI VE ÖLÇÜMLENMESİ¹

*Kübra Nur SARISOY KAYMAK**
Sanat Yönetmeni, Drawberry Creative Agency, İstanbul
kubranursarisoy@gmail.com
ORCID: 0000-0003-0592-8417

Dr. Öğr. Üyesi Gökçin ÇUBUKCU
Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü
gokcincubukcu@gmail.com
ORCID: 0000-0003-1113-3610

Özet

Bu çalışmanın amacı; farklı sektörlerde yer alan markaların tasarımlarını analiz etmektir. Bu doğrultuda elektrik ve elektronik sektöründe yer alan Apple markasına ait logonun değişim süreci incelenmiş, yeni bir logo tasarımı yapılmış, tüketicilerin algıları ölçümlenmiş ve bu sayede tasarımda etkenlerin saptanması ve daha doğru tasarımlar yapılması hedeflenmiştir. Yöntem olarak; öncelikle literatür taraması yapılmış ve doküman analizleri gerçekleştirilmiştir. Birincil ve ikincil veriler toplanarak değerlendirilmiş, kıyaslama yöntemi kullanılarak olgusal ve algısal çözümlenmeler yapılmıştır. Elde edilen bilgi ve bulgular doğrultusunda Apple markasına ait yeni bir logo tasarım uygulaması yapılmış ve anket yöntemi kullanılarak tüketici algısı ölçümlenmiştir. Bulgular; ilk olarak 1976 yılında tasarlanmış Apple logosunun değişim süreçleri ve tasarım anlayışlarının logoya ne denli etkili olduğu bulgularıyla karşılaştırılmıştır. Ayrıca markanın tasarım anlayışı ve günümüz tasarım trendlerini göz önünde bulundurarak yapılmış olduğumuz logo tasarımını ise tüketicilerin sadece %29,7'i tercih etmiştir. Sonuç olarak; Apple logo tasarımının tüm bu değişim süreçlerinde, sembolünün değiştirilmemesi ve sadeliğin ön planda olması tüketicinin zihninde daha fazla kalıcı olmasını sağlamıştır. Bu tür logo tasarımlarının sembolik olarak değiştirilmemesi, oluşturulan yeni ürünlere ve güncel trendlere göre yazı tipi, geometrik şekil ve renk gibi unsurlarda değişime gidilmemesi de tüketici algısında kırılmalar yaşanmasının önüne geçecektir.

Anahtar Kelimeler: Logo, Tasarım, Ölçümleme, Marka, Algı.

Atf:

Sarısoy Kaymak, K. N., Çubukcu, G. (2020). Apple Logosunun Değişim Süreci ve Apple İçin Alternatif Bir Logo Tasarım Uygulaması ve Ölçümlenmesi. IDA: International Design and Art Journal, 2(1), s.49-66.

¹ Bu çalışma 2019 tarihinde Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim ve Tasarım Anasanat Dalı İletişim Sanatları ve Tasarım Sanat Dalı Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiş olan "Logonun Görsel İletişimdeki Değişim Süreci" başlıklı tez çalışmasından hazırlanmıştır.

* Sorumlu Yazar

CHANGE PROCESS OF APPLE LOGO AND PRACTICE AND SURVEY OF AN ALTERNATIVE LOGO DESIGN FOR APPLE¹

*Kübra Nur SARISOY KAYMAK**
Art Director, Drawberry Creative Agency, İstanbul
kubranursarisoy@gmail.com
ORCID: 0000-0003-0592-8417

Asst. Prof. Gökçin ÇUBUKCU
Hatay Mustafa Kemal University Faculty of Fine Arts Department of Graphic
gokcincubukcu@gmail.com
ORCID: 0000-0003-1113-3610

Abstract

The aim of this study is to analyze the designs of brands in different sectors. Accordingly, the process of changing the logo of the Apple brand in the electrical and electronics industry has been examined, a new logo design has been made, the perceptions of consumers have been measured, and thus it was aimed to determine the factors in the design and to make more accurate designs. As a method, firstly, literature surveys were conducted and document analyses were carried out. Primary and secondary data were collected and evaluated and factual and perceptual analyses were made using the benchmarking method. In line with the information and findings obtained, a new logo design application was made for the Apple brand and consumer perception was measured using the survey method. Findings; the findings of the change processes and design concepts of the Apple logo, which was first designed in 1976, have been found to have an effect on the logo. In addition, only 29.8% of consumers preferred the logo design, which we have done considering the brand's design concept and current design trends. As a result; In all these processes of change of the Apple logo design, the fact that its symbol is not changed and the simplicity is at the forefront made the consumer more permanent in his mind. This type of logo designs are not changed symbolically and to not change the elements such as font, geometric shape and color according to the new products and current trends will also prevent the breaking of consumer perception.

Keywords: Logo, Design, Survey, Brand, Perception.

Citation:

Sarısoy Kaymak, K. N., Çubukcu, G. (2020). Apple Logosunun Değişim Süreci ve Apple İçin Alternatif Bir Logo Tasarım Uygulaması ve Ölçümlenmesi. IDA: International Design and Art Journal, 2(1), p.49-66.

¹ This study is prepared from the thesis titled "Change Process of Logo in Visual Communication" which was accepted as the Master Thesis of the Department of Communication Arts and Design at Beykent University, Institute of Social Sciences on 2019.

* Corresponding Author

Giriş

Küreselleşen dünyada elektrik ve elektronik sektörü, hızla büyüyen ve gelişen bir yapıya sahiptir. Küreselleşmenin de etkisiyle elektronik ürünler ülkeler arası hızlı bir şekilde yayılmaktadır. Elektrik ve elektronik sektörünün alt kategorileri ise tüketici elektroniği, telekomünikasyon cihazları, profesyonel ve endüstriyel cihazlar, bilgisayar cihazları, savunma elektroniği ve bileşenler şeklinde ayrılmaktadırlar. Elektrik ve elektronik sektörüne bağlı birçok marka bulunmaktadır.

Elektrik ve Elektronik Sektöründe Tasarım Algısı

Elektrik ve elektronik sektöründe global olarak tanınan markaların logoları genel olarak incelendiğinde, en çok mavi tonları ve siyah renklerinin ön plana çıktığı görülmektedir. Bazı logolarda ise yeşil tonları ve kırmızı renklerinin kullanıldığı da gözlemlenmektedir.



Görsel 1. Elektrik Elektronik Sektörü ve Logo Tasarımları

Asus, Dell, Samsung, Casper, IBM, Intel, Nec, MSI, Hp gibi logolarda resimde de görüldüğü üzere en çok mavi renk ve tonları kullanılmaktadır. Elektronik sektörü için Laciverte yakın mavi renkler genel olarak otorite, verimlilik, profesyonellik, büyüklük, güvenilirlik ve sürdürülebilirlik gibi anlamlar taşımaktadır. “Laciverte yakın mavi; kozmik renk olarak kabul edilir. Sonsuzluğu, otoriteyi, verimliliği simgeler. O yüzden dünyadaki firmaların yarısından fazlası logolarında maviyi kullanır. Profesyonel, işi iyi bilen, güveni vurgular” (Yamankaradeniz, 2007: 17). “Uluslararası dev firmaların logolarında lacivert kullanmaları büyüklük ve güveni hissettirmek amacıyla” (Sarıhan, 2007). Aynı zamanda mavi genel olarak iletişimi, bilgeliği ve zihin gücünü temsil etmektedir.

Mavi iletişimi temsil eder. Mavi birebir sözlü iletişimle ve kendini ifade etme ile ilişkilidir. Barış ve Huzur: bu renk barış ve huzuru temsil eder. Dürüstlük: Mavi gerçekliğin rengidir. Otorite: ne kadar koyu mavi o kadar otorite. İnanç: sadakatın ve inanç çalışmalarının rengidir. Bilgelik: mavi, zihin gücünün bilgeliğini genişletir (Bozdemir, 2014: 70-71).

“Lacivert gibi koyu maviler, tutucu ve tek biçimi olarak algılandıklarından sıkça kurumsal renkler olarak kullanılır” (Ambrose ve Harris, 2013:118). Elektronik sektörü için süreklilik, güvenilirlik kavramları diğer sektörlerle göre daha fazla önem uyandıran bir konudur. Bu nedenle çoğu markalar mavi renginin insanlar üzerinde olan psikolojik etkisini kullanarak güvenilirlik ve süreklilik algısını tüketicide oluşturmaya çalışmaktadır. Elektronik sektöründe maviden sonra gelen siyah renk kullanımına bakıldığında ise; güç, kontrol, otorite, ağır başlılık ve zenginlik gibi anlamlar taşıdığı görülmektedir.

Renk psikolojisinde, siyah güç ve kontrol, diğerleriyle paylaşmaktansa; bilginin veya bir şeylerin saklanmasıdır. Siyah yaydığı güçten dolayı, korkutucu, düşman ve ulaşılmazdır. Tehdidinden dolayı ikili iletişimi engelleyebilir. Siyah giyen bir satış elemanı, arkadaşlık kuramaz ama daha çok satış yapabilir. Siyah merkezinden otorite yayar ama bu süreçte korku yaratır (Bozdemir, 2014: 107).

Siyah rengi kullanımının olumsuz bir etkisi olan korku ise çoğu markanın verdiği bir izlenim olmaktan çıkmıştır. Daha çok olumlu hisleri tüketiciye yansıtmaktadır. Siyah kullanımı logotype ya da amblem

olarak çok sık görülmektedir. Sade ve yalın bir dil kullanmak için uygun bir renktir. “Siyah bütün diğer renklerden daha çok zenginliği ve özelliği çağrıştırmaktadır. Bu nedenle pek çok lüks ürünle ilişkilendirilir ve bu ürünlerin tanıtımında kullanılır. Siyah ağırbaşlılıkla aynı zamanda ağırlık ve sağlamlıkla ilişkilendirilir, etkileyici ve güçlü bir duruşu vardır” (Ambrose, Harris, 2013: 128). Özellikle elektronik eşyaların markalarında siyah kullanımı bu nedenle ağırlıklı olabilir. Siyah renginin sağlamlıkla ilişkilendirilmesi, zenginliği ve özelliği çağrıştırması ve lüks ürün kullanımlarıyla ilişkilendirilebilmesi elektronik sektöründe markaların imajlarını güçlendirebilmeleri için çok uygundur. Apple gibi güçlü bir markanın yıllar içerisinde değişen logosunun renkli bir logodan siyah bir renk kullanımına geçmesi siyah kullanımının lükslük ve sağlamlıkla ilişkisi için iyi bir örnektir. Acer, Nvidia gibi logolarda kullanılan açık yeşil tonları ise daha genç ve aktif bir his yaratmak için kullanılmaktadır. “Soluk maviler daha genç ve sakin nitelikler taşırlarken, yeşilimsi maviler ruhanilik ve mistisizmle ilişkilendirirler” (Ambrose ve Harris, 2013: 118). Aynı zamanda bu sektör içerisinde olan markalardan kendilerini ayırtmak adına da yeşil rengini kullanmaktadırlar. Toshiba, Compaq, Lenovo, LG, Packardbell gibi markaların logolarında kırmızı tonları kullanımı için ise “bordoya doğru yaklaşan kırmızı renginin daha otoriter, daha ince ve zarif, gül rengine ya da pembeye doğru seyretiltiğinde ve yumuşatıldığında gençlik dolu, narin ve nazik” (Ambrose, Harris, 2013: 108) bir imaj sergilediği de söylenebilir. Bu sektörde markaların ürettiği ürünlere, hedef kitleye vb. birçok etkene göre renkler değişkenlik gösterebilmektedir. Elektrik ve elektronik sektöründe tasarım algısını anlamak adına rakip markalar olan Samsung ve LG logolarının çözümlemelerine bakabiliriz.



Görsel 2. Samsung ve LG Logolarının Olgusal ve Algusal Çözümlemeleri

Çözümleme: LG Logo

Olgusal: LG logo tasarımına bakıldığında sol tarafta bulunan kırmızı yuvarlak sembol göze çarpmaktadır. Yuvarlak sembolde kırmızı tonları arasında bir degrade geçiş kullanılmaktadır. Yuvarlak sembolün sağ tarafında degrade geçiş ile beraber koyu bir renk kullanımı yapılarak gölge görünümü elde edilmiştir. Yuvarlak sembolün içerisindeki formlara ilk bakıldığında bir surat ifadesi belirmektedir. Detaylı incelendiğinde ortada bulunan burun gibi gözüken kısım “L” harfini temsil etmektedir. Surat ifadesinin dış bölgesinde bulunan yuvarlak çizgi ise “G” harfinden oluşturulmuştur. LG harflerinden oluşturulan bir sembol olarak bir yüz ifadesi ortaya çıkmaktadır. L harfinin hemen sol üst tarafında bulunan kısa yatay çizgi ise gözü temsil ederek, surat ifadesini daha da belirginleştirmektedir. Sembolden sonra sembolün içerisinde de kullanılan LG yazısı ve LG yazısının açılımı olan Life’s Good (hayat güzel), anlamına gelen yazısı okunur bir şekilde görülmektedir.

Algusal: LG logo tasarımında bulunan sembol iki farklı anlam ifade etmektedir. Olgusal çözümlemeye de bahsedildiği gibi L ve G harflerini amblemde kullanarak formunu harflerden alan bir amblem tasarımı oluşturulmuştur. L ve G harflerinden oluşturulan amblem, gülen bir yüzü ve elektronik bir cihazı anımsatan açma kapama düğmesini temsil etmektedir. Açma kapama düğmesi elektronik eşyaları temsil etmek için genel olarak kullanılan bir semboldür. LG elektronik eşya alanında birçok ürün ürettiği için bu sembolü kullanmayı tercih etmiştir. LG logosu ismini Life Good sloganın baş harflerinden almaktadır. LG markası müşterilerinin ürünlerinden memnun kalmalarını ve güler yüzlü müşterilere sahip olmayı hedeflediği için ambleminde baş harflerinden oluşan gülen bir yüz formu oluşturmaktadır.

Çözümleme: Samsung Logo

Olgusal: Samsung’un günümüzde, ihtiyaca göre değişen tipografik tabanlı üç çeşit formu birlikte kullanılmaktadır. Bunlar arkası mavi elips ve üzerinde beyaz Samsung yazan logosu, düz mavi renkli

logotype kullanımı ve siyah renkli logotype kullanımınıdır. Bu üç kullanımında merkezinde markaya ait aynı logotype kullanımını barındırdığı için marka açısından temsil görevini üstlenir.



Görsel 3. Samsung Logo ve Logotype Tasarımları

Samsung logosuna bakıldığında mavi elips ve Samsung yazı karakterinin kullanıldığı görülmektedir. Samsung yazısının “S” ve “G” harfleri elipse çok yakın olması nedeniyle dikkat çekmektedir. Yazı tipinin sans serif olduğu görülmektedir. Yazı karakterinin sans serif yazı tipi olarak kullanılması, lekesele açıdan algıda rahatlık sağlamakta ve genellikle modernizmi yansıtmaktadır.

Algısal: Samsung Sam ve Sung olarak iki parçadan oluşan bir kelimedir. Sam “üç” Sung ise “yıldız” anlamına gelmektedir. Samsung kelimesinin anlamı “üçyıldız” olarak tanımlanmaktadır. Korece sembolü ise “Hanja” demektir (Medya Akademi, 2019). Büyük sayıda ve güçlü olduğu anlamına gelmektedir. Samsung kelimesi büyüklük, güç ve sonsuzluğu temsil etmektedir. Anlamından yola çıkıldığında logo değişim süreçlerini geçirmeden önce üç yıldızını logolarında amblem olarak göstermektedir.



Görsel 4. Samsung 3 Yıldızlı Logo Tasarımı

Samsung renkli televizyon, buzdolabı ve video oynatıcı üretmeye ve ihraç etmeye başladıktan sonra logosunu değiştirmiştir. Üç yıldızın yer almadığı, gök mavi zeminli Samsung yazı karakterinin kullanıldığı görsel üçte güncel olarak kullanılan logo tasarımı ile değişim sürecine girmiştir. Günümüzde hala kullanılan logosu, mavi renk okyanus ve uzayı, elips zemin kâinatı, S ve G harflerinin sınırındaki boşluğa dokunuşu ise Samsung’u dünyaya iletişimini sembolize etmektedir.

Apple Logo Tasarımı ve Değişim Süreci

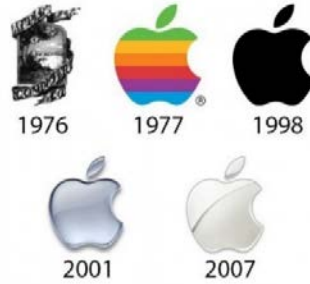
Apple şirketi, 1 Nisan 1976 yılında Steve Jobs ve Steve Wozniak tarafından kurulmuştur. 3 Ocak 1977’de “Apple Computer” adıyla anonim şirket olmuştur. Apple logo tasarımı ve değişim süreçlerini incelemek için öncelikle Apple isminin nasıl oluşturulduğu incelenmelidir. Walter Isaacson’ın Steve Jobs kitabında isim bulma sürecinden şu şekilde bahsedilmiştir; Steve Jobs’un Her Şey Birdir Çiftliği’ne gittiğinden ve orada Gravenstein elması ağaçlarını budamasından sonra, Wozniak Jobs’ı hava alanından almıştır. Los Altos’a gitmektedirler. Yolda isim seçeneklerini gözden geçirirler. Matrix gibi tipik teknolojik sözcükleri ve Executec gibi bazı uydurma sözcükleri, ayrıca Kişisel Bilgisayarlar A.Ş gibi isimler düşünmüşlerdir. Jobs, gerekli belgeleri hazırlamaya bir an önce başlamak istediği için ertesi gün isim bulmak için son günleridir. Bu kısa sürede Jobs, Apple Computer adını önermiştir. “Meyve diyetlerinden birindeydim” diye açıklamıştır (Isaacson, 2011: 57-58). “Elma çiftliğinden yeni dönmüştüm. Rahatsız edici olmayan, eğlenceli, canlı bir isim gibi geldi. Apple (elma) sözcüğü, computer (bilgisayar) sözcüğünü yumuşatıyordu. Hem böylece telefon rehberinde Atari’den önde olacaktık” (Isaacson, 2011: 57-58) şeklinde önerisini Wozniak’a sunmuştur. Wozniak, ertesi güne kadar akıllarına daha iyi bir isim gelmezse Apple Computer ismini kullanılacağını söylemiştir. “Böylece Apple markasının ilk ismi “Apple Computer” şeklinde oluşturulmuştur. Şirketin ilk başkanı olan Mike Markulanın yorumu ise; “Biraz tuhaf duruyor, dolayısıyla insanı üstünde düşündürmeye zorluyor. Elma

ve bilgisayar, birbirine hiç uygun değil! Böylece marka bilinirliğinin artmasına neden oluyor” (Isaacson, 2011: 58) şeklinde bir yorumda bulunarak bu ismi onaylamıştır.



Görsel 5. Apple Computer İsmi ile Oluşturulan Logo Tasarımı

Apple logosu Apple Computer ismi ile Ronald Wayne tarafından 1976 yılında tasarlanmıştır. Wayne logo tasarımında Isaac Newton’un ağaç altında oturmasını ve kafasının üzerinde sallanan ve ışıldayan elmayı göstermektedir. Aynı zamanda elma grafik tasarım alanında bir düşünceyi ya da bir fikri sembolize etmesiyle beraber logoya anlam katmaktadır. Bu logo tasarımında çok fazla detay olması nedeniyle amblem gibi görülmemektedir. Bu nedenle logo çok fazla benimsenmeden değişim sürecine gidilmiştir.



Görsel 6. Apple Logo Tasarımı ve Değişim Süreci

1977 yılında kullanılan logo tasarımına bakıldığında ise ısırılmış bir elma ve renkli bir kullanım görülmektedir. Bu renkli kullanım Apple II monitörlerinin renkli görüntüler üretebilen ilk bilgisayar olmasıyla ilgilidir. Aynı zamanda LGBT’nin renklerini temsil ettiği rivayet edilmektedir. Tanınırlığını sağlayan bu logo tasarımı, Regis McKenna ve Rob Janoff tarafından tasarlanmıştır. Jobs ve Wozniak McKenna ekibi ile çalışmak istemişlerdir. Görüşmeye gittiklerinde McKenna, Wozniak’ın Apple hakkında yazdığı bir yazıya göz atmış ve fazla teknik bulduğu için renklendirilmesini dile getirmiştir. Wozniak yazısına kimsenin dokunmamasını istediğini belirterek bu durumdan hiç hoşlanmamıştır. Dolayısıyla logo ve diğer tasarımlar için McKenna ile anlaşmamışlardır. Sonrasında Jobs, McKenna ile tekrar iletişime geçmiş ve anlaşmışlardır. McKenna ekibine Apple II broşürü için çalışmalarına başlamalarını söylerken, logonun değiştirilmesi gerektiğini fark etmektedir.



Görsel 7. 1977 Apple Logo Tasarımı

Çalışmalara başlamadan önce “Ron Wayne’in fazla taramalı, Victoria tarzı, gravür stili logosunu değiştirmeleri gerekmektedir; Çünkü McKenna’nın renkli ve muzip reklamcılık stiline uymamaktadır. Dolayısıyla Rob Janoff adlı bir sanat direktörüne yeni bir logo tasarlaması söylenmiştir. Jobs, şirin olmaması gerektiğini belirtmiştir. Rob Janoff basit bir elma resminin iki versiyonunu çizmiştir; biri bütündür, diğerinin ise bir parçası ısırlmıştır. Bütün olan kiraza benzediği için Steve Jobs diğerini seçmiştir. Isırılmış altı renkte şeritlerle bezeli bir versiyonu seçmiştir. (Bu psikedelik renkler çimen yeşiliyle gök mavisinin arasında sıkışmışlardır), oysa bu logoyu basmanın maliyeti çok daha yüksektir. McKenna broşürün tepesine genellikle Leonarda Da Vinci’ye atfedilen ve ileride Jobs’un tasarım felsefesinin temel ilkesi olacak bir özdeyiş koymuştur (Isaacson, 2011: 73-74).

Steve Jobs “Atari” de çalıştığı yıllarda Zen uygulamalarına ve meditasyona başlamıştır. Yine aynı yıllarda iş yerinin yakınlarında bir Zen merkezine gitmeye başlamış ve orada Kobin Chino isimli bir Zen ustası ile tanışmıştır. Jobs ve Chino uzun sohbetler yapmış ve yıllar boyunca süren bir dostluk geliştirmişlerdir. Chino bu yıllar içinde Jobs’un hayatındaki en önemli kişilerden biri haline gelmiştir.

Zen üstadının sırrı -bir soruya zihninden geçenlerle tepkisel olarak cevap verme becerisi- Jobs’un ömür boyu süren bir alışkanlığı haline geldi. Bazıları bu yönetim tarzının Chino ile başladığını söylemektedir, çünkü Zen, doğaçlamaya ve sezgiselliğe vurgu yapmasıyla, Jobs’in hayatı boyunca gerçekten çalıştığı tek yer olan Atari’deki Nolan Bushnell’in kaotik tarzına mükemmel uyuyordu (Young ve Simon, 2010: 45).

Zen, sezgileri ve doğaçlamayı yücelterek analitik, mantıkçı düşünceye savaş açıyordu. Hiçbir alanda neredeyse hiçbir resmi eğitimi olmayan genç bir adam için, bu çok önemliydi. Zen mistikti ve büyük konularla ilgileniyordu; “ödülün yolculuğun kendisi” olduğunu söyleyen Zen deyişleri, Steve’in gerçek anlayışına hitap ediyordu. Zen Budizmi’ni her zamankinden daha derin bir şekilde benimsedi ve Kobin Chino onun ustası oldu (Young ve Simon, 2010: 46).

Zen Budizmi ile birlikte ilerleyen yıllarda Apple kurulduktan sonra; “Sadelik sofistikeliğin doruğudur” (Isaacson, 2011: 73-74). özdeyişi de, Steve Jobs’un kendisi için belirlediği hayat ve tasarım felsefesine eklenmiştir. Bu felsefe günümüz Apple reklamlarında, logo tasarımında, Apple ürünlerinde de sürdürülmektedir. Jobs, ürünlerinin yüksek teknoloji olduğunu anlatan tasarımlar yapmayı hedef haline getirmiştir. Logo tasarımlarında da bu algıyı yaratmaktadır. Bir rivayete göre 1977 yılında tasarlanan Apple’ın ısırlmış ve renkli logo kullanımı aynı zamanda Alan Turing’i onurlandırmak amacı taşıyarak tasarlanmıştır.

Allan Turing, veri ve uygulamalar arasında önemli bir fark olmadığını matematiksel olarak kanıtlayan ilk kişiydi. Bu derin ve temel anlayış, bilgisayarların tanıtımını onlarca yıl hızlandırdı. Turing’in Enigma kodunu yakma çalışmalarının İkinci Dünya Savaşı’ni iki yıl kısalttığı söyleniyor. Ancak çeşitli nedenlerle, Turing ve meslektaşları 1974’e kadar İngilizler tarafından gizli tutuldu. Ocak 1952’de Alan Turing’in evi soyuldu. Polise, soyguncunun erkek arkadaşının arkadaşı olduğundan şüphelendiğini söyledi. O zaman, eşcinsellik Birleşik Krallık’ta ceza gerektiren bir suçtu. Alan Turing suçu kabul etti ve hapis cezası ya da kimyasal hadım etme ile denetleme seçeneği, yani kadın hormonları enjeksiyonunu seçti. Alan Turing, feminen hormonların cezasını seçti, cinsel olarak iktidarsız hale geldi ve göğüsleri büyüdü. Bir güvenlik riski olarak etiketlendi ve artık sevdiği insanlara ve projelere erişimi yoktu. 7 Haziran 1954’te siyanür enjekte edilmiş bir elma yiyerek intihar etti. Dairesinde ısırlmış bir elma bulundu (Kruszelnicki, 2014).

20 yıl sonra Apple’ın 1977’de tasarlanan logosu Lgbt’nin renklerinin kullanımı ile eş cinselliği ve ısırlmış bir elma sembolüyle de Alan Turing’in ölümüne neden olan zehirli elmayı temsil ettiği bir başka rivayet olarak karşımıza çıkmaktadır.

Apple Computer’ın logosu genellikle Alan Turing’e bir saygı olarak adlandırılır ve ısırık işareti intihar yöntemine göndermedir. Hem logonun tasarımcısı hem de şirket, Logonun tasarımında Turing’e saygı olduğundan bahsetmektedir. Stephen Fry, Steve Jobs’a tasarımın kasıtlı olarak Alan Turing’le ilgili olup olmadığını sormuştur. Jobs’un cevabı ise “Tanrım, öyle olmasını dileriz” şeklindedir (Kruszelnicki, 2014).

Bu kadar rivayetin kulaktan kulağa yayıldığı ve markayla birlikte Alan Turing ve LGBT’nin (cinsel tercihinin de diyebilmek mümkündür) bağdaştırılmaya çalışılması tabii ki Apple’a ücretsiz reklam ve tanıtım faaliyeti olarak geri dönmüş olabilir. Steve Jobs’un Apple markasının bilinirliğini arttırdıktan

sonra ilk yıllardaki kadar yoğun reklam vermemesi de yine insanların kendi aralarında konuşarak viral bir şekilde yayıyor olmasından kaynaklandığı düşünülebilir. Bu rivayetlere karşı Apple markasından ne Steve Jobs'un kendisinden, ne ortağı Steve Wozniak'tan ne de herhangi bir üst düzey yöneticiden açıklama yapılmamıştır. Bu rivayetlere son verecek olan tek kişi ise 2009 senesinde bir röportaj gerçekleştirmiş olan Rob Janoff'un kendisidir.

... elmanın kiraz olarak algılanmasından kaygılandığı için ısıruk alınmış şekilde çizdiğini belirtti. Renk şeritleri ise ilk renkli bilgisayar unvanını taşıyan Apple II için tasarlanmış bir ayrıntı. Dönemin hippie kültüründen de beslendiğini kabul eden Janoff yine de logoda herhangi bir LGBT gönderimin olmadığı konusunda karar kılıyor (Pazarlamasyon, 2020).

Ayrıca, 2018 yılında Forbes'te Will Burns'un "Rob Janoff ve Orijinal Apple Logo Tasarımının Arkasındaki Büyüleyici Gerçek Hikaye" başlıklı yazısında yapmış olduğu röportajı yayınlamıştır. Bu yazıda Will Burns'un bu ısırukla ilgili söylentileri bitirebilmesi için sorduğu soruya karşılık olarak Janoff şunları söylemiştir;

... Ayrıca mecazi olarak ısıruk, kullanıcıların bu bilgisayardan alacağı tüm bilgilere ısırmayı gösterdi. Ama komik olan, onunla birlikte yaratıcı direktörüm Chip, "Oh tahmin et bakalım, Rob. Sadece farkına varmadığın bir şey tasarladın." Bayt "kelimesi bir bilgisayar kelimesi. Ve sen Apple'dan bir ısıruk aldın." Başlangıçta bunu görece kadar bilgisayar okuryazarı değildim... (Burns, 2018).



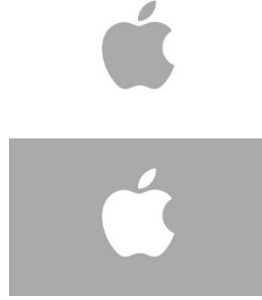
Görsel 8. 1998 Apple Logo Tasarımı

Apple'ın maddi sıkıntılar yaşadığı bir dönem olan 1998 yılında gidilen logo değişikliği ise Jobs'un, Apple logosunda yapılacak küçük bir değişikliğin markaya yeni bir reklam oluşturma konusunda avantaj sağlayacağını düşünmektedir. Dolayısıyla logo, renk değişimi geçirmiş ve siyah rengi ile Apple logosu yeniden oluşturulmuştur. 2001 yılı ise firmanın en büyük gelir elde ettiği yıldır. 2001 yılında bu gelirin elde edilmesinin nedeni yeni iMac'lerin piyasaya sürülmesidir. 2001 yılında tasarlanan logo tasarımı, yeni iMac'lerin tasarımından ilham alınarak oluşturulmuştur. Logoya verilen derinlik ve parlak efekt ile daha göz alıcı ve görsel derinliğe sahip bir amblem gündeme gelmiştir. Jobs'un tasarıma yaklaşımında da bahsettiği gibi logo tasarımı sade, şık ve yüksek teknoloji olduğunu belli etmektedir. Bu logo tasarımı 2007 yılına kadar kullanılmıştır.



Görsel 9. 2007 Apple Logo Tasarımı

2007 yılında firma akıllı telefon sektöründe faaliyet göstermeye başlamıştır. Jobs iOS işletim sisteminde yer alan ikon tasarımlarında parlaklık, su damlası gibi efektlerin kullanımı ve bu görsellerin iOS ve MacOS işletim sistemlerinde yoğun ve başarılı olarak kullanmaları sonucunda logo tasarımı için de değişikliğe gidilmiştir. İşletim sisteminde görülen parlaklık, su damlası ve diğer efektlerden yola çıkılarak logoda da yine derinlik korunmakta ve parlaklık ön plana çıkartılmaktadır. Gölge kullanımı ile cam efekti de oluşturulmuştur. Bu logo tasarımı 2013 yılına kadar kullanılmıştır.



Görsel 10. Apple 2013 Logo Tasarımı

Apple firması 2013 yılında resimde görülen logo tasarımını kullanmaya başlamıştır. 2007 yılında kullanılan logo tasarımının üzerinde bulunan gölgeli cam efektli kullanımından vazgeçilerek tekrar sadeleşmeye gidildiği görülmektedir. Gri tonlarından düz bir renk kullanılması ise iMac ya da iPhone ürünlerinin tasarımlarında görülen değişikliklerin logo tasarımına yansıtılması olarak düşünülmektedir.

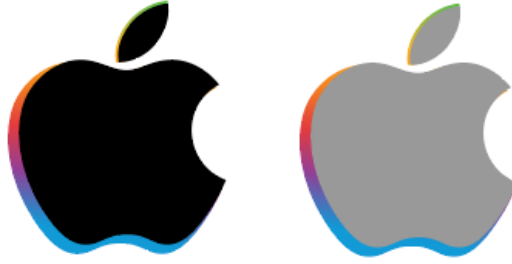
Genel olarak logo değişimleri incelediğinde Apple logo tasarımlarını 1998 yılından günümüz dahilinde sadece renk revizyonları yaparak yenilemektedir. Ambleme değişikliğe gidilmediği gözlemlenmektedir. Günümüzde Apple Amblemi tüketicinin algısında hem isim hem de amblem olarak çok iyi yer etmiş durumdadır. Şirketin ilk başkanı olan Mike Markulanın amblem ile ilgili “Elma ve bilgisayar, birbirine hiç uygun değil! Böylece marka bilinirliğinin artmasına neden oluyor” (Isaacson, 2011: 58) cümlesi başarı sağlamıştır. Bu nedenle amblemin değiştirilmeyeceği düşünülmektedir. Son gri renk tonunun kullanımına ise 2015 yılından bu yana devam edilmektedir. Apple reklamlarında ürünlerini tanıtırken güncellemelere göre logonun içerisinde hareketli renkli görseller de sergilemekle beraber, logonun siyah renkli kullanımına da sıkça rastlanmaktadır.

Apple Logo Tasarımı Uygulaması



Görsel 11. Apple Logo Tasarımı Uygulaması

Apple logo tasarım uygulaması, Apple’ın 1977 yılında McKenna ve Janoff tarafından tasarlanan renkli logosundan esinlenerek tasarlanmıştır. 1977 yılında oluşturulan ilk renkli elma uzun yıllarca kullanıldıktan sonra düz siyah ve gri tonlarında ilerlemektedir. Günümüz trendlerine bakıldığında ise renklerin çok daha fazla kullanıldığı ve degrade geçişlerin ön plana çıktığı görülmektedir. Apple’ın sade bakış açısıyla birlikte ilk logosunda kullanılan renklerin degrade geçişli bir versiyonu siyah ve gri renkli logolarıyla birleştirilerek yeni logo tasarımına uyarlanmaktadır. Apple, ürünlerinde arayüz tasarımları olarak oldukça renkli görseller kullanmaktadır. Arayüz tasarımlarında kullanılan renkler de Apple’ın renkli gölgeli logosuna uyarlanabilmektedir. Apple logo tasarım uygulaması, renkli bir gölge kullanımıyla birlikte sadeliğini korumakta ve hafif üç boyut imajı vermektedir.



Görsel 12. Apple Logo Tasarımı Uygulaması Renk Alternatifleri

Yöntem ve Bulgular

Bu çalışmada öncelikle literatür taraması yapılmış ve elektrik ve elektronik sektörü analizleri gerçekleştirilmiştir. Devamında ise birincil ve ikincil veriler toplanarak değerlendirilmiş, elektrik ve elektronik sektöründe faaliyet gösteren iki markaya ait logoların kıyaslama yöntemi kullanılarak olgusal ve algısal çözümlenmeleri yapılmıştır. Daha sonraki süreçte yine elektrik ve elektronik sektöründe yer alan Apple markasına ait doküman analizleri gerçekleştirilmiş, logonun değişim süreci incelenmiştir. Elde edilen bilgi ve bulgular doğrultusunda Apple markasına ait yeni bir logo tasarım uygulaması yapılmış ve anket yöntemi kullanılarak tüketici algısı ölçümlenmiştir. Bu sayede tasarımda etkenlerin saptanması ve daha doğru tasarımlar yapılmasına yardımcı olunması hedeflenmiştir. Apple logosunun değişim süreci ve Apple için alternatif bir logo tasarım uygulaması ve ölçümlenmesi başlıklı bu çalışmayla ilgili olarak tüketicilerin algısının ölçülmesi adına anket çalışması uygulanmıştır. Türkiye'nin farklı yerlerinden insanların yer alabilmesi adına anket uygulaması online platform üzerinden gerçekleştirilmiştir. Google Anket verilerine göre toplamda 477 kişiye ulaşılmıştır.

Bu ankete katılan 477 kişinin içinde sadece bazı sorulara cevap verdikten sonra anketi bitirenler olmuştur. Anketin değerlendirilme sürecinde bu şekilde cevaplanan formlar anlamlı bir sonuç oluşturmayacağı için değerlendirme dışı bırakılmıştır. Ayrıca bazı katılımcıların bazı soruları atladığı belirlenmiştir. Bu yüzden soruların toplam katılımlarında rakamsal değişiklikler olmaktadır. Cronbach alfa katsayısı 0,814 bulunan Apple logosunun değişim süreci ve Apple için alternatif bir logo tasarım uygulaması ve ölçümlenmesi isimli çalışmanın hedef kitle algısı sonuçları yüksek güvenilirliğe sahiptir.

Cronbach's Alfa	Standartlaştırılmış		Alfa Katsayısı	Açıklama
	Maddelere	Dayalı N		
,814	,727	66	0,80-1,00	ölçek yüksek derecede güvenilir bir ölçektir.
			0,60-0,79	ölçek oldukça güvenilir
			0,40-0,59	ölçeğin güvenilirliği düşük
			0,00-0,39	ölçek güvenilir değildir

Google Anket üzerinden yapılan çalışmaya katılan 477 kişiye ait bulgular aşağıda verilmektedir. Anketi dolduranların %68'i kadın, %32'si erkektir. Anketi dolduranların %39,5'i 15 – 25 yaş aralığında, %40'ı 26 – 35 yaş aralığında, %13,6'sı 36 – 45 yaş aralığındadır. Anketi dolduranların %50,7'si özel sektörde çalışmakta, %23,1'i Öğrenci, %14,5'i çalışmamakta, %11,7'si kamu sektöründe çalışmaktadır. Anketi dolduranların %54,7'si lisans mezunu, %17,8'i ön lisans mezunu, %15,7'si lisansüstü, %10,5'i lise mezunudur.

“Aşağıda bulunan sektörlerin genel olarak logo tasarımlarını düşündüğünüzde en çok hangi renk dikkatinizi çekmektedir?” sorusu için elektronik sektöründe logo tasarımları düşünüldüğünde, kadınlarda 78 kişi (%26,3'ü) en çok mavi rengini tercih etmekteyken, 50 kişi de (%16,8'i) gri rengini

tercih etmektedir. Erkeklerde ise 39 kişi (%28,5'i) en çok mavi rengi tercih etmekteyken, 16 kişi de (%11,7'si) gri tercih etmektedir.

Tablo 1. Elektronik Sektörü Renk Tercihi Anket Bulguları

		Kırmızı	Mavi	Yeşil	Sarı	Turuncu	Gri	Beyaz	Siyah	Renkli	Toplam
Cinsiyet	Sayı	37	78	16	13	9	50	38	49	7	297
	Kadın%	12,5%	26,3%	5,4%	4,4%	3,0%	16,8%	12,8%	16,5%	2,4%	100,0%
	Toplam %	8,5%	18,0%	3,7%	3,0%	2,1%	11,5%	8,8%	11,3%	1,6%	68,4%
	Sayı	15	39	12	8	10	16	13	13	11	137
	Erkek%	10,9%	28,5%	8,8%	5,8%	7,3%	11,7%	9,5%	9,5%	8,0%	100,0%
	Toplam %	3,5%	9,0%	2,8%	1,8%	2,3%	3,7%	3,0%	3,0%	2,5%	31,6%
Toplam	Sayı	52	117	28	21	19	66	51	62	18	434
	%	12,0%	27,0%	6,5%	4,8%	4,4%	15,2%	11,8%	14,3%	4,1%	100,0%
	Toplam %	12,0%	27,0%	6,5%	4,8%	4,4%	15,2%	11,8%	14,3%	4,1%	100,0%

“Aşağıda bulunan sektörlerin genel olarak logo tasarımlarını düşündüğünüzde en çok hangi yazı tipi dikkatinizi çekmektedir?” sorusu için elektronik sektörde logo tasarımları düşünüldüğünde, kadınlarda 81 kişi (%27,8'i) en çok Regular yazı tipini tercih etmekteyken, 71 kişi de (%24,4) Medium yazı tipini tercih etmektedir. Erkeklerde ise 39 kişi (%28,3'ü) en çok Medium yazı tipini tercih etmekteyken, 35 kişi de (%25,4'ü) Regular yazı tipini tercih etmektedir.

Tablo 2. Elektronik Sektörü Yazı Tipi Tercihi Anket Bulguları

		Light	Regular	Medium	Bold	Serifli	Serifsiz	Toplam
Cinsiyet	Sayı	46	81	71	55	10	28	291
	Kadın%	15,8%	27,8%	24,4%	18,9%	3,4%	9,6%	100,0%
	Toplam %	10,7%	18,9%	16,6%	12,8%	2,3%	6,5%	67,8%
	Sayı	16	35	39	25	11	12	138
	Erkek%	11,6%	25,4%	28,3%	18,1%	8,0%	8,7%	100,0%
	Toplam %	3,7%	8,2%	9,1%	5,8%	2,6%	2,8%	32,2%
Toplam	Sayı	62	116	110	80	21	40	429
	%	14,5%	27,0%	25,6%	18,6%	4,9%	9,3%	100,0%
	Toplam %	14,5%	27,0%	25,6%	18,6%	4,9%	9,3%	100,0%

“Aşağıda bulunan sektörlerin genel olarak logo tasarımlarını düşündüğünüzde en çok hangi geometrik şekil dikkatinizi çekmektedir?” sorusu için elektronik sektörde logo tasarımları düşünüldüğünde, kadınlarda 101 kişi (%34,1'i) en çok Dikdörtgen şeklini tercih etmekteyken, 82 kişi (%27,7'ü) Kare şeklini tercih etmektedir. Erkeklerde ise 48 kişi (%35,6'sı) en çok Dikdörtgen şeklini tercih etmekteyken, 33 kişi de (%24,4'ü) Kare şeklini tercih etmektedir.

Tablo 3. Elektronik Sektörü Geometrik Şekil Tercihi Anket Bulguları

		Daire	Kare	Dikdörtgen	Üçgen	Elips	Toplam
Cinsiyet	Sayı	47	82	101	39	27	296
	Kadın%	15,9%	27,7%	34,1%	13,2%	9,1%	100,0%
	Toplam %	10,9%	19,0%	23,4%	9,0%	6,3%	68,7%
	Sayı	17	33	48	23	14	135
	Erkek%	12,6%	24,4%	35,6%	17,0%	10,4%	100,0%
	Toplam %	3,9%	7,7%	11,1%	5,3%	3,2%	31,3%
Toplam	Sayı	64	115	149	62	41	431
	%	14,8%	26,7%	34,6%	14,4%	9,5%	100,0%
	Toplam %	14,8%	26,7%	34,6%	14,4%	9,5%	100,0%

“Aşağıda bulunan alt sektörlerin genel olarak logo tasarımlarını düşündüğünüzde en çok hangi renk dikkatinizi çekmektedir?” sorusu için teknoloji sektöründe logo tasarımları düşünüldüğünde, kadınlarda 68 kişi (%22,8’i) en çok Mavi rengini tercih etmekteyken, 56 kişi (%18,8’i) Gri rengini tercih etmektedir. Erkeklerde ise 33 kişi (%24,4’ü) en çok Mavi rengini tercih etmekteyken, 25 kişi de (%18,5’i) Renkli tercih etmektedir.

Tablo 4. Teknoloji Sektörü Renk Tercihi Anket Bulguları

		Kırmızı	Mavi	Yeşil	Sarı	Kahverengi	Gri	Beyaz	Siyah	Renkli	Toplam
Cinsiyet	Sayı	28	68	15	12	2	56	47	49	21	298
	Kadın%	9,4%	22,8%	5,0%	4,0%	0,7%	18,8%	15,8%	16,4%	7,0%	100,0%
	Toplam %	6,5%	15,7%	3,5%	2,8%	0,5%	12,9%	10,9%	11,3%	4,8%	68,8%
	Sayı	8	33	7	8	3	17	14	20	25	135
Erkek%		5,9%	24,4%	5,2%	5,9%	2,2%	12,6%	10,4%	14,8%	18,5%	100,0%
	Toplam %	1,8%	7,6%	1,6%	1,8%	0,7%	3,9%	3,2%	4,6%	5,8%	31,2%
Toplam	Sayı	36	101	22	20	5	73	61	69	46	433
	%	8,3%	23,3%	5,1%	4,6%	1,2%	16,9%	14,1%	15,9%	10,6%	100,0%
	Toplam %	8,3%	23,3%	5,1%	4,6%	1,2%	16,9%	14,1%	15,9%	10,6%	100,0%

“Aşağıda bulunan alt sektörlerin genel olarak logo tasarımlarını düşündüğünüzde en çok hangi yazı tipi dikkatinizi çekmektedir?” sorusu için teknoloji sektöründe logo tasarımları düşünüldüğünde, kadınlarda 70 kişi (%24,4’ü) en çok Regular yazı tipini tercih etmekteyken, 69 kişi (%24’ü) Medium yazı tipini tercih etmektedir. Erkeklerde ise 31 kişi (%22,8’i) en çok Medium ve 31 kişi Regular yazı tipini tercih etmekteyken, 30 kişi de (%22,1’i) Bold yazı tipini tercih etmektedir.

Tablo 5. Teknoloji Sektörü Yazı Tipi Tercihi Anket Bulguları

		Light	Regular	Medium	Bold	Serifli	Serifsiz	Toplam
Cinsiyet	Sayı	36	70	69	59	34	19	287
	Kadın%	12,5%	24,4%	24,0%	20,6%	11,8%	6,6%	100,0%
	Toplam %	8,5%	16,5%	16,3%	13,9%	8,0%	4,5%	67,8%
	Sayı	19	31	31	30	12	13	136
Erkek%		14,0%	22,8%	22,8%	22,1%	8,8%	9,6%	100,0%
	Toplam %	4,5%	7,3%	7,3%	7,1%	2,8%	3,1%	32,2%
Toplam	Sayı	55	101	100	89	46	32	423
	%	13,0%	23,9%	23,6%	21,0%	10,9%	7,6%	100,0%
	Toplam %	13,0%	23,9%	23,6%	21,0%	10,9%	7,6%	100,0%

“Aşağıda bulunan alt sektörlerin genel olarak logo tasarımlarını düşündüğünüzde en çok hangi geometrik şekil dikkatinizi çekmektedir?” sorusu için teknoloji sektöründe logo tasarımları düşünüldüğünde, kadınlarda 89 kişi (%31,1’i) en çok Kare şeklini tercih etmekteyken, 83 kişi (%29’u) Dikdörtgen şeklini tercih etmektedir. Erkeklerde ise 46 kişi (%34,3’ü) en çok Dikdörtgen şeklini tercih etmekteyken, 35 kişi de (%26,1’i) Kare şeklini tipini tercih etmektedir.

Tablo 6. Teknoloji Sektörü Geometrik Şekil Tercihi Anket Bulguları

		Daire	Kare	Dikdörtgen	Üçgen	Elips	Toplam
Cinsiyet	Sayı	52	89	83	34	28	286
	Kadın%	18,2%	31,1%	29,0%	11,9%	9,8%	100,0%
	Toplam %	12,4%	21,2%	19,8%	8,1%	6,7%	68,1%
	Sayı	22	35	46	16	15	134
Erkek%		16,4%	26,1%	34,3%	11,9%	11,2%	100,0%
	Toplam %	5,2%	8,3%	11,0%	3,8%	3,6%	31,9%

	Sayı	74	124	129	50	43	420
Toplam	%	17,6%	29,5%	30,7%	11,9%	10,2%	100,0%
	Toplam %	17,6%	29,5%	30,7%	11,9%	10,2%	100,0%

“Apple logosunu düşündüğünüzde aklınıza gelen ilk unsur aşağıdakilerden hangisidir?” sorusu için cevaplar ise şunlardır; kadınlarda 261 kişi (%65,4’ü) en çok Sembol unsurunu tercih etmekteyken, 23 kişi (%7,7’si) Geometrik şekil unsurunu tercih etmektedir. Erkeklerde ise 110 kişi (%78,6’sı) en çok Sembol unsurunu tercih etmekteyken, 18 kişi de (%12,9’u) Geometrik şekil unsurunu tercih etmektedir.

