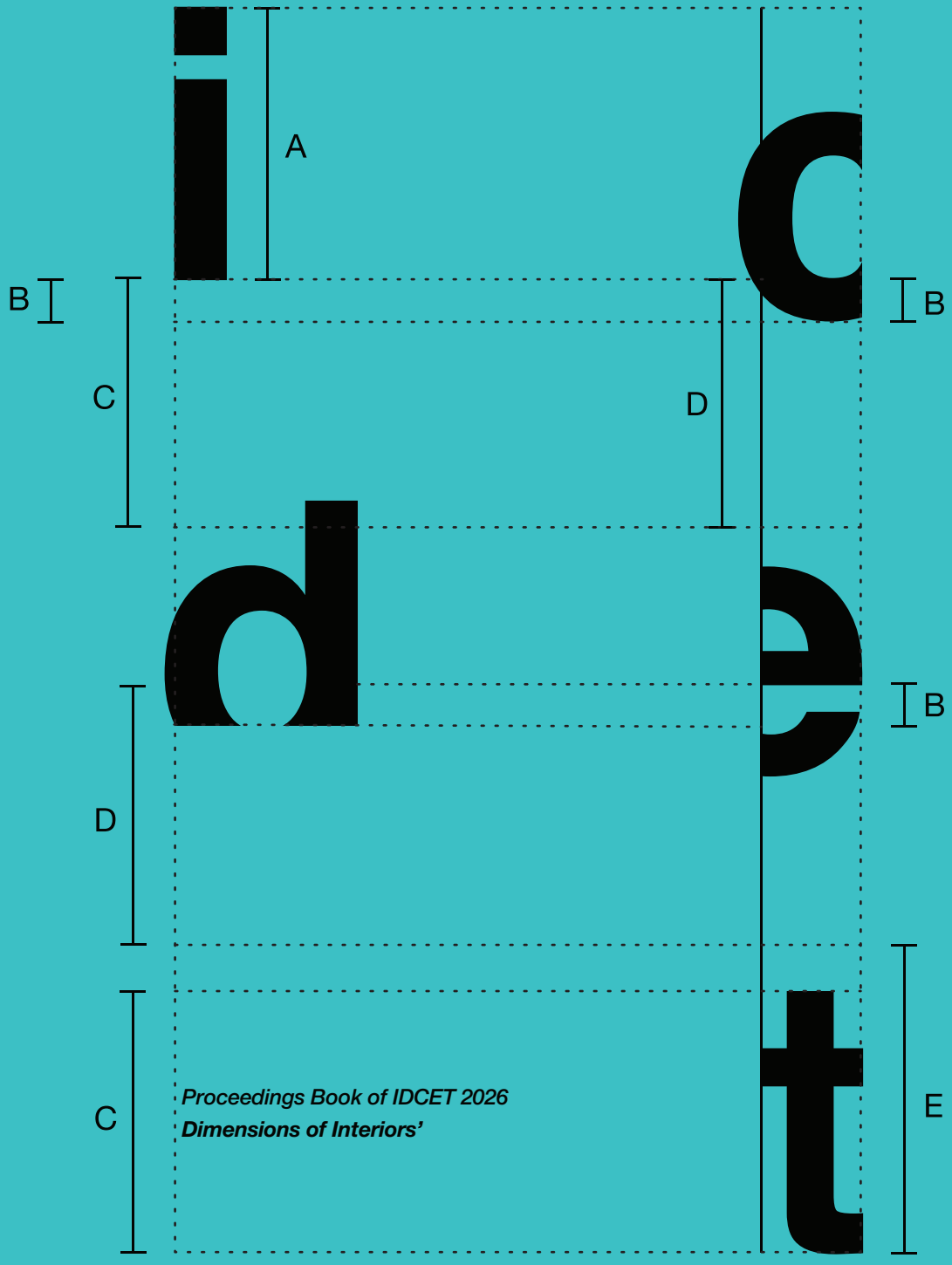
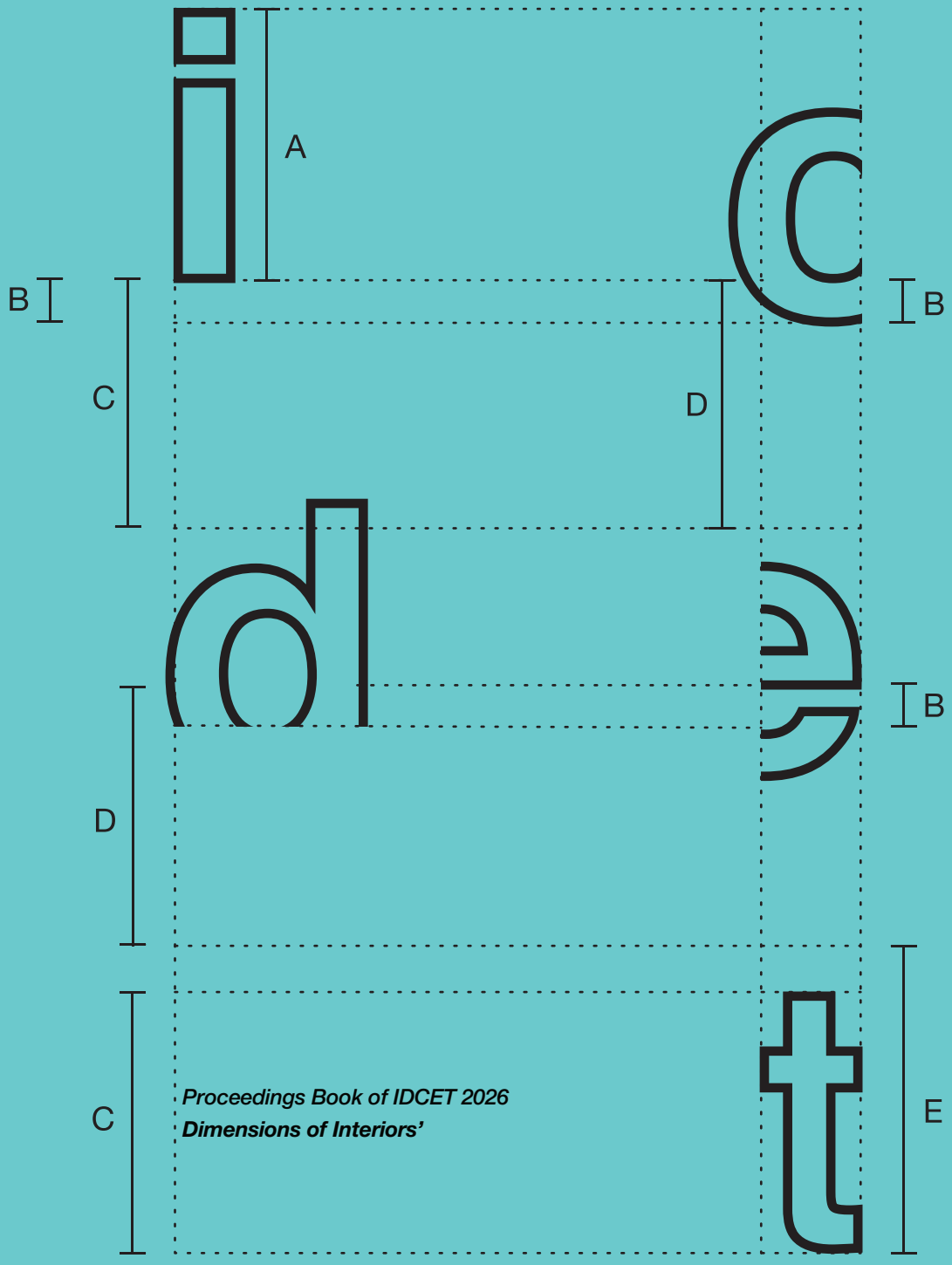
1.Uluslararası İçmimarlık Kongresi ve Sergisi, Türkiye
1st International Interior Design Congress and Exhibition of Türkiye
12-15 Şubat 2026, Antalya



Proceedings Book of IDCET 2026
Dimensions of Interiors'

IDCET
İÇMİMARLAR ODASI
CHAMBER OF INTERIOR ARCHITECTS OF TÜRKİYE

1.Uluslararası İçmimarlık Kongresi ve Sergisi, Türkiye
1st International Interior Design Congress and Exhibition of Türkiye
12-15 Şubat 2026, Antalya



Proceedings Book of IDCET 2026
Dimensions of Interiors'

Proceedings of 1st International Interior Design Congress and Exhibition of Türkiye

1.Uluslararası İçmimarlık Kongresi ve Sergisi, Türkiye

12–15 February 2026, Antalya, Türkiye

Editors

Meryem YALÇIN
Esin F. DEDEOĞLU
Elif GÜNEŞ
Papatya Nur D.YÖRÜKOĞLU

Visual Editors

Ayşe Setenay ÖZSOY
Zeynep D. CURALI
Mert ASLAN
Hazal G. GÜMÜŞDAĞ

Publication of Chamber of Interior Architects of Türkiye
Head of Chamber of Interior Architects of Türkiye: Emrah KAYMAK

Visual Editors: A. Setenay ÖZSOY, Zeynep D. CURALI, Mert ASLAN, Hazal G. GÜMÜŞDAĞ
Editors: Meryem YALÇIN, Esin F. DEDEOĞLU, Elif GÜNEŞ, Papatya Nur D. YÖRÜKOĞLU

©2026 All rights reserved by the Chamber of Interior Architects of TMMOB and the Authors.

ISBN: 978-625-00-6002-5

Selanik Caddesi No: 17 / 11 Kızılay - ANKARA
t. (0312) 441 05 96-97
f. (0312) 441 0598
bilgi@icmimarlarodasi.org.tr

This conference proceedings version was produced on 28 April 2026
1st International Interior Design Congress and Exhibition of Türkiye 2026 was hosted and organised by the Chamber of Interior Architects of TMMOB.
1.Uluslararası İçmimarlık Kongresi ve Sergisi, Türkiye
https://www.idcet.org/

Executive Board

Assoc. Prof. Meryem YALÇIN, TOBB University of Economics and Technology
Assoc. Prof. Elif GÜNEŞ, Atılım University
Asst. Prof. Esin FAKIBABA DEDEOĞLU, TOBB University of Economics and Technology
Şükriye Sıla ÖZDEMİR, Treasuser
Gül Merve YILMAZER, Scribe
Ayşegül YİĞİT, Scribe
Gökçe Altunkaya ŞAHİN, Chamber of Interior Architects Member
Hazal Gülten GÜMÜŞDAĞ, Chamber of Interior Architects Member

Congress Chair

Assoc. Prof. Meryem YALÇIN
TOBB University of Economics and Technology

Conference Co-Chairs

Assoc. Prof. Elif GÜNEŞ
Atılım University
Asst. Prof. Esin FAKIBABA DEDEOĞLU
TOBB University of Economics and Technology

Honorary Board

Prof.Dr. Ayşe Müge BOZDAYI
TOBB University of Economics and Technology
Prof.Dr. Uğur Ulaş DAĞLI
Eastern Mediterranean University
Nilgün ÇARKACI, MA
Bilkent University

Advisory Board

Prof. Dr. Rabia KÖSE DOĞAN
Selçuk University
Prof. Dr. Ö. Osman DEMİRBAŞ
Atılım University
Prof. Dr. Banu MANAV
Kadir Has University
Prof. Dr. Sezin TANRIÖVER
Bahçeşehir University
Assoc. Prof. Dr. Betül BİLGE ÖZDAMAR
Başkent University

Organizing Committee

Prof. Dr. Papatya Nur DÖKMECİ YÖRÜKOĞLU
Çankaya University
Dr. Murat ÖZDAMAR
Bilkent University
Antonio de ANTONİS
President of AIPI
Michael PİZZARO
IFI Board Member

Scientific Committee

Prof. Dr. Alireza ENFAR
University of Tehran

Prof. Dr. Alessandro MELIS
New York Institute of Technology

Prof. Dr. Banu APAYDIN
Marmara University

Prof. Dr. Bilge SAYIL ONARAN
Hacettepe University

Prof. Dr. Carlo MARTINO
Sapienza University of Rome

Prof. Dr. Carsten WIEWORRA
Ostwestfalen-Lippe Applied Sciences University

Prof. Dr. Çiğdem CANBAY
Samarkand State University

Prof. Dr. Carlo MARTINO
Sapienza University of Rome

Prof. Dr. Carsten WIEWORRA
Ostwestfalen-Lippe Applied Sciences University

Prof. Dr. Celestino SODDU
Polytechnic University of Milan

Prof. Dr. Çiğdem CANBAY
Samarkand State University

Prof. Dr. Claudio GAMBARDELLA
University of Campania Luigi Vanvitelli

Prof. Dr. Clondir RĂZVAN
National University of Arts, Bucharest

Prof. Dr. Deborah SUGG RYAN
Portsmouth University

Prof. Dr. Deniz HASIRCI
İzmir Economy University

Prof. Dr. Diaz Vieites Jose JUAN
La Laguna University

Prof. Dr. Ebru OKUYUCU
Afyon Kocatepe University

Prof. Giuseppe Di Bucchianico
Gabriele d'Annunzio University (Ud'A)

Prof. Dr. Gözen GÜNER AKTAŞ
Başkent University

Prof. Graeme BROOKER
Royal Academy of Art

Prof. Dr. İpek FİTOZ
Mimar Sinan Fine Arts University

Prof. Dr. Jasna HROVATIN
Primorska University

Prof. Dr. Jonathan HALE
Nottingham University

Prof. Dr. Linn SONG
Rosenheim University of Applied Sciences

Prof. Dr. Meltem ETİ PROTO
Sapienza University of Rome

Prof. Dr. Mirela DUCULESCU
Bucharest National University of Arts

Prof. Dr. Müge GÖKER PAKTAŞ
Marmara University

Prof. Dr. Nur AYALP
TED University

Prof. Dr. Onur ÜLKER
Eskişehir Technical University

Prof. Dr. Pelin YILDIZ
Hacettepe University

Prof. Dr. Saadet AYTİS
Mimar Sinan Fine Arts University

Prof. Stefania Camplone
Gabriele d'Annunzio University (Ud'A)

Prof. Dr. Şebnem ERTAŞ BEŞİR
Akdeniz University

Prof. Dr. Tasleem SHAKUR
Edge Hill University

Prof. Dr. Tonguç TOKOL
Marmara University

Prof. Dr. Zeynep TUNA ULTAV
Yaşar University

Assoc. Prof. Dr. Ahmet Fatih KARAKAYA
TOBB University of Economics and Technology

Assoc. Prof. Dr. Armağan Seçil MELİKOĞLU EKE
Trakya University

Assoc. Prof. Dr. Ayşen ÖZKAN
Hacettepe University

Assoc. Prof. Dr. Betül BİLGE ÖZDAMAR
Başkent University

Assoc. Prof. Dr. Can ALTAY
Rhode Island School of Design

Assoc. Prof. Dr. Ceyhun ŞEKERCİ
Konya Technical University

Assoc. Prof. Dr. Cotter CHRISTIAN
The New School Parsons School of Design

Assoc. Prof. Dr. Derya ADIGÜZEL ÖZBEK
İstanbul Kültür University

Assoc. Prof. Dr. Desislava Ivanova ANGELOVA
Sofia University of Forestry

Assoc. Prof. Dr. Elif ÖZDOĞLAR
Dumlupınar University

Assoc. Prof. Dr. Emine GÖRGÜL
İstanbul Technical University

Assoc. Prof. Dr. Erkan AYDINTAN
Karadeniz Technical University

Assoc. Prof. Dr. Federica DAL FALCO
Sapienza University of Rome

Assoc. Prof. Dr. Gülçin Cankız ELİBOL
Hacettepe University

Assoc. Prof. Dr. Irene CURULLI
Virginia Tech University

Assoc. Prof. Dr. Kenzie Leon PERRY
Florida International University

Assoc. Prof. Dr. Kıvanç KİTAPÇI
TOBB University of Economics and Technology

Assoc. Prof. Dr. Müge BELEK FIALHO TEIXEIRA
Queensland University of Technology

Assoc. Prof. Dr. Newton D'SOUZA
North Carolina State University

Assoc. Prof. Dr. Rokas KILČIAUSKUS
Vilnius Art Academy

Assoc. Prof. Dr. Salih SALBACAK
Fatih Sultan Mehmet Vakıf University

Assoc. Prof. Dr. Selin SEPİCİ MUTDOĞAN
Hacettepe University

Assoc. Prof. Dr. Umut ŞUMNU
Başkent University

Assist. Prof. Ahenk YILGIN DAMGACI
Eastern Mediterranean University

Assist. Prof. Ahmet SEZGİN
MEF University

Assist. Dr. Bora KELMENDI-BEQIRAJ
University of Pristina

Assist. Prof. Dilşa GÜNAYDIN TEMEL
Atılım University

Assist. Prof. Dionysia FRAGKOU
University of West Attica

Assist. Prof. Doğan Can HATUNOĞLU
Atılım University

Assist. Prof. Elham FALAH
University of Tehran

Assist. Prof. G. Ufuk DEMİRBAŞ
Çankaya University

Assist. Prof. Gizem YAKUPOĞLU
Atılım University

Assist. Prof. Gökçe Nur AYKAÇ
Atılım University

Assist. Prof. Gözde KUTLU
Medipol University

Assist. Prof. Gülşah ŞENOCAK
TOBB University of Economics and Technology

Assist. Prof. Hatice Şule ÖZER
Yalova University

Assist. Prof. Jan SIEBERS
Saxion University of Apllied Sciences

Assist. Prof. Mehmet NORASLI
Selçuk University

Assist. Prof. Melike Selcan CİHANGİROĞLU
Atılım University

Assist. Prof. N. Rakhmatovich MUKHAMMADIYEV
Tashkent State University

Assist. Prof. Rengin ARSLANOĞLU
Wroclaw University of Environmental and Life Sciences

Assist. Prof. Dr. Simone TORRESIN
University of Trento

Assist. Prof. Sinan SAVAŞ
Okan University

Assist. Prof. Şaha ASLAN
TOBB University of Economics and Technology

Assist. Prof. Zeynep CEYLANLI
Özyegin University

Dr. Augustus WENDELL
Duke University

Dr. Barreiro ROCA
A Coruña University

Dr. Begüm Carter
Arts University Bournemouth

Dr. Çiğdem YÖNDER
Liège University

Dr. Ekin Can SEYHAN
TOBB University of Economics and Technology

Dr. Fernandez NUNEZ
University of Barcelona

Dr. Francesco ALETTA
University College London

Dr. Gargouri CHAMA
Sfax University

Dr. Günce UZGOREN
Polytechnic University of Milan

Dr. Jodi L. STURGE
Twente University

Dr. Katharina BORSI
Nottingham University

Dr. Laura HANKS
Nottingham University

Dr. Nur SAMANCIOĞLU
Tampere University

Dr. Sofia CELLI
Polytechnic University of Milan

Dr. Ş. Büşra ÜMÜTLÜ
TOBB University of Economics and Technology

Dr. Yousif AL-DAFFAIE
Nottingham Trent University

Dr. Zakkiya KHAN
Brighton University

Assoc. Prof. Dr. İpek MEMİKOĞLU
Atılım University

Preface

2026 IDCET 2026 – 1st International Interior Design Congress and Exhibition, Türkiye held in Antalya between February 12–15, 2026 was organized by the Chamber of Interior Architects of TMMOB within the scope of the 50th anniversary of our professional association. It has been recorded as a historic gathering that made the half-century accumulation of the discipline of interior architecture visible at an international scale. With the theme "Dimensions of Interiors" this congress was not merely an academic event; it became a strong bridge connecting the past and the future of the 'Interior Architecture' profession. Shaped by the contributions of nearly 500 participants, IDCET 2026 represents a collective will that brought together scientific production, Professional practice, and social responsibility within the field of interior architecture on a common platform.

The congress addressed nine principal thematic areas intersecting with the discipline of interior architecture, along with their respective subtopics, as follows: design education, emphasizing the impact of digital tools on creative processes; history and theory, exploring the evolution of design and the historical transformation of aesthetic theories; digital resources, including UI/UX and user experience, interactive and inclusive spatial and furniture design, IoT applications, and virtual and augmented reality technologies; smart and interactive technologies in the design process, encompassing artificial intelligence–supported design, generative design tools, augmented reality, digital prototyping, smart spaces, and digital game design; the material theme, covering circular material use, innovative technologies, and the relationship between material, space, and atmosphere, with an emphasis on sustainable design solutions; contemporary, inclusive, and future-oriented spatial approaches, addressing human-centered design, universal design principles, sustainability, and space utilization strategies; temporary space design, examining shelter solutions, modular and portable structures, and socio-cultural and psychological needs; and cultural heritage and preservation methods, focusing on the conservation and adaptive reuse of cultural heritage, digital documentation methods, and sustainable development. As the first of its kind, this congress went beyond being a mere beginning; it constituted a strategic milestone that articulated the determination of interior architecture to position itself on a global scale.

The congress also brought together prominent Keynote Speakers at both national and international levels. Leading names from the design world—including **Karim Rashid**; **Antonio D. De Antonis** (AIPI & EIDD – Design for All Europe); **Giacomo Manzoni** (Pio Manzoni Foundation); **Maurizio Favetta; Piero Castiglioni; Pete Kercher** (EIDD – Design for All Europe); **Rama Gheerawo** (Royal College of Art, Helen Hamlyn Centre for Design); **Atilla Kuzu**; **Adnan Serbest; Yeşim Kozanlı; and Hakan Külahçı**—shared visionary insights on interior architecture, lighting, inclusive design, cultural heritage, production, and design policies. The contributions of national and international industry speakers once again demonstrated that design constitutes not merely an aesthetic endeavor, but also a field of economic, cultural, and social value production.

This strategic milestone was embodied in the thematic areas of discussion addressed throughout the congress. The presented papers, panels, and keynote speeches concentrated on the current challenges and future orientations of interior architecture under distinct thematic headings, thereby clarifying the discipline's framework of social, environmental, and technological responsibility.

Editorial Board of IDCET 2026

Table of Contents

Introductions

Preface

Editorial Board ..... *i*

Keynote Speakers

Karim Rashid *1-2*
Khalil Fourati *3-4*
Maurizio Favetta *5-6*
Piero Castiglioni *7-8*
Pete Kercher *9-10*
Rama Gheerawo *11-12*
Yeşim Kozanlı *13-14*
Atilla Kuzu *15-16*
Adnan Serbest *17-18*
Giacomo Manzoni *19-20*
Antonio D. De Antonis *21-22*
Thomas Seifert *23-24*

1. Design Education

Ön Hazırlık Projelerinin İçmimarlık Tasarım Stüdyosu Dersine Etkisi: Antalya Bilim Üniversitesi Tasarım Stüdyosu IV Totem Tasarımı Örneği, B. KARADUMAN, M. YILDIZ *26*

İçmimarlık, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Lisans ve Lisansüstü Programlarının Güncel Durumu, R. KÖSE DOĞAN, D. EKİZ *27-37*

İçmimarlık Eğitiminde Görsel Düşünme ve İfade Biçimi Olarak Eskiz, T. TERECE, R. Z. KURTULUŞ *38-46*

Learning Historical Representation Through Designing Interactive Worlds, S. GÜNTAN *47-58*

Depremde Yapısal Olmayan Elemanlara Yönelik İçmimarlık Öğrencilerinde Bilgi ve Farkındalık Düzeylerinin Değerlendirilmesi, M. GÜl, Ş. ERTAŞ BEŞİR, Ü. T. ARPACIOĞLU *59-60*

İçmimarlık ve Çevre Tasarımında Öğrenci Merkezli Eğitim Yaklaşımı: Akademisyen Deneyimleri, B. ÇERMİKLİ, Ç. GÜMÜŞÇÜ, O. TUGAY *61-72*

İçmimarlık Eğitiminde Yeni Paradigmalar: Mezuniyet Projesi ve İşletmede Mesleki Eğitim, D. DÜZGÜN TOP, K. ÇETİNKAYA , N. UYANIK ÇİRKİN , S. ÇELİK , T. ERDİL DİNÇER, S. KIRICI, A. EKREM *73-80*

İçmimarlık Eğitiminde Üç Boyutlu Temsil Tekniklerinin Teknolojik Dönüşümü, B. GÖKÜZ *81-93*

İçmimarlık Tasarım Stüdyosu Eğitiminde Gelecekçi Stüdyo Kavramı Üzerine Öngörüler: Akademisyenlerin ve Öğrencilerin Disiplinlerarası Yaklaşıma Yönelik Beklentileri, G. AĞAOĞLU ÇOBANLAR,F. CURAOĞLU *94-95*

İçmimarlık Eğitiminde Stüdyo Derslerinin Tasarım Ölçeğinde İncelenmesi, Ş.E.OKUYUCU, M.TÜRCAN ... *96-106*

İçmimarlık Öğretim Üyelerinin Deprem Farkındalığı Dersine Yönelik Gözlemlerinin Ön Değerlendirmesi, Ş.ERTAŞ BEŞİR,A.I.POLAT, M. KASAP *107-108*

Geleneksel El Sanatlarının Çağdaş Mobilya Tasarımına Entegrasyonu: Kilim Motifleri Üzerine Bir Stüdyo Deneyimi, A.ÇELENK ÇAVDAR *109*

Filmin Rengi Mi, Müziğin Rengi Mi? Disiplinler Arası Bir Yöntemle İçmimarlık Öğrencilerinin Renk Algısı Analizi, B.SAVAŞ, İ.E.KAVUT *110-111*

Disiplinlerarası Boşluk: İçmimarlık Eğitiminde Grafik Tasarım Öğelerinin Önemi, F.MENDİ, N.KOYUTÜRK *112*

Analyzing the Interior Architecture Curriculum Through the Lens of Education for Sustainable Development (ESD): The Case of Çankaya University M.Ç. Yazıcıoğlu, G. Atakan, P.N. Dökmeci Yörükoğlu *113-121*

2. History and Theory

Sinemada Mekânın Anlamsal Rolü: "Parazit" Filminde Mekânsal Zıtlıklar, A.S.ÇALIŞKAN,F. MENDİ, O. ÜLKER 123-130

Gündelik Kent Yaşantısındaki Geçiş-Varış Mekanlarının Sosyo-Kültürel Etkileşimler Üzerinden Okunması: İstanbul Metroları, S.H. EMRE, M.N. PATLAK, O.TURGAY 131

Hatırlayan Bir Mekânda Hatırlamaya Ortaklar: Kullanıcı Dışı Unsurların Mekânsal Hafıza Üzerindeki Rolü, E.K.YOL, İ. YANAR 132-143

İçeri Alınan Bahçe: Erken Cumhuriyet Konutlarında Limonlukların Mekânsal Dönüşümü, G.AKYÜREK 144

Duyusal Coğrafyalar, Figüral İç Mekanlar: Bir Kavram ve Yöntem Olarak "Kırsal İç" Merceğinden Kuru Otlar Üstüne, V.Ş.UYSAL 145

Performansın Mimariyle Teması: Sabit Sahneden Performatif İç Mekânlara Dönüşüm, T.TOPAL 146-156

Çok Boyutlu Sosyo-Kültürel Bir Örüntü Olarak Mekân, O. TURGAY 157

Mekânın Folklorik Kodları: Gümüşhane Örneğinde Süsleme ve Kültürel Miras, A.ÇELENK ÇAVDAR 158

1920'lerde Sürdürülebilir Kalkınma Örneği: Atatürk Orman Çiftliği, A.Z. KÜREKCİ 159

3. Space, Furniture, and User Experience

Seri ve Özel Üretim Yöntemlerinin Konut İç Mekân Tasarımına Etkisi Üzerine Bir İnceleme, B.COŞGUN, P. YILDIZ 161-172

Görme Yetisi Olmayan Bireylerin Kamusal İç Mekânlarda Karşılaştıkları Sorunların Evrensel Tasarım Kapsamında Değerlendirilmesi, M.YEŞİLTEPE 173-182

Çocuk Mobilyası Satın Alma Karar Süreçlerinde Paydaş Dinamikleri Arasındaki İlişkiler Üzerine Bir Araştırma, B.ÇOLAKOĞLU, F CURAOĞLU, M. TANER 183-193

Ofis ve Ortak Çalışma Alanlarında Kullanılan Ofis Koltuklarının Ergonomik Değerlendirilmesi: Hareket Yakalama Yöntemi Destekli Bir Çalışma, İ.F. KAPAKLIKAYA, P.KARAKOÇ, İ.A. SAKARLI, O.ÜLKER, M.E.KUŞÇU, S.H.ŞAHİN 194-203

Hafifliğin Kütleye Dönüşümü: Marcel Breuer' In Metal Mobilyadan Betonarmeye Uzanan Tasarım Dili, E.AKTAN 204-217

4. Physical Environment Control

Trauma-Informed Design In Architecture: Examining Principles, Adaptability, And The Challenges Of Context-Sensitive Healing Environments, F.CHABCHOUB 219-228

İç Mekân Akustiğinde Kompozit Yapı Malzemelerinin Akustik Performansı: Atik ve Organik Malzeme Örneği, İ.A.SAKARLI,M.KÜÇÜKALİ ÖZTÜRK, O.ÜLKER 229

İçmimarlıkta Akustik Konforun Tasarıma Entegrasyonu: Kidzania Çocuk Dünyası Üzerine Bir Vaka Analizi, A.KILINÇ 230-236

5. Smart and Interactive Technologies in The Design Process

Hibrit Mekân Tasarımı: İçmimarlıkta Hesaplamalı Düşünceyle Şekillenen Dijital Prototipleme ve Etkileşimli Sistemler, R.BERBER, M.A.ALTIN *238-245*

Teatral Performansın Hibrit Ekolojileri: Pandemi Döneminde Türkiye'de Alternatif İç Mekân Kurguları, İ.S.AVCI, V.Ş. UYSAL *246-254*

Yapay Zekâ ile Üretilmiş Webtoon Mekânlarının İçmimarlık Perspektifinden Değerlendirilmesi, F.MENDİ, A.S.ÇALIŞKAN, O.ÜLKER *255*

Perceived Benefits of Biophilic Design In Hospitals: The Oncology Department of Aga Khan Hospital, Karachi, M.SİKANDAR, S.TANRIÖVER *256*

Dijitalleşmeyle Dönüşen İçmimarlıkta Mekân ve Gerçeklik: Kuram Temelli Bir Çözümleme, E.YILDIRIM GÖKALP *257-266*

Eğitim Yapılarında Evrensel Tasarım: İstanbul Atlas Üniversitesi Örneği, S.H.EMRE, Ç. GÜMÜŞÇÜ, P.ÖKTEM ERKARTAL *267-277*

Kendin Yap (Dıy) Tasarımın Airbnb Deneyimlerine Etkisi: Konuk Algısı ve Tercih Kriterleri Üzerine Fenomenolojik Bir İnceleme, İ.CAN KART, M.A.ALTIN *278-288*

Hafıza Odaklı Sergi ve Deneyim Mekânlarında Dijital Anlatı Biçimlerinin Deneyimsel Etkileşim Kavramı Bağlamında Değerlendirilmesi, C.AKYOL *289-300*

Dekor'dan Simulakr'a: Dijital Oyunlarda İç Mekân Deneyiminin Gelişimi, B.Y.ÖZER, O TURGAY *301--309*

Gündelik Yaşamda Mekân Kavramının Toplumsal Yapı Temelinde Araştırılması, S.ŞATIR, O.ALBAYRAK *310-319*

Farklı Eğitim Modellerine Tabi Olan 6 Yaş Grubu Çocukların Anaokulu Mekanlarını Renklendirme Eğilimlerinin Analizi, A.M.YEŞİL MORKOYUN, S.TANRIÖVER *320-327*

Televizyon Mizah Programlarında Kurama Dayalı Sahne Tasarımı ve Atmosfer İnşası, G. ÇORLUOĞLU, A. TEPECİK *328-362*

6. Post-Disaster Shelter and Temporary Space Design

Biyomimetik Yaklaşım ile Depreme Dayanıklı Esneyebilen Yaşam Modülü İçin Yapı Strüktür Önerisi, E.ŞEREF *364-372*

Afet Sonrası Barınma Alanlarında Mekânsal Aidiyet ve Kültürel Belleğin Yeniden İnşası: Açık Bina Yaklaşımı ile 2023 Kahramanmaraş Depremi Üzerine Bir Değerlendirme, D. AKSOY DUDU, N.YILMAZ *373*

Geçici Barınma Birimlerinde Psikososyal Gereksinimler: İçmimarlık Perspektifiyle Bir İnceleme, G.O.KARABULUT, P.YILDIZ *374-383*

Afet Sonrası Geçici Yaşam Alanlarında Modüler Mobilya Tasarımı: İç Mekân Kullanımında Esnek ve Sürdürülebilir Yaklaşımlar, F.KERVANCIOĞLU, O. ALBAYRAK *384-393*

7. Cultural Heritage and Conservation Methods

Yeniden Kullan, Yeniden Yaşat: Japonya'da Eğitim Yapılarının Sürdürülebilir İçmimari Dönüşümü, Z.G.YENAL, C.M.HERSEK *395-403*

Eğitim Yapısından Sosyal Mekâna: Ortahisar Sıbyan Mektebinin Kafe Olarak Yeniden Kullanımının Değerlendirilmesi, A.DIRIK *404-421*

1980'den Günümüze İstanbul Endüstri Mirası Envanteri: Dönüşüm Süreçleri, Aktörler ve Müdahale Biçimleri, G.N. ŞAN, Y.N.AYDIN *422-432*

Insta360 Kameranın Rölöve Uygulamasına ve Mekân Algısına Katkıları, Z.ÇETİN ÇİMEN, D. KÖK *433-444*

Antik Kent Side'de Konut Yapısının Biçimlenmesinde Girit Kültürü, R.AY *445*

Sürdürülebilir Malzeme Kullanımının Konut İçmimarisinde Uygulanması Yağcıbedir Dokuma Mirası Üzerine Bir İnceleme, C.ÖZPATAN *446-452*

Karim Rashid



Multidisciplinary Designer

> ***Through this congress, I want to remind us all that design is not just a profession; it is a force that transforms our collective consciousness. Together, we can design a future that is more colorful, more human-centric, and truly sustainable.***

Design is far more than a mere aesthetic arrangement of forms; it is a tool for cultural and social transformation that enhances the human experience. The vision to be shared within the scope of IDCET'26 is rooted in the unwavering belief that design must be accessible to everyone—a philosophy known as "democratic design." As designers, our most important duty is to shed the nostalgic burdens of the past and build the present and future using the vast opportunities provided by the digital age.

Today, the world is undergoing a massive shift, ranging from artificial intelligence to radical sustainability. Therefore, design philosophy and technology should not imprison humanity in cold mechanics;

Interiors on Stage: Architecture as Cinematic Narration

instead, they should serve as tools to provide more organic, sensual, and fluid environments. This intersection of digital speed and physical tactility can be defined as "Sensual Minimalism." Spaces and objects must be more than just functional; they must be elements that forge emotional bonds, inspire, and elevate the overall quality of life.

Sustainability is no longer a choice but the most fundamental ethical component of design. However, the understanding of sustainability goes beyond simply using recycled materials. It involves creating a design language that extends the lifespan of an object, minimizes waste, and optimizes production processes with digital precision. The future lies in the powerful collaboration between the designer and "smart" materials or environmentally friendly production technologies.

Young designers and colleagues should avoid imitation, strive to find their own voice, observe relentlessly, and never lose their passion for making the world a better place. Pushing the boundaries of design means stepping outside the comfort zone and, at times, taking significant risks.

> ***"Design must be accessible to everyone and enhance human experience."***

Khalil Fourati



MIA President

Interior Architectural profession experiences rapid global expansion, it has reached a collective decision to secure a solid and recognized status for interior architecture within society. By establishing a professional framework that standardizes its expertise on a worldwide scale, we are convinced that the unified efforts will lead to a brighter, more structured future. Our goal is to form a protective shell that preserves our unique professional identity from usurpation or misrepresentation, ensuring a complete and distinct status for all practitioners in the region.

The narrative of the Mediterranean Interior Architects (MIA) began to take shape on September 20, 2023, in Izmir, Turkey, during a pivotal meeting organized by the Chamber of Interior Architects of Turkey (CIAT) as part of the "ARCH FOR ME" event. This vision was further solidified on May 31, 2024, in Hammamet, Tunisia, through the initiative of the Tunisian Council of Interior Architects (CTAI). During these gatherings, participants exchanged ideas on organizational documents presented by the Italian Interior Design Association (AIPI), united by a shared passion and a common cultural heritage. With guidance from "EIDD Design for All" and a strict focus on inclusivity, we developed a comprehensive roadmap. A third meeting in Rome on November 30, 2024, finally laid the concrete foundations for what is now MIA.

Mediterranean Interior Architects/Designers MIA

Today, MIA brings together eight Mediterranean countries—Italy, Tunisia, Türkiye, Malta, Spain, France, Egypt, and Morocco—represented by their most prominent councils and associations. It is firmly believed that the union will drive progress, just as diversity constitutes strength. An ancient know-how in a region where civilizations have always shared religions, cultures, histories, and architectural traditions.

The primary goals are to defend the interior architectural profession in the region and develop internal networks for sharing knowledge, supervise emerging countries to standardize skills, and increase opportunities for collaboration between students, teachers, and professionals. We intend to give young talents a voice through competitions and workshops while representing the profession before public and legal bodies. Finally, we promote a new paradigm in interior architecture that embraces the principles of "design for all," honoring inclusivity as a core value for the Mediterranean's future built environment.

> ***Alone we go faster, together we go further.***
>
> ***African Proverb***

Maurizio Favetta



Honorary Member of AIPI

> ***The interior becomes a narrative space, capable of evoking lives, eras, and moods.***

In an era where the line between reality and representation is increasingly blurred, interior architecture has evolved into a narrative, almost theatrical role. Spaces are no longer simply inhabited areas; they become settings, storytelling devices, and fictional places capable of evoking entire worlds, identities, and emotional tensions. Just as on a film set, interior design participates in the construction of a visual and sensorial narrative, where every choice—from materials and lighting to the arrangement of objects and the rhythm of spaces—contributes to writing a cohesive story.

From this perspective, it has been seen that the designer's role is akin to that of a director or set designer. We direct the perceptual experience, guide the gaze, and curate the atmosphere. The interior thus becomes a narrative space, capable of recounting lives, evoking eras, and suggesting moods. Fiction—understood as the construction of an alternative, imagined reality—becomes a vital key to understanding and reinventing our way of designing and living. This approach allows

Interiors on Stage: Architecture as Cinematic Narration

us to look beyond the physical boundaries of a room and see the potential for a deeper, more resonant human experience.

This reflection opens the door to new synergies between architecture, cinema, and storytelling, inviting us to explore interior design not only as a functional discipline but as an expressive language rich with symbols and inspiration. A space can excite like a film, speak like a character, and restore depth to our daily lives. When we treat the built environment as a living script, we move past the utilitarian and into the realm of the extraordinary.

Ultimately, the goal is to challenge the traditional limits of the interior architectural profession. By embracing the narrative power of interiors, it can create environments that do more than just house activities; they can inspire, provoke, and transform those who move through them. By acknowledging the "theater" of our daily existence, we can design spaces that truly resonate with the complexities of the human spirit. In this journey, every project is a new chapter, and every detail is a word in a larger, unfolding story.

> ***"The built environment becomes a living script."***

Piero Castiglioni



Architect

> ***When we treat the built environment as a living script, we move beyond the utilitarian into the extraordinary***

Light is not merely a technical utility; it is a fundamental architectural material that creates atmosphere, shapes physical form, and expresses the structural character of a building. However, the role of light extends far beyond this. Light is essentially a service, and its primary goal is to reveal the visible world without altering the true perception of the space it inhabits. A successful lighting design must be seamlessly integrated with the architecture itself and its specific functions, regardless of the project's scale or typology. This integration must also be deeply sensitive to the surrounding context. Therefore, lighting decisions should never be based solely on measurable quantities or numerical data; evaluating the qualitative aspects of the light phenomenon is an absolute necessity for any meaningful design.

A successful lighting designer must possess a keen ability to observe both the architecture and the individuals who inhabit it. The designer must have a sharp eye to understand the soul of the space and the nuanced needs of its users. Beyond observation,

Light
as A Service

the most critical key to achieving the right result is maintaining a close and continuous dialogue with clients and construction professionals. This collaboration ensures that theoretical concepts find their correct expression during the physical implementation on-site. By analyzing my completed interior lighting projects, it can be clearly seen that the complex phases and processes that lead to the development of a truly customized project rather than a standard solution.

In this journey from observation to application, every stage is designed to ensure that the balance of light and shadow elevates the human experience. Lighting design transcends technical necessity to become a silent language that tells the story of a space. Light does not just illuminate a room; it defines the boundaries of how people perceive reality. Designers' duty is to define these boundaries in the most aesthetic and functional way possible.

> ***"Light defines the boundaries of how people perceive reality."***

Pete Kercher



Co-founder of EIDD

> ***Design for All is design for human diversity, inclusion, and equality.***

There is so much cultural heritage to protect: with today's economic constraints, can people really afford to simply preserve it? How can they make it pay its way and serve a positive purpose in our rapidly changing societies? How can it respond to the needs and aspirations of human diversity? Is it just a question of the hardware—the physical containers and buildings—or is there also a role for the software—the methods, communications, and narratives? And if so, how do people go about it?

The purpose is to introduce the reasoning behind Design for All and explain its application to the specific context of cultural heritage. The primary concern is to dispel the myth that Design for All is exclusively about people with disabilities. While it focuses heavily on their needs, its real purpose, as defined in the 2004 EIDD Stockholm Declaration, is "design for human diversity, social inclusion, and equality." To illustrate this, I invited the audience to participate in an experiment to realize that we are all "diverse," referencing heritage examples from three continents.

So much Cultural Heritage: how do we make it pay for itself? The Role of Cultural Heritage in Human Diversity

As the population of Türkiye ages—a trend supported by United Nations data—design must address the needs of an older demographic. This shift is not negative; rather, it presents enormous economic opportunities for societies that stay ahead of these developments, as highlighted by the UNWTO Conference on Accessible Tourism.

Moving from "what" to "how," Design for All is not merely a slogan but a strict methodology. It requires the conscious analysis of human aspirations and the involvement of end users at every stage of the design process. Everything designed by people for people must be accessible, convenient, and responsive to evolving diversity. After showcasing successful interior design practices from museums and heritage sites across six countries, I closed with a call for targeted investment in quality interior design. Such expenditure in cultural heritage locations is a long-term investment in keeping an ageing population socially active, ultimately reducing future healthcare costs. We must craft environments that honor everyone, ensuring our heritage serves as a living, inclusive bridge to the future.

> ***"Heritage must serve as a living, inclusive bridge to the future."***

Rama Gheerawo



President of EIDD

> ***We spend over 90% of our lives indoors, yet the people most affected by these spaces are often never in the room when they are designed.***

nterior environments can act as powerful catalysts for inclusion, dignity, and human connection in everyday life. Grounded in the principles of Design for All, as advanced by EIDD – Design for All, the work reframes interiors not as passive or aesthetic backdrops, but as active, lived systems that shape emotional, social, and physical experience in multiple ways.

Recognizing that people spend over 90% of their lives within interior environments, the presentation highlights a critical and often overlooked paradox: those most impacted by these spaces are often absent from their design processes. The quiet child, the ageing parent, the neurodivergent colleague, and the exhausted healthcare worker are rarely centered in decision-making processes and design considerations. This absence leads to environments that unintentionally exclude, despite good intentions and careful planning.

Through a series of applied examples, including healthcare settings, transport systems, workplaces, and domestic spa-

Interior Environments Can Act As A Powerful Catalysts For Inclusion, Dignity,and Human Connection

ces, it is demonstrated how inclusive design can effectively shift interiors from sites of friction and exclusion to spaces of belonging, safety, and joy. It argues that Design for All is not a niche or marginal consideration, but a strategic, ethical, and economic imperative—namely, design for human diversity that benefits all people.

In addition, emerging technologies, particularly artificial intelligence, are addressed, positioning them as tools that must be guided by empathy rather than efficiency alone. Technology, when untethered from human values, risks amplifying exclusion; when aligned with these values, it can extend care and accessibility at scale and across different contexts.

Ultimately, the presentation calls for a conscious and deliberate shift in mindset. Design for All is framed not only as a professional discipline, but also as a personal commitment. By choosing empathy, awareness, and kindness, designers can create interiors that embody belonging, thereby creating spaces that endure as a collective "love letter" to humanity.

> ***"Design for All is a strategic and ethical imperative for human diversity."***

Yeşim Kozanlı



Interior Architect

> ***A good architect no longer designs space alone, but what people feel within it.***

Approximately 95% of the projects carried out by Yeşim Kozanlı Architecture & Interior Design consist of hotel designs. This strong hospitality focus has enabled the firm to develop a perspective beyond conventional spatial design: Experience Design. The core argument is that a good architect or interior architect no longer produces only a physical volume; they design what a person will feel within that space. When a guest enters a hotel, they make an unconscious decision within the first ten seconds. This decision is not merely aesthetic; it is shaped by emotional perceptions such as power, calmness, prestige, trust, or curiosity. Therefore, every design decision must be filtered through the question: "What emotion will this detail evoke?" Good design appeals to the eye; considered design stays in memory.

What distinguishes hospitality design from other building types is the short yet intense relationship with the user. Every touchpoint from check-in to the room, from corridors to spa areas, from restaurants to outdoor spaces carries a layer of meaning.

Space and User Experience / Synopsis

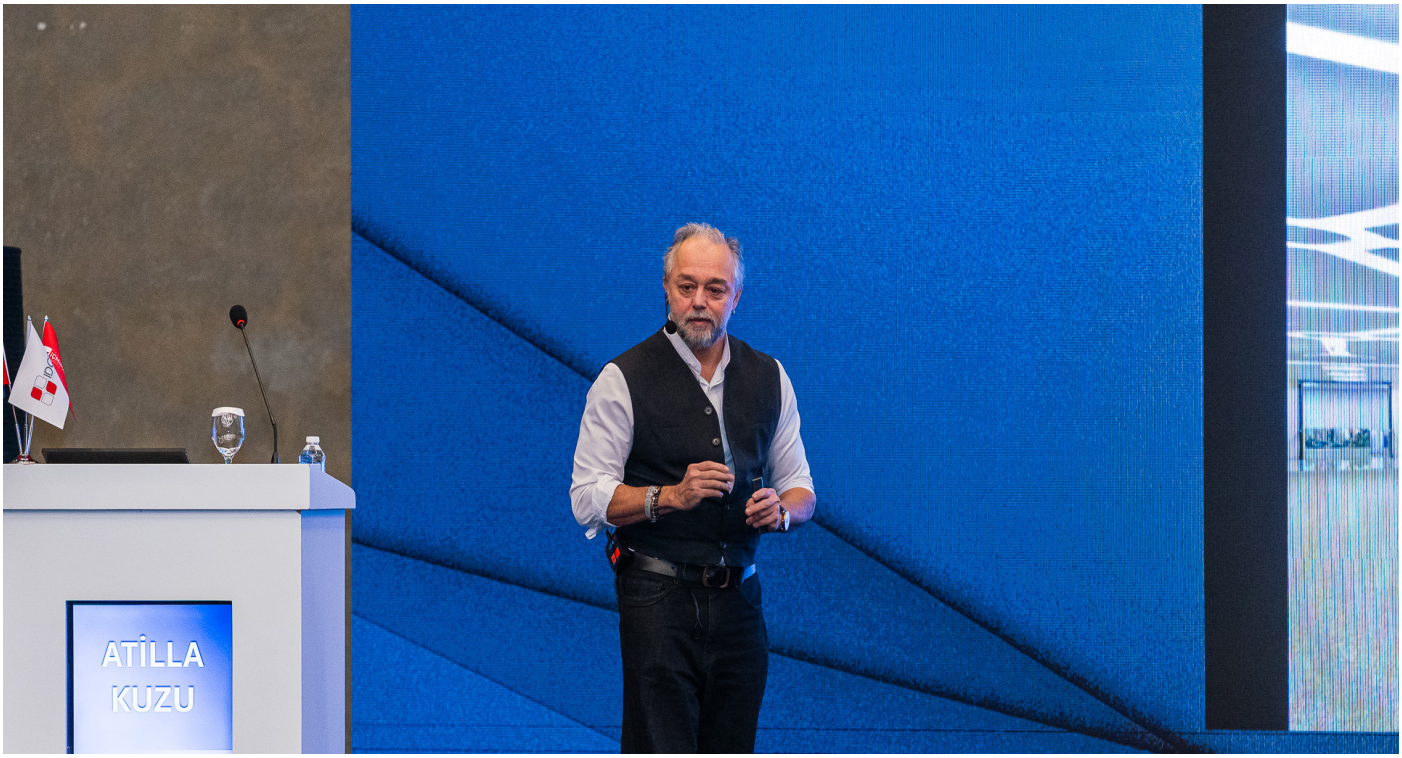
When designed in isolation, these points fragment the experience; when orchestrated as a whole, they create a strong composition. In our practice, this is defined as "Design that Operates Like an Orchestra," where all spatial layers light, material, acoustics, and circulation work in harmony.

Another fundamental axis of interior design is inclusivity, approached through a five-dimensional framework. Physical inclusivity addresses ergonomics and circulation safety. Sensory inclusivity ensures balance in light and acoustics, preventing fatigue and discomfort. Psychological inclusivity enables users to feel safe, oriented, and able to find privacy. Cultural inclusivity preserves local identity while addressing international users. Social inclusivity allows diverse user groups to coexist within the same space.

The element that binds all these layers is narrative. Each project is built upon a conceptual story that guides all design decisions, from materials to lighting. Without a story, design loses its depth; with a story, space gains meaning and experience deepens.

In the presentation, these principles are illustrated through projects developed under concepts such as Orchestrated Design, I Am New Here, Yet I Belong, A Unifying Past, Festival Chic, and Old Friend New Grid. Ultimately, contemporary architectural practice is no longer about producing space, but about designing moments that leave a lasting impression.

Atilla Kuzu



Interior architect

Founder of ZOOM/TPU

The most fundamental concept that defines the design journey is "accumulation" built over years. Whether it is a large-scale building or a small interior, this accumulated knowledge instinctively comes into play the moment one steps into a space. Experience is not only the sum of successes but also of mistakes; it is this process that guides designers toward the right decisions and shapes a unique design language. From the very beginning of a project, past experiences trigger spatial associations and act as threads that inform and shape design decisions.

Interior architecture should not be reduced to furniture arrangement, but understood as an "inner shell" that speaks the same language as architecture and breathes with it. Carefully developed details become defining characteristics shaped by the constraints of the space. Limitations such as ceiling height, mechanical systems, or structural conditions are not obstacles, but forces that push designers toward more creative geometries and greater psychological depth. As demonstrated particularly in healthcare projects, interior architecture has the power to create a "healing environment" that positively affects human psychology.

In the future, an "integrated" design approach—where disciplinary boundaries dissolve—is inevitable. Architecture, interior architecture, sculpture, painting, and

Interiors on Stage: Architecture as Cinematic Narration

landscape must be conceived as inseparable parts of a whole. This unity depends on the right material choices and on anticipating how materials respond to geography, local context, and climate. Such decisions are not only aesthetic but essential for sustainability. However, today's culture of speed and investor-driven approaches that exclude designers from the process often produce works that age quickly and lose value; designers must resist this and refuse to compromise on quality.

"The greatest source of my creativity is my lifelong passion for drawing and the endless sketches I call 'brain residues.' My advice to young designers is to observe, explore, and never fear experimentation. These moments create new connections, encourage reverse thinking, and push beyond conventional limits. I believe that organizations such as IDCET'26 can help overcome the stagnation in our profession, and I am truly glad to be part of this collective energy."

> ***"Experience is not only the sum of successes but of mistakes, shaping a unique design language that transforms space into a meaningful and deeply human"***

Adnan Serbest



Furniture and Product Designer

Without examining the inseparable relationship between design and economy, it is impossible to define aesthetics in today's world. Design is not merely the practice of producing physical form; it is also the art of producing "desire," the most powerful fuel of the economy. At this point, we must question the innocence of design and confront its darker side. Making the invisible visible, questioning which systems aesthetics serve, and defining the complex relationship between design and economic systems are among the most urgent concerns today. Design is not only about what is "beautiful," but also about what circulates—what enters the market—placing it within both a systemic and ethical framework.

Design operates within a relational and cyclical structure. Every value produced interacts with environment, culture, people, and politics. Design shapes society, society transforms industry, industry influences education, and education, in turn, shapes the designer. Therefore, discussing the relationship between aesthetics and ethics through the tension between design and economy is no longer optional—it is necessary. The issue is no longer simply producing aesthetic objects, but deciding what we introduce into systemic circulation. The replacement of the questions "Is it beautiful?" and "Is it right?" with "Will it sell?" reveals the core moral crisis. When the third question overrides the first

Interiors on Stage: Architecture as Cinematic Narration

two, design begins to generate not only objects, but also uncontrolled speed, consumption rhythms, and artificial desires.

The obsession with new collections and trends in the industry often prevents questioning the necessity of such "innovation." Replacing spaces or objects not because they are physically worn out, but because they are "out of trend," is not merely an aesthetic decision but an ethical problem of speed. As speed increases, the time for reflection decreases, and the sense of responsibility weakens. While aesthetics focuses on immediate pleasure, ethics is concerned with consequences and time.

In the future, the designer who will make a difference will not be the "most creative," but the "most conscious." Machines can produce flawless aesthetics, but they cannot assume ethical responsibility. The fact that much of design feeds planned obsolescence and the constant desire for renewal is an ideological choice. The assumption that "newer is better" sustains the market but distances design from meeting real needs, confining it to the production of desire. Within this system, true success is not escaping it, but recognizing its dynamics and adopting a conscious and responsible stance.

> ***"Design is not only about beauty, but about what enters circulation."***

Giacomo Manzoni



President of Foundation Pio Manzu

The foundation of a truly timeless design object lies in the principle of simplicity. While creating a design object is inherently a complex exercise, the true mastery of a designer is found in the ability to simplify that complexity as much as possible. This approach is deeply influenced by Pio Manzù's philosophy, particularly his remarkable skill in balancing cost and function. This perspective stems from the studies at the Ulm School, where the primary objective was to create low-cost, high-quality design objects accessible to the majority of people. Correspondingly, design achieves its highest purpose when it speaks a universal and democratic language through such refined simplicity.

In this context, design heritage must be embraced by new generations not as a relic of the past, but as a vital starting point for creating new design objects. History teaches people that every innovation is built upon a pre-existing foundation. The design movements of the 1950s and 1960s, in particular, continue to provide a profound source of inspiration for contemporary designers today, and they are relevant for future generations. However, reinterpreting a design heritage is an immense challenge that requires great care to avoid falling into empty rhetoric. first responsibility of designer is to respect the "primordial project"—to understand the core essence of the work and stay as close as possible to

Design Heritage E Pio Manzu Tradition

the designer's original intent while translating it for a new era.

Today, in the 21st century, the fortunate is to live in an era of unprecedented technological advancement. The availability of new materials and innovative production technologies allows designer to revisit and revitalize historic design projects with greater precision and sustainability. This synergy between heritage and technology enables people to honor the past while meeting the demands of the present. Therefore a single piece of advice to a young designer embarking on this journey, it would be this: set a clear, meaningful goal in your professional life and dedicate yourself fully to achieving it.

To sum up, for IDCET 2026, designer duty is to bridge the gap between yesterday's wisdom and tomorrow's possibilities. By maintaining a commitment to simplicity and showing profound respect for the collective design heritage, designer can create spaces and objects that are not only functional but also enduringly significant.

> ***"True mastery in design lies in the ability to simplify complexity while creating objects that speak a universal and democratic language."***

Antonio D.De Antonis



Founder of AIPI and ADWS

Interior designers often find themselves at the intersection of function and beauty. However, in the modern hospitality, restaurant, and café (HoReCa) industry, this traditional duo is no longer sufficient. Today, as mentioned before, there is a need to champion a third, critical pillar: the integration of deep-rooted inclusion. The designer's task is to ensure that spaces welcome everyone, regardless of age, ability, culture, or health needs, moving beyond mere regulatory compliance toward a more thoughtful and empathetic approach.

This shift is anchored in the 7 Principles of Universal Design: equitable use, flexibility, simplicity, perceptibility, tolerance for error, low physical effort, and appropriate size and space for approach and use. These are not just guidelines; they are tools to ensure every individual feels valued and connected. The imperatives behind this are both ethical and economic. With over one billion people globally living with disabilities—and a demographic shift where one in six people will be over 65 by 2050—overlooking this 15–20% of potential guests is not only a financial risk but also a moral failure.

A pivotal yet often overlooked aspect of inclusive design is addressing allergies, which are now recognized as a form

Inclusive Spaces for HoReCa: A New Necessary Paradigm in Interior Design

of disability. With millions suffering from dairy, gluten, or nut allergies, the hospitality sector faces a unique challenge. In the US alone, 32 million people navigate these risks daily. By incorporating allergen-aware design—from hypoallergenic materials to kitchen protocols, as seen at Italy's Hotel Masatsch—these challenges can be transformed into opportunities, often resulting in significant increases in bookings.

The guiding philosophy should be "Design for the future." It must acknowledge that today's young designers will face different needs as they age. Considering that, according to the WHO, people spend more than 90% of their lives in interior environments, the weight of this responsibility becomes clear: we are crafting the backdrops of human life.

Ultimately, interior architects must remember their roles beyond their titles. They are sons, daughters, fathers, and mothers. Each role reflects diverse human experiences shaped by the environment. It is their duty to forge a path toward spaces that honor and embrace everyone, transforming the future into a tapestry of inclusion that respects diversity and upholds human dignity.

Thomas Seifert



President ECIA

> ***Interior architecture works at the human scale, translating between function and feeling, where people may forget what they see, but always remember how a space made them feel.***

Space is not defined by surfaces, styles, or objects. Long before a room is photographed or praised, it is felt. A space can calm or unsettle, welcome or exclude. Its heart lies in the relationship between people and place; it is emotional before intellectual, invisible yet unmistakable. Correspondingly, this is the core of our profession: the heart of space.

Interior architecture is about human experience, not objects. It supports learning, healing, working, and gathering. It balances dualities such as light and shadow, sound and silence, movement and pause. When people feel grounded, focused, protected, and inspired, the heart is present.

Culture and context shape this heart. A space in Lisbon is not the same as one in Stockholm or Brussels. When its context is ignored, it creates generic places. When it is embraced, designers create belonging—and that is one of our deepest human needs.

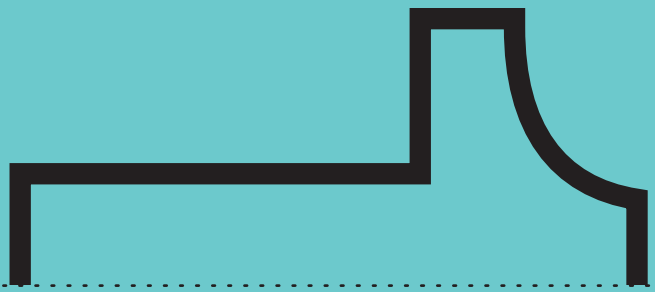
The heart of space;

With this comes responsibility: to design inclusively, sustainably, safely, and for all.

Interior architects translate between function and feeling, regulation and freedom, technology and humanity. They work at the human scale, at eye level, at arm's reach—that is when architecture becomes intimate.

People may forget colours or furniture, but they remember how a space made them feel. If they feel respected, calm, inspired, and at ease, then we have touched the heart of space. And in doing so, interior space shapes the human experience.

> ***"A space is not defined by surfaces or objects, but by how it is felt—its heart emerging from the relationship between people and place, emotional before intellectual, invisible yet unmistakable."***



Design Education

Ön Hazırlık Projelerinin İçmimarlık Tasarım Stüdyosu Dersine Etkisi: Antalya Bilim Üniversitesi Tasarım Stüdyosu IV Totem Tasarımı Örneği

The Impact of Preliminary Projects on the Interior Architecture Design Studi Course: The Antalya Science University Design Studio IV Totem Design Example

Başak KARADUMAN[1], Melda YILDIZ[1] [1] Antalya Bilim Üniversitesi

Özet: *Araştırmanın kapsamında, içmimari proje derslerinde ana projeye geçmeden önce gerçekleştirilen ön hazırlık çalışmalarının, öğrencilerin tasarım sürecine adaptasyonu üzerindeki etkilerinin incelenmesi amaçlamaktadır. İçmimarlık eğitiminin temel bileşenlerinden biri olan proje stüdyoları, öğrencilerin hem teorik bilgilerini pratiğe dökmelerini hem de tasarım problemleriyle yaratıcı biçimde başa çıkmalarını sağlar. Bu bağlamda, büyük ölçekli ve karmaşık projelere geçmeden önce uygulanan ön hazırlık süreçleri, öğrencilerin tasarım sürecine daha donanımlı bir şekilde başlamalarını desteklemeyi hedeflemektedir. Bu tür çalışmalar, öğrencilerin kavramsal düşünme becerilerini geliştirmelerine, yaratıcı sürece daha bilinçli bir şekilde dahil olmalarına ve yeni tasarım konularına daha hızlı adapte olmalarına olanak tanır. Antalya bilim üniversitesi içmimarlık ve çevre tasarımı bölümü'nün 2024–2025 bahar dönemi ıaed 2002 dersi kapsamında yürütülen çalışmada, ana proje olarak mağaza tasarımı belirlenmiştir. Bu doğrultuda öğrenciler projeye başlamadan önce, mağazayla ilişkili bir "totem" tasarımı gerçekleştirmeleri istenmiştir. Belirlenen ön hazırlık projesi, öğrencilerin konsept geliştirme, markalaşma, görsel iletişim, hedef kitle analizi ve kullanıcı deneyimi gibi temel kavramlarla tanışmalarını sağlamış; böylece ana projeye geçiş sürecini kolaylaştırmak amaçlanmıştır. Çalışma kapsamında öğrencilerin kavramsal tasarım üretme, ölçekler arası geçiş yapabilme ve estetik kararlar alma becerilerindeki gelişim süreci gözlemlenecek, bu gelişim proje çıktıları ve dönem sonu notları üzerinden analiz edilecektir. Elde edilecek bulgular ile içmimarlık eğitiminde ön hazırlık projelerin yeri, işlevi ve katkıları araştırılıp değerlendirilecektir.*

Anahtar kelimeler: *iç mekân tasarımı, içmimarlık eğitimi, tasarımda ölçek*

Abstract: *This research aims to examine the effects of preliminary studies conducted before the main project in interior architecture project courses on students' adaptation to the design process. Project studios, a fundamental component of interior architecture education, enable students to both put their theoretical knowledge into practice and creatively address design problems. In this context, preliminary preparation processes applied before moving on to large-scale and complex projects aim to support students in starting the design process with better preparation. Such studies allow students to develop their conceptual thinking skills, participate more consciously in the creative process, and adapt more quickly to new design topics. In this study, conducted within the scope of the IAED 2002 course in the Spring semester of 2024-2025 at Antalya Science University's Department of Interior Architecture and Environmental Design, store design was determined as the main project. Accordingly, students were asked to create a "totem" design related to the store before starting the project. The determined preliminary project enabled students to become familiar with fundamental concepts such as concept development, branding, visual communication, target audience analysis, and user experience; thus, it aimed to facilitate the transition process to the main project. This study will observe the development process of students' skills in conceptual design production, transitioning between scales, and making aesthetic decisions. This development will be analyzed through project outputs and end-of-term grades. The findings will be used to investigate and evaluate the place, function, and contributions of preparatory projects in interior architecture education.*

Keywords: *interior design, interior architecture education, scale in design*

Corresponding author: Başak Karaduman | Antalya Bilim University | e-mail: basak.karaduman@antalya.edu.tr Melda Yıldız | Antalya Bilim University

İçmimarlık, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Lisans ve Lisansüstü Programlarının Güncel Durumu

The Current Status of Undergraduate and Graduate Programs in Interior Architecture and Interior Architecture and Environmental Design

R.Köse DOĞAN[1], D. EKİZ[2] Selçuk University

Abstract: *According to 2025 data, among a total of 209 universities in Türkiye and the Turkish Republic of Northern Cyprus (TRNC), 92 universities offer Interior Architecture and Interior Architecture and Environmental Design departments. Interior Architecture programs are available at 43 universities, while Interior Architecture and Environmental Design programs are offered at 49 universities. Despite the high number of departments at the undergraduate level, the number of graduate programs remains limited. In Türkiye and the TRNC, within Interior Architecture and Interior Architecture and Environmental Design departments, there are 35 master's programs and 9 doctoral/art proficiency programs.The foundations of interior architecture education in Türkiye were laid in 1983 at the Sanayi-i Nefise Mektebi (Academy of Fine Arts), known today as Mimar Sinan Fine Arts University. In 1957, the Department of Interior Architecture was established at the State Higher School of Applied Fine Arts, currently Marmara University. Subsequently, the Department of Interior Architecture and Environmental Design at Hacettepe University was founded in 1985, followed by the Department of Interior Architecture at Anadolu University in 1991, and the Department of Interior Architecture at Karadeniz Technical University in 1993, all within state universities. In foundation (private) universities, interior architecture education began with the establishment of the Department of Interior Architecture and Environmental Design at Bilkent University in 1986. After the 2000s, the number of departments increased significantly with the expansion of foundation universities. This study will examine the universities in Turkey and the Turkish Republic of Northern Cyprus that have Interior Architecture and Interior Architecture and Environmental Design departments, their academic staff numbers, and the currently existing undergraduate and postgraduate programs in these fields. Data will be obtained from the official websites of the universities and the Council of Higher Education Academic Information System (YÖK Academic). The data will be analyzed using descriptive analysis and classified according to institutional clustering patterns. As a result, up-to-date data on contemporary Interior Architecture and Interior Architecture and Environmental Design departments will be obtained, and the undergraduate and graduate program information will provide guidance for academic research and interior architecture education planning*

Keywords: *Interior Architecture, Interior Architecture and Environmental Design, Undergraduate, Postgraduate Education, Number of Programs*

R.Köse Doğan Corresponding author: D.Ekiz | Selçuk University | e-mail: dilaayesilyurt@gmail.com

Özet: *2025 yılı verilerine göre Türkiye ve KKTC'de toplam 209 üniversite içinde 92 üniversitede İçmimarlık, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümleri bulunmaktadır. 43 üniversitede İçmimarlık programı ve 49 üniversitede İçmimarlık ve Çevre Tasarımı programı mevcuttur. Lisans programlarında bölüm sayısının yüksek olmasına rağmen lisansüstü programlarının sayısı sınırlıdır. Türkiye ve KKTC'de bulunan İçmimarlık, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümlerinde 36 adet yüksek lisans programı, 9 adet doktora/sanatta yeterlilik programı bulunmaktadır. Türkiye'de içmimarlık eğitiminin temelleri 1983 yılında Sanayi-i Nefise Mektebi'nde (Güzel Sanatlar Akademisi) günümüzdeki adıyla Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi'nde atılmıştır. 1957 yılında Devlet Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksek Okulu günümüzdeki adıyla Marmara Üniversitesi'nde İçmimarlık Bölümü açılmıştır. Sonrasında 1985 yılında Hacettepe Üniversitesi İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, 1991 yılında Anadolu Üniversitesi İçmimarlık Bölümü, 1993 yılında Karadeniz Teknik Üniversitesi İçmimarlık Bölümleri devlet üniversitelerine bağlı olarak açılmıştır. Özel üniversitelerde ilk olarak 1986 yılında Bilkent Üniversitesi İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü'nün açılması ile başlamıştır. 2000'li yıllardan sonra özel üniversitelerin açılmasıyla bölüm sayıları artmıştır. Bu çalışmada, Türkiye ve KKTC'de bulunan İçmimarlık, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümlerinin yer aldığı üniversiteler ve akademik kadro sayıları başta olmak üzere günümüzde lisans ve lisansüstü eğitim veren mevcut programlar üzerinden inceleme yapılacaktır. Çalışma sırasında verilere üniversitelerin resmi internet siteleri ve Yükseköğretim Kurulu Akademik Bilgi Sistemi (YÖK Akademik) üzerinden ulaşılacaktır. Veriler betimsel analiz yöntemiyle incelenecek ve kurumsal kümelenme biçimleri üzerinden sınıflandırılacaktır. Sonuç olarak günümüz İçmimarlık, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümlerinin güncel verileri elde edilecek, lisans ve lisansüstü program bilgileri akademik çalışmalara ve içmimarlık eğitim planlamasına yol gösterecek nitelikte olacaktır.*

Anahtar Kelimeler*: İçmimarlık, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı, Lisans, Lisansüstü Eğitim, Program Sayısı.*

[1]R.Köse Doğan Corresponding author: D.Ekiz | Selçuk University | e-mail: dilaayesilyurt@gmail.com

Giriş

İçmimarlık eğitimi, mimarlık ve tasarım disiplinleriyle yakın ilişki içinde gelişen, mekânın işlevsel, estetik ve kullanıcı odaklı biçimde ele alınmasını amaçlayan çok boyutlu bir eğitim sistemini kapsamaktadır. Disiplin; insan–mekân ilişkisi, çevresel konfor, malzeme bilgisi ve tasarım sürecinin bütüncül olarak ele alınmasını gerektirmesi nedeniyle yükseköğretim sisteminde özgün bir konuma sahiptir (Pile, 2007; Ching & Binggeli, 2018). Bu bağlamda İçmimarlık ve İçmimarlık ve Çevre Tasarımı programları, yalnızca tasarım becerilerinin kazandırıldığı alanlar değil, aynı zamanda disiplinler arası düşünme ve profesyonel yetkinliklerin geliştirildiği programlar olarak değerlendirilmektedir.

Türkiye'de içmimarlık eğitimi, 1883 yılında kurulan Sanayi-i Nefise Mektebi bünyesinde 1920'li yıllarda açılan Tezyinat (Dekorasyon) Bölümü ile ortaya çıkmıştır. Bölüm, iç mekân düzenlemesi ve bezeme odaklı bir eğitim anlayışı benimsemiş; program yapısı itibarıyla Beaux-Arts geleneği doğrultusunda Avrupa'daki sanat ve tasarım okullarından etkilenmiştir. Cumhuriyet'in ilanından sonra Sanayi-i Nefise Mektebi'nde sürdürülen bu tezyinat eğitimi, 1920'li ve 1930'lu yıllar boyunca devam etmiş, böylece iç mekân tasarımına ilişkin bilgi ve beceriler yeni dönemin eğitim anlayışıyla bütünleşmiştir. İçmimarlık eğitiminin modern anlamda kurumsallaşması ise 1957 yılında İstanbul'da Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksekokulu (Marmara Üniversitesi) bünyesinde içmimarlık eğitiminin başlatılması ile gerçekleşmiştir. Bu gelişme, alanın sanat temelli bir uygulama alanı olmaktan çıkarak, bağımsız bir akademik disiplin olarak yapılandırılmasında önemli bir eşik olarak değerlendirilmektedir (Gençel, 2024). 1957 yılında İçmimarlık Bölümü'nün kurulması, günümüzde Marmara Üniversitesi'nin kökenini oluşturan bu kurumda içmimarlık eğitiminin yükseköğretim sistemi içinde belirgin bir kimlik kazanmasını sağlamıştır.

Böylece içmimarlık, mimarlık ve güzel sanatlar disiplinleriyle ilişkili ancak kendi kuramsal ve uygulamalı çerçevesine sahip bir alan olarak tanımlanmaya başlanmıştır. 1980'li yıllardan itibaren Türkiye'de içmimarlık eğitimi yaygınlaşmış; bu süreçte 1985 yılında Hacettepe Üniversitesi, 1987 yılında Bilkent Üniversitesi, 1991 yılında Anadolu Üniversitesi, 1993 yılında Karadeniz Teknik Üniversitesi gibi devlet üniversitelerinde ve özel üniversitelerde İçmimarlık, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümleri açılmaya başlanmıştır. Özellikle 1990'lı ve 2000'li yıllarda farklı üniversitelerde açılan yeni lisans programlarıyla içmimarlık eğitimi veren program sayısı hızlı bir artış göstermiştir. Program sayısının lisans düzeyindeki artışı ve yaygınlaşması, lisansüstü programlarında farklılık göstermektedir. Yüksek lisans ve doktora/sanatta yeterlilik programlarının sınırlı sayıda üniversitede yer alması, içmimarlık alanının akademik derinliği, araştırma üretkenliği ve disiplinler arası etkileşim kapasitesi açısından önemli bir gelişim alanı olarak değerlendirilmektedir (YÖK, 2024). İçmimarlık eğitimi üzerine yapılan akademik çalışmalarda genellikle müfredat içerikleri, stüdyo eğitimi, mesleki yeterlilikler ön plana çıkmakta olup programların kurumsal ve sayısal dağılımını ele alan güncel ve bütüncül envanter çalışmalarının sınırlı olduğu görülmektedir. Lisans ve lisansüstü programların sayıları, üniversitelere göre dağılımları, akademik kadro yapıları, hem eğitim planlaması hem de akademik politika üretimi açısından temel veri niteliği taşımaktadır. Bu çalışmanın amacı, Türkiye ve KKTC'de İçmimarlık ile İçmimarlık ve Çevre Tasarımı alanında lisans ve lisansüstü düzeyde eğitim veren programların güncel durumunu değerlendirmektedir. Bu kapsamda programların üniversite bilgileri ve akademik kadro yapıları betimsel bir yaklaşımla incelenmiştir. Çalışmanın, içmimarlık eğitiminin mevcut yapısını bütüncül bir çerçevede sunarak, alandaki akademik çalışmalar ve eğitim planlamalarına veri temelli katkı sağlaması hedeflenmektedir.

Yöntem

Bu çalışma, Türkiye ve KKTC'de İçmimarlık ile İçmimarlık ve Çevre Tasarımı alanında lisans ve lisansüstü düzeyde eğitim veren programların mevcut durumunu tespit eden betimsel bir araştırma niteliğindedir. Betimsel araştırmalar, belirli bir evrene ait özelliklerin olduğu gibi ortaya konulmasına ve mevcut durumun sistematik biçimde tanımlanmasına olanak sağlaması açısından eğitim araştırmalarında tercih edilmektedir.

Araştırmanın evrenini, Türkiye ve KKTC'de faaliyet gösteren toplam 209 üniversite oluşturmaktadır. Bu evren içerisinden İçmimarlık ile İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümlerine sahip olan 92 üniversite çalışma kapsamına alınmıştır. İnceleme kapsamında, bu üniversitelerde yürütülen lisans programları ile birlikte mevcut yüksek lisans ile doktora/sanatta yeterlilik programları değerlendirilmiştir. Araştırmada kullanılan veriler, üniversitelerin resmi internet siteleri ile Yükseköğretim Kurulu Akademik Bilgi Sistemi (YÖK Akademik) üzerinden elde edilmiştir. Program sayıları, üniversitelere göre dağılımları, akademik kadro yapıları elde edilen veriler doğrultusunda derlenmiştir. Veri toplama sürecinde yalnızca erişilebilir ve doğrulanabilir resmi kaynaklar kullanılmıştır.

Toplanan veriler, betimsel analiz yöntemi kullanılarak değerlendirilmiştir. Betimsel analiz, verilerin önceden belirlenen temalar çerçevesinde düzenlenmesine ve bulguların açık ve anlaşılır biçimde sunulmasına olanak tanımaktadır. Bu doğrultuda programlar; üniversite adları, eğitim düzeyi (lisans/lisansüstü) ve program türü (içmimarlık/içmimarlık ve çevre tasarımı) gibi ölçütler üzerinden sınıflandırılmıştır. Elde edilen bulgular tablo ve sayısal dağılımlar aracılığıyla sunularak mevcut durumun bütüncül bir görünümü oluşturulmuştur.

İçmimarlık Eğitiminde Kuramsal Süreklilik, Tasarım Pedagojisi ve Yeterlilik Temelli Yaklaşım

İçmimarlık eğitimi, tarihsel süreç içerisinde zanaat temelli usta–çırak modelinden kurumsallaşmış yükseköğretim yapısına evrilen disiplinlerden biridir. Türkiye bağlamında mesleki eğitimin ahilik geleneği çerçevesinde uygulamalı biçimde yürütüldüğü; ardından Sanayi-i Nefise Mektebi ile akademik bir yapılanmaya geçtiği görülmektedir (Özsavaş Uluçay ve Kaptan, 2018). 1929 yılında Tezyinat Bölümü bünyesinde açılan İç Dekorasyon Atölyesi ile iç mekâna ilişkin eğitimin resmî bir çerçeveye kavuştuğu; 1957 yılında Marmara Üniversitesi'nde İçmimarlık Bölümü'nün açılmasıyla çağdaş anlamda ilk içmimarlık programının kurumsallaştığı belirtilmektedir (Özsavaş Uluçay ve Kaptan, 2018).

19.yüzyılda Endüstri Devrimi ile birlikte tasarım anlayışında yaşanan dönüşüm, eğitim programlarının da yeniden yapılandırılmasına zemin hazırlamıştır. Beaux-Arts modeli ve Bauhaus pedagojisi, atölye temelli öğrenme yaklaşımının tasarım eğitiminde merkezi bir konum kazanmasına katkı sağlamıştır (Dilmaç, 2010; Malnar & Vodvarka, 1992). Bauhaus'un temel tasarım yaklaşımı, malzeme, kompozisyon ve konstrüksiyon ilişkisini bütüncül bir pedagojik sistem içinde ele almış; uygulama ile kuramı eş zamanlı biçimde yapılandırmıştır (Bulat, Bulat ve Aydın, 2014). Bu yaklaşım, günümüz içmimarlık eğitiminde stüdyo temelli pedagojinin tarihsel ve kuramsal temelini oluşturmaktadır. Uluslararası literatürde tasarım eğitimi, özellikle "yansıtıcı uygulama" kavramı üzerinden ele alınmaktadır. Schön'e (1983) göre tasarım stüdyosu, öğrencinin eylem içinde

düşünme pratiğini geliştirdiği bir öğrenme ortamıdır. Bu yaklaşım, tasarımın doğrusal bir problem çözme süreci değil; belirsizlik içinde ilerleyen, deneme–yanılma ve eleştirel geri bildirimle şekillenen bir bilişsel süreç olduğunu ortaya koymaktadır. Benzer biçimde Salama (2015), mimarlık ve tasarım eğitiminde stüdyonun disiplinler arası düşünme, eleştirel analiz ve profesyonel kimlik oluşumu açısından temel pedagojik yapı olduğunu vurgulamaktadır. Cuff (1991) ise tasarım stüdyosunu yalnızca pedagojik bir ortam değil; aynı zamanda mesleki kültürün yeniden üretildiği bir sosyal yapı olarak tanımlamaktadır.

Burak Kaptan'ın (1998, 2003) çalışmaları, içmimarlık eğitiminin 20. yüzyıldaki toplumsal ve kültürel dönüşümlerle paralel biçimde geliştiğini ve tasarım stüdyosunun disiplinin çekirdek öğrenme ortamı olduğunu ortaya koymaktadır. Kaptan'a (2003) göre tasarım eğitimi; problem çözme, mekânsal analiz, kullanıcı odaklı düşünme ve eleştirel değerlendirme süreçlerini içeren çok boyutlu bir öğrenme pratiğidir. Bu bağlamda akademik kadronun alan içi uzmanlaşma düzeyi, tasarım sürecinin niteliğini doğrudan etkileyen bir değişken olarak değerlendirilebilir. Tasarım eğitiminde kalite ve yeterlilik tartışmaları da uluslararası düzeyde önemli bir yer tutmaktadır. Nicol ve Pilling (2000), mimarlık eğitiminde kalite güvencesi süreçlerinin yalnızca içerik kontrolü değil; pedagojik yaklaşım, akademik kadro niteliği ve araştırma kapasitesiyle birlikte değerlendirilmesi gerektiğini belirtmektedir. Webster (2008) ise tasarım stüdyosunda eleştiri kültürünün öğrenme çıktıları üzerindeki belirleyici rolünü vurgulayarak, akademik yapının pedagojik üretkenlik ile doğrudan ilişkili olduğunu ortaya koymaktadır.

Türkiye Yükseköğretim Yeterlilikler Çerçevesi (TYYÇ) bağlamında içmimarlık programlarının; bilgi, beceri ve yetkinlik alanlarını bütüncül biçimde kazandırması beklenmektedir. Özsavaş'ın (2011) çalışması, Türkiye'deki içmimarlık programlarının uluslararası ölçütlerle karşılaştırmalı değerlendirilmesinde; kuramsal bilgi derinliği, uygulama yeterliliği, eleştirel düşünme, mesleki etik ve yaşam boyu öğrenme becerilerinin program çıktılarıyla uyumlu biçimde yapılandırılmasının önemini ortaya koymaktadır. Bu yaklaşım, stüdyo temelli tasarım pedagojisi ile yeterlilik temelli yükseköğretim anlayışı arasında doğrudan bir ilişki bulunduğunu göstermektedir.

Sonuç olarak içmimarlık eğitiminin kuramsal çerçevesi;

- Tarihsel-kurumsal süreklilik,
- Stüdyo temelli tasarım pedagojisi,
- Yansıtıcı uygulama yaklaşımı ve
- Yeterlilik temelli yükseköğretim modeli ekseninde bütüncül biçimde ele alınmalıdır.

Bu çok katmanlı yapı, programların niceliksel yaygınlaşmasının ötesinde akademik derinlik, uzmanlaşma düzeyi ve lisansüstü kapasite bağlamında değerlendirilmesini gerekli kılmaktadır.

Bulgular

Lisans ve lisanüstü programların güncel dağılımı

Türkiye ve KKTC'de İçmimarlık ile İçmimarlık ve Çevre Tasarımı alanında yürütülen lisans ve lisansüstü programların güncel dağılımı incelendiğinde, program düzeyleri arasında belirgin farklılıklar görülmektedir. Güncel verilere göre, Türkiye ve KKTC'de toplam 209 üniversite içerisinde 92 üniversitede İçmimarlık, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı alanında lisans düzeyinde eğitim verilmektedir. 43 üniversitede İçmimarlık programı ve 49 üniversitede ise İçmimarlık ve Çevre Tasarımı programı adı altında lisans programı bulunmaktadır (YÖK, 2025).

Tablo 2 Türkiye ve KKTC'de İçmimarlık, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Lisans ve Lisansüstü Programlarının 2025 Yılı Dağılım Listesi

Sıra	Üniversite Adı	Bölüm/Program Adı	Yüksek Lisans	Doktora	Sanatta Yeterlilik
1	Afyon Kocatepe Üniversitesi	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	-	-	-
2	Akdeniz Üniversitesi	İçmimarlık	X	-	-
3	Alanya Üniversitesi	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	-	-	-
4	Altınbaş Üniversitesi	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	-	-	-
5	Ankara Bilim Üniversitesi	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	-	-	-
6	Ankara Medipol Üniversitesi	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	-	-	-
7	Antalya Belek Üniversitesi	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	-	-	-
8	Antalya Bilim Üniversitesi	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	-	-	-
9	Arkın Yaratıcı Sanatlar ve Tasarım Üniversitesi (KKTC)	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	-	-	-
10	Atatürk Üniversitesi	İçmimarlık	-	-	-
11	Atılım Üniversitesi	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	X	-	-
12	Avrasya Üniversitesi	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	-	-	-
13	Bahçeşehir Üniversitesi	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	X	-	-
14	Başkent Üniversitesi	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	X	X	-
15	Beykoz Üniversitesi	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	-	-	-
16	Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	-	-	-
17	Biruni Üniversitesi	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	-	-	-
18	Çankaya Üniversitesi	İçmimarlık	X	X	-
19	Çukurova Üniversitesi	İçmimarlık	X	-	-
20	Doğu Akdeniz Üniversitesi (KKTC)	İçmimarlık	X	-	-
21	Doğuş Üniversitesi	İçmimarlık	-	-	-

22	Eskişehir Teknik Üniversitesi	İçmimarlık	X	-	X
23	Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi	İçmimarlık	X	X	-
24	Fenerbahçe Üniversitesi	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	-	-	-
25	Girne Amerikan Üniversitesi (KKTC)	İçmimarlık	X	-	-
26	Hacettepe Üniversitesi	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	X	X	-
27	Haliç Üniversitesi	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	X	-	-
28	Hasan Kalyoncu Üniversitesi	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	X	-	-
29	Işık Üniversitesi	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	X	-	-
30	İhsan Doğramacı Bilkent Üniversitesi	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	X	X	-
31	İskenderun Teknik Üniversitesi	İçmimarlık	-	-	-
32	İstanbul Arel Üniversitesi	İçmimarlık	-	-	-
33	İstanbul Atlas Üniversitesi	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	-	-	-
34	İstanbul Aydın Üniversitesi	İçmimarlık	X	-	-
35	İstanbul Beykent Üniversitesi	İçmimarlık	X	-	-
36	İstanbul Bilgi Üniversitesi	İçmimarlık	-	-	-
37	İstanbul Esenyurt Üniversitesi	İçmimarlık	-	-	-
38	İstanbul Esenyurt Üniversitesi	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	-	-	-
39	İstanbul Galata Üniversitesi	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	X	-	-
40	İstanbul Gedik Üniversitesi	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	X	-	-
41	İstanbul Gelişim Üniversitesi	İçmimarlık	-	-	-
42	İstanbul Gelişim Üniversitesi	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	-	-	-
43	İstanbul Kent Üniversitesi	İçmimarlık	-	-	-
44	İstanbul Kültür Üniversitesi	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	X	-	-
45	İstanbul Medipol Üniversitesi	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	-	-	-
46	İstanbul Nişantaşı Üniversitesi	İçmimarlık	-	-	-
47	İstanbul Okan Üniversitesi	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	X	-	-
48	İstanbul Rumeli Üniversitesi	İçmimarlık	-	-	-
49	İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	-	-	-
50	İstanbul Teknik Üniversitesi	İçmimarlık	X	-	-
51	İstanbul Teknik Üniversitesi (KKTC)	İçmimarlık			
52	İstanbul Ticaret Üniversitesi	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	X	-	-

53	İstanbul Topkapı Üniversitesi	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	-	-	-
54	İstanbul Üniversitesi	İçmimarlık	X	-	-
55	İstanbul Yeni Yüzyıl Üniversitesi	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	-	-	-
56	İstinye Üniversitesi	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	X	-	-
57	İzmir Ekonomi Üniversitesi	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	-	-	-
58	Kadir Has Üniversitesi	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	-	-	-
59	Kapadokya Üniversitesi	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	-	-	-
60	Karadeniz Teknik Üniversitesi	İçmimarlık	X	-	-
61	Kıbrıs Amerikan Üniversitesi (KKTC)	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	-	-	-
62	Kıbrıs İlim Üniversitesi (KKTC)	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	-	-	-
63	Kırıkkale Üniversitesi	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	-	-	-
64	Kocaeli Üniversitesi	İçmimarlık	X	-	-
65	Konya Gıda ve Tarım Üniversitesi	İçmimarlık	-	-	-
66	Konya Teknik Üniversitesi	İçmimarlık	-	-	-
67	KTO Karatay Üniversitesi	İçmimarlık	-	-	-
68	Kütahya Dumlupınar Üniversitesi	İçmimarlık	-	-	-
69	Lefke Avrupa Üniversitesi (KKTC)	İçmimarlık	X	-	-
70	Lefke Avrupa Üniversitesi (KKTC)	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	-	-	-
71	Malatya Turgut Özal Üniversitesi	İçmimarlık	-	-	-
72	Maltepe Üniversitesi	İçmimarlık	X	-	-
73	Marmara Üniversitesi	İçmimarlık	X	-	X
74	MEF Üniversitesi	İçmimarlık	-	-	-
75	Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi	İçmimarlık	X	X	-
76	Necmettin Erbakan Üniversitesi	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	X	-	-
77	Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi	İçmimarlık	-	-	-
78	Nuh Naci Yazgan Üniversitesi	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	-	-	-
79	Ondokuz Mayıs Üniversitesi	İçmimarlık	-	-	-
80	Osmaniye Korkut Ata Üniversitesi	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	-	-	-
81	Ostim Teknik Üniversitesi	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	-	-	-
82	Özyeğin Üniversitesi	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	-	-	-
83	Selçuk Üniversitesi	İçmimarlık	-	-	-
84	TED Üniversitesi	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	-	-	-

85	TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	-	-	-
86	Toros Üniversitesi	İçmimarlık	-	-	-
87	Trakya Üniversitesi	İçmimarlık	-	-	-
88	Uluslararası Kıbrıs Üniversitesi (KKTC)	İçmimarlık	X	-	-
89	Yakın Doğu Üniversitesi (KKTC)	İçmimarlık	X	X	-
90	Yalova Üniversitesi	İçmimarlık	-	-	-
91	Yaşar Üniversitesi	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı	X	-	-
92	Yeditepe Üniversitesi	İçmimarlık	X	-	-

Akademik kadro dağılımı

İç ve Çevre Tasarımı programı adı altında lisans programı bulunmaktadır (YÖK, 2025). Türkiye ve KKTC'de İçmimarlık ile İçmimarlık ve Çevre Tasarımı alanlarında lisans ve lisansüstü düzeyde eğitim veren programların akademik kadro dağılımları üniversitelerin web sayfaları ve Yükseköğretim Kurulu Akademik Bilgi Sistemi (YÖK Akademik) verileri incelendiğinde, üniversiteler arasında kadro sayısı ve akademik unvan yapısı bakımından farklılıklar bulunduğu görülmektedir. Akademik kadro yapısı, programların eğitim kapasitesi, sürekliliği ve lisansüstü eğitim yürütebilme olanakları açısından belirleyici bir niteliktedir. Lisans düzeyinde eğitim veren programların önemli bir bölümünde öğretim elemanı sayısının sınırlı olduğu; bu durumun ders yüklerinin artmasına neden olurken, lisansüstü program açma koşullarını da sağlamadığı bilinmektedir. Lisansüstü programların açılması için akademik kadro sayısı ve YÖK tarafından belirlenen şartların sağlanması gereklidir. Program başına düşen akademik kadro sayıları incelendiğinde, lisans programlarının büyük bölümünde asgari kadro koşullarının sağlandığı; ancak lisansüstü eğitim için gerekli olan uzmanlaşmış akademik kadro ve unvan çeşitliliğinin sağlanamadığı görülmektedir. Bu durum, İçmimarlık ile İçmimarlık ve Çevre Tasarımı alanlarında lisansüstü program açılmasını sınırlandırmaktadır.

Yükseköğretim Kurulu Akademik Bilgi Sistemi (YÖK Akademik) verileri ve üniversitelerin web sayfaları incelendiğinde, Türkiye ve KKTC'de İçmimarlık ile İçmimarlık ve Çevre Tasarımı programlarında toplam 887 akademisyen tam zamanlı olarak görev yapmaktadır. Bu akademisyenlerin 108'i Profesör, 91'i Doçent, 327'i Doktor Öğretim Üyesi, 106'sı Öğretim Görevlisi ve 255'i ise Araştırma Görevlisi kadrosunda yer almaktadır. Akademik kadronun lisans ve lisansüstü mezuniyet alanları incelendiğinde, disiplinler arası yaklaşımların olduğu görülmektedir. Toplam 887 akademisyenin, 379'u İçmimarlık veya İçmimarlık ve Çevre Tasarımı alanında lisans mezuniyetinin olduğu, 440 akademisyenin mimarlık, güzel sanatlar ve ilişkili alanlarda eğitim aldığı ve 68 akademisyenin ise belirtilen alanların dışında eğitim aldığı tespit edilmiştir. Elde edilen bulgular, İçmimarlık ile İçmimarlık ve Çevre Tasarımı programlarının kadrolarında akademik uzmanlaşma açısından heterojen bir kadro yapısına sahip olduğunu göstermektedir. Bu yapının, eğitim sürecine disiplinler-arası katkılar sunduğu ancak lisansüstü eğitim kapasitesinin artırılması ve alanın akademik derinliğinin güçlendirilmesi açısından alan içi uzmanlaşmaya sahip öğretim üyesi sayısının artırılması önem taşımaktadır.

Değerlendirme ve Bulguların Özeti

Bu çalışma kapsamında Türkiye ve KKTC'de İçmimarlık ile İçmimarlık ve Çevre Tasarımı alanında lisans ve lisansüstü düzeyde eğitim veren programlar, 2025 yılı verilerine göre incelenmiştir. Elde edilen bulgular, programların sayısal olarak yaygınlaştığını ancak lisansüstü eğitim kapasitesi, akademik kadro yapısı ve alan içi uzmanlaşma açısından sınırlılıkların bulunduğunu göstermektedir. Lisans programlarının üniversiteler arasında niceliksel olarak geniş bir dağılım gösterdiği, buna karşın lisansüstü programlarının sınırlı sayıda olduğu görülmektedir. Bu durum, akademik kadro yeterliliği ile lisansüstü program açma ve sürdürebilme kapasitesi ile ilişkilidir. Özellikle doktora ve sanatta yeterlilik programlarının sayıca sınırlı olması, alanın akademik derinliğinin kurumsal düzeyde gelişmesine ihtiyaç olduğunu göstermektedir.

Akademik kadro verileri incelendiğinde, Doktor Öğretim Üyesi ve Araştırma Görevlisi kadro sayılarının yüksek olması lisans eğitiminin sürdürülebilirliğini sağlamak için önemlidir. Lisansüstü eğitim ve araştırma faaliyetleri açısından Profesör ve Doçent sayılarının artması program açılma şartlarını sağlayacaktır. Akademisyenlerin lisans mezuniyet alanlarına ilişkin bulgular, disiplinler arası bir kadro yapısının olduğunu göstermektedir. Programlarda eğitim veren akademisyenlerin farklı eğitim alanlarından mezun olmaları, eğitim sürecine farklı perspektifler kazandırma açısından önemli yer tutmakla birlikte içmimarlık alanının kuramsal bütünlüğü, mesleki kimliği ve uzmanlaşma süreçleri açısından stratejik bir planlamayı da gerekli kılmaktadır.

Sonuç

Bu çalışma, Türkiye ve KKTC'de İçmimarlık ile İçmimarlık ve Çevre Tasarımı alanında lisans ve lisansüstü düzeyde eğitim veren programların güncel durumunu bütüncül olarak incelemiştir. Elde edilen veriler, alanın yükseköğretim sistemi içinde önemli bir yer edindiğini ancak akademik yapı ve lisansüstü eğitim açısından gelişime açık bir süreçte olduğunu göstermektedir. Alanda lisans programlarının sayıca artmasına karşın, lisansüstü programların ve özellikle doktora düzeyinde eğitim veren kurumların sınırlı sayıda olduğu görülmektedir. Bu durum, akademik kadro yeterliliği, alan içi uzmanlaşma oranı ve araştırma kapasitesi ile doğrudan ilişkilidir. Uluslararası akreditasyon ve eğitim ölçütleri dikkate alındığında, akademik kadronun yalnızca niceliksel değil, niteliksel olarak da güçlendirilmesinin gerekliliği görülmektedir.

Disiplin içi lisans mezuniyeti ve akademik uzmanlığa sahip öğretim üyesi sayısının artması, lisansüstü programların yaygınlaştırılması ve araştırma temelli üretimin desteklenmesi, İçmimarlık eğitiminin kurumsal sürdürülebilirliği açısından önem taşımaktadır. Bu bağlamda, akademik kadro planlamalarının uzun vadeli eğitim politikalarıyla uyumlu biçimde ele alınması gerekmektedir. Bu çalışma, Türkiye ve KKTC'de İçmimarlık ile İçmimarlık ve Çevre Tasarımı alanında yürütülen programlara ilişkin güncel ve bütüncül olması açısından eğitim planlamalarına katkı sağlayacak düzeydedir. Elde edilen bulgular, yükseköğretim planlaması, bölüm yapılanmaları ve lisansüstü eğitim politikaları için referans niteliğindedir. Konuyla ilgili sürdürülecek araştırmalarda programların eğitim çıktıları, mezun profilleri ve araştırma üretkenliği ile ilişkisini inceleyen karşılaştırmalı analizlerin yapılması, ayrıca uluslararası akreditasyon ölçütleri doğrultusunda program içeriklerinin ve yeterliliklerinin değerlendirilmeleri konularında araştırmalara yol gösterecektir.

Kaynakça

Bulat, S., Bulat, M., ve Aydın, B. (2014). Bauhaus Tasarım Okulu. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 18* (1), 105–120.

Ching, F. D. K., & Binggeli, C. (2018). Interior Design İllustrated (4th ed.). Wiley

Cuff, D. (1991). Architecture: The story of practice. MIT Press.

Dilmaç, O. (2010). Paris Ulusal Güzel Sanatlar Yüksekokulu (Ecole des Beaux Arts) ve Sanat Eğitimi Tarihimizdeki Yeri. Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi, 24, 67–89.

Gençel, Ö. (2024). Erken Cumhuriyet Döneminde "Süsleme Sanatı Düşü": Sanayi-İ Nefise Mektebi'nde Tezyini Sanatlar Eğitiminin Başlaması. Sanat & Tasarım Dergisi, 14(2), 532–552. Https://Doi.Org/10.20488/sanattasarim.1603079

Kaptan, B. B. (1998). İçmimarlığın oluşum ve örgütlenme süreci. Anadolu Sanat, 8, 64–87.

Kaptan, B.B. (2003). 20. Yüzyıldaki Toplumsal Değişimler Paralelinde İç Mekân Tasarımı Eğitiminin Gelişimi (Yayımlanmamış doktora tezi). Anadolu Üniversitesi.

Malnar, J. M., & Vodvarka, F. (1992). The İnterior Dimension: A Theoretical Approach To Enclosed Space. Van Nostrand Reinhold.

Nicol, D., & Pilling, S. (Eds.). (2000). Changing Architectural Education: Towards A New Professionalism. E & FN Spon.

Özsavaş Uluçay, N., ve Kaptan, B. B. (2018). İçmimarlık Mesleği ve Eğitim Tarihi. Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, 6(80), 436–444.

Özsavaş, N. (2011). Türkiye'deki İçmimarlık Eğitimi: Eğitim Süreci, Farklı Eğitim Programları Ve Uluslararası İçmimarlık Ölçütlerine Göre Programların Değerlendirilmesi (Yüksek lisans tezi). Anadolu Üniversitesi.

Pile, J. (2007). Interior Design (4th ed.). Pearson Prentice Hall.

Salama, A. M. (2015). Spatial Design Education: New Directions For Pedagogy in Architecture And Beyond. Routledge.

Schön, D. A. (1983). The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action. Basic Books.

Webster, H. (2008). Architectural education after Schön: Cracks, blurs, boundaries and beyond. Journal for Education in the Built Environment, 3(2), 63–74. https://doi.org/10.11120/jebe.2008.03020063

Yükseköğretim Kurulu (YÖK), (2024). YÖK Akademik Bilgi Sistemi. https://akademik.yok.gov.tr

Yükseköğretim Kurulu (YÖK), (2025). YÖK Akademik Bilgi Sistemi. https://akademik.yok.gov.tr

İçmimarlık Eğitiminde Görsel Düşünme ve İfade Biçimi Olarak Eskiz

Sketching As A Form Of Visual Thinking And Expression in Interior Architecture Education

T TERECE[1], R. Z. KURTULU[2]

Biruni University, Fatih Sultan Mehmet University

Abstract: *Sketching is the starting of the design process, making the invisible visible; it is a form of visual thinking, expression, and communication that conveys the observed, the imagined, and the visible, enabling the creation of solutions. Sketching is a unique narrative technique used in various disciplines as a visual transmitter of time, space, thought, and image. The study highlights the role, potential, and significance of sketching in design education through student works from the "Free Drawing and Coloring Techniques" course at Biruni University's Department of Interior Architecture and Environmental Design. Visual data was collected and evaluated using a qualitative research method. Student works support the interpretation and use of sketching, among the representation tools in interior architecture, in an interdisciplinary context. Consequently, it was observed that students developed their own unique sketching language, acquired the habit of sketching, improved their manual skills, and their ways of seeing, writing, thinking, and communicating. Through various visual narrative methods, sketching was seen as a way to reflect and represent individual ways of expression. In interior architecture education, the methodical encouragement of sketch-based visual thinking techniques plays a decisive role in professional development as well as critical thinking, expressive ability, and design vision.*

Keywords: *Sketching, visual thinking, architecture and design education*

Özet: *Eskiz; tasarım sürecinin çıkış noktası olup, görünmeyeni görünür kılan; gözleneni, kurgulananı, hayal edileni, görüneni aktaran, çözüm üretmeye olanak tanıyan bir görsel düşünme, ifade biçimi ve aktarım aracıdır. Zamanın, mekânın, düşüncenin ve imgenin görsel bir aktarıcısı olan eskiz, farklı disiplinlerde özgün bir anlatım tekniği olarak kullanılır. Bu doğrultuda, Biruni Üniversitesi İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü "Serbest Resim ve Renklendirme Teknikleri" dersi kapsamında yapılan çeşitli öğrenci çalışmaları üzerinden, eskizin tasarım eğitimindeki yeri, potansiyeli ve önemi vurgulanmak istenmiştir. Çalışmada, nitel araştırma yöntemi kapsamında görsel veriler toplanmış ve değerlendirilmiştir. İçmimarlıkta temsil yöntemlerinden biri olan eskizin nasıl yorumlanabileceği, disiplinlerarası bağlamda nasıl konumlandırılabileceği öğrenci çalışmalarıyla desteklenmiştir. Dönem sonunda öğrencilerin kendilerine özgü bir eskiz dili oluşturdukları, eskiz yapma alışkanlığı edindikleri, el becerilerinin yanı sıra görme, yazma, düşünme ve aktarma biçimlerini de geliştirdikleri gözlenmiştir. Eskizin, yalnızca bir temsil aracı değil, aynı zamanda kişisel ifade biçimlerinin de bir yansıması olduğu ve farklı görsel anlatım yollarıyla bunu mümkün kıldığı görülmektedir. İçmimarlık eğitiminde eskize dayalı görsel düşünme pratiklerinin sistematik biçimde desteklenmesi, öğrencilerin mesleki gelişimi kadar eleştirel düşünme, ifade gücü ve tasarım vizyonu açısından belirleyici bir rol oynamaktadır.*

Anahtar Kelimeler: *Eskiz, görsel düşünme, içmimarlık, tasarım eğitimi*

[1] Corresponding author: T.Terece | Biruni University | e-mail: tterece@biruni.edu.tr
[2] R.Z. Kurtuluş | Fatih Sultan Mehmet University | e-mail: rumeysazeynepkurtulus@gmail.com

Giriş

Tasarımda hızlı ve serbest fikirler üretmeye olanak sağlayan, yaratıcılığı destekleyen eskiz, mimarlık gibi tasarım disiplinlerinde kullanılan önemli bir düşünsel araçtır. Mimarlık eğitiminde eskiz, öğrencilerin düşüncelerini ifade etmesine ve stüdyo ortamındaki iletişimlerine destek olurken; hem sözel hem de görsel düşüncenin bir arada kullanılması ile öğrencilerin yaratıcılığını geliştirmektedir (Yücel vd., 2024). Zamanın, mekânın, düşüncenin ve imgenin görsel bir aktarıcısı olan eskiz, sanat ve tasarımın farklı disiplinlerinde özgün bir anlatım tekniği olarak kullanılır. İçmimarlık eğitiminde eskiz; bir çizim, bir aktarım biçimi olmakla kalmayıp düşüncenin, ifadenin de biçim bulduğu bir araç olarak öne çıkmaktadır. Eskiz, öğrencileri analitik-görsel düşünmeye ve gözleme teşvik etmesi, düşünceyi ifade etme becerileri açısından içmimarlık eğitiminde önemli bir yere sahiptir. Eskizin tasarım eğitimindeki yeri, potansiyeli ve önemini vurgulamak amacıyla, Biruni Üniversitesi İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü 2023-2024 güz dönemi "Serbest Resim ve Renklendirme Teknikleri" dersi kapsamında yapılan çeşitli öğrenci çalışmaları ele alınmış olup, çalışmanın kapsamını oluşturmaktadır. Çalışmanın ilk bölümünde eskiz kavramı ve önemi hakkında bilgi verilmiştir. İkinci bölümde çalışma, kongrenin konularından biri olan tasarım eğitimi ile birlikte ele alınarak, "Serbest Resim ve Renklendirme Teknikleri" dersi kapsamında yapılan öğrenci çalışmalarının eskiz geliştirme süreci ve aşamaları aktarılmıştır. Bulgular bölümünde ise çalışmanın bulguları olarak kabul edilen öğrenci çalışmaları; vize teslimi-vize bulguları, final teslimi-final bulguları başlıkları altında doğru perspektif çizimi, renklendirme tekniği, görsel ifade biçimi, tipografik yorum ve kişisel eskiz dili kriterleri doğrultusunda tablo üzerinden detaylı bir şekilde analiz edilmiştir. Araştırma verilerini ders kapsamında yapılan öğrenci eskizleri oluşturmaktadır. Çalışmada, görsel veri olan öğrenci çalışmaları toplanmış ve nitel araştırma yöntemi kapsamında değerlendirilmiştir. Zihinsel düşünme ve bu düşünceyi görsel olarak ifade etmenin önemi ön plana çıkmıştır.

Eskiz kavramı ve önemi

Eskiz, pratik ve hızlı bir şekilde ortaya çıkan, kendini yenileyen ve en önemlisi etkili bir iletişim gücüne sahip olan bir tür not alma biçimidir. Bu özellikleri ile eskiz, yaratıcılık temelinde önemli bir araç haline gelmektedir (Belardi, 2019). Tasarımcının kendi görsel hafızasının, kendi bilgi becerisi ve kişisel deneyimleri ile iletişime geçmesini sağlayan eskiz, görsel düşünme sürecindeki bilinçdışı ani düşünceleri de geliştirirken buna bağlı olarak ortaya çıkan yeni fikirlerin, var olan problem ile ilişkilendirilip gelişimine katkı sunar (Goldschmidt, 1991, s.140). Görsel düşünme biçimine katkı sunan en önemli araçlarından biri olan eskizin tasarım sürecindeki görsel düşünceyi ve bu anlatım ilişkisini Laseau; grafik düşünmenin, eskiz yaparak düşünme olduğunu, düşünmenin ve eskiz yapmanın birbiriyle yakından ilişkili olduğunu vurgular. (Laseau, 2001).

Ching eskizin; düşünceleri, algıları ve duyguları yansıtan bir iletişim aracı olduğunu söyler (Ching, 2016). İnceoğlu'na göre ise eskizler zihindeki fikri, hayal edileni, görüleni göz önüne sunmanın en yalın biçimidir (İnceoğlu, 2020). Eskizler, hafıza ve hatıra özelliklerinin yanı sıra yorumlama için de kullanılırlar (Schön ve Wiggins, 1992). Tasarımcılar eskiz aracılığıyla farklı ilişkiler, yeni özellikler keşfederler. Schön bu süreci, tasarımcı ve eskizi arasında bir diyalog olarak tanımlar. Tasarım sürecinin başlarında ortaya çıkan eskizler, netleşmeyen düşüncelerin, kavramların görsel bir temsilidir (Schön, 1983). Tasarımcı zihnindeki düşünceleri kağıda dökerken kendisinin de beklemediği keşiflerde bulunarak yaratıcılığını geliştirmektedir (Tversky, 2002). Böylece gerek soyut gerek somut mekansal ilişkilerin görsel yolla ifade edilmesini kolaylaştırır ve yaratıcı düşünme ve bilişsel süreçlerin gelişimine destek olur (Avotina vd., 2023).

Goldschmidt, tasarımı ifade eden fikirlerin biraraya gelerek fiziki olarak aktarıldığını böylece eskiz ve tasarım arasında bir diyalektiğin oluştuğunu ifade eder (Goldschmidt, 1991). Tasarım süreci, var olan imgelerin üretilmesini, ortaya çıkan yeni fikirlerin değerlendirilmesine olanak tanıyan tasvirleri gerekli kılar. Zihinde yer alan imgeleri, görünür hale getiren eskiz, problemin tanımlanması ve probleme yönelik çözüm önerileri getiren önemli bir yardımcı araçtır (Ayıran, 2007). Rodgers vd. tasarımcıların, tasarımın ilk aşamalarında konsept-tasarım yaklaşımlarındaki fikirlerini kalem-kağıt kullanarak serbest elle yaptıkları hızlı eskizler sayesinde problemi anlayıp tespit ettiklerini belirtirler (Rodgers vd., 2000). Bütüncül bir süreç olan görsel düşünme, bilinçli düşünmenin yanı sıra kişinin zamanla geliştirdiği, hafızasında oluşan refleksleri de içerir. Tasarım sürecindeki zihinsel ya da fiziksel olan bütün imgeler, tasarım aşamasındaki görsel düşünceyi oluşturan birer elemandır. Böylece eskiz, yaratıcı problem çözmenin yanı sıra görsel düşünme aşamalarında da önemli bir role sahiptir. Pratik, değişebilir, dönüşebilir, esnek özelliklere sahip olan eskiz, düşünce geliştirme biçiminde yaratıcı öneriler ve çözümler sunan, zihinsel ve fiziksel imgelerin ortaya çıkmasına olanak sağlayan tasarımcının kullandığı güçlü ve etkili ifade biçimlerinden biridir (Belardi, 2019).

Tasarım sürecinin ilk aşamasını temsil eden eskiz, tasarımcının kesinleşmemiş düşüncelerini, mekân algısı ile kurgusunu ve zihnin akışını geliştiren, olabilecek çözüm önerilerini araştıran ve ortaya koyan bir düşünme, bir çeviri biçimidir. Tasarım sürecinde zihindeki fikirlerin, bir dışavurumu olan eskizler, tasavvur edileni tasarıma, soyut düşüncelerin somut bir hale dönüştürülmesine olanak tanıyan, farklı açılardan bakmayı sağlayan, anlaşılabilir ve okunabilir ortak bir dile sahip temel ve en etkili somut görsel anlatım biçimlerindendir.

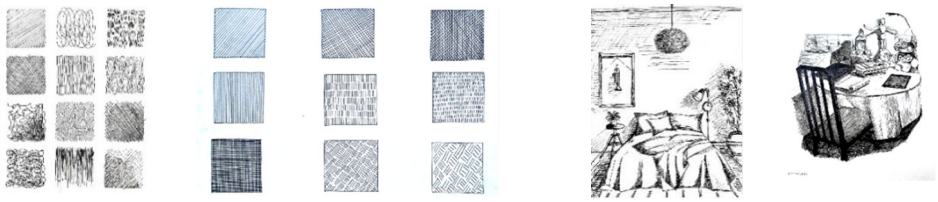
Mimarlık, içmimarlık, grafik tasarım, moda tasarımı, sanat gibi farklı disiplinlerde yaratıcı bir temsil biçimi olarak kullanılan eskiz, kişisel ve keşif odaklıdır. İçmimarlık disiplininde ise, mekân kurgusunun oluşturulmasında gerek malzeme gerek renk, ışık, doku bakımından öne çıkmaktadır. Eskiz, öğrencilerin gözlem yapma becerisi, mekânsal özellikleri oluşturma ve soyutlama, görsel analiz yapabilme, yeniden düşünme ve kurgulama gibi yönlerini geliştirir. Aynı zamanda eskiz, öğrencilere düşüncelerini serbestçe ifade etme özgürlüğünü sunarak bireyselliği ön plana çıkarır. Fikirlerin bir yansıması olan eskizler, öğrencilerin iç dünyasını yansıtır ve kendilerine has yorumlarını içeren kendilerine ait bir dil, bir sistem geliştirmelerine de yardımcı olur.

Görsel düşünme ve ifade biçimi olarak eskiz: Öğrenci Deneyimleri

Horton herkesin birer görsel düşünür olduğunu, bu durumun egzersiz yaparak öğrenilip geliştirilebilecek bir beceri olduğunu savunur ve bu görsel okuryazarlığı geliştirmek için görmenin, gözlemlemenin önemini vurgular (Horton, 1992). İnceoğlu ise, eskizi "Sözleri, kelimeleri çizgi olan bir konuşma. Mırıldanarak düşünmek gibi, çizerek düşünmek" şeklinde yapanın kendisiyle çizgisel konuşması olarak ifade eder (İnceoğlu, 2020). Tversky, tasarımın çizim olmadan düşünülemeyeceğini ve çizimlerin hafızayı güçlü kılarak düşünmeyi kolaylaştıran bilişsel araçlardan biri olduğunu belirtir (Tversky, 1999). Eskiz, deneme-yanılma yöntemiyle hızlı bir şekilde alternatif üretmeye, düşünceleri aktarmaya ve düzenlemeye olanak tanıyarak tasarıma yön verir (Tversky ve Suwa, 2009). Ayrıca bilgisayar ortamına göre yaratıcılığı teşvik eden eskizler, esnektir ve geniş bir kapsama sahiptir (Guidera, 2004). Dolayısıyla, pratik yapılarak öğrenilebilir biçimde olan eskizin tasarım eğitimindeki önemi ön plana çıkmakla beraber, tasarım eğitimi alan öğrencilerin düşüncelerini aktarma ve görsel düşünme becerilerini geliştirmeleri amacıyla bu alışkanlığı edinmeleri önem kazanmaktadır. Öğrencilerin tasarımı kayıt altına aldıkları, inceleyip anlayarak

analitik düşünmelerini ve fikirlerini geliştirerek sentetik düşünmelerini sağlayarak bilişsel becerilerini geliştirmek, aynı zamanda esnek, hızlı ve çizim tekniklerini kullanarak beyin-göz-el koordinasyonunu sağlayarak da motor becerilerinin geliştirilmesi ve öğrencileri temel egzersizlerden başlayıp ileri seviye getirmek amacıyla ders kapsamında dönem boyunca sırasıyla ; tarama, perspektif, yavaş ve hızlı eskiz, yerinde çizerlik, tipografik eskiz ve pangram, storyboard, renk çemberi, renklendirme, el eskizi ve dijital kolaj uygulamaları yapılmıştır. Bu uygulamalar, iki farklı öğrenciye ait eskizler üzerinden aktarılmıştır:

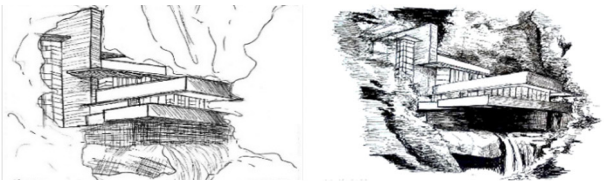
Tarama çalışmasında; öğrencilerden farklı çizgi türlerini kullanarak çeşitli tarama çalışmaları yapmaları istenmiştir. Bu çalışma ile öğrencilerin egzersiz yaparak ellerini esnek kullanmaları, kalem hakimiyetini sağlamaları, görsel etki oluşturmaları, tonlama yapmayı öğrenmeleri ve desen oluşturmuştur



Perspektif çalışmasında; öğrencilerden verilen görsel üzerinden hem tek hem çift kaçışlı perspektif çizmeleri istenmiştir. Bu çalışma ile öğrencilerin mekanı-yapıyı üç boyutlu algılamaları, oran, orantı, derinlik kavramlarını öğrenmeleri, perspektif kurallarını uygulamaları amaçlanmıştır.



Yavaş ve hızlı eskiz çalışmalarında; öğrencilerden aynı eskizi kısa ve uzun süre zarfında yapmaları istenmiştir. Bu çalışma ile öğrencilerin zaman yönetimini yapabilmeleri, çizimi ana hatları ve gerekli ayrıntılarıyla aktarmaları, hızlı eskizle pratik olmaları, yavaş eskizle ise kontrollü davranmaları amaçlanmıştır.



Yerinde çizerlik gezisinde; İstanbul Kuzguncuk' a düzenlenen gezide öğrencilerden belirlenen yapıların, alanların yerinde eskizlerinin yapılması istenmiştir. Bu çalışma ile öğrencilerin gördükleri yapıları oranlayarak çizmeleri, yapıları çevresiyle birlikte yerinde gözlemlemeleri, hızlı eskiz yapma becerilerini geliştirmeleri amaçlanmıştır.



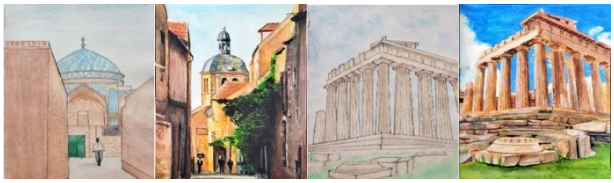
Tipografik eskiz ve pangram çalışmalarında; öğrencilerden tipografi ile mimari eskiz ve pangram çalışmaları yapmaları istenmiştir. Bu çalışmalar ile öğrencilerin mekanı-yapıyı çizgiler yerine harflerle ifade ederek görsel bütünlüğü olan eskiz yapmaları, harflere odaklanarak karakter oluşumunu sağlamaları, harf biçimlerini öğrenmeleri ve el yazısını geliştirerek güzel yazı yazmaları amaçlanmıştır.



Storyboard çalışmasında; öğrencilerden geçmişten bir güne ait anılarını küçük hikâye anlatıları ile ifade etmeleri istenmiştir. Bu çalışma ile öğrencilerin hafızalarında yer edinen anılarını görsele aktarabilmeleri, olayların akışına göre eylemleri gösteren eskizler yapmaları amaçlanmıştır.



Renk çemberi ve renklendirme çalışmasında; öğrencilerden kendi karışımlarıyla oluşturdukları renkleri kullanarak renk çemberini yapmaları ve verilen görselin eskizini yaparak suluboya tekniği ile renklendirmeleri istenmiştir. Bu çalışmalar ile öğrencilerin renkleri, ilişkilerini ve türlerini tanımaları, doğru oranda dengeli renk karışımlarıyla farklı renkleri oluşturmaları, suluboya tekniğini öğrenmeleri amaçlanmıştır.



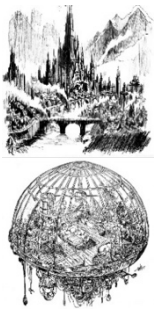
Dijital kolaj çalışmasında; öğrencilerden dijital ortamda eskiz yapmaları ve buna uygun malzemeleri seçerek kolaj yapmaları istenmiştir. Bu çalışma ile öğrencilerin dijital ortamda oranlama yapabilmeleri, malzeme-renk-doku-katman ilişkisini kurmaları, dijital program araçlarını öğrenmeleri amaçlanmıştır.

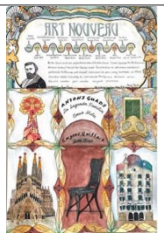
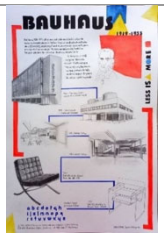
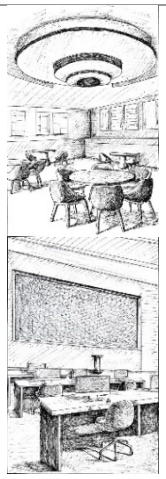
Vize tesliminde; öğrencilerden "Mülksüzler" kitabını okuyup seçtikleri sahneleri eskizle canlandırmaları istenmiştir. Bu çalışma ile öğrencilerin metinden görsele aktarım yapmaları, zihinlerinde kurguladıkları sahneleri kendi eskizleriyle canlandırmaları, sahneleri kendi bakış açılarıyla yorumlamaları, disiplinler arası ilişki kurmaları amaçlanmıştır. Final tesliminde; öğrencilerden bir mimari stil seçip bu stili yansıtacak nesne, mekan, yapı, detay eskizlerini içeren tamamen kendi eskizleri ve kendi el yazılarından oluşan bir mimari akım posteri hazırlamaları istenmiştir. Bu çalışma ile öğrencilerin mimari akımlar hakkında bilgi sahibi olmaları, akımı yazılı ve görsel olarak farklı biçimde ifade etmeleri, dönem boyunca öğrendikleri farklı uygulamaları kullanmaları, bir pafta düzeni içerisinde görsel etkiye sahip bütüncül bir kompozisyon oluşturmaları, çalışmanın tamamen el çizimine ve el yazısına dayanması, böylece tamamen kişiye ait özgün posterlerin ortaya çıkması amaçlanmıştır.

Bulgular

Biruni Üniversitesi 2023-2024 Güz Yarıyılı İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü "Serbest Resim ve Renklendirme Teknikleri" dersi kapsamında yapılan öğrenci eskizleri (vize-final teslimleri), çalışmanın bulguları olarak kabul edilmiş ve elde edilen bulgular tablo üzerinde değerlendirilmiştir (Tablo 1). Süreç sonunda eskiz defterlerini, vize ve final teslimlerini eksiksiz yapan 7 öğrenci çalışması değerlendirilmeye alınmıştır. Vize ve final teslimleri öğrencilerin doğru perspektif çizimi, renklendirme tekniği, görsel ifade biçimi, tipografik yorum ve kişisel eskiz dili kriterleri doğrultusunda ele alınmıştır.

Tablo 1 Öğrenci Eskizlerinin Vize ve Final Teslimleri Üzerinden Analizleri

Öğrenci Eskizleri	Vize Teslimi (mülksüzler kitabı sahneleri)	Vize Bulguları	Final Teslimi (mimari akım posterleri)	Final Bulguları
Öğrenci 1		İlk sahnede kamusal alanlar, kapalı mekanlar, karakterli çizgilerle; ikinci sahnedeki çeşitli yaşam alanları ise, farklı ve karmaşık çizgi türleriyle yansıtılmıştır.		Modernizmin öne çıkan tasarımcılarının portreleri, yapı-mekan-mobilya eskizleri, esnek ve serbest çizgilerle ifade edilerek suluboya tekniği ile renklendirilmiştir. Okunaklı bir yazı stili kullanılmıştır.
Öğrenci 2		İlk sahnede, toplanma ve tartışma alanı olarak yönetim meydanı, ikinci sahnede ise eski mezarlık alanı eskizlerinde güçlü ışık-gölge kullanımı ve perspektif açıları ile ifade edilmiştir.		Rokoko akımının öne çıkan isimlerinin portreleri, başta sarayları olmak üzere yapı-mekan ve detay eskizleri akımı yansıtacak türde ayrıntılı işlenmiş olup, karışık teknikle renklendirilmiştir. Akımın stiline uygun kıvrımlı, italik yazı kullanılmıştır.
Öğrenci 3		İlk sahnede, Anarres ve Urras kültürleri arası bağlantılar, köprü sembolüyle ifade edilerek kültürlerin farklılığı, yapı eskizleri üzerinden belirtilmiştir. İkinci sahnede ise, kapalı bir mekanda süslemesi olmayan, yüz yüze iletişimi sağlayan toplantı odası yansıtılmıştır.		De Stijl akımının öne çıkan tasarımcılarının portreleri, yapı-mekan-mobilya(red-blue chair) eskizleri, renkleri keskin ve net çizgilerle ifade edilerek suluboya tekniği ile renklendirilmiştir. Akımın tarzına uygun yazı stili kullanılmıştır.

Öğrenci 4		İlk sahnede, kulelerden, ormandan oluşan süslü, narin Ava eyaleti, ikinci sahnede ise, panjurlu evlerden oluşan, sokak lambalarının olduğu bir sokak görüntüsü, metindeki detayları aktaracak türden tarama ile gölgelendirilerek ifade edilmiştir.		Art Nouveau akımının öne çıkan tasarımcısının portresi, yapı-mekan-mobilya ve detay eskizleri, kıvrımlı, esnek çizgilerle ifade edilerek karışık teknik ile renklendirilmiştir. Akımın tarzına uygun yazı stili kullanılmıştır.
Öğrenci 5		İlk sahnede, kitapta geçen: "Şimdi rolü oynamıyordu, rol onları yönetiyordu" sözünden hareketle düzenin kişi üzerindeki baskısı; ikinci sahnede ise "yalnızdı, her gün gördüğü onca insan arasında boğulurcasına yalnızdı…" sözü vurgulanarak kişinin kalabalık içindeki yalnızlığı grafik, yoğun olmayan çizgisel bir dille yansıtılmıştır.		Gotik akımının öne çıkan tasarımcısının portresi, yapı-mekan ve detay eskizleri ile akımın sivri yapılı formları, keskin, dik çizgilerle ifade edilerek tek rengin tonları kullanılarak suluboya tekniği ile renklendirilmiştir. Akımın tarzına uygun yazı stili kullanılmıştır.
Öğrenci 6		İlk sahnede, simetrik bir düzene sahip kamu odasının iç mekanı yatay-dikey çizgilerle; ikinci sahnede ise, mezarlık alanı yoğun gölgelendirme-taramalarla ifade edilmiştir.		Bauhaus ekolünün öne çıkan tasarımcısının portresi, başta Bauhaus okulu olmak üzere yapı-mekan-mobilya eskizleri sade, yalın çizgilerle ifade edilerek, poster akımın renkleri ile desteklenmiştir. Sade, okunaklı bir yazı stili kullanılmıştır.
Öğrenci 7		İlk sahnede, geniş bir alana sahip sade, basit mobilyaların olduğu yemekhane, ikinci sahnede ise, yüksek tavana sahip kürsü-dinleyici alanları IEU üniversite dersliği, esnek, yoğun çizgi taramalarıyla ifade edilmiştir.		Modernizmin öne çıkan tasarımcısının portresi, yapı-mekan-mobilya ve detay eskizleri akımı yansıtacak türde dengeli çizgi kullanımı ve taramalarla ifade edilerek, karışık teknikle renklendirilmiştir. Akımın stiline uygun yalın, düz bir yazı kullanılmıştır.

Sonuç ve Değerlendirme

Çalışmada mimarlık, içmimarlık gibi tasarım disiplinlerinde eskizin tasarım eğitimindeki yeri, potansiyeli, görsel ifade biçimi olarak taşıdığı önemi ortaya konularak eskizin nasıl yorumlanabildiği, disiplinlerarası bağlamda nasıl ele alındığı öğrenci çalışmaları üzerinden aktarılmıştır. Öğrenci eskizlerinin vize ve final teslimleri analizleri tablosuna bakıldığı zaman; vize tesliminde öğrencilerin mülksüzler kitabından seçtikleri sahnelerdeki anlatımı zihinlerinde kurgulayarak kendi eskizleriyle yansıttıkları, sahneleri kendi bakış açılarıyla yorumladıkları ve farklı disiplinler arasında ilişki kurdukları görülmüştür. Öğrencilerin iç mekanları, açık-kapalı-kamusal alanları, kent-sokak görüntülerini kendilerine ait geliştirdikleri kişisel eskiz diliyle (çizgi dili, yazı karakteri, görsel ifade biçimi ile) aktardıkları ve bazı sahnelerde geçen kültürel-toplumsal olaylar ile bu olayların yarattığı psikolojik etkilerin de eskizler aracılığıyla ifade edildiği görülmüştür. Mimari akım posteri hazırladıkları final tesliminde; öğrencilerde seçilen mimari akımı yansıtan serbest el hakimiyetinin oluştuğu çizgi kullanımları ile (modernizm'de düz-sakin, art nouveau'da kıvrımlı-esnek çizgiler gibi), yine yazı dilinde kendilerine ait oluşturdukları tipografik yorumlar ve renklendirme teknikleri öne çıkmıştır. Posterlerde, seçilen mimari akımın öne çıkan tasarımcılarının portreleri, yapı-mekan-mobilya ve detay eskizlerine yer verilmiştir. Öğrencilerin akımı yazılı ve görsel olarak farklı biçimlerde ifade ettikleri, ders sürecinde öğrendikleri farklı uygulamaları kullanarak kişiye ait özgün çalışmaları pafta düzeni içerisinde bütüncül bir kompozisyon halinde sundukları görülmüştür.

Ders süreci sonunda öğrencilerin kendilerine ait bir eskiz dili oluşturdukları, tasarım sürecini yönetme konusunda becerilerinin arttığı, ders sürecinin başlangıcından bitimine kat edilen yolun somut bir göstergesi olarak düzenli eskiz defteri kullanımı sayesinde eskiz yapma alışkanlığı edindikleri, el becerilerinin yanı sıra teknik becerilerini, yaratıcılıklarını, görme, yazma, düşünme ve aktarma biçimlerini de geliştirdikleri gözlenmiştir. Eskizin, yalnızca bir temsil aracı değil, aynı zamanda kişisel ifade biçimlerinin de bir yansıması olduğu ve farklı görsel anlatım yollarıyla bunu mümkün kıldığı görülmüştür. İçmimarlık eğitiminde eskize dayalı görsel düşünme pratiklerinin sistematik biçimde desteklenmesi, öğrencilerin mesleki gelişimi kadar eleştirel düşünme, ifade gücü ve tasarım vizyonu açısından belirleyici bir rol oynamaktadır.

Kaynakça

Avotina, A., Karlsone, I., Urdziņa-Deruma, M., Celmiņa-Ķeirāne, A. Austra. (2023). Sketching as an external representation of thinking results and processes in education. *Drawing: Research, Theory, Practice*, 8 (2), 295-310.

Ayıran, N. (2007). The role of sketches in terms of creativity in design education and the effects of a scientific ideal, ITU A-Z, 4(2), 52-66.

Belardi, P. (2019). Mimarlar Neden Hala Çiziyor? (çev. A. Erol). İstanbul: Janus Yayıncılık.

Ching, F. (2016). Mimarlık ve Sanatta Yaratıcı Bir Süreç Çizim. İstanbul: Yem Yayınları.

Goldschmidt, G. (1991). The dialectics of sketching, Creativity Research Journal, 4(2), 123-143.

Guidera, S. G. (2004). Assessing the use of digital sketching and conceptual design software in first-year architectural design studio. 2004 American Society for Engineering Education Annual Conference & Exposition. American Society for Engineering Education.

Horton, W. (1992). Visual Thinking and Creativity, Technical Communication, 39(4), 685-689.

İnceoğlu, N. (2020). Eskizler: Çizerek Düşünme Düşünerek Çizme. İstanbul: YEM Yayınları.

Laseau, P. (2001). Graphic Thinking for Architects & Designers. John Wiley & Sons.

Rodgers, P. A., Green, G., Mcgown, A. (2000). Using concept sketches to track design progress. Design studies. 21 (5), 451-464.

Schön, D. (1983). The Reflective Practitioner. Basic Books.

Schön, D. A., Wiggins, G. (1992). Kinds of seeing and their functions in designing, Design Studies, 13(2), 135–156.

Tversky, B. (1999). What does drawing reveal about thinking. In J. S. Gero and B. Tversky (Eds.), Visual and spatial reasoning in design, 93-101. Sydney: University of Sydney.

Tversky, B. (2002). What do sketches say about thinking?. AAAI Spring Symposium, Sketch Understanding Workshop, 148-15. Stanford, California: Stanford University.

Tversky, B., & Suwa, M. (2009). Thinking with sketches. In A. B. Markman and K. L. Wood (Eds.), Tools for innovation: The science behind the practical methods that drive new ideas 75–84. Oxford University Press.

Yücel, A., Eribol, C., Özdemir, M. (2024). Eskiz yaparken görsel ve sözel düşünmenin yaratıcılığa etkisinin incelenmesi, bab Journal of FSMVU Faculty of Architecture and Design. 5 (2), 107-1

Learning Historical Representation Through Designing Interactive Worlds

S. GÜNTAN
Independent Researcher

Abstract: *Recent developments in computer technologies and video game design have opened new possibilities for interdisciplinary approaches in architectural history education. Within this framework, two graduate-level courses developed as part of the author's completed doctoral research aimed to link historical and spatial thinking with interactive media environments. The courses encouraged a critical engagement with architectural history through game-based narrative design and digital reconstruction. The courses were conducted jointly within the Architectural History and Game Interaction Technologies programs at Istanbul Technical University. Students from both disciplines worked together to develop three original video game concepts. Architectural history students focused on spatial analysis and historically grounded narrative development, while game design students concentrated on gameplay mechanics, narrative interaction, and user experience. This cooperative framework viewed the past as a representational process influenced by simulation, narrative development, and spatial exploration rather than as a static or objective record. In contemporary interior architecture education, architectural history is often taught through abstract and text-based methods that remain distant from experiential learning. Rapid technology advancement has also raised the demand for teaching strategies that encourage participative and interactive approaches to learning about the history. This paper argues that the convergence of architectural history and video game design offers an alternative pedagogical approach for interior design education. It proposes a framework in which architectural history is addressed through curriculum structure, student-driven projects, and theoretical inquiry, allowing historical knowledge to be explored as an active and spatial experience.*

Keywords: *Architectural history, historical representation, digital heritage, video game design, design pedagogy*

Corresponding author: S. Güntan | Independent Researcher | e-mail: sedaguntan@gmail.com

Introduction

Architectural history education forms the theoretical foundation of architectural pedagogy and guides design practice. This field enables students to understand how historical, cultural, and technological transformations shape the built environment. It also supports the development of heritage awareness and the ability to read spatial continuity. Historical awareness allows future designers to assess past approaches critically and to make informed decisions in current design processes.

Current methods of teaching architectural history struggle to keep pace with the speed of digital design practices and the experience-oriented nature of interior architecture education. In interior education, students must understand more than plan layouts. However, traditional teaching methods are largely limited to two-dimensional visual materials, text-based chronological narratives, and typological classifications, which makes it difficult to understand the three-dimensional and experiential nature of space. These formats limit students' ability to understand space as a three-dimensional and experiential construct. This pedagogical limitation, combined with logistical barriers such as geographical distance, cost, and the physical inaccessibility of heritage sites, further abstracts students' relationship with historical space. As a result, spatial thinking and atmospheric reading skills, which are central to architectural and interior design education, are not properly supported. This study argues that video game design can function as a core pedagogical methodology in architectural history education by enabling experiential, narrative driven, and production-oriented engagement with historical space.

Digital technologies offer new learning opportunities for architectural history education. Tools such as Virtual Reality and Augmented Reality are often discussed in this context, yet access and production constraints limit their widespread pedagogical use. However, as Erik Champion (2016) argues, the potential of digitally simulated 'learning by doing' remains an understudied research area. Architectural history education cannot be reduced to visual representation alone. Narrative, experience, and user interaction are integral to learning historical space. In this context, video games stand out as interactive environments that combine spatial exploration with narrative construction. With the development of game engines, virtual spaces have moved beyond serving as visual backdrops and have become structural elements of atmosphere, narrative, and gameplay. Architectural elements now operate as active components that shape the player's sensory and emotional engagement with space. From this perspective, video games can be considered a strong pedagogical tool for cultural heritage the reproduction of historical thinking, and experiential learning.

This paper examines an interdisciplinary approach that explores video game design as a learning and production tool in architectural history education. The presented model focuses on pedagogical and design outcomes derived from the postdoctoral application of a theoretical framework developed within the

completed doctoral research titled "The Convergence of Architectural History and Video Game Design" at Istanbul Technical University (Güntan,2024). The model aims to rethink architectural history knowledge through game-based spatial narratives and digital production processes, and to move students' relationship with historical space toward a more experiential, critical and creative level. From the perspective of interior architecture education, it also proposes an interdisciplinary pedagogical convergence by defining a new area of specialization grounded in digital narrative and virtual space production.

Theoretical Framework: Space, Narrative, And Historical Experience

Video game design and architectural history have differences in their epistemological origins; however, they share an ontological foundation in the context of space design, production, and representation. Architectural history aims to analyze historical spaces to understand their social and cultural settings, whereas video game design reconstructs the same areas within virtual environments, using them as narrative tools. In this context, Champion (2016) emphasizes that virtual heritage must move beyond mere appearance to convey the intrinsic meaning and significance of cultural objects. From an interior design perspective, games extend beyond visual similarity (mimesis) and translate atmosphere into a digital spatial experience (Champion, 2016).

The ontological standing of video games is changing. Games are no longer seen as mere entertainment but as narrative architectures that create spaces with specific storytelling potential (Jenkins ,2004). When considered through the perspective of academic disciplines such as sociology, psychology, philosophy, cultural heritage, and architecture, they are multi-layered cultural objects that provide complex narratives, represent historical contexts, and engage players in immersive experiences, instead of being simple consumer goods. The theoretical foundation of this study is also based on the acceptance that games are not a passive spectacle, but an active spatial practice area standing at an interdisciplinary intersection (Güntan, 2024). In architectural history and interior architecture education, video games frame space as an experience produced through player action. Game environments operate as layered digital spaces where spatial use and historical narrative intersect. Space gains meaning through movement and interaction, not through static observation.

Michel de Certeau's (1984) concept of spatial practice and Henri Lefebvre's (1991) approach to the production of space provide a strong theoretical foundation for explaining how game environments move beyond being static and observed spaces to become active areas that gain meaning thru the player's movement. Moving from static observation to spatial practice is essential. This shift avoids what Eiteljorg (1998) calls the 'epistemological danger' of implied certainty. Digital reconstructions often look 'too good.' Their visual perfection hides archaeological gaps and leads viewers to accept speculative models as absolute truths. By using an interactive game world, our model changes the

space. It moves from a finalized image to a transparent and experienced process. When a player navigates a virtual interior, finds their way, or explores the layers of a structure, it transforms the space from a simple visual image into an experienced process. This situation directly aligns with the concepts of spatial perception, atmosphere, and user experience, which are central to the field of interior design.

Historical representation in games aligns more closely with Adam Chapman's (2016) definition of popular historiography than with academic historical writing. History is constructed through player experience rather than through claims of factual completeness. Games stimulate historical thinking by placing the gamer within the spatial texture of a period and allowing you to engage with its tensions through action. This approach addresses the tension between architectural accuracy and playability. In accordance with the principles established by ICOMOS in the Nara Document on Authenticity (1994), authenticity in heritage is not limited to physical form but includes the social, spiritual, and intangible values embedded in the site. Together, these theoretical positions allow game environments to be read not as representational simulations, but as spatial practices where history is produced through use, movement, and decision-making. Through this process, game spaces function as digital palimpsests. Historical layers emerge through player interaction, and historical time overlaps with the player's present time within the same spatial frame. This layered structure can be associated with the concept of reflective nostalgia as defined by Svetlana Boym (2001). Instead of recreating the past exactly, games make its absence, fragility, and open-ended nature visible. In this context, digitally reproduced architectural spaces function as "lieux de mémoire" (places of memory) as defined by Pierre Nora (1989).

However, this experiential structure is not independent of this tension between architectural accuracy and playability. In game environments, space is not treated as a historical document, but as a design component reconfigured according to perceptibility, narrative continuity, and ludic necessities. Therefore, architectural space is not a carrier of literal accuracy, but of experiential authenticity. From an interior design education perspective, this situation makes it possible to pedagogically discuss not only "how" historical space "looks," but also how it is experienced.

Method and Educational Model: An Interdisciplinary Convergence

This study proposes an interdisciplinary educational model that incorporates video game design into architectural history education. The model is based on the application of a theoretical framework developed during the author's doctoral research and implemented in graduate courses conducted after the doctorate at Istanbul Technical University and undergraduate courses at Bilgi University. The primary objective is to relate architectural history knowledge to digital production processes and to reposition students as active participants who design and reconstruct historical space rather than limit their engagement to analytical interpretation. The model is structured around the parallel and coordinated delivery of two postgraduate courses within the ITU Graduate School. One course is offered within the Architectural History program under the title Advanced Topics in Architectural History. The other is offered within the Game and Interaction Technologies program as Special Topics in Game Design. Both courses operate within a shared pedagogical structure. Students initially address discipline-specific theoretical gaps and subsequently participate in a joint production process based on collaborative work.

The pedagogical structure is organized as a simultaneous process. Architectural history students engaged with basic concepts of game design, the relationship between space and narrative, and principles of environmental storytelling. Game design students focused on architectural history, historiography, and the representation of historical data. Within this framework, architectural history and environmental design in games move beyond a background role and function as integral components of gameplay and narrative structure. Through this structure, architectural history students have gained experience in transforming historical information from analyzed content into designable and systematical data. Game design students, on the other hand, have developed the ability to build game worlds based on historical accuracy, spatial consistency, and cultural context, taking into account game mechanics. The proposed model brings architectural history and game design together through production practice and presents an applicable pedagogical framework for postgraduate education.

Application of the Educational Model: Project Case Studies

The semester project, produced as the shared outcome of the two courses conducted concurrently, was structured under the title Immersive Heritage. Students from both courses were assigned to mixed groups with an effort to maintain a balanced disciplinary distribution. Each group transformed the concept of Immersive Heritage into a gamified spatial narrative based on a selected historical period and geographic context. In this process, historical data was addressed not merely as a visual representational element but as an integrated system connected to narrative structure, game mechanics, and player experience. This approach aimed to reposition architectural history knowledge by moving it beyond a passive background role and establishing it as a constitutive component of gameplay.

Throughout the project process, the disciplinary composition of the groups was observed to influence how historical knowledge was translated into game design. Groups dominated by students with a background in architectural history foregrounded issues related to ethical restoration, memory, and historical continuity. In contrast, groups led by students with a game design background developed solutions that prioritized system structure, gameplay dynamics, and user interaction. This differentiation demonstrates the decisive role of interdisciplinary collaboration in shaping design approaches and project orientation. Within this framework, three original game prototypes were developed and evaluated not only as creative design outcomes but also as analytical case studies that reveal how architectural history and game design can intersect at a pedagogical level.

Ethics and Restoration-Oriented Approach: Phoenix Rising: Legacy of Ruins

In *Phoenix Rising: Legacy of Ruins*, the project team consisted of four students from the architectural restoration program and one student from game design. It is a game design project that repositions digital interactivity beyond entertainment and frames it as a platform for cultural memory preservation and ethical inquiry. The project addresses architectural destruction caused by war and natural disasters by integrating restoration ethics, architectural history, and narrative design into a strategic gameplay system. Its central premise treats architecture not only as physical structure but as a carrier of collective memory and historical trauma.

The project focuses on post-war reconstruction strategies using Berlin as a primary case study. The city's fragmented architectural landscape provides a spatial framework for examining competing restoration approaches, including authentic repair, memorial preservation, neo-historical reconstruction, and modern intervention. In accordance with the principles of the Nara Document on Authenticity (1994), these approaches are translated into playable environments in which architectural choices operate as narrative and ethical decisions rather than static visual references. Within the game, architectural sites function as interactive narrative fields that respond to player actions and value-based choices.

A core gameplay system titled Echo Pulse enables players to perceive historical layers embedded within architectural ruins. Through abilities that reveal past spatial conditions, emotional traces, and structural vulnerabilities, the system integrates historical analysis directly into gameplay. These mechanic positions the player not as a passive observer but as an active agent responsible for interpreting and negotiating historical integrity.

The project also employs a character-driven structure in which each character represents a distinct ethical or disciplinary perspective, including restoration architecture, archaeology, engineering, diplomacy, and medical trauma analysis. These roles are directly connected to interface tools and decision-making systems, ensuring that ethical tension is embedded within

gameplay mechanics. By integrating these diverse perspectives, the project captures the 'intangible heritage' and social agency associated with the site, as defined by UNESCO (2003) and Champion (2016). User interface and sound design reinforce historical atmosphere through diegetic elements and culturally differentiated soundscapes.

Overall, Phoenix Rising: Legacy of Ruins functions as an analytical case study that demonstrates how architectural history and cultural heritage can be transformed into interactive, experiential systems. The project illustrates how game design can serve as a pedagogical and critical tool for examining restoration ethics, collective memory, and the role of architecture in post-traumatic historical contexts.



Figure 1: Phoenix Rising – Game Design Visuals: Ruined environments, interactive tools, and ethical decision interfaces shaping the player's role in reconstructing cultural heritage.

Tectonic and Process-Oriented Approach: Nova Roma: Build an Empire

The project team consisted of three architectural history students and two game design students. Nova Roma: Build an Empire is a game design project that examines the architectural and engineering heritage of the Byzantine Empire through a construction-based simulation framework. The project focuses on the urban development of Constantinople between the fourth and tenth centuries and treats architectural history as a process shaped by material practice, construction techniques, and player decisions rather than as a fixed historical setting. The project was developed within an interdisciplinary educational context that brings together architectural history and game design. Its objective is to translate historical construction knowledge into interactive systems that require direct engagement with tectonic logic, material behavior, and construction sequencing. Unlike conventional city-building games based on predefined building assets, Nova Roma is structured as a craftsmanship-oriented simulation in which buildings emerge through multi-stage construction processes.

The narrative framework is organized around the generational story of a fictional craftsman family, the Aristeides. Family members represent different construction-related specializations, including stone masonry, mosaic production, brickwork, and glassmaking. This structure connects large-scale urban transformation to human-scale labor and technical expertise. Historical events and construction campaigns are experienced through craft practice rather than through imperial administration.

Historical accuracy functions as a guiding design principle. Architectural elements with strong archaeological documentation, such as Hagia Sophia, are modeled in detail. Sites with limited historical evidence are represented through schematic or partial reconstructions to avoid speculative interpretation. Construction techniques such as opus mixtum and opus quadratum are integrated into gameplay through systems that account for material resistance, balance, and structural stability.

From a pedagogical perspective, Nova Roma demonstrates how architectural history knowledge can be conveyed through interactive systems and experiential learning. As a case study, the project shows how game design can function as a methodological tool for examining construction processes, historical representation, and the relationship between material practice and architectural form.



Figure 2: Nova Roma – Game Design Visuals: Map interface, construction mechanics, and gameplay elements illustrating the reconstruction of Constantinople through interactive building systems.

