

**İÇ MEKAN, ÇEVRE VE
BİTKİSEL TASARIMDA
GÜNCEL ARAŞTIRMALAR I**

ARTİKEL AKADEMİ: 188

İç Mekan, Çevre ve Bitkisel Tasarımda Güncel Araştırmalar I

Editörler:

Dr. Öğr. Üyesi Meryem GEÇİMLİ

Dr. Öğr. Üyesi Asuman AYSU

ISBN 978-605-74067-7-4

1.Baskı: Kasım - 2021

Ofset Hazırlık: Artikel Akademi

Baskı ve Cilt: Net Kırtasiye Tanıtım ve Matbaa San. Tic. Ltd. Şti.

Gümüşsuyu, İnönü Caddesi & Beytül Malcı Sokak 23/A,

34427 Beyoğlu/İstanbul

Matbaa Sertifika No: 48627

Artikel Akademi bir Karadeniz Kitap Ltd. Şti. markasıdır.

© Karadeniz Kitap - 2021

Tanıtım için yapılacak kısa alıntılar dışında
yayıncının yazılı izni olmaksızın hiçbir yolla çoğaltılamaz.

KARADENİZ KİTAP LTD. ŞTİ.

Koşuyolu Mah. Mehmet Akfan Sok. No:67/3 Kadıköy-İstanbul

Tel: 0 216 428 06 54 // 0530 076 94 90

Yayıncı Sertifika No: 19708

mail: info@artikelakademi.com

www.artikelakademi.com

İÇ MEKAN, ÇEVRE VE BİTKİSEL TASARIMDA GÜNCEL ARAŞTIRMALAR I

Editörler:

Dr. Öğr. Üyesi Meryem GEÇİMLİ
Dr. Öğr. Üyesi Asuman AYSU

YAZARLAR:

Ali Can KUZULUGİL

Başak AYTATLI

Gizem BÜYÜCEK

Hatice ÇINAR

M. Lütfi HİDAYETOĞLU

Merve BULDAÇ

Nalan DEMİRCİOĞLU YILDIZ

Ozan PEKER

artikol
akademi

ASUMAN AYSU, 1983 yılında Adana’da doğmuş, ilk, orta ve lise öğrenimini Adana’da tamamlamıştır. 2003 yılında Çukurova Üniversitesi Peyzaj Mimarlığı Bölümünde başlamış ve üniversite eğitimini 2007 yılında tamamlamıştır. Çukurova Üniversitesi Peyzaj Mimarlığı Ana Bilim Dalı’nda başladığı Yüksek Lisans eğitimini, “Mersin-Mezitli’de Analitik Hiyerarşi Tekniği İle Alan Kullanım Önerilerinin Geliştirilmesi” başlıklı tezini sunarak 2013 yılında tamamlamıştır. Yüksek Lisans eğitimini tamamladıktan sonra 2013 yılında Çukurova Üniversitesi Peyzaj Mimarlığı Ana Bilim Dalı’nda Doktora Programına başlamış ve 2018 yılında TÜBİTAK projesi kapsamında yürüttüğü “Türkiye’de Bütüncül Mekânsal Planlama Sorunsalı Kapsamında Adana Peyzaj Planı Önerisinin Hazırlanması” başlıklı doktora tezini tamamlamıştır. Asuman AYSU, Şubat 2019 yılından bu yana İskenderun Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Peyzaj Mimarlığı Bölümünde Öğretim Üyesi olarak görev yapmaktadır.

MERYEM GEÇİMLİ, 1987 yılında Akşehir’de doğmuştur. İlk ve orta öğrenimini Akşehir’de, lise öğrenimini Konya Güzel Sanatlar Lisesinde tamamlamıştır. Lisans eğitimini 2010 yılında Selçuk Üniversitesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı bölümünde tamamlamıştır. Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü İç Mimarlık Ana Sanat Dalında Yüksek Lisans (2015) ve Sanatta Yeterlik (2020) eğitimini tamamlamıştır. İstanbul Fotoğraf ve Sinema Amatörleri Derneği (İFSAK) ve TMMOB İçmimarlar Odası üyesidir. Ulusal ve uluslararası dergilerde yayınlanmış çalışmaları bulunmaktadır. Orta Anadolu Mobilya, Kağıt ve Orman Ürünleri İhracatçıları Birliği’nin düzenlediği Design For Export Mobilya Tasarım Yarışmasında çeşitli dönem ve dallarda Sergileme, Mansiyon ve Platin Özel ödülleri almıştır. Ayrıca Hollanda Delft Üniversitesi tarafından düzenlenen “Sustainable Transformation Tender Game” yarışmasında grup ikincilik ödülü almıştır. İstiklal Üniversitesi Mühendislik, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi İç Mimarlık Bölümünde öğretim üyesi olarak görev yapmaktadır.

ÖNSÖZ

Tasarım uygulamaları, farklı mekânlarda değişen kullanıcı davranışlarına yönelik oluşan dinamik süreçlerdir. Toplumun beslenme, eğitim, sağlık, barınma, güvenlik ve ulaşım gibi temel ihtiyaçlarını değişen ve gelişen dünya düzenine göre tasarlamak ise farklı disiplinlerin tasarım sürecinde bütünleşmesi ile sağlanabilmektedir. Mekânlar ve mekânsal kullanımlar sürekli bir değişim içerisindedir. Bu süreç ise bireyler üzerinde psikolojik, sosyolojik ve kültürel düzeyde etkilere sebep olmaktadır. Toplumun ve toplumu oluşturan bireylerin ihtiyaçlarının doğru analiz edilmesi bu noktada büyük önem kazanmaktadır. Teknoloji ve bilişime dayalı günümüz dünyasında, çevremizde yer alan her “şey” giderek daha “akıllı” olmakta, hem birbirleriyle hem de tüm canlı varlıklarla iletişim kurabilmektedir. Teknolojinin sürekli geliştiği ve akıllı sistemlerin hayatımıza girerek günlük dinamikleri değiştirdiği düşünüldüğünde mekânsal tasarımın önemi ortaya çıkmaktadır. Bireylerin değişen yaşam koşullarına uyumu, yalnızca değişen mekânsal kullanımlara ve mevcut ihtiyaçlara yönelik üretimlerle sağlanabilir. Bu üretimler bireyin etkileşime geçtiği her mekânda önemli olmakla beraber, kullanım süresinin en fazla olduğu alanlarda daha fazla önem kazanmaktadır. Gelişen dünyanın bireylere sunduğu yaşam koşullarında yaşama ve çalışma mekânlarında, bu mekânlar arasında ve sosyalleşmeye fırsat bulduğu zaman aralıklarında kullandığı çevrede tasarım faktörü, bireylerin yaşam kalitesini etkileyen önemli bir unsur olarak ön plana çıkmaktadır. Bireylerin günlük yaşamlarında kullandıkları mekânların tasarımının yanında, sosyalleştikleri ve rekreasyonel aktivitelerini gerçekleştirdikleri yeşil alanlar ve bu alanlardaki bitkisel tasarım unsurları ise her geçen gün önem kazanmaktadır. Nitelikli bir bitkisel tasarıma sahip alan kullanımları, bireylerin fiziksel ve zihinsel sağlığını doğrudan etkileyen, sosyokültürel aktivitelerini gerçekleştirdikleri mekânlar olarak ortaya çıkmaktadır. Bu kapsamda mekânsal tasarım günümüz dünyasının önemli bir dinamiğidir. Değişen ihtiyaçlara uyumlu tasarım çözümleri üretmek ancak gelişim süreçlerinin güncel takibi ile sağlanabilir. Bu ihtiyaca yönelik hazırlanan bu çalışmanın, bireylerin istek, beklenti ve ihtiyaçlarını karşılama sürecinde

kullandıkları iç mekân, çevre ve çevre içerisindeki bitkisel tasarım bileşenlerinin değişimlerinin mimarlık-planlama-tasarım disiplinleri açısından güncel olarak takibinin sağlanmasında literatüre katkı sağlaması beklenmektedir.

İÇİNDEKİLER

BÖLÜM - 1

**DİŞİL-ERİL KODLARIN MEKÂNSAL BAĞLAMDA METAFORİK
KULLANIMI: FRANK OWEN GEHRY’NİN DANS EVİ ÖRNEĞİ....1**

Dr. Öğr. Üyesi Merve BULDAÇ

BÖLÜM - 2

**KATILIMCI TASARIMDA İNTERAKTİF HARİTALARIN
KULLANIM OLANAKLARI.....19**

Dr. Öğr. Üyesi Gizem BÜYÜCEK

BÖLÜM - 3

**ÜTOPYA VE DİSTOPYA KAVRAMLARI: MEKAN ÜZERİNE
DEĞERLENDİRMELER29**

Araş. Gör. Ozan PEKER

BÖLÜM – 4

**KENT KİMLİĞİNİN OLUŞTURULMASI SÜRECİNDE KENT
MOBİLYALARININ ROLÜ: KONYA İLİ İÇİN KENT
MOBİLYASI TASARIM PROJESİ.....41**

Öğr. Gör. Dr. Hatice ÇINAR

Prof. Dr. M. Lütfi HİDAYETOĞLU

BÖLÜM – 5

KUTSAL MEKANLARDA BİTKİ KULLANIMI:

ERZİNCAN KENT MERKEZİ CAMİLERİ ÖRNEĞİ.....65

Araş. Gör. Başak AYTATLI

Araş. Gör. Ali Can KUZULUGİL

Doç. Dr. Nalan DEMİRCİOĞLU YILDIZ

BÖLÜM 1

DİŞİL-ERİL KODLARIN MEKÂNSAL BAĞLAMDA METAFORİK KULLANIMI: FRANK OWEN GEHRY’NİN DANS EVİ ÖRNEĞİ

Dr. Öğr. Üyesi Merve BULDAÇ,

Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İçmimarlık Bölümü

1. GİRİŞ

Cinsiyet kavramı, insan zihninde biyolojik anlamda olduğu kadar toplumsal anlamda da erkek ve kadın arasında var olan farklı özellikler aralığı olarak kodlanmaktadır. Tasarım yaklaşımlarından olan mimarlık/içmimarlık gibi disiplinlerin konusu olan mekânların da cinsiyetle olan ilişkisi çok güçlüdür. Kişilerin cinsiyetinden de öteye gitmekte; artık mekân, eril ya da dişil figürü kendisine rol model almaya başlamakta, hem fiziksel hem de düşünsel anlamda cinsel bir kimlik kazanmaktadır. Eril ve dişil cinsiyet kodları, mekanların kime hitap edeceğine/ettiğine ilişkin ip uçları vermekte, her iki kod çoğu zaman tasarım dilinde farklı hacimleri ifade etmektedir. Kamusal mekânlar daha çok erkek egemenliğini temsil ederken, özel alanlar olarak nitelendirilen mekânlar ise dişil egemenliği ifade etmektedir. Kamusal ya da özel mekanlar ayrımı dışında form açısından oval, kıvrımlı ya da amorf formlar dişil kodla ilişkilendirilirken, daha rijit/katı ya da keskin hatlara sahip tasarımlar eril kodu vurgulamaktadır. Bu söylemi, diğer estetik öğeler (renk, doku, aydınlatma, mobilya vb.) üzerinden de değerlendirmek mümkündür. Bu da, mekanların sadece insan bedeni üzerinden cinsiyet kodlamasını değil, mekanın kendisinin de cinsiyet kod edinme bağlamında rol edindiğini ortaya koymaktadır.

Bu çalışma da, eril ve dişil kodlardan yola çıkarak, metaforik çağrışımlarla Frank Gehry tarafından tasarlanmış olan yapı üzerinden bir değerlendirme yapmayı amaçlamaktadır. Çek Cumhuriyeti Prag şehrinde yer alan *Dans Evi*

(Dancing House) örneği üzerinden sınırlandırılan çalışmada, nitel araştırma yöntemlerinden betimleyici vaka çalışması yaklaşımı kullanılmıştır. Vaka çalışması, sınırları belirlenmiş bir sistemin işleyişi ve çalışmasını anlamayı amaçlayan metodolojik bir yaklaşımdır (Chmiliar, 2010: 582). Davey (1990: 1) ise vaka çalışmasını; tek ya da çoklu bir vaka ya da olayın derinlemesine incelendiği, bunun için verilerin sistematik bir şekilde toplandığı ve gerçek bağlamda olaylarının akışının araştırıldığı bir yöntem olarak ifade etmektedir. Merriam (1998: 45) vaka çalışmalarını amaçlarına göre; *betimleyici*, *yorumlayıcı* ya da *değerlendirme* olarak sınıflandırmıştır. Resim çizen ya da hikâye anlatan vaka çalışmaları betimleyici (descriptive) vaka çalışmaları olarak görülmektedir (Yin, 1984: 32). Bu çalışmada da, nitel araştırma yöntemlerinden vaka çalışması yaklaşımıyla, çoklu durum deseni üzerinden (vaka 1: Frank O. Gehry) (vaka 2: Dans Evi) betimleyici vaka çalışması desenine göre veriler işlenmiş ve yorumlanmıştır. Konuya ilişkin literatür taraması yapılmış, elde edilen veriler kendi içinde organize edilip vakaya ilişkin bütüncül bir akış sağlanmıştır. Her mekan kullanıcılarına bir mesaj iletme eğilimi taşımaktadır. Çalışmanın evrenini oluşturan “Dans Evi” tasarımında da, kullanılan form ve malzemeler açısından bina gözlemlendiği zaman, dışardan içeriye yapıya yüklenen ve mesajın çok net algılandığı eril ve dişil kodların bir aradılığı çalışma kapsamında vurgulanmak istenenler bakımından önem taşımaktadır.

2. CİNSİYET - MEKAN İLİŞKİSİ

Türk Dil Kurumu, cinsiyet kavramını; “bireye, üreme işinde ayrı bir rol veren ve erkek ile dişi ayırt ettiren yaradılış özelliği, eşey, cinslik” olarak ifade etmektedir. Vatandaş (2011, s. 30), kadın ya da erkeği, biyolojik olarak dişi ya da er oluşunu ayrıca bu iki kavramı, toplumun bireye sunduğu roller dâhilinde erkek ve kadın olarak düzen içinde var olmaları olarak tanımlamaktadır. Dolayısıyla bu noktada “toplumsal cinsiyet” kavramı ortaya çıkmaktadır. Toplumsal normlar bağlamında erkek ve dişi kavramları, cinsiyete bağlı tanımlarla belirlenen genel bir rolün kullanımı olarak ifade edilebilir. *Biyolojik cinsiyet*; biyolojik ve fiziksel anlamda doğuştan gelen ve her kadın ve erkek için ayrı olan özellikler olarak tanımlanırken; *Toplumsal cinsiyet* ise; kadın ve erkeğe yönelik toplumsal olarak yüklenen rol ve sorumlulukları ifade etmektedir. Bu roller her toplumda farklılıklar göstermekte ve zamanla da değişiklik gösterebilmektedirler (Günçe, 2018, sy) (Tablo 1).

Tablo 1. Biyolojik ve Toplumsal İlişki Özellikleri

Biyolojik Cinsiyet	Toplumsal Cinsiyet
Doğuştan	Sonradan öğrenilir (toplumsallaşma sürecinde)
Fiziksel	Toplumsal beklentilere işaret eder
Bedensel	Farklılık gösteriler
Evrensel	Değiştirilebilir

Kaynak: (Günçe, 2018'den uyarlanmıştır)

Kadın/dişi üzerinden biyolojik ve toplumsal cinsiyetçi rol üzerine bir örnek vermek gerekirse;

Tablo 2. Atina'da tarihsel süreçte kadının biyolojik ve toplumsal rolleri

Biyolojik roller		Toplumsal roller	
Eski Atina	Modern Atina	Eski Atina	Modern Atina
XX kromozomları	XX kromozomları	Oy veremez	Oy verebilir
Rahim	Rahim	Hâkim olamaz	Hâkim olabilir
Yumurtalıklar	Yumurtalıklar	Hükümette görev alamaz	Hükümette görev alabilir
Az testosteron	Az testosteron	Kiminle evleneceğine kendisi karar veremez	Kiminle evleneceğine kendisi karar verebilir
Çok östrojen	Çok östrojen	Okuma yazma genel olarak bilmez	Okuma yazma genel olarak bilir
Süt üretebilir	Süt üretebilir	Yasal olarak baba ya da eşe aittir	Yasal olarak bağımsızdır

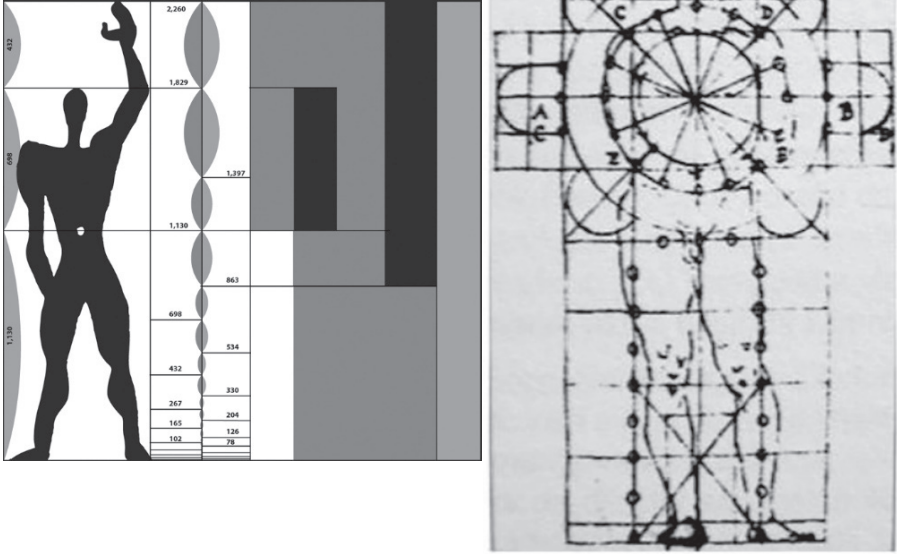
Kaynak: (Harari, 2016, s. 156'dan uyarlanmıştır)

Tablo 2'den de anlaşılacağı üzere biyolojik özellikleri süreç içinde aynı kalsa da ve eski ve modern Atina'da aynı rolleri paylaşırken; toplumsal roller tamamen değişiklik göstermiştir. Bhasin'in (2003, s. 15) değişken parametrelere sahip olduğunu düşündüğü toplumsal cinsiyet rolleri, kalıplaşmış önyargıların evrildiğini yansıtmak üzere kullanılmaktadır. Dolayısıyla, bu roller özellikle de toplumsal cinsiyetçi roller, yaşamın her alanını etkilediği gibi tasarım disiplinlerine de yön verecek önemli etkilere sahiptir.

Cinsiyet-mekan ilişkisinde, toplumsal algıda edindikleri yer ya da kullanım pratikleri doğrultusunda mekanların dışıl ya da eril kodlarla cinsiyetleştirildikleri görülmektedir. Mekan ve cinsiyet ilişkisinde dışıl ve eril kodları, tarihsel süreçte imgeler, imajlar ve simgeler göstermektedir (Yağcı, 2014, s. 268).

Bugüne kadar ulaşılmış olan arkeolojik bulgulara da bakıldığı zaman, kadın ve erkeğin mekanın üretilmesi, değiştirilmesi ya da geliştirilmesi noktasında farklı egemen rollerine vurgu yapan bir çok çalışmaya rastlanmaktadır. Bunun ilk örneğini de avcı-toplayıcı ilkel toplumlarda görmek mümkündür. Örneğin; Cıbroğlu'nun (2005, s. 17-35) araştırmasına göre; kadın gövdesine benzer planlı yapılar, mimaride kadınsal formların kullanılması, tüm tehlikelere karşı koruyucu bir *evren ana* gereksinimi ile ilişkilendirmektedir. Avcı kavramını erkek, tarım kavramını ise kadın olarak temsil eden Cıbroğlu'na göre, "avcılık doğayı tüketmek, tarım ise üretmek ve toprağı işlemektir". Mekansal hiyerarşi ile okunan kent devletlerinin oluşmaya başladığı dönemlerde ana erkil kültür önemini yitirmeye başlamış ve tanrı-krallar öne çıkmaya başlamıştır. Oval/dairesel mekansal kurgular ve plan tipleri de bu duruma paralel olarak köşeli formlara doğru geçiş yapmaya başlamıştır (Mumford, 2007, s. 119).