Tablo 7. Apple Logo Unsuru Anket Bulguları

		Yazı tipi	Renk	Sembol	Geometrik şekil	Toplam	
	Sayı	9	6	261	23	299	
Cinsiyet	Kadın	%	3,0%	2,0%	87,3%	7,7%	100,0%
	Toplam %		2,1%	1,4%	59,5%	5,2%	68,1%
	Sayı	2	10	110	18	140	
Erkek	%	1,4%	7,1%	78,6%	12,9%	100,0%	
	Toplam %	0,5%	2,3%	25,1%	4,1%	31,9%	
	Sayı	11	16	371	41	439	
Toplam	%	2,5%	3,6%	84,5%	9,3%	100,0%	
	Toplam %	2,5%	3,6%	84,5%	9,3%	100,0%	

“Aşağıda gördüğünüz Apple logo tasarımlarından hangisi dikkatinizi çekmektedir?” sorusu için cevaplar ise şunlardır; kadınlarda 84 kişi (%28,1) en çok Apple’ın 5. logosunu tercih etmekteyken, 70 kişi de (%23,4) 4. logosunu tercih etmektedir. Erkeklerde ise 40 kişi (%28,8) Apple’ın 5. Logosunu tercih etmekteyken, 34 kişi de (%24,5) 4. logosunu tercih etmektedir.

Tablo 8. Apple Logoları Arasındaki Tercih Anket Bulguları

		1	2	3	4	5	6	7	8	Toplam	
	Sayı	5	54	14	70	84	37	20	15	299	
Cinsiyet	Kadın	%	1,7%	18,1%	4,7%	23,4%	28,1%	12,4%	6,7%	5,0%	100,0%
	Toplam %	1,1%	12,3%	3,2%	16,0%	19,2%	8,4%	4,6%	3,4%	68,3%	
	Sayı	5	16	6	34	40	18	13	7	139	
Erkek	%	3,6%	11,5%	4,3%	24,5%	28,8%	12,9%	9,4%	5,0%	100,0%	
	Toplam %	1,1%	3,7%	1,4%	7,8%	9,1%	4,1%	3,0%	1,6%	31,7%	
	Sayı	10	70	20	104	124	55	33	22	438	
Toplam	%	2,3%	16,0%	4,6%	23,7%	28,3%	12,6%	7,5%	5,0%	100,0%	
	Toplam %	2,3%	16,0%	4,6%	23,7%	28,3%	12,6%	7,5%	5,0%	100,0%	

“Dikkatinizi çekmesinde etken olan unsur aşağıdakilerden hangisidir?” sorusu için cevaplar ise şunlardır; kadınlarda 139 kişi (%46,6’sı) en çok Renk unsurunu tercih etmekteyken, 79 kişi (%26,5’i) Sade Olması unsurunu tercih etmektedir. Erkeklerde ise 51 kişi (%36,7’si) en çok Sade Olması unsurunu tercih etmekteyken, 49 kişi de (%35,3’ü) Renk unsurunu tercih etmektedir.

Tablo 9. Apple Logosu Dikkat Çekme Unsuru Anket Bulguları

		Renk	Gölge	Boyut	Sade olması	Toplam	
	Sayı	139	58	22	79	298	
Cinsiyet	Kadın	%	46,6%	19,5%	7,4%	26,5%	100,0%
	Toplam %	31,8%	13,3%	5,0%	18,1%	68,2%	
	Sayı	49	22	17	51	139	
Erkek	%	35,3%	15,8%	12,2%	36,7%	100,0%	

	Toplam %	11,2%	5,0%	3,9%	11,7%	31,8%
	Sayı	188	80	39	130	437
Toplam	%	43,0%	18,3%	8,9%	29,7%	100,0%
	Toplam %	43,0%	18,3%	8,9%	29,7%	100,0%

Aşağıda gördüğünüz Apple logo tasarımlarından hangisi daha çok dikkatinizi çekmektedir?” sorusu için cevaplar ise şunlardır; kadınlarda 208 kişi (%69,6) en çok Apple’ın 1. logosunu tercih etmekteyken, 91 kişi de (%30,4) 2. logosunu tercih etmektedir. Erkeklerde ise 105 kişi (%75) Apple’ın 1. Logosunu tercih etmekteyken, 35 kişi de (%25) 2. logosunu tercih etmektedir.

Tablo 10. Apple İki Logo Arasındaki Tercih Anket Bulguları

		1	2	Toplam	
Cinsiyet	Kadın	Sayı	208	91	299
		%	69,6%	30,4%	100,0%
	Toplam %		47,4%	20,7%	68,1%
	Erkek	Sayı	105	35	140
%		75,0%	25,0%	100,0%	
Toplam %		23,9%	8,0%	31,9%	
Toplam	Sayı	313	126	439	
	%	71,3%	28,7%	100,0%	
	Toplam %	71,3%	28,7%	100,0%	

“Dikkatinizi çekmesinde etken olan unsur aşağıdakilerden hangisidir?” sorusu için cevaplar ise şunlardır; kadınlarda 202 kişi (%67,8’i) en çok Sade Olması unsurunu tercih etmekteyken, 77 kişi (%25,8’i) Renk unsurunu tercih etmektedir. Erkeklerde ise 102 kişi (%72,9’u) en çok Sade Olması unsurunu tercih etmekteyken, 33 kişi de (%23,6’sı) Renk unsurunu tercih etmektedir.

Tablo 11. Dikkat Çekmesinde Etken Olan Unsurlar Anket Bulguları

		Renkli kullanımı	Sade olması	Boyut olması	Toplam	
Cinsiyet	Kadın	Sayı	77	202	19	298
		%	25,8%	67,8%	6,4%	100,0%
	Toplam %		17,6%	46,1%	4,3%	68,0%
	Erkek	Sayı	33	102	5	140
%		23,6%	72,9%	3,6%	100,0%	
Toplam %		7,5%	23,3%	1,1%	32,0%	
Toplam	Sayı	110	304	24	438	
	%	25,1%	69,4%	5,5%	100,0%	
	Toplam %	25,1%	69,4%	5,5%	100,0%	

Sonuç

Apple markasının logo değişim süreci incelendiğinde; markanın ismine, markanın ürettiği ürünlere ya da yıllar içerisinde sürekli olarak değişen ve yenilenen tasarım trendlerinin etkisine göre logolarında değişim süreçlerine gidildiği gözlemlenmiştir. Markanın logo oluşturma süreçlerinde ise markanın ruhu, felsefesi, hikayesi gibi etkenlere göre sembol kullanımı yapıldığı gözlemlenmektedir. Bu nedenle sembol kullanımının hiç değiştirilmediği görülmektedir. Sektörüne göre Apple logo tasarımına bakıldığında ise renklerin anlamları ve etkileri dahilinde kullanımların yapıldığı görülmektedir. Bu kullanımların tüketici zihninde oluşturduğu etkinin doğruluğu anket sonuçları ile kanıtlanmıştır. Anket

sonuçlarına göre Apple logo tasarımının tüm bu değişim süreçlerinde sembolünün değiştirilmemesi ve sadeliğin ön planda olması tüketicinin zihninde daha fazla kalıcı olduğu sonucunu göstermektedir. Anket sonuçlarına göre tüketici zihninde Apple markasının 5. ve 4. logo tasarımlarının daha çok akılda kaldığı görülmektedir. Bunun nedeninin ise tüketici zihninde popüler olarak kalan ürünlerle ilgili olduğu düşünülmektedir. Aynı zamanda renk unsurunun etkisi de bulunmaktadır. Bu tür logo tasarımlarının sembolik olarak değiştirilmemesi, oluşturulan yeni ürünlere ve güncel trendlere göre yazı tipi, geometrik şekil ve renk gibi unsurlarda değişime gidilmemesi de tüketici algısında kırılmalar yaşanmasının önüne geçecektir.

Kaynakça

- Ambrose, G., Harris, P. (2013). Grafik Tasarımda Renk. İstanbul: Literatür Yayınevi.
- Bozdemir, B. (2014) "Renk" lerin Dünyası. St Clements University Türkiye Yayınları Birinci Basım.
- Burns, W. (26.03.2018). Rob Janoff and The Fascinating True Story Behind His Original Apple Logo Design. Forbes. www.forbes.com/sites/willburns/2018/03/26/rob-janoff-and-the-fascinating-true-story-behind-his-original-apple-logo-design/#19c17e8c41ae (15.04.2020)
- Isaacson, W. (2011). Steve Jobs. İstanbul: Bkz Yayıncılık.
- Kruszelnicki, K.S. (26.08.2014). Alan Turing and the Apple. ABC. <http://www.abc.net.au/science/articles/2014/08/26/4074056.htm> (15.04.2020)
- Pazarlamasyon. (11.12.2013). Apple Logosunun Gizemi-1. <https://pazarlamasyon.com/ne-hikmettir-bu-elma-1/>. (15.04.2020)
- Sarıhan, H. (2007). Renk ve İletişim. <http://hakansarihanepi2.blogspot.com/2007/02/renk-ve-iletim.html> (15.04.2020)
- Yamankaradeniz, K. (2007). Marka Olma Sanatı. İstanbul: Hayat Yayıncılık.
- Young, J.S., Simon, W.L. (2010). Dev Bir Marka Yaratıcısının İnanılmaz Hikâyesi Steve Jobs. (Çev. S. Yeniçeri), İstanbul: Yakamoz Yayınları.
- Yüksel, E. A. (03.03.2015). Medya Akademi. Samsung Kore Dilinde Ne Anlama Geliyor? <https://www.medyaakademi.org/2015/03/03/samsung-ne-anlama-geliyor-biliyor-musunuz/> (20.04.2019)

Görsel Kaynakçası

- Görsel 1.** Elektrik Elektronik Sektörü ve Logo Tasarımları. <https://www.sony.com.tr>, <https://www.lenovo.com/tr>, <https://www.toshiba.com>, <https://www.acer.com/ac/tr>, <https://www.asus.com/tr>, <http://www.dell.com.tr>, <https://www.samsung.com/tr>, <https://www.casper.com.tr>, <https://www.microsoft.com/tr>, <https://www8.hp.com/tr/tr>, <https://www.apple.com>, <https://www.lg.com/tr>, <https://www.ibm.com>, <https://tr.msi.com/index.php>, <https://www.nvidia.com.tr>, <https://ark.intel.com>, <https://www.nec.com> (01.05.2019)
- Görsel 2.** Elektrik Elektronik Sektörü ve Logo Tasarımları, <https://www.lg.com/tr>, <https://www.samsung.com/tr> (01.05.2019)
- Görsel 3.** Elektrik Elektronik Sektörü ve Logo Tasarımları, <https://www.samsung.com/tr> (01.05.2019)
- Görsel 4.** Samsung 3 yıldızlı logo tasarımı, <https://www.atommmedia.net/iconic-logo-design-part-one-dont-let-the-apple-fall-too-far-from-the-tree/samsung-logo-evolution/> (14.04.2020)

Görsel 5. Apple Computer İsmi ile Oluşturulan Logo Tasarımı, <https://medium.com/t%C3%BCrkiye/apple-logosu-f92bf2342be7> (02.05.2019)

Görsel 6-7-8-9-10. Apple Logo Tasarımı ve Değişim Süreci, <https://medium.com/t%C3%BCrkiye/apple-logosu-f92bf2342be7> (02.05.2019)

Görsel 11. Apple Logo Tasarımı Uygulaması, Özgün Logo Tasarımı

Görsel 12. Apple Logo Tasarımı Uygulaması Renk Alternatifleri, Özgün Logo Tasarımı

Ek-1 Anket Soruları

Cinsiyet *

Kadın

Erkek

Yaş *

15-25

26-35

36-45

46-55

56-64

65 ve üstü

Meslek *

Kamu Sektörü

Özel Sektör

Çalışmıyor

Öğrenci

Eğitim Durumu *

İlkokul

Ortaokul

Lise

Önlisans

Lisans

Lisansüstü

Aşağıda bulunan sektörlerin genel olarak logo tasarımlarını düşündüğünüzde en çok hangi renk dikkatinizi çekmektedir?

	Kırmızı	Mavi	Yeşil	Sarı	Turuncu	Gri	Beyaz	Siyah	Renkli
Gıda Sektörü	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tekstil Sektörü	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Otomotiv Sektörü	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Elektronik Sektörü	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Oyuncak Sektörü	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Medya Sektörü	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Aşağıda bulunan sektörlerin genel olarak logo tasarımlarını düşündüğünüzde en çok hangi yazı tipi dikkatinizi çekmektedir?

	LIGHT	REGULAR	MEDIUM	BOLD	SERİFLİ	SERİFSİZ
	Light	Regular	Medium	Bold	Serifli	Serifsiz
Gıda Sektörü	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tekstil Sektörü	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Otomotiv Sektörü	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Elektronik Sektörü	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Oyuncak Sektörü	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Medya Sektörü	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Aşağıda bulunan sektörlerin genel olarak logo tasarımlarını düşündüğünüzde en çok hangi geometrik şekil dikkatinizi çekmektedir?

	Daire	Kare	Dikdörtgen	Üçgen	Elips
Gıda Sektörü	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tekstil Sektörü	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Otomotiv Sektörü	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Elektronik Sektörü	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Oyuncak Sektörü	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Medya Sektörü	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Aşağıda bulunan alt sektörlerin genel olarak logo tasarımlarını düşündüğünüzde en çok hangi renk dikkatinizi çekmektedir?

	Kırmızı	Mavi	Yeşil	Sarı	Kahverengi	Gri	Beyaz	Siyah	Renk
Kahve	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Spor Giyim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Otomobil	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Teknoloji	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Oyuncak	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tv Kanalları	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Aşağıda bulunan alt sektörlerin genel olarak logo tasarımlarını düşündüğünüzde en çok hangi yazı tipi dikkatinizi çekmektedir?

	LIGHT	REGULAR	MEDIUM	BOLD	SERİFLİ	SERİFSİZ
Kahve	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Spor Giyim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Otomobil	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Teknoloji	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Oyuncak	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tv Kanalları	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Aşağıda bulunan alt sektörlerin genel olarak logo tasarımlarını düşündüğünüzde en çok hangi geometrik şekil dikkatinizi çekmektedir?

	Daire	Kare	Dikdörtgen	Üçgen	Elips
Kahve	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Spor Giyim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Otomobil	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Teknoloji	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Oyuncak	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tv Kanalları	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Apple logosunu düşündüğünüzde aklınıza gelen ilk unsur aşağıdakilerden hangisidir?

- Yazı tipi
- Renk
- Sembol
- Geometrik şekil

Aşağıda gördüğünüz Apple logo tasarımlarından hangisi dikkatinizi çekmektedir?

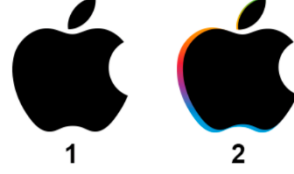


- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8

Dikkatinizi çekmesinde etken olan unsur aşağıdakilerden hangisidir?

- Renk
- Gölge
- Boyut
- Sade olması

Aşağıda gördüğünüz Apple logo tasarımlarından hangisi daha çok dikkatinizi çekmektedir?



- 1
- 2

Dikkatinizi çekmesinde etken olan unsur aşağıdakilerden hangisidir?

- Renkli kullanımı
- Sade olması
- Boyut olması

DİJİTAL ÇAĞDA MÜZECİLİK ANLAYIŞINA YENİLİKÇİ YAKLAŞIMLAR¹

Arş. Gör. Ali AKÇAOVA*

Selçuk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü

aliakcaova@selcuk.edu.tr

ORCID: 0000-0003-2078-9697

Doç. Dr. Rabia KÖSE DOĞAN

Selçuk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü

rabiakose@selcuk.edu.tr

ORCID: 0000-0002-2973-7087

Özet

Hızla gelişen ve değişen dünyada, teknoloji kavramı hayatın her noktasında var olmaktadır. Tasarım alanında her geçen gün daha çok etkisini hissettiğimiz dijital teknoloji müze kavramını da yakından ilgilendirmektedir. Çalışmanın amacı, gelişen teknolojinin etkisi ile sergileme ve sunum yöntemlerinin müzecilik anlayışında yarattığı değişimi vurgulamak ve çağdaş teknikleri uygulamanın önemine değinmek, bu durumun Türkiye ve Dünya'daki yansımalarını ele alarak, müze-toplum diyalogunun daha sağlıklı bir şekilde kurulmasına katkıda bulunmaktadır.

Çalışma kapsamında iki tür materyal kullanılmıştır. Bunlardan ilki teorik ve görsel bilgi ağırlıklı konuyla ilgili yayınlar, tez çalışmaları, ders notları, mimari ve iç mimari dergiler ile internet kaynaklarıdır. Taranan ve incelenen bilgiler, genelden özele doğru sıralanmıştır. İkinci materyal ise literatürde taranan Türkiye ve Dünya'dan müze örnekleri üzerinden başta İstanbul'daki Sakıp Sabancı Müzesi ve Atina'da yer alan Yeni Akropol Müzesi yazarlar tarafından yerinde tespiti, ilgili kişilerle görüşmeler ve mekân fotoğraflarıyla analiz edilmesidir. Çalışmada izlenen metot ise gözlem ve tespittir. Konu ile ilgili yayınlar, tez çalışmaları, ders notları, mimari ve iç mimari dergiler ile internet kaynaklarından yararlanılarak yapılan araştırmalar ve gözlemler sonucunda, tespit çalışması yapılmıştır.

Çalışma kapsamında çağdaş müze mekanları içerisinde yer alan dokunmatik ekran, hologram teknolojisi, simülasyon, sanal gerçeklik gibi dijital sergileme teknikleri Türkiye ve Dünya'dan müze örnekleri üzerinden anlatılacaktır. Başta İstanbul'daki Sakıp Sabancı Müzesi ve Atina'da yer alan Yeni Akropol Müzesi olmak üzere, müze mekânlarındaki dijital tasarımlar özgün fotoğraflarla birlikte, mekân analizi ve sergileme teknolojileri ile ilişkisi açısından ele alınacaktır. Sonuç olarak müze yapılarının sanat eseri olduğu günümüzde, birey-mekân ve eser arasında oluşan birlikteliğe bağlı dijital çözümler, müzecilik anlayışına yeni bir bakış açısı ve tasarım anlayışı kazandırmıştır. Çalışma dijital müzecilik ve inter-aktif sergileme alanında çalışma yapacak tasarımcılara ve araştırmacılara yol gösterecek niteliktedir.

Anahtar Kelimeler: Çağdaş, Müze, Mekân, Teknoloji, Tasarım.

Atf:

Akcaova, A., Köse Doğan, R. (2020). *Dijital Çağda Müzecilik Anlayışına Yenilikçi Yaklaşımlar*. IDA: International Design and Art Journal, 2(1), s.67-79.

¹ Bu çalışma 15.06.2016 tarihinde Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiş olan "Çağdaş Müzecilik Anlayışında Sergileme Teknikleri" başlıklı tez çalışmasından hazırlanmıştır.

* Sorumlu Yazar

INNOVATIVE APPROACHES TO MUSEOLOGY IN THE DIGITAL AGE¹

*Res. Asst. Ali AKÇAOVA**

Selçuk University Fine Arts Faculty Interior Architecture and Environmental Design Department

aliakcaova@selcuk.edu.tr

ORCID: 0000-0003-2078-9697

Assoc. Prof. Dr. Rabia KÖSE DOĞAN

Selçuk University Fine Arts Faculty Interior Architecture and Environmental Design Department

rabiakose@selcuk.edu.tr

ORCID: 0000-0002-2973-7087

Abstract

In a rapidly developing and changing world, the concept of technology exists in every point of life. Digital technology, which we feel more and more influential in the field of design, is also closely related to the concept of the museum. The aim of this study demonstrate the impact of emerging technologies and to highlight the changes created in the museum understanding of the methods of presentation and emphasized the importance of implementing modern techniques, this situation by addressing their reflections in Turkey and the world, the museum society and contribute to a healthier way to establish a dialogue.

Two types of materials were used in the study. The first of these are publications, thesis studies, lecture notes, architectural and interior design magazines and internet resources related to the subject with theoretical and visual information. The scanned and analyzed information is sorted from general to specific through a filter. The second material in the first Istanbul Sakip through the museum world examples from Turkey and scanned the literature Sabancı Museum and the New Acropolis Museum located on-site detection in Athens, it is the analysis of interviews with relevant people and space photos. The method followed in the study is observation and detection. As a result of researches and observations using publications, thesis studies, lecture notes, architectural and interior design magazines and internet resources related to the subject, determination work was carried out.

Located in touchscreen contemporary museum spaces within the scope of the study, holographic technology, simulation, digital merchandising techniques such as virtual reality, it will be explained through examples from the world of museums and Turkey. Digital designs in museum spaces, especially Sakıp Sabancı Museum in Istanbul and New Acropolis Museum in Athens will be handled in terms of the relationship between space analysis and display techniques with technology. As a result, in today's world where museum buildings are works of art, digital solutions based on the unity between the individual-space and the work have brought a new perspective and understanding of design to the museum understanding. The study is a guide for designers and researchers who will work in the field of contemporary museology and interactive exhibition.

Keywords: Contemporary, Museum, Space, Technology, Design.

Citation:

Akçaova, A., Köse Doğan, R. (2020). Dijital Çağda Müzecilik Anlayışına Yenilikçi Yaklaşımlar. IDA: International Design and Art Journal, 2(1), p.67-79.

¹ This study is prepared from the thesis titled "Techniques of Exhibiting in Contemporary Museology Understanding" which was accepted as the Master Thesis of the Department of Interior Architecture and Environmental Design at Selçuk University, Institute of Social Sciences on 15.06.2016.

* Corresponding Author

Giriş

Çağdaş müzecilik ve geleneksel müzecilik kavramları, teknolojinin gelişmesiyle birlikte sıkça ele alınmaya başlanmıştır. Müzelerin önemli işlevlerinden biri olan sergileme ve diğer işlevleri, geleneksel müzeciliğin dışına çıkmış ve yenilik kazanmıştır. Bu değişim çerçevesinde geleneksel müzelerin işlevleri de sorgulanmaya başlanmıştır. Çağdaş müzecilikte sergileme ve etkileşimli sunum teknikleri, ziyaretçiler üzerindeki etkiyi arttırırken, kültür ve sanat birikiminin de toplumla buluşmasına olanak sağlamıştır. Müzeler bünyelerinde barındırdıkları kültürel zenginliği yenilikçi yaklaşımlarla aktarmaya başlamasından dolayı, müzelere olan ilgi de artmaya başlamıştır. Uzaktan ve sınırlamalar içerisinde sergilenen geleneksel müzecilik envanteri, yerini ziyaretçi ile etkileşim halinde olabilen veri aktarımı haline almıştır. Bu durum ziyaretçi ile eser arasındaki sosyal bağı ve görsel niteliği de arttırmıştır. Teknolojinin gelişmesiyle ortaya çıkan dijital sergileme elemanları, dokunmatik ekran, dijital mekânlar, sanal gerçeklik, çok boyutlu gösterim (projeksiyon), hologram tekniği, diorama gibi sergileme tekniklerinin yanı sıra rehberli geziler, seminer salonları, uygulama atölyeleri, toplantı ve çok amaçlı salonlar, kafeler ve sosyal alanların arttırılması müze-toplum ilişkisinin geliştirilmesine yardımcı olmuştur.

Günümüz müzelerinde, sergilerin baştan sona okunan kitaplar olmadığı, insanların birçok yol arasından kendi yolunu seçip sergiyi gezebilmesi düşüncesiyle, yeni sirkülasyon kurgusu, bulmacamsı bir havayla insanlara bir anda, birden çok seçenek sunan sirkülasyon rotası sunmaktadır. Özellikle müze binalarında, iç mekan kurgusunda, sirkülasyon alanlarının tasarımındaki bu köklü algısal, mekânsal değişimler ve mekânsal senaryolar dikkat çekmektedir (Canbakal Ataoğlu, 2016: 117). Teknolojik yenilikler, insanlığın günlük yaşam ritüelinin dijitalleşmesi ve internet kullanımının yaygınlığı, müze ve diğer kültür kurumlarının hedef kitlelerine ulaşmasını kolaylaştırmıştır. Üstlendiği işlevlere ve hedef kitlelerine uygun geçici ve kalıcı sergiler düzenleme konusunda titiz olan müzeler, iletişim teknolojilerinden yararlanarak, sergilerinin anlaşılabilirliğini arttırmayı amaçlamıştır.

Hedef kitleye var olan koleksiyon veya nesneye ait bilgiyi farklı bakış açıları ile deneyimleyerek, kendi çabalarıyla alması, kalıcı bilgi edinmelerini sağlamaktadır. Etkileşimli sunum teknikleri, çağdaş müzecilik anlayışının da önemli yere sahip olan eğitim anlayışını, kullanıcıya aktarmakta avantaj sağlamaktadır. Etkileşimli sunum teknikleri, ziyaretçiyi kullanıcıya dönüştüren bir yöntemdir. Müzelerin amacı da bunu başarmak ve ziyaretçiyi/kullanıcıyı müzeye çekmektir.

Çalışmanın Amacı ve Yöntemi

Çalışmanın amacı, sergileme ve sunum yöntemlerinin müzecilik anlayışında yarattığı değişimi vurgulamak ve çağdaş teknikleri uygulamanın önemine değinmek, bu durumun Türkiye ve Dünya'daki yansımalarını ele alarak, müze-toplum diyalogunun daha sağlıklı bir şekilde kurulmasına katkıda bulunmaktır.

Çalışma kapsamında iki tür materyal kullanılmıştır. Bunlardan ilki teorik ve görsel bilgi ağırlıklı konuyla ilgili yayımlar, tez çalışmaları, ders notları, mimari ve iç mimari dergiler ile internet kaynaklarıdır. Taranan ve incelenen bilgiler, genelden özele doğru sıralanmıştır. İkinci materyal ise literatürde taranan Türkiye ve Dünya'dan müze örnekleri üzerinden başta İstanbul'daki Sakıp Sabancı Müzesi ve Atina'da yer alan Yeni Akropol Müzesi yazarlar tarafından yerinde tespiti, ilgili kişilerle görüşmeler ve mekân fotoğraflarıyla analiz edilmesidir. Çalışmada izlenen metot ise gözlem ve tespittir.

1. Müzenin Tanımı ve Gelişimi

Kültürel mirasın toplanması, korunması, saklanması ve günümüze gelmesinde önemli rol oynayan, sergileme işlevi yanında bilimsel araştırmalara da ışık tutan eğitici faaliyetleriyle ön plana çıkan müzelere ilişkin literatür de birçok farklı tanımlamalar bulunmaktadır.

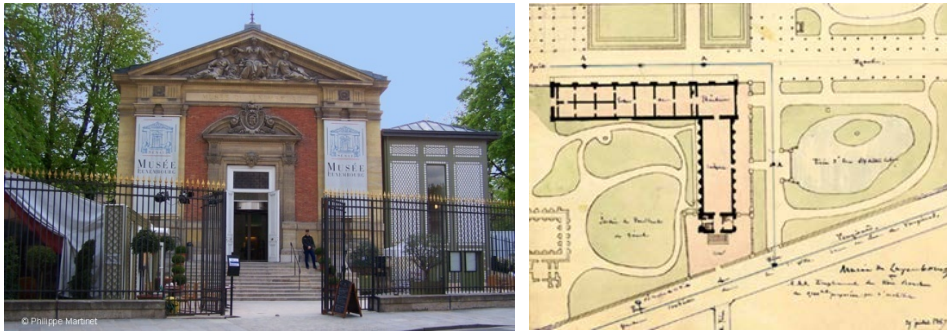
Günümüzde, dilimizde ‘müze’ olarak kullanılan sözcük Grekçe ‘mouseion’ kelimesinden türeyerek oluşmuştur. Yunan mitolojisinde ise Musalar ‘İlham Perileri’ adı verilen tanrıçalara adanan tapınak ve Atina’da Musalara ayrılan tepe anlamına gelmektedir (Gerçek, 1999: 1-12).

Erbay, müzelerin günümüzde, toplumun bilimsel ve kültürel geçmişini yansıtan ve geleceği biçimlendiren öğeleri sanat ve kültürle birleştiren eğitim kurumları olduğunu ifade etmektedir (Erbay, 2011: 56-58). Modern müzeler topluma verdiği değer ile saklama araştırma, düşünerek, emin adımlarla, iyiyi isteyen ve daha iyiyi bulma umudunu barındıran mekânlardır. Müze yüzyıllardır insanların sanata ve eserlerine olan ilgisi ve düşüncelerinin birikiminden meydana gelmiştir. İlk çağlarda en önemli eserler tanrılara ve tanrıçalara hediye amaçlı yapılmış ve saklanmıştır. Antik Yunan’da adı geçen Musalara adanan eşyalarda bu duruma örnek olabilecek değerdedir.

İlk çağlarda en önemli eserler tanrılara ve tanrıçalara hediye amaçlı yapılmış ve saklanmıştır. Antik Yunan’da adı geçen ‘Musalar’a adanan eşyalar da bu duruma örnek olabilecek değerdedir. Sanat eserini toplama biriktirme eğilimini ilk çağlardan beri insanların ilgisini çekmiştir. Müze olgusu bir Helenistik Çağ ürünüdür. Grek kültürünün ilk çağlarında, felsefe kuramcısının düşünceye dalacağı yer Musaların tapınağı yer olarak bilirdi. İlk müze olarak adlandırabileceğimiz yapı M.Ö. 306 - 285 yılları arasında bugün Mısır’ın İskenderiye olarak bildiğimiz kentinde yer alan saray bahçesinin ortasına yapılmıştır. Yapının çevresinde sırasıyla kütüphane, çalışma odaları, botanik ve hayvanat bahçeleri yer almıştır. Eğitim yapısı olarak da geçen müze içerisinde akademi ve manastır görevini de görmekteydi. Bu anlayışla müze günümüz müzecilik anlayışının temel taşlarındandır. Sonraki dönemlerde Atina, Roma ve Antakya müzelerinin kurulduğu bilinmektedir.

Ortaçağda tapınak ve dini törenlere hediye edilen, adanan eşyalar koleksiyonculuğun önemli parçaları olarak yer almıştır. Yeniliklerin dönemi olarak bilinen Rönesans Döneminde yapılan yenilikçi hareketler ile atılan büyük adımlar koleksiyonculuğun gelişiminde önemli yer alır. 16. yüzyıla dayanan eski eşyaların toplanması ve koleksiyonlaştırma merakı günümüz müzelerin oluşumuna katkı sağlamıştır. İlk defa 18. yüzyılda da İtalyan ‘Medici’ ailesinin kendisine ait koleksiyonlarını sergilediği sergide ‘müze’ sözcüğü kullanılmıştır. Yine bu dönem de küçük sanat galerileri ve müzeler kurulmaya başlanmıştır (Gerçek, 1999: 12).

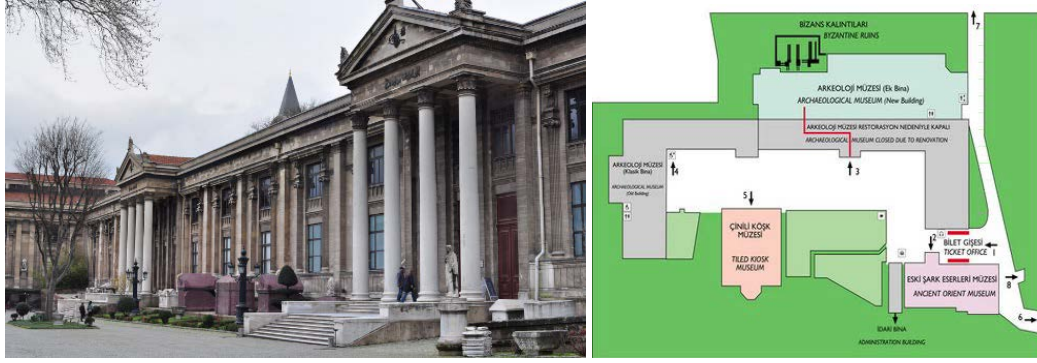
16. yüzyılda yayılmaya başlayan koleksiyonculuk yavaş yavaş müzeciliğe dönüşmüş, 18. yüzyılda da küçük müzeler halkın yararlanabileceği mekânlar haline gelmiştir. Müzelerin halka açılma durumu ilk olarak, 1746 yılında Fransa Kraliyet Sarayında toplanmış olan tarihi eserlerin halka sergilenme fikri ile çıkmıştır. 1750’lerde Paris’te Lüksemburg Müzesi’nin kurulumu ile bu düşünce desteklenmiştir. Lüksemburg Müzesi’nin en önemli özelliği Avrupa’da açılmış ilk çağdaş sanat müze olmasıdır.



Görsel 1-2: Lüksemburg Müzesi Cephe Görünüşü ve Lüksemburg Müzesi Vaziyet Planı

Türkiye’de müzecilik tarihi iki temel dönem olan, Cumhuriyet dönemi ve öncesinden oluşmaktadır. Saray hazineleri, padişahın kullandığı eşyalar göz önüne alınıp incelendiğinde Osmanlı Devleti döneminde de koleksiyonlara önem verildiği görülmektedir. Saray-ı Hümayun ve Harem’in halka kapalı olması ve saray kurallarından dolayı, bu eserler döneminde sergilenmemiş olsa da günümüz müzelerine

büyük katkı sağlamaktadır. 1887-1888 yılları arasında müzeci, ressam ve arkeolog olan Osman Hamdi Bey'in isteği üzerine dönemin ünlü mimarı Alexandre Vallaury tarafından inşa edilen İstanbul Arkeoloji Müzesi, Türkiye'de kurulan ilk müzedir. 1923 yılında Cumhuriyet'in ilanından sonra tüm kültür sanat eserlerinde korumaya gidilmiş, plastik sanatların gelişmesine destek olunmuştur. Bu alanlarda yapılan bakım onarımın, bilinçli yapılabilmesi için eğitim programlarına başlanmış, bilim insanı yetiştirmek için yurt dışına öğrenci gönderilmiştir.



Görsel 3. 4: İstanbul Arkeoloji Müzesi Cephe Görünüşü ve İstanbul Arkeoloji Müzesi Vaziyet Planı

2. Müze Türleri ve İşlevi

Bağlı oldukları kurumlar, büyüklükleri, eser sayıları, statüsüne göre sınıflandırılan müzeler, aslında içerdiği koleksiyonlara göre de sınıflandırılır. Hizmet alanları, hedef kitleleri, bağlı buldukları kurumlar, sergileme mekânları ve işlevleri doğrultusunda müzeler çeşitli gruplara ayrılmıştır. (Yücel, 1999: 65-68).

Belgeleme ve koruma işlevi müzelerin işlevleri arasındaki en baskın olanıdır. Müzelerde eserleri korumak için birçok risk göz önüne alarak koruma teknikleri geliştirilmektedir. Bu yönüyle müzeler, insanlara sadece eserler hakkında bilgi vermek değil, eser koruma ve değer verme konusunda eğitici rol oynamaktadır. Müzeler görsel anlamda uygulamalı eğitim vermeleri açısından sanat tarihi, arkeoloji, etnografya gibi türlerden oluşur. Görsel eğitim hizmeti dışında, doğa tarihi müzeleri, endüstri müzeleri, bilim müzeleri, eko müzeler ve genel müzeler yer almaktadır. Safranbolu evleri gibi geçmişi günümüze yansıtması bakımından hem de kültürel belgeleri barındıran, ata hatıralarının canlı örneklerini envanterinde bulunduran müzeler halk müzesi olarak adlandırılır. Yörenin sosyal hayatını, kültürünü, tarihi ve bugününü sergilemeyi ve tanıtımını amaçlayan müzeler toplum müzesi olarak tanımlanabilir. Genellikle, bölgeye ait kıyafetler, günlük yaşamda kullanılan bazı araç-gereçler, yöre insanlarını tasvir eden mankenler kullanılmaktadır. Manisa Akhisar Müzesi bu müzelere örnek niteliktedir.

Müzelerin en önemli işlevlerinden biri olan sergileme, koleksiyonlarını ziyaretçiler ile buluşturduğu alanlardır. Koleksiyonlarını sergiledikleri mekânlara göre müzeler kültürel değerlerin yaşatılması, diğer kültürler ile farklılık veya benzerliklerin karşılaştırılmasına olanak sağlamaktadır. Sergileyecekleri öğeler ve sergileme teknikleri bakımından, diğer müzelere göre farklılık gösteren müzelere işlevlerine göre farklı müzeler adı verilir. Bu tür müzelere örnek olarak sanal müzeler, tek kişilik müzeler ve devrim müzeleri örnek verilebilir. Eser envanteri bakımından diğer müzelerden farklı olarak devrim müzeleri örnek verilebilir. Devrim müzelerinde fotoğraflar, belgeler, maketler, dioramalar, grafikler ve afişler bulunur. Müzeye gelemeyen, uzaktan müzeyi görmek isteyen ziyaretçiler için sanal ortamda erişilebilen müzeler bulunmaktadır. Bu tür müzelere sanal müze adı verilir.

Müzelerin temel amacı, geçmişe ait nesillerin materyallerini, bulunduğu çevre ve kültürünü inceleyip korumak, araştırma sonucu elde edilen bulguları, halkı eğitmek ve eğlendirmek amacıyla yine halka sunmaktır. Topluma sunulan bu sergilemeler, kar amacı gütmeyen mekânlardır. Birçok işleve sahip olan

müzelerin ana işlevi, toplama, belgeleri arşivleme, koruma, bakım-onarım, sergileme ve eğitimidir. Müzeler topladıkları envanteri belirli politikalar doğrultusunda belirlerler. Müzenin yeri konumu ve hedef kitlesine göre bu durum değişiklik göstermektedir. Müzeler eser toplanırken farklı yöntemler kullanılır. Bunlar başlıca, bağış yöntemi ve değiş-tokuş yöntemidir.

Müzelerde belgeleme işlemi; kaydetme, arşivleme, araştırma ve sistemli olarak sıralama işlerinden oluşur. Bu yönüyle müzeler insanlara sadece eser hakkında bilgi vermekle değil, eser koruma ve değer verme konusunda da eğitici rol oynamaktadır. Müzelerin eğitim işlevi, halkın ilgisini çekerek hem eğlenme hem de öğrenme özelliklerini taşımaktadır. Bu durum eğitimin sadece okulda kitaplar ile sınırlı olmadığını göstermektedir. Günümüzde çağdaş bir eğitim anlayışı haline gelen duvarsız sınıflı destekleyen müzelerde, eğitim kapsamında dramalar, atölye çalışmaları ve etkinlikler düzenlenmektedir. Müzelerin sergileme, koruma, saklama, eser barındırma özellikleri ile birlikte, eserleri gelecek kuşaklara aktarma, sanat ve eğitim kurumları olma görevleri de vardır. Müzeler artık çok amaçlı salonları, kütüphaneleri, toplantı salonları ve atölyeleri ile eğlendirirken öğreten mekânlara dönüşmüştür (Şahan, 2001: 299-307).

3. Etkileşimli Sergilemenin Müzelerde Kullanımı

Müzelerde sergi alanlarının yapı-mekân-izleyici üçlemesinin içerisinde daha geniş bir kapsam taşıdığı düşünüldüğünde; sergi alanlarında belirleyici olan mekân ve işlev ilişkisini daha geniş tutarak nesne-nesne, mekân-nesne ve insan-nesne ilişkileri ile zenginleştirilir (Atagök, 2002: 56). Müzelerin sergileme işlevi, ziyaretçilerin duyu düşünce ve bakışa açıları dikkate alınarak belirlenmelidir.



Görsel 5: Sergileme Deneyimi

Sergileme mekânları ziyaretçiler gözünden düşünüldüğünde ise hem bilgilenme hem de haz alma işlevlerini içine barındırabilecek olmalıdır. Ziyaretçiler mekâna sadece bilgi almak için değil sergilemenin büyümesine kapılarak gelmelidirler (Nalçaoğlu, 2002: 46).

Geçmişteki sergilemelerde daha mekanik tabanlı etkileşim kullanılırken, son zamanlarda sayısal teknolojiler de işin içine girmiştir. 20. yüzyıl başlarında müzelerdeki koleksiyon nesnelere vitrin içinde bulunmakta olup, etiketler yardımıyla ziyaretçilere tanıtımı yapılmıştır. Bu tür sergileme, konuya özel ilgisi olmayan izleyiciler için müzeleri anlaşılması zor ve sıkıcı hale getirmiştir. İzleyici kitlesini arttırmak ve müzeleri daha ilgi çekici hale getirmek amacıyla iletişim teknolojisi araçları olarak radyo-kulaklık sistemleri, düğme basmalı sistemler gibi teknolojik araçlardan yararlanılarak, etkileşimli gösterim teknikleri ile sergilemeye başlanılmıştır (Deniz, 2008: 4-5).

Etkileşimli sunum teknikleri, sesli yönlendiriciler, film, video ve slayt gösterileri, hareketli modeller, canlı yorumcular, bilgisayar destekli sergiler, simülatörlü sergiler, etkileşimli gösterimler, video diskleri ve dramalar olarak adlandırılabilirler (Erbay, 2011: 56-58). Ziyaretçi tarafından hareket ettirilen, mekanik objelerin bulunduğu uygulamalar da bu tip gösterim tekniği içerisinde yer alır. Etkileşimli sergiler, kullanıcının tepkisine göre uygulamanın tasarımcı tarafından değiştirilebileceği sunumlardır (Miles, 1986: 22-23). Sergilemede etkili olan, kullanıcının tepkisidir. Ziyaretçiyi birbiriyle alakalı, devam eden seri bir etkinliğin içinde olmasını sağlayan uygulamalar için "etkileşimli" ifadesi kullanılmaktadır. İyi bir örnek olarak, bir ziyaretçi ve bilgisayar programı arasındaki diyalog

gösterilebilir. Etkileşimli sergileme genellikle, bir grup ziyaretçi için değil, bir kişi ve bir uygulama arasında gerçekleşmesi için tasarlanmaktadır (Belcher, 1991: 61).

Müzelerde en sık kullanılan etkileşimli sunum yöntemleri; Dokunmatik Ekranlar (Touch Screen), Hologram Teknolojileri, Simülasyonlar, Sanal Gerçekçilikler, Arttırılmış Gerçeklikler, Çok Boyutlu Gösterimler (Projeksiyon) gibi uygulamalar sıralanır.

Dokunmatik Ekran; ekran yüzeyine/düğmelere basarak konu ile ilgili sayısız hizmet alınabilmektedir. Bilgi verilirken kişinin yönlendirilmesi, daha fazla bilgi seçeneği yanında, katılımcının kullanılan makine ile hoşça vakit geçirmesini de sağlamaktadır. Bir müzede camlı bölmenin ardındaki obje ile iletişim kurmak oldukça zordur oysa düzenleme aracılığı ile anlatımın teknolojik aletlerle desteklenmesi halinde, sergileme çok daha eğlenceli olmaktadır. Bu gösterimlerle, sergilemede bulunmayan objeleri göstermek ya da yeni objeler yaratmaya yardımcı olmaktadır (Deniz, 2008: 4-5).

Hologram Teknolojisi; birden fazla ışık kaynağından alınan ışık verilerinin çok boyutlu kayıt altına alınmasıdır. Hologram tekniği aslında ışığın dalga sınırlarının yeniden yapılanmasıdır. Özellikle bilim ve sanat müzelerinde kullanılan bu teknoloji, üç boyutlu görsel bilgilerin kaydedilmesi, depolanması ve hareket eşliğinde izleyiciye sunulmasını esas alır. Temel kullanım amacı görüntü kayıtlarını hazırlamak olan bu teknolojilerle müzelerde tarihi, kültürel ya da sanatsal değeri olan nesnelere, müze konusu dâhilindeki olaylar yeniden yaratılabilir.

Simülasyon; gerçeği var olan bir ortamın ışık, ses ve görüntü düzeninde dijital ortamda sunulmasıdır. Simülasyon, gerçeğe ait tüm göstergeleri ele geçirmiş ve gerçeğin yerine geçmiş sahte olarak nitelendirilebilir (Deniz, 2008: 4-5). Simülasyon, gerçeğin yerine geçmiş, onun hiper gerçeğidir. Simülasyon hakiki ile sahte, gerçek ile imge arasındaki farkı ortadan kaldırmıştır (Baudrillard, 1995: 44).

Sanal Gerçeklik; teknolojinin gelişimi ve sunduğu imkânlar doğrultusunda gelişen ve sık kullanılan bir kavramdır. Temel olarak sanal gerçeklik kişinin sanal ortamda gerçek gibi hissetme durumudur. Bu uygulamanın müzelerde sergileme amaçlı kullanımı hem müzeye duyulan ilgiyi arttırdığı hem de bulunan koleksiyonun görünen kısmının ötesinde daha ayrıntılı bilgi verdiği görülmüştür. Bu uygulama, müzenin belli noktalarında bulunan ya da girişte kimlik karşılığı verilen tablet bilgisayar uygulamaları sayesinde yapılabilir.

Arttırılmış Gerçeklik; Arttırılmış gerçeklik insan duyularınca hissedilebilen ve bilgisayar ortamı ile zenginleştirilip çevresel faktörler ile bağlantılı çalışan bir algı kavramıdır. Oluşturulan ortamın ne kadar hissedilebilir oluşunu ölçmek için ise bulunmuşluk hissi ölçeği kullanılır. Amacı yapılmaya çalışılan ortamın gerçeğe ne kadar benzeyip benzemediğidir. Arttırılmış gerçeklik kavramı kullanılarak birçok sanal ortam oluşturulup bilimsel çalışma ortamı hazırlanmış ve bulunan bulgular bilimsel değer olarak kabul edilmiştir.

Çok Boyutlu Gösterimler (Projeksiyon); Bir geometriye ait yüzey, çizgi ve noktaların kullanılan cihazlar aracılığıyla başka bir düzlem üzerinde oluşturduğu izdüşümdür. Günümüzde projeksiyon cihazları kullanım alanlarına ve görüntü kalitesine göre ayrılmaktadır. LCD, DLP, LED, LCoS günümüzde kullanılmakta olan projeksiyon tipleridir. LCD (Liquid Crystal Display) projeksiyon cihazları, kırmızı-yeşil-mavi (RGB) renklerinin her biri için birer tane cam içeren LCD panellerden oluşmaktadır. Yansıtılan ışık, bu renkleri içeren panellerden geçmektedir ve bir prizma aracılığıyla yüzeye yansıtılmaktadır. DLP (Digital Light Processing) projeksiyon cihazları DMD (Digital Micromirror Device) yapısını kullanmaktadır. DMD sisteminde yansıtılan görüntüde bulunan piksellerin tümüne denk gelen görüntü oluşturmak için çok sayıda alüminyum ayna yüzeyi bulunmaktadır. İçeriğinde bulunan ayna yüzeyleri hareketlidir ve çözünürlük ayna sayısı ile orantılı olarak değişmektedir. LED (Light-Emitting Diode) projeksiyon cihazları diğer projeksiyon cihazları ile karşılaştırıldığında lamba kullanım süresi daha uzun olmaktadır (Aksu, 2019: 109).