Phenomenological and Atmospheric Approach: Nostos

The project team consisted of three architectural history students and two game design students. Nostos is a game design project that examines the reconstruction of collective memory through spatial experience and interactive narrative. The project is set in the year 2150, a period characterized by extensive digitalization and the fragmentation of cultural memory. In this context, the Metaverse functions as a digital archive rather than a social environment. The

project introduces memory engineering as an interdisciplinary practice that integrates architectural space, historical data, and ethical decision-making within a game-based system. The narrative structure is organized around a conflict between memory restoration and centralized control. The player assumes the role of a memory engineer responsible for recovering fragmented memories within a system that actively filters and reshapes historical information. Non-player characters are designed as figures trapped in repetitive behavioral loops caused by memory loss. These characters establish a direct connection between spatial degradation and collective amnesia.

The spatial structure of the game is based on the digital reconstruction of Beyoğlu. Architectural sites are initially presented as abstract and identity-free environments. Through player interaction, these spaces gradually regain historical and cultural layers. Key locations, including the Atatürk Cultural Center, Pera Palas, Çiçek Pasajı, Gezi Park, and the Tünel, function as memory units that become legible through interaction rather than through direct visual representation. Spatial restoration is supported by sound cues and environmental interaction.

Gameplay is structured around exploration and short task-based interactions. A digital memory journal functions as the primary interface for assembling spatial data, objects, and sound fragments into coherent memory sequences. Mini-games are designed to reflect site-specific historical and cultural contexts. From a pedagogical perspective, Nostos functions as a case study that examines phenomenological and atmospheric approaches to historical representation. The project demonstrates how architectural space can operate as a medium for exploring collective memory and historical loss through interactive and experiential design systems.



Figure 3: Nostos – Game Design Visuals: Visual development materials demonstrating the translation of cultural memory and spatial narrative into an interactive metaverse environment.

Student Feedback and Model Revision

Course assessment was structured around multiple components developed during the semester. The primary basis for grading was the game prototype. Written work in the form of a Hybrid Report and the final presentation supported this evaluation but were considered in relation to the prototype rather than as independent measures. Assessment focused on the depth of historical research and on how effectively historical content was translated into spatial and interactive design. Interdisciplinary collaboration was considered through the coherence of the final production rather than through individual role performance.

Reflection reports submitted at the end of the semester were excluded from grading. These texts were used as qualitative feedback instruments that allowed students to articulate their learning processes and their experiences within interdisciplinary production. The reports were treated as analytical material for reviewing the pedagogical structure and for informing revisions in subsequent course iterations. This separation maintained the integrity of the grading process while allowing student feedback to function as an independent evaluative layer.

Qualitative feedback revealed both strengths and limitations of the educational model. Students identified the interdisciplinary structure as productive but reported difficulties during the early phases of the project. Differences in disciplinary terminology created communication problems at the outset. Unclear role boundaries further complicated collaboration. Variations in technical experience also affected the initial pace of production. Students with architectural history backgrounds described uncertainty when translating historical data into interactive systems. Students from game design backgrounds reported difficulty when making decisions related to historical accuracy and ethical representation.

Based on this feedback, targeted revisions were introduced. Group formation was moved to an earlier point in the semester to support alignment before production began. Role definitions were clarified at the start of the course to reduce ambiguity. Short preparatory sessions addressing technical tools were added to establish a shared baseline. Additional interim feedback sessions were introduced to support ongoing negotiation between historical interpretation and interactive design.

Following these revisions, students demonstrated stronger interdisciplinary communication and greater confidence in working with historical knowledge as structured design material. Student feedback therefore operated as an active input shaping the pedagogical framework rather than as a post hoc evaluation tool. The revised structure confirms that the proposed model functions as an adaptive educational system that develops through iterative feedback and applied revision. In this respect, student feedback functioned not as course evaluation, but as a methodological tool for refining the educational model.

Conclusion

This study presents an interdisciplinary educational model that moves beyond conventional methods in architectural history education and positions video games as a foundational methodology for design, research, and critical inquiry rather than as visual aids. The pilot implementation conducted within the Graduate School of Istanbul Technical University through the integration of the Architectural History program and the Game and Interaction Technologies program provides concrete evidence of how theoretical knowledge can be reworked through digital production practices. The findings derived from the studio process point to several key outcomes.

First, the model shifts the student position from passive interpretation toward active production. Students who previously engaged with historical architecture through reading and observation assumed roles that required them to construct and experience historical space. By processing historical data through game engines, they examined not only visual form but also tectonic logic, spatial hierarchy, and atmospheric conditions, and internalized these dimensions through design decisions.

Second, the semester project demonstrated that the proposed pedagogical framework does not impose a uniform output. The three prototypes developed under the Immersive Heritage theme, Phoenix Rising: Legacy of Ruins, Nova Roma: Build an Empire, and Nostos, diverged according to the disciplinary composition of each group. Projects evolved around ethical decision making in restoration, construction processes grounded in tectonic logic, or atmospheric inquiry focused on memory. This variation demonstrates that game design functions as an interpretive framework for architectural history rather than as a format that standardizes outcomes.

Third, the emphasis on historical accuracy was replaced by a focus on experiential credibility. Instead of reproducing the past through literal reconstruction, students reworked historical conditions through layered digital spaces that conveyed social tension, spatial conflict, and cultural context. Game environments operated as digital palimpsests in which historical traces were reorganized through interaction and narrative progression.

Finally, the model demonstrated continuity beyond the initial pilot. Following its first implementation, the course was offered again at ITU during the 2025–2026 Fall semester and was adapted for undergraduate education at Bilgi University. These subsequent applications indicate that the proposed approach functions as a transferable and repeatable pedagogical structure. Future research will examine learning outcomes at the undergraduate level and assess the long-term impact of repeated implementations across different institutional contexts. From the perspective of interior architecture education, this model expands the field beyond formal analysis by foregrounding atmosphere, sensory perception, and user experience as legitimate components of historical inquiry.

References

Boym, S. (2001). The Future of Nostalgia. Basic Books.

Champion, E. (2016). Critical Gaming: Interactive History and Virtual Heritage. Routledge.

Chapman, A. (2016). Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice. Taylor and Francis. https://doi.org/10.4324/9781315732060

De Certeau, M. (1984). The practice of everyday life. University of California Press.

Eiteljorg, H. 1998. Photorealistic Visualizations May Be Too Good. CSA Newsletter 11 (2). http://www.csanet.org/newsletter/fall98/nlf9804.html.

Güntan, S. (2024). Convergence of History of Architecture and Video Game Design. (Doctoral dissertation). Istanbul Techincal University.

ICOMOS. (1994). The Nara Document on Authenticity. Nara Conference on Authenticity in Relation to the World Heritage Convention. Nara, Japan.

Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. MIT Press.

Lefebvre, H. (1991). The Production of Space. Blackwell.

Nora, P. (1989). Between Memory and History:Les Lieux de Mémoire. Representations, 26, 7–24. https://doi.org/10.2307/2928520

Nora, P. (2013). Introduction. The Culture of the Past. Le Débat, 177(5), 3–5. https://doi.org/10.3917/deba.177.0003

UNESCO. (2003). Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage. Paris: UNESCO Research Centre.

Depremde Yapısal Olmayan Elemanlara Yönelik İçmimarlık Öğrencilerinde Bilgi ve Farkındalık Düzeylerinin Değerlendirilmesi

Assessment of Knowledge and Awareness Levels of Interior Architecture Students Regarding Non-Structural Elements in Earthquakes

Mücahit GÜL[1], Şebnem ERTAŞ BEŞİR[2], Ümit Turgay ARPACIOĞLU[3]
[1] Hacettepe Üniversitesi [2] Akdeniz Üniversitesi [3] Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

Abstract: *Earthquakes, the most common and impactful natural disaster today, have various effects on many fields, including interior design. Non-structural elements, which are directly relevant to the discipline of interior design, pose numerous dangers and risks during earthquakes. In light of this information, this study is structured based on the hypothesis that "students' knowledge and awareness of non-structural elements increase in line with the education they receive." Accordingly, the main objective of the study is to evaluate students' knowledge and awareness levels regarding non-structural elements during earthquakes. This study was conducted as a result of training provided within the scope of the "Non-Structural Elements in Interior Spaces During Earthquakes" course at the Interior Architecture Department of Akdeniz University. The study utilized interviews, the most frequently used data collection method in qualitative research, to comprehensively assess students' knowledge levels. For this research, students were asked open-ended questions on 11 themes related to non-structural elements. The interviews covered students' knowledge, awareness, and development during the training process. The interview data were subjected to content analysis to reveal changes in students' knowledge levels regarding non-structural elements. The findings showed that students' knowledge and awareness of non-structural elements increased. In this context, it was revealed which modules regarding non-structural elements were more effectively adopted by the students. In conclusion, design decisions regarding non-structural elements in interior architecture play an important role in the earthquake process. In project designs, non-structural elements should be in relation to both the structure and other non-structural elements. In this context, students, who are the interior architects of the future, should be enabled to design earthquake-conscious projects by increasing their knowledge and awareness.* *This study was supported by TÜBİTAK 1001 (Project no: 121K927).*

Keywords: Awareness, Earthquake, Interior architecture, Non-structural element, Risk

Özet: *Günümüzde doğal afetler arasında en yaygın ve etkin olan deprem, birçok alanda olduğu gibi içmimarlık alanında da farklı etkileri bulunmaktadır. İçmimarlık disiplininin doğrudan ilgi alanında olan yapısal olmayan elemanların depremde oluşturabileceği birçok tehlike ve risk bulunmaktadır. Tüm bu bilgiler ışığında çalışma, "Öğrencilerin aldığı eğitimler doğrultusunda yapısal olmayan elemanlara yönelik bilgi ve farkındalıkları artar" hipotezinden yola çıkarak kurgulanmıştır. Bu doğrultuda çalışmanın asıl amacı, öğrencilerin deprem sürecinde yapısal olmayan elemanlar hakkındaki bilgi ve farkındalık düzeylerinin değerlendirilmesidir. Bu çalışma Akdeniz Üniversitesi İçmimarlık bölümünde "Deprem Sürecinde İç Mekanda Yapısal Olmayan Elemanlar" dersi kapsamında verilen eğitimler sonucuyla gerçekleştirilmiştir. Çalışmada nitel araştırmalarda en sık kullanılan veri toplama yöntemi görüşme/mülakat kullanılmış ve bu sayede öğrencilerin bilgi düzeyleri kapsamlı olarak değerlendirilmiştir. Bu araştırma için öğrencilere yapısal olmayan elemanlar hakkında 11 temadan oluşan açık uçlu sorular sorulmuştur. Görüşmeler öğrencilerin bilgileri, farkındalıkları ve eğitim sürecindeki gelişimlerini içermektedir. Görüşme verileri, öğrencilerin yapısal olmayan elemanlar ile ilgili bilgi düzeylerindeki değişimi ortaya koymak için içerik analizine tabi tutulmuştur. Elde edilen bulgular, öğrencilerin yapısal olmayan elemanlar hakkında bilgi ve farkındalıklarının arttığını göstermiştir. Bu bağlamda, yapısal olmayan elemanlar hakkında hangi modüllerin öğrenciler tarafından daha etkin benimsendiği ortaya koyulmuştur. Sonuç olarak; içmimarlıkta yapısal olmayan elemanlara yönelik tasarım kararları deprem sürecinde önemli bir role sahiptir. Proje tasarımlarında yapısal olmayan elemanlar hem yapıyla hem de diğer yapısal olmayan elemanlarla ilişki içerisinde olmalıdır. Bu kapsamda geleceğin İçmimarı olan öğrencilerin bilgi ve farkındalıklarının da artarak depreme yönelik bilinçli projeler tasarlamaları sağlanmalıdır. Bu çalışma TÜBİTAK 1001 (Proje no: 121K927) tarafından desteklenmiştir.*

Anahtar Kelimeler: *Farkındalık, Deprem, İçmimarlık, Yapısal olmayan eleman, Risk*

Corresponding author: 1Mücahit Gül| Hacettepe University
2Şebnem Ertaş Beşir |Akdeniz University | sertasbesir@akdeniz.edu.tr
3Ümit Turgay Arpacıoğlu |Mimar Sinan University

İçmimarlık ve Çevre Tasarımında Öğrenci Merkezli Eğitim Yaklaşımı: Akademisyen Deneyimleri

Student-Centered Teaching Approach in Interior Architecture and Environmental Design: Academic Experiences

*B. ÇERMİKLİ [1, *], Ç. GÜMÜŞÇÜ [2], O. TURGAY [3]* [1] İstanbul Atlas Üniversitesi, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı

Özet: *Çalışma, öğrenci merkezli öğretim yaklaşımını örnek dersler üzerinden incelemeyi ve bu yaklaşımın öğretim sürecine ve akademisyen deneyimlerine yansımalarını ortaya koymayı amaçlamaktadır. Çalışma kapsamında, İstanbul Atlas Üniversitesi Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü müfredatında yer alan Teknik Çizim ve Geometri, İç Mekân Projesi I ve Peyzaj Tasarımı pilot dersler olarak belirlenmiştir. Uygulama ağırlıklı yürütülen bu dersler, 2023–2024 döneminde geleneksel yöntemlerle, 2024–2025 döneminde ise öğrenci merkezli eğitim yaklaşımıyla ele alınmıştır. Araştırmada pilot ders yürütücülerine anket uygulanmıştır. Anket uygulamasında öğrenci merkezli eğitim yaklaşımıyla ders işleyen yürütücülerin "Eğiticinin Eğitimi" programına en az altı ay süreyle katılarak sertifika almış olmaları dikkate alınırken, Türkiye Yükseköğretim Yeterlilikler Çerçevesi ve İçmimarlık Eğitim Programları Akreditasyon Kurulu ölçütlerinin derse uyarlanmasıyla ilgili soruların da eklenmesine dikkat edilmiştir. Elde edilen veriler, öğrenme stilleri, derse katılım, ders disiplini, akademisyen sorumlulukları, öğrenci dinamikleri ve değerlendirme süreçleri bağlamında karşılaştırmalı olarak analiz edilmiştir. Analizler sonucunda, öğrenci merkezli eğitim yaklaşımının sağladığı avantajlar ve dezavantajlar ortaya konulmuştur. Çalışma ile öğrenci merkezli yaklaşımın içmimarlık ve çevre tasarımı eğitimine etkilerinin belirlenmesi ve eğitim kalitesinin artırılarak çağdaş öğretim anlayışının yükseköğretim düzeyine entegre edilmesi hedeflenmiştir. Bu yönüyle çalışma, ders izlencelerinin güncellenerek yeniden yapılandırılmasına ve öğrencilerin değerlendirilmesine yönelik yeni stratejilere zemin hazırlayacaktır.*

Anahtar Kelimeler: *İçmimarlık eğitimi, öğrenci merkezli eğitim, eğitimde güncel yaklaşımlar, eğiticinin eğitimi*

Abstract: *This study aims to examine the student-centered teaching approach through selected pilot courses and to explore its reflections on the teaching process and academic staff experiences. Within the scope of the study, the courses Technical Drawing and Geometry, Interior Design Studio I, and Landscape Design, included in the curriculum of the Department of Interior Architecture and Environmental Design at Istanbul Atlas University, were selected as pilot courses. These practice-oriented courses were conducted using traditional teaching methods in the 2023–2024 academic year and restructured according to a student-centered educational approach in the 2024–2025 academic year. A questionnaire was administered to the instructors responsible for the pilot courses. In the implementation process, it was taken into account that instructors applying the student-centered approach had participated in the "Training of Trainers" program for at least six months and obtained certification. Additionally, questions addressing the adaptation of course processes to the Turkish Qualifications Framework for Higher Education and the criteria of the Interior Architecture Education Accreditation Board were included. The collected data were comparatively analyzed in terms of learning styles, student participation, classroom discipline, academic responsibilities, student dynamics, and assessment processes. The findings reveal both the advantages and challenges of the student-centered teaching approach. This study aims to contribute to improving educational quality by supporting the integration of contemporary teaching approaches into interior architecture and environmental design education at the higher education level.*

Keywords: *Interior architecture education, student-centered education, contemporary approaches in education, training of trainers*

Corresponding author: 1Beyza Çermikli | İstanbul Atlas University | beyza.cermikli@atlas.edu.tr
2Çağla Gümüşçü | İstanbul Atlas University 3Orkunt Turgay | İstanbul Atlas University

Giriş

Disiplin olarak içmimarlık 19. yüzyıl başlarında bir meslek olarak tanımlanmış, 20. yüzyılda uzmanlık olarak kabul görmüştür (Şekerci, 2017). 2000'li yıllardan sonra hızla artış gösteren İçmimarlık/İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Programlarının eğitimleri incelendiğinde; Beaux-Arts, Bauhaus ve Amerikan modellerinin etkili olduğu ve kullanılan modele göre eğitim müfredatlarının farklılaştığı bilinmektedir. İçmimarlık/içmimarlık ve çevre tasarımı eğitimi ile ulusal ve uluslararası anlamda nitelikli tasarımlar yapabilecek, mesleki olarak gerekli donanım ve nitelikli altyapıya sahip, alanında çağdaş düşünceler üretebilen, etik değerlere saygılı meslek insanları yetiştirmek hedeflenmektedir.

Günümüzde bölümler mimarlık, mühendislik, tasarım ve güzel sanatlar başta olmak üzere çeşitli fakülteler altında lisans eğitimlerini sürdürmektedir (Eriş & Ağan, 2020). Fakültelerde yaşanan bu farklılık bölümlerin işleyişlerinde ve eğitim müfredatlarında da etkisini göstermektedir (Eyüboğlu & Faiz Büyükçam, 2022). Eğitimin mimarlık fakültelerine bağlı olduğu kurumlarda mimarlık odaklı yürütüldüğü, güzel sanatlar fakültelerine bağlı yerlerde çoğunlukla sanat ve zanaat ağırlıklı olarak işlendiği söylenebilir (Adıgüzel, 2011). Yaşanan bu çeşitlilik eğitime zenginlik katmaktadır. Fakat üniversiteler arasında içmimarlık/içmimarlık ve çevre tasarımı eğitim kalitesinin artırılması amacıyla standardizasyonun ve eğitim akreditasyonunun sağlanması da gerekmektedir (Torun & Sipahi, 2021).

Akreditasyon; İçmimarlık/İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Programlarında eğitim, misyon, hedef, müfredat, toplumsal katkı, altyapı, sosyal gereksinimler vb. bağlamlarda kalitenin artırılarak uluslararası standartların karşılanmasına yardımcı olmaktadır. Bu standartların uygulanmasında ve sürdürülebilmesinde ise öğretim elemanlarının kalite ve iyileştirme süreçlerine katkıları gereklidir. Bu kapsamda "Eğiticinin Eğitimi" programları, yükseköğretimde öğretim kalitesinin geliştirilmesinde önemli bir araç olarak öne çıkmaktadır.

Yükseköğretimde öğretim anlayışı, son yıllarda öğrencinin öğrenme sürecine aktif katılımını önceleyen öğrenci merkezli yaklaşımlar doğrultusunda önemli bir dönüşüm geçirmektedir. Bu dönüşüm, öğretim sürecinin yalnızca içerik aktarımıyla sınırlı kalmamasını, dersin planlanması, yürütülmesi ve değerlendirilmesi aşamalarında öğrencinin sürece etkin biçimde dahil edilmesini gerektirmektedir. Öğrenci merkezli öğretim yaklaşımı, öğrencinin öğrenme sorumluluğunu üstlenmesini, sınıf içi etkileşimin artmasını ve bilişsel olarak yapılandırılmış bir öğrenme düzeyinin oluşturulmasını hedeflemektedir (Saban, 2014; Demirel, 2017).

Bu değişim süreci, akademisyenin öğretim sürecindeki rolünü de yeniden tanımlamaktadır. Öğrenci merkezli öğretim anlayışında öğretim elemanı, yalnızca bilgiyi aktaran bir konumdan çıkarak öğrenme sürecini yönlendiren, öğrenme ortamını yapılandıran ve öğrenciyi yönlendiren bir rehber rolü üstlenmektedir. Bu durum, akademisyenlerin pedagojik yeterliklerinin, ders planlama yaklaşımlarının ve sınıf yönetimi becerilerinin önemini artırmaktadır. Özellikle uygulama ve tartışma temelli derslerde, öğretim sürecinin etkinliği büyük ölçüde akademisyenin pedagojik donanımıyla ilişkilidir (Özden, 2015). Bu bağlamda, öğrenci merkezli öğretim

uygulamalarının yalnızca öğrenci kazanımları üzerinden değil, bu süreci yürüten akademisyenlerin deneyimleri üzerinden değerlendirilmesi, yükseköğretimde öğretim kalitesinin geliştirilmesi açısından kritik bir gereklilik olarak öne çıkmaktadır.

Eğiticinin eğitimi, akademisyenlerin öğretim tasarımı, ölçme ve değerlendirme, öğrenci katılımını artırmaya yönelik yöntemler ve ders planlama konularında mesleki gelişimlerini desteklemeyi amaçlayan yapılandırılmış programları kapsamaktadır. Öğrenci merkezli öğretim yaklaşımı, ders yönetimi deneyimini doğrudan etkileyen bir öğretim anlayışı olarak değerlendirilmektedir (Biggs & Tang, 2011). Bu nedenle, öğrenci merkezli öğretim uygulamalarının yalnızca öğrenci üzerindeki etkilerinin değil, aynı zamanda akademisyenlerin öğretim sürecine ilişkin deneyimleri üzerindeki olumlu ve olumsuz yansımalarının birlikte ele alınması önemlidir.

Bu çalışma, eğiticinin eğitimi programına katılan akademisyenlerin öğrenci merkezli öğretim yaklaşımına ilişkin görüş ve deneyimlerini incelemeyi amaçlamaktadır. Çalışma kapsamında elde edilen veriler; ders planlama ve uygulama süreçleri, derse katılım, ders yönetimi ve sınıf disiplini, akademisyen sorumlulukları, öğrenci dinamikleri ve değerlendirme süreçleri bağlamında ele alınarak karşılaştırmalı biçimde analiz edilmiştir. Bu doğrultuda çalışma, öğrenci merkezli öğretim yaklaşımının öğrenciler üzerindeki etkilerinden ziyade, eğiticinin eğitimi programının akademisyenlerin öğretim yaklaşımları, ders tasarımı ve pedagojik farkındalıkları üzerindeki dönüşümünü ortaya koymayı hedeflemektedir. Bu yönüyle araştırma, öğrenci merkezli öğretim yaklaşımının içmimarlık ve çevre tasarımı eğitimindeki uygulanabilirliğini akademisyen deneyimleri üzerinden değerlendirmektedir.

Vaka Çalışması: İstanbul Atlas Üniversitesi

Çalışma kapsamında İstanbul Atlas Üniversitesi Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü müfredatında yer alan üç ders seçilmiş ve Eğiticinin Eğitimi Programının bu derslerin öğretim süreçlerine katkısı değerlendirilmiştir. Bu dersler, uygulama ağırlıklı yapıları, farklı bilişsel ve tasarımsal beceriler gerektirmeleri ve öğrenci merkezli öğretim yaklaşımının farklı biçimlerde uygulanabilmesine olanak tanımaları nedeniyle pilot dersler olarak belirlenmiştir. Araştırma kapsamında Eğiticinin Eğitimi Programına katılan 5 öğretim elemanı ile programa katılmayan ve bir önceki yıl aynı dersleri yürüten 5 öğretim elemanı olmak üzere 10 akademisyene anket uygulanmıştır. Anket soruları; eğiticinin eğitimi programlarının değerlendirilmesine yönelik çalışmalar Geyik ve ark. (2013), Soran ve ark. (2006) ile öğretim yaklaşımlarını inceleyen Trigwell ve Prosser (2004) temel alınarak bölümün eğitim gereksinimleri doğrultusunda geliştirilmiş ve üç ana başlık altında yapılandırılmıştır. Buna göre, birinci ve ikinci aşama 10 öğretim elemanına uygulanırken, üçüncü aşama sadece Eğiticinin Eğitimi Programına katılan öğretim elemanlarına uygulanmıştır.

İstanbul Atlas Üniversitesi'nde ilgili dersleri yürüten 5 öğretim elemanı, 2024-2025 yıllarında altı ay süren Eğiticinin Eğitimi Programına katılmıştır. Katılımcılar gönüllülük esasına göre belirlenmiş olup, veriler anonimleştirilerek analiz edilmiştir. Öğretim elemanları eğitimlerinde pilot ders olarak biri teknik, ikisi tasarım ağırlıklı olmak üzere

uygulama saatleri bulunan Teknik Çizim ve Geometri, İç Mekân Projesi I (Ticari mekân, mağaza vb.) ve Peyzaj Tasarımı derslerini öğrenci merkezli eğitim anlayışıyla yeniden yapılandırarak uygulamışlardır.

Yeniden yapılandırma kapsamında Starkey (2017)'in öğrenci merkezli öğretim yaklaşımının kavramsal çerçevesini oluşturan üç boyut temel alınmıştır. Bu boyutların birlikte ele alınarak uygulanmasının tüm öğrenciler için öğrenme çıktılarının iyileşmesine katkı sağlayacağı belirtilmektedir (Starkey, 2017):

- Hümanist boyut: Öğrencilerin benzersizliğini ve bireysel farklılıklarını merkeze alan bir yaklaşımı ifade etmektedir. Bu boyut, öğrencilerin bireysel özelliklerinin ve öğrenme ihtiyaçlarının tanınması temeline dayanmaktadır.
- Eylemsel boyut: Öğrencilerin öğrenme sürecine aktif katılımını destekleyen uygulamaları kapsamaktadır. Öğrencinin karar verme ve sorumluluk alma becerilerinin gelişmesini ön plana çıkarmaktadır.
- Bilişsel boyut: Öğrenme sürecinin izlenmesi ve öğrenme ilerlemesinin değerlendirilmesine odaklanmaktadır. Bu boyut, öğrencinin öğrenme sürecini bilinçli bir biçimde takip etmesini esas almaktadır.

Trinidad (2019); öğrenci merkezli öğretimde eğiticinin rolünün (öğrenci pedagojik katılımı), eğitimin içeriğinin ve öğrenme sorumluluğunun öneminin altını çizmektedir. Buna göre eğitimci, öğrencinin derse aktif katılımını, öğrenci ilgi ve becerisini derste tutarak geliştirmeyi ve öğrenciyi derse motive etmeyi sağlamalıdır. Weimer (2002) ise benzer bir söylemle öğrenci merkezli öğretimde öğrenme sorumluluğunun öğrenciye yüklendiği, eğiticinin bilgi aktarıcı bir rehbere dönüştüğü, öğrencinin öğrenme sürecine aktif katılım sağladığı ve değerlendirme süreçlerinin öğrenmeyi desteklediği kriterlerini vurgulamaktadır.

Buna göre çalışma kapsamında pilot olarak seçilen Teknik Çizim ve Geometri, İç Mekân Projesi I ve Peyzaj Tasarımı derslerinin içerikleri ve işlenişi yukarıda sayılan kriterler doğrultusunda yeniden yapılandırılmıştır. Bu yapılandırmada aşağıda listelenen maddeler dikkate alınmıştır:

- Ders Planının Oluşturulması: Ders izlencesinin yeniden yapılandırılması, program öğrenme çıktıları ile ders kazanımlarının gözden geçirilmesi, ölçme yöntemlerine karar verilmesi, ders takviminin (ödev ve etkinlik nitelikleri, sayısı ve tarihi vb.) oluşturulması.
- İlk Ders: Tanışma-kaynaşma etkinliği yapılması, sınıf sözleşmesi oluşturulması, ders izlencesinin tanıtılması.
- Örnek Olay İncelemesi: Öğrenci merkezli kazanım oluşturulması, kazanıma ilişkin örnek olay incelemesi yaptırılması, öğrencilere grup çalışması yaptırılması, ders içi tartışma, akran ve öz değerlendirmesinin not sistemine aktarılması.
- Araştırma Ödevi: Öğrenci merkezli kazanım oluşturulması, öğrencilere araştırma konuları verilmesi, öğrencilere grup çalışması yaptırılması, ders içi tartışma, akran ve öz değerlendirmesinin not sistemine aktarılması.
- Proje Ödevi: Öğrenci merkezli kazanım oluşturulması, öğrencilere proje konuları verilmesi, öğrencilere grup çalışması yaptırılması, öğrencilerden projeleri ile ilgili geri bildirim alınması, akran ve öz değerlendirmesinin not sistemine aktarılması.

• Ölçme-Değerlendirme Sistemi: Örnek Olay-Araştırma Ödevi-Proje Ödevi ile ilgili değerlendirme yüzdesi oluşturulması, sınav-jüri içeriğinin paylaşılması, öğrencilere aldıkları sınav notları için geri bildirim verilmesi, ders memnuniyet anketleri uygulanması.

Derslerin yeniden yapılandırılmasında, öğrencilerin derse aktif katılımları, grup çalışması, sınıf içi tartışma, sunum vb. etkinliklerin 14 haftalık ders sürecine yayılmasına dikkat edilmiştir. Tablo 1'de pilot olarak seçilen derslere ilişkin bilgiler yer almaktadır.

Çalışmada toplam 10 öğretim elemanına 28 soruluk anket uygulanmıştır. Buna göre,

• Birinci aşamada tüm öğretim elemanlarına açık uçlu sorulardan oluşan "Ders Adı, Yaş ve Akademik Unvan" bilgilerini içeren demografik veriler sorulmuştur.

• İkinci aşamada tüm öğretim elemanlarına likert ölçeği ile oluşturulan Ders Planlama ve İzlence Oluşturma, Öğrenci Profili ve Öğrenme İhtiyaçlarının Dikkate Alınması, Öğrenci Merkezli ve Aktif Öğrenme Yaklaşımları Belirlenmesi, Eleştirel Düşünme ve Bilginin Yeniden Yapılandırılması, Ders İçi ve Dışı Uygulamalar ve Araştırma Yöntemleri, Ölçme, Değerlendirme ve Geri Bildirimine ilişkin 20 soru sorulmuştur.

• Üçüncü aşamada sadece eğiticinin Eğitimi Programına katılan öğretim elemanlarına 5'li Likert ölçeği ile oluşturulan "Eğiticinin Eğitimi Programının Bölüme ve Programa Katkısı, Öğrenme Etkinliklerinin Planlanması ve Sürdürülebilirliği, Ders Kazanımları ile Etkinliklerin Uyum ve Yeterliliği, Öğrenci Merkezli Eğitim Modelinin Öğrenmeye Etkisi ile Ölçme, Değerlendirme ve Öğrenci Katılımı"na ilişkin 15 soru sorulmuştur.

Tablo 1. Anket yapılan derslere ilişkin bilgiler

Ders Adı	**Teknik Çizim ve Geometri**	**İç Mekân Projesi I**	**Peyzaj Tasarımı**
Kredi	(1+2) 2 Kredi, 5 AKTS	(2+6) 5 Kredi, 7 AKTS	(2+2) 3 Kredi, 4 AKTS
Dönem	Dönem	Dönem	5. Dönem
Nitelik	Teknik	Tasarım	Tasarım
İçerik	Ders kapsamında geometrik açılımlar, ölçü-ölçek, ölçülendirme, plan-kesit-görünüş kavramları, ortografik çizimler, teknik ifadeler ve gösterimler ile paralel perspektif ile 2 ve 3 boyutlu ifade konuları bulunmaktadır.	Ders kapsamında "Ticari Yapı-Mağaza" çalışma başlığında öğrencilerden çift fonksiyon tek mekân çözümü yapılması beklenirken, ergonomi, strüktür, sirkülasyon, işlev, estetik gibi temel kavramlar üzerinden tasarım yapması beklenir.	Ders kapsamında öğrenciler peyzaj tasarım düşüncelerini biçimsel olarak ifade etmek için peyzaj özelliklerini, öğelerini, ilkelerini, süreçlerini ve elemanlarını öğrenerek iç mekan-çevre ilişkisi çalışırlar.
Öğretim Elemanı	Öğretim Elemanı-1 Öğretim Elemanı-2	Öğretim Elemanı-3 Öğretim Elemanı-4	Öğretim Elemanı-5
Eğitimli Eğitici	Öğretim Elemanı-6 Öğretim Elemanı-7	Öğretim Elemanı-8 Öğretim Elemanı-9	Öğretim Elemanı-10

Birinci Aşamanın Değerlendirmesi:

Birinci aşama olan demografik verilerin değerlendirilmesinde akademisyenlere hangi dersi verdikleri, unvanları ve yaşları sorulmuştur. Buna göre sonuçlar Tablo 2'de yer almaktadır.

Tablo 2. Birinci aşama-demografik verilerin değerlendirilmesi

SORULAR	**TEKNİK ÇİZİM VE GEO.**					**İÇ MEKÂN PROJESİ I**			**PEYZAJ TAS.**		**TOPLAM**			
	ÖE	**EÖE**				**ÖE**	**EÖE**		**ÖE**	**EÖE**	**Öğr Gör**	**%20**	**Doç**	**%10**
	ÖE1	ÖE2	ÖE6	ÖE7	ÖE3	ÖE4	ÖE8	ÖE9	ÖE5	ÖE10				
Unvan	Dr. Öğr	Öğr Gör	Dr. Öğr	Öğr Gör	Dr. Öğr	Dr Öğr	Doç	Prof.	Dr. Öğr.	Dr.Öğr.	Dr Öğr	%60	Prof.	%10
Yaş	37	30	42	32	42	33	49	40	41	42	30-40 Yaş	%40	40-50 Yaş	%60

Not: ÖE; Öğretim Elemanı, EÖE; Eğiticinin Eğitimi Programına katılan Öğretim Elemanını ifade etmektedir. "Ort"; tüm akademisyenlerin anket sonuçlarının ortalamasını, "Ort-" Eğiticinin Eğitimi Programına katılmayan öğretim elemanları tarafından verilen yanıtların ortalamasını göstermektedir.

Buna göre, anketi cevaplayanların %10'u profesör, %10'u doçent, %60'ı doktor öğretim üyesi ve %20'si öğretim görevlisidir. Yaş aralığına bakıldığında ise akademisyenlerin %60'ının 40 yaş ve üzerinde, %40'ının ise 30-40 yaş aralığında olduğu anlaşılmaktadır.

İkinci Aşamanın Değerlendirilmesi:

Anketin ikinci aşamasında Eğiticinin Eğitimi Programına katılan ve katılmayan 10 öğretim elemanına 20 soru sorularak likert ölçeğiyle "kesinlikle katılıyorum" ile "hiç katılmıyorum" aralığında 5 dereceden birini işaretlemeleri istenmiştir. Buna göre sonuçlar Tablo 3'te yer almaktadır.

Tablo 3. İkinci aşama-ders planlama ve uygulama sorularının değerlendirilmesi

SORULAR	TEKNİK ÇİZİM VE GEOMETRİ				İÇ MEKÂN PROJESİ I				PEYZAJ TASARIM I		ORTALAMA DEĞER		
	ÖE		EÖE		ÖE		EÖE		ÖE	EÖE	KARŞILAŞTIRMA		
	ÖE1	ÖE2	ÖE6	ÖE7	ÖE3	ÖE4	ÖE8	ÖE9	ÖE5	ÖE10	ORT-	ORT	ORT+
Dersin, öğrenme kazanımları açısından eksiksiz bir şekilde planlanmasının önemli olduğunu düşünüyorum.	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4,8	4,9	5
Dönem başında ders izlencesi ve akışının yeni bilgi ve teknolojilere göre revize edilmesi gerektiğini düşünüyorum.	3	3	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4,5	5
Dersi öğrencilerin mevcut bilgi düzeylerini dikkate alarak planlıyorum.	4	3	4	4	5	4	5	5	2	5	3,6	4,1	4,6
Dersi öğrencilerin farklı öğrenme ihtiyaçlarına ve katılım düzeylerine uygun kurguladığımı düşünüyorum.	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4,6	4,6	4,6
Ders kapsamında anlatılanların tüm öğrenciler tarafından öğrenildiğini düşünüyorum.	4	3	2	3	3	3	1	2	3	4	3,2	2,8	2,4
Derste öğrenmenin öğrenci odağında aktif bir şekilde işlendiğini düşünüyorum.	5	4	3	4	5	4	5	4	4	4	4,4	4	4,2
Dönem başında izlence, ödev takvimi ile kaynak ve materyallerin paylaşılmasının önemli olduğunu düşünüyorum.	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4,6	4,8	5
Her ders başında ders amacı, konusu, piyasadaki karşılığının açıklanmasının önemli olduğunu düşünüyorum.	4	4	5	5	5	4	3	5	4	4	4,2	4,3	4,4
Derste öğrencilerle etkileşim kurmanın önemli olduğunu düşünüyorum.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Derste öğrencilere konuya ilişkin değişen anlayışlarını tartışmak üzere fırsatlar sunuyorum.	5	4	3	5	4	4	3	5	4	5	4,2	4,2	4,2
Öğrencileri, yeni bir bakış açısıyla konuyu ele alırken mevcut bilgilerini yeniden yapılandırmaya teşvik ediyorum.	5	4	3	5	5	5	5	5	4	5	4,6	4,6	4,6
Derste öğrencilere kendilerini ifade etmeleri konusunda fırsat verdiğimi düşünüyorum.	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4,6	4,6	4,6
Ders kapsamında öğrencilere sınıf çalışması yaptırılmasının önemli olduğunu düşünüyorum.	5	4	5	5	4	5	5	5	3	4	4,2	4,5	4,8
Ders kapsamında araştırma ödevi vermenin önemli olduğunu düşünüyorum.	4	3	5	5	5	5	5	4	4	5	4,2	4,5	4,8
Ders kapsamında yaratıcı çalışma ödevi vermenin önemli olduğunu düşünüyorum.	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4,6	4,8	5
Ders içerisinde grup çalışması yapılmasının öğrenme açısından önemli olduğunu düşünüyorum.	4	3	5	4	5	3	5	5	2	5	3,4	4,1	4,8
Grup çalışmalarında öz ve akran değerlendirmesinin önemli olduğunu düşünüyorum.	4	4	4	4	3	3	5	5	3	5	3,4	4	4,6
Sınav sorularını ilgili program öğrenme çıktılarını karşılayacak şekilde planlıyorum.	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4,6	4,8	5
Sınav değerlendirme yöntemlerinin sınav öncesinde açıklanmasının önemli olduğunu düşünüyorum.	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4,6	4,7	4,8
Öğretim üyelerinin "eğiticilik" yeterliklerinin geliştirilmesinin önemli olduğunu düşünüyorum.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
ORTALAMA ORAN											4,3	4,4	4,6

Not: ÖE; Öğretim Elemanı, EÖE; Eğiticinin Eğitimi Programına katılan Öğretim Elemanını ifade etmektedir. "Ort"; tüm akademisyenlerin anket sonuçlarının ortalamasını, "Ort-" Eğiticinin Eğitimi Programına katılmayan öğretim elemanları tarafından verilen yanıtların ortalamasını, "Ort+" ise Eğiticinin Eğitimi Programına katılan öğretim elemanlarının verdiği yanıtların ortalamasını göstermektedir.

Sonuçlara göre; Eğiticinin Eğitimi Programına katılan öğretim elemanlarının sorulara büyük oranda katıldığı sonucu çıkarken, programa katılan ve katılmayan öğretim elemanlarının cevap oranları arasında belirgin bir fark olmadığı dikkat çekicidir. Bunun yanı sıra aşağıda yer alan sorularda iki öğretim elemanı grubu arasındaki farklarda görülmektedir:

- "Dönem başında ders izlencesi ve akışının yeni bilgi ve teknolojilere göre revize edilmesi gerektiğini düşünüyorum" sorusuna verilen yanıtta özellikle Teknik Çizim ve Geometri dersini veren iki grup arasındaki farklı görüş dikkat çekicidir.
- "Dersi öğrencilerin mevcut bilgi düzeylerini dikkate alarak planlıyorum" sorusuna verilen yanıtta özellikle Peyzaj Tasarımı dersindeki iki grup arasındaki farklı görüş dikkat çekicidir.
- "Ders kapsamında anlatılanların tüm öğrenciler tarafından öğrenildiğini düşünüyorum" sorusu öğretim elemanları tarafından katılma oranı en düşük soru olarak karşımıza çıkmaktadır. Burada özellikle Teknik Çizim ve Geometri ile İç Mekân Projesi 1 Dersi yürütücülerinin verdiği yanıtların oldukça düşük olduğu dikkat çekicidir. Özellikle Eğiticinin Eğitimi Programına katılan öğretim elemanlarının verdiği yanıtlar daha da olumsuzdur.
- Teknik Çizim ve Geometri dersi kapsamında "Ders kapsamında araştırma ödevi vermenin önemli olduğunu düşünüyorum" sorusuna Eğiticinin Eğitimi Programına katılmayan öğretim elemanlarının yanıtlarının oldukça düşük olduğu görülmektedir.
- "Ders içerisinde grup çalışması yapılmasının öğrenme açısından önemli olduğunu düşünüyorum" sorusuna 3 ders için de Eğiticinin Eğitimi Programına katılmayan öğretim elemanlarının yanıtlarının oldukça düşük olduğu görülmektedir.
- "Grup çalışmalarında öz ve akran değerlendirmesinin önemli olduğunu düşünüyorum" sorusuna İç Mekân Projesi I ve Peyzaj Tasarımı dersini veren ve Eğiticinin Eğitimi Programına katılmayan öğretim elemanlarının yanıtlarının oldukça düşük olduğu görülmektedir.

Üçüncü Aşama Değerlendirilmesi:

Anketin üçüncü aşamasında sadece eğiticinin eğitimi programına katılan öğretim elemanlarına soru yöneltilmiştir. Sorularla, "Eğiticinin Eğitimi Programının Bölüme ve Programa Katkısı, Öğrenme Etkinliklerinin Planlanması ve Sürdürülebilirliği, Ders Kazanımları ile Etkinliklerin Uyum ve Yeterliliği, Öğrenci Merkezli Eğitim Modelinin Öğrenmeye Etkisi ile Ölçme, Değerlendirme ve Öğrenci Katılımı" başlıklarına ilişkin yanıtlar alınmak istenmiştir. Buna göre sonuçlar Tablo 4'te yer almaktadır.

Tablo 4. Üçüncü aşama-eğiticinin eğitimi programının bölüme katkısının değerlendirilmesi

SORULAR	ÖE6	ÖE7	ÖE8	ÖE9	ÖE10	ORT.
Eğiticinin eğitimi programının İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümünün gelişimi için yararlı olduğunu düşünüyorum.	5	5	3	5	4	4,4
Eğiticinin eğitimi programının içeriğinin İçmimarlık ve Çevre Tasarımı eğitimi için uygun olduğunu düşünüyorum.	5	4	4	4	4	4,2
Eğiticinin eğitimi programının, eğitimi alan akademisyenler aracılığıyla bölüm genelinde yaygınlaştırılabilir olduğunu düşünüyorum.	5	4	4	4	5	4,4
Öğretim programlarının iyileştirilmesi için eğiticinin eğitimi programının önemli olduğunu düşünüyorum.	4	4	2	5	2	3,4
Öğrenme etkinlikleri planlamanın ve öğrenci düzeyine göre sürekli yenilemenin öğrencileri geliştirdiğini düşünüyorum.	5	5	5	5	4	4,8
Öğrenme etkinliklerini planlamanın ve öğrenci düzeyine göre sürekli yenilemenin eğitmenler için zaman aldığını/zorlayıcı olduğunu düşünüyorum.	3	4	5	4	3	3,8
Ders içi etkinlikler ile ders kazanımlarının entegre edilmesi gerektiğini düşünüyorum.	5	5	5	5	4	4,8
Yapılan etkinliklerin ders kazanımlarının karşılanması için gerekli olduğunu düşünüyorum.	5	5	3	5	3	4,2
Yapılan etkinliklerin ders süresi içinde fazla zaman gerektirdiğini düşünüyorum.	2	4	5	4	5	4
Öğrenci merkezli eğitim modelinin, dersin teorik içeriğinin öğrenilmesini desteklediğini düşünüyorum.	5	3	5	5	3	4,2
Öğrenci merkezli eğitim modelinin, öğrencilerin teknik bilgi ve becerilerinin geliştirilmesini desteklediğini düşünüyorum.	3	4	2	5	4	3,6
Öğrenci merkezli eğitim modelinin, öğrencilerin tasarım becerilerinin geliştirilmesini desteklediğini düşünüyorum.	5	5	3	5	3	4,2
Öğrenci öz ve akran değerlendirmelerinin sonuçlarının güvenilir / objektif olduğunu düşünüyorum.	4	3	1	5	3	3,2
Öğrencilerin öz ve akran değerlendirmelerinin öğrencilerin derste söz sahibi olarak motivasyonlarını artırdığını düşünüyorum.	5	4	1	3	2	3
Tüm öğrencilerin derse katılmalarının sağlanmasının zor olduğunu düşünüyorum.	4	3	5	5	4	4,2
ORTALAMA ORAN						4,0

Çıkan sonuçlardan, "Ders içi etkinliklerinin ders kazanımları ile entegre edilmesinin uygun olduğunu düşünüyorum" ve "Öğrenme etkinlikleri planlamanın ve öğrenci düzeyine göre sürekli yenilemenin öğrencileri geliştirdiğini düşünüyorum" soruları katılımcılar tarafından yüksek oranı alırken, "Öğretim programlarının iyileştirilmesi için eğiticinin eğitimi programının önemli olduğunu düşünüyorum", "Öğrenci öz ve akran

değerlendirmelerinin sonuçlarının güvenilir / objektif olduğunu düşünüyorum" ve "Öğrencilerin öz ve akran değerlendirmelerinin öğrencilerin derste söz sahibi olarak motivasyonlarını artırdığını düşünüyorum" soruları katılımcılar tarafından en düşük oranı almıştır.

Sonuç ve Tartışma

İçmimarlık ve çevre tasarımı eğitimi; eleştirel düşünen, yaratıcı çözümler üreten, kuramsal bilgiyi uygulamaya aktarabilen, etik ve toplumsal sorumluluk bilincine sahip, disiplinler arası çalışabilen ve değişen çevresel, teknolojik ve toplumsal koşullara uyum sağlayabilen tasarımcılar yetiştirmeyi hedeflemektedir. Bu hedefin gerçekleştirilebilmesi için eğitim planlamasının; müfredat yapısı, program amaçları-öğrenme çıktıları ilişkisi, ölçme-değerlendirme süreçleri, öğrenci merkezli öğrenme yaklaşımı, akademik kadro-fiziksel/dijital kaynak yeterliliği ve sürekli iyileştirme çalışmaları başta olmak üzere kalite ve akreditasyon ölçütlerine göre şekillendirilmesi önemlidir.

Yükseköğretim kalite kriterlerince de önemli olan Eğiticinin Eğitimi Programı, üniversitelerde öğrenci merkezli öğrenme yaklaşımının gelişmesine katkı sunmaktadır. Eğiticinin Eğitimiyle; ne öğrenileceği ile öğrenmenin nasıl gerçekleşeceği arasında doğru bir ilişki kurularak, eğitim planlaması kurgulanmakta ve akademisyenlerin pedagojik yaklaşımlarını, ders tasarlama biçimlerini ve öğretim stratejilerini geliştirmelerine katkı sağlanmaktadır. Böylece akademisyenlerin bireysel öğretim becerileri gelişirken, aynı zamanda kurumsal sürdürülebilirlik de desteklenmektedir.

Eğiticinin Eğitimi Programının en önemli kazançlarından biri, ders ve sınıf için doğru öğrenme stillerinin belirlenmesinde ders yürütücülerine yardımcı olmasıdır. Dersin ilk haftası yapılan etkinlikler, öğrenci düzeyinin belirlenmesi, öğrenme stillerinin ortaya koyulması, öğrencinin dersten beklentisinin anlaşılması, ders kurallarının öğrencilerle belirlenmesi, buz kırma ve öğrenciler arasında birlik oluşturulması açısından önemlidir. Bu şekilde dinamik bir döngüyle başlayan ders planı yürütücüler tarafından; araştırmanın ve yaratıcılığın geliştirilmesi, aktif öğrenme, derse katılım sağlama, grup çalışması, akran öğrenmesi/iş birlikli öğrenme, öğretim elemanı-öğrenci etkileşimi, etkinlik planlama vb. yaklaşımlarla dönem boyunca ivmelenerek devam etmektedir.

Çalışma, sınırlı sayıda öğretim elemanı ile gerçekleştirilmiş olmakla birlikte elde edilen bulguların içmimarlık ve çevre tasarımı eğitiminde öğretim süreçlerinin geliştirilebilir yönlerini ortaya koyduğu düşünülmektedir. Yapılan anket çalışmaları sonuçları, öğretim elemanlarının ders planlama, öğrenci etkileşimi ve öğrenme-öğretme sürecinin niteliğine ilişkin farkındalıklarının yüksek olduğunu göstermektedir. Bununla birlikte, öğrenmenin tüm öğrenciler için eşit düzeyde gerçekleşmediğine yönelik algı, öğrenci merkezli öğretim yaklaşımlarının öğretim elemanları tarafından daha sistematik ve bilinçli biçimde uygulanması gerektiğine işaret etmektedir. Yapılan anket çalışmaları, uygulamalı yürütülen üç dersin de kendi içinde farklı dinamikleri olduğunu göstermektedir. Öğrenci merkezli öğrenme yaklaşımında, derslerin planlanmasında teknik, teorik ve tasarım ağırlıkları önemlidir. Bu noktada

tüm derslerde öğrencilerin aynı düzeyde derse katılım göstermesi mümkün olmamaktadır. Bunun yanı sıra dersin dönemi de (yarıyılı da) öğrenci merkezli öğrenme yaklaşımını etkilemektedir. Tüm bunların müfredat dikkate alınarak ve dönem başında öğrenci merkezli yaklaşımın ders bazında geliştirilmesi gereken yüzdeler belirlenerek sistematik bir düzene oturtulması gerekmektedir.

Diğer bir sonuç ise, öğretim elemanlarının Eğiticinin Eğitimi Programına yaklaşımlarıyla ilgilidir. Anket sonuçları, Eğiticinin Eğitimi Programının İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümünün gelişimine katkı sunduğunu ve öğretim elemanlarında programa yönelik olumlu bir algının oluştuğunu göstermektedir. Bu durum, programın akademisyenlerin öğretim yöntemleri, ders planlama süreçleri ve öğrenme etkinliklerini tasarlama yaklaşımları üzerinde dönüştürücü bir etkisi olduğunu ortaya koymaktadır. Öğretim elemanları tarafından öğrenme etkinliklerinin planlanması, ders kazanımlarıyla bütünleştirilmesi ve öğrenci düzeyine göre sürekli yenilenmesi, öğrencilerin gelişimini destekleyerek öğretim programlarının iyileştirilmesine katkı sağlamaktadır. Ancak anket çalışmasında; zaman yönetimi, ölçme-değerlendirme ve öğrenci katılımını güçlendirmeye yönelik destekleyici düzenlemelere ihtiyaç duyulduğu görülmektedir. Yaratıcı bir disiplin olarak; ulusal ve uluslararası düzeyde eğitim standartlarına uygun, dijital çağın getirdiği olanakları kullanan, güncel yaklaşımları dikkate alan içmimarlık/içmimarlık ve çevre tasarımı eğitimi, bütünleşik tasarım anlayışına önem veren, öğrenci merkezli ve yenilikçi bir eğitim sistemi kurgulamayı hedeflemelidir. Eğiticinin Eğitimi Programı akreditasyon ilkeleri ile yüksek düzeyde uyum göstermekte ve eğitim kalitesini artıran temel bir kaldıraç işlevi görmektedir. Bununla birlikte, söz konusu etkinin kalıcı, sürdürülebilir ve kapsayıcı biçimde yaygınlaştırılabilmesi için ders bazında ele alınarak disipline özgü pedagojik gereksinimleri karşılayacak şekilde ele alınması gereklidir. Ders temelli ayrı çalışmaların gerçekleştirilmesi, akademisyenlerin mesleki ve pedagojik yetkinliklerini derinleştirirken, eğitim-öğretim süreçlerinin kurumsal düzeyde niteliğini artırarak konunun daha ileri bir düzeye taşınmasına olanak sağlayacaktır.

Kaynakça

Adıgüzel, D. (2011). *Türkiye'deki içmimarlık eğitiminde çevresel yaklaşım* (Yüksek lisans tezi). Kadir Has Üniversitesi, İstanbul, Türkiye.

Biggs, J., & Tang, C. (2011). *Teaching for quality learning at university*. Open University Press.

Demirel, Ö. (2017). *Eğitimde program geliştirme: Kuramdan uygulamaya*. Pegem Akademi.

Eriş, E., & Ağan, M. (2020). Türkiye'deki içmimarlık eğitim programlarının karşılaştırılmalı analizi: Mesleki kimlik karmaşasının incelenmesi. *Mimarlık ve Yaşam Dergisi*, *5*(2).

Eyüboğlu, H., & Faiz Büyükçam, S. (2022). Lisans ve lisansüstü derslerle Türkiye'de güncel içmimarlık eğitimi. *Yakın Mimarlık Dergisi*, *6*(2), 277–291.

Geyik, M. F., Kara, İ. H., Uzunlar, A. K., Baltacı, D., Gönen, İ., Bahçebaşı, T., Ataoğlu, S., Özçetin, A.,

Gürel, F. S., & Karakılıç, O. (2013). Tıp fakültesi öğretim üyelerine uygulanan eğiticilerin eğitimi etkinliğinin araştırılması. *Konuralp Tıp Dergisi*, *5*(3), 24–28.

Özden, Y. (2015). *Öğrenme ve öğretme*. Pegem Akademi.

Saban, A. (2014). *Öğrenme-öğretme süreci: Yeni teori ve yaklaşımlar*. Nobel Akademik Yayıncılık.

Soran, H., Akkoyunlu, B., & Kavak, Y. (2006). Yaşam boyu öğrenme becerileri ve eğiticilerin eğitimi programı: Hacettepe Üniversitesi örneği. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 30, 201–210.

Starkey, L. (2017). Three dimensions of student-centered education: A framework for policy and practice. *Critical Studies in Education.*

Şekerci, C. (2017). *Sanal gerçekliğin içmimarlık eğitimine etkisi* (Yüksek lisans tezi). Hacettepe Üniversitesi, Ankara, Türkiye.

Torun, A., & Sipahi, S. (2021). İç mekân tasarımı lisans eğitiminde öğrenim çıktıları ve akreditasyon. *Atlas International Refereed Journal on Social Sciences*, *7*(38).

Trigwell, K., & Prosser, M. (2004). Development and use of the approaches to teaching inventory. *Educational Psychology Review*, *16*(4), 409–424. https://doi.org/10.1007/s10648-004-0007-9.

Trinidad, J. E. (2019). Understanding student-centred learning in higher education: Students' and teachers' perceptions, challenges, and cognitive gaps. *Journal of Further and Higher Education.*

Weimer, M. (2002). *Learner-centered teaching: Five key changes to practice.* Jossey-Bass

İçmimarlık Eğitiminde Yeni Paradigmalar: Mezuniyet Projesi ve İşletmede Mesleki Eğitim

New Paradigms in Interior Design Education: Graduation Project and Vocational Training in Business

D. DÜZGÜN TOP [1, *], K. ÇETINKAYA [2], N. UYANIK ÇIRKIN [3], S. ÇELIK [4], T. Erdil DINÇEL [5] S. KIRICI [6] A. EKREM [7]
[1] Antalya Belek Üniversitesi, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı

Özet: *İçmimarlık ve Çevre Tasarımı eğitiminde öğrencilerin mesleki yeterliliklerini geliştirmeleri ve akademik olgunluk kazanmaları hem eğitim kurumları hem de sektör için kritik bir öneme sahiptir. Bu bağlamda, İşletmede Mesleki Eğitim (İME) programı, öğrencilerin mezuniyet öncesinde iş yaşamına geçişini destekleyen uygulamalı bir eğitim modeli olarak öne çıkmaktadır. Genellikle lisans programlarının yedinci veya sekizinci dönemlerinde uygulanan İME, öğrencilerin teorik bilgilerini gerçek iş ortamında pratiğe dönüştürmelerine olanak tanımaktadır. Bu süreç, öğrenciler için sektörel deneyim kazanma, profesyonel ağlarını geliştirme ve mezuniyet sonrası istihdam şansını artırma gibi kazanımlar sunarken, işletmeler açısından da nitelikli iş gücü yetiştirme fırsatı sağlamaktadır.Üniversitelerde genellikle 7+1 modeli ile zorunlu veya seçmeli olarak uygulanan ve lisans eğitiminde öğrencilerin bilgi ve becerilerini bütüncül olarak uygulamaya döktükleri Mezuniyet Projesi dersi ise, özellikle sekizinci dönem öğrencileri için kritik bir akademik deneyim sunmaktadır. Antalya Belek Üniversitesi'nde bu ders, dijital tasarım araçları, tez yazım süreçleri ve çeşitli değerlendirme ölçütlerini entegre eden yenilikçi bir model ile yürütülmektedir. Bu bağlamda, öğrenciler literatür taraması yaparak yerel kültürden dijital uygulamalara, yapay zekadan deprem farkındalığına kadar farklı konularda projeler geliştirmekte; bu süreç hem deneyimli mezun olma hem de akademik farkındalık kazanma fırsatı sunmaktadır. Bu bağlamda bildirinin amacı, Antalya Belek Üniversitesi İçmimarlık öğrencilerinin sekizinci dönemde aldıkları İME ve Mezuniyet Projesi uygulamalarının olumlu ve olumsuz yönlerini tartışmaya açarak eleştirel bir düşünme ortamı sunmaktır. Sonuç olarak, İME ve Mezuniyet Projesi dersleri, içmimarlık eğitiminde mesleki olgunluk ve akademik yetkinliği eş zamanlı geliştiren stratejik araçlar olarak öne çıkmakta ve geleceğin üniversiteleri olma vizyonunda önemli bir adım olarak düşünülmektedir*

Anahtar Kelimeler: *İçmimarlık, Meslek Pratiği, Deneyim, Mezuniyet Projesi*

Abstract: *In Interior Architecture and Environmental Design education, it is critically important for both educational institutions and the industry that students develop their professional competencies and achieve academic maturity. In this context, the In-Company Vocational Training (ICVT) programme stands out as a practical training model that supports students' transition to working life before graduation. Typically implemented in the seventh or eighth semester of undergraduate programmes, PWE enables students to translate their theoretical knowledge into practice in a real work environment. This process offers students benefits such as gaining sectoral experience, developing their professional networks, and increasing their post-graduation employment opportunities, while also providing businesses with the opportunity to cultivate a qualified workforce.The Graduation Project course, which is typically implemented as a compulsory or elective module using the 7+1 model at universities and enables students to apply their knowledge and skills holistically during their undergraduate education, offers a critical academic experience, particularly for eighth-semester students. At Antalya Belek University, this course is conducted using an innovative model that integrates digital design tools, thesis writing processes, and various assessment criteria. In this context, students conduct literature reviews and develop projects on various topics ranging from local culture to digital applications, artificial intelligence to earthquake awareness; this process offers both the opportunity to gain experience as a graduate and to develop academic awareness. In this context, the aim of this paper is to provide a critical thinking environment by discussing the positive and negative aspects of the Interior Design and Graduation Project courses taken by Interior Design students at Antalya Belek University in their eighth semester. Consequently, the IME and Graduation Project courses stand out as strategic tools that simultaneously develop professional maturity and academic competence in interior architecture education and are considered an important step towards the vision of becoming universities of the future.*

Keywords: *Interior Design, Professional Practice, Experience, Graduation Project*

Corresponding author: 1Derya Düzgün Top | Antalya Belek University | derya.duzguntop@belek.edu.tr 2 Kerim Çetinkaya | İstanbul Atlas University 2 Tuğba Erdil Dinçer | İstanbul Atlas University 2 Selman Çelik | İstanbul Atlas University2 Nur Uyanık Çirkin | İstanbul Atlas University 2 Ayşenur Ekrem | İstanbul Atlas University2 Sema Kırıcı | İstanbul Atlas University

Giriş

Son yıllarda içmimarlık ve çevre tasarımı alanında yapılan akademik çalışmalar, eğitim programlarının güncel mesleki gereklilikler doğrultusunda yeniden yapılandırılması gerektiğine işaret etmektedir. Artan üniversite ve bölüm sayısına paralel olarak eğitimde niceliksel büyümenin niteliksel sorunları da beraberinde getirdiği görülmektedir. Bu durum müfredatın sektör beklentileri, uygulama süreçleri ve araştırma temelli yaklaşımlar doğrultusunda yeniden ele alınmasını gerekli kılmaktadır. Özellikle öğrencilerin mezuniyet sonrası mesleki hayata uyum süreçlerini destekleyen, teori ile pratiği bütünleştiren derslerin önemi giderek artmaktadır.

Bu çerçevede mezuniyet projeleri, öğrencilerin lisans eğitimi boyunca edindikleri bilgi ve becerileri özgün bir tasarım problemi üzerinden sentezledikleri temel akademik araçlar olarak öne çıkmaktadır. Benzer şekilde işletmede mesleki eğitim uygulamaları, öğrencilerin gerçek sektör koşullarıyla doğrudan temas kurmalarını sağlayarak mesleki yeterliliklerini geliştirmektedir. Bu iki ders türü, içmimarlık eğitiminde araştırma, tasarım ve uygulama arasındaki ilişkiyi güçlendiren kritik bileşenlerdir.

Bu bildiri, Antalya Belek Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü'nde uygulanan Mezuniyet Projesi ve İşletmede Mesleki Eğitim derslerini, içmimarlık eğitiminde yeni paradigmalar bağlamında ele almayı amaçlamaktadır. Çalışma, dijital dönüşüm, araştırma temelli tasarım ve sektör entegrasyonu ekseninde geliştirilen bu eğitim modelinin, çağdaş içmimarlık pedagojisine sunduğu katkıları tartışmayı hedeflemektedir

İçmimarlık Eğitiminde İşletmede Mesleki Eğitim

İçmimarlık eğitimi, yalnızca kuramsal bilgi aktarımıyla sınırlı kalmayıp; öğrencilerin tasarım, üretim, modelleme ve şantiye deneyimlerini bütüncül bir şekilde edinmelerini amaçlayan çok boyutlu bir süreçtir. Bu nedenle üniversitelerin, öğrencilerin mesleki gelişimini destekleyen uygulamalı eğitim modellerini geliştirmesi ve müfredatlarına entegre etmesi kaçınılmaz bir gereklilik haline gelmiştir. Şekerci ve Oral (2023) son on yılda içmimarlık ve çevre tasarımı alanına yönelik çalışmaları inceleyerek, müfredatın güncel yaklaşımlarla yeniden yapılandırılması gerekliliğini ortaya koymaktadır. Çalışma kapsamında, arz-talep dengesine bağlı olarak kurum sayısındaki artışın nitelik ve nicelik açısından sorunlar doğurduğu, bu nedenle müfredatın sektör beklentilerine uygun şekilde güncellenmesi gerektiği belirtilmektedir. Benzer şekilde, Kurnalı ve Özer Baş (2023), lisansüstü tezler üzerinden yaptıkları incelemede, içmimarlık eğitiminde uygulama süreçlerinin araştırma yönelimleriyle desteklenmesi gerektiğini vurgulamaktadır.

Ülkemizde staj faaliyetleri, lisans ve önlisans programlarının büyük çoğunluğunda uygulanmaktadır. Ancak son yıllarda, pratik eğitimin yalnızca staj uygulamalarıyla sınırlı kalmasının yeterli olmadığı görülmüş, bu nedenle alternatif uygulamalı eğitim modelleri geliştirilmiştir. "Uygulamalı eğitim" kavramı, farklı bilim dallarının ihtiyaçlarına göre çeşitlenerek "staj" ve "mesleki uygulama" olmak üzere iki temel başlık altında ele alınmaya başlanmıştır (Sarıbıyık, 2019). Güncel staj uygulamaları kapsamında, üniversitelerde sektör–üniversite işbirliğinin genişletilmesi amacıyla, ön lisans programlarında 3+1 veya 2+2, lisans programlarında ise 7+1 veya 6+2 gibi modeller tartışılmaktadır (URL-1). Farklı disiplinlerde bulunan uygulama süreçleri, öğrencilerin mesleki kimlik kazanımı açısından kritik rol oynamaktadır. Sağlık alanında öğrenim gören öğrenciler,

özellikle Sağlık Hizmetleri Meslek Yüksekokullarında işletmede mesleki eğitim uygulamalarına katılarak teorik bilgilerini pekiştirmekte, mesleki becerilerini geliştirmekte ve görev yapacakları kurumların işleyişini yerinde deneyimleme fırsatı bulmaktadır (Karadeniz Teknik Üniversitesi Sağlık Hizmetleri Meslek Yüksekokulu Yönergesi, 2024). Benzer şekilde, teknoloji fakülteleri ve mühendislik programlarında uygulamalı eğitim aktif olarak yürütülmekte, teknik eğitim fakülteleri ile öğretmenlik programlarında ise "okul deneyimi" ve "öğretmenlik uygulaması" dersleri aracılığıyla öğrenciler birinci sınıftan itibaren çalışma ortamlarını gözlemleyerek mesleklerini özümsemektedirler (Değirmençay ve Kasap, 2013). İçmimarlık eğitiminde de benzer bir yaklaşım benimsenerek öğrencilerin mezuniyet öncesinde sektöre hazır hale gelmeleri sağlanabilir. Çeşitli üniversitelerde İçmimarlık ve Çevre Tasarımı bölümlerinde uygulama dersleri müfredatta yer almakla birlikte, bu dersler çoğunlukla tasarım stüdyoları ve sunum teknikleri kapsamında sınıflandırılmaktadır. Öğrencilerin bir dönem boyunca doğrudan işletmelerde ders kapsamında bulunmaları ise yalnızca Ostim Teknik Üniversitesi ve Antalya Belek Üniversitesi'nde uygulanmaktadır. Bu bağlamda Ostim Teknik Üniversitesi, müfredatını hazırlarken sanayi merkezinde yer almanın avantajlarını kullanmış ve sektörle doğrudan temas kuran bir eğitim modeli geliştirmiştir. Üniversitenin içmimarlık ve çevre tasarımı bölümünde, ikinci yarıyıldan itibaren son yarıyıla kadar her dönemde "İş Yeri Uygulaması ve Eğitimi" dersleri yer almakta; son dönemde ise "İş Yeri Deneyimi" dersi ile öğrencilerin doğrudan sektör içinde deneyim kazanmaları sağlanmaktadır (URL-2).

Antalya Belek Üniversitesi örneğinde, öğrencilerin 2. sınıf yaz döneminde 20 iş günü şantiye stajı ve 3. sınıf yaz döneminde 20 iş günü ofis stajı yapmaları zorunlu tutulmuştur. Bunun yanı sıra 8. dönemde uygulanan işletmede mesleki eğitim modeli, öğrencilerin tasarım ve uygulama süreçlerini bir arada deneyimlemelerine olanak tanımaktadır. Antalya Belek Üniversitesi İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü'nde de 8. dönemde işletmede mesleki eğitim uygulaması yürütülmektedir (Belek Üniversitesi İşletmede Mesleki Eğitim Yönergesi, 2023). Bu program, öğrencilerin 14 haftalık süreç boyunca farklı ölçeklerde projelerin tasarım ve uygulama aşamalarını eş zamanlı deneyimlemelerini sağlamaktadır. Öğrenciler, doğrudan iş ortamında bulunarak büroda tasarım geliştirme ve şantiyede uygulama yapma fırsatı elde etmekte, böylece malzemeye dokunma, mekânı deneyimleme ve teorik bilgileri somutlaştırma imkânı bulmaktadır. Bu model, öğrenme sürecini sınıf içi bilgi aktarımıyla sınırlı bırakmayıp mesleki pratikle bütünleşmeyi sağlamakta; mezuniyet sonrası iş bulma sürecinde karşılaşılan zorlukları azaltarak sektöre uyumu kolaylaştırmaktadır (Kırıcı, Çetinkaya, Karataş, Ünal ve diğerleri, 2025).

2024 yılında ilk mezunlarını veren bölümde, işletmede mesleki eğitim uygulamasının kalite düzeyini artırmak ve iyileştirmek amacıyla kapsamlı bir değerlendirme süreci başlatılmıştır. Bu süreç, uygulamanın başlangıç aşamalarını, yürütülme biçimini, değerlendirme yöntemlerini ve iyileştirme çalışmalarını içermektedir. Güncel literatür, uygulamalı eğitim modellerinin yalnızca stajla sınırlı kalmaması gerektiğini, öğrencilerin mesleki kimlik kazanımı için uzun dönemli işletme deneyimlerinin kritik olduğunu vurgulamaktadır (Şekerci ve Oral, 2023; Kurnalı ve Özer Baş, 2023).

Kırıcı ve diğerleri (2025) tarafından yapılan çalışmada, Antalya Belek Üniversitesi'nde yürütülen işletmede mesleki eğitim uygulamasına dair bulgular, öğrencilerin sektöre uyum sürecini detaylı biçimde ortaya koymaktadır. Öğrencilerden ve işletmelerden alınan anketler içerik analizi ve betimsel yöntemlerle değerlendirilmiş, sonuçlar, hem öğrencilerin karşılaştığı güçlükleri hem de işletmelerin beklentilerini somut verilerle göstermiştir. Çalışmada öğrencilerin Photoshop, SketchUp ve 3DsMax gibi programlarda zorluk yaşadığı,

malzeme bilgisi eksikliği, uzun çalışma saatleri ve mezuniyet projesi ile eşzamanlı yürütülen süreç nedeniyle zaman yönetimi sorunları yaşadığı öne çıkmıştır. Buna rağmen, ekip çalışması, proje yönetimi, render alma ve malzeme seçimi gibi alanlarda önemli kazanımlar elde edilmiştir. İşletmeler ise öğrencilerden daha güçlü teorik bilgi, disiplin, iletişim ve araştırma becerileri beklemekte, fakülteden ise öğrencilerin program bilgisi (modelleme/çizim) ve yönetmelik bilgi düzeylerinin artırılmasını talep etmektedir.

Çoktan seçmeli anket sonuçları işletmelerin büyük çoğunluğunun uygulamayı olumlu değerlendirdiğini göstermektedir. "İME uygulama süresi yeterlidir" ve "Öğrenciler işletmede iş sağlığı ve güvenliği kurallarına uymaktadır" gibi maddeler yüksek düzeyde katılım oranlarıyla öne çıkmıştır. Ayrıca, işletmeler işletmede mesleki eğitimin üniversite–sanayi iş birliğine katkısını önemli bulmuş, öğrencilerin sektöre doğrudan katkı sağladığını ve mezuniyet sonrası iş başvurularında öncelik verileceğini belirtmiştir. Bu bulgular, 7+1 sistemi kapsamında yürütülen işletmede mesleki eğitimin öğrencilerin sektörel farkındalıklarını ve mesleki donanımlarını güçlendiren etkili bir model olduğunu ortaya koymaktadır. Süreçten elde edilen geri bildirimler doğrultusunda müfredatın sürekli güncellenmesi, üniversite–sektör iş birliğinin niteliğini artırarak mesleki eğitimde sürdürülebilir bir kaliteyi mümkün kılmaktadır.

İçmimarlık Eğitiminde Mezuniyet Projesi

İçmimarlık ve Çevre Tasarımı eğitiminin en kritik aşamalarından biri olan Mezuniyet Projesi, öğrencilerin dört yıllık akademik birikimlerini ve tasarım becerilerini karmaşık mekânsal problemler üzerinde sentezledikleri nihai bir stüdyo dersidir. Cordan ve diğerlerine (2014) göre bu süreç, yenilikçi ve uygulamaya dayalı çözümlerin geliştirildiği çok katmanlı bir yapıdır. Tarihsel süreçte çizim ve maket gibi geleneksel temsil araçlarıyla yürütülen bu problem çözme süreci, günümüzde dijital çağın gerekliliklerileriyle evrilmektedir. Teknolojinin sadece bir sunum aracı olmaktan çıkıp, yaratıcı düşünme ve tasarım kapasitesini doğrudan etkileyen bir unsura dönüşmesi, eğitim müfredatlarının da bu doğrultuda güncellenmesini zorunlu kılmaktadır.

Literatür incelendiğinde, mezuniyet projelerinin pedagojik yapısına dair iki temel ihtiyaç öne çıkmaktadır: "Kanıta dayalı tasarım" ve "objektif değerlendirme". Weigand ve Harwood (2007) ile AboWardah (2020), proje sürecinin sadece şematik tasarımdan ibaret olmadığını, araştırmanın (research) tasarıma entegre edildiği, teori ve pratik arasındaki boşluğun doldurulduğu bir modelin gerekliliğini savunur. Ancak projelerin çeşitliliği, jüri değerlendirmelerinde standartlaşma sorununu beraberinde getirmektedir. Elsamanoudy ve Elsayed (2014) ile Alnejem (2018), öğrencilerin adil değerlendirilebilmesi için uluslararası standartlara, sürdürülebilirliğe ve teknolojik yetkinliklere dayalı çok boyutlu ölçütlerin geliştirilmesi gerektiğini vurgulamaktadır. Türkiye özelindeki çalışmalar ve dijitalleşme paradigması ele alındığında ise sektörel beklentilerle eğitim çıktıları arasındaki farklar dikkat çekmektedir. Fitoz (2015) ve Usta vd. (2022), Türkiye'deki içmimarlık eğitiminde teknik hassasiyet ve uygulama becerilerinde eksiklikler olduğunu, projelerin sektörel gerçekliklerle daha fazla örtüşmesi gerektiğini belirtir. Bu örtüşmenin en önemli anahtarı ise dijitalleşmedir. Oxman (2008), dijital tasarımın sadece yeni bir araç seti değil, tasarım bilgisini ve stüdyo ortamını "araştırma laboratuvarına" dönüştüren köklü bir pedagojik değişim olduğunu ifade ederek, eğitimin "dijital ortam temelli" bir yapıya evrilmesini önerir.

Bu teorik çerçeveden hareketle Ekrem ve diğerlerinin (2025) çalışması, Antalya Belek Üniversitesi İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü'nde yürütülen Mezuniyet Projesi dersi için teknoloji ve araştırma odaklı yeni bir ders tasarımı önermektedir. 2023-2024 eğitim döneminde uygulanan bu yeni modelde, literatürde vurgulanan araştırma-tasarım entegrasyonu ve dijital yetkinlik kriterleri müfredata eklenmiştir. Geliştirilen ders kurgusunun öğrenciler üzerindeki etkisi, açık uçlu anketler aracılığıyla toplanan verilerin içerik analizi yöntemiyle incelenmesi suretiyle değerlendirilmiştir.

Antalya Belek Üniversitesi İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü müfredatının son aşaması olan ICM 402 kodlu Mezuniyet Projesi dersi, öğrencinin akademik ve mesleki yetkinliğini kanıtladığı final stüdyosu niteliğindedir (Ekrem vd., 2025). İşletmede Mesleki Eğitim dersiyle eş zamanlı olarak yürütülen (Kırıcı vd., 2025) bu süreçte, öğrenciler dört yıllık eğitimleri boyunca edindikleri teorik ve pratik bilgileri sentezleyerek karmaşık tasarım problemlerine çözüm üretmektedir. İlgili yönerge esaslarına göre yapılandırılan ders, öğrencilerin bir danışman yürütücülüğünde sadece tasarım yapmalarını değil, aynı zamanda süreçlerini sözlü ve yazılı olarak ifade etmelerini, güvenilir kaynaklarla araştırma yapmalarını ve mesleki olgunluğa eriştiklerini göstermelerini hedeflemektedir.

Dersin hazırlık ve işleyiş süreci, bir önceki yarıyılda başlayan sistematik bir takvime dayanmaktadır. Bilgilendirme seminerinin ardından öğrencilerin tercihleri alınmakta ve Bölüm Akademik Kurulu tarafından yapılan değerlendirme neticesinde danışman atamaları gerçekleştirilmektedir. Atanan danışmanlarıyla iş birliği içinde proje konularını netleştiren öğrenciler, gerekli onay ve dilekçe süreçlerini dersin kayıt haftasından önce tamamlayarak Dekanlığa bildirmektedir.

ICM 402 Mezuniyet Projesi dersinin yürütülüşü, birbirini besleyen tasarım uygulaması ve tez yazımı olmak üzere iki temel aşamadan oluşmaktadır. Birinci aşama olan tasarım sürecinde öğrenciler, kendi belirledikleri ve 800-1500 m² büyüklüğünde olan mevcut bir yapıyı ele alarak kapsamlı bir işlevsel dönüşüm projesi geliştirmektedir. Bu süreçte vaziyet planı, kesitler ve mekanik/elektrik tesisat projeleri gibi standart teknik çizimlerin yanı sıra; deprem farkındalığı, yapay zekâ entegrasyonu, yerel kültür öğeleri ve sanat akımları gibi güncel ve bağlamsal parametrelerin tasarıma aktarılması beklenmektedir. Ayrıca, 3D modelleme ve baskı teknolojileriyle desteklenen tüm proje çıktılarının, öğrencilerin hazırladığı kişisel web siteleri üzerinden dijital olarak da yayınlanması zorunludur.İkinci aşama, tasarım stüdyosunda üretilen pratik verilerin akademik bir formata dönüştürüldüğü tez yazım sürecidir. Üniversitenin ilgili yönergesine ve yazım kılavuzuna (URL 3) uygun olarak hazırlanan bu çalışma; literatür taraması, yer-lokasyon okumaları, çevresel analizler ve yöntem bölümlerini içeren sistematik bir yapıya sahiptir. Öğrencilerden, tasarımlarındaki mimari kararları, mekânsal kurguyu ve kullandıkları yenilikçi teknolojilerin (yapay zekâ, 3D print vb.) teorik altyapısını bu metin içerisinde detaylandırmaları beklenir. Final tesliminde, tez kitapçığına ek olarak çalışmanın özeti niteliğinde akademik bir bildiri hazırlanması da sürecin zorunlu bir parçasıdır.

Dersin ölçme ve değerlendirme süreci ise haftalık kritikler (%20), tez dosyası (%20) ve proje sunumu (%60) olmak üzere üç ana bileşen üzerinden yürütülmektedir. Öğrencilerin devamsızlık kurallarına riayet ederek sürdürdükleri haftalık danışman görüşmeleri sürecin takibini sağlarken; teslim edilen tez ve bildiri çalışmaları intihal taramasına tabi tutulmakta ve maksimum %20 benzerlik oranı şartı aranmaktadır. Sürecin finali olan proje sunumları, dönem başında ilan edilen değerlendirme kriterleri doğrultusunda, en az üç jüri üyesinin katılımıyla ve tüm öğrencilere açık, şeffaf bir ortamda gerçekleştirilmektedir.

Çalışmada uygulanan anket verilerine dayalı bulgular ve tartışma sonuçları, Mezuniyet Projesi sürecinin öğrencilere tasarım yetkinliği, teknik bilgi ve akademik araştırma disiplini kazandırdığını; ancak uygulamanın yapısal zorluklar barındırdığını göstermektedir. Öğrencilerin en temel sorunu, proje süreci ile eş zamanlı yürütülen İşletmede Mesleki Eğitim stajının yarattığı yoğun zaman baskısı ve teknik konulardaki (mekanik sistemler, detay çözümü vb.) pratik bilgi eksiklikleridir. Öğrenciler, tez yazım sürecinin tasarım odaklanmasını zorlaştırdığını belirterek, staj ve proje dönemlerinin ayrıştırılmasını ve teorik yükün hafifletilmesini önermişlerdir.

Tasarım sürecinin niteliği incelendiğinde, teknolojinin ve bağlamsal verilerin entegrasyonu belirgin bir rol oynamıştır. Öğrenciler, literatür taramasında dijital akademik kaynakları kullanırken, konsept geliştirme ve görselleştirme aşamalarında yapay zekâ araçlarından, özgün mobilya üretimlerinde ise 3D yazıcı teknolojilerinden faydalanmışlardır. Ancak bu dijital araçların kullanımındaki seviye farklılıkları, eğitimde fırsat eşitliği adına ek dijital eğitim desteğinin gerekliliğini ortaya koymuştur. Projelerde yerel kültür ve sanat akımları mekânsal kimlik aracı olarak kullanılırken, deprem farkındalığı çalışmaları genellikle yapısal çözümlerden ziyade mobilya sabitleme ve kaçış alanları gibi pasif güvenlik önlemleri düzeyinde kalmıştır.

Sonuç

İçmimarlık eğitimi, günümüzde dijital dönüşüm, değişen üretim ve temsil araçları, artan sektör beklentileri ve disiplinlerarası yaklaşımların güçlenmesiyle birlikte yeni paradigmaların şekillendiği bir dönüşüm eşiğinde bulunmaktadır. Bu dönüşüm ders içeriklerinin güncellenmesini ve eğitim modellerinin araştırma, uygulama ve mesleki pratikle daha güçlü biçimde bütünleştirilmesini gerekli kılmaktadır. Bu bağlamda, Antalya Belek Üniversitesi İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü'nde uygulanan işletmede mesleki eğitim ve Mezuniyet Projesi dersleri, içmimarlık eğitiminde çağdaş, bütüncül ve uygulama temelli bir yaklaşımın somut örnekleri olarak öne çıkmaktadır.

Bu bildirinin sonucunda işletmede mesleki eğitimin içmimarlık eğitimi açısından taşıdığı kritik önemin ortaya konulmuştur. 7+1 sistemi kapsamında yürütülen bu süreç, öğrencilerin sektörü doğrudan tanımalarını, mesleki pratikle erken dönemde ilişki kurmalarını ve profesyonel hayata daha donanımlı biçimde hazırlanmalarını sağlamaktadır. Öğrenci ve işletme anketlerinden elde edilen bulgular, bu dersin mesleki farkındalık, iş disiplini, iletişim becerileri ve uygulama yeterlilikleri üzerinde belirleyici bir etkisi olduğunu göstermektedir. Ayrıca bu süreç, üniversite–sektör iş birliğinin güçlenmesine katkı sağlamakta, müfredatın sektör beklentileri doğrultusunda güncellenmesine olanak tanımaktadır. Her ne kadar bu iş birliği kültürünün kurumsallaşması zaman alsa da düzenli geri bildirim mekanizmaları ve mezun izleme çalışmaları sayesinde sürecin sürekli olarak iyileştirildiği görülmektedir. Güncel araştırmalarla da desteklendiği üzere, işletmede mesleki eğitimin geliştirilerek yaygınlaştırılması, mesleki eğitimde kaliteyi artıran temel bir unsur olarak değerlendirilmektedir.

Bu bildirinin diğer sonucunda ise, Mezuniyet Projesi dersinin, içmimarlık eğitiminde araştırma, tasarım ve uygulama süreçlerini bütünleştiren stratejik bir öğrenme alanı olduğunun ortaya konulmasıdır. Uygulanan ders modeli, öğrencilerin mesleki yetkinliklerini, problem çözme becerilerini ve eleştirel düşünme kapasitelerini güçlendirmede başarılı olmakla birlikte, müfredat

dengesi ve zaman yönetimi açısından iyileştirme gereksinimlerini de görünür kılmıştır. Bu doğrultuda, staj sürecinde yaşanan zaman yönetimi sorununu gidermek amacıyla işletme sözleşmelerine öğrencinin haftada bir gününü Mezuniyet Projesi'ne ayırmasını güvence altına alan bir maddenin eklenmesi, eğitim-uygulama dengesini korumaya yönelik önemli ve somut bir adım olmuştur. Bunun yanında, dijital araçlara yönelik eğitimlerin zorunlu hale getirilmesi, danışmanlık süreçlerinin standartlaştırılması ve sürdürülebilirlik ile afet bilinci temalarının tasarım süreçlerine daha derinlemesine entegre edilmesi, Mezuniyet Projesi dersinin niteliğini artırmaya yönelik temel öneriler olarak öne çıkmaktadır. Bu çerçevede çalışma, işletmede mesleki eğitim ve Mezuniyet Projesi derslerinin birlikte ele alındığında, içmimarlık eğitiminde yeni paradigmaların somutlaştığı, araştırma, uygulama ve sektör entegrasyonunu bir araya getiren bütüncül bir eğitim modeli sunduğunu ortaya koymaktadır.

Kaynaklar

AboWardah, E. S. (2020). Bridging the gap between research and schematic design phases in teaching architectural graduation projects. Frontiers of Architectural Research 9, p.82-105.

Alnejem, M. M. A. (2018). Developing of Evaluation Criterions for Graduation Projects in Interior Design Specialization OCMT as A Case Study. Journal of University of Babylon for Engineering Sciences, Vol. 26, Issue 7, pp.250-270.

Belek Üniversitesi İşletmede Mesleki Eğitim Yönergesi. (2023). *İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü İşletmede Mesleki Eğitim Yönergesi.*

Cordan, Ö., Görgül, E., Numan, B., Çinçik, B. (2014). Curriculum development in interior architecture education: ITU case. A|Z ITU Journal of the Faculty of Architecture, Vol. 11, Iszue 1, p.185-197.

Değirmençay, Ş. A., & Kasap, G. (2013). Okul deneyimi ve öğretmenlik uygulaması derslerine ilişkin öğretmen adaylarının görüşleri. *Adnan Menderes Üniversitesi Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, *4*(2), 47-57.

Ekrem, A., Çetinkaya, K., Kırıcı, S., Ünal, N., Uyanık Çirkin N., Dilaveroğlu İ., Çelik S. (2025). İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü Mezuniyet Projesi Dersi Tasarımı ve Uygulaması; Antalya Belek Üniversitesi Örneği. Mekansal Çalışmalar Dergisi, 2(2), 161-175.

Elsamanoudy, G., Elsayed A. (2014). Classification of Interior Design Graduation Project to Reach Final Jury Assessing Criteria. Paper presented at the ICERI2014 Proceedings (17-19 November, 2014), Seville, Spain, p. 3476-3484.

Fitoz, İ. (2015). Interior Design Education Programs during Historical Periods. Procedia- Social and Behavioral Sciences, Vol. 174, Issue 12. p.4122-4129. DOI: 10.1016/j.sbspro.2015.01.1248

Karadeniz Teknik Üniversitesi Sağlık Hizmetleri Meslek Yüksekokulu. (2024). *İşletmede Mesleki Eğitim I-II Uygulamasına İlişkin Esas ve Usuller Hakkında Yönerge*.

Kırıcı, S., Çetinkaya, K., Karataş, A., … Ünal, N. (2025). İçmimarlık Eğitiminde İşletmede Mesleki Eğitim Uygulaması Antalya Belek Üniversitesi Örneği. Mekansal Çalışmalar Dergisi, 2(1), 39-56.

Kırıcı, S., Çetinkaya, K., Karataş, A., Ünal, N., Uyanık Çirkin N., Dilaveroğlu İ., Çelik S. (2025). İçmimarlık Eğitiminde İşletmede Mesleki Eğitim Uygulaması Antalya Belek Üniversitesi Örneği. Mekânsal Çalışmalar Dergisi, Cilt 2, Sayı 1, s.39-56.

Kurnalı, M., & Özer Baş, G. (2023). *İçmimarlık Eğitiminde Güncel Yaklaşımların Lisansüstü Tezler Üzerinden Okunması*. Adjournal.

Oxman, R. (2008). Digital architecture as a challenge for design pedagogy: Theory, knowledge, models and medium. Design Studies, Vol. 29, Issue 2, p. 99–120.

Sarıbıyık, M. (2019). Mesleki Eğitimde +1 Uygulamalı Eğitim Modeli. Seta Yayınları. ISBN: 978-605-7544-75-9.

Şekerci, C., & Oral, M. (2023). *İçmimarlık Eğitim Müfredatının Oluşturulmasında Güncel Yaklaşımlar*. Dergipark.

Usta, G., Melikoglu Eke, A. S., Ilik Saltik, O. (2022). Between Education & Profession: An Evaluation of Graduation Projects in the Field of Interior Architecture in Turkey. Journal of Design Studio, ICMEK-5 Rethinking. Vol. 4, Special Issue 2, p. 5-20.

Weigand, J., Harwood, B. (2007). Defining Graduate Education in Interior Design. Journal of Interior Design, Vol 33, Issue 2. p. 3-10. DOI: 10.1111/j.1939-1668.2007.tb00315.x

URL-1: Yüksek Öğretim Kurulu. Yükseköğretim Kurulunun yeni MYO Modelinden ve Staj Sürelerini Uzatmasından Sanayici, Öğrenci, Veli, Herkes Memnun : https://www.yok.gov.tr/tr/news/yuksekogretim-kurulunun-yeni-myo-modelinden-ve-staj-surelerini-uzatmasindan-sanayici-ogrenci-veli-herkes-memnun-KFGA3 Erişim tarihi: 19.12.2025.

URL-2: Ostim Teknik Üniversitesi, "İçmimarlık ve Çevre tasarımı Bölümü": https://mtficmimarlik.ostimteknik.edu.tr/dersler Erişim tarihi: 17.12.2025.

URL 3. Antalya Belek Üniversitesi İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, Mezuniyet Projesi Yönergesi. https://stf.belek.edu.tr/Home/Program/15 kalite sekmesinde, https://admin.belek.edu.tr/kalite/1fe62130df1eb131268a152cf1fb8918.docx,

İçmimarlık Eğitiminde Üç Boyutlu Temsil Tekniklerinin Teknolojik Dönüşümü

The Technological Transformation of Three-Dimensional Representation Techniques in Interior Design Education

B. GÖKÜZ[1]

[1] Akdeniz Üniversitesi, İçmimarlık Bölümü

Özet: *İçmimarlık eğitiminde üç boyutlu temsil teknikleri, tasarım sürecinin duyusal olarak deneyimlenmesi, mekânsal algının gelişimi ve yaratıcı düşüncenin somutlaşması bakımından kritik bir rol oynamaktadır. Tarihsel süreçte el yapımı maketler ve çizimler gibi geleneksel yöntemler, öğrencilerin bilişsel süreçlerini derinleştirirken mekânın dokunsal ve hacimsel kavranışına statik fakat güçlü bir zemin sunmuştur. Ancak dijital teknolojilerin eğitim süreçlerine entegrasyonuyla birlikte temsil araçları, yalnızca birer anlatım aracı olmanın ötesine geçerek etkileşimli ve dinamik bir yapıya evrilmiştir. Bu çalışma, içmimarlık lisans eğitimi ölçeğinde üç boyutlu temsil tekniklerinin teknolojik dönüşümünü tematik bir literatür analizi çerçevesinde incelemektedir. Analiz kapsamında dönüşüm süreci; "zaman ve emek", "mekânsal algı", "yaratıcılık ve düşünme biçimi" ile "üretim pratikleri" parametreleri üzerinden değerlendirilmektedir. Araştırma; temel dijital tasarım becerisine sahip öğrenciler odağında, yapay zekâ, sanal/artırılmış gerçeklik ve üç boyutlu yazıcıların sunduğu pedagojik fırsatları ve metodolojik sınırlılıkları karşılaştırmaktadır. Bulgular, bu araçların verimliliği artırmakla birlikte başarısının öğrenci yetkinliğine dayandığını göstermekte; gelenekselin zihinsel derinliği ile dijitalin simülasyon gücünü sentezleyen hibrit bir eğitim modelinin gerekliliğini vurgulamaktadır.*

Anahtar Kelimeler: *İçmimarlık eğitimi, üç boyutlu temsil, maket, dijital modelleme, teknolojik dönüşüm*

Abstract: *Three-dimensional representation techniques in interior design education play a critical role in the sensory experience of the design process, the development of spatial perception and the materialization of creative thought. Historically, traditional methods such as physical models and drawings have provided a static yet powerful foundation for the tactile and volumetric understanding of space while deepening students' cognitive processes. However, with the integration of digital technologies into educational processes, representation tools have evolved from being mere modes of expression to become interactive and dynamic structures. This study examines the technological transformation of three-dimensional representation techniques within the scope of undergraduate interior architecture education through a thematic literature review. Within the framework of the analysis, the transformation process is evaluated through the parameters of "time and effort", "spatial perception", "creativity and modes of thinking" and "production practices." Focusing on students with basic digital design proficiency, this research compares the pedagogical opportunities and methodological constraints presented by artificial intelligence, virtual/augmented reality and three-dimensional printing. The findings reveal that while these tools enhance efficiency, their effectiveness is highly contingent upon student competency, thereby highlighting the necessity for a hybrid educational model that synthesizes the cognitive depth of traditional methods with the simulative power of digital technologies.*

Keywords: *Interior design education, three-dimensional representation, physical model, digital modeling, technological transformation*

Corresponding author: 1Büşra Göküz | Akdeniz University | busragokuz@akdeniz.edu.tr

Giriş

İçmimarlık disiplini, fiziksel çevreyi insan ihtiyaçları doğrultusunda şekillendiren; teknik bilgi, estetik değer ve mekânsal algının birlikte işlediği çok boyutlu bir alandır. Bu süreçte tasarım fikirlerinin somut bir gerçekliğe dönüştürülmesi, yani temsil edilmesi, yalnızca bir sunum aşaması değil; aynı zamanda tasarımcının düşünme biçimini yapılandıran bilişsel bir süreçtir. Cross (2011) ve Oxman (2006), temsil araçlarının (eskiz, maket, dijital modelleme) tasarımcının zihinsel süreçlerini doğrudan şekillendirdiğini vurgular. Dolayısıyla temsil teknolojilerindeki her değişim, sadece araçsal bir yenilik değil; tasarım yapma ve öğrenme biçiminde de köklü bir paradigma değişimini beraberinde getirmektedir.

Geleneksel tasarım eğitimi, uzun yıllar boyunca Schön'ün (1987) "yansıtıcı uygulayıcı" kavramı çerçevesinde, el-göz koordinasyonuna ve malzemeyle kurulan dokunsal diyaloğa dayalı bir pedagoji izlemiştir. Ancak 20. yüzyılın sonunda bilgisayar destekli tasarımın (CAD) entegrasyonu ve günümüzde sanal gerçeklik (VR), artırılmış gerçeklik (AR) ve yapay zekâ (AI) teknolojilerinin yaygınlaşması, bu pedagojik zeminde önemli bir kırılma yaratmıştır. Mitchell ve McCullough'un (1995) dijital devrim olarak tanımladığı bu süreç, günümüzde yapay zekâ destekli araçlarla tasarımcının rolünü "biçim üretenden" "seçenekleri ve süreçleri yöneten" bir konuma taşımıştır. Bu evrim, akademik yazında salt bir teknolojik yönelimden ziyade yöntemsel bir gereklilik olarak yer bulmaktadır. Bu bağlamda Çalışkan ve Girginkaya Akdağ (2025), tasarım eğitiminde VR öğrenme ortamları üzerine yapılan araştırmaların ivme kazandığını saptayarak, bu alanın pedagojik bir zorunluluğa işaret ettiğini bilimsel verilerle ortaya koymuştur.

Bu teknolojik dönüşüm, hız ve görselleştirme kapasitesi açısından tartışılmaz avantajlar sunsa da pedagojik açıdan ciddi tartışmaları da beraberinde getirmektedir. Pallasmaa (2005), dijitalleşmenin getirdiği görsel ağırlıklı algının, tasarımcının dokunsal farkındalığını zayıflatabileceği uyarısında bulunur. Benzer şekilde, yapay zekâ araçlarının sunduğu üretim hızı, öğrencilerin tasarım problemini derinlemesine içselleştirme sürecini yüzeyselleştirme riski taşımaktadır. Bu bağlamda, üç boyutlu temsil tekniklerindeki dönüşümün içmimarlık eğitiminde öğrenme deneyimini nasıl şekillendirdiğinin sistematik biçimde incelenmesi önem kazanmaktadır. Bu çalışma; teknolojik dönüşümün yansımalarını "zaman ve emek", "mekânsal algı", "yaratıcılık" ve "üretim pratikleri" parametreleri üzerinden karşılaştırmalı olarak incelemeyi amaçlamaktadır. Bu doğrultuda; geleneksel tekniklerin bilişsel katkıları, dijitalleşmenin öğrenme süreçlerine etkileri ve yeni nesil araçların tasarım düşüncesini nasıl dönüştürdüğü, eğitimdeki fırsat ve sınırlılıklar çerçevesinde değerlendirilmektedir.

Yöntem

Bu çalışma, içmimarlık eğitiminde üç boyutlu temsil tekniklerinin teknolojik dönüşümünü pedagojik bir perspektiften inceleyen tematik literatür analizine dayalı kavramsal bir araştırmadır. Araştırma verileri; Web of Science, Scopus ve Google Scholar veri tabanları üzerinden "interior design education", "3D representation", "digital transformation in design studio" ve "AI pedagogy" gibi İngilizce anahtar kelimelerle sistematik olarak toplanmıştır. Kaynak seçiminde; içmimarlık eğitimi odağı ve pedagojik çıktı tartışmaları temel alınmış; yapay zekâ gibi ileri teknolojiler özelinde ise son beş yılın güncelliği birincil kriter olarak belirlenmiştir. Araştırma, içmimarlık lisans eğitimi düzeyi ile sınırlandırılmış olup, kullanıcıların temel dijital modelleme yetkinliğine sahip olduğu varsayımı üzerinden kurgulanmıştır. Analiz sürecinde; literatürde vurgulanan farklı sınıf seviyelerindeki pedagojik gereksinim farkları, elde edilen verilerin yorumlanmasında bir kontrol parametresi olarak gözetilmiştir. Elde edilen veriler tematik analiz yöntemiyle iki aşamalı olarak yapılandırılmış; temsil araçları dört ana teknolojik evrede sınıflandırılarak "zaman ve emek", "mekânsal algı", "yaratıcılık ve düşünme biçimi" ile "üretim pratikleri" parametreleri üzerinden karşılaştırmalı olarak değerlendirilmiştir.

Kavramsal Çerçeve: 3 Boyutlu Temsil Tekniklerinin Evrimi

Üç boyutlu temsil, içmimarlık eğitiminde tasarım düşüncesinin inşası, mekânsal ilişkilerin çözümlenmesi ve tasarım fikirlerinin aktarılması açısından temel bir araçtır. Temsil teknikleri, zihinde kurgulanan soyut düşüncenin somut dünyaya aktarılmasını sağlayan bir ara yüz olarak, yalnızca sunum aracı değil; aynı zamanda tasarım bilgisinin üretildiği ve sınandığı bilişsel bir ortam işlevi görmektedir. Bu yönüyle temsil, tasarım sürecinin ayrılmaz bir bileşeni niteliğindedir.

Tarihsel süreçte temsil teknikleri, el becerisine dayalı geleneksel yöntemlerden dijital teknolojilere ve günümüzde yapay zekâ destekli araçlara doğru çok katmanlı bir dönüşüm geçirmiştir. Başlangıçta el çizimi ve fiziksel modellerle yürütülen süreçler, temsilin zanaat temelli bir ifade biçimi olarak ele alındığı bir dönemi yansıtmaktadır (Savaş, 2019). 20. yüzyılın son çeyreğinden itibaren bilgisayar destekli tasarım (CAD) teknolojilerinin eğitime entegrasyonu, temsil tekniklerinin dijitalleşmesini sağlamıştır. Günümüzde ise sanal gerçeklik (VR), artırılmış gerçeklik (AR) ve yapay zekâ tabanlı araçların tasarım eğitimine dâhil olmasıyla temsil, deneyimsel ve etkileşimli bir yapıya bürünmüştür (Ağaoğlu Çobanlar ve Curaoğlu, 2025). Söz konusu teknolojik dönüşüm, yalnızca araçsal bir değişim değil; tasarım pedagojisinin dinamiklerini yeniden tanımlayan bir paradigma kaymasıdır. Temsil, bu süreçte yalnızca bir aktarım aracı olmanın ötesine geçerek; tasarım düşüncesinin geliştiği ve test edildiği aktif bir öğrenme ortamına dönüşmüştür (Savaş, 2019). Bu bağlamda üç boyutlu temsil tekniklerinin evrimi; geleneksel, dijital, ileri teknoloji ve yapay zekâ temelli yaklaşımlar olmak üzere dört ana dönem ve bu dönemlere karşılık gelen teknolojik kırılma noktaları üzerinden ele alınmaktadır.

Geleneksel Yaklaşımlar: El Yapımı Maket ve Perspektif Çizimleri

İçmimarlık eğitiminde köklü bir geçmişe sahip olan geleneksel yaklaşım, el–göz–beyin koordinasyonunu merkeze alan bir üretim sürecine dayanmaktadır. Bu yaklaşımda temsil, tasarım düşüncesinin doğrudan eyleme dönüştüğü bir araç olarak değerlendirilmiş; özellikle el perspektif çizimleri ve fiziksel maketler, üç boyutlu düşünmenin temel bileşenleri olarak kullanılmıştır. Perspektif çizimi, tasarımcının zihnindeki mekânsal imgeleri düzleme aktararak düşünce ile eylem arasında doğrudan bir bağ kurmakta; tasarım fikrinin hızlı ve sezgisel biçimde somutlaştırılmasına olanak tanımaktadır (Yıldız, 2019). Fiziksel maketler ise geleneksel temsil yöntemleri içerisinde mekânın üç boyutlu yapısını en bütüncül biçimde deneyimlemeyi sağlayan araçlar olarak öne çıkmaktadır. Maket üretimi süreci, öğrencilerin malzeme ile birebir temas kurmasını, ölçek ve oran ilişkilerini kavramasını ve mekânsal kurguyu dokunsal bir deneyim üzerinden çözümlemesini mümkün kılmaktadır (Esen ve Elibol, 2023). Ölçekli ve gerçekçi bir temsil sunan bu fiziksel modeller, derinlik, hacim ve iç–dış mekân ilişkilerinin algılanmasına katkı sunmakta; mekânın strüktürel ve biçimsel özelliklerinin somut bir düzlemde değerlendirilmesine imkân vermektedir (Akçaova & Sungur, 2022).

Geleneksel temsil tekniklerinin ortak özelliği, yoğun emek ve zaman gerektirmelerine karşın öğrenme sürecini derinleştiren deneyimsel bir nitelik sunmalarıdır. Öğrencilerin uzun süreli üretim süreci içerisinde mekânsal algıyı aşamalı olarak geliştirmeleri, tasarım problemini içselleştirmelerine ve sezgisel düşünme becerilerinin güçlenmesine katkı sağlamaktadır. Bu bağlamda geleneksel yaklaşımlar; el becerisi, dokunsal algı ve süreç bilinci gibi temel pedagojik kazanımların edinilmesinde kritik bir rol üstlenmektedir (Schön, 1987; Pallasmaa, 2005).

Dijitalleşme Süreci: CAD ve Üç Boyutlu Modelleme

1960'lı yıllarda kavramsal temelleri atılan ve 1980'lerden itibaren kişisel bilgisayarların yaygınlaşmasıyla tasarım eğitimine entegre olan bilgisayar destekli tasarım (CAD) teknolojileri, üç boyutlu temsil tekniklerinde köklü bir dönüşüm yaratmıştır. Başlangıçta iki boyutlu çizim amacıyla kullanılan CAD sistemleri, zaman içerisinde üç boyutlu modelleme ve görselleştirme yetenekleri kazanarak temsil sürecinin kapsamını genişletmiştir. 3ds Max, Rhino ve SketchUp gibi yazılımlar, içmimarlık eğitiminde mekânın hızlı biçimde modellenmesini, farklı tasarım varyasyonlarının kısa sürede üretilmesini; malzeme, doku ve ışık etkilerinin sanal ortamda test edilmesini mümkün kılmıştır (Savaş, 2019). Bu dijital araçlar sayesinde öğrenciler, karmaşık geometriler üzerinde daha esnek çalışabilmekte; tasarım sürecinde yapılan değişiklikleri hızlı biçimde görselleştirerek karar verme süreçlerini destekleyebilmektedir. Dijitalleşme, üretim sürecindeki hata payını azaltmış ve tasarımın farklı aşamaları arasında geri dönüşlü bir çalışma olanağı sunarak sürecin esnekliğini artırmıştır.

Dijital temsil araçlarının sunduğu hız ve verimlilik, pedagojik tartışmaları da beraberinde getirmiştir. Dijital modelleme, öğrencinin malzeme ile doğrudan temasını ve dokunsal deneyimini sınırlayabilmekte; bu durum tasarımın bedensel ve çok duyulu boyutunun geri planda kalmasına neden olabilmektedir (Pallasmaa, 2005). Literatürde işaret edildiği üzere; bu bağlamda dijitalleşme,

içmimarlık eğitiminde hız, değiştirilebilirlik ve çoklu senaryo deneme gibi önemli avantajlar sunarken, geleneksel yöntemlerle dengelenmediği durumlarda öğrenme sürecinde yüzeyselleşme riski barındırmaktadır (Oxman, 2006).

İleri Teknolojiler: VR/AR ve 3D Yazıcılar

Dijital temsil araçlarının gelişimiyle birlikte temsil olgusu, salt görselleştirmenin ötesine geçerek deneyimsel bir boyut kazanmıştır. Sanal gerçeklik (VR), kullanıcının bilgisayar aracılığıyla oluşturulmuş bir ortamla etkileşime girmesine olanak tanıyan ve tasarlanan mekânın içerisine girerek bütüncül biçimde deneyimlenmesini sağlayan bir teknoloji olarak öne çıkmaktadır (Kayapa, 2011). VR, yoğun derinlik algısı ipuçları sayesinde; mevcut teknikler arasında gerçek mekân deneyimine en yakın simülasyonu sunmaktadır. Artırılmış gerçeklik (AR) ise dijital verilerin fiziksel çevreyle eş zamanlı bütünleştirilmesini sağlayan bir temsil tekniğidir. AR, bağlam temelli ve anlık veri aktarımı sayesinde kullanıcıların çevresel algısını zenginleştirerek fiziksel mekâna ek katmanlar sunmakta; tasarım kararlarının gerçek mekân üzerindeki olası etkilerinin erken aşamalarda değerlendirilmesine olanak tanımaktadır (Billinghurst, 2002; Tong vd., 2015). Kullanıcının fiziksel çevreden tamamen kopmadan etkileşime devam etmesini sağlaması, AR'yi deneyimsel fakat gerçeklikten uzaklaşmayan bir temsil aracı olarak öne çıkarmaktadır.

Bu deneyimsel temsil ortamlarıyla eş zamanlı olarak gelişen üç boyutlu yazıcılar, hızlı prototipleme süreciyle dijital modellerin fiziksel nesnelere dönüşmesini sağlamış; tasarım ve üretim arasındaki sınırları önemli ölçüde azaltmıştır (Güzelci, 2015). Üç boyutlu yazıcılar, öğrencilerin dijital ortamda geliştirdikleri tasarımları fiziksel olarak test etmelerine olanak tanırken, yaparak öğrenme yaklaşımını dijital araçlarla bütünleştiren bir pedagojik ortam sunmaktadır.

Bu bağlamda VR, AR ve üç boyutlu yazıcılar; içmimarlık eğitiminde mekânı deneyimleme, tasarım kararlarını doğrulama ve üretim süreçlerini test etme biçimlerini köklü biçimde dönüştürmüştür. Temsil kavramını deneyim, etkileşim ve üretim odaklı çok boyutlu bir yapıya taşımıştır (Güzelci, 2015; Tong vd., 2015). Bu dönüşüm, temsil tekniklerinin yapay zekâ evresine geçişi için önemli bir zemin hazırlamıştır.

Yeni Dönem: Yapay Zekâ (AI) Destekli Temsil Teknikleri

Yapay zekâ tabanlı araçların entegrasyonu, üç boyutlu temsil tekniklerinde niteliksel bir dönüşüm başlatmıştır. Üretken tasarım yaklaşımları ve metinden-görsele üretim sistemleri (Midjourney, DALL·E, Stable Diffusion vb.) çok sayıda tasarım varyasyonunun kısa sürede otomatik olarak üretilmesine, alternatif önerilerin geliştirilmesine ve görselleştirme süreçlerinin önemli ölçüde hızlanmasına olanak tanımaktadır (Cetinic ve She, 2022). Bu durum, temsilin yalnızca bir üretim aracı olmaktan çıkarak veri temelli ve algoritmik bir düşünme ortamına dönüşmesine işaret etmektedir.

Yapay zekâ destekli temsil araçları; kullanıcı girdileri (prompt), parametre ve kısıtlamalar doğrultusunda çalışmakta, tasarımın araştırma, kavramsal geliştirme, görselleştirme ve değerlendirme aşamalarında etkin kullanılabilmektedir. Bu süreçte tasarımcı, doğrudan biçim üreten bir aktörden; süreci yönlendiren, eleştirel seçim yapan ve sonuçları değerlendiren bir konuma evrilmektedir (Ağaoğlu Çobanlar ve Curaoğlu, 2025). Dolayısıyla yapay zekâ, tasarım düşüncesini ortadan kaldırmaktan ziyade, onun işleyiş biçimini dönüştüren bir araç olarak değerlendirilmektedir.

Bu dönüşüm, içmimarlık eğitimi bağlamında yaratıcılık, özgünlük ve tasarımcı kimliği gibi temel kavramların yeniden ele alınmasını gerekli kılmaktadır. Yapay zekâ destekli modelleme ortamlarında öğrencilerden yalnızca teknik yazılım bilgisi değil; tasarım niyetini açık biçimde ifade edebilme, doğru yönlendirmeler (prompt) geliştirebilme ve üretilen çıktıları eleştirel bir bakışla değerlendirebilme becerileri beklenmektedir. Bu bağlamda yapay zekâ, tasarım sürecinde hızlı üretim kadar bilinçli seçim ve eleştirel düşünme yetkinliklerini de ön plana çıkaran pedagojik bir araç olarak konumlanmaktadır (Günaydın vd., 2024; Ağaoğlu Çobanlar ve Curaoğlu, 2025).

Temsil Tekniklerindeki Dönüşümün Pedagojik Yansımalarının Analizi

Üç boyutlu temsil tekniklerinin geleneksel yöntemlerden dijital ve yapay zekâ temelli uygulamalara doğru geçirdiği dönüşüm, içmimarlık eğitiminde yalnızca teknik araçların değişimini değil; öğrenme süreçlerinin, tasarım düşüncesinin ve pedagojik önceliklerin yeniden tanımlanmasını da beraberinde getirmiştir. Bu dönüşüm süreci, temsilin tasarım eğitimindeki rolünü statik bir sonuç ürünü olmaktan çıkarıp, tasarım probleminin çok boyutlu olarak sorgulandığı ve öğrenmenin eş zamanlı gerçekleştiği etkileşimli bir bilişsel bileşen hâline getirmiştir. Dolayısıyla temsil tekniklerinin pedagojik etkilerinin, tekil teknolojiler üzerinden değil; tasarım sürecinin bütününe yayılan çok boyutlu etkiler üzerinden değerlendirilmesi gerekmektedir.

Bu çalışma, içmimarlık eğitiminde üç boyutlu temsil tekniklerinin geleneksel yöntemlerden dijital ve yapay zekâ temelli uygulamalara uzanan dönüşümünün pedagojik yansımalarını, literatürde öne çıkan dört temel kavram üzerinden incelemektedir. Analiz, tasarım pedagojisinde sıklıkla tartışılan zaman ve emek (Schön, 1987; Oxman, 2006), mekânsal algı (Porter, 1997), yaratıcılık ve düşünme biçimi (Lawson, 2006; Oxman, 2008) ile üretim pratikleri (Kolarevic, 2003; Gramazio ve Kohler, 2008) çerçevesinde yapılandırılmıştır. Bu kavramlar, temsil tekniklerinin yalnızca sunduğu olanakları değil; aynı zamanda eğitim sürecinde ortaya çıkardığı sınırlılıkları da değerlendirmeye imkân tanımaktadır.

Zaman ve Emek

Tasarım eğitimi, doğası gereği uzun süren deneme–yanılma süreçleri ve yoğun üretim pratikleri üzerinden öğrenmenin pekiştirildiği bir alandır (Schön, 1985). Schön'ün (1987) "yansıtıcı uygulayıcı" yaklaşımı, tasarım sürecinde çizim ve maket üretiminin yalnızca bir çıktı değil; düşünmenin ve öğrenmenin kendisi olduğunu ortaya koymaktadır. Geleneksel el çizimleri ve el yapımı maketler, öğrencilere sabır ve süreç bilinci kazandırarak, harcanan fiziksel emeği bir öğrenme derinliğine dönüştürmektedir.

Dijitalleşmeyle birlikte CAD yazılımları ve üç boyutlu yazıcıların tasarım eğitimine entegre olması, zaman ve emek kullanımında belirgin bir dönüşüm yaratmıştır. Dijital modelleme ortamları, tasarım alternatiflerinin kısa sürede üretilmesine ve sürecin daha esnek biçimde ilerlemesine olanak tanımaktadır (Oxman, 2006). Ancak literatürde sunulan veriler, dijital araçların sağladığı zaman verimliliğinin çıktı aşamasıyla sınırlı olmadığını; modelleme ve hazırlık süreçlerindeki teknik bariyerlerin bu süreci daha karmaşık hale getirebildiğini göstermektedir. Örneğin, üç boyutlu baskı sürecinde destek yapılarının temizlenmesi ve baskı hatalarının giderilmesi, sanılanın aksine ciddi bir fiziksel iş gücü gerektirmektedir (Ford ve Minshall, 2019). Benzer şekilde, VR ve AR deneyimlerinin kalitesi, öğrencinin üç boyutlu modelleme becerisi ve teknik okuryazarlığı ile doğrudan ilişkilidir. Huh ve Miri (2025), daha önceden VR deneyimi olan öğrencilerin tasarım sürecindeki kendine güven ve akran öğrenimi düzeylerinin anlamlı ölçüde daha yüksek olduğunu vurgulamaktadır.
Bu noktada, dijitalleşmenin getirdiği zaman tasarrufu her durumda doğrudan pedagojik bir kazanıma dönüşmemektedir. Otomasyon temelli üretim süreçleri, bazı durumlarda öğrencilerin tasarım problemini yeterince içselleştirmeden hızlı çözüme yönelmesine ve sürecin bilişsel açıdan yüzeysel biçimde ele alınmasına yol açabilmektedir. Bu bağlamda zaman kazanımı, pedagojik açıdan bir fırsat olmakla birlikte, öğrenme sürecinin derinliği açısından stratejik olarak yönetilmesi gereken bir unsur olarak öne çıkmaktadır. İncelenen literatür verileri; zaman ve emek dengesinin, geleneksel yöntemlerin sağladığı zihinsel derinlik ile dijital araçların teknik kapasitesinin harmanlandığı hibrit yaklaşımlar aracılığıyla daha sağlıklı kurulabileceğine işaret etmektedir.

Mekânsal Algı

Mekânsal algı, içmimarlık eğitiminin merkezinde yer alan; öğrencilerin ölçek, oran, hacim ve kullanım ilişkilerini kavrayabilme becerisini tanımlayan temel bir öğrenme çıktısıdır. Geleneksel temsil araçları olan fiziksel maketler ve analog perspektif çizimleri, mekânın ölçülebilir ve somut özelliklerinin kavranmasına odaklanarak; öğrencinin mekânla dokunsal ve bedensel bir ilişki kurmasını sağlamaktadır. Porter'ın (1997) belirttiği üzere, bu araçlar özellikle tasarımın erken aşamalarında mekânsal farkındalığı ve sezgisel çözümleme yeteneğini güçlendirmektedir. Ancak literatürdeki güncel çalışmalar, dijitalleşme süreciyle birlikte bu algının statik bir gözlemden dinamik bir deneyime evrildiğini ortaya koymaktadır.

Bu noktada, VR ve AR teknolojileri, mekânsal algıya bilişsel ve deneysel bir derinlik kazandırmaktadır. Nitekim Guo ve Li'nin (2024) çalışmaları, sanal ortamların sadece birer görsel sunum aracı değil, aynı zamanda mekânsal kavrayışı geliştiren bilişsel birer uyaran olduğunu göstermektedir. Benzer şekilde Israr vd. (2025), elde taşınabilir AR araçlarının sunduğu etkileşimli kapasitenin, geleneksel statik temsil araçlarının kısıtlılıklarını aşarak; kullanıcının mekânı gerçek zamanlı olarak sorgulamasına ve tasarım kararlarını yerinde test etmesine olanak tanıdığını saptamıştır.

İncelenen literatür verileri, mekânsal algıdaki bu teknolojik dönüşümün tek yönlü bir üstünlükten ziyade işlevsel bir farklılaşmaya işaret ettiğini göstermektedir. Fiziksel maketler mekânın somut ölçülebilirliğini ve hacimsel bütünlüğünü kavramada etkili olmaya devam ederken; VR ve AR teknolojileri dolaşım, kullanıcı perspektifi ve deneyim odaklı algıyı ön plana çıkarmaktadır. Sonuç olarak, mekânsal algının gelişimi; geleneksel yöntemlerin sunduğu fiziksel gerçeklik ile dijital teknolojilerin sağladığı simülasyon kapasitesinin harmanlandığı hibrit yaklaşımlar aracılığıyla en etkin düzeye ulaşmaktadır.

Yaratıcılık ve Düşünme Biçimi

Yaratıcılık, içmimarlık eğitiminde tasarım sürecinin merkezinde yer alan ve kullanılan temsil araçlarıyla doğrudan etkileşim halinde olan dinamik bir süreçtir. Geleneksel tasarım eğitiminde el çizimi ve fiziksel maket üretimi, el–göz–beyin koordinasyonuna dayalı sezgisel düşünme biçimini desteklemektedir. Lawson'ın (2006) vurguladığı üzere bu süreçte tasarımcı; üretim sırasında sürekli olarak düşünmekte, değerlendirmekte ve yeniden üretmektedir. Yaratıcı düşüncenin eylemle eş zamanlı geliştiği bu yapı, sürecin deneyimsel ve içselleştirilmiş bir nitelik kazanmasına olanak tanımaktadır.

Dijitalleşme süreciyle birlikte yaratıcılık, analitik bir düşünme düzlemine taşınmıştır. Oxman (2008), dijital araçların tasarımcılara çok sayıda olasılığı eşzamanlı değerlendirme ve hızlı varyasyon üretme imkânı sunduğunu belirtmektedir. Bu ortamlar, sezgisel üretimden ziyade; senaryo geliştirme, karşılaştırma ve seçim yapma üzerine kurulu sistematik bir düşünme biçimini ön plana çıkarmaktadır. Yapay zekâ (AI) tabanlı araçların tasarım sürecine dâhil olması ise bu dönüşümü radikal bir boyuta taşımıştır. Üretken tasarım ve "metinden-görsele" üretim sistemleri, tasarımcıyı doğrudan biçim üreten bir aktörden, üretilen çok sayıda alternatif arasından seçim yapan ve süreci yöneten bir "kuratör" konumuna dönüştürmektedir (Günaydın vd., 2024). Bu yeni paradigmada tasarımcı, formun fiziksel inşasından ziyade, doğru parametreleri belirleme ve üretilen çıktılar arasından eleştirel filtreleme yapma rolünü üstlenmektedir. Bu durum, bilişsel yükün üretimden eleştirel değerlendirmeye kaydığını göstermektedir.

İncelenen literatür verileri, yapay zekânın yaratıcılığı ortadan kaldırmak yerine yaratıcı sürecin niteliğini dönüştürdüğünü kanıtlamaktadır. Nitekim Jin vd.'nin (2024) yapılan ampirik çalışmalar, üretken yapay zekânın konsept aşamasında tasarım alternatiflerini çeşitlendirerek öğrencilerin yaratıcı blokajları aşmalarına ve çözüm yollarını genişletmelerine yardımcı olduğunu ortaya

koymuştur. Dolayısıyla yaratıcılık; geleneksel yöntemlerin beslediği sezgisel derinlik ile dijital/yapay zekâ araçlarının sunduğu varyasyon yönetimi ve eleştirel değerlendirme kapasitesi arasında yeniden tanımlanmaktadır. Sonuç olarak, yaratıcı düşünmenin pedagojik açıdan en sağlıklı gelişimi; bu farklı temsil araçlarının sunduğu düşünme biçimlerinin dengeli bir biçimde harmanlandığı hibrit yaklaşımlarla mümkün görünmektedir.

Üretim Pratikleri

İçmimarlık eğitiminde üretim pratikleri; el yapımı maketlerden CNC ve lazer kesim teknolojilerine, oradan da eklemeli imalat (3D yazıcı) süreçlerine uzanan çizgide, manuel beceriden makine entegrasyonuna dayalı bir yapıya evrilmiştir (Kolarevic, 2003). Bu dönüşüm, üretimi yalnızca bir sonuç aşaması olmaktan çıkarıp tasarımın ayrılmaz bir bileşeni haline getirmiştir. Gramazio ve Kohler'in (2008) vurguladığı üzere, dijital fabrikasyon süreçleri tasarım ve yapım arasındaki sınırları belirsizleştirerek; süreci hata payının minimize edildiği deneysel bir öğrenme alanına dönüştürmüştür. Bu bağlamda, üç boyutlu yazıcılar ve CNC teknolojileri, öğrencilerin dijital ortamdaki karmaşık tasarımlarını fiziksel olarak test etmelerine olanak tanıyarak "yaparak öğrenme" yaklaşımına yeni bir boyut kazandırmaktadır. Nitekim Kamal (2023), 3D yazıcıların geleneksel maket tekniklerinin kısıtlı kaldığı yüksek geometrik karmaşıklığa sahip tasarımların somutlaşmasında, çok daha esnek, detaylı ve hassas sonuçlar sunduğunu saptamıştır.

Dijital üretimin sağladığı bu teknik keskinlik ve hız, beraberinde malzeme temasının zayıflaması gibi pedagojik riskleri de getirmektedir. Hanna ve Barber (2001), dijital araçların geleneksel üretim disipliniyle dengelenmediği senaryolarda, malzemenin direncinin ve dokunsal özelliklerinin göz ardı edilebileceği; bunun da öğrenme sürecini yüzeyselleştirebileceği uyarısında bulunur. Bu veriler ışığında, üretim sürecinin başarısının yalnızca hız ve geometrik doğruluk üzerinden değil, aynı zamanda öğrencinin malzeme ve ölçekle kurduğu deneyimsel bağ üzerinden değerlendirilmesi gerektiği anlaşılmaktadır.

Sonuç olarak; incelenen literatürdeki teknik ve pedagojik tartışmalar, üretim pratiklerinin değerinin teknolojinin tasarım sürecine eklemlenme biçimiyle doğrudan ilişkili olduğunu göstermektedir. Geleneksel maket üretimi, öğrencinin malzemeyle kurduğu doğrudan diyalog sayesinde üretim sürecini içselleştirilmesini sağlarken; dijital araçlar bu süreci hızlandırarak yeni biçimsel ve yapısal deneyim alanları açmaktadır. Bu veriler ışığında; manuel beceriyi dışlamayan, aksine onu dijital tasarım ve makine entegrasyonuyla besleyen hibrit bir pedagojiye dönüşmek, içmimarlık eğitiminin geleceği için yöntemsele bir gereklilik olarak ortaya çıkmaktadır. Söz konusu hibrit yapının etkinliği, öğrencilerin teknik yetkinlikleri ve pedagojik gereksinimleri arasındaki dengenin gözetilmesine bağlıdır.

Çalışma kapsamında ayrıntılı olarak ele alınan zaman ve emek, mekânsal algı, yaratıcılık ve düşünme biçimi ile üretim pratikleri parametreleri; temsil tekniklerinin geleneksel yöntemlerden yapay zekâ destekli araçlara evrilen

sürecini pedagojik bir perspektiften ortaya koymaktadır. Dönüşümün yarattığı yapısal kırılmalar, dönem özellikleri ve eğitsel yansımalar Tablo 1'de karşılaştırmalı olarak sunulmuştur.

Tablo 1. İçmimarlık Eğitiminde Üç Boyutlu Temsil Tekniklerinin Dönüşümünün Karşılaştırmalı Analizi

Dönem / Yaklaşım	**Zaman ve Emek**	**Mekânsal Algı**	**Yaratıcılık ve Düşünme Biçimi**	**Üretim Pratikleri**
Geleneksel Yaklaşım *(El Çizimi, Fiziksel Maket)*	Süreç Odaklı: Yoğun emek gerektirir; sabır ve süreç bilincini pekiştirir.	Dokunsal ve Somut: Malzeme teması ile ölçek ve hacim içselleştirilir.	Sezgisel: El-göz-beyin koordinasyonu; düşünce ve eylem eş zamanlıdır.	Zanaat Temelli: Manuel beceri, el yeteneği ve malzeme hakimiyeti esastır.
Dijitalleşme Süreci *(CAD, 3D Modelleme)*	Verimlilik Odaklı: Hızlı revizyon ve alternatif üretimiyle zaman tasarrufu sağlar.	Görsel Ağırlıklı: Ekranla sınırlı algıda dokunsal deneyim azalır, görsel hakimiyet artar.	Analitik: Hızlı varyasyon üretimi, karşılaştırmalı düşünme becerisi öne çıkar.	Sanal Modelleme: Sanal üretim fiziksel teması sınırlar ve soyutlamayı artırır.
İleri Teknolojiler *(VR/AR, 3D Yazıcılar)*	Hibrit Verimlilik: Hızlı prototipleme üretim süresini kısaltırken deneyim sürecini zenginleştirir.	Deneyimsel: Zihinsel rotasyon ve gerçek zamanlı etkileşim sağlanır.	Simülasyon Odaklı: Tasarım kararları sanal/fiziksel ortamda doğrulanır.	Dijital Fabrikasyon: Dijital makineler yaparak öğrenmeyi hibrit bir yapıya dönüştürür.
Yapay Zekâ (AI) *(Üretken Tasarım, Prompt)*	Otomasyon: Anlık üretim ve hızlı görselleştirme sağlar; sonuç odaklıdır.	Sentetik: Veriye dayalı, fiziksel kopuk ve algoritmik bir algı oluşur.	Küratöryel: Tasarımcı "biçim üreten"den "süreç yöneten"e dönüşür.	Algoritmik Üretim: Üretim süreci, veri girdileri ve istem mühendisliğiyle yönetilir.

Sonuç ve Öneriler

Bu çalışma, içmimarlık eğitiminde üç boyutlu temsil araçlarının geleneksel yöntemlerden dijital ve yapay zekâ destekli uygulamalara uzanan dönüşümünü pedagojik bir perspektiften incelemiştir. İncelenen literatüre dayalı karşılaştırmalı analizler; temsil araçlarındaki teknolojik değişimin sadece teknik bir ilerleme değil, aynı zamanda öğrenme süreçlerini, tasarım düşüncesini ve üretim pratiklerini kökten şekillendiren yöntemsel bir paradigma değişimi olduğunu ortaya koymaktadır.

Elde edilen bulgular; el çizimi ve el yapımı maket gibi geleneksel tekniklerin, öğrencilerin süreç bilinci, sezgisel düşünme ve dokunsal mekânsal algı geliştirmesinde temel bir pedagojik rol üstlenmeye devam ettiğini göstermektedir. Buna karşılık dijitalleşme süreciyle yaygınlaşan CAD, VR/AR ve üç boyutlu yazıcı gibi ileri teknolojiler; hız, esneklik ve deneyimsel öğrenme açısından önemli avantajlar sunmaktadır. Yapay zekâ destekli araçlar ise bu süreci üretimden ziyade eleştirel seçim ve stratejik karar verme eksenine taşıyarak tasarımcı kimliğini yeniden tanımlamaktadır.

Çalışmanın en dikkat çekici çıktılarından biri, teknolojik araçların etkinliğinin öğrenci yetkinlik seviyeleriyle doğrudan ilişkili olmasıdır. Nitekim Garcia (2025) tarafından vurgulanan kademeli entegrasyon ihtiyacıyla paralel olarak; başlangıç seviyesindeki öğrenciler için mekânın temel mantığını kavramada geleneksel yöntemlerin vazgeçilmez olduğu görülmektedir. Ancak tasarımın karmaşıklığının arttığı ileri sınıflarda, ileri teknolojilerin kullanımı tasarımın test edilme ve simüle edilme süreçlerini anlamlı derecede hızlandırmaktadır. Bu durum, tasarım eğitiminde teknolojinin sınıfsal seviyelere göre pedagojik bir önceliklendirmeyle müfredata dahil edilmesi gerektiğini kanıtlamaktadır (Garcia, 2025).

Bununla birlikte araştırma, teknolojik dönüşümün barındırdığı pedagojik risklere de dikkat çekmektedir. Zaman ve emek yönetiminde sağlanan yüksek hız, öğrenme sürecinde bilişsel bir yüzeyselleşme riski taşıyabilmektedir. Mekânsal algının dijital ortamlarda deneyimsel olarak güçlenmesi ise, fiziksel mekânla kurulan bedensel temasın geri planda kalmasına yol açabilmektedir. Özellikle yapay zekâ destekli ortamlarda tasarımcı özgünlüğünün korunması, pedagojik açıdan yeni değerlendirme kriterlerinin geliştirilmesini zorunlu kılmaktadır. Sonuç olarak, içmimarlık eğitiminde tek bir temsil tekniğine dayalı indirgemeci yaklaşımlar yerine, hibrit ve dengeli pedagojik modellerin benimsenmesi önerilmektedir. Çalışkan ve Girginkaya Akdağ (2025) tarafından bibliyometrik verilerle ortaya konan literatürdeki teknolojik ivme de göz önüne alındığında; geleneksel araçların sunduğu zihinsel derinlik ile yeni nesil teknolojilerin sağladığı dinamik kapasitenin bir arada kullanılması, öğrenme derinliğini optimize edecek en sağlıklı yaklaşım olarak öne çıkmaktadır. Geleceğin içmimarlık pedagojisi, teknik araçların popülerliğinden ziyade, bu araçların öğrencinin eleştirel düşünme becerisine ve mekânsal farkındalığına sunduğu katkı üzerinden yeniden kurgulanmalıdır.

Kaynaklar

Ağaoğlu Çobanlar, G., Curaoğlu, F. (2025). İçmimarlık stüdyo eğitiminde teknoloji odaklı yaklaşımlar: Gelecekçi öğrenme araçları üzerine akademisyen ve öğrenci görüşleri. *Journal of the Cukurova University Institute of Social Sciences*, 34.

Akçaova, A., Sungur, M. (2022). İçmimarlık eğitiminde strüktür ve proje derslerinin entegrasyonu: Tiny house örneği. *Bodrum Journal of Art and Design*, 1(1), 51–64.

Billinghurst, M. (2002). Augmented reality in education. *New Horizons for Learning*, 12(5), 1–5.

Cetinic, E., She, J. (2022). Understanding and creating art with AI: Review and outlook. *ACM Transactions on Multimedia Computing, Communications, and Applications (TOMM)*, 18(2), 1–22.

Cross, N. (2011). Understanding design thinking. In *Notes on doctoral research in design: Contributions from the Politecnico di Milano* (pp. 19–37). Milan: FrancoAngeli.

Çalışkan, A., Girginkaya Akdağ, S. (2025). Virtual Reality Learning Environments In Architecture And Design Education: A Bibliometric Review. *A+ Arch Design International Journal of Architecture and Design*, *11*(1), 73-91.

Esen, E., Elibol, G. C. (2023). İçmimarlık ve çevre tasarımı eğitiminde sunum tekniklerine yönelik 2.5 boyutlu deneyimler. *Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 13(3), 604–622.

Ford, S., Minshall, T. (2019). Invited review article: Where and how 3D printing is used in teaching and education. *Additive manufacturing*, *25*, 131-150.

Garcia, S. E. (2025). Impact of AI on the Teaching of Graphic and Interior Design. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, (82), 24-35.

Gramazio, F., Kohler, M. (2008). *Digital materiality in architecture*. Baden: Lars Müller Publishers.

Guo, J., Li, C. (2024). Effect of virtual reality intelligent interior design platform on interior design education at the junior college level. *International Journal of Sociologies and Anthropologies Science Reviews*, *5*(2), 439-448.

Günaydın, C., Kasalı, A., Doğan, F. (2024). Artificial intelligence as a pedagogical tool for architectural design education. *Journal of Design Studio*, 6(2), 219-229.

Güzelci, O. (2015). Tasarım eğitimine ve araştırmalarına etkileri bağlamında dijital fabrikasyon laboratuvarları. *İçmimarlık Eğitimi 3. Ulusal Kongresi*.

Hanna, R., Barber, T. (2001). An inquiry into computers in design: Attitudes before – attitudes after. *Design Studies*, 22(3), 255–281.

Huh, M. B., Miri, M. (2025). The effects of using VR to promote student motivation in architectural design studio course. *International Journal of Design Creativity and Innovation*, *13*(3), 221-244.

Israr, S., Khan, M. A., Anwar, M. S., Awan, K. A., Mahfoudh, S., Althaqafi, T., Alhalabi, W. (2025). ARchitect: advancing architectural visualization and interaction through handheld augmented reality. *Frontiers in Virtual Reality*, *6*, 1592287.

Jin, S., Tu, H., Li, J., Fang, Y., Qu, Z., Xu, F., Lin, Y. (2024). Enhancing architectural education through artificial intelligence: a case study of an AI-assisted architectural programming and design course. *Buildings*, *14*(6), 1613.

Kamal, M. A. (2023). Analyzing the competency of 3D printing technology in architectural, interior and product design. In *E3S Web of Conferences* (Vol. 410, p. 04014). EDP Sciences.

Kayapa, N. (2011). *Gerçek ve sanal gerçeklik ortamları arasındaki algısal farklılıklarda görselleştirmeye ilişkin özelliklerin araştırılması* (Doktora tezi). Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.

Kolarevic, B. (2003). *Architecture in the digital age: Design and manufacturing*. New York–London: Spon Press–Taylor & Francis Group.

Lawson, B. (2006). *How designers think*. London: Routledge.

Mitchell, W. J., McCullough, M. (1995). *Digital design media*. New York: John Wiley & Sons.

Oxman, R. (2006). Theory and design in the first digital age. *Design Studies*, 27(3), 229–265.

Oxman, R. (2008). Digital architecture as a challenge for design pedagogy: Theory, knowledge, models and medium. *Design Studies*, 29(2), 99–120.

Pallasmaa, J. (2005). *The eyes of the skin: Architecture and the senses*. Chichester: Wiley-Academy.

Porter, T. (1997). *The architect's eye: Visualization and depiction of space in architecture* (pp. 1–160).

Savaş, S. (2019). *Mekânı anlamak, aktarmak, üretmek, öğrenmek bütününde parametrik tasarım yaklaşımlarının içmimarlık tasarım eğitimine entegrasyonu* (Doktora tezi). Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi.

Schön, D. A. (1985). *The design studio: An exploration of its traditions and potentials*. London: RIBA Publications for RIBA Building Industry Trust.

Schön, D. A. (1987). *Educating the reflective practitioner*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
Tong, X., Gromala, D., Amin, A., Choo, A. (2015). The design of an immersive mobile virtual reality serious game in cardboard head-mounted display for pain management. *Pervasive Computing Paradigms for Mental Health* (pp. 284–293). Cham: Springer International Publishing.

Yıldız, A. (2019). *İçmimarlık eğitiminde teknik resim dersinin uluslararası değerlendirme ölçütlerine göre yeri ve önemi* (Yüksek lisans tezi). Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

İçmimarlık Tasarım Stüdyosu Eğitiminde Gelecekçi Stüdyo Kavramı Üzerine Öngörüler: Akademisyenlerin ve Öğrencilerin Disiplinlerarası Yaklaşıma Yönelik Beklentileri

Expectation on the Futuristic Studio Concept in Interior Architecture Design Studio Education: Academics' and Students' Expectations Regarding an Interdisciplinary Approach

G. AĞAOĞLU ÇOBANLAR[1], F. CURAOĞLU[1] [1] Eskişehir Teknik Üniversitesi

Abstract: *Space, as one of the most fundamental and indispensable components of human existence, plays a decisive role from the very first experiences of an individual's life journey. The reciprocal interaction between humans and space encompasses not only the organization of the physical environment but also the construction of identity in social, cultural, physical, and psychological contexts. Interior spaces, in particular, stand out as meaningful environments that reflect lifestyles, personal preferences, and social values, going beyond simply protecting individuals from the effects of the external environment. In this context, interior architecture is an interdisciplinary field that addresses the multifaceted relationship between humans and their environment. The perception, use, aesthetics, and functionality of space are examined by various scientific and artistic disciplines; therefore, interior architecture is defined today as a profession that exists on an interdisciplinary ground where aesthetics, art, ergonomics, and user analysis hold significant importance. Studio courses, which form the basis of interior architecture education, are central courses where the knowledge gained from theoretical courses is applied in practice, creating interdisciplinary learning environments. This study aims to determine the scope of the interdisciplinary approach within the studio course framework in interior architecture education. This research is designed as a case study, a qualitative research method. Semi-structured face-to-face interviews were conducted with students and academics, and the data obtained were analyzed using descriptive analysis. The research findings show that students and academics value an interdisciplinary approach in the process of designing a studio education program that aligns with 21st-century competencies. Furthermore, the need to expand application areas was emphasized*

Keywords: *Interior architecture education, design studio, interdisciplinary approach, 21st-century competencies*

Özet: *Mekân, insan varoluşunun en temel ve vazgeçilmez bileşenlerinden biri olarak, bireyin yaşam serüvenindeki ilk deneyimlerinden itibaren belirleyici bir rol üstlenmektedir. İnsan ile mekân arasındaki karşılıklı etkileşim yalnızca fiziksel çevrenin düzenlenmesini değil, aynı zamanda toplumsal, kültürel, fiziksel ve psikolojik bağlamda kimlik inşasını da kapsamaktadır. Özellikle iç mekânlar, bireyleri dış çevrenin etkilerinden korumanın ötesinde, yaşam tarzlarını, kişisel beğenilerini ve toplumsal değerlerini yansıtan anlam yüklü ortamlar olarak öne çıkmaktadır. Bu bağlamda içmimarlık, insan ve çevresi arasındaki çok yönlü ilişkiyi ele alan disiplinlerarası bir alan niteliği taşımaktadır. Mekânın algılanışı, kullanımı, estetiği ve işlevselliği farklı bilimsel ve sanatsal disiplinlerce incelenmekte; dolayısıyla içmimarlık, günümüzde estetik, sanat, ergonomi ve kullanıcı analizlerinin önemli bir yere sahip olduğu, disiplinlerarası bir zeminde varlığını sürdüren bir meslek olarak tanımlanmaktadır. İçmimarlık eğitiminin temelini oluşturan stüdyo dersleri ise teorik derslerden elde edilen bilgi birikiminin uygulamaya aktarıldığı, disiplinlerarası öğrenme ortamlarının oluşturulduğu merkezi derslerdir. Bu çalışmada, içmimarlık eğitiminde stüdyo dersi kapsamında disiplinlerarası yaklaşımın kapsamını belirlemek amaçlanmıştır. Araştırma, nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması olarak desenlenmiştir. Çalışma kapsamında öğrenci ve akademisyenlerle yüz yüze yarı yapılandırılmış görüşmeler gerçekleştirilmiş, elde edilen veriler betimsel analiz yöntemiyle analiz edilmiştir. Araştırma bulguları, öğrencilerin ve akademisyenlerin 21. yüzyıl yeterliliklerine uygun bir stüdyo eğitimi kurgulanması sürecinde disiplinlerarası yaklaşımı önemsediklerini göstermektedir. Ayrıca, uygulama alanlarının genişletilmesi gerekliliği vurgulanmıştır.*

Anahtar Kelimeler: *İçmimarlık eğitimi, tasarım stüdyosu, disiplinlerarası yaklaşım, 21. yüzyıl yeterlilikleri*

Corresponding author: 1Gül Ağaoğlu Çobanlar | Eskişehir Technical University | gulagaoglucobanlar@eskisehir.edu.tr
2 Füsun Curaoğlu | Eskişehir Technical University

İçmimarlık Eğitiminde Stüdyo Derslerinin Tasarım Ölçeğinde İncelenmesi

An Examination Of Studio Courses in Interior Architecture Education On Design Scale Approach

S.E. OKUYUCU[1], M. TÜRCAN[2] [1]Afyon Kocatepe Üniversitesi, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü (*Sorumlu yazar: [2]Atılım Üniversitesi, Mimarlık Anabilim Dalı Doktora Öğrencisi

Özet: *çmimarlık eğitiminin verildiği devlet üniversitelerinde, ilgili bölümün farklı disiplinlerce gelişim göstermiş fakültelerde bulunması, özellikle stüdyo dersi yaklaşımlarında çeşitliliğe yol açmakta ve tasarım kavramını ele alış biçimleri ile tasarım süreçlerinde farklılıklar gözlemlenmektedir. Bu doğrultuda uygulanan müfredat kapsamında, tasarım eylemi pratiğini temel alan, öğrenci tarafından edinilen bilgilerin sınanabilmesi ile tasarım yapma yetisinin geliştirilebilmesine imkan sağlayan stüdyo dersleri çalışma alanı olarak belirlenmiştir. Çalışmada Türkiye'deki devlet üniversitelerinin içmimarlık bölümlerinin stüdyo dersine yaklaşımı karşılaştırılarak içmimarlık eğitimi üzerine bir okuma gerçekleştirilmesi amaçlanmaktadır. Çalışma örnekleminin belirlenmesinde, Mimar Sinan Güzel Sanatlar, Hacettepe, Karadeniz Teknik ve Akdeniz Üniversitesinin eğitim-öğretime başlama tarihleri dikkate alındığında önemli bir İçmimarlık eğitim pratiğine sahip olmaları etkili olmuştur. Afyon Kocatepe Üniversitesi ise bu analizin ortaya çıkmasına kaynak oluşturan tez çalışmasının araştırma alanı olması sebebiyle yer almaktadır. Ayrıca İçmimarlık eğitim pratiğinin bu üniversitelerde Mimarlık ve Güzel Sanatlar fakültelerinde uygulanıyor olması ile İçmimarlık veya İçmimarlık ve Çevre Tasarımı bölümü şeklinde adlandırılmaları, üniversitelerin çalışmaya dahil edilmesindeki bir diğer etkendir. Çalışmada, araştırma sürecinde geliştirilen düşünce grafiği, stüdyo derslerinin yapısı ve işleyişinin okunabilmesi için bir haritalama sunmaktadır. Grafik temel alınarak incelenen stüdyo dersleri; içmimarlık bölümlerine ilişkin eğitim-öğretim müfredatları, ders planlama çıktıları ile fakültelerdeki diğer lisans programları ile geliştirdikleri disiplinler arası yaklaşımlar karşılaştırmalı analiz yöntemi kullanılarak incelenmiştir. Çalışma sonucundaki bulgulara göre stüdyo derslerinde, tasarım süreci sonrası öğrenciler tarafından ortaya konulan tasarım ürününün ölçme ve değerlendirilmesinde benzer yöntemler uygulanırken, tasarım kavramı ile tasarım problemine yaklaşımda farklılıklar bulunmaktadır. Bu bağlamda, stüdyo dersleri kapsamında içmimarlık eğitimi veren üniversitelerde yapısal sistem ve işleyiş kapsamında bir dil birliği sağlanamamaktadır.* ***Anahtar***

Kelimeler: *İçmimarlık eğitim formasyonu, stüdyo dersleri, tasarım eğitimi, tasarım odaklı öğrenme.*

Abstract: *In state universities where interior architecture education is provided, the fact that the relevant department is in faculties that have developed in different disciplines leads to diversity, especially in studio course approaches, and differences are observed in how the concept of design is approached and in the design processes. Within the curriculum implemented in this context, studio courses, which are based on the practice of design and allow students to test their acquired knowledge and develop their design skills, have been determined as the field of study. This study aims to provide an overview of interior architecture education in Türkiye by comparing the approaches of interior architecture departments in state universities to their studio courses. In determining the study sample, the fact that Mimar Sinan Fine Arts University, Hacettepe University, Karadeniz Technical University, and Akdeniz University have a significant history of interior architecture education practice, considering their commencement dates of education, was influential. Afyon Kocatepe University is included because it is the research area of the thesis study that gave rise to this analysis. Furthermore, the fact that interior architecture education practice is implemented in these universities, in the faculties of Architecture and Fine Arts, and that they are named as Interior Architecture or Interior Architecture and Environmental Design departments, is another factor in the inclusion of universities in the study. In this study, the thought graph developed during the research process provides a mapping to facilitate understanding of the structure and functioning of studio courses. Studio courses, examined using the graphic as a basis, were analyzed comparatively with interior architecture departments' curricula, course planning outcomes, and interdisciplinary approaches developed in comparison with other undergraduate programs in the faculties. According to the findings of the study, while similar methods are applied in measuring and evaluating the design product created by students after the design process in studio courses, there are differences in the approach to the concept of design and the design problem. In this context, universities that provide interior architecture education within the scope of studio courses cannot achieve a common language in terms of structural systems and functioning.*

Keywords: *Interior architecture education training, studio courses, design education, design- based learning*

Corresponding author: 1 Ş. Ebru Okuyucu | Afyon Kocatepe University | ebruokuyucu@hotmail.com 2 Mücella Türcan | Atılım University

Giriş

Günümüzde içmimarlık eğitim modelleri, söz konusu eğitimi veren üniversiteler tarafından benimsenen çeşitli tasarım eğitimi ekollerinden ve evrensel ölçütlerden bağımsız tasarım kavramına dair yenilikçi ve farklı yaklaşımların da etkisiyle her geçen gün değişmektedir. Diğer bir taraftan içmimarlık bölümlerinin üniversitelerin mimarlık, güzel sanatlar ve sanat ve tasarım gibi farklı isimlerde yapılanan fakültelerinin çatısı altında bulunması içmimarlık bölümü müfredatlarının, fakülteyi oluşturan çeşitli disiplinlerden beslenmesiyle değişim göstererek farklılaşmasına yol açmaktadır. Bu değişimler sonucu meydana gelen farklılaşma, içmimarlık bölümü teorik ve uygulamalı derslerde gözlenerek ders içeriğini, derslerin işleyiş süreçlerinde ele alınan yaklaşımları, ders çıktıları ve kazanımlarını etkilemekte olup tasarım eğitiminde bir dil birliğinin sağlanamamasına neden olmaktadır. Söz konusu çeşitlilik ve farklılaşmaların gözlemlendiği çalışma konusu olan stüdyo dersleri, lisans eğitim müfredatının temelini ve özünü oluşturur. Uygulama ile kuramın birleştirildiği bir içeriğe sahip olması, söz konusu dersi içmimarlık eğitiminde önemli bir yere konumlandırmaktadır. Ayrıca stüdyo dersi, tasarım kavramını çeşitli yaklaşımlarla ele alarak doğası yani işleniş biçimi ve amacı gereği öğrenciye alana dair bir fikri / problemi bir tasarıma / çözüme ulaştırabilme yetisi kazandırmada belirleyici rol oynamaktadır. Bu nedenle çalışmada içmimarlık eğitimi stüdyo derslerinin tasarım ölçeğinde analizi ele alınmıştır. İçmimarlık bölümlerinin eğitim programlarındaki çeşitlilik, uygulama ve teorik derslere verilen ağırlığın ve derslerin içeriğinin de tek bir yaklaşımdan uzaklaşarak farklılaşmasına yol açmaktadır. Özellikle alan eğitiminin temelini oluşturan, teorik bilginin ve uygulamanın bir arada bulunduğu stüdyo derslerinde söz konusu farklılaşma tasarım kavramına yaklaşım ile tasarım bilgisi ve tasarım problemi türlerinde gözlenmektedir.