Tarım devriminden endüstri devrimine geçerken bu kez sınıfsal ve etnik bölünmeler de kendisini göstermeye başlamıştır. Bu da ata erkil fikrin toplumsal cinsiyet olarak öne çıkmasında oldukça etkili olmuştur (Hooks, 1990; Connell, 1998). Ayrıca Connell'in (1995), çoklu erkeklik (multiple masculinities) kavramına göre tek bir erkeklik kavramının hakimiyetinden ziyade, aynı cinsiyet rejimi içerisinde din, kültür, sınıfsal farklılıklar vb. etmenlere bağlı olarak birbiriyle farklı ilişkiler kuran erkeklerin varlığından söz edilebilir. Bir takım feminist söylemler olsa da, mekansal organizasyonlar ata erkil fikrin ışığında gelişme göstermiştir. Tarihsel akış içinde bahsi geçen söylemler de gösteriyor ki, hem kullanıcı etkisiyle mekanların büründüğü cinsiyet/kimlik hem de mekanın tasarlanma biçimi üzerinden üstlendiği cinsiyet/kimlik, en genel düşünce ile kadını ev (özel alan), erkeği de kamusal alan olarak eşleştirmektedir. Bu kabullerde, kadın genellikle şefkat, duygusallık gibi özellikleri temsil ederken; erkek çalışma hayatı olarak nesnel, yarışçı, rasyonel gibi kavramları temsil etmektedir (Weisman, 1992'den aktaran Ülkü, 2018, s. 68). Mimarlığın bir disiplin olarak normlaşması süreçlerinde yapılan çalışmalarda ya da bir sonraki nesillere de yardımcı olacak ikonografik aktarımlarda, mekanların insanla kurduğu ilişkinin çoğunlukla erkek üzerinden kurulduğu gözlemlenmektedir. Le Corbusier'e ait modülör sistem ya da Vitruvius'dan itibaren çizimlerde erkek bedeninin kullanımı örnek gösterilebilir (Şekil 1, 2).



Şekil 1, 2. Le Corbusier'in Modüler Sistemi (sol); (sağ)

Kaynak: (<https://www.arkitera.com/haber/modern-mimarligin-basyapiti-modu-lor-nihayet-turkce/> Erişim Tarihi: 18.10.2021) (Erkaslan 2005:11)

Mekanlar şekillenirken toplumdan beslenmekte; vücuda getirilen her bir mekan aynı zamanda da toplumu biçimlendirmektedir. Özellikle son dönemlere geldiği zaman sosyal, kültürel, ekonomik gelişmelerin de ışığında tasarım disiplinleri büyük değişimler göstermekte, yapı üretim, yöntem ve *teknikleri* dışında kuramsal çerçevede de kendisini yenilemeye başlamıştır (Cürgül, 2016, s. 466). Lefebvre'ye (2000, s. 48) göre, her mekan belirli sınırlara sahiptir ve özneler/ nesnelere belli biçimlerde yerleştirilerek hareket ettirilirlir. Bir mekanın anlam kazanmasında en önemli etken kurulan karşılıklı ilişkilerdir. Mekanı deneyimleyen insanlar, o mekana ilişkin çeşitli anlamlar yüklemekte ve bununla birlikte mekan tanımlanmaya başlanmaktadır. Buradan çıkışla; “erkek ya da kadının o mekanı yeniden üretme süreçleri, mekana cinsiyet kimliğini kazandıran başlıca etkendir” sonucuna ulaşılabilir.

Sözü edilenler ışığında, tasarım disiplinlerini özellikle de mimarlık/içmimarlık gibi disiplinleri cinsiyet gibi en temel olgudan ayrı düşünmek mümkün değildir. Kadınların ya da erkeklerin mekana kurduğu ilişki bir dizi değişken sonucu

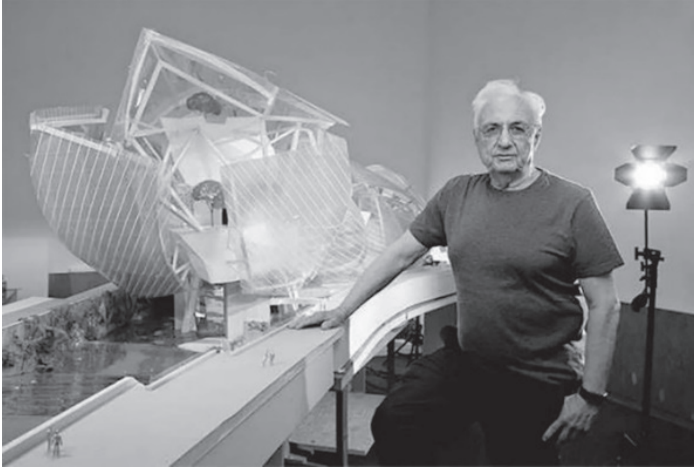
oluşmaktadır. Kadın mekanı ve erkek mekanı olarak keskin kalıplara yerleştirilen dişil-erkek roller, deęişen ve dönüşen çağla birlikte tasarımcının da fiziksel (duvar, tavan, taban vb.) ve estetik (doku, renk, malzeme, form vb.) öğeleri kullanma becerisi ve yetisine göre artık daha esnek tasarım yaklaşımları olarak kullanıcı karşısına çıkmaktadır. Çalışma kapsamında da, önemli mimarlardan Frank O. Gehry'e ait "Dans Evi"nin, cinsiyet kodları üzerinden metaforik bir yaklaşımla tasarlanmış ikonik ve önemli eserler arasında yer aldığını söylemek mümkündür.

3. ARAŞTIRMA YÖNTEMİ

Bu bölümde, çalışmanın yöntemini de oluşturan nitel araştırma yöntemlerinden betimleyici vaka modeli, çoklu durum deseni yaklaşımı ile elde edilen veriler üzerinden bir değerlendirme yapılmaktadır. Vaka olarak ele alınan Frank Owen Gehry (vaka 1) ve ona ait Dans Evi (Dancing House) (vaka 2) açıklanarak bütüncül bir akış sağlanmaya çalışılmıştır.

Vaka 1: Frank Owen Gehry

1929 yılında Kanada'da Toronto, Ontario'da dünyaya gelen Gehry, eğitimini University of Southern California ve Harvard'da tamamlamış, 1963 yılında ise kurduğu mimarlık şirketinde mimarlık pratiğine başlamıştır. 1970'li yılların sonlarında mimari üslubu dekonstrüktivizmin ana temellerine dayanmaya başlamıştır (http 1). Dekonstrüksiyonun kelime anlamına bakıldığında zaman; kelime içinde yer alan "de-" eki, bir şeyin dışarı atılması, bozulması ve "kon-" eki ise tekrar bir araya getirme anlamlarını taşımaktadırlar. Gehry'nin mimari eserleri incelendiğinde zaman, teknolojiyi ve sunduğu imkânları yoğun bir şekilde kullandığı görülmektedir. Özellikle mimarlık anlayışında strüktür ayrı bir öneme sahiptir. Binayı ya da yapıyı strüktürün kölesi olmaktan çıkarmakta ve tasarım elemanı gibi kullanmaktadır (Soyluk ve Kutlu, 2018, s. 216).



Şekil 3. Frank O. Gehry

Kaynak: <http://mimdap.org/2016/11/frank-o-gehry/> Erişim Tarihi: 20.10.2021

İşlevselliği de ön planda tutarak tasarımlarını gerçekleştiren Gehry, tasarladığı yapıda, yapıya ilişkin gereksinim şemasını basit bir şekilde ele almakta ve bu mekansal gereksinimleri beklenmeyen formlarla bir araya getirmektedir. Bir sonraki aşamada oluşturmuş olduğu bu formlara kendine ait karmaşık biçimleri entegre etmeye başlamaktadır (Tanyeli, 2000, s. 117). Keskinalemdar (2011, s. 101) ise Gehry'nin tasarım yaklaşımını;

“İlk dönem yapılarında farklı kütle ve malzemeleri bir araya getirmesi nedeniyle Dekonstrüktivist bir tutum izlediği düşünülmektedir. Ancak kendisi buna karşı çıkmakta ve Dekonstrüktirivizmin bir şeyi parçalara ayırıp tekrar birleştirmenin ötesinde olduğunu belirtmektedir. Yapılarını parçalamış olmasının sebebi ise daha çok tek işlevli mekân yapma arzusundan gelmektedir”

şeklinde ifade etmektedir. Gehry, kazanmış olduğu ünün yanında bir takım eleştirilere de maruz kalmaktadır. Çevre ve diğer yapılarla kurmuş olduğu ilişki göz önünde bulundurulduğu zaman; eserlerinin birleştirici/yansıtıcı özellikte olmasından ziyade, çevreye yeni bir kimlik kazandıran eserler olması konusunda da eleştiriler almaktadır (Peker, 2006, s. 30). Çalışma kapsamında incelenen bir diğer vaka olan Dans Evi (Dancing House) örneği de çevresiyle kurduğu ilişki bağlamında düşünüldüğünde; yeni bir söz ya da çevreyi yeniden tanımlayan bir yapı olarak kendisini göstermektedir.

Vaka 2: Dans Evi (Dancing House)

Çek Cumhuriyeti'nin Prag şehrinde yer alan ve Frank Owen Gehry tarafından tasarlanmış Dans Evi'nin (Dancing House) bulunduğu yerde daha önceden Rönesans döneminden kalma bir bina yer almaktaydı. Ancak 2. Dünya Savaşı sırasında bu bina yıkılmıştır (http 2) (Şekil 4).



Şekil 4. Dans Evi yapılmadan önce var olan binanın yıkılış anı

Kaynak: (https://archi101.com/yapilar/dans-eden-ev/#Binanın_Hikayesi_ve_Ozellikleri
Erişim Tarihi: 18.10.2021)

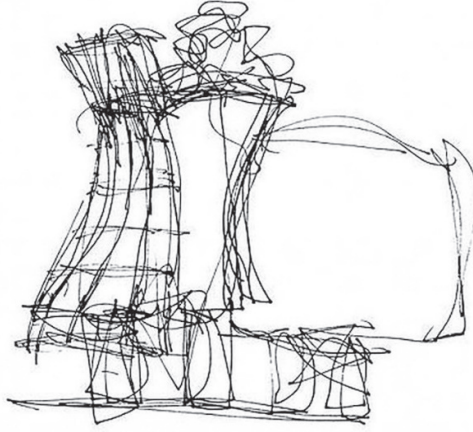
Mevcut binanın yıkımının ardından ünlü bir bankanın, yeni ve modern bir bina isteği üzerine ilk olarak Jean Nouvel'e teklif sunulmuş ancak Nouvel alanı küçük bularak teklifi reddetmiştir. Bunun üzerine aynı teklif Frank O. Gehry'ye sunulmuş ve Gehry bu teklifi kabul etmiştir. Bütçeye yönelik her hangi bir sınırlamanın getirilmemiş olması daha özgün bir tasarımın ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır (http 3). Böylece 1945 yılında mevcut yapının yıkılması ile birlikte yapımına başlanan Dans Evi projesi, 1992-1996 yılları arasında tasarım ve uygulama süreçlerini tamamlamıştır (Tablo 3).

Tablo 3. Dans Evi tarihsel süreci

Kaynak: Mediating Architecture, Anna Satalikova'dan uyarlanmıştır.

1945	1963	1986	1989	1992	1994	1996	2004	2008	2011	2013
Mevcut yapının yıkılışı	Boşluk tanımı	Václav Havel ve Vlado Milunic'in alana ilişkisini fikir alışverişi	Kadife Devrimi, Václav Havel Çek Cumhuriyeti Cumhurbaşkanı seçildi.	Vlado Milunic yeni bina için öneri istedi. Araziyi National Nederlanden (bugünkü ING) satın aldı. Frank Gehry proje için işbirliğini kabul etti	İlk temel taşı	Operasyon başladı.	ING Mülkiyet Fonu Orta Avrupa'nın yatırım portföyünün temeli	M. Ranny tarafından resepsiyon alanının yeniden inşası ve yeniden tasarımı	CBRE Global Investments, Dans Evi de dahil olmak üzere ING'nin gayrimenkul yönetimini	Václav Skála (Prag Emlak Yönetimi) Dans Evi'ni satın aldı.

Çek-Hırvat mimarı Vlado Milunic'in de görevlendirildiği bu projede Gehry ve Milunic, tasarım fikri için konsept düşünürlerken, dramatik bir tasarım yapılması ve içinde zıt iki elementin soyutlanması kararını alarak tasarım sürecini başlatmışlardır (Şekil5).



Şekil 5. Dans Evi eskiz süreci

Kaynak: (<https://populerakim.com/tarih/bir-devrimin-dansi-dancing-house/>
Erişim Tarihi: 20.10.2021)

Orijinal olarak “Fred Astaire” (eril) ve “Ginger Rogerds”e (dişil) atıfta bulunan ve dans eden iki partneri sembolize ettiği için Fred ve Ginger olarak adlandırılan bu yapı, eril ve dişil kodlara metaforik bir yaklaşımla sembolize edilmiştir (Günçe, 2018, sy) (Şekil 6). Burada özellikle soyutlanan ve binaya dişil ve eril kimlik kazandıran dans eden çiftin seçilmesinin sebebi, 1945 yılında Amerika’nın bombaladığı alanda komünizimden demokrasiye geçişi dans ederek kutlamalarıdır. Böyle bir fikirle yola çıkan Gehry, “Amerikan edebiyatını Prag gibi bir şehire getirmek uygunsuz” söylemi ile kendisini eleştiriyor olsa da demokrasi söylemiyle desteklenen bu tasarım fikrinin uygulamasına devam edilmiştir. Uygulaması tamamlanan yapının, çevre yapılarla (art nouveau, barok) kurduğu ilişki, dönem sanatçıları tarafından eleştirilse de 21. yüzyıl başlarında dekonstrüktivist tarzıyla Gehry bu tasarımıyla önemli bir etki bırakmıştır (http 4).



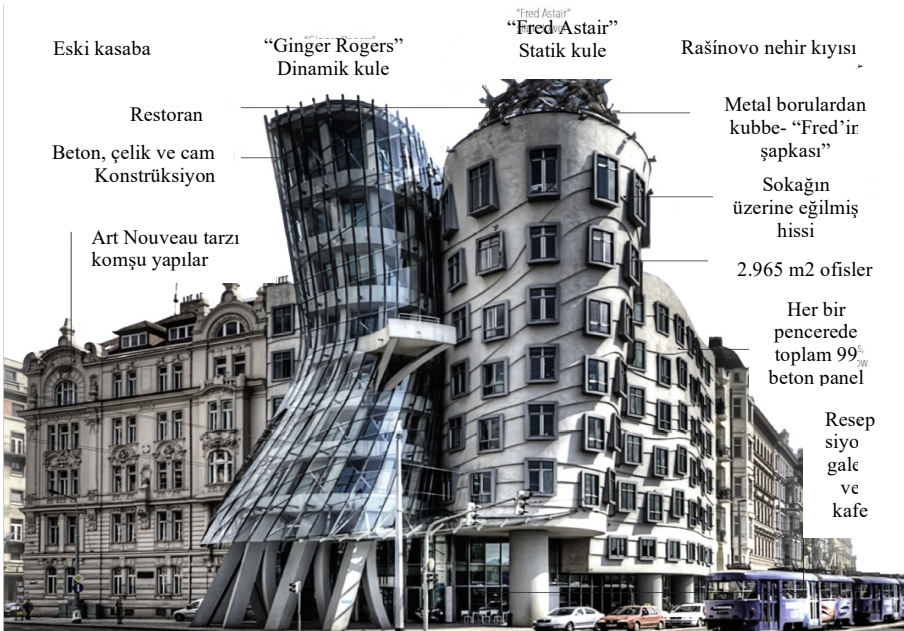
Şekil 6. Fred Astaire ve Ginger Rogerds dansından esinlenen Dans Evi

Kaynak: (<https://populerakim.com/tarih/bir-devrimin-dansi-dancing-house/>
Erişim Tarihi: 20.10.2021)

Tasarım, statik ve dinamik figürler arasında bir kontrast yaratmakta ve yapının temel kütlelerinin ve konumlanma biçimlerinin yapı genelinde güçlü bir simetri algısı oluşturduğu söylenebilir (Kızıltepe, 2011, s. 553) (http 5). Cam kaplı strüktür ile brüt formun ilişkisi Yin ve Yang ilişkisinin bir temsili olarak da görülmektedir (http 6). Bina dikey olarak iki bölüme ayrılmış dokuz kat ve sıfır kotu altında iki bodrum katına sahiptir. İki gövdeden oluşmuş yapıda; birinci gövde, eğimli sütunlar ile desteklenmiş ve yapıya hareketlilik kazandıran bir cam kule olarak; ikinci gövde için ise nehre paralel dalgalı bir plan olarak silindirik şeklinde bir kubbe olarak tasarlanmıştır. Kullanılan form sebebiyle binanın cam ağırlıklı gövdesi kadını, silindirik olarak tasarlanmış gövdesi ise erkeği sembolize etmektedir (http 3-7). Bu da, yapıya dışardan bakan birinin/izleyicinin çok rahatlıkla cinsiyet kodları üzerinden oluşturulmuş metaforik tasarım yaklaşımını okuyabilmesini sağlamaktadır.

Yapı, farklı şekillerde bulunan doksan dokuz beton panelden meydana gelmiştir. Bu paneller dışında prekast beton, brünu söylemek mümkündür. Sözü edilen yüzyılın mimari özelliklerini modern bir anlayışla yeniden sunuyormuş gibi görünen yapıda ki en önemli unsurlardan birisi de Medusa olarak adlandırılan heykelsi metal küredir (Kızıltepe, 2011, s. 553). Bu kubbe yapı, metal çubukların metal bir mesh tabaka ile örtülmesiyle oluşturulmuştur.

Binanın, nehir ve önünde yer alan meydan ile doğrudan bağlı olan zemin katında kafeler yer almaktadır. İkinci kat itibariyle ise yedinci kata kadar ofisler; en üst kata çıkıldığı zaman ise şehrin panoramik manzarasının da görülebildiği bir restoran yer almaktadır (http 2) (Şekil 6). Yapının formundan dolayı her kat birbirinden farklılık göstermektedir. Bina'nın toplam kullanılabilir alanı 3.796 m² olup, ilk altı katta yer alan ofis binaları (2.907 m²), birinci katta ve zemin katta ticari binalar (390 m²) ve üst katta bir restoran (492 m²) olarak ayrılmıştır. İlginç bir mimari tasarıma sahip olan Dans Evi'nin olumsuz bir yönü olarak iç mekan kurgusunda kullanım zorluğu gösterilebilir (http 8).



Şekil 7. Dans Evi yapı ve çevre analizi

Kaynak: (Mediating Architecture, Anna Satalikova'dan uyarlanmıştır)

Cephede kullanılan dalgalı ve kıvrımlı formlar iç mekanda da kendisini hissettirmektedir. Kullanıcı, dalgalanan duvarlar, eğimli sütunlar ve metal destekler ile sıra dışı tasarıma sahip bir bina içinde bulduklarını hatırlamaktadırlar (Şekil 8, 9).



Şekil 8. Dans Evi iç mekan kurgusu

Kaynak: (<https://archeetector.com/tr/dans-eden-ev/> Erişim Tarihi:
23.10.2021)



Şekil 9. Dans Evi iç mekan kurgusu

Kaynak: (<https://archeetector.com/tr/dans-eden-ev/> Erişim Tarihi:
23.10.2021)

Tüm söylenenler ışığında, dışardan içeriye bütüncül ve farklı bir tasarım anlayışı ile hayata geçirilmiş “Dans Evi” (Dancing House) projesi, mekansal bağlamda dişil ve eril kodlar üzerinden metaforik yaklaşımın en iyi örnekleri arasında sayılabilir. Kullanılan malzeme, renk ve formalar bu durumun okunabilirliğini güçlendirmektedir.

4. BULGULAR VE SONUÇ

Çalışma kapsamında üzerinde durulan mekansal bağlamda cinsiyet kodları tarihsel süreç içerisinde fiziksel gücün ölçüsünde tanımlanmış ve mekansal bağlamda yansıtılmıştır. Dişil olanı; akışkan biçimli yapılar, yuvarlak hatlı mimari unsurlar/öğeler/yapılar temsil ederken; sert, katı vb. unsurlar/öğeler/yapılar eril olanı temsil etmiş, etmeye de devam etmektedir. Bu da, form, biçim, mekansal detaylar, koku, müzik gibi soyut ya da somut olgularla var olan mekansal bağlamda yüklenen kimlik çok farklı şekillerde tasarımcılar tarafından yorumlanmaktadır. Dolayısıyla, mekansal oluşumlar, her iki cinsiyet kodunun, bahsi geçen dinamikler (soyut-somut) çerçevesinde metaforik tasarım yaklaşımları ile sürekli değişkenlik göstermektedir.