Gelişen ve değişen teknoloji ile birlikte 21. yüzyılda, müze ve sergileme alanlarında da eser ile ziyaretçi arasında bağ kuran etkileşimli, dijital sergileme teknikleri yaygın olarak görülmektedir. Çalışma kapsamında Türkiye/İstanbul'da bulunan 2002 yılında müzeye çevrilen ve içerisinde interaktif sistemlerin yer aldığı Sakıp Sabancı Müzesi'nin dijital sergileme teknikleri ile Yunanistan/Atina'da bulunan 2009 yılında açılan ve yüksek çözünürlüklü dijital ekranlara sahip olan Yeni Akropol Müzesi'nin dijital sergileme teknikleri incelenecektir.

İstanbul/Emirgan'da bulunan köşk, 1925 yılında Mısırlı Hidiv ailesi İtalyan mimar Edoardo De Nari'ye yaptırmış ve uzun yıllar yazlık konut olarak kullanılmıştır. 1951 yılında Hacı Ömer Sabancı tarafından Hidiv ailesinden satın alınan köşkün önüne Fransız heykeltıraş Louis Doumas'ın eseri at heykeli yerleştirilince "Atlı Köşk" adını almıştır. Atlı Köşk, 1998 yılında da Sabancı Ailesi tarafından içindeki koleksiyon ve eşyalar ile müzeye dönüştürülmek üzere Sabancı Üniversitesi'ne bağışlanmıştır. Köşke modern bir galerinin eklenmesiyle birlikte 2002 yılında ziyarete açılan Sakıp Sabancı Müzesi, sergileme alanları 2005 yılında yapılan düzenleme ile genişletilerek, teknik düzeyde uluslararası standartlara kavuşmuştur (Sakıp Sabancı Müzesi, 2020).



Görsel 6-7: Sakıp Sabancı Müzesi Görünüşü ve Sakıp Sabancı Müzesi Zemin Kat Planı

Arttırılmış gerçeklik başlığı altında da bahsedildiği gibi etkileşim içerisinde olmak istenilen bir öge; akıllı telefonlar, web-cam ya da perde gibi farklı platformlar üzerinden fiziksel dünya ile iletişim halinde olunur. Oluşan görüntü neredeyse fiziksel dünyanın içerisindeymiş gibi gösterilir ve iletilecek mesaj, kullanıcıya heyecan verici bir biçimde sunulur (Anadol, 2012: 17).



Görsel 8-9: Sakıp Sabancı Müzesi Sanal Gerçeklik Örneği

Sakıp Sabancı Müzesi eserleri için geliştirdiği dijital müzecilik uygulaması sayesinde ziyaretçilerin/kullanıcıların eserlere olan ilgisini arttırmayı başarmıştır. Bu sayede ziyaretçiler korumakta olunan eserlere dijital ortamda dokunabilmektedirler. Bilişim firmalarınca hazırlanan uygulama, müzede sergilenen kitap sanatları ve hat koleksiyonu hakkındaki bilgileri müzeye gelen ziyaretçilere sunmaktadır. Özellikle çocuk ve gençleri müzeye çekmeyi amaçlayan uygulamada artırılmış gerçeklik tekniğiyle hazırlanan animasyonlar yer almaktadır. Müzeye gelen ziyaretçiler, interaktif uygulamalara ipad üzerinden kolay ve hızlı bir şekilde ulaşabilmektedir. Eğlenceli bir şekilde bilgi aktarımı yapabilen uygulama, geleneksel sanatları teknolojiyle birleştirmektedir (Akçaova, 2016: 55).



Görsel 10-11-12: Sakıp Sabancı Müzesi Sanal Gerçeklik Örneği

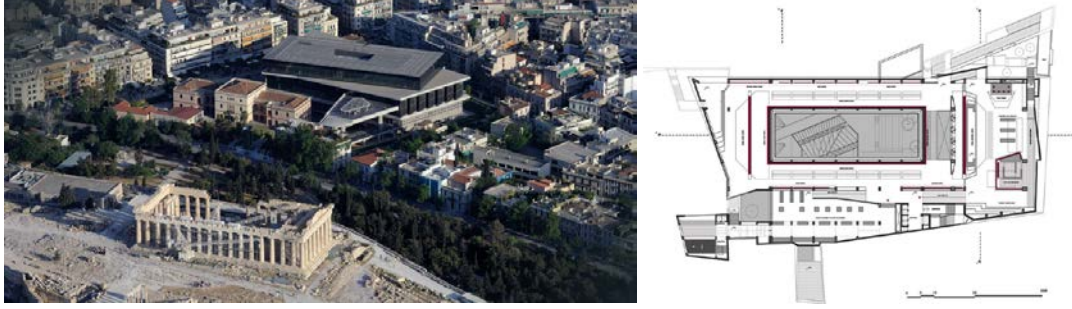
Sakıp Sabancı Müzesi'nde dev dokunmatik ekran üzerinde tarihi İstanbul mekânlarının yansıtıldığı interaktif bir oyun da yer almaktadır. Tarihi İstanbul mekânların yer aldığı oyunda, müzedeki minyatürlerle canlandırma yapılarak, ziyaretçiler oyun karakterlerine dönüşmektedir.

Özellikle müzecilik, alış-veriş, turizm ve organizasyon gibi sektörler tarafından sıklıkla kullanılan artırılmış gerçeklik uygulamaları, sağladığı yüksek pazarlama verimliliğiyle yoğun ilgi görmektedir. Sanal Gerçeklik uygulaması ülkemizde bazı müzelerde uygulanmıştır. Örneğin, Hatay Arkeoloji Müzesi, İstanbul Halı Müzesi, Topkapı Sarayı Müzesi, İstanbul Deniz Müzesi artırılmış gerçeklik teknolojisini çağdaş müzecilik anlayışı ile birleştirerek ziyaretçilerine farklı deneyimler sunmayı amaçlamaktadır.



Görsel 13-14: Sakıp Sabancı Müzesi Sanal Gerçeklik Örneği

Yunanistan/Atina'da Makriyanni bölgesinin tarihi dokusu içinde yer alan Yeni Akropol Müzesi, kentin yeni imgesi olması ile birlikte, yüksek çözünürlüklü dijital ekranlara sahip dijital sergileme teknikleri ile dijital müzecilik anlayışına örnek teşkil etmektedir. Yeni Akropol Müzesi, gerek tarihsel ve arkeolojik süreci, gerekse de mimari süreci açısından çalışmalar da sıklıkla yer verilen bir yapı olma özelliğindedir (Öztürk ve Yazıcı, 2017: 163-180). Batı uygarlığının referans noktalarından olan Atina Akropolü, yalnızca bölgesinde değil evrensel düzlemde de sembol yapılar arasında yer almaktadır. Akropol yamaçlarında ve Kutsal Kaya üzerinde bulunan, farklı tarihsel dönemlere ait mimari ve arkeolojik buluntular, 20. yüzyılın ortalarından itibaren tüm dünyanın ilgi odağı olmuştur. Atina Akropolü'nden çıkan eserlerinin sergilenmesi düşüncesi ile Makriyanni bölgesinde bir müze projesi için 1975, 1979 ve 1989 yıllarında mimari yarışmalar düzenlenmiş fakat yarışmalar sonuçsuz kalmıştır. Dördüncü ve son yarışma 2000 yılında düzenlenmiştir. Bu yarışmada, Kültür Bakanlığı kararları ve Merkez Arkeoloji Konseyinin proje alanı üzerinde yoğunlaşan tavsiyeleri doğrultusunda oluşturulan talimatlar, ortaya çıkan müze yapısının ana mimari kararlarını belirlemiştir (Akkurt, 2010: 28-32).



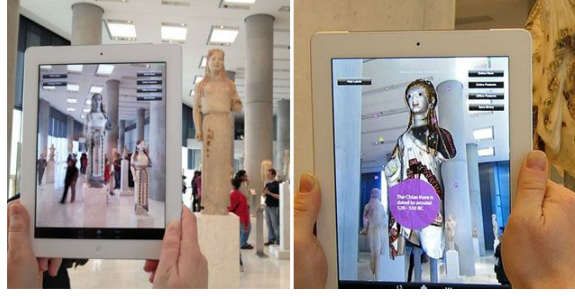
Görsel 15-16: Yeni Akropol Müzesine Bakış ve Yeni Akropol Müzesi Müze Planı

Sunulan öneriler arasından Tschumi Architects'in tasarısı seçilerek Yeni Akropol Müzesi'nin mimari dili belirlenmiş, 2004 yılında inşası başlamış ve resmi açılışı 20 Haziran 2009 tarihinde gerçekleştirilmiştir. Müze, toplam 25 bin m² kapalı alan ve 15 bin m² sergi alanından oluşmaktadır. Tasarımı ön plana taşıyan nitelikler, müze yapısını temel kolonlarının gridal sistemi üzerinde yükseltilmesi, büyük yüzeyli cam döşemeleri ile yapının altındaki tarihi çevreye panoramik görüş sağlaması, basit bir kurguya sahip iç mekânların oldukça nitelikli sergileme alanları oluşturması ve Parthenon eserlerini neredeyse açık hava müzesinde gibi yerleştirmesi olmuştur. Müze yapısı, birbirinden bağımsız ancak birbirine eklenen üç bölüm ile kurgulanmıştır. Taban, orta ve üst olarak ayrılan bölümler, konum; sergileme yöntemi, sergilenen eserler, form, malzeme ile farklılaşmaktadır. Sergilenen eserlerin algısında ve kazı alanının doğal ortamının korunmasında kullanılan doğal ışık, dördüncü temel malzeme ve bir tasarım girdisi olarak benimsenmiştir. Bu doğrultuda 'Birinci Düzlem' zemin kotunda devam eden arkeolojik kazıları; 'İkinci Düzlem' Akropol yamaçlarına ait sergiyi; 'Üçüncü Düzlem' Arkaik, Klasik ve Geç Antikite Dönemlerine ait eserleri içermekte, son olarak 'Dördüncü Düzlem' ise Parthenon frizi ve heykellerini ziyaretçilere sunmaktadır (Bırol Akkurt, 2010: 30). Yeni Akropol Müzesi'nin girişinden itibaren Akropol'un yapım sürecini anlatan maket çalışmaları ve yüksek çözünürlüklü dijital ekranlar ziyaretçileri karşılamaktadır. Bu ekranlar Akropol'un yapımını farklı dönemlere ait olarak, animasyonlarla anlatmaktadır. Aynı zamanda eserler üzerinde canlandırma yapılarak ziyaretçilerin izlemesine olanak sağlanmaktadır. Müzenin giriş fuayesinde yer alan ön bilgilendirme alanından sonra farklı kotlarda yer alan galerilerde Arkaik Dönem, Klasik Dönem ve Geç Antikite Dönemlerine ait eserleri, Parthenon frizi ve heykelleri yer almaktadır (Tschumi, 2009: 82).



Görsel 17-18-19: Akropolis Müzesi Giriş Fuayesi

Akropolis Müzesi'nde kullanılan sergileme teknolojileri olarak yüksek çözünürlüklü dijital ekranlar, sesli rehberler ve bilgi kioskları kullanılmaktadır. Sesli rehberler, numaralandırma sistemi ile nesnelerin hangi zaman diliminde hangi kazıda bulunduğu dair bilgiler sunmaktadır. Yüksek çözünürlüklü dijital ekranlar ise benzer bir işlev görürken özellikle Akropolis kazılarını anlatan belgeseller ve seçili nesnelerin önemini vurgulayan kısa anlatımlardan oluşmaktadır. Akropolis Müzesi'nde yüksek çözünürlüklü ekranlarda birden fazla ekran aynı görüntüyü paylaşımlı biçimde aktaracak şekilde düzenlenmiştir (Boyras, 2019: 532-562).



Görsel 20-21: Sesli Rehber Uygulaması

Yüksek çözünürlüklü dijital ekranlar, Yeni Akropol Müzesi'nin cephesinde de yer almaktadır. Arkaik, Klasik ve Geç Antikite Dönemlerine ait eserleri animasyonlar haline getirilerek farklı zaman dilimlerinden farklı eserlere yer verilmek üzere, müzenin kapalı olduğu zamanlarda da cepheye yansıtılmaktadır. Bu yansıtılma ile eserleri müze kapalıyken de görmek mümkündür aynı zamanda müzenin gece aydınlatmasına da katkı sağlamaktadır. Müzenin giriş fuayesinde yer alan ekranlarda ve cephede özellikle karyaditlere (kadın heykeli şeklinde sütunlara) ayrı bir yer verilmektedir.



Görsel 22-23-24: Yeni Akropol Müze Cephesi ve Yeni Akropol Müze Karyaditler

4. Sonuç ve Öneriler

Araştırma kapsamında Türkiye ve Dünya'da alanında özgün ve literatürde taranan müzeler incelenmiş, teknolojik olanakların etkileşimli sergileme tekniklerinin, her yaştaki ve eğitim düzeyindeki ziyaretçilerin ilgisini çeken uygulamalar araştırılmıştır. İncelenen müzeler sonucunda sergileme yaklaşımı, mekânsal kurgulama, etkinlikler, eğitim programları ve sosyal mekânlar sayesinde müzelerde pasif, durağan uygulamalar yerine etkin, hareketli ve etkileşimli uygulamalara yer verildiğini, müzelerin klasik sergileme mekânlarını da etkileşimli sergileme teknikler sayesinde, dinamizm kazandıran ve ziyaretçinin aktif katılımcı olduğu müzecilik anlayışına geçilmiştir. İncelenen müzelerde kullanılan sergileme tekniklerinin hedefleri arasında, insanlar üzerinde farkındalık yaratmak, merkez kullanıcının kendisinin olduğunu benimsetmek, kullanıcı müdahalesi ile değişebilen, şekillenebilir etkileşimli uygulamaların müzelerde kullanılması doğru bir tercih olacaktır. Müzelerde genellikle kalıcı sergi alanlarında uygulanan etkileşimli sergileme uygulamalarının alanları genişletilerek, çağdaş müzecilik anlayışında da bahsettiğimiz gibi atölye, eğitim alanları, etkinlik alanları, geçici ve gezici sergileme birimlerinde etkileşimli uygulamalara yer verilmelidir.

Seçilen müzelerde yapılan gözlemler sonucunda, teknolojinin gelişimiyle etkileşimli sergileme tekniklerine geçildiği görülmüş ve kullanılan sergileme tekniklerinin ziyaretçi kitlesinin genişlemesinde etkili olmuştur. Müzeler geleneksel yapısından çıkarak, eğitim işlevini yüklenme aynı zamanda kullanıcının bir defaya özgü görüp ayrılacağı yer olmaktan çıkarak, sürekli ziyaret edilen mekânlara dönüşmektedir. Müzelerde kullanılan etkileşimli sergileme tekniklerinden iyi verim alınabilmesi için kullanılan teknolojik cihazların, ziyaretçilerin kullanımına yönelik açıklayıcı bir şekilde aktarılması

gerekmektedir. Bu cihazların bakımları düzenli şekilde yapılmalıdır. İncelenen müzelerde yapılan gözlemler sonucunda;

- Etkileşimli sunum tekniklerinin hedef kitleye ulaşmakta etkili olduğu görülmektedir.
- Ziyaretçilerin bu alanlarda daha fazla vakit geçirdiği gözlemlenmiştir.
- Ziyaretçiye verilmek istenen bilgi, eğitici ve eğlenceli bir şekilde verilmektedir.
- Ziyaretçilerin, geleneksel sergileme tekniklerinden daha çok etkileşimli uygulamalara odaklandığı tespit edilmiştir.
- Etkileşimli sergileme teknikleri, hem müzeyi hem de kullanıcıyı pasif durumdan aktif duruma dönüştürmektedir.

Bu uygulamalar, ziyaretçilere uygulamanın birebir yaşanmasına, müze ve eser ile daha çok bütünleşmesine yardımcı olmaktadır. Hedef kitleye var olan koleksiyon veya nesneye ait bilgiyi farklı bakış açıları ile deneyimleyerek, kendi çabalarıyla alması, kalıcı bilgi edinmelerini sağlamaktadır. Etkileşimli sunum teknikleri, çağdaş müzecilik anlayışının da önemli yere sahip olan eğitim anlayışını, kullanıcıya aktarmakta avantaj sağlamaktadır. Etkileşim sunum teknikleri ziyaretçiyi, kullanıcıya dönüştüren bir kavramdır. Müzelerin amacı da bunu başarmak ve kullanıcıları müzeye daha çok çekmektir.

Kaynakça

- Akçaova, A. (2016). Çağdaş Müzecilikte Sergileme Teknikleri, Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi - Selçuk Üniversitesi Ortak Yüksek Lisans Programı, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Akkurt, H. B. (2010). Atina'da Çağdaş Bir Kültür Tapınağı: Yeni Akropol Müzesi, Ege Mimarlık, 74, 28-32.
- Aksu, M. (2019). Mimarlıkta Video Projeksiyon Haritalama Kullanımı, Tasarım Enformatiği, 01(02), s. 107-117.
- Anadol, A. (2012). Sakıp Sabancı Müzesi'nin On Yılı. İstanbul: Mas Matbaacılık.
- Atagök, T. (2002). Müzelerin Anlaşılır Kılınması, İç Mekan ve Sergi Tasarımları, Mimar-İst, 4, s.50-58.
- Baudrillard, J. (1995). Kötülüğün Şeffaflığı. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Belcher, M. (1991). Exhibitions in Museums, London: Continuum International.
- Birol Akkurt, H. (2010). Atina'da Çağdaş Bir Kültür Tapınağı; Yeni Akropol Müzesi. Ege Mimarlık. 3(74), s.28-32. <http://egemimarlik.org/74/7.pdf> (02.04.2020).
- Boyraz, B. (2019). Avrupa Müzelerinde Kullanılan Güncel Sergileme Teknolojileri Üzerine Bir Araştırma. Sosyal, Beşeri ve İdari Bilimler Dergisi, 2(8), s.532-562.
- Canbakal Ataoğlu, N. (2016). New Designs in Circulation Areas And Museums the Case of the Quai Branly Museum. Uludağ University Journal of The Faculty of Engineering, 21(1), s. 117-130.
- Deniz, M. (2008). Müzecilik ve Müze Mimarisi, Müze Sergileme Mekânlarında Güncel Gösterim Teknikleri ile Mimari Tasarım İlişkisi Üzerine Bir İnceleme. Yıldız Teknik Üniversitesi, FBE Mimarlık Anabilim Dalı, İstanbul.
- Erbay, M. (2011). Müzelerde Sergileme ve Sunum Tekniklerinin Planlanması, İstanbul: Beta Basım.

- Gerçek, F. (1999). Türk Müzeciliği. Ankara: T. C. Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Miles, R.(1986). The Design of Educational Exhibits. London: Routledge.
- Nalçaoğlu, H. (2002), Modern Toplumda Sergileme Felsefesi ve Müzeler, Müze Eğitimi Seminerleri 1, (Bekir Onur), Akdeniz Bölgesi Müzeleri, İstanbul: Suna-İnan Kıraç Vakfı Yayınları.
- Öztürk, S., Yazıcı, M. (2017). Yeni Akropol Müzesi İçin Bir Okuma Önerisi, International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic, 12(35), s. 163-180.
- Sakıp Sabancı Müzesi. <https://www.sakipsabancimuzesi.org/tr/sayfa/muze-tarihi/> (20.03.2020)
- Şahan, M. (2001). Müze ve Eğitim. Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 15(1), s:299-307.
- Tschumi, B (2009). “Yeni Akropol Müzesi”, Yapı, sayı: 335, Ekim 2009, YEM, İstanbul s. 78–85,
- Yücel, E. (1999). Türkiye’de Müzecilik. İstanbul: Arkeoloji ve Sanat Yayınları.

Görsel Kaynakçası

- Görsel 1:** Lüksemburg Müzesi Cephe Görünüşü. http://www.picturalissime.com/musee_du_luxembourg_paris.htm/ (18.03.2020)
- Görsel 2:** Lüksemburg Müzesi Vaziyet Planı. <https://museeduluxembourg.fr/node/400/> (20.03.2020)
- Görsel 3:** İstanbul Arkeoloji Müzesi Cephe Görünüşü. <http://www.benolmeden.com/istanbul-arkeoloji-muzeleri/> (26.03.2020)
- Görsel 4:** İstanbul Arkeoloji Müzesi Vaziyet Planı. <http://www.istanbularkeoloji.gov.tr/> (20.03.2020)
- Görsel 5:** Sergileme Deneyimi. Yazar Kişisel Fotoğraf Arşivi, 2016.
- Görsel 6:** Sakıp Sabancı Müzesi Görünüşü. <https://seyahatdergisi.com/sakip-sabanci-muzesi-nerede-giris-ucreti-ve-hakkinda-bilgi/> (21.03.2020)
- Görsel 7:** Sakıp Sabancı Müzesi Zemin Kat Planı. <http://www.vitracagdasmimarlikdizisi.com/projeler/Sak%C4%B1p-Sabanc%C4%B1-Muzesi.aspx/> (22.03.2020)
- Görsel 8-14:** Sakıp Sabancı Müzesi Sanal Gerçeklik Örneği. Yazar Kişisel Fotoğraf Arşivi, 2016.
- Görsel 15:** Yeni Akropol Müzesiine Bakış. <https://www.theacropolismuseum.gr/en/content/museum-history/> (22.03.2020)
- Görsel 16:** Yeni Akropol Müzesi Müze Planı. <http://www.ecodynamis.com/item/acropolis-museum-competition/> (24.03.2020)
- Görsel 17-19:** Akropol Müzesi Giriş Fuayesi. Yazar Kişisel Fotoğraf Arşivi, 2014.
- Görsel 20-21:** Sesli Rehber Uygulaması. <https://tr.pinterest.com/pin/381750505891126276/> (24.03.2020)
- Görsel 22:** Yeni Akropol Müze Cephesi <https://www.nytimes.com/2009/06/20/arts/design/20acropolis.html/> (24.03.2020)
- Görsel 23:** Yeni Akropol Müze Cephesi. <https://www.limeandlife.com/content/n-joy/art-culture/moyseio-tis-akropolis-anamesa-sta-deka-kalytera-gia-2018/> (25.03.2020)
- Görsel 24:** Yeni Akropol Müze Karyaditler. Yazar Kişisel Fotoğraf Arşivi, 2014.

BİR İLETİŞİM ARAYÜZÜ OLARAK MEKÂN DENEYİMİ: AMİRAL MAĞAZA TASARIMI¹

*Arş. Gör. Deniz UÇAR**
Ondokuz Mayıs Üniversitesi Mimarlık Fakültesi İçmimarlık Bölümü
denizucar@omu.edu.tr
ORCID: 0000-0001-6883-0631

Dr. Öğr. Üyesi Özlem MUMCU UÇAR
Eskişehir Teknik Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım Fakültesi İçmimarlık Bölümü
omumcu@eskisehir.edu.tr
ORCID: 0000-0001-5732-4944

Özet

20. yüzyılın toplumsal ihtiyaçlarına çözüm arayışıyla yeniden tanımlanan ve konumlanan ‘deneyim’ kavramı, yaratıcı disiplinlerin çalışmalarında ayrıcalıklı ve önemli bir değere sahiptir. Deneyimin kişisel oluşu ise, konunun kimlikler ile ilişki kurmasına sebep olmuş ve tasarım ile kullanıcı arasındaki iletişimde marka stratejilerinin temel dinamiği haline gelmiştir. Çalışmada deneyimin mekânsal olarak değerlendirilebilmesi için örneklem olarak zengin bir içeriğe sahip olan perakende tasarım alanı seçilmiş; geniş örneklem ile yapılan kapsamlı çalışmanın bir bölümüne yer verilmiştir. Bu tür çok kanallı tasarım içeriğine sahip olan mekânlarda, içmimarın mekân ve deneyim ilişkisini çözümleyebilmesi için perspektifini genişletmesi gerektirmektedir. Perakende tasarımı, neredeyse günümüz yaşam stillerinin belirleyicisi olarak doğası gereği her gün güncellenen bir tasarım alanıdır. Bu alanda güncelliği korumak ve hâkimiyet sağlayabilmek adına disiplinler arası çalışma modellerinin etkin bir şekilde kullanıldığı da bilinmektedir. İçmimarın perakende tasarımındaki rolü ise, birleştirici bir özelliğe sahiptir. Dolayısıyla içmimarlık disiplininde kimlik-marka-deneyim etkileşimini mekânsal olarak okumak, bugünün perakende tasarımındaki güncel tutumunu kavramak ve geleceği öngörmek adına önemli bulunmuştur. Çalışmanın amacı, perakende alanında kritik bir öneme sahip olan günümüz amiral mağaza tasarımlarını mekânsal deneyim tasarımı açısından incelemek; konuya ilişkin tasarım kriterlerini açığa çıkarıp, örnek bir mağaza üzerinden yapılan mekân deneyiminin değerlendirilmesidir.

Anahtar Kelimeler: Mekânsal Deneyim, Mekânsal İletişim, Perakende Tasarımı, Amiral Mağaza.

Atf:

Uçar, D., Mumcu Uçar, Ö. (2020). Bir İletişim Arayüzü Olarak Mekân Deneyimi: Amiral Mağaza Tasarımı. IDA: International Design and Art Journal, 2(1), s.80-97.

¹ Bu çalışma Haziran 2019 tarihinde Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü İçmimarlık Anasanat Dalı Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiş olan “Stratejik Bir Arayüz Olarak Mekân: Perakende Alanlarında Deneyim Tasarımı ve Yeni Yaklaşımlar” başlıklı tez çalışmasından hazırlanmıştır.

* Sorumlu Yazar

SPATIAL EXPERIENCE AS AN INTERFACE OF COMMUNICATION: FLAGSHIP STORE DESIGN¹

*Res. Asst. Deniz UÇAR**

Ondokuz Mayıs University Faculty of Architecture Department of Interior Design

denizucar@omu.edu.tr

ORCID: 0000-0001-6883-0631

Asst. Prof. Dr. Özlem MUMCU UÇAR

Eskişehir Technical University Faculty of Architecture and Design Department of Interior Design

omumcu@eskisehir.edu.tr

ORCID: 0000-0001-5732-4944

Abstract

The concept of 'experience', which is redefined and positioned in search of a solution to the social needs of the 20th century, has a privileged value in the work of creative disciplines. Nature of the experience has a personal attribution caused the subject to relate to identities and became the basic dynamics of brand strategies in communication between design and user. In order to evaluate the experience spatially, the retail design area with a rich content was chosen as a sample; only part of the extensive study with a larger sampling is included here. Multi-channel design content in this area requires the interior architect to expand his perspective to analyze the relationship between space and experience. Retail design is a design area that is updated daily by nature, almost as the determinant of today's lifestyles. It is also known that interdisciplinary study models are used effectively in order to maintain up-to-date and dominance in this field. The role of interior architect in retail design has a unifying activity. At this point, it has been found important to read the identity-brand-experience interaction in the field of interior design, to understand the current attitude of today's retail design and to predict the future. The aim of the study is to examine today's flagship store designs, which have a critical importance in the field of retail, in terms of spatial experience design; is to reveal the design criteria related to the subject and to evaluate the space experience made over a sample store.

Keywords: Spatial Experience, Spatial Communication, Retail Design, Flagship Store.

Citation:

Uçar, D., Mumcu Uçar, Ö. (2020). Bir İletişim Arayüzü Olarak Mekân Deneyimi: Amiral Mağaza Tasarımı. IDA: International Design and Art Journal, 2(1), p.80-97.

¹ This study is prepared from the thesis titled "Space as Strategic Interface: Experience Design and New Approaches in Retail Scope" which was accepted as the Master Thesis of the Department of Interior Design at Anadolu University, Institute of Fine Arts on June 2019.

* Corresponding Author

Giriş

İletişimin her geçen gün ivmeyle yeni var olma biçimleri tanımladığı günümüz pratiklerinde insan kendini ifade etmenin yollarını aramaktadır. Bu sebeple kimlik kodlarını her an güncelleme ve düzenleme gereksinimi duymaktadır. Post-modernizmle beraber gelen yeni ifade biçimleriyle var olma durumu kimliklerin varlıklarını ve sosyal hayatı derinden etkilemiştir. Kişilerin tüketim tercihleri, Tükettiği ile kendini ifade etme eğilimi gösteren modern şehir yaşantıları, mevcut kimliklere ya da ulaşılmak istenilen kimliklere referans verir niteliktedir. Bu durum, tasarım alanlarında tasarımcıların da çalışmalarına farklı bakış açıları ve parametreler getirmiştir. İçmimarlık alanı, bir tasarım disiplini olarak konuya dair güncel görüşler ile beslenmektedir. Çevrimiçi ortamların ağır bastığı günümüz yaşantısında fiziksel varlık gösteren mekânların varoluş sebepleri değişmekte ve mekân tasarımı konusu da bu değişime bağlı olarak yeni stratejiler ile şekillenmektedir.

Mekân tasarımının kullanıcı ile ilişkisini deneyim boyutuyla incelemek için yapılan çalışmada, kurumsal kimliğin 3 boyut kazanmış hali olan markalı perakende mekânlarında, içmimari verileri bir 'iletişim arayüzü' olarak kabul etmek temel alınmıştır. Perakende alanlarında içmimari tasarımın marka deneyimi yaratılması konusunda etkin bir gücü olduğu bilinmektedir. Bu sebeple çalışmanın evren ve örneklemi dünyaca kanıtlanmış başarılarla sahip amiral mağazalardan oluşturulmuştur. Çalışmaya dair en güncel söylemler ile yola çıkılmış ise de, deneyim yaratma konusunda perakende sektörü sürekli kendini güncellemektedir. Bu durum, analiz içindeki kriterlerin de güncellenmesi gereğini ortaya koyarken çalışmanın sınırlılığını oluşturur.

Çalışma, nitel araştırma yöntemlerinden olan durum analizi yöntemi ile yapılmıştır. Çalışmanın evreni olarak belirlenen perakende alanında 'amiral mağazalar', mekân deneyimi üzerinden literatür taraması yapılarak araştırılmıştır. İncelemeler güncel, akademik ve sektörel görüşler ile desteklenmiştir. Amiral mağazalarda bugüne dair bir durum analizi niteliği taşıyan bu çalışma, Kanada Montreal'deki Ssense amiral mağazası örneği üzerinden derinlemesine inceleme yapılarak örneklenmiş, bulgular ve yorumlarla sonuçlandırılmıştır.

Kimlik, Marka ve Mekân İlişkisi

Kimlik, kişiyi ya da nesneyi iletişim kurma noktasında ifade eden ve diğerlerinden farklı kılan özellikler bütünü olarak kabul edilebilir. Değişen toplumsal süreçlerde kişinin kendini farklılaştırma ve ifade etme biçimlerinin değişmesi sebebiyle kimlik kavramının da yeni tanımlamalarla beslenmesi gereği açıktır. İletişim araçlarıyla desteklenen ve körüklenen tüketim toplumunun kimlikleri kullanma biçimi de kendine hastır. Çalışmanın kimlik ile olan ilişkisini, marka üzerindeki izlerini vurgulamak amacıyla ilişkilendirmek önemli bulunmuş ve kurumsal kimlik kavramına bir zemin oluşturması açısından gerekli görülmüştür.

Nesneler ve ortamlar insanlar tarafından kim oldukları duygusunu oluşturmak, kimlik duygularını ifade etmek için kullanılabilir. Ancak, kimliğin inşası birinin kim olduğunun anlatımından çok daha fazlasını ifade eder; bu inşa, başkalarının neyi nasıl algılaması ve anlaması gerektiğinin şekillendirme, hatta önceden aşılama amacıyla belirli bir imaj ve anlam yaratmak için kişiler ve kuruluşlar, hatta uluslar tarafından yürütülen bilinçli bir girişim olabilir (Heskett, 2017: 123).

Heskett, bu söyleminde aslında kimliğin iki yönünü akla getirir. Birincisi kimliğin varoluşsal yönüdür, ikincisi ise yönetilen yani algılatılmak istenen ve şekillendirilen yönüdür. Varoluşsal kimlik bir kişinin, bir mekânın bir nesnenin var olma biçiminden doğasından gelen unsurdur ve tabii ki içinde bulunduğu çevrenin kültürüyle beslenir. Bu bağlamda fiziksel çevre ve kültürün, kimliğin varoluşsal kimyasına olan etkisi şüphe götürmez bir kabuldür. Yönetilen kimlik ise daha çok iletişim stratejileriyle ilişkilidir. Kurumsal kimlik bu noktada yönetilen yani algılatılmak istenen kimlik olarak çalışmaktadır. Kurumsal kimlik konusunun duayenlerinden Wally Olins'e göre kurumsal kimlik, kuruluşun stratejisini, yapısını ve vizyonunu görünür kılar ve kullanıcılarının gereksinimlerine saygı duyarak onlara ne bekleyecekleri

konusunda bir fikir vermeyi amaçlar (Olins, 1994: 82). Kurum kimliği, mekân tasarımlarının da önemli paydaşlarından biri haline gelmiştir. Daha eski zamanlarda ayrı çalışan mekanizmalar olarak düşünülen ve ayrı organizasyonlar ile yürütülen bu alanlar günümüzde bütüncül tasarım yaklaşımı ile ele alınarak eşzamanlı ve ortak organizasyonlarla projelendirilmekte ve yönetilmektedir. Kurum kimliği tasarımı, marka mekân ilişkisinin anlaşılabilmesinde önemli ve kritik bir yerdedir.

Marka, bir satıcı veya satıcı grubu tarafından satışa sunulan mal ve hizmetleri tanımlamaya ve bunları rakiplerinkinden ayırmaya yarayan bir isim, terim, sembol, tasarımların bütünü olarak tanımlanmaktadır (Kotler, 1997: 443). Tüketimin ve rekabetin ivmelenmesiyle önem kazanan marka, kişilerin kendilerini ifade etme biçimleri ve yaşam stillerinde kalıcı izler bırakabilen ve hatta tutum ve davranış değiştirmelerine yol açabilen bir etkinliktedir. “Birincil varlık nedenleri ihtiyaç doyurmak olan bütün markalar aslında tüketicilerin üzerinde anlam inşa ettikleri platformlardır” (Aksoy, 2014: 170). Burada anlam inşa etmek durumu mekân tasarımcısı için de kritik önem taşır. Leydecker’a göre (2013: 20), ikna edici olmak için bir şirketin 2 boyutlu ve 3 boyutlu deneyimi mümkün olduğunca hizalanmalı ve uyumlu olmalı, aynı zamanda ilgili ürün veya hizmeti de sağlamalıdır. Öyle ki, kurumsal kimlik, ürünler, hizmetler, kurum içi organizasyonlar, reklam ve tanıtım işleri, binalar ve mekânlar bütünde bir marka imajı oluşturur. Kullanıcı ile etkin iletişim için bu holistik bakış önemsenmektedir. Mekânın bir örgütlenmenin beden dili olduğu ifade edilmiştir (Doorley ve Witthorf, 2018: 38). Başka bir deyişle mekân, markanın stratejisini yönetme ve yönlendirme potansiyeline sahiptir. Bu sebeple birlikte tek bir amaca yönelik çalıştırılmaları markanın güçlü iletişim kurmasında önem taşır.

Günümüzde internetin sağladığı çevrimiçi ortamlarda neredeyse bütün ihtiyaçlar karşılanabiliyorken ‘fiziksel bir mekânda bulunma’ durumu yeni beklentileri peşinde getirmektedir. Bu beklentileri, kişinin sahip olmak istediği sosyal kimliğe referanslar veren bir deneyim bütünü olarak okumak yerinde olacaktır. Konuya dair kimlik açılımına bu ölçüde yer verilmesi, mekân deneyimi ve kullanıcı arasındaki etkileşimin boyutunu vurgulamak adına değerli görülmüştür.

Mekân ve Deneyim

XX. yüzyılın pratiklerinden beslenen ‘tüketimde deneyim yaklaşımı’ (Holbrook ve Hirshman, 1982) yayınlarıyla 1982’de Holbrook ve Hirschman’ın öncülüğünü ettiği, sonrasında tüketim kültürünün etkinliğinden ve yeni hayat tarzlarından bahseden yayınıyla 1996 yılında Featherstone’un desteklediği (Featherstone, 2013) ve de ekonominin yeni bir döneme girdiğine vurgu yapan yayınlarıyla 1998’de Pine ve Gilmore’un ‘Deneyim Ekonomisine Hoşgeldiniz’ çalışmasıyla (Pine ve Gilmore, 1998) geliştirdiği görüşler deneyimsel markalamanın toplumsal yaşama dâhil olmasını sağlamıştır. Bu durum günümüzde ‘deneyim’ kavramının hemen her sektörde bir değer yaratma modeli olmasına yol açmıştır. Küreselleşmenin sonucu olan rekabet ortamı ve hızlı tüketim eğilimi, deneyimin değer yaratma noktasında ürün, hizmet ya da fikre yeni ve özgün kalabilme ömrü sağladığı açıktır. Bu eğilim en çok da yaratıcı sektörler için anlam yaratma çabası haline dönüşmüştür. Konuya mekânsal açıdan bakılacak olursa, Kotler’in 1974 yılında ‘atmosferik’ kavramını ileri sürmesi ile ticari mekâna yüklenen anlam yeni bir boyut kazanmıştır. “İletişimde sessiz bir dil” olarak tanımlanan (Kotler,1974:48) atmosferik terimi, deneyim pazarlaması ve deneyimsel markalama konularında mekân tasarımının önemini vurgulamıştır.

Kullanıcının pasif bir öznenen katılımcı bir paydaş haline geldiği günümüz tasarım disiplinlerinde insana ve onun değerlerine yönelik çalışmalar her zamankinden daha yoğun şekilde yapılmaktadır. Kullanıcıyı merkeze alan ve sürece katkı yapmasına imkân veren bu tasarım yaklaşımları, onun sembolik ve psikolojik ihtiyaçlarına da önem verilmesine yol açmıştır. Bu durum kullanıcının bir mekân içerisindeki fiziksel ihtiyaçlarını ve beklentilerini karşılamının ötesinde, ona hatırlanabilir anlar tasarlamakla ilişkilendirilebilir. Arzuladığı sosyal kimliğe referans veren deneyimler yaşayan mekân kullanıcıları, kimlik boyutunda mekânın imajıyla etkileşim yaşamakta ve bir yaşam stili deneyimleyebilmektedir. Bu ele alış, özellikle marka-mekân tasarımında bütüncüllüğü işaret etmektedir. Tasarım alanında bütüncül

yaklaşım, 1907 yılında Peter Behrens'in AEG türbin fabrikasına tasarım danışmanlığı vermesiyle tarihlenebilir. Behrens, kurumun logosundan ürünlerine, mimarisinden çalışanların dinlenme alanlarına, tanıtım afişlerinin grafik tasarımlarından personel yaka kartlarına kadar her detayda tek bir bakış açısıyla bütünde bir tasarım hizmeti sunmuştur.

Günümüz mekân tasarımcısının, kullanıcının arzuladığı kimlik kodlarına referans veren çözümlerini mekâna işleyerek kullanıcı ile marka arasındaki deneyimi güçlendirdiği bilinmektedir. Konuya dair öne çıkan örnekleri perakende alanında amiral mağazalardan takip etmek mümkündür. Amiral terimi denizcilik geleneğinden gelir ve filodaki öncü gemi için kullanılır. Amiral gemi en ağır silahlı, en yeni, en büyük ve en önemli gemiyi ifade etmektedir. Buradaki benzeşimi kullanan perakende sektörü de bu terimi, mağazalar içindeki en önemli, en büyük hacimli, en geniş ürün gamı barındıran ve en ayrıcalıklı tasarıma sahip mağaza anlamında kullanmaktadır. Özellikle markaların kendilerini ifade etmek için kullandıkları prestij mağazaları olan bu tip mağazalarda tasarım ve mesaj, satış kaygısının önüne geçmektedir. Markanın asıl amacı, hedef kitlesi ile etkili bir iletişim kurarak vermek istediği mesajın hatırlanabilirliğini bir deneyimle perçinlemek yani iz bırakmaktır.

Perakende Tasarımında Mekân Deneyimi

Çalışmanın evrenini oluşturan 'amiral mağazalar' mekân deneyimi üzerinden araştırılmış ve literatür taraması ile ulaşılan kaynaklardan elde edilen yaklaşımlar ile analiz edilmiştir. Bu söylemler, pek çok ajansın ve perakende alanında tasarım uzmanının (Dalziel&Pow, 20.20, Briggs Hiller, Campaign Design, Checkland Kindleysides, Chute Gerdeman, Culde Sac, Future Brands UXUS, gpstudio, Gensler, Design4Retail, Green Room Design, HMKM, I-AM, Lukstudio, Millington Associates, Office Twelve, Partners+Spade, Pompei C3, Portland Design, Quadrant Design, Sheridan&Co., The One Off, YourStudio ve Insider Trends'in baş direktörü ve perakende uzmanı Cate Trotter) konuya ilişkin ortak görüşlerinden çıkarımlarla ortaya konmuştur. Perakende alanında 'deneyim parçaları' olarak ifade edilebilecek deneyim parametrelerinin çoklu kullanımıyla bütünde katmanlı bir deneyim tasarlanabildiği düşünülmektedir. Bu deneyimlerin mekân tasarımında vücut buluşunu ifade eden kategoriler ise Turley ve Milliman'ın deneyim ve bağlam oluşturmak için yönetilecek olan iç mekân atmosferi çalışmasında 5 grup olarak ortaya konmuştur (Turley ve Milliman, 2000: 194).

1. Dış ortam: Bina ile çevresel veriler, tabela, vitrin, park imkânı vb.
2. Genel iç mekân: Aydınlatma, müzik, koku, ısı, ambiyans, temizlik vb.
3. Yerleşim ve tasarım: Ürün gruplama, mağaza trafik akışı, koridor yerleşimleri, departman konumları, raflar ve kasa yerleşimi
4. Satın alma noktası ve dekorasyon: Satın alma noktası göstergeleri, işaretler, kartlar, ürün gösterimleri, etkileşim için gösterimler, kiosklar vb. atmosferik öğeler
5. Ortamdaki insan değişkenleri: Çalışan kıyafetleri (üniformaları), kalabalık ve yoğunluk

Bu 5 kategori, örnekleme analiz yapılacak olan amiral mağazalar için incelemenin mekânsal temeli olarak ele alınmıştır. Buna ek olarak seçilen amiral mağaza örnekleri perakende alanında en başarılı 50 tasarım ajansı olarak belirlenen (Insider Trends, 2018) ödüllü firmaların sektöre dair ortak görüşlerinden ortaya çıkan aşağıda sıralanan kriterler ile de analiz edilmiş ve güncel gereklilikler çalışma kapsamında değerlendirilmek istenmiştir. Bu yolla akademik görüşün, alanın sektördeki uzmanlarının tecrübeye dayalı görüşleri ile harmanlanarak çalışmaya zengin bir bakış açısı katmak amaçlanmıştır. Perakende tasarımıyla ilgili bahsedilen (Insider Trends, 2018) güncel söylemlerden çıkarımlar şu şekilde sıralanabilir:

1. Anlamlı yeni marka kimlikleri ve anlamlı mağaza deneyimleri yaratmak.

2. Etkileşimli perakende alanları yaratarak dijitali etkili yollarla birleştirmek.
3. Marka hikâyesini görsel olarak anlatmak.
4. ‘Yaratıcı düşünme’ ile markaya değer katacak farklı duygu alanları tasarlamak.
5. Dijital markaları fiziksel alanlara çevirmek.
6. Müşteri ile duygusal olarak gerçek ilişkiler kurmak.
7. Zamansız, heyecan verici, sürükleyici ve iz bırakan deneyimler yaratmak.
8. Holistik bir tasarım süreci geçirmek.
9. Geleceğe ve yeniliğe açık tasarımlar yapmak.
10. İlham verici deneyimler için sezgisel tasarımlar yapmak.
11. Alışkanlık oluşturacak ürün/mekân tasarlamak ve yaşam stili önermek.
12. ‘Instagramlanabilir’ alanları planlamak. (sosyal medya için tasarlanmış alanlar)
13. Teatral bir mekân kurgulamak.
14. Sanata yer vermek.
15. Sosyal bilinci iyileştirecek işlevleri mekân tasarımına dâhil etmek.
16. Destekleyici çözüm ortakları ile etkinliklere yer vermek ve iş birlikleri yapmak.
17. Hikâye anlatımını kullanarak kullanıcı ile duygusal etkileşim yaratmak.
18. Eğlenceyi ciddiye almak.
19. Kaçış sağlayan deneyimler tasarlamak.
20. Kullanıcıya ‘biricik’ hissiyatı vermek ona özel düşünülmüş çözümler içermek.
21. Perakende alanını ‘kürasyon’ alanı gibi düşünüp tasarlamak.
22. Çevreyi iyileştiren ve biliş düzeyini geliştiren mekânsal öneriler getirmek.
23. Teatral düşünerek mekân tasarlamak.
24. Kullanıcının ‘kendini keşfetme’ ihtiyacını karşılayan deneyimler yaratmak.
25. Perakende tasarımcısı olarak ‘yaratıcı hatıra yapımcısı’ olma fikriyle çalışmak.

Yukarıda belirtilen deneyim unsurlarının tasarım açısından karşılıklarına analizde yer verilmiştir. Burada bahsi geçen söylemlerin mekânsal deneyim içerikli olanları çalışmanın örneklem analizinde ‘deneyim sağlayıcısı’ ifadesi ile kullanılmıştır. Deneyim sağlayıcılarını mekânda devreye almaya yarayan ‘deneyim sürücüsü’ ifadesi ise mekânda deneyim yaratma metodlarıyla ilişkilendirilmiştir. Deneyim sağlayıcılar mekânda, markanın stratejisine yönelik kullanıcıyı mekânda tutmaya yarayan, mekâna çağırın ya da mekândaki kullanıcıya marka sadakati aşıl原因an öğeler olarak çalışır. Bunlar: (1) İkonik lokasyon, (2) tarihsel vurgu, (3) holistik yaklaşım, (4) mekânda ek program önerisi, (5) farklı duygu alanları, (6) teatral tasarım, (7) yaşam stili önerisi, (8) sanata yer verme, (9) tasarlanmış sosyal medya alanları, (10) çevrimiçi- çevrimdışı senkronizasyon, (11) etkileşimli teknoloji uygulamaları, (12) gerçek ilişkiler, (13) iş birlikleri ve etkinlikler, (14) sosyal bilinç geliştirme. Bu sağlayıcıların mekân deneyimi noktasında çalışma biçimleri şu şekilde açıklanabilir.