Böylece farklı fakültelerin bünyesinde bulunan içmimarlık eğitimindeki stüdyo ders süreci ve sonrası elde edilen kazanımlar ve çıktılar da çeşitlilik göstermektedir. Buradan hareketle çalışmaya Türkiye'den beş üniversitenin farklı fakültelerinin bünyesinde yer alan içmimarlık bölümleri dahil edilmiş ve çalışmanın örneklemi olarak Türkiye'deki Afyon Kocatepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, Akdeniz Üniversitesi Mimarlık Fakültesi İçmimarlık Bölümü, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, Karadeniz Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi İçmimarlık Bölümü ve Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi İçmimarlık Bölümü olarak belirlenmiştir. Çalışma konusu karşılaştırmalı analizde, örneklemi oluşturan içmimarlık eğitiminin merkezinde yer alan stüdyo derslerinin incelenmesi, söz konusu derste tasarım sürecini oluşturan tasarım bilgisi ve tasarım probleminin ele alınış biçimleri, içmimarlık bölümlerine ilişkin eğitim ve öğretim müfredatları, ders planlama çıktıları ile fakültelerdeki diğer lisans programları ile geliştirdikleri ilişki üzerinden bir okuma ile yapılmıştır.

İçmimarlık Eğitiminde Stüdyo Dersleri

Kuramsal Kurgu

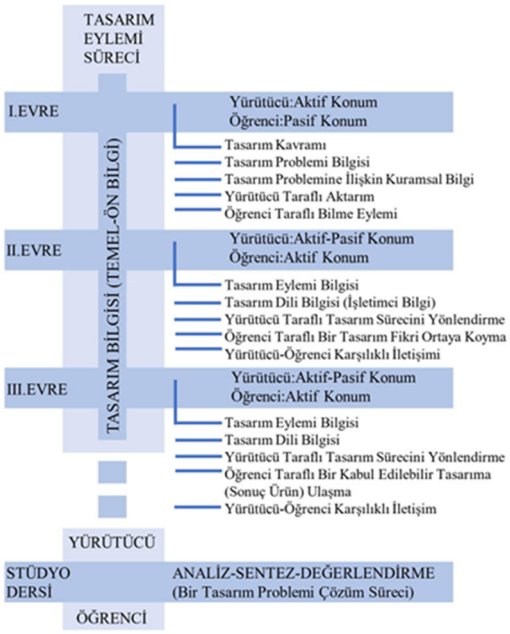
Tasarım, bir olgu olarak var olduğu ve bir eğitim biçimi olarak uygulanmaya başlandığı zamanlardan itibaren tasarım ve tasarım eğitimi alanında araştırma ve çalışmalar yapan düşünce insanları tarafından çeşitli fikirler ortaya atılarak yöntem ve uygulamalar öne sürülmüştür. Bununla birlikte tasarım eğitiminde, tasarım sürecine dair yöntemlerin belirlenmesi ve uygulanması ise tasarımın yapısal olarak karmaşık ve belirsiz olmasından dolayı kolay değildir. Tasarım sürecinin yapısını şematik bir biçimde formüle ederek aktarmak mümkün olmadığından, tasarım eğitiminde yaklaşım ve uygulamalarda çeşitlilikler ve farklılıklar görülmektedir. Çeşitlilik ve farklılıklar disiplinler arası yaklaşımlardan kaynaklanabileceği gibi aynı disiplin içerisinde içinde bulunulan koşullara bağımlı olan faktör veya uygulamalar doğrultusunda da ortaya çıkabilmektedir. İçmimarlık disiplini özelinde ise, tasarım eğitiminin merkezinde yer alan stüdyo bir kavram, unsur ve içmimarlık mesleğinin uygulanması bağlamında bir mekan olarak ortak bir anlam, yapı ve işleyişe sahip olsa da stüdyo derslerinde yürütülen tasarım süreci için çeşitli farklılıklar ve yaklaşımlar söz konusudur. Bu farklılıklar tasarım sürecinin yapısı, yani süreci oluşturan unsurlar ve tasarım sürecinde ele alınan tasarım bilgisi ve tasarım probleminde kendini göstermektedir. İçmimarlık eğitiminde stüdyo derslerinin çekirdek unsurunu oluşturan ve tasarım öğrencisine tasarım yapma kabiliyetini kazandırması amaçlanan tasarım süreci, söz konusu eğitimi veren kurumlarda aynı amaç ve işleyiş doğrultusunda şekillenip sonuçlanmaktadır. Diğer bir taraftan ise eğitimde, tasarım sürecinin akışını yönlendiren tasarım kavramının ele alınış biçimi, tasarım bilgisini edinme, kullanma ve aktarma ile tasarıma (sonuç ürün) ulaşma için uygulanan yöntemler farklılaşmaktadır. Stüdyo dersi için, içmimarlık eğitimin verildiği kurumlarda tasarım eğitimine olan yaklaşımların ve bünyesinde bulunduğu fakültelerin yapısal çeşitliliği ile müfredat farklılıklarının etken olması sebebiyle farklı tanım, isimlendirmeler ve işleyişler mevcuttur.

Tasarım stüdyosu, tasarım atölyesi, iç mekan tasarımı ve içmimari proje gibi içmimarlık eğitimi müfredatlarında yerini almaktadır. Stüdyo dersinin yapı ve işleyişinde bulunan farklılık ve çeşitliliklere karşın temelde bu dersler, içmimarlık disiplini teori ve pratiklerinin gereklilikleri kapsamında şekillenmiştir. Bu gereklilikler, tasarım eylemi ve tasarım sürecine ilişkin kuramsal ve uygulamaya dair bilgi ve becerilerin bütününü ifade eder. Stüdyo dersleri, tasarım sürecinin ve tasarım eyleminin gerçekleştiği, tasarım yapmaya ilişkin öğretme ve öğrenme eylemlerinin tecrübe edildiği bir derstir. Temel bir yaklaşım doğrultusunda bu derslerin düşünce sistematiği 'Tasarım nedir? ve Tasarım nasıl yapılır?' sorularına cevap aranmasıyla oluşmaktadır. Stüdyo dersleri, içmimarlık eğitim müfredatı bünyesinde yer alan teorik derslerden edinilen kuramsal bilgilerin ve söz konusu ders sürecinde kazanılan tasarım bilgisinin analiz edilip içselleştirildiği ve sentezlendiği dolayısıyla öğrenci tarafından tasarım sürecinin gerçekleştirilebilmesi için bir alan sağlamaktadır. Çalışmanın kaynağını oluşturan "Comparison of Studio Courses on Design Scale in Interior Architecture Education (The Cases of Universities from Türkiye and Poland) başlıklı yüksek lisans tezinde, incelemenin konusu olan stüdyo derslerinin tasarım ölçeğinde karşılaştırmalı analizi gerçekleştirilirken, hem yöntem ve yaklaşım çeşitliliklerinin var olması hem de analiz bulgularının temel bir zemine oturan ortak bir ölçüt üzerinden ele alınıp irdelenebilmesi için bir kılavuz görevi görmesi amacıyla bir ölçek olarak ortaya konulmuştur. Bu ölçek, diğer bir ifade ile çalışma altlığı, yapılan tasarım araştırmalarından elde edilen kuramsal yapı, içmimarlık disiplini özelinde yürütülen çalışmalar ve eğitim veren kurum ve kuruluşlardaki stüdyo

dersi uygulamaları ışığında oluşturulmuştur. Karşılaştırmalı analiz sürecinde bir yol haritası görevi gören söz konusu grafik, stüdyo derslerinin ana unsuru olan tasarım sürecini bir kavram, olgu ve eylemler bütünü olarak ele almaktadır. Şekil 1'de verilmiştir. Bir tasarım faaliyeti olarak tasarım süreci, stüdyo dersi kapsamında bir kavramın bir olguya evrilmesi ve bir tasarım (sonuç ürün) üretimi ile sonuçlanan eylemin yani tasarım eyleminin gerçekleştiği yapı olarak ortaya konmaktadır. Kurgulanan grafik, tasarım eyleminin ne tür bir tasarım etkinliği olduğu ve tasarım eylemi gerçekleştirilirken nasıl bir zihinsel faaliyetin söz konusu olduğu ile ilgilenmektedir.

Tasarım araştırmaları bağlamında 1960'lı yıllarda tasarım sürecini sistematik bir şekilde açıklamaya çalışan ve bununla birlikte tasarım eylemini sonuç ürün (çözüm) odaklı bir problem çözme olarak tanımlayan yaklaşımlar mevcuttur. Simon (1973), bu tanımlama ve yaklaşımda bulunan ilk kuramcılardan biridir. Tasarım disiplini içerisindeki mimari tasarım sürecini inceleyen araştırmacılardan Rowe (1987), Hamel (1990), Lawson (1994) da tasarım sürecini bir problem çözme süreci olarak tanımlamaktadırlar. Ayrıca Hamel'e (1990) göre mimari tasarım etkinliği bağlamında, bir problem çözme eylemi, yapı olarak analiz, sentez ve değerlendirme evrelerini kapsamalıdır. Broadbent (1995), Jones (1970), Archer (1969), Alexander (1977), Schön (1981) ve Simon (1973) gibi araştırmacılar tarafından çalışılan modellerin tamamında da tasarım süreci analiz, sentez ve değerlendirme ile sonlanan birbiri ardına gelişen eylemler bütünü olarak kabul edilmiştir. Kurgulanan grafik ise, söz konusu yaklaşım ve kabullerden yola çıkılarak yapılandırılmıştır.

Grafikte, içmimarlık eğitimi müfredatının merkezinde yer alan stüdyo dersleri çerçevesinde "Tasarım Eylemi Süreci: Bir Tasarım Problemi Çözüm Süreci" biçiminde nitelendirilerek ele alınmıştır. Tasarım kavramı, zihinde oluşan tasavvur-biçim, tasarım süreci ve tasarlama eylemi sonucunda ortaya çıkan ürün ya da tasarım yapma faaliyetinin kendisi gibi bünyesinde birden fazla anlam barındırmaktadır (TDK, 2025). Bu sebeple grafikte, tasarım; tasarım süreci ve tasarım eylemi sonunda elde edilen çıktı, tasarlanan şey, sonuç ürün anlamında kullanılmıştır. Tasarım yapma durumunu, tasarlama faaliyetini anlatmak için ise "Tasarım Eylemi" ifadesi kullanılmıştır. Tasarım eylemi ile başlayıp tasarlanan bir ürünün elde edildiği, tasarlama işinin somut bir çıktısı ile sonlanan yaratıcı zihinsel süreç, "Tasarım Eylemi Süreci" olarak belirtilmiştir.



Şekil 1. Tasarım Eylemi Süreci, Kaynak: Türcan, 2023

Tasarım Eylemi Süreci

İçmimarlık eğitiminde, bir öğrenme ortamı olan stüdyo derslerinde yürütücü ve öğrenci arasında tasarım eylemi süreci gerçekleşir (Demirbaş, 2001). Bu süreç üç evreden oluşur. Birinci evrede, tasarım eylemi bu evrede başlar. Yürütücü, öğrenciye tasarım bilgisine (temel-ön bilgi) ilişkin aktarım yapmaya başlar. Öncelikle öğrencinin, tasarım kavramı veya tasarım problemi bilgisine ilişkin kuramsal bilgiyi edinmesini sağlar. İkinci evrede, öğrenci, birinci evrede kendisine aktarılan ve bireysel öğrenmesini gerçekleştirdiği tasarım bilgisinin, bir tasarıma (sonuç ürün) ulaşmaya yönelik yürütücü tarafından verilen tasarım kavramı veya tasarım problemiyle ilişkilendirip analizini yapar. Tasarım eylemi süreci sonunda bir tasarıma ulaşmak için geliştirilecek olan tasarım fikri, öğrencinin tasarım bilgisini zihinsel yaratıcılık faaliyeti ile sentezlemesi sonucu oluşur. Üçüncü evreye gelindiğinde, ikinci evrede bir ön tasarım fikri ile oluşturduğu tasarım olgusunu, tasarım dili bilgisini kullanarak çeşitli mimari temsil araçları olan teknik resim, eskiz ve bilgisayar destekli mekan tasarımı araçları yardımıyla üç boyutlu görsellerden faydalanarak kendine ait bir tasarım dili ile ifade eder. Tasarım eylemi süreci sonunda elde edeceği tasarımını (sonuç ürün) da oluşturduğu ve geliştirdiği tasarım dili ile aktarır. Yürütücü, yaptığı bilgi aktarımının yanı sıra öğrencinin tasarım eylemini yönlendirmeye ve öğrenci ile etkileşimde olmaya, ortaya kabul edilebilir bir tasarım (sonuç ürün) çıkana kadar devam eder. Bu evrenin sonunda öğrenci taraflı otaya koyulan tasarım (sonuç ürün) ile tasarım eylemi süreci sona erer ve tasarımın ölçme ve değerlendirmesi yapılır.

Tasarım Bilgisi (Temel-Ön Bilgi)

Tasarım Bilgisi (Temel-Ön Bilgi), tasarım eylemi sürecinin tüm evrelerinin ana unsurudur. Formel tasarım eğitimine ilişkin temel kavramların, tasarımda özne (insan / kullanıcı) ile nesne (varlık) bilgisinin ve bunların özellikleri ile ilişkilerinin tanımlandığı bilgi alanıdır. Tasarım kavramı, tasarım eylemi ve sürecine ilişkin kuramsal bilgiyi içerir. Bilgi kavramına dair yapılan araştırmalarda tasarım bilgisi temelde iki gruba ayrılarak ele alınmaktadır. Akın (1986) ve Uluoğlu'nun (1990)

çalışmalarına göre, bu iki temel bilgi tanımlayıcı ve işlemci bilgidir. Tanımlayıcı bilgi, kavramların ve olguların tanımlanmasına yarayan bilgi, nesne bilgisi, nesnelerin özellikleri ve nesneler arası etkileşim ile ortaya çıkan bilgidir. İşlemci bilgi ise, tasarım süreci ve tasarım eylemi bağlamında nasıl yapılacağı, çalıştırılacağı, işletileceği ve ortaya çıkan şeyin aktarımı ile ilgilenen bilgidir. Tanımlayıcı bilgi; nesne bilgisi, tasarım problemi bilgisi, yapım veya gerçekleştirme bilgisi olarak üç alt kategoride ele alınmıştır. İşlemci bilgi ile öğrenci "Tasarım nasıl yapılır?" sorusuna cevap bularak tasarım eylemine dair yöntemler edinir, geliştirir ve tasarım eylemi sürecinde tasarım fikirlerini ve tasarımını (sonuç ürün) aktarmayı, ifade etmeyi öğrenir. İşlemci bilgi; süreç bilgisi, tasarım eylemi bilgisi ve tasarım dili bilgisi olarak üç alt kategoride incelenmiştir.

Tasarım Kavramına Yaklaşım (Bir Tasarım Problemi)

Stüdyo derslerinde ele alınan bu tasarım problemi; yapısal olarak analiz edilebilmesi için mevcut bulunan durumlar bütünü ile bir kavram, konsept ve yeni bir durumdan bir tasarım problemi oluşturma olarak iki şekilde ele alınmıştır. Mevcut tasarım probleminde, belirli ve birden fazla durum söz konusudur. Bu durumlar kendi içinde yapılarına göre ayrılmaktadır. Bu doğrultuda, bir kapsam doğrultusunda ihtiyaca cevap vermesi amacıyla belirlenen bir tasarım problemi ya da var olan bir durumu geliştirme, daha iyi bir alternatifini oluşturma veya değişen, değişmekte olan bir duruma mevcut durumun dönüşümünü sağlayarak sürdürülebilirliğin sağlanması için belirlenen tasarım problemi olarak şekillenmektedir.

Tasarım Kavramı ve Stüdyo Derslerine Yaklaşımın Türkiye'deki Devlet Üniversitelerinin Müfredat ve Ders Planlamaları Üzerinden Okunması

Afyon Kocatepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü

Afyon Kocatepe Üniversitesi, 1992 yılında kurulmuş olup, Güzel Sanatlar Fakültesi 2001 yılında faaliyete geçmiştir. Güzel Sanatlar Fakültesi bünyesinde Geleneksel Türk Sanatları Bölümü, Resim Bölümü, Seramik Bölümü ile Sinema ve Televizyon bulunmaktadır. İçmimarlık disiplininde verilen eğitim, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı adı ile 2012-2013 akademik yılında eğitim-öğretime başlamıştır. Akademik kadrosunu ise, (1) profesör, (1) doçent, (4) doktor öğretim üyesi, (1) araştırma görevlisi, (3) öğretim görevlisi oluşturmaktadır. İçmimarlık Bölümü stüdyo dersleri, "İçmimari Proje" adı ile müfredatta yer almaktadır. 2024-2025 eğitim ve öğretim yılı ders akış ve planına göre İçmimari Proje 1 konusu, stüdyo dersi tasarım sürecinin birinci evresinde, bir ticari mekan tasarımı olarak kapsam, alan ve sınırlılıkları ile birlikte öğrenciye aktarılmıştır. Proje konusuna ilişkin teori ve uygulamayı içeren tasarım bilgisinin (temel-ön bilgi) dersin yürütücüleri tarafından öğrencinin edinmesi sağlanmıştır. Söz konusu stüdyo dersinde aktarılan tasarım bilgisi, proje konusu diğer bir ifadeyle tasarım problemi bilgisini ve tasarım süreci sona erene kadar problemin kapsam ve sınırlılıklarına bağımlı olarak öğrencinin benimsemesi beklenen tasarım kavramı yaklaşımını kapsamaktadır. Birincil tasarım problemi bilgisi olarak belirlenen ticari mekan tasarımı sonrası ikincil aşamada, öğrencinin çalışması beklenen ve dersin yürütücülerince karar verilen ticari mekan tasarımına yönelik fonksiyon havuzu oluşturulmuştur. Öğrenciden, sunulan alternatif fonksiyonlardan tasarım eylemini gerçekleştireceği bir fonksiyonu belirlemesi istenir. Bu bağlamda, öğrenciden bir kavram, konsept veya durum üzerinden bir tasarım problemi oluşturması ve geliştirmesi beklenir. Öğrenci birincil olarak kendisine aktarılan tasarım problemi

bilgisinden yola çıkarak tasarım eylemini gerçekleştireceği kendine ait özgün bir tasarım fikri dolayısıyla bir tasarım problemi oluşturur. Öğrenci, oluşturduğu bu tasarım problemine ilişkin olarak tasarım eylemi süresince, tasarımına (sonuç ürün) ulaşmada kılavuz olabilecek tasarım bilgisini de yürütücü yönlendirmeleriyle analiz eder. Ayrıca stüdyo dersi tasarım süreci ile ölçme ve değerlendirmede öğrencilerden tasarımlarını (sonuç ürün) ifade ederken kullanmaları gereken tasarım dili bilgisi de yürütücüler tarafından sunulmuştur. Lisans 2. Sınıf (3. ve 4. Yarıyıl) müfredat bilgisine göre, zorunlu ders havuzunda; İçmimari Proje I-II, Bilgisayar Destekli Mekan Tasarımı I-II, Yapı Malzemeleri, İnce Yapı, Perspektif, Renk ve Doku ile Ergonomi dersleri bulunmaktadır. Seçmeli ders havuzunu ise; Fotoğrafçılık, İç Mekanda Grafik İletişim, Kurum Kimliği ve Kurumsal Kimlik Tasarımı, İç Mekan Kullanıcı Donatı İlişkisi, Biçim Algı İlişkisinin İç Mekanda Kullanımı, İç Mekan Tasarımında Göstergebilim, Islak Mekan Tasarımı, Çocuk Mekanları Tasarımı ve Sahne Tasarımı oluşturmaktadır.

Akdeniz Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İçmimarlık Bölümü

Akdeniz Üniversitesi Mimarlık Fakültesi bünyesinde bulunan İçmimarlık Bölümü, 2000 yılında kurulmuş ve eğitim faaliyetine başlamıştır. Fakültede İçmimarlık Bölümü dışında Mimarlık, Peyzaj Mimarlığı, Şehir ve Bölge Planlama ve Endüstriyel Tasarım bölümleri bulunmaktadır. Bölümün akademik kadrosunu, (2) profesör, (3) doçent, (3) araştırma görevlisi ile (2) öğretim görevlisi oluşturmaktadır. İçmimarlık eğitimi işleyiş ve yapısı doğrultusunda stüdyo dersleri, "Tasarım Stüdyosu" olarak verilmektedir. Tasarım Stüdyosu II'nin ders içerik ve planlama çıktısında, söz konusu dersin öğrencinin tasarım sürecine ilk kez dahil olduğu ve tasarım eylemini deneyimlediği ders olması sebebiyle birinci sınıfta Temel Tasarım I ve II derslerinde edinmiş olduğu tasarım bilgisini analiz etmesi ve sentezlemesi beklendiği belirtilmektedir. Stüdyo kapsamında, mevcut bir tasarım problemi bilgisi olarak öğrenciden kütüphane bünyesinde okuma salonu, müzeye ait niş bir shop, kafe oturma alanı, tatil evi ya da modüler konut çözümleri gibi çeşitli işlevlere sahip kapalı ve açık modüler birimler tasarlaması istenir. Tasarım sürecinde bu stüdyoda öğrenciden kompleks yapılar içinde yer alan birim mekanların yapının tümü ile geliştirdiği dikey ve yatay etkileşimi irdelemesi ve öğrenmesi beklenir. Tasarım Stüdyosu'nda, tasarım probleminin dersin yürütücülerince belirlenmesinde öğrencinin, tasarım kavramına özgün yaklaşımlar geliştirmesi, iç ve dış mekan algısının oluşması ile ölçek ve oran hakimiyetinin gelişmesine imkan sağlayacak problem türleri öncelikli olarak dikkate alınmaktadır. Lisans 2. Sınıf (3. ve 4. Yarıyıl) müfredat bilgisine göre, zorunlu ders havuzunu; Tasarım Stüdyosu I-II, Ölçek ve İnsan, Taşıyıcı Sistemler, Tasarımda İnsan Faktörü, İçmimarlık Kavramları, Yapı Malzemeleri, Malzeme Bilgisi, Mobilya Tasarımı I ve Yapı Bilgisi dersleri oluşturur. Bölümün seçmeli ders havuzunda; Tasarım Kuramları, 20.YY Mimarisi, Maket, Eskiz Teknikleri, İç Mekanda Kurumsal Kimlik, Mobilya Konstrüksiyon II, Satış ve Sergileme Üniteleri, Mimari Tasarım Sürecinde Maket, Mimarlıkta Evrensel Tasarım, Proje Sunum Teknikleri, Kültürel Coğrafya, Yaya Mekanları Tasarımı, 19. Yüzyıl Mimarisi, Türk Mimarisi, Sunum Teknikleri, Mobilya Konstrüksiyon I, Mimarlıkta Maket Teknikleri, Yerleşme Alanları Tasarımı dersleri yer alır.

Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü

Hacettepe Üniversitesi'nde İçmimarlık Bölümü, Güzel Sanatlar Fakültesi çatısı altında yer almaktadır. 1985-1986 eğitim-öğretim yılında öğrenci almaya başlamıştır. Ayrıca Güzel Sanatlar Fakültesinde, İçmimarlık ve çevre tasarımı bölümü ile birlikte Dijital Oyun Tasarımı, Grafik, Heykel, Resim ile Seramik ve Cam bölümleri bulunur. Çalışma konusu olan ilgili bölümün akademik kadrosunu, (6) profesör, (3) doçent, (3) doktor öğretim üyesi, (6) araştırma görevlisi, (2) öğretim

görevlisi oluşturmaktadır. İçmimarlık eğitimi müfredat sisteminde stüdyo dersleri, "İç Mekan Tasarımı" olarak adlandırılmaktadır. İç Mekan Tasarımı I-II stüdyosu ders içeriğinde, öncelikli olarak öğrencilerden, mekan tasarlama yetisini kazandırma hedefi doğrultusunda özgün fikirler geliştirme ile yaratıcı zihinsel sürecin merkeze alındığı tasarım problemi bağlamında bir analitik araştırma gerçekleştirmeleri beklenmektedir. Tasarım sürecinin ilk evresindeki bu araştırmanın, örnek mimari yapı incelemesi ile örnek projelerin mekansal ilişkiler ve organizasyonlarının analiz edilmesi istenmektedir. Bölüme ait ders planlama ve içerik çıktılarında söz konusu stüdyo kapsamında öğrenciye aktarılan tasarım problem türlerine ilişkin detaylı bir bilgi bulunmamaktadır. Bununla birlikte dersin yürütücüleri tarafından tasarım probleminin belirlenmesinde öğrencinin, tasarım eylemini deneyimlerken tasarım ilkeleri, stratejileri ve yöntemleri, insan-nesne-çevre ilişkilerinde antropometrik boyutlar ile sabit donatı ve mobilya bilgisini analiz edip sentezlemesine imkan sağlayan problem türlerinin dikkate alındığı belirtilmektedir. Lisans 2. Sınıf (3. ve 4. Yarıyıl) müfredat bilgisine göre, zorunlu ders havuzunda; İç Mekan Tasarımı I-II, Mekan Tasarım Tarihi I-II, Mobilya Yapım Yöntem ve Teknikleri I-II, İç Mekanda Yapım ve Malzeme I-II, Görsel Anlatım Teknikleri I-II dersler yer alır. Seçmeli ders havuzunda ise; Mekanda Kavram Geliştirme, Mobilyada Üst Yüzey İşlemleri, İç Mekanda Grafik İletişim, Bilgisayar Destekli Mekan Tasarımı I, İç Mekanda Sergileme Yöntemleri, Ergonomi, İçmimarlıkta Bilgisayar Destekli Tasarım ve Bilgisayar Destekli Mekan Tasarımı II bulunur.

Karadeniz Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İçmimarlık Bölümü

Karadeniz Teknik Üniversitesi'nde içmimarlık Bölümü, Mimarlık Fakültesi bünyesinde bulunmakta olup 1993 yılında kurulmuştur. Mimarlık fakültesinde, İçmimarlık bölümünün yanı sıra Mimarlık ile Şehir ve Bölge Planlama bölümleri yer almaktadır. İçmimarlık bölümünde, (6) profesör, (1) doçent, (1) doktor öğretim üyesi, (7) araştırma görevlisi ve (3) öğretim görevlisi bulunmaktadır. Stüdyo dersleri, ilgili bölümde "İçmimari Proje" adı ile verilmektedir. Bölümün, İçmimari Proje Uygulama ve Değerlendirme Esasları'nda belirtilen proje konusunun belirlenmesinde dikkate alınan yaklaşımlar ve yöntemler, İçmimari Proje III ve İçmimari Proje IV stüdyolarında işlevsel iç mekan tasarımına önceleyen, mekanlar arası diyalektiğin ve modüler mekan ölçeğinde mekânsal organizasyonun, malzeme detaylarının, sabit ve hareketli mobilyaların çözümlenmesi ve tasarımını olumlayan potansiyeldeki tasarım problemlerini kapsamalıdır. 2025-2026 eğitim ve öğretim yılı için, İçmimari Proje III'de öğrencilere doğrudan aktarılan mevcut bir tasarım problemi türünde butik pastane tasarımı olarak belirlenirken, İçmimari Proje IV'de ise, butik eğitim merkezi olarak karar verilmiştir. Lisans 2. Sınıf (3. ve 4. Yarıyıl) müfredat bilgisine göre, zorunlu ders havuzunu; İçmimari Proje III-IV, Malzeme Bilgisi I-II, Bilgisayar Destekli Tasarım I-II, Estetik, Taşıyıcı Sistemler, Detay Bilgisi, İç Mekanda Yüzey Anlatımı dersleri oluşturur. Seçmeli ders havuzunu; Meslek Etiği, İnsan Mekan İlişkisi, Yaratıcı Düşünme, Soyut Düşünme, Tasarımda Esneklik, Iç Mekanda Mimari Stiller-1, İç Mekanda Sınır Öğeleri, Fotoğrafçılık, Duyusal Farkındalık ve Tasarım, Ütopya ve Tasarım, İç Mekan Tasarımında Renk Kullanımı dersleri meydana getirir.

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İçmimarlık Bölümü

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi İçmimarlık Bölümü, 1925 yılında eğitim faaliyetine başlamıştır. Mimarlık fakültesi çatısı altında, Mimarlık, Şehir ve Bölge Planlama, Endüstriyel Tasarım ve İçmimarlık bölümleri yer almaktadır. İçmimarlık bölümünün akademik kadrosunda ise, (8) profesör, (7) doçent, (6) doktor öğretim üyesi ve (2) araştırma görevlisi bulunmaktadır. Söz konusu eğitim müfredatında stüdyo dersleri, "Proje" olarak yer almaktadır. Proje I ve II'de, ders

yürütücülerinin belirlediği içmimari ölçekte bir problemin öğrenci tarafından tanımlama, anlamlandırma ile bu probleme ilişkin araştırma ve bilgi setlerine ulaşma, elde edilen tasarım bilgisinin analizi ve sentezi sonrası bir tasarım fikri geliştirilmesi amaçlanmaktadır. Ayrıca öğrencinin geliştirdiği tasarım fikrini sonuç ürüne dönüştürme ve tasarladığı ürüne en uygun tasarım dili bilgisini kullanarak sunum ve ifade etme yöntemlerini oluşturmasını kapsar. Proje I-II stüdyosunda öğrenciden, tasarım sürecinde sorumlu olduğu tasarım problemini bireysel olarak anlamlandırması ve sonrasında ise probleme ilişkin ilgili tasarım bilgisine sadece doğrudan dersin yürütücüsünden değil mevcut örneklerin ön araştırması ve analizi, iç mekan tasarımının gerçekleştirileceği alan ve kullanıcı profili kapsamında kavramsal yaklaşımın ve senaryonun oluşturulması istenmektedir. İlgili içmimarlık bölümünün ders içerik çıktılarında, stüdyoda aktarılan tasarım problemi bilgisine dair belirtilen bir kapsam ve sınırlılık olmaması ile birlikte, söz konusu stüdyolarda, temel tasarım bilgisini içeren bilgi setlerinin tasarım sürecine dahil olan öğrenci tarafından kullanılmasını ve insan, nesne ve çevre arasındaki morfolojik ilişkileri kavramasını önemseyen tasarım problemi türleri ele alınmaktadır. Lisans 2. Sınıf (3. ve 4. Yarıyıl) müfredat bilgisine göre, zorunlu ders havuzunda; Proje I-II, Bilgisayar Destekli Tasarım II, Malzeme I-II, Yapı Donatımı I-II, Tasarım Tarihi I-II, Mekan Bilgisi I-II, Detay Çözümleme, Mobilya Tasarımı, İnsan Odaklı Tasarım Yaklaşımları bulunur. Seçmeli ders havuzunu; Kurum Kimliği ve Kurumsal Tasarım, Portfolyo Tasarımı, Evrensel Tasarım İlkeleri, Serbest El Perspektifi, Ofis İç Mekan Tasarımında Esneklik, Kurgusal Mekanlarda Tasarım ve Tasarımda Yapay Zeka, Uygulamalı Desen, Biçimde Soyutlama, Mimarlık Tarihi I, Varoluş ve Mekan: Tasarımın Ontolojik Temelleri oluşturur.

Sonuçlar ve Tartışma

Çalışma için ele alınan Afyon Kocatepe Üniversitesi, Akdeniz Üniversitesi, Hacettepe Üniversitesi, Karadeniz Teknik Üniversitesi ve Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi'nin içmimarlık bölümlerinin müfredatında yer alan stüdyo dersleri; kurgulanan grafik, ilgili üniversite bölümlerinin eğitim ve öğretim müfredatları ve ders planlama çıktıları ile inceleme konusu olan içmimarlık bölümlerinin bulunduğu fakültelerdeki diğer lisans programları üzerine bir okuma ile analizi gerçekleştirilmektedir. İçmimarlık lisans eğitimi müfredatlarının genelinde, tasarım eğitiminin ilk yılında tasarım öğrencisine temel tasarım bilgisine yönelik dersler verilmekte olup stüdyo dersi, eğitimin birinci yılını izleyen dönemler itibariyle verilmeye başlanmaktadır. Bu sebeple üniversiteler arasındaki karşılaştırmalı analiz, içmimarlık bölümü lisans ikinci sınıf öğrencilerinin katılım sağladığı stüdyo dersleri ele alınarak yapılmaktadır. Stüdyo derslerinde, yürütücü tarafından aktarılan tasarım bilgisi ve tasarım sürecinde doğrudan öğrenciye verilen veya kendisinin geliştirmesi beklenen tasarım problemi, çalışmaya konu olan üniversitelerin içmimarlık eğitimlerinde çeşitlilik ve farklılık göstermektedir. Söz konusu durumun temelinde, eğitimin verildiği ilgili bölüm müfredat ve ders planlamalarının birbirinden farklı olması bulunmaktadır. Üniversitelerin içmimarlık bölümlerinin, Güzel Sanatlar Fakülteleri veya Mimarlık Fakülteleri bünyesinde yer alması, bu farklılığın ortaya çıkmasında önemli bir etken olduğu söylenebilir. Eğitim ve öğretim müfredat ve ders planlarındaki çeşitliliklere, değinilen fakültelerin çatısı altında içmimarlık bölümünün yanı sıra farklı sanat ve tasarım disiplinlerinden olan lisans programları ile kurulan ilişki de sebebiyet vermektedir. İçmimarlık bölümleri, müfredat ve ders planlamalarında bağımlı veya bağımsız bir şekilde, bulundukları fakültelerin bünyesinde yer alan diğer lisans programları ile disiplinler arası bir ilişki geliştirmektedir. Bu durum, içmimarlık eğitim ve öğretim müfredatı ve ders akışlarında doğrudan olmasa da etkisini göstermektedir. Söz konusu lisans programlarında yer alan dersler ile

içmimarlık bölüm dersleri bir etkileşim zemini bulurlar. Böylece fakültelerdeki diğer lisans programlarının eğitim ve öğretimlerinde benimsediği yaklaşım ve yöntemlerin mevcudiyeti, içmimarlık müfredatını oluşturan özellikle seçmeli olmakla birlikte zorunlu dersler havuzunda etkili olmaktadır. İçmimarlık bölümlerinin seçmeli dersler müfredatında, söz konusu programların potansiyelinden faydalanılmaktadır. Çalışmada üzerinde durulan çeşitlilikler, stüdyo dersi bağlamında ise tasarım sürecini oluşturan tasarım kavramını ele alış biçimlerinde, tasarım bilgisinin öğrenciye aktarılması, kullanılması ile tasarım probleminin aktarılması, oluşturulmasında gözlemlenmektedir. Tasarım sürecinde tasarım problemi, yürütücüler tarafından öğrenciye doğrudan bir mevcut tasarım problemi halinde verilmekte veya bir konsept dahilinde aktarılarak öğrenciden kendi tasarım problemini oluşturması istenmektedir. Bu bağlamda, stüdyo derslerindeki öğrenci ve yürütücünün etkileşimli olarak deneyimlediği tasarım eylemi süreçleri farklılaşmaktadır. Gelinen noktada, tüm bu hususlar, Türkiye'de yer alan içmimarlık eğitimi veren kurumlar arasında yapısal sistem ve işleyiş kapsamında bir dil birliğinin sağlanamamasına yol açmaktadır.

Kaynaklar

Akın, Ö. (1986). Psychology of Architectural Design. Pion Ltd, London.

Alexander, C. (1977). A Pattern Language. Oxford University Press, New York.

Archer, B. (1969). The Structure of the Design Process, eds: Broadbent, G., Words, A., Design Methods in Architecture, Lund Humphries, London, 76-102.

Broadbent, G. (1995). Architectural Education, Educating Architects. Academy Editions, London, 10-23.

Demirbaş, Ö.O. (2001). The Relation of Learning Styles and Performance Scores of The Students in Interior Architecture Education, Doktora Tezi, Bilkent Üniversitesi, Ekonomi ve Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Hamel, R. (1990). Over Het Denken van de Architect:een Cognitief Psychologische Beschrijving van het Onwerpprocess bij Architecten. AHA Books, Amsterdam.

Jones, C. (1970). Design Methods. Wiley-Interscience Ltd., London.

Lawson, B. (1994). Design in Mind. Oxford, Butterworth.

Rowe, G.P. (1987). Design Thinking. The MIT Press, Massachusetts.

Schön, D. (1981). Learning a Language, Learning to Design. CESCA, (1), 339-473.

Simon, H.A. (1973). The structure of ill-structured problems. Artificial Intelligence 4, 181-201.

TDK Türk Dil Kurumu Sözlükleri, https://sozluk.gov.tr/.

Türcan, M. (2023). Comparison of Studio Courses on Design Scale in Interior Architecture Education (The Cases of Universities from Türkiye And Poland), Yüksek Lisans Tezi, Afyon Kocatepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Afyonkarahisar.

Uluoğlu, B. (1990). Mimari Tasarım Eğitimi: Tasarım Bilgisi Bağlamında Stüdyo Eleştirileri, Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Afyon Kocatepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, https://imct.aku.edu.tr/.

Akdeniz Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İçmimarlık Bölümü, https://icmimarlik.akdeniz.edu.tr/.

Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, https://ict.hacettepe.edu.tr/.

Karadeniz Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İçmimarlık Bölümü, https://ktu.edu.tr/icmimarlik.

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İçmimarlık Bölümü, https://msgsu.edu.tr/akademik/mimarlik-fakultesi/bolumler/ic-mimarlik/.

İçmimarlık Öğretim Üyelerinin Deprem Farkındalığı Dersine Yönelik Gözlemlerinin Ön Değerlendirmesi

Preliminary Assessment of Interior Architecture Faculty Members' Observations Regarding the Earthquake Awareness Course

Ş. ERTAŞ BEŞİR[1], A. ILGIN POLAT[2], M. KASAP[3] [1]
Akdeniz Üniversitesi [2] Antalya Bilim Üniversitesi [3] Altınbaş Üniversitesi

Abstract: *This study focuses on a pilot application conducted within the scope of the "Earthquake Awareness in Interior Design" course, designed to improve interior architecture students' awareness of non-structural elements (NSEs) during earthquakes, and the observations and evaluations of the instructors participating in the course during this process. The research was conducted using a qualitative action research approach; data was collected through weekly observer diaries of the course instructors during the pilot study process in two different universities (Akdeniz University – face-to-face, Altınbaş University – online) in the 2022-2023 academic year. The course focused on examining non-structural elements (windows, doors, interior walls, suspended ceilings, interior cladding, interior stairs, furniture, accessories, lighting, equipment, elevators, etc.) that pose risks in interior spaces during earthquakes from a hazard-risk-precaution (HR-P-P) perspective; it was supported by applied activities such as 3D visualization, model studies, shaking board experiments, and safe furniture design for disadvantaged groups. The aim was to increase students' disaster awareness by organizing earthquake awareness seminars in cooperation with institutions such as AFAD and AKUT. Analyses were conducted using content analysis of observer journals. The findings reveal differences in interaction between face-to-face and online learning environments, students' initial knowledge gaps, and increased awareness throughout the process. Practical activities improved the ability to reflect earthquake safety in design decisions; group work and field observations positively contributed to learning; interaction remained limited in online classes, and motivation was observed to decrease. The study demonstrates that addressing earthquake safety and non-structural elements in interior architecture education through a systematic and applied curriculum is effective in increasing students' professional awareness. The instructors' observer journals are recommended as an important reflective tool for developing lesson plans, improving application activities, providing different learning environments, and adapting content for real-world classroom practice.*

Keywords: *Interior architecture education, design education, earthquake awareness, non-structural elements, observer journal, applied learning*

Özet: *Çalışma, içmimarlık öğrencilerinin depremler sırasında yapısal olmayan elemanlara (YOE) ilişkin farkındalıklarını geliştirmek amacıyla tasarlanan "İç Mekân Donanımında Deprem Farkındalığı" dersi kapsamında yürütülen pilot uygulamaya ve bu süreçte derse katılan öğretim üyelerinin gözlem ve değerlendirmelerine odaklanmaktadır. Araştırma, nitel bir eylem araştırması yaklaşımıyla yürütülmüş; dersin iki farklı üniversitede (Akdeniz Üniversitesi – yüz yüze, Altınbaş Üniversitesi – çevrim içi) 2022-2023 öğretim yılında pilot çalışma sürecinde ders yürütücülerinin haftalık gözlemci günlükleri aracılığıyla veri toplanmıştır . Ders, deprem sürecinde iç mekânlarda risk oluşturan yapısal olmayan elemanların (pencere, kapı, iç duvar, asma tavan, iç kaplama, iç merdiven, mobilya, aksesuar, aydınlatma, ekipman, asansör vb.) tehlike–risk–önlem (T-R-Ö) perspektifinde incelenmesine odaklanmış; 3B görselleştirme, maket çalışmaları, sarsma tahtası deneyleri ve dezavantajlı gruplara yönelik güvenli mobilya tasarımı gibi uygulamalı etkinliklerle desteklenmiştir. AFAD ve AKUT gibi kurumlarla iş birliği içinde deprem bilinci seminerleri düzenlenerek öğrencilerin afet farkındalığının artırılması hedeflenmiştir. Analizler, gözlemci günlüklerinin içerik analiziyle yapılmıştır. Bulgular; yüz yüze ve çevrim içi öğrenme ortamlarındaki etkileşim farklılıklarını, öğrencilerin başlangıçtaki bilgi eksikliklerini ve süreç içinde farkındalıklarının arttığını ortaya koymaktadır. Uygulamalı etkinlikler, deprem güvenliğini tasarım kararlarına yansıtma becerisini geliştirirken; grup çalışmaları ve saha gözlemleri öğrenmeye olumlu katkı sağlamıştır; çevrim içi derslerde etkileşim sınırlı kalmış ve motivasyonun düştüğü gözlenmiştir. Çalışma içmimarlık eğitiminde deprem güvenliği ve yapısal olmayan elemanlar konusunun sistematik ve uygulamalı bir ders programıyla ele alınmasının, öğrencilerin mesleki farkındalığını artırmada etkili olduğunu ortaya koymaktadır. Öğretim üyelerinin gözlemci günlükleri, ders planlarının geliştirilmesi, uygulama etkinliklerinin iyileştirilmesi, farklı öğrenme ortamlarının sağlanması ve gerçek ders uygulamasının gerçekleştirilmesi için içerik uyarlamaları yapılması açısından önemli bir yansıtıcı araç olarak önerilmektedir.*

Anahtar Kelimeler: İçmimarlık *eğitimi, tasarım eğitimi, deprem farkındalığı, yapısal olmayan elemanlar, gözlemci günlüğü, uygulamalı öğrenme*

Corresponding author: 1 Şebnem Ertaş Beşir| Akdeniz University 2 Ayşe Ilgın Polat | Antalya University ilgin |polat@antalya.edu.tr 3 Merih Kasap Altınbaş | University

Geleneksel El Sanatlarının Çağdaş Mobilya Tasarımına Entegrasyonu: Kilim Motifleri Üzerine Bir Stüdyo Deneyimi

Integration of Traditional Handicrafts into Contemporary Furniture Design: A Studio Experience with Rug Motifs

A. ÇELENK ÇAVDAR[1] [1] Gümüşhane Üniversitesi

Abstract: *Traditional handicrafts are among the most important carriers of cultural identity and elements ensuring the continuity of social memory. Kilims, widely produced in the Anatolian region, are not only functional items in daily life but also aesthetic values with deep symbolic meanings. The main aim of this study is to examine how traditional kilim motifs can be integrated into contemporary furniture design processes and to present a studio experience carried out in this context. Within the scope of the study, kilim patterns from different regions were examined; in particular, the form, surface arrangement, and color understanding of geometric, plant, and stylized figurative motifs were analyzed. In the studio process, students were expected to integrate these motifs with contemporary furniture design; digital modeling, sketching, and prototyping methods were used in the design practice. Thus, the usability of motifs not only as a superficial decorative element but also as a tool guiding innovative design approaches was discussed. One of the focal points of the study was balancing the preservation of the cultural context with the needs of today's users. The findings show that kilim motifs can create a design language that supports cultural sustainability, going beyond being merely an aesthetic element in furniture design. The studio experience allowed students to reinterpret traditional motifs and translate them into contemporary furniture designs, thus creating a strong bridge between cultural heritage and modern design. As a result, this study proposes a viable model for the reproduction of local values in design education, specifically focusing on Gümüşhane Zilli kilim motifs, and offers the potential to establish a new dialogue between the traditional and the contemporary.*

Keywords: *Rug, Motif, Furniture Design, Design Education*

Özet: *Geleneksel el sanatları, kültürel kimliğin taşıyıcıları ve toplumsal belleğin sürekliliğini sağlayan en önemli unsurlar arasında yer almaktadır. Anadolu coğrafyasında yaygın biçimde üretilen kilimler, yalnızca gündelik yaşamda işlevsel nitelik taşıyan eşyalar değil, aynı zamanda derin sembolik anlamlara sahip estetik değerlerdir. Bu çalışmanın temel amacı, geleneksel kilim motiflerinin çağdaş mobilya tasarım süreçlerine nasıl entegre edilebileceğini incelemek ve bu bağlamda gerçekleştirilen bir stüdyo deneyimini ortaya koymaktır. Çalışma kapsamında farklı yörelere ait kilim desenleri incelenmiş; özellikle geometrik, bitkisel ve stilize figüratif motiflerin form, yüzey düzeni ve renk anlayışı çözümlenmiştir. Stüdyo sürecinde öğrencilerden, söz konusu motifleri çağdaş mobilya tasarımı ile bütünleştirmeleri beklenmiş; tasarım pratiğinde dijital modelleme, eskiz ve prototipleme yöntemleri kullanılmıştır. Böylece motiflerin yalnızca yüzeysel bir dekoratif unsur olarak değil, aynı zamanda yenilikçi tasarım yaklaşımlarına yön veren bir araç olarak kullanılabilirliği tartışılmıştır. Çalışmanın odak noktalarından biri, kültürel bağlamın korunması ile günümüz kullanıcılarının ihtiyaçlarının dengelenmesi olmuştur. Bulgular, kilim motiflerinin mobilya tasarımında salt estetik bir unsur olmanın ötesinde, kültürel sürdürülebilirliği destekleyen bir tasarım dili oluşturabileceğini göstermektedir. Stüdyo deneyimi, öğrencilerin geleneksel motifleri yeniden yorumlayarak çağdaş mobilya tasarımlarına aktarmalarına olanak tanımış; böylece kültürel miras ile modern tasarım arasında güçlü bir köprü kurulmuştur. Sonuç olarak, çalışma Gümüşhane Zilli kilim motifleri özelinde, tasarım eğitiminde yerel değerlerin yeniden üretimine yönelik uygulanabilir bir model önermekte; geleneksel ile çağdaş olan arasında yeni bir diyalog kurma potansiyeli sunmaktadır.*

Anahtar Kelimeler: *Kilim, Motif, Mobilya Tasarımı, Tasarım Eğitimi*

Corresponding author: 1 Ayşegül Çelenk Çavdar | Gümüşhane University | aysegulcelenk@hotmail.com

Filmin Rengi Mi, Müziğin Rengi Mi? Disiplinler Arası Bir Yöntemle İçmimarlık Öğrencilerinin Renk Algısı Analizi

Is the Color of the Film or the Music? An Interdisciplinary Approach to Analyzing the Color Perception of Interior Architecture Students

B. SAVAŞ[1], İ. E. KAVUT[1] 1 Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

Abstract: *This study aims to compare auditory and visual perception using an interdisciplinary method in the transmission of color theory to first-year interior architecture students receiving basic design education, and to add a new dimension to color expression in design education. The hypothesis of this study is that, based on the idea that expressing color solely through visual means is insufficient in design education, developing a method that also activates auditory color perception would be a more comprehensive approach, allowing students to symbolize and express colors more deeply within their inner worlds and imaginations. In this study, an applied process was followed with seven first-year interior architecture students; students were asked to produce two separate color palettes based on film scenes and the music associated with those scenes. To provide objective data and comparative analysis, artificial intelligence-based analyses were used only for the automatic extraction of HSV (Hue, Saturation, Value) color bands; students' individual interpretations were evaluated using classical methods. This study examines students' intuitive and systematic color perception through the combined use of film music and film scenes, evaluating the dimensions of color perception influenced by the simultaneous effect of music and imagery. As a result, this approach offers an innovative and inclusive method in both interior design education and multisensory perception studies; furthermore, thanks to the developed automated analysis techniques, it makes the relationship between color and music accessible to different student profiles and potentially to visually impaired individuals. In the study, when comparing objective data obtained from AI-based automated HSV (Hue, Saturation, Value) analyses with color palettes created by students using classical methods, it was observed that the effect of film music on students' color perception was significantly reflected in the HSV results. Further development of the method is planned by applying it to different student groups and visually impaired individuals.*

Keywords: *Design Education, Film Music, Color, HSV Analysis, Relationship of Color and Music*

Özet: *Bu çalışma, temel tasarım eğitimi alan birinci sınıf içmimarlık öğrencilerine renk teorisinin aktarımında, işitsel ve görsel algının disiplinlerarası yöntemle karşılaştırılması ve tasarım eğitiminde renk anlatımına yeni bir boyut kazandırmak amacıyla tasarlanmıştır. Bu çalışmanın hipotezi, yalnızca görsel yollarla rengin anlatılmasının tasarım eğitiminde yeterli olmadığı düşüncesinden yararlanarak işitsel olarak da renk algısını harekete geçiren bir yöntem geliştirmenin; öğrencilere renkleri kendi içsel dünyalarında ve hayal güçlerinde daha derinden sembolize etmelerine ve ifade etmelerine olanak tanıyacağından daha kapsayıcı bir yöntem olduğunu öne sürmektedir. Çalışmada, yedi birinci sınıf içmimarlık öğrencisiyle uygulamalı bir süreç izlenmiş; öğrencilerden film sahnelerine ve aynı sahnelere ait müziğe göre iki ayrı renk paleti üretmeleri istenmiştir. Nesnel veri ve karşılaştırmalı analiz sağlamak amacıyla, yalnızca otomatik HSV (Hue, Saturation, Value) renk bantlarının çıkarılmasında yapay zeka tabanlı analizlerden yararlanılmış; öğrencilerin bireysel yorumları ise klasik yöntemlerle değerlendirilmiştir. Film müziği ve film sahnelerinin birlikte kullanımı ile öğrencilerin hem sezgisel hem de sistematik renk algısı incelenmiş, müzik ve görüntünün eş zamanlı etkisiyle renk üzerindeki algı boyutları değerlendirilmiştir. Sonuç olarak, bu yaklaşım hem içmimarlık eğitiminde hem de çoklu duyusal algı çalışmalarında yenilikçi ve kapsayıcı bir yöntem sunmakta; ayrıca geliştirilen otomatik analiz teknikleri sayesinde, renk ve müzik arasındaki ilişkiyi farklı öğrenci profilleri ve potansiyel olarak görme engelliler için de erişilebilir kılmaktadır. Çalışmada, yapay zeka tabanlı otomatik HSV analizlerinden elde edilen nesnel veriler ile öğrencilerin klasik yöntemlerle oluşturduğu renk paletleri karşılaştırıldığında, film müziğinin öğrencilerin renk algısı üzerindeki etkisinin belirgin bir şekilde HSV (Hue, Saturation, Value) sonuçlarına yansıdığı gözlemlenmiştir. Yöntemin farklı öğrenci grupları ve görme engelli bireylerle uygulanarak geliştirilmesi planlanmaktadır.*

Anahtar Kelimeler: *Tasarım Eğitimi, Film Müziği, Renk, HSV Analizi, Renk ve Müzik İlişki*

Corresponding author: 1 Burçin Savaş | Mimar Sinan University | burcincsk@gmail.com 2 İsmail Emre Kavut | Mimar Sinan University

Disiplinlerarası Boşluk: İçmimarlık Eğitiminde Grafik Tasarım Öğelerinin Önemi

Interdisciplinary Gap: The Importance of Graphic Design Elements in Interior Architecture Education

F. MENDİ[1], N. KOYUTÜRK[2] [1] Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi [2] Hacettepe Üniversitesi

Abstract: *Interior architecture is an interdisciplinary field intertwined with areas such as sociology, psychology, philosophy, visual communication, and graphic design. Despite this multifaceted and layered structure, undergraduate interior architecture education in our country does not adequately support this structure. Yet, graphic design elements are effectively utilized in the visual transmission of interior architecture projects and in shaping spatial experience. Visual communication elements such as typography and pictograms, which are an important part of interior design and directly affect spatial experience, are often not considered as a whole with the design, but rather as superficial additions to the space. This study emphasizes the importance of integrating graphic design elements into interior architecture education, considering their critical role in spatial communication and user experience. The research examines how graphic design elements are used in spatial design and evaluates the deficiencies in the education given to interior architecture students regarding the use of these tools in current curricula. Based on the curriculum analysis conducted within the scope of this study, it is proposed that a course on "Graphic Design in Interior Spaces" be integrated into undergraduate interior architecture education. Based on the reviews conducted, it is observed that existing interior architecture programs generally treat graphic design as a secondary subject or a post-design element. However, environmental graphics and visual communication play an active role in shaping spatial identity, wayfinding, and atmosphere. The proposed course aims to bridge the gap between interior architecture and visual disciplines by providing students with fundamental knowledge of graphic design related to space. Integrating these skills into interior design education at an early stage encourages interdisciplinary awareness, enhances design integrity, and improves the quality of the interior experience.*

Keywords: *Interior Architecture Education, Graphic Design, Environmental Graphics, Visual Communication, Interdisciplinary Design*

Özet: *İçmimarlık, doğası gereği sosyoloji, psikoloji, felsefe, görsel iletişim ve grafik tasarım gibi alanlarla iç içe olan disiplinlerarası bir alandır. Bu çok yönlü ve katmanlı yapısına rağmen ülkemizde lisans düzeyinde içmimarlık eğitimi bu yapıyı yeterince desteklememektedir. Oysa içmimari projelerin karşı tarafa görsel olarak aktarımında ve mekânsal deneyimi biçimlendirmede grafik tasarım ögelerinden etkin olarak faydalanılmaktadır. İç mekân tasarımının önemli bir parçası olan ve mekânsal deneyimi doğrudan etkileyen tipografi ve piktogram gibi görsel iletişim unsurları, çoğu zaman tasarımla bir bütün olarak ele alınmazken mekâna sonradan iliştirilen yüzeysel eklentiler olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu çalışmada grafik tasarım ögelerinin mekânsal iletişim ve kullanıcı deneyiminde kritik rol oynadığı göz önüne alınarak içmimarlık eğitimine entegre edilmesinin önemini vurgulamaktadır. Araştırma, grafik tasarım ögelerinin mekân tasarımında nasıl kullanıldığını incelemekte ve mevcut müfredatlarda bu araçların kullanımına dair içmimarlık öğrencilerine verilen eğitimin eksikliğini değerlendirmektedir. Çalışma kapsamında gerçekleştirilen müfredat analizine dayalı olarak lisans programlarına "İç Mekânlarda Grafik Tasarım" konulu bir dersin içmimarlık lisans eğitimine entegre edilmesi önerilmektedir. Yapılan incelemeler ışığında mevcut içmimarlık programlarının genellikle grafik tasarımı ikincil bir konu veya tasarım sonrası bir unsur olarak ele aldığı görülmektedir. Ancak, çevresel grafik ve görsel iletişim, mekânsal kimlik, yönlendirme ve atmosferin şekillenmesinde etkin bir rol oynamaktadır. Önerilen ders, öğrencilere mekânla ilgili grafik tasarım konusunda temel bilgiler kazandırarak içmimarlık ve görsel disiplinler arasındaki boşluğu doldurmayı amaçlamaktadır. Bu becerilerin iç mekân tasarım eğitimine erken aşamada entegre edilmesi disiplinlerarası farkındalığı teşvik eder, tasarım bütünlüğünü artırır ve iç mekânın deneyim kalitesini iyileştirir.*

Anahtar Kelimeler: *İçmimarlık Eğitimi, Grafik Tasarım, Çevresel Grafik, Görsel İletişim, Disiplinlerarası Tasarım*

2 Feyza Mendi |Bolu Abant İzzet Baysal University | feyzamendi@gmail.com Corresponding author: 1 Nusena Koyutürk |Hacettepe University | burcincsk@gmail.com

Analyzing the Interior Architecture Curriculum Through the Lens of Education for Sustainable Development (ESD): The Case of Çankaya University

*M.Ç. Yazıcıoğlu[1], *, G. Atakan[2], P.N. Dökmeci Yörükoğlu[3]* Çankaya University

Abstract: *This study examines how the Interior Architecture undergraduate curriculum at Çankaya University reflects UNESCO's Education for Sustainable Development (ESD) competencies. Rather than relying on course descriptions alone, the research applies a structured curriculum, competency mapping approach using a 0–3 ordinal scoring system to evaluate major course categories against eight core ESD competencies. The analysis shows that sustainability is present in the curriculum, yet its distribution is uneven. Design Studio, Professional Practice, and Building Physics / Environmental Systems courses display strong structural alignment with ESD, while Construction, History, and Representation-oriented courses reveal comparatively weaker integration. These findings suggest that sustainability within the program is concentrated in certain areas instead of functioning as a continuous curricular framework. By offering a transparent and replicable method for assessing competency-based sustainability integration, the study contributes to ongoing discussions on how design education programs can be systematically evaluated through the lens of ESD.*

Keywords: *Education for Sustainable Development (ESD); Interior Architecture Education; Curriculum Analysis*

Özet: *Bu çalışma, Çankaya Üniversitesi İçmimarlık lisans programı müfredatının UNESCO'nun Sürdürülebilir Kalkınma için Eğitim (Education for Sustainable Development-ESD) yeterliliklerini nasıl yansıttığını incelemektedir. Araştırma, yalnızca ders tanımlarına dayanmak yerine, 0–3 aralığında derecelendirilmiş bir ölçek kullanan yapılandırılmış bir müfredat ve yeterlilik eşleştirme yaklaşımı uygulayarak, temel ders kategorilerini sekiz ana ESD yeterliliği kapsamında değerlendirmektedir. Analiz sonuçları, sürdürülebilirliğin müfredatta yer aldığını ancak bu dağılımın homojen olmadığını ortaya koymaktadır. Tasarım Stüdyosu, Mesleki Uygulama ile Yapı Fiziği / Çevresel Sistemler dersleri ESD ile güçlü bir yapısal uyum sergilerken; Yapım, Tarih ve Temsil odaklı derslerde entegrasyonun görece daha zayıf olduğu görülmektedir. Bu bulgular, programda sürdürülebilirliğin süreklilik gösteren bütüncül bir çerçeve olarak değil, belirli alanlarda yoğunlaşan bir yapı olarak ele alındığını düşündürmektedir. Yeterlilik temelli sürdürülebilirlik entegrasyonunun değerlendirilmesine yönelik şeffaf ve tekrarlanabilir bir yöntem sunan bu çalışma, tasarım eğitimi programlarının ESD perspektifiyle sistematik biçimde nasıl değerlendirilebileceğine ilişkin süregelen tartışmalara katkı sağlamaktadır.*

Anahtar Kelimeler: *Sürdürülebilir Kalkınma için Eğitim (ESD); İçmimarlık Eğitimi; Müfredat Analizi*

[1] Corresponding author: M.Ç. Yazıcıoğlu | Çankaya University | e-mail: micelebi@cankaya.edu.tr
[2] G.Atakan | Çankaya University | e-mail: gatakan@cankaya.edu.tr
[3] P.N.Dökmeci Yörükoğlu | Çankaya University | e-mail: papatya@cankaya.edu.tr

Introduction

Over the past few decades, environmental concerns, technological developments, and changing social expectations have gradually reshaped the way higher education defines professional preparation. This shift is particularly visible in design disciplines, where decisions made during the design process directly affect material consumption, environmental performance, and human well-being. As sustainability becomes an unavoidable dimension of the built environment, educational programs are increasingly expected to cultivate ways of thinking that go beyond technical knowledge and address responsibility, ethics, and long-term impact.

UNESCO's Education for Sustainable Development (ESD) framework offers an important perspective in this regard. Rather than treating sustainability as a subject area, ESD defines it through a set of competencies such as systems thinking, futures literacy, ethical awareness, collaboration, and integrated problem solving (UNESCO, 2017; UNESCO, 2020). These competencies are highly relevant to interior architecture education, where design decisions intersect with ecological awareness, user experience, and spatial quality.

Design studios are often discussed as environments where such competencies can emerge naturally through iterative thinking and problem solving. However, sustainability in design education does not only reside in studio culture. It is also shaped by how different course types; technical, theoretical, historical, and representational, are organized within the curriculum. Even when sustainability-related themes are present in course content, it is not always clear how systematically these themes are embedded in learning outcomes and curricular structure.

This study approaches the issue from a structural perspective. It examines how the 2017 Interior Architecture undergraduate curriculum at Çankaya University reflects UNESCO's ESD competencies through a systematic curriculum, competency mapping method. By focusing on the curriculum itself rather than teaching methods or student perceptions, the study aims to reveal how sustainability is distributed across course categories and to what extent it forms a coherent curricular pattern.

Literature Review

The discussion on sustainability in higher education has gradually shifted from viewing it as a thematic topic to understanding it as a competency-based educational approach. Early work in sustainability education emphasized the need to integrate environmental awareness into curricula; however, more recent studies argue that sustainability cannot be effectively taught through content alone. Instead, it requires the development of specific competencies that enable learners to deal with complexity, uncertainty, and long-term consequences (Sterling, 2010).

UNESCO's Education for Sustainable Development (ESD) framework reflects this shift by defining sustainability through a set of interconnected competencies rather than disciplinary knowledge (UNESCO, 2017; UNESCO, 2020). These competencies such as systems thinking, futures thinking, values and

ethics, collaboration, and integrated problem solving serve as reference points for curriculum development in higher education. Wiek et al. (2011) similarly propose a set of key sustainability competencies that can be used to evaluate academic programs, highlighting the importance of operationalizing abstract sustainability principles into measurable educational structures.

Within design education, the relevance of these competencies becomes particularly evident. Scholars emphasize that studio-based learning environments naturally support integrative thinking, reflection, and collaborative problem solving, all of which are central to ESD (Salama, 2020; Wals, 2015). Design studios are often described as spaces where students confront real-world complexity and learn to negotiate environmental, social, and technical constraints simultaneously. At the same time, several studies point out that sustainability themes are not equally visible across all course types in design programs. Theoretical, technical, and representation-oriented courses may include sustainability-related content, yet this content often remains implicit or disconnected from competency-based learning frameworks (König, 2019; Redman, 2013). As a result, sustainability may exist in curricula without forming a coherent educational pattern.

These discussions underline the importance of curriculum-level analysis. Rather than examining individual courses or pedagogical approaches, curriculum mapping allows researchers to evaluate how sustainability competencies are structurally distributed across an entire program. This study adopts such an approach by examining the 2017 Interior Architecture curriculum through UNESCO's ESD competencies, aiming to understand how sustainability is positioned within the curricular structure itself.

Methodology

This study adopts a curriculum–competency mapping approach to examine how UNESCO's Education for Sustainable Development (ESD) competencies are structurally embedded in the 2017 Interior Architecture undergraduate program at Çankaya University. Rather than focusing on teaching methods or student perceptions, the analysis is conducted at the curricular level, where course descriptions, learning outcomes, and program objectives constitute the primary data sources.

Framework and Evaluation

The evaluation framework of this study is grounded in UNESCO's conceptualization of Education for Sustainable Development (ESD), which defines sustainability not as a subject area but as a set of interrelated competencies that learners are expected to develop (UNESCO, 2017; UNESCO, 2020). This competency-oriented perspective shifts the focus from what is taught to how learners are prepared to think, decide, and act in complex environmental and social contexts. In parallel, Wiek et al. (2011) propose a widely cited model of sustainability competencies that has been used as a reference in higher education curriculum analysis. Their model emphasizes systems thinking, anticipatory thinking, normative competence, strategic competence, and interpersonal competence. UNESCO's framework expands

this perspective by articulating additional dimensions such as critical thinking, self-awareness, and integrated problem solving. Together, these frameworks provide a comprehensive lens for examining how sustainability can be identified within curricular structures.

These competencies are particularly relevant for interior architecture education. Design decisions influence resource use, spatial quality, environmental performance, and user well-being, all of which require an understanding of interconnected systems, ethical considerations, and long-term consequences. Therefore, examining curriculum documents through the lens of ESD competencies allows the identification of sustainability not only where it is explicitly mentioned, but also where it is embedded within design-related reasoning and decision-making processes.

The eight competencies used in this study are:

- Systems Thinking: the ability to understand relationships between environmental, social, and spatial systems
- Futures Thinking: consideration of long-term impacts and sustainability implications
- Values and Ethics: awareness of responsibility toward environment and society
- Strategic Action: capacity to translate knowledge into sustainable design decisions
- Collaboration: working with others in addressing complex design challenges
- Critical Thinking: questioning assumptions and evaluating design choices
- Self-Awareness: reflection on one's role and responsibility as a designer
- Integrated Problem Solving: addressing multiple constraints simultaneously in design processes

By adopting these competencies as evaluation criteria, the study translates abstract sustainability principles into observable curriculum indicators. This approach follows recommendations in sustainability education research that emphasize the need for measurable tools to assess how effectively ESD is embedded within higher education programs (Sterling, 2010; Barth & Rieckmann, 2015).

Scoring Procedure

To translate ESD competencies into measurable curriculum indicators, a structured scoring procedure was developed. This procedure is based on the premise that sustainability competencies can be identified through the analysis of formal curriculum documents, particularly course descriptions, learning outcomes, and stated course objectives. Previous studies in sustainability education emphasize that curriculum-level documents provide reliable evidence of how competencies are intended to be embedded in educational programs (Redman, 2013; König, 2019).

A standardized 0–3 ordinal scoring rubric was established to ensure consistency and comparability across course categories:

- 0-No alignment: The competency is not observable in the course description or learning outcomes.
- 1-Weak alignment: The competency is indirectly implied but not clearly articulated.
- 2-Moderate alignment: The competency is present and identifiable but not central to the course structure.
- 3-Strong alignment: The competency is explicitly and clearly integrated into the course objectives and learning outcomes.

Each course category was evaluated against all eight ESD competencies using this rubric. The scoring process did not rely on subjective interpretation alone; instead, it followed explicit criteria based on whether sustainability-related reasoning, ethical considerations, environmental awareness, systems relationships, or integrative decision-making processes were visible in the formal course documentation. Importantly, both explicit references (e.g., environmental performance, sustainability, resource efficiency) and implicit indicators (e.g., integrative design thinking, ethical responsibility, contextual awareness) were considered during scoring. This approach acknowledges that sustainability in design education is not always labeled directly but may be embedded within design reasoning processes.

By applying the same rubric consistently across all course categories, the study ensures that the evaluation reflects structural patterns within the curriculum rather than isolated course content. This method responds to calls in the literature for transparent and replicable tools for assessing sustainability integration in higher education curricula (Sterling, 2010; Barth & Rieckmann, 2015).

Calculation of Mean Curriculum Scores

After scoring each course category against the eight ESD competencies, the individual values were aggregated to calculate a Mean Curriculum Score for every category. This score was obtained by averaging the eight competency values (0–3 scale) within each course group. The purpose of this calculation is twofold. First, it provides a single representative value that reflects the overall structural embedding of sustainability competencies within a course category. Second, it enables comparison across different parts of the curriculum by translating qualitative curriculum features into comparable quantitative indicators.

Rather than interpreting each competency in isolation, the mean score offers a holistic view of how strongly sustainability is positioned within a given course cluster. This approach aligns with recommendations in sustainability education research that emphasize the need to evaluate curriculum integration at a systemic level rather than through isolated content analysis (Wiek et al., 2011; UNESCO, 2020). By using mean values, the analysis captures broader patterns in the curriculum and highlights which course categories function as primary carriers of ESD competencies and which display weaker structural alignment. This quantitative representation of curriculum structure forms the basis for the results and discussion presented in the following sections.

Results

The ESD–Curriculum Alignment Matrix reveals clear differences in how sustainability competencies are distributed across course categories in the 2017 Interior Architecture program. As shown in Table 1, the highest Mean Curriculum Scores are observed in Professional Practice (2.50), Design Studio (2.38), and Building Physics / Environmental Systems (2.38). These categories display strong alignment with systems thinking, collaboration, strategic action, and integrated problem solving. Their learning outcomes explicitly connect environmental awareness, ethical responsibility, and decision-making processes with design practice. This indicates that sustainability competencies are structurally embedded in course groups where applied design reasoning and environmental performance are central.

A moderate level of alignment appears in Theoretical Courses (2.00) and Electives (2.00). In these categories, competencies related to values, ethics, and critical thinking are identifiable; however, sustainability is addressed more conceptually than operationally. The connection between sustainability thinking and design action is present but less pronounced. Lower Mean Curriculum Scores are found in Construction / Building Technology (1.62) and History (1.38). Although these courses have strong potential to address sustainability through material knowledge, contextual awareness, and cultural continuity, such connections are not clearly framed within the language of ESD competencies in the curriculum documents. The weakest alignment is observed in Representation / Communication (0.88). Despite the important role of representation in communicating responsible design decisions, sustainability competencies are minimally reflected in the stated learning outcomes of these courses.

Overall, Table 1 shows that sustainability within the 2017 curriculum is concentrated in specific course clusters—primarily studio, professional, and environmental systems—rather than distributed as a coherent framework across the entire program. This uneven structural distribution provides important insight into how ESD competencies are positioned within the curriculum.

Table 1. Curriculum-Based ESD Scores by Course Category (0–3 Scale).

Course Category	Systems Thinking	Futures Thinking	Values & Ethics	Strategic Action	Collaboration	Critical Thinking	Self-Awareness	Integrated Problem Solving	Mean Curriculum Score
Design / Studio	2,00	2,00	2,00	2,00	3,00	3,00	2,00	3,00	2,38
Construction / Building Technology	2,00	1,00	1,00	3,00	1,00	2,00	1,00	2,00	1,62
Theoretical Courses	2,00	1,00	3,00	1,00	1,00	3,00	3,00	2,00	2,00
History	1,00	1,00	3,00	0,00	1,00	2,00	2,00	1,00	1,38
Professional Practice	1,00	2,00	3,00	2,00	3,00	3,00	3,00	3,00	2,50
Representation / Communication	1,00	0,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	0,88
Building Physics / Environmental System	3,00	2,00	2,00	3,00	1,00	3,00	2,00	3,00	2,38
Electives	2,00	2,00	2,00	2,00	1,00	3,00	2,00	2,00	2,00

Discussion

The findings presented in Table 1 show that the integration of UNESCO's ESD competencies within the 2017 Interior Architecture curriculum is not uniform across course categories. Instead, sustainability competencies appear to be concentrated in certain clusters of the program, particularly in Design Studio, Professional Practice, and Building Physics / Environmental Systems courses. This pattern provides insight into how sustainability is structurally positioned within design education.

The strong alignment observed in Design Studio is consistent with existing discussions in design education literature. Studio environments are widely recognized as spaces where students engage in iterative decision-making, collaborative work, and integrative thinking (Salama, 2020; Wals, 2015). These learning conditions naturally support systems thinking, critical reflection, and problem solving, competencies that closely correspond to the ESD framework. Similarly, the high score in Professional Practice reflects the emphasis on ethical responsibility, collaboration, and decision-making processes that relate directly to sustainability in real professional contexts.

Building Physics and Environmental Systems courses also display strong structural alignment with ESD competencies. This is not surprising, as these courses explicitly address environmental performance, energy use, material behavior, and technical aspects of sustainability. Their position within the curriculum highlights how technical knowledge can directly contribute to sustainability thinking when clearly connected to environmental reasoning.

By contrast, Construction, History, and Representation-oriented courses demonstrate weaker alignment. These courses undoubtedly contain content that could relate to sustainability, for example, material knowledge, contextual awareness, and communication of design decisions. However, the curriculum documents do not clearly articulate these connections through the language of sustainability competencies. This supports arguments in the literature suggesting that sustainability often remains implicit in technical and theoretical courses when it is not framed explicitly within learning outcomes (Sterling, 2010; König, 2019).

The moderate scores observed in Theoretical Courses and Electives further reinforce this interpretation. While ethical thinking and critical reflection are present, their connection to sustainability appears more conceptual than operational. This suggests that sustainability in the 2017 curriculum is present as thematic content rather than as an organizing principle across all course types.

Overall, the results indicate that sustainability within the curriculum exists in identifiable clusters rather than forming a continuous curricular axis. This clustered distribution reflects how sustainability is often embedded in design education: strongly present where design decision-making and environmental reasoning intersect, and less visible where courses focus on disciplinary knowledge without explicit sustainability framing.

Conclusion

This study examined how UNESCO's Education for Sustainable Development (ESD) competencies are structurally embedded in the 2017 Interior Architecture curriculum at Çankaya University through a systematic curriculum–competency mapping approach. By evaluating major course categories using a standardized 0–3 scoring framework, the analysis provided a quantitative representation of how sustainability is positioned within the program.

The results demonstrate that sustainability competencies are not evenly distributed across the curriculum. Strong alignment is found in Design Studio, Professional Practice, and Building Physics / Environmental Systems courses, where design reasoning, ethical responsibility, and environmental performance are central components of learning. In contrast, Construction, History, and Representation-oriented courses show limited explicit alignment, despite their potential relevance to sustainability thinking. These findings indicate that sustainability within the 2017 curriculum exists primarily as concentrated clusters rather than as a coherent, program-wide structure. While the curriculum contains substantial sustainability-related content, this content is not consistently framed through the language of ESD competencies across all course categories.

Beyond the case of Çankaya University, the study demonstrates how curriculum-level analysis can be used as a practical tool to evaluate sustainability integration in design education. The ESD–Curriculum Alignment Matrix presented here offers a replicable method for examining how sustainability competencies are structurally embedded within academic programs.

While this study focuses solely on the structural analysis of the 2017 curriculum, future research will incorporate student perspectives to examine how sustainability competencies are experienced in practice. Student evaluations will provide insight into how the intended curriculum is perceived and internalized. These findings are planned to be used as an evidence base in ongoing curriculum development efforts, particularly in shaping new curriculum frameworks that more explicitly integrate ESD competencies across all course categories.

References

Barth, M., & Michelsen, G. (2013). Learning for change: An educational contribution to sustainability science. *Sustainability Science, 8*(1), 103–119. https://doi.org/10.1007/s11625-012-0181-5.

Barth, M., & Rieckmann, M. (2015). State of the art in research on higher education for sustainable development. In M. Barth, G. Michelsen, M. Rieckmann, & I. Thomas (Eds.), *Routledge handbook of higher education for sustainable development* (pp. 100–113). Routledge.

König, A. (2019). Changing requisites to universities in the twenty-first century: Organizing for transformative sustainability science for systemic change. *Sustainability Science, 14*(4), 929–944. https://doi.org/10.1007/s11625-018-0620-2.

Redman, E. (2013). Advancing educational pedagogy for sustainability: Developing and implementing programs to transform behaviors. *Environmental Education Research, 19*(1), 1–18. https://doi.org/10.1080/13504622.2012.665478.

Salama, A. M. (2020). Transformative pedagogy in architecture and urbanism. *Open House International, 45*(1), 1–15. https://doi.org/10.1108/OHI-01-2020-B0001.

Sterling, S. (2010). Transformative learning and sustainability: Sketching the conceptual ground.

Learning and Teaching in Higher Education, 5, 17–33.

UNESCO. (2017). *Education for sustainable development goals: Learning objectives*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.

UNESCO. (2020). *Education for sustainable development: A roadmap*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.

Wals, A. E. J. (2015). Beyond unreasonable doubt: Education and learning for socio-ecological sustainability. UNESCO.

Wiek, A., Withycombe, L., & Redman, C. L. (2011). Key competencies in sustainability: A reference framework for academic program development. *Sustainability Science, 6*(2), 203–218. https://doi.org/10.1007/s11625-011-0132-6.



History and Theory

Sinemada Mekânın Anlamsal Rolü: "Parazit" Filminde Mekânsal Zıtlıklar

The Semantic Role Of Space In Cinema: Spatial Contrasts In The Film "Parasite"

A.S. ÇALIŞKAN [1, *], F. MENDI [2], O. ÜLKER [3]

[1] Konya Teknik Üniversitesi, İçmimarlık; [2] Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi, İçmimarlık; [3] Eskişehir Teknik Üniversitesi, İçmimarlık

Özet: *Mimarlık ve sinema disiplinleri, insan ve mekânı tartışma konusunda birbiriyle yakından ilişkilidir. Bu çalışmanın amacı, mimarlık ve sinema disiplinlerinin ilişkisinden hareketle, mekânın anlam iletme işlevini mekânsal zıtlıklar aracılığıyla analiz etmek, mekân temelli film analizlerine kavramsal bir katkı sunmaktır. Çalışmanın örneklemi, yönetmenliği Bong Joon-ho tarafından yapılan, 2019 çıkışlı, ödüllü Güney Kore filmi "Parazit" olarak belirlenmiştir. Parazit filminde inşa edilmiş mekânlar, filmin kurgusu ve anlatısı içindeki konumlanışı aracılığıyla bir anlam iletme aracına dönüşmekte ve filmin izleyiciye aktarmak istediği duygulara önemli katkılar sağlamaktadır. Filmde izleyiciye gösterilen tüm mekânların anlam iletme aracı olarak kullanımı anlamındaki titiz kurgusu ile film mekânları araştırılmaya değer görülmüştür. Bu çalışma, nitel bir yaklaşımla tekli durum çalışması yöntemi kullanarak Parazit filminde mekânsal zıtlıkların anlatı içindeki işlevini incelemektedir. Çalışmada, Parazit filminde üç farklı ailenin yaşamını sürdürdüğü iç mekânlar arasındaki zıtlık ilişkisi belirli parametreler üzerinden ele alınacaktır. Bulgular, Parazit filminde mekânların sınıfsal ayrımları görünür kılan temel bir anlatı aracı olarak kurgulandığını; mekânsal zıtlıkların karakterlerin toplumsal konumlarını, güç ilişkilerini ve mekânsal hiyerarşiyi izleyiciye aktardığını ortaya koymaktadır. Bu bağlamda mekân, diyalogdan bağımsız olarak filmin temel mesajını taşıyan sessiz bir anlatıcı işlevi görmektedir.*

Anahtar Kelimeler: *Mimarlık ve sinema, mekânsal zıtlık, mekânsal anlatı, sinematik mekân, parazit filmi*

Abstract: *The disciplines of architecture and cinema are closely related in terms of discussing humans and space. The aim of this study is to analyze the meaning-conveying function of space through spatial contrasts, based on the relationship between the disciplines of architecture and cinema, and to contribute conceptually to space-based film analysis. The sample of the study is the award-winning South Korean film "Parasite," directed by Bong Joon-ho, released in 2019. The constructed spaces in Parasite become a means of conveying meaning through their positioning within the film's plot and narrative, significantly contributing to the emotions the film seeks to convey to the audience. This study examines the function of spatial contrasts in the narrative of the film Parasite using a qualitative approach and a single case study method. The study will address the contrasting relationship between the interiors where three different families live in the film Parasite based on specific parameters. The findings reveal that spaces in Parasite are constructed as a fundamental narrative device that makes class divisions visible; spatial contrasts convey the characters' social positions, power relations, and spatial hierarchy to the audience. In this context, space functions as a silent narrator, conveying the film's fundamental message independently of dialogue.*

Keywords: *Architecture and cinema, spatial contrast, spatial narrative, cinematic space, film parasite*

Corresponding author: 1 Ayşe Seda Çalışkan | Konya Technical University | aysesedacaliskan@gmail.com
2 Feyza Mendi | Abant İzzet Baysal University
3 Onur Ülker | Eskişehir Teknik Üniversitesi

Giriş

Her film, karakterleri, mekânları, hikayesi ve kurgusuyla izleyici tarafından bir bütün olarak algılanmaktadır. Sinemada aktarılmak istenen duygu, düşünce ve mesajların izleyiciye iletilebilmesi için kullanılan en önemli bileşenlerden biri mekândır. Sinematik mekân, filmdeki eylem ve anlatının gerçekleştiği bir ortam sağlamaktadır. Bu mekân, bazı filmlerde ışık, renk, ses ve doku gibi tüm görsel ve işitsel araçları bir araya getirerek karakteri ve hikâyeyi desteklemekte ve böylece filmin temel bir unsuru hâline gelebilmektedir. Parazit filminde mekân, karakterlerden ve hikâyeden daha kritik bir öneme sahiptir. Park ailesinin evi o kadar temiz ve düzenlidir ki, Kim ailesinin kirli, dar ve dağınık eviyle güçlü bir kontrast oluşturur. Bu iki mekân, izleyiciye görsel olarak güçlü bir mesaj verir. Filmde mekânların kullanımı, sınıf farklılıklarına ve çatışmalara dikkat çeker (Otan, 2021).

Parazit filmi, çoklu mekânların kurgulanışı ve karmaşık mekânsal anlatı aracılığıyla Güney Kore'nin toplumsal gerçekliğini derinlemesine yansıtmaktadır. Farklı toplumsal katmanların yaşam mekânlarının karşılaştırılması ve alt sınıfın farklı mekânlar arasındaki mücadelesinin ortaya konması temelinde film, Güney Kore'de zenginler ile yoksullar arasındaki ciddi kutuplaşmanın toplumsal gerçekliğini eleştirmekte ve toplumun alt sınıfın yaşam koşullarına yönelik derin bir duyarlılık geliştirmesini amaçlamaktadır (Zhan ve Liang, 2020).

Parazit filminde mekânlar, filmde konu edilen üç ailenin sınıf farklılıklarını, yaşam biçimlerini ve toplumsal statülerini somutlaştırmak için kullanılmaktadır. Film, kullanıcı ve yer arasındaki ilişkiyi ailelerin yaşamlarını sürdürdükleri yerler ve onların bu mekânlardaki duygu ve deneyimleri arasındaki zıtlık üzerinden ele almaktadır (Omuzlu ve Yazıcı, 2024).

Parazit filminde görülen sosyo-mekânsal ayrım, yalnızca ekonomik koşullardan kaynaklanmamakta; aynı zamanda mimari unsurlar ve film anlatısı aracılığıyla görsel olarak inşa edilmektedir. Bu ayrım filmde, mimarlık ve sinema unsurlarının birleşimiyle kentsel toplumda mekânsal adaletsizliği temsil eden bütüncül bir anlam kazanmaktadır (Rengganis vd., 2025). Bong Joon-ho'nun Parazit filminde inşa edilmiş mekânlar, filmin kurgusu ve anlatısı içindeki konumlanışı aracılığıyla bir anlam iletme aracına dönüşmekte ve filmin izleyiciye aktarmak istediği duygulara önemli katkılar sağlamaktadır.

Çalışmanın Amacı

Bu çalışmanın amacı, mimarlık ve sinema disiplinlerinin ilişkisinden hareketle, Parazit filmi üzerinden, mekânın anlam iletme işlevini mekânsal zıtlıklar aracılığıyla analiz etmek; mekân temelli film analizlerine kavramsal bir katkı sunmaktır.

Materyal ve Yöntem

Çalışmanın örneklemi, yönetmenliği Bong Joon-ho tarafından yapılan, 2019 çıkışlı, gerilim ve kara komedi türündeki ödüllü Güney Kore filmi "Parazit" olarak belirlenmiştir. İzleyiciye gösterilen tüm mekânların anlam iletme aracı olarak kullanımı bağlamındaki titiz kurgusu ile film mekânları araştırılmaya değer görülmüştür. Bu çalışma, nitel bir yaklaşımla tekli durum çalışması yöntemi kullanarak Parazit filminde mekânsal zıtlıkların anlatı içindeki işlevini incelemektedir.

Literatür Araştırması

Otan (2021), sinemada kullanılan her mekânın iletmek istediği bir anlam ve amacının olduğu fikrinden hareketle, Parazit filminin mekânsal yorumunu yaparken; Us (2023), filmde kullanılan farklı mekânsal unsurları filmdeki toplumsal sınıf ayrımının ifadesi bağlamında ele almaktadır. Azzahra vd. (2024), filmin anlatı ve görsel unsurlarını inceleyerek, zengin Park ailesi ile yoksul Kim ailesi arasındaki konut, gıda, giyim ve diğer zenginlik ve yoksulluk göstergeleri gibi zıt semboller aracılığıyla sosyoekonomik eşitsizliklerin nasıl tasvir edildiğini belirlemektedir. Omuzlu ve Yazıcı (2024), Parazit filmini yerleşme ve yersizleşme kavramları üzerinden ele alırken; Tuzcuoğlu ve Beşgen (2024), mimarlık, sinema ve felsefe disiplinlerinin etkileşiminden hareketle ve Parazit filmi mekânlarını Harvey'in sosyal adalet ve mekânsal farklılaşmalar bağlamında ele almaktadır. Günyol ve Ergin (2025), Parazit filmi üzerinden film mekânlarının toplumsal sınıflar arasındaki farklılıkları nasıl görselleştirdiğini ve temsil ettiğini göstergebilimsel analiz yöntemi ile incelerken; Karabağ ve Yazıcı (2025), söz konusu filmi pencerelerin sosyal ayrışma unsurlarına verdiği referansları "anlam inşası" kavramına odaklanarak ele almakta, bakma ve görme biçimleri arasındaki farklılığa vurgu yapmaktadır. Rengganis vd. (2025), Güney Kore'nin Seul kentindeki Seongbuk-dong ve Ahyeon-dong bölgelerinin fiziksel ortamlarını karşılaştırarak Parazit filmindeki sosyo-mekansal ayrımı incelemektedir.

Bulgular ve Tartışma

Parazit filmi, iki toplumsal sınıfa ait üç farklı mekânsal çevreyi görünür kılmakta ve bunu yaparken mimarlık disiplininden verimli biçimde faydalanmaktadır. Bu mekânlardan ilki Park ailesinin yaşadığı bahçeli ve iki katlı konut, ikincisi Kim ailesinin yaşamını sürdürdüğü yarı bodrum, üçüncüsü ise Park ailesinin eski yardımcısı Moon-gwang'ın eşinin gizlendiği sığınaktır (Şekil 1). Parazit filmi; bu üç mekânın özenli biçimde kurgulanması ve karakterlerin mekânlar arasındaki geçişleri ile toplumun farklı sosyal sınıfları arasındaki gerilimi etkileyici biçimde ortaya koymaktadır.

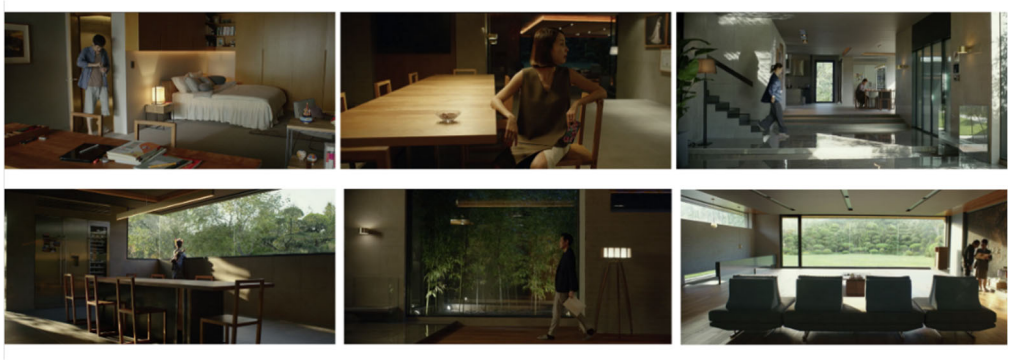


Şekil 1. Parazit Filminde Yer Alan Üç Farklı Mekânsal Çevrenin Katmanlı Diyagramı

Filmin izleyiciye sunduğu mekânlardan biri Park ailesinin yaşamını sürdürdüğü konuttur. Kentsel ölçekte konuta ulaşmak için bir yokuş çıkılmaktadır. İki katlı ve bahçeli olan konut, yüksek duvarlarla çevrilidir ve iç mekâna açık ve yarı açık mekânlardan geçerek girilmektedir.

İç mekân birbirinden farklı işlevlere hizmet eden sürekli bir mekânsal kurguya sahiptir ve sıkça kullanılan kot farklılıkları göze çarpmaktadır. Sirkülasyon alanları net biçimde tanımlanmış ve kesintisiz bir dolaşım sağlayacak biçimde çözümlenmiştir. Yaşama mekânı, yatak odası ve çocuk odaları oldukça geniş ve ferahtır. Mutfak, açık mutfak olarak çözülmüştür, böylece yaşama mekânı ile bağlantı kurmakta ve kot farkı ile ondan ayrılmaktadır. Park ailesinin konutunda oldukça geniş pencereler bulunmakta ve bu dış mekânla olan yoğun görsel ve mekânsal bağlantıyı sağlamaktadır. Yaşama mekânından bahçeye açılan büyük pencere yeşil ögelerin baskın olduğu bir manzara sunmaktadır.

Malzeme paletinde doğal taş, ahşap ve metal gibi doğal malzemelerin yanında brüt beton ve cam gibi çağdaş malzemeler kullanılmıştır. İç mekânda, işleve özel gereksinmenin karşılanmasını, işlev alanlarının vurgulanmasını ve belirli obje ve dokulara dikkat çekilmesini sağlayan bölgesel aydınlatmalar tercih edilmiştir. Kullanılan soğuk malzemeler sıcak ışık renkleri ile dengelenmiştir. Kullanılan donatı ve mobilyalar ise yalın geometrisi ile iç mekânla dil birliği sağlamaktadır. Böylece izleyiciye titizlikle kurgulanmış, aydınlık, ferah ve işlevsel bir iç mekân sunulmaktadır. (Şekil 2).



Şekil 2. Park Ailesinin Evi (Parazit, Bong Joon-ho, 2019)

Film, açık biçimde dikey olarak kurgulanmış üçlü mekânlar sunmaktadır. Park ailesinin yaşadığı mekân, düzenli ve gösterişlidir, böylece alt sınıfın mutlu bir yaşama dair kusursuz hayalini simgelemektedir (Zhan ve Liang, 2020).

Filmin izleyiciye sunduğu mekânlardan bir diğeri Kim ailesinin yaşamını sürdürdüğü konuttur. Filmde, bir dizi mekânsal unsur yardımıyla, Kim ailesinin kötü yaşam koşulları gözler önüne serilmektedir. Konutun, sokak kotundan aşağıda kalması sebebiyle kentsel ölçekte konuta ulaşmak için aşağı inmek gerekmektedir.

Odalar oldukça dar, düzensiz ve karanlık olmanın yanı sıra birden fazla işleve hizmet etmektedir. İç mekân dar ve lineer bir koridorun tek yönüne eklemlenen mekânlar şeklinde çözülmüştür. Kişisel ve ortak mekânlar arasındaki sınırların belirsizliği, kullanıcıların mahremiyet gereksinmesine cevap verememektedir. Böylece iç mekân, bireysel alanlardan çok, zorunlu paylaşımların hâkim olduğu kolektif bir yaşam düzenini temsil etmektedir. Depolama alanının eksikliği sebebiyle neredeyse her şey açıkta durmaktadır ve bu durum kalabalık ve sıkışık bir mekân etkisi yaratmaktadır. Net bir sirkülasyon aksı okunmamakta, çeşitli donatılarla dolaşım kesintiye uğramaktadır.

İç mekânlar küçük yatay pencerelerle doğal ışığı kısmen almaktadır. Yapay aydınlatma ise yetersiz ve dengesizdir, bu nedenle iç mekânda gölgeli ve karanlık noktalar oluşmaktadır. Pencerenin konumu sebebiyle evden görülebilen manzara sokağın alt kotudur. Duvarlar yıpranmış ve sararmış durumdadır. Mobilyalar ve mutfak ekipmanları, işlevselliğin ön planda tutulduğu, estetik kaygıdan uzak bir düzendedir. Açıkta bırakılmış raflar ve düzensiz yerleşim, mekânın geçici ve zorunlu bir yaşam pratiğiyle şekillendiğini düşündürmektedir. Bu da mekânı, yalnızca fiziksel bir barınak değil; sosyoekonomik koşulların doğrudan yansıdığı bir anlatı yüzeyi hâline getirmektedir. Bu durumda Kim ailesinin konutu, Park ailesinin konutuyla güçlü bir görsel karşıtlık oluşturmaktadır (Şekil 3).

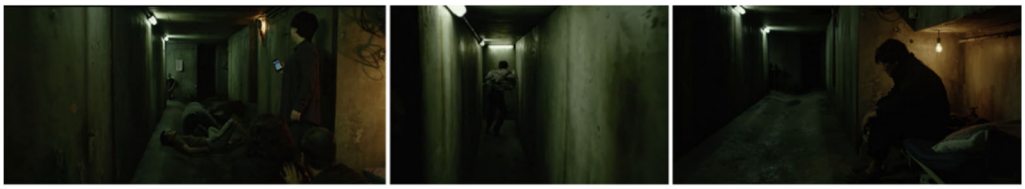


Şekil 3. Kim Ailesinin Evi (Parazit, Bong Joon-ho, 2019)

Alt sınıf, evlerin ve bitişiğindeki kamusal yolun görülebildiği, dar ve gecekondu niteliğindeki yerleşimlerde yaşamaktadır. Filmde Kim ailesinin Banjiha'da yaşadığı görülmektedir; burası, yoksul Korelilerin yeraltı yerleşimlerinde yaşadığı ve yağışlı mevsimlerde sele karşı savunmasız kalan bir alandır. Pencerelerin dışındaki paslı demir korkuluklar, camlardaki lekeler ve ön planda görünen çoraplar; küçük, kirli ve dağınık bir bodrum mekânını gözler önüne serer. Kim ailesinin yaşamını sürdürdüğü mekân nemli ve kirli olmasına rağmen, burada yaşayanlar hâlâ güneş ışığını görebilmekte, sınırlı da olsa dış mekânla ilişkisini sürdürebilmekte ve umutlarını koruyabilmektedir. Kim ailesi dış dünyayı görebilmek için yukarı bakmak zorundadır. Bunun yanı sıra film, ücretsiz internete erişme çabalarıyla birlikte parazitlik kavramını kurmaya başlar. Ekmeğin üzerindeki böcek, parazit imgesine gönderme yapmaktadır. Ardından pencereden içeri püskürtülen ilaçlama dumanı, tüm ailenin duman içinde öksürerek ve çırpınarak zararlılar gibi kalmasına yol açar. Filmde yarı bodrum ev, ailenin karşı karşıya olduğu her türlü zorluğu yansıtmaktadır. Bunun ardından Ki-woo, Ki-taek ve Ki-jung, şiddetli yağmur altında gece vakti varlıklı ailenin evinden kaçar. Film, bu kaçışı montaj teknikleri aracılığıyla bütünlüklü biçimde sunar; varlıklı evin kapısındaki yokuştan başlayarak sokaklara, yaya üst geçidine ve nihayet kendi evleri olan yarı bodruma kadar uzanan bir güzergâh izlenir. Sürekli aşağı doğru gerçekleşen bu mekânsal hareketler, ailenin hayali bir yaşam zirvesinden acı verici bir duruma sürüklenişinin sert gerçekliğiyle örtüşür (Zhan ve Liang, 2020; Dewi vd., 2021).

Park ailesinin konutunun bodrum katında yer alan sığınak, filmin izleyiciye sunduğu mekânlardan üçüncüsüdür ve bir parazit mekânı temsil etmektedir. Kim ailesinin yaşadığı konutla karşılaştırıldığında, bu sığınak bütünüyle dış dünyadan yalıtılmış ve tamamen karanlıktır. Park ailesinin eski yardımcısı Moon-gwang'ın eşi için burası, hayatta kalabilmek için sığındığı bir yaşam alanıdır. Mekânın dar kesiti ve alçak tavanı, kullanıcı hareketini sınırlandıran bir baskı hissi

yaratmaktadır. Bu sınırlılık, mekânın yalnızca fiziksel değil, aynı zamanda psikolojik bir sıkışmışlık alanı olarak okunmasına sebep olmaktadır. Zemin, duvar ve tavan yüzeylerinin soluk rengi, pürüzlü yapısı, aydınlatmanın yetersizliği gibi özellikler, mekânın yaşamsal konfor sunmaktan uzak olduğunu düşündürmektedir. Donatı anlamında bir yatak, bir ampul ve sınırlı kişisel eşyalar, bu alanın kalıcı bir yaşama mekânı değil, zorunlu bir sığınak olduğunu ifade etmektedir. Park ailesinin bilgisi dışında, bodrum katta uzun süredir varlığını sürdüren bu karanlık mekân, Park ailesinin yaşamını sürdürdüğü mekânlarla, Kim ailesinin konutuna kıyasla, daha güçlü bir zıtlık ilişkisi kurmaktadır (Şekil 4).



Şekil 4. Park Ailesinin Bodrum Katında Bulunan Sığınak (Parazit, Bong Joon-ho, 2019)

Yeraltındaki karanlık mekân, kasvetli ve dehşet vericidir; bütünüyle yozlaşmış ve umutsuz bir parazit dünyasını temsil etmektedir. Film, yarı bodrumdan, iki katlı modern konuta, oradan sığınağa uzanarak eğimler aracılığıyla katmanlı bir mekân kurgusu oluşturur. Bu yapı, sınıfsal tutsaklığın kırılmazlığının bir metaforu niteliğindedir (Zhan ve Liang, 2020). İki konut ve bir sığınak üzerinden, iki sınıfa ait birbirinden belirgin biçimde ayrışan yaşam koşulları temsil edilmektedir. Bu toplumsal sınıf eşitsizliği, bireylerin yaşamdan aldıkları haz ve yaşam pratikleri arasındaki farklar açıkça görülmektedir (Dewi vd., 2021).

Toplumun alt sınıfını temsil eden Kim ailesinin yaşam alanları; dar, düzensiz, karanlık, alt kotta ve bireysel değil kolektif mekânlarla karakterize edilmiştir. Buna karşılık, toplumun üst sınıfını temsil eden Park ailesinin yaşam alanları ise; geniş, özenli, ferah, aydınlık, üst kotta, bireysel mahremiyetin ön planda tutulduğu mekânlar olarak sunulmaktadır. Bu mekânsal karşıtlıklar, yalnızca çevresel ve fiziksel özellikleri değil; bireylerin toplumsal konumlarını da temsil etmektedir. Bu bağlamda film, mekânı bir anlatı aracı olarak kullanarak sınıf kimliğini yeniden üretmekte ve toplumsal hiyerarşiyi çok katmanlı bir biçimde iletmektedir (Günyol ve Ergin, 2025).

Parazit filminde merdiven, yalnızca düşey sirkülasyon aracı ve yapısal bir eleman değil, filmin ana fikrini destekleyen bir unsur olarak ustalıkla kullanılmaktadır. Çeşitli merdivenlerde gerçekleşen düşey hareket, bilinçli bir anlatı aracı hâline getirilerek karakterlerin sosyal konumları ve bu konular arasındaki gerilimi mimari kurgu üzerinden görünür kılmaktadır (Us, 2023).

Filmde inşa edilen kurgusal gerçeklikte toplumsal hiyerarşi, mekân üzerinden okunabilir hâle gelmektedir. Üst sınıfa ait bireyler, görünürlüklerinin yüksek olduğu ve dış çevreyle ilişki kurabilen alanlarda yaşamlarını sürdürürken; alt sınıfa mensup olanlar, gözden uzak sığınaklarda ya da zemin seviyesinin altındaki mekânlara yerleştirilmiştir. Üstelik bu bireyler, bazı sahnelerde üst sınıfın konutlarında donatıların altına gizlenerek hem fiziksel hem de simgesel olarak görünmez kılınmaktadır (Tuzcuoğlu ve Beşgen, 2024).

Renk ve malzeme anlamında film, Park ailesinin yaşadığı konutun temiz, parlak yeşil rengini her açıdan ön plana çıkarmaktadır. Park ailesinin konutunun içi ve çevresindeki yeşil ve sarı renkler, Kim ailesinin kirli yarı bodrum katındaki dairesinin donuk yeşil renkleriyle kontrast oluşturmaktadır (Marschall, 2025).

Tablo 1'de Park ailesinin iki katlı konutu, Kim ailesinin yarı bodrum kattaki evi ve Moon-gwang'ın eşinin gizlendiği sığınak arasındaki mekânsal karşıtlıklar tablo halinde verilmiştir (Tablo 1).

Tablo 1. Mekânsal Karşıtlıklar

Park ailesinin konutu	***Kim ailesinin konutu***	***Moon-gwang'ın eşinin gizlendiği sığınak***
İki katlı, bahçeli, modern konut	Yarım bodrum kat	Sığınak
Dış mekânla yoğun görsel ve mekânsal bağlantı	Dış mekândan alt kotta kalan ve dış mekânla sınırlı bağlantı kuran iç mekân	Dış mekândan tamamen yalıtılmış iç mekân
Aydınlık mekân	Yarı aydınlık mekân	Karanlık mekân
Geniş ve ferah mekân	Küçük ölçekli, dar mekân	Lineer, dar kesitli ve sıkışık mekân
Yalın, net, düzenli ve sürekliliği olan mekânlar	Karmaşanın hâkim olduğu farklı kotlardaki mekânlar	Minimum donatı ile işlevselliği ön planda tutan mekânlar
Birbirinden net biçimde ayrılmış ve tanımlanmış işlevler	Çeşitli işlevlerin aynı mekânda gerçekleştirildiği mekânsal kurgu	Sadece temel ihtiyaçlara cevap veren mekânsal düzen
Merdiven elemanı ile kurulan yükselme algısı	Yarı bodrum kat ile kurulan aşağı inme algısı	Sığınak ile kurulan aşağı inme algısı
Bahçeye bakan büyük pencereler, iç mekâna alınan yoğun doğal ışık	Sokağın bir kısmını gören bodrum katı penceresi, iç mekâna kısmen alınan doğal ışık	Penceresiz, doğal ışık almayan mekân
Doğal taş, ahşap ve metal gibi doğal malzemeler, brüt beton ve cam gibi çağdaş malzemeler	Seramik ve boyanın yanı sıra beyaz ve gri renk paleti, yıpranmış yüzeyler	Gri renk ve kaplama yapılmamış yüzeyler
Net sirkülasyon alanları, kesintisiz dolaşım	Kalabalık ve sıkışık, kesintiye uğrayan sirkülasyon	Dar kesitli dolaşım alanlarına eklemlenmiş temel işlevler
Yalın donatı düzeni	Karmaşık ve kalabalık donatı düzeni	Sadece temel ihtiyaçlara cevap veren donatı düzeni
Bölgesel aydınlatmalar, sıcak ışık rengi	Yetersiz ve dengesiz yapay aydınlatma	Sadece belirli noktalarda yanıp sönen yapay aydınlatma
Kişisel mekânlar	Kişisellikten uzak, ortak kullanılan mekânlar	Tek kişinin kullandığı mekân

Sonuç

Sinemada mekânın etkin kullanımına odaklanan bu çalışma, Parazit filmi üzerinden mekânın, anlatının edilgen bir unsuru olmaktan çıkarak toplumsal ve ideolojik anlamlar üreten etkin bir araca nasıl dönüştüğünü incelemektedir. Araştırma, filmde mekânın işlevini mekânsal zıtlıklar bağlamında ele almakta ve tekli durum analizi yoluyla derinlemesine bir mekânsal okuma sunmaktadır. Çalışma kapsamında filmde izleyiciye sunulan 3 farklı mekânın karşıtlıkları analiz edilmiştir. Nitel yöntemle yürütülen analizde, filmdeki mekânların fiziksel ve işlevsel özellikleri, anlatı içindeki konumları birlikte değerlendirilmiştir.

Bulgular, Parazit filminde mekânın sınıfsal ayrımları görünür kılan temel bir anlatı aracı olarak kurgulandığını; mekânsal zıtlıkların karakterlerin toplumsal konumlarını, güç ilişkilerini ve mekânsal hiyerarşiyi izleyiciye etkileyici biçimde aktardığını ortaya koymaktadır. Bu bağlamda mekân, diyalogdan bağımsız olarak filmin temel mesajını taşıyan sessiz bir anlatıcı işlevi görmektedir. Sinemasal mekânda, toplumsal sınıf kimliğini yansıtan ögelerin, mekânların büyüklükleri, dış mekânla ilişkileri, doğal ve yapay ışık kullanımı, malzeme ve renk paletleri, donatı düzenleri ve mekânsal kurgu gibi fiziksel ve işlevsel nitelikler üzerinden inşa edildiği sonucuna ulaşılmıştır. Çalışma, sinemada mekânın toplumsal eleştiri üretme potansiyeline dikkat çekerek mekân temelli film analizlerine kavramsal bir katkı sunmayı amaçlamaktadır.

Kaynaklar

Azzahra, A.A., Baidillah, N., Rohmiyati, Y., & Fatoni, A.U. (2024). A portrayed of social class ın korean movie" parasite" directed by bong joon-ho. EDUJ English Education Journal, 2(2), 25-30. https://doi.org/10.59966/eduj.v2i2.1239

Dewi, N., Amelia, A., Mardewi, T., & Indriyani, F. (2021). The social inequality portrayed on bong joon ho's parasite movie. Interaction: Jurnal Pendidikan Bahasa, 8(2), 325-334.

Günyol, S., & Ergin, G. (2025). Sınıf kimliğinin film mekânları üzerinden göstergebilimsel analizi: "Parazit" filmi örneği. Bodrum Journal of Art and Design, 4(2), 194-209. https://doi.org/10.58850/bodrum.1621603

Karabağ, Ç. Sosyal Ayrışmanın sinematografik anlatısında bir arayüz olarak pencereler: Parazit filmi. Art-e Sanat Dergisi, 16(31), 408-433. https://doi.org/10.21602/sduarte.1260309

Marschall, S. (2025). Colour reflections: A study of colour in cinema using the example of Bong Joon-ho's Parasite. Colour Turn. 1(1), https://doi.org/10.25538/tct.v1i1.3136

Omuzlu, S. Ö., & Yazıcı, Y.E. (2024). Mimarlıkta yer(siz)leşme kavramı: parazit filmi üzerinden bir okuma. Sosyoloji Araştırmaları Dergisi, 27(2), 180-202. https://doi.org/10.18490/sosars.1575290

Otan, O. (2021). Reading cinematic space ın the film "parasite". International Social Sciences Studies Journal, 7(86), 3258-3267. http://dx.doi.org/10.26449/sssj.3333

Rengganis, A., Novianti, Y., & Aiyub, H. (2025). Representation of Residential spatial social segregation (case study: parasite movie). Jurnal Koridor, 16(1), 21-33. https://doi.org/10.32734/koridor.v16i1.19780

Tuzcuoğlu, B., & Beşgen, A. (2024). Harvey ve "parazit"ler: Sınıfsal yapı ve mekânsal farklılaşmalar. 6. Uluslararası Sinema ve Felsefe Sempozyumu, 49-58. Ankara.

Us, F. (2023). Sinemada kurgusal mekân kullanımı: parazit filmi. Uluslararası Sosyal Bilimler ve Sanat Araştırmaları Dergisi, 2(2), 133-151.

Zhan, S., & Liang, C. (2020). A study of spatial narrative in the south korean movie "parasite". 4th International Conference on Art Studies: Science, Experience, Education, ICASSEE 2020, 291-294. Atlantis Press.

Gündelik Kent Yaşantısındaki Geçiş-Varış Mekanlarının Sosyo-Kültürel Etkileşimler Üzerinden Okunması: İstanbul Metroları

Socıo-Cultural Interpretations of Transitional and Arrival Spaces in Everyday Urban Life: Istanbul Metros

S.H. EMRE [1, *], M.N PATLAK [2], O. TURGAY[3] [1] İstanbul Atlas Üniversitesi, İçmimarlık ve [1,2,3]Çevre Tasarımı

Özet: *Yapılan çalışma, İstanbul'daki metro istasyonlarının iç mekânlarını, küresel tasarım eğilimleri ile yerel kültürel referanslar arasında şekillenen bir dönüşüm süreci bağlamında ele almayı amaçlamaktadır. Kent içi ulaşım ağının düğüm noktası olan bu mekanlar, yalnızca işlevsel geçiş alanları değil; aynı zamanda kamusal yaşamın gündelik deneyimlere açılan iç mekânları olarak değerlendirilmelidir. İstanbul metrolarının iç mekân tasarımları, tarihsel süreç içerisinde teknolojik ağırlıklı standart tasarım anlayışlarından, yerel kimlik öğelerini ön plana çıkaran yorumlara doğru çeşitlenen bir gelişim sergilemektedir. Bu etkilerin, İstanbul metro istasyon ve duraklarının tarihsel, kültürel ve sosyo-ekonomik bağlamları doğrultusunda sınıflandırılarak incelenmesi, araştırmanın yöntemsel çerçevesinde yer almaktadır. Çalışma kapsamında, bazı istasyonların tarihi katmanlarla ilişkili tasarım stratejileri geliştirerek geçmişe referans veren bir anlatım dili benimsediği; bazılarının ise çağdaş ve evrensel bir tasarım yaklaşımıyla kurgulandığı gözlemlenmektedir. Tasarım ve sanat öğelerinin kullanıcı algısı ve mekânsal aidiyet üzerindeki deneyimsel etkisi, çalışmanın temel sorunsalını oluşturmaktadır. Bu etkilerin, İstanbul metro istasyon ve duraklarının tarihsel, kültürel ve sosyoekonomik bağlamları doğrultusunda sınıflandırılarak incelenmesi, araştırmanın yöntemsel çerçevesinde yer almaktadır. Sonuç olarak bu çalışma, metro istasyonlarının yalnızca geçiş–varış noktaları olmadığını; kullanıcı belleğinde iz bırakan, kentsel deneyimi yapılandıran ve anlam üreten kamusal iç mekânlar olduğunu göstermektedir. Bu doğrultuda çalışma, kamusal altyapı mekânlarındaki temsil biçimlerini inceleyerek metro istasyonlarının dönüştürücü potansiyelini kullanıcı–mekân ilişkisi bağlamında ortaya koymaktadır.*

Anahtar Kelimeler: *Metro İstasyonları, kamusal iç mekân, kullanıcı belleği, kentsel kimlik, kentsel bellek*

Abstract: *This study aims to examine the interior spaces of Istanbul's metro stations within the context of a transformation process shaped by global design trends and local cultural references. These spaces, which are nodal points in the urban transportation network, should be considered not only as functional transit areas but also as interior spaces opening up to daily experiences of public life. The interior designs of Istanbul's metros have shown a diversified development throughout history, ranging from technologically-oriented standard design approaches to interpretations that highlight local identity elements. The methodological framework of this research includes classifying and examining these influences in accordance with the historical, cultural, and socio-economic contexts of Istanbul's metro stations and stops. Within the scope of the study, it is observed that some stations adopt a narrative language referencing the past by developing design strategies related to historical layers; while others are conceived with a contemporary and universal design approach. The experiential impact of design and art elements on user perception and spatial belonging constitutes the main problem of the study. The examination of these effects, classified in accordance with the historical, cultural, and socio-economic contexts of Istanbul's metro stations and stops, is part of the research's methodological framework. In conclusion, this study argues that metro stations are not merely transit-arrival points; This study demonstrates that public interior spaces leave a mark on user memory, structure urban experience, and generate meaning. Accordingly, by examining the forms of representation in public infrastructure spaces, the study reveals the transformative potential of metro stations within the context of the user-space relationship.*

Anahtar Kelimeler: *Metro stations, public interior space, user memory, urban identity, urban memor*

Corresponding author: 1 Sena Hande Emre | Atlas University | sena.emre@atlas.edu.tr
2 Melike Nur Patlak | Atlas University
3 Orkunt Turgay | Atlas University

Hatırlayan Bir Mekânda Hatırlamaya Ortaklar: Kullanıcı Dışı Unsurların Mekânsal Hafıza Üzerindeki Rolü

Unremembering Partners in A Remembering Space: The Role Of Non-User Elements İn Spatial Memory

E.K. YOL [1, *], İ. YANAR [2] [1] İstanbul Üniversitesi, İçmimarlık ve Felsefe [2] İstanbul Üniversitesi, Mimarlık

Özet: *Mekânsal bellek, yalnızca insan deneyimiyle sınırlı bir olgu değildir; mekân içinde yer alan ve kullanıcıyla doğrudan etkileşime girmeyen nesneler de bu belleğin oluşumunda etkin rol oynar. Bu çalışma, iç mekânda çoğu zaman pasif kabul edilen nesnelerin, mekânsal belleğin kurucu ortakları olarak nasıl işlediğini incelemeyi amaçlamaktadır. Araştırma, nesnelerin mekânı yalnızca tamamlayan öğeler değil, kendi özerk varlıklarıyla mekâna anlam kazandıran insan-dışı unsurlar olduğu varsayımına dayanmaktadır.Çalışma, nitel literatür taraması ve içerik analizi yöntemleriyle yürütülmüş; fenomenolojik yorumlama tekniklerinden yararlanılmıştır. Peter Zumthor'un Therme Vals, Orhan Pamuk'un Masumiyet Müzesi ve Ayşe Şimşek Çağlar'ın İki Elde Bir Sehpa metni; yapısı, nesnelerin duyusal, zamansal ve mekânsal süreklilikleri üzerinden ele alınmıştır. Bu örnekler, nesnelerin belleği taşıyan pasif araçlar değil, mekânsal hafızanın üretimine katılan etkin unsurlar olduğunu göstermektedir. Kuramsal çerçeve; mekânsal bellek, atmosfer kuramları ve Nesne Yönelimli Ontoloji (OOO) ekseninde kurulmuştur. Sonuç olarak, incelenen örneklerde, kullanıcıyla doğrudan etkileşime girmeyen nesnelerin, mekânın kimliğini ve belleğini sürdüren temel bileşenler olduğu görülmektedir.*

Anahtar Kelimeler: *Mekansal Bellek, Atmosfer, Kimlik, Nesne Odaklı Ontoloji, Nesne ve Bellek*

Abstract: *Spatial memory is not a phenomenon limited solely to human experience; objects located within a space that do not directly interact with the user also play an active role in the formation of this memory. This study aims to examine how objects—often regarded as passive elements in interior spaces—function as co-constitutors of spatial memory. The research is based on the assumption that objects are not merely complementary components of space, but non-human entities that endow space with meaning through their own autonomous existence. The study is conducted through qualitative literature review and content analysis methods, employing phenomenological interpretative techniques. Peter Zumthor's Therme Vals, Orhan Pamuk's The Museum of Innocence, and Ayşe Şimşek Çağlar's text İki Elde Bir Sehpa are analyzed in terms of the sensory, temporal, and spatial continuities of objects. These examples demonstrate that objects are not passive carriers of memory, but active agents participating in the production of spatial memory. The theoretical framework is constructed around spatial memory, theories of atmosphere, and Object-Oriented Ontology (OOO). As a result, the examined cases reveal that objects which do not directly interact with the user constitute fundamental components in sustaining the identity and memory of space.*

Keywords: *Spatial Memory, Atmosphere, Identity, Object-Oriented Ontology, Object*

Corresponding author: 1 Enes Kadri Yol | İstanbul University | yol.enesk@gmail.com
2 İnci Yanar | İstanbul University

Giriş

Mekânı oluşturan şeyler sessizce yaşarlar; yüzeyler, nesneler ve materyal, zamanın izlerini toplayarak mekânın anılarını oluşturur. (Zumthor,2006). Mekânsal bellek, bu sessiz birikimin -insanların deneyimlerinden, nesnelerin sürekliliğinden ve mekânın zaman içinde geçirdiği dönüşümlerden oluşan çok katmanlı hafızanın- bütünüdür. Mekânın hafızası çoğu zaman, özellikle modern dünyanın antropomorfik yani insan-merkezli düşünme yapısı içerisinde, yalnızca kullanıcı deneyimi, insan eylemleri ve bireysel hatıralar üzerinden ele alınmaktadır. Ancak bu yaklaşım, mekânı yalnızca insanın yaşantısını referans noktası olarak ele alma eğiliminde olduğundan, mekânda sessizce bulunan ve kullanıcıyla doğrudan etkileşime girmeyen nesnelerin belleğe olan katkısını büyük ölçüde görünmez kılar. Nesne görmezden gelinmiş ve mekânın içerisine hapsolmuş durumdadır.

Oysa mekânın hafızası insanın bıraktığı izlerle sınırlı değildir. Amos Rapoport, inşa edilmiş çevrenin "anıları tetikleyen bir ipuçları sistemi" (1982) olduğunu belirtirken; Yi-Fu Tuan nesnelerin mekânı anonimlikten kurtarıp "anlam merkezleri" haline getirdiğini savunur (1977). Nesnelerin var olma biçimleri ve zamansal süreklilikleri, mekânsal belleğin dokusuna insan deneyiminden bağımsız olarak dâhil olur. Edward Casey'nin ifadesiyle yerlerin ve nesnelerin hafızayı "toplama" (1993) kapasitesi, mekânın maddi varlığının da hafızaya aktif bir katkı sunduğunu kanıtlar. Bu çalışma, mekânsal belleği insan-merkezli ontolojik kabullerden ayrıştırarak Nesne Yönelimli Ontoloji (OOO) çerçevesinde yeniden düşünmeyi amaçlayan kuramsal bir literatür incelemesidir. Çalışma, fenomenolojik mekân kuramları ile Juhani Pallasmaa ve Peter Zumthor'un yaklaşımlarını, ayrıca Bruno Latour'un ilişkisel ontolojisini tartışmaya eşik oluşturan bir kuramsal arka plan olarak ele almaktadır. Bu bağlamda araştırma şu temel sorular etrafında şekillenir: Kullanıcı-dışı unsurlar mekânın hafızasına nasıl katılır? Nesnelerin zamansal sürekliliği mekânda anlam üretimine hangi yollarla etki eder? Bu sorular doğrultusunda çalışma, mimarlık disiplininde sıklıkla göz ardı edilen bu katmanı kuramsal bir çerçeve içinde tartışmayı ve insanı merkeze alan klasik ontolojik kabulleri sorgulamayı hedeflemektedir. Bu nedenle nesneler, insan eylemlerinin pasif arka planı olarak değil; kendi özerk varlıkları ve etki kapasiteleri üzerinden ele alınmaktadır. Böyle bir perspektif, mekânsal belleğin yalnızca öznel deneyimin ürünü olmadığını; nesnelerin maddi sürekliliği ve insan-dışı ilişkileri aracılığıyla üretilen çok-katmanlı bir alan olduğunu görünür kılar.

Yöntem

Bu çalışma kuramsal bir literatür incelemesi ve yorumlayıcı içerik analizi yöntemiyle yürütülmüştür. Araştırma kapsamında seçilen örnekler — Therme Vals, Masumiyet Müzesi ve Ayşe Şimşek Çağlar'ın "İki Elde Bir Sehpa" metni — üç temel ölçüt doğrultusunda belirlenmiştir:

1. Nesnelerin mekânsal süreklilik üretmesi,
2. İnsan-dışı unsurların belirleyici rol oynaması,
3. Mekânsal belleğin duyusal, anlatısal veya gündelik pratikler üzerinden kurulması.

Metinler ve yapılar, fenomenolojik yorumlama tekniği aracılığıyla analiz edilmiştir. Analiz sürecinde üç ana parametre esas alınmıştır:

- Duyusal katman (malzeme, ışık, ses, dokunsallık)
- Zamansal katman (aşınma, tekrar, ritüel, birikim)
- Nesneler arası ilişkiler (insan-dışı etkileşimler, maddi karşılaşmalar)

Bu yöntem doğrultusunda nesnelerin yalnızca temsili değil, ontolojik varlıkları üzerinden mekânsal bellek üretimine nasıl katıldıkları tartışılmıştır.

Kuramsal Çerçeve

Nesnenin Ontolojik Serüveni ve Mekânsal Belleğin İnsan-Merkezli Kurgusu

Nesnenin ontolojik statüsü, insanlık tarihi boyunca sürekli dönüşmüş; bu dönüşüm, insanın dünyayla kurduğu ilişkiyi olduğu kadar mekânı algılama, deneyimleme ve hatırlama biçimlerini de doğrudan etkilemiştir. Antik düşüncede doğa, insanı aşan bir düzen ve oluş alanı olarak kavranırken, nesneler de bu bağlamda çoğunlukla insan deneyiminden bağımsız bir şekilde ele alınmıştır. Herakleitos'un varoluşu sürekli bir akış ve oluş hâli olarak tanımlaması, Anaksimenes'in maddi töz vurgusu ve antik atomcu düşüncede var olanın bölünemez maddi birimlere indirgemesi, nesnelerin insan algısından bağımsız bir maddi gerçekliğe sahip olduğu yönündeki ontolojik sezgiyi güçlendirir. Bu bağlamda nesne, henüz temsil edilen ya da ölçülen bir şey değil, varoluşun akışına içkin bir öğe olarak düşünülür.

Ancak Sofist düşünceyle birlikte bu ontolojik denge kırılmaya başlar. Protagoras'ın ünlü "*İnsan her şeyin ölçüsüdür*" önermesi, nesnelerin anlamını ve değerini insan algısına ve yargısına bağlayarak insanı dünyanın merkezine yerleştirir. Bu yaklaşım, mekânın ve nesnelerin kendi başlarına var olan ontolojik gerçeklikler olmaktan çok, insan için anlam kazanan olgular olarak ele alınmasının önünü açar. Böylece bellek de nesnelerin ve mekânların kendisinden ziyade, insanın onlarla kurduğu öznel ilişkilerin bir ürünü olarak kavranmaya başlar.

Modern felsefede bu kırılma daha da belirginleşir. Descartes'ın "*cogito ergo sum*" önermesiyle düşünen özne kesin bir başlangıç noktası hâline gelirken, nesneler öznenin karşısında konumlanan edilgin varlıklar olarak düşünülür. 18. yüzyılda Kant'la birlikte bu yaklaşım daha karmaşık bir hâl alır; nesnelerin "kendinde şey" olarak doğrudan bilince açılmadığı, yalnızca insana göründükleri kadarıyla deneyimlenebildiği kabul edilir (Kant, 1781/1998). Böylece nesnenin özerkliği teorik olarak tanınsa da, mekân ve nesneler pratikte insan algısının ve bilişsel çerçevelerinin sınırları içinde ele alınır. 20. yüzyılda Heidegger, nesneleri kullanım içinde ve "dünyada-olma" deneyiminin parçası olarak yeniden düşünerek bu edilginliği kısmen sarsar; ancak bu yaklaşımda da nesneler anlamlarını büyük ölçüde insanın varoluşsal ilişkileri üzerinden kazanır (Heidegger, 1927/2010).

Bu tarihsel çerçeve, mimarlık ve mekânsal bellek kuramlarında da benzer bir perspektif üretmiştir. Mekân, çoğunlukla insan deneyiminin sahnesi; nesneler ise

bu deneyimi tetikleyen ya da destekleyen unsurlar olarak ele alınmıştır. Hatırlama, algılama ve imgeleme süreçleri, büyük ölçüde kullanıcı merkezli bir bakışla açıklanmış; kullanıcı dışı unsurların mekânsal bellekteki rolü ikincil ya da dolaylı kabul edilmiştir. Nesnelerin, insan deneyiminden bağımsız ilişkiler kurabileceği ya da belleği insan-dışı düzeylerde taşıyabileceği fikri uzun süre kuramsal gündemin dışında kalmıştır. Bu nedenle nesne, ya maddi parçalarına indirgenmiş ya da öznenin temsilleri içinde eritilmiştir. Tam da bu noktada, insan-merkezli ontolojilere yöneltilen çağdaş eleştiriler, mekânın ve belleğin yalnızca öznel deneyimle açıklanamayacağını ortaya koymaya başlamıştır (Harman, 2018).

Duyusal Deneyim, Atmosfer ve Mekânsal Bellek: Pallasmaa ve Zumthor

Juhani Pallasmaa, *Tenin Gözleri* adlı çalışmasında modern mimarlığın görme duyusuna tanıdığı ayrıcalığı radikal biçimde sorgular. Görme, diğer duyulardan kopuk ve özerk bir algı kipi değil; tüm duyular gibi dokunmanın uzantısıdır. Algı, bedeni saran ten aracılığıyla dünyanın deneyimlenmesidir ve bu nedenle özünde bedensel ve bütüncüldür (Pallasmaa, 2005). Pallasmaa'ya göre mimarlığın temel görevi imgeler üretmek değil, dünyada-olma deneyimini barındırmak ve bütünleştirmektir. Mimarlık, insanı soyut temsillerden çok, maddi sürekliliği ve bedensel direnci olan bir varoluş ufkuna yerleştirir. Pallasmaa'nın vurguladığı bu duyusal derinlik, Yi-Fu Tuan'ın perspektifinde mekânın 'yer'e (place) dönüşme süreciyle paralellik gösterir. Tuan'a göre mekân, ancak nesnelerle duraklatıldığında ve bir anlam odağı kazandığında yer haline gelir; nesneler deneyimin toplandığı 'değer merkezleridir' (Tuan, 1977). Benzer şekilde, Zumthor'un malzemenin 'zamanın izlerini toplaması' üzerine kurduğu yaklaşım, Edward Casey'nin yerlerin ve nesnelerin belleği 'toplama' (gathering) kapasitesiyle (Casey, 1993) teorik olarak desteklenmektedir.

Modernitenin görme merkezli düşüncesi, Pallasmaa tarafından yalnızca estetik bir sorun olarak değil, aynı zamanda ontolojik ve politik bir mesele olarak ele alınır. Heidegger'in "dünyanın resim olarak fethedilmesi" ifadesi, Pallasmaa'nın eleştirisinin merkezinde yer alır. Görüntü üretiminin ve dolaşımının hızlandığı çağımızda, mekân ve zaman deneyimi yassılaşmış, mimarlık çoğu zaman imgelerin tüketimine indirgenmiştir. İnşa edilmiş mekân, zamanla taşlaşmış bir sessizlik hâline gelir; bu sessizlik geçmiş yaşamları, kullanımları ve anıları barındırır. Malzemenin aşınması, patinası ve yaşlanması, zamanın sürekliliğini mekâna kaydeder. Böylece mekân, yalnızca bir anın değil, zamansal birikimin taşıyıcısı hâline gelir. Bellek ve imgelem, Pallasmaa'nın mekân anlayışında merkezi bir rol oynar. Algı, bellek ve imgelem sürekli etkileşim hâlindedir; deneyimlenen mekân, geçmiş duyusal izler ve çağrışımlarla birlikte algılanır. Anımsanan mekânlar yalnızca görsel imgeler olarak değil; ses, koku, ışık-gölge ve bedensel yönelimlerle birlikte geri çağrılır. Bu bağlamda mekânsal bellek, özne ile mekânın maddi ve duyusal bileşenlerinin ayrışmadığı bir deneyim alanı olarak düşünülmelidir.

Benzer biçimde Peter Zumthor, *Atmosferler* adlı çalışmasında nitelikli mimarlığı, bir yapının kişide uyandırdığı etki üzerinden tanımlar. Atmosfer, mekânla ilk karşılaşma anında ortaya çıkan; bilinçli düşünmeden önce işleyen,

sezgisel ve bedensel bir algı biçimidir (Zumthor, 2006). Zumthor'a göre atmosfer, öznenin rasyonel çözümlemesinden önce devreye girerek yönelimleri ve duygusal tepkileri belirler. Ona göre, "atmosferi, duygusal duyarlılığımız aracılığıyla algılarız" ve bu algı, anlık bir takdir, reddediş ya da yönelme üretir. Bu yönüyle atmosfer, öznenin mekânı rasyonel olarak çözümlemesinden ziyade, ona maruz kalmasıyla belirginleşir. Ancak Zumthor'un yaklaşımı, atmosferi yalnızca öznenin iç dünyasına ait bir durum olarak tanımlamakla sınırlı kalmaz. Bir yapının iskeleti, malzemeleri, yüzeyleri ve mekânı kuran nesneler, özneyle karşılaşmadan önce de maddesel bir varlığa ve etki kapasitesine sahiptir. Zumthor'un ifadesiyle, "bir mimari yapının içindeki şeylerin maddesel varlığı, onun iskeleti"dir ve bu maddesel varlık, mekânsal atmosferin oluşumunda belirleyici bir rol oynar. Zumthor'un "çevreleyen nesneler" başlığı altında vurguladığı üzere, bir mekânda yer alan gündelik nesneler, aralarındaki ilişkiler ve mekân içindeki konumlanışlarıyla güçlü bir etki alanı oluşturur. Zumthor, öznel deneyimin belirleyiciliğine sıkça vurgu yapsa da, kendi anlatısı içinde bu yaklaşımı sorgulayan bir eşik de açar. Platon'un "Güzellik, bakanın gözündedir" düşüncesini hatırlatarak duyguların özneye ait olduğunu kabul eder; ancak ardından, mekânı ortadan kaldırdığında bu duyguların da kaybolduğunu ifade eder. Bu basit ama çarpıcı düşünce deneyi, atmosferin yalnızca öznenin içsel durumlarından kaynaklanmadığını ortaya koyar. Zumthor'un örneğinde meydan (yani nesneler bütünü), öznenin duygularını mümkün kılan etkin bir karşılaşma zemini olarak işlev görür; öznel deneyim, ancak mekânın ve onu oluşturan nesnelerin varlığıyla ortaya çıkabilir. Bu noktada atmosfer, ne bütünüyle öznenin zihninde üretilen bir anlam ne de yalnızca nesnel bir fiziksel durumdur; aksine, özne ile mekânın maddi bileşenleri arasında kurulan ilişkisel bir alan olarak belirginleşir.

Pallasmaa ve Zumthor'un yaklaşımları, açık biçimde fenomenolojik ve beden-merkezlidir; nesnelerin ontolojik özerkliğini doğrudan tartışma konusu hâline getirmezler. Ancak her iki düşünür de mekânsal deneyimin ve belleğin, yalnızca öznenin içsel dünyasında kurulmadığını; mekânın maddi, duyusal ve zamansal bileşenleriyle birlikte oluştuğunu vurgular. Bu yönüyle onların çalışmaları, Nesne Yönelimli Ontoloji'nin insan-merkezli ontolojilere yönelttiği eleştiriyi doğrudan paylaşmasa da, mekânsal belleğin kullanıcı-dışı unsurlar tarafından nasıl biçimlendiğini düşünmek için güçlü bir eşik sunar.Bu eşik, Zumthor'un şu ifadesinde açıkça görünür: "Ağaç bir mesaj vermek istemez; bana bir şey satmak istemez… Sadece bir ağaçtır ve güzeldir." (Zumthor, 2010). Zumthor'un ağaca dair bu ifadesi, nesnelerin insan merkezli anlam yüklemelerine direnç gösterdiğini ve kendi başlarına anlamlı olduklarını açıkça ortaya koyar. Ağaç, ne bir mesaj taşır ne de öznenin duygularını yönlendirmeyi amaçlar; buna rağmen varlığıyla bir atmosfer üretir. Bu durum, mekânsal deneyimin yalnızca öznenin anlamlandırma pratikleriyle açıklanamayacağını gösterir. Nesne Yönelimli Ontoloji, tam da bu noktada, nesnelerin insan deneyimine indirgenemeyen özerk varlıklar olarak düşünülmesi gerektiğini savunarak, bu sezgisel farkındalığı ontolojik bir zemine taşır.

İnsan-Merkezli Ontolojinin Askıya Alınması: Bruno Latour ve İlişkisel Mekân Düşüncesi; Bruno Latour'un düşüncesi, Batı modernitesinin doğa–kültür, özne–nesne ayrımlarına yönelttiği köklü bir eleştiri olarak okunabilir. Latour'a göre modern düşünce, insanı doğadan koparark ayrıcalıklı bir konuma yerleştirmiş; nesneleri ve insan-olmayan varlıkları edilgin ve ikincil unsurlar olarak kavramsallaştırmıştır. Bu ayrım yalnızca epistemolojik değil, mekânın, bilginin ve belleğin insan merkezli biçimde kurulmasının da temelini oluşturur (Latour, 2005). Latour, modernitenin hümanizm üzerinden tanımlanmasını tarihsel bir kurgu olarak değerlendirir. Kant'la birlikte insan bilincinin bilginin merkezine yerleştirilmesi, dünyayı insan algısı aracılığıyla anlam kazanan bir fenomenler alanına indirger. Buna karşılık Latour, gerçekliğin insan ve insan-olmayan varlıkların ortak üretimi olarak düşünülmesini önerir. Bu bağlamda ne saf doğa ne de salt kültür vardır; yalnızca heterojen varlıkların ilişkiler içinde kurduğu ağlar bulunur.

Latour'un "non-modern" perspektifi, modernitenin doğa–kültür ayrımını hem tarihsel hem ontolojik bir kurgu olarak açığa çıkarır. Modern düşünce bu ikilikleri teorik olarak üretirken, bilimsel ve teknolojik pratikler aracılığıyla fiilen ihlal eder. "Arındırma" ve "çeviri" kavramları bu çelişkili işleyişi görünür kılar: Arındırma doğa ve kültürü ayırırken, çeviri süreçleri insan ve insan-olmayan varlıkları iç içe geçirerek hibrit yapılar üretir. Bu yaklaşım, Aktör-Ağ Teorisi'nde (ANT) ontolojik bir biçim kazanır. ANT'ye göre gerçeklik, insan ve insan-olmayan varlıkların oluşturduğu ilişkiler ağıdır; "actant" kavramı bu ağ içinde etkide bulunan tüm varlıkları kapsar. Böylece mekân, yalnızca insan deneyiminin sahnesi olmaktan çıkarak ilişkisel olarak sürekli yeniden kurulan bir alan hâline gelir (Latour, 2005). Latour'un nesneye atfettiği bu aktif "aracılık" rolü, Amos Rapoport'un çevresel iletişim kuramındaki 'yarı-sabit öğeler' (semi-fixed feature elements) tanımıyla mimari bir işlev kazanır. Rapoport nesneleri, kullanıcıyla doğrudan sözel olmayan bir iletişime giren ve anıları tetikleyen 'anımsatıcı araçlar' (mnemonic devices) olarak konumlandırır (Rapoport, 1982). Dolayısıyla, Latour'un ağındaki aktör-nesne, Rapoport'un teorisinde mekânsal anlamın kodlarını çözen aktif bir bellek birimi olarak karşılık bulur.

Bununla birlikte Latour'un yaklaşımı, nesneleri insan-merkezli düşünceden büyük ölçüde kurtarsa da onlara tam anlamıyla özerk ve içkin bir ontolojik derinlik atfetmez. Nesnelerin varlığı ağırlıklı olarak ilişkiler ve ağlar üzerinden tanımlanır. Bu durum insan-merkezliliği zayıflatırken ontolojiyi bütünüyle ilişkisel bir düzleme taşır. Dolayısıyla Latour, nesnenin kendi içine kapalı ontolojik boyutunun henüz tam olarak düşünülmediği bir eşik noktası oluşturur. Bu eşik, nesnelerin yalnızca ilişkisel işlevleriyle değil, insan-dışı varoluşlarıyla da ele alındığı yeni ontolojik yaklaşımlara zemin hazırlar. Bu yönüyle Latour, nesne yönelimli ontolojinin doğrudan öncüsünden ziyade, onu mümkün kılan ontolojik zemini hazırlayan bir geçiş figürü olarak konumlanır (Harman, 2009).

Mekânsal Belleğin İnsan-Dışı Katmanları: Nesne Yönelimli Ontoloji Üzerine

Tam da bu tarihsel ve kuramsal arka plan üzerinde, Graham Harman'ın Nesne Yönelimli Ontolojisi (Object-Oriented Ontology), nesnenin ontolojik statüsüne yönelik radikal bir itiraz geliştirir. Harman'a göre felsefe tarihi boyunca nesneler sistematik biçimde "öldürülmüştür"; ya parçalarına, maddi bileşenlerine ya da daha temel tözlere indirgenmişlerdir, ya da insan algısı, dil, pratik ve ilişkiler ağı içinde eritilmişlerdir (Harman, 2009; 2020). Bu iki indirgeme biçimi de nesnenin kendi başına, özerk bir varlık olarak düşünülmesini engeller. Oysa Harman, nesnenin ne parçalarının toplamı ne de ilişkilerinin bütünü olduğunu savunur; nesne, tüm ilişkilerden kısmen geri çekilen, kendine özgü ve tam olarak erişilemeyen bir ontolojik çekirdeğe sahiptir. Harman'ın ontolojisinde bu "geri çekilme", epistemolojik bir bilinemezlik değil, nesnenin varlığının temel bir özelliğidir. Nesneler yalnızca insan deneyimine değil, tüm ilişkilere karşı geri çekilidir. Ateş pamuğa temas ettiğinde pamuğun tüm ontolojik gerçekliğine erişemez; yalnızca belirli bir yüzeyle ve sınırlı bir düzeyde ilişki kurar. Bu nedenle hiçbir etkileşim nesneyi bütünüyle tüketemez (Harman, 2020). Bu yaklaşım, Kant'ın "kendinde şey" anlayışından ayrılır. Kant'ta kendinde şey yalnızca insan bilincine kapalıyken, Harman'da geri çekilme evrenseldir: Nesneler, yalnızca insana değil, birbirlerine karşı da kapalıdır. Böylece ontoloji epistemolojinin bir alt alanı olmaktan çıkar.

Bu ontolojik dönüşüm, mekânsal belleğin yeniden düşünülmesini zorunlu kılar. Eğer nesneler, insan olmaksızın da varlıklarını sürdürüyor, kendi aralarında ilişkiler kuruyor ve dönüşüme uğruyorsa, mekânsal bellek yalnızca kullanıcı deneyiminin bir ürünü olamaz. Duvarların zamanla aşınması, malzemelerin eskimesi, strüktürlerin yük altında davranışı, ışığın yüzeylerle kurduğu ilişki ya da nemin mekânda bıraktığı izler, insan hatırlamasından bağımsız olarak işleyen bir bellek katmanı üretir. Bu bellek, öznel değil ontolojiktir; hatırlayan bir bilinç gerektirmeden var olur. OOO bu noktada, mekânsal belleği insan-dışı unsurların da etkin olduğu çok katmanlı bir süreç olarak düşünmeye imkân tanır. Mekân, yalnızca kullanıcı tarafından deneyimlenen bir sahne değil; nesnelerin birbirleriyle kurdukları ilişkiler aracılığıyla sürekli olarak iz bıraktığı, dönüşüme uğrattığı ve yeniden ürettiği bir ontolojik alan hâline gelir. Bu bağlamda kullanıcı dışı unsurlar, mekânsal belleğin tali değil, kurucu bileşenleri olarak ortaya çıkar.

Latour'un aktör-ağ teorisi nesnelerin failliklerini görünür kılarken, Harman'ın OOO'su bu failliklerin ardındaki ontolojik derinliği temellendirir. Nesneler yalnızca ilişkiler ağı içindeki konumlarıyla değil, bu ağlardan kısmen bağımsız, geri çekilmiş gerçeklikleriyle de vardır. Bu fark, mekânsal belleğin yalnızca ilişkisel ve performatif süreçler üzerinden değil, nesnelerin kendi içkin varlıkları üzerinden de düşünülmesini mümkün kılar. Nesne Yönelimli Ontoloji, mekânsal belleği insan merkezli algı ve hatırlama pratiklerinden kurtararak, nesnelerin özerk varlıkları ve insan-dışı ilişkileri temelinde yeniden kurar. Mekânsal bellek artık yalnızca "kimin neyi hatırladığı" sorusuyla değil; hangi nesnelerin, hangi ilişkiler içinde, hangi izleri bıraktığıyla da ilgilidir. Kullanıcı dışı unsurlar, bu çerçevede mekânsal belleğin sessiz arka planı değil, aktif ve süreğen üreticileri hâline gelir.

Dilsiz Tanıkların Mekânsal Tezahürleri

Çalışmada seçilen üç örnek, içerik analizi ve fenomenolojik yorumlama ile analiz edilmiştir. Peter Zumthor'un Therme Vals, Orhan Pamuk'un Masumiyet Müzesi ve Ayşe Şimşek Çağlar'ın İki Elde Bir Sehpa metni ve yapısı, nesnelerin duyusal, zamansal ve mekânsal süreklilikleri üzerinden ele alınmıştır. Bu örneklerin seçim nedeni, mekânsal belleğin nesneler aracılığıyla farklı düzlemlerde — duyusal deneyim, anlatısal kurgu ve gündelik pratikler — nasıl üretildiğini göstermeleridir. Mimarlık, edebiyat ve sosyolojik metin gibi farklı disiplinlere ait bu çalışmalar, nesnelerin insan merkezli bir anlamlandırmanın ötesinde, mekânsal hafızayı kuran özerk aktörler olarak işleyişini karşılaştırmalı biçimde okumaya olanak tanımaktadır.

Duyumsanan Hafıza: Peter Zumthor ve Therme Vals

Peter Zumthor'un mimarlığında atmosfer, kullanıcı tarafından "alınan" pasif bir histen çok, mekânın kendi nesnel düzenekleri ve maddesel bileşenleri tarafından "üretilen" bir bütündür. Bu yaklaşımın temelinde yatan "mimari beden" ilkesi, yapının insan bedeni gibi çok katmanlı bir maddesel bütünlük taşıdığını ve bu bütünlüğün zaman içinde kendi varlığının hafızasını oluşturduğunu belirtir (Yücel ve Düzgün Bekdaş, 2023, ss. 54-55). Vals Termal Banyosunda bu hafıza, tamamen yerel Vals gneissi taşının kullanılması ve bu taşın kaba kesimden parlatmaya kadar farklı yüzey işlemlerinden geçmesiyle somut bir kimlik kazanır. Yapısal bir zorunluluk gibi görünen "compound masonry" (Verbundmauerwerk) yöntemi, aslında taşın çeşitliliğini ve mekândaki hâkim varoluşunu pekiştiren estetik bir karardır (Zumthor ve Hauser, 2007). Bu yöntem, farklı dokulardaki taşların bir arada kullanılmasına olanak tanıyarak taşın ham halinden işlenmiş haline kadar sahip olduğu tüm karakteri ve çekiciliği görünür kılar. Bu inşa yöntemi sayesinde ise taş; ışık yarıkları, suyun yansıması ve eklemlerle (Bewegungsfugen) etkileşime giren, kendi başına var olan devasa bir "blok" hissi verir. Yani taş, tasarımın kendisine hizmet ettiği bağımsız bir aktör haline gelir.

Zumthor, banyo felsefesini temizlik ritüelleri ve mekân-su-yer ilişkisi üzerinden teorize ederken, bu deneyimi İstanbul ve Bursa gibi şehirlerdeki geleneksel hamam yapılarını inceleyerek derinleştirmiştir. Projenin omurgasını oluşturan "meander" adı verilen kıvrımlı mekânsal akış; genişleme eklemleri, dar geçitler ve taş galeriler aracılığıyla ziyaretçiyi bir ritüele davet eder. Bu akış içinde ışık, yalnızca bir aydınlatma aracı değil, nesnelerin birbirini "görme" biçimi olarak kurgulanır: tavan aralarındaki 6 cm'lik ince yarıklar duvarları mavi camla süslerken, taşın ve suyun üzerine düşen yumuşak ışık şeritleri malzemenin duyusal algısını yoğunlaştırır.