Çalışmada incelenmesi hedeflenen ve 1992-1996 yılları arasında proje süreci bitirip vücuda getirilen Frank O. Gehry imzalı “Dans Evi” de cinsiyet kodlarının metaforik olarak yorumlanmasına en önemli örnekler arasında gösterilebilir ve etkisi bugün de halen güncelliğini korumaktadır. Yapıldığı dönem açısından değerlendirildiği zaman farklı bir tasarım anlayışına sahip olduğu görülen yapı, tarihsel süreçte de önemli bir yere sahip olmuştur. Çalışma kapsamında yöntem olarak belirlenmiş betimleyici vaka yaklaşımında vaka 1’i oluşturan ve dekonstrüktivizmin öncülerinden sayılan Gehry, iddialı projeleri hayata geçirmek noktasında son derece başarılı mimarlar arasında yer almaktadır. Çalışmanın örneklemini oluşturan “Dans Evi” (vaka 2) eseri de bu akımın sonuç ürünü olarak gösterilebilir. Burada Gehry’nin formu ve malzemeyi kullanma biçimi dışında çıkış noktası ve konsepti önemli rol oynamaktadır. Güçlü bir alt metni olan fikrin temelini “Fred Astaire” ve “Ginger Rogers” isimli iki dansçı oluşturmaktadır. Bu çerçeveden yola çıkıldığı zaman;

Tablo 4. Dans Evi cinsiyet kodları ve metaforları

Kadın		Erkek	
Ginger Rogerds		Fred Astaire	
Malzeme	Form	Malzeme	Form
Çelik	Kıvrımlı yapı	Beton	Silindirik yapı
<ul style="list-style-type: none"> ▪ İnce detaylar, ▪ Güçlü 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Estetik, ▪ Oval hatlar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sert, ▪ Güçlü, ▪ Dayanıklı 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Düz, ▪ Rijit ▪ Sert ▪ Katı
Cam			
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kırılgan yapısı ▪ Şeffaf 			

Kaynak: (yazar tarafından oluşturulmuştur)

olmak üzere yapıda ki dişil ve eril kodları okumak olağandır. Gehry'nin eserinde cinsiyet kodlarını güçlü kullanması ve iki gövde arasındaki güçlü ayrım ve kontrast binanın bir çeşit beden olması görüşünü desteklemektedir. Bahsi geçen iki dansçıya atıfta bulunulan bu projede, mekansal bağlamda yapılan metaforik yaklaşımda; birinci gövde, cam ve çelik malzeme ve kıvrımlı form dişil rolü vurgularken; ikinci gövde, beton panellerin ve beton malzemenin oluşturduğu ve silindirik bir form ile tasarlanarak eril rolü vurgulamaktadır. Dolayısıyla kullanılan form ve malzemeler açısından bina gözlemlendiği zaman, dışardan içeriye yapıya yüklenen mesajın çok net algılandığı söylenebilir.

KAYNAKÇA

- Bhasin, K. (2003) *Toplumsal Cinsiyet*. (Çev. Kader Ay), Liseli Kıvılcım Eğitim Broşürleri.
- Chmiliar, I. (2010). *Multiple-case designs*. In A. J. Mills, G. Eurepas & E. Wiebe (Eds.), *Encyclopedia of case study research*, 582-583, USA: SAGE Publications.
- Cıbroğlu, Y. (2005), "*Mekan, Toplumsal Cinsiyet Roller ve Mimarlık: Yuvarlak*

Masa Toplantısı - 4". TMMOB Mimarlar Odası İstanbul Büyükkent Şubesi, İstanbul.

Connel, R.W. (1995). *Masculinities*. Polity Press, Cmbridge.

Connel, R. W., (1998). *Toplumsal Cinsiyet ve İktidar: Toplum, Kişi ve Cinsel Politika*. Çev: Cem Soydemir, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.

Cürgül, T. (2016). "Türkiye'de Mimarlık-Cinsiyet İlişkisi: Bibliyografik Bir Çalışma". *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 9(47), 466-474, Aralık.

Davey, L. (2009). *The application of case study evaluations*. (Çev: Tuba Gökçek). *Elementary Education Online*, 8(2), 1-3.

Erkaslan, Ö.E., (2005) "Mekan, Toplumsal Cinsiyet Roller ve Mimarlık: Yuvarlak Masa Toplantısı - 4". (8-9), TMMOB Mimarlar Odası İstanbul Büyükkent Şubesi, İstanbul, 2005.

Günçe, K. (2018). *DAÜ Fen Edebiyat Fakültesi Toplumsal Cinsiyet Çalışmaları*.

Harari, Y.N. (2016) *Hayvanlardan Tanrılara: Sapiens İnsanın Türünün Kısa Bir Tarihi*. Çev: Ertuğrul Genç (çeviri), 22. Baskı, Kolektif Kitap, İstanbul.

Hooks B. (1990). *Yearning Race, Gender, and Cultural Politics*. South End Press, Boston.

Keskinalımdar, H. (2011). *Ekspresyonizm kavramı ve mimarlıkta Ekspresyonizm'in Frank Gehry bağlamında incelenmesi*. Yüksek lisans tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul.

Kızıltepe, F. (2011). "A Brief Review of Frank O. Gehry and the Nationale- Netherlande Building". *Bridges 2011: Mathematics, Music, Art, Architecture, Culture*.

Lefebvre, H. (2000). *Mekanın Üretimi*. Çev. Ergüden, Işık, Sel Yayıncılık.

Merriam, S. B. (1998). *Qualitative research and case study applications in education*. San Francisco: Jossey-Bass Publishers.

Mumford, L. (2007). *Tarih Boyunca Kent Kökenleri, Geçirdiği Dönüşümler ve Geleceği*. (G. Koca, & T. Tosun, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Peker, E. A. (2006). *Kentin markalaşma sürecinde Çağdaş Sanat Müzeleri'nin rolü*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul.

- Soyluk, A., Kutlu, İ. (2018). “*Dekonstrüktivizm Akımının Frank Gehry Örnekle- mi Üzerinden Mimarlık Öğrencileri Üzerine Etkilerinin İncelenmesi*”. *Atlas International Referred Journal on Social Sciences*, 4(8), 215-226.
- Tanyeli, U. (2000). *Frank Gehry*. İstanbul: Boyut Yayın Grubu.
- Ülkü, Kan, G. (2018). “*Konutun Cinsiyeti*”. *Süleyman Demirel Üniversitesi Mi- marlık Bilimleri ve Uygulamaları Dergisi*, 3(2): 63-80.
- Vatandaş, C. (2011). “*Toplumsal Cinsiyet ve Cinsiyet Rollerinin Algılanışı*”. *Sosyoloji Konferansları*, s. 29-56.
- Yağcı, E. (2014). “*Mekansal Tanımlarda Cinsiyet Kodları Kullanımının Göster- gebilimsel Çözümlemesi*”. *İstanbul Ticaret Üniversitesi Fen Bilimleri Dergi- si*, sayı: 26.
- Yin, R. (1984). *Case study research: design and methods*. (3. Basım). California: Sage Publications.

İnternet Kaynakları

http 1. Frank O. Gehry

<http://mimdap.org/2016/11/frank-o-gehry/> Erişim Tarihi: 18.10.2021

http 2. Dans eden ev.

<https://www.arkitektuel.com/dans-eden-ev/> Erişim Tarihi: 18.10.2021

http 3. Dans Evi

https://archi101.com/yapilar/dans-eden-ev/#Binanin_Hikayesi_ve_Ozellikleri
Erişim Tarihi: 18.10.2021

http 4. Bir Devrimin Dansı: Dancing House

<https://populerakim.com/tarih/bir-devrimin-dansi-dancing-house/> Erişim Tarihi: 18.10.2021

http 5. The Dancing House

<https://bic.utm.my/files/2019/03/poster-1.pdf> Erişim Tarihi: 18.10.2021

http 6. Dans Eden Ev, Prag’ın Tartışmalı Yapısı

<https://archeetect.com/tr/dans-eden-ev/> Erişim Tarihi: 25.10.2021

http 7. Dans eden ev özellikleri ve hakkında bilgi

<https://www.neoldu.com/dans-eden-ev-ozellikleri-ve-hakkinda-bilgi-33369h.htm> Erişim Tarihi: 25.10.2021

http 8. Tncici dum, Iconic Buildings

https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/cz/Documents/realstate/Iconic_Buildings_Dancing_House_Smart_15spring.pdf Erişim Tarihi: 25.10.2021

BÖLÜM 2

KATILIMCI TASARIMDA İNTERAKTİF HARİTALARIN KULLANIM OLANAKLARI

Dr. Öğr. Üyesi Gizem BÜYÜCEK,

Osmaniye Korkut Ata Üniversitesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü

1. GİRİŞ

Tasarlanan mekân ve yaşanan mekân arasındaki gerilim modern dönem mimarlık araştırmalarının başat tartışma konularından birisi olagelmıştır. Bu gerilimin temelinde tasarım nesnesiyle ilişkileri farklı şekillerle kurulan tasarım ve kullanım aşamalarının kopukluğu yatar. Alışlagelmiş normatif tasarım süreçlerinin genellikle tasarımcı ve sonuç ürün ilişkisi üzerinden somutlaşması, sonuçtan doğrudan etkilenecek kullanıcının bu süreçlere aktif olarak katkı sunma olasılığını azaltmaktadır. (Hacılibeyoğlu, 2017, s. 40,41). Mimarlık dâhil olmak üzere tüm tasarım disiplinlerinde “katılımcılık” söz konusu sorunu çözmek için öne sürülen yöntemlerden birisi olmuştur.

Kullanıcının kendi deneyimlerini paylaşarak, tasarıma dair süreçlere ve kararlara doğrudan ya da dolaylı bir biçimde dâhil olması olarak tanımlanabilecek “katılımcı tasarım” 1940’larda başlayan sivil toplum hareketlerinin bir uzantısı olarak ortaya çıkmıştır (Süner & Harun, 2014). Katılımcılık kavramı 1960lı yıllarda demokrasi fikrinin genişlemesi ve evrilmesiyle paralel bir şekilde güçlenmiş, bugünkü anlamlarını kazanmaya başlamıştır. Demokrasinin kapsamının yalnızca yurttaşlık haklarını korumakla sınırlı olmadığı, aynı zamanda bireylerin kendilerini gerçekleştirmelerine, sivil müşterekler aracılığıyla karar alma mekanizmalarına katkı sunmalarına olanak sağlaması gerektiği kabulünün güçlenmesi pek çok farklı alanda olduğu gibi tasarım alanında da yankılanmıştır (Yönder, 2017, s. 8).

Katılımcı tasarımın ilk örneği olarak İskandinavya’da “işyerinde demokrasi hareketi” isimli sendikal mücadele gösterilmektedir. İş yerinde kullanılacak bilgisayar tabanlı sistemler ve ara yüz tasarımları işçilerin görüşleri alınarak şekillendirilmiştir (Süner & Harun, 2014). Hak temelli ilk katılımcı tasarım örneklerinin ardından yöntemin kullanım amacı farklılıklar göstermeye başlamıştır. Özellikle endüstriyel tasarımda ana amaç çoğunlukla piyasa gelirini garantilemek adına ürünlerin kullanılabilirliğini ölçmek olmuştur (Hatice & Serkan, 2019).

Mimarlık disiplinlerinde ise çoğunlukla katılımcı yöntemin ortaya çıktığı toplumcu saiklerle çelişmeyen örnekler geliştirilmiştir. Bu noktada katılımcı yöntemin en erken adapte edildiği mimarlık disiplinlerinden olan kent plancılığını ayrıca ele almak gerekir. Bu ölçekte, fiziksel determinizme yaslanan modern kent planlarının ürettiği ekonomik ve sosyal çıkmazların, kullanıcının aktif katılım sağladığı bir sistemle çözülebileceği fikri bir çıkış olarak görülmüştür (Albrecht, 1988, s. 24). Bu görüş dahilinde, kent sakinlerinin yaşadıkları yere dair deneyimlerini, tespitlerini ve düşüncelerini tasarım ve karar alma süreçlerine dâhil etmenin daha yaşanabilir çevreler inşa etmeyi kolaylaştıracağı kabul edilmektedir (Eitzinger, Resl, & Atzmanstorfer, 2012).

Kent ölçeğindeki çalışmalarda, katılımcının projenin hangi aşamasına, hangi seviyede dahil olacağının sınırları idari birimler ve proje yöneticileri tarafından kararlaştırılır. Kent sakinleri, idari birimlerin belirlediği projelerin araştırma/analiz, strateji geliştirme ya da uygulama aşamalarının tümüne farklı yetki türleriyle aktif olarak katılabilirler (Tablo 1). Ulaşım aksları, kamusal alanların tasarımı, yerleşim planı, konut politikaları, gürültü denetimi, yeşil alanların tasarlanması gibi kente dair herhangi bir konu katılımcı tasarımın içeriğini oluşturabilir. Kent sakini konutun yakınındaki durağın lokasyonu hakkında karar alma mekanizmalarına dahil olabileceği gibi, tüm bir şehrin master planının hazırlanması aşamalarında da fikir beyan edebilir.

Tablo 1. Katılımcıların projeye dâhil edilebileceği veri toplama teknikleri

BİLGİLENDİRME	DANIŞMA	İŞ BİRLİĞİ	YETKİLENDİRME
<p>YÜZ YÜZE etkinlik / basın konferansı / sergi</p> <p>BASILI TANITIM poster / broşür / el ilanı</p> <p>ONLİNE sosyal medya / web siteleri / uygulamalar / podcastlar / video kanalları ...</p>	<p>SOSYAL MEDYA ANKETİ websitesi ya da uygulama üzerinden</p> <p>ANKET / MÜLAKAT / GÖRÜŞME telefon ya da anahtar kişilerle</p> <p>CROWDSOURCING online tabanlı harita anketleri ya da uygulama üzerinden problem raporu</p>	<p>WORKSHOP</p> <p>ODAK GRUP ÇALIŞMALARI</p> <p>KATILIMCI GEODESGİN</p> <p>HACKATHON (YAZILIM YARIŞMALARI)</p>	<p>VATANDAŞLAR DANIŞMA KURULU</p> <p>SİVİL JÜRİ SİSTEMLERİ</p> <p>KATILIMCI BÜTÇE PLANLAMA SÜREÇLERİ</p>

Kaynak: European Platform on Sustainable Mobility Plan Guidelines, p.48

Yapılı çevrenin tasarımında çevre sakinlerinin tasarım süreçlerine katılım yöntemleri ölçeklere göre farklılık göstermektedir. Bir yapı, kooperatif ya da mahalle ölçeğinde bir çevrenin tasarımında, katılımın çeşitli aralıklarla gerçekleştirilen toplantı, workshop ve grup çalışmalarıyla sağlanması sık rastlanılan bir uygulamadır (Mueller, Lu, Chirkin, Klein, & Schmitt, 2018). Projenin içeriğine göre değişiklik göstermekle birlikte, katılımcılar tasarım öncesi araştırma süreçlerine, tasarıma dair karar alma süreçlerine, inşa süreçlerine hatta inşa sonrası revizyon süreçlerine doğrudan katıda bulunabilirler

Doğrudan bir bölgenin, kent merkezinin tasarımının söz konusu olduğu durumlarda ise oylama ve anket başvurulmuş başlıca sistemler olarak öne çıkmaktadır. İstanbul Belediyesi tarafından gerçekleştirilen ve değerlendirilmenin spesifik bir oranda halk oylamasıyla belirlendiği tasarım yarışmaları bu sınıflandırma içerisine işaretlenebilecek güncel örneklerdir (Şekil 1).



Şekil 1. İBB tarafından halk oylamasına sunulan tasarım yarışmaları

Kaynak: <https://konkur.istanbul/yarismalar/>

Tasarım süreçlerine katılımı sağlamak için kullanılan mevcut sistemlere, teknolojik gelişmelerle birlikte web tabanlı interaktif haritaların kullanımı da eklenmiştir. Çalıştay, mülakat ya da grup çalışmaları gibi yüz yüze toplantıların organizasyonunu sağlamak için bütçe ve zaman açısından ekstra bir iş yüküne ihtiyaç vardır. Yüz yüze gerçekleştirilmeyen, Web tabanlı anket ve oylamalarda ise tasarım süreçlerine katılım dolaylıdır. Kullanıcı ya da kent sakini, bir uzman kadro tarafından elenip finale kalan sonuç ürünler arasından seçim yapar. Bu anlamda web tabanlı interaktif haritalar hem kolay ulaşılabilir olmalarıyla, hem tasarım içeriğine dair daha fazla işbirliğine olanak sağlamalarıyla güçlü bir alternatif oluşturmaktadırlar. Katılımcılar kente dair sorunlarını ya da taleplerini istedikleri zaman harita üzerinden işaretleyerek/çizerek bildirebilirler. Böylelikle her bir bildirim konumu, açıklamaları, mevcutsa görselleri tek bir harita üzerinde arşivlenmiş olur (Ardıç, 2019).

2. COĞRAFİ BİLGİ SİSTEMLERİ (GIS) TEMELLİ KATILIMCI İNTERAKTİF HARİTALAR VE KULLANIM ALANLARI

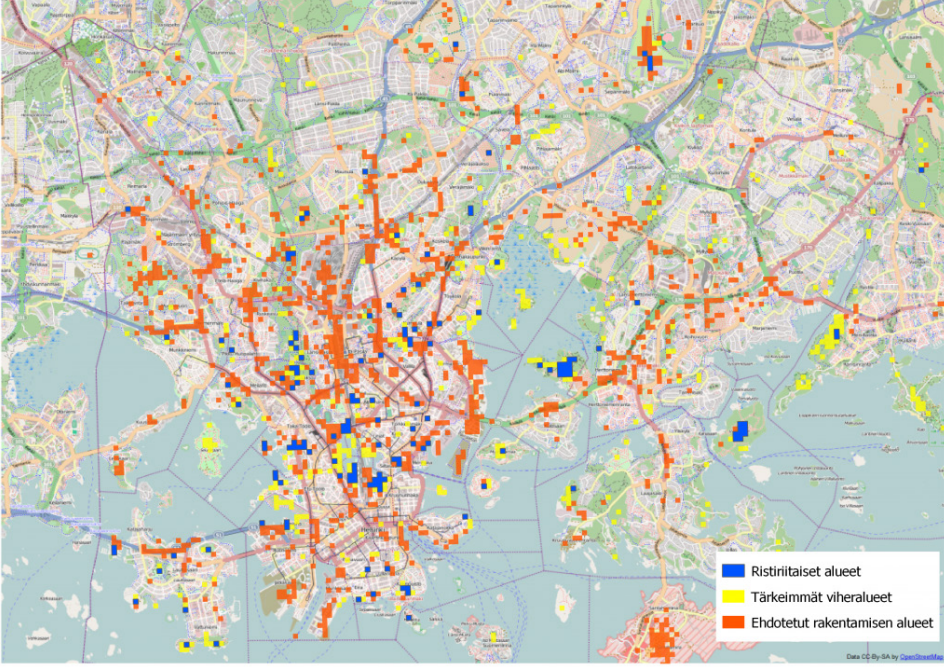
Katılımcı interaktif haritalar, coğrafi tabanlı web teknolojilerini ve sosyal medyayı kapsamlı ve etkileşimli tek bir ara yüzde birleştiren platformlardır. Kent sakinlerinin yerel düzeyde mekânsal planlama ile ilgili sorunları harita üzerinden tanımlamasına, raporlamasına, tartışmasına, çözmesine ve izlemesine olanak tanırlar (Eitzinger, Resl, & Atzmanstorfer, 2012, s. 1). Terminolojik olarak Kitle

Katılımlı Coğrafi Bilgi Sistemi (PPGIS) olarak isimlendirilen bu platformları, her vatandaşın mekânsal veri ürettiği bir açık erişimli toplanma noktaları olarak görmek mümkündür (Ganapati, 2010, s. 89).

Çevrimiçi anketleri, interaktif haritalara bağlayan çevrimiçi harita tabanlı anketler; halkın ihtiyaçlarını, fikirlerini ve algılarını dikkate alan bir akıllı planlama için kullanıcı deneyimini ve mevcut veri koleksiyonlarını birleştirirler. Bu durum çok çeşitte ve sayıda gruptan veri toplanmasını sağlarken, halkın süreçlere katılımını teşvik eder, kamunun kente dair projeleri sahiplenmesine ve takip etmesine ön ayak olur. Toplanan veriler ise uzman tasarımcılar için bir yeni fikirler üretmek üzere bir çıkış noktası olabileceği gibi, kullanıcının doğrudan karar verici olarak tanımlanmasını da sağlayabilir. Örneğin doğrudan kullanıcı verisine dayanarak iyileştirme ihtiyacı olan alanlar haritalanabilir ya da müdahale edilecek spesifik mekânsal noktalara, akslara karar verilebilir. Bir kent merkezinde güvenli olmayan alanların işaretlenmesi, yetersiz bisiklet güzergâhlarının haritalanması gibi verilerin doğrudan sonucu etkilediği çıktılarla karşılaşmak mümkündür (SUMP, 2019, s.71).

Helsinki 2050 Master Plan'ının tasarım öncesi aşamaları katılımcı haritalar üzerinden kent sakinlerinin katkısıyla geliştirilmiştir. Şehrin konut bölgesinin genişleme yönü, yeni iş bölgesinin konumu, şehir içerisinde mekânsal olarak iyileştirilmesi gereken noktalar gibi temel başlıklar açılmış, katılımcılardan bu başlıklar kapsamında harita üzerinden işaretleme yapmaları beklenmiştir (Şekil 2). Harita üzerine 33.000 kişisel deneyim tabanlı öneri işlenmiştir. Elde edilen kapsayıcı sonuçlar plan tasarımına için değerlendirmeye alınmıştır (Kahila-Tani, Broberg, Kytä, & Tyger, 2015, s. 7).

Stockholm'de gerçekleştirilen katılımcı harita anketlerini de örnek olarak göstermek mümkündür. 2022 yılında bir milyona ulaşacak nüfus mevcudunun barınma ihtiyacını karşılamak için inşa edilmesi planlanan 140.000 yeni konut yapısının konumu kent sakinlerine danışılarak kararlaştırılmıştır. Haritalama işlemi yerel tutulmaya çalışılmış, katılımcılardan öncelikle kendi yakın çevrelerine, mahallelerine dair genişleme kararları sorulmuştur (SUMP, 2019, s.71).