1. İkonik lokasyon: Mağazanın kent içerisindeki konumu elbette markanın stratejik pazarlama kararları arasındadır. Bu kararlar, marka bir AVM içerisinde, bir yaşam kompleksi içerisinde, bir geçici yerleşim olarak pop-up kurulumuyla kentin aktif bir merkezinde ya da kentin ikonikleşmiş bir caddesinin üzerinde konumlanabilir. Dünyada markalaşmış şehirler olduğu gibi bu şehirlerin de markalaşmış caddelerinin olduğu ifade edilirken (Kaya, 2018); bu caddelerin can damarlarının lüks markaların istikrarla buradaki varlığı olarak öne sürülmüştür. Son yıllarda alışveriş kompleksleri içinde varlık göstermek avantajlı sayılsa da raporlar gösteriyor ki uzmanlar cadde üzeri mağazacılığa geri dönüş yapılacağı görüşündedir (Burrows, 2018: 8). Bu noktada mağazanın ikonik bir lokasyonda olması ya da eski ikonik bir binanın yeni sahibi olması mekân deneyimi açısından etkileyici bir unsur olarak görülmektedir.

2. Tarihsel vurgu: Markanın tarihsel sürecini ortaya koyarak bunu deneyime dâhil etmesi ile ya da varlığını sürdürdüğü yapı bütününe ilişkin tarihe vurgu yapması durumlarını kapsayan bir deneyim unsurudur. Tarihe önem veren ve köklü olan marka algısı, hedef kitesinde güven ve bağlanma duygularını harekete geçirebilmektedir. Mekân içerisinde tarihe gönderme yapan donatıların kullanımı ya da retrospektif bakış açılarıyla yapılan kurgular, bu deneyim sağlayıcısının devreye alınmasında kullanılmaktadır. Son yıllarda pek çok mekânın renovasyon geçirip yeni bir fonksiyon kazanarak kent yaşamına dâhil edildiğine şahit olunmaktadır. Eski likör fabrikasının (İstanbul) Pilevneli Sanat Galerisi'ne dönüştürülmesi, Uşaklıgil apartmanının Beymen mağazasına (İstanbul) dönüştürülmesi ya da Londra'da 1900'lerden kalan eski tiyatro binasının Burberry mağazasıyla yeniden hayata katılması örnek olarak gösterilebilir.

3. Holistik yaklaşım: Holizm, bütüncül yaklaşım şeklinde açıklanabilir. Tasarım alanındaki mekânsal kullanımı ise, marka kültürünün her bir detaya ustaca işlenmesidir. Bir marka kültürü sağlayıcısı olarak tasarımda aranacak olan bu kriter mağazaya girmeden başlayan bir sürece işaret etmektedir. Yani mağazanın dış cephesinden algılanma biçimi, giriş mahali, mağazanın yerleşim planı, müşteri ile temas noktaları, mağaza içindeki grafiksel tasarım unsurları, mağaza içindeki ses ve koku ile mekân deneyimine destek olacak uygulamalar, çalışanların yaklaşımları ve görünüşleri, ürünlerin yerleşim kararları vb. gibi unsurlar içmimari ele alışı bütüncül kılan öğeler olarak holistik bir marka deneyiminin parçalarıdır.

4. Mekânda ek program: Marka deneyimi, mekâna yeni öneriler getirilerek çok boyutlu bir hale dönüştürülebilmektedir. Mağazaya ek bir fonksiyon eklenerek kullanıcının mekânda daha uzun ve nitelikli zaman geçirmesi sağlanmaktadır. Bu ek program genellikle, stratejik olarak markanın imajına uygun yaşam stiline ait bir öneri olur. Böylece önerilen yaşam stiline uygun bu yeni program ile kullanıcı marka imajı ile sarmalanır ve kendini çevreleyen bu deneyim ortamına karşı koymak yerine o ek programı denemek ister. Örneğin, mağazalara kafe, restoran, bar eklenmesi, bu kafelerde çeşitli etkinliklere yer verilmesi (söyleşi, kitap tanıtımı, tatlı yapım atölyeleri, vb.), kuaför, bakım ve danışma alanları oluşturulması gibi pek çok ek fonksiyon mağazanın mekân programına eklenilebilmektedir. Bu durum pek çok deneyim sağlayıcısını (örneğin, farklı duygu alanları yaratma, yaşam stili önerisi, gerçek ilişkilere yer verme, ortaklık- etkinlik, sosyal bilinç geliştirme vb.) da tetiklemektedir.

5. Farklı duygu alanları yaratmak: Kullanıcının duyuşsal ve bilişsel deneyimlerini çoğaltmak yoluyla etkileşim sağlanması olarak açıklanabilir. Mekân içerisinde birbirinden farklı duygulara yol açan mekânsal kurgular ve bazen de fonksiyonlar ile kişi mağaza içerisinde pek çok duyguyu deneyimleyerek çok algılı (multi-sensory) bir deneyim süreci yaşayabilmektedir. Bu zenginlik mağazada geçirilen zamandan keyif almayı destekler ve kişinin mağaza deneyimine dayalı bu hatırasını daha sonra güzel bir duygu olarak hafızadan geri çağırabilmesine yol açar ve böylelikle marka sadakatine katkı sağlar.

6. Teatral tasarım: Mekânın marka kültürüne referans veren teatral, bir ele alış ile deneyime derinlik kazandırmasını sağlamak için tercih edilen bir deneyim unsurudur. Özellikle ikonik lokasyona sahip mağazaların binaları bu sağlayıcı için önemli bir potansiyele sahiptir. Ayrıca bu deneyim sağlayıcısı kimi zaman mekân içerisindeki konseptin dramatize edildiği bir gösteri yoluyla da kullanılabilir.

Gentle Monstler (Londra) amiral mağazası içinde kurgulanan kungfu temalı savaş alanına kinetik heykellerin, temaya uygun içerik üreten medya duvarlarının ve aksesuarların yerleştirilerek bütünde tematik teatral bir atmosfer yaratılması örnek gösterilebilir.

7. Yaşam stili önerisi: Markaya ait yaşam kültürü mekânsal kurguya katkı sağlayabilmektedir. Satışı yapılan ürünler dışında marka imajından beslenen ve mekâna yerleşen yaşam stiline yönelik düzenlemeler ile sağlanan deneyim unsurdur. Örneğin, sürdürülebilir materyaller ile koleksiyon çıkaran bir moda markası mağazasını, sürdürülebilir kullanım eşyaları ve geri dönüştürülmüş malzemeden üretilmiş mobilyalar ile destekleyebilir ya da günlük yaşamda pratik geri dönüşüm yollarını betimleyen sunum ya da gösterimler ile, mekân içine yerleştirdiği çevre dostu ürünlerin yaşam rutinine katılımını destekleyebilir. Bu uygulamaların temel hedefi, mekân içerisine yayılmış markanın önerdiği yaşam stilini sergilemesidir.

8. Sanata yer verme: İnsanın yaşama değer katma girişimlerinin özgün uğraşısı sanat, mekân içerisinde tasarlanan deneyime derinlik ve anlam katmak için kullanılırken, marka da bu yolla sanatla buluşma sağlayıcı rolüyle değer görmektedir. Sanat ile ilişkide olmanın insanları rehabilite edebilme ve sosyo-kültürel açıdan daha üst noktalara taşıyabilme potansiyeli bilinmektedir. Sanatın özgün varlığı, mekân içerisine yayılarak mekân deneyimini de özgünleştirebilmektedir. Böylelikle mekânda deneyim içinde deneyim tasarlanabilir.

9. Tasarlanmış sosyal medya alanları: Sosyal medya kullanımının gerekliliği ya da önemi bu çalışmanın konusu değildir ancak bilinmektedir ki; sosyal hayat, kişisel yaşantı ve hatta iş yaşamı artık bu medya alanlarıyla tetiklenen bir boyuta gelmiştir. Bu durum toplumsal değişimlerden direkt etkilenen perakende sektörüne de yansımıştır. Markanın kullanıcısı artık mağaza deneyimini sosyal medya platformlarında paylaşma ihtiyacı duymaktadır. Elbette bu ihtiyaç aidiyet hissetme ve tatmin olma boyutunda kimlik ve kişisel varlık özelinde bir sembolik ihtiyaçtır. Bu durum günümüzde yaygın hale gelmiştir. Mekân tasarımcıları bu noktada ‘fotoğraflanabilir’ sosyal medya alanlarını mekân tasarımına dâhil etmeyi ve böylelikle mağazada düşünülmüş ve planlanmış bir alanda bu deneyime yer açmayı gündeme almışlardır.

10. Çevrimiçi-çevrimdışı senkronizasyon: Günümüzde markaların fiziksel ve sanal mağazaları ile karşılaşmaktadır. Sanal mağazanın yaygınlaşması ile sanıldığı aksine fiziksel mağazaların gücüde artmıştır. Varoluş amaçlarında değişim yaşanan fiziksel mağazalar, markaya ait çevrimiçi uygulamalar ve mobil uygulamalar ile beslenerek çevrimdışı (fiziksel mağaza) alanlarda ayrıcalıklı deneyimlere yer vermektedirler. Mobil uygulamanın içeriğinin fiziksel mağazada karşılığının bir deneyime yol açması ile sağlanan bu deneyim sağlayıcının, gelecek teknolojik gelişmelerle daha da farklı noktalara gideceği ön görülmektedir.

11. Etkileşimli teknoloji kullanımı: Mekânda ileri teknoloji uygulamaların kullanımı ile mağaza deneyiminin güncel gelişmelerden beslenmesini sağlayan markaya, yeniliklerle ve gelecekle barışık bir imaj kazandırmaya destek olan deneyim sağlayıcısı olarak ifade edilebilir. Arttırılmış gerçeklik uygulamaları, medya duvarlarında mağaza içerisinde yayılan ortak görsel işitsel içerik akışı, IOT ile (nesnelere arası internet kullanımı) ile alışveriş deneyimini kolaylaştıran uygulamalar, yeni yazılım uygulamaları ile mobil telefonların dâhil edildiği kişiye özel içerik akışı sağlayan uygulamalar, vb. pek çok yenilik ile mağaza içerisinde teknolojik deneyimler sunulmaktadır.

12. Gerçek ilişkiler: Mekân tasarımında yüz yüze iletişimin yaşanabildiği alanlar ayrıcalıklı olarak planlanmaktadır. Günümüz teknoloji uygulamalarıyla birebir temasla alınan hizmetler azalmıştır. Ancak bu azalma insanla fiziksel etkileşimin konumunu da değiştirmiştir. Gerçek ve duygusal diyaloglar kurularak müşteriyle marka temsilcisi arasında kişiye özel bir bağ kurulabilmektedir. Duyguları harekete geçiren ve ayrıcalıklı hissettiren bu deneyim sağlayıcısı kimi zaman grup etkileşimlerine de olanak tanımaktadır. Kişiye özel (haute-couture) terzilik hizmetleri, stil danışmanlık hizmetleri vb. şekilde örneklenebilir.

13. İş birlikleri/etkinlikler: Son yıllarda ‘co-working (ortak çalışma) yaklaşımı hemen hemen her sektörde yerini almıştır. Günümüzde pek çok sektörden firma bir çözüm ortaklığı paylaşmayı yeni bir iş modeli olarak benimsemiş ve başarılı projeler için gerekliliğinin farkına varmıştır. Bu çalışma modelini mekâna taşıyan çeşitli perakende mağazalarının da olduğu bilinmektedir. Şemsiye marka altındaki farklı iş alanlarında bulunan markaların mağazalarında birbirlerinin ürünlerine yer vermeleri ve zaman zaman bunu mağaza içerisinde bir etkinlik organizasyonu ile mekânsal olarak da destekledikleri örnekler mevcuttur. Ayrıca birbirinden tamamen bağımsız ve farklı sektörlerde çalışan markalarında iş birliği ile mağaza içinde tanıtımlarını yaptıkları ortak projeler de gerçekleştirilmektedir. Bu ortaklık ve etkinlikler kullanıcıları mağazaya gitmeye teşvik ederek fiziksel mağaza deneyimini destekler.

14. Sosyal bilinç geliştirme: Perakende sektörü tüketim dinamiği ile çalıştığı için bazı markalar kendilerini bu noktada sorumlu hissetmekte ve kitlelere ulaşabilme güçlerini sosyal bir iyiliğe sebep olma potansiyeline çevirmeyi istemektedir. Mağaza içerisinde bir mekânsal etkinliğe dönüşebilen uygulamalar olduğu gibi mekânda yalnızca bilgilendirmenin yapıldığı uygulamalar mevcuttur. Örneğin H&M için 2018 yılında tasarlanan mağazalarda, eski ürünlerin tamir edilip yeni bir imaja kavuşturulabildiği dikiş makinelerinin bulunduğu ‘yenileme’ alanlarına yer verilmiştir. Ayrıca eski kıyafetlerin getirilip ödeme sırasında belirli oranda bir indirim uygulanması da geri dönüşüme teşvik olarak markanın sosyal sorumluluk uygulamalarındandır.

Perakende tasarımda mekân deneyiminin bir diğer parametresi ise; belirtilen deneyim sağlayıcılarının kullanıcı ile nasıl buluşturulacağını ifade eden deneyim sürücülerini bahsedilebilir. Bunlar deneyim sağlayıcılarının devreye alınmasına yarayan metotlardır. Deneyim sürücü olarak ifade edilen bu metotlar literatür taramasıyla elde edilmiş görüşlerle oluşturulmuştur. Bunlar: (1) Hikâyeleştirme, (2) oyunlaştırma, (3) kişiselleştirme, (4) eğlendirme, (5) kaçış sağlama, (6) bilgilendirme olarak ifade edilebilir.

Hikâyeleştirme olarak ifade edilen deneyim sürücüsü, kullanıcıya duygusal olarak ulaşmak için kullanılmaktadır. Hikâyenin gücünün zamansız olduğu ve tarihinin antikiteye dayandığı belirtilmiştir (Interaction Design Foundation). Insider Trends (2016), pazarlamaya ‘onlar ve biz’ perspektifinden bakılmaması gerektiğini ifade ederken daha derinlikli önem taşıyan şeyin ‘anamlı anılar yaratmak’ çabası olduğuna vurgu yapmıştır. “Anlatılar, insanların kendilerini anlamalarına, karmaşık bir dünyayı anlamlandırmalarına yardımcı olur. Yaratıcı perakende stratejileri ve tasarımının bu ‘kendini keşfetme’ ihtiyacını önemli ve özel bir şekilde yansıtmaları gerekir” (Insider Trends, 2016). Oyunlaştırma olarak ifade edilen deneyim sürücüsü, tasarımda çevrimiçi ve çevrimdışı alanlarda yaygın olarak kullanılan kullanıcı odaklı bir yöntemdir. Kullanıcının aktif olarak katılım gösterdiği bu sürücü, oyun teorisinin sosyal, duygusal ve bilişsel özelliklerini kullanır. Bu yolla, kullanıcılar oyun mekânı ile kurgulanmış deneyimi yaşarken, ödüllendirilme ve kazanma motivasyonu ile tasarımın içine çekilirler.

Kişiselleştirme olarak ifade edilen deneyim sürücüsü, günümüzde tasarımın kişinin kimlik kodlarına temas sağlanarak yapılmasına dayanan bir yöntemdir. Günümüzde pek çok alanda kişiye özel tasarım yaklaşımı ile sıkça karşılaşılmaktadır. Bunlar, özel dikim moda hizmetleri, kişiselleştirilebilir teknolojik arayüzler, ürün tasarımında kişiye ve ihtiyaçlarına özel kullanıcı hafızası kullanımı vb. gibi pek çok şekillerde karşılaşılan öğelerdir. Kişinin ihtiyaçlarına değer veren ve ayrıcalıklı olduğunu hissettirme fikrine dayanan bu sürücü kullanıcının marka, ürün ya da mekân ile ilgili bağlılık geliştirmesine destek olur. “Bireysellik modern pazarlamanın kalbidir. Perakendecilerin her müşterinin benzersiz olma arzusuna ihtiyacı vardır (Insider Trends, 2016).” Kendi ihtiyaçlarına özel düşünülmüş ortamların yaratıldığı mekânsal programda marka ile bağ kuran kişi özel hissettirildiği fikri ile mekândan ayrılır ve bunu hafızasına işler.

Eğlendirme olarak ifade edilen deneyim sürücüsü, deneyim ekonomisinin günlük yaşam pratiklerine yerleşmesi ile ilk olarak tema parklarıyla (Disneyland) yaşanmaya başlanmıştır. Bu sürücü kişinin pozitif hisler ile çevrenmesini heyecan, haz ve benzeri duygularla mutlu hissetmesini temel almaktadır.

Eğlence, olumlu bir motivasyon olarak kendisine eklenen fonksiyonlara da pozitif ivme kazandıran ve oldukça yaygın kullanılan bir araçtır. Solomon (2004: 207)'a göre alışveriş ve eğlence aktivitelerinin birleşip 'retailtainment' olarak tanımlanması yeni bir durum olmadığını, kökeninin antropologlar tarafından yapılan çalışmalarda festival pazarlarına dayandığını paylaşmıştır. Eğlence ve alışveriş deneyimini birleştiren 'retailtainment' yani 'perakende eğlence' nin pozitif gücünün kişileri ve hatta grupları çevreleyecek bir dinamik etkiye sahip olduğu açıktır.

Kaçış sağlama olarak ifade edilen deneyim sürücüsü, 'escapism' konseptinden beslenen bir süreliğine de olsa gerçekten kopmak şeklinde ifade edilebilir. Tarihi büyük buhrana dayanan bu fikir tasarım literatüründe daha yenice bir söylem sayılabilir. Bu sürücü, kullanıcıya marka, ürün ya da mekân (ya da birkaçı birlikte) aracılığıyla gerçek hayattan kısa süreliğine kopma hissini sürükleyici bir biçimde deneyimletir. Günümüz sanal ortam tasarımlarında arttırılmış gerçeklik vb. pek çok uygulama ile 'zihinsel daldırma' kullanımı yaygındır. Ancak Agathi Katseni fiziksel dünyanın zihinsel daldırma etkisinin her şeyden üstün olduğunu belirmiş; fiziksel mekânın bir yanılsama aracı olarak kullanılmasıyla kaçış deneyimi yaratılması üzerine bir tez ileri sürmüştür (Katseni, 2019).

Bilgilendirme olarak ifade edilen deneyim sürücüsü, çağcıl gereksinimlere işaret etmektedir. İnsanı ilgilendiren ve yaşamın kalitesini iyileştirecek her konuda bilgi sahibi olma isteği modern insanın vatandaşlık sorumluluğu olmuştur. Bilinç düzeyini arttıran, çevresel, sosyal ve küresel konular gibi pek çok konuda bilinçli birey olma girişimlerini destekleyen faaliyetler ilgi çekici hale gelmiştir. Bu faaliyetlerin tasarım disiplinlerince kurgulananları ise, kişileri bilinçlendirirken onlara yaratıcı deneyimlerin eşlik etmesini sağlar. Bunu bir marka, düzenlediği satış-dışı etkinlikleri ile; bir ürün, kendi var olma sebebi ya da ambalaj tasarımı ile; bir grafik tasarım öğesi info-grafik kurgusu ile; bir sanat eseri sergi teması, malzemesi veya içeriği ile; tasarım bir giyim eşyası oluşturulduğu materyali ile ya da bir mekân; bağlamı, donatıları ve sahne oldukları ile geliştirebilir.

Ssense Montreal Amiral Mağaza Deneyimi

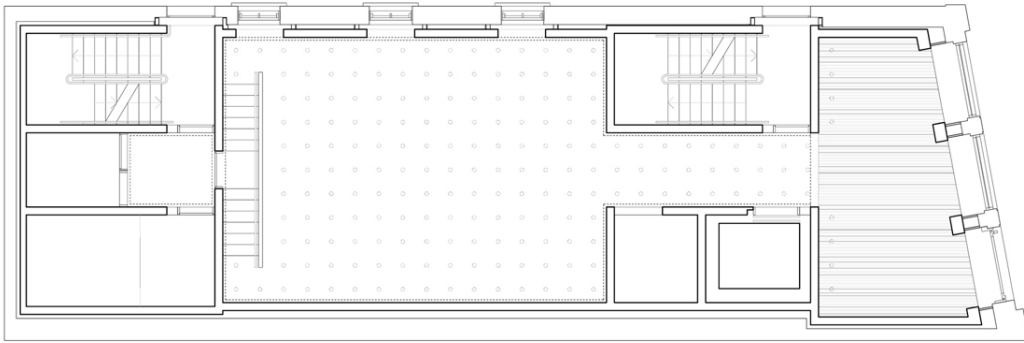
Kanada'nın Montreal şehrinde XIX. yüzyıldan kalma 5 katlı bir binaya yerleşen Ssense David Chipperfield tarafından 2015 ile 2018 yılları arasında tasarlanmıştır. Markanın kurucu ortağı Rami Atallah, Ssense'in ilk fikrinsel sürecinde fiziki ve online mağazacılığı birlikte planlamak istediğini vurgulamıştır (Finney, 2018). Bu düşünce, daha sonra çevrimiçi mağaza ve fiziki mağazada birbirini destekleyecek hizmetleri kurgulayarak güçlendirilmiştir. Ssense'in perakende stratejisi direktörü Talia Dorsey'nin ifadesiyle "binadan dahası bir altyapı olan Ssense Montreal, sürekli deneyimleri ve sürekli değişen içerikleri barındıran bir yapıdır" (Frame, 2018).



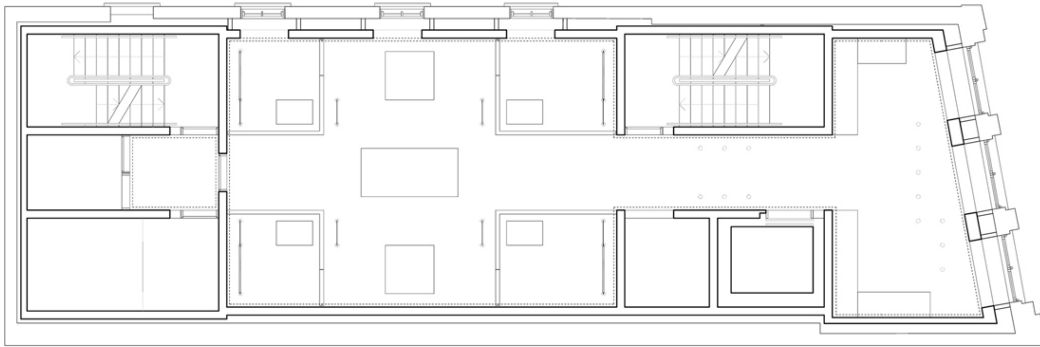
Görsel 1-2. Ssense Montreal Mağazasının Cephe Fotoğrafi ve Giriş Kat İç Mekân Fotoğrafi

Mağazanın genel atmosferi içine yerleştiği binanın gerçeğinden tamamen koparılmasıyla oluşturulmuştur. Minimalist bir tasarım üslubu ile mekânın içine girildiğinde mağazanın bağlamı ile ilişkisinin kopuk olduğu hissedilebilir. Beton blokların cepheden okunduğu ancak hiçbir ürüne ya da bir mağaza varlığına dair verinin bina cephesinden dışarı sızdırılmadığı bu mekân, kullanıcıya bir kaçış deneyimi sunmaktadır. İç mekâna hâkim brüt beton ve krom kaplama dokuları alışveriş katlarında ve kafeterya bölümünde kesintisiz sürdürülmüştür. Ayrıca mekânın minimal algısının ve temiz bitişlerinin oluşturulması için bina içinde bir zarf, bir iç kabuk oluşturulmuştur. Bu iç kabuğun tasarlanmasıyla bütün mekanik tesisat duvar, zemin ve tavana gizlenmiştir.

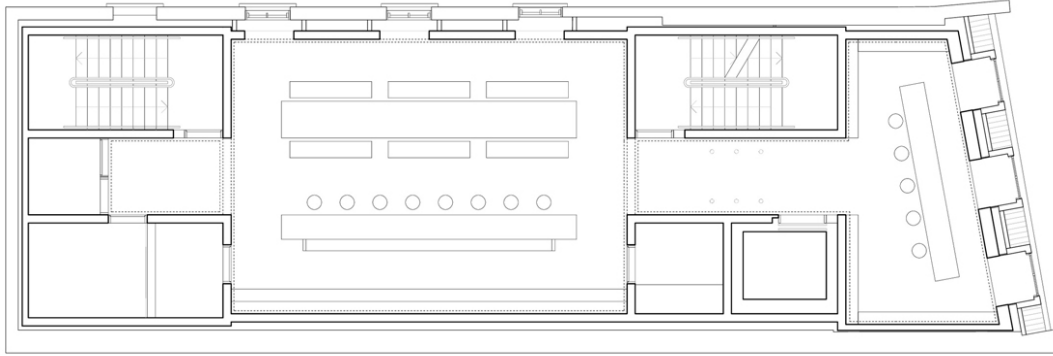
Mağazada depo ve stok için bir alan tasarlanmamış bunun yerine farklı bir hizmet tasarımı olarak 'randevu tabanlı ziyaret' önerilmiştir. Ssense in perakende stratejisi direktörü Talia Dorsey, randevu tabanlı perakende stratejilerinin pazara daha iyi tepki veren mekânsal kullanımlar tasarlamalarına olanak verdiğini belirtmiştir (Frame,2018). Bu mağaza 'pyhgital' (fiziksel ve dijital) olarak tanımlanarak, Ssense'in daha 2000'li yıllarda çevrimiçi ticaretin olumlu unsurlarıyla ve fiziksel olarak ilgi çekici bir mağaza deneyimini eşleştirmeyi başardığı ifade edilmiştir. (Frame, 2019). Ssense Montreal mağazasının fiziksel varlığına değer katma girişimlerini pek çok proje ortaklıkları ve dönemsel iş birliklikleri ile de desteklemektedir. Fiziksel mağazacılığı tamamen etkileşim deneyimi üzerine planladığı söylenebilir. Bu noktada mekânın çok potansiyelli olması yani mekân içinde farklı yerleşimlere ve kurgulara ve hatta sanatsal enstalasyonlara yer verebilecek nitelikte tasarlanmış olması bilinçli bir tercihtir. Hem marka kararları hem de mekânın tasarımı tüm bu etkileşimleri gerçekleştirmek üzere kurgulanmıştır. Toplamda 13000 metrekareye ve 5 kata yayılan bu amiral mağaza tasarımında 4 deneyim sürücüsü 7 deneyim sağlayıcısı ile çalışmıştır. Tasarımda etkin olan deneyim sürücüleri eğlendirme, kişiselleştirme, kaçış sağlama ve bilgilendirmedir. Deneyim sürücülerinin analizi ise, maddeler halinde anlatılacaktır.



Görsel 3. Ssense Montreal Mağazası Giriş Kat Planı



Görsel 4. Ssense Montreal Mağazası 2.Kat Planı



Görsel 5. Ssense Montreal Mağazası 3. Kat Planı

a. İkonik lokasyon: Mağazanın Montreal şehrinin tarihe şahitlik etmiş yapılarının arasında olduğu söylenebilir. Notre Dame Bazilikasının karşısında yer alan mağaza XIX. yüzyıldan kalma binanın yeniden işlevlendirilmesiyle projelendirilmiştir. Konum itibariyle çevrelendiği atmosfer şehrin tarihinin öne çıktığı yerlerden biridir. Limana ve pek çok tarihi yapıya yakın konumuyla dikkat çekici bir sirkülasyon bölgesinde yer alan yapı bugün yenilikçi bir mağazacılık anlayışına ev sahipliği yapmaktadır.

b. Tarihsel vurgu: Mağazanın geçmişe dair bir tek referansı bina ve ona ilişkin cephe imajıdır ve iç mekânda bu bina kimliği tamamen başka bir kabuk oluşturularak çarpıtılmıştır. Burada tersten okunabilecek bir tarih vurgusundan bahsetmek mümkün olabilir. Geçmişe dair izleri iç mekâna taşımama kararı aslında yaratıcı bir yoldan tarihsel vurgu için zemin oluşturmuştur. Kabuk ve iç arasında diyalektik bir tavır ortaya konmuş, tarihsel vurgu sağlanmıştır.



Görsel 6-7. Ssense Montreal Mağazası Cephe Fotoğrafı ve Yapıya Giydirilen İç Kabuk Fotoğrafı

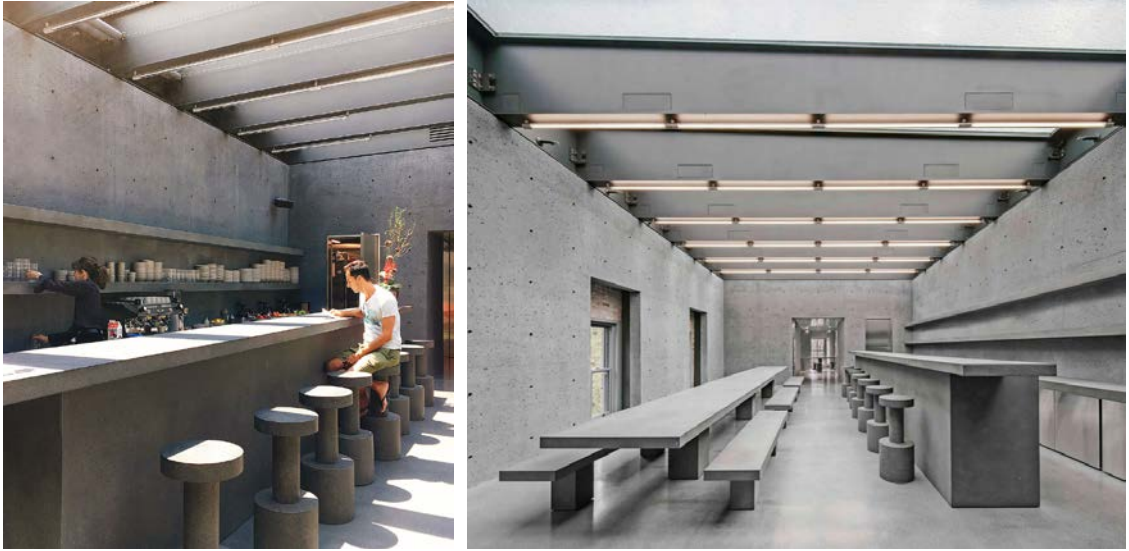
c. Holistik yaklaşım: Ssense'in bu amiral mağazasında tam anlamıyla bir bütünsellik yakalanmıştır. Mağazaya girmeden önce oluşturulan tarihsel algı kapıdan girildiğinde aniden yıkılır ve bu yıkım da holistik tasarım deneyiminin bir parçasıdır. Böylelikle içeride başka bir atmosfer olduğu vurucu şekilde hissettirilir. İçeride oluşturulan bütün duvarlar yüzeyler ve teşhir alanlarında ve mobilyalarda kullanılan tek düze materyal ve renk seçimi ile desteklenen bütünde minimalistik bir atmosfer yaratılmıştır. Binanın içine yerleşen mekanik kabuk ise çevrede herhangi bir karmaşanın görünmesini engellemiş ve minimal etkiye destek olmuştur. Enstalatif düzenlemelerle ürünlerin tekil sunumları da mekân tasarımına katkı sağlamıştır. Mekânın içine yerleşen her bir parçanın tasarım çıkış noktası aynıdır. Bu durum bütüncül bir çevresel deneyim ortamı oluşturur. Alışveriş katlarında ve kafede gerçek dünyadan ve günlük materyallerden uzak bir mekânsal deneyim kurgulanmıştır. Deneme kabinlerinin parlak sac

dokusu, her yeri kaplayan beton doku ve metalik etkili armatürler, teras katında yer alan kafenin mekân çözümündeki minimal öneri ve kafe menüsünde yer alan yiyeceklerin sunumuna kadar her bir detayda mağaza içine yayılan bu ‘atmosferik’ tasarım etkisi algılanmaktadır.



Görsel 8-9. Ssense Montreal Mağazası Mekân ve Ürün Yerleşimi

d. Mekânda ek program: Mağazanın 5. katında mağazanın tasarım kodlarıyla tasarlanmış bir buluşma noktası yaratılmıştır. Bu kafeteryada minimal grup oturma önerisi ve ‘snack bar’ (atıştırmalık bar) düşünülmüştür. Kullanıcı, mağazanın tamamında yaşadığı deneyimi kafede tat ve koku alma duyularını da ekleyerek pekiştirmektedir. Ayrıca bu ek program, fiziksel mağazanın tercih edilebilirliğini sağlamakla beraber kullanıcıdaki marka algısını pekiştirecek bir sosyalleşme alanı da oluşturmaktadır.



Görsel 10-11. Ssense Montreal Mağazası Teras Kat Kafe ‘Tastet’ Bar fotoğrafı ve Geniş Açıdan Kafe Fotoğrafı

e. Çevrimiçi- çevrimdışı senkronizasyon: Marka oluşumundan itibaren simultane bir çevrimiçi hizmet veren mağaza da oluşturulmuştur. Markanın güncel perakendecilik vizyonunun önemli bileşimi olarak gördüğü bu iki mağaza, türünün eş zamanlı tasarlanması, birbirini destekleyen hizmetlere olanak sağlamıştır. Bu hizmetlerin markanın ilk mağazasından edindiği müşteri ile satış danışmanı deneyimlerinden oluşan bir envanter aracılığıyla hazırlandığı öne sürülmüştür (Frame, 2018). Bu amiral mağaza Kuzey Amerika’da en verimli satış yapan mağaza olarak gösterilmiştir. Depolama alanı bulunmayan mağaza sadece merkez bir depo ve randevulu ziyaret ile hizmet vermektedir. Kullanıcıların çevrimiçi mağazalarda beğenip denemek istedikleri ürünleri belirtmeleri sonrasında fiziksel mağazaya

o ürünler gönderilmektedir. Kullanıcı, fiziksel mağazada görüşeceği stilistten çevrimiçi hizmetle randevusunu alarak belirlenen gün ve saatte kendisi için getirilen ürünler dener, stil önerileri alır ve satış gerçekleşir. Bu deneyimde kişiselleştirme, bilgilendirme sürücülerinden yararlanılmıştır. Dijital deneyimi fiziksel mağaza ile bütünleştirerek, çok uyaranlı ve ayrıcalıklı sunan yeni bir tavır olarak mağazacılıkta ortaya koyması önemli bulunmaktadır.

f. İş birlikleri/ etkinlikler: Ssense Montreal amiral mağazası, yaratıcı projelere elverişli mekânsal kurgusu ile pek çok marka ve tasarımcı ile iş birliği yapmaktadır. Pop up kurgulu 'Vring' projesi için Valentino'ya, Craign Green in 'Genius' projesi için Moncler'a, 'Cutting Room Floor' sergisi için tasarımcı Virgil Abloh'a, 'Open Format' projesi için Bottega Venetta'ya mekânsal olanaklar tanıyan Ssense markası bu girişimleri mağaza ziyaretine anlam katmak amacıyla gerçekleştirmektedir. Böylece hedef kitlesini güncel projelerin içerikleri ile besler ve yeni deneyimlerle sürekli etkileşim halinde olmayı sağlar. Dikkati ve ilgiyi sürekli tutan bu etkinlikler günümüz perakende alanında tercih sebebi olmaktadır ancak Ssense'in bu mağazadaki mekânsal olanaklarının bu tip projelerin performansını arttırmaya yönelik tasarlandığı da kabul edilmelidir. Farklı tavan yükseklikleri ile galerilere sahip mekân, bu gibi etkinlikler sırasında bir sanat galerisine dönüşebilmektedir. Mekân, bir arka plan olarak kalmayıp projeye değer katan unsur haline gelmektedir.



Görsel 12-13-14. Sırasıyla Moncler, Bottega Venetta ve Virgil Abloh'a Ait Yerleştirmeler

g. Gerçek ilişkiler: Mağaza en önemli deneyimini bu sağlayıcı üzerine kurmuştur denilebilir. Kişi çevrimiçi mağazada katalogdan seçer, stilistten randevu alır ve fiziksel mağazaya gidip seçtiği ürünleri ve danışmanın bu seçimlere ek önerilerini dener. Bu ayrıcalıklı hizmet bu amiral mağazanın öne çıkan deneyimidir ve kullanıcıyı mekâna götüren yegâne unsurdur. Stil danışmanı ile birebir ilişkiler kurularak marka ile kişi arasında duygusal bağ kurulumu gerçekleşir. Bu deneyim sağlayıcısının kullandığı sürücüler kişiselleştirme ve bilgilendirme olarak gösterilebilir. Markanın mekânı bir randevu yeri olarak algılatması ise mekânın iletişimsel gücünü vurgulamaktadır. Kullanıcıların mekanla etkileşime girerek deneyimledikleri fiziksel mağazalar, günümüzde sosyal ilişkiler için birer sahneye dönüşmektedir.



Görsel 15-16. Ssense Montreal Mağazasındaki Deneme Odalarının İçeriden ve Dışarıdan Fotoğrafi

Sonuç

Yaratıcı disiplinlerin toplumsal değişimlerle yeniden tanımlanan kavramlardan beslenen yapısı ortadadır ve değişen yaşam pratiklerinin perakende tasarım alanında köklü mekânsal yenilikler yarattığı da açıktır. Perakende alanlarına dair mekânların, yalnızca işlevsel fonksiyona çözüm getiren ele alışlar ile tasarlanamayacağı; sembolik anlam noktasında kullanıcı ile marka arasında bir iletişim arayüzü olarak etkileşim yaratması gerekliliği vurgulanmıştır.

Perakende alanında tasarım konusu sektörün statik mağazacılık yaklaşımından sıyrılması ve deneyim kavramını devreye sokmasıyla yeniden şekillenmiş ve tasarım ajanslarının sorumlulukları da bu yönde güncellenmiştir. Bu çalışma bazında, David Chipperfield tasarım ekibinin, Ssense Montreal için geleneksel bir perakende ortamı yerine bir sistemin ilkelerini ve olanaklarını tasarlamakla görevlendirildikleri ifade eden Frame, (2018) aslında tasarım ekibine yüklenen sorumluluğun bütünüyle bir perakende sistemi geliştirmek olduğu ortaya konmuştur. Ssense Montreal projesi, yalnızca iyi tasarlanmış bir perakende mekânı değil, günün değişen ihtiyaç ve değerleriyle yeni bir anlam kazanan bütüncül bir perakende imajı olarak okunmalıdır. Bu bütüncül perakende imajını besleyen en önemli kriter ise ‘sürekli yeni bir deneyim sağlayan fiziksel etkileşim’dir.

Deneyim yoluyla duysal ve bilişsel etkileşim yaratabilme potansiyeline sahip mekân tasarımları kullanıcıda iz bırakması açısından kıymetli görülmektedir. Mekân kullanıcısının hafızasında iz bırakan deneyim, ona yeni alışkanlıklar ve yaşam stilleri benimsetebilmektedir. Bu sebeple içmimarın rolü, sosyal bilinç ve refah seviyesinin artması bağlamında önemlidir. “İçmimarlar ve iç mekân tasarımcıları kültürel sermayeyi yorumlayan, dönüştüren ve düzenleyen mekân yapıcılarıdır” (IFI, 2011). Çalışmada örnek olarak kullanılan amiral mağazada olduğu gibi, kapsayıcı mekân deneyimleri, kullanıcıyı çevreleyen bir atmosferle ve duyulara hitap eden uyarılarla sağlandığından içmimari tasarımlar markanın imajının sahnelendiği stratejik bir ortama dönüşmektedir.

Çalışmada bahsi geçen çevrimiçi ve çevrimdışı mağazacılık ifadelerinin araştırma sonucunda birbirlerinden beslendikleri ancak çevrimiçi mağazacılığın düşünülmenin aksine fiziksel mağazacılığı yok etmeyeceği sonucu açıkça görülmektedir. Bu konuda fiziksel mağazaların varlık nedenlerinin değişikliğe uğradığı söylenebilir. Öyle ki, fiziksel etkileşimlerin çevrimiçi satışların tetikleyicisi olduğu da bilinmektedir. Çalışmaya çok boyutlu marka deneyimi içeriği sağlayan amiral mağaza örneğinden anlaşılacağı üzere perakende tasarımı, statik mağazacılık ve tasarım ele alışından uzaklaşmış ve kendine yeni bir disiplin olma ortamı oluşturmuştur. Bu yeni alan sanatçılar, tasarımcılar, iletişim bilimciler,

sosyal bilimciler, marka danışmanları, kültür antropologları, yazılım uzmanları, vb. pek çok alandan uzmanların görüşüyle şekillendirilmektedir. Dolayısıyla başarılı perakende tasarımının, farklı alan uzmanlıklarının iş birlikleri ile oluşan bir tasarım ekibine ihtiyaç duyduğu gerçeği ortaya konmuştur. Yanısıra, markaların birbirleri arasındaki özel etkinliklerinin yaratıcı iş birliği çerçevesinde kurgulandığı görülmüştür. Bugünün perakende tasarımına stratejik olarak bakıldığında iş birlikleri, mekânsal programlara dönüştürülürse güçlü fiziksel etkileşimler yaratılır.

Perakende tasarımı, marka ve mekânsal tasarım örüntüsünden oluşan doğası gereği kendini devamlı yenileyen ve değiştirip dönüştüren yapısıyla günümüzde çok katmanlı içmimari vizyon gerektiren bir tasarım alanı haline gelmiştir. Perakende tasarımcılarından beklenen, değer yaratan kapsayıcı etkileşimler için fikir geliştirmeleri ve bu fikirleri deneyim boyutunda mekâna işlemeleridir. Her zaman yeni deneyimlerin takibinde olunan bu alanda, fiziksel etkileşim yaratacak mekânsal deneyimler süreklilik arz ettiğinde markayı başarıya taşıyacağı açıktır. Perakende satış mekânları alanında yeni etkileşim olasılıkları tasarlamak için, disiplinler arası çalışmalar ve iş birliği yapılarak gerçekleştirilen projelerin çok daha başarılı olduğu görülmektedir. Sonuç olarak günümüz iç mekân tasarımcısı da toplumsal gelişmeleri ve yeni perspektifleri takip ederek, özgün ve bütüncül tasarım yaklaşımları ile anlamlı mekânsal deneyimler tasarlamakta, insan yaşamına yeni anlam, katman ve değerler katmaktadır.

Kaynakça

- Aksoy, T. (2014). Pazarlamada Yeni Paradigma. Optimist İdea Yeni Paradigma. İstanbul: Optimist Yayınları.
- Burrows, T. (2018). What Does Your Brand's Digital-First Ecosystem Look Like? The Future of Retail Space Report: The Role of Physical Space in the Digital-First Retail Future. In association with ICSC. <https://www.insider-trends.com/wp-content/uploads/2019/02/The-Future-of-Retail-Space-Report.pdf> (26.02.2019)
- Doorley, S. ve Witthorf, S. (2018). Mekân Yaratmak. İstanbul: ABA Yayınevi.
- Featherstone, M. (2013). Postmodernizm ve Tüketim Kültürü. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Finney, A. (2018). David Chipperfield Designs. www.ignant.com/2018/05/24/david-chipperfield-designs-ssensesflagship-store/ (20.02. 2019).
- Frame. (2018). Fashion Retailer Ssense Designs with Data to Go from Digital to Physical. www.frameweb.com/news/ssense-montreal-david-chipperfield (20.10.2018).
- Frame. (2019). Welcome to VRing Station: Ssense's New Valentino Pop-Up is All About Shared Space. <https://www.frameweb.com/news/vring-station-ssense-valentino-pop-up> (30.04.2020)
- Heskett, J. (2017). Tasarım. Ankara: Dost Yayınevi.
- Holbrook, M. B. ve Hirschman E. C. (1982). The Experiential Aspects of Consumption: Consumer Fantasies, Feelings, and Fun. Journal of Consumer Research, 9 (2) s. 132-140.
- IFL. (2011). International Federation of Interior Architects and Interior Designers. İç Mekân Deklarasyonu. New York. 17-18 Şubat 2011.
- Insider Trends. 2016. <https://www.insider-trends.com/how-retail-design-impacts-the-customer-experience/> (26.02.2019).
- Insider Trends. 2018. www.insider-trends.com/top-50-retail-design-agencies/(26.02.2019).
- Interaction Design Foundation. (t. y.). <https://www.interaction-design.org/literature/topics/storytelling> (28.04.2019).

- Katseni, A. (t. y.). Escapism: Physical Immersive Interior Space. www.behance.net/gallery/45390001/Escapism-Physical-Immersive-Interior-SpaceBookThesis(20.03.2019).
- Kaya, Z. M. (2018). Bir İkon: Beymen Suadiye 481. www.robbreport.com.tr/bir-ikon-beymen-suadiye-481/ (08.03.2019).
- Kotler, P. (1974). Atmospheric as a Marketing Tool. Journal of Retailing, 49(4), s. 48-64.
- Kotler, P. (1997). Management Analysis, Planning, Implementation and Control (9th Edition). New Jersey: Practice Hall International Inc.
- Leydecker, S. (2013). Leydecker, S. (2013). In Between- Interior Design Between Architecture and Design. S. Leydecker (Ed.), Designing Interior Architecture: Concept Typology Material Construction (s.10-52) içinde. Basel: Birkäuser. s.10- 52.
- Okay, A. (2005). Kurum Kimliği. İstanbul: Mediacat Yayınları.
- Olins, W. (1994). Corporate Identity: Making Business Strategy Visible Through Design. Londra: Thames and Hudson.
- Pine, J., ve Gilmore, J. (1998). Welcome to the Experience Economy. Harvard Business Review. Temmuz- Ağustos, s. 97-105.
- Solomon, M. R. (2004). Tüketici Krallığının Fethi: Markalar Diyarında Pazarlama Stratejileri. İstanbul: Mediacat Yayınları.
- Turley, L. W. ve Milliman, R. E. (2000). Atmospheric Effects on Shopping Behavior: A Review of the Experimental Effects. Journal of Business Research (49), s.193-211.

Görsel Kaynakçası

- Görsel 1.** Ssense Montreal Mağazası Cephe Fotoğrafi. <http://www.abitare.it/en/gallery/architecture/projects/david-chipperfield-ssense-store-montreal-gallery/?foto=4>(30.04.2020).
- Görsel 2.** Ssense Montreal Mağazası Giriş Kat İç Mekân Fotoğrafi. <http://www.abitare.it/en/gallery/architecture/projects/david-chipperfield-ssense-store-montreal-gallery/?foto=4> (30.04.2020).
- Görsel 3.** Ssense Montreal Mağazası Giriş Kat Planı. <https://davidchipperfield.com/project/ssense> (30.04.2020).
- Görsel 4.** Ssense Montreal Amiral Mağazası 2. Kat Planı. <https://davidchipperfield.com/project/ssense> (30.04.2020).
- Görsel 5.** Ssense Montreal Amiral Mağazası 3. Kat Planı. <https://davidchipperfield.com/project/ssense> (30.04.2020).
- Görsel 6.** Ssense Montreal Mağazası Cephe Fotoğrafi. <http://www.abitare.it/en/gallery/architecture/projects/david-chipperfield-ssense-store-montreal-gallery/?foto=4>(30.04.2020).
- Görsel 7.** Ssense Montreal Mağazası Yapıya Giydirilen İç Kabuk Fotoğrafi. <https://davidchipperfield.com/project/ssense> (30.04.2020).

Görsel 8. Ssense Montreal Mağazası Mekân ve Ürün Yerleşimi.

<https://retaildesignblog.net/2018/05/05/ssense-store-by-david-chipperfield-architects-montreal-canada/>(20.03.2019).

Görsel 9. Ssense Montreal Mağazası Mekân ve Ürün.

Yerleşimi.<http://www.abitare.it/en/gallery/architecture/projects/david-chipperfield-ssense-store-montreal-gallery/?foto=4>(30.04.2020).

Görsel 10. Ssense Montreal Mağazası Teras Kat Kafe ‘Tastet’ Bar. <http://willtravelforfood.com/wp-content/uploads/2019/04/best-cafedesign-ssense-old-montreal.jpg> (30.04.2020).