Bu mekansal kurguyla Peter Zumthor'un Vals Termal Banyosu, nesne odaklı ontoloji (OOO) prensipleriyle paralel bir "düz" ontoloji sunar: bina, taş, su, ışık ve ses gibi her öğe kendi içsel varlığını korur, birbirlerinden bağımsız bir çekiciliğe sahiptir ve tasarım sürecinde "çekilme" (withdrawal) gösterir. Aynı zamanda Zumthor'un "Stone loves water, water loves stone" ifadesi, taş ve suyun karşılıklı etkileşimini, birbirlerinden bağımsız varlıkların bir arada deneyimlenebileceği bir ekosistem olarak tanımlar (Zumthor ve Hauser, 2007, s. 131). İç mekânın akustik özellikleri de nesnelerin (duvar, su, havuz) ses dalgalarını yansıtıp yeniden şekillendirmesiyle "nesneler arası etkileşim" kavramını somutlaştırır; sessizlik, nesnelerin kendi varlıklarını yeniden ortaya koyduğu bir boşluk hâline dönüşür. Böylece bina, OOO'nun "her nesne kendi çekiciliğine sahiptir, bütünsel bir ağ içinde ilişkiler kurar" görüşünü, mimari materyalizm ve duyusal ritüeller aracılığıyla somut bir örnekle gösterir.

Kurgulanan Hafıza: Orhan Pamuk ve Masumiyet Müzesi

Mekânsal hafızayı atmosfer üzerinden kurgulayan Peter Zumthor gibi Orhan Pamuk da atmosferi, öznenin bir mekân deneyimini şekillendiren kasıtlı, disiplinler arası bir eylem olarak ele alır. Zumthor, atmosferi; ziyaretçinin o anda içinde bulunduğu malzemenin, ışığın, sesin, kokunun ve mekânsal boyutların hissedilen birleşimi olarak tanımlar. Mimarlık eğitiminden yararlanan Pamuk ise, "manzara yaratmak"tan (scenery creation), kelimeler aracılığıyla üç boyutlu kurgusal bir dünya kuran şiirsel bir süreç olarak bahseder; burada hayal gücü duyusal betimleme ve mekânsal düzenle yönlendirilerek metin yaşanmış bir mekân olarak deneyimlenir (Öztepe, 2022).

Orhan Pamuk'un Masumiyet Müzesi eserinde, nesneler yalnızca anlatının süsü değil, okuyucunun ve ziyaretçinin gerçeklik algısını şekillendiren özerk varlıklar hâline getirilir. Atmosfer Yaratmak tezinde Pamuk, "nesne mekân ilişkisini" vurgulayarak, eserinde sergilenen her eşyanın (örnek bir telefon, bir koltuk, bir çiçek) kendi çekiciliği durumu olduğunu, yani insan etkileşimi olmadan da bir varlık hâli aldığını belirtir. Bu yaklaşım, nesne odaklı ontolojinin (OOO) temel iddiasıyla paraleldir: nesneler bağımsız bir ontolojiye sahiptir ve bir ağ içinde diğer nesnelerle (mekân, ışık, su) karşılıklı etkileşim kurar. Pamuk, metninde mekânı kelimelerle "üç boyutlu bir kurgu" hâline dönüştürürken, nesnelerin tarihsel ve duygusal birikimini okuyucuya sunar; bu da nesnelerin kendi içsel dünyasıyla, mimari gibi dışsal ortamlarla bir arada "konuştuğu" bir yapı ortaya koyar (Öztepe, 2022). Dolayısıyla Masumiyet Müzesi, nesnelerin özerkliği ve birbirleriyle kurduğu ilişkiler üzerinden OOO'nun "her nesne kendi gerçekliğine sahiptir" ilkesini somut bir edebî mimari örnekle gösterir.

Kaydedilen Hafıza: "İki Elde Bir Sehpa" Metni Üzerinden Bir Okuma

Ayşe Şimşek Çağlar tarafından kaleme alınan "İki Elde Bir Sehpa" başlıklı çalışma, 1961 yılından itibaren Almanya'ya işçi göçüyle gelen Türklerin ev içi tüketim pratikleri üzerinden kimlik inşasını inceler. Araştırma, Berlin'deki 20 Türk-Alman hanenin evlerini Türkiye'deki benzer konutlarla karşılaştırarak mobilya tercihindeki belirgin farkları ortaya koyar. Gündelik yaşamın sıradan bir nesnesi gibi görünen "orta sehpa", bu çalışmada göç deneyimi, sınıfsal konumlanış ve

kimlik mücadelesi bağlamında yoğun bir anlam taşıyıcısına dönüşür. Almanya'da yaşayan göçmenler, oturma odalarında üstü seramik olan, temizliği pratik olduğu için tercih ettikleri kahve masalarını (sehpaları) sıkça kullanırken; Türkiye'deki akrabaları daha çok resmi misafir ağırlama ve "gösteriş" amaçlı olan cam üstlü sehpaları tercih eder (Şimşek Çağlar, 2003).

Bu iki kullanım biçimi, OOO'nun temel iddiası olan sadece birer statü sembolü olmaya indirgenemeyen, araçsal kullanımın ötesindeki özerliklerini somut bir şekilde gösterir. Almanya'daki oturma odalarında orta sehpa, çoğu zaman yemek masasının yokluğunu telafi eden, yemek yeme ve televizyon izleme gibi pratiklerin etrafında örgütlendiği işlevsel bir nesnedir. Türkiye'de ise aynı nesne, yemek yeme pratiğinden özellikle ayrıştırılarak üzeri örtülen, süslenen ve statü sahnesine dönüşen bir temsil nesnesi olur. Bu bağlamda sehpa, yalnızca bir "araç" değil; kendi içsel varlığı, tarihsel birikimi ve kullanıcıların kimlik stratejileriyle etkileşime girerek yeni anlamlar üreten bağımsız bir aktördür. Nesnenin statüyle kurduğu bu ilişki, doğrudan bir temsilden ziyade, mekânsal pratikler aracılığıyla kurulur.

Mimarlık bağlamında orta sehpa; duvar, zemin ve aydınlatma gibi unsurlarla nesneler arası ilişki kurarak mekânın algılanışını ve kullanıcı deneyimini şekillendiren düzenleyici bir unsurdur. Mekânın kimliği sadece tasarımcı niyetinden değil, nesnelerin özerk çekicilikleri ve birbirleriyle kurdukları ağlardan (seramik-tahta çevre veya cam-ışık-gölge gibi) oluşur. Bu etki alanı yalnızca mevcut kullanıcılarla sınırlı kalmaz; nesne, mekân içindeki tekrar eden kullanım pratikleri yoluyla kuşaklar arası bir aktarım da üretir. Çocuklar, sehpanın üzerine ne konulabileceğini veya neyin "ayıp" olduğunu bedenleri aracılığıyla öğrenerek bu nesne etrafında mekânsal belleği içselleştirirler. Orta sehpa örneği, belleği taşıyan pasif bir unsur olmaktan çıkarak; belleği üreten, yönlendiren ve her nesnenin kendi gerçekliğine sahip olduğu bütünsel bir ontolojik ağ içinde "konuşan" etkin bir aktöre dönüşür.

Sonuç

Bu çalışma, mekânsal belleğin yalnızca insan deneyimiyle sınırlı bir olgu olmadığını; kullanıcıyla doğrudan etkileşime girmeyen nesnelerin de bu belleğin kurucu ortakları olduğunu incelenen örnekler üzerinden ortaya koymaktadır. İncelenen örnekler üzerinden mekânsal bellek, insan eylemleriyle sınırlı bir hatıralar bütünü olmaktan çıkarak, nesnelerin maddi sürekliliği ve zamansal varlığıyla birlikte düşünülen çok katmanlı bir yapı olarak ele alınmıştır. Bu çok katmanlılık, Yi-Fu Tuan'ın belirttiği gibi mekânın nesneler aracılığıyla "anlam merkezlerine" dönüşmesi ve Edward Casey'nin vurguladığı yerin belleği "toplama" (gathering) kapasitesiyle somutluk kazanmaktadır. Nesnelerin mekândaki bu "toplayıcı" rolü, fiziksel çevreyi salt bir hacim olmaktan çıkarıp, zamanın ve yaşanmışlığın maddede mühürlendiği bir hafıza kayıt alanına dönüştürmektedir.

İnsan-merkezli ontolojik yaklaşımlar, tarihsel olarak mekânı pasif bir sahne, nesneleri ise ikincil ve araçsal unsurlar olarak konumlandırmıştır. Bu bakış açısı, nesnelerin mekânsal bellekteki ontolojik özgüllüklerini büyük ölçüde görünmez kılmıştır. Oysa Amos Rapoport'un ifadesiyle nesneler, belleği tetikleyen birer "anımsatıcı araç" (mnemonic device) olarak mekânsal iletişimin kurucu özneleridir ve insanın zihinsel süreçlerine ihtiyaç duymadan da belirli anlam kodlarını bünyelerinde barındırırlar. Nesne Yönelimli Ontoloji (OOO) çerçevesi ise bu kabulleri sorgulayarak, nesneleri kendi özerk varlıkları ve etki kapasiteleriyle mekânsal anlam üretimine katılan aktörler olarak ele almayı mümkün kılar. Therme Vals'te taşın dokusu, Masumiyet Müzesi'nde sergilenen gündelik eşyalar ve İki Elde Bir Sehpa örneğinde mobilyanın mekândaki ağırlığı; kullanıcıdan bağımsız varoluşlarıyla mekânsal belleğin taşıyıcıları ve düzenleyicileri hâline gelmektedir.

Bu bağlamda çalışmanın mimarlık pratiğine sunduğu temel açılım, mekânsal belleğin yalnızca kullanıcı deneyimine dayalı olarak değil, tasarım sürecinde seçilen nesneler, malzemeler ve maddi süreklilikler üzerinden de düşünülmesi gerektiğini göstermesidir. Nesnelerin zamansal dayanıklılığı, yaşlanma biçimleri ve mekân içindeki konumları, tasarımın yalnızca ilk kullanım anını değil, mekânın gelecekteki bellek üretimini de belirleyen unsurlar olarak ele alınmalıdır. Mimarın sadece mekânı değil, o mekânın zaman içindeki "hatırlama biçimlerini" de tasarladığı bu perspektif, nesnelerin özerk sürekliliğini tasarımın merkezine yerleştirir.

Sonuç olarak bu çalışma, mimari tasarımı yalnızca işlev, estetik ya da kullanıcı odaklı bir problem alanı olarak değil; insan ve insan-dışı unsurların birlikte ürettiği zamansal bir bellek süreci olarak okumayı önerir. Nesnelerin mekânsal bellekteki özerk rolleri kabul edildiğinde, mimarlık pratiği mekânı geçici bir kullanım alanı değil, zaman içinde anlam üreten ve dönüşen bir yapı olarak ele alma imkânı kazanır. Bu perspektif, mekânı salt bir kullanım alanı olmaktan çıkararak; insanı, nesneyi ve maddeyi eşit derecede hatırlayan ortaklar olarak konumlandıran çok-özneli, yaşayan ve zamansal bir hafıza alanı olarak okumayı mümkün kılar.

Kaynaklar

Casey, E. S. (1993). *Getting back into place: Toward a new understanding of the place-world*. Indiana University Press.

Çağlar, A. Ş. (2003). İki elde bir sehpa. D. Kandiyoti ve A. Saktanber (Der.), Kültür fragmanları: Türkiye'de gündelik hayat içinde (ss. 293–308). Metis Yayınları.

Feslioğlu, E. D. (2025). Bruno Latour: Ağlar aracılığıyla yeni bir ontolojiye yönelmek. FLSF Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi, (41), 125–150.

Güler, Ö. (2025). Ontoloji, yeniden? Nesne yönelimli ontoloji ve eleştiriler. FLSF Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi, (41), 107–124.

Harman, G. (2009). Prince of networks: Bruno Latour and metaphysics. re.press.
Harman, G. (2020). Nesne yönelim li ontoloji: Her şeyin yeni bir teorisi (O. Karayemiş, Çev.). Can Sanat Yayınları. (Özgün eser 2017)

Heidegger, M. (2010). Varlık ve Zaman (K. H. Ökten, Çev.). İstanbul: Agora Kitaplığı.
Latour, B. (2005). Reassembling the social: An introduction to actor-network theory. Oxford University Press.

Öztepe, O. (2022). Peter Zumthor ve Orhan Pamuk: Atmosfer üzerine fenomenolojik bir inceleme. Virüs, (11).

Öztepe, O. (2022). Atmosfer yaratmak: Zumthor ve Pamuk. Virüs Sanat ve Edebiyat Ortak Kitabı.
Pallasmaa, J. (2011). Tenin gözleri: Mimarlık ve duyular (E. Kılıç, Çev.). YEM Yayın.

Rapoport, A. (1982). *The meaning of the built environment: A nonverbal communication approach*. University of Arizona Press.

Tuan, Y. F. (1977). *Space and place: The perspective of experience*. University of Minnesota Press.

Yücel, A. ve Düzgün Bekdaş, H. (2023). Zumthor'un "atmosfer"lerine Vals termal hamamı üzerinden bakış. Yapı, (483), 52–59.

Zumthor, P. (2006). Atmospheres: Architectural environments – surrounding objects. Basel: Birkhäuser.

Zumthor, P. (2010). Thinking Architecture. Birkhäuser.
Zumthor, P. ve Hauser, S. (2007). Peter Zumthor: Therme Vals. Scheidegger & Spiess.

İçeri Alınan Bahçe: Erken Cumhuriyet Konutlarında Limonlukların Mekânsal Dönüşümü

The Incorporated Garden: The Spatial Transformation of Conservatories in Early Republican Residences

G. AKYÜREK [1] 1 Bahçeşehir Üniversitesi

Özet: *Türkiye konut tarihinde doğal peyzajın ve bahçenin, konutun mekânsal ve işlevsel organizasyonundaki rolünün tarihsel evrimi yeterince tartışılmamıştır. 20. yüzyıl başlarında elektrik ve su altyapısının yaygınlaşmasıyla ev işlerinin niteliği ve bu işlerin yürütüldüğü mekânlar değişmiş; avlu ve bahçe gibi alanlar gündelik yaşam içerisindeki işlevsel önemlerini yitirerek ikincilleşmiştir. Apartmanlaşmayla birlikte düşeyde gelişen kentsel doku, bahçeyle kurulan fiziksel ve kültürel bağları daha da zayıflatmıştır. Bu dönüşüm bahçesi küçülen konutların plan düzenlerinde ve gündelik yaşam pratiklerinde açıkça izlenebilmektedir. Osmanlı konut kültüründe bahçede bağımsız bir yapı olan ya da bir bahçe duvarına yaslanan ve "limonluk" olarak adlandırılan, günümüzde ise sera veya kış bahçesi gibi adlarla tanımlanan bu mekânlar, yirminci yüzyılla birlikte bahçe ile iç mekân arasında yeni bir ilişki kurarlar. Dünyanın farklı bölgelerinde de tarihsel olarak köklü bir geleneğin parçası olan limonluklar, Batı Avrupa ve Amerika'da yaşanan teknolojik ve mimari gelişmelere paralel olarak endüstriyel cam ve demir kullanımıyla şeffaflığın, yapay iklimlendirme bilgisinin ve yeni atmosferik iç mekân deneyimlerinin bir araya geldiği yenilikçi bir mimari ögeye dönüşmüştür. Erken Cumhuriyet dönemi konutlarında farklı biçimlerde cephe ve iç mekân elemanı olarak karşımıza çıkan kış bahçeleri, tarihsel bir mekân tipolojisinin modern mimarlık teknolojisi ve estetik anlayışıyla yeniden kurgulanarak nasıl güncellendiğini ve yeni bir işlevsellik kazandığını ortaya koymaktadır. Bu çalışma, limonlukların Türkiye konut tarihindeki yerini ve Geç Osmanlı'dan Erken Cumhuriyet'e uzanan süreçte bu mekânların bahçeden koparak konutun iç mekanında yenilikçi bir ögeye nasıl dönüştüğünü, tarihsel bir araştırma ve dönemin yayınlarında yer alan örnekler üzerinden tartışmaktadır.*

Anahtar Kelimeler: *Limonluk, Kış bahçesi, Modern Konut, Erken Cumhuriyet, Geç Osmanlı.*

Abstract: *The historical evolution of the role of natural landscapes and gardens in the spatial and functional organization of housing in Turkey has not been sufficiently discussed. With the widespread availability of electricity and water infrastructure in the early 20th century, the nature of household chores and the spaces where these chores were performed changed; areas such as courtyards and gardens lost their functional importance in daily life and became secondary. The vertical development of the urban fabric with apartment buildings further weakened the physical and cultural ties with gardens. This transformation is clearly visible in the plan layouts and daily life practices of houses with shrinking gardens. In Ottoman housing culture, these spaces, which were either independent structures in the garden or adjacent to a garden wall and called "lemon groves," and which are now defined as greenhouses or winter gardens, established a new relationship between the garden and the interior space in the twentieth century. Lemon groves, which are part of a historically rooted tradition in different parts of the world, have transformed in Western Europe and America into an innovative architectural element combining transparency, artificial climate control knowledge, and new atmospheric interior experiences through the use of industrial glass and iron, in parallel with technological and architectural developments. Winter gardens, appearing in various forms as facade and interior elements in early Republican-era residences, reveal how a historical spatial typology was reimagined and updated with modern architectural technology and aesthetic understanding, gaining new functionality. This study discusses the place of conservatory gardens in Turkish residential history and how these spaces, detached from the garden, transformed into an innovative element within the interior of the residence during the period extending from the Late Ottoman to the Early Republic, through historical research and examples from publications of the period.*

Keywords: *Conservatory garden, Winter garden, Modern Residence, Early Republic, Late Ottoman*

Corresponding author: 1 Göksun Akyürek | Bahçeşehir University | goksunak@gmail.com

Duyusal Coğrafyalar, Figüral İç Mekanlar: Bir Kavram ve Yöntem Olarak "Kırsal İç" Merceğinden Kuru Otlar Üstüne

Sensual Geographies, Figurative Interiors: Dry Grasses Through the Lens of "Rural Interior" as a Concept and Method

V. ŞAFAK UYSAL[1] 1 Ted Üniversitesi

Özet: *Bu bildiri, mekân, sinemasal form ve duyumsama kuramı kesişiminde karşımıza çıkan özgün bir kuramsal ve estetik alan olarak "kırsal iç" düşüncesini ortaya koymayı amaçlamaktadır. Bu amaçla, Nuri Bilge Ceylan'ın Kuru Otlar Üstüne filmi yakın bir okumaya tabi tutulmakta, kırsal bağlamlarda iç mekânların – yalnızca anlatısal ya da simgesel bir arka plan olarak sunulmanın ötesinde – başlı başına duyusal bir coğrafya olarak nasıl kurulduğu incelenmektedir. Yazar önce, Gilles Deleuze'ün duyumsama kuramından hareketle, (anlatısal tutarlılığa dayalı) figüratif ve (özdeşleşmeye dayalı) temsili ifade kiplerinden beslenen konvansiyonel sinemada kırsal çevrenin, öznenin ve iç mekânın temsil edilme biçimlerini sorgulamakta; bu temsilci yaklaşıma karşı, (duyumsamanın özerkliğine ve gayrışahsiliğine dayalı) figüral bir estetik model önermektedir. Bu haliyle çalışmanın ilk bölümü, ileri sürdüğü odak kaymasını çerçevelemek adına, doğrudan sinir sistemine hitap eden ve duygulanımsal aktarıma dayanan Deleuzecü figüral model ile içselliğin figüratif temsilleri arasında eleştirel bir kıyaslama ortaya koyar. Çalışmanın geri kalanında ise Kuru Otlar Üstüne'nin metinsel, görsel ve kurgusal stratejileri analiz edilerek, bu stratejilerin nasıl (kırsal iç mekân ve kırsal coğrafyanın birbirbirini ürettiği türden) duyusal bir alan meydana getirdikleri çözümlenir; ve sonrasında "titreşim", "girişim" ve "devinim" olmak üzere üç sentez türü tanımlanmak suretiyle, bedenler, yapılı çevreler, hayvansal yaşam formları ve dil gibi çeşitli unsurlar arasındaki etkileşimlerin nasıl özgün ve kentsel-ötesi bir duyumsama alanı oluşturduğu gösterilir. Sonuç olarak estetik, coğrafya ve mekânsal duygulanım kesişiminde yeni bir araştırma hattı olarak ortayan konan "kırsal iç" düşüncesi, basitçe anlatısal işlevinin çok ötesinde, sinematografik bir mekan üretme ve detaylandırma potansiyeline sahip alternatif bir paradigma olarak çerçevelenir.*

Anahtar Kelimeler: *Kırsal İç, Figüral Estetik, Coğrafya, Duyumsama, Mekansal Duygulanım*

Özet *This paper aims to present the concept of the "rural interior" as a unique theoretical and aesthetic field emerging at the intersection of space, cinematic form, and sensory theory. To this end, Nuri Bilge Ceylan's film *On Dry Grass* is subjected to a close reading, examining how interiors in rural contexts are constructed – beyond being presented merely as a narrative or symbolic background – as a sensory geography in their own right. The author first questions the ways in which the rural environment, the subject, and the interior are represented in conventional cinema, drawing on Gilles Deleuze's theory of sensation and drawing on figurative (based on narrative coherence) and representational (based on identification) modes of expression; and proposes a figurative aesthetic model (based on the autonomy and impersonality of sensation) as an alternative to this representational approach. In this way, the first part of the study, in order to frame the shift in focus it proposes, presents a critical comparison between the Deleuzian figural model, which directly appeals to the nervous system and relies on affective transference, and the figurative representations of interiority. The remainder of the study analyzes the textual, visual, and fictional strategies of *On Dry Grass*, deciphering how these strategies create a sensory space (of the kind where rural interiors and rural geography mutually produce each other); and then, by defining three types of synthesis—"vibration," "intervention," and "movement"—it shows how the interactions between various elements such as bodies, built environments, animal life forms, and language create a unique and trans-urban field of sensation. Ultimately, the idea of the "rural interior," presented as a new line of research at the intersection of aesthetics, geography, and spatial affect, is framed as an alternative paradigm with the potential to produce and elaborate a cinematographic space, far beyond its simple narrative function.*

Keywords: *Rural Interior, Figurative Aesthetics, Geography, Sensation, Spatial Emotion.*

Corresponding author: 1 V. Şafak Uysal |TED University | velisafakuysal@hotmail.com

Performansın Mimariyle Teması: Sabit Sahneden Performatif İç Mekânlara Dönüşü

The Interaction of Performance with Architecture: Transformation from Fixed Stages to Performative Interior Spaces

T.TOPAL [1] [1] Hacettepe Üniversitesi, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı

Özet: *Modernist mimarlık anlayışı, Louis Sullivan'ın "Biçim işlevi izler" ilkesi doğrultusunda dönemin sivil mimarisinde olduğu gibi tiyatro yapılarında da sabit, öngörülebilir ve temsilci mekânlar üretmiştir. Bu anlayış, seyirci ve oyuncu arasındaki mekânsal ilişkileri katı sınırlarla tanımlarken, iç mekânı edilgen bir sahneye indirgemiştir. Yüzyıl sonunda ortaya çıkan postmodern düşünce ve Bernard Tschumi'nin olay mimarlığı kuramıysa, fonksiyonun belirleyiciliğini sorgulayarak mekânı olayların ve bedenlerin şekillendirdiği dinamik bir unsur olarak ele alır. Benzer bir açıdan Dorita Hannah, performatif mekân yaklaşımında performans mekânının dönüşebilen, çok işlevli ve deneyim odaklı yeniden yorumlanabileceğini öne sürer. Bildiri, mekânın yalnızca temsil alanı değil, oyuncu ve seyirci arasında iletişimi dönüştüren, anlam üreten aktif bir unsur olarak nasıl işlev kazandığını tartışır. Çalışma, performans mekânlarının tarihsel dönüşümüne değinerek; nitel vaka analizi yöntemiyle mimari kimliği korunmuş yapıların performansa açılma biçimlerini örneklemektedir. Örnek olarak, Tschumi'nin Parc de la Villette projesi, İngiltere'deki bir zamanlar tren istasyonuna ait zindanların bulunduğu The Vaults, eski lokomotif istasyonundan dönüşen Roundhouse gibi alternatif sahnelemelere olanak tanıyan iç mekân kurguları değerlendirilmektedir. Sunulan örneklerin seçilme nedenleri bu mekânların özgün mekân tasarım karakterlerini korumaları ve performansa beden-mekân etkileşimi üzerinden yeni bir zemin sunmalarıdır. Çalışmanın amacı, modernizmin sabit sahne mimarisinden çağdaş beden-mekân etkileşimine dayalı performatif iç mekânlara geçişi tartışmak, tiyatro mekân tasarımının geleceği için yeni açılımlar önermektir. Sonuç olarak, iç mekân tasarımı yalnızca biçimsel değil, aynı zamanda bedensel deneyimi ve kültürel dönüşümü kapsayan bir tasarım paradigmasına doğru evrilmektedir.*

Anahtar Kelimeler: *Olay Mimarlığı, Performatif Mimarlık, Tiyatro Mimarisi, Tiyatro Mekânının Dönüşümü, Çağdaş Mekân*

Abstract: *Modernist architecture, guided by Louis Sullivan's principle of "form follows function," produced fixed, predictable, and representational spaces in theatre buildings. This approach defined rigid spatial boundaries between audience and performer, reducing the interior to a passive stage. In the late twentieth century, postmodern thought and Bernard Tschumi's theory of event architecture challenged the dominance of function, redefining space as a dynamic element shaped by actions and bodies. Similarly, Dorita Hannah's concept of performative space proposes that performance environments can be reinterpreted as transformable, multifunctional, and experience-oriented structures. This paper discusses how space gains an active role beyond being a mere representational setting, becoming a medium that transforms communication between performer and audience and generates meaning. Employing a theoretical approach and qualitative case study method, the study examines the historical transformation of theatre and performance spaces and analyzes examples of existing buildings adapted for performative use. Case studies include Tschumi's Parc de la Villette, The Vaults in London, and the Roundhouse, all of which preserve their architectural identity while enabling new forms of spatial experience.The study aims to explore the transition from modernist, fixed-stage architecture to contemporary, performative interiors based on body–space interaction, and to propose new perspectives for the future of theatre space design.*

Keywords: *Event architecture, Performative architecture, Theatre architecture, Transformation of playhouses, Contemporary space*

Corresponding uthor: 1 Türküler Topal | Hacettepe University | turkuler.topal@gmail.com

Giriş

Tiyatro mekânı tarihte salt performansın yani eylemin gerçekleştiği, seyirci ve oyuncuyu saran fiziksel bir çerçeve değil; aynı zamanda sahneleme biçimlerini ve seyir pratiklerini belirleyen tiyatro insanlarının felsefelerini yansıttığı atmosfer yaratımında temel bir tasarım alanı olmuştur. 19. Yüzyıl sonlarına gelindiğindeyse hem mimaride hem tiyatroda kendini gösteren modernizm; aklın öncülüğünü savunarak gerçeğin tek yönlü bakış açısını merkeze koymuştur. Bu doğrultuda modernizmin mimarlık anlayışı, yirminci yüzyıl boyunca tiyatro yapılarını işlevsel gereklilikler doğrultusunda rasyonel, standart ve hiyerarşik mekânlar olarak kurgulamıştır. Öyle ki Louis Sullivan'ın ünlü mottosu "Form İşlevi İzler" (Frampton, 1980, s. 56) tüm modernist mimarların rehberi olmuş ve mekânın biçimini içindeki fonksiyonun belirlediği, belirli ölçüleri, kuralları ve standartları olan, akılcı yapılar, iç mekânlar ve mobilyalar, tasarlanmaya ve üretilmeye başlanmıştır. Öte yandan aynı yüzyılda tiyatro mekânlarına baktığımızdaysa benzer bir anlayışın tiyatro mekân kurgusunda da yer aldığı görülmektedir. Bu yaklaşımda sahne, oyuncunun performansını sergilediği sabit bir temsil yüzeyi olarak ele alınmış; seyirci ise mekânsal olarak pasif bir konuma yerleştirilmiştir. Proskenyon sahne düzeni, modern tiyatro mimarisinin baskın modeli hâline gelmiş ve mekânsal esneklik büyük ölçüde sınırlandırılmıştır. Seyirci ve oyuncunun iletişimi çerçeve sahnenin belirleyici unsuru proskenyon kemeriyle koparılmış ve iki grubun iletişimi sınırlanmakla beraber mekân içerisindeki davranışı da kesin çizgilerle belirlenmiştir.

1960'lardan itibaren dünya savaşlarının ardından yaşanan toplumsal kırılmalar, ilerleyen teknoloji ve küreselleşmeyle; hem mimarlık hem de performans kuramlarındaki sabit anlayış sorgulanmaya başlamıştır. Modern ötesi anlamına gelen hem tiyatroda hem de mimaride kendini gösteren postmodern yaklaşım sayesinde rasyonellik bir kenara bırakılmış, tüm kalıpların kırılmaya çalışıldığı, var olanın alternatifinin sorgulandığı yeni bir dönem başlamıştır. Performans sanatlarının disiplinlerarası niteliği güçlenmiş; tiyatro mekânı yalnızca metnin sahnelendiği bir zemin olmaktan çıkarak deneyim üreten bir ortam olarak yeniden düşünülmüştür. Bu bağlamda mekân, anlamın üretildiği edilgen bir arka plan olmaktan ziyade, performansın aktif bir bileşeni hâline gelmiştir. Öyle ki sabit sahneli tiyatro mekânlarına alternatif tiyatro amacıyla inşa edilmemiş ve o güne değin kullanılmamış; apartmanlar, garajlar, ulaşım istasyonları veya araçları vb. yerler çeşitli mekân kurgularıyla mimari kabuğun korunduğu fakat işlevin çeşitlenerek mekânın var olan işlevinin ötesine geçen sanatsal kullanımlar ortaya çıkmıştır.

Tüm bu gelişmeler sonucunda bu çalışmanın ana sorusu tiyatro mekânı, sabit bir temsil alanından performatif bir deneyim alanına nasıl dönüşmüştür üzerinedir. Dolayısıyla bu çalışma, modernizmin paradigmasını açıklayarak dönemdeki sabit sahne anlayışından performatif iç mekânlara geçiş sürecini kuramsal bir çerçevede ele almak, örnekler üzerinden değerlendirmek ve iki ana mekân kurgusunu karşılaştırarak birbirinden ayrışan özelliklerini tespit etmekte, bulguları tablo hâlinde sunmaktadır. Vaka analizlerinde mekânlar; dönüşebilirlik potansiyeli, beden–mekân etkileşimi, seyirci–oyuncu ilişkilerinin kurgulanışı ve mekânsal esneklik ölçütleri üzerinden değerlendirilmiştir. Çalışmada incelenen örnekler, performatif mekân anlayışının farklı mekânsal bağlamlarda nasıl ortaya çıktığını gösterebilmek amacıyla seçilmiştir. Parc de la Villette kamusal açık alan ölçeğinde olay odaklı mekânsal

kurguyu temsil ederken; The Vaults ve The Roundhouse ise endüstriyel miras yapılarının performans mekânına dönüşümünü göstermektedir. Bu örneklerin ortak özelliği, özgün mimari kabuklarını büyük ölçüde korurken iç mekân organizasyonunun performansın gereksinimlerine göre yeniden kurgulanabilmesidir. Böylece farklı ölçeklerde ve farklı mimari bağlamlarda performatif mekân üretiminin nasıl gerçekleştiği karşılaştırmalı olarak değerlendirilebilmektedir.

Kuramsal Çerçeve

Modernist Tiyatro Mekânı Paradigması

Modernist mimarlık, işlevselci düşünceyi tasarımın temel ilkesi olarak benimsemiş; mekânı rasyonel, standart ve program odaklı bir yapı olarak ele almıştır (Frampton, 1980; Giedion, 1967). Louis Sullivan'ın form işlevi izler söylemi, yalnızca sivil mimariyi değil, tiyatro yapılarının kurgusunu da derinden etkilemiştir. Bu anlayış doğrultusunda tiyatro mekânı, belirli işlevlerin rasyonel biçimde karşılandığı, sabit programlara sahip bir yapı türü olarak tasarlanmıştır. Sahne ile seyir yeri arasındaki ayrım keskinleşmiş; oyuncu ile seyirci arasındaki etkileşim mekânsal olarak sınırlandırılmıştır (Carlson, 1989).

Modernist tiyatro yapıları çoğunlukla temsilin en iyi biçimde izlenmesine odaklanan; kişinin tek yönlü bakışını merkezde tutarak, tek açıdan oyunu izlemeyi sağlayan çerçeve sahneli; gerçekçi oyun düzenini hâkim kılmıştır. (Carlson, 1989; McAuley, 1999; Mackintosh, 1993) Mekân, dramatik anlatının pasif taşıyıcısı olarak ele alınmış; performansın gerçekleştiği alan önceden tanımlı sınırlar içinde tutulmuştur. Bu durum, mekânın potansiyel deneyimsel zenginliğini sınırlayan bir etki yaratmıştır (McAuley, 1999).

Modernist anlayışa ünlü bir örnek olarak Stanislavski'nin öncüsü olduğu 1902 yılında Moskova'da inşa edilen Moskova Sanat Tiyatrosu verilebilir. Dönemdeki hâkim sanat anlayışı art nouveau tasarımıyla Frederich Schintel tarafından tasarlanan, doğalcı gravürlerin yeşil tonlu duvarlarda yer aldığı yapıda yine tiyatrodaki doğalcılık-gerçekçilik akımı etkisinde oyunlar sahnelenmiştir. (Şekil 1)



Şekil 1. Moskova Sanat Tiyatrosu iç mekân

Fotoğrafta görüldüğü üzere iç mekân kurgusu konvansiyonel tiyatronun tipik özelliği olarak sahneleneceği oyundan bağımsız; sahne ve seyir yeri kesin sınırlarla ayrılmış, seyircinin ve oyuncunun davranışının daha mimari yapı inşa edildiği süreçte karar verilmiş olan bir yaklaşımla tasarlanmıştır.

Bernard Tschumi'nin Olay Mimarlığı; Dorita Hannah'nın Performatif Mekânı

20.yüzyılın başlarında hâkim olan modernizm anlayışı; zamanla dünya savaşlarının yaşanması, teknolojik gelişmelerle beraber küreselleşme, özgürlük arayışları gibi farklı toplumsal kırılmalar sanatta da gerçeğin tek yönlü ve akılcı bakışına karşı çıkarak modernizmin paradigmalarının sorgulanmasına yol açar. Böylece 1960'lardan itibaren postmodernizmin birçok alanda kendini gösterdiği mimarideyse biçim ve fonksiyonun sorgulandığı bir hale dönüşür. Öyle ki modernizmin Mies van der Rohe'nin ünlü sözü "Az çoktur. (Less is more)" (Neumeyer, 1994) yaklaşımına postmodernist mimar Robert Venturi "Az sıkıcıdır. (Less is bore)" (Venturi, 1966) diyerek kuralları tekrar sorgulanabilir hale getirmiştir. Tam bu dönemde Fransız mimar Bernard Tschumi, mimarlıkta işlevin mutlak belirleyiciliğini sorgulayarak mekânı yalnızca biçimsel ya da programatik bir düzenleme olarak değil, eylemlerle birlikte üretilen bir olgu olarak ele alır. Tschumi'ye göre mimarlığın anlamı, mekân içinde gerçekleşen olaylar, hareketler ve bedensel deneyimler aracılığıyla kurulur; dolayısıyla mimarlık, yalnızca biçim ve işlev ilişkisinden ibaret değildir (Tschumi, 2021). Bu bağlamda olay, mimari mekânın temel üretici unsuru olarak tanımlanır. Öyle ki mekânın işlevinden ayrı düşünülememe geleneğine karşı Tschumi, Mimarlık ve Kopma adlı kitabında şöyle demiştir:

"...Mimarlar duvarlar üzerinde biçimsel olarak çalışırken yineleme, çarpıtma ya da bitiştirme gibi araçları kendi bilinçleri temelinde kullanabildiklerine göre, yine aynı duvarların içlerinde ortaya çıkan etkinlikler konusunda da aynı şeyi yapmazlar mı? Şapelde sırıkla atlama mı? Çamaşırhanede bisiklete binmek mi? Asansör boşluğunda sky diving mı? Bu sorular son derece uyarıcı oldu: Konvansiyonel mekân örgütlenmeleri en gerçeküstücü saçmalıkta etkinlik dizileriyle eşleştirilebildi. Ya da tam tersi yapılabilir: En girift ve sapkın mekân düzenlemeleri, ortalama bir banliyö ailesinin gündelik yaşamına uygun düşebilir." (Tschumi, 2021: 191-192)

Tschumi'nin olay mimarlığı kuramı, tiyatro ve performans mekânları için önemli açılımlar sunmaktadır. Bu yaklaşımda sahne, önceden tanımlanmış ve sabit bir platform olmaktan çıkarak performansla birlikte dönüşen, yeniden anlam kazanan bir alana dönüşür. Mekân ile beden arasındaki ilişki, hiyerarşik ve tek yönlü bir düzen yerine, dinamik ve karşılıklı bir etkileşim olarak ele alınır. Tschumi'nin Parc de la Villette projesi, programın katı bir şema yerine açık uçlu bir olaylar dizisi olarak kurgulanabileceğini göstermesi bakımından, olay mimarlığı yaklaşımının mimari ölçekteki somut örneklerinden biridir (Tschumi, 1994).

Benzer bir biçimde Dorita Hannah, performatif mekân kavramı aracılığıyla tiyatro mimarisinin yalnızca işlevsel bir kabuk olarak ele alınmasına karşı çıkar. Hannah'ya göre performans mekânı; dönüştürülebilir, çok işlevli ve deneyim odaklı bir yapıya sahip olmalı, performansın gereksinimlerine göre yeniden kurgulanabilmelidir (Hannah, 2014). Bu yaklaşım, mekânı performansın pasif bir arka planı olmaktan çıkararak, üretken ve etkin bir katılımcı olarak konumlandırır. Performatif mekân

anlayışı, seyirci ile oyuncu arasındaki geleneksel sınırların belirsizleştiği ve mekânsal deneyimin anlatının ayrılmaz bir parçası hâline geldiği alternatif sahneleme biçimlerini destekler. Bu doğrultuda mekân, sabit bir temsil yüzeyi olmaktan çıkarak, beden, eylem ve mekân arasındaki etkileşimler üzerinden anlam üreten aktif bir ortama dönüşür (Hannah, 2014).

Bu yaklaşımın mimari pratikte nasıl somutlaştığını ortaya koymak amacıyla, çalışmanın devamında farklı ölçek ve bağlamlarda performatif mekân anlayışını temsil eden örnekler incelenecektir. Paris'teki Parc de la Villette, kamusal açık alanların performansa açılması üzerinden olay odaklı mekân kurgusunu görünür kılarken; Londra'daki The Roundhouse ve The Vaults gibi dönüşüm projeleri, kapalı iç mekânlarda esnek ve dönüştürülebilir sahneleme olanaklarının nasıl üretilebildiğini göstermektedir. Bu örnekler, kuramsal olarak tartışılan performatif mekân kavramının güncel mimari ve sahneleme pratiklerinde nasıl karşılık bulduğunu ortaya koymaktadır.

PERFORMATİF MEKÂNLAR

Parc de la Villette – Paris

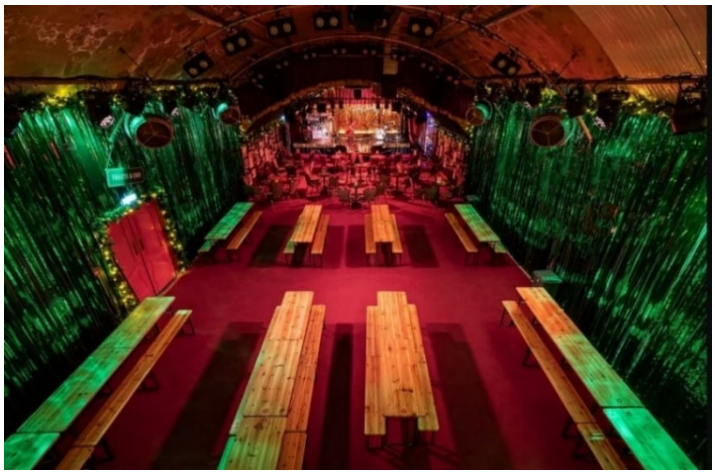
Bernard Tschumi tarafından tasarlanan, 1998 yılında açılan Parc de la Villette, (Parc de la Vilette, t.y.) programatik belirsizliği ve olay odaklı kurgusuyla performatif mekân anlayışının önemli örneklerinden biridir. Proje, belirli işlevlere sabitlenmiş mekânlar yerine farklı etkinliklere açık alanlar üretir. Park içindeki pavyonlar ve açık alanlar, performans, sergi ve kamusal etkinlikler için esnek sahneleme olanakları sunar. Bu durum, mekânın önceden belirlenmiş bir temsil alanı olmaktan çıkarak kullanıcıların eylemleriyle anlam kazanan dinamik bir yapıya dönüşmesini sağlamaktadır (Tschumi, 1994). Parc de la Villette, performatif mekân kavramının kapalı yapı ölçeğinin ötesine taşındığı kamusal bir peyzaj örneğidir. Park, belirli işlevlere atanmış sabit mekânlar yerine, programatik belirsizlik ve olay odaklı bir organizasyon üzerine kurulmuştur. Folies olarak adlandırılan pavyon yapıları, açık çim alanlar ve yaya aksları, performans, tiyatro, dans ve kültürel etkinlikler için dönüşebilir bir altyapı sunar. Açık mekânda her sene düzenlenen Moliere Festivali bu işlevin performatif dönüşümüne güzel bir örnektir. (Şekil 2) Bu mekânsal kurgu, performansın tek bir sahnede gerçekleşmesini zorunlu kılmaz; aksine peyzajın tamamını potansiyel bir performans alanına dönüştürür. Özellikle açık hava tiyatroları ve disiplinlerarası festivaller sırasında seyirci, park içinde hareket eden bir özneye dönüşürken, mekân da performansın anlatısal yapısına dâhil olur. (Peligry, t.y.) Parc de la Villette bu yönüyle, Tschumi'nin olay mimarlığı kuramının kamusal ölçekteki somut bir karşılığı olarak, mekânın performansla birlikte sürekli yeniden üretildiği bir performatif alan modeli sunmaktadır.



Şekil 2. Moliere Festival

The Vaults – Londra

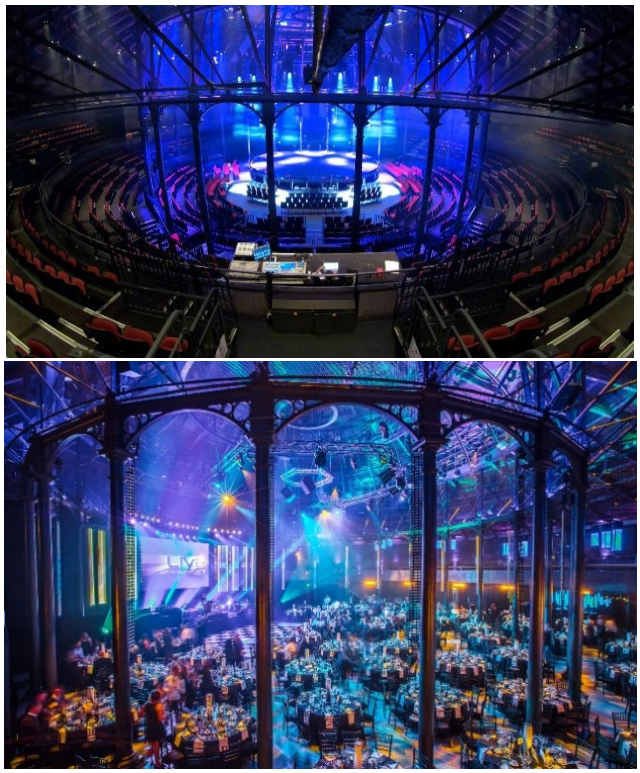
Endüstriyel mirasın performatif mekâna dönüştürülmesine yönelik bir diğer önemli örnek, Londra Waterloo bölgesinde yer alan ve eski demiryolu altyapısına ait kemerli tünellerden oluşan The Vaults'tur. Başlangıçta tren istasyonuna hizmet eden depo ve servis alanları olarak kullanılan bu mekânlar, zamanla işlevlerini yitirerek atıl hâle gelmiş; 21. yüzyılın başından itibaren performans sanatı ve deneysel tiyatroya açılarak yeniden işlevlendirilmiştir. Kendilerini "Londra'daki Waterloo istasyonunun altında, kullanılmayan demiryolu kemerlerinden oluşan bir labirentte yer alan mekânımızda, sıra dışı, cesur ve bilinmeyene doğal bir yakınlık duyanları teşvik ediyoruz. Her meslekten yetenekli sanatçıların sanatlarını dönüştürmelerini, zorlu, erişilebilir ve yaratıcı eserler üretmelerini istiyoruz. Eşsiziz, beklenmedik bir yeriz ve ayaklarınızın altındayız." (About The Vaults, t.y.) olarak ifade emektedirler. Yapının alçak tavanlı, karanlık ve parçalı mekânsal kurgusu, geleneksel tiyatro salonlarının aksine sabit bir sahne ve seyirci düzeni sunmaz; performanslar çoğu zaman izleyicinin mekân içinde dolaştığı, farklı hacimlerin anlatının parçası hâline geldiği biçimlerde sahnelenir. The Vaults'ta sahneleme, mekânın fiziksel özelliklerinden bağımsız değildir; aksine kemerler, geçitler ve dar koridorlar performansın dramatik yapısını doğrudan etkiler. Bu yönüyle yapı, mekânın edilgen bir arka plan değil, anlatının kurucu bir unsuru olduğu performatif mekân anlayışının güçlü bir örneğini sunmaktadır. Endüstriyel miras niteliğindeki bu alan, sabit sahne düzenlerine sahip olmaması sayesinde deneysel sahnelemelere olanak tanır. Seyirci mekânın içinde dolaşabilir, performansın parçası hâline gelebilir. Bu yönüyle The Vaults, mekânın anlatıya doğrudan katıldığı performatif bir ortam üretir.



Şekil 3. The Vaults iç mekân

The Roundhouse – Londra

Eski bir lokomotif deposundan dönüştürülen Roundhouse, esnek sahne düzenleri ve çok işlevli kullanımıyla performatif iç mekânın güçlü örneklerinden biridir. Yapının dairesel plan şeması, farklı seyir düzenlerine olanak tanır. Mekân, konserden tiyatroya, sergiden dans performanslarına kadar çok çeşitli etkinliklere uyum sağlayabilmektedir. Bu esneklik, modernist tiyatro yapılarının sabit sahne anlayışının ötesinde yeni deneyim biçimleri üretmektedir.



Şekil 4. The Roundhouse iç mekân

Endüstriyel yapılardan performans alanına dönüştürülen önemli örneklerden biri, İngiltere'nin Londra Camden bölgesinde yer alan ve eski bir lokomotif deposu olarak inşa edilen Roundhouse Theatre'dır. Yapımına 1833 yılında Chalk Farm'da başlanan, tam daire planlı yapı Robert B. Dockray ve Robert Stephenson tarafından Birmingham–Londra tren hattı için tasarlanmış; 1847 yılında buharlı lokomotiflerin depolanması ve bakımı amacıyla hizmete girmiştir. Yaklaşık 49 metre çapındaki yapı, merkezde 12,5 metre çapında bir döner tabla ve bunu çevreleyen lokomotif servis bölmeleriyle işlevsel bir endüstriyel organizasyona sahiptir. (Darley, t.y)Ancak zamanla büyüyen lokomotif boyutlarına uyum sağlayamaması ve demiryolu hatlarının yön değiştirmesi nedeniyle işlevini yitiren yapı, yaklaşık bir yüzyıl boyunca depo ve mahzen olarak kullanılmıştır. 1960'lı yıllarda alternatif tiyatro arayışları kapsamında yeniden gündeme gelen Roundhouse, 1964 yılında Arnold Wesker'in öncülüğünde performans mekânı olarak yeniden işlevlendirilmiştir. (Yazar, 2015) Yapı, 2006 yılında John McAslan tarafından gerçekleştirilen kapsamlı bir dönüşümle günümüzdeki kullanımına kavuşmuş; ana dairesel hacim korunarak ayakta 3500, oturarak 1300 kişiyi ağırlayabilen esnek bir performans alanına dönüştürülmüştür. Bu dönüşüm sürecinde yapısal müdahaleler minimumda tutulmuş, endüstriyel karakter ve tarihsel doku korunarak bodrum katlar stüdyo ve performans alanlarına, yeni ek yapılar ise fuaye ve destek mekânlarına dönüştürülmüştür. (Kerr, t.y.) Böylece Roundhouse, sabit sahne kurgusuna sahip geleneksel tiyatro yapılarından farklı olarak, performans türüne göre yeniden düzenlenebilen esnek ve performatif bir iç mekân modeli sunmaktadır.

Bulgular: Modernist ve Performatif Tiyatro Mekânlarının Karşılaştırılması

Vaka analizleri sonucunda modernist tiyatro mekânı ile performatif mekân anlayışı arasında belirgin mekânsal farklılıklar olduğu görülmüştür. Modernist tiyatro yapılarında sahne ve seyir alanı arasındaki sınırlar mimari olarak önceden tanımlanmakta ve mekânın kullanım biçimi yapı tasarımı sırasında belirlenmektedir. Buna karşılık incelenen performatif mekân örneklerinde mekânsal kullanım sabit değildir; performansın türüne bağlı olarak sahne, seyir ve dolaşım ilişkileri yeniden düzenlenebilmektedir. Özellikle endüstriyel miras yapılarının performans mekânına dönüştürülmesi, mimari kabuğun büyük ölçüde korunmasına rağmen iç mekân organizasyonunun esnek biçimde yeniden kurgulanmasına olanak tanımaktadır. Bu durum, mekânın yalnızca performansın gerçekleştiği edilgen bir zemin olmaktan çıkarak performansın üretimine doğrudan katılan etkin bir bileşen hâline geldiğini göstermektedir. Dolayısıyla modernizmin önceden tanımlanmış, konvansiyonel mekânsal düzenleri ile modern sonrası dönemde performans sırasında değişebilen mekân konfigürasyonları arasında belirgin bir ayrışma ortaya çıkmaktadır. Bu ayrışmalar, mekânsal kurgu, seyirci–oyuncu ilişkisi ve kullanım esnekliği gibi ölçütler üzerinden Tablo 1'de karşılaştırmalı olarak sunulmaktadır:

Tablo 1. Modernist ve Performatif Tiyatro Mekânlarının Karşılaştırılması

Mekânsal Kriter	***Modernist Tiyatro Mekânı***	***Performatif Mekân***
Mekânsal Kurgu	Sabit, hiyerarşik ve önceden tanımlı sahne düzeni	Dönüştürülebilir, esnek ve açık uçlu mekân kurgusu
Sahne–Seyirci İlişkisi	Keskin biçimde ayrılmış, çerçeve düzeni	Sınırların bulanıklaştığı, iç içe geçmiş ilişkiler
Mekânın Rolü	Temsilin gerçekleştiği edilgen bir arka plan	Performansın aktif bir bileşeni
Seyirci Deneyimi	Pasif izleyici konumu	Katılımcı ve deneyim odaklı
Mekân Donatıları	Sabit ve Mimari Kabukla Bütünleşik Donatı	Mobil ve Mimari Kabuktan Bağımsız Donatı
Program Anlayışı	Tek işlevli, belirlenmiş kullanım	Çok işlevli, değişken kullanım
Beden–Mekân Etkileşimi	Sınırlı ve yönlendirilmiş	Özgür, keşfe açık ve bedensel
Mimari Kimlik	Tiyatro işlevine özgü tasarlanmış yapı	Endüstriyel mirasın performansa adaptasyonu
Anlam Üretimi	Metin ve sahneleme merkezli	Mekân, beden ve eylem üzerinden

Sonuçlar ve Tartışma

Kuramsal yaklaşımların oluşturduğu izlek çerçevesinde irdelenen vaka analizleri, tiyatro mekânının modernist dönemdeki sabit ve işlev odaklı yapısının çağdaş dönemde daha esnek bir yapıya kavuştuğu yönündedir. Güncel performans pratikleri, mekânı yalnızca temsilin gerçekleştiği bir platform olarak değil, anlatının kurucu bir bileşeni olarak ele almaktadır. Tschumi'nin olay mimarlığı ve Hannah'nın performatif mekân kavramı, bu dönüşümün kuramsal temelini oluşturmaktadır Bernard Tschumi'nin olay mimarlığı ve Dorita Hannah'nın performatif mekân yaklaşımı, mekânın sabit bir temsil aracı olmaktan çıkarak performansla birlikte sürekli yeniden üretilen bir yapı olarak ele alınmasını mümkün kılmaktadır. Bu kuramsal çerçeve, tiyatro ve performans mekânlarının yalnızca tasarım aşamasında değil, kullanım sürecinde de dönüşen ve anlam kazanan ortamlar olduğunu göstermektedir. Mekân, bu bağlamda önceden belirlenmiş işlevlere hizmet eden edilgen bir kabuk olmaktan çıkarak, beden, eylem ve izleyiciyle kurduğu ilişkiler aracılığıyla performansın kurucu bir bileşeni hâline gelmektedir.

Elde edilen bulgulara göre modernist tiyatro mekânında sahnelenecek oyunun sahneyi kullanım planı, seyircinin mekan içerisindeki davranışı dahi yapının inşası sırasında planlanmakta yapının biçimi ve işlevi arasında bir esneklik sağlanamamaktadır. Fakat 20. Yüzyılın ikinci yarısından itibaren gündeme gelen postmodern yaklaşımlar sonucu günümüzde tiyatro amacıyla inşa edilmemiş, lokomotif atölyesi, bir park veya eski demiryolu yapısının öz işlevinden sahne sanatları işlevine dönüşümü mümkün kılınmıştır. Dolayısıyla biçim ve işlev birbirinden ayrışmaktadır. Çalışma kapsamında gerçekleştirilen vaka analizlerinden elde edilen bulgular şu şekilde özetlenebilir:

• Modernist tiyatro mekânlarında sahne ve seyir alanı mimari olarak önceden tanımlanmakta, seyircinin mekân içerisindeki davranışı ve sahnenin kullanım biçimi yapı tasarımı sırasında belirlenmektedir.

• İncelenen performatif mekân örneklerinde ise sahne, seyir ve dolaşım ilişkileri performansın türüne göre yeniden düzenlenebilmekte, mekânsal kullanım sabit bir şemaya bağlı kalmamaktadır.

• Endüstriyel yapılar ve kamusal açık alanların performans mekânına dönüştürülmesi, mimari kabuğun büyük ölçüde korunarak iç mekân organizasyonunun esnek biçimde yeniden kurgulanmasına olanak tanımaktadır.

• Bu mekânlarda seyirci yalnızca izleyici konumunda kalmamakta, mekânsal deneyimin aktif bir katılımcısı hâline gelmektedir.

Performatif iç mekânlar, seyirci ile oyuncu arasındaki geleneksel hiyerarşileri dönüştürmekte; mekânı bedensel deneyimlerin üretildiği aktif bir alan hâline getirmektedir. Endüstriyel yapıların ve kamusal açık alanların performans alanı olarak yeniden işlevlendirilmesiyse bu dönüşümün pratikteki önemli göstergelerindendir. Sonuç olarak, tiyatro mimarisi günümüzde sabit sahne anlayışından uzaklaşarak esnek, çok katmanlı ve deneyim odaklı mekânsal kurgulara doğru evrilmektedir. Bu eğilim, geleceğin performans mekânları için disiplinlerarası ve yenilikçi tasarım yaklaşımlarının gerekliliğini ve çalışma, performatif mekân kavramının yalnızca sahne sanatları bağlamında değil, iç mekân tasarımının geleceği açısından da önemli bir paradigma değişimine işaret ettiğini ortaya koymaktadır.

Kaynaklar

Carlson, M. (1989). Places of performance: The semiotics of theatre architecture. Cornell University Press.

Frampton, K. (1980). Modern architecture: A critical history. Thames & Hudson.

Giedion, S. (1967). Space, time and architecture: The growth of a new tradition. Harvard University Press.

Hannah, D. (2014). Event-space: Theatre architecture and the historical avant-garde. Routledge.

Mackintosh, I. (1993). Architecture, Actor and Audience. Routledge.

McAuley, G. (1999). Space in performance: Making meaning in the theatre. University of Michigan Press.

Neumeyer, F. (1994). The artless word: Mies van der Rohe on the building art. MIT Press.

Tschumi, B. (1994). Event-cities. MIT Press.

Tschumi, B. (2021). Mimarlık ve Kopma. (Çev. Alp Tümertekin) Janus Yayıncılık

Venturi, R. (1966). Complexity and contradiction in architecture. Museum of Modern Art.

About The Vaults (t.y.). https://www.thevaults.london/about

Darley, P. (t.y.) Why The Roundhouse Was Built. https://50.roundhouse.org.uk/content-items/1111

Kerr, E. (t.y.) Four Million Bricks – An Architectural Challenge. https://50.roundhouse.org.uk/content-items/four-million-bricks-architectural-challenge

Peligry, A. (t.y.). https://www.lavillette.com/3-quest-anna-peligry/

Parc de la Vilette. (t.y.). https://www.arkitektuel.com/parc-de-la-vilette/

Yazar, N. E. (2015) "Türkiye Demiryolu Mirası Bağlamında Dairesel Planlı Lokomotif Depoları ve Koruma Olasılıkları" Doktora Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul

IDCET 2026
1st International Interior Design Congress and Exhibition of Türkiye
1. Uluslararası İçmimarlık Kongresi ve Sergisi, Türkiye
Antalya, 12–15 Şubat 2026

Çok Boyutlu Sosyo-Kültürel Bir Örüntü Olarak Mekân

Space as a Multidimensional Socio-Cultural Pattern

O. TURGAY[1] [1] İstanbul Atlas Üniversitesi

Özet: *Mekân, organik, her an yaşayan ve her an değişebilen; dinamik bir olgudur. Mekân, yalnızca fiziksel bir kurgu olmanın ötesinde; insan deneyim ve etkileşimlerinin, sosyal ilişkilerinin kültürel dinamiklerle şekillendiği karmaşık bir kavram olarak öne çıkmaktadır. Çalışma, mekânın algısal ve kavramsal boyutlarını, sadece akademik bir inceleme değil, aynı zamanda günlük yaşam deneyimlerine entegre olan bir anlayış içerisinde nasıl anlamlandırıldığına dair sorular ortaya atarak, insan-mekân ilişkisini yeniden değerlendirmelerine yardımcı olacak bir perspektif sunmayı amaçlamaktadır. Mekânın çok boyutlu yapısı, zaman içerisindeki kavramsal gelişimi üzerinden tartışılarak hem tarihsel hem de çağdaş uygulamalar bağlamında nasıl evrildiği konusunda geniş bir perspektif sunmaktadır. Bu çok boyutlu anlayış mekânın algısal ve kavramsal boyutlarının incelenmesiyle edilgen bir unsur olmaktan çıkıp, semantik bir alan olarak yeniden yorumlama imkânı sağlamaktadır. Mekânın analiz edilerek elde edilen bilgi, mekânın özelliklerine olduğu kadar deneyimleyenin yani öznenin yaşadığı bilişsel süreçlere de bağlı olabilmektedir. Dolayısıyla, mekânsal bilginin elde edilişi, bilişsel süreçler ve mekânın okunabilirliği arasında çeşitli ilişkilere dayalı bir örüntünün varlığından söz etmek yerinde olacaktır. Sonuç olarak, mekân kavramının çok boyutlu bir perspektiften kavranmasını amaçlayan bu inceleme mekânın insanların yaşamındaki yerini hem kuramsal hem de pratik açıdan nasıl anlam kazandığını bazı temel varsayımları sorgulamayı ve bu varsayımları genişletmeyi zorunlu kılmaktadır. Bu sayede mekânın sadece bir arka plan değil, aynı zamanda anlamın, güç ve kimlik bağlamının üretildiği dinamik bir alan olduğu vurgulanacaktır. Anahtar kelimeler: Mekan, mekan kuramı, mekânsal örüntü, bağlam, mekânsal anlam*

Anahtar Kelimeler: *Mekan, mekan kuramı, mekânsal örüntü, bağlam, mekânsal anlam*

Abstract: *Space is an organic, ever-living, and constantly changing dynamic phenomenon. Beyond being merely a physical construct, space stands out as a complex concept shaped by human experiences, interactions, and social relationships, all influenced by cultural dynamics. This study aims to offer a perspective that will help re-evaluate the human-space relationship by examining the perceptual and conceptual dimensions of space, not only through an academic investigation but also by raising questions about how it is understood within the context of daily life experiences. The multi-dimensional structure of space is discussed through its conceptual development over time, offering a broad perspective on how it has evolved in both historical and contemporary contexts. This multi-dimensional understanding allows for the reinterpretation of space as a semantic field, moving beyond a passive element. The knowledge gained through the analysis of space depends not only on the characteristics of the space but also on the cognitive processes experienced by the subject. Therefore, it is appropriate to speak of a pattern based on various relationships between the acquisition of spatial knowledge, cognitive processes, and the readability of space. In conclusion, this study, which aims to understand the concept of space from a multidimensional perspective, necessitates questioning and expanding some fundamental assumptions about how space gains meaning in people's lives, both theoretically and practically. In this way, it will be emphasized that space is not only a background but also a dynamic field where meaning, power, and identity contexts are produced. Keywords: Space, space theory, spatial pattern, context, spatial meaning*

Keywords*: Space, space theory, spatial pattern, context, spatial meaning*

Corresponding author: 1 Orkunt Turgay | İstanbul Atlas University | orkunt.turgay@atlas.edu.tr

Mekânın Folklorik Kodları: Gümüşhane Örneğinde Süsleme ve Kültürel Miras

Folkloric Codes of Place: Ornamentation and Cultural Heritage in the Example of Gümüşhane

A. ÇELENK ÇAVDAR[1] 1 Gümüşhane Üniversitesi

Özet: *Mekân, süsleme ve kültürel miras arasındaki etkileşim, yerel kimliğin inşasında ve toplumsal belleğin aktarımında önemli bir araştırma alanı oluşturmaktadır. Bu çalışma Gümüşhane örneği üzerinden folklorik öğelerin mekân kurgusuna ve süsleme anlayışına nasıl yansıdığını incelemektedir. Anadolu'nun kültürel çeşitliliğini temsil eden bu şehir ahşap tavan işlemeleri, kilim motifleri ve geometrik desenler, halk kültürünün estetik yansımaları olarak mekânda görünürlük kazanmaktadır. Çalışmanın amacı, folklorik özelliklerin somut ve somut olmayan kültürel miras öğeleri aracılığıyla mekânsal deneyimi nasıl şekillendirdiğini ortaya koymaktır. Bu bağlamda, halk anlatıları, ritüeller, gündelik yaşam pratikleri ve zanaatkârlık gelenekleri, mekânın biçimlenişinde işlevsel ve simgesel bir rol üstlenmektedir. Gümüşhane'deki süsleme anlayışı yalnızca estetik bir unsur olarak değil, aynı zamanda toplumsal hafızanın taşıyıcısı ve kimlik unsuru olarak değerlendirilmiştir. Gümüşhane, geleneksel dokusu, zengin kültürel mirası ve tarihi birikimiyle halk mimarisine verilebilecek özgün örneklerden biridir. Bu çalışma, Gümüşhane'nin mimari dokusunda öne çıkan geleneksel taş ve ahşap konutları ile süsleme anlayışını halkbilim bağlamında ele almaktadır. Amaç, unutulmaya yüz tutmuş yerel değerleri ortaya çıkarmanın yanı sıra, bu mirasın gelecek kuşaklara aktarılmasına katkı sağlamak ve çağdaş tasarım süreçlerine yeni yorumlar katmaktır. Gümüşhane'nin geleneksel evleri, işlevsellik ile estetiği bütünleştiren özgün mekânsal çözümleri, ahşap tavan işlemeleri, taş duvar örgüleri ve kilim motifleriyle, halk kültürünün mekâna yansımış en somut göstergeleridir. Folklorik anlatılar ve gündelik yaşam pratikleriyle bütünleşen bu mimari öğeler, yalnızca geçmişin estetik beğenisini değil, aynı zamanda toplumsal belleğin sürekliliğini de yansıtmaktadır. Çalışma, Gümüşhane'deki halk mimarisinin halkbilim perspektifiyle yeniden okunarak, kültürel kimliği oluşturan temel unsurların gün yüzüne çıkarılmasını ve modern tasarımlara ilham verecek biçimde değerlendirilmesini amaçlamaktadır.*

Anahtar Kelimeler: *Süsleme, Folklor, Kültürel Miras, Mekân, Gümüşhane*

Abstract: *The interaction between space, ornamentation, and cultural heritage constitutes an important area of research in the construction of local identity and the transmission of social memory. This study examines how folkloric elements are reflected in the spatial design and ornamentation understanding of Gümüşhane, using this example. In this city, representing the cultural diversity of Anatolia, wooden ceiling carvings, rug motifs, and geometric patterns become visible in space as aesthetic reflections of folk culture. The aim of the study is to reveal how folkloric characteristics shape spatial experience through tangible and intangible cultural heritage elements. In this context, folk narratives, rituals, daily life practices, and craft traditions play a functional and symbolic role in the shaping of space. The ornamentation understanding in Gümüşhane is considered not only as an aesthetic element but also as a carrier of social memory and an element of identity. Gümüşhane, with its traditional texture, rich cultural heritage, and historical accumulation, is one of the unique examples of folk architecture. This study examines the traditional stone and wooden houses and their ornamentation understanding, which stand out in the architectural texture of Gümüşhane, within the context of folklore. The aim is to uncover forgotten local values, contribute to the transmission of this heritage to future generations, and add new interpretations to contemporary design processes. Gümüşhane's traditional houses, with their unique spatial solutions integrating functionality and aesthetics, wooden ceiling carvings, stone wall constructions, and carpet motifs, are the most concrete manifestations of folk culture reflected in space. These architectural elements, integrated with folkloric narratives and daily life practices, reflect not only the aesthetic taste of the past but also the continuity of social memory. This study aims to re-examine the folk architecture of Gümüşhane from a folkloric perspective, to bring to light the fundamental elements that constitute its cultural identity, and to evaluate them in a way that will inspire modern designs.*

Keywords: *Ornamentation, Folklore, Cultural Heritage, Place, Gümüşhane*

Corresponding author: 1 Ayşegül Çelenk Çavdar | Gümüşhane University | aysegulcelenk@hotmail.com

1920'lerde Sürdürülebilir Kalkınma Örneği: Atatürk Orman Çiftliği

An Example Of Sustainable Development in The 1920s: Atatürk Forest Farm

A. Z. KÜREKCİ[1]

[1]Hacettepe Üniversitesi, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü

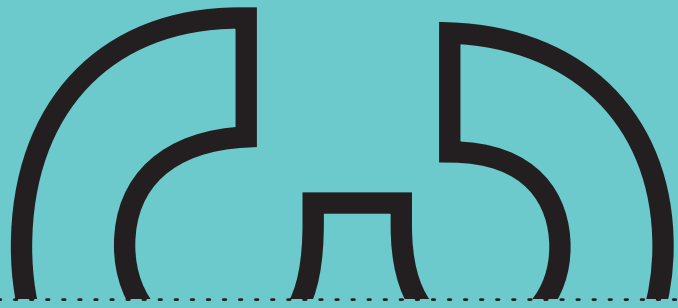
Özet: *1925 senesinde açılan Atatürk Orman Çiftliği Ankara'da temelde tarımı geliştirmek ve verimsiz toprakları verimli hale getirmek için kurulmuş bir alandır. Ancak Atatürk Orman Çiftliği, döneminde yalnızca kentsel tarıma destek vermemiş; aynı zamanda sosyal mekanlar yaratmış, tarım ile ilgili eğitimler vermiş, bünyesinde fabrikalar bulundurarak iş imkanları da sağlamıştır. Bu araştırmada Atatürk Orman Çiftliği detaylıca incelenmiş ve 2015 yılında resmî olarak yürürlüğe giren ve Dünya liderleri tarafından onaylanan Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri kapsamında yeniden değerlendirilmiştir. Bunun sonucunda 1920lerde Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri gündemde olsaydı Atatürk Orman Çiftliği hangi hedeflere, nasıl hizmette bulunurdu yorumlanmıştır.*

Anahtar Kelimeler: *Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri, Atatürk Orman Çiftliği, Sürdürülebilirlik, Kentsel mekân tasarımı.*

Abstract: *Atatürk Forest Farm is that area was built in 1925 in Ankara to develop agriculture and to make barren lands fertile but Atatürk Forest Farm is not only developed agriculture, it also created social space and provided job opportunities by having factories within its area. In this research, Atatürk Forest Farm is analyzed in depth and compared with in the scope of Sustainable Development Goals, officially entered into force in 2015 and approved by world leaders. As a result of this, if The Sustainable Development Goals on the agenda in 1920s, it was commented on what goals the Atatürk Forest Farm will serve and how it will serve.*

Keywords: *Sustainable Development Goals, Atatürk Forest Farm, Sustainability, Urban space design.*

Corresponding author: 1 Maurizio Favetta | Kingsize architects AIPI Italy | maurizio.favetta@gmail.com



Space, Furniture, and User Experience

Seri ve Özel Üretim Yöntemlerinin Konut İç Mekân Tasarımına Etkisi Üzerine Bir İnceleme

A Study On The Effects Of Mass Productıon And Custom Productıon Methods On Resıdentıal Interıor Desıgn

B. COŞGUN [1], P. YILDIZ [2] [1] Kapadokya Üniversitesi, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı, [2] Hacettepe Üniversitesi İçmimarlık ve Çevre Tasarımı

Özet: *Bu çalışma, konut iç mekânlarında uygulanan seri ve özel üretim yöntemlerinin mekânsal tasarım üzerindeki etkilerini karşılaştırmalı olarak incelemektedir. Günümüz içmimarlık pratiğinde üretim yöntemi yalnızca teknik bir süreç değil, aynı zamanda estetik, işlevsellik ve kullanıcı deneyimi açısından belirleyici bir etkendir. Seri üretim, maliyet ve zaman açısından avantaj sağlayan, tekrarlanabilir ve standartlaştırılmış çözümler sunmaktadır. Bu yaklaşım, özellikle büyük ölçekli toplu konut projelerinde tercih edilmektedir. Ancak, bu üretim biçimi sınırlı planlama esnekliği, düşük kişiselleştirme imkânı ve mekanlar arası tekdüzelik gibi tasarım kısıtları yaratmaktadır. Özel üretim ise, kullanıcı ihtiyaçlarını merkeze alan, yüksek işçilik ve özgün detaylara dayanan bir yaklaşım sunarak, mekânsal kimliğin güçlendirilmesini mümkün kılar. Bu çalışmada, farklı konut projeleri üzerinden, her iki üretim biçiminin iç mekân tasarımı üzerindeki etkileri; planlama esnekliği, malzeme ve detay kullanımı, kullanıcı katılımı, estetik çeşitlilik gibi ölçütlerle değerlendirilmiştir. Elde edilen veriler, üretim yönteminin iç mekânın yalnızca fiziksel yapısını değil, aynı zamanda kullanıcı ile kurduğu deneyimsel ve duygusal bağı da şekillendirdiğini ortaya koymaktadır. Sonuç olarak, içmimarlıkta üretim tercihi, yalnızca bir uygulama biçimi değil, tasarımın bütünsel niteliğini belirleyen stratejik bir karardır.*

Anahtar Kelimeler: *İç Mekân, Tasarım, Seri Üretim, Özel Üretim, Konut.*

Abstract: *This study comparatively examines the effects of mass production and custom production methods applied in residential interiors on spatial design. In contemporary interior architecture practice, the method of production constitutes not merely a technical process but also a determining factor in terms of aesthetics, functionality, and user experience. Mass production offers repeatable and standardized solutions that provide advantages in terms of cost and time efficiency. This approach is particularly preferred in large-scale housing developments. However, this mode of production generates certain design constraints, such as limited planning flexibility, reduced opportunities for personalization, and spatial uniformity. Custom production, by contrast, adopts a user-centered approach grounded in high craftsmanship and unique detailing, thereby enabling the strengthening of spatial identity. In this study, the impacts of both production methods on interior design are evaluated through different residential projects according to criteria such as planning flexibility, material and detail usage, user participation, and aesthetic diversity. The findings reveal that the production method shapes not only the physical configuration of the interior space but also the experiential and emotional relationship established between the user and the space. In conclusion, the choice of production method in interior architecture should be regarded not merely as an implementation technique but as a strategic decision that determines the holistic quality of the design.*

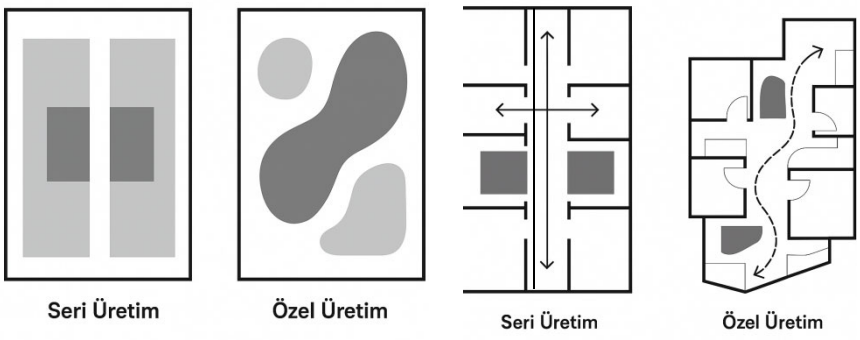
Keywords: *Interior Space, Design, Mass Production, Custom Production, Housing.*

Corresponding author: 1 Büşra Coşgun | Kapadokya University | busra.cosgun@kapadokya.edu.tr
2 Pelin Yıldız | Hacettepe Universi

Giriş

Günümüzde iç mekân tasarımı yalnızca estetik bir mesele değil; üretim teknikleri, kullanıcı ihtiyaçları, ekonomik koşullar ve teknolojik gelişmelerle şekillenen çok boyutlu bir süreçtir. Seri üretim hız, maliyet ve standardizasyon avantajları sunarken; özel üretim kullanıcı odaklılık, özgünlük ve mekânsal esneklik gibi nitelikleri ön plana çıkarmaktadır. Araştırma kapsamında, seri ve özel üretim kavramları literatür taraması yoluyla kuramsal olarak ele alınmış; ardından seçilmiş konut projeleri üzerinden karşılaştırmalı bir analiz gerçekleştirilmiştir. Analizlerde malzeme kullanımı, detay çözümleri, planlama yaklaşımı, uygulama süreci ve kullanıcı deneyimi gibi kriterler değerlendirilmiştir. Çalışma sonucunda, üretim biçiminin iç mekânın kimliği, mekânsal kalite ve kullanıcı deneyimi üzerinde belirleyici bir rol oynadığı ortaya konmakta; konut iç mekân tasarımında daha özgün ve kullanıcı odaklı yaklaşımların geliştirilmesine katkı sunulması hedeflenmektedir.

Günümüzde iç mekân tasarımı, değişen kullanıcı ihtiyaçları ve teknolojik gelişmelerle birlikte farklı üretim yaklaşımlarını gündeme getirmiştir. Seri üretim, standardizasyon ve tekrar edilebilirlik ile hız ve maliyet avantajı sağlarken kişiselleştirme sınırlıdır (Yararel, 2013; Şener & Çetinkaya, 2020). Özel üretim ise kullanıcıya özgü, esnek ve özgün tasarım çözümleri sunar. Hazırlanan plan şemaları, seri üretimde modüler ve simetrik, özel üretimde organik ve farklılaşan mekân karakterlerini görselleştirmektedir.



Görsel 1. Seri ve Özel Üretim İç Mekân Tasarımı Leke Etütleri ve Plan Şemaları.

Konut İç Mekanlarında Üretim Biçimlerinin Tasarıma Etkisi

Üretim biçimi yalnızca ürünlerin nasıl üretildiğini belirlemekle kalmayıp, iç mekânın kurgulanma biçimini, kullanıcı deneyimini ve mekân ile kullanıcı arasındaki ilişkiyi de doğrudan etkilemektedir. Bu nedenle üretim süreci, yalnızca teknik bir uygulama aşaması değil; mekânsal anlamın ve deneyimin şekillenmesinde önemli bir tasarım parametresi olarak değerlendirilmektedir. Bu bağlamda seri ve özel üretim süreçlerinin iç mekâna yansımaları; malzeme seçimi, detay çözümleri, planlama kararları ve kullanıcıya sunulan esneklik ile kişiselleştirme olanakları gibi tasarım bileşenleri üzerinden incelenmektedir.

İç mekân tasarımı, yalnızca fiziksel sınırların tanımlanmasıyla sınırlı olmayan; işlevsel, estetik ve psikolojik katmanların birlikte ele alındığı bütüncül bir süreçtir (Obeidat ve Obeidat, 2024). Kullanıcı ihtiyaçları, kültürel değerler, teknolojik olanaklar ve üretim yöntemleri bu sürecin şekillenmesinde belirleyici rol oynar. Bu doğrultuda, üretim yöntemlerinin içmimarlık disiplininde yalnızca teknik süreçler olarak değil, tasarım kararlarını yönlendiren temel unsurlar olarak değerlendirilmesi gerekmektedir. Böylece üretim biçiminin mekânsal kimlik üzerindeki etkileri daha kapsamlı biçimde ortaya konulabilmektedir.

Seri Üretim Yaklaşımı ve İç Mekâna Yansımaları

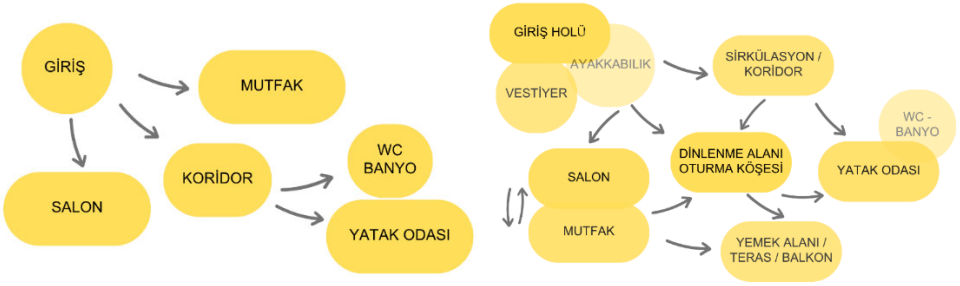
Seri üretim, sanayi devrimiyle gelişen, standartlaşma ve tekrar edilebilirliği esas alan bir üretim biçimidir (Yararel, 2013). Endüstrileşme, üretim teknikleri ve malzeme kullanımında dönüşümler sağlamış; modern mimarlık döneminde artan konut ihtiyacına hızlı ve ekonomik çözümler sunmuştur (Özel ve Kayacan, 2020; Uzodinma ve ark., 2023). Tip planlar ve modüler sistemler üretimi hızlandırırken verimliliği artırmıştır; örneğin Unité d'Habitation modern toplu konut üretiminin simgesi olmuştur. Türkiye'de seri üretim, 1980'lerden itibaren toplu konut projelerinde yaygınlaşmış, TOKİ uygulamaları bu modelin önemli örneklerini oluşturmuştur (Denenç, 2014). Mobilya tasarımında Michael Thonet'in Thonet No.14 Chair'ı, seri üretime uygun tasarım anlayışının simgelerindendir (Üst, 2015). Seri üretim, iç mekânlarda tip planlar, fonksiyonların katı ayrımı ve tekrar eden düzenlerle işlevsel ve görsel tekdüzeliğe yol açmakta; standart cephe ve açıklık yerleşimleri ise doğal aydınlatma ve havalandırmayı sınırlayabilmektedir (Yararel, 2013; İncedemir, 2022; Huseynov, 2024). Seri üretimin etkileri yalnızca fiziksel değil, aynı zamanda sosyal ve estetik boyutlarda da görülmektedir. Standartlaştırılmış iç mekânlar, kullanıcıların bireysel ihtiyaç ve yaşam tarzlarını mekâna yansıtmasını sınırlayarak mekânsal kimliğin zayıflamasına yol açabilir. Malzeme, renk ve donatıların ekonomik üretim doğrultusunda standartlaştırılması ise görsel tekrar ve estetik monotonluk yaratabilmektedir (Ziaesaeidi ve Noroozinejad Farsangi, 2024). Seri üretim konutlarda iç mekân organizasyonu genellikle önceden belirlenmiş dolaşım şemalarına dayanır. Giriş holünden başlayarak salon, mutfak ve yatak odası gibi işlev alanlarına yönelen doğrusal hareket akışı, mekânlar arası esnekliği sınırlayarak kullanıcı davranışlarını belirli kalıplar içinde şekillendirebilir (Ek ve Çıkış, 2017; Denenç, 2014). Bu durum, mekânsal deneyimin homojenleşmesine ve yaşam senaryolarının sınırlı kalmasına neden olmaktadır.

Özel Üretim Yaklaşımı ve İç Mekâna Yansımaları

Özel üretim, iç mekân tasarımında kullanıcı odaklı, bireysel çözümler geliştirmeyi temel alır. Mekân bileşenleri, kullanıcının yaşam biçimi, estetik tercihleri ve ihtiyaçlarına göre şekillenir; tasarım süreci mimar, tasarımcı ve zanaatkâr katkısıyla detay odaklı ilerler (Poldma, 2010). Bu yaklaşım, tip plan dayatmasından uzak, esnek ve özgün mekân organizasyonu sağlar; açık plan çözümleri, hareketli bölücüler ve çok amaçlı kullanım senaryoları ile mekânlar farklı ihtiyaçlara uyum gösterebilir. Kullanıcının tasarım sürecine katılımı, mekâna aidiyet ve estetik çeşitlilik kazandırır; malzeme, renk ve detay seçimleri bireysel tercihlere göre belirlenir (Süvari & Çeliktepe, 2023). Eylem şemaları doğrusal

rotalardan uzak, alternatif geçişler ve çok katmanlı kullanım imkânları sunar; mekânlar arası geçirgenlik, ışık, hava ve atmosfer deneyimlerini çeşitlendirir (Ching, 2014). Mimarlık tarihinde özel üretim yaklaşımını temsil eden önemli konut örnekleri arasında Fallingwater, Villa Savoye ve kullanıcı odaklı çağdaş konut projelerinden biri olan Superlofts Blok Y sayılabilir. Bu projeler, bireye özgü tasarım yaklaşımının mekânsal süreklilik, malzeme kalitesi ve çevresel bağlam ile kurduğu ilişki üzerinden nasıl şekillenebileceğini göstermektedir. Sonuç olarak özel üretim anlayışı, iç mekân tasarımını yalnızca bir üretim yöntemi olarak değil; kullanıcı odaklı, deneyim temelli ve özgün mekânsal kimlikler üreten bir tasarım stratejisi olarak değerlendirmeyi mümkün kılmaktadır.

Mekânsal Nitelik Açısından Karşılaştırmalı Değerlendirme



Şekil 1. Seri Üretim Konut İç Mekân Eylem Şeması: Şekil 2. Özel Üretim Konut İç Mekân Eylem Şeması

Seri ve özel üretim yaklaşımları, konut iç mekânlarında farklı mekânsal ve deneyimsel niteliklerin oluşmasına yol açan iki temel üretim modelidir. Seri üretim süreçlerinde maliyet etkinliği ve hızlı uygulama amacıyla MDF, laminat ve PVC gibi fabrikasyon malzemeler tercih edilmekte; bu durum tasarım detaylarının büyük ölçüde standartlaşmasına ve montaj sürecinin hızlanmasına olanak tanımaktadır. Buna karşılık özel üretim yaklaşımında masif ahşap, doğal taş ve dökme metal gibi nitelikli malzemeler öne çıkmakta; uygulama süreci ise ustalık gerektiren, daha uzun ve emek yoğun bir üretim süreci olarak gerçekleşmektedir. Bu bağlamda üretim yöntemleri yalnızca teknik bir tercih olarak değil, aynı zamanda kullanıcı deneyimini, estetik çeşitliliği ve mekânsal kaliteyi belirleyen önemli bir tasarım parametresi olarak değerlendirilmektedir. Seri üretim hız, verimlilik ve maliyet avantajı sağlarken; özel üretim kullanıcı odaklı, esnek ve özgün mekânsal çözümler sunarak daha nitelikli deneyimler oluşturabilmektedir. Bununla birlikte seri üretim geniş kullanıcı kitlelerine ekonomik ve pratik çözümler sunmasına rağmen, mekânsal kimliğin sınırlanması riskini de beraberinde getirebilmektedir (Poldma, 2010).

Vaka Çalışması Ankara Örnekleri

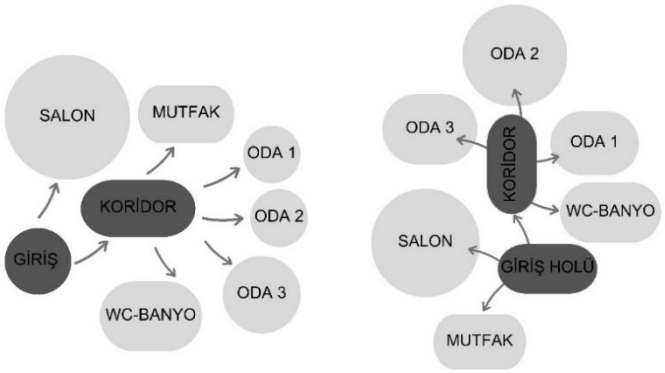
Araştırma kapsamında seçilen örneklem iç mekânlar; zemin, tavan ve duvar gibi yatay-dikey elemanlar, kapı, pencere ve tezgâh gibi donatı elemanları ile bağlantı ve birleşim detayları ve plan organizasyonları açısından analiz edilmiştir. Elde edilen bulgular sistematik bir sınıflandırma çerçevesinde değerlendirilmiş, kavramsal çerçevenin anlaşılmasını desteklemek amacıyla tablolarla sunulmuştur. Çalışma, konut iç mekânlarının tasarım sürecinde elemanların işlevsel, estetik ve mekânsal organizasyon üzerindeki rolünün anlaşılmasına katkı sağlamayı amaçlamaktadır.

Ankara'da konumlanan iki farklı konut projesi olan TOKİ Turkuaz Vadisi Konutları ve Park Çiftlik Konutları niteliksel açıdan karşılaştırmalı olarak analiz edilmiştir. Her iki proje de benzer konut tiplerine sahip olmakla birlikte, tasarım ilkeleri, malzeme tercihleri, sosyal donatı alanları ve hedef kullanıcı kitlesi açısından farklılıklar göstermektedir.

Tablo 1. Seri Üretim Mekân Örnekleri.

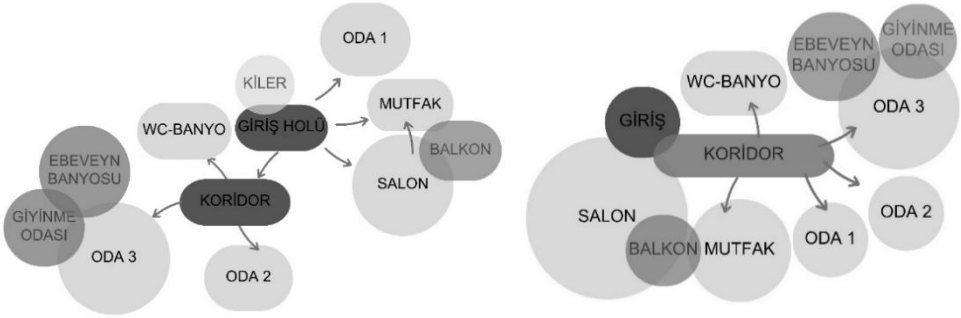
Özellik	**TOKİ Turkuaz Vadisi Konutları**	**Park Çiftlik Konutları**
Konum	Etimesgut, Ankara	Yenimahalle, Ankara
Proje Ölçeği	3.000+ konut	960 konut, 18 blok
Konut Tipleri	2+1, 3+1, 4+1	2+1, 3+1, 4+1
İç Mekân Tasarımı	Standart, modüler iç mekân düzenlemeleri	Standart, modern iç mekân
Malzeme Seçimi	PVC doğramalar, laminant parkeler, seramikler	Fabrikasyon malzemeler, standart çözümler
Sosyal Donatılar	Sınırlı sosyal olanaklar	Çocuk parkları, yeşil alanlar, güvenlik
Yeşil Alan Oranı	Düşük, sosyal alanlar sınırlı	Yüksek, yeşil alanlar ve peyzaj alanları
Hedef Kullanıcı Kitlesi	Orta gelir grubu, sosyal konut alıcıları	Orta sınıf, aileler
Üretim Yöntemi	Seri üretim	Seri üretim

Konum açısından benzerlik gösteren projeler, mekânsal yerleşim, çevresel kalite ve sosyal donatılar bakımından farklılık sergilemektedir. Her iki projede 2+1, 3+1 ve 4+1 konut tipleri uygulanmış, iç mekân tasarımında modüler ve standart düzenlemeler ön planda olmuştur Seri üretim ve modüler tasarım ilkeleri ile geliştirilmiş olup kitlesel konut ihtiyacına hızlı yanıt sağlamaktadır; ancak bireysel özelleştirme imkânları sınırlıdır. Çalışma, toplu konut projelerinin mekânsal, tasarım ve sosyal niteliklerini karşılaştırmalı olarak ortaya koymaktadır.



Şekil 3. TOKİ Turkuaz Vadisi konutları Eylem Şeması; Şekil 4. Park Çiftlik Evleri Plan Şeması

Özel üretim mekân örnekleri olarak da A Tasarım Mimarlık tarafından tasarlanan Kumru Ankara ve Emre Arolat Mimarlık tarafından tasarlanan Kuzu Effect Konutları seçilmiştir. Bu seçimde özel üretim yöntemlerine uygun mekânsal özellikleri taşıması temel etken olmuştur. Ankara'da yer alan Kumru Ankara ve Kuzu Effect Konutları, üst segment ve özel üretim odaklı projeler olarak analiz edilmiştir. Her iki proje de tasarım, malzeme kalitesi ve planlama esnekliği açısından öne çıkmakla birlikte konum, sosyal donatılar ve kullanıcı profili bakımından farklılık göstermektedir. Kumru Ankara, Kızılay- Çankaya aksında merkezi konumuyla kompakt ve fonksiyonel şehir yaşamı sunarken; Kuzu Effect, Oran'da prestijli bir bölgede, geniş sosyal alanlar ve kişiselleştirilebilir plan seçenekleriyle öne çıkmaktadır. Kumru Ankara düşük yoğunluklu, şehir merkezine uyumlu çözümler sunarken, Kuzu Effect orta-yüksek yoğunluklu, çok işlevli ve estetik odaklı bir yaşam deneyimi sağlamaktadır. Her iki proje de çağdaş mimari ve kullanıcı odaklı tasarım anlayışını yansıtmaktadır, ancak Kuzu Effect, mekânsal çeşitlilik ve sosyal olanaklar bakımından daha avantajlıdır.



Şekil 5. Kumru Ankara Konutu Eylem Şeması; Şekil 6. Kuzu Effect Konutları Eylem Şeması

Tablo 2. Seri Üretim Mekân Örnekleri.

Kriter	**Kumru Ankara**	**Kuzu Effect Konutları**
Üretim Türü	Özel üretim	Özel üretim
Konum	Kızılay, Çankaya	Oran, Çankaya
Mimari Tasarım	Modern, yüksek katlı şehir rezidansı	Mimari kimliği güçlü, karma kullanım
Planlama Esnekliği	Yüksek, kullanıcı odaklı	Yüksek, farklı konut tipleri, isteğe özel revizyonlar
Malzeme ve Detay Kalitesi	Üst düzey	Üst düzey, tasarım odaklı
Kişiselleştirme İmkânı	Mevcut	Yüksek, kullanıcıya özel çözümler
Sosyal Donatı / Peyzaj	Sınırlı, şehir merkezi	Karma kullanım (rezidans, alışveriş, yeşil alan)
Konut Tipolojisi	1+1 - 4+1 arası farklı tipler	1+1'den geniş metrekareli penthouse'lara kadar
Konut Yoğunluğu	Düşük	Orta, yüksek (karma kullanım etkisi)
Hedef Kullanıcı Profili	Üst segment, çalışan bireyler	Üst segment, bireysel ya da yatırım amaçlı kullanıcılar
Mimari Kimlik	A Tasarım / Özgün cephe ve kütle tasarımı	Emre Arolat / Çağdaş mimarlık yaklaşımı

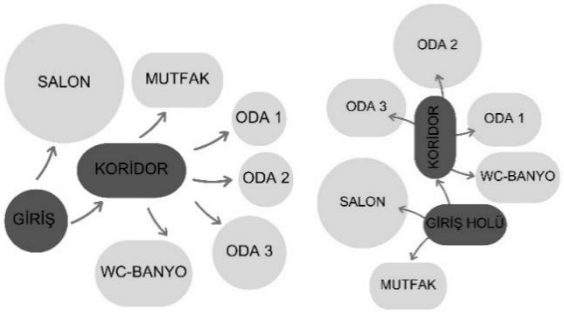
Konut mekânlarının üretim biçimi, tasarım yaklaşımını, kullanıcı katılımını, malzeme kalitesini, plan esnekliğini ve mimari kimliği doğrudan etkiler. Seri üretim konutlar, tip projelere dayalı, standart ve tekrarlayan planlamalarla büyük ölçekli üretim imkânı sunarken mekânsal çeşitlilik, kişiselleştirme ve mimari özgünlük açısından sınırlıdır. Özel üretim konutlar ise kullanıcı ihtiyaçlarına ve bağlama duyarlı, esnek ve özgün tasarım çözümleri sunar; kullanıcı tasarım sürecine dahil edilerek mekân organizasyonu, malzeme seçimi ve fonksiyonel kurgularda aktif rol oynar. Seri üretim ekonomik, hızlı ve yüksek yoğunluklu yerleşim sağlarken, özel üretim nitelikli, kişiselleştirilebilir ve mimari kimliği güçlü konutlar ortaya çıkarır. Bu karşılaştırma, farklı üretim yaklaşımlarının mekânsal niteliğe, kullanıcı deneyimine ve mimari ifade biçimine etkilerini ortaya koymaktadır.

Tablo 3. Seri ve Özel Üretim Ayrılan Yönleri.

Ayrılan Yönler	Seri Üretim Mekân	Özel Üretim Mekân
Tasarım Yaklaşımı	Tip proje, standartlaştırılmış çözümler.	Kullanıcıya özel, özgün tasarım
Kullanıcı Katılımı	Kullanıcı üretim sürecine genellikle dâhil değildir	Kullanıcı, tasarım sürecine aktif katılabilir
Plan Esnekliği	Esnek olmayan, sabit plan kurgusu	İhtiyaca göre şekillendirilebilen planlar
Malzeme ve İşçilik Kalitesi	Orta veya düşük kalite, maliyet odaklı	Yüksek kalite, detaylı işçilik ve özelleştirme imkânı
Kişiselleştirme	Sınırlı (ancak sonradan kullanıcı müdahalesi ile yapılabilir)	Tasarım aşamasından itibaren kişisel tercihlere açık
Mimari Kimlik	Daha hızlı, daha düşük maliyetli	Mimari karakteri belirgin, özgün kimlik
Üretim Süresi ve Maliyeti	Daha kısa sürede, genellikle daha düşük maliyetli	Daha uzun sürede, genellikle daha yüksek maliyetli
Konut Yoğunluğu	Toplu kullanım alanlarına yönelik, standart donatılar	Daha az yoğunluklu, bireysel ya da küçük gruplu yerleşim

Bulgular

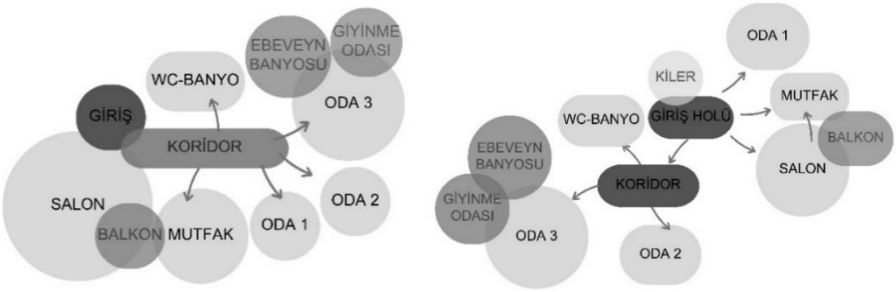
İç mekân tasarımında seri üretim ve özel üretim yaklaşımları, estetik ve işlevsellik boyutlarını farklı biçimde etkiler. Seri üretim, standartlaştırılmış ürünlerin hızlı ve ekonomik biçimde sunulmasını sağlar; kullanıcı seçimleri sınırlıdır ve bireysel müdahale olanakları düşüktür. Bu yöntem özellikle çok kullanıcılı alanlar için pratik çözümler sunar. Özel üretim ise kullanıcı ihtiya çları ve estetik tercihleri doğrultusunda özgün çözümler geliştirir; malzeme ve mobilya seçiminden mekân organizasyonuna kadar kişiselleştirme mümkündür. Bu yaklaşım, nitelikli ve kullanıcı kimliğini yansıtan iç mekânlar ortaya çıkarır, ancak maliyet, zaman ve emek açısından daha yoğun bir süreç gerektirir.



Şekil 7. Seri Üretim Konut Eylem Şemaları (TOKİ Turkuaz Vadisi Konutları / Kumru Ankara)

Tablo 4. Seri ve Özel Üretim Karşılaştırmalı Analiz.

Kriter	**Seri Üretim İç Mekânı**	**Özel Üretim İç Mekânı**
Maliyet	Görece daha düşük	Görece daha yüksek
Zaman	Üretim ve uygulama süreci hızlı	Tasarım ve üretim süreci uzun
Tasarım Esnekliği	Sınırlı seçenekler	Yüksek esneklik ve özgün tasarım imkânı
Kullanıcı Katılımı	Az katılım (var olan ürünlerden seçim)	Yüksek katılım (bireysel istek ve ihtiyaçlar doğrultusunda)
Özgünlük	Düşük; standart ürünler	Yüksek; kişiye özel tasarlanmış ürünler
Üretim Hızı	Yüksek üretim ve hızlı tedarik	Yavaş; her ürün için ayrı üretim
Malzeme Seçenekleri	Standart malzeme kullanımı	Malzeme türü, renk ve doku açısından geniş seçenekler
Kalite	Genellikle endüstriyel standartta	El işçiliği veya özel üretim sayesinde daha yüksek kalite
Fonksiyonellik	Genel kullanıcı kitlesine hitap eden işlevsellik	Kullanıcının spesifik ihtiyaçlarına göre optimize edilen fonksiyonlar



Şekil 8. Özel Üretim Konut Eylem Şemaları (Kumru Ankara / Kuzu Effect Konutları)

Çalışma, konut iç mekânlarının üretim biçimlerine bağlı olarak farklı mekânsal organizasyon stratejilerine sahip olduğunu göstermektedir. Seri üretim kapsamında değerlendirilen TOKİ Turkuaz Vadisi ve Park Çiftlik Evleri, merkezi koridor etrafında hiyerarşik ve doğrusal planlarla, işlevsel sadelik ve tekrar edilebilirliği ön planda tutmaktadır. Buna karşılık, özel üretim Kumru Ankara ve Kuzu Effect projelerinde mekânsal ilişkiler daha karmaşık, kullanıcı odaklı ve esnek bir şekilde kurgulanmıştır; ebeveyn banyosu, giyinme odası ve kiler gibi yardımcı alanlar eklenerek mekân çeşitliliği, mahremiyet ve kullanım senaryoları artırılmıştır. Bu durum, üretim biçiminin iç mekân planlama yaklaşımını ve kullanıcıya tanınan hareket özgürlüğünü doğrudan etkilediğini ortaya koymaktadır.

Konut iç mekânlarında kullanılan seri üretim ve özel üretim yaklaşımları karşılaştırmalı olarak analiz edilmiştir. Bulgular, üretim türlerinin mekânın fiziksel, işlevsel ve estetik özelliklerini etkilediğini göstermektedir. Seri üretim, standart sistemler kullanarak düşük maliyetli ve hızlı çözümler sunarken, kullanıcı katılımı sınırlı ve özgünlük düşüktür. Özel üretim ise kullanıcı odaklı tasarım, detaylı malzeme seçimi ve kişiselleştirme imkânı sunar; ancak maliyet ve üretim süresi daha yüksektir. Seri üretim ekonomik ve pratik avantaj sağlarken, özel üretim mekânsal kalite, özgünlük ve kullanıcı deneyimini artırır. Günümüzde dijital üretim teknikleri sayesinde, standart ürünler üzerine bireyselleştirme imkânı veren hibrit uygulamalar da gelişmektedir.

Sonuç ve Öneriler

Bu çalışma, konut iç mekânlarında seri ve özel üretim süreçlerini yapısal, estetik ve işlevsel boyutlarıyla karşılaştırmalı olarak incelemiştir. Seri üretim, maliyet ve zaman avantajı sağlayan, standartlaşmış, tekrar eden çözümler sunarken, kullanıcı katılımı sınırlı ve özgünlük düşüktür. Özel üretim ise kullanıcı odaklı, kişiselleştirilebilir ve estetik açıdan özgün mekânlar sunar; ancak maliyet ve üretim süresi daha yüksektir. Analizler, bu iki yaklaşımın tasarım esnekliği, kullanıcı katılımı, özgünlük, malzeme seçimi, kalite ve fonksiyonellik gibi parametrelerde belirgin farklılıklar yarattığını göstermektedir. Günümüzde dijital üretim teknikleri ve hibrit modeller sayesinde, seri ve özel üretim arasındaki geleneksel karşıtlık esnek ve kullanıcı odaklı tasarım yaklaşımları ile tamamlanmaktadır.

Çalışma, konut iç mekânlarında üretim süreçlerinin güncel teknolojik ve toplumsal gelişmeler ışığında yeniden değerlendirilmesi gerektiğini ortaya koymuştur. Öneriler şunlardır: hibrit üretim sistemleri, dijital altyapı ile desteklenen ancak kişiselleştirmeye açık tasarımların yaygınlaştırılması; tasarımcı kimliğinin çok yönlü profesyonel rollere evrilmesi; sürdürülebilir ve çevre dostu malzemelerin önceliklendirilmesi; kültürel bağlamın tasarıma entegre edilmesi; veri odaklı ve yapay zekâ destekli tasarım yaklaşımlarının geliştirilmesi. Sonuç olarak, seri ve özel üretim süreçleri birbirini tamamlayan paradigmalar olarak ele alınmalı; nitelikli yaşam alanları, bu yaklaşımların güçlü yönlerini bağlamsal ve kullanıcı odaklı biçimde birleştiren stratejilerle oluşturulmalıdır. İçmimarlık, fiziksel mekânın ötesinde deneyim, kimlik ve değer tasarlayan stratejik bir disiplin olarak önem kazanacaktır.

Kaynaklar

Aysev Deneç, E. 2014, Türkiye Kentlerinin Mekânsal Üretiminde TOKİ Etkisi, Mimarlık Dergisi, sayı: 378, sayfa: 65-68, TMMOB, Ankara.

Ching, F. D. K. (2014). *Interior design illustrated* (3rd ed.). John Wiley & Sons.

Ek, F. İ., & Çıkış, Ş. (2017). *Tasarımın mekanikleri: Toplu konut planlarındaki ortak dil üzerine*. *TOL – Mimarlık Kültürü Dergisi*, (13), 12–27. Erişim: *Academia.edu*

Görsel 1. Seri ve Özel Üretim İç Mekân Tasarımı Leke Etütleri ve Plan Şemaları, OpenAI. (2025). *ChatGPT* (Sürüm 3.5) https://openai.com/ adresinden ilgili konu anlatımı talimatı ile oluşturuldu.

Huseynov, B. (2025, May). *Cultural and socioeconomic influences on interior design in residential spaces* [Conference paper]. Arxeoloji Turizm və Dayanıqlı İdarəetmə International Conference, Baku, Azerbaijan. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/389676439_Cultural_and_Socioeconomic_Influences_on_Interior_Design_in_Residential_Spaces

İncedemir, Ş. (2022). Konut ve Aidiyet Kavramları Üzerine Fenomenolojik Bir Değerlendirme: Ersen Gürsel. Akdeniz University Journal of the Faculty of Architecture 1(2), 115-134.

Obeidat, A. M., & Obeidat, A. M. (2024). *Interior design strategies for improving quality of life: How can residential spaces reflect a healthy lifestyle and psychological comfort? International Journal for Housing Science and Its Applications, 45*(4), 71–86. https://doi.org/10.70517/ijhsa4547

Özel, Y., & Kayacan, B. (2020). Seri, bant üretimin mobilya tasarım- üretim sürecine etkisi ve modüler mobilya. *Avrupa Bilim ve Teknoloji Dergisi*, *(19)*, 623–632.

Poldma, T. (2010). *Transforming Interior Spaces: Enriching Subjective Experiences Through Design Research*. *Journal of Research Practice,* 6(2), Article M13.

Süvari, A., & Çeliktepe, S. (2023). Esneklik ve Değişebilirlik Kavramlarının Toplu Konut İç Mekân Tasarımlarına Etkisi. Tasarım Mimarlık ve Mühendislik Dergisi, 3(1), 81-90. https://doi.org/10.59732/dae.1240029

Şener, E., & Çetinkaya, F. F. (2020). *Endüstri 4.0 Paradigması: İşletme Fonksiyonlarının Dijital Dönüşümü*. Journal of Business Research-Turk, 13(1), 110–126. https://doi.org/10.20491/isarder.2021.1032

Uzodinma, U., Babalola, O., & Ekeh, E. (2023). *The shift from traditional to modern architecture: A review of 20th century development* [Preprint]. ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/383417814_The_Shift_from_Traditional_to_Modern_Architecture_A_Review_of_20th_Century_Development

Üst, S. (2015). Konutlarda iç mekân ile mobilya etkileşimi bağlamında mobilyaya dair özelliklerin incelenmesi. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, *1*(15), 103–118.

Yararel, B. (2013). *Endüstri devrimiyle birlikte değişen üretim-tüketim kavramlarının günümüz mobilya tasarımı üzerindeki etkileri*, Doktora tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.

Ziaesaeidi, P., & Noroozinejad Farsangi, E. (2024). *Fostering social sustainability: Inclusive communities through prefabricated housing*. *Buildings, 14*(6), 1750. https://doi.org/10.3390/buildings14061750

Görme Yetisi Olmayan Bireylerin Kamusal İç Mekânlarda Karşılaştıkları Sorunların Evrensel Tasarım Kapsamında Değerlendirilmesi

Evaluation Of The Problems Encountered By Individuals Who Have No Vision in Public Indoor Spaces Within The Scope Of Universal Design

M. YEŞİLTEPE [1]
[1] Atılım Üniversitesi, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı

Özet: *Kamusal iç mekânlar, evrensel tasarım ışığında tüm insanlar tarafından bağımsız bir şekilde kullanılabilir, çoklu duyulara hitap edebilen ve kapsayıcı mekânlar olarak tasarlanmalıdır. Ancak, farklı yeteneklere sahip bireylerin, özellikle görme yetisi olmayan bireyler, karşılaştıkları tasarım engelleri yüzünden kamusal alanları özgürce kullanamamaktadırlar. Bu çalışmanın amacı, görmeyen bireylerin, kamusal iç mekânlarda karşılaştıkları tasarım sorunlarının belirlenmesi ve bu sorunların evrensel tasarım doğrultusunda değerlendirilmesidir. Gönüllü katılım sağlayan Ankara ve İstanbul'da yaşayan, görmeyen kişiler ile çevrimiçi görüşmeler yapılmıştır. Nitel araştırma yapılan araştırmada, görüşmelerden elde edilen veriler tematik olarak analiz edilmiştir. Analiz sonucunda üç tema belirlenmiştir, (1) güvenlik sorunları (cam ve döner kapılar, engel teşkil eden elemanların yürüme alanı içerisinde konumlandırılması, mobilyaların sivri ve keskin yüzeyleri, yükseklik farklılıkları ve kaygan zemin döşemeleri), (2) yön bulma sorunları (dokunsal zemin yüzey göstergelerinin yetersizliği/eksikliği ve belirsiz yönlendirmesi, düşey sirkülasyon elemanlarının konumları, ve bina giriş/çıkış yeterli tanımlanmaması), ve (3) akustik sorunları (arka plan gürültüsünün fazlalığı). Elde edilen tasarım sorunları evrensel tasarım kapsamında değerlendirilip, çözüm önerileri sunulmuştur.*

Anahtar Kelimeler: *Evrensel tasarım, kamusal iç mekânlar, görme yetisi olmayan bireyler, kullanıcı deneyimi, ergonomi*

Abstract: *Public indoor spaces should be designed as inclusive spaces that can be used independently by all people and appeal to multiple senses, in line with the universal design. However, individuals with different abilities, particularly those who have no vision, are unable to freely use public spaces due to the design barriers. The aim of this study is to identify the design problems encountered by individuals with no vision in public indoor spaces and to evaluate these problems in accordance with universal design. Online interviews were conducted with individuals who have no vision living in Ankara and Istanbul who volunteered to participate. In the qualitative research, the data obtained from the interviews were analyzed thematically. Three themes were identified as, (1) safety issues (revolving and glass doors, positioning obstructing elements within the walking area, the furniture of pointy and sharp surfaces, height differences and slippery floor tiles), (2) wayfinding problems (insufficiency/lack of tactile floor surface indicators and unclear guidance, the locations of the vertical circulation elements, and unidentified building entrance/exit), and (3) acoustic problems (background noise). The design problems were evaluated within the scope of universal design and design solutions were presented.*

Keywords: *Universal design, public indoor spaces, individuals who have no vision, user experience, ergonomics*

Corresponding author: 1 Büşra Coşgun | Kapadokya University | busra.cosgun@kapadokya.edu.tr
2 Pelin Yıldız | Hacettepe University

Giriş

Tüm bireylerin bağımsız hareket etme özgürlüklerini göz önünde bulundurarak, kullanıma engel oluşturmayan, güvenli ve herkes için kullanılabilen iç mekânlar tasarlamak içmimarların sorumluluğundadır. Özellikle kişinin sosyal hayatında kullandığı kamusal binaların iç mekân tasarımları tüm insanlar tarafından bağımsız bir şekilde kullanılabilen, kapsayıcı mekânlar olarak tasarlanmalıdır. T.C. Aile ve Sosyal Hizmetler Bakanlığı (2024)'nın binalar için hazırlanan erişilebilirlik kılavuzunda da belirtildiği gibi "Tasarım herkesi kapsamalıdır. Kullanım türü ne olursa olsun binalar ve açık alan yapıları, toplumun hiçbir üyesini ayırt etmeden, herkese hitap eden mimari çözümler sunmalıdır" (sy.9). Buradaki 'herkes' tanımı oldukça önemlidir çünkü mimari tasarımda dikkate alınacak 'standart' ya da 'ortalama' bir birey yoktur. Özel ve ayrıcalıklı tasarım yapmak yerine, tüm kullanıcılar ile empati kurmaya çalışarak, kullanımlarına engel oluşturmayan tasarımlar yapmak gereklidir. "Tasarımcının kullanıcıyla empati kurmaya çalışması, ona gereksinimlerini dikte etmek yerine, onun görüşünü alarak tasarımı yönlendirmesi herkes için tasarımın diğer tasarım yaklaşımlarından üstün, insani ve eşitlikçi olduğunun en belirgin ifadesidir" (Evcil, 2014, sy. 18). Unutmamak gerekir ki farklı yeteneklere sahip bireyler, yaşamlarını yitirmiş oldukları/sahip olmadıkları yetiler ile değil, sahip oldukları yetiler ile sürdürmektedirler (İnalhan, 2018). Tüm duyulara hitap eden ve çeşitli ihtiyaçlara cevap veren mekânlar tasarlandığında o mekânın herkes tarafından kullanılabilirliği de sağlanmış olur.

Farklı yeteneklere sahip bireylerin, özellikle görme yetisi olmayan bireyler, karşılaştıkları tasarım engelleri yüzünden kamusal alanları özgürce kullanamamaktadırlar. Görme yeti kaybı oldukça önemlidir. Hareket kısıtlılığına yol açar, yeni çevreyi tanıma, uyum sağlama özellikle çok zordur (Bilge, 2017). Dünya Sağlık Örgütü (DSÖ) (2025)'ne göre, görme duyusu, diğer duyular arasında en baskın olanıdır ve hayatımızda kritik bir rol oynar. Dünya genelinde en az 2,2 milyar insan yakın veya uzak görüş bozukluğuna sahiptir (DSÖ, 2025). Türkiye'de ise Aile, Çalışma ve Sosyal Hizmetler Bakanlığı'nın yaptığı açıklamaya göre 1.039.000 kişi görme engellidir. Görmeyen kişiler, diğer duyu organları işitme, dokunma ve koklama ile girdikleri mekânları analiz ederler. Bir binaya girdiklerinde öncelikle kendilerini güvende ve bağımsız hissetmeleri gerekir eğer iç mekân tasarımında mimari engel, eksiklik ve/veya yanlışlık mevcut ise bu durum onlar için önemli bir risk oluşturur. Örneğin, birçok kamusal iç mekânda dokunsal zemin yüzey göstergeleri bulunmaktadır. Bu yüzeyler, görmeyen ve az gören kişilerin yapılı çevrede hareket etmelerini ve yolunu bulmalarını kolaylaştırır (Demirkan, 2013). Fakat, bu göstergelerin tutarsız ve uygun şekilde tasarlanmaması ve konumlandırılmaması görmeyen kişiler için tasarım engeli olarak son derece tehlikelidir.

Kamusal binalarda, görmeyen kişinin kendini güvende hissetmesi estetikten daha çok bağımsızlıklarının önemsendiği evrensel bir kapsayıcılık içinde mutlaka yapısal düzenlemelerin yapılması gerekir. Bu kapsamda, literatürde birçok araştırma yer almaktadır. Örneğin, adliye binalarının görme engellilerin dış mekân ve yapı bünyesinde erişilebilirliği araştırılmış ve evrensel tasarım

prensiplerine uygunluğu incelenmiştir (Kavuran ve Uslu, 2022). Çınar vd. (2015) yapmış olduğu çalışmada, iki farklı adliye binasının engelli kişilerin donatı ve mobilya kullanımlarına yönelik karşılaştırmalar ve analizler yapılmıştır ve görme engellilerin adliye binaları kullanımında ciddi tasarım sorunları ile karşılaştıkları saptanmıştır. Dostol ve Güller (2021), alışveriş merkezlerinin tasarımının görme engelliler için uygunluğunu araştırmış ve inceledikleri yapıda görme engellilerin yapıya erişilebilirliği ve yapı içerisinde rahat hareket etme konusunda sorunlarını tespit etmiş ve ilgili sorunlara çözüm önerileri geliştirmiştir. Kozan vd. (2018) yapmış oldukları çalışmada, görme engellilerin kentlerde karşılaştığı problemleri, toplu ulaşım, park ve spor alanları, ortak kullanım alanları, resmi daireler ve hastaneler olarak ele almış ve tasarım önerileri geliştirilmiştir. Özellikle hastanelerde fiziksel hareketin kısıtlılığı, binaların fiziksel koşulları ve kabartma sisteminin yetersizliği gibi sorunları saptamışlardır. Hojjati ve Midilli Sarı (2022) yapmış oldukları çalışmada evrensel tasarım kapsamında hastane tasarımındaki kullanım sorunlarını irdelemişler ve hastanelerin 'algılanabilir bilgi' ve 'basit ve içgüdüsel kullanım' konusunda eksiklikler saptamışlardır. Çiftçi ve Kayhan Tunalı (2021)'nın çalışması ise kamusal iç mekânların herkes tarafından erişimi ve kullanımına yönelik yapısal düzenlemeler, tasarımlar ve standartları evrensel tasarım doğrultusunda analiz etmektedir.

Evrensel Tasarım Kavramı ve Prensipleri

Evrensel tasarım/herkes için tasarım kavramı 1985'te, tekerlekli sandalye kullanıcısı Amerikalı Mimar Ronald L. Mace, tarafından geliştirilmiştir ve 'uyarlama veya özel tasarıma ihtiyaç duymadan, mümkün olan en geniş ölçüde tüm insanlar tarafından kullanılabilen ürünler ve ortamlar yaratmak' olarak tanımlanmıştır (The Center for Universal Design, 1997). Evrensel tasarım, yalnızca daha iyi tasarım çözümleri yaratmayı hedeflemekle kalmaz, aynı zamanda ürün veya ortam tasarlarken kullanıcıların yaş, yetenek veya boyutlarından bağımsız olarak tüm insanları dikkate almayı da vurgular (Ostroff, 2001). Evrensel tasarımın temeli, sadece standartlara uygun, erişilebilir ve engelli insanlara yönelik tasarımlar (örn. engelli rampası, engelli asansörü, engelli tuvaleti vb.) yapmak değildir, ayrımcılık ve özelleştirme yapmadan herkes için tasarım yapmaktır. Tasarımın başında düşünülmesi gereken ve proje genelinde sürdürülebilirliği olması gereken bir yaklaşımdır. Evrensel Tasarımın yedi prensibi (Tablo 1) tasarımcıları evrensel olarak kullanılabilir tasarımlar yaratmaya yönlendirmek amacıyla farklı tasarım disiplinlerinden birçok uzman tarafından geliştirilmiştir (The Center for Universal Design, 1997).

Tablo 1. Evrensel Tasarım Prensipleri (The Center for Universal Design, 1997, version 2.0 (4/1/97))

Prensipler	*Açıklamalar ve Yönergeler*
1. Eşit kullanım	Tasarım farklı yeteneklerdeki bireyler için kullanılabilir ve satın alınabilir olmalıdır. .1. Tüm kullanıcılar için aynı kullanım kolaylığı sağlanmalı: ne zaman mümkünse benzer, mümkün olmayan durumlarda eş değer uygulamalar yapılmalı. .2. Herhangi bir kullanıcıyı ayırmaktan ya da açığa çıkarmaktan kaçınılmalı. .3. Mahremiyeti koruma ve güvenlik tüm kullanıcılara eşit olarak sağlanmalı. .4. Tasarım tüm kullanıcılara çekici hale getirilmeli.
2. Kullanımda esneklik	Tasarım çeşitli kişisel tercih ve yetenekleri barındırmalıdır. 2.1. Kullanım metotları arasında seçenekler yaratılmalıdır. 2.2. Sağ ve sol erişimi ve kullanımı sağlanmalıdır. 2.3. Kesin ve tam kullanım sağlanmalıdır. 2.4. Kullanıcı hızına uyum sağlanmalıdır.
3. Basit ve içgüdüsel kullanım	Tasarımın kullanımı, kullanıcının tecrübesinden, bilgisinden, dil yeteneğinden ve o anki konsantrasyon seviyesinden bağımsız olarak kolay anlaşılır olmalıdır. 3.1. Gereksiz karmaşıklık ortadan kaldırılmalıdır. 3.2. Tasarım, kullanıcı beklenti ve içgüdüleri ile tutarlı olmalıdır. 3.3. Çeşitli okuma yazma yüzeyi ve dil bilme düzeyine göre davranılmalıdır. 3.4. Bilgiyi önemine göre düzenlemelidir. Enformasyon düzeninin önemine göre yoğunlaştırarak kullanılmalıdır 3.5. İş süresince ve bitiminde etkin geri bildirim sağlanmalıdır.
4. Algılanabilir bilgi	Tasarım çevresel koşullara ve kullanıcının duyusal yeteneklerine bakmaksızın gerekli bilgiyi kullanıcıya etkin olarak iletmelidir. 4.1. Önemli bilgiyi sunmak için farklı ortamlar (resimli, sözel, kabartmalı) kullanılmalı. 4.2. Önemli bilginin 'okunabilirliğini' en üst seviyeye çıkarmalı. 4.3. Elemanlar tarif edilebilir şekillerde ayrıştırılmalı. 4.4. Duyusal sınırlamaları olan insanların kullandıkları aygıt ve tekniklere uyum sağlayabilmeli.
5. Hata Toleransı	Tasarım, kaza ya da istem dışı hareketlerin kötü sonuçlarını en aza indirmeli. 5.1. Elemanları tehlike ve hataları en aza indirecek şekilde düzenlemeli: en çokkullanılan elemanlar en erişilebilir, tehlikeli elemanlar çıkarılmış, izole edilmiş ya da korumaya alınmış olmalı. 5.2. Tehlikeler ve hatalara karşı uyarılar sağlanmalı. 5.3. Yanlış yapmayı engelleyici düzenekler sağlanmalı. 5.4. Dikkat gerektiren işlerde bilinçsiz hareketler cesaretlendirilmemeli.
6. Düşük fiziksel çaba	Tasarım en az yorulma ile etkin ve rahat olarak kullanılmalı. 6.1. Kullanıcıların doğal vücut pozisyonlarının korunması sağlanmalıdır. 6.2. Makul bir kullanım gücü kullanılmalıdır. 6.3. Tekrar eden hareketler en aza indirilmelidir. 6.4. Devamlı fiziksel çaba en aza indirilmelidir.
7. Yaklaşım ve kullanım için yer ve boyut	Kullanıcının vücut büyüklüğü, duruşu ve hareketliliği nasıl olursa olsun, yaklaşım, ulaşım ve kullanım için uygun boyut ve alan sağlanmalıdır. 7.1. Oturan ya da ayaktaki kullanıcı için önemli ögelere net bir görüş açısı sağlanması. 7.2. Oturan veya ayaktaki kullanıcı için tüm ögelere rahat ulaşım sağlanması. 7.3. El ve kavrama varyasyonları yaratılması. 7.4. Yardımcı cihazlar ve kişisel yardım kullanımı için yeterli alan sağlanması.

Deneysel Çalışma

Yöntem

Bu çalışmanın amacı, görmeyen kişilerin kamusal iç mekânlarda karşılaştıkları tasarım sorunlarını belirlemek, elde edilen sorunların evrensel tasarım kapsamında çözüm önerileri getirmektir. Ankara ve İstanbul illerinde yaşayan görme yetisi olmayan on kişi ile çevrimiçi ortamda görüşmeler yapılmıştır. Katılımcıların yaş aralığı 32 ile 70 arasındadır. Eğitim seviyeleri yüksek öğretim ve tüm katılımcılar aktif olarak çalışmaktadır. Katılımcılar gönüllü olarak çalışmaya katılmıştır. Görüşmelerde 'sosyal hayatlarında sıklıkla kullandıkları kamusal

binaların hangileri olduğu', 'kullanılan kamusal binaların iç mekânlarında karşılaştıkları tasarım sorunları', 'ilgili sorunlara yönelik görüşler/öneriler nelerdir' vb. gibi sorular sorulmuştur.

Verilerin toplanması

Zoom programı üzerinden yapılan çevrimiçi toplantılar araştırmacı tarafından katılımcıların izni alınarak kaydedilmiştir. Veri toplama yöntemleri; görüşmeler ve çevrimiçi toplantıların video kayıtlarıdır. Her bir toplantı yaklaşık olarak 20-25 dakika sürmüştür. Verilen bilgilerin ve görsel video kayıtlarının sadece bilimsel veri amaçlı kullanılacağı katılımcılara bildirilmiştir.

Verilerinin analizi

Nitel araştırma yapılan araştırmada, görüşmelerden elde edilen veriler tematik olarak analiz edilmiştir (Braun & Clarke, 2006). Kodlama süreci manuel olarak gerçekleştirilmiş ve veri odaklı olarak nitelendirilmiştir. Kodlar tümevarımsal olarak yapılandırılıp, görüşmelerden elde edilen transkriptler satır satır yeniden okunmuştur. Görünür ilk kodlar, katılımcıların düşüncelerini ifade etmek için kelimeyi ne derece kullandıklarını (katılımcının kelimeyi kaç kez kullandığının analizi) bulmak gibi açık içerik analizine dayalı olarak belirlenmiştir (Boyatzis, 1998).

Sonuçlar

Tematik analiz sonucunda kamusal iç mekânlarda karşılaşılan tasarım sorunları üç ana ve dokuz alt tema olarak kategorize edilmiştir (Tablo 2) ve ilgili sorunlara evrensel tasarım kapsamında çözüm önerileri getirilmiştir.

Tablo 2 Ana Temalar ve Alt Temalar

Analiz	Ana Temalar ve Alt Temalar
Çevrimiçi Görüşme	**Tema 1. Güvenlik sorunları**
	Alt tema 1.1 Cam ve döner kapılar **Alt tema 1.2** Gereksiz engel teşkil eden elemanların yürüme alanı içerisinde konumlandırılması **Alt tema 1.3** Mobilyaların sivri ve keskin yüzeyleri **Alt tema 1.4** Yükseklik farklılıkları **Alt tema 1.5** Kaygan zemin döşemeleri
	Tema 2. Yön bulma sorunları
	Alt tema 2.1 Dokunsal zemin yüzey göstergelerin yetersizliği/eksikliği ve belirsiz yönlendirmesi
	Alt tema 2.2 Düşey sirkülasyon elemanlarının konumları **Alt tema 2.3** Bina girişi/çıkışı yeterli tanımlanmaması
	Tema 3. Akustik sorunları **Alt tema 3.1** Arka plan gürültüsünün fazlalığı

Tema 1: Güvenlik Sorunları

Tüm katılımcılar tarafından, cam kapıların iç mekânlarda kullanımının oldukça tehlikeli ve kaza sebebi olduğu belirtildi. Döner kapıların ise açılış sesini duyamadıkları için, yani sesli uyarı sistemi olmadığından kazaların olabildiğini belirttiler. Kapıların açılış biçimleri çok önemli ve en büyük sorun döner kapılar, çünkü görme engelliler döner kapıların açılış sesini çok fazla duyamayabilir ve sesli uyarı sistemi olmadığı için kazalar olabiliyor.

Bir katılımcı, eğer döner kapı ya da acil kapı kullanılmış ise (özellikle alışveriş merkezleri ve mağaza girişlerinde) kapıların yerlerinin belirlenmesini ve fark edilebilir olması gerektiğini söyledi. Diğer katılımcı ise, bina girişlerinde kullanılan kapı tipini binaya erişirken öğrenmek istediğini ve özellikle de hastanelerdeki döner kapıların tehlikeli olduğunu vurguladı. Engel teşkil eden elemanların yürüme alanı içerisinde konumlandırılması bir diğer güvenlik sorunu olarak belirlenmiştir. Katılımcılar, özellikle hastane koridorlarında, kafeler ve restoranlarda gereksiz mimari elemanların yürüme yolunda olmasının ve düzensiz yerleşimin hareket kısıtlılığı ve kaza sebebiyeti olduğunu belirttiler. Ayrıca, mobilyaların, tezgahların, masaların vb. elemanların sivri ve sert köşelerinin ve insanın kafasının çarpma riski olduğu levha/pano gibi elemanların yüksek yerlerde konumlandırılmasının ve yükseklik farklılıklarının görmeyen kişiler için oldukça tehlikeli olduğunu söylediler. Özellikle konser salonlarında farklı yükseklikler ile karşılaştıklarını, merdivenlerin bazılarının çok yüksek bazılarının eğimli olmasının kazaya sebebiyet verdiğini söylediler. Son olarak, kaygan zemin malzemelerinin kullanılmasının düşme riskini artırdığını ve zemin yüzeyinin dokunsallığını azalttığını vurguladılar.

Tema 2: Yön bulma sorunları

Katılımcılar en çok karşılaştıkları yön bulma sorununun, dokunsal zemin yüzey göstergelerinin yetersizliği/eksikliği ve belirsiz yönlendirmesi olarak belirttiler. Özellikle hastane, havaalanı, otobüs garı gibi kompleks yapılarda dokunsal zemin yüzey göstergelerinin yetersiz olduğunu ve bu göstergeleri takip ettiklerinde kendilerini nerede bulacaklarını bilemediklerini söylediler. Hastanelerde yön bulma sorunlarının çok fazla olduğunu, eğer kompleks bir hastaneye ise içindeki poliklinik bölümlerin (kalp/dahiliye/dermatoloji vb.) her birinin ayrı yerlerde olması durumunda görme yetisi olmayan bireylerin yerlerini bulma olasılığını zayıflattığını vurguladılar.

Seyahat alanları ve kamu alanlarında sarı takip çizgileri yetersiz. Öncelikle bu çizgiler sizi nereye götürecek bunu bilmiyorsunuz, eğer havaalanındaysanız giriş kapısında hissedilebilir yüzey var, buradan devam ediyorsunuz danışma alanına geldiniz, buradan sonra da devam ediyor takip çizgileri ama sizi nereye götürecek bilmiyorsunuz. Yönlendirme çizgileri yenilenmelidir.

Geniş alanlarda aradığımız yeri bulmakta zorlanıyoruz. Büyük mekânlarda, örneğin havaalanı ve otobüs garı gibi yerlerde uçağa/otobüse kısa sürede yetişme endişesi oluyor. Yönlendirme çizgilerini/takip çizgileri konulmuş ama bu çizgiler çok dağınık, iç mekânda bu çizgilerin her yere konumlanmasının bizim için bir anlamı yok.

İkinci olarak merdiven, asansör ve rampa gibi düşey sirkülasyon elemanlarının yanlış konumlandırılması, katılımcılar tarafından yön bulma sorunu olarak değerlendirildi. Özellikle kamu kurumlarında ve alışveriş merkezlerinde asansörlerin kolay bulabilecek bir konumda olmadığını hatta çok iç kısımlarda konumlandırıldığı, ulaşılabilmesi için birçok koridordan geçilmesi gerektiğini söylediler. Giriş kapılarının yerleri ve merdivenin konumu arasında eğer doğrudan bir ilişki yok ise görevliden yardım istemek zorunda kaldıklarını belirttiler. Hastanelerdeki asansör ve merdivenlerin konumlarının genelde iyi olmadığı ve labirent gibi koridorların kendilerini istenilen yeri bulmalarında çok zorladığını söylediler. Ayrıca, yangın merdiveni ve acil çıkış kapılarının konumunun önemini ve doğru yönlendirilme sağlanması gerektiği de katılımcılar tarafından vurgulandı. Merdiven ve asansörün yerlerini sormadan bulamıyorum, %95 belirleyici/yönlendirici bir durum yok.

Hastanelerde asansörlere ya da merdivenlere tek başıma erişemiyorum. Ayrıca sarı çizgiler var ama nereye götüreceğini bilmiyorsunuz. Şu çizgiyi takip et seni asansöre götürür diye bir uyarı yok. O sarı çizgiyi takip ettiğinizde duvara da gidebilirsiniz.

Üçüncü olarak, bina girişi/çıkışının yeterli tanımlanmaması katılımcılar tarafından yön bulma sorunu olarak değerlendirildi. Binanın yakın çevreden girişinin iyi tanımlanmadığı ve yönlendirme olmadığında bulmalarının zor olduğunu söylediler. Ayrıca, binanın içinde çıkış kapısını bulmak için zorlandıklarını ve merdiven ya da asansörden indiklerinde çıkış kapısını bulmak için yardım istemek zorunda kaldıklarını söylediler.

Tema 3: Akustik Sorunları

Tüm katılımcılar iç mekânlardaki akustiğin ve ses siteminin kendileri için çok önemli olduğunu, özellikle büyük ölçekli binalardaki arka plan gürültüsünün fazlalığının ve uğultu durumunun duyma yetilerini zayıflattığını ve bir yerlere çarpıp kaza geçirebildiklerini dile getirdiler.

Girdiğiniz bir iç mekânda yüksek sesli bir müzik varsa ya da arka plan gürültüsü çok fazla ise orada işitsellik zayıflar, çevreyi duymakta ve insanlarla iletişim kurmakta güçlük çekersiniz. Ayrıca, işitsel durumunuz azaldığı için çarpma ve kaza geçirme olasılığınız da artar. Oysaki gürültünün düşük olması halinde ayak seslerinizin karşıya yansıyarak tekrar size çarpması durumunu göz önünde bulundurarak, orada herhangi bir engelin olduğunu hissedebiliyorsunuz.

Katılımcılar, havaalanları ve alışveriş merkezlerinde yoğun düzeyde arka plan gürültüsü ve karmaşanın olduğunu, bahsi geçen yerlerde telefonlarına indirdikleri uygulamayı kullandıklarını ya da görevliden yardım istemek zorunda kaldıklarını söylediler.

Evrensel Tasarım Kapsamında Tasarım Önerileri

Evrensel Tasarım prensipleri (Tablo 1) eşit kullanım prensibine göre tasarım, tüm kullanıcılar için aynı kullanım kolaylığı sağlamalıdır. Dolayısıyla, kamusal binaların ana giriş kapıları her kullanıcı için eşit kolaylıkta kullanışlı olması gereklidir. Sensörlü/fotoselli otomatik açılan kapılar (çift kanatlı) tüm kullanıcılar için eşit kullanım sunduğu ve kapıya doğru yaklaşımı algılayıp otomatik açılım sağladığından görme yetisi olmayan kullanıcılar için de kullanım kolaylığı sağlayabilir (prensip 6, düşük fiziksel çaba). Sadece bu tip kapılar genellikle cam veya metalden yapıldığı için bu kapılara erişmeden önce kapının malzemesi sesli uyarı sistemi ile belirtilebilir. Eğer binada mevcut kullanılan döner kapılar var ise kapının varlığını, açılış yönünü belirten sesli uyarı/yönlendirme sistemleri eklenebilir. Evrensel tasarım basit ve içgüdüsel kullanım prensibine göre tasarımda gereksiz karmaşıklık ortadan kaldırılmalıdır. Koridorlarda, donatı ve mobilyalarda daha basit, yalın ve kolay anlaşılır konumlandırma yapılması ve düzenli oturma alanları tasarlanması görmeyen kişilerin bağımsız hareketini kolaylaştırabilir. Evrensel tasarımın hata toleransı prensibine göre tasarım, kaza ya da istem dışı hareketlerin kötü sonuçlarını en aza indirmelidir. Özellikle, kalabalık mekânlarda görmeyen kişiler için sivri ve sert köşeli mobilyalar, tutarsız yükseklik farklılıkları ve kaygan zemin döşemeleri oldukça tehlikelidir. Mevcut bulunan mobilyaların sivri ve keskin yüzeyleri iyileştirilmeli, yükseklikler standartlara uygun şekilde ölçülendirilmeli (prensip 7, yaklaşım ve kullanım için yer ve boyut) ve zemin döşeme (merdiven basamakları dahil) malzemelerinin kaydırmaz olmasına dikkat edilmelidir

Dokunsal zemin yüzey göstergelerinin tutarlı, güvenilir ve görmeyen kişileri tehlikelere sokmadan yönlendirmelidir (prensip 5, hata toleransı). Merdiven başlangıcı ve bitişinde, asansörlerin ve giriş kapılarının öncesinde bu yüzeyler kullanılmalıdır. Evrensel tasarımın kullanımda esneklik prensibine göre kullanım metotları arasında seçenekler yaratılmalıdır ve tasarım kesin ve tam kullanım sağlamalıdır. Ayrıca, algılanabilir bilgi prensibine göre tasarım, önemli bilgiyi sunmak için farklı ortamlar kullanılmalı ve okunabilirliği en üst seviyeye çıkarılmalıdır. Dolayısıyla, bu göstergeler gidilecek mekânı ve düşey sirkülasyon elemanlarının yerlerini sembolize eden farklı dokunsal yüzeyler ile desteklenebilir (prensip 2, kullanımda esneklik). Bu farklı dokunsal yüzeyler bina girişinde sesli bilgilendirme/uyarı sistemi ile tanımlanabilir (prensip 4, algılanabilir bilgi). Örneğin, görmeyen kişi havaalanında beyaz bastonunu kullanarak veya ayağını dokunduğunda dokunsal zemin yüzey göstergesinde belirlenen farklı dokunun kendisini bilet satış alanına, tuvalet alanına ya da danışma alanına götüreceğini bilerek takip edebilir. Farklı kamu alanları için farklı konseptlerde düzenlemeler de yapılabilir. Özellikle katılımcılar tarafından hastanelerde yön bulma sorununun çok fazla olduğu dile getirildiği için bu farklı dokudaki zemin göstergeleri her bir tıbbi bölümde zemine işlenebilir. Farklı dokudaki zemin göstergeleri farklı dokunsal yüzeyler ile kaplanabilir ve bu yüzeyler hastanenin girişinde tanımlanabilir. Zemin yüzeyinin farklılığı erişilebilirliği kolaylaştırabilir. Kompleks hastanelerde tıbbi bölümlerin mimari planlanması herkes için erişimin kolay olduğu yerlerde ve uzun koridorlardan kaçınarak, ilgili tıbbi bölümün kolay bulunacağı yerlerde yapılmalıdır (prensip 6, düşük fiziksel çaba). Evrensel tasarım düşük fiziksel çaba prensibine göre düşey sirkülasyon elemanları bina

giriş kapısının ve danışmanın yakınına konumlandırılırsa herkes için kolay erişim sağlanabilir. Bina girişi/çıkışı yeterli ve etkin bir biçimde tanımlanması için, giriş cephesi tasarımla güçlendirilebilir ve bina dışındaki rampanın ve merdivenin girişe yönlendirici nitelikte dokunsal zemin yüzey göstergeleri ile planlanabilir. Ayrıca, bina içindeki merdiven/asansörden direkt çıkış kapısına farklı dokunsal yüzeydeki zemin göstergeleri tasarlanabilir. Katılımcıların da belirttiği gibi giriş/çıkış kapılarının önü fark edilebilir yüzey ile (malzeme farklılığı, dokunsal yüzey veya beyaz bastonla/ayakla hissedilebilecek eşik) vurgulanması olası kaza riskini azaltabilir (prensip 5, hata toleransı). Son olarak, görmeyen kişiler için arka plan gürültüsünün fazlalığı ve uğultu durumun olması işitselliğin zayıflaması hatta bir duyu organını iptal edilmiş olması demektir. Dolaysıyla ses yutucu malzemeler zemin, duvar, tavan ve mobilyalarda kullanılmalı, iç mekân planlaması yapılırken ve mekânın formu belirlenirken akustik sorununu en az indirecek şekilde ele alınmalıdır (prensip 1, eşit kullanım, prensip 5 hata toleransı).

Bu çalışmada görmeyen kişilerin kamusal iç mekânlarda karşılaştıkları tasarım sorunları kullanıcıların görüşlerini alarak belirlenmiş ve çıkan sorunlara evrensel tasarım kavramı doğrultusunda çözüm önerileri sunulmuştur. Katılımcılar, görüşmelerde en çok güvenlik sorunları, yön bulma sorunları ve akustik sorunlardan bahsetmişlerdir. Bu sonuçlar, literatürdeki diğer çalışmaların sonuçlarıyla benzerlik göstermektedir (Çınar vd., 2015; Çiftçi ve Kayhan Tunalı, 2021; Dostol ve Güller, 2021; Hojjati ve Midilli Sarı, 2022; Kavuran ve Uslu, 2022; Kozan vd., 2018). Giriş kapıların cam yüzeylerinin görmeyen kişiler için son derece tehlikelidir ve otomatik açılan kapılar herkesin kullanımına kolaylık sağlamaktadır (Dostol ve Güller, 2021; Hojjati ve Midilli Sarı, 2022). Döner kapılar kazaya sebebiyet verdiği için tercih edilmemelidir (Çiftçi ve Kayhan Tunalı, 2021). Görme yetisi olmayan bireyler, dokunarak mekânları analiz ettikleri için fiziksel bariyer teşkil eden herhangi bir mimari eleman/mobilya/donatı yürüme alanı/yatay dolaşım alanlarında konumlandırılmamalıdır (Çınar vd., 2015; Hojjati ve Midilli Sarı, 2022). Sivri ve keskin yüzeyli mobilyalar tasarlanmamalı, yükseklik farklılıkları olmamalı ve zeminde kaygan malzeme kullanılmamalıdır (Çiftçi ve Kayhan Tunalı, 2021; Dostol ve Güller, 2021). Dokunsal zemin yüzey göstergeleri yeterli ve belirli/net bir şekilde yönlendirme sağlamalıdır. Merdiven, asansör ve rampa gibi düşey sirkülasyon elemanlarının konumları herkes tarafından algılanabilir olmalıdır (Hojjati ve Midilli Sarı, 2022). Giriş/çıkış yeterli derecede tanımlı olmalıdır. Son olarak, arka plan gürültüsünün fazlalığını en aza indirecek şekilde mimari form düzenlemesi yapılmalı ve uygun yapı malzemesi seçilmelidir (Dostol ve Güller, 2021). Kamusal iç mekânların herkes tarafından eşit kullanımı ve erişilebilirliğinin sağlanması için içmimarların rolü önemlidir. Farkındalığı ve empati kurma yeteneği yüksek içmimarlar, farklı yetenekli bireylerin iç mekân kullanımındaki zorluklarını ve gereksinimlerini, onların görüşlerini alarak tasarımlarını sürdürebilirler ise, daha eşitlikçi, herkes tarafından bağımsız kullanılabilen, kapsayıcı iç mekânlar tasarlayabilirler. Bu çalışma, görmeyen kişilerin karşılaştıkları içmimari tasarım sorunlarına dikkat çekmektedir. Bu çalışmanın sonuçlarından içmimarlar/mimarlar/tasarımcılar ve içmimarlık ve çevre tasarımı/mimarlık bölümü öğrencileri faydalanabilirler.

Teşekkür

Çalışmaya katılan tüm katılımcılara teşekkür ederim.

Kaynaklar

Bilge, B. (2017). Görme Engelliler için konut tasarımında ulaşılabilirlik. IJASOS-International E-journal of Advances in Social Sciences, 3(7), 152-166.

Boyatzis, R. E. (1998). *Transforming qualitative information: thematic analysis and code development*. Thousand Oaks, CA: Sage.

Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology, 3*(2), 77-101. doi:10.1191/1478088706qp063oa

İnalhan, G. (2018). İşitsel Peyzaj ve Sessizliğin Mekânı. Çakır Soydaş, H., & Belir, Ö. (Ed.). Evrensel Tasarıma Farklı Bakışlar. Ankara, Nobel.

Çınar, H., Arslan, A., Öztürk, A., & Bülbül, R. (2015). Kamu Bînalari: Engellîlerîn Donati Ve Mobîlya Kullanimina Yönelîk Yaşam Analîzî. *Mühendislik Bilimleri ve Tasarım Dergisi*, *3*(3), 329-337.

Çiftçi, S. K. & Kayhan Tunalı, S. (2021). Evrensel Tasarım Kapsamında Kamusal İç Mekanlarda Biçimlenme. *Journal Of International Social Research*, *14*(77).

Demirkan, H. (2013). Effectiveness of tactile surface indicators in 'design for all'context. *Open House International*, *38*(1), 43-51.

Dostol, S., & Güller, E. (2021). Alışveriş Merkezlerindeki Tasarımın Görme Engelliler İçin Uygunluğu: İzmir Ege Perla Alışveriş Merkezi Örneği. *Ufkun Ötesi Bilim Dergisi*, *21*(1), 68-84.

Dünya Sağlık Örgütü. (2025). Blindness and vision impairment. Retrieved from https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/blindness-and-visual-impairment

Evcil, A. N. (2014). Herkes İçin Tasarım Evrensel Tasarım. İstanbul: Boğaziçi Yayınları

Hojjati, S. A., & Sarı, R. M. (2022). Evrensel tasarım perspektifinden hastane tasarımı üzerine bir irdeleme: Trabzon-Kaşüstü Kanuni Eğitim ve Araştırma Hastanesi. *Bayburt Üniversitesi Fen Bilimleri Dergisi*, *5*(1), 32-51.

Kavuran, D., & Uslu, A. (2022). Kamusal Mekanlarda Görme Engelli Kullanıcılar İçin Erişilebilirliğin Değerlendirilmesi Ankara Batı Adalet Sarayı Örneği. *Türkiye Peyzaj Araştırmaları Dergisi*, *5*(1), 11-26.

Kozan, H. İ. Ö., Bozgeyikli, H., & Kesici, Ş. (2018). Engelsiz kent: görme engelli bireylerin kentlerde yaşadıkları problemler. *İdealkent*, 9(23), 216-235.

Ostroff, E. (2001) Universal Design: The new paradigm. In Universal Design Handbook, edited by Wolfgang F. E. Preiser and Elaine Ostroff, 1.3-1.12. New York: McGraw-Hill.

The Center for Universal Design. (1997). NC State University, Center for Universal Design, College of Design.