Şekil 2. Helsinki kent sakinlerine göre şehrin olası genişleme alanları

Kaynak: <https://maptionnaire.com/best-participation-practices/helsinki-community-engagement-tool>

2.1. Harita Tabanlı Anketlerden Elde Edilecek Veri Paketleri

Kent sakinleriyle birlikte üretilen verilerin deneyimlenen çevreye dair algı alanını genişletip, daha kapsayıcı bir tasarım sürecini teşvik edeceği umulmaktadır. Bu anlamda pek çok farklı deneyimin izini sürmek, katılımcılara harita üzerinden pek çok farklı içerikte işaretleme yaptırmak mümkündür. Kullanıcıların günlük aktivite mekânları, kullandıkları yollar, girmekten kaçındıkları mekânlar ya da kentin gelecekteki gelişimi üzerine toplanan fikirleri farklı veri setlerine örnektir. Planlama sürecinde tüm bu verileri değerlendirerek spesifik olarak hangi noktada aksiyon alınacağı belirlenebilir olacaktır. Mevcut mekânsal ve coğrafi veriler sosyo-demografik yönleriyle birlikte açılanmaya çalışıldığında daha fazlasını anlamak mümkündür (SUMP, 2019, s.71):

- Hareketliliği ölçmek (ziyaret edilen yerleri, rotaları, ziyaret sıklığını, yolculuk maksadını... gibi)

- Turistik ya da kültürel özellikleriyle öne çıkan görülmeye değer yerleri ve aktivite mekânlarını işaretlemek
- Mahalleye, kent mekânlarına, ulaşım, yeşil alanlara, güvenliğe, altyapıya dair memnuniyet ya da problem bildirimlerini kaydedebilmek
- Geliştirilmeye ihtiyacı olan bölge ve mekânları tespit etmek
- Hareket odaklı sağlık ve refah çıktılarını kaydetmek
- Demografik veriyi arşivlemek

Bu noktada harita üzerinden interaktif veri girişini mümkün kılan ara yüzlerden de söz etmek gerekir. Mevcut tüm uygulamalar coğrafi bilgi sistemi tabanından geliştirilmekle birlikte, farklı ara yüz tasarımlarına sahiptir. Bu arayüzlerden en çok kullanılan bir kaçını aşağıdaki gibi listelemek mümkündür.

- Maptionnaire
- Citizenlab
- GeoForm (Esri),
- Mapping for change
- GeoCitizen
- MangoMap

2.2.Örnek Analizi: Tanjong Pakar Konteynır Santrali

4.5 kilometrelik bir alanda konumlanan Tanjong Pagar Konteynır Santrali'nin, şehrin 2027 master planı için yeniden işlevlendirilmesi planlanmaktadır. Yerel yöneticiler ve araştırma merkezleri sonuç tasarım önermeden önce, hem geliştirdikleri katılımcı ara yüzleri denemek hem de yerli halkı tasarım süreçlerine dahil etmek için interaktif katılımcı haritaları kullanmayı tercih etmiştir. Katılımcı tasarımın organizasyonunu “The Future Cities Labarotry” isimli Singapur Ulusal Ajans'ına bağlı bir araştırma kuruluşu üstlenmiştir (Maptionnaire, 2021).

Katılımcılara harita üzerinden yeşil alanları, alışveriş alanlarını, konut bölgelerini ve bunların yaklaşık yatay ve düşey sınırlarını belirleyebilecekleri ara yüzler tasarlanmıştır. Arayüz kullanıcılarına kent imarının hukuki sınırlarından kaynaklanan maksimum bina yüksekliği, konut ve alışveriş bölgesinin

alan kota bilgisi dışında bir sınır getirilmemiştir (Müller, Asada, & Tomarchio, 2020).

Araştırmayı yürütmek için harita tabanlı iki farklı uygulama kullanılmıştır (Şekil 3). İlk uygulama, 2 boyutlu harita yüzeyine tipolojileri ve formları önceden belirlenmiş 3 boyutlu nesnelerin işaretlendiği bir ara yüz sunuyor. Kullanıcılar bu objeler arasında dolaşıp istedikleri sayıda ofis, alışveriş ve konut ikonu seçip haritada görmek istedikleri yere yerleştiriyorlar.

İkinci uygulamada ise kullanıcıdan, doğrudan 2 boyutlu harita yüzeyi üzerinden çizerek işlev alanlarını ayrıştırması bekleniyor. Katılımcılar Şehir gelişirken çalışılan spesifik alanı gelecekte ne olarak görmek istediklerine karar veriyor. İkinci uygulama, katılımcıyı daha çok plancının pozisyonu ile eşliyor. Kullanıcılar, Tanjong Pagar Konteynır Santrali'nin kaç farklı şekilde bölünebileceği ve hangi işlevleri kazanması gerektiğine dair ilk tasarımları yapmış oluyor.



Şekil 2. Tanjong Pagar Konteynır Santrali'nin katılımcı tasarım süreçleri

- 2 boyutlu harita ve 3 boyutlu objelerin kullanıldığı arayüz
- 2 boyutlu harita üzerinden işlev alanlarının işaretlenmesi

Kaynak: <https://ideasfortanjongpagar.com/>

3. SONUÇ

Kitle Katılımlı Coğrafi Bilgi Sistemlerinin tasarım süreçlerine entegrasyonu yerel yönetimlere mekâna dair ayrıntılı bir veri akışı sağladığı gibi çevre halkına kendi yakın çevreleri hakkında karar alma süreçlerine katılma şansı vermektedir. Sonuç ürün sadece kent sakinlerinin katılımıyla ortaya çıkan bir haritadan ibaret değildir. Çıktıları, yerel yönetimlerin kapsayıcılığını arttıran, mekânsal eşitsizlikleri ve sorunları çözmeye teşvik eden, uzmanların bakışının ve yerelin deneyiminin bütünleştiği zengin bir veri kaynağı olarak okumak gerekir.

Yüz yüze toplanmalar gibi ek bir zaman ve bütçe maliyeti yaratamayan fakat mekânlara dair çevrim içi anket ve oylamaların sağlayamayacağı içerikte ve detayda bilgiler arşivlenmesine aracı olan çevrimiçi interaktif haritalar, bu özellikleri sebebiyle güncel pek çok saha çalışmasında kullanılmaktadır. Artan ilgiyle paralel şekilde coğrafi bilgi sistemleri tabanına uyum sağlayan, katılımı arttıracak basitlikte ara yüzlere sahip pek çok mobil uygulama piyasaya sürülmektedir. Sahadaki bu ilginin, akademik literatüre yansımaları oldukça sınırlıdır. Mevcut çalışma, yöntemin içeriği, mevcut ara yüzleri ve örnekleri hakkında bilgi vererek Kitle Katılımlı Coğrafi Bilgi Sistemleri'ne dair temel bir teorik çerçeve çizmiştir. Bu anlamda çalışmanın, çevrim içi interaktif haritaların daha fazla akademik araştırmaya entegre edilmesini teşvik edeceği umulmaktadır.

KAYNAKÇA

- Albrecht, J. (1988). "Towards a Theory of Participation in Architecture: An Examination of Humanistic Planning Theories". *Journal of Architectural Education*, 42(1), 24-31.
- Ardıç, E. (2019). "WEB Tabanlı Gönüllü Coğrafi Bilgi Sistemi Geliştirilmesi ile E-Hizmet Kalitesinin İyileştirilmesi". Ankara: Hacettepe Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Geomatik Mühendisliği Bölümü Yüksek Lisans Tezi.
- Eitzinger, A., Resl, R., & Atzmanstorfer, K. (2012). "Platform for Collaborative Problem Solving within the Citizen's Spatial Context -the Geo-Citizen framework". ESRI UC . San Diego.
- Ganapati, S. (2010). "Using Geographic Information Systems to Increase". IBM Center for The Business of government, 89-93.
- Guidelines for Developing and Implementing a Sustainable Urban Mobility Plan

(SUMP), 2013.

Hacılibeyoğlu, F. (2017). “Mimarlıkta Kullanıcı Katılımlı Tasarım Modeli”. Ege Mimarlık, 40-43.

Hatice, K., & Serkan, G. (2019). “Tasarım Aşamalarındaki Katılımcı Uygulamalara Dair Bir Değerlendirme: Bağlam ve Pratik Farklılıkları”. Sanat & Tasarım Dergisi, 286-313.

Kahila-Tani, M., Broberg, A., Kytä, M., & Tyger, T. (2015).” Let the Citizens Map—Public Participation GIS as a Planning Support System in the Helsinki MasterPlan Process”. Planning Practice & Research, 1-18.

Mueller, J., Lu, H., Chirkin, A., Klein, B., & Schmitt, G. (2018). “Citizen Design Science: A strategy for crowd-creative urban design”. Cities, 72(Part A), 181-188.

Müller, J., Asada, S., & Tomarchio, L. (2020).” Engaging the Crowd: Lessons for Outreach and Tool Design From a Creative Online Participatory Study”. International Journal of E-Planning Research, 1-14.

Süner, S., & Harun, K. (2014). “Tasarım Aktivizmi Olarak Katılımcı Tasarım ve Tasarımcının Katılım Deneyimi: ODTÜ Asistan Dayanışması Örneği”. UTAK 2014 Bildiri Kitabı: Eğitim, Araştırma, Meslek ve Sosyal Sorumluluk, (s. 119-130). Ankara.

Yönder, Ç. (2017). “Katılımcı Tasarım Yaklaşımları Bağlamında Alternatif Okul Mekanı: Ankara Meraklı Kedi İlkokulu Örneği”. Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, Yüksek Lisans Tezi.

Şehir Plancılığı ve Tasarım. (2021). *Erişim Adresi: <https://maptionnaire.com/best-participation-practices/category/Urban+Planning+%26+Design>*

Tanjong Pakar (2021). *Erişim Adresi: <https://ideasfortanjongpagar.com/>*

BÖLÜM 3

ÜTOPYA VE DİSTOPYA KAVRAMLARI: MEKAN ÜZERİNE DEĞERLENDİRMELER

Araş. Gör. Ozan PEKER,

Eskişehir Teknik Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü

1. GİRİŞ

Bitmiş bir yap-boz artık ona hiçbir müdahale edilmediği takdirde ancak bitmiş hali ile durumunu koruyabilir. Ütopyalarda bitmiş bir yapboz gibi kendisini oluşturan nüvelerde hiçbir değişim olmadığı takdirde var olabilir. Ütopyalar çoğu zaman insanlığın ulaşması gereken nihai bir hedef gibi aktarılırlar. Ütopya hem edebiyat hem de sinemanın sıklıkla işlediği konulardan biri olarak karşımıza çıkar. Toplumların nasıl organize edilmesi gerektiğinden nasıl mekânlarda yaşaması gerektiğine kadar pek çok alanda ideallar sunar. Bu açıdan her dönem ve devirde ütopyalar insan yaşayışı, toplumların yönetilmesi gib alanlarda çeşitli söylemlerde bulunmuştur ve muhtemelen bulunacaktır da. Ütopik kurgular kaçınılmaz olarak bizlere mekânlar tarifler, imler. Bir nevi mükemmeli arayan bu kurgularda tasarlanan şeyin nasıl kusursuz bir şekilde işlediği aktarılır. Bu çalışmada mükemmel sayılabilecek bu ütopya ideasına tasarımın ulaşmak istediği ya da istenmesi gereken bir hedef mi olduğuna yönelik bir bakış açısı sunmaya çalışmaktadır. Bu çalışmada da tasarım disiplinleri açısından böyle bir durumun söz konusu olup olmadığı yine ütopya kavramından beslenen edebi eserler, sinema filmleri ve mimari örneklemeleri ile tartışılmaya çalışılmıştır. Ütopyalar ve bir anti-tez olarak distopyaların ne kadar iç içe oldukları, iki ayrı uç gibi durmalarına karşın ne kadar bir birilerine dönüşmelerinin an meselesi olduğuna yine benzer örneklerle olabildiğince değinilmiştir.

2. ÜTOPYA KAVRAMI

Ütopya kavramı TDK'da gerçekleştirilmesi imkânsız tasarı veya düşünce¹ olarak tanımlanmaktadır. Eski Yunancada ise hem yer hem mekân anlamına gelen *topos* sözcüğünün olumsuzluk anlamı katan “u” ön takısını almasıyla “yok-ülke”, “düş-ülke”, “namahal (olmayan mekân)” anlamlarına gelmektedir (Usta, 2017:5). Sözcüğü ilk olarak Thomas More'un 1516'da yazmış olduğu *Optimo Reipublicae Statu deque Nova Insula Utopia* adlı kitabında rastlanmaktadır (Baker-Smith, 2000). Ütopya kavramına Sir. Thomas More ile karşılaşılsa da felsefede ve edebiyatta öncesinde ve sonrasında birçok örneğe ulaşmak mümkündür. Platon'un toplumun yapısını ve yönetim biçimini anlattığı *Devlet* diyalogu da bugün ütopyanın ilk örneği olarak kabul görmektedir. Platon'un *Devlet* diyalogu toplum düzeninin nasıl olacağını, sınıflar arası ilişkileri, adalet sistemini ve gelirlerin nasıl düzenleneceğini anlatmasına karşın somut olarak bir mekândan bahsetmez. More ise *Utopia*'nın ikinci kısmında mutlu adaya adını veren *Kral Utopus*'un adayı anakaradan nasıl ayırdığından başlayarak orada yaşamış ve kendi gözleri ile görmüşçesine Ütopyalıların yaşayış biçimlerini, mekânlarını tasvirleriyle uzun uzun anlatır. Ütopyalıların ev ve barınma konularından endişelenmelerine gerek yoktur; Ütopya'da özel mülkiyeti tamamen ortadan kaldırmak için kura aracılığıyla on yılda bir evler değiş tokuş edilmektedir (More, 2011:123-124).

Atwood (2012)'de More'un *Utopia* kelime oyununa şöyle değinmektedir:

Ütopya'nın bazen “hiçbir yer” anlamına gelen Grekçe “ou-topos”dan geldiği söylenir; kimisi de “eugenics”deki “eu”den çıkarım yaparak, “sağlıklı yer”, “iyi yer” anlamını önerir. O halde Sir Thomas More 16. Yüzyıl *Utopia*'sında bir sözcük oyunu yapmıştır: var olmayan iyi yer olarak ütopya (Atwood, 2012: 48).

Atwood'un da değindiği üzere More *Utopia*'sını yazarken aynı zamanda onu tanımlamıştır da. Ütopyanın dayandığı nokta Peter Pan'ın *Neverland*'ı gibi varolmayan bir ülkedir/yerdir. Ancak bu varolmayan yer tümüyle kusursuzluğa bürünmüş ebedi mutluluk vaat eden bir nevi yeryüzü cennetidir.

Cesur Yeni Dünya, bakış açınıza bağlı olarak, kusursuz bir dünya ütopyası ya da bunun çirkin karşıtı olan bir distopyadır: yaşayanları gerçek dışı bir güzelliğe sahiptir, güven içinde sağlıklı ve tasasız yaşar (Atwood, 2012:4).

Huxley (1931), *Cesur Yeni Dünya*'sında kurgulamış olduğu ütöpik gelecekte

1 http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.56b9448e0275a5.18388828

belki de kendisinin birinci dünya savaşını atlattığı, ağır metal sınıının gelişmekte olduğu, seri üretim vb mefhumların arasındaki hayatından yola çıkarak vardığı bir sondur. Yalçın (2013)'de ise Huxley'in seri üretim ve teknolojik gelişmelerin insanları da makineşeltirmekte olmasını eleştirdiğini yazar. Ütopyalara dair eleştirisine şöyle devam etmektedir;

Bütün ütopyaer niyahetine erişmiş, kusursuz –bu nedenle değıştirilemez/ değıştirilmesi gereksiz- bir toplum tasarımı ortaya koyar. ...insanlığın gelip gelebileceği son noktayı, tarihin sonunu tasarlamaya çalışırlar (Yalçın, 2013).

Tüm ütopyaer *Atlantis*²'i vaat ederler. Atwood (2012) bu noktada: “Peki ya ütopyanın planlarını ve kurallarını kabul etmeyenler ne olacak? (Atwood, 2012:49)” sorusunu sorar. Ütopyaer kendi varoluşu ile aynı zamanda kendi zıtını da var eder der: Ters Ütopyaer ya da distopyaer.

Distopya³ sözcüğü ilk kez John Stuart Mill⁴ tarafından kullanılmıştır. Temel olarak ütopya fikrine bir anti-tez olarak kendi inşasını gerçekleştirir. “Ütopyaerın tarihsel sürecine bakıldığında, tüm ütopyaer, uygulanma aşamasına geçildikten itibaren distopyaya dönüşmüşlerdir (Baba, 2020:186)”. Tez anti tez ilişkisinde ütopyaer varlıklarını sürdürebilmek statik ve stabil olmak zorundadır. Daha önce değinildiği üzere ütopyaer nihayi bir sonu tasarlamaktadırlar. Ütopyanın yarattığı toplumun hiçbir değışime uğramaması gerekir. Atlantis miti ya da ada metaforu birçok ütopya için eğer küresel düzeyde tüm insalığı kapsayan bir yapıda değilse bir fanus kurması, o fanusu dış etkenlerden koruması gerekmektedir. More'un ütopyası da bir adada geçmekte ve isteyen adadan ayrılabilirdiği gibi uygun görüldüğünde dışarıdan bir başkasının adaya kabul edilmesi söz konusu olabilmektedir ki; bu, More'un *Utopia*'sını anlatmaya devam edebilmesi için bir gerekliliktir. *Zardoz* (1972) filminde uçan taş kafaya davetsiz bir misafirin ulaşması, *Gattaca* (1997) filminde genetik olarak kusurlu sayılan bireyin başarısı, *The Truman Show* (1998)'da *Truman* karakterinin gerçeği keşfi, *The Island* (2005)'da gidilecek o cennet adanın olmayışı, *Tomorrowland* (2015) ve benzeri örnekler çoğaltılabilir. Aktaş (2012), eğer ütopyaer kendilerini devam ettirebiliyorlar ise kotnrol mekanizmalarının totaliterleşmesi söz konusudur ve bu da sistemi doğal olarak distopyaya dönüştürdüğünü ifade eder. Distopya ise zaten

2 Atlantis miti Platon'un *Timeos* ve *Critias* diyaloglarında, III Ramses'in yazılarında ve Francis Bacon'un *Yeni Atlantis*'i gibi çeşitli eserlerde geçen bir mittir, temel olarak oldukça gelişmiş bir uygarlığın anlatıldığı efsanivi bir adadır.

3 Distopia, ters ütopya, anti ütopya, kötü ütopya çoğunlukla aynı anlama gelmekte bir birinin yerine kullanılmaktadır.

4 <https://www.newworldencyclopedia.org/entry/Dystopia>

yıkılmak üzerine kendini kurmaktadır.

Ütopya + something goes wrong = distopyya (Aktaş,2012:24).

More, *Utopia*'yı yazdığı dönemde İngiltere'de çok popüler olmuş, iyi eğitilmiş ve genç yaşında sevilen ve sayılan başarılı bir yargıç olmuş, *Lord High Chancellor*luğa kadar yükselmesi 1532'de idam edilmesini engelleyememiştir. Bir ütopya yazmak yazarının hayatını distopyya çevirmesi kaçınılmaz olmuştur (More, 2011:13-39). Ütopyanın varlığı distopyyayı yine beraberinde getirmiştir. Bir başka ifadeyle Margeret Atwood'un *The Handmaid's Tale*'ındaki gibi birinin ütopyası pekâlâ bir başkasını distopyyası olabilmektedir.

Distopik edebiyatın en önemli eserlerinden biri kabul edilen Orwell'in *1984*'ün Winston karakteri *yanlış giden o şey*'dir. Winston işi gereği *Büyük Birader*'in gerçekte bir önceki söylevinde ne dediğini, ya da birkaç gün önce aslında kiminle savaşılmakta olduğunu duyurulduğunu fakat sürekli değişen yeni emirler doğrultusunda “şu an” dan yola çıkarak tarihin sürekli değiştirilmesi yeniden ve yeniden yazıldığını farketmesi ile distopyyanın işleyişi okuyucuya aktarılır. Ütopya ve distopyya aslında iç içedir ve stabil olan dengenin bozulması ile dönüşüm geçirir.

Her iki tür ütopyada birer tasarımdır ve varoluşları mükemmelliyetçi bir yaklaşımı talep eder. Kendileri bir tasarım olduğu gibi onu meydana getiren toplumu da tasarlar.

3. ÜTOPYA VE MODERNİZM

Ütopyalar için de distopyalar için de bugün kült kabul edilen eserlerin büyük çoğunluğunun endüstri devriminden ve hatta soğuk savaşın ardından ortaya çıktığı gözlemlenebilir. Yirminci yüzyıl içerisinde insanlık tarihini en kritik gelişmelerinin bu dönemde gerçekleştiği de farzedilebilir. İnsanlık tarihinin iki temel dönüm noktasından sözedilirse: ilki yerleşik hayat ve toprağın işlenmesi ile başlayan Tarım Devrimi, ikincisi ise Endüstri Devrimi'dir (Güran, 1990: 3). Her iki devrim de toplumları geriye dönülmez bir biçimde değişime uğratmıştır. Bu toplumda sabit durağan bir yapıda değil, bir takım değişkenler ve etkenler altında sürekli devinim gösteren bir yapıda olmasındandır.