Görsel 11. Ssense Montreal Mağazası Geniş Açıldan Kafe Fotoğrafı.

<http://www.abitare.it/en/gallery/architecture/projects/david-chipperfield-ssense-store-montreal-gallery/?foto=4>(30.04.2020).

Görsel 12. Ssense Montreal ve Moncler İş Birliği ile Yapılan Yerleştirme.

<https://www.moncler.com/gb/monclernow/5-moncler-craig-green-launch-event/>(30.04.2020).

Görsel 13. Ssense Montreal ve Bottega Veneta İş Birliği ile Yapılan Yerleştirme.

<https://lesfacons.com/2019/10/30/bottega-veneta-x-ssense-open-format-art-installation-in-montreal/>(30.04.2020).

Görsel 14. Ssense Montreal ve Virgil Abloh İş Birliği ile Yapılan Yerleştirme.

<https://fadmagazine.com/2018/07/03/virgil-abloh-ssense-present-exhibition/> (30.04.2020).

Görsel 15. Ssense Montreal Mağazası Deneme Odalarının İçeriden Fotoğrafı.

<https://davidchipperfield.com/project/ssense> (30.04.2020).

Görsel 16. Ssense Montreal Mağazası Deneme Odalarının Dışarıdan Fotoğrafı.

<http://www.abitare.it/en/gallery/architecture/projects/david-chipperfield-ssense-store-montreal-gallery/?foto=4>(30.04.2020).

EKO-TEK KENT MODELİNDE İÇ MEKÂN TASARIMI¹

Arş. Gör. Selin ALICI*

Ondokuz Mayıs Üniversitesi Mimarlık Fakültesi İç Mimarlık Bölümü

sln.alici@gmail.com

ORCID: 0000-0002-0253-2401

Özet

Ekoloji ve teknoloji kavramlarının birleşimlerinden oluşan eko-tek tasarım anlayışı, günümüz tasarım stratejilerinin çevre sorunlarına mekân ölçeğinde bir çözüm getirememesi sebebiyle ihtiyaç olarak doğmuştur. Çevre sorunlarına karşı bilinçlenme ile yapısal alan ve doğal çevre arasındaki ilişkilere dikkat çekmektedir. Eko-tek kavramı, teknolojik araçlar yardımıyla ekolojinin en iyi şekilde korunmasını ifade etmektedir. Ekoloji ve teknolojinin birlikte düşünülmesi ile sürdürülebilir bir yaşamı sağlamak adına, doğal elemanları, doğal süreçleri temel almakta, doğanın korunması için teknolojiden yararlanılması gerektiğini savunmaktadır. Çalışmada ekoloji ve teknoloji merkezli tasarımı aynı başlık altında buluşturma fikri amaçlanmaktadır. Bu kapsamda kent ölçeğinde bir karşılığı bulunan eko-tek kent modeli incelenmiş ve eko-tek mekânlara bir bakış geliştirilmiştir. Çalışmanın cevabını aradığı soru “eko-tek kent modelinde gelececek mekân tasarımında ekoloji ve teknoloji arasında bir seçim yapmadan nasıl mekân tasarlar?” sorusudur. Bu kapsamda tasarlanan yapılar ve iç mekânlar enerji verimli, ekolojide duyarlı ve birçok teknoloji sistemini bünyesinde barındırmaktadır. Yüksek lisans tez çalışmasından üretilmiş olan makale kapsamında geleceğin tasarım anlayışını oluşturan eko-tek kavramı mekân ölçeğinde ele alınmıştır. Bu süreçte eko-tek kentler kavramının genel çerçevesinin oluşmasında yol gösterici olmuştur. Literatür taraması sonucunda eko-tek kavramına yönelik bir bakış oluşturulmuş ve bu kavram kapsamında kullanılan dört teknoloji sistemi ele alınmıştır. Çevre, bilgi, iletişim ve coğrafi bilgi teknolojilerinin tasarıma katkıları ekolojik boyutta değerlendirilmiştir. Kavramın mekânsal ölçekte değerlendirilmesi adına dünyanın farklı bölgelerinden seçilen beş adet örnek eko-tek kavramı doğrultusunda analiz edilmiştir. Eko-tek kavramı kapsamında oluşturulabilecek iç mekân özellikleri örnekler üzerinden incelenmiştir. Sonuç olarak kavrama genel bir bakış oluşturulmuş, altı ana başlıkta eko-tek tasarım süreci ele alınmıştır. Süreç, sosyolojik etmenler, bölgesel veriler, eko-teknolojiler, akıllı sistemler ve malzeme başlıkları eko-tek kavramının sürecini tanımlamaktadır. Kavramsal süreç iç mekân ölçeğinde değerlendirilmiş ve iç mekânların eko-tek özelliği taşıması için sekiz madde oluşturulmuştur. Bu maddeler geleceğin iç mekânlarının niteliğini ve işlevlerini belirlemektedir. Eko-tek kavramı dünyada çözümü aranan çevre sorunlarına ve kaynak problemlerine yapı ve iç mekân ölçeğinde katkı sağlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Eko-Tek Kentler, Eko-Tek Mekân Tasarımı, Eko-Teknolojiler.

Atf:

Alıcı, S. (2020). *Eko-Tek Kent Modelinde İç Mekân Tasarımı*. IDA: International Design and Art Journal, 2(1), s.98-115.

¹ Bu çalışma 21.01.2020 tarihinde Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiş olan “Eko-Tek Tasarım Anlayışının Dünyadan ve Türkiye’den Örnekler İncelenerek Kriterlerinin Belirlenmesi” başlıklı tez çalışmasından hazırlanmıştır.

* Sorumlu Yazar

INTERIOR DESIGN IN ECO-TECH CITY MODEL¹

Res. Asst. Selin ALICI*

Ondokuz Mayıs University Faculty of Architecture Department of Interior Design

sln.alici@gmail.com

ORCID: 0000-0002-0253-2401

Abstract

The eco-tech design concept, which is a combination of ecology and technology concepts, was born as a need because today's design strategies cannot bring a space-scale solution to environmental problems. It draws attention to the awareness of environmental problems and the relationships between the structural area and the natural environment. The concept of eco-tech refers to the best preservation of ecology with the help of technological tools. In order to ensure a sustainable life by considering ecology and technology together, it is based on natural elements, natural processes, and advocates that technology should be used to protect nature. The aim of the study is to bring together ecology and technology centered design under the same title. In this context, the eco-tech city model, which has a city-scale counterpart, was examined and an overview of eco-tech spaces was developed. The answer to the study is the question "How do they design a space without choosing between ecology and technology in the space design that will develop in the eco-tech city model?" It is the question. The buildings and interiors designed within this scope are energy efficient, ecologically sensitive and contain many technology systems. Within the scope of the article produced from the master thesis, the concept of eco-tech, which constitutes the design concept of the future, has been handled in the space scale. In this process, eco-tech cities have guided the formation of the general framework of the concept. As a result of the literature review, an overview of the concept of eco-tech was created and four technology systems used within the scope of this concept were discussed. Contribution of environment, information, communication and geographic information technologies to design has been evaluated in an ecological dimension. In order to evaluate the concept on a spatial scale, five samples selected from different regions of the world were analyzed in accordance with the concept of eco-tech. The interior features that can be created within the scope of the eco-tech concept are examined through examples. As a result, an overview of the concept has been created and the eco-tech design process has been handled under six main topics. The process, sociological factors, regional data, eco-technologies, smart systems and material titles define the process of the concept of eco-tech. The conceptual process was evaluated on the scale of the interior and eight items were created for interior spaces to have an eco-tech feature. These substances determine the quality and functions of the interiors of the future. The concept of eco-tech contributes to the environmental problems and resource problems sought in the world on a scale of structure and interior space.

Keywords: Eco-Tech Cities, Eco-Tech Space Design, Eco-Technologies.

Citation:

Alici, S. (2020). *Eko-Tek Kent Modelinde İç Mekân Tasarımı*. IDA: International Design and Art Journal, 2(1), p.98-115.

¹ This study is prepared from the thesis titled "Determining the Criteria of Eco-Tech Architecture Design Mentality by Examining Examples from the World and Turkey" which was accepted as the Master Thesis of the Department of Interior Architecture and Environmental Design at Hacettepe University, Institute of Fine Arts on 21.01.2020.

* Corresponding Author

Giriş

Ekoloji kavramı, eko kentler, eko tasarım kavramları mimarlık disiplininde yaygın olarak kullanılmaktadır. Bunun yanında teknoloji kavramı, akıllı kentler ve akıllı binalar da günümüzün tercih edilen tasarım anlayışları arasındadır. Bu iki kavramın aynı noktada buluşmasından oluşan eko-tek kavramı kentsel model üretimi bakımında tanımlanmasına rağmen yapı ve iç mekân ölçeğinde bir karşılığını bulunmamaktadır. Bu çalışmada eko-tek kent modelinin kavramsal altyapısı yardımıyla, bu tasarım fikrinde kullanılması öngörülen teknoloji sistemleri ile oluşturulacak iç mekânlar araştırılmaktadır. Eko-tek kent modeli içerisinde var olacak mekân tasarımı, ekolojik tasarım amaçlarını karşılamalı ve bunu yaparken teknoloji desteğini maksimum düzeyde kullanmalıdır. Teknoloji doğaya zarar veren ve kaynak tüketimine hız kazandıran bir olgu olarak değil ekolojik dengenin korunmasında bir araç olarak kullanılan bir kavram olarak ele alınacaktır. “Ecotech Architecture” olarak literatürde bulunan az sayıda yayın çalışmaya yol gösterici olmuştur. Bu noktada Bogunovich’in “The Sustainable City II” konferansında sunduğu “Eco-Tech Cities” adlı çalışması eko-tek mekân tasarımının içinde var olacağı eko-tek kentlere bakışı oluşturmaktadır.

Eko-tek tasarım anlayışının ortaya çıkma sebeplerinden biri olan enerji ihtiyacı çağımızın en büyük problemidir. Eko-teknolojilerin geliştirilmesi ile alternatif enerjilerin bina sektöründe kullanımı artmış ve yapılarda enerji üretiminin çözüm yolları gelişmiştir. Alternatif enerjilerin eko-teknolojilere temel oluşturabilmesi için insani ölçekte olması gerekmektedir. İnsanların kavrayıp işleyişini kendi başlarına yönetebilecekleri eko-teknolojiler bu teknolojilerin sürdürülebilirliği için önemlidir. Bu şekilde çeşitlendirilmiş enerji kaynakları ve insani boyutlara indirilmiş eko-teknolojiler ile eko-topluluklar oluşur. Kırsal yaşam ve kentsel yaşamı eşit bir şekilde değerlendiren eko-teknolojiler, eko-topluluklar oluşturur ve insan ile doğa arasındaki ayrılıkların kapanmasına da yardım etmektedirler. Bu iki kavram sayesinde çok daha dengeli ve rasyonel bir ekosisteme zemin hazırlanmaktadır (Bookchin, 1980: 143).

Yapının çevre ile bağlantısını doğa kanunlarını göz önünde bulundurarak, eko teknolojiler ile tasarlanan yapılar çevre eko-tek tasarım anlayışının amacına hizmet edecektir. Bu tasarım anlayışında ekolojik tasarımın işleyişini iyi bir şekilde kavramak gerekir. Ekolojik tasarım kavramı bu tasarım yaklaşımının temelini oluşturmaktadır. Yapı ve çevre ilişkisi eko-tek tasarım amacına uygun bir şekilde kurulabilmesi için enerji tüketimi ve atık yönetimi iyi planlanmalıdır. Yapı bir tüketim mekânizması olarak değil, kendi içerisinde enerjisini üretilen kullanıcıya yüksek konfor şartları sunan ve doğayla bütünleşebilen bir mekânizma olarak tasarlanmalıdır. Eko-tek tasarım anlayışında yapının çevre ile bağlantısını sağlamak için Ken Yeang Ekolojik Tasarım Rehberi adlı kitabında şunları ifade eder:

Ekolojik tasarım çevresel öğeler arasındaki bağlantıları tanımlamak için bir çerçeve sunar. Yapı malzemelerinin üretiminde, bina sakinlerinin ulaşımında, bina işlevleri ve sistemlerinin kullanımında ve binanın yaşam döngüsü içindeki başka süreçlerde tüketilen enerjiler, üretilen atıklar ve kullanılan kaynaklar çevresel bileşenlerin nitelik ve niceliğindeki değişimlerle bağlantılandırılabilir (Yeang, 2012: 67).

İnsan hayatındaki konfor düzeyini artırarak enerji korunumuna katkıda bulunan eko-teknolojiler yalnızca insana değil ayrıca doğaya da hizmet etmektedir. İnsan ve doğa arasındaki ilişkileri dengeye sokacak olan eko-tek tasarım anlayışı teknolojiyi doğanın ve insanlığın sonunu getirecek bir kavram olarak görmez, teknoloji yapılar çevre-insan-doğa arasındaki ilişkiyi herkes için kazanılacak bir kavram olarak geliştirir. Çevre sorunlarına mekân tasarımı ölçeğinde çözüm getirmesi beklenen bu tasarım anlayışı enerji verimliliğini odak noktasına alır. Gelecek nesillerin kaynak problemi yaşamamaları için doğaya saygılı tasarımlar yapmayı hedef belirleyen bu anlayış, insanlara sürdürülebilir bir çevre bırakacak yapılar oluşturur.

Kavramının Temelini Oluşturan Eko-Tek Kentler

Çevre sorunlarının giderek arttığı 21.yüzyılda kentsel tasarım gelecekte var olacak yaşamın sürdürülebilirliğini sağlamak adına büyük önem taşımaktadır. Geleceğin kentleri ekolojiyi korumalı ve hayatımızın vazgeçilmez bir parçası olan teknolojiyi dağıtmalıdır. Günümüzdeki kent modellerine baktığımızda ekoloji bir ideoloji olarak düşünülse de gerçeklikte insan çevresi yapay teknolojilerle

çevrilidir. Çağa uyumlu ve doğaya duyarlı kentsel tasarım için ekoloji ve teknoloji kent metabolizması içerisinde merkez paradigması haline getirilmelidir. İnsan yaşamındaki ve kullandığı mekânlardaki teknolojiye eğilim çevre sorunlarını tetiklediğinden kentlerde ve mekânlarda yeni teknolojilere ihtiyaç vardır. Ekolojik açıdan değerlendirilmiş yeşil ve akıllı kentler çevre sorunlarının çözümüne ulaşmada bir adım olabilir. Bilgi ile harmanlanmış temiz çevre teknolojileri ve iletişim teknolojileri çevre sorunlarının çözümünün bir parçasıdır. Şehir bölge tasarımcıları, mimarlar, iç mimarlar, peyzaj mimarları, mühendisler gibi meslek gruplarının bir araya gelerek ve eko-teknolojilerin kullanılması sonucu ortaya çıkacak olan kent tasarımı yapay ve doğal arasındaki uçurumu kaldıracak ve çevreyle barışık kentler oluşacaktır (Bogunovich, 2002: 76-84).

Ekoloji ve teknolojinin birleşiminden oluşan bir idealle tasarlanan mekânlar eko-tek kentleri oluşturmaktadır. Bu tasarım yaklaşımı ekonomi ve sosyal açıdan teknoloji ile bütünleşmektedir. Geleceğin sürdürülebilir kentlerini oluşturacak olan eko-tek kent yaklaşımı teknolojinin kente entegre olmasıyla kentlerin kalkınma düzeyi artırmaktadır. Eko-tek kent anlayışı, kentsel ekonomiyi iyileştirip, toplumsal bağları artıracak ve kültür seviyesi yüksek bir kent toplumu ortaya çıkmasını sağlayacaktır. Temiz ve yenilenebilir enerji kullanımı ile kaynak problemine çözüm getirmesi beklenmektedir. Eko-tek kent anlayışında kentin tasarımı, doğayla bütünleşecek şekilde ve yeni teknolojilerin kullanılmasıyla kullanıcı konforunu maksimuma çıkarmayı hedefler. Yerel koşullara göre şekillenen eko-tek kent modeli, doğayı temel alan bir tasarım anlayışına sahiptir (Ercoşkun ve Karaaslan, 2009: 284).

Ekoloji ve teknoloji kavramlarının iki karşıt görüş olarak görülmesi şehirlerdeki çevre sorunlarının çözümünün önündeki en büyük engeldir. Bu sorunların çözümünde basit ve doğal olana yönelmek, aşırı tüketime direnmek ve bilgi işlem teknolojilerinin çoğaltılması, daha verimli bir ekonomi, daha iyi bilgilendirilmiş ve bağlantılı bir toplumla kentsel kaynakların yönetiminin iyileştirilmesiyle mümkündür. Ayrıca kentsel sürdürülebilirlik kapsamında kentlere biyolojik bir metabolizma olarak bakmak gerekmektedir. Eko-tek kentlerin ortak özellikleri bütünleşik (compact), yeşil (green) ve akıllı (smart) olmalarıdır. Kentlerin sürdürülebilir olması yalnızca bütünleşik ve yeşil olmalarıyla değil ayrıca akıllı yani eko-tek kent planlamasına uygun olmalarıyla mümkün olacaktır. Eko-tek kentler 5 maddede değerlendirmiştir;

1. Gelecek kentlerdir.
2. Geleceğin kentleri ekolojiktir. Eğer geleceğin kentleri ekolojik olarak oluşmazsa, gelecek oluşamayacaktır.
3. Geleceğin kentleri teknolojiktir.
4. Ekolojik-teknolojik kentleri nasıl yapacağımızı öğrenirsek, geleceğe umutla bakabiliriz. (Bogunovich, 2002: 83).

Mekânlar bir araya gelerek insanların yaşayacağı alan olan şehirleri oluşturmaktadır. Gelecek için tasarlanacak yaşam alanları çevre problemlerine çözüm getirmeli, doğal çevre ile bütünleşmeli, herkes için ulaşılabilir olmalı ve bilgiye ulaşım imkânı sunan teknolojileri içermelidir. Bu noktada ekolojik ve teknolojik mekânlar üretmek geleceğin yaşam alanlarının oluşturacaktır. Eko-tek kent modelinin başlıca özellikleri ve kullanılan teknoloji sistemleri ile sonucunda elde edilecek olan amaç eko-tek kavramının temellerini oluşturmaktadır. Eko-tek kent tasarım süreci incelenerek bir tasarım alt yapısı oluşturulmuş ve gelecek için tasarlanacak yapılar çevre tasarımında kullanıcıya sunulacak yaşam alanlarının mantığı incelenmiştir. İnsanların yaşadığı kent mekânlarından iç mekânlara kadar her ölçekte ekoloji ve teknoloji prensiplerine dayalı bir tasarım yapmak kullanıcıların hayat standartlarını yükseltirken gelecek için umut verici mekânlar tasarlayacaktır. Çevre sorunlarını kent ölçeğinden başlayıp iç mekân ölçeğine kadar çözüm getirecek fikirlerle tasarlamak ileride oluşabilecek daha büyük problemlerin önüne geçecektir. Kentsel tasarım ve mekân tasarımı ölçeğinde enerji verimliliğini temel alıp tasarımlar yapmak kaynak yetersizliği, küresel ısınma gibi insanlığın geleceğini tehdit eden sorunlara çözüm getirecektir. Eko-tek kent ve eko-tek mekân tasarımları kullanıcı konforunu yükseltecek, çağın teknolojik gelişmelerine ayak uyduracak ve bilgi mekânları oluşturacaktır.

Eko-Tek Tasarım Olgusunun Kavramsal Çerçevesi

Ekoloji ve teknoloji kavramlarının birleşimlerinden oluşan eko-tek tasarım anlayışı, günümüz tasarım stratejilerinin çevre sorunlarına mekân ölçeğinde bir çözüm getirememesi sebebiyle ihtiyaç olarak doğmuştur. Bu tasarım anlayışı endüstriyel teknolojilerin ve sonrasında elektronik teknolojilerinin gelişmesiyle bir grup tasarımcı karmaşık teknolojiler yardımıyla çevre sorunları ve tasarımları arasında çözümler aramaya başlamıştır. Çevre sorunlarına karşı bilinçlenme ile, yapısal alan ve doğal çevre arasındaki ilişkilere dikkat çekmeye başlamıştır. Bu bilinçlenme sonrasında teknoloji mimarisinin yerini eko-tek tasarım anlayışı almıştır. İçinde bulunduğumuz çağda henüz yüksek teknolojilerin çevreye uygun olarak kullanılması tüm mekânlarda mümkün olmasa da bazı özel mekânlar ve kentsel yapılarda son teknik yenilikler kullanılmaktadır. Gelişmekte olan ülkelerde ekonomik açıdan eko-teknolojilerin kullanımı zaman almaktadır. Avrupa ülkelerinde ise özellikle konut binaları gibi küçük yapılarda eko-tek tasarım anlayışı deneyimlenmektedir (Abdollahi, 2016: 1375).

Teknoloji mimarisine eleştirilerin bir yanıtı olarak eko-tek tasarım anlayışının oluşmasıyla teknoloji ekolojiye dahil edilerek, insanın huzur ve rahatlığını sağlamak için kullanılmaktadır. Tasarımın bulunduğu alan, sosyal anlayış, enerji kullanımı ve çevreye duyarlılık gibi kavramların ilişkilerinin gelişmesi için bugün yüksek teknoloji ile eko-tek tasarım fikrinin birlikte dikkate alınması ile mümkündür (Iranmanesh ve Nakhaine, 2011: 63). Ekoloji kavramının getirilerini değerlendirerek tasarıma başlanması gerektiğini savunan eko-tek tasarım yaklaşımı insanı ve doğayı merkeze almaktadır. Bu yaklaşım özünde enerji verimliliğine odaklanarak fikir geliştirmektedir ve doğada var olan sistemler ve döngüler tasarım sürecine yol göstermektedir. Doğada var olan bu sistemler yapılı çevre tasarımında teknolojiyi bir araç olarak kullanarak, mekânın bulunduğu çevreye adapte olabilen ve çevreyle bir bütünleşme sağlayabilen yapılar üretilmektedir (Abdollahi, 2016: 1375-1376).

Eko-teknolojiler; enerji alanında yenilik, tecrübe, temiz enerjiye yönlendirme ve denge gibi ana konularda değerlendirilmektedir. Bu teknolojileri geliştirirken yenilik yaratıcılık, yetenek ve maddi destek gerekmektedir. Devlet yetkilileri eko-teknolojilere yatırım yaparak enerji arzı ve finansman yöntemleri için kapsamlı bir sistem oluşturulmalıdır. Eko-teknolojilerin kullanılma amaçları temiz enerjiye yönlendirilmeli ve bu işin finans kısmı iyi yönetilmelidir (Mozhdegani ve Afhami, 2017: 1914-1915). Sürdürülebilir bir çevre tasarlamayı amaçlayan eko-tek kavramının ulaşmak istediği hedeflerden biri enerji verimliliğini sağlamaktır. Çevre sorunların büyük bir kısmının enerji kaynaklarının tüketimi ve elde edilmesinden kaynaklı olduğu düşünüldüğünde bu yeni tasarım yaklaşımı enerji problemlerine mekân ölçeğinde çözüm getirmeyi amaçlar. Bunu yaparken doğal çevre ve yapılı çevre arasında sosyal, ekonomik ve çevresel bir denge kurarak iki farklı yapıyı birleştirmeyi prensip edinmektedir. Mekânsal çözümlerin, yapının bulunduğu ekosistemle bütünleşmesi ve bulunduğu çevreye katkı sağlayacak şekilde tasarlanması, eko-tek tasarımın izlemesi gereken bir tasarım sürecidir.

İnsan, doğa ve mekân ilişkisinin bir arada kullanılmasından oluşan bir biçimsel stil olan bu tasarım yaklaşımında bina kendisini çevreleyen doğanın ve ekosistemin bir parçası olarak hakaret eden, çevreye duyarlı bir yaklaşımdır (Nazarian, 2015: 47-51). Teknoloji, insanların birbiri ile ve doğayla uyum oluşturmaya yardımcı olmaktadır (Bookchin, 1980: 127). İnsan, doğa ve mekân arasındaki uyumu sağlamak adına çevre, bilgi, iletişim ve coğrafi bilgi teknolojileri geliştirilmiştir. Bu teknolojiler çevresel verileri analiz edip mekân tasarımında kullanılacak veri oluşturmaktadır. Eko-tek tasarım anlayışını oluşturan dört temel teknoloji sistemi Tablo 1'de açıklanmıştır.

Tablo 1. Eko-Tek Tasarım Anlayışını Oluşturan 4 Temel Teknoloji Sistemi. Bogunovich (2002: 81) ve Ercöşkun ve Karaaslan (2009: 285)'dan uyarlanmıştır.

Çevre Teknolojileri (ET)	Enerji teknolojileri olarak adlandırılan bu teknolojiler, enerji kaynaklarını ve atık yönetiminin kontrolünü içerir. Enerji tasarrufunu sağlamak amacıyla geliştirilen teknoloji sistemleridir. Enerji verimliliğini sağlamayı, su tüketimi ve atık yönetimine çözüm getirmeyi amaçlayan bu teknolojiler ile mekânlara entegre olacak donanım ve ekipmanlar geliştirilmiştir. Enerji tasarrufunun ve üretiminin sağlanmasına katkı sağlayan çevre teknolojileri, mekânlara kendi enerji sistemlerini oluşturma imkânı vermektedir. Bu teknolojilerin kullanılarak tasarlandığı mekânlar kaynak problemlerine mekân ölçeğinde çözüm getirirken mekânları doğayla bütünleştirir.
Bilgi Teknolojileri (IT)	Bilgisayar tabanlı donanım ve yazılımları içeren, çevresel verileri algılayıp toplamak amacıyla geliştirilmiş sistemlerdir. Bilgisayar teknolojilerini mekâna entegre ederek kullanılan bu teknoloji sistemleri, iklimsel ve çevreye ait anlık verileri algılayıp depolama yetisine sahiptir. Bilgisayar yazılımlarının geliştirilmesi ile oluşturulmuş bu sistemler mekânlara bilgiyi depolama imkânı verir. Çevresel verileri toplayıp analiz eden bu sistemler hem yöneticilere ve profesyonellere hem de kentlilere hizmet vermektedir.
İletişim Teknolojileri (CT)	Bilgi teknolojilerinin depoladığı ekosistemden toplanan coğrafi ve iklimsel verileri analiz ederek gerçek zamanlı karar verme donanımına sahip olan bu teknoloji sistemi mekânlara canlı bir organizma olma özelliği katmaktadır. Kullanıcı bir müdahalede bulunmadan, mekânın kendisini kullanıcının önceden belirlediği isteklere göre şekillendirmesine yardımcı olur. Anlık bilgi akışını sağlayan bu teknoloji sistemi mekânın ekolojik boyutuna katkıda bulunmaktadır. Zaman ve enerjiden tasarrufu sağlarken, karar mekânizmasına sahip mekânların üretimine imkân tanımaktadır.
Coğrafi Bilgi Teknolojileri (GIT)	Coğrafi verilerin toplanması, saklanması, analiz edilmesi, kullanıcıya sunulması gibi işlevleri bütünleştiren bir bilgi sistemidir. Mekânın inşa edileceği araziye yönelik analizleri yaparak haritalar ve bir veri tabanı oluşturur. Bölgeye ait ekosistemi ve insanların oluşturduğu yaşamsal çevrenin verilerini depolayarak işleyen bu teknoloji sistemleri coğrafi verileri referans alarak çalışmaktadır. Bölgedeki ekosistemin gözlemini ve kontrolünü yapmakla görevlidir. Çevresel planlamanın yapılması ve bu çevreye uygun mekânsal sistemlerin oluşturulması için kullanılmaktadır. Mekânların doğayla bütünlemesine hizmet etmektedir.

Canlıların yaşam kalitesini en iyi seviyeye getirmek için doğanın birçok avantajı bulunmaktadır. Geçmişte doğa kaynakları çok iyi kullanılamamıştır fakat bugün, eko-tek tasarım anlayışı endüstri ve bilimin verilerini kullanarak doğa ve teknoloji arasındaki ilişkiyi dengelemektedir. Bu teknolojileri çevre kirliliği ve temiz enerji kullanımı bağlamında değerlendirirsek avantajları şunlardır:

- Fosil yakıtların kullanımını azaltarak çevre kirliliğini azaltması,
- Kolay ulaşımı sağlaması ve uzun vadede masrafları azaltması,
- Mekân tasarımında yapının ihtiyaçları için bölgenin iklim faktörlerini maksimum oranda kullanması,
- Doğada bulunan yenilenebilir enerjilerin kullanımını insanlığa ve doğaya diğer enerji çeşitlerinden daha az zarar vermesinden dolayı geliştirmesidir (Iranmanesh ve Nakhaine, 2011: 64).

Ekoloji ve teknoloji kavramlarının birlikte düşünülerek tasarım ve planlama yapılan eko-tek tasarım anlayışı doğal çevreye, kültürel öğelere ve bölgelerin iklim özelliklerine göre tasarımlar yapan, organik yaşamı destekleyen, konfor düzeyi yüksek yapılar tasarlayan bir kavramdır. Bu tasarım anlayışı yapılarda yeniden dönüştürülebilir ham madde kullanımı, atıkların değerlendirilmesini ve yeşil alanları önermektedir. Enerji kaynaklarının korunumunu ilk olarak tasarım aşamasında olması gerekenler arasına koyan bu anlayış; alternatif enerji kullanımını, akıllı donatı ve yazılım sistemlerini içermektedir (Ercöşkun ve Karaaslan, 2009: 284-285). Yapı cephesi ve malzeme bu tasarım anlayışı için büyük önem taşımaktadır. Eko-tek tasarım anlayışına göre, bina kabuğunun vücut derisi gibi çevresel değişikliklere karşı tepkisi olmalıdır. Cephe tasarımının yaşayan bir organizma gibi çalışması için cephede kullanılan sistemler ve malzemeler çok önemlidir. Bu sistemler ve malzemelerin bir araya gelme şekilleri cepheye hayat vermektedir. Sürdürülebilir malzemeler kullanılmalı, malzemelerin seçiminde doğaya zarar

verebilecek bütün faktörler düşünülmalıdır. Kullanılan renk, doku, şekil gibi malzemenin bütün özellikleri doğaya hizmet edebilecek şekilde seçilmelidir (Zandieh ve Nikkhah, 2015: 28-29). Yapı kabuğunun çevresel verilere göre tasarlanması enerji üretimi ve verimliliği sağlarken doğal çevrenin kirlenmesini de önlemektedir. Cephe tasarımında yapının enerji yükünün çözülmesi iç mekânların enerji yükünü azaltmaktadır. İç mekânda kullanılan teknoloji sistemlerine ve malzemelere baktığımızda yapının ekolojik boyutunun desteklenmesi için çevresel verilere paralel bir tasarım süreci gerekmektedir. Bölgenin iklim koşulları yapının iklimlendirmesi üzerinde etki göstermekte, kullanılan malzemelerin yerelliği mekânın sürdürülebilirliğini desteklemektedir. Nanoteknoloji sayesinde üretilen malzemelerin iç mekânda kullanımı iç mekân hava koşullarını etkilemekte, mekânların kullanım sürecinde çevreye ve insan sağlığına verdiği zararı azaltmaktadır.

Eko-Tek tasarım anlayışının temel amaçları; yüksek kalite, güvenlik ve konfor standartlarını sağlamaktır. Doğal elementlerin (güneş, rüzgâr, su, yeraltı kaynakları, bitkiler) mekânlarla uyumlu bir şekilde kullanılarak aydınlatma, iklimlendirme ve dayanıklılığın sağlanmasını amaçlamaktadır. Mekân tasarımı pratiğinde doğaya paralel teknolojiyi ve çevresel kaynakları kullanarak gerçekleştirilir. Yüksek teknolojiler ve eko-teknolojiler birbirinin tamamlayıcısıdır. Sürdürülebilir mimari, yeşil mimari, yüksek teknoloji ve eko-teknoloji mimarisinde tüm yapı tasarım ilkeleri ortak değerlendirilebilir. Bu ortak dil tasarımın temel öğelerini temsil etmektedir. Yapılar arasında iklim, kültür, ekoloji ve ekonomi açısından performans farkı olsa da tasarımda form değişebilir fakat ortak amaç aynıdır (Nazarian, 2015: 47-51). Bu yaklaşım modern mekân tasarımının enerji, çevre, sosyal ve ekonomik yönlerine dikkat etmektedir. Eko-tek kavramında, tasarım ve uygulama aşamalarına ait standartların ve ilkelerin olmayışı kavramın algılanması sürecinde problem oluşturmaktadır. Standart bir eko-teknoloji rehberi olmamasına rağmen her bölgenin iklimsel, tarihsel ve ekonomik durumuna göre farklı bir ihtiyacı oluşmaktadır (Mozhdemani ve Afhami, 2017: 1914-1915).

Gelecek nesillerin yaşam kalitesi için yalnızca doğayı ve çevre faktörlerini kullanmak değil bunun yanında teknolojiyi de kullanarak bir tasarım anlayışı oluşturmak kavramın temel amacını oluşturmaktadır. Bu konuda aşağıdaki faktörlere vurgu yapılmaktadır:

- Atıkların azaltılması ve enerjinin çevreye dağıtılması,
- İnsan düzeltmelerinin üretim üzerindeki etkilerinin azaltılması,
- Doğa çerçevesinde geri dönüşümlü malzemelerin kullanılması,
- Zehirli maddelerin doğaya salımının önlenmesidir (Iranmanesh ve Nakhaine, 2011: 65).

Ekosistem ve yapı çevre arasında bir denge kurarak, yapay ve doğal çevreyi bütünleştirmek için teknolojiyi araç olarak kullanmak gerektiğini savunun eko-tek tasarım anlayışı, enerji kaynaklarının tüketilmediği, doğaya kalıcı bir zararın verilmediği, insan-doğa-mekân arasında bütüncül bir yaklaşımın izlendiği tasarımlar yapmayı amaçlar. Tasarım sürecinde doğayı analiz etmek için kullanılan teknoloji sistemlerinden yararlanarak insanlara bilgi merkezli mekânlar sunmayı hedeflemektedir. Mekânların teknoloji sistemleriyle entegre edildiği mekânlar ile kullanıcılara her an bilgiye ulaşabilecekleri bir yaşam sunmaktadır. Bunun yanında teknolojiye entegre mekânlar ile çevresel verileri algılayıp analiz ederek, gerçek zamanlı kararlar alabilen yaşayan bir mekân oluşturmayı ilke edinmektedir.

İç Mekân Olgusu

Eko-tek tasarım anlayışında, mekân tasarımı ölçeğinde ekoloji ve teknolojiyi tasarım sürecine dahil edecek dört çeşit teknoloji sistemi bulunmaktadır. Bu sistemler ekosistemdeki verileri analiz ederek mekâna entegre teknoloji ile mekânı tepki veren bir organizmaya dönüştürmektedir. Eko-tek tasarım anlayışına uygun bir tasarım yapmak için bu teknolojiler anlaşılmalı ve mekân tasarımında kullanılmalıdır. Çevre teknolojileri, bilgi teknolojileri, iletişim teknolojileri ve coğrafi bilgi teknolojileri kullanarak enerji verimli ve kullanıcı konforunu artıran teknolojilerle donatılmış mekânlar tasarlanabilmektedir. Özellikle iç mekân ölçeğinde enerji verimliliğine katkı sağlayan bu sistemler ile ısıtma, soğutma, atık yönetimi gibi konularda ekolojik çözümler üretilmektedir. Çevresel verileri algılayarak iç mekân hava kalitesini kendi karar mekânizması ile şekillendiren teknoloji sistemleri iç

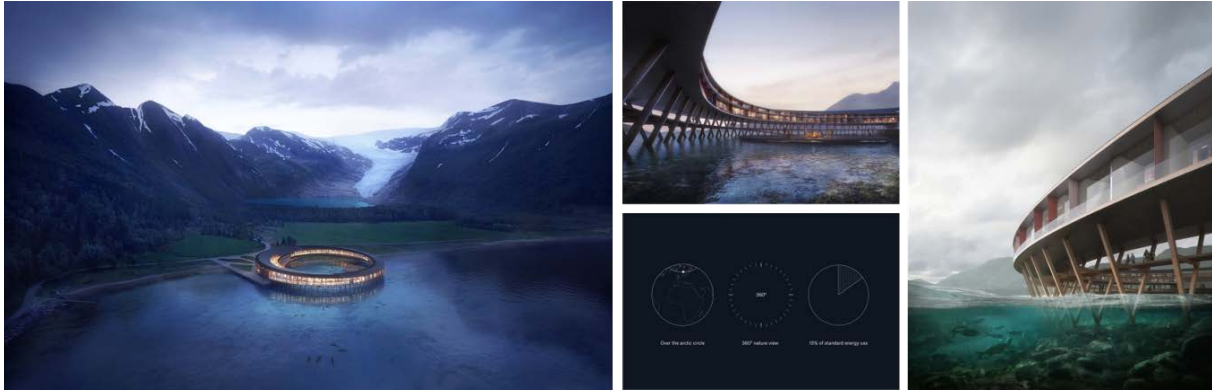
mekânların kullanıcıya ve çevresel verilere göre istenilen sıcaklığa getirilmesini sağlamaktadır. İklimlendirme konusunda önceden belirlenen dereceye göre iç mekân havasını dengeleyen sistem pasif ve aktif sistemleri dengeleyerek enerji tasarrufunu sağlamaktadır. İklimlendirmenin yapı bünyesinde tasarlanan yöntemlerle çözülmesi, iç mekânda iklimlendirmeye ayrılacak enerji miktarını düşürmektedir. Ayrıca iç mekânda kullanılacak ısıtma ve soğutma donatılarına ihtiyaç duyulmadan tasarımlar yapılabilecektir. Bu donatıların tesisatında harcanacak ekonomik, iş gücü ve enerji bakımından da tasarruf sağlanmaktadır. Bunun yanında mekânın faydalandığı gün ışığına göre aydınlatma derecelerini değiştirebilme özelliğine sahiptir. Kişi sayısına ve kullanım durumuna göre verileri algılayıp aydınlatma derecesini ayarlayan sistemler, iç mekânlarda kullanılacak aydınlatma enerjisinden tasarrufu sağlamak ve iç mekânların doğal ışıktan faydalanmasına yardımcı olmaktadır. Cepelerde gün ışığına duyarlı gölgeleme elemanları iç mekânda soğutma enerjisinde tasarrufu sağlamaktadır. Kullanıcının hareketlerine göre açılıp kapanan musluklar, su tasarruflu tuvalet tasarımları, yağmur suyunu arıtarak iç mekânlarda aşamalı bir şekilde birçok kez kullanılmasına imkân tanıyan gri su arıtma ve yağmur suyu toplama teknolojileri iç mekân ölçeğinde su tasarrufunun yapılmasını sağlamaktadır. İç mekâna entegre edilebilen yapay zekâ teknolojileri ile kullanıcının karar vermesine gerek kalmadan enerji korunumunu sağlayan anlatılan sistemler kontrol edilebilmektedir. Enerji tüketimi ve üretimi, su kullanımı, ısıtma, soğutma, aydınlatma gibi birçok alanda iç mekânlarda enerji verimliliği sağlamaktadır. Kullanıcının talimatlarına göre çevresel verileri analiz edip karar alabilen iç mekânlar tasarlamak için iç mimarlar tasarımdan uygulama ve kullanım aşamasına kadar bu teknoloji sistemlerini kullanarak enerji verimliliğini sağlayabilirler. Eko-tek tasarım anlayışına uygun tasarlanan yapılar kaynak tüketimini azaltırken kendi içerisinde enerji üreterek doğaya bir enerji yükü bindirmeden ömrünü tamamlayabilmektedir. Tasarlanan net sıfır enerji ve artı enerji yapıları ile mekânların tasarım aşamasından, kullanım süreci bitmesine kadar harcadıklarından daha fazla enerji üretebilmeleri mümkündür. Kullanılan teknoloji sistemleri ile kullanıcıların kişi başına kullandıkları enerji ve su miktarında düşüş sağlanmaktadır. Çevre sorunlarına mekân ölçeğinde çözüm getirebilecek bu tasarım anlayışı enerji bakımından değerlendirildiğinde, tükenmekte olan kaynakların geleceği için umut vadetmektedir.

Eko-tek kavramına göre mekânlar ekolojik olmasının yanında akıllı da olmalıdır. Bunu sağlamak için yapay zekâ teknolojilerine ve bu teknolojilerin entegre edildiği nesnelere ihtiyaç duyulmaktadır. Yapay zekâ, etkileşimli nesnelere, nanoteknoloji gibi yeni nesil teknolojilerin kullanımı mekânsal düzenleri ve iç mekânların niteliğini etkilemektedir. Bu süreçte üretilen eşyalar ve iç mekânlar bilgiye ulaşım aracı olarak kullanılmaktadır. Ambient eşya olarak adlandırılan bilgiye fiziki objeler üzerinden ulaşabileceğimiz ara yüzler olarak kullanma anlayışıyla üretilen nesnelere günümüzde yaygın durumdadır. Yaşadığımız mekânlara adapte olan bu teknolojik nesnelere küçük, taşınabilir, kablosuz, dokunmatik eşyalar hayatımızı kolaylaştırmayı amaçlamaktadır. İletişim ve bilgiye ulaşma isteğimizi eşyalar aracılığıyla sunan bu teknolojiler iç mekânlara yeni işlevler katarak kullanıcıyı tanıyan, hareketleri algılayan ve cevap verebilen iç mekânlar geliştirilir (Yıldız, 2014: 25). Bu teknoloji sayesinde mekânlar birer algılayıcı mekânizma haline gelmiş ve kullanıcının ihtiyacına göre cevaplar verebilmektedir. Enerji verimliliğini sağlamak için de kullanılan sistemler kullanıcı sayısına ve kullanıcının alışkanlıklarına göre mekânı şekillendirebilmektedir. Ambient eşyaların yeni nesil teknolojik iç mekânların yüzeylerinde kullanılacağı düşünülmektedir. İç mekânda kullanılan nesnelere internet donanımı sayesinde bilgiye ulaşımı sağlayacak, isteklere yanıt verebilecek ve kullanıcı-doğa ilişkisini koruyacaktır. Eko-tek tasarım anlayışının geleceğini oluşturacak olan bu teknolojiler gelecekte mekânların yüzeyleri bilgisayar ekranları şeklinde geliştirilecektir. Tamamen etkileşimli mekânların hayatımıza gireceğinin tahmin edildiği gelecekte, ambient eşyalar sayesinde tamamen bilgisayar ekranlarıyla çevrelenmiş mekânlarda yaşayacağız. Bu sayede bilgiye ulaşmak bulunduğumuz her mekânda ve her zaman mümkün olabilecektir. Elektronik cihazların oluşumunu değiştirecek olan bu teknolojiler ile telefonlarımız bilgisayarlarımız artık yaşadığımız iç mekânların bir parçası olacak ve yanımızda bu cihazları bir eşya olarak taşımamıza gerek kalmayacaktır. İnsan hayatının konfor düzeyinde artış meydana getirecek olan bahsedilen teknolojiler iç mimarının geleceğini değiştirmektedir. Eko-tek mekânların tasarım anlayışında kullanıcı konforunu ön plana çıkaran teknolojik gelişmelere eş değer olacak olan bu buluşlar mekân tasarımı anlayışını büyük oranda

etkileyecektir. Mekân içerisindeki duvar, kapı, pencere gibi mekân elemanları birer arayüz haline gelecek ve istediğimizde birer ekran görevi görebilecekler.

Eko-Tek Tasarım Anlayışı Kapsamında Örnekler

Eko-tek tasarım anlayışının kavranması için Svart Otel, Media ICT, Halley VI Araştırma Üssü, Türkiye Mühendisler Birliği ve Kathleen Grimm Okulu binaları incelenmiştir. Bu yapılar belli ortak ve farklı özelliklere sahiptirler. Özellikle buldukları bölge itibarıyla iklimlerinin farklılığı gözetilerek seçilen yapılar, tasarımların sonucunda elde edilen ürünler ekolojiye duyarlı çevreye zarar vermeyen özelliklere sahiptirler. Yapıların tümünde, tasarımın bulunduğu çevre ile bütünleşebilmesi için eko-teknolojiler kullanılmış ve ekolojik bütünleşme sağlanmıştır. Eko-teknolojiler kapsamında yapılarda çevre, bilgi, iletişim ve coğrafi bilgi teknolojileri kullanılarak tasarım ve uygulamalar yapılmıştır. Tasarım sürecinde bilgisayar teknolojilerinden yararlanılarak simülasyonlar gerçekleştirilmiş ve bölgelerin iklimsel özellikleri analiz edilmiştir. Yapı örneklerinin analizleri sonucunda eko-tek tasarım sürecinde değerlendirilecek ana başlıklar belirlenmiştir.



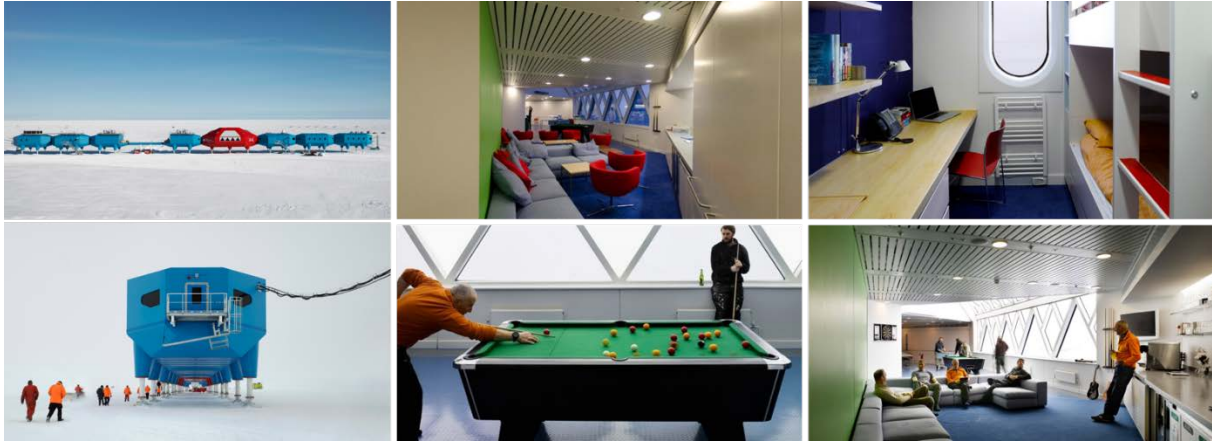
Görsel 1. Svart Otel, Norveç.

Dünyanın ilk Powerhouse oteli olan Svart Otel, Arctic Adventures, Asplan Viak ve Skanska iş birliğiyle Snøhetta tarafından, Kuzey Norveç'teki Meløy belediyesinden geçen Svartisen buzulunun eteğinde ve su üzerine inşa edilecek şekilde tasarlanmıştır. Dünyanın en kuzeyinde inşa edilmiş olan ilk enerji pozitif powerhouse yapısıdır. Su üzerinde inşa edilmiştir. Oluşturulan güneş haritasına göre gün ışığından maksimum düzeyde faydalanmak ve enerji üretimini artırmak için yapı 360 derece tasarlanmıştır. Bu harita sayesinde iklimlendirmede enerjiden tasarruf edilmiştir. Çatıdaki güneş panelleriyle enerji üretilmiş yapının 360 derece olması üretilen enerji miktarını artırmıştır. Jeotermal kuyular sayesinde ısınma sağlanmıştır. Geleneksel yapı tekniklerinden etkilenilerek yapı struktürü teknolojik imkânlarla oluşturulmuş yerel malzemelere yer verilmiştir. Yapı çevresinde ulaşım temiz enerji ile çalışan araçlarla sağlanacaktır. Kullanıcılara sunulan hizmetler de doğal çevrenin korunmasını özendirir (Snøhetta, 2019).