T.C. Aile ve Sosyal Hizmetler Bakanlığı. (2024). Erişilebilirlik kılavuzu Binalar. Aile ve Sosyal Hizmetler Bakanlığı Engelli ve Yaşlı Hizmetleri Genel Müdürlüğü, Ankara. https://www.aile.gov.tr/media/161634/erisilebilirlik_-kilavuzu_binalar_2024.pdf

Çocuk Mobilyası Satın Alma Karar Süreçlerinde Paydaş Dinamikleri Arasındaki İlişkiler Üzerine Bir Araştırma

A Study on the Relationships Between Stakeholder Dynamics in Children's Furniture Purchasing Decision-Making Processes

B. ÇOLAKOĞLU [1], F. CURAOĞLU [2], M. TANER [3 1] Doktora Sanatta Yeterlilik Öğrencisi, Eskişehir Teknik Üniversitesi, İçmimarlık Ana Sanat Dalı

Özet: *Çocuk, son on yılın hem tasarım hem pazarlama alanında önemli aktörlerinden biridir. Bu nedenle çocuk mobilyası pazarın ilgi çeken ürün grubu içerisinde yer almaktadır. Çocuk odası mobilyası satın alma süreci hem tasarım disiplininin hem pazarlama disiplininin merceği altındadır. Aynı zamanda çocuk odası mobilyası satın alma kararları hem çocuğun hem ebeveynlerin içerisinde yer aldığı çoklu kullanıcıyı da beraberinde kapsar. Ancak çocuk odası mobilyasında nihai kullanıcı birincil alıcı değildir. Satın alma kararı veren paydaşlar hem çocuğu hem aileyi temsil etmektedir. Çocuk odası mobilyası satın alma kararları kapsamında yapılan çalışmalarda bu çoklu paydaş kavramı üzerine yeterli araştırma ve yayın yer almamaktadır. Bu araştırma, çocukların ve ebeveynlerin birlikte hareket ettikleri satın alma sürecinde karar verme öncelikleri üzerine başlıca etkenlerin belirlenmesini amaçlamaktadır. Bu çalışma nitel araştırma paradigması çerçevesinde durum çalışması olarak yapılandırılmıştır. Veriler, çocuk mobilyası satın alma deneyimi yaşamış ve en az bir çocuk sahibi ebeveynlere uygulanan yarı yapılandırılmış görüşme yöntemi ile elde edilmiştir. Elde edilen veriler çocuk odası mobilyasındaki kullanıcı paydaşlarının satın alma sürecindeki beklenti, davranış ve deneyimlerini karşılaştırmalı olarak analiz ederek, çocuk mobilyası tasarım alanında tasarım stratejilerinin belirlenmesine katkı sağlamayı amaçlamaktadır.*

Anahtar Kelimeler: *Çocuk, ebeveyn, mobilya, satın alma kararları, çok paydaşlı tasarım*

Abstract: *Over the last decade, the child has emerged as a significant actor in both design and marketing domains. Therefore, children's furniture is situated within a product group that attracts interest in the market. Consequently, the purchasing process is under the scrutiny of both the design discipline and the marketing discipline. Children's room furniture purchasing decisions involve a multi-user context that includes both the child and the parents. Nevertheless, there is limited research and literature addressing purchasing decisions among multiple stakeholders specifically within the context of children's furniture. This research focuses on analyzing consumer insight that simultaneously encompasses both the individual experiences of children and the rational expectations of parents regarding children's room furniture purchasing decisions. In this research, the aim is to contribute to a broader understanding of the product design process in situations where the end-user is not the primary buyer and, moreover, where purchasing decisions are multi-stakeholder. The intended outcomes of the research are structured as a case study within the framework of the qualitative research paradigm. Data were obtained through the semi-structured interview method applied to parents who have at least one child and have experienced purchasing children's furniture. The obtained data aim to contribute to the determination of design strategies in the field of children's furniture design by comparatively analyzing the expectations, behaviors, and experiences of consumer stakeholders in the children's room furniture market.*

Keywords: *Children, parents, furniture, purchasing decisions, multi-stakeholder design*

Corresponding author: 1 Beyzanur Çolakoğlu | İstanbul Technical University | beyzanur.colakoglu@cilek.com
2 Füsun Curaoğlu | İstanbul Technical University 3 Merve Taner | Çilek Mobilya A.Ş.

Giriş

İnsan ve çevre ölçeğinde mekan, Öztürk'ün (2009) tanımı ile; insanın insanla, insanın nesneyle ve nesnenin nesneyle olan ilişkilerinin bir ifadesidir. Bu ifade biçimi, salt fiziksel sınırlarla tanımlanan geometrik bir boşluk veya eylemlerin gerçekleştiği nötr bir arka plan değil; Lefebvre's (1974) değindiği üzere insan yaşamının kurgulandığı, anlamlandırıldığı ve sosyal ilişkilerin üretildiği çok katmanlı dinamik bir olgudur. Bu bağlamda mekan ve mobilyalar, yalnızca işlevsel objeler değil aynı zamanda bireylerin kimliklerini, sosyal statülerini ve yaşam tarzlarını somutlaştıran birer anlam taşıyıcılarıdır. Tüketicilerin değişen estetik algıları ve yaşam pratikleri mobilya tasarımlarına yön verirken sektörün sunduğu yeniliklerin mekanda yaratılan anlamlar üzerinde önemli rolü vardır (Wang & Cheng, 2024). Tasarım ve tüketim arasındaki bu karşılıklı etkileşim, mobilya endüstrisini tüketici davranışlarına en duyarlı pazarlardan biri haline getirmektedir (Shoji vd., 2014). Bu etkileşim, tasarım disiplini açısından tüketici davranışlarını analiz etme zorunluluğunu beraberinde getirir. Tüketici davranışlarında karar alma birimi genellikle aile olarak tanımlanmaktadır (Gbadamosi, 2012). Bir ürün aile bireylerinden birisi için alınsa bile diğer aile üyeleri bu kararın bir aktörü olarak görülür (Hastürk, 2012). Bu görüşle birlikte aile içerisindeki karar alma aktörleri olarak çocuklara yönelik ilgiyi giderek arttırmıştır. Son on yılda dünya genelindeki çocuk nüfusunun ve çocuğa harcanan hane gelirinin artmasıyla birlikte çocukların aile içerisindeki rolleri pazarlama alanı için önemli bir konu haline gelmiştir (Kılıçer & Boyraz, 2019). Artık çocuklar, ebeveynlerinin satın alma davranışlarını doğrudan şekillendiren stratejik bir pazar segmentine dönüşmüştür (Arora & Diwan, 2022). Ancak Sheth'in (1974) tanımına göre oluşan bu kollektif karar alma süreci, çocuk gibi nihai kullanıcının birincil alıcı olmadığı durumlarda incelenmesi zor bir konudur.

Çocukların karar aşamalarındaki etkisini inceleyen çalışmalar, aile satın alma karar sürecinin problem tanıma, bilgi arama, değerlendirme ve nihai seçimi içeren dört aşamalı modelini kullanmıştır. Elde edilen sonuçlarda çoğunlukla, çocukların bu süreçlerdeki etkisi problem tanıma aşamasında yüksekken, finansal bağımlılık ve yaş faktörü nedeniyle nihai seçim aşamasında azaldığı gözlemlenmiştir (Belch vd., 1985; Nelson vd., 2019; Beatty & Talpade, 1994). Yapılan literatür araştırmalarında çocukların karar süreçlerindeki etkisine ilişkin bazı çelişkili sonuçlar mevcuttur. Erken dönem çalışmaları çocukların kişisel olarak kullandıkları ürünlerde etkisinin olduğunu tespit ederken (Jenkins, 1979; Belch vd., 1985; Mangleburg, 1990), yeni çalışmalar, çocukların aile tarafından da kullanılan, yüksek bütçeli ürünlerin karar süreçlerinde de etkisinin olduğunu ortaya koymaktadır (Foxman, Tansuhaj, & Ekstrom, 1989; Verma & Kapoor, 2003; Arora & Diwan, 2022). Ancak hem yüksek bütçeli hem de çocukların kişisel olarak kullandığı çocuk odası mobilyası gibi alana özgü çalışmaların sınırlı olması özgün bir araştırma için fırsat olarak görülmüştür. Bu durum pazarlama alanı, çocuk mobilya sektörü ve iki farklı hedef kitlenin taleplerini uzlaştıracak olan tasarım disiplini açısından da önemli bir boşluğa işaret eder. Aktörler arasındaki iletişim, sektörde fark yaratan özgün ürün çözümleri sunma potansiyeli açısından ayrıca irdelenmesi gereken bir alandır.

Bu çalışma, çocuk odası mobilyası tasarımında paydaş dinamiklerini inceleyen kapsamlı bir doktora tezinin ön araştırma safhasıdır. Tezin bütüncül yapısı çocuk, ebeveyn, tasarımcı ve üretici gibi çok paydaşlı etkileşimleri ele alsa da bu çalışmanın sınırları, satın alma gücünü ve nihai karar yetkisini elinde bulunduran ebeveyn perspektifi ile daraltılmıştır. Araştırma, çocuk odası mobilyası satın alma kararlarında hem çocukların bireysel deneyimlerini hem de ebeveynin rasyonel beklentilerini aynı anda kapsayan bir tüketici bilgisini analiz etmeye odaklanmaktadır. Elde edilen veriler çocuk odası mobilyasındaki tüketici paydaşlarının beklenti, davranış ve deneyimlerini karşılaştırmalı olarak analiz ederek, çocuk mobilyası tasarım alanında tasarım stratejilerinin belirlenmesine katkı sağlamayı amaçlamaktadır.

Yöntem

Araştırmanın hedeflediği çıktılar, nitel araştırma paradigması çerçevesinde durum çalışması olarak yapılandırılmıştır. Araştırmanın hedeflediği çıktılar, nitel araştırma paradigması çerçevesinde durum çalışması olarak yapılandırılmıştır. Durum çalışması, araştırmacının zaman içerisinde sınırlandırılmış bir durumu veya durumları çeşitli veri toplama araçlarını kullanarak derinlemesine incelediği nitel bir araştırma yaklaşımıdır (Creswell, 2016). Bu araştırma yaklaşımı ile elde edilen veriler, bir durumun kendi doğal şartlarında neden o şekilde oluştuğunu ve gelecek çalışmalarda odaklanılması gereken önemli noktaları ortaya koyar (Davey, 1991). Durum çalışması doğası gereği kesin ve genellenebilir sonuçlar ortaya koyamasa da bir durumun daha iyi anlaşılması yönünde veriler ortaya koyabilme özelliğine sahiptir. Bu nedenle araştırma, ebeveynlerin çocuk odası mobilyası satın alma sürecindeki kişisel deneyimlerinden hareketle paydaşların dinamiklerini ve çocuk odası mobilyası tasarım stratejilerinin belirlenmesine katkı sağlamayı amaçlamaktadır.

Veri Toplama Aracı ve Örneklem Seçimi

Araştırmada nitel araştırma paradigması çerçevesinde amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme kullanılmıştır. Ölçüt örnekleme katılımcılara ilişkin önceden belirlenmiş bir dizi ölçütü karşılayan durumların çalışılmasıdır(Yıldırım & Şimşek, 2018). Katılımcı olarak araştırmaya dahil edilen ebeveynler için 3-15 yaş aralığında en az bir çocuk sahibi ve en az bir kere çocuk mobilyası satın alma deneyimi yaşamış olması ölçüt olarak ele alınmıştır. Bu ölçüt çerçevesinde katılımcılar araştırmaya dahil edilmiştir. Araştırmaya dahil edilen katılımcılara görüşme formu yaklaşımı uygulanmıştır. Görüşme formu yaklaşımı, araştırmacının belirli konulara ilişkin önceden hazırlamış olduğu açık uçlu soruları farklı katılımcılara sorarak, elde edilen cevaplara göre ek soru sorma özgürlüğüne sahip olduğu bir yöntemdir (Patton, 1987).

Veri Toplama Süreci

Araştırma, 2025 yılı 31 Mayıs–1 Haziran tarihleri arasında Festival Park Kadıköy'de 6.'sı gerçekleşen Yaratıcı Çocuk Festivali'nde Çilek Mobilya A.Ş.'nin katkılarıyla etkinliğe katılan çocukların ebeveynleri ile gerçekleştirilmiştir. Araştırmacı tarafından demografik özellikler, çocuk odası ve mobilya

deneyimleri, satın alma kriterleri ve karar süreci, mevcut pazar ve tasarım beklentileri olmak üzere 4 bölümden ve toplamda 32 sorudan oluşan görüşme formu oluşturularak veriler toplanmıştır. Verilerin toplanması amacıyla hazırlanan soru formu 19 açık uçlu, 13 çoktan seçmeli sorulardan oluşan bir görüşme formu geliştirilmiş, görüşme sorularına ilişkin uzman görüşü alınmış ve sonrasında bir kişiyle pilot çalışma yapılarak görüşme sorularının seyri açısından doğru ilerlediğine dair ön test edilmiştir. Yapılan ön testler sonucunda satın alma kriterleri ve karar verme sürecine ilişkin bir soru yanıtlanması zor olduğu için çıkarılmıştır. 13 kişiden oluşan ebeveyn katılımcılar, çalışmanın amacı ve hedeflerine ilişkin yapılan aydınlatılmış açıklama sonrasında gönüllülük esasına dayalı olarak çalışmaya katılım sağlamışlardır. Görüşmeler gerekli etik kurul onayı ile gerçekleştirilmiş ve yaklaşık 20-25 dakika arası sürmüştür.

Veri Analizi

Araştırma kapsamında elde edilen veriler betimsel analiz yöntemi ile analiz edilmiştir. Betimsel analiz yöntemi kapsamında araştırmanın kavramsal çerçevesinden verilerin hangi temalar altında düzenleneceği belirlenir. Tematik çerçeveye göre veriler anlamlı ve mantıklı bir şekilde bir araya getirilerek işlenir. Tanımlanan anlamlı bulgular sık sık doğrudan alıntılar ile desteklenir, ardından ilişkilendirilerek yorumlanır (Yıldırım & Şimşek, 2018). Görüşme formunun hazırlanması esnasında çocuk odası mobilyası kapsamında "tüketici beklentileri", "tüketici davranışları" ve "tüketici deneyimleri" olmak üzere toplamda üç tema belirlenmiştir. Temalar çerçevesinde elde edilen veriler anlamlı bir şekilde bir araya getirilerek doğrudan alıntılar ile destelenmiş ve çocuk odası mobilyasında ebeveynlerin kendi perspektifleri belirlenen temalar üzerinden ilişkilendirilerek yorumlanmıştır.

Bulgular

Araştırma kapsamında görüşmeye katılan ebeveynlerin demografik özellikleri Şekil 1'de sunulmuştur. Tüketici deneyimleri, tüketici davranışları ve tüketici beklentileri temaları çerçevesinde katılımcıların sorulara verdiği cevaplar, genel istatistikler ve seçilen doğrudan alıntılar ile sunulmuştur.

Değişkenler	Kategori	n	%
Ebeveyn	Anne	13	100
	Baba	0	0
	Toplam	13	100
Yaş Aralığı	25-34	4	30,8
	35-44	8	61,5
	45-54	1	7,7
	Toplam	13	100
Eğitim Durumu	Ön lisans mezunu	2	15,4
	Lisans mezunu	6	46,2
	Yüksek lisans mezunu	5	38,5
	Toplam	13	100
Gelir Grubu	81.000 - 150.000	5	61,5
	151.000 - ve üzeri	8	38,5
	Toplam	13	100
Ebeveynlerin Çocuk Sayısı	1 çocuk	8	61,5
	2 çocuk	5	38,5
	Toplam	13	100
Çocukların Yaş Aralıkları	3-6 Yaş	9	50
	7-12 Yaş	5	27,8
	13-15 Yaş	4	22,2
	Toplam	18	100

Şekil 1. Katılımcıların demografik bilgileri.

Araştırmanın örneklemi, çoğunluğu lisans ve yüksek lisans mezunu olmak üzere çeşitli sektörlerde meslek sahibi annelerden oluşmaktadır. Araştırmaya katılan tüm ebeveynlerin çocukların kendine ait bir odası mevcuttur. Ailelerin sahip olduğu hane büyüklüklerine göre çocuk odalarının evin diğer odalarına kıyasla büyüklüğü sorulduğunda ise 1 katılımcı en büyük, 5 katılımcı en büyük ikinci odası, 4 katılımcı orta büyüklükte ve 3 katılımcı ise en küçük odası olduğunu belirtmiştir.

Tüketici Beklentileri Teması

Beklentiler teması, ebeveynlerin piyasada bulamadıkları, eksikliğini hissettikleri veya gelecekte ihtiyaç duyacakları özellikleri araştıran soru gruplarından oluşmaktadır. Öncelikle ebeveynlerin çocuk odası hakkındaki algıları ve görüşlerine yönelik "Sizce bir çocuk odası mobilyası sizin bakış açınızdan ve çocuğunuzun bakış açısından ne anlam ifade ediyor?" sorusuna katılımcıların hepsi çocukların bakış açısından çocuk odasının "özerk alanlar, özgür ve kişisel mekanları, oyun alanı ve kendi dünyası" şeklinde tanımlamışlardır. Ebeveynler açısından ise çeşitli görüşler mevcut. Bazı ebeveynler çocuk için kişisel ancak ebeveyn için de özerkliğin ihlal edilmediği alanlar, işlevsel olması gereken alanlar, çocuğun mutluluğu için gerekli alanlar ve çocuğun kendini özgür hissettiği alanlar olarak tanımlamışlardır.

K6: "Benim için tamamen kullanım alanı olarak işlevsel olmalı, oyunsa oyun dersse ders. Kızım için tamamen gösterişli, figüratif ve işlevsel olmalı. Onun için orada huzurlu hissettiği bir yer."

K2 (Muhasebe, Kız Çocuk (6), Erkek (3), Evin en küçük odası): "Onlara göre özel bir alan ama benim de girebildiğim ama yine de özel alanlarını ihlal etmediğim bir yer."

Tüketici beklentileri teması kapsamında "Genel olarak Türkiye'deki çocuk mobilyası tasarımlarını nasıl buluyorsunuz? Değerlendirir misiniz." sorusuna 8 katılımcı eleştirel bir bakış açısı sergilerken 5 katılımcı olumlu bir bakış açısı sergilemiştir. Eleştirel bir bakış açısı sergileyen katılımcılar piyasadaki ürünlerin tasarım ve yaratıcılık olarak yeterli bulmadıklarını, kullanılan malzemelerden kaynaklı kalite sorunlarının olduğunu ve aşırı tematikleşmiş ürünlerin kullanım ömrünü kısalttığını belirtmişlerdir. Olumlu bakış açısı sergileyen katılımcılar ise yeterli düzeyde seçenek olduğunu ve tasarımları beğendiklerini belirtmişlerdir.

K6: "Tüm ürünler birbirinin aynısı, tüm markalar aynı şeyler üretiyor çok yaratıcı bulmuyorum. Özgün yaratıcı olmasından yanayım, giysi dolapları ile ilgili daha spesifik işlevsel iç tasarım olabilir"

K1: "Beğenmiyorum, kullanılan malzemeler çok kalitesiz, çok süslü tematik ürünler var. Tematik ürünler çok güzel çocuklar da çok seviyor ancak kısa süre sonra sıkılacak o yüzden çok az kullanılıyor. En çok ölçülere takılıyoruz karar verirken, fabrikasyon değil de özel üretime daha çok yönlenmek zorunda kalıyoruz. Daha farklı renk seçenekleri olabilir. Farklı renkler ve konseptler olabilir birbirleriyle daha iyi kombinleyebilecek."

Tüketici tema kapsamında "Tüm pratik ihtiyaçlar bir yana, çocuğunuz için hayal ettiğiniz odanın genel atmosferi nasıl olmalı? Çocuğunuzun nasıl hissetmesini istersiniz?" sorusuna katılımcıların çoğu sade, ferah, huzur ve güven veren bir mekân olması gerektiğini belirtken katılımcıların bir kısmı bunun yanında doğal, kişiselleştirilmiş ve sıcak bir mekân olması gerektiğini belirtmiştir.

K13: "Bence çocuk odaları çok karmaşık, renkli olmaması gerekiyor. Çocuk zaten çok dağınık. Çok süslü kalabalık şeyler temalı şeyler çok sağlıklı değil. Daha sade ferah, renkler ve çok yer kaplamayan sade tasarımlar olması gerekli."

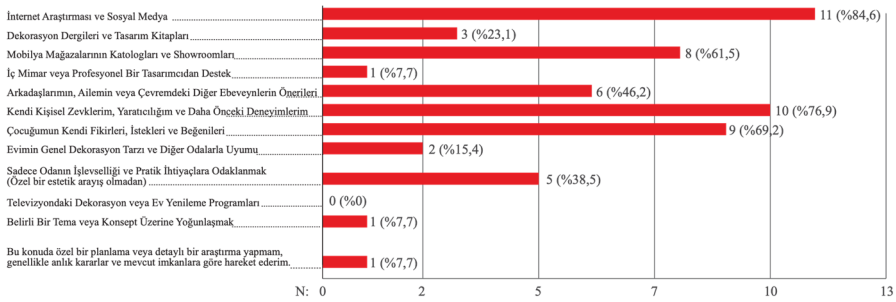
K4: "Güvende huzurlu yaratıcılığını tetikleyeceği bir mekan olmalı. Kendine ait olmalı benim odam demeli tematik ürünler yerine küçük seçeneklerle kişiselleştirilmeli."

K6: "Pastel tonlarda, keskin kenarları olmayan hem huzur hem de ilham vermesi kendini yansıtabilmesi gerekli. Doğal olmalı, ferah aydınlık olmalı, girince insan ay ne tatlı oda desin kendini iyi hissetsin."

Tüketici Davranışları Teması

Tüketici davranışları teması, ebeveynlerin satın alma sürecindeki karar mekanizmaları, bilgi toplama stratejileri, satın alma kanalları ve çocukların bu süreçteki rollerini incelemeye yönelik sorulardan oluşmaktadır. Tüketici davranışları teması kapsamında "Bir çocuk odası için olmazsa olmaz dediğiniz, öncelikli gördüğünüz çocuk odası mobilyaları nelerdir?" sorusuna çocukların yaş aralıklarına ve dönemsel olarak değişen ihtiyaçlarına göre değişen yanıtlar verilmiştir. 0-2 yaş grubu için beşik kitaplık, kıyafet dolabı, 3-6 aş grubu için baza/karyola, kitaplık, oyun masası ve oyuncak dolapları, 7+ okul dönemleri yoğunlaştığı için ise daha geniş çalışma masaları, çalışma üniteleri, daha büyük depolama ihtiyaçlarını çözecek kıyafet dolabı ve kitaplıklara ihtiyaç duyulduğu belirtilmiştir. Ancak tüm ebeveynler çekirdek oda modüllerinin (karyola/baza, giydi dolabı, kitaplık ve çalışma masası) olması gerektiği konusunda hemfikirdir.

Bu tema kapsamında "Çocuğunuzun odasının genel mekan tasarımını yaparken veya mobilyalarını yerleştirirken genellikle hangi kaynak ve yöntemlerden ilham alır veya faydalanırsınız?" sorusuna, katılımcıların büyük bir çoğunluğu (%84,6) mekan tasarımında internet ve sosyal medya kaynaklarını kullandığını belirtirken, ürünleri satın alırken online üzerinden almak yerine markaların fiziksel mağazaları ve showroomlarını kullandıklarını belirtmişleridir. Çocuk odası mobilyası tercihlerinde ebeveynler %76,9 oranında kendi tercihlerini, %69,2 oranında çocuklarının fikirlerine de önem verdiklerini belirtmektedir. Katılımcılar mekan tasarımlarında %46,2 oranında aile, arkadaş ve yakınların görüşlerine ve deneyimlerine önem verdiklerini belirtmişlerdir. Bunun yanında sadece işlevselliğe ve pratikliğe odaklanan ebeveynlerin oranı %38,5'dir (Şekil 2.).



Şekil 2. Tüketici tasarım kararlarında kullanılan kaynaklar.

K8: (Öğretmen, Kız Çocuk (9), Evin ikinci büyük odası): "Araştırma yaparken çoğunlukla Pinterest, Instagram gibi sosyal medya araçlarını kullanıyorum ancak satın alırken gidip mağazada mutlaka görmek isterim. Çünkü bu tarz büyük ürünleri görerek almak daha sağlıklı oluyor. İnternetten alacaksam da mutlaka öncesinde gidip görürüm. Kızım ile beraber karar veririz çoğunlukla ikimizin de seveceği ürünlerde ortak karar almaya çalışırız. Çevremdeki insanların ürünler ile ilgili deneyimlerini de sorarım."

K9: "Sosyal medya araçlarını tasarımlara bakarken çoğunlukla kullanıyorum ancak estetikten ziyade daha çok işlevselliğe ve pratikliğe dikkat ederim. Çünkü odası küçük dediğim gibi, onun için daha fazla ihtiyaç odaklı bakıyorum."

Tüketici davranışları teması kapsamında "Çocuğunuzun odasının düzenini ve iç tasarımını genellikle kim yapar veya kim karar verir? Bu süreçte çocuğunuzun bu kararlardaki rolleri nedir?" sorusuna 7 katılımcı çocuklarıyla ortak kararlar verdiğini, 6 katılımcı çoğunlukla annenin kararının daha baskın olduğunu, 1 katılımcı ebeveynlerin ortak karar verdiğini, 1 katılımcı ise tamamen çocuğun karar verdiğini belirtmiştir.

K6: "Odası ile ilgili tüm kararları kızım kendisi verdi, çizimini bile kendisi yaptı, tamamen her detayını kendisi seçti. Eğer bütçemizi aşan bir şey istese bile bütçemizi buna ayarlamaya çalışıyorum."

K3: "Ortak karar veriyoruz, genelde ben ona istediği renkleri ve odasında olmasını istediği şeyleri soruyorum, mobilya alırken de beraber karar veriyoruz."

K5 (Bilgi İşlemci, Erkek Çocuk (9), Kız (2), Evin ikinci büyük odası): "Oğlumun da kızımın da odasını eşimle ben seçtik, kızım zaten çok küçük, belli bir yaşa kadar ebeveyn karar veriyor. Yedi yaşından sonra çocuk ve ebeveyn beraber karar verebilir."

Bu tema kapsamında "Çocuk Odası Mobilyası satın alma sürecinde en son sözü kim söyler? Bu kararlarda çocuğunuzun etkisi sizce nerede başlayıp nerede bitiyor? Hangi aşamalarda daha çok söz sahibi oluyor? Nedenleri ile açıklar mısınız." sorusuna 7 katılımcı en son kararda annenin rolünün baskın olduğunu, 4 katılımcı tüm aile bireyleri ile ortak karar verilerek uzlaşmaya varıldığını, 1 katılımcı son kararda ödemeyi yapan baba olduğu için babanın rolünün baskın olduğunu, 1 katılımcı ise her aşamada çocuk odaklı karar verildiğini belirtmiştir.

K11 (Bankacı, Kız Çocuk (8), Orta büyüklükte oda): "Bizde çoğunlukla kararlar ortaktır ama annenin karardaki rolü bir tık önde bence. Çocuk, en son satın alma aşamasına kadar var ama son kararda gene ben daha baskınım."

K7: "Son kararı ben veririm, çocuğa da fikrini sorarız tabi ama bizim seçeneklerimiz arasından yine bir tanesine onu ikna ederim."

Tüketici Deneyimleri Teması

Tüketici deneyimleri teması, ebeveynlerin geçmiş satın alma kararlarından elde ettikleri tatmin düzeyini, kullanım sürecinde karşılaştıkları somut problemleri ve çocuklarının bu mobilyalarla kurduğu/kuramadığı duygusal bağları kapsamaktadır. Tüketici deneyimleri teması kapsamında "Çocuğunuzun odasının mimari yapısı mobilya seçimlerinizi etkiliyor mu?" sorusuna 1 katılımcı dışında hepsi etkilediğini belirtmiştir. Ayrıca mekânsal kısıtların da mobilya tercihlerini etkilediklerini ve buna yönelik özel çözümler arayan katılımcılar da olmuştur.

K1 (Memur, Kız Çocuk (9), Erkek Çocuk (5), Evin ikinci büyük odası): "Tabiki evin ikinci büyük odası ancak iki kardeş olduğu için portatif ürünler tercih ediyoruz, ben değişikliği sevdiğim için de çoğunlukla ürünler biraz değişsin dönüşsün isterim. Özellikle dar alanlarda farklılık katıyor mekana."

K13 (İçmimar, Kız Çocuk (7), Erkek Çocuk (11), Evin en küçük odası): "Profesyonel bir bakış açısıyla baktığımda, mekânsal kısıtlamaların baskısını hissediyorum. İkiz çocuklarım (kız ve erkek) için tek bir odayı (8 m²) ranzalı bir sistemle çözmek zorunda kaldık, kolon nedeniyle dolapları özel olarak tasarladım."

Tüketici deneyimleri teması kapsamında "Daha önce satın aldığınız çocuk mobilyalarıyla ilgili, zaman içinde sizi en çok memnun eden veya tam tersi 'keşke farklı olsaydı' dediğiniz önemli bir nokta oldu mu?" sorusunda çeşitli deneyimlerden bahsedilmiştir. Çocuk için yüksek güvenlik beklentisi tüm katılımcılar için ortak bir olgudur. Bu deneyim geleneksel mobilya anlayışının, modern ebeveynin güvenlik ve pratiklik beklentileriyle çatıştığı noktayı işaret etmektedir. Çocuk odalarında kullanılan malzemelerin kalitesi (MDF, sunta, vernik vb.) ve VOC (Uçucu Organik Bileşikler) salınımı konusundaki endişelerini dile getiren ebeveynlerin endişesi sadece duydukları bir rahatsızlık değil, ebeveyn için görünmez bir sağlık tehdidi olarak algılanmaktadır.

K12: "Ahşap beşik almazdım asla. Çocuk uyurken vücudunu korkuluklara çarpıyor, riskli uyku güvenliği açısından. Onun yerine bezden açılıp kapanan park yataklardan aldım."

K7 (Öğretmen, Kız Çocuk (7), Orta büyüklükte oda): "Aldığımdan beri bir koku var dolapta ve ne yaparsam yapayım geçmiyor, bu beni sağlık açısından çok endişelendiriyor. Geçirmek için bazı yöntemler kullanıyorum, biraz azaldı ancak ama zamanla geçer umarım."

Tüketici deneyimleri teması kapsamında “"Çocuğunuzun odasıyla odasındaki eşyalarla kurduğu özel bir bağ var mı? Bu tür deneyimlerini sizinle paylaşıyor mu?" sorusunda iki katılımcı hariç odasıyla derin bir bağ kurduğunu iletmiştir. Özellikle yaş ve mekan büyüklük parametrelerine bakıldığında çocukların kendi odası ile bağının olmamasının nedenlerinden biri odanın evin en küçük odası olması ve çocuğa oyun oynamak için yeteri kadar alan tanımadığını belirtmeleridir. Bir diğeri ise 2-6 yaş aralığındaki çocukların ev içerisinde ebeveynlerin olduğu mekanda kalıp sosyalleşmek istemesi olarak açıklanmaktadır.

K10 (Muhasebeci, Erkek Çocuk (5), Orta büyüklükte oda): “Odasında hiç vakit geçirmiyor. Tek çocuk olduğu için yalnız kalmak istemiyor bu nedenle yanımızda vakit geçirmekten hoşlanıyor. Oyuncakların hepsi salonda, bizim yanımızda oynuyor.

K6 (Kimyager, Kız Çocuk (6), Evin en büyük odası): “Oyun oynuyor, resim çiziyor odasında çok vakit harcıyor. Okulda değilse en çok odasındadır. Bütün arkadaşlarına odasını göstermek için evimize davet ettik, bazen evde bizi de davet eder odasında ağırlar. Kesinlikle güçlü bir bağı var çünkü tamamen kendisi dekore etti, kendisi seçti biz hiç karışmadık.”

K9 (Mühendis, Kız Çocuk (6), Evin en küçük odası): “Odasını sevmiyor. Çok küçük bir alan çünkü. Sığmıyor o nedenle çok çabuk dağılıyor oda, yeteri kadar oyun oynayacak alanı olmuyor. Bu nedenle kendini çok ait hissettiğini düşünmüyorum.”

Sonuçlar ve Tartışma

Bu çalışma, çocuk odası mobilyası satın alma süreçlerinin sadece ticari bir alışveriş değil, çok paydaşlı bir uzlaşma ve kimlik inşası süreci olduğunu ortaya koymuştur. Araştırma bulguları, karar verici ile nihai kullanıcı paydaşı arasındaki etkileşimi inceleyerek hem tasarım disiplini hem de pazarlama alanı için yeni fırsatlar sunmaktadır. Araştırmanın demografik yapısı, satın alma gücü ve bilinç düzeyi yüksek bir tüketici segmentini temsil etmektedir. Bulgular, ebeveynlerin her ne kadar çocuk odasının işlevselliğine ve pratikliğine odaklansalar da çocuk için özerk mekanlar olarak sembolik anlamlarının olmasını da beklemektedir. Bu noktada, tasarımcıların çocuk odasını ve mobilyanın sembolik anlamlarını nasıl yorumladığı gelecek araştırmalarda sorgulanması gereken bir konudur. Tasarımcıların, çocuk odalarının sembolik anlamlarını tematik ve figüratif formlar üzerinden mi okuduğu sorgulanması gerekir. Çünkü bu tasarım yönelimi, ürünün kullanım ömrünü kısıtlaması ve mekânsal esnekliği azaltması nedeniyle ebeveynler tarafından özgün olmayan tasarımlar olarak eleştirilmektedir. Bulgular, aksine ebeveynlerin daha sade, ferah ve kişiselleştirmeye açık bir tasarım dili arzuladığını göstermektedir. Bulgular, seçim kararlarının estetik tercih ve mekansal zorunluluklar tarafından etkilendiği yönündedir. Katılımcıların büyük bir kısmı, çocuk odalarının fiziksel kısıtlamalarını satın alma deneyimini belirleyen birincil faktör olarak tanımlamaktadır. Mekan kısıtları, çocuğun odasıyla kurduğu bağı zayıflatmakta ve çocukların bireysel eylemlerinin ailenin ortak alanlarına kaymasına neden olmaktadır. Tasarım disiplini için bu durum, modüler ve

mekânsal verimliliği yüksek ürünlerin sadece bir tercih değil, bir gereklilik olduğunu göstermektedir. Bilgi arama aşamasında, dijital kanallar ve sosyal çevre görüşleri önemli olsa da güven inşası hala fiziksel seçim üzerinden yürütülmektedir. Bulgular, ebeveynlerin sosyal araçlar üzerinden bilgi toplama sürecinden geçtiğini, ancak nihai satın alım için malzeme kalitesini ve boyutları yerinde görmek adına fiziksel mağazaları tercih ettiğini ortaya koymaktadır. Karar aşamalarında çocuğun tercihleri her ne kadar ebeveyn için önemli görünse de çocuğun yaşı, satın alma sürecindeki etki düzeyini belirleyen temel değişkenlerden biridir. Bulgular, çocukta belirli bir olgunluk yaşına kadar ebeveynin seçimlerdeki baskın rolünün devam ettiğini göstermektedir. Yaş faktöründen bağımsız olarak satın alma karar süreçlerimde çocuğun rolünün nihai seçim aşamasında azaldığı bulguları literatürdeki bulgular ile örtüşmektedir. Çocuğun rolü, pasif bir alıcıdan ziyade aktif ancak; tercihleri yönetilmesi gereken bir aktör olarak görülmektedir. Ancak çocuğun karar alma süreçlerindeki katılımı arttıkça odası ile kurduğu bağlılık ve aidiyet duygusunun da arttığı gözlemlenmiştir. Bu bağlamda tasarım disiplini, satın alma gücünü elinde tutan ebeveyn ile nihai kullanıcı olan çocuğun beklentilerini sentezlemek zorundadır.

Çocuk odası mobilyasında satın alma kararlarının tüketici beklenti davranış ve deneyimleri üzerinden çok paydaşlı analizini yapmayı hedefleyen bu çalışmayı takiben gelecek çalışmalar için farklı demografik yapıdaki ailelerin çocuk odası mobilyasındaki paydaş dinamiklerine etkisinin araştırılması literatüre önemli katkılar sağlayacağı öngörülmektedir. Araştırmanın sınırlılıklarından dolayı annenin rolü baskın gözükse de babanın rolü de gelecek araştırmalarda sorgulanması gereken bir konudur. Bununla birlikte tasarım disiplinindeki aktörlerin de bu paydaş dinamiklerini nasıl elde ettiği ve yorumladığı gerek bu alandaki literatüre gerekse mobilya sektörünün üretim rotasına ve pazarlama stratejilerine önemli katkılar sağlayacağı öngörülmektedir.

Teşekkür

Araştırmanın veri toplama ve yayınlanma süreçlerinde erişim ve finansal desteğini esirgemeyen Çilek Mobilya ve ekibine teşekkür ederiz.

Kaynaklar

Arora, C., & Diwan, S. P. (2022). Children influence on family purchase decisions across product categories. *SN Business & Economics, 2*(67), 1-21. doi:10.1007/s43546-022-00238-x

Beatty, S. E., & Talpade, S. (1994). Adolescent influence in family decision making: A replication with extension. *Journal of Consumer Research, 21*(2), 332–341.

Belch, G. E., Belch, M. A., & Ceresino, G. (1985). Parental and Teenage Infiuences in Family Decision Making. *Journal of Business Research, 13*(2), 163-176.

Foxman, E. R., Tansuhaj, P. S., & Ekstrom, K. M. (1989). Family Members' Perceptions of Adolescents' Influence in Family Decision Making. *Journal of Consumer Research, 15*(4), 482–491.

Gbadamosi, A. (2012). Exploring children, family, and consumption behavior: Empirical evidence from Nigeria. *Thunderbird International Business Review, 54*(4), 630–631. doi:10.1002/tie.21486

Hastürk, E. Y. (2012). Çocuk Mobilyası Satın Alımında Ailelerin Etkisi ve Çocukların Tercihleri. *Politeknik Dergisi, 15*(2), 105-110.

Jenkins, R. L. (1979). The Infiuence of Children in Family Decision-Making: Parente'Perceptions. *Advances in Consumer Research, 6*(1), 413-418.

Kılıçer, T., & Boyraz, E. (2019). *Tüketimin Çocuk Hali* (1. b.). Ankara: Pagem Akademi.

Lefebvre, H. (1974). La Production de L'espace. M. Üretimi içinde, *Mekanın Üretimi* (I. Ergüden, Çev.). SEL YAYINCILIK.

Mangleburg, T. F. (1990). Children's Influence In Purchase Decisions: A Review and Critique. *Advances in Consumer Research, 17*(1), 813-825.

Nelson, C. A., Zeanah, C. H., & Fox, N. A. (2019). How Early Experience Shapes Human Development: The Case of Psychosocial Deprivation. *Neural plasticity, 1*(12). doi:10.1155/2019/1676285

Öztürk, Ö. (2009). Ev Kavramı Ve Çocuklarda Konut Çevresinin Algılanması. *Tez (Yüksek Lisans) -- İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü*.

Patton. (1987). *How to Use Qualitative Methods in Evaluation.* Newbury Park: CA: Sage.

Sheth, J. N. (1974). A Theory of Family Buying Decisions . 17-33.

Shoji, Y., Nakao, N., Ueda, Y., & Kakizawa, H. (2014). Preferences for certified forest products in Japan: A case study on interior materials. *Forest Policy and Economics, 49*, 1-9.

Verma, & Kapoor, S. (2003). Dimensions of Buying Roles in Family Decision-making. *IIMB Manage Rev, 15*(4), 7-14.

Wang, Y., & Cheng, H. (2024). Influence of Consumer Behavior on Furniture Design Preference. *Journal of Business and Marketing, 1*(1), 43-49.

Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2018). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri (11. Baskı).* Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Ofis ve Ortak Çalışma Alanlarında Kullanılan Ofis Koltuklarının Ergonomik Değerlendirilmesi: Hareket Yakalama Yöntemi Destekli Bir Çalışma

Ergonomic Evaluation of Office Chairs Used in Office and Co-Working Spaces: A Motion Capture-Supported Study

*İ.F. KAPAKLIKAYA[1, *], P. KARAKOÇ [2], İ.A. SAKARLI [3], PROF. DR. O. ÜLKER [3], M. ERTUĞRUL KUŞÇU [3], S. H. ŞAHIN [3]*

[1] Eskişehir Teknik Üniversitesi, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı

Özet: *Uzun süreli oturma gerektiren ofis ve ev-ofis mekânlarında kullanılan çalışma koltuklarının ergonomik özellikleri, kullanıcı sağlığı, konforu ve verimliliği açısından belirleyici bir rol oynamaktadır. Bu çalışmada, farklı tasarım özelliklerine sahip beş adet ofis koltuğunun ergonomik performansı, motion capture yöntemi ve kullanıcı deneyimi verileri birlikte değerlendirilmiştir. Araştırma kapsamında S, M ve L beden ölçülerine sahip üç gönüllü katılımcı ile deneysel bir çalışma gerçekleştirilmiştir. Katılımcılar, her bir koltuk üzerinde yaslanmadan oturma, yaslanarak oturma, hareketli kolçak kullanımı, masa başında bilgisayar kullanımı ve yerinde dönme gibi yedi farklı senaryoyu uygulamış; deneyler sırasında vücut hareketleri motion capture sistemi ile kaydedilmiştir. Deney öncesi ve sonrası uygulanan kullanıcı anketleri aracılığıyla konfor algısı, postür korunumu ve destek elemanlarına ilişkin değerlendirmeler toplanmıştır. Elde edilen verilerin karşılaştırmalı analizi sonucunda, bel ve sırt desteği, kolçak yapısı ve oturma yüzeyinin kullanıcı postürü üzerindeki etkileri ortaya konmuştur. Çalışma, farklı beden ölçülerine sahip kullanıcılar için ergonomik ofis koltuğu tasarımında dikkate alınması gereken temel kriterlere ilişkin çıkarımlar sunmakta ve motion capture teknolojisinin ergonomik değerlendirme süreçlerinde etkin bir yöntem olduğunu göstermektedir.*

Anahtar Kelimeler: *Ergonomi, ofis koltuğu, motion capture, postür analizi, kullanıcı deneyimi*

Abstract: *The ergonomic characteristics of office chairs used in office and home-office environments that require prolonged sitting play a critical role in user health, comfort, and work efficiency. This study evaluates the ergonomic performance of five office chairs with different design features by integrating motion capture data with user experience assessments. An experimental study was conducted with three volunteer participants representing small, medium, and large body sizes. Each participant performed seven predefined usage scenarios on each chair, including upright sitting without back support, reclined sitting, use of adjustable armrests, computer work at a desk, and in-place rotational movements, while full-body motion data were recorded using a motion capture system. User perception data related to comfort, posture maintenance, and support elements were collected through questionnaires administered before and after the chair usage. Comparative analysis of the objective motion capture data and subjective survey results revealed the effects of lumbar and back support, armrest configuration, and seat surface characteristics on user posture. The findings provide insights into key ergonomic criteria for office chair design suitable for users with different body sizes and demonstrate the effectiveness of motion capture technology as a supportive tool in ergonomic evaluation processes.*

Keywords: *Ergonomics, office chair, motion capture, posture analysis, user experience*

Corresponding author: 1 İlayda Fatma Kapaklıkaya | EskişehirTechnical University | karatepe.ilayda@hotmail.com
2 Pelin Karakoç | Eskişehir Technical University
3 İbrahim Abidin Sakarlı; Onur Ülker; Merve Ertuğrul Kuşçu; Selim Hikmet Şahin

Giriş

Günümüzde ofis, ev-ofis ve ortak çalışma alanlarında geçirilen sürenin artmasıyla birlikte, uzun süreli oturma eylemi kullanıcı sağlığını doğrudan etkileyen önemli bir mekânsal ve ergonomik problem alanı haline gelmiştir. Özellikle çalışma koltukları, kullanıcıların postüral alışkanlıklarını, kas-iskelet sistemi yüklenmelerini ve genel konfor düzeylerini belirleyen temel donatılar arasında yer almaktadır. Uygun ergonomik özelliklere sahip olmayan ofis koltukları zamanla bel, sırt ve boyun bölgesinde rahatsızlıklara yol açmaktadır. Aynı zamanda kullanıcı verimliliğini ve mekânsal konfor algısını olumsuz etkilemektedir.

Ofis koltuklarının ergonomik değerlendirilmesinde, kullanıcıların oturma sırasında sergiledikleri postürler ve hareket örüntülerinin doğru biçimde analiz edilmesi büyük önem taşımaktadır. Bu tür değerlendirmelerde yalnızca statik duruşların değil, farklı kullanım senaryoları sırasında ortaya çıkan dinamik hareketlerin de dikkate alınması gerekmektedir. Kullanıcıların koltukla kurduğu etkileşim yaslanma, dönme, uzanma ve masa ile birlikte kullanım gibi çeşitli eylemler üzerinden şekillenmekte ve bu eylemler postüral yük dağılımını doğrudan etkilemektedir. Kullanıcı hareketlerinin sayısal olarak kaydedilmesi ve analiz edilmesi, ergonomik performansın daha kapsamlı ve nesnel biçimde değerlendirilmesine olanak tanımaktadır.

Bu çalışma, farklı tasarım özelliklerine sahip ofis koltuklarının ergonomik performansını, motion capture verileri ve kullanıcı deneyimi değerlendirmelerini birlikte ele alarak incelemeyi amaçlamaktadır. Farklı beden ölçülerine sahip kullanıcıların çeşitli oturma ve çalışma senaryoları sırasında sergiledikleri postüral davranışlar analiz edilerek, doğru postür korunumu, bel ve sırt desteği ile koltuk tasarımına ilişkin ergonomik kriterler ortaya konulmaktadır. Araştırma, ofis koltuğu tasarımına yönelik bilimsel veri temelli çıkarımlar sunmayı ve ergonomik değerlendirme süreçlerinde hareket yakalama yönteminin kullanım potansiyelini tartışmayı hedeflemektedir.

Deneysel Çalışmalar

Deney Kurgusu ve Araştırma Tasarımı

Bu çalışma, ofis ve ortak çalışma alanlarında kullanılan ofis koltuklarının ergonomik performansını değerlendirmek amacıyla kurgulanmış deneysel bir araştırma niteliğindedir. Araştırma, kullanıcıların koltuklarla etkileşimleri sırasında sergiledikleri postüral davranışların ve hareket örüntülerinin nesnel verilerle analiz edilmesini hedeflemektedir. Bu doğrultuda, deney süreci motion capture yöntemi ile elde edilen sayısal veriler ve kullanıcı deneyimine dayalı anket sonuçlarının birlikte değerlendirilmesi üzerine kurulmuştur.

Deneysel kurgu, farklı tasarım özelliklerine sahip ofis koltuklarının, farklı beden ölçülerine sahip kullanıcılar üzerindeki etkilerini karşılaştırmaya olanak sağlayacak şekilde planlanmıştır. Katılımcılar, her bir koltuk üzerinde önceden tanımlanmış kullanım senaryolarını uygulamışlardır. Bu senaryolar sırasında vücut hareketleri ve postür değişimleri motion capture sistemi aracılığıyla kayıt altına alınmıştır. Aynı zamanda, deney öncesi ve sonrası uygulanan kullanıcı deneyimi anketleri ile katılımcıların konfor algısı ve destek elemanlarına ilişkin değerlendirmeleri toplanmıştır.

Araştırma tasarımı, statik oturma durumlarının yanı sıra dinamik hareketleri de kapsayacak biçimde oluşturulmuştur. Bu sayede, koltukların yalnızca sabit oturma koşullarında değil, gerçek kullanım senaryoları sırasında ortaya çıkan ergonomik performanslarının değerlendirilmesi amaçlanmıştır. Elde edilen veriler, koltuk tasarım özellikleri, kullanıcı beden ölçüleri ve uygulanan senaryolar arasındaki ilişkilerin incelenmesine olanak tanımaktadır.

Katılımcılar ve Beden Ölçütleri

Deneysel çalışma, farklı beden ölçülerine sahip kullanıcıların ofis koltuklarıyla kurdukları etkileşimi karşılaştırmalı olarak incelemek amacıyla, üç gönüllü katılımcı ile gerçekleştirilmiştir. Katılımcılar, küçük (S), orta (M) ve büyük (L) olmak üzere üç farklı beden grubunu temsil edecek şekilde belirlenmiştir. S beden grubu 140–157 cm boy ve 40–51,5 kg ağırlık aralığında, M beden grubu 165–175 cm boy ve 52–76 kg ağırlık aralığında, L beden grubu ise 182–192 cm boy ve 96–102,5 kg ağırlık aralığında yer almaktadır. Bu sınıflandırma, ofis koltuklarının ergonomik performansının farklı antropometrik özelliklere sahip kullanıcılar üzerindeki etkilerini ortaya koyabilmek amacıyla yapılmıştır.

Beden gruplarının belirlenmesinde katılımcıların boy ve kilo değerleri esas alınmıştır. Her bir beden grubunun çalışma koltuğu ile kurduğu temas noktaları, oturma yüksekliği, sırt ve bel desteği ile ilişkili postüral davranışlarının karşılaştırmalı olarak analiz edilmesi hedeflenmiştir. Bu yaklaşım, tek tip kullanıcı profiline dayalı değerlendirmelerin ötesine geçerek, farklı beden ölçülerine sahip bireyler için ergonomik tasarım kriterlerinin daha kapsayıcı biçimde ele alınmasına olanak sağlamaktadır.

Deneye katılan tüm katılımcılar, deney süreci hakkında bilgilendirilmiş ve çalışmaya gönüllü olarak dahil olmuştur. Katılımcı kimlikleri gizli tutulmuştur. Elde edilen veriler yalnızca bilimsel amaçlarla kullanılmıştır. Bu doğrultuda araştırma süreci, kullanıcı güvenliği ve etik ilkeler gözetilerek yürütülmüştür.

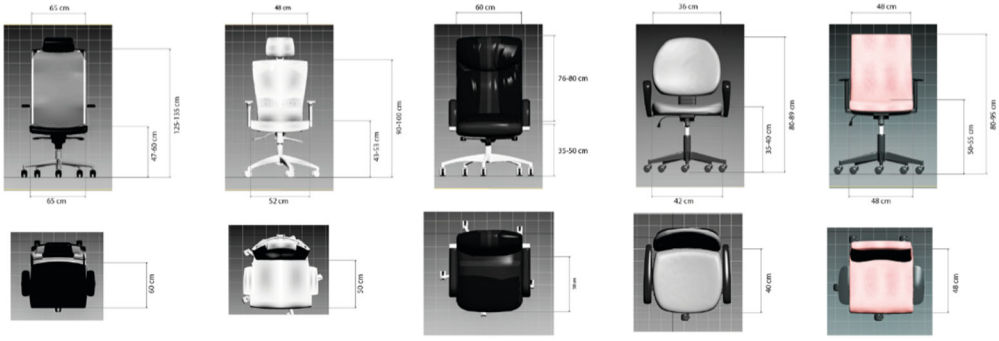
Ofis Koltukları ve Fiziksel Özellikleri

Deneysel çalışmada, ergonomik özellikleri ve tasarımsal bileşenleri açısından birbirinden farklı beş adet ofis koltuğu kullanılmıştır. Koltuklar, sırtlık yapısı, bel desteği, kolçak tasarımı, oturma yüzeyi ve kafa desteği gibi temel ergonomik bileşenler doğrultusunda seçilmiştir. Bu çeşitlilik, kullanıcıların farklı postür ve hareket senaryoları sırasında koltuklarla kurdukları etkileşimin karşılaştırmalı olarak incelenmesine olanak sağlamıştır.

Birinci koltuk, yüksek sırtlı ve entegre kafa desteğine sahip bir yapıda olup, sırt ve baş bölgesini desteklemeye yönelik tasarlanmıştır. Kolçakları ayarlanabilir özellik göstermekte ve oturma yüzeyi orta sertlikte bir sünger yapısına sahiptir. İkinci koltuk, file sırtlık yapısı ile öne çıkmakta ve bel bölgesinde ayrı bir destek elemanı barındırmaktadır. Daha hafif ve esnek bir konstrüksiyona sahip olan bu koltuk, hareket serbestliği açısından farklı bir kullanım deneyimi sunmaktadır. Üçüncü koltuk, geniş oturma yüzeyi ve dolgun sırtlık yapısı ile dikkat çekmektedir. Bel ve sırt desteği daha belirgin olan bu koltuk, özellikle uzun süreli oturma senaryoları için değerlendirilmiştir. Dördüncü koltuk basit tasarımda olup, sınırlı sırt yüksekliği ve sabit kolçak yapısı ile diğer koltuklardan ayrılmaktadır. Bu koltuk, ofislerdeki temel kullanım işlevine yönelik daha sade bir ergonomik yapı

sunmaktadır. Beşinci koltuk, deney ortamında masa başı kullanıma uygun olacak şekilde konumlandırılmış, standart sırtlık ve kolçak yapısına sahip bir modeldir. Tüm koltuklar, deney süresince hareket yakalama sistemi ile uyumlu hale getirilmiş ve ölçüm sürecini etkilemeyecek biçimde hazırlanmıştır. Koltukların farklı fiziksel özellikleri, kullanıcı beden ölçüleri ve uygulanan senaryolar ile birlikte değerlendirilerek ergonomik performans analizine dahil edilmiştir.

Şekil 1. Deneyde kullanılan beş ofis koltuğunun temel boyutsal ve fiziksel özellikler.



Deney Senaryoları

Deneysel çalışmada, ofis koltuklarının kullanıcı üzerindeki ergonomik etkilerini değerlendirebilmek amacıyla, günlük ofis kullanımını temsil eden yedi farklı senaryo oluşturulmuştur. Bu senaryolar, kullanıcıların koltuklarla kurduğu etkileşimi hem statik hem de dinamik oturma durumları üzerinden incelemeyi hedeflemektedir. Her bir katılımcı, deney kapsamında tüm koltuklar üzerinde aynı senaryoları uygulamıştır. Böylece elde edilen verilerin karşılaştırılabilirliği sağlanmıştır.

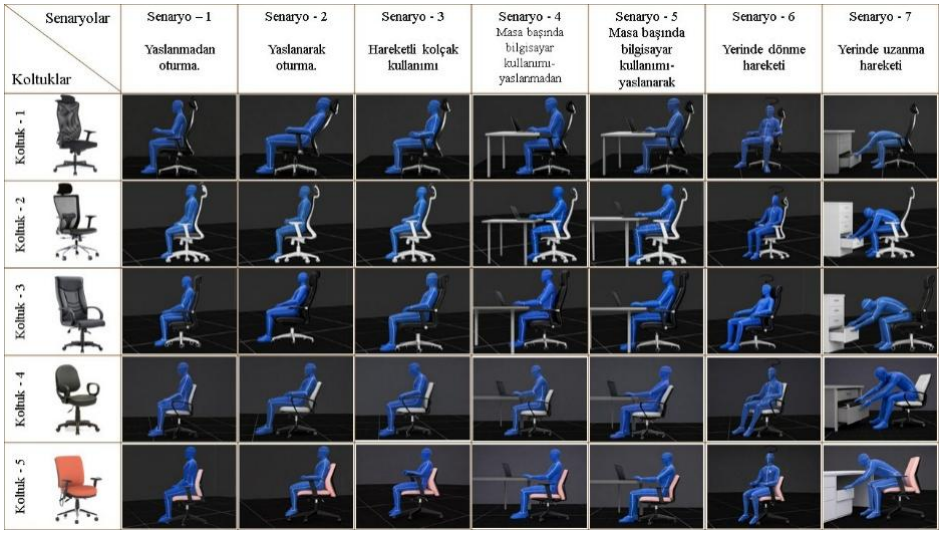
Belirlenen senaryolar; yaslanmadan oturma, yaslanarak oturma, hareketli kolçak kullanımı, yaslanmadan masa başında bilgisayar kullanımı, yaslanarak masa başında bilgisayar kullanımı, yerinde dönme hareketi ve yerinde uzanma hareketi olmak üzere toplam yedi başlık altında toplanmıştır. Bu senaryolar, ofis ortamlarında sıkça karşılaşılan oturma ve çalışma davranışlarını temsil edecek şekilde seçilmiştir.

Yaslanmadan ve yaslanarak oturma senaryoları, koltukların sırt ve bel desteği ile ilişkili ergonomik performansını değerlendirmeye yönelik olarak uygulanmıştır. Hareketli kolçak kullanımı senaryosu, kolçakların kullanıcının üst beden hareketlerine ve kol–omuz bölgesi konforuna olan etkisini incelemek amacıyla dahil edilmiştir. Masa başında bilgisayar kullanımı senaryoları ise, koltuk–masa etkileşimi sırasında kullanıcı postürünün nasıl değiştiğini ortaya koymayı hedeflemektedir. Yerinde dönme ve uzanma hareketleri, koltukların dinamik kullanım sırasında sağladığı hareket özgürlüğü ve postür stabilitesini değerlendirmek için kullanılmıştır. Tüm senaryolar sırasında katılımcıların vücut hareketleri motion capture sistemi ile kayıt altına alınmıştır. Elde edilen veriler koltuk tasarım özellikleri ve kullanıcı beden ölçütleri ile birlikte analiz edilmiştir.

Motion Capture Sistemi ve Veri Toplama Süreci

Deneysel çalışmada, kullanıcıların ofis koltuklarıyla etkileşimleri sırasında sergiledikleri postür ve hareketlerin nesnel olarak kaydedilebilmesi amacıyla hareket yakalama (motion capture) sistemi kullanılmıştır. Bu sistem, kullanıcı hareketlerini üç boyutlu olarak kayıt altına alarak oturma sırasında oluşan postür değişimlerinin ve hareket örüntülerinin sayısal veriler üzerinden analiz edilmesine olanak tanımaktadır.

Motion capture kayıtları, yaklaşık 49 m² büyüklüğünde aktif bir tarama alanı içerisinde gerçekleştirilmiştir. Kayıt alanı, farklı oturma ve hareket senaryolarının uygulanmasına uygun olacak şekilde düzenlenmiş ve kamera yükseklikleri yaklaşık 3,5 metre olarak planlanmıştır. Deneye katılan katılımcılara, hareket yakalama sistemine uyumlu özel kayıt kıyafetleri giydirilmiş ve vücut üzerinde belirlenen noktalara marker yerleştirilmiştir. Bu çalışma kapsamında her bir katılımcı için toplam 59 adet marker kullanılmış ve tam vücut takibi sağlanmıştır.



Şekil 8. Ofis koltuklarının senaryo temelli ergonomik değerlendirilmesine ait motion capture görüntüleri

Veri toplama sürecinde, katılımcıların her bir koltuk üzerinde belirlenen senaryoları uygulamaları sırasında vücut hareketleri eş zamanlı olarak kayıt altına alınmıştır. Kayıtlar sırasında elde edilen veriler, kullanıcıların oturma postürleri, gövde eğimleri ve hareket sürekliliği gibi argümanların analiz edilmesine imkân tanımıştır. Toplanan motion capture verileri, deney öncesi ve sonrası uygulanan kullanıcı deneyimi anketlerinden elde edilen verilerle birlikte değerlendirilerek ergonomik performans analizinin temelini oluşturmuştur.

Kullanıcı Deneyimi Anketleri

Deneysel çalışmada, ofis koltuklarının ergonomik performansını kullanıcı algısı üzerinden değerlendirebilmek amacıyla iki aşamalı bir kullanıcı deneyimi anketi uygulanmıştır. Anketin ilk aşaması deney başlangıcında bir kez uygulanmıştır, ikinci aşama ise her bir koltuk deneyiminden sonra tekrarlanmıştır. Böylece, kullanıcıların hem başlangıç koşulları hem de her koltuk deneyimine bağlı algısal değerlendirmeleri sistematik olarak kayıt altına alınmıştır.

Deney öncesi bölümde katılımcıların demografik ve antropometrik bilgileri, mevcut rahatsızlık/gerilim durumları ve ofis koltuğundan beklentileri toplanmıştır. Deney sonrası bölümde ise her koltuk için 1–5 aralığında derecelendirilen maddeler aracılığıyla genel konfor, oturma ve ölçü uygunluğu, sırt-bel temas hissi, kolçakların çalışma pozisyonuna etkisi, stabilite/hareket kabiliyeti, uzun süreli oturumda rahatsızlık oluşturma durumu ve genel ergonomi algısı gibi başlıklar değerlendirilmiştir. Bu maddeler, koltuk deneyimlerinin karşılaştırılabilir biçimde puanlanmasını sağlamıştır.

Anketin açık uçlu sorular bölümünde katılımcılardan, koltuğun en destekleyici yönü, en rahatsız edici/yetersiz yönü, uzun süreli kullanım etkisi, tercih etme gerekçesi, diğer koltuklardan ayrışan yönü, ayarlanabilir elemanların kontrol hissi ve koltuğu tek bir kavramla tanımlama gibi konularda görüş alınmıştır. Bu sayede sayısal puanların yanında, kullanıcıların deneyimi hangi gerekçelerle değerlendirdiği de nitel olarak anlaşılmıştır.

Veri Analizi ve Değerlendirme

Bu çalışmada, yedi farklı kullanım senaryosu altında beş farklı ofis koltuğunu deneyimleyen üç farklı vücut grubuna (Small, Medium, Large) ait kullanıcılardan elde edilen anket öncesi ve sonrası veriler, kullanıcı algısına göre değerlendirilmiştir. Bulgular, kullanıcıların konfor, boyut uyumu, algılanan destek ve kullanım tercihleri ile ilgili öznel geri bildirimlerini yansıtmaktadır.

Genel Konfor ve Uzun Süreli Oturma Algısı

Anket sonuçları, uzun süreli oturma konforunun kullanıcının vücut tipi ve sandalye boyutlarına göre değiştiğini göstermektedir. Sandalye 5, Small vücut tipi kullanıcılar için en yüksek genel konfor algısını sağlarken, Sandalye 3, Medium ve Large vücut tipi kullanıcılar tarafından uzun süreli oturma açısından en olumlu geri bildirimi almıştır. Sandalye 1 ve 2, tüm vücut boyutları için genel olarak kabul edilebilir bulunmuştur, ancak özellikle Small vücutlu kullanıcılar için aktif kullanım sırasında ek çaba gerektirdiği belirtilmiştir. Öte yandan, Sandalye 4, tüm vücut boyutları için uzun süreli oturma açısından yetersiz ve rahatsız bulunmuştur.

Boyutsal Uyum ve Hacim Algısı

Kullanıcı algısına dayalı bulgular, koltuk genişliği ve genel sandalye hacminin vücut boyutuna göre farklı algılandığını ortaya koymaktadır. Small bedenli kullanıcılar, daha dar ve kompakt boyutlara sahip Sandalye 5'i boyut olarak en uygun sandalye olarak belirlemiştir. Buna karşılık, Medium ve Large bedenli kullanıcılar, daha geniş oturma alanı ve daha yüksek sırtlığı olan Sandalye 3'ü en dengeli ve boyut olarak en uygun sandalye olarak değerlendirmiştir. Sandalye 4'ün tüm beden grupları için boyut uyumluluğu açısından yetersiz olduğu görülmüştür.

Mobil Kullanım, Stabilite ve Kontrol Duygusu

Mobil kullanım senaryolarına ilişkin anket verileri, sandalyenin ağırlığı ve kullanıcının bedenine göre farklı algılamalar olduğunu ortaya koydu. Small bedenli kullanıcılar, daha kompakt ve daha hafif olan Sandalye 5'i, mobil kullanım sırasında en az çaba gerektiren ve en fazla güven veren sandalye olarak tanımladı. Buna karşılık, Sandalye 3, Medium ve Large bedenli kullanıcılar tarafından stabilite ve kontrol açısından en olumlu geri bildirimleri aldı. Sandalye 4, tüm beden gruplarında mobil kullanım sırasında güven ve kontrol hissi veremediği belirtilen tek sandalye oldu.

Algılanan Bel, Sırt ve Boyun Desteği

Algılanan bel ve sırt desteği, Medium ve Large beden kullanıcılar için Sandalye 3'te en güçlüydü. Small beden kullanıcı için, bel ve sırt desteği ile ilgili en tutarlı olumlu geri bildirim Sandalye 5'te gözlemlendi. Baş desteği olan sandalyelerde (1, 2 ve 3 numaralı sandalyeler), baş desteğinin fiziksel olarak mevcut olmasına rağmen, boyun desteği algısı tüm beden gruplarında tutarsız bulundu. Özellikle, baş desteğinin Small beden kullanıcı için etkisiz olduğu belirtilirken, boyun desteği algısının Large beden kullanıcı için sadece 2 ve 3 numaralı sandalyelerde işlevsel olduğu bulundu.

Günlük Kullanım Tercihleri

Günlük kullanım tercihleri incelendiğinde, Small beden kullanıcıların açıkça Sandalye 5'i tercih ettiği, Medium ve Large beden kullanıcıların ise açıkça Sandalye 3'ü tercih ettiği görülmüştür. Sandalye 2, özellikle Medium ve Large beden kullanıcılar için güçlü bir alternatif olarak değerlendirilirken, Sandalye 4 hiçbir beden grubu tarafından günlük kullanım için tercih edilmemiştir.

Genel Değerlendirme

Anket verilerine dayanan bulgular, kullanıcı algısının vücut ölçülerine ve sandalyenin boyut özelliklerine duyarlı olduğunu göstermektedir. Aynı sandalye, farklı vücut grupları tarafından destekleyici, kısıtlayıcı veya pasif olarak algılanabilir. Bu durum, ofis sandalyesi tasarımında tekil ve evrensel bir ölçüm yaklaşımının kullanıcı algısı açısından yetersiz olduğunu vurgulamakta ve vücuda duyarlı tasarım yaklaşımlarının önemini ortaya koymaktadır.

Sonuçlar ve Tartışma

Kullanıcı deneyimi anketlerinden elde edilen bulgular, ofis koltuklarının ergonomik performansının kullanıcı beden ölçülerine ve koltuk tasarım özelliklerine bağlı olarak değiştiğini göstermektedir. Uzun süreli oturma ve genel konfor algısı açısından, Small beden kullanıcılar daha kompakt ölçülere sahip koltukları tercih ederken, Medium ve Large beden kullanıcılar daha geniş oturma yüzeyi ve belirgin sırt desteği sunan koltukları daha konforlu olarak değerlendirmiştir. Bu durum, ergonomik konforun tekil bir tasarım çözümüyle sağlanamayacağını ve kullanıcı profiline bağlı olarak farklılaştığını ortaya koymaktadır. Elde edilen bu bulgular, ofis ortamlarında sedanter davranışın yaygınlığı ve buna bağlı ergonomik risklerin kullanıcı algısı üzerinden de belirginleştiğini gösteren çalışmalarla örtüşmektedir (Waters vd., 2016; World Health Organization [WHO], 2020)

Çalışma sonuçları, aynı ofis koltuğunun farklı beden grupları tarafından farklı biçimlerde algılandığını ortaya koymaktadır. Small beden kullanıcılar için uygun bulunan koltuklar, Medium ve Large beden kullanıcılar tarafından yetersiz veya pasif olarak değerlendirilmiştir. Bu durum, ergonomik tasarımda "ortalama kullanıcı" yaklaşımının sınırlı kaldığını ve vücuda duyarlı tasarım anlayışının gerekliliğini desteklemektedir. Literatürde kişiselleştirilmiş ergonomi kavramı, kullanıcı beden özelliklerine göre uyarlanmış çözümlerin ergonomik riskleri azalttığını vurgulamaktadır (Brosche vd., 2024). Bu çalışma, söz konusu yaklaşımı kullanıcı deneyimine dayalı bulgularla desteklemektedir. Ayrıca, oturma pozisyonu farkındalığı ve ağrı deneyiminin bireysel farklılıklarla ilişkili olduğunu gösteren alan çalışmaları (Grooten vd., 2017) bu beden-duyarlı değerlendirme yaklaşımını destekler niteliktedir.

Bel, sırt ve boyun desteğine ilişkin değerlendirmeler, destek elemanlarının yalnızca var olmasının ergonomik açıdan yeterli olmadığını göstermektedir. Baş desteği bulunan bazı koltuklarda, bu elemanın beden ölçülerine uyum sağlamaması nedeniyle etkisiz algılandığı görülmüştür. Özellikle Small beden kullanıcılar için baş desteği çoğu durumda işlevsel bulunmamıştır. Bu bulgu, ofis koltuklarında destek elemanlarının konumlandırılması ve oranlarının kullanıcı bedenine uygun biçimde tasarlanması gerektiğini ortaya koymaktadır. Literatürde, yanlış konumlandırılmış sırt ve baş desteklerinin uzun süreli oturma sırasında kas-iskelet sistemi rahatsızlıklarını artırabildiği belirtilmektedir (Jeong ve Yoon, 2014). Uzun süreli oturmada postür desteklerinin bel omurga duruşu, kas aktivitesi ve algılanan ağrı ile ilişkili olduğunu gösteren çalışmalar da (De Carvalho ve Callaghan, 2023) destek elemanları üzerinden elde edilen bulguların tasarım açısından anlamlılığını güçlendirmektedir.

Dinamik kullanım senaryoları kapsamında elde edilen sonuçlar, koltukların mobilite, stabilite ve kontrol algısı üzerinde belirgin etkileri olduğunu göstermektedir. Daha hafif ve kompakt koltuklar Small beden kullanıcılar için hareket sırasında daha güvenli ve kontrol edilebilir bulunurken, Medium ve Large beden kullanıcılar daha ağır ve geniş koltuklarda stabiliteyi daha olumlu değerlendirmiştir. Bu durum, ergonomik değerlendirmenin yalnızca statik oturma durumlarıyla sınırlı kalmaması gerektiğini ortaya koymaktadır. Literatürde, hareketli senaryoların ergonomik risk değerlendirmelerine dahil edilmesi gerektiği ve dijital ölçüm yöntemlerinin bu konuda avantaj sağladığı vurgulanmaktadır (Butlewski vd., 2025). Ayrıca dinamik koltuk tasarımlarının hareket miktarını artırabildiğini gösteren çalışmalar (Grooten vd., 2017) ve dinamik koltuklarda otur-kalk geçişlerinin mekanik iş/enerji açısından farklılaştığını ortaya koyan araştırmalar (Zehr vd., 2023) bu tartışmaya bağlanabilir.

Elde edilen bulgular, literatürde vurgulanan ergonomik tasarım yaklaşımlarıyla büyük ölçüde örtüşmektedir. Özellikle ayarlanabilir mekanizmaların kullanıcı tarafından aktif biçimde kullanılmadığı ve bu nedenle sezgisel tasarımın önem kazandığına ilişkin bulgular, önceki çalışmalarla paralellik göstermektedir (Brosche vd., 2024). Ergonominin yalnızca "insan-çevre uyumu" değil, aynı zamanda sosyal/kültürel olarak yeniden kurulan bir tasarım fikri olduğunu tartışan yaklaşımlar (Peteri, 2017), kullanıcıların koltuğu "destekleyici–kısıtlayıcı–pasif" gibi kavramlarla tanımlamasının yalnız fizyolojik değil algısal bir zemini de olabileceğini düşündürür. Ayrıca, motion capture gibi dijital ölçüm yöntemlerinin, gözleme dayalı ergonomik analizlere kıyasla daha nesnel ve tekrarlanabilir sonuçlar sunduğu yönündeki literatür bulguları bu çalışma kapsamında da desteklenmiştir (Lind vd., 2023; Yunus vd., 2021).

Çalışma sonuçları, ergonomik ofis koltuğu tasarımında beden ölçülerine duyarlı, senaryo temelli ve kullanıcı deneyimini merkeze alan yaklaşımların önemini ortaya koymaktadır. Tek tip ergonomik çözümler yerine, farklı kullanıcı profillerine uyum sağlayabilen tasarım stratejilerinin geliştirilmesi gerekmektedir. Bu yaklaşım, yanlış donatı seçimi ve statik duruşun omurga üzerinde kalıcı hasarlara yol açabileceğini vurgulayan temel ergonomi kaynaklarıyla uyumludur (Grandjean, 1988; Chaffin vd., 2006). Ayrıca, farklı koltukların biyomekanik ölçümlerle karşılaştırılabildiğini gösteren çalışmalar (Bush ve Hubbard, 2008) ve uzun süreli oturma literatüründe değerlendirme yöntemlerinin sentezine işaret eden kapsam taramaları (Behzad vd., 2025), tasarım kararlarının ölçülebilir göstergelerle desteklenmesinin gerekliliğini güçlendirmektedir.

Genel olarak bu çalışma, ofis ve ortak çalışma alanlarında kullanılan ofis koltuklarının ergonomik performansının, kullanıcı beden ölçütleri ve kullanım senaryolarıyla birlikte ele alınması gerektiğini ortaya koymaktadır. Motion capture gibi dijital yöntemlerin ergonomik risk analizinde nicel veri sağlayarak öznel hataları azaltabildiğini ve değerlendirmeyi daha tutarlı hale getirebildiğini belirten çalışmalar (Yunus vd., 2021) ile ofis ve ortak çalışma bağlamında Mo-Cap destekli değerlendirme yaklaşımlarının uygulanabilirliğini tartışan örnekler (Butlewski vd., 2025), bu çalışmanın yöntemsel tercihinin literatürdeki yönelimlerle uyumlu olduğunu göstermektedir. Elde edilen bulgular, gelecekte ofis mobilyası tasarımında beden-duyarlı ve veri temelli ergonomik yaklaşımların geliştirilmesi için önemli bir zemin sunmaktadır (WHO, 2020).

Kaynaklar

Behzad, A., Kim, E., & Chung, J. (2025). Prolonged sitting in office environments: A scoping review of assessment methods. WORK: A Journal of Prevention, Assessment & Rehabilitation, 0(0). https://doi.org/10.1177/10519815251396853

Brosche, J., Wackerle, H., Augat, P., & Lödding, H. (2024). Individualized workplace ergonomics using motion capture. Applied Ergonomics, 114, 104140. https://doi.org/10.1016/j.apergo.2023.104140

Bush, T. R., & Hubbard, R. P. (2008). A Comparison of Four Office Chairs Using Biomechanical

Measures. Human Factors: The Journal of the Human Factors and Ergonomics Society, 50(4), 629

642. https://doi.org/10.1518/001872008X288321 (Original work published 2008)

Butlewski, M., Czernecka, W., & Zembik, M. (2025). Integrating motion capture technology into

ergonomics design: Managerial implications for systemic safety management. Tehnički glasnik, 19(SI 1), 49–54. https://doi.org/10.31803/tg-20250212105109

Chaffin, D. B., Andersson, G. B. J., & Martin, B. J. (2006). Occupational biomechanics (4th ed.). John Wiley & Sons.

De Carvalho, DE ve Callaghan, JP (2023). Ofis sandalyesi tasarım özelliklerinin uzun süreli oturma sırasında bel omurga duruşu, kas aktivitesi ve algılanan ağrı üzerindeki etkisi. Ergonomi , 66 (10), 1465–1476. https://doi.org/10.1080/00140139.2022.2152113

Grandjean, E. (1988). Fitting the task to the man: A textbook of occupational ergonomics (4th ed.). Taylor & Francis.

Grooten, W. J. A., Äng, B. O., Hagströmer, M., Conradsson, D., Nero, H., & Franzén, E. (2017). Does a dynamic chair increase office workers' movements? - Results from a combined laboratory and field study. Applied ergonomics, 60, 1–11. https://doi.org/10.1016/j.apergo.2016.10.006

Jeong, B. Y., & Yoon, A. (2014). Ergonomics of office seating and postures. Journal of the

Ergonomics Society of Korea, 33(2), 167–174. https://doi.org/10.5143/JESK.2014.33.2.167

Kim, C. Y., Song, G. Y., Jang, Y. S., Ko, H. E., Kim, H. D., Park, G., ... & Jung, H. S. (2015). Development of Ergonomic Backrest for Office Chairs. Journal of the Ergonomics Society of Korea, 34(2), 151-165

Lind, C. M., Abtahi, F., & Forsman, M. (2023). Wearable Motion Capture Devices for the Prevention of Work-Related Musculoskeletal Disorders in Ergonomics—An Overview of Current Applications, Challenges, and Future Opportunities. Sensors, 23(9), 4259. https://doi.org/10.3390/s23094259

Peteri, V. (2017). Bad Enough Ergonomics: A Case Study of an Office Chair: A Case Study of an Office Chair. Sage Open, 7(1). https://doi.org/10.1177/2158244016685135 (Original work published 2017)

Yunus, M. N. H., Jaafar, M. H., Mohamed, A. S. A., Azraai, N. Z., & Hossain, M. S. (2021). Implementation of Kinetic and Kinematic Variables in Ergonomic Risk Assessment Using Motion Capture Simulation: A Review. International Journal of Environmental Research and Public Health, 18(16), 8342. https://doi.org/10.3390/ijerph1816834

Waters, C. N., Ling, E. P. M., Chu, A. H. Y., Ng, S. H. X., Chia, A., Lim, Y. W., & Müller-Riemenschneider, F. (2016). Assessing and understanding sedentary behaviour in office-based working adults: A mixed-method approach. BMC Public Health.

World Health Organization. (2020). WHO guidelines on physical activity and sedentary behaviour.

Zehr, J. D., Noguchi, M., Fok, D. J., & Callaghan, J. P. (2023). Mechanical work and energy of sit-to-stand and stand-to-sit transitions performed with traditional and dynamic office chair designs. *Work (Reading, Mass.)*, *76*(1), 303–313. https://doi.org/10.3233/WOR-220333

Hafifliğın Kütleye Dönüşümü: Marcel Breuer' ın Metal Mobilyadan Betonarmeye Uzanan Tasarım Dili

From Lightness to Mass: The Evolution of Marcel Breuer's Design Language from Metal Furniture to Reinforced Concrete

[1]*E.AKTAN* 1 Ege University

Özet: *Bu çalışma, Marcel Breuer'in tasarım pratiğinde sıklıkla birbirine zıt iki kavram olarak ele alınan "hafiflik" ve "kütle" arasındaki ilişkinin, aslında ölçekler arası bütüncül bir tasarım yaklaşımının farklı görünümleri olduğunu ortaya koymayı amaçlamaktadır. Breuer'in Bauhaus yıllarında metal boru mobilyalarında geliştirdiği hafiflik estetiği, strüktürel sadelik, malzeme-doğruluğu ve işlevsel yalınlık ilkelerine dayanır. Bu ilkeler, Breuer'in 1930'lardan itibaren mimariye yönelmesiyle betonarmenin kütlesel olanakları üzerinden yeniden yorumlanmış; mimari ölçek büyüdükçe hafiflik arayışı, kütlesel bütünlük ve plastisiteye dayalı bir tasarım diline dönüşmüştür. Araştırma, Breuer'in metal mobilyaları, erken dönem konut yapıları ve büyük ölçekli betonarme projeleri arasında karşılaştırmalı bir inceleme yaparak, hafiflik ve kütle kavramlarının birbirine karşıt değil, aynı strüktürel mantığın farklı ölçeklerdeki yansımaları olduğunu göstermektedir. Çalışma, malzeme ve strüktür odaklı bu sürekliliği tarihsel-betimleyici bir yöntemle ele almakta ve Breuer'in tasarım dilinin modern mimarlık içindeki konumuna yönelik daha bütüncül bir değerlendirme sunmaktadır.*

Anahtar Kelimeler: *Marcel Breuer, Malzeme Dönüşümü, Bauhaus, Endüstriyel Tasarım, Çelik Boru Mobilya*

Abstract: *This study examines the relationship between "lightness" and "mass" in Marcel Breuer's design practice, arguing that these concepts—often treated as opposites—represent different manifestations of a continuous design approach across scales. The lightness of Breuer explored in his Bauhaus-era tubular steel furniture was grounded in structural clarity, material honesty, and functional simplicity. Beginning in the 1930s, as Breuer shifted toward architecture, these principles were reinterpreted through the spatial and structural possibilities of reinforced concrete. As architectural scale increased, the pursuit of lightness evolved into a design language centered on mass, plasticity, and volumetric integrity. Through a comparative analysis of Breuer's metal furniture, early residential designs, and major concrete buildings, the study demonstrates that lightness and mass are not contradictory elements but rather expressions of the same underlying structural logic adapted to different materials and scales. Employing a historical-descriptive methodology, the research offers a holistic assessment of Breuer's material and structural strategies and contributes to a more integrated understanding of his position within modern architectural discourse.*

Keywords: *Marcel Breuer, Material Transformation, Bauhaus, Industrial Design, Tubular Steel Furniture*

Corresponding author: 1 Elif Aktan |Ege University | elifaktanak@gmail.com

Giriş

Tasarım tarihinin en üretken ve etkili figürlerinden biri olan Marcel Breuer, kariyerinin erken dönemlerinden itibaren malzemeyi yapısal ve estetik bir araştırma alanı olarak ele almış, mobilya tasarımından mimariye uzanan geniş bir ölçekler arası pratik geliştirmiştir. Bauhaus'ta aldığı eğitim ve bu kurumun deneysel atölye kültürü, Breuer'in tasarım anlayışının temelini oluşturan malzeme-doğruluğu, strüktürel rasyonalite ve işlevsel yalınlık ilkelerini şekillendirmiştir. 1920'li yıllarda metal boru mobilyalarında ortaya koyduğu "hafiflik" estetiği, dönemin endüstriyel üretim teknikleriyle uyumlu bir form arayışı değil, taşıyıcı elemanların gereksiz süslemelerden arındırıldığı, strüktürün kendisini görünür kılan bir tasarım etiğidir. Ancak Breuer'in 1930'lardan itibaren mimariye yönelmesiyle birlikte, bu hafiflik arayışının yerini giderek daha ağır, masif ve betonarme ağırlıklı bir mimari dile bıraktığı görülmüştür. Bu durum literatürde çoğunlukla Breuer'in malzeme tercihlerindeki keskin bir dönüşüm olarak ele alınmış olsa da, söz konusu değişimin arkasındaki düşünsel ve yapısal süreklilik yeterince tartışılmamıştır.

Bu çalışma, Breuer'in tasarım pratiğinde sıklıkla zıt kavramlar olarak değerlendirilen "hafiflik" ve "kütle" arasındaki ilişkinin, aslında ölçekler arası bütüncül bir tasarım yaklaşımının farklı tezahürleri olduğunu ileri sürmektedir. Araştırmanın temel sorusu, Breuer'in metal mobilyada geliştirdiği hafiflik ilkelerinin mimari ölçekte nasıl ve hangi tasarımsal kararlar aracılığıyla kütleye dönüştüğüdür. Bu sebeple çalışma, metal boru mobilyalarından (Wassily Chair, B9 serisi) başlayarak erken dönem konut projelerine (Harnischmacher Evi, Dolderthal Apartmanı) ve büyük ölçekli betonarme yapılara (UNESCO, IBM, Harnischmacher Evi Whitney Müzesi) uzanan geniş bir kronolojik yelpazede Breuer'in malzeme ve mekân anlayışını incelemektedir.

Literatürde Breuer'in mobilya ve mimarlık üretimleri genellikle ayrı disiplinler olarak ele alınmakta; metal mobilya dönemi "hafiflik" üzerinden, mimari dönemi ise "ağırlık ve kütle" üzerinden değerlendirilmekte, ancak bu iki aşama arasındaki kavramsal devamlılık göz ardı edilmektedir. Oysa Breuer'in çalışmalarında ölçek ve malzeme değişse de, malzemenin doğasına uygun tasarım yapma, strüktürel açıklığı görünür kılma ve mekanın taşıyıcı mantığına sadık kalma ilkesi değişmemektedir.

Bu doğrultuda araştırma, tarihsel-betimleyici bir yönteme dayanmaktadır; Breuer'in arşiv belgeleri, dönem yayınları, yapılarının fotoğrafları ve ikincil kaynaklar üzerinden karşılaştırmalı bir çözümleme yapılmaktadır. Makalenin özgün katkısı, Breuer'in malzeme tercihleri ve tasarım stratejileri arasındaki ilişkiyi, hafiflik–kütle ekseninde bütüncül bir tasarım sürekliliği olarak yeniden kavramsallaştırmasıdır. Böylece çalışmanın, modernist tasarım tarihine yönelik mevcut yorumlara alternatif bir okuma önerisi sunduğu ve Breuer'in mobilyadan mimariye uzanan tasarım yolculuğunu yeni bir kuramsal zeminde ele aldığı söylenebilir.

Marcel Breuer, Macaristan' da doğmuş ve kariyerinin önemli bir bölümünü sürdürdüğü Amerika Birleşik Devletleri'nde yaşamını yitirmiş bir mimar ve tasarımcıdır (Britannica). Modern mimarlığın öncü isimlerinden biri olarak kabul edilen Breuer, hem mobilya tasarımında hem de mimari üretimde malzeme kullanımına getirdiği yenilikçi yaklaşım ile tanınmaktadır.

1920 yılında Viyana' daki Güzel Sanatlar Akademisi (Akademie der bildenden Künste) bursunu kazanması, onun tasarım eğitimine yön veren ilk önemli adımlardan biridir. Breuer'in bu dönemde edindiği akademik disiplin, ilerleyen yıllarda Bauhaus'ta şekillenecek olan tasarım anlayışının temelini oluşturmuştur.

Breuer, krom kaplı çelik yüzeyleri konut iç mekânına taşıyan ilk modern mimarlardan biri olarak değerlendirilebilir. Bu tercih, yalnızca Arts and Crafts (Kunstgewerbe) geleneğinin estetik ve zanaatkârlığa dayalı mirasını bilinçli biçimde reddetmesi açısından değil endüstriyel üretime, teknolojik ilerlemeye ve bilimsel düşünceye dayalı modern toplum idealine duyduğu güçlü inancın açık bir ifadesi olması bakımından da önem taşımaktadır.

Breuer'in modüler ünite mobilyalarına olan ilgisi Bauhaus' taki ilk günlerine kadar uzanmaktadır. Standardizasyon olanakları, Amerikan kitlesel üretim ve inşaat teknikleri aracılığıyla Almanya'da çok daha görünür hâle gelmiştir (Blake,1949).

Yöntem

Bu çalışma, Marcel Breuer'in tasarım pratiğinde "hafiflikten kütleye dönüşüm" olarak tanımlanan olguyu incelemek amacıyla nitel, tarihsel ve karşılaştırmalı mimari analiz yaklaşımıyla yürütülmüştür. Araştırmanın temel yöntemi, Breuer'in farklı dönemlerde ürettiği mobilya ve mimari örnekleri karşılaştırarak malzeme ve strüktür odaklı tasarım kararları arasındaki sürekliliği ortaya koymaktır.

Çalışma kapsamında Breuer'in farklı dönemlerde gerçekleştirdiği projeler örneklem olarak seçilmiş ve bu yapılar malzeme kullanımı, strüktürel sistem ve mekânsal organizasyon kriterleri üzerinden analiz edilmiştir. Analiz sürecinde projelerin planları, fotoğrafları ve mimari özellikleri incelenmiş; elde edilen bulgular karşılaştırmalı olarak değerlendirilmiştir.

Veri kaynakları, Breuer'in arşiv belgeleri, Bauhaus dönemine ait eskiz ve çizimleri ile yapılarının fotoğrafları gibi birincil materyallerin yanı sıra Blake, Wilk ve Bergdoll gibi araştırmacıların monografileri ve akademik yayınları gibi ikincil literatürden oluşmaktadır. Araştırmada ayrıca Breuer'in metal boru mobilyaları, erken dönem konutları ve büyük ölçekli betonarme yapıları plan, fotoğraf ve literatür verileri üzerinden incelenmiş; malzeme kullanımı, taşıyıcı sistem anlayışı ve mekânsal düzenlemeler arasındaki ilişkiler değerlendirilmiştir.

Analiz süreci, Breuer'in tasarımlarını malzeme özellikleri, strüktürel sistem ve mekânsal kurgu açısından karşılaştırmayı temel almıştır. Metal mobilyalarda görülen hafiflik ve açıklık arayışı, mimari ölçekte betonarmenin kütlesel, plastisiteye dayalı ve bütüncül potansiyeliyle yeniden yorumlanmıştır. Bu yaklaşım, hafiflik ve kütlenin Breuer'in çalışmalarında birbirinin karşıtı değil, aynı tasarım düşüncesinin farklı ölçeklerdeki yansımaları olduğunu ortaya koymayı amaçlamaktadır.

Çalışma tarihsel belgeler, görsel materyaller ve literatürün birlikte değerlendirilmesiyle Breuer'in tasarım dilinin zaman içinde nasıl evrildiği sistematik biçimde ortaya koymuştur. Böylece araştırma, "Breuer'de hafiflikten kütleye geçiş nasıl gerçekleşmiştir?" sorusuna kavramsal ve yapısal açıdan analitik bir açıklama sunmayı hedeflemektedir.

Breuer' in Bauhaus Yılları

Breuer' in aktardığına göre, akademik eğitim sürecine geç katıldığı için hazırlık kursuna dahil olamamış; bunun yerine okulun farklı atölyelerini gözlemleme fırsatı bulmuştur. Bu süreçte özellikle marangozluk atölyesi ilgisini çekmiş, burada Viyana'da ulaşamadığı pratik ve zanaate dayalı eğitimi edinmiştir. Bu deneyim, Breuer' in ileride tasarım yaklaşımının temelini oluşturacak malzeme bilgisi, işlevsellik ve zanaat temelli tasarım anlayışının gelişmesinde belirleyici olmuştur.

Gropius bu yaklaşımı şu sözlerle açıklamaktadır:

"Bauhaus'un amacı, belirli bir 'stil' sistemi, dogma, kurallar bütünü, reçete ya da moda üretmek değildir. Bauhaus, biçimin kendisine bağımlı olmaksızın; değişen biçimlerin ardındaki yaşamın akışkan özünü aramayı sürdürdüğü sürece varlığını devam ettirecektir" (Blake,1949).

Marcel Breuer, 1920 yılında Weimar'daki Bauhaus'a öğrenci olarak kabul edilmiş, 1924'te mezuniyetinin ardından kısa bir süre Paris' te çalışmıştır. Ancak 1925'te Bauhaus'un Dessau' ya taşınmasıyla okula geri dönmüş ve marangozluk atölyesinin ustası olarak görevlendirilmiştir. 1925–1928 yılları arasında bu görevi sürdürmüş; ardından, 1928'de Bauhaus'tan tamamen ayrılarak Berlin'de kendi mimarlık ofisini kurmuştur (Blake, 1949).

Breuer' in yeni fikirlere açık, deneysel ve araştırmacı tutumu; geleneksel sanat eğitimine yönelik eleştirel yaklaşımı, Bauhaus' un yenilikçi kurumsal yapısı içinde olgunlaşarak önemli bir avantaja dönüşmüştür. Okulun kuruluşuna yakın bir dönemde programa dahil olan Breuer, Bauhaus'un erken yıllarında yaşanan dönüşümlere hem aktif bir katılımcı olarak dahil olmuş hem de tasarım ve üretim yöntemlerine kayda değer katkılar sunmuştur (Wilk, 1981). Bu birikim, Breuer' in mobilya tasarımında yenilikçi arayışlarını doğrudan beslemiş ve onu kısa sürede Bauhaus'un en yaratıcı isimlerinden biri hâline getirmiştir.

Marcel Breuer, 1925 yılında ilk çelik boru sandalyesini tasarladığında henüz yirmi üç yaşındadır (şekil 1). Öğrenci olarak başladığı mesleki yolculuğu, Walter Gropius' un himayesinde Bauhaus'taki mobilya atölyesinin ustalığına yükselmesiyle kısa sürede ivme kazanmış; bu süreçte Breuer, okulun en üretken ve yenilikçi mobilya tasarımcılarından biri olarak öne çıkmıştır (Wilk, 1981, Bergdoll, 2016).

Breuer' in hafiflik fikrine olan bağlılığı, Dessau Bauhaus'ta mobilya atölyesini yönettiği yıllarda daha da derinleşmiş; bu eğilim, aslında Weimar döneminde öğrenciyken küçük ölçekli, yalın ve deneysel formlar arayışıyla zaten görünür hâle gelmiştir (Bergdoll, 2018). Bu yaklaşım, onu dönemin yaygın estetik referansları olan Art Nouveau' un organik biçimlerinden ve De Stijl'in katı konstrüktivist çizgisinden uzaklaştırarak modernizmin gelişen ilkeleriyle daha uyumlu bir tasarım anlayışına yöneltmiştir.

Mobilya atölyesinde seri üretime uygun prototipler geliştirmesi, Breuer' i modern mobilya tasarımının öncü figürlerinden biri hâline getirmiştir. Tasarımlarında uyum, işlevsellik ve seri üretilebilirlik gibi ilkeleri merkeze alarak metal mobilya üretiminde yeni bir endüstriyel dil kurmuştur. Böylece Breuer, modern dönemin çerçevesi içinde malzeme, form ve üretim ilişkisini yeniden tanımlayan bir tasarımcı olarak konumlanmıştır (Şahinkaya, 2009).

Breuer' in bu tasarımsal başarıları ve Bauhaus çevresinin politik baskılar nedeniyle dağılması, onu Avrupa dışında yeni çalışma olanakları aramaya yöneltti. Bu doğrultuda bir süre Londra'da çalışan Breuer, 1937 yılında Amerika Birleşik Devletleri'ne göç etmiş ve Harvard Üniversitesi'nde öğretim üyeliğine atanmıştır (Kentgens-Craig, 2001).

1952–1953 yılları, Marcel Breuer' in mimarlık pratiğinde ölçek, malzeme ve kurumsal temsil açısından belirgin bir dönüşümün başlangıcını oluşturmaktadır. Bu kısa zaman diliminde Breuer' in ofisi, kariyerinde yeni bir aşamayı işaret eden iki büyük ölçekli uluslararası proje için davet almıştır. Bu projelerden ilki, Breuer' in firması ile Walter Gropius' un da yer aldığı uluslararası bir mimarlar komitesinin, UNESCO'nun Paris'teki merkez binasının tasarımıyla görevlendirilmesidir. Bu atama, Breuer' in daha önceki konut ve orta ölçekli yapılarından farklı olarak küresel bir kurumsal yapıyı tasarlama sorumluluğunu üstlenmesi bakımından kritik bir eşiktir. Bu süreç, Breuer' in mimari pratiğinin giderek kurumsallaşması ve ölçek olarak büyümesiyle sonuçlanmış; nihayet 1956 yılında ofisinin "Marcel Breuer and Associates" adı altında yeniden yapılandırılmasının zeminini hazırlamıştır.

Breuer'in mimarlık pratiğinin uluslararası ölçekte genişlemesi, onu yalnızca farklı coğrafyalarda üretim yapmaya değil, beton teknolojilerinin sunduğu yapısal ve estetik olanakları daha kapsamlı biçimde araştırmaya yöneltmiştir. Bu doğrultuda Breuer, ön üretimli (prefabrik) beton teknolojilerinin uygulanabilirliğini her projede daha ileri bir seviyeye taşıyarak bu alandaki sınırları genişletmiştir. Geleneksel yerinde dökme beton sistemlerini "eski beton" olarak nitelendirerek eleştirmiş; buna karşılık ön üretimli yapı elemanlarının teknik performans, estetik değer ve ekonomik verimlilik açısından daha rasyonel ve çağdaş çözümler sunduğunu savunmuştur (Pedrao, 2013).

Marcel Breuer' in Metal Mobilya Tasarımları ve Hafiflik Estetiği

Breuer' u erken dönem tasarımları, endüstriyel malzemelerin yaratıcı biçimde kullanılması ve işlevselliğin temel tasarım ilkesi hâline getirilmesi açısından modern mimarlığın temel prensiplerini somutlaştırmıştır. Çelik boru kullanımıyla geliştirdiği mobilyalar, dönemin teknolojik olanaklarını yansıtan nesneler değil; endüstriyel üretim anlayışını estetik bir tasarım diline dönüştüren modernist ürünlerdir. Bu yaklaşımı sayesinde Breuer, erken modern mimarlık hareketinin belirleyici figürlerinden biri olarak anılmaktadır.

Breuer' in metal mobilya tasarımlarına yönelmesinde kişisel bir gözlem kritik bir rol oynamıştır. İlk bisikleti olan Adler'i satın aldığı dönemde bisikletin hafifliği, dayanıklılığı ve biçim verilebilirliği onu derinden etkilemiş; özellikle metal borudan üretilmiş şasinin hem sağlamlık hem de biçimsel esneklik sunması Breuer' de yeni bir tasarım fikrini tetiklemiştir. Bu deneyim, Breuer' in zihninde "Bu denli dayanıklı ve biçimlendirilebilir bir malzeme neden mobilya üretiminde kullanılmasın?" sorusunu doğurmuş ve modern mobilya tarihini değiştiren metal borulu mobilyaların ortaya çıkışına zemin hazırlamıştır (Wilk, 1981).



Şekil 1. Wassily chair,1925 (Baktır,2006)



Şekil 2: Sehpa B9 (URL 2)



Şekil 3: Breuer sandalyesi (URL1)

Breuer' in Bauhaus Atölyeleri' nde geliştirdiği mobilya prototipleri, malzemenin teknik özelliklerini yalınlık, işlevsellik ve modülerlik gibi modernist ilkelerle bütünleştiren kapsamlı bir tasarım yaklaşımının ürünüdür. Krom boru (tubular steel), hafiflik ve dayanıklılığı bir araya getiren nitelikleri sayesinde Breuer' in mobilyalarında temel taşıyıcı bileşen hâline gelmiş; sandalyeden masaya, dolaptan raf sistemlerine kadar pek çok işlevde modüler seri üretimi

mümkün kılmıştır. Bu malzemenin sağlamlık, hijyen ve ekonomik üretim gibi özellikleri, modern yaşamın hızlanan gereksinimlerine yanıt veren çağdaş ve ergonomik tasarımların oluşmasına olanak tanımıştır (Baktır, 2006).

Bu tasarım anlayışını somutlaştırmak isteyen Breuer, çelik borunun endüstriyel üretim ve işlenebilirlik olanaklarını araştırmaya yönelerek kendi mobilyalarının üretim sürecini bizzat organize etmeye başlamıştır. Breuer, tubular çelik mobilya fikrini hayata geçirmek için önce Adler firmasına giderek önerisini sunmuş, ancak olumlu yanıt alamamıştır. Bunun üzerine kesintisiz ekstrüzyonlu çelik borunun mucidi olan Mannesmann Çelik Fabrikaları'na doğrudan başvurarak tasarımlarına uygun şekilde eğilmiş çelik boru parçaları temin etmiştir. Mobilyaların üretiminde boruların birleştirilmesi ve kaynak işlemleri için ise bir tesisatçıyla çalışarak dönemin endüstriyel olanaklarını yaratıcı biçimde kullanmıştır.

Breuer, 1927 yılında kaleme aldığı bir metinde, "İlk olarak duralümin ile denemeler yaptım, ancak yüksek fiyatı nedeniyle hassas çelik boruya yöneldim" ifadelerini kullanmıştır. Bununla birlikte, ilk sandalyeyi üretmeden önce alüminyumla ne ölçüde çalıştığı kesin olarak bilinmemektedir. Ancak metal boruya yönelişinin ardındaki temel motivasyon açıktır: Malzemenin olağanüstü hafifliği, biçim verilebilirliği ve endüstriyel üretime uygunluğu, Breuer' in geleneksel ahşap mobilyaların ağırlığı ve hantallığıyla karşılaştırıldığında modern mobilya için radikal bir alternatif olarak gördüğü niteliklerdir. Ancak Breuer' in bu malzemeye duyduğu tasarımsal ilgi, dönemin üretim kültürü ve mobilya endüstrisi tarafından aynı ölçüde paylaşılmamıştır.

Breuer'in metal boruyu tasarımlarında temel malzeme olarak benimsemesi bireysel bir tercihin ötesine geçse de dönemin mobilya endüstrisi bu yeniliği başlangıçta benimsememiş ve ticari açıdan anlamlı bir potansiyel olarak görmemiştir. Bu nedenle Breuer, metal boru mobilya üretiminin erken dönemlerinde endüstriden sınırlı destek almış; yenilikçi tasarımlarının tanıtımı ve uygulanması konusunda çeşitli zorluklarla karşılaşmıştır.

Breuer, tasarladığı sandalyede mekanik kurguyu biçimsel bir gönderme olarak değil, tasarım anlayışının asli bir bileşeni olarak görünür kılmaktadır. Sandalyesi, kullanıcısına hizmet eden bir "oturma makinesi" niteliği taşır; yapısal doğruluğu, malzeme yalınlığı ve konstrüktif açıklığıyla modern endüstri çağının teknik rasyonalitesini temsil eder. Sandalyenin tüm detayları—ek yerleri, boru kıvrımları, bağlantılar ve gerilmiş yüzeyler—mekanik bir düzenin parçaları gibi çalışır ve nesnenin işlevsel mantığını açığa çıkarmaktadır.

Bu mekaniklik, 20. yüzyıl endüstrisinin en yetkin ürünlerinden biri olan bisikletle sıklıkla ilişkilendirilmiştir. Nasıl ki bisiklet yalnızca "gerekli ve yeterli" öğeleri barındıran, işlev dışı her türlü ayrıntıdan arındırılmış salt mühendislik çözümü olarak tanımlanıyorsa, Breuer'İn sandalyesi de aynı yalınlık ve işlevsel ekonomi üzerinden okunmaktadır. Her iki nesnede de işlevsel zorunluluk, biçimsel bir doğruluk üretir; gereksiz hiçbir bileşen bulunmaz ve her parça bütünün performansına katkı sunmaktadır. Bu sebeple sandalye, sadece bir oturma ögesi değil, modern yaşamın teknikleşen estetiğinin iç mekâna taşınmış bir temsilcisi haline gelmiştir. Mekânda bisiklet nasıl ileri hareketi mümkün kılan bir araç işlevi

görüyorsa, Breuer'in sandalyesi de "dinlenme" eylemini optimize eden, bedensel deneyimi rasyonelleştiren bir araç hâline gelmiştir. Böylece sandalye, modernist tasarımın özünü oluşturan yapısal dürüstlük, işlevsel açıklık ve endüstriyel estetiğin kristalize olduğu bir nesneye dönüşmektedir (Şahinkaya, 2009).

Bu kavramsal çerçeve, sandalyenin biçimsel ve malzeme temelli oluşum sürecinde de açık biçimde izlenebilmektedir. Nikel kaplı ve daha sonra krom kaplama olarak uygulanmaya başlayan boru formundaki bu bükülmüş çerçevenin esin kaynağı, bisiklet gidonudur. Marcel Breuer tarafından Wassily Kandinsky için tasarlanan bu sandalye, dünya genelinde Breuer'in en fazla taklit edilen tasarımı olarak kabul edilmektedir (Yazar ve Öztürk, 2016) (Şekil 1). Başlangıçta nikel kaplama olarak üretilen boru biçimindeki taşıyıcı çerçeve, ilerleyen süreçte krom kaplama ile uygulanarak hem dayanıklılığı hem de estetik görünümü artırılmıştır. Oturma ve sırt destek yüzeyleri ise tekstil veya deri kaplamaya olanak tanıyacak şekilde yapılandırılmıştır (Baktır,2006). Breuer'in çelik boru tekniğiyle tasarladığı sandalyeler, sehpalar ve diğer mobilyalar, dönemin endüstriyel üretim anlayışını modern bir estetikle buluşturan önemli örneklerdir (Şekil 2-3).

Metalden Betona: Breuer' in Mimaride Kütle Arayışı

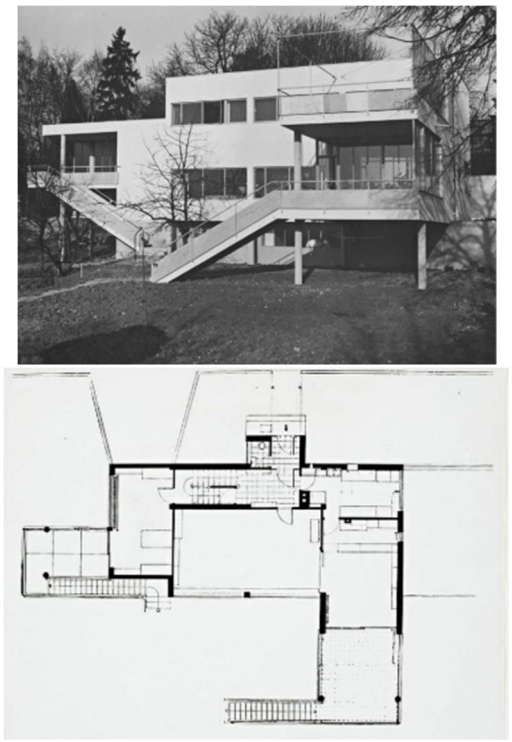
Breuer'in metal mobilyada geliştirdiği hafiflik ilkesinin mimari ölçekte nasıl yeniden biçimlendiğini anlamak için, onun erken dönem konut projelerine yönelmek özellikle önemlidir. Metalin sağladığı strüktürel açıklık ve malzeme sadeliği, mimaride doğrudan yeniden üretilemese de, Breuer bu ilkeleri daha ağır ve masif malzemelerle yeniden yorumlamaya başlamıştır. Bu durumda, 1930'lu yılların başında tasarlanan Harnischmacher Evi, hafiflikten kütleye geçiş sürecinin somut olarak gözlemlenebildiği ilk mimari örneklerden biri olarak dikkat çekmektedir. Hem cephe kompozisyonu hem de taşıyıcı sisteminde görülen dengeli kütlesellik, Breuer'in mimaride yeni bir malzeme ve mekân stratejisi geliştirmeye başladığını ortaya koymaktadır.

Harnischmacher Evi

1932 yılında Almanya'da tamamlanan Harnischmacher Evi, Marcel Breuer'in modern mimarlık anlayışını somutlaştıran ilk yapısı olması bakımından önemli bir örnek olarak değerlendirilmektedir(Şekil 4). Eğimli bir arazi üzerinde konumlanan yapı, çelik iskelet sisteminin sağladığı olanaklardan yararlanılarak bahçeye doğru uzanan konsol bir terasla tasarlanmıştır. Bu çözüm, Breuer' in mimari biçimde görsel hafiflik etkisini vurgulamasına imkân tanırken aynı zamanda çağdaş yapı teknolojilerini estetik bir bütünlük içinde kullanabilme becerisini ortaya koymaktadır (Bergdoll, 2016).

Yapının ana kütlesi dikdörtgen prizmatik bir formdadır ve zeminle doğrudan temas etmeyecek şekilde taşıyıcı kolonlar üzerine yerleştirilmiştir. Bu yerleşim biçimi, hem yapının hafiflik hissini güçlendirmekte hem de modernist mimarinin yerden kopuk, bağımsız kütle anlayışını örneklemektedir (Blake, 1949). Driller, bu yapıya ilişkin değerlendirmesinde, "kapalı" ana kütle ile ona karşıt biçimde konumlanan "açık" verandaların oluşturduğu mekânsal gerilimi vurgular.Bu

karşıtlık, Breuer'in Bauhaus'ta benimsediği "karşıtların birliği" ilkesinin mimari biçimde somutlaştığı önemli bir örnek olarak değerlendirilebilir(Poros,2023). Breuer'in 1932 tarihli bu erken modernist konut deneyimi, onu 1933'te Zürih'te gerçekleştireceği Doldertal Apartmanları'na hazırlayan önemli bir eşik niteliğindedir.



Şekil 4. Harnischmacher evi görsel ve planı (URL3)

Whitney Müze Binası

Yeni müze binası için açılan davetli yarışmada, dönemin önde gelen mimarları arasından seçilen Marcel Breuer, bu mimari görevin taşıdığı güçlüklerin bilincinde olarak tasarım sürecine dâhil olmuştur. Breuer, New Canaan' daki konutunda geçirdiği kısa fakat yoğun bir yaratıcı dönem sonrasında, müze için geliştirdiği özgün öneriyle geri dönmüş ve tasarımını ters çevrilmiş bir ziggurat kurgusu üzerinden biçimlendirmiştir (Şekil 5).

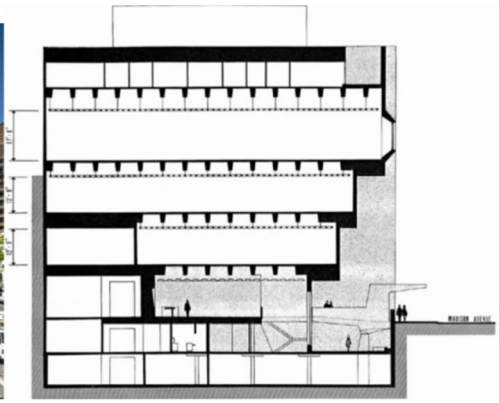
Söz konusu yapı, 1920'li ve 1930'lu yıllarda yürürlüğe giren "setback" (geriye çekilme) zorunluluklarının şekillendirdiği gökdelen tipolojisini ve 1960'lı yıllarda Manhattan'ın East Side bölgesinde yaygınlaşan beyaz tuğlalı apartman bloklarını biçimsel olarak tersyüz ederek, bağlama eleştirel ve özgün bir mimari yanıt üretmiştir. Breuer' in bu yaklaşımla geliştirdiği tasarım, yalnızca biçimsel özgünlüğüyle öne çıkan bir mimari çözüm sunmakla kalmamakta; aynı zamanda New York kent dokusu içerisinde ayırt edilebilir, simgesel bir yapı öğesi olarak konumlanmaktadır. Böylece yapı, Breuer' un kent bağlamına müdahale eden mimari üretim anlayışını ve modernist tipolojileri eleştirel biçimde yeniden yorumlama yetkinliğini açık biçimde görünür kılmaktadır (Bergdoll, 2016).

Kaba beton ve granit kaplama ile tasarlanmış, modernist üsluptaki ters çevrilmiş basamaklı piramit formu sayesinde bu yapı, Manhattan'ın Madison meydanı köşesinde konumlanarak çevresini saran 19. yüzyıl sıra evleriyle çarpıcı bir karşıtlık kurmaktadır. Yapının iç mekânı; açık planlı kat organizasyonları, karakteristik tavan aydınlatmaları ve birbirine eklemlenen kamusal alanlarıyla, modern kentsel mimarinin kalıcı bir simgesi olarak değerlendirilmektedir (Şekil 6).

1966'da tamamlanan bu yapı, Manhattan'da 1959'da açılan Guggenheim'dan sonra inşa edilen ilk yeni müze binası olmasının yanı sıra, yalnızca Amerikan sanatına adanmış ilk müze olarak da önem taşımaktadır (NYC,2025).



Şekil 5: Whitney müze binası (URL 4)



Şekil 6: Whitney binası kesiti (Bergdoll,2016)

IBM Building

IBM' in kurumsal kimliğiyle uyumlu, işlevsel ve bütüncül bir mimari çevre üretme amacı taşıyan kompleks, Marcel Breuer' in modernist mimarlık yaklaşımının ileri teknoloji firmalarının gereksinimleriyle nasıl örtüştüğünü gösteren önemli bir örnektir. Breuer, projede prefabrik beton sistemleri, açık planlı ofis kurguları ve esnek organizasyon şemaları gibi modernist ilkeleri bir araya getirerek IBM'in üretim ve araştırma süreçlerine uygun bir mekânsal düzen tasarlamıştır. Yaklaşık 57.600 m² (620.000 ft²) kapalı alanı kapsayan ve açılışında yaklaşık 3.500 çalışana ev sahipliği yapmak üzere planlanan kompleks, ölçeği ve program çeşitliliği bakımından Breuer' in kurumsal mimarlık deneyiminin olgunlaşmış bir örneğini sunmaktadır. Üç katlı olarak tasarlanan yapılar, ağaç dallarını andıran çatallı (Y biçimli) sütunlar üzerine oturtulmuştur. Bu özgün taşıyıcı sistem hem strüktürel hem de simgesel açıdan dikkat çekici bir nitelik taşımakta; bir yandan Breuer' in mimari yaklaşımındaki yapısal ekspresyonizmi görünür kılarken, diğer yandan IBM'in teknoloji odaklı kurumsal kimliğini mimari düzlemde temsil eden bir metafor işlevi görmektedir. Kompleks, iki adet "Y" planlı birimin karşılıklı konumlandırılmasıyla oluşturulmuş; bu düzenleme simetrik biçimde iki kez tekrarlanarak merkezde odaksal bir boşluk tanımlamıştır. Bu merkezî boşluk, yapay olarak tasarlanmış dairesel bir gölet ile vurgulanmış; söz konusu su öğesi hem peyzaj estetiğini zenginleştiren hem de mekânsal organizasyonu bütünleyen işlevsel bir bileşen olarak kurgulanmıştır (Pedrao, 2013).

Zemin katta yer alan ofis birimleri, çatallı sütunların oluşturduğu içbükey cephe hattından geri çekilerek yaklaşık 3,6 metre (12 feet) genişliğinde, yapı boyunca kesintisiz biçimde uzanan ve üzeri örtülü bir yaya sirkülasyon aksının oluşmasına olanak tanımıştır. Bu birimler, alüminyum ve cam bileşenlerden oluşan şeffaf perde cephe sistemiyle çevrelenmiş olup, zemin katta yüksek düzeyde geçirgenlik ve açıklık etkisi yaratmaktadır.

İkinci ve üçüncü katlar ise prefabrike beton paneller ile taşıyıcı sütunlardan oluşan hibrit bir strüktürel cephe sistemiyle tanımlanmıştır. Bu sistemde yalnızca sütunlar ve merdiven elemanları yerinde dökme beton olarak uygulanmış; diğer tüm elemanlar prefabrik üretimle elde edilmiştir. Yaklaşık 10 metre yüksekliğe ve 2,4 metre genişliğe sahip prefabrike paneller hem yük taşıma hem de dış kabuk oluşturma işlevlerini eş zamanlı üstlenen strüktürel kabuk niteliğindedir. Bu çözüm, yaklaşık 18 metre (60 feet) boyunca kolon içermeyen geniş açıklıkların elde edilmesini mümkün kılmış; böylece yapı, gelecekteki değişikliklere uyum sağlayabilen esnek bir iç mekân düzeni kazanmıştır. Bu yönleriyle IBM kompleksi, malzeme rasyonalitesi, taşıyıcılık ilkeleri ve esneklik bakımından modern mimarlığın çağdaş üretim teknikleriyle uyumlu bir tasarım anlayışının ürünüdür (Pedrao, 2013).

Kompleksin ofis bloğu, derin çekilmiş pencerelerle tanımlanan kaburgalı prefabrike beton panellerin tekrarlayan modüllerinden oluşmakta ve bu blok, ağaç formunu çağrıştıran güçlü pilotilerin üzerinde yükselmektedir (Şekil 7). Pilotiler, topoğrafyanın değişen kotlarına uyum sağlayacak biçimde yer yer kısaltılmış veya uzatılmıştır. Yapıya giriş, *cour d' honneur* düzenlemesiyle çözülmüş olup, rampalı bir yaklaşım aracılığıyla birinci katın uzunlamasına merkezine yönlendirilmiştir. Girişin sol tarafında pilotilerin yerini, kafeterya ve bir oditoryumu içeren moloz taşından örülü kütle almaktadır.

IBM binası, UNESCO Genel Merkezi' nin tamamlanmasından yalnızca dört yıl sonra inşa edilmiştir ve Breuer' in mimarlığında belirgin bir kırılmaya işaret etmektedir. UNESCO Sekretaryası' nın hafif cam ve taş perde duvar sistemi, IBM yapısında yerini ağır, prefabrike ve taşıyıcı beton duvarlara bırakmıştır. UNESCO'daki iç beton çerçeve, IBM kompleksinde dış taşıyıcı duvar ve kolonlara dönüşmüştür. Ayrıca UNESCO Sekretaryası' nda güneş kırıcı elemanlarla sağlanan çok katmanlı cam yüzeylerin yansıtıcı niteliği, Le Gaude' daki IBM yapısında kaburgalı ve kıvrımlı beton panellerin ürettiği derin gölge–ışık oyunlarıyla yer değiştirmiştir (Poros, 2023).





Şekil 7: IBM Binası (Pedrao,2013)

Tüm yapı kompleksi, omurga formunu anımsatan bir doğrultuda arazi boyunca kıvrılarak ilerleyen dinamik bir kurgu içerisinde tasarlanmıştır. Bu kurgu, yerinde döküm betonla inşa edilen, strüktürel açıdan güçlü ancak biçimsel olarak dinamik nitelikteki sütunlar üzerine oturtulmuştur. Söz konusu sütunlar, taşıdıkları üst kütleyi desteklemek üzere yukarıda iki kola ayrılarak çatallanmakta; böylece yapı, kesintisiz bir akış duygusu veren, tekil ve bütüncül bir strüktür etkisi üretmektedir (Pedrao,2013).

Unesco Binası

UNESCO binası, Marcel Breuer' in kariyerindeki ilk büyük ölçekli proje olma özelliğini taşır. Yıllar boyunca konut tasarımına odaklanan Breuer' e, eski iş ortağı ve yakın dostu Walter Gropius, dönemin en prestijli mimari görevlerinden birinin kendisine verilmesi konusunda önemli ölçüde destek olmuştur. Bu proje, yalnızca uluslararası ölçekte tanınırlığını artırmakla kalmamış, Breuer' in büyük ölçekli kamusal yapılar alanında iz bırakacak çalışmalarına açılan kritik bir dönüm noktası olmuştur (Poros,2023). Binanın üzerini, bakır kaplama ile örtülmüş kaburgalı bir betonarme çatı örtüsü sarmaktadır; kelebek formundaki bu dinamik çatı, yapıya hem heykelsi bir karakter kazandırmakta hem de iç mekânlarda doğal ışığın kontrollü biçimde yönlendirilmesine olanak tanımaktadır (şekil 8).

Sekreterlik binası, pilotiler üzerinde yükselen, altı katlı Y biçiminde bir ofis yapısıdır ve çatısında açık hava bahçeleri barındırmaktadır. Kanatlarından birinin plan düzlemindeki eğrisi, Place de Fontenoy' nun yarım dairesel geometrisini yaklaşık olarak izlese de yapının esas olarak zeminden ayrılarak pilotiler üzerinde yükseltilmiş özerk bir mimari nesne olarak tasarlandığı belirgindir (Poros,2023).



Şekil 8: Unesco binası (URL5)

Sonuç

Marcel Breuer'in tasarım pratiğinde ortaya çıkan "hafiflikten kütleye dönüşüm", ilk bakışta metal mobilyadan betonarme mimariye yönelen bir malzeme değişimi gibi görünse de, aslında onun düşünsel çerçevesinde yer alan süreklilikçi ve yapısal bir tasarım yaklaşımının farklı ölçeklerdeki yansımalarını ifade etmektedir. Bauhaus döneminde geliştirilen metal boru mobilyalarda görülen hafiflik, strüktürün yalınlaştırılması, taşıyıcı elemanların görünür kılınması ve gereksiz öğelerin tasarımdan arındırılmasıyla ortaya çıkan bir tasarım etiğidir. Bu yaklaşım, Bruner'in mimariye yöneldiği sonraki yıllarda da devam etmiş ve mimari ölçekte betonarmenin kütlesel potansiyeliyle yeniden yorumlanmıştır.

Metal mobilyalarda açıklık ve geçirgenlik sağlayan çelik boru elemanlar, mimari ölçekte betonarmenin plastisiteye dayalı yapısal olanaklarıyla yer değiştirmiştir. Açıkta bırakılan betonarme yüzeyler, geniş konsollar ve zeminden yükseltilmiş kütleler, Breuer'in strüktürel açıklık ve mekânsal hafiflik arayışının mimari ölçekte devam ettiğini göstermektedir. Dolayısıyla "hafiflikten kütleye dönüşüm", bir kopuşu değil; tasarım düşüncesinin farklı ölçeklerde süreklilik gösteren evrimini ifade etmektedir.

Sonuç olarak bu çalışma, Marcel Breuer'in tasarım pratiğinde mobilya ölçeğinde ortaya çıkan hafiflik arayışının mimari ölçekte betonarmenin kütlesel olanaklarıyla yeniden yorumlandığını ortaya koymaktadır. Böylece Breuer'in tasarım yaklaşımının, modern mimarlıkta malzeme, strüktür ve mekân ilişkisini ele alan sürdürülebilir bir düşünce çerçevesi sunduğu gösterilmektedir.

Teşekkür

Doç. Dr. Serkan Boz'a teşekkür ederim.

Kaynaklar

Baktır, Ö. (2006). Bauhaus Felsefesî Ve Endüstrìyel Tasarımdaki İşlevsellîk Boyut. Akdeniz Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Antalya.

Bergdoll, B, (2018). "Marcel Breuer and the Invention of Heavy Lightness" Places Journal.

Blake, P. (1949). Marcel Breuer, architect and designer. ABD. New York Editorial:(2025). NYC Landmarks Preservesation Commission. Whitney Museum of American Art. (Former) Whitney Museum of American Art and Interior.

Encyclopaedia Britannica Editörleri. "Marcel Breuer". *Encyclopedia Britannica*

Pedrão, A. W. (2013). Big Blue and the Concrete Wave: IBM Boca Raton & Marcel Breuer's Redefinition of Modernity. In X Seminário DOCOMOMO Brasil: Arquitetura Moderna e Internacional: conexões brutalistas 1955–75. PUCPR, Curitiba, Brasil.

Poros. (2023). Marcel Breuer Shaping Architecture in the Post-war Era, New York

Yazar,T.,Öztürk. H. (2016). Kültürlerarası Etkîleşîm ve İletîşîm Bağlamında Estetîk Üretîm olarak Bauhaus Mobîlya Tasarımlarının Günümüz Mobîlya Tasarımlarına Yansıması, Journal of interdisciplinary and intercultural.

Şahinkaya, S.B.,Bauhaus mobilya tasarımının günümüz mobilya tasarımına etkileri, Yüksek lisans tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul, Türkiye, 2009.

Wilk, C. (1981). Marcel Breuer, furniture and interiors. The Museum of Modern Art.

İnternet Kaynakları

URL-1:https://www.bauhaus-experience.com/tr/thonet-sehpa-b-9-d-1-marcel-breuer
URL-2:https://www.smow.com/marcel-breuer/d4.html
URL-3:https://www.urbipedia.org/hoja/Casa_Harnischmacher_I)
URL-4: https://whitney.org/about/breuer-building



Physical Environment Control

Trauma-Informed Design in Architecture: Examining Principles, Adaptability, and the Challenges of Context-Sensitive Healing Environments

F. CHABCHOUB[1]

[1]Higher Institute of Arts and Crafts of Sfax ISAMS, Design Department, 34 Avenue 5 Août 3002 Sfax, Tunisia

Abstract: *This study examines Trauma-Informed Design (TID) in architecture as a framework for healing and resilience among vulnerable populations. Originating in Western contexts, TID emphasizes safety, empowerment, and social connection, but its adaptability to war-affected and post-disaster environments remains uncertain. Using qualitative case studies of U.S. projects, the research highlights how TID fosters psychological safety, autonomy, and social bonds while revealing challenges of transferability to unstable, culturally diverse settings. The findings suggest that TID offers a valuable foundation but requires sensitive adaptation and further global research to address collective trauma and impermanence in crisis contexts. This study contributes by bridging trauma-informed care with humanitarian architecture, highlighting the need to recalibrate Western frameworks for collective trauma in non-Western environments.*

Keywords: *Trauma-Informed Design - Healing environments - Humanitarian architecture - Collective trauma - Context-sensitive adaptation*

Corresponding author: 1 Fatma Chabchoub | Higher institute of arts and crafts of Sfax | fatma.chabchoub@isams.usf.tn

Introduction

Trauma shapes how individuals perceive, inhabit, and respond to their surroundings, influencing psychological, emotional, and physical well-being. Since traumatic stress often disrupts one's sense of safety, perception, and connection, trauma-informed approaches to the built environment evolved as a natural consequence: physical aspects of buildings and neighborhoods may trigger trauma symptoms whereas others may foster healing. As Finn (2013, as cited in Helou, 2021) notes, "With a better understanding of the contributing factors to post-traumatic stress, we can increase our capacity to design in a way that is both sympathetic to this altered state and conducive to healing." Within this context, Trauma-Informed Design (TID) has emerged as a multidisciplinary framework that integrates insights from psychology, trauma studies, and environmental design to create spaces that reinforce healing, resilience, and emotional regulation.

Developed largely within the United States, TID has been applied to shelters, community centers, health facilities, schools, and affordable housing projects serving vulnerable groups including veterans, violence survivors, and individuals experiencing homelessness. While TID has demonstrated value in these contexts, its conceptual foundations are closely tied to the sociocultural and institutional conditions of its emergence. This raises questions about its applicability to environments marked by different cultural norms, political dynamics, and forms of collective trauma, particularly war-affected communities, displaced populations, and post-disaster settings. These contexts are characterized by instability, temporary living conditions, disrupted social networks, and layered, ongoing forms of trauma that are not fully addressed in existing TID literature. The urgency of this inquiry is amplified by contemporary geopolitical crises. Civilian populations in regions such as Gaza, South Lebanon, and Sudan face chronic and intergenerational trauma, including exposure to mass violence, food and water insecurity, repeated displacement, and the destruction of familiar urban and social environments. These civilians experience extreme events such as mass casualties, continuous bombardment, and the decimation of entire neighborhoods. Their trauma profiles differ significantly from those found in homelessness services, institutional care, or single-event disasters that dominate current TID discussions. This article therefore asks: How, and to what extent, can Western trauma-informed design frameworks be adapted to war-affected/post-disaster and culturally distinct environments?

To address the guiding question, this study employs a critical extrapolation methodology. Because literature on trauma-informed architecture in crisis-affected and non-Western settings remains limited, the approach synthesizes established TID principles, primarily developed in the United States and later extended to Canada, the United Kingdom, and Australia, and examines their relevance when applied to environments marked by war, disasters, displacement, and instability.

Methodology

The research proceeds in three steps:

1. Literature analysis: reviewing trauma-informed design and related fields to identify core principles such as safety, empowerment, and social connection, while noting gaps in geographical and contextual coverage.

2. Critical extrapolation: discussing how these principles, drawn from Western practice debates, might be adapted to distinct socio-cultural and geopolitical settings.

3. Contextual sensitivity: integrating insights from humanitarian architecture and post-disaster recovery to evaluate how TID can respond to local needs, histories, and external constraints.

This method avoids over-generalization while highlighting the need for future empirical research in crisis-affected environments. It provides a structured way to assess how trauma-informed frameworks, though rooted in Western contexts, can be critically recalibrated to populations facing chronic violence and displacement, thereby offering a methodological pathway for adaptation across cultural boundaries.

Trauma-Informed Care and Design: From Foundations to Framework

Trauma-Informed Design (TID) emerges as an extension of the broader movement of Trauma-Informed Care (TIC), developed in response to calls from mental-health practitioners and social-service providers for organizational and spatial environments that are sensitive to the realities of psychological trauma. TIC offers a holistic framework to understand and address the widespread effects of trauma. Unlike Trauma-Specific Services (TSS), which focus on clinical treatment, TIC guides entire systems; including organizations and communities; to respond to trauma in ways that promote safety, trust, and empowerment. As emphasized by the Substance Abuse and Mental Health Services Administration (SAMHSA), trauma-informed approaches must recognize the psychological, physiological, and relational impacts of trauma within these systems.

Building on trauma classifications developed by L. Terr in 1991, E. Solomon and K. Heide in 1999, and J. Herman in 1997 cited by E. Joss (2007), trauma can be divided into simple trauma; single, sudden events (Type I); and complex trauma, which results from repeated, intentional harm such as domestic abuse, wartime violence, or human trafficking (Types II and III). This deeper form of trauma impacts the victim on many important levels, as given in Figure1.

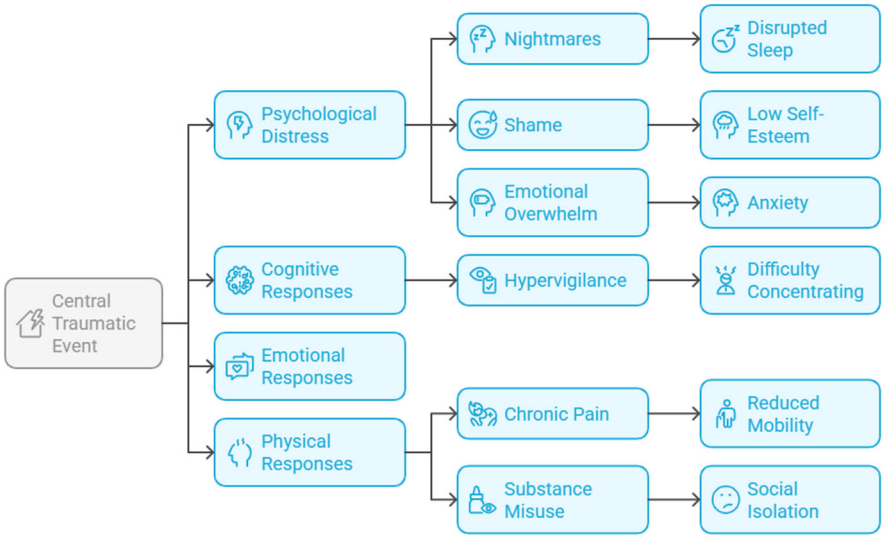


Figure 1. Multidimensional impact of trauma: A wide range of manifestations may arise from a traumatic event that could lead to an instable life and altered wellbeing @Fatma Chabchoub Hopper et al. (2010) summarize TIC's key principles as trauma awareness, prioritizing safety, opportunities to regain control, and strength-based approaches. SAMHSA further outlines six core principles to guide trauma-informed practice: safety, trustworthiness and transparency; peer support; collaboration and mutuality; empowerment, voice, and choice; and sensitivity to cultural, historical, and gender issues. TID applies these principles to architecture and interior spaces, based on the understanding that the built environment shapes emotional well-being and healing. It aims to create spaces that are predictable, calming, dignified, and supportive of autonomy and social connection, while minimizing triggers that could cause distress. Given the trauma is nearly universal (with around 40.8% of American adults reporting exposure to at least one potentially traumatic event in their lifetime, according to SAMHSA), TID uses design as a tool to support recovery, emotional regulation, and resilience by embedding the ethics and relational values to TIC into physical environments.

TID builds on early definitions by J. Pable, founder of Design Resources for Homelessness, who emphasized that the built environment could foster recovery through safety, empowerment, and dignity (Hopper et al., 2010). Since 2017, Shopworks Architecture, the University of Denver Center for Housing and Homelessness Research, Group 14 Engineering, Bryn Mawr College, and Manifolding Labs have refined this framework through interdisciplinary research and consultation. Their 2020 white paper "Designing for Healing, Dignity and Joy" introduced the KNOW-LEARN-COMMIT approach, later updated in 2023 (Figure 2), which positions Safety and the "Three C's" (Choice, Comfort, and Connection) as core principles guiding and iterative process of visioning, pre-occupancy research, design, and post-occupancy evaluation.



Figure 2. Updated TID framework from "Designing for Healing, Dignity and Joy: Iterating on the Trauma-Informed Framework" V2, by Shopworks architecture, 2023

In sum, TID reframes buildings as partners in healing rather than passive shelters. By tailoring environments to survivors' lived experiences, it provides comfort, autonomy, and safety, ensuring that spaces embody dignity and empowerment and support recovery at both individual and collective levels. The updated framework positions architecture as an active resource in trauma recovery, applying Safety and the Three Cs through an iterative cycle in which residents and staff help shape the spaces they inhabit, making environments restorative rather than merely functional. Guidelines emphasize reducing triggers, fostering belonging, and promoting dignity.

Safety is central, encompassing both physical and perceived protection: clear sightlines, visible access points, and paths of retreat reduce hypervigilance, while transparent staff offices increase feelings of security. Comfort supports regulation by controlling sensory stimuli, improving acoustics, and integrating natural elements. Connection addresses isolation through personalization and informal interactions, while Choice restores agency via environmental controls and flexible circulation paths. TID also recognizes that trauma is stored in the body and expressed through sensation; architecture can support regulation by offering calming spaces, gentle stimulation, or safe outlets for energy. As M. A. Finn (2014) notes, well-designed environments reduce cognitive load, simplify navigation, and limit accidental exposure to triggers, thereby supporting recovery from war-related trauma, even though design alone cannot resolve conditions such as PTSD but can strengthen therapeutic processes.

Case Studies: Arroyo Village And Karis Apartments, Colorado, Usa

To examine how TID principles are applied in practice, this article considers two Colorado projects designed by Shopworks Architecture: Arroyo Village in Denver and Karis Apartments in Grand Junction. Both serve vulnerable populations; adults facing chronic homelessness, women and transgender residents seeking safety, and youth experiencing early-life trauma, while applying a shared TID framework. The analysis is organized across five dimensions (Tables 1–5): Context and Differences (Table 1), safety (Table 2),

Comfort (Table 3), Connection (Table 4), and Choice (Table 5), highlighting how dignity, autonomy, and belonging are embedded yet adaptable to local needs.

Arroyo Village combines a shelter, supportive housing, and affordable units, enabling residents to move from emergency safety to long-term stability. Trauma-informed strategies include informal arrival spaces, a central courtyard for refuge and daylight, and clear circulation patterns. Resident input on privacy and storage reinforced autonomy, illustrating how TID supports continuity of care in a large complex.

Karis Apartments serves young adults (18–24) facing homelessness and trauma. Its smaller scale fosters relational proximity and trust, with informal arrival spaces, visible but non-surveillant staff, and communal lounges for voluntary interaction. Warm colors, natural light, and flexible furniture create an aspirational environment while restoring agency, showing how TID adapts to developmental needs in a youth-centered context.

Table 1. Context and Differences

Element	***Arroyo Village (Denver)***	***Karis Apartments (Grand Junction)***	***TID Lens***
Primary Population Served	Adults emerging from chronic homelessness; women and transgender/nonbinary individuals; adults with disabilities	Youth ages 18–24 experiencing homelessness, family estrangement, and early-life trauma	TID requires population-specific adaptations to developmental, psychosocial, and trauma histories.
Housing Typology / Program	Three-part continuum: 60-bed low-barrier shelter + 35 permanent supportive units + 95 affordable units	34 units of supportive youth housing with communal amenities and staff offices	TID emphasizes continuity, stability, and non-disruptive transitions across housing types.
Urban Context	Dense, transit-oriented neighborhood undergoing redevelopment and displacement	Smaller city with high youth homelessness but less density; community-integrated site	Environmental context influences sensory load, mobility, and perceived safety.
Scale & Social Density	Large, multi-building complex balancing density with outdoor space	Smaller, intimate building fostering relational proximity	Scale modulates sensory load and supports relational care.
Pathways to Stability	Shelter → supportive housing → long-term affordability	Housing-first approach with youth services, skills-building, and mentorship	TID supports continuity of care and non-fragmented trajectories toward stability.

Table 2. Safety

Element	*Arroyo Village*	*Karis Apartments*	*TID Lens*
Core Architectural Intent	Layered support; reduced institutional cues; relational safety	Youth-centered environment fostering trust and proximity	Architecture functions as a medium for safety, dignity, and emotional regulation.
Arrival Sequence	Living-room-like entry; warm reception; minimized hierarchical staff positioning	Café-style lobby ; Informal entry ; Visible staff without surveillance	Non-institutional arrival reduces anxiety and fosters trust.
Safety & Predictability	Clear sightlines; open circulation; predictable spatial layout	Short corridors; high visibility; easy navigation; calming materials	Predictability reduces hypervigilance and supports emotional regulation.
Staff Integration	Staff adjacent to community rooms; supportive presence without surveillance	Staff presence woven into everyday spaces; relational rather than supervisory	Proximity promotes trust and reduces adversarial power dynamics.
Private Refuge	Secure units; quiet rooms; sensory-calming bedrooms	Individual units designed for safe retreat; minimized institutional lighting	Refuge supports recovery from overstimulation and trauma responses.

Table 3. Comfort: Sensory Regulation

Element	*Arroyo Village*	*Karis Apartments*	*TID Lens*
Materiality & Sensory Environment	Earth-toned palette; natural materials; acoustic control; daylight emphasis	Warm colors; daylight-filled atrium; uplifting materials	Sensory regulation and positive affect are central to trauma-informed environments.
Aesthetic Strategy	Residential cues; Elimination of institutional markers	Youth-oriented, calm, aspirational aesthetic	Beauty, resonance, and intentional design contribute to dignity and psychological stability.
Nature & Biophilia	Large courtyard; outdoor gathering spaces; framed views	Natural light as primary biophilic element; smaller outdoor access	Nature supports grounding, stabilization, and emotional calm.
Scale & Sensory Load	Density distributed across open site	Intimate scale reduces overstimulation	Scale directly impacts sensory and emotional modulation.

Table 4. Connection: Relational Safety and Social Cohesion

Element	*Arroyo Village*	*Karis Apartments*	*TID Lens*
Connection & Community	Central courtyard; shared kitchens; community room near staff	Atrium space; communal lounge; youth-friendly gathering spots	Social spaces must balance voluntary participation with emotional safety.
Staff Integration	Supportive staff embedded without surveillance cues	Relational staff presence integrated into daily routines	Staff proximity supports trust and reduces power imbalances.
Lived-Experience Integration	Former residents informed privacy, bathroom, and storage design	Youth involved in communal layouts and program spaces	Co-design strengthens empowerment, agency, and relational trust.

Table 5. Choice: Autonomy and Agency

Element	*Arroyo Village*	*Karis Apartments*	*TID Lens*
Choice & Agency	Multiple circulation paths; Quiet vs. Communal options ; Private units and personal storage	Choice between retreat and engagement; Flexible furniture; Youth-controlled spaces	Micro-choices restore autonomy and control typically eroded by trauma.
Private Refuge	Private, Secure, Predictable spaces	Independent units enabling voluntary withdrawal	Personal control over boundaries enhances agency and emotional safety.

Taken together, Arroyo Village and Karis Apartments demonstrate strong alignment with trauma-informed design principles, though expressed differently according to population and scale. Arroyo emphasizes continuity of care, non-institutional arrival sequences, sensory calm, and autonomy within a large, multi-building complex. Karis highlights youth-specific safety, relational design, and an aspirational environment in a smaller, more intimate setting. Both projects show how architecture functions as a relational and psychosocial agent, embedding safety, empowerment, and connection into everyday environments. Their comparison underscores TID's flexibility: core values remain consistent, but their application adapts to demographic needs, developmental profiles, and urban conditions. This adaptability illustrates the depth of trauma-informed design in practice and its potential relevance beyond Western contexts.

While Arroyo Village and Karis Apartments demonstrate the adaptability of TID principles in U.S. supportive housing, their reliance on stable resources and institutional continuity raises critical questions about how such frameworks translate to war-affected and post-disaster contexts where instability, impermanence, and collective trauma prevail.

Limitations of Western Tid Frameworks: Cultural and Geopolitical Applicability

TID has been largely developed in Western contexts, especially in the United States, around populations such as veterans and people experiencing homelessness, emphasizing safety, comfort, connection, and choice (Hopper et al., 2010). Yet mental health research in post-conflict regions shows that PTSD and common mental disorders arise not only from direct violence but also from chronic stressors such as camp conditions and daily hardships, which means that design responses must address a broader field of psychological suffering (De Jong et al., 2003). Disaster and vulnerability studies argue that risk is deeply rooted in long-standing social, economic, and cultural inequalities, and that transitional housing carries powerful emotional and social meanings beyond physical shelter (Alexander, 2012). For temporary shelters often become semi-permanent environments, reshaping spatial perception under conditions of prolonged instability (UNHCR; IDMC). N. Majdalani's work on trauma in the Levant (2025) stresses that PTSD-informed interventions and treatment must be culturally adapted, considering subcultural and individual differences rather than directly transplanting Western clinical models. By extension, TID frameworks derived from Western institutional settings cannot function as universal templates; they require critical extrapolation and recalibration to contexts where impermanence, structural violence, and collective histories of trauma define everyday life. These limitations underscore the need to move beyond Western templates and toward context-sensitive recalibration, setting the stage for a conclusion that highlights both the promise of TID and the imperative of adapting its principles to war-affected and culturally diverse environments.

Conclusion

This article has explored how Trauma-Informed Design (TID), rooted in Western practice, embeds safety, comfort, connection, and choice into supportive housing, fostering dignity and recovery. Case studies such as Arroyo Village and Karis Apartments demonstrate its adaptability across populations and scales, yet they rely on stable resources and institutional continuity rarely available in war-affected or post-disaster environments. As scholars such as Majdalani and Alexander emphasize, trauma in these contexts is collective, layered, and shaped by structural inequalities, with temporary shelters often becoming semi-permanent. This study contributes by linking Trauma-Informed Care with humanitarian architecture, highlighting the need to recalibrate Western frameworks for collective trauma in non-Western environments. TID must be critically adapted for unstable, culturally diverse settings, moving beyond Western templates toward participatory, context-sensitive design. Future research should pursue empirical testing in conflict and disaster regions, integrating community voices and cultural adaptation, so that architecture becomes not only a shelter but an active resource for psychosocial recovery and collective healing.

References

Alexander, D. (2012). Models of Social Vulnerability to Disasters. RCCS Annual Review, 4. DOI: 10.4000/rccsar.412

El Helou, M. A. (2020). Towards a post-traumatic Urban Design That Heals Cities 'Inhabitants Suffering from PTSD. Journal of Contemporary Urban Affairs, 4(1), 11-24

De Jong, J.T.V.M., Kompore, I.H., & Van Ommeren, M. (2003). Common mental disorders in post-conflict settings. The Lancet, 31.

Hopper, E.K., Bassuk, E.L., & Olivet, J. (2010). Shelter from the Storm: Trauma-Informed Care in Homelessness Services Settings. The Open Health Services and Policy Journal, 3, 80–100.

Josse, E. (2007). Le traumatisme psychique : Quelques repères notionnels. JIDV, 15 (Tome 5, numéro 3, Juillet).

Substance Abuse and Mental Health Services Administration (SAMHSA). (2014). Trauma-Informed Care in Behavioral Health Services Treatment Improvement Protocol (TIP) Series, No. 57. Rockville, MD: Center for Substance Abuse Treatment (US).

SAMHSA. (2014). SAMHSA's Concept of Trauma and Guidance for a Trauma-Informed Approach. Trauma and Justice Strategic Initiative.

SAMHSA. (2023). Practical Guide for Implementing a Trauma-Informed Approach. Publication No. PEP23-06-05-005.

Majdalani, N. (2025). Understanding Trauma in The Levant Region of the Middle East: Symptomatic Responses and Cultural Influences. Doctoral dissertation, Azusa Pacific University, College of Education and Behavioral Sciences.

Shopworks Architecture, Group 14 Engineering, University of Denver Center for Housing and Homelessness Research. (2020). Designing for Healing, Dignity & Joy: Promoting Physical Health, Mental Health, and Well-Being Through Trauma-Informed Design.

Shopworks Architecture, Group 14 Engineering, University of Denver Center for Housing and Homelessness Research, Bryn Mawr College. (2023). Designing for Healing, Dignity and Joy, V2: Iterating on the Trauma-Informed Design Framework.