“Toplumsal değişim, temelinde teknolojik değişimin yattığı, insanlar arası ilişkilerin değişmesidir (Kongar, 2004: 23)”. Maddi olmayan kültür, ideolojiyi ve maddi olan kültür ise üretim ve mülkiyet ilişkilerini ifade eder (Kongar,

2004:24-25). Endüstri devriminin maddi kültürde yarattığı değişim kaçınılmaz olarak maddi olmayan kültürü de değiştirmiştir. Endüstri devrimi sonrasında iki büyük dünya savaşı ve sonucunda ortaya çıkan soğuk savaş iki ideolojinin çarpışmasının sonucudur. Endüstri devrimi ve soğuk savaş dönemleri hem maddi hem de maddi olmayan kültürün yoğunluklu değişim gösterdiği bir zaman dilimidir. Her iki ideolojinin de iddiası bir ütopya yaratmak üzerine kuruludur.

Bir dönüm noktası olarak Endüstri devrimi referans alındığında bu referans modernizmle oldukça yakın bir eşzamanlılık ve paralel bir gelişim göstermektedir. Dolayısı ile bu referans noktasından itibaren insan modern insan, bilim modern bilimdir. Değişen maddi kültürle birlikte modernizm, aynı zamanda insanın doğayla olan ilişkisinin yeniden tanımlanmasıdır.

Modern bilim ... özne olarak insanın bir eseridir, öğütlenen deney prosedürleri aracılığıyla bilim adamı olarak modern insan, doğayı, onu gitgide daha fazla öğrenmek için araştırır. ...O, doğa ile dolaylımsız bir ilişkiye girmez. O artık doğanın içinde değildir, onu karşısına almıştır. Çünkü bilim adamının 'doğa'sı, aslında İnsanî bir yapıdır, öznenin bir inşasıdır. Bilim, özne olarak modern insanın gerçekliği tasarılma tarzını çarpıcı bir şekilde görünüşe çıkarır. Modern bilim adamı, şeylerin kendilerinde oldukları şekilde mevcut-olmalarına izin vermez. O, şeyleri yakalar, nesnelleştirir ve kendi karşısına koyup (gegenständlich machen) onları kurar (konstruieren). Ve bunu da şeylerin tasarımını kendisine özel bir şekil vermekle yapar. (Heidegger, 1998: 19).

Bu şekil verme modernizmle beraber yaşamın her alanında –mekânda, mobilyada, toplumda...- yer almaya başlar. Genel olarak modernizmin 1920'ler itibarıyla başladığı görüşü hâkimdir (Benton, 1990: 103-109). Benzer bir şekilde ütopyalar da söz konusu tarihler arasında değişim göstermeye başlar. 16. Yüzyıla kadar yazılan klasik ütopyalarda, ahlak ve adalet kavramları üzerinden anlatılan ideal toplum, yalnız düşünce ürünüdür, hayalidir. Klasik ütopyalar, benimsenmesi istenen ancak genellikle gerçekleşmesi beklenmeyen bir şeydir (Dostoğlu, 2001). Ancak endüstri devrimi ile ütopyalar de yeniden şekillenmeye başlamıştır. 1920'ler itibarıyla modernizm ütopya edebiyatında nasıl yer bulduysa aynı şekilde kendini yeniden şekillenen toplumda tasarım alanlarında da kendine yer bulur. Mies van der Rohe, Alvar Aalto, Frank Lloyd Wright ve Le Corbusier gibi tasarımcılar modernist anlayışı benimseyen başlıca isimlerdendir.

1930'lar modernizmin pik noktası olarak anılmaktadır. Modernist hareketin

savunucuları *tümleşik tasarım*⁵ anlayışı ile her şeyi a'dan z'ye bir yaklaşımla dil birliği ile kurgulaması fikrine sıkı sıkıya bağlanırlar (Aeschbacher ve Pombo, 2013:23). Bu tavır modernizm ve ütopyayı önce tasarlanan ve sonrasında gerçekleştirilmeye çalışılan tutumu ile örtüşür. “Her şey aklın alt kümesidir (Baba, 2020:14)”. Önce tasarla sonra inşaa et yaklaşımı ütopyanın hayali-yer anlamıyla Hollis (2013), *IDEA* dergisine yazdığı editör yazısında modernist yaklaşıma dair iç mekân tasarımı için şu ifadeyi kullanır: “İç mekânı tasarlamak bir süreçtir; bu süreç bir zamanlar şeyler için bir yer bulmak ve yerler için bir şey bulmak... (Holls, 2013:2)”. Bunu temellendiren temel fikir ise Rönesan⁶'dan kalma bir estetik anlayış temeli ile güzelin; *o'na ne bir şeyin eklenebildiği ne de ondan ber şeyin çıkarılabildiği parçalanamaz bir bütün* olarak kabulüne dayanmaktadır (Holls, 2013: 2-3). Modernizmin tümel yaklaşımı ve Alberti'nin güzellik anlayışı iç mekân tasarımında bir ütopyayı çağırılmaktadır: Hiçbir kusur mazur görülemez...

Chaplin'in Modern Zamanlar filmi de tam da bu noktada insanın modernizmle birlikte makine çarkları gibi görülmelerine olabildiğince ağır eleştirilerde bulunurken Le Courbisier de insana dair en modernist ifadesini dillendirir: *Ev, içinde yaşamak için bir makinedir*. Ve bu ifadesini kanıtlamak istercesine 1921'de seri üretim için tasarladığı konutu, araba markası olan “*Citroén*” den yola çıkarak “*Citrohan*” diye adlandırdı (Tong, 2004:20). Ütopyada “insanlar yaşamazlar sadece fonksiyon icra ederler (Alver, 2009: 141). Chaplin'in sisteme olan eleştirisi fabrikalardan, iş hayatından çıkıp *ev*'e girer. Ev makineleştiği ölçüde içinde yaşayanlarda birer çarka dönüşecektir. Bu yaklaşım ütopyayı *olmayan yerden iyi yere* ve ulaşılabilir bir ideale dönüştürmüş, ütopyayı tasarımda ulaşılabilir bir utku haline getirmiştir.

Le Corbusier (2015) göre konutun standartlarını: 1. Dış etkenlere ve tehditlere karşı fiziksel koruma sağlaması, bol güneş alması; 2. Mahremiyet, çalışma ve dinlenme için yeterli alanlara sahip olması; 3.yemek yapmak ve yemek için gerekli alanların bulunması olarak ifade eder (s.138). *Villa Savoy*'da kendi koyduğu standartları yerine getirememiştir (Botton, 2014:64-74). Le Corbusier konutu içinde yaşanan makine olarak tanımlarken aslında pek çok açılardan “yaşama” durumunu göz ardı eder. Hayranlık duyduğu teknolojik aletler, uçak ve otomobiller aslında bir amaç, insanı da bu amaca hizmet eden bir tür araç ya da bu aletlerin çalışabilmesini sağlayan bir tür yakıt olarak görür. Konuta ve

5 *Total Design* ya da Loos'un ifadesi ile *Gesamtkunstwerk*

6 Holls, burada Leona Batista Alberti'ni güzellik tanımı aktarmaktadır.

kentlere dair tüm çizimlerinde merkezi rolü en başta otomobiller alır (Le Corbusier, 1993). Geleneksel yerleşmelerin kıvrımlı ve dar sokaklarının aksine trafiğin rahatlıkla akabileceği geniş ve düz giden yollar arasında rijit ve tanımlı kütleler halinde yapılar Le Corbusier'in hayalini kurduğu şehir yapılarıdır (Curtis, 1986). Aynı şekilde konutlara dair çizimlerinin olmazsa olmazı otomobil park alanlarıdır. Le Corbusier modern centilmeni evinden rahatlıkla arabasına ulaşır şehir içindeki çalışma hayatına da bu rahat ve geniş yollardan geçerek giden bir figür olarak tanımlanmaktadır. Villa Savoye da modern bir konut olarak bir özel araba park alanına sahiptir. Ancak mimarın kullanıcıların konfor ve isteklerini araba sahibi olmanın dışında çok da önemsemeyen bir tutuma sahip olduğu gözlenir. Madam Savoye'un her yağmurda akan çatıdan, banyoyu su basmasından ve yağmur sesinden durulamamasından duydukları şikâyeti belirttiği sayısız mektup bulunmaktadır. Bu mektuplara cevaben Le Corbusier; Madam Savoye'dan giriş katına bir defter koyarak eve görmeye gelenlerin bu deftere adlarını yazmalarını istemesini önermektedir. Sonunda defterde ne kadak çok ünlü isimle karşılaştığına şaşıracağını da eklemektedir (Botton, 2007).

Konutun, insanın birincil mekânı olarak yaşama dair temel gereksinimlerin yanında psikolojik ve sosyal gereksinimlerin karşılanması ve bunların da üstüne çıkarak içerisinde yaşamaktan zevk duyulan bir yer olması gerekir. Yaşadığımız yerleri şekillendirmek ve kişiselleştirmek tarih öncesi çağlardan beri sürdürdüğümüz bir edimdir. Villa Savoye'un mükemmel makine estetiği ve iç mekân düzenlemesinin tüm fazlalıklardan arınmış saflığı Le Corbusier için oldukça önemlidir (Colomina, 2011). İçeride çok az eşya vardır çünkü Le Corbusier evin sahiplerine mümkün olduğunca az eşya kullanmalarını istemiştir. Madam Savoye oturma odasına bir kanepa ile iki koltuk koymak istediğini söyleyince paniğe kapılan mimar "Günümüzde ev yaşamı, mobilyasız yaşanamayacağı inancından ötürü felç olmuş durumdadır," diye karşı çıkar ve ekler, "Bu inancı içimizden söküp atmalı, mobilya yerine son teknoloji ürünü aletler kullanmalıyız."

Fransız yönetmen *Jacques Tati*'nin 1958 yapımı *Mon Oncle*⁷ filminde çizilen tüketim çılgınlığı ile geleneksel mimarinin yok edilip yerine soğuk modern yapıların almasını satirik komedi ile eleştirmektedir. Filmde Arpel ailesi ultra lüks bir konut olan *Villa Arpel*'de yaşarlar. Villa Arpel modernizmin tüm öğelerini taşıyan teknoloji ile donatılmış her şeyin biri biri ile iletişim halinde olduğu tamamen otomotize bir konuttur. Oldukça yoğun bir biçimde kullanılan yapaylık ve fütüristik yaklaşımla ev tekdüze yaşam sunan bir ortama dönüşür ve evdeki

7 https://www.imdb.com/title/tt0050706/?ref_=ttr_tr_tt

hemen her şeyin makine gibi çalışması yaşamı kolaylaştırmak yerine çoğunlukla zorlaştırır. Filmde sıradan bir davetin bile evin bu yapısı nedeniyle nasıl eziyete dönüştüğü canlandırılır. Villa Arpel'de geçen yaşam Villa Savoye'un parodisi gibidir. Film, Savoye ailesinin başlarına gelenler bir yana Villa Savoye'da her şey yolunda gitseydi yaşanacaklar bir dram yerine komedi olurdu der gibidir.

Adolf Loos'un Mimarlık Üzerine kitabında kusursuzluğa erişmiş bir tasarımın hikâyesini aktarmaktadır. *The Poor Little Rich Man*⁸ hikâyesine göre Zavallı Zengin Adam hayatta herşeye sahiptir, tek bir şey hariç: sanat. Bir mimarla anlaşarak hayatındaki bu eksikliği gidermek ister. Mimar, Zavallı Zengin Adam'ın arzusu dinler ve evi zeminden tavana, duvardan duvara, halılardan perdeler, terliklerin ayakkabıların olması gerektiği yerlerden tatlı çatalının bulunacağı yere kadar sanatla kuşatır. Durumdan memnun olarak evde yaşama başlanır. İlerleyen zamanlarda eve çeşitli ziyaretlere bulunan mimar, Zavallı Zengin Adam'ın yatak odasında giymesi gereken terliği konuk karşılarken giymesi, çatalları yanlış yere koyması ve sonunda torunundan gelen doğum günü hediyesini kabul edip evde ona bir yer edindirmeye çalışması ile çılgına döner. Zavallı Zengin Adam'a bu eve hiçbir şey alamayacağını aynı zamandan bu evden de hiçbir şey çıkaramayacağını bunu yaptığı anda evin tüm tasarımını bozacağını söylediği tartışmaları ile hikâye son bulur (Loos, 2014).

"...tasarımcısı, tek başına, herkes için "en iyi"nin ne olduğunu tanımlamıştır ve tanımın dışına çıkma özgürlüğü daha en başından bireyim elinden alınmıştır (Baba, 2020:20)". Loos'un hikâyesindeki mimar tam da Aberti'nin ifade ettiği güzeli yakalamıştır. Ona ne bir şey eklemek ne de ondan bir şey çıkarmak mümkündür. Loos hikâyesinde Art Nouveau hareketini eleştirmekte olsa da mimarının ütopya hedefine ulaşmıştır. Tüm ütopyalar gibi devinim onu yıkacaktır, varlığı gelinen bir noktadır bir yere gidemez. Ulaşılan her ütopya bir nihayet değilse ancak ondan temellenecek distopyanın rahmi olabilir.

John Pawson ise Zavallı Zengin Adamın aksine kendisi için tasarlamış olduğu *the Pawson House* ulaşmak istediği mükemmellik için o kadar şeyden vazgeçmiştir ki sonunda evi bir *sessizlik mabedi*'ne dönüşmüştür (Aeschbacher, Pombo, 2013: 23-26). Devinime izin vermeyen boşluğun ütopyasına ulaşmıştır. Öyle ki mutfakta görünürde ne bir dolap ne de bir çekmece mevcuttur. Mutfağın bir duvarından başlayıp bahçenin sonuna kadar uzanan bir tezgâh, üzerinde bir evye ve ocaktan oluşan; bahçe ile mutfak arasında şeffaf bir bölücü; mutfağın ortasında ham ağaç görünümlü dört kişilik bir yemek masası; pürüzsüz kırık

⁸ *Zavallı Zengin Adam: Mimarlık Üzerine* kitabında hikâyenin adı.

beyaz renkte duvarlar ve hemen hemen aynı görünümüne sahip neredeyse desensiz mermer zemin... Pawson'ın neredeyse uç noktadaki minimalistliği *Calvin Klein Collections Store*⁹ u bir keşişin görmesi üzerine mimara *Novy Dvur*¹⁰ spariş edilmiştir. Manastır ile ilgili bir röportaj da şu ifade yer alır;

Keşiş, gördüğü sadelik manzarası karşısında mest olmuştur¹¹: “Öylesine saftı ki gözünüzü üründen alamıyordunuz, alışverişin din mertebesine erişmiş haliydi. Düşündük ki, eğer modanın yerine Tanrıyı koyarsak burası harika bir manastır olur (Aureli, 2015: 44-45).

Modernizmin önemli temsilcilerinden Mies van der Rohe' un Edith Farnsworth için tasarlamış olduğu *the Farnsworth House* modern düşüncenin muazzam bir manifestosu olduğu kabul edilir (Aeschbacher, Pombo, 2013: 28).

Mies van der Rohe, yapılarında kendi deyişiyile “hemen hemen hiçbir şey” arayarak tasarımda sadelik taraftarı olur ve bu yaklaşımını “less is more” sözleriyle ifade eder. Mies için biçim, mimarlıkta “tasarımcıyı baştan çıkaran, istem-dışı davranışa yönelten ve varlığı “ahlaki” gerekçelerle açıklanamayan herşeydir”. Bu nedenle Mies, tüm modern mimarlar içinde en uç noktayı temsil eder (Tanyeli, 1993).

The Farnsworth house'da Rohe evi ıslak hacimler dışında ışık geçirmeyen herhangi bir bölcü duvar kullanmadan evi cam bir prizma olarak mekânı oluşturmaktadır. Döşeme ve tavan olmak üzere iki yatay hat arasında şekillendirilen bu konut, boşlukta kayboluyor hissi vermektedir. Bu konutta taşıyıcı sistem yapı içerisine gizlenmeden dışarıdan olduğu gibi algılanacak şekilde tasarlanmıştır. İç mekân ile dış arasındaki görsel süreklilik zeminden tavana uzanan alabildiğine geniş camlarla vurgulamaktadır. Mahremiyet ve özel alan kavramları alaşağı olmuştur (Colomina,1992).

Edith Farnsworth, Rohe' un kendisi için yaptıği bu evde yaşayamamış (Aeschbacher, Pombo, 2013: 28) olsa da tümleşik tasarımın ilkelerini benimsemiş olduğu gözlenir. Evin içindeki her şey Rohe tarafından tasarlanmıştır.

Gelişen algılar ve kavramlarla, modern mimaride yerin odağı olan “ev” bir dönüşüm içerisindedir. Dönüşümü mecbur kılan, temsil araçları -kitle iletişim araçları- ve bunların getirdikleridir. Evin modern dönüşümü, hareketli görüntülerden oluşan duvarların tanımladığı bir mekân üretir. İletişim araçlarının, kamu-

9 New York 1993-1995

10 Manastır: Bohemia, Czech Republic, 2009-2014

11 Clevin Klein mağazasını kastetmektedir.

sallığın mekânıdır bu. Söz konusu mekânın “içinde” olmak, görmekten başka bir şey değildir. “Dışında” olmak ise, görüntünün içinde olmak, görülmektir. Bu bakımdan, özel olan artık kamusal olandan daha kamusaldır. (Colomina, 2011:7).

Modernizm mekânları yeniden şekillendirirken iç ve dışı, iç ile dışın ilişkilerini yeniden şekillendirmektedir. Loos “süsleme ve suç” makelesinde dış olanın sadeleşmesini vurgularken zenginliğin içerde olmasını savunur.

Le Corbusier : “Loos bir gün bana şöyle dedi: Kültürlü bir adam pencereden dışarı bakmaz, penceresi buzlu camdır; yalnızca ışığın içeri girmesi için vardır, bakışın dışarı çıkması için değil” (Colomina, 2011).

Precisions 1930’da Le Corbusier “Var olmanın tek koşulu görmektir.” der.

Le Corbusier’ de, ev, bakanın gözüdür ya da fotoğrafı çeken kameradır. Bu urumda pencere kameranın merceğidir. ...ev bile kişiyi doğrudan ilişkilendirmektedir. ...ilk önceleri devinimi sağlamak adına kapı varken «dışarıya bakan gözler» ise çok daha sonraları yer almıştır. (Taşçıoğlu,2013:33)

Rohe’un the Fransworth house’da şeffaflık kaygısı modernizmde ütopya olan evin sınırlarının sorgulandığı bir duruma gelmiştir. Loos ve Le Corbusier’in ifadelerinde iç ile dış arasındaki devinim bakanın nerede olduğuna göre şekillenmektedir. Kamera alegrosinde pencerelerin artık birer çerçeve(frame)’ye dönüşümü söz konusudur bu da bakan gözün hareketi çerçeveden her geçişinde tümleşik bir zaman akışındaki fragmanları meydana getiri hale bürünür. Le Corbusier’in Villa Sovey’ de oluşturduğu çerçeveler de bu fragmanları imler.

Tüm açıklıkların kaptılması nasılkı dışarıyı yok sayarak içeriği bir ütopyaya dönüştürmekteyse yine şeffaflığın içeriği yok ederek herşeyi görünür kılmaması sürekli bir kontrol mekanizmasının gözetiminde – bir nevi panoptikon etkisi- kaçacak yer bırakmayan diğer bir ütopyayı oluşturur.

4. SONUÇ

Modernizm ütopyayı ulaşılır bir hedef olarak görmesinden bu yana mekânlarda mükemmelliği aramaktadır. Ulaşılan her mükemmellik kendi sürekliliği için bir kontrol mekanizmasına ihtiyaç duyar. Her kontrol mekanizması yarattığı ütopyayı daha öncede belirtildiği gibi bir nihayet olarak, gelinen son nokta olarak var edebilir. Burada varılmak istenen sonuç mekânın distopik olması gerekliliği ya da ancak kaotik olarak kendini var edebileceği değildir. Ütopyanın, o iyi mükemmel yerin varlığının en küçük devinimle distopikleşmesinin kaçınılmaz-

lıdır. Bu nedenle mükemmel tasarıma ulaşma fikri tasarımın asla bitmeyen süreç olmasından ötürü ideada kalması gerekliliğidir. Değişimin kaçınılmaz olması ve her devrimin kendi yaklaşım ve ihtiyaçlarını yeniden ve yeniden şekillendirmesine izin vermenin distopyaya evrilmeyen ancak ütopya doğrultusuna sürekli olarak yaklaşan bir asimptot eğrisi çizeceğidir.