Görsel 2. Media ICT, İspanya.

İspanya'nın Barcelona şehrinde Cloud 9 Enric Ruiz Geli tasarım ekibi tarafından tasarlanıp 2011 yılında inşa edilen Media-ICT sürdürülebilirlik ve teknolojiyi temel almaktadır. Media-ICT binası şişme ve sönmeye hareketine dayanan kinetik karakterli çevresel etkenlere göre değişebilen bir yapı kabuğuna sahiptir. Bahsedilen yastık sistemi çevresel faktörleri algılayıp, kışın açılarak yazın ise kapanarak iç mekân sıcaklığını ayarlamakta ve güneşini mevsime göre mekâna almaktadır. Sıcaklık nem ve basıncı algılayan sensörler sayesinde %85 oranında UV ışınlarının içeri girmesini ve CO2 salınımını %55 azaltır. District (bölgesel soğutucular) kullanılmakta, fotovoltaik çatı ile enerji üretilmektedir. Neredeyse net sıfır enerji denebilecek yapı %95 CO2 salınımını azaltır. Yapı strüktüründe kullanılan sistem sayesinde binanın zemin katında 36m x 40m'lik bir açıklık kolonsuz geçilmiştir. Prestijli Dünya Mimarlık Festivali'nde 2011 yılının Dünya Binası ödülünü almıştır (Enric Ruiz Geli Team, 2019).



Görsel 3. Halley VI Araştırma Üssü, Antarktika.

İlk kutupsal araştırma istasyonu olan Halley VI, iklim değişikliğini araştıran bilim insanları için inşa edilmiştir. Dünyanın ilk yeniden konumlandırılabilir araştırma tesisidir. Bölgede yaşam olmadığı için doğal olarak sürdürülemez olan yapıdır fakat çevreye en az zarar verecek şekilde tasarlanması başarılıdır. Kuzey kutup dairesinin iklim koşullarına uyum sağlayabilmek için çevresel ve iklimsel veriler analiz edilerek tasarım yapılmıştır. Mobil bir yapıya sahip olan tesis, hidrolik sistem sayesinde yükseltilerek hareket ettirilebilir. Azaltılmış su tüketimi sayesinde günlük kişi başına harcanan su 20 litredir. Yapı iki bölüme ayrılır ve güç, drenaj, su paylaşımını sağlayan köprü ile bağlanırlar. Her bölüm kendi enerji merkezine sahiptir ve ayrıldıklarında kendi kendine devam edebilirler. Halley VI tasarlanırken temel olarak çevreye, rüzgâr yönüne, kar birikmesine ve düşük sıcaklıklarla başa çıkma yollarına dikkat edilmiştir (Hugh Broughton Architects, 2019).



Görsel 4. Türkiye Mühendisler Birliği, Türkiye.

Türkiye Mühendisler Birliği Genel Merkez Binası, Türk yapı sektörünü simgelemek ve geleceğine örnek teşkil etmek üzere her yönüyle sürdürülebilirlik ilkeleri üzerine tasarlanmıştır. Türkiye'de ilk kez kullanılan termal labirent sistemi ve soğuk giriş sistemi bu yapıda kullanılmıştır. Yapıda bu sistemlerin yanı sıra çatıda fotovoltaik paneller, aydınlatmayı sağlayacak gün ışığı ve harekete duyarlı yapay zekâ sistemleri kullanılmıştır. Su tüketiminde tasarrufa giden binada yeşil çatı sistemi bulunmaktadır. Betonarme labirent sistemi ile pasif iklimlendirme kullanılmıştır. Labirentte ısıtılan ya da soğutulan hava soğuk girişler ile iç mekâna dağıtılmaktadır. Yapı cephesinde kullanılan çift katmanlı mesh sistemi sayesinde ısı kazanımı sağlanmış ve gölgelendirme yapılmıştır. Yapı kütlesi tasarlanırken yönelim, bölüntüler ve iç mekânlar iklimsel faktörler değerlendirilerek şekillendirilmiştir. Yapının tamamında yerel malzemelere yer verilerek sürdürülebilirlik desteklenmiştir (Avcı Architects, 2019).



Görsel 5. Kathleen Grimm Okulu, Amerika.

New York'ta bulunan ilk net sıfır enerji okulu olan Kathleen Grimm Sandy Ground'daki Liderlik ve Sürdürülebilirlik Okulu dünya çapında türünün ilk örneği olarak tasarlanmış ilk net sıfır enerji okuludur. Standart devlet okullarına göre %50 enerji kullanımında azalma sağlamakta ve küresel ısınma emisyonlarını düşürmektedir. Yapıda fotovoltaik diziler, bir jeo-değişim ısıtma ve soğutma sistemi, enerji geri kazanımlı vantilatörler, talep kontrol havalandırması, sıcak su için güneş enerjili termal sistemler ve prekast beton yağmur perdesi panelleri yer almaktadır. Okulun her yerinde bulunan etkileşimli panolar enerji tüketimi ve üretimi hakkında gerçek zamanlı veriler sunmaktadır. Öğrenciler okulun sürdürülebilirlik hedeflerine ulaşımında etkin rol oynamaktadırlar. Yapı tasarlanırken aktif ve pasif sistemlerin birbirine entegre edildiği yapıda geniş bir enerji modellemesi yapılmıştır (SOM, 2019).

Tablo 2. Eko-Tek Tasarım Anlayışı Kapsamında İncelenen Örneklerin Analizi.

EKO-TEK TASARIM ANLAYIŞINDA ANALİZ YAKLAŞIMI	SVART OTEL (NORVEÇ)	MEDIA ICT (İSPANYA)	HALLEY VI (ANTARKTİKA)	MÜTEAHHİTLER BİRLİĞİ (TÜRKİYE)	KATHLEEN GRİMM OKULU (AMERİKA)
YAPININ ANALİZİNDE AYIRT EDİCİ ÖZELLİĞİ	SU ÜZERİNDE POWERHOUSE	ŞİŞEBİLEN CEPHE TASARIMI	HAREKETLİ YAPI	TERMAL LABİRENT SİSTEMİ VE SOĞUK KİRİŞLER	DÜNYADA İLK NET SIFIR ENERJİ OKULU
DEĞERLENDİRME	POWERHOUSE Standartları	LEED Gold		LEED Platinum	SCA Yeşil Okullar Rehberi
ÇEVRE TEKNOLOJİLERİ (ET)	%85 oranında enerjiden tasarruf sağlayan dünyanın en kuzeyindeki ilk powerhouse yapısıdır. Enerji üretmekte ve atık yönetimini sağlamaktadır.2080 yılına gelindiğinde otelin inşa edilme ve kullanım süresinden daha fazla enerji üretmesi öngörülmektedir.	ET teknolojileri kullanılarak %95 oranında CO2 salımında azalma sağlanmıştır. Bunun yanında enerji üretebilen bina neredeyse net sıfır enerji yapısıdır. Enerji simülasyonlarıyla iklimlendirme gereksinimleri ve yapı bünyesinde harcanacak enerjiyi en aza indirecek şekilde hesaplamalar yapılmıştır.	ET teknolojileri ile çevreye atık bırakmadan yapı inşa edilmiştir. Azaltılmış su tüketimi ile günde kişi başına 20lt su düşmektedir.-40, -50 dereceye kadar hava sıcaklığının düşebildiği çevreye uygun biryalıtım sistemi yapılmıştır.	ET teknolojileri kullanılarak yapıda az da olsa enerji üretilmekte, gri su kullanımı bulunmakta ve atık yönetimi sağlanmaktadır. Yapının güneşlenme haritasına göre mesh sistemin yoğunluğu her cepheye ayrı tasarlanmıştır.	Net sıfır enerji yapısı olan okul binası standart okullara göre ET teknolojileri sayesinde %50 enerji tüketiminde azalma göstermektedir.
BİLGİ TEKNOLOJİLERİ (IT)	Çevresel veriler toplanarak güneşlenme haritası çıkarılmış ve buna uygun olarak yapı formu ve iç mekânlar oluşturulmuş enerji verimliliği sağlanmıştır.	Cephede kullanılan şişebilir sistem sayesinde iç mekânlarda iklimlendirme ve aydınlatma yükü azaltılmış, birçok enerji yükü cephede çözülmüştür. Kullanılan cephe teknolojisi için çevresel iklim verileri anlık analiz edilmektedir.	Mobil olarak tasarlanan yapı iklim şartlarına göre alçalıp yükselmekte ve gerektiğinde hareket ettirilmektedir. Bu sayede metrelerce yükseklikte bile yapının yer değiştirebilmesi sağlanmaktadır.	Çevresel verileri analiz eden gün ışığına ve harekete duyarlı otomasyon sistemi bulunmaktadır. Ankara'nın karasal iklim koşullarına ait veriler kullanılarak pasif ısıtma ve soğutma sistemi inşa edilmiştir.	Yapıda çevresel veriler kullanılarak geniş bir enerji modellemesi yapılmıştır, bu modellemeye göre yapı kabuğu ve iç mekânlar tasarlanmıştır.

<p>İLETİŞİM TEKNOLOJİLERİ (CT)</p>		<p>Cephe sisteminde çevresel veriler analiz edilmekte buna göre karar alan sistem cephenin şişip inmesini sağlamaktadır. Cephenin şişip inme eylemine göre iç mekân aydınlatmaları etkilenmektedir.</p>	<p>Uzun süre gecenin yaşandığı bölgede kullanıcı psikolojisini sabit tutmak için gün ışığı simülasyonu ile iç mekânlar aydınlatılmıştır. Dünya saati uygulamasına göre iç mekâna entegre edilen alarm sistemi ile bir gün gece-gündüz şeklinde kullanıcıya yaşatılmaktadır.</p>		<p>Okulun her yerinde bulunan etkileşimli panolar enerji kullanımı ve üretimi hakkında gerçek zamanlı veriler sunmaktadır.</p>
<p>COĞRAFI BİLGİ TEKNOLOJİLERİ (GIT)</p>	<p>Norveç'in Svartisen buzulu çevresi incelenerek su üzerine konumlandırılmış, yapıya ulaşım ve tasarım kararları çevreye zarar vermeyecek şekilde planlanmıştır.</p>	<p>Bölgenin verileri analiz edilerek yapı tasarımı yapılmış ve eko teknolojiler kullanılarak inşa edilmiştir. Yapının bütün enerji yükü cephede çözülerek temiz enerji kullanımı sağlanmıştır.</p>	<p>Doğal yaşamın bulunmadığı bölgede konumlanan yapı, coğrafi veriler kullanılarak arazi analizi yapılmış ve buna bağlı olarak tasarlanmıştır.</p>	<p>Yapının bulunduğu coğrafi ve iklimsel koşullar incelenerek analizler yapılmış buna bağlı olarak termal labirent ve soğuk giriş sistemleri kullanılmıştır.</p>	<p>Bölgesel veriler analiz edilerek tasarlanan yapı sayesinde küresel ısınma emisyonları önemli derecede azaltılmaktadır.</p>
<p>EKO-TEK TASARIM ANLAYIŞININ İÇ MEKÂNA KATKILARI</p>	<p>Yapı tasarımında kullanılan teknoloji sistemlerinin yardımı ile yapının formu oluşmuş ve formun şekillenmesi iç mekân biçimlenişine yol göstermiştir. Bu noktada 360 derecelik forma uygun iç mekân bölüntüleri yapılmıştır. Güneşlenme haritasına göre açıklıklar belirlenip iç mekânların doğal ışıktan faydalanması maksimum seviyeye çıkarılmıştır. Bunun yanında gölgelendirme ve odaların havalandırılması da doğal yollardan</p>	<p>Enerji verimliliği adına verilen tasarım kararları ile yapının iklimlendirme yükünün tamamını cephe sistemi üstlenerek iç mekânlarda iklimlendirme için bir tasarıma ihtiyaç kalmamıştır. İç mekânlara teknik bir yükün bindirilmemesi ile sade ve minimal mekânlar tasarlanma imkanı doğmuştur. Yapıda kullanılan strüktür sistemi ile büyük açıklıkların kolonsuz geçilebiliyor olması iç mekân organizasyonunun daha rahat yapılabilmesi adına</p>	<p>Küresel ısınmaya karşı savaştan istasyonu inşa edecek olan tasarımcılar dünyaya olumsuz bir etkiye bulunmayacak bir yapı inşa etmeyi amaçlamışlardır. Halley VI'ın en büyük özelliklerinden biri azaltılmış su kullanımınıdır. İstasyon kullanıcıları, İngiltere'de bir kişinin kullandığı su miktarının sekizde biri olan sadece 20 litre su kullanılmaktadır. Duş ve musluklar için birçok su tasarrufu sağlayan cihazlar kullanılmıştır.</p>	<p>Yapının iç mekânlarında enerji tasarrufunu sağlayacak armatürler, binanın fiziksel durumunu kontrol altında tutan otomasyon sistemi, gün ışığına ve harekete duyarlı aydınlatma seviye otomasyonu ve gökyüzünde ışık kirliliğini azaltan dış aydınlatma tasarımı yapının ekolojik ve teknolojik özellikleri arasındadır. Ayrıca gri su arıtma sistemi ile yağmur suyu ıslak hacimlerde değerlendirilmiştir. Her ay yapıda bir konutta kullanılacak kadar az</p>	<p>Sürdürülebilirlik felsefesine göre eğitim veren okul binasında iç mekânda verilen bütün kararlar çevresel verileri temel almaktadır. İç mekânlarda gün ışığından yararlanma koridorları, enerji tasarruflu aydınlatma dokuları, tavan pencereleri ve doğal ışığı yükselten yansıtıcı tavan panelleri, düşük enerjili mutfak ekipmanları, sera ve sebze bahçesi, coğrafi değişim sistemi bulunmaktadır. Yapı içindeki etkileşimli panolarda üretilen elektrik</p>

	<p>sağlanarak iç mekânda tüketilecek enerjinin önüne geçilmiştir. Her odanın sahip olduğu teraslar iç ve dış mekân arasında akışkan bir geçişin sağlanmasına olanak tanımıştır. Sürdürülebilir bir yaşamı destekleyen otel binasında etkinlik alanları ve otelin müşterilere sunduğu hizmetler de ekolojik ve teknolojik tasarım anlayışını destekler niteliktedir. Göldeki ekosisteme yapının etkisini en aza düşüren bu kararlar ayak izini küçültmüştür.</p>	<p>iç mimara özgür tasarımlar yapma fırsatı sağlamıştır. Bilgi ve iletişim teknolojilerinin bir merkezi olarak tasarlanan yapının iç mekânında yeşil ve beyaz renk baskın olarak kullanılmış, ihtiyaca göre şekillenebilecek geniş ve ferah alanlar oluşturulmuştur. Doğal ışığın mekânlara cephe sistemi sayesinde alınmasıyla iç mekânda tasarlanması gereken yapay aydınlatmaya düşen yük azaltılmıştır.</p>	<p>Vakum drenaj tuvalet sistemi sayesinde her sifon yalnızca 1litre su tüketmektedir. Uzun süre iç mekândan ayrılmayan ve sürekli gece olarak geçirilecek 3aylık sürenin kullanıcılar üzerindeki etkisini azaltmak için serotonin üretimini arttıracak gün ışığı simülasyon lambalarıyla onları uyandıracak özel bir çalar saat icat edilmiştir. Doğal çevredeki kokuyu veren tek ağaç olan Lübnan sediri kullanılmıştır. İç mekânların açıklıkları doğal ışıktan faydalanmanın maksimum seviyede sağlanması için belirlenmiştir.</p>	<p>miktarda su tüketilmektedir. Yeşil çatı sistemi su tasarrufu sağlarken yaz aylarında binanın ısınma gereksinimini azaltarak enerji tasarrufu sağlamaktadır. Soğuk kirşlerin çalışma prensibi ile iç mekânda gürültü kontrolü sağlanmıştır. Labirent sisteminde ısıtılan hava iç mekânda nem kontrolünü de sağlamaktadır. Yapı cephesinde tasarlanan mesh sistemi yapının yönelimine iç mekânlarda gölgelendirmeyi sağlamak için her cephede farklı yoğunluktadır. İç mekânlarda verilen bütün tasarım kararları çevresel verilerin analizi sonucunda şekillenmiştir.</p>	<p>miktarı ve her alanda kullanılan enerji miktarı gibi bilgileri görüntülemektedir. Pasif sistemler kullanılarak sürdürülebilirliğin sağlanması için okulun spor salonu, kafeteryası, kütüphanesi ve idari ofisleri ana girişe bitişik konumlandırılmış, öğrenim alanları binanın kuzey ve güney kısımlarında en uygun gün ışığını alacak şekilde konumlandırılmıştır. Yapının yönelimi ve iç mekânların oluşumu açıklıkların nitelikleri yapının güneşlenme simülasyonlarına göre karar verilmiştir.</p>
--	---	---	---	---	--

Sonuç

Eko-tek tasarım anlayışını kavrayabilmek adına incelenen beş farklı örnek, her biri kendine özgü özellikleri ve teknoloji sistemlerinin yapı ölçeğinde kullanılma şekillerine göre analiz edilmiştir. Yapıların çevresel ve mekânsal özelliklerinin kavram açısından nasıl ele alındığı Tablo 2’de gösterilmektedir. Tasarım kararlarında ele alınan bütün ekolojik ve teknolojik faktörlerin iç mekânların tasarımına etkisi değerlendirilmiştir. Literatür taraması ve incelenen örneklerin nitelikleri doğrultusunda eko-tek kavramıyla örtüşen **bütünleşik** (compact), **yeşil** (green) ve **akıllı** (smart) mekânlar üretebilmek için temelde ele alınması gereken ana başlıklar belirlenmiştir. Analizler sonucunda yapıların eko-tek olarak değerlendirilmesi için tasarım süreci altı başlıkta ele alınmış ve bu başlıklar aşağıdaki şekilde açıklanmıştır.

Süreç: Mekân tasarımı yapılırken yapının tasarım, uygulama, kullanım ve işlevini tamamladıktan sonraki süreçte çevreyle ilişkisi değerlendirilmelidir. Bütün süreç boyunca çevreye verdiği zarar engellenmeli ve enerji bakımından bağımsız olması sağlanmalıdır. Yapı kullanılırken tüketilen enerji ve yapının ömrü boyunca bünyesinde ürettiği enerji dengelenmelidir. Kullanıcı sağlığına zarar vermeyecek şekilde tasarım süreci tasarlanmalıdır. Yapıda tercih edilen teknoloji sistemlerinin bu süreçte doğaya ve kullanıcıya hizmet etmesi göz önünde bulundurulmalıdır. Kısacası yapının bütün ömrü tasarım sürecinde analiz edilerek uygulamaya başlanmalıdır.

Sosyolojik Etmenler: Çevredeki fiziksel verilerin yanı sıra sosyal, kültürel ve ekonomik etmenler de büyük önem arz etmektedir. Tasarlanan mekânların çevre kültürüne uygun olması, geleneksel yapı yöntemlerinin eko-teknolojiler ile geliştirilerek bölgeye uygun mekânlar tasarlanması önemlidir. Bu süreçte ekonomik faktör ele alınmalı süreç boyunca tasarrufa gidilecek sistemler önerilmelidir. Yapının kendi kendine yetebilmesi için kullanım sürecinde ekonomik olarak kendini telafi edebilecek tasarım kararları alınmalıdır. Eko-teknolojiler ilk maliyet açısından yüksek olsa da yapı ömrü boyunca ekonomik olarak dengeyi sağlamaktadır.

Bölgesel Veriler: Yapının inşa edileceği bölgenin topoğrafik yapısı, iklimi, bitki örtüsü, biyoçeşitliliği değerlendirilmeli ve tasarım sürecinde doğal çevreye zarar vermemek ilke edinilmelidir. Bölgedeki ekosistemin sürekliliği için doğal döngüye dâhil olacak bir yapıyı çevre inşa edilmelidir. Ekolojik denge sağlanırken yapının iç mekânlarından çevre tasarımına kadar doğayla bütünleşmesi önemlidir. Bu noktada ekolojik tasarım prensipleri gözetilmeli ve yapıyı çevrenin doğal çevre içerisinde bir organizma olarak tasarlanması sağlanmalıdır.

Eko-Teknolojiler: Eko-tek tasarım sürecinde kullanılan dört teknoloji sistemi yapının çevreyle uyum sağlamasına, iç mekânların kullanıcıya ve doğaya hizmet etmesine imkân tanımaktadır. Bu noktada teknoloji insan-doğa-mekân arasında bir bütün oluşturmak adına araç olarak kullanılmaktadır. Çevre teknolojileri; enerji üretimini ve verimliliğini içeren sistemler üretmekte, bilgi teknolojileri; çevresel verileri toplayıp analiz ederek depolamakta, iletişim teknolojileri; depolanan çevresel veriler dâhilinde kararlar alabilmekte, coğrafi bilgi teknolojileri; bölgeye ait ekosisteme özgü tasarımlar yapabilmek için gözlem ve analizler yapmaktadır. Bu sistemlerin tamamı bölgesel ekosistemde var olan davranışlar yardımıyla mekânla bir ekolojik bütünleşme tasarlanmasını sağlamaktadır. Bu noktada teknoloji, doğayı gözlemleyen ve yine doğa için tasarımlar yapılmasına imkân tanıyan tasarım girdisidir. Çevresel verilerin yanında eko-teknolojiler yapım sürecinde ve malzemelerin geliştirilmesinde de kullanılmaktadır. Geleneksel yapım teknikleri teknoloji desteği ile geliştirilerek yapıların strüktürel özellikleri desteklenmektedir. Ayrıca bina bünyesinde kullanılan malzemeler doğada gözlemlenen davranış biçimleri referans alınarak, eko-teknolojiler ile iyileştirilir ve bu malzemelerin kullanımı yapının ekolojik bütünleşmesine destek vermektedir.

Akıllı Sistemler: Yapay zekâ teknolojileri ile mekânlar denetlenip elde edilen verilere göre şekillenmektedir. Otomasyon sistemleri mekânın ısıtma, soğutma, su tüketimi, aydınlatma, güvenlik sistemlerini kontrol altında tutulmaktadır. Çevresel verilerin analizinde elde edilen veriler kullanılarak mekânlarda istenilen iklimlendirme ve aydınlatma dengesi sağlanmaktadır. Yapının yönelimine ve fiziksel verilere göre yapı kabuğunu da şekillendiren bu sistemler mekânların dışarıya açılıp kapanmasını denetleyerek iklimlendirme enerjisinden tasarruf edilmesini de sağlamaktadır. Kullanıcının davranışlarını da gözlemleyip analiz edebilen yapay zekâ teknolojisi sayesinde mekânın

kullanım alanlarına ve kullanıcı sayısına göre değerler yenilenmektedir. Fiziksel konforun yanı sıra kullanıcıya mekânın kendisinin bilgiye ulaşımını sağlayan akıllı yüzeyler ve ambient eşyalarda akıllı sistemler dâhilindedir. Mekân ve kullanıcı arasında bilgi aktarımını ve etkileşimi sağlayan bu donatılar eko-tek tasarım kavramının akıllı ilkesine uyum sağlamasına yardımcı olmaktadır.

Malzeme: Tasarım sırasında doğru malzemenin seçimi yine bölgesel verilerin gözlemlenmesine dayanmaktadır. Geri dönüştürülebilir ve yerel malzemeler tercih edilerek yapının malzeme seçiminde sürdürülebilirliği sağlanır. Çevredeki ekosisteme yabancı olmayan bir malzeme seçimi yapının doğayla bütünleşmesini kolaylaştıracaktır. Bu noktada yine bölgenin ekosistemi gözlenerek doğadaki davranışları referans alarak üretilen nanoteknolojik malzemeler doğanın korunumuna ve kullanıcı sağlığına katkı sağlayacaktır. Nanoteknoloji sayesinde üretilen karbon salımı yapmayan, insan sağlığına zarar vermeyen, iç mekânların havasını temizleyen, kendi kendini temizleyen, farklı malzemelerin özelliklerinin birleştirilmesine imkân sunan, yangına dayanımı artıran, hafif ve dayanıklı malzemelerinin üretimini sağlayan, ses emiciliği ile mekânların gürültü kontrolünü sağlayan, taşıyıcı malzemelerde hafif ve dayanıklı strüktürel elemanlar üretebilen birçok malzeme çeşitleri üretilmektedir. Bu malzemelerin kullanımı yapıda ekolojik korunumu sağlarken teknolojiyi bir araç olarak kullanma fikrini desteklemektedir.

Süreç, sosyolojik etmenler, bölgesel veriler, eko-teknolojiler, akıllı sistemler ve malzeme olarak altı başlıkta ele alınan eko-tek kavramının genel tasarım süreci temelde doğanın korunumunu, enerji verimliliğini ve akıllı mekânsal özellikleri nitelendirir. Bu ana başlıkları iç mekân tasarımında değerlendirmek ve eko-tek kavramıyla örtüşen iç mekânlarda bulunması uygun olan nitelikleri değerlendirmek gerekmektedir. Kavram dâhilinde iç mekân özellikleri şu şekilde sıralanabilir:

1. Yapının yaşam ömrü süresince iç mekânlar yeniden inşa edilebilmelidir. Bu sebeple esnek, dönüştürülebilir, mobil iç mekânlar tasarlanarak inşa edilen bir iç mekânın değişen işlevlere cevap verebilmesi sağlanmalıdır.
2. Bölge haklının ekonomik durumuna, kültürüne, sosyal alışkanlıklarına uyumlu iç mekânlar üretilmelidir. Bu noktadan yapının inşa edileceği bölgenin geleneksel mekânları incelenmeli ve eko-tek iç mekânların oluşumuna yol göstermelidir. Hedef kitlenin günlük davranışları iç mekân biçimlenişini ve bulunması uygun olan nitelikleri belirlemektedir.
3. Bölgenin ekosistemi ile bütünleşecek iç mekânlar tasarlamak için eko-teknolojiler kullanılmalıdır. İç mekânlar ve dış mekânlar arasında akışkan bir geçiş yapılmalıdır. İç mekânların yönelimi, bölüntülenmesi, açıklıkları, kullanılan aktif ve pasif sistemler, bölgeye özgü yenilenebilir kaynakların iç mekân enerji tüketimindeki kullanımı gibi birçok tasarım kararı bölgesel verilerin değerlendirilmesi ile verilmektedir.
4. İç mekânların inşa ve kullanım ömrü boyunca enerji verimli bir şekilde yaşamını sürdürebilmesi için eko-teknolojilerden faydalanılmalıdır. İç mekânların biçimlenişinde yerel öğeler gözlemlenerek teknoloji desteği ile geliştirilmeli, akıllı ve ekolojik iç mekânlar üretilmelidir.
5. Akıllı sistemler iç mekânların niteliğini geliştirmekte ve kullanıcı-mekân arasındaki iletişimi güçlendirmektedir. Kullanıcının ihtiyaçlarına göre kendini değiştirebilen iç mekânlar yapay zekâ teknolojileri ile bütünleşmektedir. Günümüzün iç mekânları kullanıcı ile karşılıklı iletişime girebilen gerektiğinde kullanıcı yerine kararlar verebilen nesnelere sahiptir. Otomasyon teknolojileri iç mekânın fiziksel konforunu sağlamakta ve bir müdahaleye ihtiyaç duymadan kontrol edilmektedir. Önceden programlanabilen iç mekânlar verilen komutları uygulayabilir gerektiğinde evcil hayvanların beslenmesi, mekânın güvenliğinin sağlanması, güncel hava durumu bilgilerine göre iç mekânın havasının ayarlanması gibi birçok görevi kullanıcı müdahalesi olmadan gerçekleştirebilmektedir.
6. Eko-tek kavramının akıllı ilkesine uygun iç mekânlarda bulunan en önemli özelliklerden biri de etkileşimli yüzeyler ve nesnelere sahiptir. Geleceğin iç mekânları bilgiye ulaşımın uzantısı olacaktır. Kullanılan bütün yüzeyler bilgisayarların ekranlarının görevlerini yerine getirebilecek ve birer arayüz olarak kullanılacaktır. Günümüzde kullanılmakta olan birçok tasarım mekânlardaki yüzeylerin komutlarla değişebileceği hem bir iç mekân elemanı hem de bir bilgisayar arayüzü olarak kullanılmaktadır. Arayüz görevi gören duvar kağıtları gibi prototipi yapılmış fakat seri üretime geçilmemiş birçok yeni iç mekân elemanı bulunmaktadır.

7. İç mekân tasarımı yapılırken karbon salımı yapmayan, yeniden kullanılabilir, çevreye zarar vermeyen sürdürülebilir malzemelerin tercih edilmesi doğanın ve kullanıcı sağlığının korunması açısından önemlidir. Yeniden kullanılabilir malzemelerin seçimi iç mekânların işlev değişikliği sırasında atık oluşturmamak ve malzemenin geri dönüşümü ile doğaya dönmesini sağlamaktadır.
8. Eko-tek tasarımın amaçları arasında bulunan fosil yakıt tüketimini azaltmak ve yenilenebilir enerji tüketimini artırmak prensipleri enerji korunumu açısından bu anlayışın önemini gösterir. Yapı ölçeğinde ve iç mekân tasarımında sera gazı salımı ve küresel ısınmayı tetikleyecek etmenleri minimize edilmektedir.

İklim değişikliği sonucunda çevreye verilen zararın azaltılmasını ve tükenmekte olan enerji kaynaklarının korunumunu temel alan eko-tek tasarım anlayışı gelecek nesillere yaşanabilir bir dünya bırakmayı hedeflenmektedir.

Kaynakça

- Abdollahi, M. (2016). The Impact of Sustainable Development on Eco-Tech Architecture. Bulletin de la Société Royale des Sciences de Liège. İran. Vol. 85, 1371-1377. <https://popups.uliege.be/0037-9565/index.php?id=6110&file=1> (09.09.2019)
- Avcı Architects. <https://avciarchitects.com/tr/proje/tmb-merkez-binasi/> (05.12.2019)
- Bogunovich, D. (2002). Eco-tech Cities: Smart Metabolism for a Green Urbanism. Brebbia C.A.(ED). The Sustainable City II. Martin-Duque&L.C. Wasdhwa. S. 75-84. London: Witpress.
- Bookchin, M. (1980). Ekolojik Bir Topluma Doğru (Toward an Ecological Society). İstanbul: Sümer Yayıncılık.
- Enric Ruiz Geli Team. <https://www.ruiz-geli.com/projects/built/media-tic> (05.12.2019)
- Ercoskun, Ö. Karaaslan, Ş. (2009). Geleceğin Ekolojik ve Teknolojik Kentleri, Megaron YTÜ Mim. Fak. E-Dergisi. İstanbul. 3(3), 283-296. http://www.journalagent.com/megaron/pdfs/MEGARON-30932-ARTICLE-YALCINER_ERCOSKUN.pdf (21.07.2019)
- Hugh Broughton Architects. <https://hbarchitects.co.uk/halley-vi-british-antarctic-research-station/> (05.12.2019)
- Iranmanesh, L., Nakhaine, H. (2011). Study of the Roles of Eco-tech Architecture in Development of Tourism Industry. 2nd International Conference on Business, Economic and Tourism Management. Singapore. Vol.24, 61-66. <http://www.ipedr.com/vol24/13-CBETM2011-M10015.pdf> (14.10.2019)
- Mozhdegani, A. S., Afhami, A. (2017). Using Ecotech Architecture as an Effective Tool for Sustainability in Construction Industry. Engineering, Technology & Applied Science Research. İran. Vol.7, 1914-1917. <https://pdfs.semanticscholar.org/3d1f/b15e84fa842fba58706f7eb8dabacb4d0f4d.pdf> (22.09.2019)
- Nazarian, T. (2015). The Common Language of Sustainable Architecture in Creating New Architectural Spaces, International Journal of Science, Technology and Society. İran. Vol.3, No.2-1, 47-51. https://www.researchgate.net/publication/316299092_The_Common_Language_of_Sustainable_Architecture_in_Creating_New_Architectural_Spaces (09.09.2019)
- Snohetta. <https://snohetta.com/projects/366-svart#> (05.12.2019)
- SOM. https://www.som.com/projects/the_kathleen_grimm_school (05.12.2019)
- Yeang, K. (2012). Ekotasarım Ekolojik Tasarım Rehberi. İstanbul: YEM Yayınları.
- Yıldız, P. (2014). İç Mimarlıkta ‘Yapay Zekâ’ ve Türkiye’den Seçilmiş Örneklerin Mekân Tasarımı Yönünden Kapsamlı Analizi Çalışması. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Yayınları.

Zandieh, M., Nikkiah, A. (2015). Architecture of Buildings Using Renewable Energies in Harmony with Sustainable Development. Jurnal UMP Social Sciences and Technology Management. Vol.3 Issue.2, 27-33. <https://pdfs.semanticscholar.org/1e72/fb2be9dc84bd7b98df2744674328774e364b.pdf> (10.05.2019)

Görsel Kaynakçası

Görsel 1. Svart Otel, Norveç. <https://snohetta.com/projects/366-svart#> (05.12.2019)

Görsel 2. Media ICT, İspanya. <https://www.ruiz-geli.com/projects/built/media-tic> (05.12.2019)

Görsel 3. Halley VI Araştırma Üssü, Antarktika. <https://hbarchitects.co.uk/halley-vi-british-antarctic-research-station/> (05.12.2019)

Görsel 4. Türkiye Müteahhitler Birliği, Türkiye. <https://avciarchitects.com/tr/proje/tmb-merkez-binasi/> (05.12.2019)

Görsel 5. Kathleen Grimm Okulu. https://www.som.com/projects/the_kathleen_grimm_school (05.12.2019)

TELLING PRACTICE THROUGH THEORY OR VICE VERSA: AN EXHIBITION REVIEW ON “THE VALUE OF GOOD DESIGN”

*Res. Asst. Sanem ODABAŞI**

Eskişehir Technical University Faculty of Architecture and Design Fashion and Textile Design Department

odabasisanem@gmail.com

ORCID: 0000-0001-8467-9038

Abstract

This paper examines the exhibition of “The Value of Good Design” held by The Museum of Modern Art in New York City. The author analyzes the features of this exhibition through design discourses she conducted in the 2019 spring term within the “Discourses in Design” course at The New School. The object of this paper is to reveal the relation between the core texts in the theory of design and objects from this exhibition. Rather than looking at the curation, this paper aims to discuss the relationship between theory and practice of design by using this exhibition as a medium. The exhibition’s concept of good design and its historical narration has the capacity of rethinking our habitat and raising questions towards our material world.

In this paper, it is shown that interpretation of analyzing design objects can be a means of understanding design concepts by adopting inquiry-based learning as one of the pedagogical approaches. As a result, this paper discusses that design will develop as we find the context from our lives and then to apply to the process of learning design theory, or vice versa. It is presented in this paper as a proposal to display this connection in exhibitions by correlating with living spaces.

Keywords: Design Theory, Discourses in Design, Museum of Modern Arts, Theory and Practice, Design Concepts.

Citation:

Odabaşı, S. (2020). Telling Practice through Theory or Vice Versa: An Exhibition Review on “The Value of Good Design”. IDA: International Design and Art Journal, 2(1), s.116-123.

* Sorumlu Yazar

Introduction

Both as a noun and a verb, the word design has come to achieve its significance throughout the world (Flusser, 2013: 17). The discipline is being invented through the exploration of instrumentalities, technologies, and certain methods that are suited to the changing circumstances of contemporary culture (Buchanan, 1995). According to Heskett (2005), the design comes from the choices of the people. It can be understood that our choices shape the design, and the design shapes our choices. Thus, design matters because we are using design objects or systems every day in many ways. The subject of the design itself has great potential for us to think and shape our habits. Yet, defining design is an ongoing debate. Theorists, academics, philosophers, and designers have different approaches to elucidate this term, and the word of design evolves along with the sociological and political conversions.

The author was a Visiting Scholar throughout the year of 2019 in The New School and had a chance to attend a course titled “Discourses in Design” which was conducted by Asst. Prof. Caroline Dionne. This course introduced the core theoretical frameworks and methodologies that have shaped and continue to develop the field of design studies. Key articles on design were examined, and different essays on design were discussed in order to unpack the meanings of the texts. This approach was one of the most effective ways of absorbing the argument because we were adopting it to our very humanistic daily practice: on a discussion. Reading those texts was not merely significant, but discussing them and revealing the context for our better comprehension was a rewarding engagement.

In parallel with this course, “The Value of Good Design” exhibition opened at The Museum of Modern Art in New York (MoMA), and it was instrumental in linking the outcomes from the course mentioned above (Figure 1). The exhibition held in February 10-June 15, 2019 and organized by Juliet Kinchin, Curator, and Andrew Gardner, Curatorial Assistant from Department of Architecture and Design. Featuring objects from domestic furnishings and appliances to ceramics, glass, electronics, transport design, sporting goods, toys, and graphics, The Value of Good Design explored the democratizing potential of design, beginning with MoMA’s Good Design initiatives from the late 1930s through the 1950s, which championed well-designed, affordable contemporary products. The exhibition also raised questions about what good design might mean today, and whether values from mid-century can be translated and redefined for a 21st-century audience (MoMA, 2019a).



Figure 1. A General View From the Exhibition

Design is a produced human activity that is related to politics and ethics. The way we understand the world matters to us: we understand the good life through good design or good design through a good life. Thus, design involves an ethical dimension that is tied into the obvious question of good versus bad design, which includes morality and materiality (Latour, 2008), and the exhibition which focuses on the concept of good design and the value of it, is highly essential for the critical review.

By commenting on design theories studied during the course at The New School, this article aims to present the answers to the questions that are “what can we learn from this exhibition?” and “how can we understand the practice through theory?” The scope of this paper is to analyze the features of this exhibition through design discourses. Therefore, the reader is invited to go through with this paper as it tries to create a common thread between this exhibition and the core theories on design. The interpretation is a critical element for our capabilities to enhance our knowledge, so following the same method for this paper, an analytical approach will be obtained rather than a descriptive one. The objects that are discussed in this paper are selected not due to their contents in comparison to other objects in the exhibition. Rather, the reason for analyzing these objects is that the features for discussion related to the reading materials of the course mentioned are found in those objects. In this regard, this review is based on the objects that contain those texts in design discourse.

The pedagogical approach of inquiry-based learning is adopted in this paper to emphasize active participation in learning and the learner’s responsibility for discovering knowledge that is new to the learner (De Jong & Van Joolingen, 1998). In that sense, what is new knowledge to the learner is not new knowledge to the world and does not always involve empirical testing (Pedaste et al., 2015: 48). The inquiry-based learning framework consists of phases start with addressing a curiosity about a specific topic to an exploration of the data, which then the discussion of the findings leads to conclude the learning process (Pedaste et al., 2015: 54-58). In this paper, this method of learning is a path to raise questions from design theory and answer them by examining the features in the exhibition. The purpose of this research for adopting this method is to explicitly explain the processes of building the relationship between theory and practice where such exhibitions can be considered as an educational environment for design studies. The orientation and conceptualization process of the inquiry-based learning derives from the theory studied within the course, and the exhibition itself becomes a case study for experimentation. Finally, the argument and discussion that are considered necessary for inquiry-based learning are presented, and proposals for such exhibitions are indicated as a result in this paper.

The Exhibition

With the establishment of the industrial design department at MoMA in 1934, under the leadership of Eliot Fette Noyes, who was a student of both the Bauhaus founder Walter Gropius and architect Edgar Kaufmann Jr, MoMA played a crucial role of spreading the “good design”, a concept formed in the 1930s and continued in the decades following World War II. Together they have worked for the Americans to strengthen the phenomenon of design through exhibitions, competitions, industry-media collaborations, and various organizations. Since then, MoMA incubates the ideas evolving around good design.

Although this exhibition consisted of designs between 1930 and 1960, it was possible to make inferences for today. In particular, it can be understood that how design has been shaped in a certain period which comes after World War II -a sociological event that affects almost all of the countries in the world, and to what extent the design concept in different geographies was evolved. According to Dilnot (2008), the design has been a branch of the cultural industry. Each country plays a significant role in the creation of the image of the country; and the production process of the cultural economy (Arrigo, 2011). Cities are part of the industry as well as brands and, in turn, become brand and design platforms for the culture industries (Jansson and Power, 2010). This retrospective understanding conveys how the concept of

consumption is shaped within the design phenomenon, and it also presents how design objects and specific brands that we can now consider commoditized, affect the habits of society.

An interesting point in the exhibition is to see the reflections of the Bauhaus movement that took place in Europe and spread throughout the United States. These objects, which were part of everyday life, have gained importance as tools and items used by families who were representatives of modern life. An example artifact for this can be seen on Schlumbohm's famous Chemex coffee maker (Figure 2). After immigrating to the United States from Germany in 1935, Schlumbohm created the Chemex inspired in spirit by the Bauhaus school of design (MoMA, 2019b), which was a prestigious design school to raise designers for the needs of modern life. In the museum caption, Schlumbohm stated as "a table must be a table, a bed must be a bed, a coffeemaker must be a coffeemaker." The roots of this way of thinking behind the design objects mostly based on the idea of "form follows function." But also, the thingness of things- and the jug's character in this particular case, should be considered. According to Heidegger, the jug's jug-character consists in the gift of the pouring out; the gift of the pouring out drinks for mortals-for us (1971: 171). Only a vessel empty itself, and this emptiness holds taking and keeping manner within the act of outpouring (Heidegger, 1971: 168-170). So what are we outpouring from this vessel then? Our joyous addiction: black coffee. One of the most significant actions of daily life, "drinking" meets with "drinking coffee" and it is one of the most common activities in our modern lives. An inspiring commentary on pleasures of coffee can be found in Balzac's writing relating to this subject, which makes one think more in-depth about the idea of this addiction;

...From that moment on, everything becomes agitated. Ideas quick march into motion, like battalions of a grand army to its legendary fighting ground, and the battle rages. Memories charge in, bright flags on high; the cavalry of metaphor deploys with a magnificent gallop; the artillery of logic rushes up with clattering wagons and cartridges; on imagination's orders, sharpshooters sight and fire; forms and shapes and characters rear up; the paper is spread with ink – for the nightly labor begins and ends with torrents of this black water, as a battle opens and concludes with black powder (De Balzac, 1996: 275).



Figure 2. Chemex

After outpouring the coffee from the cup, jug, or pots, we start to be present early in the mornings; we drink coffee in the meetings to become more aware of new ideas, or even we invite people to have a coffee in our first meeting. Reading Balzac's commentary leads to think of the role of the design shaping

the coffee culture. Concerning America's love and addiction to drinking coffee, Chemex can be seen as one of the most prominent symbols of coffee making. There has been an increase of 3rd generation coffee shops in the past ten years in Turkey, and the brewing method made by Chemex is one of the most popular and chosen among consumers. The design of Chemex is useful and practical for daily use, and brewing results are tasteful. What also makes Chemex unique is that it was produced in 1941, and is still up-to-date. Then, maybe, this question arises: is good design also related to longevity? Compared with the products in the exhibition for today's designs, the cultural value in most of the designs of today is lacking. The teacups, bowls, or jugs of today's do not carry any cultural significance, nor could they go beyond other products that are countlessly diffused. In this respect, it is easy to dispose a glass and to replace it with a new one. If there is no trace in our memories with products, we, then, tend to perceive a disposable world (Manzini, 1995).

Designed objects and experiences provide tangible means for us to engage with the world on an existential level, and the potency of objects in symbolically designating our particular being cannot be overstated (Chapman, 2015: 32). Concerning our capacity to deal with increasing mass of information, forms, and services permitted by technology, the necessity to construct stable and lasting identities/artifacts that can be placed recognizably in our cultural space becomes more important (Manzini, 2017). Perhaps, this could be the reason why we examine every object with great admiration when we visit second-hand shops. Rather than being nostalgic or having a retro craze, what lead us to those shops are mostly due to the resilience of the materials, the originality of the production processes and the intimacy that the design builds with us. That intimacy may be found in Eero Saarinen's "Womb Chair" as well (Figure 3). Womb Chair was designed in 1948 on the theory that a great number of people have never really felt comfortable and secure since they left the womb. Therefore the chair is an attempt to give people comfort that they need. It is well known that when the Bauhaus movement is to be discussed, the chair designs will be among the main topics since their purpose of production and use differ from previous designs. Even today, it can be observed that these chairs still have an influence on other design products; some may be poor imitations and some may be good interpretations.



Figure 2. Womb Chair

Exploring other designs from this exhibition, Benjamin Bowden's Spacelander bicycle makes us think if good design means affordable design (Fig. 4). When Spacelander bicycle was launched in 1946 at the

“Britain Can Make It” exhibition, the bicycle could not be bought at that time due to shortages of materials and labor after World War II. This was the reason why “Britain Can’t Have It” became the show’s popular nickname. The showcase of Spacelander of that time is an event to think about the relationship with the purpose of design; if we take the “reason and existence of design,” which can be simply defined as for human usage and demand, what would be the use of design? This question reminds Boradkar’s comment on the relation between design and anthropology, suggesting that if the design dehumanized, it becomes a type of art form (2016: 339-349). If the design is for people’s sake, then who are the ones to afford a good design? This question has been conserving its importance throughout design history, yet there is an ugly truth behind when we answer it. Design mediates so much of our realities and has a tremendous impact on our lives, yet very few of us participate in design processes. Frequently the people who are most adversely affected by design decisions tend to have the least influence on those decisions and how they are made (Costanza-Chock, 2018). According to Margolin (2002), our understanding of design must be continually expanding to address issues of production, distribution, and use. Such inquiry has the potential to lead us to a more inclusive design where we can be able to discuss and challenge the decisions, production process, and the outcomes of the design objects.



Figure 4. Spacelander Bicycle

This exhibition has a thought-provoking side for designers. According to Buchanan (1995), forethought is an architectonic or master art that concerned with discovery, invention, argument, and planning, which leads to the design. He raises the question in his paper: “What is forethought in the new circumstances of twentieth-century culture?” Adopting this question for today, twenty-first-century, what is the meaning of forethought today? Concerning our fluid world, which everything becomes transient, modifiable, and experimental (Manzini, 2017), how designers can elaborate and enhance their skills to create positive possibilities for humane and sustainable future? Manzini (1995) suggests that the role of design is to propose criteria of quality that have the variety, complexity, life, and blend of beauty and utility. It is crucial to understand the current state of design and adopt a critical approach to challenge the current paradigm to embrace all the qualities which Manzini mentions. This exhibition can be a good start to look at the objects and understand their capabilities and flaws. This kind of historical exhibition can enhance certain types of information where we can rethink our environment and make critiques towards that.

Conclusion

The many decisions and selective processes at work in any exhibition's construction are difficult to discern because curatorial practices typically work to erase the hand of the curator in the exhibition's final presentation (McDonald, 2008). The selected designs here in this exhibition can be seen as a tool to understand our daily lives more deeply and make comparisons on how we live our lives with and through design objects. In this case, it is possible to think more than only encountering the designs that were presented, and interpret the exhibition from our individual experiences. This exhibition makes us realize our daily lives by looking back to the history. Through the theory, it is possible to comprehend and raise questions about the good design itself from our personal perspective.