Finn, M.A. (2014). Posttraumatic Understanding: The Connection Between Posttraumatic Stress and Environmental Design. Retrieved from: https://static1.squarespace.com/.../PosttraumaticUnderstanding_2014.pdf

UNHCR. (2025). Update on UNHCR operations in the Middle East and North Africa. Executive Committee of the High Commissioner's Programme. Retrieved from: https://www.unhcr.org/sites/default/files/2025-03/MENA-92-SC-English.pdf

İç Mekân Akustiğinde Kompozit Yapı Malzemelerinin Akustik Performansı: Atik ve Organik Malzeme Örneği

Acoustic Performance of Composite Building Materials in Indoor Acoustics: An Example of Recycled and Organic Materialsİ

A. SAKARLI[1], M. KÜÇÜKALİ ÖZTÜRK[2], O. ÜLKER[1] [1] Eskişehir Teknik Üniversitesi İçmimarlık Bölümü
[2] İstanbul Bilgi Üniversitesi Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü

Özet: *Günümüzde iç mekân tasarımında akustik konfor, çoğu zaman estetik ve maliyet kaygılarının gölgesinde kalmaktadır. Bununla birlikte, iç mekânlarda sesin dengeli bir şekilde yayılması ve anlaşılır olması, kullanıcı konforu açısından büyük önem taşımaktadır. Akustik düzenlemelerin yetersiz olması durumunda oluşan gürültü, mekân kullanıcılarının fiziksel ve psikolojik sağlığını olumsuz etkilemektedir. Bu nedenle, gürültüyü azaltmaya ve iç mekân akustiğini iyileştirmeye yönelik çeşitli akustik malzemeler geliştirilmektedir. Ahşap esaslı paneller, delikli yüzeyler ve keçe bazlı levhalar ve kompozit malzemeler örnek gösterilmektedir. Son yıllarda ise sürdürülebilirlik odaklı yaklaşımlar doğrultusunda, geri dönüştürülmüş plastik atıklardan elde edilen polyester keçe lifleri kullanılarak üretilen levhalar öne çıkmaktadır. Bu çalışmamızda, geri dönüştürülmüş polyester elyaf keçe atıklarıyla, doğal bir malzeme olan meşe mantarlarından üretilmiş kompozit panel; farklı geometrik yapılarda tasarlanarak akustik parametreler açısından performansı değerlendirilmiş olup istatistiksel analizler yoluyla optimum performans koşulları belirlenmiştir.*

Anahtar Kelimeler: *Akustik konfor, Sürdürülebilirlik, Polyester keçe lifleri, Mantar, Gürültü*

Abstract: *In modern interior design, acoustic comfort is often overshadowed by aesthetic and cost concerns. However, the balanced distribution and intelligibility of sound in interior spaces are of great importance for user comfort. Inadequate acoustic arrangements lead to noise that negatively affects the physical and psychological health of space users. Therefore, various acoustic materials are being developed to reduce noise and improve interior acoustics. Wood-based panels, perforated surfaces, felt-based boards, and composite materials are examples. In recent years, in line with sustainability-focused approaches, boards produced using polyester felt fibers obtained from recycled plastic waste have come to the forefront. In this study, composite panels produced from recycled polyester fiber felt waste and oak cork, a natural material, were designed in different geometric structures and their performance in terms of acoustic parameters was evaluated, and optimum performance conditions were determined through statistical analyses.Anahtar*

Keywords*: Acoustic comfort, Sustainability, Polyester felt fibers, Cork, Noise*

Corresponding author: 1 İbrahim Abidin Sakarlı | Eskişehir TechnicalUniversity | iabidinsakarli@gmail.com
2 Merve Küçükali Öztürk | İstanbul Bilgi University
3 Onur Ülker | Eskişehir TechnicalUniversity

İçmimarlıkta Akustik Konforun Tasarıma Entegrasyonu: Kidzania Çocuk Dünyası Üzerine Bir Vaka Analizi

Integrating Acoustic Comfort İnto Interior Design: A Case Study of Kidzania Children's World

A. KILINÇ [1]

[1] Feltouch Yapı Tasarım

Özet: *Bu çalışma, Akasya KidZania Çocuk Dünyası'nda gerçekleştirilen akustik iyileştirme sürecini, kullanılan Feltouch ürünlerinin tasarıma entegrasyonunu, uygulama sırasında karşılaşılan zorlukları ve elde edilen sonuçları içmimarlık disiplini bağlamında ele almaktadır. Eğlence ve deneyim mekânları, yoğun kullanıcı sirkülasyonu ve çoklu gürültü kaynakları nedeniyle akustik konforun en kritik olduğu kamusal alanlardan biridir. KidZania ise 8.700 m² kapalı alana ve 8,5 m yüksekliğe sahip geniş hacimli bir yapı söz konusudur. Bu hacim içerisinde konuşma, oyuncak sesleri, yeme–içme alanı kaynaklı gürültüler, genel müzik yayını ve mekanik sistem gürültüleri gibi geniş frekans aralığına yayılan çok sayıda kaynak bulunmaktadır. Buna karşın pek çok benzer projede olduğu gibi akustik düzenleme gereksinimi tasarım sürecinde önceliklendirilememekte ve çoğu zaman uygulamanın son aşamalarına ertelenmektedir. KidZania projesinde içmimari kaygılar, görsel süreklilik ihtiyacı, yoğun marka kimliği kullanımı ve mekânın geniş hacmi akustik müdahalelerin tasarıma entegre edilmesini zorlaştırmıştır. Bu nedenle müdahale stratejileri hem mekânsal kimliğe uyumlu hem de yüksek performanslı çözümler sunacak biçimde ele alınmıştır. Bu vaka çalışması, söz konusu koşullarda geliştirilen akustik iyileştirme yaklaşımını, ölçüm ve gözlem temelli bulguları, Feltouch malzemelerinin performans katkısını ve içmimarlık açısından çıkarımları tartışmaktadır. Çalışmanın amacı, benzer eğlence ve deneyim alanlarında tasarım–akustik ilişkisine yönelik pratik bilgi üretmek ve içmimari tasarım süreçlerinde akustik konforun önemini vurgulamaktır.*

Anahtar Kelimeler: *hacim akustiği, gürültü kontrolü, yüksek hacimli iç mekânlar, kamusal alanlarda akustik*

Abstract: *This study examines the acoustic improvement process carried out at Akasya KidZania Children's World, focusing on the integration of Feltouch products into the interior design, the challenges encountered during implementation, and the outcomes achieved within the context of interior architecture. Entertainment and experiential spaces are among the public environments where acoustic comfort is most critical, due to intense user circulation and multiple noise sources. KidZania is a large-volume structure with an enclosed area of 8,700 m² and a ceiling height of 8.5 meters, hosting diverse sound sources such as speech, toy sounds, food and beverage noise, background music, and mechanical systems across a wide frequency range. As in many similar projects, acoustic requirements were not prioritized during the initial design phase and were addressed at later stages. In KidZania, interior design concerns, visual continuity, intensive brand identity use, and the scale of the space made the integration of acoustic interventions challenging. Accordingly, strategies were developed to provide solutions that are both compatible with the spatial identity and high in performance. This case study discusses the developed acoustic approach, measurement- and observation-based findings, the performance contribution of Feltouch materials, and implications for interior architecture. The study aims to generate practical knowledge for similar entertainment spaces and to emphasize the importance of acoustic comfort in interior design processes.*

Keywords: *Room acoustics, noise control, large volüme interior spaces, acoustics in public spaces*

Corresponding author: 1 Aslı Kılınç | Feltouch Yapı | asli.kilinc@feltouch.tr

Giriş

Kamusal iç mekânlarda akustik konfor, kullanıcı deneyimini doğrudan etkileyen temel çevresel parametrelerden biridir. Özellikle eğlence ve deneyim odaklı mekânlar; yoğun kullanıcı sirkülasyonu, çoklu gürültü kaynakları ve sürekli değişen ses ortamları nedeniyle akustik açıdan en problemli yapı tipolojileri arasında yer almaktadır. Büyük hacimli kamusal iç mekânlarda uzun çınlama süreleri, konuşma anlaşılırlığını azaltmakta, algılanan gürültü seviyesini artırmakta ve mekânsal konforu düşürmektedir. Literatürde bu tür mekânlar için önerilen çınlama süresi hedeflerinin 0,70 s ile 3,00 s arasında geniş bir aralıkta değiştiği görülmektedir. Bu değişkenliğin temel nedenlerinden biri, özellikle ses emici malzemelere yönelik müdahalelerin kullanıcılar ve yatırımcılar tarafından ne ölçüde kabul edilebildiğidir (Gül, Çalışkan & Özyurt, 2021). Bu durum, akustik tasarımın yalnızca teknik bir problem alanı olmadığını; estetik, ekonomik ve mekânsal kabullerle doğrudan ilişkili çok katmanlı bir tasarım problemi olduğunu ortaya koymaktadır.

Buna karşın, alışveriş merkezleri, müzeler ve ulaşım yapıları gibi yüksek hacimli kamusal mekânlarda çınlama süresinin çoğu zaman 4–5 saniyeye ulaştığı ve bu durumun kullanıcı deneyimini olumsuz etkilediği belirtilmektedir (Yang vd., 2021). Bu tür ortamlarda uzun çınlama süreleri, iletişimi zorlaştırmakta, gürültü birikimine neden olmakta ve mekânın işlevsel kullanımını sınırlamaktadır. Bu bağlamda, büyük hacimli eğlence ve deneyim mekânlarında akustik tasarımın, yalnızca ölçüm ve hesaplamaya dayalı teknik bir müdahale olarak değil; mekânsal kurgu, malzeme seçimi ve görsel kimlik kararlarıyla birlikte ele alınması gereken bütüncül bir tasarım girdisi olarak değerlendirilmesi gerekmektedir. Akustik gereksinimlerin tasarım sürecinin erken aşamalarında ele alınmadığı durumlarda, müdahale alanı önemli ölçüde daralmakta; hedeflenen performans değerlerine ulaşmak güçleşmekte ve akustik çözümler çoğu zaman mekânsal kimlikle çatışan "eklemeler" hâline gelmektedir.

Yöntem

Bu çalışmada, Akasya Çocuk Dünyası'nın mevcut akustik durumunun nicel olarak ortaya konulması ve uygulanacak müdahalelerin bilimsel temele dayandırılması amacıyla ölçüm temelli bir yöntem izlenmiştir. Büyük hacimli kamusal mekânlarda akustik performansın değerlendirilmesinde çınlama süresi (RT), mekânın genel akustik davranışını temsil eden temel parametrelerden biri olarak kabul edilmektedir (Yang vd., 2021). Bu nedenle çalışma kapsamında öncelikli olarak mevcut durumun çınlama süresi ölçümleri ile belirlenmesi hedeflenmiştir.

Mevcut Durumun Ölçüm ile Tespit Edilmesi

Mekânın geniş hacmi ve karmaşık geometrisi göz önünde bulundurularak, ölçüm planı ISO 3382-2 standardına uygun biçimde oluşturulmuştur. Hacim içerisinde, temsili dağılım sağlayacak şekilde dört farklı kaynak noktası belirlenmiş; her bir kaynak için 13 alıcı noktada üçer tekrar olacak biçimde ölçüm gerçekleştirilmiştir. Bu yaklaşım, mekânın farklı bölgelerinde oluşan akustik davranışların karşılaştırılmasına ve mekânsal heterojenliğin ortaya konulmasına olanak sağlamıştır.

Ölçümlerde, konuşma frekans aralığını temsil eden 250–1000 Hz bantları değerlendirmede öncelikli olarak ele alınmıştır. Bu bant hem çocuk hem de yetişkin kullanıcıların iletişimini doğrudan etkileyen frekans aralığını kapsamakta; kamusal iç mekânlarda algılanan akustik konforun belirlenmesinde kritik rol oynamaktadır. Ölçüm sonuçları, dört farklı bölge için ayrı ayrı analiz edilmiş ve mekânın genel akustik profili bu veriler üzerinden tanımlanmıştır.

Şekil 1. Kaynak ve Alıcı Noktaları



	63	125	250	500	1000	2000	4000	8000	RT (sn)
1.Bölge	1,78	1,34	1,69	2,17	2,13	1,91	1,44	0,79	2.2
2. Bölge	-	1,88	2,25	2,76	2,67	2,31	1,64	0,87	2.8
3. Bölge	1,16	1,15	1,61	1,98	2,03	1,81	1,38	0,70	2
4. Bölge	0,81	1	1,60	1,95	2,13	1,81	1,37	0,77	2

Tablo 1. Müdahale Öncesi Ölçüm Sonuçları

Ölçüm Sonuçlarının Değerlendirilmesi ve Ürün Seçimi

Ölçülen değerler, giriş bölümünde tanımlanan hedef aralık olan RTmid = 1.3–2.0 s bandının belirgin biçimde üzerindedir. Değerlerin hedeflenen seviyelere düşürülebilmesi için yüksek emilim performansı gösteren ve iç mekan tasarımına uyumlu Plativity Koleksiyonu içerisindeki Flat Cloud ürünü tercih edilmiştir. Bunun sebepleri arasında; istenilen şekilde kesilerek içmimari projeye adaptasyonunun kolaylığı ve gerekli durumlarda Feltfill ürünü ile kullanıldığında Tablo I'de görüldüğü üzere TS EN ISO 11654'e göre A sınıfı performans göstermesi sayılabilir.

Tablo 2. 12 mm Feltouch Keçe Akredite Laboratuvar Sonuçları

	63	125	250	500	1000	2000	4000	a_w	Class	NRC
12 mm 10 cm AIR GAP	0,05	0,18	0,5	0,81	0,92	0,93	0,98	0,8	B	0,8
12 mm 10 cm AIR GAP+ FELTFILL	0,14	0,48	0,87	0,98	0,95	0,95	1,02	0,95	A	1

Ürün Miktarının ve Yerleşiminin Belirlenmesi

İçmimari proje kapsamında müdahale alanının yalnızca tavan yüzeyleri ile sınırlı olması, ürün yerleşim stratejisinin bu doğrultuda geliştirilmesini zorunlu kılmıştır. Mevcut tavan planı incelenmiş; uygulanabilir tüm yüzeylerin emici olarak değerlendirilmesi hedeflenmiştir. Flat Cloud ürünlerine ek olarak, hacim içerisinde yer alan mini yapıların üst yüzeylerine Feltfill serilerek, doğrudan görünmeyen alanların da akustik performansa katkı sağlaması amaçlanmıştır.

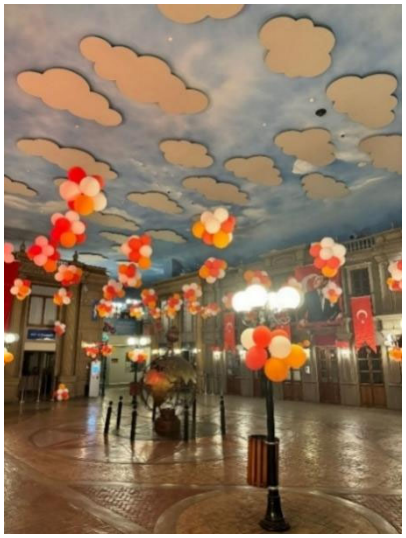
Feltfill, 4 cm kalınlığında, hava geçirgen yapıya sahip, mineral yün muadili bir dolgu malzemesi olup, sağlığa zararlı bileşenler içermemesi nedeniyle kamusal alan kullanımı açısından uygun bir çözüm sunmaktadır. Bu yaklaşım, yalnızca görünen yüzeylerin değil, mekânsal boşlukların da akustik açıdan etkin hâle getirilmesini hedefleyen bütüncül bir müdahale anlayışını temsil etmektedir.

İlk Uygulama

Flat Cloud ürünleri tavandan 8 cm sarkacak şekilde askı aparatları ile tavana asılmıştır. Yapıların görünmeyen kısımlarına ise feltfill eklenmiştir.



Şekil 2. Yapılar Üzerine Serilen Feltfill Ürünler



Şekil3. Flat Cloud

Uygulamada Yaşanan Zorluklar

Tavanda sprinkler (yangın sistemi) yerleşimi tamamlandığı ve yayılım açısını gölgeleyecek herhangi bir uygulama yapılamayacağı için öngörülen miktarda uygulama yapılamamış ve paneller tavandan sarkıtılamamıştır. Buna ek olarak tavana doğrudan temas eden ve büyük bir alanı etkileyen maket ağaçlar bazı bölgelerde ulaşım zorluğu yaratmış ve ürün yerleşimini imkânsız kılmıştır. Bu bakımlardan tasarım aşamasında akustik kaygılar gütmenin önemi ortaya çıkmaktadır.

Bulgular

Tablo 3. Ürün Yerleştirmeler Yapıldıktan Sonraki Ölçümler

		63	125	250	500	1000	2000	4000	8000
1. Bölge	1. Ölçüm	1,32	1,37	1,39	1,34	1,31	1,31	1,09	0,71
	2. Ölçüm	1,41	1,34	1,36	1,37	1,32	1,31	1,12	0,78
	3. Ölçüm	1,11	0,98	1,07	1,25	1,3	1,23	1,08	0,78
2. Bölge	1. Ölçüm	1,5	1,71	1,81	2	1,86	1,7	1,33	0,8
	2. Ölçüm	1,46	1,77	1,84	1,9	1,77	1,7	1,36	0,86
	3. Ölçüm	1,57	1,76	1,6	1,77	1,81	1,66	1,37	0,94
3. Bölge	1. Ölçüm	1,19	1,43	1,6	1,69	1,63	1,53	1,18	0,7
	2. Ölçüm	1,19	1,52	1,46	1,66	1,55	1,48	1,23	0,77
	3. Ölçüm	0,83	1,11	1,3	1,5	1,43	1,38	1,15	0,78
4. Bölge	1. Ölçüm	1,43	1,8	1,75	1,82	1,75	1,58	1,26	0,79
	2. Ölçüm	1,37	1,48	1,49	1,62	1,52	1,47	1,23	0,82
	3. Ölçüm	1,15	1,14	1,32	1,46	1,46	1,4	1,25	0,88

Yukarıdaki tablo 3'te gösterilen 1, 2 ve 3. ölçümler sırasıyla yapılan müdahaleler akabinde elde edilen çınlama süresi sonuçlarını ifade etmektedir. İlk olarak tavana yerleştirilen Flat Cloud ürünler ve bağımsız yapıların üzerine yerleştirilen Feltfill ürünlerden sonra 250-2000 Hz bandındaki çınlama sürelerinin hala istenilen seviyelere düşmediği görülmüştür. Bu sebeple yangın yönetmeliği kapsamında *sprinkler* hatlarını gölgelemeyecek şekilde ürünlerin sarkıtılmasına karar verilmiştir. Tüm paneller toplamda 13 cm sarkıtılarak 3. ölçüm satırlarında görülen nihai sonuçlar elde edilmiştir. Böyle bir önerinin yapılmasının sebebi Tablo 4'te görüldüğü üzere ürünler sarkıtıldıkça araya giren hava boşluğu dolayısıyla emicilik katsayısının artmasıdır.

Müdahale, ölçüm–değerlendirme–yeniden düzenleme döngüsü içerisinde ilerlemiş; her aşama sonrasında elde edilen veriler bir sonraki karar sürecini yönlendirmiştir.

Tablo 4. 12 mm Flat Cloud Akustik Performansı

FLAT CLOUD AKUSTİK PERFORMANSI	63	125	250
12 mm 10 cm AIR GAP	0,05	0,18	0,5
12 mm 10 cm AIR GAP+ FELTFILL	0,14	0,48	0,87

Değerlendirme

Akasya KidZania örneğinde yürütülen akustik iyileştirme süreci, yüksek hacimli ve çok kaynaklı gürültü üreten kamusal iç mekânlarda akustik tasarımın, içmimari kararlarla ne kadar iç içe olduğunu açık biçimde ortaya koymaktadır. Müdahale öncesinde ölçülen çınlama sürelerinin özellikle konuşma bantlarında 2 saniyenin üzerine çıkması, mekânda gürültü birikimine yol açmış ve konuşma anlaşılırlığını düşürerek kullanıcı konforunu olumsuz etkilemiştir. Uygulama sürecinde geliştirilen strateji, yalnızca teknik hedeflere ulaşmayı değil, mekânın güçlü görsel kimliği ve tematik kurgusu ile uyumlu çözümler üretmeyi amaçlamıştır. Feltouch ürünlerinin biçimlenebilir yapısı ve tasarıma entegre edilebilir özellikleri, akustik müdahalelerin mekânsal bütünlüğü bozmadan uygulanabilmesini mümkün kılmıştır. Bununla birlikte, yangın yönetmeliği, *sprinkler* yerleşimleri ve mevcut tematik elemanlar ürün yerleşimini sınırlandırmış; hedeflenen emici yüzey alanına ilk aşamada ulaşılamamıştır. Üç aşamalı müdahale süreci sonunda elde edilen ölçümler, çınlama sürelerinde belirgin bir iyileşme sağlandığını göstermektedir. Özellikle panellerin tavandan sarkıtılmasıyla birlikte orta frekans bantlarında yaklaşık 1,5 saniyeye yaklaşan değerler elde edilmiş; mekânın akustik davranışı daha dengeli ve kontrol edilebilir hâle gelmiştir. Buna karşın, tüm bölgelerde ve tüm frekans bantlarında ideal hedeflere ulaşılamamış olması, akustik tasarımın mimari sürece sonradan eklenmesinin yarattığı yapısal sınırlılığı açıkça ortaya koymaktadır.

Sonuç

Bu çalışma, Akasya KidZania Çocuk Dünyası örneği üzerinden, yüksek hacimli eğlence ve deneyim mekânlarında akustik konforun sağlanmasının yalnızca teknik bir müdahale değil, doğrudan içmimari tasarımın bir parçası olduğunu ortaya koymaktadır. Ölçüm temelli ve kademeli biçimde yürütülen müdahaleler, büyük hacimli bir mekânda dahi anlamlı akustik iyileşmelerin mümkün olduğunu göstermiştir. Bununla birlikte, uygulama sürecinde karşılaşılan sınırlılıklar, akustik kararların tasarım sürecine geç dâhil edilmesinin çözüm alanını önemli ölçüde daralttığını ortaya koymaktadır. Yangın güvenliği gereklilikleri, tamamlanmış mimari kurgu ve tematik elemanlar, akustik çözümlerin çoğu zaman "sonradan eklenen" unsurlar olarak uygulanmasına neden olmuştur.

KidZania vakası, içmimarlık pratiğinde akustik konforun, estetik ve işlevsel gerekliliklerle eşdeğer bir tasarım girdisi olarak ele alınması gerektiğini göstermektedir. Akustik tasarımın erken aşamada mekânsal kurgu, malzeme seçimi ve tematik kimlik ile düşünülmesi; hem daha yüksek performans değerlerine ulaşılmasını hem de mekânsal bütünlüğün korunmasını mümkün kılacaktır. Bu bağlamda çalışma, benzer ölçekteki eğlence ve deneyim mekânları için tasarım–akustik ilişkisinin bütüncül biçimde ele alınmasına yönelik pratik bir referans sunmaktadır.

Kaynakça

Durmaz, S. (2020). *Temel Bina Akustiği*. İstanbul: Cinius Yayınları.

Gül, Z. S., Çalışkan, M., & Özyurt, Z. B. (2021). *Acoustical design challenges of public interiors: Cultural centers and terminal buildings*. Proceedings of Meetings on Acoustics, 42, 015002. https://doi.org/10.1121/2.0001375

Kanev, N. (2021). Study and improvement of acoustic conditions in public spaces of shopping malls. *Acoustics*, 3, 137–155. https://doi.org/10.3390/acoustics3010011

Mohamed, A. S. A., Ibrahim, A. H., & Rahman, D. A. (2024). The impact of material selection on acoustic performance in interior design: A scientific investigation. *Journal of Art, Design and Music*, 3(2), 319–334. https://doi.org/10.55554/2785-9649.1043

Paini, D., Gade, A. C., & Rindel, J. H. (2005). *Agorá acoustics: Effects of arcades on the acoustics of public squares*. Forum Acusticum, Budapest.

Yang, T., Aletta, F., & Kang, J. (2021). Sound environments in large public buildings for crowd transit: A systematic review. *Applied Sciences*, 11, 3728. https://doi.org/10.3390/app11093728



Smart and Interactive Technologies in Design Process

Hibrit Mekân Tasarımı: İçmimarlıkta Hesaplamalı Düşünceyle Şekillenen Dijital Prototipleme ve Etkileşimli Sistemler

Hybrid Space Design: Digital Prototyping And Interactive Systems Shaped By Computational Thinking in Interior Architecture

R.BERBER [1], M.A. ALTIN [2] [1-2] Eskişehir Teknik Üniversitesi, İçmimarlık;

Özet: *Bu çalışma, dijitalleşme çağında değişen gerçeklik algıları bağlamında, içmimarlıkta dijital ve fiziksel prototipleme süreçlerinin birbiriyle ne ölçüde uyumlu ve birlikte çalışabilir olduğunu incelemeyi amaçlamaktadır. Sanal gerçeklik (VR), artırılmış gerçeklik (AR) ve karma gerçeklik (MR) gibi teknolojilerin gelişmesiyle birlikte, fiziksel ve dijital dünyalar iç içe geçmekte; hibrit mekân tasarımı ve etkileşimli sistemler, içmimarlık pratiğinin bir parçası haline gelmektedir. Günümüzde içmimarlar, tasarım sürecinin her aşamasında dijital prototipler üretmekte ve bu prototiplerin gerçekliğe mümkün olduğunca yakın olması beklenmektedir. Bu bağlamda araştırma, dijital ve fiziksel prototipleme arasındaki geçişi hızlandıran veri tabanlı yöntemlere odaklanmaktadır. Çalışma kapsamında, fiziksel olarak var olan nesne ve mekânların nokta bulutu tabanlı üç boyutlu (3B) dijital prototiplerinin, geleneksel 3B modelleme süreçlerine kıyasla daha hızlı elde edilebildiği ortaya konulmaktadır. Elde edilen dijital modellerin görsel doğruluğunun yüksek olduğu; metrik doğruluğun ise LiDAR ve fotogrametrik yöntemlerle desteklenmesi gerektiği belirlenmiştir. Araştırma, bu yaklaşımın dijital ve fiziksel prototipleme arasındaki boşluğu azaltarak, etkileşimli sistemler, müşteri sunumları ve tasarım revizyon süreçlerinde zaman ve maliyet açısından önemli avantajlar sunduğunu göstermektedir. Ayrıca, başlangıç aşamasında olan yapay zekâ destekli sistemlerin, kullanıcı dostu grafik arayüzlerle geliştirildiğinde tasarımcılara mesh tabanlı 3B modeller üzerinde ikincil müdahale imkânı sunacağı ve hibrit prototipleme süreçlerini daha erişilebilir hale getireceği öngörülmektedir.*

Anahtar Kelimeler: *Hibrit Mekânlar, Dijital ve Fiziksel Prototipleme, 3B Veri Bilimi, Etkileşimli Sistemler, Sanal ve Karma Gerçeklik.*

Abstract: *This paper investigates the extent to which digital and physical prototyping processes in interior architecture are compatible and interoperable within the context of changing perceptions of reality in the age of digitalization. With the development of technologies such as virtual reality (VR), augmented reality (AR), and mixed reality (MR), physical and digital worlds are becoming intertwined; hybrid space design and interactive systems are becoming an part of interior architecture practice. Today, interior architects produce digital prototypes at every stage of the design process, and these prototypes are expected to be as close to reality as possible. In this context, the research focuses on data-based methods that accelerate the transition between digital and physical prototyping. Within the scope of the study, it is demonstrated that point cloud–based three-dimensional (3D) digital prototypes of physically existing objects and spaces can be obtained more rapidly compared to conventional 3D modeling processes. It has been determined that the visual accuracy of the obtained digital models is high, whereas metric accuracy needs to be supported by LiDAR and photogrammetric methods. The research shows that this approach reduces the gap between digital and physical prototyping, providing significant advantages in terms of time and cost in interactive systems, client presentations, and design revision processes. In addition, it is anticipated that artificial intelligence–supported systems at an early stage, when developed with user-friendly graphical interfaces, will provide designers with the opportunity for secondary intervention on mesh-based 3D models and make hybrid prototyping processes more accessible.*

Keywords: *Hybrid Spaces, Digital and Physical Prototyping, 3D Data Science, Interactive Systems, Virtual and Mixed Reality.*

Corresponding author: 1 Rabia Berber | Eskişehir Technical University | rabiaberber@ogr.eskisehir.edu.tr2 Mehmet Ali Altın | Eskişehir Technical University

Giriş

Günümüzde mekân, yalnızca fiziksel bileşenlerden oluşan bir yapı olmaktan çıkmış; dijital katmanlar, etkileşimli sistemler ve kullanıcı verileriyle birlikte çok boyutlu bir deneyim alanı haline gelmiştir. Fiziksel ve sanal gerçeklik arasındaki sınırlar giderek aşılmakta; bu kavramların birlikte var olma durumu günümüzde yaygınlaşmaktadır. Bu dönüşümün en tipik örneklerinden biri, kullanıcı deneyimini fiziksel ve dijital katmanlar arasında bütünleştiren hibrit mekânların oluşturulmasıdır. Hibrit Mekan, fiziksel ve dijital alanlar arasındaki sınırları bulanıklaştıran yeni bir mekansal mantık olduğundan, modelin merkezinde "dijital+fiziksel" yer almaktadır. Bu dijital+fiziksel alan, Hibrit Alanlar üreten hareketlilik, sosyalleşme ve bağlantı unsurlarıyla çevrilidir (de Souza e Silva vd., 2025). Sanal gerçeklik (Virtual Reality – VR), artırılmış gerçeklik (Augmented Reality – AR) ve karma gerçeklik (Mixed Reality – MR) gibi teknolojilerin yaygınlık kazanması belirli bir süreç içerisinde oluşmuştur. Sanal gerçeklik (VR) deneyimi, 1990'lı yıllarda yaygınlık kazanmış; bilgisayar teknolojilerinin olanak sağladığı sanal ortamların deneyimlenmesi, kullanıcının fiziksel mekândan tamamen koparak bütünüyle sanal bir ortamda var olma hâline odaklanmıştır. Artırılmış gerçeklik deneyimi, dinamik olarak değişen bilgi katmanlarıyla kaplanmış, her noktasının başka yerlerden kendisine iletilen verileri potansiyel olarak barındırdığı ve bu yönüyle "veri yoğun" bir fiziksel mekânın deneyimlenmesine dayanmaktadır (Manovich, 2006). Karma Gerçeklik (MR), gerçek ve sanal ortamlar arasındaki tüm sürekliliği kapsayan; fiziksel ve dijital unsurların eşzamanlı olarak algılandığı ve birbirine entegre edildiği bir deneyim alanı olarak tanımlanmaktadır (Milgram vd., 1995; Kent vd., 2021). Prototipleme, kullanıcı ile etkileşim kurma biçimlerini tanımlayan, geliştiren ve iyileştiren bir süreçtir. Prototipleme kavramı "Bir fikrin, fikri başkalarına ileten veya kullanıcılarla test edilen bir biçime dönüştürülmesi ve bu fikri zaman içinde geliştirme niyeti" olarak tanımlanmaktadır (McElroy, 2017, s. 24). Prototiplemenin, tasarım sürecinde farklı amaçlara hizmet eden çeşitli türleri bulunmaktadır; bunlar genel olarak kavramsal, görsel ve işlevsel prototipler olarak sınıflandırılmakta, üretim biçimlerine göre ise dijital, fiziksel ve dijital–fiziksel hibrit prototipler olarak ele alınmaktadır. Fiziksel prototipleme, kullanıcıya tasarım sürecinde karar alma, fiziksel deneyimleme yoluyla değerlendirme, geliştirme ve değiştirme gibi çok yönlü avantajlar sağlamakla birlikte; üretim, test ve revizyon süreçlerinin zaman alıcı olması nedeniyle tasarım sürecini yavaşlatabilir ve maliyet yönetimini olumsuz etkileyebilir. Dijital prototipler ise düşük maliyet, hızlı üretim, kolay revizyon ve karmaşık sistemlerin simülasyon yoluyla analiz edilebilmesi gibi olanaklar sunmakta; ancak gerçek kullanım koşullarının tümünü yansıtmakta sınırlı kalabilmektedir (Camburn vd., 2017).

Fiziksel prototipler, tasarım sürecinin gereksinimlerine bağlı olarak farklı benzerlik düzeylerinde ve farklı malzemelerle üretilebilmekte; erken tasarım aşamalarında genellikle düşük sadakatli köpük ve karton modellerden, üretim aşamasına yakın süreçlerde ise yüksek hassasiyetli ve nihai ürüne yakın sistemlere kadar geniş bir yelpazede çeşitlenmektedir (Kent vd., 2021). Dijital (sanal) prototipleme, Bilgisayar Destekli Tasarım (Computer Aided Design – CAD) modellemeden (örneğin parametrik modelleme, serbest biçimli yüzey modelleme, nokta bulutları, üretken tasarım) sistem modellemeye (örneğin ajan tabanlı modelleme) ve karmaşık simülasyon ile analiz yöntemlerine (örneğin Sonlu Elemanlar Analizi [Finite Element Analysis – FEA], Hesaplamalı Akışkanlar Dinamiği [Computational Fluid Dynamics – CFD]) kadar uzanan çok sayıda araç ve süreci kapsamaktadır (Kent vd., 2021). Yapılan çalışmalarda, dijital ve fiziksel prototiplemenin birlikte kullanıldığı hibrit prototipleme yaklaşımlarının, tasarım sürecinde elde edilen bilginin niteliğini artırdığı ve karar alma süreçlerini

desteklediği vurgulanmaktadır. Ancak prototip sadakati arttıkça yani prototiplerin nihai ürüne biçimsel, işlevsel ve deneyimsel olarak daha fazla yaklaşmasıyla zaman, emek ve maliyet gereksinimlerinin de doğru orantılı biçimde yükseldiği görülmektedir. Tasarım sürecinin erken aşamalarında düşük doğruluklu prototipler aracılığıyla temel kavramların test edilmesi ve "kendin yap" (DIY) yaklaşımlarıyla bu prototiplerin değerinin artırılması önerilmektedir. Daha ayrıntılı özelliklerin ve alt sistemlerin değerlendirilmesi için ise yüksek doğruluklu prototiplerin kullanılması gerektiği; ancak bu tür prototiplerin özellikle belirli amaçlara hizmet edecek şekilde bilinçli olarak tasarlanmasının önem taşıdığı vurgulanmaktadır (Camburn vd., 2019).

Bu araştırma çalışması, fiziksel prototiplerin veri odaklı yöntemlerle hızla dijitalleştirilmesi, bu dijital modeller üzerinde yapılan revizyonların karma gerçeklik (MR) sistemleri aracılığıyla eşzamanlı olarak fiziksel mekân/nesne üzerinde deneyimlenmesi ve bu hibrit sürecin nokta bulutu tabanlı 3B veri üretim yöntemleriyle nasıl daha verimli ve erişilebilir hale getirilebileceği sorularına odaklanmaktadır. Çalışma kapsamında, fiziksel olarak var olan nesnelerin geleneksel ve zaman alıcı üç boyutlu (3B) modelleme süreçleri yerine, veri tabanlı yaklaşımlar aracılığıyla daha hızlı ve erişilebilir biçimde dijital prototiplere dönüştürülmesi hedeflenmektedir. Bu doğrultuda, nokta bulutu temelli 3B veri üretim yöntemleri, dijital ve fiziksel prototipleme arasındaki geçişi hızlandıran etkili bir araç olarak ele alınmaktadır. Üç boyutlu (3B) veri bilimi, gerçek dünyadaki fiziksel ortamların ve nesnelerin dijital olarak temsil edilmesini, analiz edilmesini ve bu veriler üzerinden anlamlı çıktılar üretilmesini amaçlayan disiplinlerarası bir alandır (Poux, 2025). Son yıllarda fotogrametri, LiDAR tabanlı 3B lazer tarama ve bunlara bağlı modelleme ve görselleştirme teknikleri, mimari mirasın dijital arşivlenmesini desteklemek amacıyla yaygın biçimde kullanılmaktadır. Nokta bulutu temelli bu yöntemler, yüksek geometrik doğruluk sağlayarak doğru belgeleme, ayrıntılı görselleştirme, anlamsal (semantik) modelleme ve ileri düzey dijital analiz süreçleri için güçlü bir altyapı sunmaktadır (Zhang vd., 2025).

Bu yöntemler, yüksek doğrulukta üç boyutlu modelleme olanağı sunmakla birlikte, LiDAR teknolojilerinin kullanımı ve sürece dâhil edilmesi, veri toplama ve işleme aşamalarını uzatarak zaman faktörünü artırmakta ve süreç verimliliğini her durumda optimal düzeye taşımamaktadır. Zhang ve arkadaşlarının çalışmasında önerilen üç boyutlu temsil tekniği olan 3D Gaussian Splatting (3DGS), yüksek görsel sadakat, verimli render performansı ve etkileşimli görselleştirme potansiyeli sayesinde geleneksel nokta bulutu tabanlı iş akışlarını tamamlayıcı bir yaklaşım olarak öne çıkmaktadır (Zhang vd., 2025). 3DGS'nin verimliliği ve kontrol edilebilir açık temsili sayesinde uygulamaları çok çeşitli alanlara yayılmaktadır. Bunlar arasında Sanal Gerçeklik (VR) ve Artırılmış Gerçeklik (AR) ortamlarında sürükleyiciliğin artırılması, robotik ve otonom sistemlerde uzamsal farkındalığın iyileştirilmesi ile şehir planlama ve mimarlık gibi alanlar yer almaktadır(Zhu vd., 2024). Bununla birlikte literatürde, 3DGS'nin özellikle karmaşık geometrilere ve farklı malzeme dokularına sahip gerçek mekânlar üzerindeki etkinliğini değerlendiren ampirik çalışmaların sınırlı olduğu; ayrıca bu yöntemin LiDAR tabanlı mevcut dijitalleştirme iş akışlarına nasıl entegre edileceğine ilişkin metodolojik çerçevenin henüz yeterince netleşmediği vurgulanmaktadır (Zhang vd., 2025).

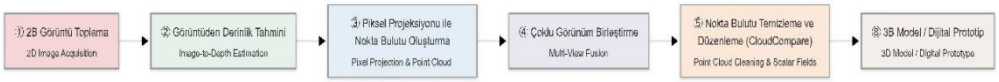
Bu çalışma, söz konusu araştırma boşluklarından hareketle, nokta bulutu tabanlı dijitalleştirme süreçlerinin gelişmiş görselleştirme teknikleriyle desteklenmesinin, hem prototipleme sürecini iyileştirebileceğini hem de dijital–fiziksel prototipleme arasındaki geçişi daha verimli hâle getirebileceğini göstermesi bakımından önemlidir. Böylece, dijital prototiplemede yalnızca

geometrik doğruluğun değil, aynı zamanda görsel gerçeklik ve etkileşim kapasitesinin de tasarım süreçlerine entegre edilmesi gerektiği ortaya konulmaktadır. Çalışma, nokta bulutu tabanlı 3B veri üretimini temel alarak, geleneksel modelleme süreçlerine kıyasla dijital prototipleme süresini kısaltan ve düşük maliyetli fiziksel modellerin hızla dijitalleştirilmesine olanak tanıyan bir hibrit prototipleme yaklaşımı sunmaktadır. Bu yaklaşım kapsamında elde edilen verilerin, gelecekte 3D Gaussian Splatting (3DGS) gibi gelişmiş görselleştirme teknikleriyle desteklenmesinin, prototipin görsel doğruluğunu artırarak dijital-fiziksel uyumunu güçlendireceği öngörülmektedir.

Yöntem

Bu çalışma, dijital ve fiziksel prototipleme süreçlerinin birlikte ele alındığı hibrit prototipleme yaklaşımı çerçevesinde kurgulanmıştır. Çalışma kapsamında, günlük yaşamda kullanılan fiziksel nesneler örneklem olarak seçilmiş ve bu nesnelerin dijital prototipleri görüntü tabanlı derinlik tahmini ve nokta bulutu üretimi yoluyla elde edilmiştir. Bu aşamada, çoklu görüntülerden mekânsal derinlik bilgisini tahmin edebilen güncel derinlik çıkarım yaklaşımlarından yararlanılmıştır.Özellikle, Depth Anything 3 yaklaşımında önerilen görsel uzamdan (visual space) derinlik ve geometrik yapı çıkarımına dayalı yöntem referans alınmıştır (Lin vd., 2025). Bu yöntem, farklı bakış açılarından elde edilen görselleri kullanarak, fiziksel nesnelerin uzamsal yapısının nokta bulutu biçiminde temsil edilmesine olanak tanımaktadır. Depth Anything 3 modeli, tek bir transformer tabanlı mimari ile herhangi bir sayıda görüntüden uzamsal olarak tutarlı 3B geometri tahmini gerçekleştirmektedir (Lin vd., 2025). Çalışmada dijital prototipleme süreci, fiziksel olarak var olan üç boyutlu (3B) nesnelerin görüntü tabanlı ve veri odaklı yöntemlerle dijital ortama aktarılmasına dayanmaktadır. Süreç, herhangi bir kamera kalibrasyonu yapılmaksızın, standart bir kamera kullanılarak nesnelerin farklı açılardan 2B görsellerinin toplanmasıyla başlamaktadır. Elde edilen görüntüler, image-to-depth yaklaşımları kullanılarak her bir kare için derinlik haritalarına dönüştürülmekte; bu derinlik bilgileri aracılığıyla piksel projeksiyon yöntemleriyle üç boyutlu nokta bulutu temsilleri oluşturulmaktadır. Farklı bakış açılarından üretilen nokta bulutları, çoklu görünüm birleştirme (multi-view fusion) aşamasında bir araya getirilerek nesnenin bütüncül ve yoğun bir geometrik temsilinin elde edilmesi sağlanmaktadır. Oluşturulan birleşik nokta bulutu, bu çalışmada yüzey rekonstrüksiyonu(yeniden yapılandırma) ve mesh tabanlı dijital prototip üretimi amacıyla işlenmiştir. Bununla birlikte, literatürde nokta bulutu tabanlı dijitalleştirme süreçlerinin, etkileşimli görselleştirme ve yüksek görsel sadakat gerektiren uygulamalar için 3D Gaussian Splatting (3DGS) gibi gelişmiş temsil yöntemleriyle desteklenmesi önerilmektedir.

3DGS yaklaşımı, nokta bulutu verisini sürekli ve fotogerçekçi bir görsel temsil haline dönüştürerek, fiziksel nesnelerin görsel özelliklerinin dijital ortamda daha yüksek doğrulukla yansıtılmasına olanak tanımaktadır.Benzer şekilde, literatürde üretilen üç boyutlu temsiller üzerinde semantik etiketleme işlemlerinin gerçekleştirilmesi, nesne bileşenlerinin anlamlı kategoriler altında sınıflandırılmasını sağlayarak dijital prototiplerin tasarım analizi, karşılaştırma ve ileri değerlendirme süreçlerinde kullanılabilirliğini artıran önemli bir aşama olarak ele alınmaktadır. Bu çalışma kapsamında söz konusu adımlar doğrudan uygulanmamış olmakla birlikte, gelecekte geliştirilecek hibrit prototipleme yaklaşımlarında, nokta bulutu tabanlı geometrik üretimin 3DGS ve semantik etiketleme süreçleriyle bütünleştirilmesinin, dijital ve fiziksel prototipleme arasındaki uyumu daha da güçlendireceği öngörülmektedir.



Yöntemin uygulanabilirliğini değerlendirmek amacıyla, günlük kullanımda yer alan ve farklı geometrik karmaşıklıklar içeren üç fiziksel nesne seçilmiştir. 3D Obje–1: Bardak, 3D Obje–2: Masaüstü lambası, 3D Obje–3: Vazo bu nesneler ile yapılan uygulamalar değerlendirilmiştir.

İlk olarak 3D Obje–1: Bardak için çalışma gerçekleştirilmiştir. Bu çalışmada bardak modeli, herhangi bir kamera kalibrasyonu yapılmaksızın farklı açılardan elde edilen 2B görüntüler üzerinden dijital prototipleme sürecine dâhil edilmiştir. Görüntülerden derinlik haritalarının üretilmesi ve piksel projeksiyonu yoluyla oluşturulan nokta bulutları, çoklu görünüm birleştirme adımıyla bütüncül bir geometrik temsil hâline getirilmiştir. Elde edilen nokta bulutu, CloudCompare ortamında ölçek alanları (scalar fields) ve Poisson yüzey rekonstrüksiyonu kullanılarak düzenlenmiş ve yüzey temsili oluşturulmuştur. Sonuçlar, bardak nesnesinin genel formunun ve geometrik sürekliliğinin nokta bulutu düzeyinde başarılı biçimde yakalandığını; görsel açıdan tutarlı ve okunabilir bir dijital temsil elde edildiğini göstermektedir.

Bununla birlikte, nesnenin parlak ve yansıtıcı yüzey özellikleri ile kenar bölgelerindeki kırılmalar, mesh tabanlı modele geçiş sürecinde yüzey bozulmalarına ve detay kayıplarına neden olmuştur. Bu durum, özellikle yansıtıcı malzemeye sahip günlük nesnelerin, görüntü tabanlı yöntemlerle yüksek sadakatli mesh modellere dönüştürülmesinin henüz geliştirmeye açık bir süreç olduğunu ortaya koymaktadır. Elde edilen mesh model, dijital prototipleme açısından işlevsel bir başlangıç sunmakla birlikte, yüzey pürüzsüzlüğü, detay doğruluğu ve malzeme temsili açısından ileri düzey düzenleme ve iyileştirmelere ihtiyaç duymaktadır.

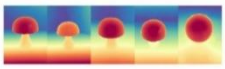
3D Obje–1 – Dijital Prototipleme

Görsel işleme	Yazılım / Yöntem	İşlem Adımı
	Kamera	2B Görüntü Elde Etme (2D Image Acquisition)
	Depth Anything 3	Derinlik Tahmini (Image-to-Depth Estimation)
	Open3D / Python CloudCompare	Nokta Bulutu Oluşturma (Pixel Projection)
	CloudCompare Poisson Surface Reconstruction Scalar Fields	Çoklu Görünüm Birleşimi (Multi-View Fusion)
	CloudCompare Mesh Cleaning and Smoothing	Nokta Bulutu Düzenleme ve Yüzey Temsili (Point Cloud Editing and Surface Representation)
	Autodesk 3ds Max	3D Mesh Model

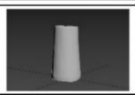
İkinci uygulamada aynı dijital prototipleme iş akışı bu kez masaüstü lambası gibi yüzeyi daha yansıtıcı ve kısmen metal bileşenler içeren bir nesne üzerinde denenmiştir. Nesnenin parlak ve metal yüzeyleri, görüntüden derinlik tahmini ve nokta bulutu üretimi aşamalarında yansıma kaynaklı bozulmalara neden olmuş; bu durum bardak nesnesine kıyasla daha fazla eksik ve gürültülü

bölgenin oluşmasına yol açmıştır. Buna karşın, lambanın üst kısmındaki mantar formunun genel geometrisi başarılı biçimde elde edilmiş ve USB girişi gibi fotoğraflarda ayırt edilebilen bazı detayların dijital prototipe yansıtılabildiği gözlemlenmiştir. Ancak nokta bulutundan üretilen mesh model, yüzey sürekliliği ve detay bütünlüğü açısından sınırlı kalmış; özellikle metal yüzeylerdeki yansıma etkileri nedeniyle ek düzenleme ve iyileştirme gereksinimi ortaya çıkmıştır.

3D Obje–2 – Dijital Prototipleme

Görsel işleme	Yazılım / Yöntem	İşlem Adımı
	Kamera	2B Görüntü Elde Etme (2D Image Acquisition)
	Depth Anything 3	Derinlik Tahmini (Image-to-Depth Estimation)
	Open3D / Python CloudCompare	Nokta Bulutu Oluşturma (Pixel Projection)
	CloudCompare Poisson Surface Reconstruction Scalar Fields	Çoklu Görünüm Birleşimi (Multi-View Fusion)
	CloudCompare Mesh Cleaning and Smoothing	Nokta Bulutu Düzenleme ve Yüzey Temsili (Point Cloud Editing and Surface Representation)
	Autodesk 3ds Max	3D Mesh Model

3D Obje–3 – Dijital Prototipleme

Görsel işleme	Yazılım / Yöntem	İşlem Adımı
	Kamera	2B Görüntü Elde Etme (2D Image Acquisition)
	Depth Anything 3	Derinlik Tahmini (Image-to-Depth Estimation)
	Open3D / Python CloudCompare	Nokta Bulutu Oluşturma (Pixel Projection)
	CloudCompare Poisson Surface Reconstruction Scalar Fields	Çoklu Görünüm Birleşimi (Multi-View Fusion)
	CloudCompare Mesh Cleaning and Smoothing	Nokta Bulutu Düzenleme ve Yüzey Temsili (Point Cloud Editing and Surface Representation)
	Autodesk 3ds Max	3D Mesh Model

Üçüncü uygula mada, yüzeyi önceki iki objeye kıyasla daha mat olan ve derinllik farkları içeren derzli bir vazo seçilmiştir. Yüzeyin yansıtıcı olmaması, görüntüden derinlik tahmini ve nokta bulutu oluşturma aşamalarında yansıma kaynaklı bozulmaları azaltmış; bu sayede vazonun genel formu ve derinlikli geometrisi nokta bulutu düzeyinde daha başarılı biçimde temsil edilebilmiştir. Elde edilen mesh model, bardak ve masa lambası örneklerine kıyasla daha yekpare ve düzgün bir yüzey algısı sunmakta; ancak vazonun karakteristik derzli yüzey dokusu mesh aşamasında yeterince korunamamıştır

Bulgular

Çalışma kapsamında elde edilen bulgular, görüntüden derinlik tahmini yoluyla üretilen nokta bulutlarının, nesnelerin genel geometrik formunu ve mekânsal sürekliliğini görsel açıdan yeterli düzeyde yansıtabildiğini göstermektedir. Bununla birlikte, bu yöntemle elde edilen verilerin yüksek doğruluklu ve detaylı 3B mesh modeller üretme konusunda henüz sınırlılıklar içerdiği görülmüştür. Özellikle literatürde yaygın olarak kullanılan LiDAR tabanlı ölçüm teknikleriyle karşılaştırıldığında, daha hassas geometrik sonuçlar elde edebilmek için karma (hibrit) sistemlerin geliştirilmesine ihtiyaç olduğu değerlendirilmektedir. Görsel doğruluğun ve yüzey temsil kalitesinin artırılması amacıyla, nokta bulutu tabanlı üretim süreçlerinin 3D Gaussian Splatting (3DGS) gibi gelişmiş görselleştirme ve temsil yöntemleriyle desteklenmesi önerilmektedir. Elde edilen modeller incelendiğinde, yansıtıcı yüzeyler, malzeme parlaklığı ve yüzey derinliğindeki ani değişimlerin hassas modelleme gerektiren aşamalarda zorluklar yarattığı; buna karşın yöntemlerin, detaydan ziyade nesnenin anlaşılabilir ve bütüncül formunun ortaya konulması açısından olumlu çıktılar sunduğu bulgusuna ulaşılmıştır.

Sonuçlar ve Tartışma

Bu çalışma kapsamında, fiziksel olarak var olan gündelik üç boyutlu (3B) nesnelerin, kamera tabanlı görüntü toplama ve derinlik tahmini yöntemleri kullanılarak dijital prototiplere dönüştürülmesi süreci incelenmiştir. Günümüzde içmimarlık pratiğinde dijital prototipleme, tasarım sürecinin ayrılmaz bir parçası hâline gelmiş olup, tasarımcılardan beklenen temel çıktı; fiziksel gerçekliğe en yakın, estetik algısı yüksek ve kullanıcı tarafından deneyimlenme potansiyeli güçlü dijital prototiplerin üretilmesidir. Bununla birlikte, bu prototiplerin hızlı biçimde üretilebilmesi, kolayca revize edilebilmesi ve tasarım sürecinin genel verimliliğine katkı sağlaması da önemli beklentiler arasında yer almaktadır

Bu bağlamda gerçekleştirilen çalışma; dijital prototipleme süreçlerini, karmaşık ve zaman alıcı modelleme aşamalarından arındırarak daha efektif, hızlı ve erişilebilir bir yapıya kavuşturmayı amaçlamaktadır. Yüksek doğruluk sunan ancak maliyet ve zaman açısından dezavantajlar barındıran LiDAR tabanlı sistemler yerine, günümüzde hızla gelişen üretken yapay zekâ ve görüntü işleme teknolojilerinin sunduğu olanaklar ele alınmıştır. Özellikle iki boyutlu (2B) görsellerin veri odaklı yaklaşımlar aracılığıyla üç boyutlu (3B) temsillere dönüştürülmesi, son yıllarda yoğun biçimde araştırılan bir alan hâline gelmiş; nokta bulutu tabanlı üretim yöntemleri bu kapsamda öne çıkan yaklaşımlar arasında yer almıştır. Her ne kadar nokta bulutu temelli yöntemler, güncel durumda geleneksel poligonal modelleme teknikleriyle aynı düzeyde hassas mesh çıktıları üretemese de, görsel temsil gücü, uygulama kolaylığı ve düşük donanım gereksinimleri açısından etkileyici ve geliştirilmeye açık bir potansiyel sunmaktadır. Bu sayede tasarımcılar, fiziksel nesnelerin üç boyutlu dijital temsillerine daha kısa sürede erişebilmekte ve bu durum tasarım sürecinin hızını ve esnekliğini olumlu yönde etkilemektedir. Ayrıca fiziksel ve dijital ortamların giderek iç içe geçtiği güncel tasarım bağlamında, bu tür dijital prototipler sanal gerçeklik (VR), artırılmış gerçeklik (AR) ve karma gerçeklik (MR) sistemlerini destekleyerek hibrit prototipleme yaklaşımlarının gelişmesine katkı sağlamaktadır. Fiziksel nesneye ne ölçüde yakın bir dijital eş (digital twin) üretilebilirse, tasarım sürecindeki karar alma mekanizmalarının, etkileşimli tasarım sistemlerinin ve kullanıcı deneyimine dayalı prototipleme yaklaşımlarının da o ölçüde güçleneceği öngörülmektedir.

Kaynaklar

Camburn, B., Tiong, E., Seow, O., Wood, K. L., Jensen, D. D., & Yang, M. C. (2019). The economies and dimensionality of design prototyping: Value, time, cost, and fidelity. Journal of Mechanical Design, 141(3), 031105. https://doi.org/10.1115/1.4042337

Camburn, B., Viswanathan, V., Linsey, J., Anderson, D., Jensen, D., Crawford, R., Otto, K., & Wood, K. (2017).Design prototyping methods: State of the art in strategies, techniques, and guidelines. Design Science, 3, e13. https://doi.org/10.1017/dsj.2017.10

de Souza e Silva, A., Campbell, S. W., & Ling, R. (2025).Hybrid space revisited: From concept toward theory. Communication Theory, 35(1), 14–24. https://doi.org/10.1093/ct/qtae023

Kent, L., Snider, C., Gopsill, J., & Hicks, B. (2021).Mixed reality in design prototyping: A systematic review. Design Studies, 77, 101046. https://doi.org/10.1016/j.destud.2021.101046

Lin, H., Chen, S., Liew, J. H., Chen, D. Y., Li, Z., Shi, G., Feng, J., & Kang, B. (2025).Depth Anything 3: Recovering the visual space from any views. arXiv preprint, arXiv:2511.10647.

Manovich, L. (2006).The poetics of augmented space. Visual Communication, 5(2), 219–240. https://doi.org/10.1177/1470357206065527

McElroy, K. (2017).Prototyping for designers: Developing the best digital and physical products. O'Reilly Media.

Milgram, P., Takemura, H., Utsumi, A., & Kishino, F. (1995).Augmented reality: A class of displays on the reality–virtuality continuum. Telemanipulator and Telepresence Technologies, 2351, 282–292.

Poux, F. (2025).3D data science with Python: Building accurate digital environments with 3D point cloud workflows. O'Reilly Media.

Zhang, Y., et al. (2025).Integrating 3D Gaussian splatting into LiDAR-based workflows for modern architectural heritage digitization. Automation in Construction, 169, 105497. https://doi.org/10.1016/j.autcon.2025.105497

Zhu, L., Wang, Z., Ning, Z., Guan, R., Zhou, Y., Jiao, L., ... & Wang, S. (2024). 3D Gaussian splatting: Survey, technologies, challenges, and opportunities. arXiv. https://doi.org/10.48550/arXiv.2407.17418

Teatral Performansın Hibrit Ekolojileri: Pandemi Döneminde Türkiye'de Alternatif İç Mekân Kurguları

Hybrid Ecologies Of Theatrical Performance: Alternative Configurations Of Interiority in Türkiye During The Pandemic

İ. SAMUR AVCI [1], V.Ş. UYSAL [2] [1] Akdeniz Üniversitesi, İçmimarlık; [2] Ted Üniversitesi, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı

Özet: *Türkiye'de Covid-19 salgınından en çok etkilenen sektörlerden biri sahne sanatlarıdır. Sahne sanatlarının doğası gereği, performansçı ve izleyicinin aynı anda aynı yerde bulunması zorunludur. Pandemide bu eşzamanlılık koşulunun sağlanamaması tiyatro mekânının yeniden yapılanmasını zorunlu kılmış, fiziksel/dijital ortam ve iç/dış mekân arasındaki geleneksel sınırları aşan melez ekolojilerin keşfini beraberinde getirmiştir. Bildirinin amacı, tiyatro sanatçılarının eşzamanlılık ilkesini ayakta tutmak adına geliştirdikleri çeşitli mekânsal stratejileri tespit edip haritalandırmaktır. Eleştirel-analitik bir metodoloji kullanan çalışma; ev ortamında üretilen video prodüksiyonlardan tamamen dijital ve etkileşimli deneyimlere uzanan geniş bir yelpazede, sanatçıların yeniden, evi nasıl sahiplendiklerini, kamusal alanı nasıl işlevlendirip "iç"selleştirdiklerini ve performatif bağlamlar inşa etmek için yeni medyadan nasıl faydalandıklarını incelemektedir. Bulgular, ilk uyarlamaların çoklukla geleneksel dijital yayın yöntemlerine dayandığını, ancak sonraki çalışmaların giderek hibritleştiğini ve içerisi/dışarısı, oyuncu/izleyici, kamusal/özel, sanal/gerçek gibi ikilikleri tartışmaya açtığını göstermektedir. Bu özgün üretim ve alımlama biçimleri, yalnızca canlı performansın yerini almakla kalmamış; teatral mekân ve performansı, izleyiciyle birlikte üretilen ilişkisel ve sarmalayıcı bir deneyim üzerinden, yeniden tahayyül etmeye başlamıştır.Sonuç olarak, bildiri, pandemiye özgü bu melez üretim biçimlerinin, yalnızca tiyatro çevrelerini çıkmazdan kurtaran geçici çözümler olmakla kalmadığını ileri sürmekte; iç mekânın ve içselliğin anlamını "birlikte inşa edilen, esnek bir etkileşim ve duygulanım alanına" doğru genişletmek suretiyle teatral performansı ve mekânı kavrama ve deneyimleme biçimlerimizi kalıcı biçimde dönüştürdüklerine işaret etmektedir.*

Anahtar Kelimeler: *Performans, deneyim, iç mekân, hibrit, dijital*

Abstract: *In Türkiye, one of the sectors most affected by the Covid-19 pandemic has been the performing arts. By their very nature, the performing arts require the performer and the audience to be present in the same place at the same time. During the pandemic, the inability to sustain this condition of simultaneity necessitated a reconfiguration of theatrical space, leading to the exploration of hybrid ecologies that transcend the conventional boundaries between physical/digital environments, and between interior/exterior space. The aim of this paper is to identify and map the various spatial strategies developed by theatre practitioners in order to sustain the principle of simultaneity. Employing a critical-analytical methodology, the study examines a broad spectrum of practices, ranging from home-produced videos to fully digital and interactive experiences. It investigates how artists reappropriated domestic space, how they refunctionalized and "interiorized" public space, and how they made use of new media to construct novel performative contexts. Findings indicate that early adaptations relied largely on conventional digital broadcasting methods; however, subsequent works grew increasingly hybrid, calling into question binary distinctions such as inside/outside, performer/audience, public/private, and virtual/real. These original modes of production and reception not only substituted for live performance but also began to reimagine theatrical space and performance as a relational and immersive experience co-produced with the audience. In conclusion, the paper argues that these pandemic-specific hybrid modes of production should not be understood merely as temporary fixes that rescued theatre communities from an impasse. Rather, by expanding the meaning of interior space and interiority toward "a collectively constructed, flexible field of interaction and affect," they have brought about lasting transformations in how theatrical performance and space are conceptualized and experienced.*

Keywords: *Performance, experience, interior, hybrid, digital*

Corresponding author: 1 İlkyaz Samur Avcı | Akdeniz University | ilkyazsamuravci@akdeniz.edu.tr
2 Veli Şafak Uysal | Akdeniz University

Giriş

Tüm dünyada etkileri yaklaşık dört seneye yayılan Covid-19 pandemisi; dönemin teknolojik, sosyal ve ekonomik kırılmalarının gündelik hayata getirdiği yeniliklerle beraber deneyimlenmiştir. Bu süreçte uygulanan kapanma politikaları çerçevesinde, hayatın pek çok alanında mekân kullanım biçimleri dönüşmüştür. İç mekânlarda havalandırma ve dış ortama erişim önem kazanırken açık alanlar, geleneksel olarak içeriyle ilişkilendirilen aktivitelerin yeni mekânı olmaya başlamıştır (Feliz, 2016). Kamusal kapalı mekânlara erişim olmaması nedeniyle evden çalışma modelleri gelişmeye başlamış, çevrimiçi yaşam gündelik rutinin önemli bir parçası haline gelmiştir. Fiziksel ve dijital ortamlarla ilişkimizin yeniden yapılandırılması; eğitim, sağlık, kültür-sanat, spor, ticaret gibi pek çok sektörde yeni mekânsal uygulamaları beraberinde getirmiştir (Arısoy, 2020).

Türkiye'de pandemiden kaynaklanan kapanma politikalarından en çok etkilenen sektörlerden biri sahne sanatları olmuştur (Tiyatro Kooperatifi, 2021). Bunun temel nedeni; sahne sanatlarının doğasının sanatçı ve izleyicinin eş zamanlı olarak aynı mekânda bulunmasını ve canlı bir deneyimi paylaşmasını gerektirmesi (Chapple ve Kattenbelt 2006), ancak pandemi sürecinde bu durumun imkânsız hale gelmesidir. Yasal düzenlemelerle tiyatro ve konser salonlarının kullanımının kısıtlanması, işletme giderleri ve borçlar nedeniyle mekânların kalıcı olarak kapanma ve iflas tehlikesiyle karşı karşıya kalmasına neden olmuştur (Cumhuriyet, 2020; Evrensel, 2020; Karakaş, 2020; Orçun, 2022; Varlık, 2020). Bunun sonucunda bağımsız sanatçılar ve topluluklar, seyircilerine ulaşmak ve eşzamanlılık ilkesini yeniden tayin etmek üzere yeni stratejiler geliştirmeye başlamışlardır. Bildirinin amacı, pandemi sürecinde Türkiye'de teatral mekânı yeniden kuran stratejilerin haritasını çıkararak geniş bir yelpazede ortaya koydukları hibrit ekolojileri tespit etmektir.

Sahnelere Uzaktan Erişim

Türkiye'de tiyatro ve sahne sanatları alanında kapanmalara karşılık ortaya konulan ilk çözüm, tüm dünyada olduğu üzere arşiv kayıtlarının izleyiciler tarafından dijital olarak erişilebilir hale getirilmesidir. Kültür ve Turizm Bakanlığı'nın YouTube kanalından, Devlet Tiyatroları ve Devlet Opera ve Balesi'nin arşiv kayıtlarına kamunun açık erişimi sağlanmıştır. İstanbul, Eskişehir, Busra ve İzmir gibi kentlerde belediye ve şehir tiyatroları, yetişkin ve çocuk oyunlarından meydana gelen repertuarlarını ücretsiz olarak YouTube üzerinden erişilebilir hale getirmiştir. GalataPerform, Mekan Artı, ve Pasaj Müzik gibi özel topluluklar da bazı performanslarını çevrimiçi olarak yayınlamıştır.

Altıdan Sonra Tiyatro topluluğu ise alternatif bir içerikle seyirci karşısına çıkmış, *Kapı Açık Kalmış* (2020) serisiyle izleyiciye sahne ardındaki hazırlıkları, okuma provalarını ve yuvarlak masa tartışmalarını YouTube üzerinden aktarmıştır. Benzer şekilde İş Bankası'na bağlı İş Sanat'a ait YouTube kanalı da Talimhane Tiyatrosu, Moda Sahnesi ve Kumbaracı 50 gibi toplulukların prova kayıtlarını yayınlayarak seyircilerin sahne arkası ile buluşmasına katkıda bulunmuştur.

Radyo tiyatrosu olarak anılan sesli tiyatroların yeniden gündeme gelmesi de kapanmalara verilen ilk reaksiyonlar arasında yerini almıştır. Bu aşamadaki önemli eserlerden biri Duygu Dalyanoğlu ve Özlem Aslan tarafından "ses tiyatrosu" olarak yaratılan podcast serisi *K'nın Sesi* (2020)'dir. Dalyanoğlu'nun yazdığı metinler, çeşitli oyuncular tarafından seslendirilerek haftalık olarak Spotify'da yayınlanmıştır. Buna benzer bir diğer girişim, kendi ifadeleriyle bir "kulak tiyatrosu" olan *Podacto* (2020)'nun, bu projeye özel olarak yazılan metinlerin çeşitli oyuncular tarafından seslendirildiği ve Storytel, Spotify ve Blu TV (güncel olarak HBO Max) üzerinden ulaşılabilen sesli tiyatroları olmuştur. Bütün bu girişimler, tamamen yeni bir teatral deneyim veya mekân kurgusu yaratmasa da mevcut kayıtların geniş kitlelere ulaştırılması ve toplumun sahne sanatlarından bütünüyle mahrum kalmaması bakımından sürecin önemli bir parçasıdır.

Bu ilk reaksiyonları tiyatro-mekân-seyirci üçgeninde bir adım öteye taşıyan örneklerden biri Moda Sahnesi tarafından ortaya konulan *Sahneden Naklen* (2021) serisi olmuştur (Şekil 1). Çeşitli klasik ve modern oyunlar Moda Sahnesi'nde bir yandan seyircisiz olarak icra edilirken bir yandan da video kameralar aracılığıyla eşzamanlı olarak çevrim içi yayınlanmıştır. Sahneden video aktarıma bir diğer örnek ise Zorlu Performans Sanatları Merkezi'nin *Dijital Sahne* (2021) projesidir. Bu projede, seyircisiz şekilde oynanan oyunlar videoya kaydedilmiş ve haftalık olarak Zorlu PSM'nin YouTube kanalında yayınlanmıştır. Shakespeare'den Sophocles'e çeşitli metinlerden seçilen sahneler, sinematografik bir yöntemle ele alınmış ve klasik eserlerin çağdaş bir yorumu olarak izleyiciyle dijital kısa hikâye formatında buluşmuştur.



Şekil 1. *Sahneden Naklen*, Fotoğraf: Orçun Kaya, 2021 (URL-1).

Sahneden Eve

Kapanmalar devam ettikçe bazı sanatçılar ve topluluklar önceden kayıt veya canlı yayın formatlarının imkânlarından yararlanarak ses ve/veya görüntü paylaşımına dayanan tümüyle yeni işler üretmişlerdir. Geleneksel seyirci-oyuncu ilişkisinin dinamiklerine sadık kalarak bu ilişkiyi dijital platformlara taşıyan, çoğunlukla düşük bütçeli ve ev yapımı olan bu denemeler, yüz yüze tiyatro etkinliklerine geçici bir alternatif olarak çevrimiçi yayınlanmıştır.

Bu bağlamda, Kadro Pa'nın, Shakespeare'in ünlü metnini bir obje tiyatrosu olarak yeniden yorumladığı video prodüksiyonu *Lear Mutfakta* (2020), görsel medyayı kullanan bir performans olarak karşımıza çıkar. Eser, ev mutfağı olarak kurgulanan bir sette çekilerek İstanbul Tiyatro Festivali kapsamında seyirci ile çevrimiçi olarak buluşmuştur. Kadro Pa'nın benzer bir yaklaşımla ürettiği ikinci eser

olan *Macbeth Mutfakta* (2020) ise, gerçek bir evin salonunda kurgulanan bir mutfakta çekilerek ve canlı olarak yayınlanarak, mekân ve zaman kullanımı bakımından *Lear*'dan ayrışır (Şekil 2). Ev ortamında kurgulanan bir başka önemli eser ise Şule Ateş'in *Sıfır Temas – Karantina 2020 Video Performans Serisi*'dir (2020). Bu projede Ateş, altı oyuncu ile gerçekleştirdikleri çevrimiçi provalar doğrultusunda oyuncuları, kendi kurgusal metinlerini yazıp evlerinde oynamaları ve bu performansı kişisel mobil cihazları aracılığıyla çekmeleri konusunda yönlendirmiştir. Nihayetinde evlerde kaydedilen ve YouTube üzerinden seyirciye çevrimiçi olarak sunulan altı farklı performans ortaya çıkmıştır. Bir diğer örnek olan *Hikâyelerimiz'de* (2021) ise Ayşe Lebriz Berkem, evinin imkânları doğrultusunda yarattığı prodüksiyonda, kendisi de dahil olmak üzere dört kadın yazarın metinlerinden derlediği farklı karakterlerin hikâyelerini Zoom üzerinden canlı olarak izleyicileriyle paylaşmıştır.



Şekil 2. *Macbeth Mutfakta*, Kadro Pa, 2020 (URL-2).

Bu örnekler pandemi sürecinde üretilen işlere dair genel bir bakış sunsa da PerformIstanbul'un *Stay Live At Home* (2020) serisi başta olmak üzere sanatçıların yalnızca ev ortamlarındaki imkânlarla ve sosyal medyayı kullanarak gerçekleştirdikleri çok sayıda performansın üretildiğinin altını çizmek gerekir. Bütün bu örnekler, geleneksel sahne mekânını artık kullanmasalar da görece pasif bir seyirci karşısında konumlandırılmış görece aktif bir oyuncu/performansçı ilişkisini koruyan ve dijital platformları, bu ilişkinin mekânsal açılımları itibarıyla radikal bir dönüşüm önermeden kullanan projeler olarak karşımıza çıkar.

İçeriden Dışarıya

Pandemi sürecinde kapalı kamusal mekânlarda aynı anda bulunabilecek insan sayısının kısıtlanması, pek çok tiyatro ve performans mekânının dış ortamlarla ilişki kurar hale gelmesini ya da performansların açık alanlarda icra edilmesini beraberinde getirmiştir. İçeriden dışarıya gerçekleşen bu yönelim, açık alanların tiyatro ve performans sanatları kapsamında daha önce gözlemlenmeyen bir yoğunlukta kullanımını beraberinde getirmiş; park, sokak vb. kamusal alanların işlevleri sahneleme ve seyir mekânı olarak çeşitlenmiştir.

Bu süreçte sanatçılar, repertuarlarındaki eserleri ya yere özgü bir biçimde yeniden yapılandırmış ya da bahçe, avlu ve cadde gibi çeşitli açık alanlara uyum sağlayabilecek basit sahne kurgularına uyarlamışlardır. Örneğin Kadıköy Belediyesi tarafından düzenlenen *Sanat Parkta* (2020), Özgürlük Parkı'nın amfitiyatrosunda çeşitli oyunların icra edildiği bir açık hava performans serisi olarak gerçekleştirilmiştir. Hann Sahne'nin düzenlediği *Kanyon Teras* (2020) etkinlikleri ise bir AVM terasını

sahneye dönüştürmüştür. Bu yöndeki girişimlerin önemli örneklerinden biri olan, Dot Tiyatrosu'a ait DOTOrmanda (2020), Kemerburgaz Kent Ormanı'nda seyirci ve oyuncuların aynı anda aynı yerde sosyal mesafe koşullarına uygun biçimde bir araya gelebildikleri açık bir "tiyatro mekânı" meydana getirmiştir (Şekil 3).



Şekil 3. DOTOrmanda, 2022. (Yazarın kişisel arşivinden)

Buraya kadar bahsedilen örneklerin tümünde, performansın ana taşıyıcısının sanatçı olduğu türden geleneksel bir sahne sanatları yaklaşımı ön plandadır. Bu yaklaşımda izleyici-oyuncu ayrımı ve her ikisinin de mekânlarının sınırları net bir biçimde çizilmiştir. Buradan sonra bahsedilecek örneklerde ise konvansiyonel sahneleme mantığının ötesine geçilecek ve izleyici eserin aktif bir parçası haline gelecektir. Nitekim sahne-performans-izleyici-sanatçı ilişkilerinin ve mekânsal sınırların karmaşıklaşmaya başladığı bu durum; izleyiciyi bir "katılımcıya" dönüştürür. Bu nedenle metnin bu noktasından itibaren izleyicilerden birer "katılımcı" olarak söz edilecektir.

Bahsi geçen dönüşümün bir örneği, Mekan Artı tarafından üretilen *Unutmak: Bir Hatırlama Projesi*'nde (2020) gözlemlenir. *Unutmak,* bir yanıyla katılımcıların kulaklıklarıyla dinledikleri bir hikâye, bir yanıyla ise bu hikâyeyi dinledikleri süre boyunca Beyoğlu ilçesinin sokaklarında dolaşıp binalarına girerek anlatıcının tarif ettiği belirli bir rotayı deneyimledikleri bir performanstır (Şekil 4). Önceki örneklerden farklı olarak *Unutmak*, seyirci-oyuncu ayrımını bulanıklaştıran ve tiyatroya dair yerleşik kavramları sorgulayan, "medyalaşan bir tiyatro" (Gemini ve Brilli, 2020) olarak karşımıza çıkar. Bu bakımdan *Unutmak*, dijital araçların seyircinin sadece esere erişimi için değil, teatral performansın drama turjisinin kurgulanması amacıyla kullanılması bakımından önemli ilk adımlardan biridir.



Şekil 4. *Unutmak: Bir Hatırlama Projesi*, Fotoğraf: Çağla Çağlar, 2020 (URL-3).

Hibrit Ekolojiler

İlerleyen süreçte, *Unutmak*'ta olduğu üzere, bazı sanatçılar bu zorlu dönemi aşmanın daha incelikli yöntemlerini araştırmaya başlamıştır. Bu kategorinin bütün örneklerinde sanatçılar ya halihazırda var olan dijital teknolojileri kullanmış ya da bu süreçte ortaya çıkan veya yaygınlaşan araç ve medyalara başvurmuşlardır. Dijital platformlar ve araçlar ile fiziksel mekânların Türkiye'de daha önce yaygın biçimde görülmemiş şekillerde bir araya getirilmeleri, sahne sanatlarının icra edilme ve deneyimlenme biçimlerini dönüştürmeyi vadeden yeni mekânsal çerçevelerin tanımlanmasının önünü açmıştır.

Örneğin, Onur Karaoğlu tarafından üretilen *Alt Yazıları Yüksek Sesle Oku* (2020), önceden kaydedilerek YouTube üzerinden yayınlanan ve dinleyici-katılımcıları videoya giydirilmiş alt yazıları sesli okuyarak ekrandaki oyuncu karşısında kendi performanslarını icra etmeye davet eden bir eserdir. Barış Arman'ın yazıp yönettiği *Olağan-İçi Bir Gezi*'de (2020) ise katılımcılar, performansa, kendi evlerinden mobil bir cihaz aracılığıyla erişirler. Görünmeyen bir rehberin sesinden, önceden kaydedilmiş bir anlatıyı evlerinin çeşitli yerlerinde dinleyerek deneyimler ve bu anlatıda kendilerinden beklenen görevleri yerine getirerek performansı icra ederler (Şekil 5). Sosyal medya üzerinden yayınlanan yetmiş yedi günlük bir performans olan *Project: Survive*'da (2020) ise sanatçı Batu Bozoğlu, katılımcılar tarafından belirlenen çeşitli günlük ritüeller gerçekleştirir (Şekil 6). Katılımcılar bu performansta, kapanmaların meydana getirdiği zihinsel ve mekânsal sıkışmışlığa karşı, tekrar eden günlük rutinler ile psikolojik durumlarını dengede tutma ve evin dışındakilerle ortak bir eylemde buluşma imkânı bulurlar. tibia x fibula ikilisinin ürettiği *Walkthrough* (2020) serisi ise, katılımcıların bulundukları herhangi bir yerden (ev, araba, sokak, bahçe...) mobil cihazları aracılığıyla şehrin sokaklarında dolaşan iki performansçıya direktifler vererek performansçıların bedensel hareketlerini uzaktan özgürce kontrol edebildikleri, bilgisayar oyunu benzeri bir deneyim sunar (Şekil 7).

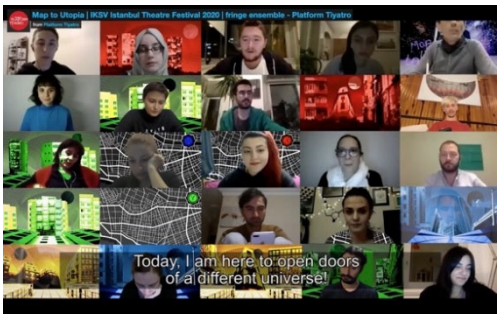




Şekil 5 (solda). *Olağan-İçi Bir Gezi,* Fotoğraf: Barış Kılınç, 2020 (URL-4).
Şekil 6 (ortada). *Project: Survive*, Batu Bozoğlu, 2020 (URL-5).
Şekil 7 (sağda). *Walkthrough*, tibia x fibula, 2020 (URL-6).

Fiziksel ve dijital ortamların etkileşiminden faydalanan bir diğer örnek ise GalataPerform'un *Terk Edilmiş Kıyılar / Negatif Fotoğraflar* (2020) çalışmasıdır. Katılımcılardan öncelikle çevrimiçi yayınlanan teatral performansı izlemeleri ve ardından performansın Yapı Kredi Bomontiada'da bir yerleştirme formatında kurulan sahnesini oyuncular mevcut olmadan ziyaret etmeleri beklenir.

Yine GalataPerform'un öncülüğündeki bir diğer girişim olan *YeniPerform* (2020) ise bir tiyatro mekânındaki deneyimi (gişeden bilet alma, oyunu izleme, mağazayı ziyaret etme) sanal ortama aktarmayı amaçlayan bir arayüz tasarımıdır. Fringe Ensemble & Platform Theatre tarafından geliştirilen *Map to Utopia* (2020) projesi ise tiyatronun dijital ortamlarla etkileşiminin farklı bir örneğini ortaya koyar. Bir mobil aplikasyon aracılığıyla dijital ortamda bir araya gelen katılımcılar, dört mahalle ve bir agoradan oluşan ütopik bir oyun evreninde, profesyonel oyuncuların yönlendirmeleriyle birer vatandaş rolü üstlenerek Ütopya'nın liminal (Van Gennep 1960; Turner 1991) geleceğini tahayyül etmeye çalışırlar (Şekil 8).



Şekil 8. *Map to Utopia*, Fringe Ensemble & Platform Theatre, 2020 (URL-7).

Tartışma: Performansın Zaman-Mekânları

Bu bildirinin çıkış noktası, geleneksel çerçeveler içinde teatral performansın olmazsa olmazı olarak kabul edilen seyirci-oyuncu eşzamanlılığı ilkesinin pandemi sürecinde sekteye uğramasıdır. Bu araştırmada incelenen tüm çalışmalar, bu ilkeyi yeniden kurmak üzerine alternatif girişimler barındırır. Kimisi bunu hali hazırda var olan tiyatro dinamiklerine dayandırırken kimisi tümüyle yeni seyir ve katılım deneyimleri ortaya koyar. Sanatçıların dijital ortamları fiziksel iç ve dış mekânlarla giderek daha karmaşık şekillerde birleştirmeleri, tiyatro ve performans sanatının icra edilme ve deneyimlenme yollarını çeşitlendirme ve daha önce örneği görülmemiş biçimde yeniden yapılandırma potansiyeli taşımaktadır.

"Hibrit ekolojiler" başlığı altında yer alan eserlerde, sanatçılar ve katılımcılar fiziksel mekânlarda bulunsalar dahi bir araya geldikleri veya performansı deneyimledikleri dijital ortam bir "üçüncü yer"i (Soja, 1996) ifade eder. Performansçılar ve katılımcılar arasındaki etkileşim ile etkinleştirilen ancak biçimsel olarak tanımlı ve somut bir mekânı ifade etmeyen ortamlar, bu araştırma bağlamında "mekânsallık" (Kobayashi, 2017) kavramı ile ifade edilir.

Bu eserlerin ortaya koyduğu mekânsallıklar, yalnızca seyirci ve oyuncunun veya fiziksel ile dijitalin arasındaki hibritleşmeyi veya sınır bölgelerini (Prieto, 2012) ifade etmez. Bu girişimler aynı zamanda, mekâna dair "iç" ve "içsellik" kavramlarının anlamlarını, seyirci ve oyuncu tarafından paylaşılan ilişkisel bir duruma doğru genişletir.

Sonuç

Covid-19 pandemisi sürecinde sahne sanatlarının karşı karşıya kaldığı zorunlu kesinti, teatral performansı benzerlerinden ayrıştıran eşzamanlılık, birliktelik ve mekânsal paylaşım ilkelerini yeniden düşünmeyi zorunlu kılmıştır. Bu çalışma, Türkiye'de tiyatro üreticilerinin söz konusu koşullar karşısında geliştirdikleri çözümleri inceleyerek, pandeminin yalnızca geçici birtakım uyarlamalara yol açmadığını; aynı zamanda teatral performansın mekânsal örgütlenmesine dair yeni bir düşünme çerçevesi ortaya çıkardığını göstermektedir. Canlı yayınlanan performanslar, ev içi video prodüksiyonları, ses tiyatrosu uygulamaları, açık hava ve mekâna özgü etkinlikler ile tamamen dijital ve etkileşimli deneyimler gibi farklı örnekler, tiyatronun fiziksel sahneye bağımlı tekil bir mekân düzeni yerine çok katmanlı ve dağınık bir performatif çevre içinde var olabileceğini ortaya koymuştur.

İncelenen örnekler, özellikle iç mekân kavramının yeniden tanımlanmasına katkıda bulunmaktadır. Sanatçılar bir yandan ev içini geçici bir sahneye dönüştürerek özel alanı kamusal performansın parçası hâline getirmiş, diğer yandan kamusal açık alanları teatral bir bağlam içinde yeniden kurgulayarak bu alanları deneyimsel bir "içsellik" üretimine dahil etmiştir. Dijital platformların ve yeni medyanın kullanımı ise performans mekânını fiziksel sınırların ötesine taşıyarak, izleyicinin bu deneyime farklı mekânlardan eşzamanlı biçimde dahil olduğu genişletilmiş bir sahne alanı oluşturmuştur. Böylece teatral mekân, sabit bir fiziksel yer olmaktan çıkmış; oyuncu, izleyici, teknoloji ve çevre arasındaki ilişkiler vasıtasıyla sürekli yeniden kurulan bir etkileşim alanı olarak düşünülmeye başlanmıştır.

Bu bağlamda pandemide ortaya konan hibrit üretim biçimleri, hem teatral mekânsallığın kendi içinde geçirdiği dönüşümlere hem de başka bağlamlarda karşımıza çıkabilecek çeşitli diğer içsellik deneyimlerinin doğasına dair önemli çıkarımlar sunmaktadır. Buna göre: İç ve dış mekân arasındaki sınırlar geçirgenleşmiş, izleyici ile performans arasındaki mesafe yeniden müzakere edilmiş ve teatral deneyim, dağınık fakat eşzamanlı bir mekânsal ağ içinde gerçekleşebilen ilişkisel bir süreç hâline gelmiştir. Dolayısıyla pandemi döneminde geliştirilen bu hibrit pratikler yalnızca kriz koşullarında ortaya çıkan geçici çözümler olarak değerlendirilmemelidir. Aksine, bu deneyimler teatral performansın mekânla kurduğu ilişkiyi dönüştürerek gelecekteki sahne ve mekân pratikleri için daha esnek, çok merkezli ve katılımcı mekânsal kurguların mümkün olduğunu göstermektedir. Bu yönüyle çalışma, tiyatronun mimarlık, iç mekân ve medya teknolojileriyle kurduğu kesişim alanlarının genişlediğini ve performatif mekânın giderek daha hibrit bir ekoloji içinde düşünülmesi gerektiğini ortaya koymaktadır.

Kaynaklar

Arısoy, A. (2020). "Mekândan Bağımsız Bir Kentlilik". Spektrum 2, 61-63.

Chapple, F., Kattenbelt, C. (2006). Intermediality in Theatre and Performance. Amsterdam: IFTR/FIRT.

Cumhuriyet Gazetesi. (2020). Pandemi şartlarına dayanamayan TOY İstanbul veda ediyor, Eylül 14, 2020. https://www.cumhuriyet.com.tr/haber/pandemi-sartlarina-dayanamayan-toy-istanbul-veda-ediyor-1766015

Evrensel Gazetesi. (2020). Öykü Sahne, Pandemide Ödeyemediği Kira Borçları Nedeniyle Kapanıyor, Ekim 28, 2020. https://www.evrensel.net/haber/417511/oyku-sahne-pandemide- odeyemedigi-kira-borclari-nedeniyle-kapaniyor

Feliz, N. (2016). Outside In/Inside Out: Extimacy and Public Space. Cross Americas: Probing Disglobal Networks. ACSA Press.

Gemini, L., Brilli, S. (2020). On Theatre Mediatisation: Exploring Transmediality in Aldo Morto 54. International Journal of Performance Arts and Digital Media, 16 (2), 150–67. https://doi.org/10.1080/14794713.2020.1773698.

Karakaş, B. (2020). Devlet desteği gelmezse baharı görmemiz zor. Deutsche Welle, Eylül 17, 2020. https://www.dw.com/tr/%C3%B6zel-tiyatrolar-devlet-deste%C4%9Fi-gelmezse-bahar%C4%B1-g%C3%B6rmemiz-zor/a-54967067

Kobayashi, A. (2017). Spatiality. In D. Richardson et al. (Eds.). The International Encyclopedia of Geography. New York: Wiley and Sons.

Orçun, B. (2022). Elektrik Faturasını Ödeyemeyen Moda Sahnesi Karanlıkta Kalabilir. Habertürk, Şubat 27, 2022. https://www.haberturk.com/elektrik-faturasini-odeyemeyen-moda-sahnesi-karanlikta- kalabilir-3358329.

Prieto, E. (2012). Literature, Geography, and the Postmodern Poetics of Place. New York, NY: Palgrave Macmillan.

Soja, E. W. (1996). Thirdspace: Journeys to Los Angeles and Other Real-and-Imagined Places. London, England: Blackwell.

Tiyatro Kooperatifi. (2021). Tiyatro Kooperatifi'nden 27 Mart Dünya Tiyatro Günü Vesilesiyle Bir Kez Daha Acil Çözüm Çağrısı: Özel Tiyatrolar Yaşama Savaşı Veriyor!, Nisan 1, 2021. https://tiyatrokooperatifi.org/acilcozumcagrisi/.

Turner, V. (1991). The Ritual Process: Structure and Anti-Structure. (7.th ed.) Ithaca, NY: Cornell University Press.

URL-1. https://twitter.com/modasahnesi/status/1340231647044775937/photo/1

URL-2. https://www.instagram.com/p/B-PmxmcgwUg/?igsh=YTI4YzE2YTYwMA%3D%3D

URL-3.https://tiyatro.iksv.org/tr/yirmidorduncuistanbul-tiyatro-festivali-2020/unutmak-bir-hatirlama-projesi

URL-4. https://www.artfulliving.com.tr/gundem/isitsel-bir-performans-olagan-ici-bir-gezi-i-22180

URL-5. https://www.instagram.com/p/CBvEnVUgbyH/?igsh=YTI4YzE2YTYwMA%3D%3D

URL-6. https://vimeo.com/544349482

URL-7. https://vimeo.com/501276792

Van Gennep, A. (1960). Rites of Passage. Translated by Monika B. Vizedon and Gabrielle L. Caffee. Chicago, IL: University of Chicago Press.

Varlık, M. (2020). Pandemi sırasında bağımsız tiyatrolar: 'Her şey bir anda durdu!', T24, Temmuz 20, 2020. https://t24.com.tr/k24/yazi/pandemi-sirasinda-bagimsiz-tiyatrolar-her-sey-bir-anda-durdu,2772

Yapay Zekâ ile Üretilmiş Webtoon Mekânlarının İçmimarlık Perspektifinden Değerlendirilme

Evaluation of AI-Generated Webtoon Spaces from an Interior Design Perspective

F. MENDİ[1], A. S. ÇALIŞKAN[2], O. ÜLKER[3] [1] Abant İzzet Baysal Üniversitesi [2] Konya Teknik Üniversitesi [3] Eskişehir Teknik Üniversitesi

Özet: *İç mekân temsilleri görsel hikâye anlatıcılığında önemli bir rol oynamaktadır. Webtoon ve çizgi roman gibi dijital anlatı ortamları, görsel hikâye anlatıcılığında iç mekânları yalnızca bir fon değil, aynı zamanda atmosfer yaratıcı ve anlatı taşıyıcı ögeler olarak konumlandırır. Bu medyalarda yer alan iç mekânlar, çoğu zaman mimari detaylar, mekânsal kompozisyon, işlevsellik ve karakter-mekân ilişkisi açısından dikkatle kurgulanır. Son dönemde ise yapay zekâ destekli görsel üretim araçlarının yaygınlaşması, bu görsellerin profesyonel mekân tasarımcıları olmadan da üretilebilmesine olanak sağlamaktadır. Literatürde çizgi roman ve mimarinin ilişkisi sıklıkla ele alınmış ancak iç mekân ve çizgi roman ilişkisine dair yeteri kadar çalışma ortaya konulmamıştır. Özellikle yapay zekâ tarafından üretilen iç mekân temsillerinin, içmimarlık mekân tasarım ölçütleri bağlamında ne derece nitelikli, işlevsel ve tutarlı olduğu henüz yeterince irdelenmemiştir. Bu nedenle, AI üretimi mekân temsillerinin içmimari ilkeler doğrultusunda analiz edilmesiyle birlikte içmimarlık disiplinindeki bu boşluğun doldurulması hedeflenmektedir. Bu araştırmanın amacı, yapay zekâ tabanlı araçlarla üretilmiş iç mekân görsellerinin, profesyonel tasarımcılar tarafından çizilmiş webtoon/çizgi roman mekânlarıyla içmimarlık tasarım ilkeleri açısından karşılaştırmalı olarak analiz edilmesidir. Bu karşılaştırma ile yapay zekâ temelli üretimlerin tasarım anlamında yetkinliği, mekânsal tutarlılığı ve atmosfer yaratma gücü değerlendirilecektir.*

Anahtar Kelimeler: *İç Mekan Temsili, Görsel Hikaye Anlatıcılığı, Yapay Zeka Destekli Görsel Üretimi, Webtoon ve Çizgi Roman, Dijital Anlatı ve Mekan*

Abstract: *Interior representations play a significant role in visual storytelling. Digital narrative media such as webtoons and comics position interiors not merely as a backdrop, but as atmosphere-creating and narrative-carrying elements in visual storytelling. Interiors in these media are often carefully constructed in terms of architectural details, spatial composition, functionality, and character-space relationships. Recently, the proliferation of AI-powered visual production tools has enabled the creation of these visuals without the need for professional interior designers. While the relationship between comics and architecture has been frequently discussed in the literature, there is a lack of sufficient research on the relationship between interiors and comics. In particular, the extent to which AI-generated interior representations are high-quality, functional, and consistent within the context of interior design criteria has not yet been adequately examined. Therefore, this study aims to fill this gap in the interior architecture discipline by analyzing AI-generated interior representations in accordance with interior design principles. The aim of this research is to comparatively analyze interior visuals generated with AI-based tools and webtoon/comic book spaces drawn by professional designers, in terms of interior design principles. This comparison will evaluate the design competence, spatial consistency, and atmosphere-creating power of AI-based productions.*

Keywords: *Interior Representation, Visual Storytelling, AI-Powered Visual Production, Webtoon and Comic Book, Digital Narrative and Space*

Corresponding author: 1 Feyza Mendi | Abant İzzet Baysal University | feyza.mendi@ibu.edu.tr
2 Ayşe Seda Çalışkan | Konya Technical University
3 Onur Ülker | Eskişehir Technical University

Perceived Benefits of Biophilic Design In Hospitals: The Oncology Department of Aga Khan Hospital, Karachi

M. SİKANDAR[1], *S. TANRIÖVER*[1]
[1] Bahcesehir University Istanbul, Turkey

Abstract: *The global health challenges of the 21st century require a new way of thinking and a change in the organization of healthcare services through an approach that considers human needs in their entirety, and not in a strictly therapeutic sense. The concept of healing environments suggests that the physical environment of healthcare setting can encourage the patients' feelings of well-being. This research aims to shed light on the architecture trends during the past period that addressed the design of hospitals. Among these trends is the biophilic design, which encourages the incorporation of natural components into the built environment, and has a substantial impact on human health, well-being, and productivity. The significance of this is more prevalent in improving the psychological stress generated due to chronic diseases like cancer; by raising patient's morale. Focusing on Aga Khan University Hospital in Karachi, the research evaluates how patients, staff, and doctors perceive the presence and impact of biophilic features in a high-function urban hospital by adopting a mixed-method approach. The study combines quantitative surveys, statistical analysis (including ANOVA, Chi-square, and post hoc testing), and on-site visual analysis, guided by the 14 Patterns of Biophilic Design (Terrapin Bright Green, 2014). Findings reveal distinct differences in perception among user groups and emphasize the emotional and environmental value of nature-integrated design. This study not only adds to the body of knowledge on healing environments but also advocates for a context-sensitive biophilic approach to healthcare architecture and opens up a window for future studies in this field.*

Keywords: *Biophilic design, Hospital design, Oncology departments, Patients, Doctors, Karachi*

Corresponding author: 1 Misbah Sikandar | Bahcesehir International University | misbahsikandar18@gmail.com
2 Sezin Tanrıöver | Bahcesehir International University

Dijitalleşmeyle Dönüşen İçmimarlıkta Mekân ve Gerçeklik: Kuram Temelli Bir Çözümleme

Spatiality And Reality in Interior Architecture Transformed By Digitalızation: A Theoretical Analysis

E. YILDIRIM GÖKALP[1] [1] Eskişehir Teknik Üniversitesi, İçmimarlık

Özet: *Dijitalleşmenin etkisiyle içmimarlık pratiği yalnızca fiziksel mekânın tasarımıyla sınırlı kalmayarak dijital mekân, sanal deneyim ve simülasyon gibi yeni üretim biçimlerini de kapsar hale gelmiştir. Dijital ortamda kurgulanan iç mekanlar, fiziksel gerçekliğin görsel temsili olmanın ötesine geçerek kendi başlarına mekânsal gerçeklik üretmektedir. Çalışma, felsefi gerçeklik kavramını kuramsal düzeyde ele alarak dijital içmimarlık bağlamında içmimarın gerçekliği kuran, düzenleyen ve yöneten bir tasarım aktörü olarak nasıl konumlandığını sorgulamaktadır. Çalışma yorumlayıcı yaklaşımı esas alan nitel araştırma yöntemleri kapsamında, kuram temelli çoklu durum çalışması modeliyle yapılandırılmıştır. Araştırmada, gerçeklik ve mekân kavramlarını felsefi düzlemde ele alan; dijital içmimarlığın düşünsel çözümlemesi için bütüncül ve eleştirel bir temel sunan kuramları nedeniyle Jean Baudrillard, Gilles Deleuze, Henri Lefebvre ve Martin Heidegger gibi düşünürlerin yazınlarına başvurulmuştur. Bu kuramsal çerçeve doğrultusunda hem fiziksel hem de dijital temsili bulunan mekanlardan seçilen örnekler, çoklu vaka incelemesi kapsamında değerlendirilmiştir. Her bir vaka ilgili felsefi kuramla eşleştirilerek analiz edilmiş böylece dijital içmimarlık bağlamında gerçekliğin nasıl kurulduğu ve içmimarın bu süreçteki aktörlüğü tartışılmıştır. Yapılan kuramsal çözümlemeler ve vaka incelemeleri içmimarlıkta gerçeklik olgusunun yalnızca fiziksel mekânda değil dijital mekânda da deneyimsel, algısal ve yönlendirilmiş kurgulara dayalı olarak yeniden üretildiğini ortaya koymaktadır. Bu bağlamda içmimar, yalnızca biçimsel bir düzenleyici değil; aynı zamanda kullanıcının gerçeklik algısını yönlendiren, sanal mekânda varlık hissi kuran ve temsiller üzerinden deneyim inşa eden bir tasarım aktörüne dönüşmektedir.*

Anahtar Kelimeler: *Dijital içmimarlık, gerçeklik algısı, dijital mekân*

Abstract: *With the impact of digitalization, interior architecture practice has expanded beyond the design of physical space to include digital environments, virtual experiences, and simulation-based production. Digitally constructed interior spaces no longer function solely as visual representations of physical reality but generate spatial realities of their own. This study examines the concept of reality from a philosophical perspective and explores how the interior architect is positioned as a design actor who constructs, organizes, and governs reality within the context of digital interior architecture. The research is conducted within the framework of qualitative research based on an interpretive approach and adopts a theory-driven multiple case study model. The theories of Jean Baudrillard, Gilles Deleuze, Henri Lefebvre, and Martin Heidegger are employed, as they provide a critical and comprehensive foundation for analyzing reality and space in digital interior architecture. Accordingly, interior spaces with both physical and digital representations are selected and analyzed through multiple case studies, with each case examined in relation to a specific philosophical framework. The findings indicate that reality in interior architecture is no longer produced solely through physical space but is reconfigured in digital environments through experiential and perceptual constructions. In this process, the interior architect emerges not merely as a formal organizer but as an active agent shaping users' perceptions of reality and constructing spatial experience in digital contexts.*

Keywords: *Digital interior architecture, perception of reality, digital space*

Corresponding author: 1 Ezgi Yıldırım Gökalp | Eskişehir Technical University | ezgiyildirim2603@gmail.com

Giriş

Dijitalleşme süreci, sanayi temelli toplumsal yapıdan bilgi odaklı bir topluma geçişi belirginleştirerek bilginin nasıl üretildiğini, görsel içeriklerin nasıl dolaşıma girdiğini ve temsil pratiklerinin hangi biçimlerde kurulduğunu köklü biçimde dönüştürmüştür. (Özcan ve Keskin, 2020) Günümüzde dijitalleşme, içmimarlık disiplinini yalnızca fiziksel mekânların biçimsel düzenlenmesinden ibaret olmaktan çıkararak; sanal deneyimlerin, artırılmış gerçeklik (AR), sanal gerçeklik (VR) ve simülasyon temelli tasarım ortamlarının da üretim sürecine dâhil edildiği çok katmanlı bir yapı olarak varlık göstermektedir. (Singh ve Rajhev, 2025) Bu dönüşüm mekânın fiziksel varlığı ile temsiline, hissedilme biçimine ve deneyimlenmesine ilişkin kavrayışları da yeniden şekillendirmektedir. İçmimarlıkta gerçeklik kavramı bu bağlamda yeniden düşünülmeye ihtiyaç duymakta ve mekânın ne olduğu kadar nasıl hissedildiği ve nasıl yönlendirildiği soruları öne çıkmaktadır. Bu çerçevede dijital mekânlar teknik imkânların çeşitlenmesiyle daha karmaşık ve zengin bir yapı kazanırken, eş zamanlı olarak gerçeklik için deneyimlere dayalı bir düzlem üretmektedir. Yurdakul ve Ferah'ın (2021) vurguladığı üzere dijital ortamlar; maddi olanın soyut temsillerle ikame edildiği, zaman ve mekânın katı sınırlarını yitirdiği ve yerleşik algı biçimlerinin yeniden yapılandığı melez bir gerçeklik alanı oluşturmaktadır. Nitekim Cramm ve Craig (1999), teknolojinin yalnızca işlevsel bir araç olmadığını, aynı zamanda mekânın varoluşsal sınırlarını yeniden çizen bir açığa çıkarma biçimi olduğunu belirtir. Bahsettikleri üzere dijital araçlar, fiziksel gerçekliğin sınırlarını zorlayarak tasarımcıya, mekânı verili bir olgu olarak değil, sürekli yeniden üretilen bir süreç olarak ele alma imkânı tanır. Bu durum, içmimarın rolünü fiziksel mekanlarda olduğu gibi yalnızca estetik düzenleyici olmaktan çıkararak aynı zamanda gerçekliği kurgulayan, yöneten ve yeniden üreten bir tasarım aktörü olarak tartışılmasını gerektirmektedir.

Literatürde dijital içmimarlık üzerine yapılan birçok çalışma teknik araçlar, görselleştirme yazılımları ve sunum biçimleri üzerine odaklanmaktadır. Ancak dijital araçların ürettiği mekânsal deneyimin felsefi temelleri yeterince tartışılmamaktadır. Bu çalışma, felsefi gerçeklik kuramları ışığında dijital içmimarlıkta mekânın bir gerçeklik düzlemi olarak yeniden nasıl kurulduğunu sorgulamaktadır. İçmimarın bu süreçteki kurucu rolünü ve mekâna olan etkisini Jean Baudrillard, Gilles Deleuze, Henri Lefebvre ve Martin Heidegger'in mekân ve gerçeklik kuramları çerçevesinde yapılandırılmış ve her biri fiziksel ve dijital temsile sahip içmimarlık örnekleri üzerinden yürütülmüştür. Bu çalışmanın önemi, dijital içmimarlık bağlamına felsefi bir bakış sunarak içmimarın rolünü kuramsal düzlemde de yeniden düşünmeye olanak sağlamaktır. Böylece dijitalleşen içmimarlık ortamında tasarımcının kavramsal sorumluluğu üzerine yeni bir düşünsel zemin önerilmektedir. Çalışma, ampirik veri üretmeyi amaçlamamaktadır. Dijital mekânlarda gerçeklik kavramının nasıl kurulduğunu felsefi kuramlar üzerinden tartışan kuram temelli yorumlayıcı bir analiz olarak yapılandırılmıştır. Çalışmanın temel araştırma sorusu, dijital mekânlarda içmimarın gerçekliği kurgulayan ve yöneten bir tasarım aktörü olarak nasıl konumlandığıdır. Bu bağlamda çalışma ve gerçeklik yaklaşımları ışığında kavramsal bir okuma zemini oluşturmak amacıyla ele alınmaktadır. Bildiri kapsamında sunulan bu kuramsal-vaka temelli çözümleme, dijitalleşen içmimarlık pratiğinde tasarımcının kavramsal sorumluluğunu görünür kılmayı hedeflemektedir.

Kuramsal Çerçeve

Dijital mekânlar, temsil ettikleri fiziksel karşılıklar yanı sıra kullanıcıda bıraktıkları duyusal ve bilişsel etkilerle de gerçeklik inşa etmektedir. (Bhowmik, 2024) Bu bağlamda, dijital içmimarlığın düşünsel çözümlemesi için felsefi kuramlar temel alınmış ve özellikle gerçeklik, mekân ve temsil kavramlarını açıklayan dört kuramsal yaklaşım bu çalışmanın kurucu eksenini oluşturmuştur.

Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramı, dijital içmimarlıkta gerçekliğin temsiller aracılığıyla yeniden üretimini açıklamak açısından önemlidir. Baudrillard, simülakr kavramı ile temsillerin artık orijinal bir gerçekliğe değil, kendilerine referans verdiklerini ve böylece hipergerçeklik olarak adlandırılan bir düzey yarattıklarını öne sürmektedir. (Baudrillard, 1988) Bu gerçeklik yitimi sürecinde Wolny (2017), Baudrillard'ın hipergerçeklik tanımını gerçeğin, tercihen fotoğraf gibi yeniden üretici bir mecra aracılığıyla titizlikle yeniden çoğaltılması olarak detaylandırır. Simülasyon, Baudrillard'ın ikinci düzen olarak adlandırdığı bir evreye aittir; burada artık kültürel imajların yayılımından önce var olan bir önsel gerçeklik kalmamıştır. Orijinal olan reddedilmiş ve silinmiş; yerini kopyanın ve görselin hakimiyetine bırakmıştır. Baudrillard'ın kavramlarını netleştirirken simülakrı gerçeklik olarak algılanmak isteyen bir görünüm; hiper-gerçekliği ise herhangi bir kökene veya hakikate dayanmadan, modeller aracılığıyla türetilen bir gerçeklik hali olarak tanımlar. Artık gerçeklik, toplumsal çabalarla inşa edilen bir olgu değil, kitleler düzeyinde yeniden üretilen bir kurguya dönüşmüştür. (İsmailoğlu ve Beşgen, 2019) Bu bağlamda dijital iç mekânlar, çoğu zaman fiziksel karşılığı olmayan ancak kullanıcıda gerçek bir mekân izlenimi bırakan simülasyonlar hâline gelir.

Gilles Deleuze ise sanallık kavramı üzerinden fiziksel olmayan ancak etkili olan varoluş biçimlerini açıklamaktadır. Ona göre sanal potansiyel olarak gerçeklik üretme kapasitesine sahiptir. Dijital ortamda tasarlanan iç mekânlar, fiziksel olarak var olmasalar dahi deneyimsel düzlemde gerçek etkiler yaratır. Deleuze'ün sanallık anlayışını netleştirirken kritik bir ayrıma dikkat çeker: Sanal, mümkün olandan kesin çizgilerle ayrılır. (Deleuze, 1994) Deleuze'ün Sanal'ı (Virtual), teknolojik bir Siber Mekân veya bilgisayar simülasyonu değildir. Jackson'a Deleuze göre sanal; gerçekliğin henüz biçimlenmemiş, dinamik ve yaratıcı potansiyelidir. Dijital teknolojiler ise bu sanal potansiyeli görünür kılmak veya aktüelize etmek için kullanılan birer araçtır. (Jackson, 2001) Dolayısıyla dijital mekânlarda sanallık, ekrandaki görüntüden ibaret değildir; mekânın barındırdığı henüz gerçekleşmemiş tasarım olasılıklarının bütünüdür. Mümkün olan, sadece gerçeğin statik bir kopyasıyken; sanal olan, kendini gerçekleştirmeye çalışan dinamik ve yaratıcı bir güçtür. Bu bağlamda dijital tasarım, var olanın bir kopyasını sunmakla sınırlı kalmaz; mekâna dair yeni ve beklenmedik oluşların önünü açan sanal bir gerçeklik üretir. (Ansell-Pearson, 2005) Bu durum Deleuze'ün oluş ve fark kavramlarıyla birlikte ele alınarak dijital içmimarlıkta yaratılan çok katmanlı mekân kurulumlarını anlama için kullanılabilir.

Henri Lefebvre'in mekânın toplumsal üretimi kuramına göre mekân yalnızca fiziksel bir nesne değildir. Mekânı toplumsal ilişkiler ve ideolojik kodlar üzerinden şekillenen bir üretim süreci olarak görür. Lefebvre'ye göre mekân üç katmanlı bir diyalektik süreçtir. Gündelik rutinlerin ve fiziksel akışların gerçekleştiği somut düzlem Algılanan Mekân spatial practice, mimar ve plancıların haritalar ve modellerle kurduğu, iktidar ilişkilerinin hâkim olduğu kavramsal alan Tasarlanan Mekân ve kullanıcıların imgeler,

semboller ve hayal gücüyle anlamlandırdığı varoluşsal katman Yaşanan Mekân. (Lefebvre, 1991) Lefebvre, Giedion ve Zevi gibi modernist kuramcıların aksine yaşanmış pratiklerden ve yerin fiziksel özelliklerinden koparılmış soyut mekânı kesin bir dille reddeder. Çünkü bu soyutlama, masum bir tasarım kararı değildir; sermayenin özneyi yabancılaştırmak ve hegemonya kurmak için kullandığı güçlü bir araçtır. (Hensel, vd., 2009) Bu çerçevede dijital içmimarlık, salt teknik kodlardan oluşan tasarlanmış bir veri yığınını, kullanıcının duyusal ve duygusal dünyasında karşılık bulan yaşanmış bir deneyime dönüştürme çabası olarak tanımlanabilir. Dijital mekânlarda kullanıcıya sunulan deneyim kurgusu çoğu zaman belli yaşam biçimlerini, tüketim formlarını veya estetik idealleri içermekte ve bu yönüyle mekânı yeniden üretmektedir. Dolayısıyla Lefebvre, dijital temsillerin toplumsal anlam katmanlarını çözümlemek için güçlü bir kuramsal zemin sunar.

Martin Heidegger ise yer ve orada olma (Dasein) kavramları üzerinden mekânın varoluşsal yönünü vurgular. Heidegger'e göre mekân, yalnızca nesnelerin konumlandığı bir boşluk değildir, varlığın anlam bulduğu bir yerdir. Forty (2000), Heidegger'in mekân anlayışını şöyle tanımlar; dünyayı anlamlandırmak için zihnin kullandığı bir araç veya bireyden bağımsız olarak var olan fiziksel bir boşluk değildir. Aksine içinde olma hali olmadan bağımsız bir mekândan söz edilemez, mekân ancak varlığın oradaki mevcudiyetiyle ortaya çıkar. Heidegger, mekânı matematiksel olarak ölçülebilen bir genişlik veya uzam olarak ele alan bakış açısını eleştirir. Bunun yerine mekânın özü, insani bir yaşantı için yer açmakta ve o alana bir anlam atfetmekte yatar. Dolayısıyla mekân, fiziksel sınırlarından ziyade nesnelerin ve varlığın bir araya gelerek oluşturduğu yer kavramıyla ontolojik bir derinlik kazanır. (Crowther, 2007) Dijital iç mekânlarda kullanıcıların deneyimlediği yer hissi, fiziksel olarak orada bulunmasalar dahi bir varlık ilişkisi kurdukları yerleşiklik biçiminde ortaya çıkar. Bu bağlamda Heidegger'in yaklaşımı, dijital mekânın duygusal ve varoluşsal boyutlarını açıklamak açısından önemlidir.

Çalışmada kullanılan kuramsal yaklaşımlar, dijital içmimarlıkta gerçekliğin nasıl kurulduğunu farklı düşünsel düzlemlerden açıklamak üzere birbirini tamamlayıcı biçimde ele alınmıştır. Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramı, dijital mekânlarda temsilin gerçekliğin yerini almasını açıklayan temel kuramsal ekseni oluştururken; Gilles Deleuze'ün sanallık kavramı, dijital mekânların yalnızca kopya değil, yeni gerçeklik potansiyelleri üreten oluş alanları olduğunu ortaya koymaktadır. Henri Lefebvre'in mekânın toplumsal üretimi yaklaşımı, dijital mekânların ideolojik ve toplumsal boyutlarını analiz etmeye imkân tanırken; Martin Heidegger'in yer ve varlık kavrayışı, dijital iç mekânlarda deneyimlenen "orada olma" hissinin ontolojik boyutunu tartışmak için kullanılmıştır. Bu kuramsal çerçeve, dijital içmimarlıkta içmimarın gerçekliği kurgulayan çok katmanlı bir tasarım aktörü olarak konumlanmasını bütüncül biçimde değerlendirmeyi amaçlamaktadır.

Yöntem

Bu çalışma, dijital içmimarlıkta gerçeklik kavramının nasıl kurulduğunu incelemeyi amaçlayan kuram temelli, yorumlayıcı bir nitel araştırma olarak yapılandırılmıştır. Araştırma ampirik veri üretmeyi hedeflememekte, dijital mekânların gerçeklik üretim biçimlerini felsefi kuramlar ışığında çözümlemeyi amaçlamaktadır. Çalışmada kuram temelli çoklu durum analizi yöntemi benimsenmiştir. Bu yöntem, önceden belirlenmiş

kuramsal bir çerçeve doğrultusunda seçilen örneklerin karşılaştırmalı ve kavramsal olarak analiz edilmesine olanak tanımaktadır. (Tonbul, 2023; Yıldırım ve Şimşek, 2016) Bu doğrultuda Jean Baudrillard, Gilles Deleuze, Henri Lefebvre ve Martin Heidegger'in mekân ve gerçeklik kavramlarına ilişkin yaklaşımları çerçeve olarak kullanılmıştır.

Araştırmanın örneklemini hem fiziksel hem de dijital temsile sahip, güncel içmimarlık pratiklerini temsil eden dört vaka oluşturmaktadır. Bu vakalar kuramsal yaklaşımlarla ilişkilendirilebilir olmaları, erişilebilir görsel ve yazılı veri sunmaları, dijital mekân deneyimini görünür kılmaları ölçütlerine göre amaçlı örnekleme yöntemiyle seçilmiştir. Her vaka ilgili kuramsal yaklaşım doğrultusunda ele alınmış ve dijital mekânlarda gerçekliğin nasıl kurulduğu içmimarın rolü bağlamında yorumlanmıştır. Amaçlı örnekleme yöntemiyle seçilen bu vakalar şunlardır:

1. Apple Mağazası, Baudrillard simülasyon ve hipergerçeklik
2.I KEA Showroom, IKEA Place uygulaması, Deleuze sanallık ve etki
3. Metaverse Starbucks kafe zinciri Lefebvre mekânın toplumsal üretimi
4. Dijital Louvre Müzesi, Heidegger yer ve varlık deneyimi

Analiz sürecinde kavramsal içerik çözümlemesi ve söylem analizi tekniklerinden yararlanılmıştır. Çalışmanın kapsamı gereği doğrudan kullanıcı deneyimine dayalı ampirik veriler toplanmamış; bu durum, çalışmanın kuramsal ve yorumlayıcı niteliğinin bilinçli bir tercihi olarak değerlendirilmiştir. Verilerin analizinde her vaka seçilen kuramsal çerçeveye göre kavramsal içerik çözümlemesi ve söylem analizi teknikleriyle değerlendirilmiştir. (Yıldırım ve Şimşek, 2016) Kuram-vaka eşleştirmesi yoluyla, dijital içmimarlıkta gerçekliğin nasıl kurulduğu ve içmimarın bu bağlamda nasıl bir rol üstlendiği yorumlayıcı bir yaklaşımla tartışılmıştır.

Bulgular

Bu bölümde, çalışmanın kuramsal çerçevesinde ele alınan düşünürlerin gerçeklik, temsil ve mekân kavramlarına ilişkin yaklaşımları seçilen içmimarlık vakaları üzerinden tartışılmıştır. Bu bağlamda vaka seçiminde hem temsilin çift yönlülüğü (fiziksel/dijital) hem de deneyimsel gerçekliğin dönüşümü temel ölçüt olmuştur. Her vaka, ilgili felsefi kuramla eşleştirilerek analiz edilmiştir. Böylece dijital içmimarlıkta gerçekliğin üretim biçimleri, farklı düşünsel eksenler üzerinden değerlendirilmiştir.

1. Vaka: Apple Mağazası, Jean Baudrillard Simülasyon ve Hipergerçeklik

Apple mağazaları, mekânsal tasarım dili açısından sadece ürün sergilemekle sınırlı kalmayan, bir yaşam biçimini ve teknoloji felsefesini mekâna yansıtan kurgulara sahiptir. Cam cephelerin şeffaflığı, materyal seçimlerindeki rafinelik, mekânın dokunmaya açık olması ama bir yandan da uzak ve kontrollü hissi vermesi, Apple'ın tasarım anlayışında yer alan saf deneyim üretimiyle ilişkilidir. (Zhang, 2020) Apple'ın dijital mağaza deneyimi, bu fiziksel mekânın tüm görsel ve deneyimsel ögelerini dijital ortama taşıyarak kullanıcıya gerçeklikle örtüşen bir sanal dolaşım sunmaktadır. Bu durum, Baudrillard'ın simülasyon düzlemleri ile doğrudan ilişkilidir. Baudrillard (1988) simüle etmeyi, "sahip olunmayan bir şeye sahipmiş gibi yapma" eylemi olarak tanımlar. Apple VR mağaza deneyimi bu tanım ile ilişkilenir; fiziksel olarak orada bulunmayan bir mekânı ve ürün stoğunu, dijital arayüzler aracılığıyla kullanıcıya

varmış gibi sunar. Simülasyon sürecinde fiziksel gerçeklik, yerini dijital gerçekliğe bırakır. Baudrillard'ın (1988) ifadesiyle bu "gerçeğin yerine gerçeğin göstergelerinin ikame edilmesi" durumudur. Sanal mağazada malzeme kullanımı fiziksel bir veri olarak tanımlanmaz, gerçeğin yerini alan dijital göstergelerdir. Böylece Apple mağazası fiziksel gerçekliğin temsili olarak başladığı yolculuğuna, dijital ortamda hiper-gerçek bir düzleme evrirerek devam eder. Kullanıcı artık fiziksel mekâna ihtiyaç duymadan, Baudrillard tanımına göre "gerçeğe daha gerçek" bir simülasyonla ilişki kurmaktadır. Bu noktada içmimarın rolü yalnızca fiziksel düzenlemeleri yapmakla sınırlı kalmamakta simülasyonun inandırıcılığını yöneten bir aktöre dönüşmektedir. Raffel (2004), bir ürünün veya ortamın simüle edildiğine dair işaretleri tespit etmenin zor olsa da imkânsız olmadığını belirtir. Apple'ın hiper-gerçekçi kurgusu, bu "tespit etme" sürecini zorlaştırarak simülasyonu gerçeğin kendisiymiş gibi (simülakr) deneyimletmeyi amaçlar. Apple VR deneyimi; fiziksel ortamda mümkün olmayan yakınlık, kamera hareketi ve sonsuz tekrar imkânlarıyla simülasyonun orijinali aştığı bir hiper-gerçeklik yaratır. Dolayısıyla içmimar, burada Raffel'ın (2004) bahsettiği "tespit edilebilir işaretleri" gizleyen ve gerçekliği yöneten bir temsil kurgulayıcısına dönüşmektedir.

2. Vaka: IKEA Place Uygulaması, Gilles Deleuze Sanallık ve Etki

IKEA'nın showroom tasarımı, mekânsal dolaşımı yönlendiren kurgularıyla kullanıcıyı aktif bir deneyimleyici hâline getirmektedir. Ziyaretçiler belirli bir rota izler; örnek yaşam alanları arasında gezinerek bir anlatı içerisinde mekânla etkileşime girer. Bu etkileşimde mobilyalar bir yaşam senaryosunun parçası olarak konumlanır. IKEA Place adlı artırılmış gerçeklik (AR) uygulaması ise bu deneyimi kullanıcıların kendi yaşam alanlarına taşır. Uygulama herhangi bir fiziksel showroom'a gitmeden, kullanıcıya ürünü kendi evinde görselleştirme imkânı tanımaktadır. (Ozturkcan, 2020) Uygulama Deleuze'ün okumasıyla incelendiğinde "sanallık" kavramı temsili oluşmaktadır. Deleuze'e göre sanal, henüz gerçekleşmemiş ama gerçekleşme potansiyeli taşıyan anlamlı bir varoluş düzeyidir. (Deleuze, 1994) IKEA Place üzerinden deneyimlenen mekânlar, fiziksel olarak var olmasalar da kullanıcıda mekânsal yönelim, ölçek, uyum ve his sanallığı yaratır. Burada etkinin gerçekliği fiziksel varlıktan bağımsız olarak duyusal ve bilişsel düzeyde oluşmaktadır. IKEA Place uygulamasındaki dijital mobilya, fiziksel bir maddeye sahip olmasa da kullanıcının mekân algısını dönüştüren, ölçek ve uyum kararlarını belirleyen gerçek bir etki gücüne sahiptir. Dolayısıyla burada tasarımcı, bu sanal güçler alanını yöneten kişidir. Sanal temsiller fiziksel dokunma duyusundan yoksun olsalar da yarattıkları görsel dokusallık sayesinde kullanıcıda güçlü bir mekânsal mevcudiyet hissi uyandırırlar. (Cramm & Craig, 1999) Bu durum, sanal nesnenin fiziksel olandan aşağı bir kopya değil, farklı bir ontolojik statüye sahip etkili bir varlık olduğunu gösterir. Deleuze'ün "oluş" ve "fark" kavramları, her kullanıcının mekânı farklı şekilde deneyimlemesi ve aynı simülasyonun çok sayıda potansiyel gerçeklik üretmesiyle ilişkili olarak okunabilir. Gerçekliğin özü durağan bir varlık değil, sürekli bir oluş halidir; bu nedenle nitelikli bir mimari üretim, mevcut durumu reddetmek yerine bu akışı olumlayarak onunla yaratıcı bir ilişki kurar. (Williams, 2000) Bu bağlamda içmimar, bir ürün veya sahne düzenleyicisi olmasının yanı sıra farklı bireysel gerçekliklerin oluşumuna izin veren etkileşimli bir sistem kurucusudur. Tasarlanan görsel yoğunluk, ölçek seçimi, ürün yerleşimi gibi detaylar uygulamanın gerçeklik hissini artırmak için yapılandırılmıştır. Böylece tasarımcı, sanal olanın da gerçeklik inşa edebileceğini kabul eden bir ontolojik yaklaşımın uygulayıcısı hâline gelir.

3.Vaka: Metaverse Starbucks Kafe Zinciri, Henri Lefebvre Mekânın Toplumsal Üretimi

Starbucks mekânları, yalnızca kahve tüketimi için düzenlenmiş işlevsel alanlar değildir kullanıcıların belirli bir yaşam tarzı, estetik ve sosyal kimlik deneyimi yaşaması için tasarlanmış temsili mekânlardır. Müzik seçimi, mobilya yerleşimi, ışık sıcaklığı, materyal tercihleri ve mekânda geçirilen sürenin yönetilme biçimi, bir toplumsal atmosferin yaratılması amacıyla düzenlenir. Bu anlamda Starbucks, mekânı tüketim ve kimlik üretiminin bir aracı olarak konumlandırır. (Raffel, 2004) Henri Lefebvre'in "mekânın toplumsal üretimi" kuramına göre, mekân yalnızca fiziksel bir düzenleme değil, aynı zamanda bir ideolojik temsil biçimidir. Ona göre her mekân üç katmanda işler: yaşanan mekân, temsil edilen mekân ve temsilin mekânı. Starbucks'ın hem fiziksel hem de dijital (Metaverse) versiyonları, bu üçlü yapıyı somut olarak sergiler. Starbucks, Metaverse evrenlerinde sanal kafeler açarak, kullanıcıların avatarlarıyla etkileşime girdiği, kahve siparişi verdiği, oturup zaman geçirdiği dijital ortamlar oluşturmuştur. Bu sanal mekânlar, fiziksel ortamdaki tüm kodları (mobilya dili, renkler, menü estetiği, mekânın kamusal/yarı kamusal organizasyonu) yeniden üretmektedir. Ancak bu üretim belirli bir sosyal tahayyülün dijital olarak sürdürülmesidir. Bu durum, Brenner ve Elden'in (2009) Lefebvre okumasıyla paralellik göstermektedir; yazarlara göre mekân, ideolojiden veya siyasetten bağımsız bir nesne değildir; o her zaman politiktir ve stratejiktir. Metaverse'teki Starbucks şubesi de bu bağlamda kullanıcının eylemlerinin sınırlandığı ve tüketim ideolojisinin mekânsal bir stratejiye dönüştüğü dijital bir hakimiyet alanıdır. Pierce ve Martin (2015), Lefebvre'in teorisini güncellerken "ilişkisel yer-yapma" kavramını öne sürer. Onlara göre mekân, sosyal etkileşimler ve kullanıcı deneyimleriyle anbean üretilen dinamik bir süreçtir. Bu bağlamda dijital Starbucks, sadece görsel kodlardan (tasarlanan mekân) ibaret değildir; kullanıcıların avatarlarıyla etkileşime girerek o sanal koordinatları sosyal bir yere dönüştürdüğü (yaşanan mekân) ilişkisel bir üretim sahasıdır. Bu noktada içmimarın rolü, yalnızca fiziksel bir mekân kurgulamak değil; tüketim alışkanlıklarını, sosyalleşme biçimlerini ve dijital toplumsallığı yöneten bir kurucu aktöre dönüşmektir. Lefebvre'in kuramı çerçevesinde, içmimar mekânı tasarlayan olarak sınırlı kalmamakta, toplumsal temsili düzenleyen, deneyimi yöneten ve dijital çağın ideolojik mekânlarını yeniden üreten bir aktör hâline gelmektedir.

4.Vaka: Dijital Louvre Müzesi; Martin Heidegger Yer, Varlık ve Dasein

Louvre Müzesi, tarihsel, kültürel ve mekânsal hafızayı katmanlar hâlinde taşıyan bir "yer" olarak varlık bulur. Kullanıcının müze içinde hareketi, mekâna yönelimi, duraklama noktaları ve eserlerle kurduğu ilişki; yalnızca fiziksel yönelimin yanında varlık hissinin ve anlamın kurulumu ile ilgilidir. (Levchenko, 2023) Martin Heidegger'in "yer" kavramı bu noktada belirleyici hâle gelmektedir. Heidegger'e göre yer (Ort), varlığın dünyaya açıldığı, anlam kazandığı ve "orada olma" (Dasein) deneyiminin gerçekleştiği mekândır. Fiziksel Louvre müze ve sergi deneyiminde ziyaretçinin yaşadığı anlamlandırma süreci, mekânın dokusu, ışık-gölge düzeni, ses yutumu, koku gibi çoklu duyusal verilerle desteklenmektedir. Bu fiziksel deneyim kişinin izleyici ve tarihsel, kültürel bir varlığın tanığı olması anlamına gelir. Louvre'un VR müze uygulaması, bu deneyimin görsel boyutunu dijital ortama taşıyarak kullanıcıya

serbest bir dolaşım alanı sunar. Kullanıcı fiziksel olarak orada değildir ancak dijital ortamda belirli yönelimleri takip eder, eserlere yakınlaşır, metinleri okur ve mekânsal bir yönelim içinde "yer hissi" üretir. Bu bağlamda Heidegger'in "mekânda var olma" kavrayışı, fiziksel yerden bağımsız olarak

dijital düzlemde yeniden kurulmaktadır. Yapıtın mekânı yalnızca işgal etmediği, aksine onu bir yer olarak tesis ettiği tespitiyle örtüşmektedir. (Crowther, 2007) Sanal müze deneyiminde de tasarım, fiziksel bir hacmi değil, algısal bir yeri inşa ederek kullanıcının orada olma deneyimini mümkün kılar. Bu noktada içmimarın görevi, dijital ortamda da anlamlı bir "yer" hissi inşa edebilmektir. Bu inşada içmimar dijital ögeleri kullanmaktadır. Böylece içmimar, kullanıcının varlık deneyimini yönlendiren bir yer-kurgulayıcı aktöre dönüşmektedir. Bulgular bölümünün özet tablosu aşağıda verilmiştir:

Tablo 1. Kuramsal Çerçeveye Göre Vaka Analizleri ve İçmimarın Rolüne İlişkin Kavramsal Özet

Vaka	*Düşünür*	*Kuramsal Kavram*	*İçmimarın Rolü*
Apple Mağazası (Fiziksel + VR)	Jean Baudrillard	Simülasyon, Simülakr, Hipergerçeklik	Gerçeklik temsillerini kurgulayan; kullanıcıyı yönlendiren aktör
IKEA Showroom + IKEA Place Uygulaması	Gilles Deleuze	Sanallık (le virtuel), Oluş, Fark	Potansiyel deneyimler yaratan; sanal etkiyi mekâna dönüştüren kurucu
Starbucks + Metaverse	Henri Lefebvre	Mekânın toplumsal üretimi, Temsilin mekânı	Toplumsal anlam katmanlarını kurgulayan; dijital kimlik inşa eden
Louvre + VR Müze Gezisi	Martin Heidegger	Yer (Ort), Orada Olma (Dasein), Varlık deneyimi	Dijitalde "yer" ve varlık hissi inşa eden; deneyimi varlıksal yöneten

Çalışmada incelenen dört içmimarlık vakası, dijitalleşmeyle dönüşen mekânsal temsillerin, felsefi düzeyde farklı gerçeklik biçimleri oluşturduğunu tartışmıştır. Her vaka, fiziksel ve dijital düzlemin kesişiminde konumlanarak mekânın yeniden üretimini deneyimsel, algısal ve yönlendirici boyutlarıyla göstermektedir.

Sonuç

İçmimarlık disiplini, dijitalleşmeyle birlikte yalnızca yeni malzeme ve teknolojilerle gerçeklik, temsil ve deneyim üretimi gibi temel kavramlarla yeniden şekillenmektedir. Bu çalışma, dijital ortamların yalnızca fizikselin uzantısı olmadığını, kendi başlarına anlam kuran, yönlendiren ve kullanıcıyı etkileyen mekânsal gerçeklikler oluşturduğunu göstermektedir. Bu bağlamda içmimarın rolü, biçimsel tasarım kararlarının ötesine geçerek, dijital varlık kurgulayan, deneyimi senaryolaştıran ve algıyı yönlendiren tasarımcı olarak öne çıkmaktadır. Çalışmanın kuramsal analizi, dijital içmimarlık pratiğinde ontolojik bir gerilimin varlığını da açığa çıkarmıştır. Bir yanda Baudrillard'ın işaret ettiği gibi, gerçeğin yitimi ve simülasyonun Apple örneğinde olduğu gibi kusursuz bir yanılsama yaratma riski bulunurken; diğer yanda Deleuze'ün savunduğu üzere sanalın, fiziksel gerçekliği zenginleştiren yaratıcı bir oluş potansiyeli taşıdığı IKEA

örneğinde görülmüştür. İçmimarın rolü çalışmada ele alınan kuramların okumasında şöyle yorumlanabilir: Tasarımcının rolü simülasyonun ötesine geçerek Heidegger'in yer ve Lefebvre'in ilişkisel üretim kavramlarını dijital mekânda işlevsel kılma potansiyeli taşır. Böylece dijital içmimarlık, sahte bir kurgu olmaktan ziyade sanal ve fiziksel olanın iç içe geçtiği yeni bir gerçeklik biçimi olarak okunmaya açıktır. Gerçekliğin simgesel düzenlemelere, sanal potansiyellere, toplumsal kodlara ve varoluşsal yönelimlere bağlı olarak üretildiği dijital çağda; içmimarlık disiplini de ontolojik olarak dönüşmektedir. Bu dönüşüm, felsefi kuramlar aracılığıyla ele alındığında, mekânın üretiminin aynı zamanda gerçekliğin üretimi olduğunu açığa çıkarır. Kuram-temelli çoklu durum analizi yöntemiyle yürütülen bu çalışma, içmimarlığın dijital alandaki varlığını yalnızca uygulamalara indirgemeden, disipliner pozisyonunu, düşünsel sınırlarını ve etik sorumluluklarını sorgulamaya açmaktadır. Bu yönüyle çalışma, dijital çağın içmimarlık pratiğine yönelik eleştirel, kavramsal ve dönüştürücü bir katkı sunmayı amaçlamaktadır.

Çalışmada, dijital içmimarlık pratiğini Baudrillard, Deleuze, Lefebvre ve Heidegger'in kuramsal perspektifleri üzerinden okumayı amaçlayan nitel bir durum çalışması olarak yapılandırılmıştır. Çalışmanın temel sınırlılığı, incelenen vakaların (Apple, IKEA, Starbucks, Louvre) görsel ve metinsel temsiller üzerinden analiz edilmesidir. Araştırmanın deseni gereği, kullanıcıların bu dijital mekânlardaki anlık bilişsel tepkilerine, davranışsal reflekslerine veya duyusal deneyim süreçlerine dair ampirik veri toplama yoluna gidilmemiştir. Dolayısıyla elde edilen bulgular, kullanıcı deneyiminin ölçümlenmesinden ziyade, tasarımın ontolojik ve epistemolojik kurgusunu yorumlamaya odaklanmıştır. İkinci olarak, kuramsal çerçeve; mekân ve gerçeklik tartışmasının temel taşlarını oluşturan dört düşünürle sınırlandırılmıştır. Bu seçim, konunun felsefi derinliğini korumak adına yapılmış olsa da dijital kültürün, medya arkeolojisi, siberpsikoloji veya dijital etik gibi farklı disiplinlerin perspektifinden okunma potansiyeli bu çalışmanın kapsamı dışında kalmıştır. Benzer şekilde, seçilen örneklemlerin küresel ölçekte standartlaşmış tasarım dillerine sahip olması, yerel kültürel kodların veya sosyo-ekonomik değişkenlerin dijital mekân algısındaki rolünün tartışılmasını sınırlandırmıştır. Gelecek araştırmaların, bu çalışmada ortaya konan kuramsal altyapıyı ampirik yöntemlerle desteklemesi alana önemli katkılar sunabilir. Özellikle göz izleme (eye-tracking) teknolojileri ve sanal gerçeklik (VR) tabanlı kullanıcı testleri aracılığıyla, kuramsal düzeyde tartışılan "algılanan" ve "yaşanan" mekân deneyimleri somut verilerle analiz edilebilir. Ayrıca, farklı kültürel arka planlara sahip kullanıcı gruplarının aynı dijital temsilleri nasıl anlamlandırdığını inceleyen karşılaştırmalı çalışmalar, dijital içmimarlığın evrensel ve yerel boyutlarını anlamak adına yeni ufuklar açabilir. Son olarak, içmimarın "gerçeklik kurucusu" rolü; etik kodlar, veri gizliliği ve manipülatif tasarım stratejileri bağlamında eleştirel bir gözle yeniden ele alınarak, disiplinin dijital geleceğine dair daha kapsayıcı bir tartışma zemini oluşturulabilir.

Kaynaklar

Ansell-Pearson, K. (2005). The virtual, the actual, and the real: Deleuze's ontology. In Germinal Life: The Difference and Repetition of Deleuze. London: Routledge.

Baudrillard, J. (1988). Jean Baudrillard: Selected writings (M. Poster, Ed.). Stanford University Press.

Bhowmik, A. (2024). Virtual and augmented reality: Human sensory-perceptual requirements and trends for immersive spatial computing experiences. Journal of the Society for Information Display, 32, 605 - 646. https://doi.org/10.1002/jsid.2001.

Brenner, N., & Elden, S. (2009). Henri Lefebvre on state, space, territory. International Political Sociology, 3(4), 353-377.

Cramm, J., & Craig, D. (1999). Time, event, place: Heidegger on spatiality. Department of Philosophy Memorial University of Newfoundland.

Crowther, P. (2007). Space, place, and sculpture: working with Heidegger. Continental Philosophy Review, 40(2), 151-170. https://doi.org/10.1007/s11007-007-9051-8

Deleuze, G. (1994). Difference and repetition (P. Patton, Trans.). New York: Columbia University Press. (Original work published 1968).

Forty, A. (2000). Words and buildings: A vocabulary of modern architecture. London: Thames & Hudson.

Ghulyan, H. (2019). The spatial triad: a critical introduction. City, Territory and Architecture, 6(1), 1-12.

Hensel, M., Hight, C., & Menges, A. (Eds.). (2009). Space reader: Heterogeneous space in architecture. London: John Wiley & Sons.

İsmailoğlu, S., & Beşgen, A. (2019). Replacing architecture over remake concept: Simulacra spaces as design reality and representation. N. Kuloğlu & A. Beşgen (Ed.), Livenarch VI: Replacing Architecture Proceedings Vol. 1 içinde (s. 46-58). Karadeniz Teknik Üniversitesi.

Jackson, M. (2001). Diagram of the fold: The actuality of virtual architecture. Design versus Research Conference, School of Architecture, Victoria University of Wellington.

Lefebvre, H. (1991). The production of space (D. Nicholson-Smith, Trans.). Oxford: Blackwell.

Levchenko, V. (2023). Musealization in the System of Senses of Cultural Memory. Doxa. https://doi.org/10.18524/2410-2601.2022.1(37).281828.

Ozturkcan, S. (2020). Service innovation: Using augmented reality in the IKEA Place app. Journal of Information Technology Teaching Cases, 11, 8 - 13. https://doi.org/10.1177/2043886920947110.

Özcan, M., & Keskin, B. (2020). Dijitalizasyon bağlamında sosyal dönüşüm. OPUS International Journal of Society Researches, 16(29), 2214-2229. https://doi.org/10.26466/opus.775748

Pierce, J., & Martin, D. G. (2015). Placing Lefebvre. Antipode, 47(5), 1279-1299. https://doi.org/10.1111/anti.12155

Raffel, S. (2004). Baudrillard on simulations: An exegesis and a critique. Sociological Research Online, 9(2), 1-14.

Singh, N. Z., & Rajhev, S. R. (2025). The meaning of virtual space in the architecture of Mumbai: A phenomenological study of virtual reality users in interior design. JoDA-Journal of Digital Architecture, 5(1). https://doi.org/10.24167/joda.v5i1.14212

Tonbul, Y. (2023). Kuram Odaklı Analizlerde Soru Listesi Geliştirme: Dört Çerçeve Modeli ve İlişkili Kuramlar. International Journal of Social Sciences. https://doi.org/10.52096/usbd.7.30.37.

Williams, J. (2000). Deleuze's ontology and creativity: Becoming in architecture. Pli: The Warwick Journal of Philosophy, 9, 200–219.

Wolny, R. W. (2017). Hyperreality and simulacrum: Jean Baudrillard and European postmodernism. European Journal of Interdisciplinary Studies, 3(3), 75-79.

Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2016). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri. Ankara: Seçkin

Yurdakul, H., & Ferah, N. (2021). Dijital çağda kitle kültürü, eğlence ve sanat. Yeni Medya, 2021(11), 184-189.

Zhang, V. (2020). Being-in-the-Apple-store: a genetic phenomenological sociology of space. Human Studies, 43, 667 - 682. https://doi.org/10.1007/s10746-020-09559-y.

Eğitim Yapılarında Evrensel Tasarım: İstanbul Atlas Üniversitesi Örneği

Universal Design in Educational Buildings: The Case Of Istanbul Atlas University

S.H. EMRE [1, *], Ç. GÜMÜŞÇÜ [2], P. ÖKTEM ERKARTAL [3] [1] İstanbul Atlas Üniversitesi, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı

Özet: *Eğitim, bireyin bilişsel gelişiminin yanı sıra fiziksel, sosyal ve kültürel bağlamda çevresiyle kurduğu etkileşimi de içeren çok boyutlu bir süreçtir. Bu sürecin mekânsal boyutunda, farklı yaş gruplarına, cinsiyetlere, kültürel arka planlara ve fiziksel yeterliliklere sahip bireylerin kullanımına uygun eğitim yapıları tasarlamak, çağdaş mimarlık ve iç mekân tasarımının temel sorumluluklarındandır. Eşit erişim ilkesine dayanan evrensel tasarım, mekânsal adaletin sağlanmasına katkı sunmakta; yalnızca fiziksel erişilebilirlik değil, aynı zamanda öğrenme süreçlerinde fırsat eşitliğinin desteklenmesi açısından da kritik bir rol üstlenmektedir. Bu çalışmanın amacı, eğitim yapılarında evrensel tasarımın önemini uluslararası yaklaşımlar ve seçilmiş bir vaka çalışması üzerinden ortaya koymak ve mimarlık ile içmimarlık disiplinleri bağlamında kapsayıcı tasarım anlayışının gerekliliğini vurgulamaktır. Bu kapsamda, İstanbul Atlas Üniversitesi İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü lisans dersi olan "Evrensel Tasarım İlkeleri" dersi çerçevesinde yürütülen öğrenci çalışması ele alınmıştır. Altı öğrenci grubuna kampüsü yerinde gözlemleme ve analiz etme görevi verilmiş; kampüs, evrensel tasarım ilkeleri doğrultusunda değerlendirilmiştir. Literatür taraması ile kuramsal bir çerçeve oluşturulmuş, gözlemler karşılaştırmalı olarak analiz edilmiştir. Bulgular, evrensel tasarım ilkelerinin erişilebilirlik, yönlendirme sistemleri, çok işlevli mekân kurgusu ve kullanıcı deneyimi açılarından belirleyici olduğunu ve pedagojik çeşitliliği destekleyen esnek, sürdürülebilir öğrenme ortamlarının oluşturulmasına katkı sağladığını göstermektedir.*

Anahtar Kelimeler: *Evrensel tasarım, eğitim mekanları, engelsiz üniversite, iç mekân tasarımı, erişilebilirlik*

Abstract: *Education is a multidimensional process that involves not only cognitive development but also individuals' physical, social, and cultural interactions with their environment. Within its spatial dimension, designing educational buildings that can be used by individuals of different ages, genders, cultural backgrounds, and physical abilities is a key responsibility of contemporary architecture and interior design. Based on the principle of equal access, universal design supports spatial justice and plays a critical role not only in ensuring physical accessibility but also in promoting equal opportunities in learning. This study aims to highlight the significance of universal design in educational buildings through international approaches and a selected case study, and to emphasize the necessity of an inclusive design approach within architecture and interior architecture. In this context, a student project carried out in the undergraduate course "Principles of Universal Design" at Istanbul Atlas University is examined. Six student groups observed and analyzed the campus in situ and evaluated it according to universal design principles. A theoretical framework was established through a literature review, and the observations were comparatively analyzed. The findings show that universal design principles are decisive for accessibility, wayfinding systems, multifunctional spatial configurations, and user experience, and contribute to the creation of flexible, sustainable learning environments that support pedagogical diversity.*

Keywords: *Universal design, educational buildings, inclusive campus, interior design, accessibility, wayfinding*

Corresponding author: 1 Sena Hande Emre | İstanbul Atlas University | sena.emre@atlas.edu.tr 2 Çağla Gümüşçü | İstanbul Atlas University 3 Pınar Öktem Erkartal | İstanbul Atlas University

Giriş

Eğitime erişim, en temel insani haklardan biri olmasına rağmen, çoğu zaman fiziksel çevrenin görünmez sınırları tarafından kısıtlanmaktadır. Oysa eğitim yapıları, yalnızca bilgi aktarımının gerçekleştiği mekânlar değil; bireylerin toplumsal yaşama katılımını, bağımsızlaşmasını ve kendi varlığını yapılandıran kamusal alanlardır. Bu nedenle, farklı yaş gruplarına, kültürel arka planlara ve fiziksel ya da duyusal yeterliliklere sahip tüm kullanıcıların bu mekânlara eşit koşullarda erişebilmesi, çağdaş toplumların vazgeçilmez bir sorumluluğu hâline gelmiştir. Tam da bu noktada, evrensel tasarım ilkeleri, mekânları "çoğunluk" için değil "herkes" için tasarlamanın kuramsal ve pratik zeminini sunarak, eğitime erişimde adaletin ve kapsayıcılığın temel aracı olarak öne çıkmaktadır. Eğitim yapılarının evrensel tasarım perspektifiyle ele alınması, yalnızca engelleri azaltmak değil; aynı zamanda farklılaşan ihtiyaçları öngören, esnek, dönüştürülebilir ve sürdürülebilir öğrenme ortamları oluşturmak anlamına gelmektedir. Üniversite kampüsleri de farklı kullanıcı profillerini bir araya getiren çok katmanlı kamusal mekânlar olarak, evrensel tasarım yaklaşımının uygulanması açısından önemli bir potansiyel ve örneklem barındırmaktadır. Kampüs ölçeğinde alınan tasarım kararları; yapıların konumlanmasından dolaşım sistemlerine, açık alan kurgusundan iç mekân organizasyonuna kadar eğitimin kapsayıcılığı açısından son derece önemlidir.

Evrensel tasarım kavramı, Ronald L. Mace (1998) tarafından geliştirilmiş ve mekânların, ürünlerin ve hizmetlerin herhangi bir özel uyarlama gerektirmeksizin mümkün olan en geniş kullanıcı kitlesi tarafından kullanılabilmesini hedefleyen bir tasarım yaklaşımı olarak tanımlanmıştır. Zaman içerisinde sistematik bir çerçeveye kavuşan bu yaklaşım, yedi temel ilke etrafında yapılandırılmış ve özellikle kamusal nitelik taşıyan eğitim yapıları için kapsayıcı tasarımın kuramsal temelini oluşturmuştur (Mace, 1998; Mace, Hardie ve Place, 1991). Evrensel tasarım yaklaşımı, mimarlık literatüründe "herkes için tasarım" anlayışıyla da ele alınmakta ve mekânların mümkün olan en geniş kullanıcı kitlesi tarafından kullanılabilmesini amaçlayan kapsayıcı bir tasarım yaklaşımı olarak tanımlanmaktadır (Dostoğlu, Şahin ve Taneli, 2009).

Bu ilkelerden ilki olan eşit kullanım, eğitim yapılarında ayrıştırıcı çözümler yerine tüm kullanıcıların aynı mekânsal deneyimi paylaşabilmesini öngörmektedir. Girişlerin, dolaşım alanlarının, sınıf ve ortak kullanım mekânlarının herkes için eşit erişim koşulları sunacak biçimde tasarlanması, bu ilkenin temel mekânsal karşılıkları arasında yer almaktadır. Kullanımda esneklik ilkesi ise, eğitim mekânlarının farklı kullanıcı tercihlerine, öğrenme stillerine ve kullanım senaryolarına uyum sağlayabilmesini ifade etmektedir. Özellikle çağdaş eğitim ortamlarında, sabit ve tek işlevli mekânlar yerine, dönüştürülebilir ve çok işlevli mekânsal kurguların ön plana çıktığı görülmektedir (Oblinger, 2006). Basit ve sezgisel kullanım ilkesi, mekânın kullanıcı tarafından herhangi bir ek bilgiye gerek duyulmaksızın kolaylıkla anlaşılabilir olmasını hedeflemektedir. Eğitim yapılarında bu ilke, plan organizasyonunun okunabilirliği, dolaşım akslarının netliği ve mekânsal geçişlerin anlaşılır biçimde kurgulanması ile ilişkilidir (Arthur ve Passini, 1992). Algılanabilir bilgi ilkesi ise, mekâna ilişkin bilgilerin farklı duyusal yeterliliklere sahip kullanıcılar tarafından algılanabilir olmasını öngörmektedir (Olodeoku vd.

2024). Görsel, işitsel ve dokunsal yönlendirme elemanlarının bütüncül biçimde kullanılması, eğitim yapılarında bu ilkenin mekânsal karşılıklarını oluşturmaktadır. Hata toleransı ilkesi, kullanıcıların istem dışı ya da yanlış kullanımlarından kaynaklanabilecek risklerin en aza indirilmesini amaçlamaktadır. Güvenli dolaşım alanları, kaymaz zeminler, yeterli aydınlatma ve açık biçimde tanımlanmış mekânsal sınırlar ile ilişkilidir. Düşük fiziksel çaba ilkesi, eğitim mekânlarının uzun süreli ve tekrarlayan kullanımlarda kullanıcıyı yormayacak biçimde tasarlanmasını öngörmektedir. Rampaların uygun eğimde düzenlenmesi, ergonomik donatıların kullanılması ve dinlenme alanlarının mekânsal kurguya dâhil edilmesi bu ilkenin temel uygulama alanlarıdır. Yaklaşım ve kullanım için uygun ölçü ve alan ilkesi ise, kullanıcıların mekânlara yaklaşımı, dolaşımı ve mekânları kullanımı sırasında yeterli alanın sağlanmasını ifade etmektedir (Bianco, 2020). Eğitim yapılarında bu ilke, sınıf içi düzenlemelerden ortak alanlara kadar tüm mekânsal bileşenlerin farklı beden ölçülerine ve yardımcı araç kullanımına olanak tanıyacak biçimde tasarlanmasını gerekli kılmaktadır (Mace, Hardie ve Place, 1991).

Türkiye'de yükseköğretim yapılarında evrensel tasarım yaklaşımı, büyük ölçüde "engelsiz üniversite" politikaları çerçevesinde ele alınmaktadır (Yükseköğretim Kurulu, 2025). Üniversite kampüslerinin erişilebilirlik açısından değerlendirilmesine yönelik çalışmalar, mekânsal organizasyon, dolaşım sistemleri ve kullanıcı ihtiyaçlarının tasarım sürecine dâhil edilmesinin önemini ortaya koymaktadır (Tutal, 2018). Literatürde evrensel tasarım konusu eğitim yapıları bağlamında çoğunlukla fiziksel erişilebilirlik, engelsiz kampüs uygulamaları ve temel dolaşım çözümleri üzerinden ele alınmaktadır (Steinfeld ve Maisel, 2012; Burgstahler, 2015; Bulut ve Halaç, 2023). Buna karşın kampüs içindeki farklı mekân tiplerini birlikte değerlendiren ve kullanıcı deneyimindeki sürekliliği inceleyen çalışmalar daha sınırlıdır. Bu çalışma, aynı kampüs içinde farklı işlevlere sahip mekânları birlikte ele alarak, evrensel tasarımın yalnızca tekil müdahalelerle değil mekânlar arası ilişkiler üzerinden okunması gerektiğini göstermeyi amaçlamaktadır. Evrensel tasarım yaklaşımı yalnızca fiziksel erişim koşullarının sağlanması ile sınırlı olmayıp, kullanıcı deneyimi, mekânsal yönlenme, esneklik ve sosyal katılım gibi çok boyutlu tasarım kriterlerini de içermektedir (Bianco, 2020). Bu bağlamda, farklı kullanım alanlarını birlikte değerlendiren kampüs ölçekli mekânsal analizler, evrensel tasarım ilkelerinin nasıl karşılık bulduğunu ortaya koymak açısından önem taşımaktadır.