KAYNAKÇA

- Aeschbacher, P. Pombo, F. (2013). Impossible Totality nad Domesticity: Designed interiors as monsters. *IDEA*, Australia. ISSN 1445/5412, 20-36.
- Aktaş, C. (2012). Beklenmedik Bir Şey Olarak Beklentisi. *Notos* Cilt:1 Sayı:36, 24
- Alver, K. (2009). Ütopya: Mekân ve Kentin İdeal Formu. *Sosyoloji Dergisi*, Cilt:3, Sayı:18, 139-153.
- Atwood, M.(2012). Artık Herkes Mutlu. (Çev: O. Tecimen) *Notos* Cilt:1, Sayı: 36, 47-51.
- Aureli, P. Vittorio (2015). *Az Yeterlidir: Mimarlık ve Asketizim Üzerine* (Çev: B. Bilir) İstanbul: Lemis.
- Baba, E. E. (2020). *İdeal Kent Arayışında Mimari Ütopyalar*. İstanbul: Yem
- Baker-Smith, D. (2000). Origins. In More's Utopia (pp. 1–22). University of Toronto Press. <http://www.jstor.org/stable/10.3138/9781442677395.5>
- Benton, C. (1990). Le Corbusier: Furniture and Interior *Journal of Deisgn History*, Cilt:3, Sayı: 2/3, 103-124.
- Botton, de A. (2007). *Mutluluğun Mimarisi*. (Çev: B. Telliöğlü Altuğ). İstanbul: Sel.
- Botton, de A. (2014). *Mutluluğun Mimarisi*.(Çev: Banu Telliöğlü) (5. Baskı) İstanbul: Sel.
- Colomina, B. (1992). The Split Wall: Domestic Voyerism, B. Columina (Ed.), *Sexuality and Space*, New York: Princeton Architectural.
- Colomina, B.(2011). *Mahremiyet ve Kamusalılık Kitle İletişim Aracı Olarak Modern Mimari*. (Çev: A. Ufuk Kılıç). İstanbul: Metis.
- Dostoğlu, T.N., (2001). Ütopya Kent ve Mimarlık Üzerine Düşünceler, *Arreda-*

mento Mimarlık, Mayıs Sayısı, Boyut.

Güran, T. (1990). *İktisat Tarihi*. İstanbul: Damla Ofset.

Heidegger, M.(1998). *Tekniğe İlişkin Soruşturma*.(2. Baskı) (Çev: D Özlem).
İstanbul: Paradigma

Hollis, E.(2013). Unbecoming, *IDEA*, Australia. ISSN 1445/5412, 2-5

Kongar, E.(2004). *Toplumsal Değişme Kuramı*. İstanbul: Remzi.

Le Corbusier, (2015). *Bir Mimarlığa Doğru*. (9. Baskı)(Çev: Serpil Merzi). İs-
tanbul: YKY

Loos, A. (2014). *Mimarlık Üzerine*. (Çev:A. Tümertekin., N. Ülner) İstanbul:
Janus.

More, T. (2011). *Utopia*. (15. Baskı) (Çev: S. Eyüboğlu, V. Günyol ve M. Urgan)
İstanbul: Kaynak.

Taşçıoğlu, M.(2013). *Bir Görsel İletişim Platformu Olarak Mekân*. İstanbul:
Yem.

Tong, B. (2004). Distopik Bilim-Kurgu Filmlerindeki Mekân Çözümlemeleri
(1980-2000). Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Teknik
Üniversitesi.

Usta, S. (2017). Ütopyaların Kısa Tarihi ve Türk Ütopyaları. *Toplum ve Demok-
rasi*, 11 (23), 1-22

Yalçın, M. (2013, 15 Kasım). Distopyaya evrilen ütopyalar çağı. *Aydınlık Ga-
zetesi*.

BÖLÜM 4

KENT KİMLİĞİNİN OLUŞTURULMASI SÜRECİNDE KENT MOBİLYALARININ ROLÜ: KONYA İLİ İÇİN KENT MOBİLYASI TASARIM PROJESİ

Öğr. Gör. Dr. Hatice ÇINAR,

Selçuk Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım Fakültesi İç Mimarlık Bölümü

Prof. Dr. M. Lütfi HİDAYETOĞLU

Selçuk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Endüstriyel Tasarım Bölümü

1. GİRİŞ

Yaşayan kültürün ve tarihin ev sahibi olan kentler, güçlü ve dinamik bir varlık olarak tanımlanmaktadır. Günümüzde tüm ürün ve hizmetlerde olduğu gibi kentler de çeşitli amaçlar doğrultusunda öne çıkabilmek için bir rekabet içindedir. Bu yarışta kentler, gelecekte var olabilmek, kendi markalarını oluşturmak ve dünyaya pazarlamak için kimlikli gelişime önem vermektedir. Kentlerin bu sayede hem ekonomik anlamda kente katkı sağlayacağı hem de kentte yaşayan insanlar için daha yaşanabilir bir ortam sunulacağı öngörülmektedir.

Kentler, daha fazla ziyaretçi çekebilmek ve benzer şehirlerden kendilerini öne çıkarmak için markalaşma faaliyetlerine ve kimlik çalışmalarına daha önem vermektedirler. Kent markalaşması, bir kenti diğerinden farklı kılarak öne çıkmasına ve kentin imajının olumlu şekilde değişmesine yönelik olarak yapılmaktadır. Bu sayede kente sosyal, ekonomik ve kültürel açıdan değer katmak için üretilen imaj çalışmaları markalaşma faaliyetlerinin önemli bir parçası haline gelmiştir.

Aslında her kentin kendine ait özelliklerinden dolayı diğerlerinden farklı olduğu için marka olarak kabul görebilir. Ancak marka değerini yakalamak ve kenti kimlikli hale getirmek için çaba gerekmektedir. Bu nedenle kentler kaynaklarını daha etkin kullanmak, yaşanabilir mekânlar yaratmak ve kente gelen

ziyaretçi sayısını artırmak, kenti bir cazibe merkezi haline gelebilmek için kent markalaşmasından yararlanmaktadırlar. Marka olabilmek için değerli ve tercih edilebilirliği yüksek olması gerekmektedir. Bu durum şehirler için daha fazla ziyaretçi, yatırımcı ve gelir anlamına gelmektedir (Ezgi, 2012). Bu bilgiler ışığında kentlerde fiziksel çevre öğelerinden biri olan kent mobilyaları da kent markalaşması ve kent kimliğinde önem taşıyan belirleyici unsurlardan biri olarak karşımıza çıkmaktadır.

Yaşayan kültürümüz ve tarihimiz olan kentleri yaşatmak ve somut/soyut kültürel mirasa sahip çıkarak değerlerimizi gelecek nesillere aktarmak bu çalışmanın birincil amacıdır. Çalışmanın diğer bir amacı ise, Konya'nın markalaşma sürecine ve kent estetiğine katkı sağlayacak kentsel donatıların tasarlanması ve gerçekleştirilmesidir. Çalışma kapsamında Konya'nın kimlikli kentleşme sürecine katkı sağlamak üzere yürütülen kent mobilyaları tasarım projesi ve sonuçlarına değinilecektir. Proje Konya Büyükşehir Belediyesi, Kent Estetiği Şube Müdürlüğü himayesinde, Selçuk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü öğrencileri ile yürütülmüştür. Proje kapsamında öğrenciler Konya Kent Merkezinde tespit edilen bölgeler için kent mobilyaları tasarlamışlardır. Proje çıktıları paftalar ve maketler halinde sergilenmiştir. Sonuç olarak, kimlik-kent ilişkisi kurularak köklü bir kültürel mirasa sahip Konya kentinin kimlikli gelişimine katkı sağlayabilecek donatı tasarımları önerilmiştir. Bu bağlamda çalışmanın ilk bölümünde kent markalaşması ve kent kimliği kavramı ele alınmış, ikinci bölümde ise kent markalaşması çalışmalarına örnek olacak Konya kentinin tarihi değerlerine sahip çıkma düşüncesiyle tasarlanan kent mobilyalarının proje aşaması anlatılmıştır.

2. KENT MARKALAŞMASI/ KENT KİMLİĞİ

Günümüzde küreselleşmeyle birlikte rekabet içinde bulunan kentler kendi aralarında öne çıkabilmek için markalaşma stratejilerine başvurmaktadır. Küresel ölçekte, doksanlı yıllardan itibaren yerel ve ulusal politikaların kentler üzerindeki etkisi önceki yıllara göre azalmış ve kentler arası rekabet fazlaşmıştır (İlgüner ve Asplund, 2011). Markalaşma kavramı, daha önce küresel ölçekte şirketlere ve ürünlere dair bir tanımken artık kenti biçimlendiren bir kavram haline gelmiştir (Greenberg, 2008). Tıpkı ürünler gibi kentler de yarışmakta ve bir hedef kitleye hitap etmektedirler. Ürünlerin hedef kitlesi tüketicilerken şehirlerin hedef kitlesi şehrin sakinleri ve ziyaretçilerdir (Hocaoğlu, 2011). Bu yarışta kentler artık kendilerini benzer diğer kentlerden daha farklı kılmaya ve böylece daha fazla

tercih edilebilir olmaya çalışmaktadır. Şehirler bu sebeple imajlarını geliştirmek için kentsel gelişimi uyarmaya, daha fazla yatırımcı ve ziyaretçi çekebilmek için yaratıcı çözümler üretmeye zorlanmaktadır (Richards ve Wilson, 2004).

Bir ülkenin imajı içinde yaşayan insanların aliveriş, yatırım, ikamet değiştirme ve hatta seyahat kararlarını dahi etkilemektedir. Çünkü ülke imajı, ülkeye ait coğrafi, tarihi, sanat ve müziği, ünlü vatandaşları ve diğer özelliklerinin sonucu olarak karşımıza çıkar. (Kotler ve Gertner, 2002). Ayrıca kentin doğal yapısı, mimari yapıları, tarihi değerleri, kentte düzenlenen faaliyetler ve eğlence endüstrisi insanların o yere karşı algısını şekillendirerek önemli birer marka oluşturma alt yapısı olarak görülmektedir.

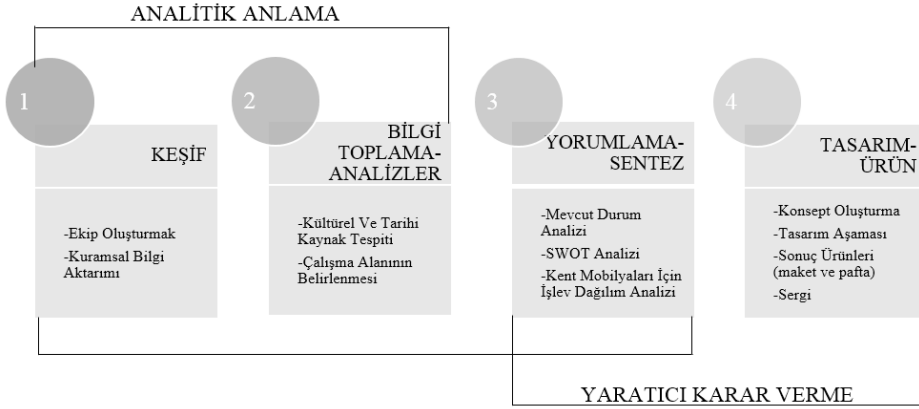
Teknolojik gelişmelere bağlı olarak gelişen, değişen ve dönüşen dünyada markalaşma çalışmalarına önem verilmektedir. Bu bilinçle hareket eden yerel yönetimler şehir markalarını oluşturmak için tasarım faaliyetlerine önem vermekte ve konu üzerine farklı çalışmalar yürütmektedirler. Bu çalışmalara örnek olarak, olimpiyatlara ev sahipliği yapmak, Dünya Tasarım Başkenti olmak, Avrupa Kültür Başkenti seçilmek gibi unvanları elde etmek yapılan çalışmalardan bazılarıdır. Bu çalışmalar özellikle kentsel düzenleme ve kentin kültürel değerlerinin öne çıkarılıp tanıtımlarını yapmayı hedeflemektedir (Smith, 2005).

Kentsel markalaşma çalışmalarında tasarım, uygulama alanlarında doğrudan ilişkilidir. Örneğin kentin yerel yönetimler tarafından ziyaretçilerine sunduğu hizmet tasarımı, şehrin logosu, bilgilendirme broşürleri, Belediye'nin yazışmalarda kullandığı evraklar, ürün ambalajları veya kentin tanıtımına yönelik tasarım ürünleri gibi basılı ve görsel malzemeye dayalı her türlü ürünün, kentin sokaklarında, meydanlarında, park ve bahçelerin düzenlenmesinde, kentin kamuya ait yerlerinde kullanılan kent mobilyalarında bu tasarımları görmek mümkündür (Hocaoğlu, 2011).

Kent kimliğini tanımlayanlar kentlerin de bir insan gibi kimliklerinin var olduğunu belirtirler. Çöl (1998) kent kimliğini “*Kent imajını etkileyen; her kentte farklı ölçek ve yorumlarla kendine özgü nitelikler taşıyan; fiziksel, kültürel, sosyo-ekonomik, tarihsel ve biçimsel faktörlerle şekillenen; kentliler ve onların yaşam biçiminin oluşturduğu; sürekli gelişen ve sürdürülebilir kent kavramını yaşatan, geçmişten geleceğe uzanan büyük bir sürecin ortaya çıkarttığı anlam yüklü bütünlük*” olarak ifade eder. Bu bağlamda bu bütünlük içerisinde kente estetik bir değer katmak için yapılan tasarım faaliyetleri kent kimliği oluşturulmasında önemli bir konu olarak görülmüş ve bu çalışma kapsamında ele alınmıştır.

3. MATERYAL VE YÖNTEM

Çalışmada Konya kenti kent mobilyalarının tasarlanmasına yönelik yöntem için Salama'nın (2015) 'süreç odaklı tasarım pedagojisi'nden yararlanılmıştır. Salama tarafından geliştirilen metodun amacı, stüdyo öğretiminde süreç temelli model de öğrencilerin tasarım problemleri için uygun bilginin anlaşılmasını geliştirmek ve alternatif tasarım çözümleri üretmelerini sağlamaktır. Bu süreçte üç varsayım üzerine odaklanılmıştır: a) Tasarım konularını keşfetme teknikleri ile oluşturulmayan fikirler için, sınırlı bir kaynak setine sahip olmak, b) Temel formal ve görsel prensiplerin ötesine geçen konular üzerine araştırmakta zorluk çekilmesi, c) Nadiren çeşitli değişkenler ve zorunlulukların tasarım çözümlerine dâhil edilmesi olarak tanımlanmıştır (Özbayraktar, 2019; Salama 2015). Buradan hareketle projenin amacı iç mimarlık öğrencilerinin kent mobilyası tasarımında "keşfetme, bilgi toplama, analiz etme ve yorumlama" yeteneklerini geliştirmelerine katkı sağlayacak projeler üretmelerine yönelik bir uygulama yapmaktır. Projenin geliştirilmesine yönelik oluşturulan yöntemin şeması Şekil 1' de yer almaktadır.



Şekil 1. Proje süreç aşamaları (Salama 2015'den yazarlar tarafından yeniden uyarlanmıştır).

Dört aşamadan (keşif, bilgi toplama ve analizler, yorumlama, tasarım ve ürün) oluşan sürecin adımları şöyledir:

1. Adım: İlk olarak, kent markalaşması ve kent estetiği hakkında öğrenci-

lere kuramsal bilgi aktarımı yapıldı. Sonrasında kalabalık öğrenci topluluğu kentsel öğeleri (*oturma birimleri, aydınlatma elemanları, çöp kutuları, sınır-layıcılar, satış birimleri ve bilgi kioksları, reklam panoları, otobüs durakları, engelliler için kent mobilyaları, sanatsal objeler, sürdürülebilir kent mobilya-ları, kentsel iç mekânlar ve akıllı kent mobilyaları vb.*) seçerek çalışma ekipleri oluşturuldu. Bu ekipler tarafından yapılan sunumlarda dünya ve Türkiye'den farklı kent mobilyası tasarım yaklaşımları ile literatür taraması tamamlandı.

2. Adım: Konya tarihi kent merkezinin sosyal, ekonomik ve fiziki dokusu alan araştırmasına dayalı olarak irdelendi. Araştırmanın bu aşamasında Kon-ya'nın tarihi, kültürü, günlük hayatı, coğrafi yapısı detaylı incelenmiştir. Aynı zamanda çalışma alanı belirlenerek halkla yapılan sözlü araştırma tekniği ile de sosyal ve ekonomik dokunun tanımlanmasına yönelik çözümlerler ger-çekleştirilmiştir.

3. Adım: Bu aşamada saha araştırmasında elde edilen bulgulara dayalı ola-rak SWOT faktörleri tespit edilmiştir. SWOT çözümlerleri, alanın ihtiyaç-larını belirlemede yardımcı olmuş ve tasarımlara yön vermiştir. Elde edilen bulgular ve çözüm önerileri belirlenen formatta pafta halinde öğrenciler tara-fından sınıf içi jüri ile sunulmuştur.

4. Adım: Son aşamada elde edilen bulguları bilgiye dönüştürme ve tasa-rıma veri olarak aktarılma süreci gerçekleştirildi. Çalışmada, tasarım eğitimi metotlarından analiz yöntemi, stilizasyon-deformasyon, parça-bütün, soyutla-ma ve metafor gibi farklı yöntemleri kullanarak kent mobilyaları tasarlandı.

Her adımda, farklı düşünce biçimlerini harekete geçirecek , “analitik düşün-ce ve yaratıcı aklı geliştiren” bir çalışma ortamı oluşturulmaya çalışıldı. Bu çer-çevede süreçte izlenen yöntem, içerik ve sonuç ürünleri aşağıda sistematik bir biçimde yer almaktadır.

4. PROJE AŞAMASI

Çalışma, Selçuk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, İç Mimarlık ve Çev-re Tasarımı Bölümü, 2017-2018 Eğitim-Öğretim Bahar Döneminde «Kent Mo-bilyaları» dersi kapsamında 4. sınıf öğrencileri ile Prof. Dr. M. Lütfi Hidayetoğlu danışmanlığından ve Öğr. Gör. Dr. Hatice Çınar koordinatörlüğünde yürütül-müştür. Çalışma, Konya İli rekreatif dış mekânlarda kimliksiz kent mobilya-larına çözüm üretmek ve köklü bir kültürel mirasa sahip Konya kentinin tarihi değerlerine sahip çıkma amacıyla gerçekleştirilmiştir.

4.1. Proje Alanının Seçimi

Selçuklulardan bugüne kadar Konya kentinin gelişimi eski bir höyük olan Alaeddin Tepesi'nin çevresinde şekillenmiştir. Konya'nın tarihi olan bu tepe hem günümüz kent hayatı açısından hem de ulaşım yolları anlamında şehrin en merkezi konumundadır. Fakat yüksek bir tepe olması, onun meydan özelliği göstermesine engel olmuştur. Bu yüzden tepenin; doğusunda Mevlana Türbesi, güneyinde bedesten çarşı ve batısında Zafer meydanı üçgen oluşturacak şekilde Konya'nın merkezi konumundadır. Bu meydanlardan gündelik hareketliliğin en yoğun yaşandığı mekânlardan biri olan Zafer Meydanı bu çalışma açısından dikkate değer bulunmuştur.

Zafer meydanı Konya'nın Karatay ve Meram ilçelerini birleştiren, doğusunda Alaeddin Tepesi ve Mevlana Türbesi, kuzeyinde İnce Minareli Medrese ve fuar alanı, güneyinde Anıt Meydanı ile önemli bir merkez konumundadır. Diğer tarihi merkezlere yürüme mesafesinde olması ve ticari faaliyetlerin fazla olması bu merkezi cazip hale getirmektedir. Zafer meydanı, kentlilerin yürüyüş, spor, eğlence ve boş zaman değerlendirme gibi farklı eylemlerini gerçekleştirebildiği popüler bir mekândır. Bu bölgede yapılar genel olarak konut, ticari ve resmi kurum yapılarından oluşmaktadır.

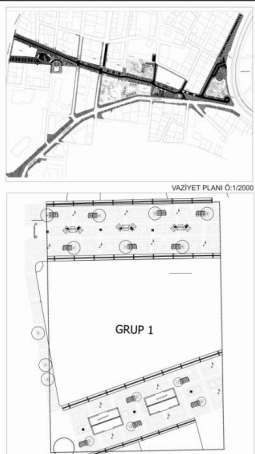
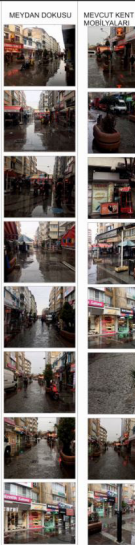


















Tasarım projesinin uygulanması öngörülen alan çalışmasının öncelikle Konya kentinde insan sirkülasyonunun yoğun olduğu, merkez sayılabilecek ve tarihi alanlara yürüme mesafesinde olan rekreatif alanlar amaçlanmıştır. Bu doğrultuda Konya Zafer Meydanı olarak bilinen Kazım Karabekir Caddesi (Konya'da nirengi noktası olan eski Kibrit ve Gedavet Parkı arası) yaya aksı proje çalışmasında lokasyon olarak belirlenmiştir (Resim 1).



Resim 1. Zafer Meydanının Konumu ve Görselleri (Google earth, 2021).