Additionally, an exhibition in this particular way also helps to perceive issues in design theory and to see the relations in tangible form. This exhibition had a specific environment to develop new ways of thinking in order to understand how abstract thoughts can find their place in the physical dimension and how designers serve a bridge between the world of ideas and the world of objects. Therefore, such exhibitions are not only there to "look" at objects along with the historical narrations; they also have importance to conduct a trail of thought on how design shapes our perceptions and also life itself.

It is understood that doing reflections within the method of inquiry-based learning have a formative potential in educative processes in the theory of design when it finds its place in practice. It would be confusing for design students and researchers who are studying theory where inquiries and research on the material are missing. This matter may remind us of the fresco of Raphael, "The School of Athens," where Plato and Aristotle appear as in discussion. While Plato raises his finger to the sky above, indicating the "ideal" and world of ideas-theory, Aristotle's hand is parallel to the earth, which implies the importance of the physical world where experience leads to knowledge. This dichotomy in Raphael's fresco can be an analogy to see the relationship between theory and practice. It reveals the contradiction but also emphasizes that these two worlds should not be separated and considered without each other. The correlation between these two worlds -theory and practice, needs the right environment for discussion to find a space to reflect the thoughts on the subject matter. It can be said that such exhibitions also have a contribution to the intellectual world of the design studies to engage with the material world since it can create discourses among researchers in the design field. When questions of what good design means and how it has a place in our lives become a matter of concern and the right tools for the answers are hidden in such exhibitions for ourselves to unpack those questions. There is no single approach or rule to abide by to make inquiries. Our critiques and comments are important to accept or not what the world of design offers to us since it comes from our lived experiences, which continuously create the discourses in design.

Finally, the sensational differences of our encounters of design objects in such exhibitions and the objects that live with us in our own personal spaces should be examined and discussed within the exhibition displays. An approach for curating exhibitions can be to invite visitors inside our houses or personal spaces as a challenge and also to think about design itself within this scope. Pamuk (2012) argues that the future of museums is inside our own homes. By indicating this, he suggests that the artifacts, objects, and materials from our daily lives have importance within the life of experiences, individual memories, and especially where we locate them in our own space (Pamuk, 2012).

Design without context cannot understand its capabilities affecting the world, and context is important to space, places, and persons regarding design work (Dilnot, 2008). Within these reviews and Manzini's argument, we can start thinking of a habitable world through and inside in our habitats by understanding the key features, interactions, and qualities we seek in our life. Those qualities we explore will lead to good life and good design. As a result, the discussions on design will develop as we find the context from our lives and then to apply to the process of learning the design theory. Or vice versa.

References

- Arrigo, E. (2011). Fashion, Luxury and Design: Store Brand Management and Global Cities Identity. *Symphonya, Emerging Issues in Management*, 1, p.55-67.
- Boradkar, P. (2016). *Design + Anthropology: An Emergent Discipline*. The Routledge Companion to Design Studies. London: Routledge.
- Buchanan, R. (1995). Rhetoric, Humanism, and Design. *Discovering Design: Explorations in Design Studies*, 23, p.23-66.
- Chapman, J. (2015). *Emotionally Durable Design: Objects, Experiences and Empathy*. London: Earthscan.
- Costanza-Chock, S. (2018). *Design Justice: Towards an Intersectional Feminist Framework for Design Theory and Practice*. Proceedings of the Design Research Society.
- De Balzac, H. (1996). *The Pleasures and Pains of Coffee*. Ann Arbor: University of Michigan.
- De Jong, T. and Van Joolingen, W.R. (1998). Scientific Discovery Learning with Computer Simulations of Conceptual Domains. *Review of Educational Research*, 68, p.179-202.
- Dilnot, C. (2008). The Critical in Design- Part One. *Journal of Writing in Creative Practice*, 1(2), p.177-189.
- Flusser, V. (2013). *Shape of Things: A Philosophy of Design*. London: Reaktion Books.
- Heidegger, M. (1971). *Poetry, Language, Thought*, Trans. Albert Hofstadter. New York: Harper&Row.
- Heskett, J. (2005). *Design: A Very Short Introduction*. New York: Oxford University Press.
- Jansson, J. and Power, J. (2010). Fashioning a Global City: Global City Brand Channels in the Fashion and Design Industries. *Regional Studies*, 44:7, p: 889-904.
- Latour, B. (2008). A Cautious Prometheus? A Few Steps toward a Philosophy of Design (with special attention to Peter Sloterdijk). Proceedings of the 2008 Annual International Conference of the Design History Society.
- Manzini, E. (1995). Prometheus of the Everyday: The Ecology of the Artificial and the Designer's Responsibility. *Discovering Design: Explorations in Design Studies*, p.219-243.
- Manzini, E. (2017). Designing coalitions: Design for Social Forms in a Fluid World. *Strategic Design Research Journal*, 10(2), p.187-193.
- Margolin, V. (2002). *The Politics of the Artificial: Essays on Design and Design Studies*. Chicago: University of Chicago Press.
- McDonald, G. (2008). The "advance" of American Postwar Design in Europe: MoMA and The Design for Use, USA Exhibition 1951–1953. *Design Issues*, Vol.24, No.2 (2008): 15-27.
- MoMA, (2019a). <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/5032> (08.03.2019).
- MoMA, (2019b). <https://www.moma.org/collection/works/1847> (15.03.2019).
- Pamuk, O. (2012). *The Innocence of Objects*. New York: Harry N. Abrams.
- Pedaste, M. et al. (2015). Phases of Inquiry-Based Learning: Definitions and the Inquiry Cycle. *Educational Research Review*, 14, p.47-61.

Figure References

Figure 1-4: The Value of Good Design Exhibition. Taken by the author. (14.03.2019).

YENİDEN KULLANILAMAYAN ANITSAL BİR YAPI: KARAMAN HATUNİYE MEDRESESİ

*Dr. Öğr. Üyesi S. Armağan GÜLEÇ KORUMAZ**
Konya Teknik Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım Fakültesi Mimarlık Bölümü
sagkorumaz@ktun.edu.tr
ORCID: 0000-0003-2547-3085

Hatice Mirac AYHAN
Konya Teknik Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Yüksek Lisans Öğrencisi
hm.ayhan25@gmail.com
ORCID: 0000-0001-5413-6753

Özet

Sahip olunan kültür mirasını gelecek nesillere aktarmaya yönelik çabaların en önemlilerinden biri de uygun bir fonksiyon ile yapıyı kullanmaktır. Tarihi yapının sahip olduğu değerlerin farkına varılarak kullanılması, kültürel mirasın yaşam sürecini uzatan bir yaklaşımdır. Bu yaklaşımın tersi olarak kültür mirasının sahip olduğu değerleri koruyamayan yeniden kullanım önerileri ise tarihi yapıların özgün kimliklerine zarar vermekte, bazı durumlarda ise geri dönülmez hasarlara sebep olmaktadır. Karaman il merkezinde yer alan, Karamanoğulları Beyliği dönemine ait Hatuniye Medresesi (Melek Hatun, Nefise Hatun) uzun yıllar yeniden kullanım çalışmalarına konu olmuştur. Yapı için önerilen fonksiyonlar kısa süreli işlevsel olmuşsa da kalıcı bir fonksiyon seçilememiş ve farklı nedenlerden dolayı yapı verimli bir şekilde kullanılamamıştır. Her fonksiyon sonrasında yapı kullanılmadan bekletilmiş ve değişik şekillerde zarar görmüştür. Bu makale kapsamında, medrese yapısının tarihi önemine ve geçirdiği müdahalelere yönelik toplu bilgi verilerek, yeniden kullanım olanaklarına yönelik değerlendirmeler yapılmıştır. Araştırma konusu yapının yeniden kullanımına yönelik morfolojik, teknik, fonksiyon ve stratejik değerlendirmelerden oluşmaktadır. Yapının yeniden işlevlendirilmesine yönelik analitik sonuçlar elde edebilmek için SWOT analizi yapılmış, yapının yeniden kullanımında güçlü yönler ile tehditlerin ağırlıklı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Hatuniye Medresesi özelinde anıt eserlerin yeniden kullanım olanaklarına yönelik bir yaklaşım paylaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Tarihi Bina, Yeniden Kullanım, Restorasyon, Hatuniye Medresesi, Karaman.

Atf:

Güleç Korumaz, S. A., Ayhan, H. M. (2020). Yeniden Kullanılamayan Anıtsal Bir Yapı: Karaman Hatuniye Medresesi. IDA: International Design and Art Journal, 2(1), s.124-136.

* Sorumlu Yazar

A MONUMENTAL BUILDING THAT CANNOT BE REUSED: KARAMAN HATUNIYE MADRASAH

*Asst. Prof. S. Armağan GÜLEÇ KORUMAZ**

Konya Technical University Architecture and Design Faculty Department of Architecture

sagkorumaz@ktun.edu.tr

ORCID: 0000-0003-2547-3085

Hatice Mirac AYHAN

Konya Technical University Institute for Graduate Studies

hm.ayhan25@gmail.com

ORCID: 0000-0001-5413-6753

Abstract

One of the most significant efforts to transfer cultural heritage to the next generations is to reuse the historic buildings with appropriate functions. Be aware of historical buildings values reusing of these buildings is an approach that prolongs the lifespan of the cultural heritage. In contrast of this approach, some reuse suggestions or applications which cannot preserve the values of cultural heritage could damage authentic values of cultural heritage and in some cases cause irreversible damages. Hatuniye Madrasah (Melek Hatun, Nefise Hatun), which is located in the city center of Karaman and belongs to the period of Karamanoğulları Principality, has been the subject of reuse studies for many years. Selected functions have always been short-term and permanent functions cannot be determined. Because of different reasons this building could not be efficiently used. After each function, the historical building was kept unused and it was damaged in different ways. In this article, by giving collective information about the historical importance of the madrasah and interventions that it has undergone, some evaluations have been made regarding reusing possibilities of this building. In the context of Hatuniye Madrasah, some results were obtained about the difficulties encountered in reuse of historical buildings.

Keywords: Historic Building, Reusing, Restoration, Hatuniye Madrasah, Karaman.

Citation:

Güleç Korumaz, S. A., Ayhan, H. M. (2020). Yeniden Kullanılmayan Anıtsal Bir Yapı: Karaman Hatuniye Medresesi. IDA: International Design and Art Journal, 2(1), p.124-136.

* Sorumlu Yazar

Giriş

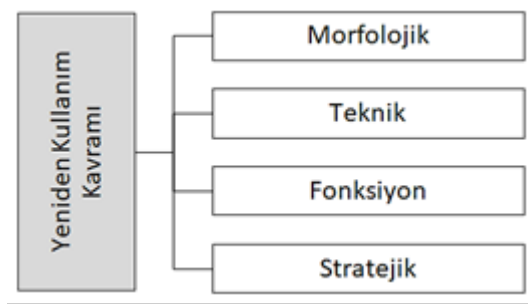
Toplumun hafızası olan kentlerin, son 40 yıllık süreçte hızlı bir değişim ve dönüşüme bağlı olarak özgün kimliklerinden uzaklaştıkları gözlemlenmektedir. Bu kimlik kayıpları kentlerdeki özgün kültürel mirasın teknik ve işlevsel olarak zarar görmesine neden olmaktadır (Akın, 2018: 24-48). Gün geçtikçe kimliksizleşen, özgün değerlerinden uzaklaşan ve tekdüzeleşen kentler gözlemlendiğinde sahip olunan kültürel mirasın öneminin anlaşılması gerektiği açıktır. Kültürel mirasın kentler için öneminin farkında olarak bakım ve onarımlarının gerçekleştirilmesi, kent parçalarının yaşamlarını sürdürebilmeleri için gerekli tüm tedbirlerin alınması artık bir zorunluluk olarak görülmektedir. Yeniden kullanım kavramı koruma uygulamalarının önemli bir parçası olup, yapının güncel hayata kazandırılması bağlamında önemlidir. Bu görüşe karşıt olarak, yer yer araştırmacıların yapıları veya kalıntıları kentlerde dondurarak muhafaza etmeleri ve insan için yaşanmaz varlıklar şekline dönüştürmeleri, tam anlamı ile amacına ulaşmamış uygulamalar olarak görülmektedirler (Bektaş, 1992: 20-35). Bu bağlamda nitelikli bir koruma anlayışı gerçekleştirmek ve uygulamaların kentli ile bütünleşmesini sağlayabilmek için yapıların yeniden kullanımlarının gerekliliği ortaya çıkmaktadır (Bassett, 1997: 2). “Yeniden kullanım” kavramı, işlevin değişmesi ya da işlevin genişlemesine bağlı olarak değişen yapıların, özgün işlevi dışında yeni bir işlev kazandırılarak hayatta kalmalarını sağlayan, kültürel varlıkların bakım, koruma, onarımı ve onların bozulmadan gelecek kuşaklara aktarılabilmesi için yapılan her türlü çalışmayı kapsamaktadır (Kuban, 2000: 53). Bu kavram doğrudan kent kimliği ile ilişkilendirilerek ve kentlerin sahip olduğu kültür mirasının uygun fonksiyonlarla kullanımı sağlanarak kentlerin sahip oldukları kimliklerinin korunabileceği söylenebilir (İslamoğlu, 2018). Böylelikle kent dokuları güncel hayata uyum sağlayabilir ve terk edilmeden veya kendi kaderine terk edilmeden kullanılmaya devam edebilirler (Steinberg, 1996: 455). Tarihi binalara yeni fonksiyon seçilirken farklı parametreler göz önünde bulundurulabilir. Bu seçimin düşünsel ve bilimsel altyapısı güçlü olduğu müddetçe seçilen fonksiyon nitelikli bir şekilde çalışabilmektedir. Bir tarihi binanın tekil olması ve yüklendiği tarihsel değerlerden dolayı yeni fonksiyon seçiminin mutlaka farklı parametreler gözetilerek bilimsel tabanlı yapılması gerekmektedir. Böylelikle sonuçta yapılan uygulamalar nedeniyle tarihi binanın sahip olduğu değerlere zarar verme olasılığı düşürülmüş olacaktır. Durum böyle iken bilinçsiz yeniden kullanımlar ile ülkelerin sahip oldukları kültürel mirasın ne kadar zarar gördüğü tartışılması gereken bir konudur.

Mimari Kültür Mirasının Yeniden Kullanım Sorunları

Heskett, Tarihi binaların yeniden kullanımı tarih içerisinde değişik örneklerde gözlemlenebilmektedir. Bilinçli bir yeniden kullanım uygulaması restorasyon uygulamalarının önemli bir parçası olarak görülmektedir. Yeniden kullanım uygulamaları, restorasyon uygulamalarından daha çok, yapının sahip olduğu değerleri koruyarak tamamen yeni bir fonksiyonun tarihi binaya adaptasyonunu hedefler. Daha rahat kullanım ve ekonomik getirisinden dolayı daha ilgi çekici bulunmaktadır (Hein ve Houck, 2008: 14). Koruma kuramının düşünsel gelişimi içerisinde bir tarihi yapının en verimli kullanım şeklinin yeniden kullanım olduğu vurgulanmıştır. Birinci Dünya Savaşı sonrasında ise kaybedilen tarihi dokuların yeniden kullanılmasının önemi fark edilerek 1931 tarihinde konu ile ilgili Atina Konferansı toplanmış, bu konferansta anıtların özgün fonksiyonlarına yakın bir fonksiyon ile yeniden kullanılabilirlikleri belirtilmiştir. Benzer şekilde 1964 tarihinde kabul edilen Venedik Tüzüğü antlaşmasında ise toplumsal bir fayda için anıtların zarar vermeden kullanılabilirliği yönünde değerlendirmeler yer almaktadır. Anıtsal yapıların yeniden kullanımları sırasında anıtların sahip oldukları değerlerin korunması gerektiği genel anlamda söylenebilir.

Yapıların yeniden kullanılmasında en çok karşılaşılan sorunlar, tipolojik sorunlar, teknik sorunlar fonksiyonun programı ile ilgili sorunlar, kararlara yönelik stratejik sorunlar olarak gruplandırılabilir. (Plevoets ve Van Cleempoel, 2013: 3)(Görsel 1). Cantacuzino (1975: 4), biçimsel sınıflandırmanın, daha çok yapının geometrik özellikleri, büyüklüğü ve özgün fonksiyonu ile ilgili olduğunu belirtmektedir. Bu kapsamda yapının hacimsel potansiyeli, mekân dizilimi, avlulu olup olmaması yeniden kullanımı

doğrudan etkileyen faktörler olarak görülmektedir. Highfield (1987: 80-102), yeniden kullanımın teknik gereklerini açıklarken, amacına uygun olarak minimum standartta fonksiyonun gereği konfor koşullarını sağlaması gerektiğini, termal performansının, akustik çözümlerinin mutlaka olması gerektiğini belirtir. Tarihi binaya seçilen fonksiyonun bina ile örtüşüp örtüşmediği, yeni fonksiyon sonrasında kentin ilgili bölgesinin nasıl değişeceği fonksiyonun içerik ve programı ile doğrudan ilgilidir (Pearson, 1999: 1-5). Benzer şekilde tarihi bir binanın yeniden kullanımı, tarihi binanın iç mekân özellikleri, çevresi, yapılacak müdahaleler, yeni fonksiyonu, gerekli dönüşümler, malzeme kullanımı ve geri dönüşümü, yasal sorunlar, kentte seçilen fonksiyonu da kapsayan stratejik bir uygulamadır (Brooker ve Stone, 2010: 6; Cramer ve Breitling, 2012: 119; Gelfand ve Duncan, 2011: 12-25).



Görsel 1: Yeniden Kullanım Karar Verme Süreci Ana Başlıkları

Hatuniye Medresesi ve Mekânsal Özellikleri

Karaman'ın, tarih boyunca Hititler, Roma, Bizans gibi medeniyetlere ev sahipliği yapmasının yanında en çok bilinen ve dikkat çeken kültür mirası Karamanoğulları Beyliği'ne aittir. Beylik, 14. ve 15. yüzyılda günümüzün Karaman, Konya, Ermenek ve Akdeniz bölgesinin bir bölümünde hüküm sürmüş ve tarihte Selçuklu ve Osmanlı Beyliği ile girdiği siyasi çekişmeleri ile bilinmektedir. 1487 yılında tamamen Osmanlı topraklarına katılmıştır (Özudoğru, 2005: 129-309; Şikârî, 1946: 2-16). Beylik farklı illerde eser vermiş olmasına rağmen ağırlıklı olarak Karaman'da eser bırakmıştır. Kale, Cami, mescit, türbe, imaret, çeşme ve medrese gibi farklı fonksiyonlara sahip olan pek çok yapı günümüze kadar ulaşabilmiştir. Bu yapılardan Karaman il merkezinde bulunan Melek Hatun / Hatuniye Medresesi ve Ermenek ilçesinde yer alan Emir Musa Medresesi günümüze kadar ulaşmış medrese yapılarıdır. Karamanoğlu Beyliği döneminde yapıldığı bilinen İbrahim Bey Medresesi günümüze kadar ulaşmamıştır (Diez, vd., 1950: 12-24; Dülgerler, 1995: 125-140; Hasol, 2014: 274).

Hatuniye Medresesi Karaman'ın tarihi kent merkezinde, günümüzdeki iç kale ile Aktekte Camii arasında bulunur. Dikkat çekici taç kapısı, mekân organizasyonu, portal ve iç mekân kapı sövelerindeki dekoratif öğeleri ile dikkat çeken açık avlulu bir medrese türüdür (Görsel 2-3-4). Yapının en çok bilinen niteliği yaklaşık 2.50x7.60 m ebatlarındaki taç kapısıdır. Taç kapının yaklaşık yarısına kadar olan bölümü mermer malzeme ile yapılırken üst bölümleri Karaman taşından yapılmıştır. Taç kapıyı çevreleyen kornişlerdeki bitkisel ve geometrik şekilleri, giriş kapısının sağında ve solundaki meşe yapraklı dekoratif özellikli mihrabiyele ve mukarnas dizilimleri ile dikkat çekici bir yapıdır. Konyalı (1967: 461-482) genel olarak yapının Selçuklu yapı geleneğine bağlı kaldığını; kabartmalı bitkisel motifleri ile Beylikler Dönemi yapı geleneğinden de esinlendiğini belirtmektedir. Medresenin giriş kapısının üstünde kitabesi bulunmaktadır ve bu kitabede yapının mimarı olarak Numanoğlu Hoca Ahmet ismi geçmektedir. Avlusu yaklaşık 12,20 m x 7,60 m ebatlarında özgün durumunda açık olan bir avludur. Bu avlunun girişe göre karşısında eyvan ve iki yanında ise kubbeli öğrenci odaları bulunmaktadır. Ana eyvanın iki yanındaki kubbeli odalardan sağdaki kışlık dersane, soldaki oda ise Nefise Sultan'ın türbesidir. Bu iki mekânın ikisinin de giriş kapılarında dikkat çekici süslemeler yer almaktadır. Bu kapılar Osman Hamdi Bey'in 1842-1910 yılları arasındaki resimlerine konu olmuştur (Cami Kapısı Önünde Konuşan Hocalar Tablosu) (Görsel 9-10-11). Onarımlar öncesi görülen izlerden ana eyvanın, kışlık dershanenin ve türbe yüzeylerinin siyah mavi çinilerle kaplı olduğu anlaşılmaktadır. Günümüze

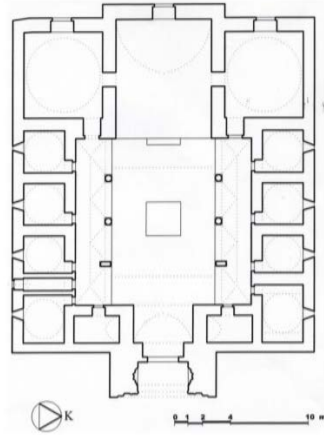
bu çinilerden küçük bölümler ulaşmış ve sergilenmek üzere koruma altına alınmıştır (Yetkin, 1972: 134). Avlunun iki tarafı revaklıdır ve revak kemerleri altı adet farklı yapıdan alındığı tahmin edilebilen devşirme sütunlar ile ayaktaadır (Görsel 5-6-7-8).



Görsel 2. Medrese Girişi



Görsel 3. Medrese Güney Cephesi



Görsel 4. Medrese Plan Şeması (Sözen, 1970)

Yapıda yer alan revaklar beşik tonoz ile örtülüdür ve kemerler tonozun yarısına kadar uzamaktadır. Avlunun iki tarafında kubbeli dört hücre, girişteki eyvanın her iki yanında beşik tonozlu birer oda bulunmaktadır. Bu hücrelerin girişleri sivri kemerli kapılardandır (Eryavuz, 1997: 503). Medresede öğrenci odalarının kubbe ile örtülmesi Beylikler dönemi medreseleri için yeni bir uygulamadır. İlk kez Karamanoğlu Beyliği mimarisinde uygulanmıştır fakat Osmanlı bu uygulamaya devam etmemiştir (Görsel 12).



Görsel 5-6-7. Portal Genel Görünüşü, Süslemeler, Kornişler



Görsel 8. Medrese Kitabesi ve Portal Detayları



Görsel 9-10-11. Osman Hamdi Bey Tablosu, Eski ve Güncel Fotoğrafları



Görsel 12. Güncel Fotoğrafi

Yapının Geçirdiği Onarımlar, Bozulmalar ve Yeniden Kullanım Denemeleri

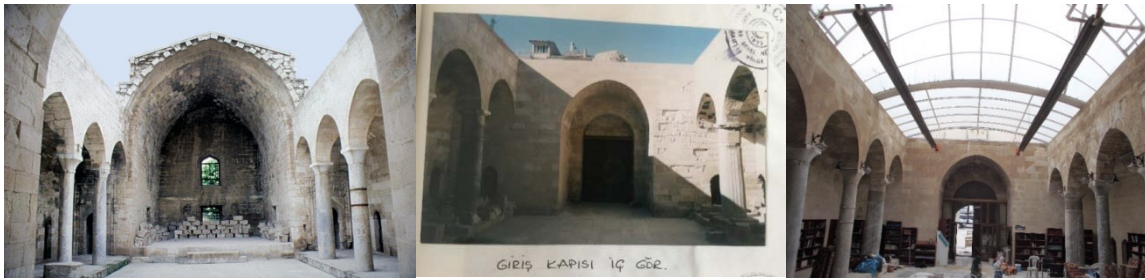
Tarihi yapıların yeniden kullanılması, yapının gelecek kuşaklara sağlıklı biçimde ulaştırılması için oldukça önemlidir. Ülkemizde 1990'ların sonu ile 2000'li yıllarda birçok medresenin yeniden işlevlendirildiği, iç mekân düzenlemesinin yapıldığı, yoğun rehabilitasyonların gerçekleştirildiği görülmektedir. Tarihi medreselere yönelik bu tür müdahaleler, ilgili eserlerin kimliklerinin korunmasını ve sahip oldukları yapısal ve sanatsal değerleri gelecek kuşaklara aktarılmasını risk altına almaktadır (Ahunbay, 2019: 1). Hatuniye Medresesi cumhuriyet döneminde uzun süre sonra bir mahalle mektebi olarak kullanılmış, şehirde 'Macar Hoca Mektebi' olarak bilinmiştir (Konyalı, 1967). Tarihi yapı kullanım sürecinde onarımlara maruz kalmış fakat bilinen ve ilgili kurumların izni ile yapılan ilk onarımlar 1960 yılında başlamış fakat yeterli bütçenin sağlanamaması sebebiyle onarım tamamlanamamıştır (Görsel 13-14). Bu tarihten sonra uzun yıllar onarım gerçekleşmemiş, yapı dış hava koşullarına açık bir şekilde bırakılmıştır. Doğanın yapıya verdiği zararı engellemek için 1987 yılında

tekrar bir restorasyon gerçekleşmiş, bu restorasyonda yapının üst örtü restorasyonu yapılmış ve nem sorununu çözmek için çevresine su yalıtımı yapılmıştır. Bu uygulamalara rağmen yapının iç mekânını olumsuz etkileyen yalıtım sorunu çözülememiştir. Bu yalıtım sorunu, iç mekânların tavanlarında renk değişimlerine ve taş malzemede bozulmalara neden olmuştur.

Vakıflar Genel Müdürlüğü tarafından 1990 yılında kiraya verilen medrese, gerçekleşen restorasyon sonrasında restoran olarak kullanılmıştır. Bu kullanım genel olarak halkın tepkisini toplamış, tarihi yapının amacı dışında ve olumsuz bir şekilde kullanıldığı kanaati oluşmuş, bununla ilgili olumsuz görüşler ilgili birimlere iletilmiştir. Hatuniye Medresesi 2000'li yıllarda restoran olarak kullanılmak istendiği için yeniden bir restorasyon sürecine girmiştir. Medresenin planları gözden geçirilmiş ve odalara restoran ile ilgili fonksiyonlar verilmiştir. Tarihi yapı, avlu mekânının kapatılması ile de sürekli gündeme gelmiştir (Görsel 15-16-17). İşçilik, malzeme ve tasarım olarak medresenin sahip olduğu değerlere uymadığı gözlemlenen üst örtü teknik anlamda da medresenin kullanımını zorlaştırmıştır. Yaz aylarında yoğun güneş ışığı sebebiyle sera etkisi yaratan bu üst örtü, kış aylarında ise yalıtım özelliğinin düşük olması sebebiyle aşırı yakıt tüketimine neden olmaktadır. Lokanta olarak kullanımında girişte hemen sağ ve solda bulunan odalara misafirler için lavabo ve tuvalet bölümleri eklenmiştir. Zemin ve duvarların bir kısmı fayans ile kaplanmıştır. Bu fonksiyon değişiminde kışlık dersane mekânı mutfak olarak işlevlendirilmiş, mutfak bacası ise güney duvarının delinmesi ile doğrudan dışarıya verilmiştir. Mekân zemini fayans ile kaplanmış, tüm mutfak ekipmanları bu mekâna yerleştirilmiştir (Görsel 18-19-20-21-22). Restoran kullanımıyla ilgili eleştiriler, işletme ve kullanıma yönelik olumsuz görüşler ilgili idarelere iletilmiş, Karaman Belediyesi bu eleştirilere çözüm üretmek ve eserin amacına uygun kullanılması için tarihi yapıyı devralmıştır. Mülkiyet devri sonrasında yapı Kent Müzesi olarak yeniden işlevlendirilmiştir. UNESCO'nun 2013 yılını Piri Mehmet Paşa yılı ilan etmesi sebebiyle medresede Piri Reis sergisi açılmış fakat bu sergi sonrasında kent müzesi fonksiyonunun devamlılığı sağlanamamıştır. Yapı 2019 yılına kadar boş kalmış, daha sonra Millet Kiraathanesi olarak kullanılmaya başlanmış, günümüzde ise bu kullanıma da ara verilmiştir.



Görsel 13-14. Yapıya Ait Eski Fotoğraflar / Eyvan ve Revaklar



Görsel 15-16-17. Eyvan ve Giriş Bölümü Kapanmadan Önceki / Kapanıktan Sonraki Durumu



Görsel 18. Yalıtım Sorunu Nedeniyle Eyvanda Meydana Gelen Renk Değişimi



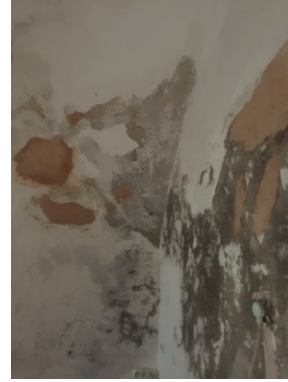
Görsel 19. Kışlık Dershane Kubbesindeki Malzeme Renk Değişimleri



Görsel 20. Türbe Bölümü kubbesindeki Malzeme Renk Değişimleri



Görsel 21-22. Islak Hacimlerdeki Deformasyon ve Malzeme Kayıpları



Yapının Yeni Fonksiyonuna Yönelik Değerlendirmeler

Morfolojik Değerlendirmeler: Medrese yapısı tek katlı açık avlulu medrese türünde plan şemasına sahiptir. Avlu etrafında sıralanan odalar ve açık eyvan sebebiyle gereksinim duyulan kapalı mekân büyüklükleri elde edilememiş, buna çözüm olarak da avlunun güncel malzeme ile örtülmesine karar verilmiştir. Fakat bu üst örtü gerekli iç mekân konforunu sağlayamamış, yaz aylarında sera etkisi yaparak sıcak bir ortam, kış aylarında ise yalıtım özelliği düşük olduğu için soğuk bir iç mekân ortamı oluşturmuştur. Bu olumsuz konfor koşullarını düzenlemek için mekanik iklimlendirme yapılmış, bu uygulama ise kullanım maliyetini oldukça artırmıştır. Açık avlulu plan tipine sahip yapının avlusunun nitelikli bir şekilde kapatılmamasından dolayı yapı geneli verimli bir şekilde kullanılamamıştır. Yapıya yeni fonksiyon seçilirken özgün plan şemasına uygun bir fonksiyon seçilmelidir. Açık avlulu ve bu avlu etrafında sıralanan mekânlardan oluşan bu plan şemasına uygun bir fonksiyon seçilmelidir. Yapının özgün fonksiyonu eğitim amaçlı olduğu için yeni fonksiyonun da benzer bir şekilde seçilmesi, yapının plan şemasına en uygun kullanım olanağı sağlayabilir. Alternatif bir şekilde yapının idari bir birim veya kent müzesi gibi fonksiyonlar ile kullanılmasının, tarihi yapının özgün plan şemasını değiştirmeden kullanım olanağı sağlayabileceği sonucuna ulaşılmıştır.

Teknik Değerlendirmeler: Yapının en önemli sorunu olan su yalıtımı mutlaka çözümlenmelidir. Yapı malzemelerine zarar veren ve kullanım olanaklarını zorlaştıran bu problem çözülmediği sürece nitelikli bir kullanım ortamından bahsedilememektedir. Avlu örtüsünün yalıtım özelliği yaz ve kış konforunu sağlayamamakta, olumsuz bir iç mekân oluşmasına neden olmaktadır. Bu ise işletme giderlerini

arttırmakta, yapı kullanım verimini düşürmektedir. Avluyu kapatan örtünün yalıtım özellikleri, uygulama detayları ve tarihi bina ile tasarımsal uyumu tekrar ele alınmalıdır. Bunların yanında yapıya adapte edilemeyen teknik ekipmanlar tarihi yapının özgün kimliğine zarar verebilecek nitelikte olabilmektedirler.

Fonksiyona Yönelik Değerlendirmeler: Medrese fonksiyonu günümüzde bitmiş bir fonksiyon türüdür. Fakat eğitim yapısı olarak ele alındığında benzer nitelikteki yapıların eğitim faaliyetlerinde oldukça verimli kullanıldıkları söylenebilir. Özellikle yapının özgün kimliğine zarar vermeyecek şekilde, medrese odaları eğitim faaliyetlerinde kullanılabilir. Restoran ve Millet Kiraathanesi fonksiyonlarının, yapıyı beklenen verimlilikte çalıştırmadığı söylenebilir. Ayrıca yapı içerisinde yer alan tam teşekküllü mutfak ve ıslak hacim, yapının özgün kullanımı ile uyumsuzluklar oluşturmaktadır. Fonksiyon gereği teknik hacimler yapı ile ilişkili bir konumda çözümlenmelidir.

Stratejik Değerlendirmeler: Günümüzde tarihi kent merkezleri nitelikli kullanılmadığı için kaderine terk edilmekte, birçok durumda da nitelikli sosyal çevre tarafından kullanılmamaktadır Hatuniye Medresesi Aktekke Camii ile İç Kale arasında kentin çekirdeğinde yer almaktadır. Nitelikli bir fonksiyon secimi ile bu bölgede kullanıcı profili de değişecek ve nitelik kazanacaktır. Bu yapı kente gelen Aktekke ziyaretçileri, tarımsal faaliyetler için şehre gelenler ve Konya-Mersin yol güzergahında seyahat edenlerin mutlaka uğramak isteyecekleri bir mekân olacaktır. Bu da, kentin yeniden canlanması için stratejik bir eylem oluşturacaktır (Tablo 1).

Tablo 1. Hatuniye Medresesi Yeniden İşlevlendirme Ana Kriterleri

Hatuniye Medresesi Yeniden Kullanım Ana Kararları	Morfolojik Değerlendirmeler	<ul style="list-style-type: none"> - Tarihi yapının özgün mekân potansiyeline uygun fonksiyon seçilmelidir. - Taç kapısı, süslemeleri ile dikkat çekici bir yapı olan medresenin bu özelliklerine kamunun kolaylıkla ulaşabileceği fonksiyonlar seçilmelidir. - Parçalı birimlerden oluşan fonksiyon seçimi tercih edilebilir. - Dış mekâna görsel olarak kapalı, avluya dönük fonksiyon seçilebilir. - Açık, yarı açık kullanım gereksinimleri olan ve ayrıca avlu mekânın kapatılmaması tercihiyle kullanım sağlayacak mekân gereksinimleri sunan fonksiyon seçilebilir.
	Teknik Değerlendirmeler	<ul style="list-style-type: none"> - Zeminde ve üst örtüde su yalıtımı gerçekleştirilmelidir. - Avlu üst örtüsü kaldırılmalı veya nitelikli olarak yeniden yapılmalıdır. İşçilik ve malzeme kalitesi artırılmalıdır. - İç mekânda gereksinim duyulan wc, mutfak mekânları imkân dâhilinde medrese ile ilişkili yakın çevrede çözümlenmeli, gerekirse medrese yapısına zarar vermeden uygulanmalıdır. - İç mekân ısıtma ve soğutma teknik imkânları tarihi yapının sahip olduğu değerlere zarar vermeden yerleştirilmelidir.
	Fonksiyona Yönelik Değerlendirmeler	<ul style="list-style-type: none"> - Eğitim fonksiyonu imkân dâhilinde sağlanabilir. - Yönetim amaçlı kamu hizmet binası olabilir. - Pasif bir müze ve sergi alanından ziyade daha çok kentliyi bir araya getirecek aktif bir müze anlayışına sahip olacak şekilde kalıcı sergi veya müze mekânı olarak kullanılabilir. - Tarihi binaya zarar verebilecek fonksiyon türleri seçilmemelidir.
	Stratejik Değerlendirmeler	<ul style="list-style-type: none"> - Karaman kent merkezi, yapının nitelikli kullanımı için fırsat oluşturabilir. Aktekke Camii'ni ziyarete gelen yerli ve yabancı ziyaretçiler için odak noktası olabilir. - Konya- Mersin yol güzergâhında seyreden araçların uğrak mekânlarından biri haline dönüşebilir. - Karaman, tarım fuarlarına ve toplantılarına ev sahipliği yapmaktadır. Medrese bu hareketliliğe karşın nitelikli bir mekân olarak sunulabilir. Karaman, kent kimliğinin önemli bir parçası olabilecek potansiyele sahiptir.

Yapının yeniden kullanımına yönelik SWOT analizi yapılmış ve konunun farklı yönleri ile değerlendirmesi imkânı bulunmuştur. Bu değerlendirmede yapının yeni işlevi ile yeniden kullanımında en güçlü yönlerin tarihi yapının ulaşımı kolay bir yerde olması, nitelikli bir yapı olması, tarihi ve kültürel bir kimliğinin olması, içinde yaşayan kentli ve ülke genelinde biliniyor olması güçlü yönleri olarak ortaya çıkmıştır. Bu güçlü yönler yapıya seçilecek fonksiyonun sürekliliğinin sağlanmasında önemli faktörlerdir. Yapının sınırlı bir mekân potansiyelinin olması, tescilli bir yapı olması sebebiyle yeni fonksiyonun özgür bir şekilde yapıya adapte edilememesi, yapıya zarar verecek şekilde fonksiyonel zorlamaların olması ve bunların denetlenmesi fonksiyon seçimindeki zayıf faktörler olarak değerlendirilmiştir. Yine bu yapının uygun bir fonksiyonla kullanımı ulusal düzeyde örnek oluşturacak ve tarihsel ve sanatsal duyarlılık artacaktır. Yapının ticari bir tüketim nesnesi olarak görülmesi ise yeniden işlevlendirme kavramına yönelik en önemli tehdidi oluşturmaktadır. Hatuniye Medresesi özelinde yeniden işlevlendirme kavramına yönelik SWOT değerlendirmesinde güçlü yönlerin ve tehditlerin ağırlıklı olduğu sonucuna varılmıştır. Bu sonuç yeniden işlevlendirme kavramının önemli derecede fayda sağlayacağı gibi, nitelikli olmayan uygulama ve kullanımlar olumsuzlukları da beraberinde getirebilmektedir (Tablo 2).

Tablo 2. Hatuniye Medresesi Yeniden Kullanımına Yönelik Özet SWOT değerlendirmesi

Güçlü Yönler	Zayıf Yönler
<ul style="list-style-type: none"> - Tarihi yapı kent merkezinde, kolay ulaşılabilir bir durumdadır. - Tarihi yapı üstün niteliklerde sanatsal, tarihsel ve kültürel değere sahiptir. - Tarihi yapı kentli tarafından yaygın olarak bilinir, böylelikle içindeki fonksiyon da kolaylıkla kentli tarafından bilinebilir. - Yeni fonksiyona yönelik nitelikli bir kimlik oluşturabilir. - Turistik aktiviteleri doğrudan çekme özelliğine sahiptir. - Prestijli mekân olmasından dolayı ekonomik değeri yüksektir. - Genç nüfusa yönelik aktiviteler için mekân potansiyeli vardır. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mevcut bir plan şeması, mekân sıralaması ve büyüklüğüne uygun bir fonksiyon seçme zorunluluğu. - İlgili kamu kurumlarınca denetlenen ve sınırlandırılmış bir yapı kullanımı. - Yeni fonksiyonun gereksinim duyduğu ekipman ve mekanların tarihi yapıya montajının yapılamaması, yeni mekan üretilmemesi. - Yasal statüsünden dolayı sınırlı müdahale imkânları.
Fırsatlar	Tehditler
<ul style="list-style-type: none"> - Nitelikli bir yapının yeniden kullanımı ile Karaman genelindeki tarihi eserlere bakış açısı değişebilir, nitelikli yeniden kullanımlar için ilham kaynağı olabilir. - Nitelikli bir kullanım örneği ile ülke genelinde örnek gösterilebilecek bir uygulama olabilir. - Kentliyi mimari kültür mirasına odaklayarak, kent genelinde tarih, sanat, kültürel miras konusunda farkındalık oluşturabilir. - Tarihi kültür mirasının yeniden kullanımı kültürel ve teknik yönden sürdürülebilir bir yaklaşımdır. 	<ul style="list-style-type: none"> - Kültür mirasının özgün değerleri kaybedilebilir. - Kültür mirası üzerinde yoğun kullanım baskısı oluşması. - Ticari kazanç öne çıkabilir, kültürel değerler göz ardı edilebilir. - Yapı üzerindeki deformasyonlar hızlanabilir. - Yapının özgün plan şeması değiştirilebilir, tamamı veya bir bölümü yapıya zarar verecek şekilde kullanılabilir. - Kamuya ait bir yapının yeni fonksiyon sebebiyle kısıtlı bir sosyal çevre tarafından kullanılması engellenerek halkın geneline hitap etmesi sağlanabilir. - Yeni fonksiyon için gerekli ekipmanların montajı, yapıya zarar verebilir.

Sonuç

Kentlerin gün geçtikçe birbirlerine benzemesi, özgün mimari mirasın önemini bir kez daha gündeme getirmiştir. Sahip olunan mimari kültür mirasını günümüz yaşamına dahil eden en önemli uygulama nitelikli bir restorasyon ve devamında yeniden işlevlendirme eylemidir. Mimari kültür mirasının yeniden işlevlendirilerek kullanılmasında kültürel, sosyal, ekonomik ve sürdürülebilir faydaların olduğu gözlemlenmektedir. Birinci derece anıt eserlerin yeniden kullanımlarında ise en önemli faktörlerden

birisi yapının sahip olduğu değerlerin kaybedilmemesi, yapının kentli ile bütünleşmesi, kentliyi sanatsal ve kültürel yönden bilgilendirmesi ve aidiyet hissini artırmasıdır. Bu tür eserler yeniden işlevlendirilirken mutlaka yapının biçimsel özellikleri iyi analiz edilmeli, yapıların özgün fonksiyon ve mekân büyüklükleri yeni fonksiyon ile örtüştürülmelidir (morfolojik yaklaşım). Yapının günümüz konfor koşullarına getirilmesi için her türlü teknik çözüm düşünülmelidir (teknik yaklaşım). Yapının özgün fonksiyonu ile yeni fonksiyon arasında keskin tezatlıklar olmamalı, tarihi yapının özgün değerlerine zarar vermeyen fonksiyon türleri seçilmelidir (fonksiyonel yaklaşım). Yeniden kullanım uygulamaları tüm kenti ilgilendiren stratejiler bütünüdür. Amaç, hitap edilen kitle, fonksiyon sonrası geri dönüşler, turizmin tetiklenmesi gibi pek çok faktör bilimsel alt yapısı sağlam fizibilite çalışması neticesinde sonuçlandırılmalıdır (Stratejik yaklaşım).

Hatuniye Medresesi'nin yeniden kullanım imkânları SWOT analizine göre değerlendirilmiş, değerlendirmede tarihi yapının yeniden kullanımında güçlü yönlerin ve tehditlerin ağır bastığı gözlemlenmiştir. Yapının yeniden işlevlendirilmesinde her ne kadar olumlu yönler gözlemleniyor ve yeniden kullanım teşvik ediliyor ise de bu olumlu teşvik beraberinde yapının özgün kimliğinden uzaklaşması, niteliksiz restorasyonlar ve kullanımları da beraberinde tehdit olarak getirmektedir. Bu tespitin farkına vararak yapının nitelikli bir şekilde yeniden kullanımı sağlanmalıdır. Karaman Hatuniye Medresesi uzun yıllardır verimli bir biçimde kullanılmayan tarihi bir yapıdır. Kent içindeki konumu, üstün sanat değeri taşıyan yapı detayları, kentsel algısı yönleriyle oldukça nitelikli bir yapıdır. Alınan karar ile yapı, tarihçesi ve nitelikleri ile örtüşmeyen şekilde kullanımlara maruz kalmış, kentli nezdinde beklenen saygınlıkta kullanım imkânına kavuşamamıştır. Bunun paralelinde yeni fonksiyonun gereği olarak yapılan müdahaleler yer yer yapının özgün kimliğine zarar vermiştir. Yapının geçirdiği restorasyonlara rağmen yalıtım problemi çözülememiştir. Niteliği düşük malzeme, işçilik ve tasarım anlayışı ile kapatılan avlu tarihi yapıya ayrıca zarar vermektedir. Bu kapatma, niteliklerinden dolayı kaldırılmalı veya nitelikli bir şekilde tamamen yenilenmelidir.

Yakın tarihe kadar millet kiraathanesi olarak kullanılan yapı günümüzde kullanılmamaktadır. Özgün fonksiyonu eğitim yapısı olan medresenin günümüzde eğitim amaçlı kullanılabilirliği araştırılmalı, özellikle kentte bulunan üniversitenin potansiyeli değerlendirilmelidir. Benzer şekilde yapı yerel yönetim ve/veya merkezi hükümete bağlı eğitim kurumları tarafından eğitim amaçlı değerlendirilebilmekte, gerektiğinde idari bir birimin hizmet binası olabilmektedir. Medreseye sahip olduğu mekân potansiyelinden fazla fonksiyon yüklemesi yapılmamalı, ağır fonksiyonların ve gerektirdiği teknik ekipmanların, medresenin mekân özelliklerine zarar vermesinin önüne geçilmelidir. Yapının kullanılması ve deformasyonlarına zamanında müdahale edilmesiyle, gelecek nesillere kültürel bir miras iletilmiş olacaktır.

Kaynakça

- Ahunbay, Z. (2019). Giving New Life to Historic Buildings. Paper presented at the International Civil Engineering and Architecture Conference, Trabzon, Türkiye.
- Akın, E. S. (2018). Conservations and Rehabilitation in Historical Urban Centres: Halit and Gaziosmanpasa 22nd Streets, Tokat, Turkey. *Iconarp International Journal of Architecture and Planning*, 6(2), s.274-303.
- Bassett, P. G. (1997). The Theory and Practice of Adaptive Reuse. Symposium on Software Reusability.
- Bektaş, C. (1992). Koruma Onarım. Yapı-Endüstri Merkezi, İstanbul: YEM Yayınevi.
- Brooker, G. ve Stone, S. (2010). What is Interior Design? Mies: Rotovision.
- Cantacuzino, S. (1975). New Uses for Old Buildings (Vol. 3). Londra: Architectural Press.