Bu çalışma, İstanbul Atlas Üniversitesi'nde yer alan eğitim ve çalışma mekânlarının evrensel tasarım ilkeleri doğrultusunda kapsayıcılık, esneklik, basitlik ve anlaşılabilirlik, algılanabilir bilgi, hata toleransı, düşük fiziksel güç gereksinimi ve uygun boyut ve alan açısından değerlendirilmesine odaklanmaktadır. İstanbul Atlas Üniversitesi kampüsü, farklı işlevlere sahip öğrenme mekanlarını aynı yapı bütününde barındırması ve öğrenciler tarafından yoğun biçimde kullanılan bir eğitim ortamı olması nedeniyle araştırma için temsil niteliği taşıyan bir örneklem olarak seçilmiştir. Bu durum, evrensel tasarım ilkelerinin farklı mekânsal tipolojilerde nasıl karşılık bulduğunu aynı kampüs ölçeğinde karşılaştırmalı olarak incelemeye olanak sağlamaktadır ve çalışmanın literatüre, kampüs içi mekânsal süreklilik açısından özgün bir değerlendirme sunmasına katkı vermektedir. Araştırmanın temel amacı, mekânsal deneyimi yalnızca iç

mekân öğeleri üzerinden değil, onu belirleyen daha geniş çevresel bağlam üzerinden okuyarak, erişilebilirliğin çok ölçekli bir problem alanı olduğunu görünür kılmaktır. Bu kapsamda öğrenciler tarafından geliştirilen analizler, kentsel ölçekte Kağıthane çevresini, orta ölçekte kampüs organizasyonunu ve mikro ölçekte ofis/sınıf/konferans salonu/spor salonu/yemekhane gibi ortak ve özel kullanım mekânlarını da birlikte ele alarak bütüncül bir metodoloji sunmaktadır.

Vaka: İstanbul Atlas Üniversitesi

Vaka çalışması, 2024-2025 bahar döneminde İstanbul Atlas Üniversitesi İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü lisans programında verilen "Evrensel Tasarım İlkeleri" seçmeli dersi kapsamında yürütülen öğrenci çalışmalarına dayanmaktadır. Ders kapsamında öğrencilerden, kampüsteki farklı kullanım alanlarını evrensel tasarım ilkeleri doğrultusunda sistematik olarak analiz etmeleri istenmiştir. Değerlendirmeler, evrensel tasarımın yedi temel ilkesi esas alınarak karşılaştırmalı bir analiz çerçevesinde yürütülmüştür. Analiz kapsamında yerinde gözlem yapılması; erişilebilirlik, yönlendirme, güvenlik, mekânsal organizasyon, donatı kullanımı ve kullanıcı çeşitliliği gibi başlıklarda değerlendirmeler yapılması ve tespitlerin çizim, eskiz, diyagram, fotoğraf çekimi ve yazılı açıklamalar ile belgelenmesi istenmiştir. Bu vaka çalışması, öğrencilerin her gün deneyimledikleri eğitim mekanlarının evrensel tasarım bağlamında güçlü ve zayıf yönlerini görünür kılarken, diğer yandan öğrencilerin kuramsal bilgi ile mekânsal analiz ve tasarım pratiği arasındaki ilişkiyi deneyimlemelerine imkân tanıyan pedagojik bir araç olarak kurgulanmıştır. Böylece, evrensel tasarım ilkeleri, soyut kavramsal bir çerçeve olmaktan çıkarılarak, somut mekânsal kararlar ve kullanıcı deneyimi üzerinden tartışmaya açılmıştır.

Grup 1: Üniversite Giriş Holü

İlk grup, İstanbul Atlas Üniversitesi kampüsünün giriş, lobi ve ana sirkülasyon alanlarını evrensel tasarım ilkeleri çerçevesinde değerlendirmiştir. Yapılan incelemeye göre, ana girişteki iki aşamalı sensörlü kapılar tekerlekli sandalye kullanıcıları için uygun geçiş sağlamaktadır (Şekil 1). Giriş kotunda seviye farkının olmaması, rampaya gerek kalmadan doğrudan erişilebilirlik sunarken, giriş holündeki hissedilebilir yüzeyler, görme engelli bireyler için yönlendirme desteği oluşturmaktadır (Şekil 2).



Şekil 1: Giriş ve Fuaye Alanı.



Şekil 2: Yüzey Uygulamaları

Fuayeye geçişte merdivenlerde rampa bulunmaması erişilebilirliği sınırlandırmaktadır. Giriş ve bekleme alanındaki mobilyalar genel olarak sirkülasyonu destekleyecek biçimde az sayıda ve akışa uyumlu yerleştirilmiştir; ancak fuayede bazı yerleşimlerde manevra alanı daralabilmektedir. Lineer aydınlatma homojen ışık dağılımı sağlayarak görsel konforu ve yön bulmayı destekler biçimdedir (Şekil 3). Lobi bilgilendirme panoları ve kat planları görsel açıdan anlaşılır olsa da işitsel uyarıcıların olmaması algılanabilir bilgi ilkesini zayıflatmaktadır. Zeminlerde kullanılan kaygan seramik yüzeyler, güvenlik ve hata toleransı açısından risk oluşturur. Malzeme kullanımında ahşap, seramik, cam ve deri öne çıkmakta; ahşap ve cam mekânsal algıyı desteklerken seramik zeminler erişilebilirlik açısından sorun yaratmaktadır. Genel olarak sensörlü kapı ve geniş açıklıklı giriş çözümü düşük fiziksel çaba ve kapsayıcılık ilkeleriyle uyumludur.



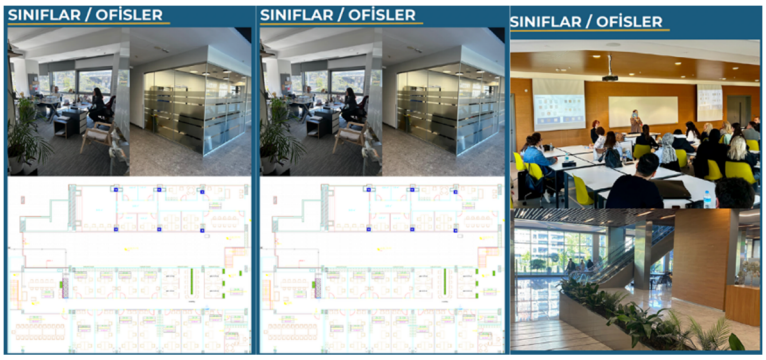
Şekil 3-4: Solda: Giriş Holünde Kullanılan Malzemeler. Sağda: Kafeterya ve yemek alanı

Grup 2: Zemin Kat Yemek Alanları

Zemin katta giriş holünden kafeteryaya ve kampüsün diğer bölümlerine doğru okunabilir ve akıcı bir sirkülasyon bulunmaktadır. Açık plan kurgusu, geniş koridorlar ve mobilyaların dolaşım aksı dışında konumlandırılması yoğun saatlerde kesintisiz hareketi destekler. Ancak bazı noktalarda akustik kontrol yetersiz kalmakta; yoğun kullanımda yankı ve gürültü artışı mekânsal konforu azaltmaktadır. Bu durum, sosyalleşme ve çalışma işlevlerinin birlikte bulunduğu hibrit alanlar için önemli bir tasarım ölçütü olarak değerlendirilmiştir. Kafeterya/yemek alanı, kampüsün sosyal çekim noktalarından biridir. Geniş cam cephelerden gelen doğal ışık, fiziksel ve psikolojik konforu artırırken iç-dış görsel ilişkiyi güçlendirmektedir (Şekil 4). Taşınabilir mobilyalar, bireysel çalışma, grup etkileşimi, dinlenme ve yemek gibi farklı senaryolara hızlı uyum sağlar. Bununla birlikte priz erişiminin sınırlı olması, bitkilendirme ve mekânsal çeşitliliğin yetersizliği uzun süreli kullanımda deneyimi zayıflatmaktadır.

Grup 3: Ofis-Sınıf ve Laboratuvarlar

Üçüncü grup, üniversitenin ofis, sınıf ve laboratuvarlarını incelemiştir. Sınıflarda geleneksel oturma düzeni ve sabit çalışma yüzeylerinin hâkim olduğu; sabit tablaların yalnız sağ el kullanımına uygun olması ve sıkışık yerleşimin kapsayıcılık ile kullanımda esneklik ilkeleriyle uyuşmadığı tespit edilmiştir. Dolaşım alanlarının evrensel tasarım ölçütlerinin altında kalması, özellikle acil durumlarda tahliye riskini artırmaktadır. Tavan panellerindeki deformasyonlar bakım ve güvenlik sorunlarına işaret ederken, yönlendirme, acil çıkış ve bilgilendirme işaretlerinin eksikliği algılanabilir bilgi ilkesini zayıflatmaktadır (Şekil 5). Laboratuvarlarda ise epoksi zemin, gizli tesisatlı tavan sistemleri ve dayanıklı tezgâhlar sayesinde iş güvenliği ve hijyen gerekliliklerinin güçlü biçimde karşılandığı görülmüştür. Ancak teknik zorunluluklara bağlı düzenlemeler, erişilebilirlik ilkelerinin tümüyle uygulanmasını sınırlayabilmektedir. Genel olarak analizler, evrensel tasarıma uyumun mekân türüne göre değiştiğini; ofis ve sınıfların erişilebilirlik ve esneklik açısından daha fazla iyileştirmeye ihtiyaç duyarken laboratuvarların işlevsel performansının daha yüksek olduğunu göstermektedir.



Şekil 5: Sınıf ve Ofis alanları

Grup 4: X-labs (Esnek Kullanımlı Seminer Odası) ve Oditoryum

X-Labs, bireysel ve grup kullanımını destekleyen esnek bir öğrenme mekânı olarak kurgulanmıştır. Farklı yükseklik ve biçimlerde oturma elemanları, kullanıcıların fiziksel özelliklerine ve tercihlerine göre mekânı kullanmasına olanak tanıyarak kullanımda esneklik ilkesini destekler. Oturma alanları, sunum bölgesi ve destekleyici öğelerin net biçimde ayrışması, mekânın ilk kullanımda dahi kolay algılanmasını sağlar. Buna karşın seviye farkları ve basamaklı platform düzeni, özellikle tekerlekli sandalye kullanıcıları ve hareket kısıtlı bireyler için erişilebilirlik sorunu yaratabilecek risk alanlarıdır; bu durum eşit kullanım ilkesini zayıflatmaktadır (Şekil 6). Yumuşak köşeli mobilyalar, halı kaplı zemin ve düzenli yerleşim güvenliği artırıp hata riskini azaltmakta, ancak kot geçişlerinin yeterince vurgulanmaması dikkat risk oluşturabilmektedir. Ergonomik kurgu genel olarak düşük fiziksel eforla kullanımı desteklese de seviye farkları sürekliliği kesmektedir. Ahşap yüzeyler, renkli oturma elemanları ve grafik duvarlar mekâna sıcak bir atmosfer kazandırırken, etkileşimi teşvik eden kurgu sosyal katılımı güçlendirmektedir.

Oditoryum, toplu kullanım ve sunum gereksinimlerine uygun, daha formel bir organizasyona sahiptir. Eğimli oturma düzeni sahne ve projeksiyon alanına görsel erişimi artırır; simetrik ve okunabilir plan şeması sezgisel yönlenmeyi desteklemektedir. Geniş koridorlar ve geçiş alanları erişimi kolaylaştırırken, sahneye yalnız merdivenle ulaşılması tekerlekli sandalye kullanıcıları ve hareket kısıtlı bireyler için ciddi bir erişilebilirlik sorunudur; bu durum eşit kullanım ve sosyal katılım açısından sınırlılık yaratır. Sabit oturma düzeni kullanımda esnekliği azaltır; buna karşılık akustik performans, görüş sürekliliği ve mekânsal disiplin açısından avantaj sağlamaktadır. Ahşap kaplamalar, sıcak tonlu aydınlatma ve kırmızı koltuklar mekâna tutarlı bir atmosfer kazandırmakta; sahne görünürlüğü ve odaklanmayı destekleyen işlevsel-estetik bir bütünlük oluşturmaktadır.



Şekil 6: X-Labs (Esnek Kullanımlı Seminer Odası) ve Oditoryum

Grup 5: Yemekhane

İstanbul Atlas Üniversitesi yemekhane mekânı Grup 5 tarafından değerlendirilmiştir. Yemekhane, öğrenci ve personelin toplu kullanımına yönelik geniş, açık planlı ve doğal ışık alan bir iç mekân olarak kurgulanmıştır. Açık plan şeması ve zemin üzerindeki renkli yönlendirici bantlar, servis alanı, oturma düzeni ve çıkışların sezgisel biçimde algılanmasını desteklemektedir. Masalar arası mesafelerin geniş tutulması ve geçiş akslarının açık bırakılması, özellikle tekerlekli sandalye kullanıcıları için yatay dolaşımı kolaylaştırır. Buna karşın servis alanına ve farklı kotlara erişimin yalnızca merdivenle sağlanması, eşit kullanım ve erişilebilirlik açısından önemli bir eksikliktir. Hafif ve taşınabilir mobilyalar, farklı ihtiyaçlara göre yeniden düzenleme imkânı sunarak kullanımda esnekliği artırmaktadır. Ancak servis bankosunun yüksekliği ve masa altı boşluklarının yetersizliği, düşük fiziksel çaba ile uygun ölçü/alan ilkelerinin tam karşılanamadığını göstermektedir. Yuvarlatılmış köşeler ve düzenli sirkülasyon güvenlik açısından olumlu olsa da yoğun saatlerde yönlendirme ve algısal desteklerin yetersiz kalması risk yaratabilmektedir. Ayrıca görme ve işitme engellilere yönelik hissedilebilir yüzeyler, Braille bilgilendirmeler ve çok duyulu yönlendirme sistemlerinin bulunmaması, algılanabilir bilgi ilkesini sınırlandırmaktadır (Şekil 7).



Şekil 7-8. Solda: Yemekhane, Sağda: Spor salonu-Spor Salonu Girişi

Grup 6: Spor Salonu

Spor salonu, geniş egzersiz alanları ve esnek donatılarıyla serbest hareketi desteklemektedir. Kauçuk ve ahşap zeminler kayma riskini azaltarak güvenliği artırırken, aynalı yüzeyler mekânsal algıyı güçlendirmektedir (Şekil 8). Ancak girişteki turnike; tekerlekli sandalye kullanıcıları, bebek arabası kullananlar ve hareket kısıtlı bireyler için ciddi bir erişim engelidir. Geniş geçişli/otomatik alternatif girişin olmaması, eşit kullanım ve erişilebilirlik ilkeleri açısından önemli bir eksikliktir. Turnike çevresinde yönlendirme ve zemin işaretlerinin yetersizliği de algılanabilir bilgi ve hata toleransı açısından geliştirme gerektirmektedir. Mekân içinde, ayna altlarında açıkta kalan elektrik kabloları gibi teknik unsurlar güvenlik riski oluşturmakta; sabitleme, kanal içine alma veya uyarıcı işaretleme gibi önlemler gerekmektedir. Genel olarak spor salonu konforlu bir kullanım sunsa da giriş erişilebilirliği, yönlendirme ve güvenlik detayları nedeniyle evrensel tasarımın bütüncül uygulanmasına ihtiyaç duymaktadır.

Bulgular

Vaka bulguları, kampüste evrensel tasarımın bazı alanlarda güçlü biçimde karşılandığını; ancak özellikle "eşik" mekânlarda ve bilgi sistemlerinde sürekliliğin kırıldığını göstermektedir. Giriş holü/lobi ve ana sirkülasyonda sensörlü kapılar, seviye farkının olmaması, hissedilebilir yüzeyler ve homojen aydınlatma; mekânın ilk karşılaşma anında okunabilirlik ve düşük fiziksel çaba üzerinden kapsayıcı bir başlangıç sunduğunu ortaya koymaktadır. Buna karşın fuaye geçişi, yemekhane servis kotu, oditoryum sahnesi ve X-Labs platformu gibi noktalarda merdiven odaklı çözümler, kampüs içinde erişimin belirli kullanıcılar için kesintiye uğradığını; dolayısıyla eşit kullanım ilkesinin mekânlar arası süreklilikle kurulamadığını göstermektedir. Benzer biçimde, kaygan zeminler, açıkta kalan teknik elemanlar ve yoğun saatlerde yetersiz kalan yönlendirme/işaretleme; güvenlik (hata toleransı) ve algılanabilir bilgi boyutlarında sistemsel iyileştirme gereksinimini işaret etmektedir. Sosyal alanlarda akustik kontrol, priz erişimi ve mekânsal çeşitlilik gibi çevresel kalite bileşenleri; kapsayıcılığı yalnız fiziksel erişim değil, uzun süreli kullanım konforu üzerinden de belirleyen ölçütler olarak öne çıkmıştır (Tablo 1). Bu bulgular, evrensel tasarımın kampüs ölçeğinde bütüncül ve süreklilik temelli biçimde ele alınması gerektiğini göstermektedir.

Tablo 1. Mekânsal Bulguların Karşılaştırması

	İlgili İlkeler	Güçlü Yönler	Sorunlar / Eksikler
GİRİŞ HOLÜ VE LOBİ	• Eşit kullanım; • Düşük fiziksel çaba; • Algılanabilir bilgi; • Hata toleransı; • Uygun boyut/alan	- Sensörlü kapılarla erişimin desteklenmesi - Girişte seviye farkının bulunmaması - Kabartmalı zeminle yönlendirme - Homojen lineer aydınlatma ile görsel konforun artırılması - Mobilya yerleşimlerinin genel sirkülasyonu desteklemesi	- Yükseltilmiş lobiye rampanın olmaması - İşitsel uyarıcıların eksikliği - Kaygan zemin
GİRİŞ KAT KAFE/YEMEK ALANI	• Basit-sezgisel kullanım; • Esneklik; • Hata toleransı; • Algılanabilir bilgi; • Konfor/düşük çaba	-Yüksek tavan ve doğal ışık sayesinde mekânsal okunabilirliğin artması - Geniş koridorlar ve akıcı dolaşım kurgusu - Taşınabilir mobilyalarla kullanım senaryolarına uyum	- Kaygan zemin kaplaması - Yönlendirme işaretlerinin yetersizliği - Acil durum "senkronizasyonu" eksikliği - Akustik kontrolün yetersizliği - Priz erişimi, bitkilendirme ve mekânsal çeşitlilik eksikliği
OFİS-SINIF-LABORATUVARLAR	• Esneklik; • Eşit kullanım; uygun boyut/alan; • Algılanabilir bilgi; • Hata toleransı/güvenlik	- Laboratuvarlarda işlevsel gerekliliklerin güçlü karşılanması (epoksi zemin, dayanıklı tezgâh vb.)	- Sınıflarda sabit ve tek tip yerleşim düzeni - Sabit tablaların yalnızca sağ el kullanımına uygun olması - Sıkışık oturma düzeni - Dolaşım alanlarının standartların altında kalması - Tavan panel deformasyonları - Yönlendirme, acil çıkış ve bilgilendirme eksikliği
X-LABS + ODİTORYUM	• Eşit kullanım; • Esneklik; • Hata toleransı; • Basit-sezgisel kullanım; • Düşük fiziksel çaba	- X-Labs'te farklı oturma tipleri ve okunabilir mekânsal organizasyon - Yumuşak köşeler ve halı ile hata riskini azaltan düzenlemeler - Sosyal etkileşimi destekleyen atmosfer - Oditoryumda görüş sürekliliği, okunabilir simetri ve geniş geçişler	- X-Labs'te seviye farkları/platformların erişilebilir olmaması ve yeterince vurgulanmaması - Oditoryum sahnesine yalnız merdivenle erişim - Sabit oturma düzeni nedeniyle düşük kullanım esnekliği
YEMEKHANE	• Eşit kullanım; • Uygun boyut/alan; • Düşük fiziksel çaba; • Algılanabilir bilgi; esneklik	- Açık plan ve doğal ışıkla mekânsal konforun desteklenmesi - Renkli yönlendirme bantlarıyla okunabilirliğin artması - Masalar arası açıklıklarla yatay dolaşımın kolaylaşması - Taşınabilir mobilyalarla esnek kullanım	- Servis alanına ve farklı kotlara yalnız merdivenle erişim - Banko yüksekliği ve masa altı boşluklarının kapsayıcı olmaması - Çok-duyulu yönlendirme ve Braille bilgilendirmelerin bulunmaması
SPOR SALONU	• Eşit kullanım; • Algılanabilir bilgi; • Hata toleransı; • Uygun boyut/alan	Geniş egzersiz alanı ile serbest hareket imkânı - Kauçuk/ahşap zeminlerle kayma riskinin azaltılması - Aynalı yüzeylerle mekânsal algının güçlendirilmesi	- Girişte turnike nedeniyle erişim engeli (alternatif kapı bulunmaması) - Yönlendirme ve zemin işaretlerinin yetersizliği - Açıkta kablo gibi güvenlik riski oluşturan unsurlar

Sonuç ve Tartışma

Evrensel tasarım, eğitim yapılarında yalnızca "erişilebilirlik" koşullarını sağlamakla sınırlı olmayan; farklı yaş, beden, duyusal kapasite ve kullanım senaryolarını birlikte gözeterek eşit katılımı mümkün kılan bütüncül bir yaklaşımdır. Bu çalışmanın çıkış noktası, kampüs ölçeğinde evrensel tasarımın çoğu zaman tekil çözümler (rampa, asansör, işaretleme vb.) üzerinden ele alınmasına karşın, kullanıcı deneyiminin dolaşım, algılanabilirlik, güvenlik, esneklik ve mekânsal konfor gibi birbiriyle ilişkili bileşenlerle kurulduğu varsayımıdır. Bu çerçevede İstanbul Atlas Üniversitesi, farklı işlevlerin (karşılama–sosyal alanlar–öğrenme ortamları–laboratuvar–toplanma mekânı–spor alanı) aynı yapı bütününde bir araya gelmesi nedeniyle, evrensel tasarım ilkelerinin farklı mekânsal tipolojilerde nasıl performans gösterdiğini görünür kılan temsil gücü yüksek bir vaka olarak değerlendirilmiştir. Çalışma üç temel sonuca işaret etmektedir: İlk olarak, kampüste kapsayıcılığı zayıflatan başlıca sorun tek tek mekânlardan çok mekânlar arasındaki erişim sürekliliğinde ortaya çıkmaktadır. İkinci olarak, kot farkları, sahne erişimi, servis hattı ve turnike gibi eşik noktalar evrensel tasarım performansını belirleyen kritik alanlardır. Üçüncü olarak, çok duyulu yönlendirme ve algılanabilir bilgi sistemleri, fiziksel erişim kadar önemli bir kapsayıcılık ölçütü olarak öne çıkmaktadır.

Tipoloji karşılaştırmasıyla süreklilik problemi: Çalışma, aynı kampüs içinde farklı mekân tiplerinin (kamusal karşılama, sosyal alan, öğrenme, laboratuvar, oditoryum, spor) evrensel tasarım performansını birlikte ele alarak, literatürde sık görülen "tek mekân/tek müdahale" odaklı değerlendirmelerin ötesinde, kapsayıcılığın kampüs ölçeğinde süreklilik gerektirdiğini somutlaştırmaktadır.

Eşik mekânların kritikliği: Bulgular, erişilebilirlik sorunlarının çoğunlukla büyük ölçekli plan kararlarından değil; kot geçişleri, sahne erişimi, servis hattı gibi "küçük ama belirleyici" eşiklerde yoğunlaştığını göstererek, evrensel tasarım tartışmasına mikro-mekânsal kırılma noktaları üzerinden açıklayıcı bir perspektif eklemektedir.

Algılanabilir bilgi ve çok-duyulu yönlendirme vurgusu: İşaretleme eksikliği, işitsel uyarıcıların yokluğu ve Braille/çok-duyulu sistemlerin bulunmaması; evrensel tasarımın yalnız fiziksel erişimle ölçülemeyeceğini, bilgiye erişim ve yönlenme boyutunun kampüs deneyiminin temel bileşeni olduğunu ortaya koymaktadır. Bu yönüyle çalışma, eğitim yapılarında evrensel tasarım değerlendirmelerinin yalnızca fiziksel erişim ölçütleriyle değil, kullanıcı deneyimi sürekliliği ve mekânlar arası geçişlerin niteliği üzerinden de ele alınması gerektiğini göstermektedir. Sonuç olarak bu araştırma, evrensel tasarımın kampüs ortamında "tekil düzenleme" değil, mekânlar arası ilişkilerle kurulan sistemsel bir performans olduğunu göstermektedir. İstanbul Atlas Üniversitesi vakası üzerinden geliştirilen değerlendirme, hem mekânsal tasarım kararlarının kullanıcı grupları üzerindeki etkisini görünür kılmakta hem de eğitim yapılarında kapsayıcılığın; erişim, güvenlik, bilgi sistemleri ve pedagojik esneklik bileşenlerini birlikte ele alan bütüncül, kampüs ölçekli ve süreklilik odaklı bir yaklaşımla ele alınması gerektiğini ortaya koymaktadır.

Kaynakça

Arthur, P., & Passini, R. (1992). *Wayfinding: People, signs, and architecture*. McGraw-Hill.
Bianco, L. (2020). Universal design: from design philosophy to applied science. *Journal of Accessibility and Design for All*, 10 (1), 70–97.

Burgstahler, S. (Ed.). (2015). Universal Design in Higher Education: From Principles to Practice (2nd ed.). Harvard Education Press.

Bulut, B., & Halaç, H. (2023). *Üniversitelerde evrensel tasarım yaklaşımı çalışmaları üzerine sistematik literatür analizi. Uluslararası Sosyal Bilimler Akademik Araştırmalar Dergisi, 7(1), 74-91.*

Dostoğlu, N., Şahin, E. ve Taneli, Y. (2009). Tasarıma kapsayıcı yaklaşım: herkes için tasarım evrensel tasarım: tanımlar, hedefler, ilkeler. Mimarlık Dergisi, 347, 23-27.

Mace, R. L. (1998). Universal design in housing. *Assistive Technology, 10*(1), 21–28.

Mace, R. L., Hardie, G. J., & Place, J. P. (1991). *Accessible environments: Toward universal design.* Center for Universal Design, North Carolina State University.

Oblinger, D. G. (Ed.). (2006). *Learning spaces.* EDUCAUSE.

Olodeoku, M., Alokun, A., Alagbe, O., Egwabor, J., & Buseri, J. (2024). Exploring universal design principles in the built environment: an empirical review. *African Journal of Environmental Sciences and Renewable Energy*, 16, 84–98.

Steinfeld, E., & Maisel, J. (2012). *Universal Design: Creating Inclusive Environments*. Wiley, 2012.
Tutal, O. (2018), Üniversite Yerleşkeleri ve Erişilebilirlik, Uluslararası Araştırmalar Dergisi, 2018/6:15, 753-775.

Yükseköğretim Kurulu. (2025). *Engelsiz Üniversite Ödülleri Uygulama Usul ve Esasları.* Ankara: YÖK.

Teşekkür

Ders kapsamında yaptıkları özverili analizlerle bu yayının oluşmasını sağlayan mezun öğrencilerimize gönülden teşekkür ederiz.

Kendin Yap (Dıy) Tasarımın Airbnb Deneyimlerine Etkisi: Konuk Algısı ve Tercih Kriterleri Üzerine Fenomenolojik Bir İnceleme

The Impact Of Do it Yourself (Dıy) Design On Airbnb Experiences: A Phenomenological Study On Guest Perceptions And Preference Criteria

İ. CAN KART [1, *], M. A. ALTIN [2] [1] Eskişehir Teknik Üniversitesi, İçmimarlık

Özet: *Airbnb gibi kısa süreli konaklama platformlarının yaygınlaşması, konukların mekânsal tercihleri ve konaklama deneyimlerinde önemli değişimlere neden olmuştur. Bu süreçte, iç mekân tasarımı konukların tercihlerini ve deneyimlerini şekillendiren temel etkenlerden biri haline gelmiştir. Bu çalışma, Antalya bölgesindeki yüksek puanlı Airbnb konaklama birimlerinde, alternatif bir tasarım yaklaşımı olan "Kendin Yap" uygulamalarının konuk deneyimi üzerindeki rolünü ve konuk algısındaki yerini fenomenolojik bir perspektifle incelemektedir. Araştırmada, tasarım nitelikleri bakımından farklılaşan üç konaklama birimi seçilmiş; ilan görselleri, kullanıcı yorumları ve toplam 12 katılımcı ile yapılan yarı yapılandırılmış yüz yüze görüşmeler yoluyla veri toplanmıştır. Elde edilen bulgular, konuk tercihlerinde estetik, konfor ve görsel uyumun belirleyici olduğunu göstermektedir. Kendin Yap uygulamaların algılanışı ise çeşitlilik arz etmektedir; katılımcıların bir kısmı bu unsurları "özgünlük" ve "samimiyet" kaynağı olarak görüp "ev hissi" ile ilişkilendirirken, diğerleri fark etmemekte veya önemsiz bulmaktadır. Önemli bulgulardan biri de amatörce uygulanan DIY müdahalelerin zaman zaman işlevsellik ve güvenlik sorunlarına yol açabildiğidir. Sonuç olarak bu çalışma, iç mekân tasarımının Airbnb deneyimindeki kritik rolünü vurgulayarak, DIY pratiklerinin konuk memnuniyeti üzerindeki potansiyelini ve sınırlarını tartışmaktadır.*

Anahtar Kelimeler: *Airbnb, DIY (Kendin Yap), Konuk Deneyimi, Paylaşım Ekonomisi, Fenomenolojik Yaklaşım.*

Abstract: *The widespread adoption of short-term accommodation platforms such as Airbnb has led to significant changes in guests' spatial preferences and accommodation experiences. Within this context, interior design has become one of the key factors shaping guests' choices and overall experiences. This study examines the role of "Do-It-Yourself" (DIY) practices—an alternative design approach—in guest experiences and perceptions within highly rated Airbnb accommodations in the Antalya region, from a phenomenological perspective. The research focuses on three accommodation units that differ in their design characteristics. Data were collected through an analysis of listing visuals, user reviews, and semi-structured face-to-face interviews conducted with a total of 12 participants. The findings indicate that aesthetics, comfort, and visual coherence are decisive factors in guests' accommodation preferences. Perceptions of DIY practices vary among participants: while some associate these elements with "authenticity," "warmth," and a sense of "feeling at home," others do not notice them or consider them insignificant. One of the notable findings is that amateur DIY interventions can occasionally lead to issues related to functionality and safety. Overall, this study highlights the critical role of interior design in the Airbnb experience and discusses both the potential and the limitations of DIY practices in relation to guest satisfaction.*

Keywords: *Airbnb, DIY (Do It Yourself), Guest Experience, Sharing Economy, Phenomenological Approach.*

Corresponding author: 1 İzem Can Kart | Eskişehir Technical University | icmimarizemcan@gmail.com
2 Mehmet Ali Altın | Eskişehir Technical University

Giriş

Son yıllarda konaklama sektörü, dijitalleşmenin hızlanması ve tüketicilerin deneyim odaklı beklentilerinin artmasıyla önemli bir dönüşüm sürecine girmiştir. Tussyadiah ve Pesonen, (2016)'ya göre bu dönüşüm sonucunda gezginler artık geleneksel otel hizmetlerinden ziyade eşsiz, yerel ve otantik deneyimler aramaktadır. Geleneksel konaklama anlayışının sunduğu standartlaşmış hizmetler, kişiselleştirilmiş ve özgün deneyim arayışındaki modern kullanıcı profili için yetersiz kalmaya başlamıştır. Bu dönüşümün önemli aktörlerinden biri olan Airbnb, Guttentag (2013)'e göre başarısını; sunduğu maliyet avantajı, ev konforu ve turistlerin arzuladığı yerel deneyim gibi parametrelere dayandırmaktadır. Mody, Suess ve Lehto, (2017) ise Airbnb başarısını konaklama hizmetlerinin ötesine geçerek misafir deneyimini stratejik planlarının merkezine koymasıyla ilişkilendirmektedir. Airbnbler bu bağlamda, bireylerin kişisel mekânlarını geçici konaklama birimlerine dönüştürerek konaklama deneyimini hizmet temelli bir yapıdan "yaşam deneyimi"ne dönüştüren alternatif bir model sunmaktadır.

Airbnb konaklama birimleri, lüks dairelerden minimalist stüdyolara ve ev sahiplerinin bireysel üretimleriyle şekillenen DIY (Do It Yourself / Kendin Yap) tasarımlara kadar geniş bir çeşitlilik göstermektedir. Geleneksel konaklama tesisleri yıldız sistemi ve hizmet kalitesi gibi nesnel kriterlerle sınıflandırılırken, Airbnb birimleri daha çok tasarım kimliği, özgünlük ve kişisel dokunuşlar gibi deneyimsel nitelikler üzerinden değerlendirilmektedir. Bu durum, Airbnb'nin konaklama literatüründe nasıl konumlandırılması gerektiğine dair tartışmaları beraberinde getirmektedir (Dolnicar, 2019). Otellerden ayrışan özellikleriyle tanınan Airbnb konaklama birimlerinin, "paylaşım ekonomisi" kavramı içindeki yeri ise, özellikle "paylaşım" kavramının anlamı üzerinden ayrı bir tartışma alanı oluşturmaktadır. Başlangıçta ev sahiplerinin kendi yaşam alanlarını misafirlerle paylaşmasına dayanan bir model olarak ortaya çıkan Airbnb, günümüzde bu ilk motivasyonun ötesine geçerek bağımsız ve profesyonelleşmiş bir konaklama sektörüne dönüşmüştür.

Son yıllarda Airbnb birimlerinde, ev sahiplerinin sınırlı bütçelerle gerçekleştirdiği yaratıcı DIY müdahalelerin yaygınlaştığı görülmektedir. Kuznetsov ve Paulos, (2010) DIY pratiğini, ücretli profesyonellerin yardımı olmadan nesnelerin yaratılması, değiştirilmesi veya onarılması olarak tanımlamaktadır. Burada amaç para tasarrufu sağlamak ve çoğunlukla geri dönüştürmek veya yenilemektir. Profesyonel tasarım desteği olmaksızın bireysel emekle üretilen bu uygulamalar; estetik tercihlerin ötesinde maliyet verimliliği, sürdürülebilirlik ve mekâna duygusal bağ kurma gibi çok katmanlı anlamlar taşımaktadır. Wolf ve McQuitty, (2011) de DIY pratiklerini sadece ekonomik bir tasarruf aracı olarak değil, aynı zamanda kimlik geliştirme, güçlenme ve yaratıcılık sağlayan bir "prosumption" (üretici-tüketici) biçimi olarak tanımlamaktadır. Nieuwland ve van Melik, (2018) ise farklı bir bakış açısı ile Airbnblerin negatif sonuçlarının üzerinde durmuş, yerel ekonomiye katkı sağlarken aynı zamanda konut yetersizliği, kira artışları ve mahalle kültürünün bozulması gibi olumsuz sonuçlara yol açtığını vurgulamıştır.

Mevcut araştırmalar Airbnblerin olumlu ve olumsuz yanlarını ele alırken, konuk deneyimi üzerindeki etkisi ve deneyimlerin incelenmesi gibi konuların yeterince ele alınmadığı tespit edilmiştir. Mevcut çalışmalar çoğunlukla Airbnb'nin sosyo-ekonomik etkilerine odaklanmakta; DIY tasarımların konukların mekânla kurduğu deneyimsel ve anlamsal ilişki fenomenolojik bir perspektifle incelenmemektedir.

Bu çalışma, Airbnb konaklamalarında DIY tasarım pratiklerinin konukların mekânsal deneyimlerini nasıl şekillendirdiğini Antalya özelinde fenomenolojik bir yaklaşımla incelemeyi amaçlamaktadır. Araştırma, DIY tasarımların konuklar tarafından nasıl algılandığını, mekânsal deneyime olan etkilerini ve Airbnb tercihleri üzerindeki rolünü sorgulamaktadır. Çalışma şu araştırma sorularına odaklanmaktadır: Airbnb konaklamalarında DIY tasarımlar ev sahipleri ve konuklar tarafından nasıl deneyimlenmektedir; DIY tasarımların konukların mekânsal deneyimine etkileri nelerdir; DIY unsurlar, konukların Airbnb tercihlerini nasıl etkilemektedir?

Araştırma, nitel ve fenomenolojik bir desenle kurgulanmış; Antalya'da yer alan üç farklı Airbnb biriminde, ev sahipleri ve konuklarla yarı yapılandırılmış görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Ayrıca mekânsal gözlemler yapılmış, fotoğraflar çekilmiş ve Airbnb platformunda yer alan konuk yorumları destekleyici veri olarak analize dâhil edilmiştir. Elde edilen veriler tematik kodlama yöntemiyle analiz edilerek, konukların DIY tasarımlar aracılığıyla mekâna yükledikleri anlamlar ortaya çıkarılmıştır. Bu çalışma, Airbnb mekânlarını yalnızca fiziksel konaklama alanları olarak değil, konuk deneyiminin ve anlam üretiminin gerçekleştiği deneyimsel tasarım platformları olarak ele alması bakımından önem taşımaktadır. DIY tasarımların konuklarda yarattığı estetik tatmin, işlevsellik algısı ve aidiyet duygusu gibi niteliklerin analiz edilmesi, turizm ve içmimarlık disiplinlerinin kesişiminde özgün bir katkı sunmayı hedeflemektedir.

Airbnb ve Diy Tasarım: Konaklama Mekanlarında Deneyim Odaklı Dönüşüm

Turizm sektörü, 21. yüzyılda küresel ekonomik sistemin en etkili ve dönüştürücü alanlarından biri hâline gelmiştir. Dünya Turizm Örgütü'nün verilerine göre sektör, küresel gayrisafi yurt içi hasılanın yaklaşık %10'unu oluşturmakta ve dünya genelinde her on istihdamdan birini sağlamaktadır. Bu büyüme yalnızca ekonomik ölçekte değil; kentlerin mekânsal organizasyonu, konut politikaları, kullanıcı pratikleri ve tasarım yaklaşımları üzerinde de doğrudan etkiler yaratmaktadır. Gössling, (2017)' göre turizmin etkileri, çoğunlukla kentsel morfoloji üzerinde doğrudan fiziksel dönüşümlerden ziyade, mekânın kullanım biçimleri, tüketim normları ve sürdürülebilirlik algıları üzerinden dolaylı ancak derin yapısal değişimler üretmektedir.

Turizmin mekânsal etkileri, dijitalleşme süreciyle birlikte daha karmaşık bir hâl almıştır. Dijital rezervasyon sistemleri ve paylaşım ekonomisi temelli platformlar, konaklama mekânlarının kullanım biçimlerini köklü biçimde dönüştürmüştür. Konaklama, bu süreçte yalnızca fiziksel bir barınma ihtiyacının karşılandığı bir hizmet olmaktan çıkarak; deneyim, kimlik ve duygu üretimi üzerinden

kurgulanan bir tüketim pratiğine dönüşmüştür. Airbnb gibi platformlar, bu dönüşümün en görünür örneklerinden biri olmuştur. Pine ve Gilmore (2013) işletmelerin artık sadece fiziksel ürünler veya soyut hizmetler sunarak değil, müşterilerde kalıcı izler bırakan unutulmaz etkinlikler tasarlayarak değer yarattığını savunmaktadır.

Literatürde konaklama türleri çoğunlukla geleneksel ve alternatif konaklama biçimleri şeklinde sınıflandırılmaktadır. Oteller, moteller, pansiyonlar ve resortlar geleneksel konaklama kategorisi altında değerlendirilirken; paylaşım ekonomisiyle ortaya çıkan Airbnb, glamping, camping ve benzeri modeller alternatif konaklama türleri arasında yer almaktadır. Ancak Airbnb'nin zaman içerisinde geçirdiği dönüşüm, bu ikili sınıflandırmanın sınırlarını ortaya koymuştur. Guttentag (2013), Airbnb'nin başlangıçta ev paylaşımına dayalı alternatif bir model olarak ortaya çıktığını; ancak zamanla profesyonelleşen işletmeler, çoklu mülk sahipliği ve otel benzeri hizmetler ile hibrit bir yapıya evrildiğini belirtmektedir. Bu nedenle Airbnb'nin yalnızca "alternatif" bir konaklama biçimi olarak tanımlanması, platformun güncel mekânsal ve deneyimsel etkilerini açıklamakta yetersiz kalmaktadır.

Airbnb, 2007 yılında bireylerin kendi yaşam alanlarını kısa süreli olarak kiraya verebildiği bir dijital platform olarak kurulmuştur. Platformun temel söylemlerinden biri olan "Belong Anywhere", Airbnb'nin barınma hizmetinin ötesinde aidiyet, yerellik ve deneyim üretme iddiasını yansıtmaktadır. Hawlitschek vd., (2018)'e göre Airbnb'nin aidiyet ve yerellik iddiaları, platformun kendisini idealist bir paylaşım hareketinin parçası olarak pazarlama stratejisinin merkezinde yer almaktadır. Bu yaklaşım, Airbnb'yi Booking.com veya Agoda gibi standartlaştırılmış otel hizmetlerini ön plana çıkaran platformlardan ayırmaktadır. Airbnb'de mekân; tasarım dili, ev sahibinin kişisel anlatısı ve yerel bağlam üzerinden özgün bir deneyim alanı olarak kurgulanmaktadır.

Bu deneyim temelli yaklaşım, Airbnb'nin kategorizasyon sisteminde de belirgin biçimde görülmektedir. Geleneksel yıldız derecelendirme sistemleri yerine "Tasarım Evler", "Tiny House", "Ağaç Evler", "Tarihi Evler" ve "Sıra Dışı Mekânlar" gibi kategoriler, fiziksel donanım kadar estetik, atmosfer ve duygu durumunu da merkeze almaktadır. Airbnb Plus, Superhost ve Airbnb Luxe gibi etiketler ise kullanıcı deneyimine dayalı dijital itibar mekanizmaları aracılığıyla kalite algısı oluşturmaktadır. Bu yapı, deneyim ekonomisi ve postmodern tüketim kuramlarıyla doğrudan ilişkilidir. Bu noktada Airbnb mekânlarının tasarım pratikleri ile Kendin Yap (Do It Yourself – DIY) yaklaşımı arasında güçlü bir ilişki kurulmaktadır. DIY, bireylerin profesyonel destek almaksızın üretim süreçlerine doğrudan katılmasını esas alan; katılımcı ve demokratik tasarım anlayışlarıyla örtüşen bir yaklaşım olarak tanımlanmaktadır. Tarihsel olarak Arts & Crafts hareketine dayanan DIY düşüncesi, endüstriyel seri üretime karşı bireysel yaratıcılığı, el emeğini ve kullanıcı katılımını savunmuştur. Attfield, (2000) tasarımın sadece profesyonel bir endüstriyel faaliyet değil, aynı zamanda bireylerin el emeği, kişisel anlamlandırma ve sahiplenme yoluyla gündelik hayatın içinde gerçekleştirdiği yaratıcı bir eylem olduğunu savunmaktadır. II. Dünya Savaşı sonrası dönemde ekonomik zorunluluklarla yaygınlaşan DIY

pratikleri, 1950'li yıllardan itibaren medya ve popüler kültür aracılığıyla daha geniş kitlelere ulaşmıştır. (Gelber, 1997).

Mimarlık ve içmimarlık disiplinlerinde DIY, kullanıcıyı pasif bir tüketici konumundan çıkararak mekânsal karar alma süreçlerine dâhil eden bir yaklaşım sunmaktadır. Sanoff (1999), kullanıcı katılımının mekânsal aidiyet ve memnuniyet üzerindeki etkisini vurgularken; Atkinson (2006) DIY'i proaktif, reaktif, gerekli ve yaşam tarzı müdahaleler olarak sınıflandırarak, kullanıcıların mekâna farklı ölçeklerde nasıl müdahale ettiğini açıklamaktadır. Dijital platformlar ve sosyal medya ise DIY uygulamalarının görünürlüğünü artırarak kolektif öğrenme ortamlarını güçlendirmiştir.

Airbnb mekânlarında DIY tasarım uygulamaları, ev sahibinin kişisel hikâyesini, kültürel arka planını ve yaşam tarzını yansıtan öğeler aracılığıyla mekânsal otantisiteyi güçlendirmektedir. Guttentag (2019), Airbnb'nin sadece bir konaklama alanı değil, aynı zamanda duygusal bağların kurulabildiği, sıcaklık, arkadaşlık ve aidiyet hissinin ön planda olduğu özgün bir deneyim alanı yaratmayı hedeflediğini vurgulamaktadır. Norman'ın (2004) duygusal tasarım kuramı, nesnelerin sadece işlevsel araçlar olmadığını, kullanıcılarla derin ve anlamlı bağlar kurduğunu savunur. Norman (2004) el yapımı nesnelerin ve kişisel dokunuşların kullanıcı ile mekân arasında anlamlı bir ilişki kurduğunu ortaya koymaktadır. Bu bağlamda DIY ürünler, Airbnb mekânlarını yalnızca işlevsel alanlar değil; anlatısal ve deneyimsel mekânlar hâline getirmektedir. Bununla birlikte DIY tasarımın Airbnb deneyimindeki rolü yalnızca olumlu yönleriyle ele alınmamaktadır. Profesyonel denetimden yoksun müdahaleler, işlevsellik, güvenlik ve estetik bütünlük açısından sorunlar yaratabilmektedir (TÜRKSTANDARD, 2022). Zervas vd., (2017) ise Airbnb'nin geleneksel konaklama sektörü için "mükemmel olmayan ancak güçlü" bir alternatif haline geldiğini savunurken, aynı zamanda aşırı bireyselleştirilmiş mekânların, bazı kullanıcılar için konfor algısını azaltabileceğini belirtmektedirler. Wachsmuth ve Weisler, (2018)'e göre Airbnb'nin yaygınlaşması, konut piyasalarında fiyat artışı, yerel halkın yerinden edilmesi ve yasal belirsizlikler gibi mekânsal ve toplumsal sorunları da beraberinde getirmiştir. Konut alanlarının "fiili otel bölgelerine" dönüşmesi, mahalle sakinleri için güvenlik endişeleri, gürültü ve topluluk bağlarının zayıflaması, mülk sahiplerinin, birimi Airbnb'ye dönüştürmek için mevcut kiracıları tahliye etmesi gibi sorunlara yol açmaktadır.

Sonuç olarak literatür, Airbnb ve DIY tasarım ilişkisini kullanıcı merkezli, deneyim temelli ve alternatif mekânsal üretim biçimleri üzerinden ele almaktadır. DIY uygulamalar, Airbnb mekânlarında estetik, duygusal ve kültürel değerler üretirken; bu ilişkinin sürdürülebilirliği işlevsellik, güvenlik ve mekânsal bütünlüğün korunmasına bağlıdır. Bu çalışma, Airbnb'deki DIY tasarım uygulamalarının kullanıcı deneyimi üzerindeki etkilerini nitel bir araştırma çerçevesinde inceleyerek, bu ilişkinin mekânsal ve deneyimsel boyutlarını ortaya koymayı amaçlamaktadır.

Özgün Çalışma

Bu araştırma, Airbnb konaklama birimlerinde kullanılan DIY (Kendin Yap) tasarım uygulamalarının konuk deneyimleri üzerindeki etkisini incelemeyi amaçlamaktadır. Çalışma nitel araştırma yaklaşımıyla kurgulanmış olup veri toplama yöntemi olarak yarı yapılandırılmış yüz yüze görüşmeler kullanılmıştır. Araştırmanın veri kaynaklarını literatür taraması, Airbnb internet sitesinde yer alan görseller ve kullanıcı yorumları ile ev sahipleri ve konuklarla gerçekleştirilen görüşmeler oluşturmaktadır. Literatür incelemesi doğrultusunda turizm, konaklama türleri, Airbnb ve DIY tasarım kavramlarına ilişkin kuramsal çerçeve oluşturulmuş ve bu doğrultuda görüşme soruları geliştirilmiştir. Araştırma, Airbnb kullanımının yaygın olduğu Antalya ilinde gerçekleştirilmiştir. Ön inceleme sürecinde yaklaşık 30 Airbnb birimi değerlendirilmiş, belirlenen kriterlere uygun ve yüksek kullanıcı puanına sahip üç farklı Airbnb birimi araştırmaya dâhil edilmiştir. Bu birimler tasarım yaklaşımları (profesyonel/amatör) ve işletme biçimleri (bireysel/kurumsal) bakımından çeşitlilik göstermektedir. Her bir birim için bir ev sahibi ve üç konuk ile görüşülerek toplam 12 katılımcıya ulaşılmıştır. Pilot görüşmeler bir ev sahibi ve bir konuk ile gerçekleştirilmiş, elde edilen geri bildirimler doğrultusunda görüşme soruları revize edilmiştir. Yarı yapılandırılmış görüşmeler ses kaydı alınarak yapılmış, ortalama 45 dakika ile 1 saat arasında sürmüş ve tüm kayıtlar yazıya aktarılmıştır. Ayrıca konaklama birimlerinin mekânsal özelliklerini belgelemek amacıyla fotoğraflar çekilmiş ve Airbnb platformundaki kullanıcı yorumları da analize dâhil edilmiştir. Elde edilen veriler MAXQDA programı kullanılarak fenomenolojik tematik analiz yöntemiyle analiz edilmiş, katılımcıların DIY tasarım uygulamalarına yönelik algı ve deneyimleri temalar altında kodlanarak bulgular doğrudan alıntılarla desteklenmiştir.

Bulgular ve Tematik Analiz

Bu bölümde, Antalya ilinde yer alan üç farklı Airbnb konaklama biriminde gerçekleştirilen yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen bulgular sunulmaktadır. Araştırma, fenomenolojik yaklaşım doğrultusunda kurgulanmış olup, katılımcıların Airbnb konaklama deneyimlerini ve bu deneyimler içinde iç mekânda yer alan DIY (Kendin Yap) tasarım uygulamalarını nasıl algıladıklarını anlamayı amaçlamaktadır. Görüşmelerden elde edilen veriler MAXQDA programı aracılığıyla analiz edilmiş; açık kodlama ve tematik gruplama aşamalarından sonra altı ana tema belirlenmiştir. Bu temalar, katılımcıların tamamının anlatılarından elde edilmiş olup, ev sahibi ve konuk ayrımı yapılarak değerlendirilmiştir. Analiz sürecinde, katılımcıların daha önceki Airbnb konaklama deneyim sayılarının, DIY tasarım unsurlarını fark etme, anlamlandırma ve değerlendirme biçimlerini etkilediği görülmüştür. Bu nedenle bulgular, yalnızca mekânsal özellikler üzerinden değil; deneyim birikimi ile kurulan ilişki üzerinden de ele alınmıştır.

Üretim ve Öz-Yeterlilik Teması

Bu tema, Airbnb ev sahiplerinin tasarım ve üretim süreçlerine doğrudan katılarak mekân üzerinde denetim, tatmin ve kimlik geliştirmelerini ortaya koymaktadır. Katılımcılar, DIY uygulamalarını yalnızca ekonomik bir zorunluluk olarak değil; "kendim yaptım" gururu, yaratıcılık ve kişisel ifade aracı olarak deneyimlemiştir. İhtiyaçtan doğan reaktif DIY pratikleri zamanla duygusal tatmin sağlayan üretim biçimlerine evrilirken, mimar gibi tasarım bilgisine sahip ev sahiplerinde bu süreç proaktif DIY anlayışıyla bilinçli ve kimliksel bir üretime dönüşmüştür. Ev sahipleri, maliyet tasarrufu, esneklik ve hızlı çözüm üretme gibi nedenlerle üretim sürecinde aktif rol üstlenmiş; IKEA ürünlerinin montajı, mobilya yenileme ve el emeği ürünler gibi uygulamalarla mekân üzerinde fiziksel ve zihinsel kontrol sağlamıştır. Aile ve yakın çevreyle yürütülen kolektif üretim pratikleri ise, süreci bireysel bir çabadan çıkararak sosyal ve paylaşımcı bir deneyime dönüştürmüştür. Konuklar açısından bu DIY müdahaleler, mekâna samimiyet, özgünlük ve sıcaklık katmış; bazıları tarafından bilinçli ve olumlu bir tasarım tercihi olarak algılanırken, bazıları tarafından geçicilik ve dayanıklılık bağlamında eleştirilmiştir. Sonuç olarak bu tema, DIY uygulamalarının Airbnb bağlamında yalnızca ekonomik bir strateji değil, özyeterlilik, kimlik ve deneyimsel değer üreten bir tasarım pratiği olduğunu göstermektedir.

Kimlik ve İfade Teması

Bu tema, Airbnb mekânlarının yalnızca işlevsel konaklama alanları değil, ev sahiplerinin kişisel geçmişlerini, yaşam tarzlarını ve kimliklerini yansıttıkları anlatı mekânları olarak kurgulandığını ortaya koymaktadır. Katılımcılar, DIY uygulamalarını estetik bir tercih olmanın ötesinde, "bizden bir şey olsun" düşüncesiyle kimlik ve ifade aracı olarak kullanmıştır. Aileden kalan eşyaların yeniden değerlendirilmesi, el emeği ürünlerin sergilenmesi ve kişisel uğraşların mekâna dâhil edilmesi, konutu anonim bir birimden çıkararak karakter sahibi bir mekâna dönüştürmüştür. Ev sahipleri arasında bu ifade biçimleri farklılaşmaktadır. Ev sahibi A'da kişisel geçmiş, el emeği ve yerellik arayışı öne çıkarken; ev sahibi B'de profesyonel tasarım kimliği ve kontrol duygusu belirleyici olmuştur. Ev sahibi C'de ise kültürel ya da kişisel anlatıdan ziyade görsel bütünlük, pratiklik ve standart estetik anlayışı baskındır. Konuklar da bu farkları algılamış; bazı mekânları "kimlikli ve yaşanmış", bazılarını ise "iyi tasarlanmış ancak anonim" olarak değerlendirmiştir. Bu algı farklılıkları, konukların mesleki arka planları ve estetik duyarlılıklarıyla da ilişkilidir. Fenomenolojik açıdan bakıldığında, tema bireyin kimliğini ve yaşam öyküsünü mekânsal forma dönüştürme çabasını görünür kılmaktadır. Ancak ev sahiplerinin yerellik ve kültürel temsiliyete dair söylemleri güçlü olsa da bu niyetin mekânsal karşılığının çoğu zaman sınırlı ve sembolik düzeyde kaldığı görülmüştür. Sonuç olarak, Kimlik ve İfade Teması, Airbnb mekânlarının konaklama işlevinin ötesine geçerek bireysel kimliğin ifade edildiği alanlara dönüştüğünü; ancak bu ifadenin derinliği ve kültürel görünürlüğünün ev sahibinin yaklaşımına bağlı olarak değiştiğini göstermektedir.

Risk, Profesyonellik ve Güvenlik Teması

Bu tema, Airbnb mekânlarında profesyonel bilgi, amatör üretim ve kullanıcı güvenliği arasındaki hassas dengenin nasıl kurulduğunu ortaya koymaktadır. Ev sahipleri, tasarım ve uygulama süreçlerinde çoğu zaman bilinçli bir "amatörlük" hâli sergilemiş; özellikle mimar olan katılımcılarda profesyonel uzmanlık, kişisel üretim ve deneyimsel katılımla harmanlanmıştır. Bu durum, profesyonel–amatör sınırlarının bulanıklaştığı hibrit bir üretim biçimine işaret etmektedir. Buna karşın, birçok ev sahibi güvenlik, denetim ve bakım sorumluluğunu açık biçimde vurgulamış; ruhsat, tesisat kontrolü, kaçış planları ve düzenli bakım gibi uygulamalarla özgür üretimi sorumluluk bilinciyle dengelemiştir. Böylece Airbnb, yalnızca kişisel yaratıcılığın alanı değil, aynı zamanda işletim ve güvenlik yükümlülüklerinin taşındığı bir konaklama pratiği olarak ele alınmıştır. Konuklar ise bu dengeyi farklı biçimlerde algılamıştır. Bazıları amatör dokunuşları samimi ve "karakterli" bulurken, diğerleri aynı unsurları bakımsızlık veya risk göstergesi olarak değerlendirmiştir. Profesyonel tasarım, konfor ve güven duygusunu artırırken; bazı konuklarda duygusal mesafe ve "steril" bir atmosfer algısı yaratmıştır. Aşırı kişiselleştirilmiş mekânlar ise kimi kullanıcılar için yabancılaşma hissine yol açmıştır. Ayrıca dijital ortamda sunulan fotoğraflar ve yorumlar, konukların güven algısında belirleyici olmuştur. Sonuç olarak bu tema, Airbnb sisteminde özgürlük ile sorumluluk, amatörlük ile profesyonellik ve yaratıcılık ile güvenlik arasındaki sınırların net olmadığını göstermektedir. Ev sahipleri bu sınırları farklı biçimlerde kurarken, konuk deneyimi de bu tercihlere bağlı olarak değişmekte; böylece Airbnb, çok katmanlı ve algıya dayalı bir mekânsal deneyim alanı olarak ortaya çıkmaktadır.

Deneyim ve Algı Teması

Bu tema, Airbnb konuklarının mekânla kurdukları ilişkinin yalnızca fiziksel konforla sınırlı olmadığını; duygusal, estetik ve algısal boyutların deneyimi belirleyici biçimde şekillendirdiğini göstermektedir. Konukların büyük bölümü mekânı "ev gibi", samimi ve doğal olarak tanımlamış; aidiyet hissi, profesyonel kusursuzluktan ziyade insani dokunuşlar ve yaşanmışlık algısıyla ilişkilendirilmiştir. Küçük kusurlar ve el emeği detaylar, çoğu katılımcı tarafından yapaylıktan uzak, sıcak ve güven veren unsurlar olarak değerlendirilmiştir. DIY uygulamaları, konuklar açısından yalnızca görsel bir tercih değil; ev sahibinin emeğini, özenini ve kişisel katkısını hissettiren duygusal bir değer üretmiştir. Yerel malzeme kullanımı, el işi öğeler ve özgün detaylar, mekânın otantik ve karakterli algılanmasını güçlendirmiştir. Buna karşılık, aşırı profesyonel ve "steril" tasarlanmış mekânlar bazı konuklarda duygusal mesafe ve yabancılaşma hissi yaratmıştır. Konfor algısı, kullanıcı profiline göre farklılaşmıştır: orta yaş ve teknik meslek grupları düzen, sessizlik ve işlevselliği öncelerken; genç ve deneyimli Airbnb kullanıcıları özgünlük, karakter ve estetik deneyimi daha fazla önemsemiştir. Ayrıca konukların deneyim sıklığı arttıkça, DIY unsurlarını fark etme ve emeği anlamlandırma düzeylerinin yükseldiği görülmüştür. Fiyat–değer değerlendirmelerinde ise, duygusal tatmin ve samimiyet algısı, fiziksel koşullar kadar belirleyici olmuştur. Sonuç olarak bu tema, Airbnb deneyiminin özünde "ev hissi", doğallık ve emek algısının yer aldığını; konukların mekânı yalnızca bir konaklama alanı değil, duygusal ve estetik bir deneyim sahnesi olarak yaşadıklarını ortaya koymaktadır.

Dijitalleşme ve Görünürlük Teması

Bu tema, Airbnb'nin yalnızca bir konaklama ve rezervasyon platformu değil, aynı zamanda görünürlük, paylaşım ve öğrenme odaklı dijital bir ekosistem olarak işlediğini ortaya koymaktadır. Ev sahipleri, konutlarını fiziksel mekân olmanın ötesinde dijital bir vitrin ve kişisel marka alanı olarak kurgulamış; tasarım kararlarını platformun görsel standartları, beğeni kültürü ve sosyal medya etkileşimi doğrultusunda şekillendirmiştir. Katılımcılar, Airbnb'nin fotoğraf rehberleri ve içerik yönlendirmelerinin mekânsal düzenlemelerde belirleyici olduğunu belirtmiş; "aydınlık", "fotojenik" ve "paylaşılabilir" estetik anlayışı öne çıkmıştır. Bu süreçte Instagram, Pinterest ve YouTube gibi dijital mecralar, ilham alma, öğrenme ve yeniden üretim alanları olarak işlev görmüş; bireysel tasarım pratikleri kolektif bir öğrenme döngüsüne dönüşmüştür. Dijital görünürlük, aynı zamanda ekonomik karşılık üreten bir unsur hâline gelmiş; ilgi çekici görseller rezervasyon ve etkileşimi artırmıştır. Konuklar açısından mekân, yalnızca deneyimlenen değil, aynı zamanda temsil edilen ve paylaşılan bir sahneye dönüşmüştür. Özellikle genç kullanıcılar için "Instagramlanabilirlik" deneyimin önemli bir parçası olurken; daha ileri yaş grupları estetikten ziyade konfor ve işlevselliği önceliklendirmiştir. Bu farklılık, dijital kültürün kullanıcı beklentilerini dönüştürdüğünü göstermektedir. Sonuç olarak, Dijitalleşme ve Görünürlük Teması, Airbnb mekânlarının fiziksel ve dijital düzlemlerde eş zamanlı var olan melez alanlar hâline geldiğini ortaya koymaktadır. Ev sahipleri tasarımı görünürlük ve markalaşma aracı olarak kullanırken, konuklar deneyimi görsel paylaşımlar yoluyla yeniden üretmekte; böylece Airbnb, çağdaş dijital kültürde mekân, kimlik ve deneyimin iç içe geçtiği bir etkileşim pratiğine dönüşmektedir.

Sürdürülebilirlik ve Toplumsal Bilinçlenme Teması

Bu tema, Airbnb bağlamında DIY pratiklerinin çevresel farkındalık, etik sorumluluk ve kolektif üretim bilinciyle nasıl kesiştiğini ortaya koymaktadır. Ev sahipleri için sürdürülebilirlik, yalnızca estetik veya ekonomik bir tercih değil; yeniden kullanım, onarım ve dönüştürme üzerinden şekillenen bilinçli bir yaşam ve üretim pratiği olarak öne çıkmıştır. Eskimiş mobilyaların yenilenmesi, mevcut eşyaların atılmak yerine dönüştürülmesi ve üretimin zamana yayılan bir süreç olarak ele alınması, tüketim odaklı tasarım anlayışına alternatif bir duruşu temsil etmektedir. Bazı katılımcılar için bu yaklaşım, açıkça etik bir sorumluluk olarak tanımlanmıştır. "İsraf olmasın" söylemi, özellikle gündelik bakım ve ev emeğiyle birleşerek sürdürülebilirliği toplumsal ve vicdani bir bilinç düzeyine taşımıştır. Bu pratikler, Arts & Crafts, Make Do and Mend ve Punk kültürü gibi tarihsel akımların üretimi ahlaki ve ideolojik bir eylem olarak gören yaklaşımıyla paralellik göstermektedir. Böylece bireysel DIY uygulamaları, kültürel süreklilik içinde konumlanan çağdaş örnekler hâline gelmiştir. Kolektif üretim ve imece benzeri işbirlikleri, sürdürülebilirliğin sosyal boyutunu güçlendirmiş; üretim süreci yalnızca fiziksel bir iş değil, paylaşım ve dayanışma deneyimi olarak anlam kazanmıştır. Konuklar ise bu tür mekânları çoğunlukla "doğal", "sade" ve "insani" olarak değerlendirmiş; çevresel duyarlılığı deneyimin değerini artıran bir unsur olarak algılamıştır. Ancak bazı kullanıcılar, özellikle teknik bakış açısına sahip olanlar, yeniden kullanımı estetik eskimeyle ilişkilendirmiştir. Sonuç olarak bu tema, Airbnb mekânlarında DIY pratiklerinin ekolojik, etik ve toplumsal boyutlarını görünür kılmaktadır. Sürdürülebilirlik, bireysel üretimle kolektif değerler arasında

kurulan bir bağa dönüşmüş; mekân, yalnızca konaklama alanı değil, çevresel sorumluluk ve kültürel dayanışmanın somutlaştığı bir deneyim alanı olarak anlam kazanmıştır.

Araştırmadan elde edilen bulgular, Airbnb bağlamında uygulanan DIY pratiklerinin yalnızca estetik ya da ekonomik bir tercih olmadığını; öz-yeterlilik, kimlik inşası, samimiyet, emek ve sürdürülebilirlik gibi çok katmanlı anlamlar taşıdığını göstermektedir. Ev sahipleri açısından en baskın temalar "Üretim ve Öz Yeterlilik", "Kimlik ve İfade" ile "Sürdürülebilirlik ve Toplumsal Bilinçlenme" olmuştur. "Kendim yaptım" gururu, yerellik ve kolektif üretim gibi kodlar, mekânın kişisel bir ifade ve aidiyet alanı olarak kurgulandığını ortaya koymaktadır. Bu durum, Atkinson (2006) tanımladığı reaktif DIY anlayışıyla paralel biçimde, üretimin çoğunlukla ekonomik bir zorunlulukla başlayıp zamanla duygusal ve yaratıcı bir tatmine dönüştüğünü göstermektedir. Konuklar açısından en belirgin tema "Deneyim ve Algı"dır. "Ev hissi", "samimiyet" ve "emek algısı" kodları, mekânın profesyonellikten ziyade doğallık ve yaşanmışlık üzerinden değerlendirildiğini ortaya koymaktadır. Bu bulgu, Guttentag'ın (2013) "home feeling" kavramıyla örtüşmektedir. Ev sahibi ve konuk perspektiflerinin kesiştiği noktada ise samimiyet ve emek ortak payda olarak öne çıkmakta; DIY tasarım, Airbnb mekânlarında yalnızca bir üretim biçimi değil, aynı zamanda duygusal etkileşim ve kimlik aktarımının bir aracı hâline gelmektedir.

Sonuç ve Öneriler

Bu çalışma, Airbnb konutlarında uygulanan DIY (Kendin Yap) tasarım pratiklerinin kullanıcı deneyimi üzerindeki etkilerini fenomenolojik bir yaklaşımla incelemiştir. Bulgular, iç mekânın yalnızca işlevsel bir barınma alanı değil; aynı zamanda kimlik, ifade ve deneyim üretimi için önemli bir araç olduğunu ortaya koymaktadır. Araştırmada belirlenen üretim ve öz-yeterlilik, kimlik ve ifade ile deneyim ve algı temaları, kullanıcıların mekânla kurduğu ilişkiyi duygusal ve kültürel boyutlarıyla açıklamaktadır. Elde edilen veriler, paylaşım ekonomisi, kullanıcı deneyimi ve DIY kültürü arasındaki etkileşimi görünür kılmaktadır. Ev sahiplerinin tasarım sürecine aktif katılımı, Airbnb'nin katılımcı üretim modelini desteklerken; konuk deneyimleri, ev hissi kavramıyla uyumlu biçimde samimiyet, doğallık ve emeğin hissedilmesi üzerinden şekillenmektedir.

Pratik açıdan, DIY müdahalelerin konuk deneyimini olumlu etkilediği, özellikle kusursuz olmayan ancak kişisel emek içeren mekânsal detayların güven ve aidiyet duygusunu güçlendirdiği görülmüştür. Ayrıca yeniden kullanım ve onarım temelli tasarım yaklaşımlarının, düşük maliyetle estetik ve sürdürülebilir çözümler sunduğu tespit edilmiştir. Dijital görünürlüğün konuk tercihleri üzerindeki etkisi, ev sahiplerinin tasarımlarını çevrimiçi platformlarda bilinçli şekilde sunmalarının önemini ortaya koymaktadır. Çalışma, nitel ve bağlamsal yapısı gereği belirli bir örneklemle sınırlıdır. Gelecek araştırmaların, bu çalışmada belirlenen temaları nicel verilerle desteklemesi ve DIY uygulamalarının mekânsal kalite, kullanıcı memnuniyeti ve sürdürülebilirlik üzerindeki etkilerini farklı bağlamlarda incelemesi önerilmektedir.

Kaynakça

Atkinson, P. (2006). Do It Yourself: Democracy and Design. *Journal of Design History*, 19(1), 1-10.

Attfield, J. (2000). Wild Things: The Material Culture of Everyday Life. Oxford: Berg Publishers.

Boyatzis, R. E. (1998). Transforming qualitative information: Thematic analysis and code development. Thousand Oaks, CA: Sage.

Braun, V. ve Clarke, V. (2019). Psikolojide tematik analizin kullanımı. Journal of Qualitative Research in Education, 7(2), 291-302.

Dolnicar, S. (2019). A review of research into paid online peer-to-peer accommodation: Launching the Annals of Tourism Research curated collection on peer-to-peer accommodation. Annals of Tourism Research, 75, 248–264.

Gelber, S. M. (1997). Do-It-Yourself: Construction, Repairing and Maintaining Domestic Masculinity. American Quarterly, 49(1), 66-112.

Gössling, S. (2017). Tourism, tourist learning and sustainability: An exploratory discussion of complexities, problems and opportunities. Journal of Sustainable Tourism, 26(2), 292-306.

Guttentag, D. (2013). Airbnb: Disruptive innovation and the rise of an informal tourism accommodation sector. Current Issues in Tourism, 18(12), 1192–1217.

Guttentag, D. (2019). Progress on Airbnb: A literature review. Journal of Hospitality and Tourism Technology, 10(4), 814–844.

Hawlitschek, F., Stofberg, N., Teubner, T., Tu, P. and Weinhardt, C. (2018). How corporate sharewashing practices undermine consumer trust. Sustainability, 10(8), 2638.

Kuznetsov, S. and Paulos, E. (2010). Rise of the expert amateur: DIY projects, communities, and cultures. Proceedings of the 6th Nordic Conference on Human-Computer Interaction: Extending Boundaries (NordiCHI '10), New York: ACM, 295–304.

Mody, M., Suess, C. and Lehto, X. (2017). The accommodation experiencescape: A comparative assessment of hotels and Airbnb. International Journal of Contemporary Hospitality Management, 29(9), 2377–2404.

Nieuwland, S. and van Melik, R. (2018). Regulating Airbnb: How cities deal with perceived negative externalities of short-term rentals. Current Issues in Tourism, 23(7), 811–825.

Norman, D. A. (2004). Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things. New York: Basic Books.

Pine, B. J. and Gilmore, J. H. (2013). The experience economy: Past, present and future. In Business 2013 (pp. 21–44). Cheltenham: Edward Elgar Publishing.

Sanoff, H. (1999). Community Participation Methods in Design and Planning. New York: Wiley.

TÜRKSTANDARD (2022). Konut içi ahşap mobilyalarda güvenlik ve montaj standartları. Ankara: Türk Standartları Enstitüsü Yayınları.

Tussyadiah, I. and Pesonen, J. (2016). Impacts of peer-to-peer accommodation use on travel patterns. Journal of Travel Research, 55(8), 1022–1040.

Wachsmuth, D. and Weisler, A. (2018). Airbnb and the rent gap: Gentrification through the sharing economy. Environment and Planning A: Economy and Space, 50(6), 1147–1170.

Wolf, M. and McQuitty, S. (2011). Understanding the do it yourself consumer: DIY motivations and outcomes. AMS Review, 1(2), 154–170.

Zervas, G., Proserpio, D. and Byers, J. W. (2017). The rise of the sharing economy: Estimating the impact of Airbnb on the hotel industry. Journal of Marketing Research, 54(5), 687–705.

IDCET 2026
1st International Interior Design Congress and Exhibition of Türkiye
1. Uluslararası İçmimarlık Kongresi ve Sergisi, Türkiye
Antalya, 12–15 Şubat 2026

Hafıza Odaklı Sergi ve Deneyim Mekânlarında Dijital Anlatı Biçimlerinin Deneyimsel Etkileşim Kavramı Bağlamında Değerlendirilmesi

An Evaluation Of Digital Narrative Forms in Memory-Oriented Exhibition And Experiential Spaces in The Context Of Experıential Interaction

C. AKYOL [1, *] [1] Biruni Üniversitesi, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı

Özet: *Dijital teknolojilerin kültürel ve mekânsal üretim süreçlerine artan entegrasyonu, sergileme pratiklerinde köklü bir dönüşümü beraberinde getirmiştir. Özellikle müze, hafıza mekânı ve deneyimsel sergileme alanlarında dijital medya, bilgi aktarımına hizmet eden bir araç olmanın ötesinde anlatının yapısal bir bileşeni hâline gelmiştir. Bu çalışma, dijital anlatı biçimlerinin iç mekânda hafıza üretimine nasıl katkı sunduğunu, deneyimsel etkileşim kavramı çerçevesinde değerlendirmeyi amaçlamaktadır. Deneyimsel etkileşim, kullanıcının dijital anlatıyla pasif bir izleyici olarak değil; bedensel, duyusal ve mekânsal katılım yoluyla ilişki kurduğu çok katmanlı bir deneyim alanı olarak ele alınmaktadır. Araştırma, hafıza odaklı sergi ve deneyim mekânlarında dijital anlatıların mekân–kullanıcı–anlatı ilişkisini nasıl dönüştürdüğünü incelemektedir. Nitel bir yöntem benimsenmiş; seçilen örnekler tipolojik bir yaklaşımla analiz edilmiştir. Anlatılar, temsil biçimi, teknolojik kurgu, kullanıcı deneyimi ve katılım düzeyi ölçütleri doğrultusunda yansıtmalı, kurgusal, tepkisel ve diyaloğa dayalı olmak üzere dört başlık altında sınıflandırılmıştır. Bu tipolojiler, anlatının deneyim yoluyla nasıl kurulduğu ve kolektif hafızanın nasıl yeniden üretildiği açısından karşılaştırmalı olarak değerlendirilmiştir. Çalışma, dijital anlatıların hafıza aktarımını deneyimsel etkileşim üzerinden dönüştürdüğünü ortaya koyarak, iç mekân tasarımı ve sergileme kuramı açısından katılımcı ve çok duyulu anlatılara yönelik kuramsal bir katkı sunmakta; dijital sergileme pratiklerinin tasarım kararları üzerindeki etkisini tartışmaya açmaktadır.*

Anahtar Kelimeler: *Dijital anlatı biçimleri, Deneyimsel etkileşim, Hafıza mekânları, Mekânsal anlatı,*

Abstract: *The increasing integration of digital technologies into cultural and spatial production processes has brought about a fundamental transformation in exhibition practices. In museums, memory spaces, and experiential exhibition environments, digital media has moved beyond serving as a tool for information transmission to become a structural component of narrative formation. This study evaluates how digital narrative forms contribute to memory production within interior spaces through the concept of experiential interaction, defined as a multi-layered experiential field in which users engage with digital narratives through embodied, sensory, and spatial participation. The research examines how digitally constructed narratives transform the relationship between space, user, and narrative in memory-oriented exhibition environments. Adopting a qualitative methodology, selected case studies are analyzed through a typological approach. Narratives are classified into four categories, reflective, constructed, responsive, and dialogic, based on modes of representation, technological configuration, user experience, and levels of participation. These typologies are comparatively assessed in terms of experiential narrative construction and the reconfiguration of collective memory. The study demonstrates that digital narrative forms reshape memory transmission through experiential interaction, offering a theoretical contribution to interior design and exhibition theory by foregrounding participatory and multisensory narrative practices.*

Keywords: *Digital narrative Forms, Experiential interaction, Memory-oriented Exhibitions, Spatial narrative.*

Corresponding author: 1 Cansu Akyol | Biruni University | cakyol@biruni.edu.tr

Giriş

Dijital teknolojilerin kültürel ve mekânsal üretim süreçlerine hızla entegre olması, sergileme pratikleri ile iç mekân tasarımının temel ilkelerini dönüştürmekte; özellikle hafıza odaklı sergi ve deneyim mekânlarında anlatı, mekân ve kullanıcı arasındaki ilişkiyi yeniden tanımlamaktadır. Dijital medya, bu bağlamda yalnızca bilgiyi aktaran bir araç olmaktan çıkarak, anlatının kurgusunu, ritmini ve mekânsal örgütlenmesini belirleyen yapısal bir bileşene dönüşmektedir. Mekân ise geçmişin temsil edildiği pasif bir arka plan olmaktan uzaklaşarak, kullanıcı deneyimi yoluyla hafızanın yeniden üretildiği etkileşimli bir anlatı ortamı hâline gelmektedir. Kolektif hafıza, mekânsal temsil ve anlatı kuramları çerçevesinde değerlendirildiğinde, bu dönüşüm; hafızanın sabit bir içerik değil, anlatı ve deneyim yoluyla sürekli olarak yeniden kurulan dinamik bir süreç olduğunu ortaya koymaktadır. Halbwachs'ın kolektif hafıza yaklaşımı, Assmann'ın kültürel hafıza kuramı, Nora'nın hafıza mekânı kavramı ve Ricoeur'ün anlatı-temelli zaman ve hafıza yaklaşımı, dijital anlatıların mekânla kurduğu bu ilişkiyi tartışmak için güçlü bir kuramsal zemin sunmaktadır.

Bu çalışma kapsamında deneyimsel etkileşim kavramı, dijital anlatı ile kullanıcı arasındaki ilişkiyi teknik ya da arayüz temelli bir etkileşim düzeyiyle sınırlamadan; beden, duyular ve mekânsal algı üzerinden kurulan bütüncül bir deneyim alanı olarak tanımlamak amacıyla kullanılmaktadır. Dijital sergileme pratiklerinde kullanıcı, anlatıyla yalnızca arayüzler aracılığıyla değil; hareket, yönelim, ritim ve çokduyulu algı yoluyla ilişki kurmaktadır. Bu nedenle deneyimsel etkileşim, dijital anlatının mekânsal deneyimle kesiştiği ve hafızanın anlatı yoluyla bedensel olarak içselleştirildiği süreci ifade eden analitik bir kavram olarak çalışmanın merkezine yerleştirilmektedir.

Mevcut literatürde dijital sergileme pratikleri çoğunlukla teknolojik yenilik, medya estetiği ya da kullanıcı etkileşimi bağlamında ele alınmakta; dijital anlatıların mekânsal deneyim yoluyla kolektif hafıza üretimine nasıl eklemlendiği sistematik ve tipolojik bir çerçevede yeterince incelenmemektedir. Bu durum, dijital anlatı, mekân ve hafıza ilişkisini deneyimsel etkileşim kavramı üzerinden birlikte ele alan çalışmalara duyulan ihtiyacı ortaya koymaktadır. Çalışmanın önemi, dijital kültür bağlamında sergi mekânlarının dönüşümünü yalnızca teknik bir gelişme olarak değil, mekânsal anlatı ve hafıza üretimi açısından kuramsal bir problem alanı olarak ele almasında yatmaktadır.

Bu doğrultuda çalışmanın temel varsayımı, dijital teknolojilerle kurgulanan anlatı biçimlerinin, fiziksel mekânla bütünleşen deneyimsel etkileşim yoluyla kolektif hafıza aktarımında daha katılımcı, çok duyulu ve derinleşmiş bir anlam üretimi sağladığı yönündedir. Çalışmanın amacı, hafıza odaklı sergi ve deneyim mekânlarında kullanılan dijital anlatı biçimlerini çözümlemek; bu anlatıların deneyimsel etkileşim bağlamında mekânla kurduğu ilişkileri değerlendirmek ve dijital hafıza pratiklerine yönelik kuramsal bir çerçeve geliştirmektir. Araştırmanın kapsamı, dijital teknolojilerle zenginleştirilmiş hafıza mekânları ve deneyimsel sergileme örnekleriyle sınırlandırılmıştır. Çalışma, nitel araştırma yaklaşımını benimsemekte; seçilen örnekleri temsil biçimi, teknolojik kurgu, kullanıcı

deneyimi ve katılım düzeyi gibi ölçütler doğrultusunda tipolojik bir analizle incelemektedir. Bu çerçevede dijital anlatılar, yansıtmalı, kurgusal, tepkisel ve diyaloğa dayalı olmak üzere dört tipoloji altında değerlendirilmektedir. Çalışma, öncelikle kuramsal arka planı ortaya koymakta, ardından yöntemi açıklamakta, bulguları tipolojik analizler üzerinden sunmakta ve sonuç bölümünde dijital anlatıların iç mekânda hafıza üretimine katkılarını tartışmaktadır.

Literatür Taraması

Bu çalışmanın literatür taraması, hafızanın toplumsal olarak nasıl kurulduğunu, mekân ve anlatı ile nasıl ilişkilendiğini ve bu ilişkinin dijital kültür bağlamında sergi ve deneyim mekânlarında nasıl dönüştüğünü tartışan kuramsal yaklaşımlar üzerinden yapılandırılmıştır. Bu kuramsal arka plan, çalışmanın ilerleyen bölümlerinde dijital anlatıların mekânsal deneyim yoluyla kolektif hafıza üretimine nasıl eklemlendiğini analiz etmek için bütüncül bir zemin oluşturmaktadır.

1. Hafıza, Anlatı ve Mekân İlişkisi

Hafıza, bireysel bir zihinsel süreç olmanın ötesinde, toplumsal çerçeveler içinde kurulan ve sürdürülen bir olgu olarak ele alınmaktadır. Maurice Halbwachs, kolektif hafıza kavramıyla, bireysel hatırlamanın dahi toplumsal bağlamlardan bağımsız düşünülemeyeceğini ileri sürer. Halbwachs'a göre geçmiş, bireyin zihninde sabit bir biçimde saklanan bir içerik değil; içinde bulunulan toplumsal grubun ihtiyaçları ve referans çerçeveleri doğrultusunda sürekli olarak yeniden kurgulanan dinamik bir yapıdır (Halbwachs, 1992). Bu yaklaşımda bellek, bireysel bilinçte değil, toplumsal ilişkiler ve paylaşılan anlam sistemleri içinde varlık kazanır. Ona göre her kolektif hafıza, belirli bir uzam ve zaman içinde var olan toplumsal bağlara ihtiyaç duyar; bireyler anılarını bu bağlamlar aracılığıyla hatırlar ve anlamlandırır (Halbwachs, 1992). Bu nedenle mekân, hafızanın yalnızca gerçekleştiği bir arka plan değil, hatırlama eylemini mümkün kılan temel bir referans oluşturur; ancak bu çerçeve, belleğin kültürel ve medyatik taşıyıcılar aracılığıyla nasıl süreklilik kazandığını açıklamakta sınırlı kalmaktadır.

Bu noktada Jan Assmann'ın çalışması, kolektif hafıza kuramını kültür, medya ve mekân boyutlarıyla genişleterek önemli bir katkı sunar. Assmann, kolektif hafızayı iletişimsel hafıza ve kültürel hafıza olmak üzere iki düzeyde ele alır. İletişimsel hafıza, gündelik yaşamda bireyler arası sözlü iletişim ve tanıklıklar aracılığıyla aktarılan, görece kısa süreli bir bellek türüdür; yaklaşık üç-dört kuşaklık bir zaman ufkuyla sınırlıdır. Buna karşılık kültürel hafıza, ritüeller, anma pratikleri, metinler, imgeler, anıtlar ve mimari yapılar gibi kurumsallaşmış taşıyıcılar aracılığıyla kuşaklar ötesine aktarılan, uzun süreli ve daha sabit bir bellek formunu ifade eder (Assmann, 1995).

Kolektif ve kültürel hafıza kuramları, hafıza ile mekân arasındaki ilişkiyi merkeze alır. Pierre Nora, modern toplumlarda geçmişle kurulan doğal bağların zayıflamasıyla birlikte, hafızanın artık kendiliğinden aktarılan bir pratik olmaktan çıktığını ve bilinçli olarak üretilen mekânlara taşındığını ileri sürer. Nora'nın lieux de mémoire (hafıza mekânları) kavramı, belleğin maddi ve sembolik olarak yoğunlaştığı, anıtlar, müzeler, arşivler ve anma alanları gibi özel olarak düzenlenmiş mekânları tanımlar (Nora, 1989). Nora'ya göre geleneksel toplumlarda yaşayan hafıza ortamları (milieux de mémoire) varken, modern çağda hafıza, tarihsel bilinç ve arşivcilik pratikleriyle birlikte bu özel mekânlarda korunmaya çalışılmaktadır (Nora, 1989). Bu durum, hafıza mekânlarının geçmişi doğal olarak hatırlatan alanlar değil, unutma tehdidine karşı sürekli olarak yeniden üretilmesi gereken anlatısal yapılar olduğunu göstermektedir.

Hafıza ve mekân arasındaki ilişki, anlatı kavramı ile daha da derinleşmektedir. Paul Ricoeur, hafızanın ancak anlatı yoluyla dile gelebildiğini ve anlam kazandığını savunur. Ricoeur'e göre hatırlama, geçmişi şimdide yeniden mevcut kılma çabasıdır ve bu süreç, dilsel olarak anlatı formunda gerçekleşir (Ricoeur, 2004). Ricoeur ayrıca anlatı ile mimarlık arasında kurduğu analojiyle, hafıza–anlatı–mekân ilişkisini mekânsal düzlemde somutlaştırır. Ona göre anlatı, zamanda olay örgüsü kurarken; mimarlık, mekânda benzer bir düzenleyici süreç yürütür. Bu bağlamda mimari tasarım, anlatısal bir kurguya benzer şekilde deneyimi yönlendiren, ritim oluşturan ve anlam üreten bir yapı olarak ele alınabilir (Ricoeur, 2016). Anıtsal mimarlık, müzeler ve hafıza mekânları, bu anlatısal mekân anlayışının en belirgin örneklerini oluşturur.

Bu kuramsal çerçeve, dijital çağda yeni bir boyut kazanmıştır. Dijital medya ve ağlar, hafızanın temsil ve aktarım biçimlerini dönüştürerek yeni kolektif hatırlama pratikleri üretmektedir. Dijital ortamlar, bireysel ve toplumsal bellekleri iç içe geçirerek "aracılı hatıralar" yaratmakta ve klasik bellek kuramlarının yeniden düşünülmesini gerekli kılmaktadır (van Dijck, 2007). Andreas Huyssen, modern toplumlarda yaşanan "hafıza patlaması"na dikkat çekerek, dijital ve medyatik anma stratejilerinin yüzeysellik ve geçicilik riski taşıdığını belirtir; buna karşın canlı ve toplumsal olarak yapılandırılmış hafızanın geleceğin yerel belleklerini inşa etmek için kritik olduğunu savunur (Huyssen, 2000).

Bu bağlamda dijital anlatılar, kolektif ve kültürel hafızanın yeni taşıyıcıları hâline gelmektedir. Çevrimiçi anma platformları, dijital sergiler ve sanal hafıza mekânları, Nora'nın tanımladığı fiziksel hafıza mekânlarının dijital karşılıkları olarak okunabilir. Bu tür anlatılar, hafızayı yalnızca temsil etmekle kalmaz; kullanıcıyı anlatının bir parçası hâline getirerek hatırlama sürecini deneyimsel bir boyuta taşır (van Dijck, 2007; Hoskins, 2011). Böylece hafıza, mekân ve anlatı arasındaki ilişki, dijital kültür bağlamında yeniden yapılandırılmaktadır.

2. Dijital Kültürün Sergi ve Mekân Pratiklerine Etkisi

Dijital çağda kültürel üretim süreçleri, teknolojik dönüşümün etkisiyle içerik düzeyinin yanı sıra, mekânsal temsil ve deneyim biçimleri açısından da köklü bir yeniden yapılanma sürecine girmiştir. Bu dönüşümden en doğrudan etkilenen alanlardan biri müze ve sergi mekânlarıdır. Geleneksel sergileme anlayışında bilginin vitrinde sunulduğu, ziyaretçinin ise çoğunlukla pasif bir alıcı konumunda yer aldığı mekânsal kurgu, dijital kültürle birlikte yerini etkileşimli, deneyim temelli ve anlatı odaklı sergi pratiklerine bırakmaktadır. Dijital teknolojilerin kültürel üretime entegrasyonu, sergi mekânlarını yalnızca nesnelerin sergilendiği alanlar olmaktan çıkararak, çok katmanlı anlatıların deneyim yoluyla kurulduğu mekânsal ortamlar hâline getirmektedir (Vargün, 2022).

Dijitalleşmenin sergi pratikleri üzerindeki etkisi, içerik üretiminden mekânsal organizasyona kadar uzanan geniş bir çerçevede gözlemlenmektedir. Bu dönüşüm özellikle hafıza mekânlarında belirginleşmektedir. Tarihsel olayların ve toplumsal travmaların temsil edildiği müzeler, anıtlar ve anma mekânları, dijital anlatıları giderek daha fazla mekânsal kurguya dâhil etmektedir. Pierre Nora'nın (1989) ortaya koyduğu üzere, modern toplumlarda canlı hafızanın zayıflamasıyla birlikte "hafıza mekânları" geçmişle kurulan bağın temel taşıyıcıları hâline gelmiştir. Dijital teknolojiler, bu mekânlarda geçmişi yalnızca temsil eden bir araç olmaktan öteye geçerek, hatırlama sürecinin deneyimsel olarak yeniden kurulmasını mümkün kılmaktadır. Etkileşimli dijital arşivler, sanal gerçeklik yoluyla yeniden canlandırılan tarihsel sahneler ve dokunmatik ekranlar aracılığıyla sunulan tanıklık anlatıları, ziyaretçiyi edilgen bir izleyici konumundan çıkararak geçmişle kurulan ilişkinin etkin bir öznesi hâline getirmektedir.

Paul Ricoeur'ün (2004) belleğin anlatı yoluyla kurulduğuna ilişkin yaklaşımı dikkate alındığında, dijital hikâye anlatımının müze ve hafıza mekânlarında yalnızca araçsal bir işlev üstlenmediği, aksine anlam üretiminin merkezine yerleştiği görülmektedir. Dijital anlatılar, mekânsal deneyimle birleşerek geçmişi doğrusal bir tarih aktarımı olmaktan çıkarıp, ziyaretçinin bedensel ve duyusal katılımıyla yeniden kurgulanan anlatısal bir sürece dönüştürmektedir. Bu durum, sergi mekânının işlevini dönüştürerek onu statik bir temsil alanı olmaktan çıkarıp, yaşayan ve deneyim yoluyla işleyen bir bellek ortamına dönüştürmektedir.

Dijital kültürle birlikte sergi tasarımında deneyim, katılım ve çok duyulu etkileşim kavramları ön plana çıkmıştır. Ziyaretçiyi pasif bir alıcı olmaktan çıkarıp aktif bir katılımcıya dönüştürme eğilimi, katılımcı müzecilik yaklaşımlarının yükselişiyle örtüşmektedir (Simon, 2010). Etkileşimli ekranlar, oyunlaştırılmış uygulamalar ve dijital platformlarla kurulan ilişkiler, ziyaretçinin sergi sürecine katkıda bulunmasını mümkün kılmaktadır. Bunun yanı sıra dokunma, işitme ve koku gibi farklı duyulara hitap eden çok duyulu sergi öğeleri, mekânsal deneyimin derinleşmesini sağlayarak hafıza ile deneyim arasındaki bağı güçlendirmektedir (Levent & Pascual-Leone, 2014). Sonuç olarak dijital kültürle şekillenen çağdaş sergi pratikleri, kültürel bellek üretimini temsil düzeyinden deneyim düzeyine taşıyarak, ziyaretçilerin kendi deneyimleri aracılığıyla kolektif hafızanın yeniden inşasına katılmalarını mümkün kılmaktadır.

Dijital kültürle birlikte sergi ve deneyim mekânlarında etkileşim kavramı, yalnızca teknik bir geri bildirim mekanizmasını değil, kullanıcı, mekân ve anlatı arasında kurulan çok katmanlı bir deneyim alanını ifade edecek biçimde genişlemiştir. Literatürde etkileşim (interaction), katılım (participation), kapsayıcılık (immersion) ve bedensel deneyim (embodiment) gibi kavramlar, kullanıcı–mekân ilişkisini farklı açılardan ele almakla birlikte, çoğunlukla ya teknolojik arayüzlere ya da katılımcı pratiklere odaklanmaktadır. Oysa hafıza odaklı sergi ve deneyim mekânlarında etkileşim, yalnızca bir arayüzle kurulan ilişki değil; bedensel hareket, mekânsal yönelim, zamansal ilerleme ve anlatısal katılımın birlikte işlediği bütüncül bir deneyim süreci olarak ortaya çıkmaktadır.

Bu bağlamda deneyimsel etkileşim, kullanıcının mekân içinde yalnızca bilgiye erişen bir alıcı değil, anlatının kurulmasına bedensel, duyusal ve zamansal düzeylerde katılan bir özne hâline gelmesini ifade eder. Deneyimsel etkileşim, doğrusal bir girdi–çıktı kurgusunun ötesine geçen, mekânsal dolaşım, fiziksel katılım, seçim yapma, yönlendirme ve anlatıyla kurulan duygusal bağlar aracılığıyla şekillenen bir etkileşim biçimidir. Bu yönüyle kavram, katılımcı müzecilik yaklaşımlarında vurgulanan aktif ziyaretçi fikrini, anlatı ve mekân kuramlarıyla birlikte ele alarak genişletmektedir.

Hafıza çalışmaları açısından bakıldığında deneyimsel etkileşim, hatırlamanın temsilin ötesinde, deneyim yoluyla üretildiği bir süreci tanımlar. Kullanıcının mekânla kurduğu bedensel ilişki, anlatının ritmi ve zamansallığı ile birleşerek, geçmişin edilgen biçimde izlenen bir içerik olmaktan çıkıp, deneyim sırasında yeniden kurulan bir hafıza pratiğine dönüşmesini mümkün kılar. Bu durum, hafıza aktarımını tek yönlü bir iletim süreci olmaktan çıkararak, kullanıcı katılımıyla sürekli olarak yeniden şekillenen bir anlam üretim süreci hâline getirir.

Yöntem

Bu araştırma, nitel bir yaklaşım benimsenerek yapılandırılmış ve dijital kültür, hafıza çalışmaları, mekânsal anlatı ve deneyim tasarımı literatürüne dayalı kuramsal bir çerçeve üzerine oturtulmuştur. Çalışmanın yöntemi iki aşamalı bir araştırma kurgusu üzerinden ilerlemektedir. İlk aşamada, dijital anlatıların hafıza odaklı mekânlardaki rolünü kavramsal düzeyde değerlendirebilmek amacıyla kapsamlı bir alan yazın taraması gerçekleştirilmiştir. Bu aşamada hafıza–mekân ilişkisi, anlatı kuramları ve dijital sergileme pratikleri birlikte ele alınarak araştırmanın kuramsal ve kavramsal temeli oluşturulmuştur.

İkinci aşamada ise dijital teknolojilerle zenginleştirilmiş farklı hafıza odaklı sergi ve deneyim mekânlarından seçilen örnekler, nitel çözümleme yöntemiyle analiz edilmiştir. Örnek seçimi, araştırmanın amaçları doğrultusunda amaçlı örnekleme yöntemiyle gerçekleştirilmiştir. Bu kapsamda seçilen mekânlar, dijital anlatıların hafıza üretimi ve aktarımı üzerindeki etkisini açığa çıkaran; dijital teknolojiyi destekleyici bir araç olmanın ötesinde, mekânsal ve anlatısal kurguyu belirleyen bir bileşen olarak konumlandıran ve kullanıcı deneyimini pasif izleme düzeyinin ötesine taşıyan etkileşim biçimleri sunan örnekler olarak değerlendirilmiştir.

Analiz sürecinde tüm örnekler, ortak ve önceden belirlenmiş ölçütler doğrultusunda sistematik biçimde ele alınmıştır. Bu ölçütler; (1) anlatı biçimi ve mekânsal temsil dili, (2) kullanılan dijital teknolojilerin mekânsal ve anlatısal kurgudaki yapısal rolü, (3) kullanıcı katılımı ve deneyimsel etkileşim düzeyi, (4) hafıza aktarımında üretilen anlam ve duygusal etki olarak belirlenmiştir. Bu ölçütler aracılığıyla, dijital anlatının mekânla kurduğu ilişki, kullanıcıyı nasıl konumlandırdığı ve hafıza aktarım sürecini nasıl dönüştürdüğü bütüncül bir biçimde değerlendirilmiştir.

Bu ölçütler üzerinden yürütülen çözümleme sonucunda, dijital anlatıların hafıza odaklı mekânlarda farklı deneyimsel etkileşim biçimleri ürettiği saptanmış ve bu farklılaşmalar doğrultusunda dört temel dijital anlatı tipolojisi geliştirilmiştir. Tipolojiler, dijital anlatının mekânsal kurguya entegrasyon biçimini, kullanıcıyla kurduğu ilişkiyi ve hafıza üretimine katkı düzeyini açıklayan analitik kategoriler olarak kurgulanmıştır. Bu yöntem doğrultusunda geliştirilen tipolojik çerçeve, dijital anlatıların hafıza odaklı mekânlarda nasıl işlediğini, mekânsal temsile nasıl eklemlendiğini ve kullanıcı deneyimini hangi mekanizmalar üzerinden dönüştürdüğünü sistematik bir biçimde ortaya koymayı amaçlamaktadır.

Bulgular

Bu bölümde, dijital anlatıların hafıza odaklı sergi ve deneyim mekânlarında nasıl işlediği, kullanıcıyı nasıl konumlandırdığı ve hafıza aktarımına nasıl katkı sunduğu, yöntem bölümünde geliştirilen tipolojik çerçeve doğrultusunda değerlendirilmiştir. Bulgular, dijital anlatıların yansıtmalı, kurgusal, tepkisel ve diyaloğa dayalı olmak üzere dört temel anlatı biçimi altında farklı deneyimsel etkileşim düzeyleri ürettiğini ortaya koymaktadır.

1. Yansıtmalı Anlatı: Pasif Deneyim

Yansıtmalı anlatı tipolojisi, dijital içeriğin ziyaretçiye önceden kurgulanmış bir akış içerisinde aktarıldığı, kullanıcı müdahalesi gerektirmeyen ve büyük ölçüde pasif izleme temelli anlatı biçimlerini kapsamaktadır. Bu anlatı biçiminde mekân, dijital içeriğin yansıtıldığı bir yüzey hâline gelmekte; hafıza aktarımı, görsel ve işitsel projeksiyonlar aracılığıyla yönlendirilmiş bir temsil üzerinden gerçekleşmektedir. National September 11 Memorial & Museum'da yer alan projeksiyon temelli mekânsal anlatı yüzeyleri, yansıtmalı anlatı biçiminin hafıza aktarımındaki güçlü örneklerinden biri olarak değerlendirilebilir. 11 Eylül öncesi ve sonrası New York kent dokusuna ait arşiv görüntüleri, tarihsel kayıtlar ve büyük ölçekli dijital projeksiyonlar aracılığıyla mekânsal yüzeylere yansıtılmakta; böylece sergi mekânı, kolektif travmanın görsel ve işitsel izlerini taşıyan bir hafıza ortamına dönüşmektedir (URL-1). Benzer biçimde Hiroshima Peace Memorial Museum'da, atom bombası öncesi ve sonrası kentsel manzaraların mekânın tamamına yayılan projeksiyonlarla sunulması, ziyaretçiyi tarihsel kırılmanın mekânsal ve zamansal boyutlarıyla doğrudan yüz yüze getirmektedir (URL-2) (Şekil 1). Her iki örnekte de kullanıcı anlatının akışına müdahil olmaz; ancak mekânsal ölçekte kurulan görsel yoğunluk ve çevresel atmosfer aracılığıyla, kolektif hafızanın bilişsel olmaktan çok duygusal düzeyde deneyimlenmesi mümkün hâle gelmektedir.



Şekil 1. National September 11 Memorial & Museum (solda)(URL-3) ve Hiroshima Peace Memorial Museum (sağda)(URL-4)

2. Kurgusal Anlatı: Yönlendirilmiş Deneyim

Kurgusal anlatı tipolojisi, dijital içeriğin fiziksel mekânın mimari ve atmosferik özellikleriyle bütünleştiği, anlatı ile mekânsal tasarım arasında dramatik bir kurgu oluşturan anlatı biçimlerini tanımlamaktadır. Bu tipolojide mekân, anlatının sunulduğu bir arka plan değil, anlatının kendisini kuran temel bir bileşen olarak çalışmaktadır.

POLIN Museum of the History of Polish Jews'in ana sergisi, dijital medya, mimari kurgu, ışık tasarımı ve mekânsal yönlendirmeyi bütüncül bir anlatı dramaturjisi içinde ele alan, literatürde sıkça referans verilen "narrative museum" örneklerinden biridir (URL-5). Benzer biçimde Yad Vashem Holocaust History Museum, mimari rota ile dijital arşiv ekranlarını senkronize biçimde kurgulayarak mekânı dramatik bir anlatı yapısına dönüştürmektedir (URL-6) (Şekil 2). Bu örneklerde deneyimsel etkileşim, doğrudan kullanıcı müdahalesine dayanmaktan ziyade, mekânsal atmosfer, yönlendirme ve duyusal kurgu aracılığıyla üretilmektedir.



Şekil 2. POLIN Museum of the History of Polish Jews (solda)(URL-7) ve Yad Vashem Holocaust History Museum (sağda)(URL-8)

3. Tepkisel Anlatı: Eyleme Duyarlı Deneyim

Tepkisel anlatı tipolojisi, anlatının akışının ziyaretçi eylemlerine bağlı olarak değiştiği, kullanıcı katılımının anlatının kurulmasında belirleyici olduğu dijital anlatı biçimlerini kapsamaktadır. Bu tür anlatılarda kullanıcı, hareket, dokunma ve seçimleri aracılığıyla anlatının yönünü etkileyebilmekte; deneyim kişisel bir hafıza kurgusuna dönüşmektedir.

Washington'daki National Museum of African American History and Culture, ziyaretçilerin dijital ve interaktif öğelerle kurduğu etkileşimi mekânsal anlatı bağlamında yapılandırmış örneklerden biridir. Müze içindeki "Explore More!" gibi interaktif alanlar ve "Follow the Green Book" gibi dokunmatik ekran uygulamaları, kullanıcı seçimlerinin anlatı akışını zenginleştirmekte; dijital medya, mekan–kullanıcı ilişkisini deneyimsel olarak dönüştürmektedir (URL-9). Benzer biçimde Canadian Museum for Human Rights'te yer alan interaktif zaman çizelgeleri ve hikâye kapsülleri, kullanıcı seçimlerine göre şekillenen anlatılar üretmektedir (URL-10) (Şekil 3). Bu örnekler, hafıza aktarımının kullanıcı eylemleriyle şekillenen dinamik ve kişisel bir sürece dönüştüğünü göstermektedir.



Şekil 3. National Museum of African American History and Culture (solda)(URL-11) ve Canadian Museum for Human Rights (sağda)(URL-12)

4. Diyaloğa Dayalı Anlatı: Karşılıklı Deneyim

Diyaloğa dayalı anlatı tipolojisi, anlatının yalnızca kullanıcı eylemlerine tepki verdiği sistemlerden ayrışarak, anlamın kullanıcı ile sistem arasında karşılıklı olarak müzakere edildiği hafıza temelli deneyim mekânlarını kapsamaktadır. Tepkisel anlatılarda kullanıcı eylemleri anlatının akışını yönlendirirken, diyaloğa dayalı anlatılarda kullanıcı, anlatının anlam çerçevesinin kurulmasına doğrudan katılır. Bu nedenle diyaloğa dayalı anlatı, etkileşimden çok müzakereye dayalı bir hafıza deneyimi üretir. Hafıza, önceden belirlenmiş bir içerik olarak aktarılmak yerine, deneyim sürecinde yeniden kurulan, açılan ve dönüşen bir yapı hâline gelir.

USC Shoah Foundation tarafından geliştirilen Dimensions in Testimony projesi, diyaloğa dayalı anlatının en bilinen örneklerinden biridir. Yapay zekâ destekli sistem aracılığıyla ziyaretçiler, Holokost tanıklarına doğrudan soru yöneltebilmekte ve bağlamsal yanıtlar alabilmektedir. Anlatı, her kullanıcıyla kurulan etkileşim doğrultusunda yeniden yapılandırılmakta; böylece hafıza aktarımı, önceden belirlenmiş bir anlatıdan ziyade diyalog yoluyla gerçekleşmektedir (URL-13). Benzer biçimde The National WWII Museum'da yer alan Interactive Oral History Stations, ziyaretçilerin tanıklık anlatılarını soru ve seçimler üzerinden yönlendirebildiği, karşılıklı etkileşime dayalı bir hafıza deneyimi sunmaktadır. Bu uygulamalarda dijital sistem, kullanıcının tercihlerine yanıt vererek anlatıyı farklı yönlerde açmakta; deneyim, süreklilik taşıyan bir etkileşim süreci hâline gelmektedir (URL-14) (Şekil 4).



Şekil 4. USC Shoah Foundation tarafından geliştirilen Dimensions in Testimony projesi (solda)(URL-13) ve The National WWII Museum (sağda)(URL-15)

Yukarıda tartışılan dijital anlatı tipolojileri, anlatı biçimi, teknolojik kurgu, kullanıcı etkileşimi ve hafıza üretimi ölçütleri doğrultusunda Tablo 1'de karşılaştırmalı olarak özetlenmiştir.

Tablo 1. Dijital Anlatı Tipolojilerinin Deneyimsel Etkileşim Açısından Karşılaştırılması

Anlatı Tipolojisi	***Anlatı Biçimi ve Mekânsal Temsil Dili***	***Dijital Teknolojinin Mekânsal ve Anlatısal Rolü***	***Kullanıcı Katılımı ve Deneyimsel Etkileşim Düzeyi***	***Hafıza Aktarımında Üretilen Anlam ve Duygusal Etki***
Yansıtmalı Anlatı	Önceden belirlenmiş anlatının duvar, zemin veya mekânsal yüzeyler üzerinden görsel-işitsel olarak aktarılması	Dijital teknoloji, mekânı anlatının taşıyıcı yüzeyine dönüştürür; içerik akışı sabittir	Pasif izleme temelli	Yönlendirilmiş, kolektif ve atmosferik hafıza aktarımı
Kurgusal Anlatı	Dijital içerik ile mimari kurgu arasında bütünleşik, dramaturjik bir anlatı dili	Dijital teknoloji, mekânsal atmosferin ve anlatı kurgusunun yapısal bir parçasıdır	Mekânsal dolaşım ve duyusal deneyim yoluyla dolaylı, bedensel katılım	Zamansal ve mekânsal süreklilik üzerinden yapılandırılan anlatısal hafıza üretimi
Tepkisel Anlatı	Kullanıcı eylemleriyle tetiklenen, önceden kurgulanmış anlatı parçaları	Dijital teknoloji, kullanıcı eylemlerine yanıt veren etkileşimli bir sistem olarak çalışır	Dokunma, hareket ve seçimlere dayalı aktif katılım	Kişisel etkileşimle yoğunlaşan, ancak anlatısal içeriği önceden tanımlı hafıza üretimi
Diyaloğa Dayalı Anlatı	Kullanıcı ile sistem arasında karşılıklı ve süreklilik taşıyan anlatı üretimi	Dijital teknoloji, anlatının kurulma biçimini belirleyen diyaloğa dayalı bir arayüz olarak konumlanır	Soru–yanıt ve yönlendirmeye dayalı yüksek düzeyde etkileşim	Müzakereye açık, çoğul ve yeniden üretilen kolektif hafıza deneyimi

Sonuç

Bu çalışma, dijital teknolojilerle kurgulanan anlatı biçimlerinin hafıza odaklı sergi ve deneyim mekânlarında kullanıcı deneyimini ve kolektif hafıza üretimini nasıl dönüştürdüğünü deneyimsel etkileşim kavramı çerçevesinde incelemiştir. Bulgular, dijital medyanın sergileme pratiklerinde yalnızca bilgi aktaran bir araç olmaktan çıkarak, anlatının mekânsal kurgusunu, deneyimsel yapısını ve kullanıcı konumlanmasını belirleyen kurucu bir bileşen hâline geldiğini göstermektedir. Bu bağlamda mekân, geçmişin temsiline hizmet eden pasif bir arka plan değil; anlatının kurulmasına ve hafızanın deneyim yoluyla yeniden üretilmesine aktif biçimde katılan bir ortam olarak ele alınmıştır. Araştırma kapsamında geliştirilen

yansıtmalı, kurgusal, tepkisel ve diyaloğa dayalı anlatı tipolojileri, dijital anlatıların kullanıcıyla kurduğu ilişki biçimlerine göre ayrıştırılmış; her bir anlatı türü deneyimsel etkileşim düzeyi ve hafıza aktarımına katkısı bakımından karşılaştırmalı olarak analiz edilmiştir. Bulgular, deneyimsel etkileşim düzeyi arttıkça kullanıcının anlatı içindeki konumunun pasif izleyiciden, anlatının akışını etkileyen ve hafıza üretimine katılan aktif bir özneye dönüştüğünü ortaya koymaktadır. Özellikle tepkisel ve diyaloğa dayalı anlatı biçimlerinde, kullanıcı katılımının hafıza aktarımını kişiselleştirdiği ve derinleştirdiği saptanmıştır.

Bu dönüşüm, küratoryal pratiklerde anlatının sabit ve tek yönlü bir yapıdan, kullanıcı etkileşimiyle süreç içinde şekillenen açık uçlu bir kurguya evrilmesini gerektirmektedir. İç mekân tasarımı açısından ise dijital anlatının, mekânsal organizasyon, dolaşım kurgusu ve deneyim ritmi gibi tasarım kararlarını doğrudan etkilediği görülmektedir. Bu durum, iç mekânın dijital içeriği barındıran bir kabuk olarak değil, anlatının deneyimsel olarak kurulduğu aktif bir arayüz olarak ele alınmasını zorunlu kılmaktadır.

Sonuç olarak çalışma, dijital hafıza mekânlarında anlatı, mekân ve kullanıcı arasındaki ilişkinin doğrusal ve tek yönlü bir yapıdan, etkileşime dayalı ve süreçsel bir yapıya dönüştüğünü ortaya koymaktadır. Geliştirilen tipolojik çerçeve, sergileme kuramı, iç mekân tasarımı ve dijital hafıza çalışmaları için analitik bir araç sunmakta; dijital anlatıların mekânsal temsile nasıl eklemlendiğini ve kullanıcı deneyimini hangi mekanizmalar üzerinden dönüştürdüğünü sistematik biçimde açıklamaktadır. Gelecek çalışmaların bu çerçeveyi farklı bağlamlarda ve kullanıcı temelli ampirik verilerle geliştirmesi, dijital hafıza mekânlarının potansiyelini daha kapsamlı biçimde ortaya koyacaktır.

Kaynaklar

Assmann, J. (1995). Collective memory and cultural identity. New German Critique, 65, 125–133. https://doi.org/10.2307/488538

Halbwachs, M. (1992). On collective memory (L. A. Coser, Ed. & Trans.). University of Chicago Press. (Original work published 1925)

Hoskins, A. (2011). Media, memory, metaphor: Remembering and the connective turn. Parallax, 17(4), 19–31. https://doi.org/10.1080/13534645.2011.605573

Huyssen, A. (2000). Present pasts: Media, politics, amnesia. Public Culture, 12(1), 21–38. https://doi.org/10.1215/08992363-12-1-21

Levent, N., & Pascual-Leone, A. (Eds.). (2014). The multisensory museum: Cross-disciplinary perspectives on touch, sound, smell, memory, and space. Rowman & Littlefield.

Nora, P. (1989). Between memory and history: Les lieux de mémoire. Representations, 26, 7–24. https://doi.org/10.2307/2928520

Ricoeur, P. (2004). Memory, history, forgetting (K. Blamey & D. Pellauer, Trans.). University of Chicago Press. (Original work published 2000)

Ricoeur, P. (2016). Architecture and narrativity. Études Ricœuriennes / Ricœur Studies, 7(2), 3–14.

Simon, N. (2010). The participatory museum. Museum 2.0.
van Dijck, J. (2007). Mediated memories in the digital age. Stanford University Press.

Vargün, Ö. (2022). Teknolojinin belirleyiciliğinde müzelerde dijitalleşme süreci ve insan odaklı tasarım yaklaşımları. idil Sanat ve Dil Dergisi, 11(92), 565–584.

URL-1: https://www.911memorial.org. Erişim tarihi: 12 Ocak 2026
URL-2: https://hpmmuseum.jp/?lang=en. Erişim tarihi: 12 Ocak 2026
URL-3: https://designawards.core77.com/Built-Environment/30765/National-September-11-Memorial-Museum.html. Erişim tarihi: 12 Ocak 2026
URL-4: https://gethiroshima.com/news/hiroshima-peace-museum-3d-representation-abomb/. Erişim tarihi: 12 Ocak 2026
URL-5: https://polin.pl/en. Erişim tarihi: 12 Ocak 2026
URL-6: https://www.yadvashem.org. Erişim tarihi: 12 Ocak 2026
URL-7: https://polin.pl/sites/default/files/styles/galeria_mala/public/pictures/galeria_ulica_3.jpg. Erişim tarihi: 12 Ocak 2026
URL-8: https://www.archdaily.com/179679/yad-vashem-holocaust-museum-safdie-architects. Erişim tarihi: 12 Ocak 2026
URL-9: https://nmaahc.si.edu/explore/exhibitions/explore-more. Erişim tarihi: 12 Ocak 2026
URL-10: https://humanrights.ca/exhibitions. Erişim tarihi: 12 Ocak 2026
URL-11: https://www.cortinaproductions.com/communication-arts-interactive-competition/. Erişim tarihi: 12 Ocak 2026
URL-12: https://segd.org/projects/canadian-museum-human-rights/. Erişim tarihi: 12 Ocak 2026
URL-13: https://sfi.usc.edu/dit. Erişim tarihi: 12 Ocak 2026
URL-14: https://www.nationalww2museum.org/. Erişim tarihi: 12 Ocak 2026
URL-15: https://ideum.com/news/worldwarii-museum-our-war-too. Erişim tarihi: 12 Ocak 2026

Dekor'dan Simulakr'a: Dijital Oyunlarda İç Mekân Deneyiminin Gelişimi

From Decor to Simulacrum: The Evolution Of The Interior Space Experience in Digital Games

B. Y. ÖZER[1], O. TURGAY[2] [1]İstanbul Atlas Üniversitesi, Dijital Oyun Tasarımı Bölümü; İstanbul Teknik Üniversitesi Mimari Tasarım Yüksek Lisans Programı [2] İstanbul Atlas Üniversitesi, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü

Özet: *Dijital oyunlarda mekân kavramı, ilk örneklerden bu yana temel bir unsur olmasına karşın erken dönem dijital oyun mekânları çoğunlukla oynanışa eşlik eden statik arka planlar olarak konumlanmıştır. Oynanışın gerçekleştiği uzaya giydirilen bir dekordan öteye geçemeyen bu mekanlar, mekân deneyimin tam potansiyeline ulaşmadığı ve yalnızca içinden geçilen bir unsur olarak varlık göstermiştir. Ancak bu anlayış zamanla dönüşüme uğramış; mekân, sadece bir sahne/dekor değil, oyuncu eylemlerini biçimlendiren, anlam üreten ve atmosfer yaratan aktif bir bileşene dönüşmüştür. Bu çalışma, dijital oyunlardaki iç mekân temsilinin tarihsel dönüşümünü analiz ederek mekân deneyiminin sadece tasarım olgusu bakımından değil, mekân algısının nasıl geliştiğini, şekillendiğini, mekân kurgusunun dijital oyunlara nasıl entegre edildiğini ve kullanıcı deneyimini nasıl etkilediğini de irdeleyerek "dekor" kavramından "simülakr" anlayışına uzanan bir çerçevede tartışmaktadır. Araştırma, dijital oyun mekanlarının, yalnızca bir sahne değil, fiziksel dünyanın sunduğu gerçekliğin yerine geçen bir hipergerçeklik haline gelmekte olduğunu savunmaktadır. Foto-gerçekçi grafikler, Sanal Gerçeklik (VR) ve Artırılmış Gerçeklik (AR) teknolojilerinin etkisiyle hipergerçeklik vadeden dijital oyunların, çağdaş mekân tasarımı anlayışıyla kurduğu ilişkileri ortaya koymayı ve dijital oyun mekanlarının geleceği hakkında öngörülerde bulunmayı hedeflemektedir.*

Anahtar Kelimeler: *Dijital oyunlar, Sanal Mekanlar, Mekân deneyimi, Simülakr, Sanal gerçeklik (VR)*

Abstract: *Despite being a foundational element since the earliest examples, space in digital games long remained a static background accompanying gameplay. It rarely extended beyond functioning as a decorative cladding applied to the geometrical space in which gameplay occurred, limiting the full potential of spatial experience and reducing space to a medium of traversal. Over time, however, this understanding has shifted, and space has evolved from a passive backdrop into an active component that shapes player actions, generates meaning, and produces atmosphere. This study examines the historical transformation of interior space representation in digital games by addressing spatial experience not only as a design phenomenon but also by exploring how spatial perception is formed, how spatial constructs are integrated into gameplay, and how these processes influence user experience. Within a conceptual framework that traces a shift from "decor" to "simulacrum," the study argues that digital game spaces are no longer merely stages but increasingly operate as forms of hyperreality that substitute for the reality offered by the physical world. By focusing on photorealistic graphics, Virtual Reality (VR), and Augmented Reality (AR) technologies, the study reveals relationships between digital games promising hyperreality and contemporary approaches to spatial design and offers future projections.*

Keywords: *Digital games, Concept of Space, Player experience, Simulacrum, Virtual reality (VR)*

Corresponding author: 1 B. Yasir Özer | İstanbul Atlas University | yasir.ozer@atlas.edu.tr
2 Orkunt Turgay | İstanbul Atlas University

Giriş

Dijital teknolojilerdeki hızlı değişim, gündelik yaşantımızın ayrılmaz bir parçası olan ve hayatımıza önemli tanımlar getiren "mekân" kavramının da değişmesine neden olmaktadır. Dijital ağlar üzerinden iletişim için geliştirilen yazılımsal ve donanımsal araç-gereçlerin, mobil teknolojilerin geliştirilmesi ile, her an ve her yerde deneyimlenebilen sanal mekanlar olanaklı hale gelmiştir. Bu durum dünyayı, yakın çevremizi ve içinde devinim ettiğimiz mekanları algılama biçimimizi, düşünce üretme ve yorumlama yöntemlerimizi de dönüştürmeye başlamıştır. Fiziksel mekanların temel özelliklerinin; dijital imgeler 3B modeller ve kod satırları ile ifade edildiği alanlardan biri de dijital oyunlardır.

Dijital oyunlar, kullanıcıların sanal bir dünyada etkileşimde bulunmasını sağlayan, genellikle bir hikâye, karakterler ve mekânlar içeren bilgisayar veya konsol gibi elektronik cihazlar aracılığıyla oynanan, interaktif bir eğlence biçimidir. Bu oyunlar, kullanıcıların sanal bir dünyada etkileşimde bulunmasını sağlarken genellikle bir hikâye, karakterler ve mekânlar içerir. Bilgisayar teknolojisi kullanılarak oluşturulan, gerçek dünyadan esinlenebildiği gibi tamamen hayal ürünü de olabilen sanal mekanlar, dijital oyunların temelini oluşturarak ve oyunculara keşfedilecek, etkileşime geçilecek bir alan sunar (Schroeder, 2008).

Oyunların mekânsal içeriklerinin çeşitlendiği günümüzde, mekânın tasarımını ele alan içmimarlık disiplini açısından en önemli konu, oyuncuların etkileşim kurdukları sanal mekânların tasarımıdır. Mekân tasarımı, işlevsellik, estetik ve kullanıcı psikolojisi gibi unsurları dikkate alarak düzenlenmesini ve planlanmasını sağlayan içmimarlık ve çevre tasarımı disipliniyle yakından ilişkilidir (Pallasmaa, 2005).

Dijital oyunlarda kurgulanan mekân tasarımının özellikleri oyuncunun dijital oyun içi etkileşim sürecinde ilgisini ve mekânsal algısını canlı tutarak oyunda kalma süresine kadar tüm süreçlerde büyük bir önem kazanmaktadır.

Araştırmanın Amacı ve Kapsamı

Bu araştırmanın temel amacı, dijital oyunlarda mekân tasarımının içmimarlık perspektifinden incelenmesi ve sanal dünyaların içmimari yapısının tarihsel bir bakışla değişiminin analiz edilmesidir.

Dijital oyunlar, günümüzde sadece bir eğlence aracı olmanın ötesinde, kültürel, sanatsal ve eğitimsel bir araç haline gelmiştir (Gee, 2003). Bu bağlamda, oyunlardaki mekân tasarımı, oyuncunun deneyimini doğrudan etkileyen bir unsurdur (Nitsche, 2008). Araştırma, dijital oyunlarda mekân tasarımının nasıl kurgulandığını, içmimarlık prensiplerinin bu sürece nasıl entegre edildiğini ve bu tasarımların oyuncu psikolojisi üzerindeki etkilerini incelemeyi hedeflemektedir. Çalışmanın kapsamı, dijital oyunlarda mekân tasarımının teorik temellerini, uygulama örneklerini ve gelecekteki potansiyelini içermektedir.

Mekân Kavramı

Mekân; yaşayan ve yaşatan, üreten ve üretilen çok yönlü değişken bir yapıya sahiptir. Ayrıca "oluş"lara imkânlar sağlayan fiziksel, matematiksel, sosyolojik bir kurgudur. Mekân kavramına diğer bir bakış açısı da en genel anlamda amacı "dolaysız kurgulanan senaryonun fiziksel ortamını betimlemeye dayanan, yaşanılan ve yansıtılan insan somutluğunun bir yansıması" olan fenomenolojik yaklaşımdır.

Mekânı oluşturan bileşenler, mekânın kurgulanmasında çok farklı roller üstlenmekte, mekânın bütünsel etkisi üzerinde oldukça önem taşımaktadırlar. Bu bileşenler, mekânsal organizasyonda kullanıldıkları yere göre yönlendirici, sınırlayıcı, ayırıcı ya da birleştirici gibi tanımlar getirmektedirler. Mekânsal kurguda iletilmek istenen düşüncenin, anlatılmak istenenin öneminden çok, bunların mekânsal olarak nasıl ifade edildiğinin, bunun anlamın oluşumuna nasıl bir etkide bulunduğu ön plana çıkmaktadır.

İçmimarlık, mekânların işlevsel, estetik ve psikolojik açıdan optimize edilmesini hedefleyen bir disiplindir. Bu disiplin, mekânların kullanıcı ihtiyaçlarına uygun şekilde nitelikli bir tasarım dili ile ergonomik olarak düzenlenmesini ve uygun malzeme kullanımı, renk seçimi, aydınlatma unsurlarıyla kullanıcı deneyiminin en üst düzeye çıkarılmasını amaçlamaktadır (Ulrich, 1984; Lawson, 2001).

Mekân tasarımı, kullanıcıların psikolojik ve duygusal tepkilerini doğrudan etkileyebilir. İçmimarlıkta, mekânların kullanıcılar üzerindeki etkileri, özellikle çevresel psikoloji alanında incelenmektedir (Evans, 2003). Sanal ortamda imgeler, renkler, canlandırmalar ve ses efektleri ile yaratılan bir mekânın insan duyuları ile etkileşimi, kişinin kendisini ortamın bir parçası gibi hissetmesi yaklaşımı üzerinde yapılandırılmıştır. Özellikle dijital oyunlarda mekân tasarımı, oyuncuların duygusal, psikolojik ve bedensel tepkilerini şekillendirmede önemli bir rol oynamaktadır.

Mekân Algısı ve Temsil

Mekânsal bilginin elde edilişi, mekâna olduğu kadar gözlemcinin yani öznenin yaşadığı bilişsel süreçlere de bağlıdır. Fiziksel mekânı bütünüyle anlamlandırabilmek için o mekânın içinden geçmenin, etkileşim içerisinde olarak, iletilmek istenilen kavramların, düşüncelerin keşfedilmesi gerekmektedir. Dolayısıyla, mekânsal bilginin elde edilişi, mekânı deneyimleyen, algılayan kişinin bilişsel süreçleri ve mekânsal okunabilirlik arasında çeşitli kombinasyonlara dayalı bir ilişkinin varlığından söz etmek mümkündür.

Mekân algısı temel olarak; kişinin mekân içerisinde, çevresinde kısa veya uzun süreli deneyim kazanması ve bu doğrultuda mekânın hatırlanması ile ilgilidir. Mekânın algılanmasına yönelik duyumsal süreç mekanla ilk kez karşılaştığımızda veya kısa süreli mekânsal deneyimler sırasında gerçekleşir. Mekânsal algının ikinci süreci olan zihinsel süreç ise, kişinin mekâna dair hatırında kalan bilgilerle sürekli olarak mekânı tekrar tekrar yaşamasını içerir. Mekân kişi tarafından öncelikle duyumsal olarak algılanır, daha sonra kişinin mekân içerisinde geçirdiği süreye bağlı olarak mekân zihinsel olarak tanımlanır.

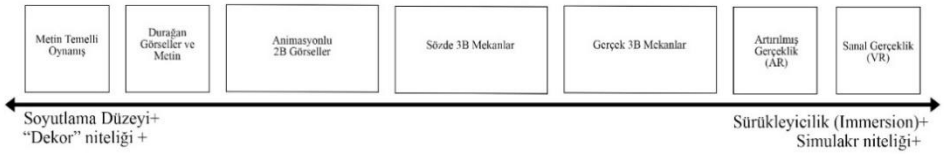
Alan bilgisi, rota bilgisi ve işaret öğesi bilgisi, öte yandan mekânın okunabilirliğine bağlanmaktadır. İşaret öğesi bilgisi, mekânın üç boyutlu özelliklerini doğrudan vurgularken, rota bilgisi ve alan bilgisi, mekânsal kurgunun karmaşıklığı / basitliği yoluyla mekânın, çoğu zaman, iki boyutlu bilgisinin okunabilirlikle olan bağlantısını oluşturmaktadır. Bazı kaynaklara göre, kişi mekânı tanıdıkça sırasıyla işaret öğeleri, rotalar ve en son olarak da mekânın kurgusal bilgisi olan alan bilgisini kavrayarak mekânı algılamaktadır.

Mimarlık disiplininde mekân algısı tarih boyunca yalnızca deneyimlenen fiziksel mekân üzerinden değil; plan, kesit, perspektif ve diyagram gibi çeşitli temsil yöntemleri ile de kurulmuştur. Bu temsiller, geleneksel kullanımlarıyla üretilecek veya üretilmiş bir fiziksel mekânın kendisinin yerine geçme iddiası olmadan mekânın morfolojisine, deneyimlenmesine ve mekâna dair ipuçları veren semiyotik araçlar olmuştur. Bu yaklaşım temsilin inşa edilmiş bir mekânın öncülü veya aktarımı değil başlı başına bir gerçeklik üretme aracı olduğunu ortaya koyar (Evans, 1997). Kâğıtta kalan mimarlığın (Paper Architecture) yolunu açtığı bu paradigma kırılması mekânın fiziksel varlığa ihtiyaç duymadan temsil üzerinden de anlam üretebilmesini mümkün kılmaktadır. Dijital oyunlardaki sanal mekanlar da temsilin geçirdiği evrimin çağdaş bir karşılığı olarak anlamsal düzlemde kendi başına var olabilir hale gelmiştir.

Dijital Oyunlarda Mekânın Tarihsel Gelişimi

Dijital oyunların mekânsal temsil becerisi bilgisayar sistemlerinin hesaplama gücünün yıllar içerisinde artmasına paralel olarak gelişmiştir. Pong (Atari,1972), Space Invaders (Taito,1978) gibi erken dönem arcade oyunları, oynanışın bağlamıyla doğrudan ilintili mekânsal temsillerden öteye geçmemektedir. Bu oyunlarda mekân temsili, Pong'un hareket eden çizgi ve noktalardan oyunun bir çeşit tenis sahasında geçtiğini; Space Invaders'ın ise uzayda geçtiğini düşündürmesinden ibarettir. Hikâye anlatımı boyutu itibariyle daha karmaşık mekânsal anlatılara ihtiyaç duyan etkileşimli kurgu (text adventure) oyunlarında ise mekân, Zork (Infocom,1977) gibi örneklerde tamamen yazılı tasvirlerle, The Oregon Trail (MECC,1985)'de ise durağan 2B imgeler ve yazı kombinasyonuyla temsil edilmiştir. Kuşkusuz bahsedilen erken dönem oyunlardaki mekân temsili, büyük oranda oyuncunun hayal gücüne bırakılmış soyutlamalardır. Kişisel bilgisayar ve oyun konsollarının gelişimi ile soyutlamalar yerini giderek daha gerçekçi hale gelen temsillere bırakmıştır.

Oyunlar, katılımcılarının bilinçli olarak fiziksel dünyadaki kural ve yapıları baştan tanımladığı ve yeni bir gerçeklik oluşturduğu geçici sosyal anlaşmalardır. Huizinga (1995)'dan hareketle Salen ve Zimmerman'ın (2003) büyülü çember (magic circle) olarak tanımladığı bu yapı dijital oyunların da temel unsurlarındandır. Herhangi bir sanal mekân tanımlamayan oyunlarda dahi oyuncuları fiziksel mekânın ötesinde bir zihinsel alana taşıyan oyunların; özellikle fiziksele alternatif görsel yönü kuvvetli mekân temsilleri sunan dijital versiyonları Baudrillard ın tariflediği biçimiyle simülakr özellikleri göstermektedir (Baudrillard, 1998).



Resim 1: Dijital oyunlardaki temsil biçimlerinin tarihsel gelişimi

Bu çerçevede düşünüldüğünde dijital oyunlar, teknolojik imkanların da etkisiyle "gerçek" ten ayırt edilmesi gittikçe güçleşen ve fiziksel mekândan bağımsız bir gerçeklik sunmaktadır. Sanal Gerçeklik (VR) ve Artırılmış Gerçeklik (AR) ortamları fiziksel mekanlara olan algısal özellikleri giderek daha iyi taklit etmektedir. Fiziksel mekanlarda mümkün olan birçok durum sanal ortamda da karşılık bulmaktadır. Pilacinski vd. (2023)'nin bulgularına göre VR ortamında vücutlarına sanal bir nesne ile dokunan katılımcılar, dokunma hissini gıdıklanmaya benzer bir şekilde hissettiklerini raporlamışlardır. Hall'un kişisel alan teorisini (Hall, 1966) sanal gerçeklikte deneysel olarak test eden bir çalışma bulguların sanal ortamda da benzer bir şekilde seyrettiğini ortaya koymuştur (Kim ve Sung, 2024).

Bu açıdan dijital mekanlar taklit ettikleri gerçeğe ihtiyaç duymadan var olan ve içerisinde bulunan kişi için alternatif bir hipergerçeklik mekanlardır. Mekânsal temsil becerisi yüksek gerçekçi ve sürükleyici (immersive) çağdaş oyunlar, oyunculara simülasyon süreçleri (kodlama, fiziksel simülasyon, foto-gerçekçi grafikler) aracılığıyla üretilmiş bir simülakr olarak yansır. Bu oyunlar oyuncu için artık fiziksel mekânın bir temsili değil, oyuncunun algısını şekillendiren, bedeninde doğrudan tepkiler üretebilen hipergerçek bir uzam haline gelmiştir.

Dijital oyunların diğer gerçekçi dijital mekanlara göre daha güçlü simülakrlar olmasını sağlayan bir diğer unsur da Büyülü Çember (Büyülü Çember) kavramıdır. Fiziksel dünyadaki normların bilinçli olarak geride bırakıldığı bir "ikincil gerçeklik" (Jarvinen, 2004) olarak büyülü çember, oyunla gerçek arasındaki statik bir sınırı tanımlamaktan çok simülakrın işleyişini mümkün kılan bir eşiktir. Oyun mekânı, bu eşik içinde fiziksel gerçekliğin yapay bir temsili olmaktan çıkarak kendi başına işleyen ve bedensel tepkiler dahi üretebilen hipergerçek bir uzama dönüşmektedir.

Simülasyon, Simülakr ve Dijital Oyun Mekanları

Fiziksel ve sanal mekânlar, birçok açıdan benzerlikler taşırken, bazı temel farklılıklara da sahiptir. Fiziksel mekânlar, gerçek dünyada var olan ve insanların günlük yaşamlarını sürdürdüğü alanlardır. Sanal mekânlar ise bilgisayar teknolojisi kullanılarak oluşturulan ve kullanıcıların avatarlar aracılığıyla etkileşimde bulunduğu ortamlardır (Schroeder, 2008). Her iki disiplin de mekânların işlevselliği, estetiği ve kullanıcı deneyimini ön planda tutmaktadır (Lawson, 2001).

Fiziksel mekanların yanı sıra sanal ortamların ve geleneksel yöntemlerle, hatta tasarımcının zihninde canlandırmasının zor olduğu geometrik ilişkilerin çözümü bilgisayar kullanımı sayesinde mekân tasarımının sınırlarını zorlamaktadır. Sanal mekân tasarımı, aynı zamanda dinamik bir yapıya sahiptir. Oyuncunun

eylemlerine bağlı olarak mekânlar değişebilir, yeni alanlar açılabilir veya mevcut alanlar yok edilebilir (Totten, 2014). Bu dinamizm, oyuncunun oyun dünyasına daha derin bir bağ kurmasını sağlar. Örneğin, bir oyunda oyuncunun belirli bir görevi tamamlaması, yeni bir mekânın açılmasına neden olabilir (Adams, 2014). Bu nedenle, sanal mekân tasarımı, fiziksel mekân tasarımından farklı olarak daha esnek ve dinamik bir yapıya sahiptir.

Mekânın temsil ile aktarımı ve simülasyon yoluyla üretilmesi her ne kadar fiziksel mekân üretiminin dışında kalan bir mekân üretme biçimi olarak ön plana çıksa da önemli bir ontolojik fark ile birbirinden ayrılır. Temsil var olan (ya da var olmuş veya olacak) bir gerçekliği fiziksel dünyaya referanslarla aktaran bir semiyotik sistemken; simülasyon gerçekliğin kendisini aktarmayı geride bırakmış, gerçekliğin işleyişini yeniden üreten bir süreçtir. Bu bağlamda simülasyon kendi başına var olabilen, fiziksel mekanlara referansı oldukça az, alternatif bir gerçekliktir (Baudrillard, 1998). Baudrillard'ın simülakr tanımı, simülasyonda erişilen alternatif gerçekliğin ileriki aşamasını tanımlamaktadır. Simülakr, artık fiziksel dünyaya olan referans ve ihtiyaç tamamen kaybolmuş kendi başına işleyen bir gerçeklik rejimidir. Bu noktada artık var olmuş/olan/olacak bir gerçekliğe işaret etme yoktur. Aksine simülakr kendisi deneyimlenen şeye özgü bağımsız bir gerçeklik deneyimi üretmektedir (Baudrillard, 1998).

Dijital oyun tasarımında kurgulanan mekânın algısını sağlayan bileşenlenler incelendiğinde; mekân algı psikolojisini oluşturan bileşenlerin, kişinin mekân içerisindeki dolaşımına, oryantasyonuna (yönelimine), mekanlar arası bağlantı kurabilmesine ve bu bakış açısı ile kendi sınırını tanımlayabilmesine bağlı olduğu gözlenmiştir. Kişinin konumunu ve mekansal ilişkileri çözümlemesi ile bağlantılı olduğu gözlenmiştir. Tıpkı İçmimarlık disiplinin çalıştığı fiziksel mekanlarda olduğu gibi kişinin mekânda içerisinde nerede olduğunu tanımlayabilmesi ve bilinçli olarak gideceği noktaya varabilmesi için ona yardımcı olacak bir takım, işaretlere, bağlantılara ve mekânda kişiyi yönlendirmesine ihtiyaç duymaktadır.

Dijital oyunlardaki mekânlar, oyunculara keşfedilecek bir dünya sunarken, aynı zamanda oyunun anlatısını ve duyusal olarak nasıl algılanabileceğini de desteklemektedir (Wolf, 2012). Dijital oyunlarda iç mekân tasarımının en önemli özelliklerinden biri, dinamik olmasıdır. Her oyun türü, kendine özgü mekân tasarımı gereksinimlerine sahiptir ve bu gereksinimler, oyuncu deneyimini doğrudan etkiler. Oyuncunun eylemlerine bağlı olarak mekânlar değişebilir, yeni alanlar açılabilir veya mevcut alanlar yok edilebilir (Bogost, 2007). Örneğin, aksiyon oyunlarında mekânlar, hızlı hareket etmeyi ve stratejik hamleler yapmayı teşvik edecek şekilde tasarlanır. Bu tür oyunlarda dar koridorlar, engeller ve yüksek platformlar, oyuncuların reflekslerini ve stratejik düşünme yeteneklerini test eder (Rollings ve Adams, 2003). Macera oyunlarında ise mekân tasarımı, keşif ve hikâye anlatımı üzerine odaklanır. Bu tür oyunlarda geniş ve açık dünyalar, oyuncuların özgürce dolaşmasını ve çevreyi keşfetmesini teşvik eder (Juul, 2005). RPG (Rol Yapma Oyunları) türünde ise mekân tasarımı, karakter gelişimi ve hikâye anlatımı üzerine odaklanır. Bu tür oyunlarda mekânlar, oyuncuların karakterlerini geliştirmesini ve hikâyeyi deneyimlemesini sağlayacak şekilde tasarlanır (Björk ve Holopainen, 2005). Simülasyon oyunlarında ise mekân tasarımı, gerçekçilik ve işlevsellik üzerine odaklanır. Bu tür oyunlarda mekânlar,

gerçek dünyadaki yapıların dijital bir temsili olarak tasarlanır (Frasca, 2003). Dijital oyunlar için bilgisayar ortamında kurgulanan mekanlar grafikler, renkler, canlandırmalar ve ses efektleri ile yaratılmakta; insan duyuları ile birleştirilmesi, bir kişinin kendisini o mekânın, ortamın bir parçası gibi hissetmesi yaklaşımı üzerinde yapılandırılmaktadır. Mekânların anlatısal rolü, oyuncunun oyun dünyasına daha derin bir bağ kurmasını sağlamaktadır (Murray, 1997).

Dijital oyun mekanları bu açıdan, fiziksel mekanların görsel veya işitsel temsillerinin ötesinde, kendi kuralları, etkileşim biçimleri ve duyusal deneyim şemaları olan simülakr/simülasyon sınırındaki gerçekliklerdir. Analog oyunlardan bu yana kendi kural ve gerçeklik çerçevelerini bulunduran oyunların dijitalleşmeyle birlikte fiziksel dünyaya ait normların, aksiyon şemalarının ve deneyim şekillerinin gitgide daha ikna edici şekilde fizikselden ayrıştığı bir noktaya doğru ilerlemektedir. Bu bağlamda Baudrillard'ın işaret ettiği biçimde simülakrlar, dijital oyun mekanlarının oynanış döngülerine eşlik etmesi için barındırdığı "dekor" mekanların geçirdiği tarihsel gelişim içerisinde son durak olarak görünmektedir.

Özellikle son yıllarda gelişen gerçekçi yaklaşımlar sayesinde ilgi odağı haline ve önemli bir pazara sahip olan dijital oyun tasarımlarında kullanılan bazı önemli teknolojik yaklaşımlar ön plana çıkmaktadır. Bilgisayar teknolojilerinin hayatımıza bu denli girmesi ile değişen paradigma, tasarım alanında da farklı iletişim araçlarını ve ortamlarını etkin bir şekilde entegre edilerek ne şekilde kullanmayı ve uygulamayı gerektirdiğinin araştırılması önem kazanmaktadır. Dijital oyunlarda mekân tasarımı, teknolojik gelişmelerle birlikte sürekli olarak evrim geçirmektedir. Özellikle sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) teknolojileri, mekân tasarımının geleceğini şekillendirmektedir. Bu teknolojiler, oyuncuların oyun dünyasına daha fazla dahil olmasını ve daha gerçekçi bir deneyim yaşamasını sağlar (Bailenson, 2018).

Sanal ortamlar sonuç olarak insan yaratıcılığının, zihinsel üretiminin görsel olarak yansımasıdır. Gerçeğinden daha da zenginleştirilmiş imgeler; sanal ortamlarda yeni bir tasarımsal gerçeklik olarak ortaya çıkabilirler. Bu bağlamda, dijital oyunlarda mekân, sadece bir arka plan değil, oyunun anlatısını ve oyuncu deneyimini şekillendiren aktif bir bileşen haline gelmiştir. Gelecekte, dijital oyunlarda mekân tasarımı, daha gerçekçi, etkileşimli ve kişiselleştirilebilir hale gelecektir. Bu gelişmeler, oyuncuların oyun dünyasına daha fazla dahil olmasını ve daha zengin bir deneyim yaşamasını sağlayacaktır.

Sonuç

Dijital oyunlarda mekân tasarımı, içmimarlık prensipleriyle güçlü bir ilişki içindedir. Bu ilişki, sanal dünyaların gerçekçi, işlevsel ve etkileyici olmasını sağlamaktadır. İçmimarlıkta kullanılan temel prensipler, dijital oyunlarda mekân tasarımına başarılı bir şekilde uygulanabilmekte ve oyuncu deneyimini doğrudan etkilemektedir. Fiziksel ve sanal mekânlar arasındaki benzerlikler ve farklılıklar, tasarımcıların yaratıcılıklarını özgürce kullanmalarına olanak tanırken, aynı zamanda kullanıcı deneyimini optimize etmek için işlevsellik, estetik ve kullanıcı psikolojisi gibi unsurları dikkate almalarını gerektirmektedir. Dijital oyunlarda mekân tasarımı, büyük bir potansiyele sahip olmakla birlikte belirli sınırlılıkları da bulunmaktadır. Bu potansiyel, tasarımcıların yaratıcılıklarını özgürce kullanmalarına ve oyunculara benzersiz bir deneyim sunmalarına olanak tanımaktadır. Ancak, teknolojik altyapı, oyuncu beklentileri ve gerçekçilik gibi faktörler, mekân tasarımının sınırlılıklarını oluşturmaktadır.

Dijital oyunlarda mekân tasarımı ve içmimarlık ilişkisi üzerine yapılan bu çalışma, konunun derinlemesine incelenmesi için bir başlangıç niteliğindedir. Ancak, bu alanda daha kapsamlı ve çeşitli araştırmalara ihtiyaç duyulmaktadır. Özellikle, oyuncu psikolojisi, VR ve AR teknolojileri, kültürel ve sosyal boyutlar üzerine yapılacak çalışmalar, dijital oyunlarda mekân tasarımının geleceğini şekillendirecektir. Bu tür araştırmalar, tasarımcıların daha etkili ve etkileyici mekânlar tasarlamasına ve oyuncuların daha zengin bir deneyim yaşamasına yardımcı olacaktır. Ayrıca, dijital oyunlarda mekân tasarımının oyuncu psikolojisi üzerindeki etkileri daha detaylı bir şekilde incelenmelidir. Özellikle, farklı mekân tasarımı stillerinin (örneğin, açık dünyalar, labirentler, kapalı alanlar) oyuncuların duygusal tepkilerini ve davranışlarını nasıl etkilediği üzerine deneysel çalışmalar yapılabilir. Bu tür çalışmalar, tasarımcıların oyuncu deneyimini daha iyi anlamasına ve daha etkili mekânlar tasarlamasına yardımcı olacaktır.

Sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) gibi oyuncuların oyun dünyasına daha fazla dahil olmasını ve daha gerçekçi bir deneyim yaşamasını sağlayan teknolojilerin dijital oyunlarda mekân tasarımına etkisi üzerine daha fazla araştırma yapılmalıdır. Özellikle, farklı sosyo-kültürel yapılara sahip kullanıcıların mekân algısı ve tasarım tercihleri, dijital oyunlarda nasıl yansıtıldığı incelenebilir. Bu tür çalışmalar, oyunların küresel bir izleyici kitlesine hitap etmesini sağlayacak ve kültürel çeşitliliği destekleyecektir. Ayrıca, çok oyunculu oyunlarda mekân tasarımının sosyal etkileşimleri nasıl etkilediği üzerine araştırmalar yapılabilir. Bu tür çalışmalar, oyuncuların birbirleriyle nasıl etkileşimde bulunduğunu ve mekân tasarımının bu etkileşimleri nasıl şekillendirdiğini anlamaya yardımcı olacaktır.

Kaynaklar

Adams, E. (2014). *Fundamentals of game design* (3rd ed.). New Riders.

Atari. (1972). *Pong* [Dijital Oyun]. Atari, Inc.

Bailenson, J. N. (2018). *Experience on demand: What virtual reality is, how it works, and what it can do*. W. W. Norton & Company.

Baudrillard, J. (1998). Simülakrlar ve simülasyon (O. Adanır, Çev.). Doğu Batı Yayınları. (Orijinal eser 1981'de yayımlanmıştır)

Björk, S., & Holopainen, J. (2005). *Patterns in game design*. Charles River Media.

Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. MIT Press.

Evans, G. W. (2003). The built environment and mental health. *Journal of Urban Health, 80*(4), 536-555. https://doi.org/10.1093/jurban/jtg063

Evans, R. (1997). *The Projective Cast: Architecture and Its Three Geometries*. Cambridge, MA: MIT Press.