Ekip 2

Tespit 2

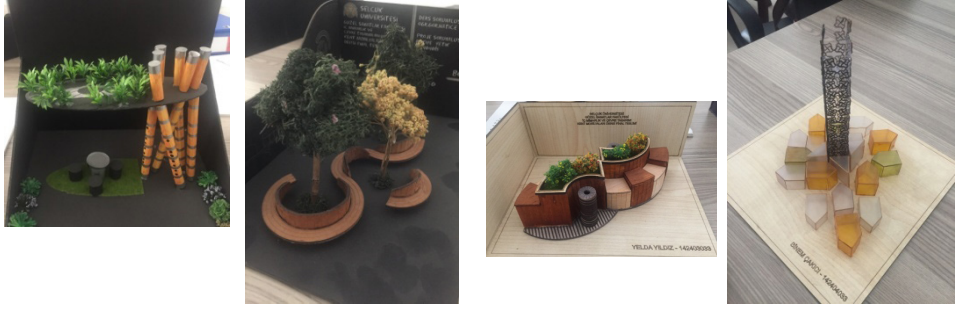
T.C. SELÇUK ÜNİVERSİTESİ GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ İÇMİMARLIK VE ÇEVRE TASARIMI BÖLÜMÜ KENT MOBİLYALARI DERSİ VİZE TEKLİMİ - MEVCUT DURUM VE ANALİZ PAFTASI				GRUP: 1	
 <p>MEYDAN DOKUSU</p> <p>MEVCUT KENT MOBİLYALARI</p> <p>VAZİYET PLANI Ö:1/2000</p> <p>1. BÖLGE PLANI Ö:1/2000</p> <p>GRUP 1</p> <p>RAPOR: Kullanıcı tabanlı ve çevre değerleri sonuçları (Etker) alan alanlar ile alan kullanımını ve talep ve beklentileri tanımlayarak, alanın içinde bulunan diğer mekanların durumunu ve alanın ve çevresinin mevcut durumunu tanımlayan bir alanın durumu, alanın kullanımını ve alanın kullanımını tanımlayan rapor. Alanın içinde bulunan diğer mekanların durumunu ve alanın kullanımını tanımlayan rapor. Alanın içinde bulunan diğer mekanların durumunu ve alanın kullanımını tanımlayan rapor. Alanın içinde bulunan diğer mekanların durumunu ve alanın kullanımını tanımlayan rapor.</p> <p>ARŞİV GÖZ. SAHİN 13240400 BİLGİNİS KÖKAL 13240400</p> <p>NAFİYE ASAN 13240400 BİLGE ÇAMURCU 13240400</p>		<p>ÖNERİLER:</p> <p>ÇEVRE VE TABİLA: Bölge içinde bulunan diğer mekanların durumunu ve alanın kullanımını tanımlayan rapor. Alanın içinde bulunan diğer mekanların durumunu ve alanın kullanımını tanımlayan rapor. Alanın içinde bulunan diğer mekanların durumunu ve alanın kullanımını tanımlayan rapor. Alanın içinde bulunan diğer mekanların durumunu ve alanın kullanımını tanımlayan rapor.</p>	<p>TÜRKİYE'DEN VE DÜNYADAN ÖRNEKLER:</p> 	<p>ÖNERİ TASARIM ESKİZİ 1:</p> 	<p>ÖNERİ TASARIM ESKİZİ 1:</p> 
		<p>OTURMA BİRİMİ VE BİTKİLENDİRME: Alanın içinde bulunan diğer mekanların durumunu ve alanın kullanımını tanımlayan rapor. Alanın içinde bulunan diğer mekanların durumunu ve alanın kullanımını tanımlayan rapor. Alanın içinde bulunan diğer mekanların durumunu ve alanın kullanımını tanımlayan rapor. Alanın içinde bulunan diğer mekanların durumunu ve alanın kullanımını tanımlayan rapor.</p>			
		<p>AYDINLATMA: Alanın içinde bulunan diğer mekanların durumunu ve alanın kullanımını tanımlayan rapor. Alanın içinde bulunan diğer mekanların durumunu ve alanın kullanımını tanımlayan rapor. Alanın içinde bulunan diğer mekanların durumunu ve alanın kullanımını tanımlayan rapor. Alanın içinde bulunan diğer mekanların durumunu ve alanın kullanımını tanımlayan rapor.</p>			
		<p>TANIM KİMLİK TASARIM: Alanın içinde bulunan diğer mekanların durumunu ve alanın kullanımını tanımlayan rapor. Alanın içinde bulunan diğer mekanların durumunu ve alanın kullanımını tanımlayan rapor. Alanın içinde bulunan diğer mekanların durumunu ve alanın kullanımını tanımlayan rapor. Alanın içinde bulunan diğer mekanların durumunu ve alanın kullanımını tanımlayan rapor.</p>			
<p>ÇÖP KUTULARI: Alanın içinde bulunan diğer mekanların durumunu ve alanın kullanımını tanımlayan rapor. Alanın içinde bulunan diğer mekanların durumunu ve alanın kullanımını tanımlayan rapor. Alanın içinde bulunan diğer mekanların durumunu ve alanın kullanımını tanımlayan rapor. Alanın içinde bulunan diğer mekanların durumunu ve alanın kullanımını tanımlayan rapor.</p>					
<p>ZEMİN: Alanın içinde bulunan diğer mekanların durumunu ve alanın kullanımını tanımlayan rapor. Alanın içinde bulunan diğer mekanların durumunu ve alanın kullanımını tanımlayan rapor. Alanın içinde bulunan diğer mekanların durumunu ve alanın kullanımını tanımlayan rapor. Alanın içinde bulunan diğer mekanların durumunu ve alanın kullanımını tanımlayan rapor.</p>					

Kullanıcı takibi ve gözlemler sonucunda, alanda oturma birimlerinin hava koşullarına karşı korunmasız olması ve yeterli alanda mahremiyetin sağlanamaması, bisiklet park yerlerinin gereğinden fazla yer kaplaması, reklam panolarının yanlış konumlandırılması ve yeterli ilgiyi çekecek tasarım içermemesi, çoklu oturma birimleri, aydınlatma ve plastik öğeler olan kent mobilyalarının ihtiyaca cevap vermediği ve bölgede yetersiz kaldığı tespit edilmiştir. Yapılan tespitler sonucu tasarım vizyonu koşutunda mekânsal değerlerin nitelikli bir biçimde geliştirilmesi, özgün kimlikli mekânlar ve donatılar oluşturmak, alanın kentle ve kentliyle bütünleşmesi bağlamında kentin kimliğine katkı sağlanması düşünülmüştür. Bu bilinçle oluşturulan tasarımlarda sürdürülebilirlik yaklaşımı benimsenmiş ve kendi enerjisini üreten güneş panelli aydınlatmalar, geri dönüşüm sağlayan ve dijital sesli mesaj veren çöp kutuları, kinetik enerji ile enerji üretimi sağlayan zemin kaplamaları ve her kullanıcıya hitap eden ekolojik oturma birimleri tasarlanmıştır.

4.3. Proje Tasarım Aşaması ve Sonuç Ürünleri

Son aşamada yaklaşık 50 kişilik öğrenci grubu ile alan gezisi sonrası yapılan SWOT analizi ile her bir öğrenci analiz yaptığı alanda konum seçerek kent kimliğini oluşturan kentsel öğelerin tasarımları ve çözüm önerileri ile geliştirdikleri konseptlerle projelendirme süreci tamamlanmıştır. Öğrenciler konsept anlamına gelen 'tematik kavram ve felsefeler' ile oluşturdukları projelerde tasarım yöntemlerini birleştirerek tasarımlarına yön verdiler. Alternatif tasarım ve öneriler yapılan ara jüri ile değerlendirilerek nihai tasarımlara karar verildi. Sonraki aşamada ise yapılacak olan tasarımın form geliştirme süreci, teknik detayları, malzeme ve üretim detayları çözülerek konsept paftalar hazırlandı. Paftalarda kent

mobilyası tasarım görselleri; 3 boyutlu serbest el çizimi, 3-ds max, sketch-up programları ile çizilerek serbest anlatım tekniği kullanıldı. Çizimlere ek olarak 1/50 ölçekte maket çalışması da yapılarak tasarlanan ürünlerin portatifleri küçük ölçekte bakılmıştır (Resim 2).

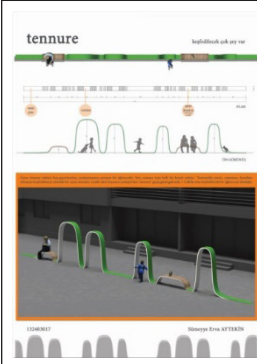


Resim 2. Öğrencilere ait 1/50 ölçekli maket tasarım örnekleri

Projelerden seçilen beş örnek proje, tasarım yaklaşımı yöntem ve detayları Tablo 2’de özetlenmiştir.

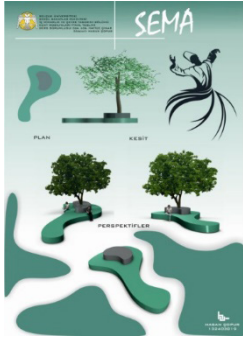
Tablo 2. Proje Sonuç Ürünleri

Tasarım Paftası	Tasarım Yaklaşımı ve Yöntemi
	<p>‘Ters lale’ formunun stilizasyonu ile tasarlanan kent mobilyası; bisiklet parkı, oturma birimi ve aydınlatma gibi birden fazla fonksiyonu karşılayabilen, anlaşılır-sade formu ile kent dokusuna farklı bir kimlik kazandırmayı hedeflemiştir.</p>
<p>Sema Kaynar, ‘Inverted Tulip’ İsimli Kent Mobilyası Tasarımı</p>	



Metafor yönteminin kullanıldığı projede, ‘dıştan içe akış’ teması form oluşumuna yön vermiştir. Cadde aksı boyunca yerleştirilen kent mobilyası; yersiz, zamansız, kuralları olmayan keşfedilmeye yönelik bir oyun alanıdır.

Sümeyle Erva Aytekin, ‘Tennure’ İsimli Kent Mobilyası Tasarımı



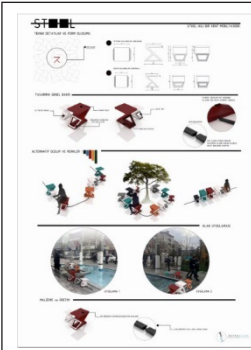
‘Sema eden derviş’ten esinlenerek soyutlama yöntemi ile oluşturulmuş akışkan bir forma sahip tasarım, dinlenme birimi olarak düşünülmüştür.

Hasan Çopur, ‘Sema’ İsimli Kent Mobilyası Tasarımı



Doğa-kent ilişkisini sentezleyen akışkan forma sahip birleşip ayrılabilen konsepti ile farklı oturma alanları oluşturan tasarım, esnek bir çözümleme olanağı sağlamaktadır.

Rukiye Yetik, ‘Boribory’ İsimli Kent Mobilyası Tasarımı



‘Svastika’ adlı bir Selçuklu motifinden yola çıkılarak tasarlanan kent mobilyası, farklı renk, dizilim ve malzeme seçenekleriyle portatif bir tasarım olarak düşünülmüştür.

Burcu Güven, ‘Stool’ İsimli Kent Mobilyası Tasarımı

5. SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

2017/2018 eğitim-öğretim yılı bahar dönemini kapsayan 16 haftalık proje sonunda öğrenci proje çalışmaları, 10 Haziran 2017 günü Konya Mimarlar Odasında sergilendi. Danışmanlığını Prof.Dr.M.Lütfi Hidayetoğlu’nun yaptığı ve koordinatörlüğünü Öğr. Gör. Dr. Hatice Çınar’ın yaptığı proje çalışmalarını kapsayan ‘Konya Kent Estetiği Bağlamında Kent Mobilyası Proje Sergisi’ açılışına, belediye yetkilileri, akademisyenler, öğrenciler ve çok sayıda sanatsever katıldı (Resim 3). Sergi açılışı ve projeler basında da yer almıştır (URL 1, URL 2). Konya’nın markalaşma çalışmalarına ve kent estetiğine değer katacak 50 farklı proje ve maket çalışmaların yer aldığı sergi sonrasında yetkililerin konuya verdiği önem artmıştır.



Resim 3. ‘Konya Kent Estetiği Bağlamında Kent Mobilyası Proje Sergisi’ davetiyesi ve açılışı

Yarım dönemlik bir eğitim-öğretim sürecini kapsayan bu proje sonucunda edinilen kazanımlar şöyle sıralanabilir:

1. Kimlik-kent ilişkisi kurularak tasarlanan kentsel donatı elemanları ile köklü bir kültürel mirasa sahip Konya kentinin tarihi değerlerinin açığa çıkarılması sağlanmıştır.
2. Öğrenciler, kentin kültürel mirasına sahip çıkmayı öğrenirken, geçmiş tarihimizle ilgili önemli bilgiler edinmişlerdir. Aynı zamanda geçmiş ile günümüz arasında bağ kurarak farklı bir deneyim yaşamışlardır.
3. Projede kullanılan farklı tasarım eğitimi metotları ile öğrencilerin, yaratıcı ve özgün tasarımlar ortaya çıkarması sağlanmıştır.
4. Kent markalaşmasının ne derece önemli olduğu, Konya kentinin markalaşma çalışmalarında nerede olduğu sorunu gün yüzüne çıkmış ve bu sorunlara çözüm önerileri getiren 50 farklı proje çalışması ile yetkililerin konuya verdiği önem artmıştır.
5. Düzenlenen sergi ve sonrasında basında yer alan haberlerle kentin tanıtımına katkı sağlanmıştır.
6. Konya Büyükşehir Belediye'sinin konuya vermiş olduğu önem artmış, seçilen projelerden uygulama süreci başlamıştır.
7. Öğrenci projelerinden seçimler yapılarak uygulama projesi hazırlama süreci hızlanmıştır.

Sonuç olarak bu çalışma, tasarım öğrencilerine proje sürecinde, akademisyenlere eğitim sürecinde, tasarımcılara ise form oluşturma düzeyinde katkı sağlayacak niteliktedir.

KAYNAKÇA

- Ezgi, C. (2012). Kentsel Markalaşma Süreci: Antalya Örneği. *Sosyal ve Beşeri Bilimler Dergisi*, Cilt 4, No 1.
- Çöl, Ş. (1998). Kentlerimizde kimlik sorunu ve günümüz kentlerinin kimlik derecesini ölçmek için bir yöntem denemesi (doktora tezi). MSÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Greenberg, M. (2008). *Branding Newyork: how a city in crisis was sold to the world*. London: Routledge.

- Hocaoğlu D. (2011), *Endüstriyel Ve Kültürel Mirasa Dayalı Kentsel Markalaşmada Tasarımın Rolü: Türkiye'deki Uygulamalara Yönelik Bir Analiz*. İstanbul: Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Endüstri Ürünleri Tasarımı Anabilim Dalı.
- İlgüner, M. ve Asplund, C. (2011). *Marka Şehir:İstanbul*. Markating Yayınları
- Kotler, P. ve Gertner, D. (2002). Country as Brand, Product and Beyond: A Place Marketing and Brand Management Perspective. *Brand Management*, 9, no. 4-5, s. 249-261.
- Richards, G. ve Wilson J. (2004). The Impact Of Cultural Events On City Image: Rotterdam. *Cultural Capital of Europe, Urban Studies*, Vol.41, No.10, s.1931-1951.
- Salama, A. (2015). *Spatial Design Education- New Directions For Pedagogy İn Architecture And Beyond*. England: Ashgate Publishing Limited.
- Smith, A. (2005). Conceptualizing City Image Change: The “Re-Imaging” of Barcelona. *Tourism Geographies*, 7, No 4, s. 398-423.
- Tüneli, Z., Arşivi, Y. D., & Mimarlık, M. Süreç Odaklı Tasarım Pedagojisi Üzerine Bir Deneme: Roman Kahramanına Yaşam Alanı Tasarlamak.
<https://www.selcuk.edu.tr/duyuru.aspx?h=43382>
<http://www.habergazetesi.com.tr/haber/630593/su-ic-mimarlik-ve-cevre-tasari-mi-bolumunden-iki-buyuk-sergi>

BÖLÜM 5

KUTSAL MEKANLARDA BİTKİ KULLANIMI: ERZİNCAN KENT MERKEZİ CAMİİLERİ ÖRNEĞİ

Araş. Gör. Başak AYTATLI,

Atatürk Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, Peyzaj Mimarlığı Bölümü

Araş. Gör. Ali Can KUZULUGİL,

Atatürk Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, Peyzaj Mimarlığı Bölümü

Doç. Dr. Nalan DEMİRCİOĞLU YILDIZ,

Atatürk Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, Peyzaj Mimarlığı Bölümü

1. GİRİŞ

İnsanlığın varoluşundan itibaren bireyin bir inanca mensup olma ihtiyacı ve bu inancı doğadan işaretlerle destekleme yöntemleri oldukça dikkati çeken bir konu olmuştur. Tarih öncesi toplumlar tarafından gözlemlenen, yıldırımların çarptığı ve ortaya çıkan yangında tüketilen ağaçların, tanrıların yeryüzünde olduğu kadar göklerde de yaşadığı fikrine yol açmış olabileceğine dair bazı spekülasyonlar mevcuttur. (Brosse, 1989; Harrison, 1992). Dolayısıyla ağaçların kesilmesi sadece yerleşim ve tarım için açıklıklar oluşturmak için yapılmamış, aynı zamanda insanların tanrılarını bilmeleri için gerekli bir jest olarak da görülmüştür. Benzer şekilde Akdeniz uygarlıklarında, erken dönem orman açmaların “dini eylemler” olduğu ileri sürülmüştür. Çünkü ilkel insanların, indirilen ilahi işaretleri okuyabilmeleri için gökyüzünü daha iyi görmeleri gerekmektedir (Harrison, 1992; Koehrsen ve Huber (2021).

Ağaçlar ve ormanlar böylece sembolik ilahi nitelikler kazanarak cesaret, dayanıklılık veya dünyalar arasındaki iletişim aracı niteliğinde ölümsüzlük gibi üstün güçleri temsil ettiklerine inanılmaktadır.

Bahçe kelimesinin aslı Farsça olup “küçük bağ” anlamına gelmektedir. Genel olarak ise; çiçek, süs bitkileri, meyve, sebze ve şifalı otların yetiştirildiği, bunun yanı sıra doğanın güzelliğinin, yeşilliğinin, dinlendiriciliğinin insan eli ile denetim altına alındığı toprak parçası olarak da ifade edilmektedir (Demiröz, 2003). Tarihte “bahçe” kavramı çeşitli ve farklı anlamlarda değerlendirilmiştir. Çok eski dönemlerden beri, Türk kültüründe “bağ” ve “bahçe” sözcükleri “yarar bahçe” olarak ifade edilmektedir ki bu özelliği halen günümüzde de özellikle Anadolu’nun birçok bölgesinde meyve ve sebze bahçeleri olarak nitelendirilmektedir (Gürenli 2010; Salimi vd 2016).

Avrupa’da medeniyetler geliştikçe bahçeler ve bitkilerin sembolik değerleri, dini açılardan daha da önem kazanmıştır. Yunan kültürünün yayılması, Roma imparatorluğu ve Rönesans’ta Yunan düşüncesinin yeniden canlanması yoluyla, ağaçların kaba tekstürleriyle ruhsal anlamda “gölge” ile birleştirilmesi ve ince tekstürleriyle “aydınlanma” ile kesilmesi, tüm yaşam boyunca toplumların kolektif bilinçaltını yönlendirdiği fikrini ortaya koymuştur. Bazı toplumlar ağaçları, sihirli totemlere dönüştürmüştür. Bazen belirli bir ağaç, kutsal bir birey, veli veya peygamber ile ilişkilendirildiği için kutsal kabul edilmektedir. (Gardner, 2003; Ives and Kidwell, 2019).