- Cramer, J. ve Breitling, S. (2012). *Architecture in Existing Fabric: Planning, Design, Building*. Londra: Birkhauser.
- Diez, E., Aslanapa, O., ve Koman, M. M. (1950). *Karaman Devri Sanatı*. İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayınları.
- Dülgerler, O. N. (1995). *Karamanoğulları Dönemi Mimarisi*. İstanbul: Türk Tarih Kurumu Yayınları.
- Gelfand, L., ve Duncan, C. (2011). *Sustainable Renovation: Strategies for Commercial Building Systems and Envelope (Vol. 19)*. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons.
- Hasol, D. (2014). *Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü (13. Baskı)*. İstanbul: YEM Yayınevi.
- Hein, M. F., ve Houck, K. D. (2008). Construction Challenges of Adaptive Reuse of Historical Buildings in Europe. *International Journal of Construction Education Research*, 4(2), s.115-131.
- Highfield, D. (1987). *Rehabilitation and Re-Use of Old Buildings: London and New York*: Spon Press, Taylor&Francis.
- İslamoğlu, Ö. (2018). Tarihi Yapıların Yeniden Kullanılmasında Yapı-İşlev Uyumu: Rize Müzesi Örneği/The Structure-Function Coherence in the Reuse of Historical Buildings: Rize Museum Sample. *Journal of History Culture and Art Research*, 7(5), s.510-523.
- Konyalı, İ. H., (1967). *Âbideleri ve Kitabeleri ile Karaman Tarihi*. İstanbul: Yeni Kitap Basımevi.
- Kuban, D. (2000). *Tarihi Çevre Korumanın Mimarlık Boyutu: Kuram ve Uygulama*. İstanbul: Yapı-Endüstri Merkezi Yayınları.
- Özudođru, Ş. (2005). Karaman'da Türk Mimari Eserleri Süslemesi. *Karaman Tarihi ve Kültürü*, C. V, Karaman: Karaman Valiliđi İl Kültür ve Turizm Müdürlüđü Yayınları, s.129-309.
- Pearson, C. (1999). *Architecture reborn: Converting Old Buildings for New Uses*. New York, USA: Mcgraw Hill Inc.
- Plevoets, B., ve Van Cleempoel, K. (2013). *Adaptive Reuse as an Emerging Discipline: an Historic Survey. Reinventing Architecture Interiors: A Socio-Political View on Building Adaptation*. London: libri Publishers. s.13-32.
- Sözen, M. (1970). *Anadolu Medreseleri: Selçuklu ve Beylikler Devri (Vol. 1)*. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Mimarlık Tarihi ve Rölöve Kürsüsü. s.49-57.
- Steinberg, F. J. H. I. (1996). Conservation and Rehabilitation of Urban Heritage in Developing Countries. *Habitat Intl.* 20(3), s.463-475.
- Eryavuz, Ş. (1997). Hatuniye Medresesi. TDV İslâm Ansiklopedisi. <https://islamansiklopedisi.org.tr/hatuniye-medresesi--karaman> (10.05.2020).
- Şikârî, A. (1946). *Şikârinin Karaman Ođulları Tarihi (Vol. 2)*. Konya: Yeni Kitap Basımevi.
- Yetkin, Ş. (1972). *Anadolu'da Türk Çini Sanatının Gelişmesi*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayınları.

Görsel Kaynakçası

Görsel 1. Yeniden Kullanım Karar Verme Süreci Ana Başlıkları Plevoets ve Van Cleempoel, 2013;13-32)

Görsel 2-3, 5-8, 11-12, 15-22. Karaman Hatuniye Medresesi (Yazarlar Kişisel Arşivi, 2020)

Görsel 4. Medrese Plan Şeması (Sözen, 1970).

Görsel 9. Adalı, E. (2014). Osman Hamdi Bey Tablosu.

http://erdemadali.blogspot.com/2014/06/osman-hamdi-beyin-resimlerindeki_16.html (08.05.2020)

Görsel 10. Adalı, E. (2014). Medrese Kışlık Dershane Giriş Kapısı.

http://erdemadali.blogspot.com/2014/06/osman-hamdi-beyin-resimlerindeki_16.html (08.05.2020)

Görsel 13. Karamandan. Yapıya Ait Eski Tarihli Fotoğraf. <https://www.karamandan.com/m-11-82247.html> (08.05.2020)

Görsel 14. Eski Türkiye Fotoğrafları Arşivi. Eyvan ve Revakların Eski Tarihli Fotoğrafı.

<http://www.eskiturkiye.net/3690/hatuniye-medresesi-ic-gorunumu-karaman-garabed-solakian-fotografi> (08.05.2020)

THE USEFULNESS OF USING VIRTUAL REALITY TO ASSESS ELDERLY AND DEMENTIA FRIENDLY HOSPITAL DESIGN

*Asst. Prof. Dr. Mohamad Nadim ADI **

*Bilkent University, Department of Interior Architecture and Environmental Design
University College Cork, International Consortium of Research Staff Associations (ICORSA)*

nadim.adi@bilkent.edu.tr

ORCID: 0000-0001-6763-5922

Dr. Mais M. ALJUNAIDY

Bilkent University, Department of Psychology, and Interdisciplinary Program in Neuroscience

mais.aljunaidy@bilkent.edu.tr

ORCID: 0000-0003-4738-0365

Abstract

Virtual reality (VR) provides unique tool to conduct leading-edge research in several areas with the overarching mandate of providing innovative solutions in a manner, which ensures connectivity and adaptability of interdisciplinary research such as, architectural and medical research to changing technologies. The Patient safety movement is creating a “culture” where the omission and commission of clinical actions are minimized. Thereby, reducing risk of harm often related to such events as medication errors and falls. With great increase in older adults’ health care expenses, assessing physical environment is becoming essential to reduce patient’s injuries during hospitalization and optimally reduce the cost of health care resulting from these injuries. This review focuses on the usefulness of using virtual reality in assessing the effect of architectural design on mental health disorders. It also suggests future directions for the use of virtual reality so it can be implemented to improve hospital physical design to mitigate injuries sustained by older patients suffering from dementia. Furthermore, major virtual reality test mediums, and the critique over using them in the assessment of architectural environments will be discussed.

Keywords: Virtual Reality, Architectural Environment, Design Assessment, Elderly Care, Dementia.

Citation:

Adi, M. N., Aljunaidy, M. M. (2020). The Usefulness of Using Virtual Reality to Assess Elderly and Dementia Friendly Hospital Design. IDA: International Design and Art Journal, 2(1), p.137-150.

* Sorumlu Yazar

1. Introduction

Every year many older adult patients, particularly those with dementia and other cognitive challenges, sustain further injuries during their hospital stay (Baker *ao.*, 2004: 1678; Lawton *ao.*, 2012: 369; Schnitker *ao.*, 2011: 141; Thomas and Brennan, 2000: 741). These injuries cause extra strain on the healthcare system. The use of virtual reality and virtual environments to assess potential design elements in hospital facilities was proposed to limit injuries and stress sustained by older patients with cognitive impairments during their stay in the hospital (Huisman *ao.*, 2012: 70; Parke *ao.*, 2017: e62; Ulrich *ao.*, 2004; Ulrich *ao.*, 2008: 61). To improve older patient-care environment, researchers should focus on a proactive assessment of ergonomic risks resulting from the physiological and psychosocial demands placed on older patients. In this review, we will focus on the usefulness of using virtual reality in improving architectural design to better serve older people who are suffering from mental health disorders. We will also suggest future directions for the use of virtual reality so it can be implemented to improve caring facility design for older adults with dementia. An aim which was set to make hospitals safer and more reliable environments, and optimally reduce the cost of healthcare. Furthermore, major virtual reality test mediums, and the critique over using them in the assessment of architectural environments will be discussed in this review paper.

Planning, designing, and building elderly-friendly environments is an important and complex endeavor. Elderly-friendly environments must consider four dimensions: social, policies and standards, care systems, and physical design of the built environment. The elderly-friendly environment aims to maintain, promote, and enhance where possible the independent functional ability of older people. Components that are of relevance to elderly-friendly design can include lighting, color, floor coverings, wall coverings, hallways, doors, windows, handrails, way-finding signage, walkways, ramps and stairways, acoustic considerations, and other special considerations such as parking and washrooms. Designing these components appropriately to achieve an elderly-friendly environment, can optimally facilitate recovery, reduce potential injury, and reduce health care costs. However, by considering the high cost of implementing an elderly-friendly architectural design without backup by evidence-based research, made virtual reality a possible emerging tool that could be used to study the concept of elderly-friendly hospital designs before the physical implementation of those designs. Furthermore, experimenting in virtual environments is more controllable, scalable, safer and structured than experimentation done in physical environments (Adi and Roberts, 2014: 261; Anderson *ao.*, 2003: 240; Banaei *ao.*, 2020: 138; Heydarian *ao.*, 2016: 212; Huang *ao.*, 1998: 175; Parke *ao.*, 2017: e62; Roy *ao.*, 2003: 411).

2. Virtual Reality Test Mediums

There are many test mediums that are available in virtual reality. The aim of this section is to discuss and critique these mediums.

2.1. Online Social Environments

A potential test environment for dementia-friendly design experimentation is the use of online social environments (Figure 1a).



Figure 1. Online and Head Mounted Virtual Reality Test Mediums.

a: online social environments, and b: head mounted displays are commonly used as virtual reality test mediums.

Online social environments are becoming accepted as credible tool for social studies (Heldal *ao.*, 2005; Friedman *ao.*, 2007: 252). Researchers have indicated that people tend to behave in a very similar way when in Second Life as they would in real life (Heldal *ao.*, 2005; Yee, 2007: 115). Users seem to react naturally to social space even though such environments are not immersive (Heldal *ao.*, 2005). Online environments like Second Life have some distinct advantages. It can be argued that creating content in such environments is quick and cheap. All that is needed is making a 3D model of the building and placing it in the virtual environment, so no time is wasted on construction issues that might arise in real life models. This also means that adjusting a model can be done very quickly too. Research implies that online (even forum like ones) test environments function as a more generalized simulation than that of a mathematical simulation tool (Yee, 2007: 115). Equipment wise, what a researcher needs to use is a midrange computer and an internet connection. Furthermore, the usage of the software is free, which means that many users will be able to access such an environment with ease. This can increase the number of potential test subjects as everyday millions of users spend an average of 22 hours a week interacting with each other thorough avatars (Griffiths *ao.*, 2003: 81; Yee, 2006a: 309; Yee, 2006b: 68). Additionally, visitors can come and go as they please, as opposed to a laboratory-based test environment. Visitor behaviour can also be closer in quality to real-life behaviour. Further, creating content and placing it in such an environment is relatively cheap, which means that a test building can be placed for prolonged periods of time there.

One of the major issues in online social environments is the lack of realism, which can lead to users feeling detached from the environment they are experiencing. Another issue, which could be suggested is the quality of immersion, since users have to see the environment through a computer screen, they will not feel as immersed as the other two methods which we are going to discuss (Immersive environments and head mounted displays) and as such this might cause their reactions to be less realistic (Wolff *ao.*, 2007: 11). However, research shows that online virtual environment users behave in a very similar fashion to real-life (Friedman *ao.*, 2007: 252). Researchers are using Second Life as a viable tool to evaluate social trends (Yee, 2007: 115) and as such we think that this medium would be sufficient for tests that might require long periods of time, a large sample size, and multiple test subjects to be present simultaneously.

2.2. Immersive Virtual Environments (IVEs)

Another test medium available in VR is IVEs (Figure 2). This technology first existed in 1965 as a lab-based idea (Slater, 2009: 560; Sutherland, 1965). It is usually a room with graphics being projected on its surfaces, usually referred to as a CAVE (square shaped room, Figure 2a) or OCTAVE (octagon shaped room, Figure 2b).

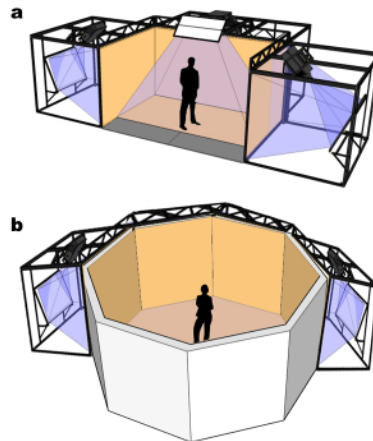


Figure 2. Immersive Virtual Environments (IVEs)

a: CAVE (cave automatic virtual environment; 3 walls and a floor), and b: OCTAVE (octagon CAVE; 8 walls and floor) are immersive virtual environments and can be used in virtual reality experiments. In the OCTAVE image, projectors were not shown on all the walls for image rendering purposes.

The number of surfaces displaying data can vary from three, upwards. The advantages of using such a method is that it provides a high level of realism, as test subjects literally step into the virtual model being tested, which gives IVEs an advantage over desktop-based methods. This means that test subjects are highly immersed in the VEs and as such would react to it in a more realistic manner. A wealth of presence research indicates that people in such environments react exactly as they would in real life (Slater, 1994: 130; Slater, 1999: 560; Slater, 2009: 240) or in low fidelity scenarios (Pertaub *ao.*, 2001: 68; Roberts *ao.*, 2006: 116). Mel Slater points out that in an immersive environment almost all test subjects avoid colliding with virtual objects even though they know that they are not there (Slater, 1994: 130). Also, participants usually respond in a realistic manner to events shown to them in IVEs (Slater, 2009: 560). Such environments have been used as an effective tool for social studies (Blascovich *ao.*, 2002: 103; Jang *ao.*, 2002: 11; Pertaub *ao.*, 2001: 68) particularly in spatial cognition (Peruch and Gaunet, 1998: 881), education (Roussos *ao.*, 1999: 247; Salzman *ao.*, 1999: 293) and psychotherapy (Rothbaum *ao.*, 1997: 291, Rothbaum *ao.*, 2000: 263; Vincelli, 1999: 214). In numerous cases they were successfully used to treat social phobias (Anderson *ao.*, 2003: 240; Harris *ao.*, 2002: 245; Hodges *ao.*, 1995: 27; Molinari *ao.*, 1998; Rizzo *ao.*, 2000; Roy *ao.*, 2003: 411; Slater *ao.*, 2003: 240; Stanney, 2002; Wiederhold *ao.*, 1998: 97) and post-traumatic stress disorder (Hodges *ao.*, 1999: 7; Rothbaum *ao.*, 1999: 263). Research also shows that IVEs can evoke real emotions and mental activity as a real situation would (Brogni, 2011; Regenbrecht *ao.*, 1998: 233). Any adjustments to the model can be made quickly and easily. Furthermore, since such an environment is lab-based, environmental factors can be controlled (such as lighting and time limits), which enables the researcher to specifically focus on the variables or elements that he wants to study.

Giving that a CAVE or OCTAVE are a lab-based environment, they would have some disadvantages associated with them. For example, the amount of people that can visit them at once is limited due to the size of the room. Additionally, people cannot stay there for long periods of time because the equipment is delicate a researcher must be present with the test subject at all time (it is also a health and safety issue). This means that the reactions of test subjects might not be as natural as looked for. Still even with such disadvantages, IVEs are the preferred test method for short-term experiments. Because IVEs provide a high level of immersion that is akin to that of constructing a life-sized model of the environment while at the same time having the flexibility of using 3D virtual models.

2.3. Head Mounted Displays

Head mounted displays (Fig. 1b) are another VR test medium, and they have the same advantages as the immersive environments (CAVE, OCTAVE) (Wolff *ao.*, 2007: 11). Head mounted displays allow for a very high level of immersion and the content they provide can be created and edited quickly (Wolff *ao.*, 2007: 11). The main disadvantage about head mounted displays, is that the equipment which a test subject must wear is heavy and it can cause discomfort. Furthermore, the low field of view it provides has been linked to motion sickness and a lower sense of presence which is likely to impact the awareness, attention, and action of users (Wolff *ao.*, 2007: 11). Motion sickness can be a major disadvantage, as people tend to lose focus and interest when they are fatigued. These drawbacks might become clearer when elderly people who might have early dementia symptoms are using head mounted displays. Further, issues might arise if the experiments incorporate the use of real objects rather than virtual ones, as test subjects cannot see their bodies when wearing such displays. This inability to see their own bodies can also lead to a lower immersion quality which translates to less realistic responses.

3. Critique of Assessment Methods of Virtual Environments

Methods used in measuring presence in VEs are varied and no single method is universally accepted. For the evaluation of measurements in VEs, a single reference was used (Van Baren, 2004). However, this reference is the main resource for evaluating such measurements and it is a comprehensive review of 106 references of the most important researchers in the field (Van Baren, 2004). Methods used in that evaluation were either subjective or objective. Subjective methods included post-test questionnaires, continuous assessment methods and subjective qualitative methods. Questionnaires are the most frequent data collection method of presence used (Van Baren, 2004). Performing questionnaires is generally cheap, easy to prepare, analyze, and is not intrusive. Furthermore, questionnaires have high face validity, and as they are administered after the test, they do not need special arrangements that may disturb the test (Tcha-Tokey *ao.*, 2016: 33; Van Baren, 2004). Furthermore, a more recent study showed that questionnaire completion in VR does not alter the measured presence but can increase the consistency of the variance (Schwind *ao.*, 2019). However, questionnaires depend on the participant's memory of the experience, and generally test subjects are prone to suggestions and hints in the questions (Van Baren, 2004). These limitations, associated with questionnaire usage, can cause the data collected to be biased. Therefore, care must be taken when defining the questions so that they do not mislead the research participant.

Continuous assessment methods rely on feedback the subjects are giving during the experiment. Continuous assessment methods can overcome the earlier limitations of the post experiment questionnaire method (Van Baren, 2004). However, the main drawback of continuous assessment methods, is that they cause disruptions to the experiment, which can make the whole procedure invalid. Other qualitative methods such as interviews, video recording, asking the test subject for written feedback or thinking aloud sessions provide an abundance of data and information (Van Baren, 2004). This is both an advantage and disadvantage at the same time. Test subjects are free to give as much data and information about the experiment as they want leading to a deeper understanding of the results. However, analyzing data produced from qualitative methods is time consuming and is very dependent on the researcher's interpretation (Van Baren, 2004).

Objective corroborative methods can include examining facial expression, postural expression and task performance. One major advantage to these methods is that they are not affected by the participant's or examiner's interpretation. They depend on measuring automatic responses of test subjects (Van Baren, 2004). Further objective means for data collection may involve wearing equipment (heart rate, skin temperature, skin conductivity and eye tracking, brain activity). The presence of such equipment can affect test subjects overall experience and require some time for them to get used to. A general

disadvantage of such measures is that the intended attributes cannot be isolated, and therefore the validity of the data might be affected (Van Baren, 2004).

4. Using Virtual Reality to Assess Architectural Environments

In architecture, the architect depends on his experience when trying to design and produce a building. The knowledge of materials, space and building methods is gained through observation and experience gained from sometimes disastrous trial and error (Addington and Schodek, 2005). Apart from architectural drawings and images of 3D models the client is usually buying a product that they cannot see fully until it is constructed in real life (Aouad *ao.*, 1998: 1; Barrett and Stanley, 1999; Bucolo *ao.*, 2001: 690; Patel *ao.*, 2002: 1093). Even when using 3D reconstruction video records, the angles, and areas the client sees are limited (Patel *ao.*, 2002: 1093). Thus, experimental buildings were used in architecture. For example: Sky Ear (Bullivant, 2005: 8), Scents of Space (Bouman, 2005: 14; Haque, 2004; Fox and Kemp, 2010), H2O Expo (Kronenburge, 2007; Spuybroek, 2004). However, making these buildings is very expensive and time consuming. Amending or adjusting them would also be very difficult for the same reasons. A research project like this would not have enough funds nor time to experiment on that capacity. Because of that another test medium had to be found. Consequently, studies were performed using virtual reality to assess architectural environments and how people might experience them (Table 1).

Table 1. Virtual Reality in Architectural Environment Assessment

Study participants	Virtual reality test medium	Purpose	Results	Reference
Nonarchitect people	Immersive virtual environments	Assess the influence of interior architecture forms on inhabitant emotions	Some features had positive impact and other features had negative impact on inhabitant emotions	(Banaei <i>ao.</i> , 2020: 138)
Students and staff from a school of public health	Simulated virtual environments	Assess the effect of biophilic interventions in office on stress reaction and creativity	Participants in biophilic stimulated environment had lower level of physiological stress indicators and higher creativity scores compared to participants of non-biophilic environment (control)	(Yin <i>ao.</i> , 2019: 1028)
Young people	Head-Mounted-Display system	Assess the usefulness of using immersive virtual reality when performing a collaborative Information Architecture design task-card sorting, with geographically separated participants	Usability was higher for the immersive virtual reality form compared to conventional in-person card sorting	(Narasimha <i>ao.</i> , 2019: 175)

Nursing faculty	Head-Mounted-Display system	Assess multiple design options in virtual reality	Choice of a room that best support nursing work	(Wingler ao., 2020: 129)
Students	Head-Mounted-Display system	Develop teaching/learning methodologies	Students prefer virtual reality over the most common day-to-day teaching tools	(Angulo, 2015)
University Students	Head-Mounted-Display system	Assess behavioral compliance for dynamic, static or no signs in a virtual environment	Static and dynamic were efficient in changing behavior compared to no signs	(Duarte ao., 2014: 1367)
Young, healthy people	Immersive virtual environments	Assess the effect of seemingly moving walls with informative graphics on them on the performance and mood of people	Surround projection or physically moving walls are likely to be beneficial in the classroom setting	(Adi and Roberts, 2011b: 25)
Online focus group	Online social environments	Assess if interactive building is more appealing than static building	Interactive buildings are more appealing and attractive than static buildings	(Adi and Roberts, 2011a: 189)
Students, employees of construction companies, and firefighters	Stimulation workstation	Assess how emergency signs facilitate way finding in a building	Positive impact of emergency signs on way finding, and difference in way finding related by participant characteristics	(Tang ao., 2009: 722)

The table is showing studies used virtual reality to assess architectural environments, and how people might experience them.

The use of virtual reality (VR) visualizing methods is common in architecture. What is meant here is that architects often use virtual 3d models of buildings to produce rendered images or fly through videos that they show to clients and some potential users (Aouad ao., 1998: 1; Barrett and Stanley, 1999; Patel ao., 2002: 1093). The use of this type of VR visualizing methods, focuses mostly on construction methods rather than design elements (Patel ao., 2002: 1093). The main issue with this approach is that architects tend to show clients what they, as designers, want them to see without giving the client the ability to navigate and experience the space on their own (Barrett and Stanley, 1999). It can also be argued that the virtual models shown to clients and users tend to be at the final stages of design when most decisions have been taken (Figure 3). However, models placed in virtual environments such as the CAVE (cave automatic virtual environment), OCTAVE (octagon CAVE) or Second Life like environments tend to give the client (users of the building) a high level of freedom enabling them to experience every part of the building and interact with it (Patel ao., 2002: 1093).

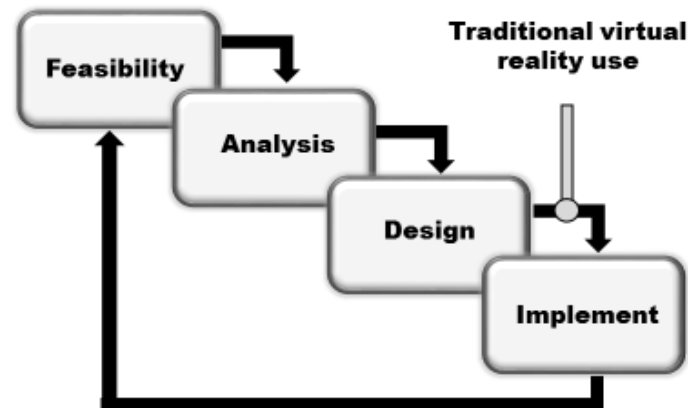


Figure 3. The Traditional Use of Virtual Reality Visualization in the Design Process.

Virtual models are usually used in the final stages of design; after feasibility and analysis are decided and just before the implementation of the project.

5. Using Virtual Reality to Treat Mental Health Disorders

Virtual environments (VEs) have been used earlier to effectively treat psychological illnesses such as phobias, and other mental issues such as trauma. Papers in computer science indicate that VEs are useful tools that can produce meaningful results and that people react in them in the same manner as they would in real life (Slater, 1994: 130; Slater, 1999: 560; Slater, 2009: 240). Research done in this field also suggests that, when measured in similar scenarios, the human brain exhibits the same level of neural activity in both virtual and real scenarios (Anderson and Rothbaum, 2003: 240; Harris *ao.*, 2002: 543; Hodges *ao.*, 1995: 27, Hodges *ao.*, 1999: 7; Molinari *ao.*, 1998; Rothbaum *ao.*, 1997: 291; Rothbaum *ao.*, 1999: 263; Rothbaum *ao.*, 2000: 1020; Roy *ao.*, 2003: 411; Slater *ao.*, 2003: 240; Stanney, 2002; Vincelli, 1999: 214; Wiederhold *ao.*, 1998: 97). For example, in shell shock treatment, where the procedure focuses on having users go through similar war like scenarios, it is almost certain that users were reacting to virtual environment as if it is real. Furthermore, in such cases it can be argued that users are interacting not only with the environment (Hodges *ao.*, 1999: 27; Rothbaum *ao.*, 1999: 263), but also with objects (avatars) in the environment (Anderson *ao.*, 2003: 240; Molinari *ao.*, 1998; Roy *ao.*, 2003: 411; Slater *ao.*, 2003: 240), or the cause of phobia itself such as, heights and flying (Hodges *ao.*, 1995: 27; Regenbrecht *ao.*, 1998: 233; Wiederhold *ao.*, 1998: 97). But the main interaction is guided through the presence of a therapist who uses and controls these objects the way it fits the treatment procedure (Crowe *ao.*, 1972: 319; Hodges *ao.*, 1995: 27; Kaplan *ao.*, 1991; Marks and Gelder, 1965: 571). What the focus of future research should be is to assess the effect of the building itself on the user with minimal interference from the designer or owner; and to isolate and study what effect buildings might have on their users.

In general, papers reviewed on the matter of the use of VEs in the treatment of phobias established two conclusions. The first conclusion is that VEs are as good, if not better, in treating phobias than real life environments, and have the advantage of allowing high control, and tailor fitting the required environment to the exact needs of the individual's treatment (Molinari *ao.*, 1998). Indeed, there are over a hundred research paper within that reference that agrees and reaches the same conclusion. The second conclusion is that, when using VEs, subjects react in the same manner as they would do in real life (Pertaub *ao.*, 2001: 68; Roberts *ao.*, 2006: 116; Slater, 1994: 130; Slater, 1999: 560; Slater, 2009: 240). However, one major critique about these reactions is the lack of physical interaction between the subject and the environment (Anderson *ao.*, 2003: 240; Hodges *ao.*, 1995: 27, Hodges *ao.*, 1999: 7; Molinari *ao.*, 1998; Regenbrecht *ao.*, 1998: 233; Rizzo *ao.*, 2000; Rothbaum *ao.*, 1999: 263; Roy *ao.*, 2003: 411; Stanney, 2002; Wiederhold *ao.*, 1998: 97). For example, phobia treatment using VRs is based on exposing the patient gradually to their fear (Crowe *ao.*, 1972: 319; Hodges *ao.*, 1995: 27; Kaplan *ao.*,

1991; Marks and Gelder, 1965: 571). This means that the person treating them is the one who interacts with the patient and controls how the treatment session goes. Also, in shell shock treatment, where the patient goes through a premade scenario, there is no interaction with the environment but only exposure to different conditions (Hodges ao., 1999: 7; Rothbaum ao., 1999: 263). In VEs treatment sessions, subjects can be guided to interact with one isolated aspect, such as the surrounding environment (in shell shock or post-traumatic stress disorder treatment) (Hodges ao., 1999: 7; Rothbaum ao., 1999: 263) or objects (avatars) in the environment (in anxiety, public speaking or phobia treatment) (Anderson ao., 2003: 240; Molinari ao., 1998; Roy ao., 2003: 411; Slater ao., 2003: 240) or the cause of phobia itself (in acrophobia treatment) (Hodges ao., 1995: 27; Regenbrecht ao., 1998: 233; Wiederhold ., 1998: 97). The main interaction is guided through the presence of a therapist who uses these objects the way it fits the type of the treatment.

6. Virtual Reality and Dementia- Friendly Building Design

Dementia-friendly hospital design was defined as an integration of key principles that protects maximum independent function without inducing anxiety (Parke and Friesen, 2007). Older adults with dementia suffer from reduction in memory, reaction time and place orientation. Those with dementia also have poor mobility and grip, limited reaching range, and susceptibility to delirium, incontinence, dehydration, hypotension and falls. Therefore, to promote safe environment and maximize independent function for dementia patients, architectural design must aim to improve patient vision and recognition by removing away attention distracting objects, providing direct attention towards environmental cues, and highlighting or camouflaging key features in the surrounding environment (Parke and Friesen, 2007). Suggestions of ideal dementia-friendly hospital design were made previously, but effectiveness of such a design in improving the safety of dementia patients was not tested (Parke ao., 2017: e62). Therefore, to reduce the expenses of performing such an assessment in real buildings, we are suggesting the use of VR in assessing dementia- friendly hospital design before implementing dementia- friendly features in real-life settings.

Generally, there are thirteen major aspects that recommended for consideration when designing a facility for older adult care. These aspects were also recommended for dementia-friendly hospital design, and they include: lighting, color, flooring, walls, hallway doors and windows, handrails, way findings and signage, walkways and ramps, acoustic considerations, parking, equipment and technology, furniture, elevators, and washrooms. All these aspects were discussed in detail in Code Plus (Parke and Friesen, 2007). We are herein proposing the use of these aspects in VEs to assess the possible feeling of dementia patients and the usefulness of these aspects before applying them on actual buildings to avoid unnecessary expenses that can be implemented for other services. An example of aspects that can be assessed using VR includes avoiding the use of orange, red and brown colors in the hospital signage, as those colors look the same for dementia patients. Another example is voiding the placement of lights in a way that they can cause shadows. Because people with dementia see shadows as holes. Furthermore, some exits must be hidden with plants or camouflaged by the same color of the wall, so “wanderers” do not get agitated if they cannot open some doors. Alongside testing these features, a VR study can also be used to assess the ideal height of shelves, easy possible ways to access bathrooms in each patient room, using ramps vs. stairs, and press calling buttons as part of the patient’s bed vs. being on a table nearby the patient. VR stimulation can be used on different scenarios of the health facility design. Those design scenarios can be tested on 3 groups of participants, including a control group of healthy people, a group of elderly healthy volunteers, and early onset dementia patients (this term refers to dementia that first occurs in a person under age 65. early onset dementia patients are less vulnerable than late onset dementia patients, which happens after the age of 65). Data can be collected afterwards from ECG tools which measure brain activities throughout the VR sessions, and by questionnaires filled by the participants.

Assessment of dementia- friendly building design can be achieved using any of the three VR major test mediums, which include: online social environments, immersive virtual environments, and head mounted displays.

7. Future Study Highlights and Conclusion

In this review, we suggested the usefulness of using VR to assess elderly-friendly hospital designs before the actual physical implementation of those designs in real life. The main purpose was to propose the idea of implementing VR in the assessment of architectural design for elderly patients caring facilities, especially those patients who have cognition and orientation impairment such as dementia, so these facilities become more efficient and safer for dementia patients and optimally reduces the cost of the healthcare. The main proposed method in such assessments, is by using VR headsets on volunteer participants. The headsets can either be HTC VIVE (has handles and sensors) or Oculus VR systems. Volunteers can use these VR systems while they are secured in their place to avoid falling (such as using harnesses to ensure participants safety). ECG tools can also be used in combination with the VR sets to measure brain activity. To collect data about the participant experience, questionnaires can be filled by the study participants. The volunteer users can be divided into 3 groups including a control group of healthy people, a group of elderly healthy volunteers, and early onset dementia patients. We conclude that VR is a well-established method to assess architectural designs, and therefore we proposed VR as a tool to assess elderly-friendly and dementia-friendly care facilities. Optimally, making these care facilities more efficient, and safe, and reducing the cost on the healthcare system.

Ethical approval and consent: Not applicable.

References

- Addington, D. M., Schodek, D. L. (2005). *Smart Materials and New Technologies: For the Architecture and Design Professions*. Oxford: Architectural Press.
- Adi, M. N., Roberts, D. J. (2011a). The Use of Online Virtual Environments to Assess the Appeal of Interactive Elements Within Buildings. *Proceedings of the 2011 International Conference on Cyberworlds*.
- Adi, M. N., Roberts, D. J. (2011b). Using VR to Assess the Impact of Seemingly Life Like and Intelligent Architecture on People's Ability to Follow Instructions From A Teacher. *Proceedings of The 2011 IEEE International Symposium on VR Innovation*.
- Adi, M. N., Roberts, D. J. (2014). Using Virtual Environments to Test the Effects of Lifelike Architecture on People. In: Brooks, A. L., Brahnham, S., Jain, L. C. (Ed.) *Technologies of Inclusive Well-Being*. Heidelberg, Berlin: Springer. p.261-285.
- Anderson, P., Rothbaum, B. O., Hodges, L. F. (2003). Virtual Reality Exposure in the Treatment of Social Anxiety. *Cogn Behav Pract*, 10(3), p.240-247. [https://doi.org/10.1016/S1077-7229\(03\)80036-6](https://doi.org/10.1016/S1077-7229(03)80036-6).
- Angulo, A. (2015). Rediscovering Virtual Reality in the Education of Architectural Design: The Immersive Simulation of Spatial Experiences. *Ambiances*. <https://doi.org/10.4000/ambiances.594>.
- Aouad, G., Hinks, J., Cooper, R., Sheat, D., Kagioglou, M., Sexton, M. G. (1998). An IT Map for A Generic Design and Construction Process Protocol. *Journal of Construction Procurement* 4, p.1-14.

- Baker, G. R., Norton, P. G., Flintoft, V., Blais, R., Brown, A., Cox, J., et al. (2004). The Canadian Adverse Events Study: The Incidence of Adverse Events Among Hospital Patients in Canada. *CMAJ* 170(11), p.1678-1686.
- Banaei, M., Ahmadi, A., Gramann, K., Hatami, J. (2020). Emotional Evaluation of Architectural Interior Forms Based on Personality Differences Using Virtual Reality. *Front Archit Res.* 9, 138-147. <https://doi.org/10.1016/j.foar.2019.07.005>.
- Barrett, P., Stanley, C. A. (1999). *Better Construction Briefing*. Mass: John Wiley & Sons, Malden.
- Blascovich, J., Loomis, J., Beall, A. C., Swinth, K. R., Hoyt, C. L., Bailenson, J. N. (2002). Immersive Virtual Environment Technology as A Methodological Tool for Social Psychology. *Psychol Inq*, 13(2), p.103-124. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1302_01.
- Bouman, O. (2005). Architecture, Liquid and Das. *AD*, 75, p.14-22.
- Brogni, A., Caldwell, D. G., Slater, M. (2011). Touching Sharp Virtual Objects Produces a Haptic Illusion. *Proceedings of the International Conference on Virtual and Mixed Reality*. 978-3-642-22021-0. Berlin. p.234-242.
- Bucolo, S., Impey, P., Hayes, J. (2001). Client Expectations of Virtual Environments for Urban Design Development. *Proceedings of the Information Visualisation , Fifth International Conference*. London. p.690-694.
- Bullivant, L. (2005). Sky Ear. Usman Haque. *AD*, 75, p.8-11.
- Crowe, M. J., Marks, I. M., Agras, W. S., Leitenberg, H. (1972). Time-limited Desensitisation, Implosion and Shaping for Phobic Patients: A Crossover Study. *Behav Res Ther*, 10, p.319-328.
- Duarte, E., Rebelo, F., Teles, J., Wogalter, M. S. (2014). Behavioral Compliance for Dynamic Versus Static Signs in An Immersive Virtual Environment. *Appl Ergon*, 45(5), p.1367-1375.
- Fox, M., Kemp, M. (2010). *Interactive Architecture*. New York: Princeton Architectural Press.
- Friedman, D., Steed, A., Slater, M. (2007). Spatial Social Behavior in Second Life. *Lect Notes Comput Sci*, 4722, p.252-263.
- Griffiths, M., Davies, O., Chappel, D. (2003). Breaking the Stereotype: The Case of Online Gaming. *Cyberpsychol Behav*, 6(1), p.81-91.
- Haque, U. (2004). Scents of Space: An Interactive Smell System. *Proceedings of the SIGGRAPH '04 ACM SIGGRAPH 2004 Sketches*.
- Harris, S. R., Kemmerling, R. L., North, M. M. (2002). Brief Virtual Reality Therapy for Public Speaking Anxiety. *Cyberpsychol Behav*, 5(6), p.543-550.
- Heldal, L., Schroeder, R., Steed, A., Axelsson, A., Spante, M., Wideström, J. (2005). Immersiveness and Symmetry in Copresent Scenarios Paper Presented at the Virtual Reality, IEEE. http://www.cs.ucl.ac.uk/staff/A.Steed/cubes_preprint_web.pdf (27.03.2020)
- Heydarian, A., Pantazis, E., Carneiro, J. P., Gerber, D., Becerik-Gerber, B. (2016). Lights, Building, Action: Impact of Default Lighting Settings on Occupant Behaviour. *J Environ Psychol*, 48, p.212-223.
- Hodges, L. F., Kooper, R., Meyer, T. C. (1995). Virtual Environments for Treating the Fear of Heights. *Computer*, 28(7), p.27-34.
- Hodges, L. F., Rothbaum, B. O., Alarcon, R., Ready, D., Shahar, F., Graap, K. et al. (1999). A Virtual Environment For The Treatment Of Chronic Combat-Related Post-Traumatic Stress Disorder. *Cyberpsychol Behav*, 2(1), p.7-14.

- Huang, M. P., Himle, J., Beier, K. P., Alessi, N. E. (1998). Comparing Virtual and Real Worlds for Acrophobia Treatment. *Stud Health Technol Inform*, 50, p.175-179.
- Huisman, E. R., Morales, E., van Hoof, J., Kort, H. S. (2012). Healing Environment: A Review of the Impact of Physical Environmental Factors on Users. *Build Environ*, 58, p.70-80. DOI: 10.1016/j.buildenv.2012.06.016.
- Jang, D. P., Kim, I. Y., Nam, S. W., Wiederhold, B. K., Wiederhold, M. D., Kim, S. I. (2002). Analysis of Physiological Response to Two Virtual Environments: Driving and Flying Simulation. *Cyberpsychol Behav* 5(1), p.11-18.
- Kaplan, H. I., Sadock, B. J., Grebb, J. A. (1991). *Synopsis of Psychiatry: Behavioral Sciences, Clinical Psychiatry*, 6th edn. Baltimore: Williams and Wilkins.
- Kronenburge, R. (2007). *Flexible Architecture That Responds to Change*. London: Laurence King Publishing.
- Lawton, R., McEachan, R. R., Giles, S. J., Sirriyeh, R., Watt, I. S., Wright, J. (2012). Development of an Evidence-Based Framework of Factors Contributing to Patient Safety Incidents in Hospital Settings: A Systematic Review. *BMJ Qual Saf*, 21(5), p.369-380.
- Marks, I. M., Gelder, M. G. (1965). A Controlled Retrospective Study of Behavior Therapy in Phobic Patients. *Br J Psychiatry*, 111, p.571-573.
- Molinari, E., Riva, G., Wiederhold, B. K. (1998). *Virtual Environments in Clinical Psychology and Neuroscience*. London: IOS Press.
- Narasimha, S., Dixon, E., Bertrand, J. W., Madathil, K. C. (2019). An Empirical Study to Investigate The Efficacy of Collaborative Immersive Virtual Reality Systems for Designing Information Architecture of Software Systems. *Appl Ergon*, 80, p.175-186.
- Parke, B., Boltz, M., Hunter, K. F., Chambers, T., Wolf-Ostermann, K., Adi, M. N. et al. (2017). A Scoping Literature Review of Dementia-Friendly Hospital Design. *Gerontologist*, 57(4), p.e62-e74.
- Parke, B., Friesen, K. (2007). *Code Plus: Physical Design Components for an Elder Friendly Hospital*: Fraser Health Authority.
- Patel, N. K., Champion, S. P., Fernando, T. (2002). Evaluating the Use of Virtual Reality as a Tool For Briefing Clients in Architecture. *Proceedings of the Sixth International Conference on Information Visualisation (IV'02)*. P.1093-9547.
- Pertaub, D. P., Slater, M., Barker, C. (2001). An Experiment on Public Speaking Anxiety in Response to Three Different Types of Virtual Audience. *Presence: Teleoperators Virtual Environ*, 11(1), p.68-78. <https://doi.org/10.1162/105474602317343668>.
- Peruch, P., Gaunet, F. (1998). Virtual Environments as a Promising Tool for Investigating Human Spatial Cognition. *Curr Psychol Cogn*, 17(4-5), p.881-899.
- Regenbrecht, H. T., Schubert, T. W., Friedmann, F. (1998). Measuring the Sense of Presence and Its Relation to Fear of Heights in Virtual Environments. *Int J Hum Comput Interact*, 10(3), p.233-250.
- Rizzo, A., Buckwalter, J. G., Van der Zaag, C., Neumann, U., Thiebaut, M., Chua, C. et al. (2000). Virtual Environment Applications in Clinical Neuropsychology. *Proceedings of the Virtual Reality, IEEE Annual International Symposium*, New Brunswick.
- Roberts, D., Heldal, I., Otto, O., Wolff, R. (2006). Factors Influencing Flow of Object Focussed Collaboration in Collaborative Virtual Environments. *Virtual Real*, 10, p.116-133.

- Rothbaum, B. O., Hodges, L. F., Alarcon, R., Ready, D., Shahar, F., Graap, K. et al. (1999). Virtual Reality Exposure Therapy for PTSD Vietnam Veterans: A Case Study. *J Trauma Stress* 12(2), p.263-272.
- Rothbaum, B. O., Hodges, L. F., Kooper, R. (1997). Virtual Reality Exposure Therapy. *J Psychother Pract Res*, 6, p.291-296.
- Rothbaum, B. O., Hodges, L. F., Smith, S., Lee, J. H., Price, L. (2000). A Controlled Virtual Reality Exposure Therapy for the Fear of Flying. *J Consult Clin Psychol*, 68, p.1020-1026. <https://doi.org/10.1037/0022-006X.68.6.1020>.
- Roussos, M., Johnson, A., Moher, T., Leigh, J., Vasilakis, C., Barnes, C. (1999). Learning and Building Together in an Immersive Virtual World. *Presence: Teleoperators Virtual Environ*, 8(3), p.247-263. <https://doi.org/10.1162/105474699566215>.
- Roy, S., Klinger, E., Légeron, P., Lauer, F., Chemin, I., Nugues, P. (2003). Definition of a VR-based Protocol to Treat Social Phobia. *Cyberpsychol Behav*, 6(4), p.411-420.
- Salzman, M. C., Dede, C., Loftin, R. B., Chen, J. (1999). A Model for Understanding How Virtual Reality Aids Complex Conceptual Learning. *Presence: Teleoperators Virtual Environ*, 8(3), p.293-316.
- Schnitker, L., Martin-Khan, M., Beattie, E., Gray, L. (2011). Negative Health Outcomes and Adverse Events in Older People Attending Emergency Departments: A Systematic Review. *Aust Emerg Nurs J* 14(3), p.141-162. <https://doi.org/10.1016/j.aenj.2011.04.001>.
- Schwind, V., Knierim, P., Haas, N., Henze, N. (2019). Using Presence Questionnaires in Virtual Reality. *Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*.
- Slater, M. (1994). Depth of Presence in Virtual Environments. *Presence: Teleoperators Virtual Environ*, 3(2), p.130-144. <https://doi.org/10.1162/pres.1994.3.2.130>.
- Slater, M. (1999). Measuring Presence: A Response to the Witmer and Singer Presence Questionnaire. *Presence: Teleoperators Virtual Environ*, 8(5), p.560-565. <https://doi.org/10.1162/105474699566477>.
- Slater, M. (2009). Place Illusion and Plausibility Can Lead to Realistic Behaviour in Immersive Virtual Environments. *Phil Trans R Soc B*, 364(1535), p.3549-3557. <https://doi.org/10.1098/rstb.2009.0138>.
- Slater, M., Anderson, P., Rothbaum, B. O., Hodges, L. F. (2003). An Experimental Study on Fear of Public Speaking Using a Virtual Environment. *Cogn Behav Pract*, 10, p.240-247.
- Spuybroek, L. (2004). *NOX: Machining Architecture*. London: Thames & Hudson.
- Stanney, K. M. (2002). *Handbook of Virtual Environments: Design, Implementation, and Applications. Human Factors and Ergonomics*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Sutherland, I. E. (1965). The Ultimate Display. *Proceedings of the IFIPS Congress*, New York.
- Tang, C. H., Wu, W. T., Lin, C. Y. (2009). Using Virtual Reality to Determine How Emergency Signs Facilitate Way-Finding. *Appl Ergon*, 40(4), p.722-730.
- Tcha-Tokey, K., Christmann, O., Loup-Escande, E., Richir, S. (2016). Proposition And Validation of a Questionnaire to Measure the User Experience in Immersive Virtual Environments. *IJVR*, 16, p.33-48. <https://doi.org/10.20870/IJVR.2016.16.1.2880>.
- Thomas, E. J., Brennan, T. A. (2000). Incidence and Types of Preventable Adverse Events in Elderly Patients: Population Based Review of Medical Records. *BMJ*, 320(7244), p.741-744.
- Ulrich, R. S., Zimring, C., Zhu, X., DuBose, J., Seo, H. B., Choi, Y. S. et al. (2008). A Review of the Research Literature on Evidence-Based Healthcare Design. *Herd-Health Env Res*, 1(3), p.61-125.

- Ulrich, R., Zimring, C., Quan, X., Joseph, A., Choudhary, R. (2004). The Role of the Physical Environment in the Hospital of the 21st Century. Report to the Center for Health Design. <http://www.healthdesign.org> (27.03.2020).
- Van Baren, J. (2004). Measuring Presence: A Guide to Current Measurement Approaches. Deliverable of the Omnipres Project IST-2001-39237.
- Vincelli, F. (1999). From Imagination to Virtual Reality: The Future of Clinical Psychology. *Cyberpsychol Behav*, 2(3), p.214-248.
- Wiederhold, B. K., Gevirtz, R., Wiederhold, M. D. (1998). Fear of Flying: A Case Report Using Virtual Reality Therapy With Physiological Monitoring. *Cyberpsychol Behav*, 1(2), p.97-103. <https://doi.org/10.1089/cpb.1998.1.97>.
- Wingler, D., Joseph, A., Bayramzadeh, S., Robb, A. (2019). Using Virtual Reality to Compare Design Alternatives Using Subjective and Objective Evaluation Methods. *Herd-Health Env Res*, 13(1), p.129-144. <https://doi.org/10.1177/1937586719851266>.
- Wolff, R., Roberts, D. J., Steed, A., Otto, O. (2007). A Review of Telecollaboration Technologies with Respect to Closely Coupled Collaboration. *IJCAT*, 29(1), p.11-26.
- Yee, N. (2006a). The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments . *Presence: Teleoperators Virtual Environments*, 15, p.309-329.
- Yee, N. (2006b). The Labor of Fun: How Video Games Blur The Boundaries of Work and Play. *Games Cult*, 1, p.68-71.
- Yee, N. (2007). The Unbearable Likeness of Being Digital: The Persistence of Nonverbal Social Norms In Online Virtual Environments. *Cyberpsychol Behav*, 10(1), p.115-121. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9984>
- Yin, J., Arfaei, N., MacNaughton, P., Catalano, P. J., Allen, J. G., Spengler, J. D. (2019). Effects of Biophilic Interventions in Office on Stress Reaction and Cognitive Function: A Randomized Crossover Study in Virtual Reality. *Indoor Air*, 29(5), p.1028-1039.

IDA

International
Design and
Art Journal

IDA: International Design and Art Journal

ISSN: 2687-5373

www.idajournal.com

info@idajournal.com