Ağaçlar, örneğin Buda’nın altında aydınlanma aldığı ağaç ve İsa’nın çarmıha gerilmesi için kullanılan ağaç gibi, sık sık büyük dini öneme sahiptir. Her bir ağaç türüne atfedilen kutsal ve mistik güçler, her zaman, türlerin dikkatli bir şekilde gözlemlenmesinden ve verilen ağaç veya bitki grubuyla ilgili kişisel deneyimlerden kaynaklanmaktadır. Türün gözlemlenen özellikleri, doğanın diğer unsurlarıyla (su ögesi, rüzgâr, hayvanlar vb.) ilişkisi ve yaprak formu ve rengi, çiçeklerinin ve meyvelerinin özellikleri dikkate alınarak güç olarak görülen özelliklere, kuvvetlere ve enerjilere dönüştürülmektedir. Şekilleri nedeniyle kollar ve parmaklar gibi dalları olan, deri gibi kabukları olan merkezi bir gövdeye sahip ağaçlar insan formuyla özdeşleşmeye elverişlidir ve çoğu zaman sembolik olarak antropomorfik özelliklerle donatılmışlardır. Bu da bazı kültürlerde doğurganlık sembolleriyle bir bağlantıya yol açmaktadır. İncil’deki Şarkılar Şarkısı’nda sevgili kadının “hurma ağacı gibi uzun boylu, meyve salkımları ile vücunun uzuvlarını sembolize etmektedir (Garlake 2002). Birkaç Yunan efsanesinde, tanrılar tarafından takip edilen insan bakireler veya periler, diğer tanrılardan korunmak için ağaçlara dönüştüklerine inanılmaktadır (Stolz et al., 2014). Daphne, Apollon’dan bu şekilde kurtulmuştur; Apollon’un daha sonra sembolü olarak kullandığı defne ağacına dönüşmüş, lirini defne yapraklarıyla süsleyip taç olarak

kullanmıştır. Yunan ve Roma mitlerindeki diğer ağaç perileri arasında Hades'in sevgilisi beyaz kavak olan Leuke veya Leuce; Canavar Centaur'u taşıyan ve kendi insan formundan başka herhangi bir forma dönüşmek isteyen ıhlamur ağacı Philyra; ve köknar ya da karaçama dönüşen orman tanrısı Pan tarafından takip edilen iffetli bir perisi olan Pitys olarak nitelendirilmiştir. Bu mitlerin ve uygulamaların çoğu, birçok kültürde yaygın olan bir inanç olan, ağaçların ruhlar veya ruhlar için hazne olarak tanımlanmasına işaret etmektedir. Avustralya'da, batı Warlpiri Aborjinleri, ruhların ağaçlarda biriktiğine ve dışarı çıkıp doğabilmeleri için muhtemel bir kadının yanından geçmesini beklediklerine inanmaktadırlar (Warnayaka Art Centre, 2001)

Yerel geleneklerde belirli ağaçlara veya korulara hürmet devam etse de, ağaca tapınma modern dünyadan büyük ölçüde ortadan kalkmıştır. Bununla birlikte, dilde, bilgide ve kültürde kalan semboller, insan düşüncesi ile orman dünyası arasındaki zengin ilişki ağı toplumlara, yaratıcının hatırlatıcıları olarak hizmet etmektedir. Bu sembollerin karşılığı olarak kullanılan ve geleneksel toplumlarda yer alan bitkilerden bazıları şöyle sıralanabilir:

***Cordyline australis* (lahana ağacı):** Genellikle tek başına yetişen bitki bağımsızlığı temsil etmektedir.

***Pseudopanax edgerleyi* (Amerikan Ginsengi):** romantik aşkı çağrıştırmaktadır.

***Phormium tenax* (Yeni Zelanda Keteni):** Aileyi ve yaşam döngüsünü simgelemektedir. Benzer şekilde, keten çalısı aileyi temsil etmekte ve merkezindeki yeni yapraklar çocukluğu ve dışarıdaki daha büyük yapraklar yaşlı akrabaları sembolize etmektedir.

***Māheuheu* (yabani otlar)** Terk edilmiş yerleri sembolize etmektedir. Bazen kutsal yerleri gizlemek için kasıtlı olarak yetiştirilmiş ve terk edildikleri izlenimi vermiştir.

***Maire* (*Nestegis cunninghamii*)** Sert gövdeli bir ağaçtır ve gücü temsil etmektedir.

Kültürel etkileşimin ve genel kültür karakteristiğinin önemli bir göstergesi olan kutsal mekanların ve doğa ile ilişkisi, Türk kültüründe ise mimari ve sanatsal birikiminin önemli bir ürünüdür. Özellikle dış mekân kullanım biçimi ve bitkisel tasarım bağlamında, geçirdiği tarihsel sürecin tüm izlerini yansıtan Türk bahçe kültürünün genel özellikleri maddi ve manevi Türk kültürünün bir

yansımasıdır. Bunun sonucunda da Türk kültürü, zaman içerisinde birçok farklı kültürlerle etkileşim içerisinde olmuş ve bu şekilde kendine özgün bir karakteristiğe ulaşmıştır.

Türklerin, 10. yüzyıldan itibaren Orta Asya'dan göçer, yarı göçer ve kentli gruplar olarak kitleler halinde Anadolu topraklarına yerleşmeye başlamasıyla birlikte Anadolu'nun tarihsel, kültürel, demografik ve mimari yapısı değişim dönüşüm sürecine girmiştir. Bu süreçte” bahçe” olgusu, Türk kültürünün önemli bir parçası haline gelmiştir (Aslanoğlu Evyapan 1972, Evyapan 1991, Akdoğan 1995, Öztan 2004, Wallace 2007).

Gürenli 'ye (2010) göre insanın mekânsal kullanımları ve doğa ilişkisini en yakın noktada açıklayan mekân bahçedir. Tarih boyunca “bahçe” insanların doğaya ve çevreye bakışını, sanatsal ve kültürel yaklaşımını, yaşam biçimini, yaşam isteklerindeki ayrıntıları ve kültürlerini özetleyerek yansıtmıştır.

Osmanlı Devleti'nde bahçe ve bitkiler, hem saray bahçeleri ve özel bahçelerde hem de şehrin kamusal mekanlarında doğayı korumak ve geliştirmek, mesire yerlerinde ise yeşil dokuyu oluşturan farklı bitki türlerini korumak amacıyla birtakım politikalarla doğa sevgisi ve koruma yaklaşımı geliştirilmiştir (Cansever, 1997).

2. TÜRK BAHÇESİ'NDE KULLANILAN YAPISAL MATERYALLER

Türk bahçelerinin farklı bölümlerinde farklı etkinlikler gerçekleştirilmiştir. Bu bahçelerin daha çok oturma amaçlı kullanımları en belirgin özelliklerindedir (Çaçur, 1999). Bu yüzden de insanların uzun süre vakit geçirdikleri bu mekanlarda oturma ve dinlenme alanları, bahçenin en çekici yerinde planlanmaktadır. (Avcı, 2005).

Türk kültüründe ağaç değerli ve kutsal sayılmaktadır. Ağaç doğanın simgesi oluşuyla bahçenin de önemli bir unsurudur. Bahçelerde kullanılan ağaçlar; gölge, koku ve renk özelliklerine göre seçilir. Ağaç kullanımı bahçe sınırlarında daha yoğun iken, bahçelerin iç kesimlerinde daha çok gölge ve görsel zenginlik için kullanılır.

Ağaçların bahçelerdeki bu kullanım şekli Türk islam bahçelerinin temel noktasıdır. Gölge veren ulu ağaçlar ve altlarında yayılan geniş çayırlar, güzel kokulu çeşitli çiçekler ve çeşitli kuşlar bahçelere hakim olan doğal unsurlardır (Kuş Şa-

hin C. Erol U. E. 2009).

Bahçelerde daha çok kullanışlılık ve fayda gözetilmektedir. Türk bahçeleri İslam dininin etkisiyle yeni donatılar ve bitkisel kullanımlar kazanmıştır. Temelde 4 unsur yer almaktadır. Su ögesi, gölgeli mekanlar, renkli çiçekler ve ek olarak müzik ögesi de kullanılmaya başlamıştır. Arseven, (1975) bahçelerde genellikle, dört köseli büyük mermer havuz, fiskiye ve sebiller, çeşmeler, ağzından su akan aslanla, gülizarlar yer aldığını belirtmiştir (Kâşif, 2010).

Türk Bahçesinin en belirgin özelliği işlevsellik ve tasarımında yalınlığın ön planda olmasıdır (Avcı, 2005). Tarhan (1998)'e göre ise Türk Bahçesinin en önemli özelliği doğal olmasıdır.

Bahçe tasarımında yer alan bitkiler, gökyüzünü kapatmayacak şekilde dikilmiş, bu şekilde güneş ışınlarından faydalanılmıştır. Öte yandan fazla ışığı önlemek amacıyla da yer yer yüksek boylu, geniş taçlı meşe ve çınar gibi bitkilere de yer verilmiştir.

İslamın etkisiyle bahçelerde yer alan her bir bitki, dini birer anlam taşımaktadır. Örneğin; Servi ölüm ve yalnızlığı, erik, badem,elma gibi çiçeklenen ağaçlar neşe ve hayatı, kokulu güller, yaseminler, sümbüller cennetten bir parça olarak simgelenmiştir.(S, Kırca S. 2010, Naldan 2017),

Camii ve kahvelerin bahçelerinde yer alan heybetli görünümdeki çınarlar, Türk şehrinin kendine has peyzajında vazgeçilmez bir yere sahiptir. Ünlü şehirci ve mimar Le Corbusier, bu tek ağaç uygulamasını çok beğenmiş ve modern şehircilikte de kullanılabileceğini belirtmiştir. Tek ağaçlar, dini mimaride önemli unsurlar olarak düşünülmüş, büyüdüklerinde alacakları muhtemel şekle ve görevlerine göre, en uygun yerlere dikilmişlerdir (Ayvazoğlu, 1995). Camiler, bahçeleri ile birlikte korunması ve gelecek nesillere bırakılmasının hem sosyal hem de kültürel sürdürülebilirliğin sağlanması açısından önemli olduğu kültürel mirasımızın en önemli örneklerinden biridir.

Genel olarak, Türk bahçesinin özgün karakterinde ön plana çıkan öğeler şu şekilde sıralanabilir.

1. Su ögesinin dinlendirici ve huzur verici özelliği dikkate alınarak cennet tasvirini yansıtan durgun,fiskiye veya kaskatlı şekillerde kullanılmaktadır.
2. Türk bahçelerinin planlanmasında sadece seyir amaçlı değil, fiziksel ve ruhsal dinlenmeye, doğanın sağladığı huzuru hissetmek amacıyla da ya-

pılmaktadır.

3. Türk bahçeleri gösterişli, abartılı özelliklerde değil, mütevazı yapılarıyla bilinmektedir. Kullanılan malzemeler ile yalın, alanla uyumlu sade bir görünüme sahiptir.
4. Yapısal ve bitkisel donatılarda formal ve informal çizgilerin uyumu ve dengeli kullanımı görülmektedir.
5. Bitkisel materyalin doğal türlerden seçilmekte ve fonksiyonellik ön plana çıkarılmıştır.
6. Türk-İslam kültüründe önemi ve anlamı olan türler seçilmektedir. (Servi, Platanus Çınar, Lale, Sümbül, Gül, vb.).
7. Flora ve faunaya yönelik planlamalar da yer almıştır ((Taş, 1994).









3. MATERYAL VE METOT









Yapılan bu çalışmada Erzincan kent merkezinde yer alan camiler ve burada yer alan bitkisel materyal hakkında genel bilgiler verilerek, kentteki kutsal mekanlar olan camii bahçelerindeki ağaç varlıkları ve genel özelliklerine yer verilmiştir. Çalışma alanı Erzincan kent merkezinde yer alan, tarihi öneme sahip olduğu bilinen 8 adet camii ve bahçeleri seçilerek alandan fotoğraflar ve literatür taraması sonucu kentteki konumları ve bitki türleri belirlenmiştir.

4. BULGULAR

Kent genelindeki kutsal mekanlarda yer alan bitki formları ve isimleri Tablo 1’de listelenmiştir. Çeşitli form ve özelliklere sahip bitkiler Erzincan kenti camilerinde yer almaktadır. Cami bahçelerinde gölgeleme, güvenlik ve manevi açıdan değerli görkemli ağaçlar tespit edilmiştir.

Tablo 1. Çalışma Alanındaki Bitki Formaları

BİTKİ GÖSTERİMİ	LATİNCE ADI	TÜRKÇE ADI	FORMU
	<i>Platanus orientalis</i>	Doğu Çınarı	Sütun
	<i>Picea abies</i>	Avrupa Ladini	Piramit
	<i>Cedrus deodora</i>	Himalaya Sediri	Piramit
	<i>Juglans regia</i>	Ceviz	Top
	<i>Fraxinus americana</i>	Amerikan Dışbudağı	Dağınık
	<i>Betula Alba</i>	Huş	Piramit, Sarkık
	<i>Prunus ceracifera</i>	Erik	Top
	<i>Pyrus communis</i>	Armut	Top

	<i>Morus alba</i> 'Pendula'	Dut	Sarkık
	<i>Robinia pseudoacacia</i>	Akasya	Açık
	<i>Prunus avium</i>	Kiraz	Dağınık
	<i>Elaeagnus angustifolia</i>	İğde	Düzensiz
	<i>Pyracantha coccinea</i>	Kızıl Ateş Di-keni	Dağınık
	<i>Juniperus horizontalis</i>	Yayılıcı mazı	Yayılıcı
	<i>Pinus sylvestris</i>	Sarıçam	Piramit
	<i>Rosea sp.</i>	Gül	Dağınık

Camii Kebir: 1953 yılında yapılmıştır. İnönü Mahallesi ve Merkez ilçesine bağlıdır. Yeni adı Yenişehir Camii olarak değiştirilmiştir. Camii bahçesi, halkın oturma mekânı olarak kullanılmaktadır (Şekil.1).



Şekil 1. Camii kebir

Bitki varlığı: Camii bahçesinde çok yıllık ibrelili türler, geniş yapraklı ağaçlar ve birçok meyve ağacı bulunmaktadır. Bunlar: *Platanus orientalis* (Çınar), *Pinus slyvestris* (Sarı çam), *Cedrus deodora* (Sedir), *Picea abies* (Avrupa Ladini), *Juglans regia* (Ceviz) Erik, Vişne, Kiraz,

Kurşunlu Camii:



Şekil 2. Kurşunlu Camii

Bitki varlığı: *Juniperus communis* (Ardıç), *Pinus slyvestris* (Sarı Çam),

Kızılay Camii:



Şekil 3. Kızılay Camii

Bitki varlığı: *Pinus sylvestris* (Sarı Çam), *Picea orientalis* (Doğu Ladini), *Robinia Pseudoacacia*

(Akasya), *Aesculus hippocastanatum* (At Kestanesi), *Juglans Regia* (Ceviz), *Rosea sp.* (Güller).

Terzi Baba Camisi:



Şekil 4. Terzi Baba Camii

Bitki varlığı: *Prunus ceracifera* (süs eriği), *Platanus orientalis* (Çınar), *Morus alba* 'Pendula' (Dut ağacı), *Robinia pseudoacacia* (Akasya), *Betula Alba* (Huş), *Juniperus horizontalis* (Doğu Mazısı), ıhlamur, *Cotinus*, *Arbutus unedo* (Kocayemiş), *Prunus armeniaca* (Kayısı), *Rosea sp.* (Güller), *Fraxinus americana* (Amerikan Dişbudak).

Gülabibey Camii:

Şekil 5. Gülabibey Camii

Bitki varlığı: *Platanus orientalis* (Çınar), *Morus alba* (Dut ağacı) , *Prunus armeniaca* (Kayısı), *Juglans regia* (Ceviz), Gül hatmi, *Pinus slyvestris* (Sarıçam), *Prunus cerasus* (Vişne), *Vitis vinifera* (Asma), *Fraxinus americana* (Amerikan Dişbudak), *Cedrus Atlantic* (Atlas Sediri).

Tek şehitler camii:

Şekil 6. Tek Şehitler Camii

Bitki varlığı: *Parthenocissus quinquefolia* (American sarmaşığı), *Juglans regia* (Ceviz), *Platanus Orientalis* (Çınar), *Cydonia vulgaris* (Ayva), *Pirus communis* (Armut), *Picea pungens 'glauca'* (Mavi Ladin), *Juniperus horizontalis* (Doğu Mazısı), *Vitis vinifera* (Asma), *Prunus armeniaca* (Kayısı), *Morus alba* (Dut ağacı) , *Picea orientalis* (Doğu Ladini), Vişne (*Prunus cerasus*), *Prunus avium* (Kiraz), *Rosea sp.* (Güller).

Bayındırlık Camii:



Şekil 7. Bayındırlık Camii

Bitki varlığı: Hedera, *Prunus avium* (Kiraz) *Platanus Orientalis* (Çınar), *Elaeagnus angustifolia* (İğde), *Prunus cerasifera* (Erik), *Prunus armeniaca* (Kayısı), *Juniperus horizontalis* (Doğu Mazısı), *Juglans regia* (Ceviz), *Pinus slyvestris* (Sarıçam), *Pyracantha coccinea* (Kızıl Ateş Dikeni), *Rosea sp.* (Güller).

Kandilli Camii:



Şekil 8. Kandilli Camii

Bitki varlığı: **Platanus Orientalis** (Çınar), *Juniperus horizontalis* (Doğu Mazısı), **Picea pungens 'glauca'** (Mavi Ladin), *Robinia pseudoacacia* (Akasya).

6. TARTIŞMA VE SONUÇ

Sonuç olarak, ağaçlar fiziksel görünüşleri ve toplumların yükledikleri ruhsal kimlikleriyle genellikle dini ritüellerde yer almışlardır ve hala kullanılmaya devam etmektedirler. Ormanları korumaya yönelik modern kaygılar, günümüzde eski ağaç ayinlerinin mantığının doğal bir uzantısı olarak görüldüğü fikrini desteklemektedir. Dünün kutsal konusu bugün bir biyosfer rezervi, doğal bir miras alanı veya koruma alanı olarak yasa ve yönetmeliklerde tanınmıştır. Sembolik alanın derinliklerine inmek, genellikle eski değer sistemleri ile modern uygulamalar arasındaki bağlantıları açıklamaya yardımcı olmaktadır.

Türk kültürü, tarih boyunca milletin yaşam tecrübeleri, ekolojik, coğrafik ve fiziksel koşulların değişimi ve inanç unsurlarıyla zaman içerisinde şekillenmiştir. Türklerin islam dinini benimsemesiyle doğa ve bahçe algısı ve sevgisi artmıştır. Dolayısıyla Türk milletinin kültürel unsurlarını inanç biçimleri oldukça etkilemiştir.

Genel olarak Türk bahçeleri, Türklerin yaşayış biçimleri ve deneyimlerini zaman boyutunda mekanlara yansıtan birer kültürel miras alanlarıdır. Dönemsel bahçelerdeki unsurlar döneme ait siyasi, sosyal, kültürel, dini, geleneksel ve ekonomik yapıları hakkında fikir edinilmesini sağlamaktadır.

Toplumların sahip olduğu kültürel deneyimler yaşam mekânlarını da etkilemektedir. Bu süreçte mekanlarda kullanılan canlı ve cansız materyalin birlikte kullanılması, topluma sosyal, çevresel ve ekolojik boyutuyla da farklı bilim dallarına da bilgi sağlamaktadır. Kültürel birikim ve somut tarih eseri olan Türk bahçelerinin kentsel miras alanlarında (Camiiler, külliyeler, medreseler, tarihi mekan çevreleri, saray bahçeleri, hanlar, hamamlar, tarihi kale ve surlar..vb) planlanması ve korunması, günümüz kentsel gelişim sürecinde özellikle kamuya açık bahçelerin tasarlanması ve uygulanmasında; Türk bahçelerinin genel karakterlerinin dikkate alındığı ve Türk bahçesi olarak adlandırılacak mekânların oluşturulması da gereklidir.

KAYNAKLAR

- Barış, D. A., & Akgül, E. *Tarihsel Bir Perspektifte Türk Müzik Ve Peyzaj Sanatında Kültürel Paralellikler. Kastamonu Eğitim Dergisi, 15(2), 707-718.*
- Brosse, J. (1989) *Mythologie des arbres*. Paris, France, Plon.
- Gardner, G. (2010). *Engaging religion in the quest for a sustainable world. In State of the World 2003* (pp. 176-200). Routledge.
- Garlake, P.S. (2002) *Early Art and Architecture of Africa*. Oxford: Oxford University Press.
- Harrison, R.P. (1992) *Forests: the shadow of civilization*. Chicago, Illinois, USA, University of Chicago Press
- Ives, C. D., & Kidwell, J. (2019). *Religion and social values for sustainability. Sustainability Science, 14(5), 1355-1362.*
- KILIÇ, Ü., & GÜL, A. (2011). *Osmanlı Devri Erzincan Vakıflarına Genel Bir Bakış. History Studies (13094688), 3(1).*
- Kırca, S., & Çınar, S. (2010). *Türk Kültüründe Bahçeyi Algılamak. Journal of the Faculty of Forestry Istanbul University, 60(2), 59-68.*
- Koehrsen, J., & Huber, F. (2021). *A field perspective on sustainability transitions: The case of religious organizations. Environmental Innovation and Societal Transitions, 40, 408-420.*
- Koşun, S. B., & Turan, M. H. (2020). *Effect of urban transformation on the values of historic sites around mosques: Two cases in Manisa, Turkey. Frontiers of Architectural Research, 9(4), 890-899.*
- Naldan, F. (2017) *Erzincan'da Günümüze Gelemeyen Bir Kültür Varlığı: İzzet Paşa Camisi (Yeni Cami). Erzincan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 10(1), 91-98.*
- Stolz, J., Könemann, J., Purdie, M. S., Englberger, T., & Krüggeler, M. (2014). *Religion und Spiritualität in der Ich-Gesellschaft: Vier Gestalten des (Un-) Glaubens* (Vol. 16). Theologischer Verlag Zürich.
- Şahin, C. K., & Erol, U. E. (2009). *Türk Bahçelerinin Tasarım Özellikleri. Süleyman Demirel Üniversitesi Orman Fakültesi Dergisi, 2, 107-181.*

Taş, K. Z. (1994). Erzincan Cami Ve Mescidleri, 1690-1730.

URL-1 <https://teara.govt.nz/en/te-waonui-a-tane-forest-mythology/page-3> Erişim Tarihi: 2020

URL-2 <https://milliontrees.me/2017/02/01/the-forest-is-greater-than-the-sum-of-its-parts/> Erişim Tarihi: 2020

URL-3 <http://acikerisim.rumeli.edu.tr:5050/xmlui/handle/1/162> Erişim Tarihi: 2018

Warnayaka Art Centre. (2001) *Dream trackers – Yapa art and knowledge of the Australian desert*. Paris, France, United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO)

Salimi, A., Yurtyapan Salimi, A., & Kara Pilehvarian, N. (2016). The role and impact of religion on the architecture of mosques and churches.