Frasca, G. (2003). Simulation versus narrative: Introduction to ludology. In M. J. P. Wolf & B. Perron (Eds.), *The video game theory reader* (pp. 221-235). Routledge.

Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.

Hall, E. T. (1966). *The Hidden Dimension*. New York: Doubleday.

Huizinga, J. (1995). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme* (Çev. M. A. Kılıçbay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları. (Orijinal eser 1938'de yayımlanmıştır).

Infocom. (1977). *Zork* [Dijital Oyun]. Infocom.

Järvinen, A. (2004). *A meaningful read: Rules of play reviewed*. *Game Studies, 4*(1). https://www.gamestudies.org/0401/jarvinen/

Jenkins, H. (2004). Game design as narrative architecture. In N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Eds.), *First person: New media as story, performance, and game* (pp. 118-130). MIT Press.

Juul, J. (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. MIT Press.

Kim, I., & Sung, J. (2024). New proxemics in new space: proxemics in VR. *Virtual Reality, 28*, 85. https://doi.org/10.1007/s10055-024-00982-5

Lawson, B. (2001). *The language of space*. Architectural Press.

Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.

MECC. (1985). *The Oregon Trail* [Dijital Oyun]. Minnesota Educational Computing Consortium.

Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. Free Press.

Nitsche, M. (2008). *Video game spaces: Image, play, and structure in 3D worlds*. MIT Press.

Pallasmaa, J. (2005). *The eyes of the skin: Architecture and the senses*. Wiley-Academy.

Rollings, A., & Adams, E. (2003). *Andrew Rollings and Ernest Adams on game design*. New Riders.

Pilacinski, A., Metzler, M., & Klaes, C. (2023). Phantom touch illusion, an unexpected phenomenological effect of tactile gating in the absence of tactile stimulation. *Scientific Reports, 13*, 15453. https://doi.org/10.1038/s41598-023-42683-0

Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press.

Schroeder, R. (2008). Defining virtual worlds and virtual environments. *Journal of Virtual Worlds Research, 1*(1), 1-3. https://doi.org/10.4101/jvwr.v1i1.294

Taito. (1978). *Space Invaders* [Dijital Oyun]. Taito Corporation.

Totten, C. W. (2014). *An architectural approach to level design*. CRC Press.

Ulrich, R. S. (1984). View through a window may influence recovery from surgery. *Science, 224*(4647), 420-421. https://doi.org/10.1126/science.6143402

Wolf, M. J. P. (2012). *Encyclopedia of video games: The culture, technology, and art of gaming*. Greenwood.

Gündelik Yaşamda Mekân Kavramının Toplumsal Yapı Temelinde Araştırılması

Investigation Of The Concept Of Space in Daily Life Based On Social Structure

S. ŞATIR[1], O. ALBAYRAK[2]
1 Esenyurt Üniversitesi
2 Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi

Özet: *Bu bildirinin asıl amacı, içmimarlık bakış açısı ile mekânı ve donanımlarını ele almak değildir. Mekân kavramı temelde fiziksel özellikleri ile mimarlık ya da içmimarlığın konusu olsa da burada, konunun alışılmışın dışında oldukça farklı bağlamlarıyla soyut kavramları içeren tinsel yönleri öne çıkartılmaktadır. İnsanların gündelik yaşamları idame ettirmelerini sağlayan tüm davranışları bir taraftan somut ve soyut ihtiyaçlarını karşılamak içinse, diğer taraftan, olumlu ya da olumsuz toplumsal yapılarının gelişimini de destekler. Bu nitelikleriyle bildiri, fiziksel davranışlar ve ihtiyaçların ötesinde, insanların, içinde yaşadıkları mekânların ve donanımların tarihsel, bilişsel, duyusal algı, duygusal deneyim, sosyal, felsefi bağlamlarını incelemekte, tanımlamakta ve toplumsal yapı olarak nasıl nitelendirilebileceklerini sorgulamaktadır.*

Anahtar kelimeler*: Gündelik yaşam, toplumsal yapı, mekân kavramı.*

Abstract: *The primary aim of this paper is not to address space and its furnishings from an interior design perspective. While the concept of space is fundamentally the subject of architecture or interior design through its physical characteristics, here, its spiritual aspects, encompassing abstract concepts and quite different contexts, are highlighted. All behaviours that enable people to maintain their daily lives, on the one hand, serve to meet their concrete and abstract needs, and on the other hand, support the development of their positive or negative social structures. With these qualities, this paper goes beyond physical behaviours and needs, examining and defining the historical, cognitive, sensory perception, emotional experience, social, and philosophical contexts of the spaces and furnishings in which people live, and questioning how they can be characterized as social structures.*

Keywords: *Daily life, social structure, concept of space.*

Corresponding author: 1 Seçil Şatır | Esenyurt University | satirse@gmail.com
2 Onurcan Albayrak | Fatih Sultan Mehmet University

Giriş ve Amaç

Bildiride mekân kavramı, maddesel özelliklerinden bütünüyle uzaklaşmasa da, tam anlamı ile fiziksel bir mekân değildir. Mekân kavramının amacı, burada, gündelik yaşam içinde, toplumsal yapının temeli ve tarihselden felsefeye kadar var olmanın bağlamlarını sergilemektir. Var olmak, somut verilerden ve ihtiyaçlardan bağımsız olamadığı sürece, soyut verilerin alt yapısı olmaya devam edecektir. Mekân kavramı altı farklı bağlamda ele alınmıştır. Tarihi geçmişi içinde, şehirleşmenin gelişimi çerçevesinde, birlik, bütünlük, adil olma niteliği, sosyal yaşamın verilerinin doğru işlemeyişi temelinde ele alınmasından başlamıştır. Diğer farklı bağlamlar tek, tek incelenmektedir. Her bir bağlam bir matris tablo içinde analiz edilmekte ve yazarlar tarafından yorumlanmaktadır. Bulgular her bir kavramı ayrı, ayrı ele almakta, özetlemiş olarak bütünsellik içinde sunmaktadır.

Yöntem

Bu bildiride mekân kavramı fiziksel boyutunun ötesinde, tarihsel, bilişsel, duyusal algı, duygusal deneyim, sosyal, felsefi bağlamlar içerdiği nedenle, yöntemler analiz ve yorumlama içeren bir dil ile gerçekleştirilmektedir. Analiz yöntemi, kavramların matris içinde ele alınması ve değerlendirilmesi temeline dayanmaktadır.

Yorumlama dilinin en temel yöntemi "hermeneutik" dir. Antik Yunan felsefesinde ortaya çıkmış olan bu yorum dili, içinde yaşanılan ya da araştırılan toplumun tarihsel bağlamı, sosyal ve kültürel dokusu bilinmeksizin, insan yaşantıları ve bu yaşantıların mekânsal ilişkilerinin anlaşılamayacağı gerçeğini savunmaktadır. "Hermeneutiğin gelişiminde büyük katkıları olan Dilthey, özellikle yaratıcının yorumuyla ilişkisine önem vermektedir...Eğer yorumcu yaratıcının yerine kendini koyarsa aynı tinselliği paylaşırsa, yani yorumcu, yaratıcının yaşantısı içinden esere bakabilirse gerçek bir anlama mümkün olacaktır" (Fırıncıoğulları, 2016; 286-293). Bu bildirinin analiz ve yorumunda ise, mekân kavramının gündelik yaşam içinde toplumsal yapı temelindeki oldukça farklı bakış açılarının bir potada yoğurulması ve ortaya çıkan bilgilerin yeniden yorumlanması önem kazanmaktadır.

Mekân Kavramı

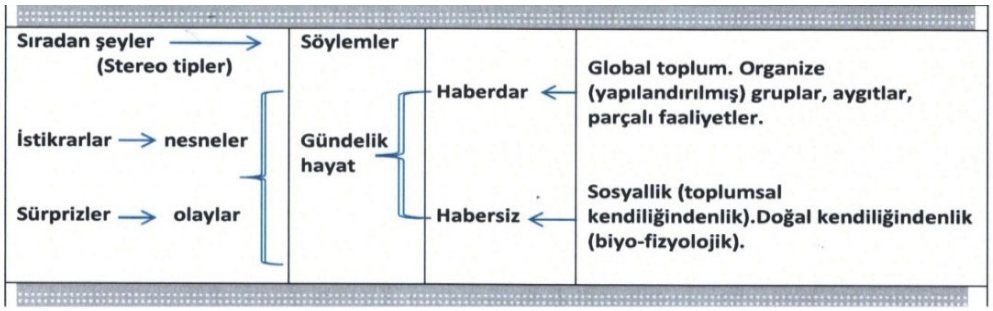
Mekân kavramı mimari ölçek bağlamında İçmimarlığın konusudur. "İç mekânlar birbirleriyle ilişkili nesnelerin bir araya getirilmesiyle oluşturulur. Bunlar küçük ya da büyük, el yapımı ya da fabrika üretimi, mekân içinde serbest ya da diğer ögelere sabitlenerek yerleştirilmiş olabilirler" (Brooker, Stone, 2014;11). İçine nesne yerleştirilecek mekânın, özel ya da toplumsal olsun, kullanıcı temelinde kapsamlı analizi gerekmektedir. Dikey ve yatay taşıyıcılar, döşemeler, duvarlar, tavanlar, çatılar, nesneler vb. yapı bileşenleriyle mekânı tanımlamanın ötesinde "mekânı anlamak (için), özellikle iki yönüne dikkat etmemiz gerekir: Tasarlanacak hacim ve yapı bileşenleri arasındaki mekânsal ilişkiler ve bu yapı bileşenlerinin yapım teknikleri" (Dodsworth, Anderson, 2015; 53). Mekân kavramı,

burada olduğu gibi dolaysız bir fiziksel yapı olarak ele alınmasının ötesinde, küçük gruplar halinde sosyal, giderek daha geniş kavramı ile toplumsal bir yapı niteliğine bürünmektedir. "Fenomenolojik bakış açısında mekân, yaşamın hammaddesi olarak ve dolayısıyla bir nicelik olarak değerlendirilir; çünkü, mekân, insan eylem ve etkinlikleri için gerekli bir donanım, bir hammaddedir...mekân varoluşun ve eylemin hammaddesidir" (Bilgin, 2011;174). Buna göre insan eylemlerinin var olduğu mekânda toplumsal eylemler de birlikte mütalaa edilir.

Mekân Kavramının Gündelik Yaşam İçinde Bağlamları

Felsefenin vaktiyle gündelik yaşamı konu edinmemiş olması bu faaliyetlerin anlaşılmasını geciktirmiştir. Henri Le Febvre ve diğer bazı filozoflar konunun önemine parmak basmış, gündelik faaliyetlerin gizli zenginliğini fark ederek "insan malzemesi" olarak tanımlamışlardır. (Le Febvre, 2015; 91). Le Febvre araştırmasını daha da derinleştirerek gündelik hayatın düzeylerini ayrıntılı olarak incelemiş ve "düzeyler fragmanları" olarak şematik anlatımlara dönüştürmüştür. Gündelik yaşam içindeki olguları ayrı, ayrı katmanları içinde kafes adını verdiği bir ağ gibi algılayan ve yorumlayan Le Febvre, sıradan yaşananları tekdüze, birbirinin aynı olan şeyler ve söylemler olarak ele alır. İstikrarlı bir yaşam içinde nesneler denen fiziksel şeyler ve sürprizler olarak beklenmedik olaylar vardır. Organize yapılandırılmış tüm faaliyetler ve gruplar bilinçlidir. İnsanların, yaşanan toplumun özelliğine göre sosyalleşerek kendiliğinden oluşturdukları habersiz olgular gelişir.

Tablo 1: Gündelik hayatta düzeyler kafesinin fragmanı (Le Febvre, 2015; 135)



Le Febvre, Tablo 1 de gündelik hayatın analizlerini şematik anlatımlar çerçevesinde çok ilgi çekici bir boyutta ortaya koymuştur. Seçilmiş düzeylerin referans çerçevelerini nasıl tanımladıklarını ve komşu düzeylere giden yaklaşımları işaret ettiğini gösterir. Le Febvre' den ilham ile, bu araştırma gündelik yaşamın eylemlerinin toplumsal yapının temeli kapsamında, insan olarak var olmanın bağlamları düzeyinde geliştirilmesini öngörmektedir. Elbette var olmak, insanın kendi varlığının fiziksel niteliğinden bağımsız olamayacağı nedenle, bir alt yapı oluştururken, mekân kavramı, sosyal olma, organize olma vb. ilişkiler ve bağlamlar çerçevesinde, tarihsel, bilişsel, duyusal algı, duygusal, sosyal, felsefi boyutları ile ele alınmaktadır.

Gündelik Yaşamda Mekân Kavramının Tarihsel Bağlamı

"Mimari Paralaks" adlı kitabında Zizek (2011; 11, 12) paralaks kavramını fiziksel kaydırma ya da farklı bakış açılarının ötesinde felsefi boyutu temelinde ele almakta ve bu konuda önemli bulduğu mimarlardan söz etmektedir. Ebenezer Howard bu isimlerden birisidir. Ekonomik ve siyasi organizasyonlar üzerinde düşünüp fikir geliştirmiş olan Howard (1850-1928), Londra'nın kalabalık mahallelerinde dolaşarak insanların sefil yaşadığı binaları ve yerleri görmüş, toplumun dengesiz yaşam, menfaatçi düzen gibi dıştan görüntülerini gözlemlemiştir. Bu yerler için kendi tanımı şöyledir: "Yeni düzenin –adalet, birlik ve arkadaşlık düzeninin- çalışma hayatıyla hiçbir şekilde uyuşmadığına dair kuvvetli bir his uyandı içimde" (Fishman, 2016; 138). Howard'ın 'Bahçe Kent' Fikri böyle ortaya çıkmıştır. Bahçe Kent fikri, kooperatif mantığı ile gelişen merkezi bir yapıya sahip olmalı, merkeze bağlı ve onu çevreleyen, kanallar ve demiryollarıyla birbirlerine bağlanan altı büyük, 30.000 nüfus öngörülmüş olan bahçeli konutlardan oluşmalı ve sosyal nitelikli, insanca yaşanabilir, doğa ile iç-içe bir yaşam merkezi gelişmelidir.

Howard'ın görevlendirdiği mimarlar Parker ve Urwin, Letchworth Garden City tasarımında, mimaride, konut iç mekânlarında, bütünsellik içinde, estetik açıdan yalınlık ve materyal kullanımında dürüstlük örnekleri ortaya koydular (Letchworth Garden City, 1911) (https://www.worldcat.org/).

Tarihsel bağlam içinde, Osmanlı toplumunun son dönemlerinde modernleşme ile gelen apartman yaşamı toplumsal yapıyı da ileri düzeyde etkilemiştir. Bu bağlamda: "Geç Osmanlı'da toplumsal karşılaşmayı göğüsleyecek kadar evrilmiş bireyin yaşamı incelenecekse, apartmanlardaki yaşama bakmak gerekir...Refik Halit Karay'ın '*İstanbul'un Bir Yüzü'* adlı romanında, Şişli'nin boş bir sokağında... Mahalle, yazar tarafından 'zevksiz' olarak tarif edilir. Apartman ise renksiz, sefil, dardır; ancak süslü ve alafranga odalara sahiptir. Odaya dışarıdan tranvay ve otomobil sesleri taşınır" (Şenyurt, 2018;218,219). O dönem İstanbul'unda batı etkisi ile kentin, olgun bir yaşam ruhu kazanmaksızın, hızlı apartmanlaşmasının ortaya koyduğu zorluklar sosyal yaşamı da etkilemiştir.

Gündelik Yaşamda Mekân Kavramının Bilişsel Bağlamı

Bilişsel kavramı, bilişsel psikoloji, biliş kavramı üzerine odaklanan bir çalışma alanıdır. "Bilişsel araştırmacılar genellikle hafıza, dikkat, problem çözme ve dil edinimi gibi konuları inceler. İnsan davranışına ve düşüncesine yönelik bu yaklaşıma genellikle bilişsel bakış açısı denir. Bilişselliğin iki önemli bileşeni vardır: Duyum ve algı" (Hartin, Goodfriend, study.com). İç ya da dış dünyadan gelen uyarıcıların beyne ulaşması duyum sözcüğünü tanımlarken, beyne giren duyumlara anlam veren, onları tanımlayan kavram ise algıdır. Bilişselliğin bu iki önemli bileşeni dikkate alındığında, gündelik yaşamda mekân kavramının bağlamları içine duyusal algı kavramının da dahil edilmiş olması anlam kazanır. "Kavramlar yaratma, bilgi biriktirme, bağlantı kurma, ayırma ve çıkarım yapma işi zihnin, ancak tüm algılanabilir tikellerden uzaklaşarak çalışabilen 'Yüksek' bilişsel işlevlerine ait bir iş olarak görülmüştür" (Arnheim, 2012; 16). Arnheim düşüncesinde, dünya ile, günlük yaşamın zorlukları, problemleri ile baş

edebilmek, öncelikle bilgi biriktirmek, bağlantılar kurabilmek için bilgileri işlemek gereklidir. "Üretken düşünceyi verimli kılan tam da verili bir fenomenin karakterinin kavranmasıdır. Benzeşimleri en iyi şekilde tespit eden kişi, karşılaştığı öğelerde temel bir karakter benzerliği bulabilen kişidir. Görsel örüntülerle uğraştığındaysa yerinde soyutlamalar yapabilir ve zekâ testlerini hazırlayanlar bu yeteneğin, onun düşüncesinin geneline özgü olduğunu varsayarlar. Kişinin zekâsı, algılama tarzında açığa çıkar" (Arnheim, 2012; 97). Mekân kavramı bağlamında gündelik yaşamın tüm olguları ve toplumsal içerikleri zihnin yarattığı fikirler ve kavramlar olmaksızın biteviye halde olur. Sorunlara çözüm getiremez. Bağlantılar kuramaz, çıkarım yapamaz ve bilgi birikimlerini ortaya koymaya yarayacak düşünce üretemez.

Gündelik Yaşamda Mekân Kavramının Duyusal Algı Bağlamı

Filozofların birçoğu düşüncenin bilişsel düzeyi ile algılama düzeyinin birlikte çalıştığını ileri sürmektedirler. Aslında, son dönemlerin beyin araştırmaları da benzer tanımları savunurlar. Algı, zihnin işlevlerinin önemli bir parçasıdır. Beş duyu ile işlerlik kazanır. "Mekânın toplam algısı, dokunsal, kinestetik (zihin ve vücut (tutma, kavrama), görsel ve işitsel" olarak, "anıların ve beklentilerin de etkin olduğu algılama şekillerinin insan üzerindeki toplam etkisi" (Aslan, Aslan, Atik, 2015; 139-151) mekân tasarımının çok önemli bir konusudur. Araştırmalar mekân algısının, renkleri de kullanarak, biçim ve denge açısından boyutsal, mekânın fiziksel ilişkileri açısından görsel, renklerin mekândaki etkisi açısından ısısal, seslerin mekândaki etkileri bakımından işitsel, özelliklerini ortaya koyarlar. Bu bakış açıları ile mekân ve müzik, ya da mekânda müzik kavramları, o mekânı yaşayan insanlar açısından duyusal-algısal huzuru, mutluluğu, verimi, beklentiyi en ileri düzeyde verecektir. Ayberk ve Ulusoy (2015)' çoğunluğu mimarlık-tasarım ve müzik bölümlerinde okuyan öğrenciler üzerinde mekân ve müzik ilişkisini ele alan deneysel bir çalışma gerçekleştirmişlerdir. Yazarların bu deneysel araştırmasında, "öznenin müziğin türüne göre gördüklerini algılamasında etkin olabildiği..., üniversite öğrencisi ya da akademisyen olan 92 deneğin cevaplarında, mekânda çalınan müziğin, deneklerin %20' ye yakınını bir şekilde manipüle ederek, algılarını değiştirebileceği sonucuna varılmıştır" (Ayberk, Ulusoy, 2015;187-190).

Bildiri mekânı kavramını toplumsal yapı temelinde ele almış olsa da her boyuttaki ve yapıdaki mekânın kullanıcısı insandır. Bu nedenle mekânın toplam algısı toplum içindeki insan için önem taşır ve sosyo-kültüel bir müzik ortamı toplumsal yapıyı destekler.

Gündelik Yaşamda Mekân Kavramının Duygusal Deneyim Bağlamı

Konunun en temel araştırıcısı olan LeFebvre (2014; 95-140) "Mekânın Üretimi" adlı eserinde, mekân ve zamanın toplumsal olarak üretilmesinde "yaşanan mekân, algılanan mekân, tasarlanan mekân" kavramlarını mekânın üretiminin birbirinden ayrılmaz üç kurucusu olarak belirlemektedir. LeFebvre mekânı bir ekonomik ve sosyal çıktı olarak görmüştür. "Le Febvre'nin sosyal mekân kavramsallaştırması aynı zamanda yaşanan ve cisimleşen mekân olarak ta anlaşılabilir"(Kaya, 2013; 8),(Elden, Space, 2009; 460).

"Yaşlanan dünyanın yaşlanan insanları" başlığı ile sunulmuş bir makalede olduğu gibi, "Uluslararası Yaşlanma Asamblesi" nin 2002 yılında yayınladığı "Uluslararası Eylem Planı" nın amacında "Her yerde insanların güvenli ve saygın şekilde yaşlanmalarını ve toplumlarında bütün haklara sahip birer vatandaş olarak yaşamaya devam etmelerini garanti etmek" (Gökçe Kutsal, 2007; Bölüm 1), şeklinde ifade edilmiş tanımda olduğu gibi, tüm insanların yaşlılara ve yaşlanmaya karşı, toplumsal yapının soyut niteliklerini güçlendirecek ve duygusal deneyim bağlamını hatırı sayılır bir düzeye yükseltecek özellikleri ortaya koymaktadır. Ayrıca, Toplumların birlikte yaşadığı, iletişim içinde bulunduğu mekânlar, içinde yaşayanların yalnız fiziksel verimliliği ve güvenliği konularında değil, aynı zamanda genelde insana, eşdeğerde yaşlıya hitap eden, ruhuna dokunan mekânlar ve donanımları olmalıdır.

Gündelik Yaşamda Mekân Kavramının Sosyal Bağlamı

Bağlı (2012; 13-39)'nın araştırmasında insanla mekân arasındaki ilişkinin sosyolojik açıdan iki boyutlu olduğu savunulur:

- İlki, bireyin sahip olduğu düşüncenin oluşturduğu kuramsal çerçeve,
- Diğeri ise, buna bağlı olarak oluşan pratiklerin dayandığı somut alanın varoluşsal imkânlarıdır.

Yazar, konuyu felsefi boyutu ile ele almakta, bireyin kendi kimliği, kişiliği vb. bireysel niteliklerinin dışa vurumu şeklinde sosyalleşebileceğini anlatmak istemektedir. Yazar, ikinci ilişkinin, "insan-çevre" ikileminin yerine, "çevre-insan" ikileminin daha doğru olduğunu ileri sürmektedir. İnsan uyum sağlayabilen bir varlıktır. Buna göre, çevrenin varoluş imkanlarını yaşamın temeli ölçüsünde bozmaksızın, çevreye zarar vermeksizin sosyalleşme ortamı hazırlanmalıdır. Tasarım, mimarlık, içmimarlık, ürün tasarımı vb. uygulamalı alanlar teorik ya da temsili örnekler ortaya koyarlar. Bu alanların üretme biçimleri yeni kavramların kullanımına yol açar. "Paralaks" da bu kavramlardan birisidir:

"Gözlem yapılan konumdaki bir değişikliğin yarattığı yeni bir bakış açısından kaynaklanan bir nesnenin bariz yer değiştirmesidir; felsefi, sosyal, kültürel bakış açılarının konuyu desteklemesidir...Bir arka plan karşısında, bulunulan konumundaki kaymadır; bu konum her türlü mekân olabilir…Buna eklenmesi gereken felsefi kaydırma ve gözlemlenen farkın sadece "öznel" olmadığıdır…Çünkü "orada" bir nesne vardır, bu aynı nesne iki farklı yerden ya da bakış açısından görülüyordur" (Zizek, 2011; 11,12)."Zizek bu farklı bakış açılarını toplumsal yapı temelinde ele almakta, mimari ya da kentsel örneklerle desteklemektedir. Ayrıca, tarihi geçmişi içinde bazı mimarların toplumsal bakış açıları ile mukayese etmektedir.

Gündelik Yaşamda Mekân Kavramının Felsefi Bağlamı

Gündelik yaşamın karmaşıklığı içinde, yaşam bir bütündür. Yaşamın bütünselliğinde elbette hem bireyin ve hem de toplumun birbiri içine girmiş özellikleri vardır. Bazı ayrıntılarda farklılaşan özellikler olsa da insanın temel özellikleri toplumun üyelerini bir noktada birleştirir. Hatta, Le Febvre(2015; 101, 102)'ye göre:

"Organlar (göz ya da cinsel organlar) gündelik hayat içinde ve gündelik hayat dolayısıyla insanileşir. Tarih, çalışma, toplumsal yaşam ve kültür onları dönüştürmüştür. Bu dönüşüm gündelik olanın içinde gerçekleşir; gündelik olandan gelir ve oraya varır. Burada temel mefhum sahiplenme / mal edinme olur." Le Febvre, toplumsal yapı temelinde bireyin özel ihtiyaçlarının ve yaşamının toplumu birleştirmekte etken olduğunu ileri sürmektedir. Bu bağlamda gündelik yaşam içinde, ihtiyaç gideren insanların yaşadığı mekânlar ve donanımları toplumsal yaşama alt yapı oluşturmaktadırlar.

Gündelik Yaşamda Mekân Kavramının Tarihsel, Bilişsel, Duyusal Algı, Duygusal Deneyim, Sosyal, Felsefi Bağlamlarının Etkileşimleri

Mekân kavramı bağlamlarının alt yapısını tarihsellik oluşturur. Bilişsellik olmaksızın diğer bağlamlar gelişemez. Duyusal algı bilişselliğin içinde yer alır. Diğer üç bağlam ise tarihsellikten esinlenir, bilişsellik ile varlık bulur ve toplumsal yaşamın bünyesinde mekân kavramını da var ederler. Tüm bağlamların etkileşimi aşağıda sunulmuştur:

• Tarihsel bağlam diğer bütün bağlamların alt yapısıdır. Toplu halde bulunulan tüm ortak mekanlar, tarihi geçmişi içindeki olumsuzlukların ve sınıf farklarının fark edilerek giderilmeye çalışıldığı, mekanın toplumsal yapı niteliğinin önemli bir özelliğidir.
• Bilişsel düşüncenin, mekân temelinde, kendini rahat ve huzurlu hissetmesi, çevrede bulunan donanımların ihtiyaç gideren boyutları ile dikkate değer olduğunu algılaması, Arnheim'ın söz ettiği gibi, bilgi biriktirmesi ve bilgiyi işlemesi ile olanaklıdır. Bilişsellik olmaksızın diğer bağlamlar gelişemez.
• Duyumsal algı açısından sosyo-kültürel özellikler öne çıkar. Toplumsal yapının koruyucu ve sürdürücülerinden biri olan Lui Kaan'ın "Mimarlık dondurulmuş bir müziktir" (Tanrıyar, 2017; 1512, https://t24.com.tr) deyişindeki ritim kavramı ve bütün yapılarındaki eski ve yeni malzeme zıtlıkları dikkate alındığında, alışılmış ve gelenekleşmiş olandan vazgeçmek istemeyen, algıda bir kimlik sergilemektedir. Duyumsal algı bilişselliğin diğer bir boyutudur.
• Duygusal deneyim açısından ise, insan ruhuna dokunan toplumsal mekân algısının, ortamın rahatlığı, mutluluğu, cazibesi, doğru karar verme huzuru, insanların birbirleri ve yaşlılar ile ilişkileri, bilgi ve deneyim alış-verişleri, ya da farklı davranışlar içinde eleştiri boyutları sorgulanır. Olumlu ya da olumsuz olarak, yaşanan, algılanan, gelişip gelenekselleşerek tasarlanmış gibi olan mekân kavramı, toplumsal yapı temelinde ve diğer bağlamlar için sembolik alt yapı olarak çözüm olabilir.
• Sosyal bağlam açısından bakıldığında, insanların düşüncelerindeki sosyal davranış biçimleri çok farklı ve çeşitli olabilir. Kavramsal boyutta büyük kararların alınması, mekânın toplumsal yapı niteliğinde öne çıkar. Somut veri bakış açısı ile, toplumun varoluşsal özelliği, çevreyi korumayı ve insanın önüne geçirmeyi gerektirecek bir gidişatı sorgulatır. Bilişselliği çevre adına kuvvetlendirir.
• Toplumun üyesi olan vatandaş, kamuya ait bütün ortamları, mekânları ve nesneleri kullanan kamusal bir kimliktedir. Toplumun temeli ne kadar eğitilmiş, ne kadar doğa ve çevre ile bütünleşik, ne kadar kurallara, kanunlara uygun ve ne

kadar insanlık duyguları ön planda olan bireylerle, bütünsel ise bir o kadar olumsuzlukları aşan, ideale yönlenen felsefi bir yapıyı meydana getirir.

Tablo 2: Gündelik yaşamda, mekân kavramının toplumsal yapı temelinde değerlendirilmesi

Mekânsal Boyutlar Kavram Boyutları	**Tarihsel**	**Bilişsel**	**Duyusal Algı**	**Duygusal Deneyim**	**Sosyal**	**Felsefi**	**Genel Değer**
Sıradan yaşananlar	Verili & verisiz akıp giden	Söylemler	Tekdüze bir yaşam	Parçalı deneyim	Global toplum	Kendiliğinden olan	**Biteviye bir yaşam. Yalnız sözlü veriler**
İstikrarlı, dengeli yaşamlar	Somut ve soyut veriler	Haberdar olma	Genelde habersiz algı	Yapılandırılmış deneyim	Fiziksel özellikli yapı	Yaşamın doğal hali	**Köklü toplumlardaolumlu sosyal etkileşim**
Beklenmedik olaylar, kültürel gelişimler	Tarihe yazılacak olgu	Habersiz meydana gelen	Şaşırtıcı, bazan kültürel olgular	Olumlu ya da olumsuz	Toplumu canlandıra bilir	Toplumu uyarır olumsuzu aşar	**Toplumsal yapıda olumlu & olumsuz iz ve veri bırakır**
Çatışmalar, Kelime oyunları	Tarih içinde insana özgü dil	Bilinçli istek ve arzular	Duyulara yönelik sembol **+** imgeler	Duygular ile örnek modeller	Sosyal çözülme & birleşmeler	Felsefi değerler	**Toplumsal yapıda örnek ve olumlu değerler**
Mantıklı, tutarlı yaşam	Tarih içinde tutarlı veriler	İstikrarlı düşünceler	Tutarlı yaşamı besleyen sezgiler	Duyguya destek sözsel deneyim	Mantıklı sosyal kaynaşma	Tutarlı yaşamın temsili tanımları	**Tarihten güncele istikrarlı toplumsal yaşam örneği**
Sağduyulu gündelik yaşam	Geçmişten akılcı veriler	Rasyonel düşünce	Gündelik yaşamın gösterge algıları	Duyulara yönelik analitik deneyim	Sosyal yapıda sağduyu	Mekânın aklıselim toplum içeriği	**Sağduyulu toplumsal yapı temeli**
Deneylere dayalı gündelik yaşam	Tarihsel verinin çözümlenişi	Gündelik hayatın akılcı yanı	Dilsel ve işitsel algı	Gündelik hayatta deneyim tekrarı	Analitik sosyal yapı	Yapısal, tanımsal gündelik hayat	**Gündelik hayatın toplumsal etkileşimi**
Gündelik yaşamda aklını daha iyiye kullanma	Tarihte sorunsuz gelişen gündelik hayat	Düşüncenin varlığı içinde dengeli ihtiyaçlar	İhtiyaç olanın algısı, sembolik algı	İtkileri, güdüleri duygularla denemek	Gündelik hayatın birleştirici niteliği	Felsefi olarak kendiliğinden gelişme	**Gündelik hayatın akılcı gelişimi ile düzenli toplumsal yapı**
Sonuç değerler, bulgular yer almaktadır	Tarih gündelik yaşamın temelidir	Bilişsel gündelik yaşamda ihtiyaçlar bilinir	Duyular ihtiyaç olanı algılatır	İtkiler, güdüler yaşamı deneyim	Sosyal yaşamsız gündelik hayat olmaz	Olumlu, olumsuz Doğal bir yapı gelişir	**Gündelik hayat önce fizikseldir. Toplumsal temelde soyut, kavramsaldır**

Toplumsal yapı temelinde mekân kavramının tarihsel, bilişsel, duyusal algı, duygusal deneyim, sosyal, felsefi bağlamlarda etkileşimlerini incelemiş olan Tablo 2 verileri aşağıda değerlendirilmektedir.

Bulgular ve Sonuç

Mekân kavramı en çok bilindiği ve araştırıldığı şekli ile fiziksel nitelikleri ön plana çıkarmaktadır. Bu bildiride ise somut veriler bırakılarak, toplumsal yapı temelinde ve soyut bağlamlar çerçevesinde ele alınmıştır. Bağlamlar, sıradan yaşanan, istikrarlı, çatışmalı, mantıklı, sağduyulu vb. karşılaştırılmıştır:

• Tarihsel olma niteliği her yerde ve her zaman geçerli bir okuma kavramı değildir. Yapıların kendisi tarihi özellik taşıdığında bile yeniden kullanılacak mekânlar hem yapıya ve hem de kendi çağına uyumlu olmalıdır. Tarihsellik aynı zamanda mekânı kullanırken toplumsal niteliğini ortaya koyar, hatta bir alt yapı olarak güncele ve geleceğe bakmayı kolaylaştırır.

• Bilişsel nitelik, mekânın kullanım amacı doğrultusunda olmalı, mekâna farklılaşma özelliği verilirken, güvenli, rahat, destekli, müşteri temelinde esnek ve karar verici nitelikler barındırmalıdır. Rasyonal bir bilişsellik, haberli ya da habersiz

söylemler ve ihtiyaçlar üzerinde gelişebilir ve toplumsal yapı temeline olumlu destek verebilir.

• Duyumsal algı temelinde Toplumsal yapıya etkin olan özelliklerden birisi belki de önemlisi, müziksel ve ritim içindeki mekânların fiziksel varlıklarıdır. Müziksel sesler ve ritmik nesneler, gündelik hayatta buralarda yaşayan insanların algılarında ve ruhlarının derinliklerinde günlük hayatın toplumsal yapısını yumuşatan ve birbirleriyle olumlu iletişimleri güçlendiren niteliklerin ortaya çıkmasına yol açar. Bunun en tipik örneği, bakımsız otobüs duraklarında vandaliz davranışların izlenmesi olmuştur. Zaman içinde bu durakların şeffaf ve iyi tasarımları ve bakımları ile vandalizm azalmış ve yok olmuştur.

• Duygusal deneyim açısından, mekânın duygusallığı bu ortamları kullanan insanların, merak, heyecan, hassasiyet, huzur, korunma, mutluluk, estetik beğeni vb. tüm tinsel kavramları barındırır ve insanlara deneyim kazandırır. Bu bağlamda kazanılmış deneyimler yalnız mekân tasarımcılarının değil, toplum içindeki yaşamların ve tüm ilişkilerin vazgeçilmez özelliğidir.

• Mekânlar ortamında sosyalleşme kavramı birçok bakımdan gereklidir. İnsanlar, özel mekânlar dışında, genel ve toplumsal mekânları kullanırken, gündelik yaşamlarının sevinçlerini, heyecanlarını, beklentilerini, üzüntülerini, acılarını, çatışmalarının nedenlerini, sinirlerini, öfkelerini vb. daha pek çok düşüncelerini, özellikle tinsel niteliklerini paylaşmak gereği duyarlar. Mekânların sosyal yapıları, insanları, gündelik yaşamın sıkıntılı düşüncelerinden koparır. Yanı sıra mutluluklarının paylaşımını çoğaltır.

• Felsefi bağlamda, mekân ve nesne bir yandan fiziksel boyutu ile bilinen, mimarlar, İçmimarlar, tasarımcılar vb. konunun uygulama alanı uzmanlarına derin bir araştırma niteliği kazandırır. Diğer yandan, bütünüyle soyut bağlamları ile kullanıcı kimlikli insanın duyu organları yoluyla algı ve duygusal deneyimine destek verir; ayrıca, insan varlığının, kaynağı, anlamı, nedeni üzerine düşünen ve araştıran felsefi bilginin bilimsel temelini oluşturan ilkeler bütününe katkı sağlar.

Tarihsel, bilişsel, duyusal algı, duygusal deneyim, sosyal ve felsefi bağlamlarda, gündelik hayat içindeki toplumsal yapı bir bütündür. İnsanların bireysel, aile içinde özel ve sosyal yaşamlarındaki az ya da çok tüm ihtiyaçlarının giderilmesi olmaksızın mekân ve nesneden söz edilemez. Mekân ve nesne olmaksızın ise insan henüz evrimleşmemiş bir dönemde sayılır. İnsan, yukarıda açıklanmış tüm bağlamları içinde mekân ve nesnenin toplumsal yapı temeline ulaşacaktır.

Kaynaklar

Arnheim, R., (2012), Görsel düşünme, çev: Rahmi Öğdül, Metis Yayınları, İstanbul, s.16, 97

Aslan, F., Aslan, E., Atik, A., (2015), İç Mekânda Algı, İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi – İnönü Üniversitesi Journal of Art and Design, ISSN: 1309-9876, E-ISSN: 1309-9884, Cilt/Vol.5 Sayı/No:11, DOI: 10.16950/std60957, s. 139-151

Ayberk, B., Ulusoy, Ö., (2015), Mekân ve Müzik Arasındaki İlişkilerin Mimari ve Müzik Üslupları Bağlamında İncelenmesi, 4. Ulusal İçmimarlık Sempozyumu – Mekân Tasarımında Disiplinler arası Yaklaşımlar, MSGSÜ-İçmimarlık Bölümü, Fındıklı-İstanbul, s. 187-190

Bağlı, M., (2012), Modern Ontolojik Güven Bağlamında İnsan ve Mekân/Ev (Hâne): Bir Mekân Sosyolojisi Denmemesi, Teori ile Pratik Arasında Mekân-Esenler Şehir Düşünce Merkezi, Esenler Belediyesi Yayını, ISBN: 978-605-86087-2-6, s. 13-39

Bilgin, N., (2011), Eşya ve İnsan, Gündüğan Yayınları, Sosyoloji Bilim Dizisi, İstanbul, s. 174

Brooker, G., Stone, S., (2014), Elements / Objects, İçmimarlıkta Yapı Bileşenleri ve Nesneler, çev. Neslihan Şık, Literatür Yayınları 699 – İçmimarlık Temelleri Dizisi 04, İstanbul, s. 11

Dodsworth, S., Anderson, S., (2015), The Fundamentals of Interior Design (2nd Edition), İçmimarlık Tasarımının Temelleri, Literatür Yayınları 713, Akademik Temeller Dizisi 02, İstanbul, s. 53

Fırıncıoğulları, S., (2016), Hermeneutik Yöntem, Ontolojik Hermeneutik ve Hans Georg Gadamer, Akademik Bakış Dergisi, sayı: 53, ISSN: 1694-528X, s.286-293

Fishman. R., (2016), Yirminci Yüzyılda Kent Ütopyaları – Urban Utopius in the Twentieth Century, Ebenezer Howard, FrankLloyd Wright, Le Corbusier, Daimon Yayınları, İstanbul, s. 138

Gökçe Kutsal, Y., (2007), Yaşlanan Dünyanın Yaşlanan İnsanları, Yaşlılıkta Kaliteli Yaşam, Hacettepe Üniversitesi, Geriatrik Bilimler Araştırma ve Uygulama Merkezi (GEBAM) tarafından, "Halk Eğitim Etkinlikleri" kapsamında hazırlanmış bir çalışma, Bölüm 1,

Hartin T., Goodfriend W., katkısıyla, (study.com-tarih yok), Psychology Courses, Copyright 2025 Study.com., https://study.com/academy/lesson/cognitive-perspective-of-learning-information-processing.html#section---WhatIsCognitivePerspective

Kaya, İ., (2013), Coğrafi Düşüncede Mekân Tartışmaları – Debates over Space in Geographic Thought, Posseible- Düşünme Dergisi/Journal of Thinking, Issn: 2147-1622, Sayı: 4, s. 8

Febvre, H., (2014), Mekânın Üretimi, çev: Işık Ergüden, Sel Yayıncılık, İstanbul, s. 95-140

Le Febvre, H., (2015), Gündelik Hayatın Eleştirisi I, çev. Işık Ergüden, Sel Yayıncılık – Düşünsel Dizin, 3. Baskı, İstanbul, s. 91, 101, 102, 135

Elden, S., Space I. (2009), In R. Kitchin & N. J. Thrift (Eds.), International encyclopedia of human geography (First edition. ed., Vol. 10, s. 460). Oxford, UK: Elsevier., s.460

Letchworth Garden City (1911), Online Book, University of California Library-Berkeley, Letchworth: First Garden City Limited and at Halton House, London., https://www.worldcat.org/ , s. 17, 26

Şenyurt, O., (2018), Osmanlı'da Mimari Mekân ve Yaşam-Zamanın Mekânları, Mekânın Zamanları, Doğu Kitabevi, İstanbul, p. 218, 219

Tanrıyar, (2017), Varlığın Özünü Yakalayan Mimar ve Filozof Louis I. Kahn'a Bir Bakış, https://t24.com.tr› yazi › louis-kahn, s. 1512

Zizek, S., (2011), Mimari Paralaks, Encore Yayınevi, İstanbul, s. 11, 12

Farklı Eğitim Modellerine Tabi Olan 6 Yaş Grubu Çocukların Anaokulu Mekanlarını Renklendirme Eğilimlerinin Analizi

An Analysis of the Coloring Tendencies of Kindergarten Spaces by Six-Year-Old Children Under Different Educational Models

A.M. YEŞIL MORKOYUN [1], S. TANRIÖVER [2]

[1] Bahçeşehir Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İç Mekân Tasarımı Yüksek Lisans Programı [2] Bahçeşehir Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü

Özet: *Bu çalışma, Montessori ve Millî Eğitim Bakanlığı (MEB) okul öncesi eğitim modellerini deneyimleyen çocukların mekânsal renk farkındalıklarını ve renklendirme eğilimlerini karşılaştırmalı olarak incelemektedir. Araştırma, çocukların öğrenme ortamlarına ilişkin algılarını doğrudan ifade edebilmelerini amaçlayan katılımcı tasarım yaklaşımı temel alınarak kurgulanmıştır. Bu doğrultuda çocuklar, pasif gözlem nesneleri yerine, mekânlarını yeniden tanımlayan aktif katılımcılar olarak sürece dâhil edilmiştir. Çalışma katılımcıları 9 Montessori ve 18 MEB öğrencisinden oluşmaktadır. Katılımcılara kendi sınıf ve bahçelerine ait renksiz çizimler verilmiş, 3 ana ve 3 ara renkten oluşan sınırlı bir renk paletiyle bu mekânları yeniden renklendirmeleri istenmiştir. Çocukların kullandıkları renkler, gerçek mekân renkleriyle karşılaştırılarak 0–1–2 puanlı bir uyum sistemiyle değerlendirilmiştir. Bulgular, çocukların genel olarak hem iç mekân hem de dış mekânı düşük düzeyde gerçekçi renklendirdiklerini, ancak bahçe çizimlerinde iç mekâna kıyasla daha yüksek renk uyumu gösterdiklerini ortaya koymuştur. Gruplar arası karşılaştırmada iç mekân renklendirme uyumu açısından anlamlı bir fark bulunmazken, bahçe renklendirmesinde MEB grubunun Montessori grubuna göre istatistiksel olarak anlamlı biçimde daha yüksek uyum sergilediği belirlenmiştir. Süreç boyunca yapılan nitel gözlemler, Montessori çocuklarının kahverengi gibi doğal malzeme (ahşap) tonlarına yönelme eğiliminde olduklarını göstermiştir.*

Anahtar Kelimeler: *Okul öncesi eğitim, mekânsal renk algısı, mekansal renklendirme eğilimleri, Montessori, MEB*

Abstract: *This study comparatively examines the spatial color awareness and color preferences of preschool children experiencing Montessori and Turkish Ministry of National Education (TMoNE) educational models. The research is structured around participatory design approach, aiming to enable children to directly express their perceptions of their learning environments. Within this framework, children are regarded not as passive subjects of observation but as active participants who reinterpret and redefine their own spaces. The study sample consists of 9 Montessori and 18 TMoNE students. The participants were provided with grayscale drawings of their own classrooms and gardens and were asked to recolor these spaces using a limited palette of three primary and three secondary colors. The colors used by the children were evaluated by comparing them with the actual colors of the spaces, using a 0–1–2 scoring system based on the level of correspondence. The findings indicate that children generally demonstrated a low level of realistic color representation in both indoor and outdoor spaces; however, color–space correspondence was higher in garden drawings compared to classroom drawings. In the intergroup comparison, no statistically significant difference was found in indoor space color compatibility. In contrast, garden recoloring showed a statistically significant higher level of compatibility in the TMoNE group compared to the Montessori group. Qualitative observations conducted during the process revealed that Montessori children tended to prefer natural tones, such as brown.*

Keywords: *Early childhood education, Color Perception, spatial color perception, spatial coloring tendencies, Montessori, MEB (Ministry of National Education, Türkiye)*

Corresponding author: 1 Ayşe Merve Yeşil Morkoyun | Bahçeşehir University | ayse.yesil@bahcesehir.edu.tr
2 Sezin Tanrıöver | Bahçeşehir University

Giriş

0–6 yaş aralığı, bireyin bilişsel, duygusal, sosyal ve fiziksel gelişiminin temellerinin atıldığı kritik bir dönemdir. Bu süreçte edinilen deneyimler, bireyin ilerleyen yaşamındaki kişilik özellikleri, alışkanlıkları, tutumları ve değer yargıları üzerinde belirleyici bir etkiye sahiptir (Dilmaç, 2018). Özellikle 3–6 yaş aralığını kapsayan erken çocukluk dönemi, çocuğun çevresiyle kurduğu ilişkilerin yoğunlaştığı; dil gelişimi, bilişsel beceriler, sosyal etkileşim ve duygusal farkındalığın hızla geliştiği bir evre olarak tanımlanmaktadır (Mıstık, 2019). Bu dönemde çocukların maruz kaldığı fiziksel çevre ve eğitim ortamları, öğrenme süreçlerini ve gelişimlerini doğrudan etkilemektedir.

Anaokulları, çocukların eğitim hayatına başladıkları ilk kurumsal mekânlar olup, yalnızca pedagojik içerikleriyle değil, aynı zamanda sundukları mekânsal olanaklarla da çocuk gelişiminde önemli bir rol oynamaktadır. Okul öncesi eğitim yapıları, çocukların ilk mekânsal deneyimlerini yaşadıkları, çevrelerini keşfettikleri ve sosyal ilişkiler kurdukları alanlar olarak öne çıkmaktadır (Dilmaç, 2018). Bu bağlamda, erken çocukluk döneminde aileden sonra eğitim kurumlarının da çocuğun gelişim sürecine aktif biçimde dâhil olduğu görülmektedir. Türkiye'de okul öncesi eğitim kurumları devlet ve özel olmak üzere iki ana grupta toplanmakta; bu kurumların büyük bir bölümünde Millî Eğitim Bakanlığı'nın (MEB) 2013 yılında yayımladığı Okul Öncesi Eğitim Programı uygulanmaktadır. Bununla birlikte, bazı kurumlarda Montessori gibi dünyada kabul görmüş alternatif eğitim modelleri benimsenmektedir (MEB, 2013).

Farklı eğitim modellerinin benimsenmesi, beraberinde farklı mekânsal gereksinimleri de doğurmaktadır. Eğitim kurumlarının benimsediği pedagojik yaklaşım, sınıfın organizasyonu, kullanılan donatı elemanları, malzeme seçimi, renk kullanımı ve mekânsal düzen üzerinde doğrudan etkili olmaktadır. Araştırmalar, sınıf ortamlarının yalnızca fiziksel bir yapıdan ibaret olmadığını; mekânın düzenleniş biçiminin çocukların davranışlarını, öğrenme motivasyonlarını ve deneyim kalitelerini önemli ölçüde etkilediğini göstermektedir (Read, 2019; Hebert, 1998). Çocukların ihtiyaçlarına duyarlı, onların değerlerini gözeten ve gelişimsel özelliklerine uygun biçimde tasarlanmış mekânlar, öğrenme sürecini destekleyen önemli bir bileşen olarak değerlendirilmektedir.

Bu bağlamda, mekân tasarımında kullanıcıyı sürece dâhil etmeyi esas alan katılımcı tasarım yaklaşımı önem kazanmaktadır. Katılımcı tasarım, mekânın gerçek kullanıcılarının tasarım sürecine doğrudan katılımını savunan; kolektif karar alma süreçlerini temel alan bir tasarım anlayışıdır (Sanoff, 2022). Bu yaklaşım, mekânsal kaliteyi ve kullanıcı memnuniyetini artırmanın yanı sıra, özellikle çocuk mekânlarında kullanıcı deneyimini görünür kılmayı amaçlamaktadır (Kang & Cho, 2021). Katılımcı tasarımın çocuk mekânlarında yaygınlaşması, 1989 yılında Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Sözleşmesi'nin kabul edilmesiyle birlikte akademik alanda daha fazla tartışılmaya başlanmıştır (UNICEF, 2018). Bu süreçle birlikte çocuklar, yaşamlarını etkileyen mekânsal kararlar hakkında görüş bildirme hakkına sahip aktörler olarak ele alınmaya başlanmıştır (Derr & Kovacs, 2016). Çocuğun tasarım ve planlama süreçlerine dâhil edilmesi, yalnızca mekânsal kaliteyi artırmakla kalmamakta; aynı zamanda çocuğun sorumluluk alma, öz güven geliştirme ve çevresel farkındalık kazanma süreçlerine de katkı sağlamaktadır (İltus & Hart, 1994; Alpan, 2015).

Erken çocukluk döneminde çocuğun deneyimlerini şekillendiren bir diğer önemli faktör ise eğitim modelidir. Dünyada yaygın olarak kabul gören Montessori eğitim modeli, çocuğun bireysel öğrenme hızını, bağımsızlığını ve duyusal deneyimlerini ön planda tutan bir yaklaşım sunmaktadır. Montessori'ye göre, çocuk için uygun ortam sağlandığında öğrenme süreci kendiliğinden gelişmekte; mekân, çocuğun bağımsız hareketini ve keşfini destekleyen temel bir unsur hâline gelmektedir (Montessori, 1992). Buna karşılık, Türkiye'de uygulanan MEB okul öncesi eğitim programı daha yapılandırılmış, öğretmen yönlendirmeli ve ilkokula hazırlık odaklı bir çerçeve sunmaktadır (MEB, 2013). Bu iki yaklaşım arasındaki pedagojik farklılıklar, mekânın kurgulanışı ve çocuk–mekân ilişkisi üzerinde de belirleyici olmaktadır.

Çocukların sınıf içinde yaşadığı deneyimler; dolaşım alanları, mekânsal düzen, kapalılık derecesi, kullanılan malzemeler, renkler ve aydınlatma gibi pek çok tasarım bileşeninden etkilenmektedir (Read, 2019). Bu nedenle, iç mekân tasarımı ile erken çocukluk eğitimi alanlarının birlikte ele alınması, daha nitelikli eğitim ortamlarının oluşturulmasına olanak tanımaktadır (Moore, 1987). Okul öncesi dönemde çocukların hayal gücünü destekleyen, psikolojik ve fizyolojik ihtiyaçlarını gözeten mekânların tasarlanması; renk, doku, malzeme ve ışık gibi unsurların çocukların gelişimsel özelliklerine uygun biçimde ele alınmasını gerektirmektedir (Çay, 2006; Dilmaç, 2018).

Saha Çalışması

Bu çalışma, Montessori eğitim modeli ile Türkiye'de yaygın olarak uygulanan Millî Eğitim Bakanlığı (MEB) okul öncesi eğitim modeline devam eden 6 yaş grubu çocukların iç ve dış mekânlara yönelik renk tercihlerini karşılaştırmalı olarak incelemektedir. Araştırmanın temel amacı, farklı eğitim yaklaşımlarının çocukların mekânsal farkındalıkları, estetik algıları ve renk kullanımları üzerindeki olası etkilerini ortaya koymaktır.

Araştırma, Montessori ve MEB modellerini deneyimleyen iki farklı grubun renk tercihlerinde anlamlı farklılıklar olabileceği varsayımına dayanmaktadır. Bu kapsamda, çocukların iç ve dış mekânlarda gerçek mekân renkleriyle uyumlu renklendirme yapıp yapmadıkları; belirli mekânsal elemanlarda benzer ya da farklı renk yaklaşımları sergileyip sergilemedikleri analiz edilmiştir. Elde edilen bulguların, eğitim modeli ile renk tercihi arasındaki ilişkileri değerlendirmeye ve okul öncesi eğitim ortamlarında çocuk–mekân–renk etkileşimine ilişkin kuramsal ve tasarımsal tartışmalara katkı sunması amaçlanmaktadır.

Katılımcılar

Saha uygulaması Antalya ili Muratpaşa ilçesinde, benzer sosyoekonomik çevrede konumlanan iki kurumda gerçekleştirilmiştir. Türkiye'de Montessori eğitimine ilişkin resmî bir akreditasyon bulunmadığından, kurum sınıflaması okul beyanı ve uygulama içerikleri doğrultusunda yapılmış; bu durum araştırmanın sınırlılıkları kapsamında değerlendirilmiştir. Örneklemi, en az bir yıldır ilgili eğitim modeline devam eden toplam 27 çocuk oluşturmuştur (MEB: n=18; Montessori: n=9). Altı yaş grubunun seçilmesinde, çocukların motor becerilerinin ve sembolik ifade kapasitesinin çizim/renklendirme etkinliği için yeterli olgunluğa ulaşmış olması belirleyici olmuştur.

Veri Toplama ve Araçları

Çalışma, katılımcı tasarım yaklaşımından esinlenen çizim temelli bir veri toplama süreciyle kurgulanmıştır. Çocuklar, deneyimledikleri sınıf ve bahçe mekânlarını renklendirme sürecine aktif katılımcılar olarak dâhil edilmiş; böylece mekân algıları sözel anlatıma zorlanmaksızın, görsel üretimleri aracılığıyla görünür kılınmıştır.

Veri toplama iki aşamada yürütülmüştür. İlk aşamada çocukların üç ana (kırmızı, mavi, sarı) ve üç ara rengi (turuncu, yeşil, mor) tanıma/ayırt etme düzeyi, matbaa kaynaklı ton farklarını azaltmak amacıyla su bazlı boyayla hazırlanmış gerçek yüzey örnekleri üzerinden gözlemlenmiştir. İkinci aşamada çocuklara kendi okul sınıfları (iç mekân) ve bahçelerine (dış mekân) ait siyah-beyaz çizimler verilmiş; altı renkle sınırlı kuru boya seti kullanarak çizimleri serbest biçimde renklendirmeleri istenmiştir. Uygulama, tanıdık sınıf ortamında, öğretmen gözetiminde ve yönlendirmesiz biçimde yürütülmüş; ortalama süre 25–30 dakika arasında değişmiştir. Veri toplama öncesinde araştırmacı sınıfta bulunarak çocuklarla güven ilişkisi kurmuştur. Çalışma, gönüllülük esasına dayalı olarak ve etik ilkeler gözetilerek gerçekleştirilmiştir.

Veri Analizi

Analiz sürecinde, çocukların renklendirmeleri her kurumun gerçek mekân renkleriyle karşılaştırılmış ve uyum düzeyi 0–1–2 puanlı bir sistemle kodlanmıştır (uyumsuz=0, kısmen uyumlu=1, uyumlu=2). Puanlar ortalamalar üzerinden 0–100 aralığına dönüştürülerek iç mekân ve bahçe uyum puanları hesaplanmıştır. Betimsel istatistikler raporlanmış; iç mekân-bahçe karşılaştırması için bağımlı örneklemler t testi, kurumlar arası karşılaştırmalar için bağımsız örneklemler t testi kullanılmıştır.

Bulgular

Araştırma bulguları, Montessori (L) ve Millî Eğitim Bakanlığı (M) eğitim modellerini deneyimleyen çocukların iç mekân ve bahçe alanlarını renklendirme biçimlerinde belirgin örüntüler ortaya koymaktadır.

Montessori grubundaki (L) çocukların bahçe çizimlerinde, zemin ve ahşap ağırlıklı yapısal elemanlarda gerçek mekân renklerinden belirgin biçimde uzaklaşıldığı görülmüştür. Buna karşın bazı duvar yüzeyleri ile bitkisel öğelerde çocukların gerçek renklere görece daha yakın tercihler yaptığı dikkat çekmektedir. Genel olarak L grubunda, doğal ve tanımlı öğelerde sınırlı bir gerçekçilik gözlenirken, zemin ve yapısal bileşenlerde uyumsuzluk baskındır. Cinsiyet temelli değerlendirmede, kız ve erkek çocukların genel eğilimi benzer olmakla birlikte, bitkisel öğeler ve bazı üst yüzeylerde kız çocuklarının daha yüksek uyum sergilediği görülmüştür.

L grubunun iç mekân çizimlerinde ise duvar, pencere ve tavan gibi ana mimari yüzeylerde belirgin bir uyumsuz görünüm ortaya çıkmıştır. Mobilya ve dekoratif öğelerde daha değişken sonuçlar elde edilmiş; özellikle sembolik ve tanımlı öğelerde gerçek renklere görece daha yakın tercihler yapılmıştır. Cinsiyete bağlı farklılıklar sınırlı olup, yalnızca bazı dekoratif ve sembolik elemanlarda kız çocuklarının daha yüksek uyum gösterdiği saptanmıştır.

MEB grubundaki (M) çocukların bahçe çizimleri, L grubuna kıyasla daha yüksek düzeyde gerçekçi renklendirme eğilimi göstermektedir. Özellikle doğal öğeler, gökyüzü ve bazı bahçe duvarlarında çocukların büyük çoğunluğu

gerçek mekân renklerine yüksek düzeyde uyum sağlamıştır. Zemin ve bazı mobilya elemanlarında ise kısmi uyum baskın bir örüntü sunmaktadır. Cinsiyetler arasında genel eğilimler benzer olmakla birlikte, doğal öğelerde erkek çocukların renklendirmelerinin daha tutarlı olduğu görülmüştür.

M grubunun iç mekân çizimlerinde zemin ve tavan gibi temel yüzeylerde belirgin uyumsuzluk gözlenirken, belirgin ve işlevsel mobilya elemanlarının gerçek renklere daha yüksek uyumla temsil edildiği dikkat çekmektedir. Bu durum, çocukların hareketli ve tanımlı nesneleri mimari yüzeylere kıyasla daha gerçekçi biçimde algıladıklarını düşündürmektedir. İç mekânda cinsiyete bağlı farklılıklar sınırlı olup, yalnızca bazı mobilya ve pencere–duvar birleşimlerinde erkek çocukların kısmi uyum düzeyleri daha yüksek bulunmuştur.

Genel değerlendirmede, her iki gruptaki çocukların bahçe ortamlarını iç mekânlara kıyasla daha gerçekçi biçimde renklendirdiği görülmüş; ancak bu fark istatistiksel olarak anlamlı bulunmamıştır. Gruplar arası karşılaştırmada iç mekân uyum puanları açısından anlamlı bir fark saptanmazken, bahçe renklendirme uyumunda MEB grubunun Montessori grubuna kıyasla istatistiksel olarak anlamlı derecede daha yüksek uyum sergilediği belirlenmiştir. Cinsiyete göre yapılan değerlendirmelerde erkek çocukların ortalama uyum puanları kızlardan biraz daha yüksek olmakla birlikte, bu farklar betimsel düzeyde kalmıştır.

Saha çalışması sırasında, çocuklara üç ana ve üç ara renkten oluşan sınırlı bir renk paleti sunulmasına rağmen, her iki kurumda da bazı çocukların yönerge dışına çıkarak ek renk kullanma eğilimi gösterdiği gözlenmiştir. Ancak bu davranışın niteliği, Montessori ve MEB grupları arasında belirgin biçimde farklılaşmaktadır. Montessori grubunda ek renk kullanımı tüm çocuklar için yalnızca kahverengi ile sınırlı kalmıştır. Bu tercihin, mekânın gerçek renk düzeniyle doğrudan ilişkili olduğu; çocukların özellikle ahşap yüzeyleri ve doğal elemanları temsil etmek amacıyla bu rengi talep ettikleri gözlenmiştir. Çocukların turuncu rengi kahverengiye en yakın ton olarak yorumlamaları ve renk seçimlerini çevresel gerçeklikle ilişkilendirerek gerekçelendirmeleri, bu grubun renk kullanımında işlevsel ve bağlama duyarlı bir yaklaşım sergilediğini düşündürmektedir.

Buna karşılık MEB grubunda ek renk kullanımı daha çeşitli ve bireysel nitelik taşımaktadır. Pembe, siyah, ten rengi ve kahverengi gibi farklı renklerin kullanıldığı; bu tercihlerin çoğunlukla sembolik anlatımlar, kişisel imgeler ve oyun temelli çağrışımlarla ilişkilendirildiği görülmüştür. Bu grupta ek renk kullanımı ile mekânın gerçek renk düzeni arasında zorunlu bir ilişki saptanmamıştır. Elde edilen bu bulgular, eğitim yaklaşımı ve öğrenme ortamının, çocukların renk seçimi süreçlerini ve mekânla kurdukları algısal ilişkiyi biçimlendirmede belirleyici bir rol oynadığını göstermektedir.

Tartışma ve Sonuç

Bu araştırma, okul öncesi dönemdeki çocukların iç ve dış mekânlara ilişkin renk temsillerini, deneyimledikleri gerçek mekân renkleriyle karşılaştırmalı olarak incelemiş; elde edilen bulgular, çocukların mekânı renklendirirken gerçek renklere genel olarak düşük düzeyde uyum gösterdiklerini ortaya koymuştur. Bununla birlikte, çocukların bahçe mekânını iç mekâna kıyasla daha uyumlu renklendirdikleri; ancak bu farkın tüm örneklem düzeyinde istatistiksel olarak anlamlı olmadığı belirlenmiştir. Kurumlar arası karşılaştırmada ise Millî Eğitim Bakanlığı (MEB) programını uygulayan gruptaki çocukların bahçe renklendirme

uyum puanlarının Montessori grubuna kıyasla anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu saptanmıştır. Cinsiyete göre yapılan betimsel değerlendirmeler, özellikle MEB grubundaki erkek çocukların hem iç mekân hem bahçe ortamlarında daha yüksek uyum puanlarına sahip olabileceğine işaret etmekle birlikte, bu farkların istatistiksel olarak test edilmediği ve yorumların temkinli yapılması gerektiği unutulmamalıdır.

Bu bulgular, çocukların renk algısı ve mekânsal temsiline ilişkin literatürle birlikte ele alındığında, gelişimsel özellikler ile çevresel faktörlerin bir arada etkili olduğu çok katmanlı bir örüntüye işaret etmektedir. Tüm gruplar birlikte değerlendirildiğinde, bahçe uyum puanının ortalama %54,60, iç mekân uyum puanının ise %42,10 düzeyinde kalması, çocukların renklendirme çalışmalarında gerçek mekân şemasından önemli ölçüde uzaklaştığını göstermektedir. Bu durum, erken çocukluk döneminde renk–biçim–mekân ilişkisinin henüz tam olarak olgunlaşmamış olmasıyla uyumludur. Kagan ve Lemkin'in (1961) ortaya koyduğu gelişimsel evrelere göre, 3–6 yaş aralığında renk bilgisi belirginleşmekte; ancak bu bilgi her zaman gerçekçi mekân temsilleriyle örtüşmemektedir. Benzer biçimde San (1997), Yavuzer (1995) ve Bostancı'nın (2006) çalışmaları, çocukların renk kullanımının çoğu zaman duygusal, simgesel ve bağlamsal çağrışımlarla şekillendiğini göstermektedir.

Bu bağlamda, araştırmada "uyumsuz" olarak kodlanan renklendirmelerin önemli bir kısmının, çocuk açısından bilinçli bir gerçek dışı temsil ya da sembolik bir tercih olabileceği göz ardı edilmemelidir. Renk algısının biyolojik açıdan da erken çocukluk döneminde tam olgunlaşmadığı; kontrast duyarlılığı ve görsel keskinliğin yetişkin düzeyine yaklaşık 7 yaş civarında ulaştığı bilinmektedir (Ellemberg, Lewis & Banks, 1999). Bu durum, özellikle iç mekânda yer alan düşük kontrastlı, nötr ve birbirine yakın tonların çocuklar tarafından daha zor hatırlanmasını ve renklendirme görevinde gerçek renklere düşük uyum gösterilmesini açıklayabilir.

Öte yandan, çocukların bahçe mekânına ilişkin renklendirmelerinin iç mekâna kıyasla daha uyumlu olması, doğal çevreye ilişkin "tipik renk şemalarının" erken dönemde daha güçlü biçimde yerleşmiş olmasıyla ilişkilendirilebilir. Skelton ve arkadaşlarının (2022) bulguları, çocukların çok erken yaşlardan itibaren gökyüzü–mavi, çim–yeşil, ağaç–yeşil/kahverengi gibi doğa temelli renk eşleşmelerine yönelik beklentiler geliştirdiğini göstermektedir. Bu çalışma kapsamında da bahçe mekânının içerdiği doğal ve genelleşmiş renk repertuvarı, çocukların zihinsel temsillerini desteklemiş; renklendirme sürecinde gerçek renklere görece daha fazla yaklaşmalarını sağlamış olabilir.

Bahçe–iç mekân farkı, aynı zamanda mekânsal deneyimin niteliğiyle de ilişkilidir. Literatür, çocukların doğal alanları tercih ettiklerini ve bu tür ortamlarda daha karmaşık oyun ve etkileşim düzeylerine girdiklerini ortaya koymaktadır (Fardillah & Suryono, 2018; Taylor vd., 2024). Bahçe mekânı, hareket, oyun ve keşifle birleşen deneyimsel yoğunluğu sayesinde, renk bilgisini yalnızca görsel bir izlenim olmaktan çıkarıp bedensel ve duygusal deneyimle pekiştirmektedir. Buna karşılık, iç mekânlarda sıklıkla kullanılan nötr ve kurumsal renk paletleri, çocukların bu alanlarla duygusal bağ kurmasını zorlaştırmakta ve mekânsal okunabilirliği azaltmaktadır (Hidayetoğlu, Yıldırım & Akalın, 2011).

Kurumlar arası karşılaştırmada elde edilen en dikkat çekici bulgu, MEB grubunun bahçe renklendirme uyumunun Montessori grubuna kıyasla anlamlı düzeyde daha yüksek olmasıdır ($p = .007$). Bu fark, çocukların bireysel özellikleriyle açıklanamayacak kadar belirgin olup, kurumların fiziksel çevre kalitesi, renk şeması ve mekânsal okunabilirliğinin tartışılmasını gerektirmektedir.

Maxwell (2007) ve Fardillah ve Suryono (2018), iyi organize edilmiş, okunabilir ve karakteristik mekânların çocukların algısal ve davranışsal süreçlerini olumlu yönde etkilediğini vurgulamaktadır. Bu bağlamda, MEB grubunun bahçesinin daha belirgin renk kontrastlarına, ayırt edilebilir yüzeylere ve çocukların aktif kullanımına olanak tanıyan bir düzenlemeye sahip olması, çocukların bu mekânı zihinsel olarak daha net kodlamasına katkı sağlamış olabilir.

Bu araştırma, okul öncesi eğitim mekânlarında çocukların renk tercihlerini yalnızca estetik bir beğeni olarak değil, mekânın fiziksel niteliği, algısal okunabilirliği ve pedagojik bağlamıyla ilişkili bir temsil biçimi olarak ele alması bakımından literatüre özgün bir katkı sunmaktadır. Çocukların kendi deneyimledikleri gerçek mekânları renklendirmeleri üzerinden, gerçek renk–algılanan renk uyumunun nicel bir puanlama sistemiyle değerlendirilmesi, içmimarlık, çevre psikolojisi ve erken çocukluk eğitimi alanları arasında disiplinlerarası bir yaklaşım önermektedir. Elde edilen bulgular, özellikle içmimarlar, mimarlar ve eğitim mekânı tasarlayan profesyoneller için, okul öncesi mekânlarda renk, kontrast ve mekânsal okunabilirliğin çocuk algısı üzerindeki etkilerine dair önemli ipuçları sunmaktadır.

Araştırmanın sınırlılıkları arasında, örneklem büyüklüğünün sınırlı olması, yalnızca iki kurumda yürütülmüş olması ve renk uyumunun araştırmacı tarafından belirlenen referanslar üzerinden değerlendirilmiş olması yer almaktadır. Bununla birlikte çalışma, okul öncesi çocukların mekânsal renklendirme eğilimlerini sistematik ve karşılaştırılabilir biçimde inceleyen nicel bir çerçeve sunması açısından önemli bir başlangıç noktası oluşturmaktadır. Bu bağlamda, çocukların renk ve mekân temsillerinin tasarım süreçlerine dâhil edilmesi, okul öncesi eğitim ortamlarının "çocuklar için" değil, "çocuklarla birlikte" üretilmesi gerektiğini güçlü biçimde ortaya koymaktadır.

Kaynaklar

Alpan, A. (2015). Mekan sahipliği için mekânı çocuklarla birlikte üretmek: Eskişehir Odunpazarı için bir model önerisi. İdealkent, (17), 202–251.

Çay, R. D. (2006). Çocuk oyun alanlarının iç mekan ve yakın çevrede oluşumu (Yüksek lisans tezi). Hacettepe Üniversitesi, Ankara.

Derr, V., & Kovács, I. G. (2016). How participatory processes impact children and contribute to planning: A case study of neighborhood design from Boulder, Colorado, USA. Journal of Urbanism: International Research on Placemaking and Urban Sustainability, 9(2), 201–221.

Dilmaç, E.S. (2018). Anaokulları Sınıf Mekanlarında Rengin Çocuk Psikolojisine Etkileri (Yüksek lisans tezi). Maltepe Üniversitesi, İstanbul.

Ellemberg, D., Lewis, T. L., & Banks, P. J. (1999). Development of spatial and temporal contrast sensitivity in children. Vision Research, 39(14), 2325–2333.

Fardlillah, Q., & Suryono, Y. (2018). Physical environment classroom: Principles and design elements of classroom in early childhood education. Advances in Social Science, Education and Humanities Research, 296.

Hebert, E. A. (1998). Design matters: How school environment affects children. Educational Leadership, 56(1), 69–70.

Hidayetoglu, M. L., Yildirim, K., & Akalin, A. (2011). The effects of color and light on indoor wayfinding and the evaluation of the perceived environment. Journal of Environmental Psychology, 32(1), 50–58.

Iltus, S., & Hart, R. (1994). Participatory planning and design of recreational spaces with children. Architecture & Comportement / Architecture & Behaviour, 10(4), 361–370.

Kagan, J., & Lemkin, J. (1961). Form, color, and size in children's conceptual behavior. Child Development, 32(1), 25–28.

Kang, T. S., ve Cho, S. M. (2021). Effects of participatory design on the development of space concept in young children. International Journal of Advanced Culture Technology, 9(2), 64–71.

Maxwell, L. E. (2007). Competency in child care settings: The role of the physical environment. Environment and Behavior, 39(2), 219–236.

Mıstık, A. (2019). Okul öncesi eğitim yapılarında öğrenme mekânları ve kullanıcı olarak alfa kuşağı (Yüksek lisans tezi). Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.

Millî Eğitim Bakanlığı. (2013). Okul öncesi eğitim programı. Ankara: Millî Eğitim Bakanlığı.
Montessori, M. (1992). Çocuk eğitimi: Montessori metodu (Çev. G. Yücel). İstanbul: Özgür Yayın Dağıtım.

Moore, G. T. (1987). The physical environment and cognitive development in child-care centers. In C. S. Weinstein & T. G. David (Eds.), Spaces for children: The built environment and child development (pp. 41–72). New York: Plenum Press.

Read, M. (2019). Designing with color in the early childhood education classroom: A theoretical perspective. Creative Education, 10(6), 1070-1079.

Sanoff, H. (2022). Participatory design, Deparch Journal of Design Planning and Aesthetics Research, 1(2), 1-12.

Skelton, A., Maule, J., & Franklin, A. (2022). Infant color perception: Insight into perceptual development. Child Development Perspectives, 16(2), 90-95.

Taylor, N., Pringle, A., Roscoe, C.M.P. (2024). Characteristics of the outdoor environment affording physical activity, motor competence, and social ınteractions in children aged 3-7

Years: A systematic review. Children, 11(12),1491. doi: 10.3390/children11121491.
UNICEF. (2018). Child-friendly cities and communities handbook. New York: UNICEF.

Televizyon Mizah Programlarında Kurama Dayalı Sahne Tasarımı ve Atmosfer İnşası

Theory-Based Set Design and Atmosphere Construction in Television Humor Programs

G. ÇORLULUOĞLU[1], A. TEPECİK[1] [1]Başkent University, Ankara

Özet: *Bu çalışma, televizyon komedi programlarında sahne tasarımı aracılığıyla atmosfer yaratımını ve görsel-mekânsal anlatının mizah kuramları bağlamında nasıl şekillendiğini incelemektedir. Araştırmanın temel amacı, kuramsal çerçeve ile televizyon sahne tasarımı arasında mantıksal bir ilişki kurarak, amaca yönelik sahne tasarımında kuramsal dayanakların mekâna yansımalarını ortaya koymaktır.Çalışma psiko-sosyolojik bir çerçevede mizahın mekânsal temsiline ışık tutmaktır. Bu doğrultuda, televizyonun çok katmanlı görsel anlatı yapısı, John Ellis'in "televizyonun gerçekliği yalnızca aktaran değil, onu sürekli olarak yeniden kuran bir temsil sistemi olduğu" görüşüyle temellendirilmiştir (Ellis, 2000, Seeing Things: Television in the Age of Uncertainty). Çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden içerik inceleme yöntemi kullanılmış; The Graham Norton Show, The Eric Andre Show, Güldür Güldür Show ve Saturday Night Live programları örneklem olarak seçilmiştir. Her bir program, sahne tasarım ölçekleri doğrultusunda değerlendirilerek, mekânsal düzenin mizahın işleyişine, izleyici algısına ve anlatısal bütünlüğe katkısı analiz edilmiştir. Bulgular, sahne tasarımının fiziksel bir arka planın ötesinde, mizahın görsel temsilini güçlendiren, anlatısal yapıyı destekleyen bir kuramsal araç olduğunu ortaya koymaktadır. Sonuç olarak çalışma, komedi programlarında sahne tasarımını dekoratif bir unsurun ötesinde, anlatıyı yönlendiren ve anlamı destekleyen kuramsal bir bileşen olarak konumlandırmakta; bu yolla televizyon mizahına yönelik kurama dayalı yeni bir mekânsal yapının varlığına ışık tutar.*

Anahtar Kelimeler: *Televizyon Sahnesi Tasarımı, Komedi/ Mizah Programları, Görsel/ Mekansal Anlatı, Atmosfer Yaratımı, Kuramsal Tasarım, Amaca Yönelik Set Tasarımı*

Abstract: *This study examines how atmosphere is constructed through set design in television comedy programs and how visual–spatial narrative is shaped within the framework of humor theories. The research aims to establish a logical relationship between theoretical foundations and television set design, thereby revealing how conceptual principles are translated into space in purpose-oriented scenic design while illuminating the spatial representation of humor within a psycho-sociological context. In this regard, the multilayered visual narrative structure of television is grounded in John Ellis's assertion that television is not merely a medium that transmits reality but a representational system that continually reconstructs it (Ellis, 2000,* Seeing Things: Television in the Age of Uncertainty*). Using a qualitative content-analysis method, the study examines four programs* The Graham Norton Show, The Eric Andre Show, Güldür Güldür Show, *and* Saturday Night Live *evaluating each through scenic design scales to analyze how spatial organization contributes to the functioning of humor, audience perception, and narrative coherence. The findings demonstrate that set design is not simply a decorative background but a theoretical instrument that reinforces the visual representation of humor and supports narrative structure. Ultimately, the study positions set design in comedy programs as a conceptual component that directs narrative flow and strengthens meaning, thereby highlighting the presence of a theory-based spatial framework within television comedy.*

Keywords: *Television Stage Design, Comedy/Humor Programs, Visual/Spatial Narrative, Atmosphere Creation, Theoretical Design, Purpose-Oriented Set Design*

Corresponding author: 1 Gizem Çorluluoğlu | Başkent University | gizemcorluluoglu@gmail.com
2 Adnan Tepecik | Başkent University

Giriş

Televizyon sahnesi bir programın anlatısını güçlendiren, görsel atmosferi belirleyen ve izleyiciyle duygusal bir bağ kurmayı amaçlayan önemli bir araçtır. Haber, yarışma, tartışma, müzik, drama ve komedi gibi farklı türlerde sahne tasarımları, programın içeriğine ve anlatı biçimine uygun biçimde kurgulanır. Bu tasarımlar yalnızca estetik bir düzen kurmakla kalmaz, aynı zamanda sahne, ışık, renk, malzeme ve mekânsal hiyerarşi aracılığıyla programın kimliğini şekillendirir. Raymond Williams'ın belirttiği gibi, televizyon "teknik bir aygıttan çok, anlam üretiminin kültürel bir biçimidir" (*Williams, 1974, Television: Technology and Cultural Form*). Dolayısıyla televizyon sahnesi tasarımı, yalnızca fiziksel bir mekânın inşası değil, aynı zamanda içerisinde kültürel kodlar da barındıran bir iletişim aracıdır.

Komedi ve mizah programlarında, izleyicinin psikolojik ve sosyolojik eğilimlerini dikkate alınarak bir atmosfer yaratılır. Mizah, yalnızca eğlendirme amacı taşımaz; aynı zamanda toplumsal yapıyı, insan davranışlarını ve duygusal tepkileri yansıtır. Henri Bergson'a göre gülme, "insan davranışındaki katılığı yumuşatmak ve toplumsal uyumu yeniden sağlamak için işleyen bir toplumsal düzeltme aracıdır" (*Bergson, 1900, Le Rire: Essai sur la signification du comique*). Bu bağlamda mizah/ komedi programları gibi amaca yönelik sahne tasarımı, izleyicinin duygu durumuna, kültürel referanslarına ve sosyal beklentilerine hitap eden bir atmosfer kurar. Psiko-sosyal temeller, mizahın izleyici üzerindeki etkisini anlamada belirleyici bir çerçeve sunar. Carolyn Bloomer da "görsel algının yalnızca bir gözlem değil, kültürel deneyimlerle yönlenen aktif bir anlam kurma süreci" olduğunu belirtir (*Bloomer, 1976, Principles of Visual Perception*). Bu nedenle sahne tasarımı, mizah kuramlarına bağlı olarak izleyicinin psiko-sosyal yönelimleriyle doğrudan ilişki kurarak algısal deneyimin biçimlenmesini sağlayan bir araca dönüşür.

Televizyon, görsel mekânı hem düzenleyen hem de izleyicinin bakışını yönlendiren bir temsil sistemidir (*Ellis, 2000, Seeing Things: Television in the Age of Uncertainty*). Bu temsil; ölçek, renk, ışık, form, doku ve kompozisyon gibi kriterler ile ortaya çıkarak psiko-sosyal yönelimlerle anlam kazanır. İnsan algısı; mekânın ölçeği, ışığın yoğunluğu ya da renklerin duygusal çağrışımı üzerinden şekillenir. Bu nedenle televizyon sahnelerinde psiko-sosyal ilkeler temel alındığında, izleyicinin duyusal ve duygusal tepkilerini yönlendiren daha empatik prodüksiyonlar üretmek mümkün olur. Komedi türü özelinde, sahnenin sıcaklığı, samimiyeti ve ritmik düzeni, izleyicinin mizahı algılama biçimini doğrudan etkiler; bu da sahne tasarımının yalnızca estetik değil, aynı zamanda iletişimsel bir işlev taşıdığını gösterir. Psiko-sosyal temellere dayandırılarak tasarlanan sahne izleyici ile görsel algının ötesinde kavramsal bir etkileşim içerisine girer.

Amaç

Bu çalışmanın temel amacı, televizyon komedi programlarında sahne tasarımı aracılığıyla mizahın mekânsal temsiline odaklanmak; sahne tasarımının yalnızca estetik bir unsur değil, aynı zamanda anlatısal ve psiko-sosyolojik bir iletişim aracı olduğunu ortaya koymaktır. Çalışma, sahne tasarımının kuramsal temellere dayanlı sahne tasarım unsurlarını görünür kılarak, mizahın televizyon ortamında mekânsal dile dönüşüm sürecini inceler.

Bu doğrultuda araştırmanın temel sorusu; televizyon komedi programlarında sahne tasarımı ile mizah kuramları arasında nasıl bir ilişki bulunmaktadır ve mizah kuramları sahne tasarımda nasıl okunur? biçiminde belirlenmiştir. Çalışma, bu ilişkiyi sahne tasarımı ölçekleri, mekânsal kurgu, ışık, renk ve biçim gibi tasarım öğeleri üzerinden çözümleyerek mizahın görsel-mekânsal anlatıdaki yansımalarını ortaya koymayı amaçlamaktadır.

Araştırmanın özgün yönü, televizyon sahne tasarımını mizah kuramlarıyla ilişkilendirerek incelemesinde yatmaktadır. Bu yaklaşım, sahne tasarımına dair teknik ve görsel kriterleri psikolojik ve sosyolojik temellerle birleştirerek, alan yazında genellikle ayrı ele alınan "mizahın işleyişi" ile "mekânsal temsil" kavramlarını bütüncül bir perspektifte değerlendirmektedir. Böylece çalışma, sahne tasarımını yalnızca biçimsel bir üretim alanı olarak değil, anlamın, duygunun ve toplumsal bağlamın birlikte biçimlendiği bir araç olarak ele almaktadır.

Çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden yararlanılmış ve televizyon komedi programlarının sahne tasarımlarına ilişkin mevcut yapılar sistematik biçimde incelenmiştir. Araştırma sürecinde, sahne tasarım ölçekleri temel alınarak **görsel-mekânsal analizler ile ilişkilendirilmiştir.** Bu yaklaşım, televizyon sahnesine ait biçimsel unsurların kuramsal dayanaklarını ortaya koyarak sahne tasarım sürecinde psiko- sosyal parametrelerin önemine vurgu yapar. Çalışma, televizyon komedilerinin mekânsal temsiline dair yeni bir düşünsel ve metodolojik perspektif geliştirmeyi amaçlamaktadır.

Yöntem ve Sınırlılıklar

Bu araştırma, **içerik inceleme yöntemi ile ele alınmış** olup, belirli ölçütlere göre seçilmiş televizyon komedi programlarının sahne tasarımlarına odaklanmaktadır. Çalışmada, her bir programa ait **en az üç sezona** ilişkin **video kayıtları** detaylı biçimde incelenmiş, belirlenen sahne tasarım ölçekleri (teknik, algısal ve kavramsal) doğrultusunda çözümlemeler ile betimsel analizler yapılmıştır. Bu analiz sürecinde ışık, renk, mekânsal kompozisyon, biçim, dekor öğeleri ve kamera-mekân ilişkisi gibi parametreler temel alınmış; her bölümün sahne düzeni bu kriterlere göre karşılaştırmalı olarak değerlendirilmiştir. Ancak çalışma, görsel kaynaklarla sınırlı olduğundan, yapım süreçleri ve prodüksiyon kararlarına ilişkin perde arkası veriler doğrudan gözlemlenememiştir.

Araştırmanın örneklemi, televizyon mizahının farklı alt türlerini temsil eden dört farklı komedi programından oluşturulmuştur. Bu programlar; Güldür Güldür Show, Saturday Night Live, The Graham Norton Show ve The Eric Andre Show,

biçim, anlatı dili ve sahne atmosferi bakımından birbirinden belirgin biçimde ayrılmakla birlikte, tamamı "broadcast mizahı" kapsamına giren televizyon üretimleridir. Her biri farklı bir mizah anlayışını temsil etmektedir: Güldür Güldür Show halk temsiline dayalı kolektif katarsis mizahını; Saturday Night Live politik hiciv ve medya parodisini; The Graham Norton Show sosyal samimiyet ve diyalog mizahını; The Eric Andre Show ise absürd, deneysel ve anti-format mizahı yansıtmaktadır.

Bu çeşitlilik, mizahın sahne tasarımıyla kurduğu ilişkiyi farklı açılardan gözlemleyebilmek için bilinçli olarak oluşturulmuştur. Dört programın birbirinden ayrışan biçimsel, atmosferik ve anlatısal yapıları, mizahın farklı türlerdeki mekânsal temsillerini karşılaştırmalı biçimde analiz etmeye olanak sağlamaktadır. Böylece araştırma, farklı televizyon formatlarının nasıl farklı sahne atmosferleri kurduğunu, ancak bu atmosferlerin altında yatan ortak kuramsal ilkelerin (mizahın psiko-sosyolojik temelleri) varlığını görünür kılmayı hedeflemektedir.

Seçilen örneklemin bir diğer gerekçesi, bu programların her birinin 2010 yılından beri yayınlanmakta olan ve yüksek izlenme oranlarına ulaşmış yapımlar olmasıdır. Bu durum, sahne tasarımlarının izleyici tarafından kabul görmüş, tutarlı bir biçimsel kimlik oluşturduğunu göstermektedir. Bu sayede araştırma, sahne tasarımı ile mizah kuramı arasındaki ilişkiyi kültürlerarası bir perspektiften ele alarak, komedi türüne özgü ortak bir mekânsal ve anlatısal yaklaşım modeli geliştirmeyi hedeflemektedir.

Kuramsal Çerçeve

Bir araştırmada kuramsal çerçevenin önemi, çalışmanın yalnızca betimleyici bir düzeyde kalmamasını, aksine olgular arasındaki ilişkileri açıklayan derinlikli bir düşünsel yapı kurmasını sağlamasında yatar. Kuram, araştırmaya kavramsal bir yön, bütünlük ve anlam kazandırır (Creswell & Creswell, 2018); ele alınan olguların rastlantısal değil, belirli teorik temellere dayalı olarak nasıl biçimlendiğini gösterir. Bu nedenle kuramsal tanım, araştırmanın omurgasını oluşturarak gözlemlenen verilerin yorumlanmasını ve genellenebilir sonuçlara ulaşılmasını mümkün kılar. Bu araştırmada kuramsal yapının sağlam biçimde inşa edilmesi, görsel algı düzeyinden başlayarak televizyon sahnelerine dair referansların oluşturulması ve mizah olgusunun sosyo-kültürel boyutlarıyla irdelenmesi yoluyla, iki kavram arasındaki ilişkinin sistemli biçimde kurgulanabilmesi için güçlü bir zemin hazırlanmasını amaçlamaktadır.

Araştırmanın iskeleti; görsel algı kuramları, sahne tasarım ölçekleri ve mizah kuramları ekseninde yapılandırılmıştır. Görsel algı kuramları, izleyicinin sahneyle kurduğu bilişsel ve duygusal etkileşimi açıklarken; sahne tasarım ölçekleri, mizahın mekânsal düzen içinde teknik, algısal ve kavramsal düzlemlerde nasıl biçimlendiğini ortaya koyar. Mizah kuramları ise bu mekânsal düzenin psikolojik ve toplumsal temellerini anlamlandırarak, sahne tasarımının güldürü etkisini hangi dinamiklere dayandığını gösterir.

Görsel Algı Kuramları

Görsel iletişimin temelleri insanlık tarihinin en eski dönemlerine, mağara resimlerine kadar uzanır. İnsan, çevresini anlamlandırma ve deneyimlerini aktarma ihtiyacını önce görsel semboller aracılığıyla ifade etmiştir. Bu tarihsel süreç boyunca görsel iletişim biçimleri, dilin ve kültürün evrimiyle birlikte gelişmiş; görsel ifade, duyguları, düşünceleri ve toplumsal hafızayı taşıyan bir iletişim dili hâline gelmiştir. Görsel algı bu bağlamda yalnızca bir "görme" eylemi değil, anlam üretme süreci olmuştur. Algı, biçim, renk, ritim ve düzen gibi unsurların belirli bir bağlam içinde bir araya gelmesiyle güçlenir. Mekân da bu bağlamın ayrılmaz bir parçasıdır; çünkü mekân, görsel algının yönlendirildiği, sınırlandığı ve anlam kazandığı üç boyutlu bir anlatı alanıdır.

Görsel algı kuramları, insanın çevresindeki görsel uyaranları nasıl algıladığı, anlamlandırdığı ve yorumladığını açıklayan temel yaklaşımlardır (Arnheim, 1969; Gibson, 1979; Gombrich, 1960). Bu bağlamda Gestalt Kuramı, algının bütünsel bir yapı olduğunu ve "bütünün parçaların toplamından daha fazla" anlam taşıdığını vurgularken, Algısal Organizasyon Kuramı bireyin geçmiş deneyimleri ve beklentileriyle görsel bilgiyi yeniden yapılandırdığını ortaya koyar. Arnheim'ın *Görsel Düşünme* yaklaşımı, biçimlerin ve kompozisyonların yalnızca estetik değil, aynı zamanda düşünsel bir dil oluşturduğunu belirtir; böylece sahne tasarımı, izleyicide bilişsel bir anlam yaratma sürecine dönüştüğü söylenebilir. Gombrich'in algısal beklenti kuramı ise görsel algının kültürel ve deneyimsel bir bağlam içinde şekillendiğini vurgulayarak, mizahın sahne üzerindeki etkisinin kültürler arası değişkenliğini açıklar. Gibson'ın ekolojik algı kuramı, görsel algının çevreyle etkileşim içinde doğrudan deneyimlendiğini savunur; Tschumiye göre "olay-mekân" yaklaşımı mekânın, anlamın üretildiği dinamik bir deneyim alanıdır.

Rudolf Arnheim, *"Görsel Düşünme"* adlı eserinde görsel algının yalnızca duyusal bir süreç değil, bilişsel bir etkinlik olduğunu vurgular. Arnheim'e göre insan zihni, görsel formları anlamlandırarak düşünür; biçimler, çizgiler ve hacimler zihinsel kavrayışın temel araçlarıdır. Ona göre "görsel biçimler, düşüncenin dilidir" dolayısıyla her görsel kompozisyon, bir düşünceyi ifade eder. Bu bakış açısı, sahne tasarımında da önemli bir yere sahiptir; çünkü sahne, yalnızca fiziksel bir yüzey değil, izleyicinin duygusal ve bilişsel tepkilerini yönlendiren bir algı sistemidir. Arnheim'ın form ve algı arasındaki bu bağı, televizyon sahnelerinde mizahın görsel-mekânsal temsiline dair önemli bir kuramsal dayanak oluşturur. Işık kontrastları, renk dengeleri ve mekânsal ritim; izleyicinin mizahi mesajı algılamasında tıpkı bir cümlenin sözdizimi gibi işlev görür.

Ernst Gombrich ve Bernard Tschumi, görsel algı ile mekânsal deneyim arasındaki ilişkiyi farklı disiplinlerde, ancak ortak bir kavramsal zeminde ele alırlar. Gombrich, *"Sanat ve Yanılsama"* adlı eserinde algının "alışkanlıklar ve beklentiler sistemi" olduğunu belirtir; izleyici, gördüğünü geçmiş deneyimleriyle yorumlar. Bu durum atmosfer yaratımında farklı bağlamların önemini ortaya koyar. Tschumi ise "Architecture and Disjunction" da mekânı yalnızca fiziksel bir varlık olarak değil, eylemler ve olaylar dizisi olarak tanımlar. Ona göre "mekân, anlamın üretildiği bir olay alanıdır." Bu yaklaşım, görsel algı ile mimari dilin ortak

noktasını oluşturur: her ikisi de deneyimi biçimlendirir, anlamı üretir ve izleyiciyi düşünsel bir katılıma davet eder. Dolayısıyla görsel algı kuramları, televizyon sahnelerinde mizahın mekânsal ifadesini çözümlemek için estetik, bilişsel ve kültürel katmanları bütünleştiren bir temel sunar.

Sahne Tasarım Ölçekleri

Sahne tasarımı, bir yapımın dramatik anlatısını mekân, ışık, renk, biçim ve kompozisyon aracılığıyla somutlaştıran çok katmanlı bir tasarım sürecidir. Temel hedefi, metnin ya da performansın duygusal tonunu destekleyen, izleyiciyle karakterler arasında anlamlı bir atmosfer kurmaktır. Bu nedenle sahne tasarımının görsel bir ifade biçimi olmakla beraber psikolojik ve kültürel bir iletişim aracı oldupu söylenebilir. Renk geçişleri, ışık yoğunluğu, malzeme dokusu ve sahne içi hareket organizasyonu, izleyici perspektifinden bir mekânsal dil oluşmasını sağlar. Millerson'un ifadesiyle, "bir televizyon sahnesi, yönetmenin sözcüklerle kuramayacağı anlamları görsellikle aktarabilme gücüne sahiptir" (*Millerson, G., 1974, Television Production Techniques*, Focal Press). Bu bakış, sahne tasarımını yalnızca teknik bir üretim değil, aynı zamanda duygusal ve bilişsel bir deneyim alanı olarak tanımlar. BBC'nin *Production Design Manual*'ında (BBC Archives, 1986) sahne tasarımı; **teknik gereklilikler, görsel ve esteik değerlendirmeler, anlatısal ve dramatik işlev** olmak üzere üç temel düzeyde ele alınır. Bu yapı, sahne tasarımının prodüksiyonun teknik gereksinimleriyle estetik ve anlatısal hedefleri nasıl bütünleştirdiğini açıklar. Ancak bu çalışmada, söz konusu yapım ilkelerinden yola çıkarak, sahne tasarımına ilişkin ölçekler **teknik**, **algısal** ve **kavramsal** olmak üzere üç başlık altında incelenecektir. Bu sınıflandırma, araştırmanın genel çerçevesine katkı sağlayacak biçimde sadeleştirilmiş bir sistem sunmak ve sahne tasarımının temel bileşenlerini kavramsal olarak görünür kılmak amacıyla yapılmıştır. Teknik ölçek, çizim, yapım ve kurulum süreçlerine odaklanarak sahnenin fiziksel yapısını belirler; algısal ölçek, ışık, kadraj, renk ve perspektif üzerinden izleyici deneyimini analiz eder; kavramsal ölçek ise sahnenin sembolik ve içeriksel düzeyde nasıl anlam ürettiğini sorgular. Böylece üçlü ölçek sistemi, televizyon komedi programlarında mizahın mekânsal temsilini teknik doğruluk, görsel algı ve kavramsal derinlik boyutlarında analiz eder.

Kavramsal Ölçek

Kavramsal ölçek, sahne tasarımının düşünsel, anlamsal ve sembolik boyutunu tanımlar; yani tasarımın "nasıl göründüğünden" çok "ne söylediğini" belirleyen düzlemdir. Kavram, tasarımın arkasındaki fikri görünür kılan ve bu fikrin izleyiciyle duygusal bir bağ kurmasını sağlayan bir yapıdır. Jillissa Lynn Moorman, televizyon programlarında tasarım algısına dair çalışmasında, "mekânın kavramsal temeli, izleyiciyle kurulan güven, aidiyet ve kimlik hissini belirler" diyerek (*Moorman, 2017, Interior Design versus Interior Decoration: Evaluating the Public's Perception of Design Television Shows*), kavramsal kurgunun yalnızca estetik değil, kültürel bir işlev de taşıdığını vurgular. İç mekânda olduğu gibi sahne tasarımında da kavram, kullanıcının psiko-sosyal deneyimini yönlendiren bir çerçeve oluşturur. Harvey Sweet'in belirttiği gibi, "her sahne, yalnızca fiziksel bir alan değil, izleyiciyle paylaşılan bir düşüncenin görsel bir bildirimidir" (*Sweet, 1974, Handbook of Scenery, Properties and Lighting*). Bu

nedenle kavram, sahne tasarımında kullanıcı (izleyici) kültürünün, toplumsal belleğin ve duygusal kodların birleşiminden doğar; sahne, izleyicinin deneyimsel ve kültürel birikimiyle anlam kazanan yaşayan bir yapıya dönüşür.

Kavramsal ölçek, televizyon sahne tasarımı süreci tematik, görsel ve anlamsal olmak üzere üç aşamadan oluşur. İlk aşama **tematik kurguda;** yapımın türü, hedef kitlesi ve içerik dinamiği doğrultusunda sahnenin "ne anlatmak istediği" belirlenir. Peter Seddon'a göre, "tasarımın başlangıç noktası her zaman bir fikirdir; bu fikir olmadan sahne yalnızca biçimsel bir düzenleme olarak kalır" (*Seddon, 1987, Where is the Designer?*). İkinci aşama **görsel temsil**dir; burada kavramsal tema, biçim, ışık, renk ve malzeme yoluyla somutlaştırılır. Carolyn Bloomer'ın *Principles of Visual Perception* (1976) adlı çalışmasında belirttiği üzere, "algının kavramsal temelleri biçim ilişkileriyle görünür olur; görsel düzen, düşünsel yapının uzantısıdır." Son aşama olan **anlam üretimi** ise sahne ile izleyici arasındaki etkileşimde gerçekleşir. Terry Byrne, *Production Design for Television* (1995) adlı kitabında, televizyon sahnesinin "yalnızca bir görsel yüzey değil, karakter, anlatı ve izleyici arasında bir bağ kuran dinamik bir sistem" olduğunu belirtir. Bu üç aşama, kavramsal ölçeğin üretim sürecinde sürekli olarak birbirini besleyen, sahneye kimlik kazandıran döngüsünü oluşturur.

Kavramsal ölçeğin izleyiciyle ilişkisi, sahnenin duygusal etkisini ve kültürel derinliğini belirler. Önder Küçükerman, *Görsel Bildirim ve Tasarım İlişkileri* (1981) çalışmasında, "tasarımın gerçek gücü, izleyiciyle kurduğu görsel iletişimin düzeyinde yatar; anlam, paylaşım yoluyla canlı kalır" der. Televizyon sahnesinde bu durum, izleyicinin kültürel referanslarını, mizah algısını ve toplumsal aidiyet duygusunu harekete geçirir. Örneğin, bir komedi programında kullanılan modüler mobilya düzeni, renkli ışıklar ve gündelik objeler, izleyicinin kendi yaşam alanına dair tanıdık imgeler sunarak duygusal bir yakınlık yaratır. Buna karşın, stilize edilmiş, minimal ya da ironik sahne kurguları daha mesafeli, eleştirel bir mizah diline hizmet eder. Böylece kavramsal ölçek, yalnızca sahnenin tematik kimliğini değil, izleyicinin onu nasıl deneyimlediğini de belirler. Bu araştırmada kavramsal ölçek, sahne tasarımının kültürel kodlarla nasıl bir anlam örgüsü kurduğunu ve bu örgünün izleyicide psikolojik, duygusal ve sosyal düzeyde nasıl bir etki yarattığını inceleyen bir çözümleme aracı olarak kullanılmaktadır.

Teknik Ölçek

Teknik ölçek, sahne tasarımının fiziksel üretim sürecine yön veren, yapısal doğruluk, ölçü, oran ve uygulama detaylarını tanımlayan ölçektir. İçmimarlık ve sahne tasarımı disiplinlerinde teknik çizim, tasarımın kavramsal düzeyden yapısal gerçekliğe taşınmasını sağlar. Bu nedenle çizim yalnızca bir temsil biçimi değil, aynı zamanda düşüncenin teknik dile dönüşümüdür. Plan, kesit, görünüş ve perspektif çizimleri aracılığıyla mekânın formu, malzeme özellikleri ve yapım süreci tanımlanır. Millerson'un da vurguladığı gibi, "televizyon tasarımında düşüncenin sahneye aktarılabilmesi, teknik çözümlemenin doğruluğuna bağlıdır" (*Millerson, 1974*). Dolayısıyla teknik ölçek, bir sahnenin yalnızca nasıl görüneceğini değil, nasıl var olacağını belirleyen mühendislik tabanlı bir araçtır. İçmimarlıkta olduğu gibi sahne tasarımında da teknik ölçek, soyut bir fikrin uygulanabilir bir yapıya dönüşmesinin temelidir.

Teknik ölçeğin bileşenleri, sahne tasarımının üretim sürecindeki yapısal organizasyonu belirler. Bu bileşenler genel olarak **ölçülendirme, malzeme seçimi, yapım yöntemi, ışık ve ses altyapısı, kurulum güvenliği** ve **taşınabilirlik** gibi parametrelerden oluşur. BBC'nin *Production Design Manual*'ına göre, teknik tasarım aşamasında "stüdyo boyutları, ışık kaynaklarının konumu, kamera hatları ve sahne erişim yolları" gibi değişkenler öncelikle tanımlanmalıdır. Aynı şekilde içmimarlık literatüründe de teknik ölçek; çizim ölçeği (1/50, 1/20 vb.), yapım detayları ve malzeme geçişleri arasındaki orantı ilişkilerini kapsar. Sahne özelinde bu bileşenler, platform yüksekliği, sahne açıklığı, zemin eğimi, fon duvarının taşıyıcı yapısı gibi yapısal kararlarla bütünleşir. Tüm bu unsurlar, sahne mekânının güvenli, işlevsel ve yeniden üretilebilir olmasını sağlar.

Televizyon komedi programları bağlamında teknik ölçek, sahne tasarımının sürekliliği, işlevselliği ve prodüksiyon gereksinimlerine uyumu açısından kritik bir rol oynar. Çünkü televizyon sahnesi, sadece estetik değil aynı zamanda operasyonel bir alandır: dekorun kurulumu, ışık ekipmanlarının yerleşimi, oyuncu hareket alanları ve kamera hatları sürekli değişen bir üretim döngüsünde işler. Bu nedenle teknik ölçek, mizahın mekânsal anlatımını destekleyen görünmez bir altyapı oluşturur. Bir skeç programında dekorun modülerliği, bir talk-show sahnesinde kamera geçişlerinin sürekliliği ya da bir parodi sahnesinde dönüşümlü kullanılan fonlar, teknik ölçeğin doğrudan sonucudur. Başka bir deyişle, sahnenin mizahi ritmini mümkün kılan şey, teknik ölçeğin sağladığı mühendislik doğruluğu ve sistematik üretim esnekliğidir. Bu yönüyle teknik ölçek, sahne tasarımının arka planındaki görünmez ama belirleyici yapı taşıdır; estetik kadar işlevsel olan bir mizah mekânı inşa edilmesini sağlar.

Algısal Ölçek

Algı, bireyin çevresinden gelen duyusal verileri zihinsel süreçlerle düzenleyip anlamlandırmasıdır (Goldstein, 2010). Görme, işitme, hareket ve ritim gibi duyular aracılığıyla edinilen veriler, geçmiş deneyimler, kültürel kodlar ve bilişsel beklentilerle birleşerek algıyı şekillendirir. Arnheim'a göre "görsel algı, düşüncenin bir biçimidir; biçimlerin düzenlenmesi aynı zamanda zihinsel kavrayıştır" (*Arnheim, 1969, Visual Thinking*). Gibson da algıyı çevreyle kurulan doğrudan bir etkileşim olarak tanımlar; birey, yalnızca nesnelere bakmaz, onların içinde eylemde bulunarak anlam üretir (*Gibson, 1979, The Ecological Approach to Visual Perception*). Bu nedenle algı, yalnızca gözlemle değil, deneyimle gelişir. Işık, renk, kontrast, hareket ve kompozisyon gibi görsel öğeler, algının yönünü belirleyen temel bileşenlerdir.

Mekânsal algı, fiziksel çevrenin yalnızca geometrik sınırlarını değil, anlam üretim potansiyelini de kapsar. Norberg-Schulz, mekânı "insanın varoluş deneyimini çevreleyen anlamlı bir bağlam" olarak tanımlar (*Norberg-Schulz, 1980, Genius Loci*). Bu yaklaşım, sahne tasarımında da geçerlidir; çünkü televizyon sahnesi, izleyici için hem görsel hem duygusal bir ortam yaratır. Millerson, *Television Production Techniques* (1974) adlı eserinde sahne tasarımının "seyircinin bakışını yönlendiren, dikkatini dengeleyen ve dramatik vurgu yaratan bir araç" olduğunu vurgular. Bu nedenle televizyon sahnelerinde

algısal ölçek; kamera kadrajı, ışık derinliği, renk kontrastı, perspektif ve hareket kompozisyonu aracılığıyla oluşturulan görsel bütünü tanımlar. BBC'nin *Production Design Guidelines*'ında (1986) da belirtildiği gibi, "görsel alanın yapısı, izleyici yönelimi ve duygusal tepkilerle doğrudan ilişkilidir." Televizyon komedilerinde bu ölçek, mizahi etkiyi görsel ritimle bütünleştirir; yakın planlar bireysel mizahı öne çıkarırken, geniş planlar kolektif bir kahkaha atmosferi yaratır. Böylece algısal ölçek, sahnenin dinamiğini izleyicinin algısal sürekliliğiyle bütünleştiren bir katman hâline gelir.

Algısal ölçek bu araştırmada, izleyicinin psiko-sosyal konumlanışıyla doğrudan ilişkili bir düzlem olarak ele alınmaktadır. Çünkü algı, ürünle yani sahneyle kurulan iletişim süreci içinde yaşayan, dönüşen bir yapıdır. İzleyici sahneyi yalnızca gözlemez; onunla duygusal, kültürel ve sembolik bir ilişki kurar. Bu ilişki, mizahın içeriğiyle birlikte sahnenin atmosferini oluşturur. Algısal ölçek bu yönüyle, izlenen ile izleyici arasında görünmez bir bağ kurar; sahnenin görsel bir aidiyet alanına dönüşmesini sağlar. İzleyicinin sahneyle kurduğu bu bağ, mizahın gücünü artırır; gülme, tanıma ve katılım gibi tepkiler bu etkileşim sürecinde şekillenir. Dolayısıyla algısal ölçek, bu çalışmada yalnızca görsel bir boyut değil, aynı zamanda psikolojik ve sosyo-kültürel bir etkileşim unsuru olarak değerlendirilmekte; televizyon komedilerinde mizahın mekânsal olarak nasıl hissedildiğini çözümlemede temel bir kuramsal araç işlevi görmektedir.

Mizah Kuramları

Sigmund Freud, mizahı insanın bastırılmış duygusal enerjisini zararsız bir biçimde dışa vurmasına olanak tanıyan bir savunma mekanizması olarak açıklar. *The Joke and Its Relation to the Unconscious* (1905) adlı eserinde Freud, gülmeyi "psişik enerjinin boşalımı" olarak tanımlar ve mizahın temelinde **rahatlama (relief)** olduğunu savunur. Birey, bilinçdışında biriktirdiği gerilimi, kelime oyunları, ironi ya da hiciv aracılığıyla dönüştürür ve bu dönüşüm onu hem duygusal hem zihinsel açıdan rahatlatır. Freud'un yaklaşımı, gülmeyi yalnızca bir eğlence biçimi değil, bilinçdışının düzenleyici bir tepkisi olarak ele alır. Bu yaklaşım, televizyon mizahında da karşılık bulurken; mizah/ komedi programları için sahne atmosferi ve mizansenin, izleyicinin gündelik stres ve sosyal baskılarından geçici olarak kurtulmasını sağlayan bir rahatlama alanı yarattığı söylenebilir. Arthur Schopenhauer'in *The World as Will and Representation* (1819) adlı eseriyle temellendirdiği **uyumsuzluk (incongruity)** kuramı, mizahın kaynağını düşünceyle gerçeklik arasındaki beklenmedik çelişkide bulur. Ona göre gülme, zihnin bir "mantıksızlık" anını fark etmesiyle ortaya çıkar. John Suls, bu bakışı 1972'de geliştirdiği **bilişsel çözümleme modeli**yle destekler: mizah iki aşamada işler — önce birey bir belirsizlik ya da çelişkiyle karşılaşır, ardından bu çelişkiyi beklenmedik biçimde çözdüğünde gülme tepkisi ortaya çıkar (*Suls, 1972, A Two-Stage Model for the Appreciation of Jokes and Cartoons*). Schopenhauer ve Suls'un ortaklaştığı nokta, mizahın yalnızca duygusal değil, aynı zamanda **bilişsel bir işlem** olduğudur. Televizyon sahnesinde ise bu yaklaşım, izleyicinin beklentisi üzerinden gelişir ve bu beklentiyi kıran ani geçişler, absürd mekânsal düzenlemeler veya algısal sürprizlerle kendini vareder. Böylece sahne, düşünsel bir "beklenti ihlali" anını görselleştirir ve gülme, bu farkındalığın sonucunda doğar.

Henri Bergson, *Le Rire* (1900) adlı yapıtında mizahı sosyal bir denge unsuru olarak tanımlar ve "komik olan, canlıya mekanik bir davranışın yapışmasıdır" der. Ona göre gülme, toplumsal katılık ve tekrarları düzeltme işlevi görür; insan davranışlarındaki donukluk, aşırılık veya kibir, gülme yoluyla cezalandırılır. Bu anlayış **üstünlük (superiority)** kuramının toplumsal boyutunu oluşturur. William Martineau da *A Model of the Social Functions of Humor* (1972) adlı çalışmasında gülmenin, toplumsal bağları güçlendiren bir iletişim aracı olduğunu vurgular; mizah, grup içi aidiyet yaratır, sosyal gerilimi yumuşatır. Bergson ve Martineau'ya göre mizah, sosyal ilişkileri yeniden düzenleyen bir "düzeltici mekanizma"dır. Televizyon mizahı da benzer biçimde, karakterler arasındaki hiyerarşileri tersyüz ederek izleyicinin kolektif farkındalığını güçlendirir. Örneğin, otorite figürlerinin eleştirel parodi yoluyla komikleştirilmesi, toplumsal dengeyi yeniden kuran bir mizah pratiği oluşturur.

Peter McGraw ve Caleb Warren tarafından geliştirilen **"Benign Violation" (Zararsız İhlal)** kuramı, çağdaş mizah psikolojisinde önemli bir dönüm noktasıdır. *Benign Violations: Making Immorality Funny* (2010) adlı makalelerinde araştırmacılar, bir olayın komik olabilmesi için üç koşulun eşzamanlı olarak var olması gerektiğini öne sürerler: bir normun ihlali olmalı (**violation**), bu ihlal tehdit içermemeli (**benign**), ve izleyici her iki durumu aynı anda algılayabilmelidir. Bu kuram, mizahın kültürel göreceliğini de açıklar: aynı sahne, bir toplumda gülünç, diğerinde saldırgan bulunabilir. Televizyon sahne tasarımında **absürd dekor**, gerçek mekânsal mantıkla bilinçli olarak çelişen; ölçü, oran, biçim veya işlev bakımından "yanlış" ama aynı zamanda stilize ve oyunlaştırılmış görünen sahne düzenlerini ifade eder.

Bu tür dekorlarda orantısız nesneler, işlevsiz objeler, çarpıtılmış perspektifler veya gündelik mekânın içine yerleştirilmiş mantıksız öğeler bulunur. Mekânın bu şekilde tasarlanması izleyicide ilk anda bir ihlal hissi yaratırken, dekorun teatral ve zararsız niteliği bu ihlali tehdit olmaktan çıkarır. Böylece izleyici hem şaşırır hem de kendini güvende hissederek gülmeye açılır. Bu mekanizma, McGraw ve Warren'ın Zararsız İhlal Kuramı'nın televizyon sahnesinde görsel olarak nasıl çalıştığını açık biçimde ortaya koyar. Tüm bu yaklaşımlar bir araya getirildiğinde mizahın çok katmanlı bir kuramsal çerçeveye sahip olduğu görülür.

Literatürde yer alan başlıca mizah kuramları şu şekilde özetlenebilir:

No	Kuram Adı	Kuramcı(lar)	Temel Tanım	Açıklama / Odak Noktası
1	Rahatlama (Relief) Kuramı	Sigmund Freud (1905)	Mizah, bireyin bastırılmış psikolojik enerjisini güvenli biçimde boşaltmasını sağlar.	Gülme, gerilimin azalmasıyla ortaya çıkar; mizah bir "duygusal rahatlama" mekanizmasıdır. Psikodinamik temelli bir açıklamadır.
2	Uyumsuzluk (Incongruity) Kuramı	Arthur Schopenhauer (1819), Immanuel Kant (1790)	Mizah, beklentiyle gerçeklik arasındaki ani çelişkiden doğar.	Gülme, zihnin mantık dışı bir karşıtlıkla karşılaşmasıyla tetiklenir; sürpriz, paradoks ve beklenmedik durumlar merkezi rol oynar.
3	Bilişsel Çözümleme Kuramı	Jerry M. Suls (1972)	Mizah iki aşamada ortaya çıkar: (1) beklentinin bozulması, (2) zihinsel çözümleme ile anlamın yeniden kurulması.	İzleyici, görünen çelişkiyi çözerek gülmeye ulaşır; mizah bilişsel bir problem çözme deneyimidir.
4	Üstünlük ve Toplumsal Denge Kuramı	Henri Bergson (1900), William Martineau (1972), Thomas Hobbes (1651)	Gülme, başkalarının zayıflığı, hatası veya düşüşü karşısında hissedilen üstünlük duygusundan doğar.	Mizah sosyal bir düzeltme mekanizmasıdır; topluluk içi normları korur, güç ilişkilerini görünür kılar ve sosyal aidiyet sağlar.
5	Zararsız İhlal (Benign Violation) Kuramı	Peter McGraw & Caleb Warren (2010)	Bir durum hem "yanlış/ihlâl" hem de "zararsız/kabul edilebilir" göründüğünde mizah ortaya çıkar.	Hem tehdit içerir hem tehdit etmez; absürd mimari, teatral jestler, mantıksız ama güvenli görünen sahne düzenleri bu yapıya örnektir.
6	Oyun (Play) Kuramı	Herbert Spencer (1860)	Mizah, oyun enerjisinin ve yaratıcı gerilimin boşalmasıyla ortaya çıkar.	Gülme, bedensel ve duygusal enerjinin oyunsu hareketlerle serbest bırakıldığı doğal bir tepkidir; doğaçlama, sürpriz ve akışkanlık merkezdedir.

Televizyon sahne tasarımında mizah, bu kuramların her birini görsel, mekânsal ve ritmik biçimlerle somutlaştırarak izleyiciyle sahne arasında çok boyutlu bir mizah deneyimi yaratmayı amaçlar.

Televizyon Program Türleri ve Set Tasarımı

Televizyon programları, modern medya kültürünün en etkili kitle iletişim araçlarından biridir ve farklı formatlarıyla izleyicinin duygu, düşünce ve algı dünyasında derin izler bırakır. Haber, talk-show, yarışma, reality, drama ve komedi gibi türler, toplumsal yaşamın çeşitli yönlerini temsil ederek hem bilgi

aktarımı hem de duygusal etkileşim işlevi görür. Her program türü, belirli bir anlatı yapısına, ritme ve görsel dile sahiptir; dolayısıyla sahne tasarımı da bu yapıya uygun olarak biçimlenir. Televizyon sahnesi yalnızca bir "arka plan" değil, anlatının taşıyıcısı ve kimliğin görünür hâlidir. Peter Ward'a göre, "televizyon mekânı, anlatının görünür yüzüdür; her format kendi estetik ve psikolojik dilini oluşturur" (*Ward, 2003, Television Production Handbook*). Bu nedenle bir programın türü, sahne tasarımında mekânın biçimsel yapısından ışık düzenine, renk kullanımından kamera hareketine kadar her unsuru belirler.

Görsel bir iletişim dili olarak televizyon, izleyicinin duygusal tepkilerini, dikkat düzeyini ve kimliksel yönelimlerini etkiler.Televizyon programları, yalnızca görsel bir temsil değil, aynı zamanda izleyicinin **psiko-sosyal** dünyasıyla doğrudan etkileşen kültürel ürünlerdir. Bu etki, yalnızca içerikle değil, biçimsel anlatı ve sahne düzeniyle de gerçekleşir. Jillissa Lynn Moorman, tasarım temsillerinin izleyici algısı üzerindeki etkisini değerlendirirken, "görsel düzenin, izleyicinin kendini tanıma ve aidiyet hissetme biçimini doğrudan etkilediğini" vurgular (*Moorman, 2017, Interior Design versus Interior Decoration*). Dolayısıyla bir televizyon programının sahne tasarımı, bu psiko-sosyal dinamikleri gözeterek biçimlenmelidir. Bu psiko-sosyal referansların sahne tasarımında doğru biçimde kurgulanması, mekânın yalnızca görsel bir arka plan olmaktan çıkıp izleyicinin duygusal ve bilişsel deneyimine doğrudan etki eden bir iletişim aracına dönüşmesini sağlar. Böylece sahne tasarımı, bir dekor öğesi olmanın ötesinde, izleyiciyle psikolojik bağ kuran, algıyı yönlendiren ve toplumsal anlam üretimine katkı sunan dinamik bir etkileşim alanı hâline gelir.

Televizyon Program Türleri

Televizyon program türleri, görsel kültürün biçimsel yapısını, anlatı stratejilerini ve izleyiciyle kurduğu iletişim biçimlerini belirleyen temel medya kategorileridir. Raymond Williams, televizyonu "sürekli bir akış hâlindeki görsel anlatı sistemi" olarak tanımlar ve türlerin bu akış içinde farklı ritimler, toplumsal işlevler ve izleyici beklentileri geliştirdiğini söyler (*Williams, 1974, Television: Technology and Cultural Form*). John Ellis ise televizyon türlerini "gerçeklik, temsil ve dramatik yapı arasında sürekli müzakere eden bir anlatı biçimi" olarak görür (*Ellis, 2000, Seeing Things: Television in the Age of Uncertainty*). Jillissa Lynn Moorman'a göre her televizyon türü, "kültürel kimliklerin yeniden üretildiği, toplumsal normların görsel olarak temsil edildiği bir sahne"dir (*Moorman, 2017, Interior Design versus Interior Decoration*). Bu nedenle televizyon türleri yalnızca içerik biçimleri değil, aynı zamanda izleyicinin kimlik, aidiyet ve duygusal tepkilerini şekillendiren sosyal göstergelerdir. Türlerin biçimsel farklılıkları sahne tasarımıyla somutlaşır; çünkü her tür, kendi görsel-psikolojik dilini yaratır.

Bu nedenle, televizyonun hem içeriksel hem de biçimsel çeşitliliği, farklı türlerin kendi anlatı ritimlerini ve görsel temsil dillerini oluşturmasını zorunlu kılmıştır. Türlerin bu çok katmanlı yapısı, sahne tasarımının işlevini de belirleyerek her program formatına özgü bir mekânsal anlatı üretir. Bu bağlamda televizyon program türleri genel olarak; bilgilendirici türler, dramatik türler, eğlence türleri, karma- reality türleri olarak sıralanabilir. Bilgilendirici türler; gerçeklik temsiline ve

bilgi aktarımına odaklanan bu türlerde amaç, izleyiciye güven, otorite ve düzen duygusu kazandırmaktır. Haber bültenleri, belgeseller, tartışma ve panel programları bu gruba dâhildir. Sahne tasarımlarında simetri, sade renk paletleri (mavi, gri, beyaz tonlar) ve net ışık kullanımı ön plandadır; bu düzen, izleyicinin dikkatini içeriğe yönlendirir ve bilgiye olan güveni pekiştirir.

Haber programları ve bilimsel-eğitici içerikler, televizyon yayıncılığında **bilgilendirme odaklı temsil düzenini** temel alır ve bu nedenle sahne tasarımları, izleyicide güven, otorite ve açıklık duygusu oluşturacak biçimde kurgulanır. Ana haber bültenlerinde merkezî masa düzeni, simetrik kompozisyon, mavi–gri ton paleti ve frontal kamera yerleşimi otoriteyi ve tarafsızlığı görsel olarak pekiştirirken; tartışma ve analiz programlarında çoklu katılımcıya uygun dairesel oturma düzeni ve yumuşak ışık, fikir alışverişini destekleyen daha demokratik bir mekânsal atmosfer yaratır. Haber belgeselleri ise stüdyodan bağımsız doğal ortam çekimleriyle sinematografik gerçeklik üretir ve mekânın kendisini doğrudan anlatısal bir araca dönüştürür. Bilimsel ve eğitici programlarda sade dekorasyon, nötr ışık düzeni ve infografik destekli ekran tasarımları kullanılarak bilginin net, doğrudan ve dikkat dağıtmayan bir görsel yapı içinde aktarılması hedeflenir; böylece sahne, içeriğin açıklığını ve öğretici niteliğini taşıyan işlevsel bir temsil alanına dönüşür.

Dramatik türler; diziler, televizyon filmleri ve dramatik gösterimler; anlatı ve karakter psikolojisinin merkezde olduğu yapımlardır; bu nedenle sahne tasarımı, hikâyenin duygusal atmosferini görsel ve mekânsal olarak taşıyacak biçimde kurgulanır. Aile ve ilişki dramalarında sıcak ışık, doğal tonlar ve ev içi mekân düzenleri izleyiciye tanıdık bir duygusal yakınlık sunarken; gerilim ve psikolojik dramalarda yüksek kontrast, keskin ışık, dar mekânlar ve dramatik gölge kullanımı karakterlerin içsel çatışmalarını yansıtır. Aksiyon ve macera dizilerinde ise sahne tasarımı daha kinetiktir: polisiyelerde metalik tonlar, sert ışık ve modüler mekânlar hızlı kurgu ritmine uyum sağlarken; geniş mekân kullanımı ve dinamik kamera hareketine elveren düzenlemeler, aksiyon-macera anlatılarının temposunu destekler. Böylece dramatik türlerde sahne tasarımı, duygusal yoğunluğu görünür kılan temel bir araç haline gelir.

Tarihsel ve fantastik yapımlar, dönemsel ya da hayali dünyaların atmosferini sahne tasarımıyla kuran özel anlatı türleridir. Tarihsel dizilerde döneme özgü dekorasyon, sembolik objeler, el işçiliğini yansıtan detaylar ve genellikle sıcak tonlar kullanılarak izleyicide tarihsel gerçeklik hissi güçlendirilir; mekân, karakterlerin yaşadığı dönemin kültürel kimliğini ve sosyal yapısını görünür kılan bir temsil alanına dönüşür. Fantastik yapımlarda ise sahne tasarımı hayal gücünün izlerini taşır: gerçeküstü mimari biçimler, dramatik ışık geçişleri, olağanüstü renk paletleri ve yoğun özel efekt kullanımıyla tamamen kurmaca evrenler inşa edilir. Bu tür yapımlarda sahne, yalnızca bir mekân değil, anlatının bütünlüğünü belirleyen yaratıcı bir dünya kurma aracıdır.

Eğlence türleri; talk-show, yarışma, müzik ve komedi programlarını kapsayan, izleyiciyi rahatlatmayı, eğlendirmeyi ve etkileşime dâhil etmeyi hedefleyen geniş bir yayın kategorisidir. Bu tür yapımlarda sahne tasarımı, yüksek enerjiyi ve izleyiciyle kurulan doğrudan iletişimi destekleyecek biçimde kurgulanır. Renkli

sahne düzenleri, hareketli ışık kullanımı, ritmik kompozisyonlar ve geniş performans alanları dinamizmi artırırken; akışkan, açık ve davetkâr mekânsal düzenlemeler izleyiciyi sahnenin bir parçası hâline getirir. Bu sayede eğlence programları, yalnızca görsel bir şov değil, izleyicinin duygusal katılımını güçlendiren etkileşim temelli bir atmosfer sunar.

Talk-show ve yarışma programları, eğlence türünün alt kategorileri olarak farklı izleyici beklentilerine göre biçimlenen özgün sahne tasarım dillerine sahiptir. Gece kuşağı talk-show'larında akışkan sahne düzeni, canlı izleyici alanı ve parlak renk paletleri kullanılarak dinamik ve enerjik bir atmosfer oluşturulur; gündüz kuşağında ise ev içi sıcaklığını çağrıştıran daha samimi dekorlar ve yumuşak ışık tercih edilir. Röportaj formatlarında sahne minimal tutulur, iki kişilik yakın bir düzen, düşük ışık ve yakın plan kamera kullanımına dayalı bir mahremiyet alanı yaratılır. Yarışma programlarında ise sahne tasarımı dramatik etkiyi ve rekabet duygusunu destekler: bilgi yarışmalarında odak merkezli aydınlatma ve yüksek gerilimli bir atmosfer kurulurken, yetenek yarışmaları büyük sahne alanı, dramatik ışık geçişleri ve müzikal ritimlerle görsel bir gösteriye dönüşür. Fiziksel ya da oyun tabanlı yarışmalarda modüler parkurlar, yüksek kontrastlı ışık kullanımı ve hareketli kamera düzeni ön plandadır; böylece hız, rekabet ve aksiyon sahne mekânının temel belirleyicileri hâline gelir.

Müzik ve performans programlarında sahne, yüksek estetik etki ve ritmik görsellik üzerine kurulur; konser ve performans formatlarında dramatik spotlar, renkli ışık geçişleri ve geniş sahne düzenleri kullanılarak izleyiciyi içine çeken bir gösteri alanı oluşturulur. Variety show türlerinde ise sahne sürekli değişen segmentlere uyum sağlayacak biçimde modüler, esnek ve dönüşebilir bir yapıda kurgulanır. Komedi türü alt kategorilerinde sahne tasarımı mizahın ritmine ve biçimine göre çeşitlenir: skeç komedilerinde hızlı dekor değişimini mümkün kılan modüler paneller ve çoklu sahne adacıkları kullanılırken, sitcom'larda tek mekânlı, sıcak tonlara sahip, tanıdık bir ev atmosferi ön plandadır. Stand-up gösterileri minimalist bir sahnede gerçekleştirilir; spot aydınlatma ve nötr arka plan, anlatıcının beden dili ve sözlü performansını öne çıkarır. Parodi ve mizahi talk-show formatlarında ise abartılı renk paletleri, kitsch dekor öğeleri ve ironik görsel detaylar mizahın stilize doğasını destekleyen sahne unsurlarına dönüşür.

Karma ve reality türleri, gerçeklik ile kurgu arasındaki sınırın bilinçli biçimde bulanıklaştırıldığı, izleyiciye hem tanıdık hem de dramatize edilmiş bir dünya sunan formatlardır. Bu yapımlarda katılımcıların gündelik yaşam pratikleri, mesleki deneyimleri veya rekabet süreçleri sahnenin temel belirleyicisi hâline gelir. Sahne tasarımları çoğunlukla ev içi düzeni andıran sıcak, doğal ve samimi atmosferlerle oluşturulur; böylece izleyici, kendisine yakın gelen bir mekânsal bağlam içinde hikâyeyi takip eder. Kamera hareketlerinin serbest olması, mekânın tümünü dolaşabilmesi ve spontane anları yakalaması, izleyicinin olaya "dâhil olma" hissini artırır. Her alt tür, sahne tasarımını yalnızca estetik bir seçim olarak değil, anlatının duygusal tonunu, gerçeklik iddiasını ve izleyiciyle kurduğu etkileşim biçimini belirleyen bir strateji olarak kullanır.

Gözlemci ve yaşam tarzı temelli reality'lerde ev içi düzen, doğal ışık ve sıcak tonlar ağırlıklıdır; aile veya günlük yaşam eksenli yapımlarda tanıdıklık hissi

önceliklidir. Yaşam tarzı veya meslek reality'lerinde mekân çoğu zaman gerçek iş ortamı veya katılımcının yaşam alanıdır; dekorasyondan çok, mekânın belgeleyici niteliği ön plandadır. Rekabet reality'lerinde ise dramatik ışık, strateji alanları ve gerilim yaratan mekânsal düzenler belirleyicidir; Survivor veya Big Brother gibi yapımlarda hem oyun alanı hem de yaşam alanı sahnenin iki farklı dramatik yüzünü oluşturur. Görev tabanlı yarışmalarda mekân, işlevsel istasyonlara bölünerek modüler bir kurguya dönüşür. Dönüşüm ve yeniden yapım formatlarında ise moda, stil veya ev yenileme temaları atmosferik dramatizasyona dayanır; aynalar, parlak ışıklar ve "önce-sonra" kontrastı görsel akışın merkezindedir. Kişisel gelişim dönüşümlerinde ise sade, nötr ve dikkat dağıtmayan mekânlar kullanılarak katılımcının psikolojik değişiminin mekânsal karşılığı vurgulanır.

Televizyon Sahnesinin Anlatı Dili

Televizyon sahnesinin anlatı dili, programın içeriğini, duygusal tonunu ve tematik yapısını görsel-mekânsal unsurlar aracılığıyla ifade eden bütüncül bir iletişim sistemidir. Roland Barthes, "anlamın yalnızca sözel göstergelerde değil, görsel düzenlemelerde de üretildiğini" vurgulayarak (*Barthes, 1977, Image-Music-Text*), anlatının bir dil gibi işleyen görsel bir yapıya sahip olduğunu belirtir. Benzer biçimde Christian Metz, görsel anlatının "kendi gramerine" sahip olduğunu ve bu gramerin kadraj, ışık, renk, ritim ve hareket aracılığıyla izleyiciye aktarıldığını söyler (*Metz, 1974, Film Language: A Semiotics of the Cinema*). Televizyon sahnesi bu açıdan yalnızca bir çekim mekânı değil, programın kimliğini, duygusal ritmini ve toplumsal anlamını taşıyan bir görsel metindir. Her sahne, belirli bir kültürel bağlama ve üretim niyetine göre düzenlenir; ışığın sıcaklığı, rengin yoğunluğu ya da mekânsal derinlik gibi unsurlar, izleyiciyle kurulan anlatısal ilişkinin temel bileşenlerine dönüşür. Televizyon sahnesinin anlatı dili, yapımın türüne bağlı olarak farklı biçimlerde ortaya çıkar. Bu anlatı biçimleri, sahne tasarımında mekânsal gerçeklik, estetik gösterge, çok katmanlı anlam üretimi ve izleyici algısıyla kurulan görsel ilişki üzerinden şekillenir.

Gerçekçi Anlatı:

Raymond Williams'a göre gerçekçilik, "izleyicinin kendi yaşam deneyimiyle özdeşlik kurabileceği bir temsil düzenidir" (*Williams, 1974*). Gerçekçi anlatı, sahnenin yaşamın doğal düzenini temsil ettiği, izleyicide "inandırıcılık" ve "yakınlık" duygusu uyandırmayı hedefleyen biçimdir. Bu anlatı biçimi özellikle **Amerikan gündüz kuşağı (daytime broadcast)** programlarında belirgindir; çünkü bu yapımlar, izleyiciye ev ortamının sıcaklığını ve gündelik hayatın sürekliliğini hissettirmeyi amaçlar. Örneğin **The Ellen DeGeneres Show, The Oprah Winfrey Show** veya **Dr. Phil** gibi programların örneklendirilebileceği sahne tasarımı, ev içi samimiyet hissini yansıtacak biçimde kurgulanır. Bu setlerde pastel tonlar, doğal ışık efektleri, konforlu oturma grupları ve çiçek ya da ahşap dokular gibi ev ortamını çağrıştıran unsurlar öne çıkar. Kamera konumları izleyiciyle göz hizasında bir ilişki kurar; bu da yapay sahne hissini azaltarak sahneyi "görsel olarak yaşanabilir bir alan" hâline getirir. Böylece gerçekçi anlatı, televizyon sahnesini gündelik yaşamın doğal uzantısı olarak kurar ve izleyiciye tanıdık, güven verici bir atmosfer sunar.

Dekoratif Anlatı:

Dekoratif anlatı, sahnenin işlevinden çok estetik görünümüne ve biçimsel etkisine odaklanır. Görsel ihtişam, renk doygunluğu ve biçimsel stilizasyon, anlatının merkezindedir. Roland Barthes'ın "görsel mit" kavramı bu bağlamda önemlidir; sahne bir anlatıdan ziyade bir "duyusal imge" üretir. Bu tür anlatı dili, özellikle eğlence ve müzik programlarında görülür. Örneğin *The Masked Singer* gibi yapımlarda sahne, anlatıdan bağımsız bir "görsel gösteri" alanına dönüşür; ışık, kostüm ve set unsurları duygusal yoğunluğu estetik yolla aktarır.





https://artdepartmental.com/blog/the-masked-singer-set-decorator-season-9-live-television/

Katmanlı Anlatı:

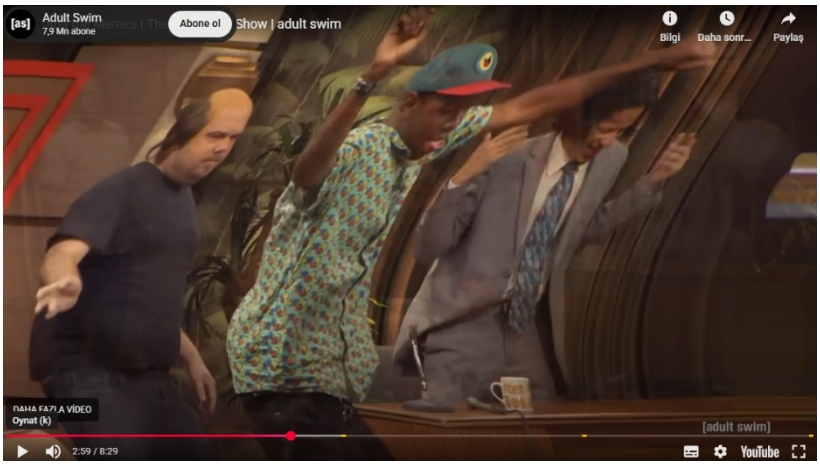
Katmanlı anlatı, sahnenin aynı anda birden fazla anlam düzleminde çalıştığı, fiziksel dekor ile simgesel göndermelerin iç içe geçtiği bir anlatı biçimidir. Bu yaklaşım özellikle **broadcast komedi programlarında**, sahnenin hızlı dönüşümlere izin veren yapısı sayesinde belirginleşir. Örneğin **The Tonight Show Starring Jimmy Fallon** stüdyosunda aynı sahne, sunucu masasının temsil ettiği "talk-show gerçekliği" ile, hemen yanındaki performans alanının taşıdığı "teatral mizah" evrenini aynı anda barındırır; masa bölümü otorite ve süreklilik hissi yaratırken, performans alanı skeçler, oyun segmentleri ve müzikal parodiler için biçimsel olarak farklı bir sahne düzlemi oluşturur.



Benzer şekilde **The Late Late Show with James Corden** stüdyosunda izleyici alanı, masa düzeni ve performans sahnesi birbirine görsel olarak bağlı olsa da her biri farklı bir mizahi işlev taşır; bu da aynı mekânın hem talk-show gerçekliğini hem oyunlaştırılmış mizahı hem de teatral enerjiyi aynı anda taşımasını sağlar. Bu yapı, sahnenin hem fiziksel hem anlamsal olarak "çok katmanlı" bir temsil alanına dönüşmesine ve izleyicinin farklı mizah düzlemlerini tek bir broadcast mekânında eşzamanlı deneyimlemesine olanak tanır.

Kamera ve Mekân İlişkisine Dayalı Anlatı:

Kamera, mekânın anlamını yeniden kuran bir bakış organizasyonudur (*Metz, 1974*). Bu organizasyon, sahnenin anlatı gücünü kamerayla kurduğu dinamik ilişkiden alır. Mekân, kameranın hareketine, bakış açısına ve ritmine göre şekillenir; anlatı, izleyicinin görsel deneyimi üzerinden inşa edilir. Bu yaklaşım özellikle talk-show ve komedi programlarında belirgin olarak gözlemlenebilir. Örneğin *The Eric Andre Show*'da kamera, sahneyi kaotik bir mizah alanına dönüştürür. Kameranın ani hareketleri, kadraj bozulmaları ve izleyiciye doğrudan bakışlar, mekânın algısını sürekli değiştirerek anlatının "dengesiz" mizah dilini destekler.





https://www.google.com/search?sca_esv=8994b4a378b58ce1&rlz=1C1GCEA_enTR1165TR1166&sxsrf=AE3TifOtWoj-a-MX_C1eSR3CiJhvLQWqgA:1763542888554&q=eric+andre+show+camera&spell=1&sa=X&ved=2ahUKEwjnmqyb7f2QAxUDSfEDHQWyAP4QBSgAegQIDhAB&biw=1920&bih=911&dpr=1#fpstate=ive&vld=cid:9d369c02,vid:ITDlYIRHEt8,st:0

Her tür, televizyon sahne tasarımında yalnızca estetik bir biçim değil, izleyiciyle kurulan duygusal ve kültürel etkileşimin yönünü belirleyen bir anlatı stratejisi oluşturur. Bu noktada sahne, programın içeriğini yansıtan bir ara yüz olmaktan çıkarak, izleyiciyle kurulan dramatik ilişkinin ve duygusal etkinin sahnelendiği bir performans mekânına dönüşür. Bu sahneleme ise programa özgü biçimlenen ifade şekliyle meydana gelir. Televizyon yapımları bu bağlamda, **broadcast (stüdyo-temelli canlı veya kayıtlı yayınlar)** ve **post-broadcast (dijital, çevrimiçi veya çok platformlu formatlar)** olarak iki ana üretim biçiminde ayrışır. Broadcast formatlar, sabit stüdyo mekânlarında gerçekleştirilen, sahne-mekân bütünlüğüyle izleyiciye "canlılık" ve "ortak deneyim" hissi sunan yapılar oluştururken; post-broadcast türleri, çoklu ekran ve dijital platformlara uyumlu, daha esnek, modüler ve etkileşim temelli sahne kurgularına yönelir. Bu ayrım, sahne tasarımında hem teknik ölçek (stüdyo düzeni, ışık, kadraj) hem de algısal ölçek (izleyici katılımı, ritim, atmosfer) açısından farklı anlatı stratejilerinin gelişmesine zemin hazırlar.

Sonuç olarak, televizyon sahnesinin anlatı dili tekil bir biçim değil; sahnenin tasarımında, kameranın bakışında ve izleyicinin algısında eşzamanlı olarak var olan bir anlatım sistemidir. Bu dil, televizyonun görsel kimliğini biçimlendirirken, izleyiciyle kurulan psikolojik bağın ve kültürel temsilin en güçlü aracı hâline gelir. Sahne tasarımı ve anlatı dili izleyicinin perspektifinin şekillenmesini sağlayarak istenen amacın ve mesajın etkisinin doğru şekilde aktarılmasını mümkün kılar.

Komedi Programlarında Televizyon Sahnesinin Dramatürjik Rolü

Dramatürji, bir yapımın düşünsel ve duygusal bütünlüğünü oluşturan kavramsal çerçevedir; anlatının ritmini, sahneleme biçimini ve izleyiciyle kurulan etkileşimi belirler. Patrice Pavis'e göre dramatürji, "metin, sahne ve anlam arasındaki bağlantıları kuran düşünsel bir yapı"dır (*Pavis, 1998, Dictionary of the Theatre*). Erika Fischer-Lichte ise dramatürjiyi "sahnelemenin estetik kararlarını birbirine bağlayan bir sistem" olarak tanımlar (*Fischer-Lichte, 2008, The Transformative Power of Performance*). Televizyon özelinde dramatürji, metin ile görsellik arasındaki dengeyi sağlayarak sahne tasarımının anlatısal niyetini görünür kılar. Bir yapımın yalnızca senaryosunu değil, sahne tasarımının biçimsel düzenini, ışık ve renk kullanımını, oyuncu eylemlerinin ritmini de yönlendirir.

Televizyonda dramatürjik yapı, metin merkezli sahnelemeden ziyade görsel süreklilik ve izleyici algısı üzerinden şekillenir. Televizyon sahnesi, teatral dramatürjiden farklı olarak kameranın ritmine, kesitlerin hızına ve görsel geçişlerin duygusal tonuna göre yeniden inşa edilir. Hans-Thies Lehmann, televizyonu "postdramatik bir temsil alanı" olarak değerlendirir ve dramatürjinin burada "sahne ile izleyici arasındaki canlı etkileşimi düzenleyen bir yapı"ya dönüştüğünü söyler (*Lehmann, 2006, Postdramatic Theatre*). Bu bağlamda televizyon dramatürjisi, program türüne özgü sahneleme stratejilerini biçimlendirirken, izleyiciye aktarılan duygusal ritmi de kontrol eder. Komedi programlarında bu işlev, mizahın zamansal akışını belirleyen en temel yapı taşına dönüşür. Çünkü mizah, dramatürjinin sahne zamanlamasıyla birleştiğinde hem görsel hem duygusal olarak etkili bir anlatı kurar. Gülme eyleminin ritmi, sahne geçişlerinin temposu ve karakter dinamikleri dramatürjik yapı sayesinde dengelenir.

Bu makalenin genel amacı doğrultusunda mizah kuramları ile sahne tasarımı arasındaki dramatürji **bağlayıcı katman** olarak işlev görür. Freud'un *rahatlama kuramı* açısından sahne, izleyicide gülme aracılığıyla bir "duygusal boşalım" yaratırken, dramatürji bu süreci mekânsal olarak yönetir; mizahi etkiyi doğru zamanda ve doğru atmosferde ortaya çıkarır. Schopenhauer'in *uyumsuzluk kuramı* çerçevesinde sahne, beklenmedik görsel karşıtlıklarla mizahı güçlendirir; dramatürji ise bu uyumsuzluğun ritmini kurarak izleyicinin algısal tepkisini yönlendirir. Bergson'un *sosyal denge kuramı* bağlamında ise dramatürjik yapı, sahnenin kolektif enerjisini ve topluluk duygusunu biçimlendirir. Örneğin *Saturday Night Live*'da dramatürjik geçişler hem sahne mekaniğini hem de mizahın toplumsal mesajını birleştirirken; *Güldür Güldür Show*'da sahne renkleri, ışık vurguları ve skeç sıralaması dramatürjinin "ritmik mizah" anlayışını görünür kılar. Bu bağlamda dramatürji, kuramı sahneye, sahneyi izleyicinin algısına tercüme eden yaratıcı bir bağlayıcı unsur olarak bu araştırmanın merkezinde yer alır.

Komedi Programlarının Sahne Tasarım Ölçekleri Doğrultusunda Analizi

Bu bölümde analiz edilen dört komedi programı **The Graham Norton Show**, **The Eric Andre Show**, **Güldür Güldür Show** ve **Saturday Night Live** mizahın farklı biçimlerde sahnelendiği yapılar olmaları nedeniyle değerlendirmeye alınmıştır. Programların her biri uzun süredir devam eden yayın geçmişine, geniş izleyici kitlesine ve kendi ülkelerinde kültürel bir karşılığa sahiptir. Ayrıca bu yapımların mizah anlayışları birbirinden farklıdır: talk-show merkezli sohbet mizahı, absürd ve yıkıcı komedi, skeç-odaklı toplumsal mizah ve canlı performans temelli stüdyo mizahı gibi çeşitli yaklaşımlar sunarlar. Bu farklılıklar, sahne tasarımının mizah türleriyle kurduğu ilişkiyi gözlemlemek için zengin bir analiz zemini oluşturması sebebiyle bilinçli olarak tercih edilmiştir.

Bu inceleme, çalışmanın kuramsal bölümünde tanımlanan **teknik, algısal ve kavramsal sahne tasarım ölçekleri** temel alınarak yürütülmüştür. Her program için önce sahnenin fiziksel örgütlenmesi değerlendirilmiş, ardından mekânın izleyici algısına etkisi çözümlenmiş ve son olarak sahnenin mizah üretimiyle kurduğu sembolik–anlamsal bağ irdelenmiştir. Elde edilen bulgular, her program özelinde nitel kodlamalarla sınıflandırılmıştır. Bölüm sonunda bu kodlamaların bir araya getirileceği **karşılaştırmalı tablo**, dört programın sahne tasarımında tekrar eden ortak mekânsal ilkeleri, mizah üretimine yönelik paylaşılan tasarım eğilimlerini ve komedi türüne özgü ortak sahne pratiklerini görünür kılacaktır.

The Graham Norton Show

The Graham Norton Show, 2007'de BBC Two'da başlayıp daha sonra BBC One'a taşınarak Birleşik Krallık'ın en etkili gece kuşağı talk-show'larından biri hâline gelmiştir. Program, Graham Norton'ın ironik üslubu, spontane mizah anlayışı ve konuklarla kurduğu rahat etkileşim sayesinde özgün bir kimlik kazanır. Formatı üç temel bölümden oluşur: konuklarla sohbet, stüdyo içi küçük skeçler veya komik oyunlar ve canlı müzik performansı. Konukların tek bir büyük kanepede yan yana oturması, geleneksel talk-show'larda görülen hiyerarşiyi ortadan kaldırır; konuklar arasındaki doğal etkileşim, grup dinamiğine dayalı mizahı güçlendirir.



https://decider.com/show/the-graham-norton-show/

Stüdyoda fiziksel izleyici kitlesinin bulunması program atmosferinin belirleyici unsurlarından biridir. İzleyici tepkileri; gülme, alkış, bağırma; hem ritmi hızlandıran hem de mizahın birliktelik doğasını görünür kılan bir geri bildirim mekanizması işlevi görür. Yayın izleyicisi için sahne, yalnızca bir dekor değil, ortak eğlence deneyiminin mekânsal karşılığı hâline gelir; bu durum sosyal bağ kurmayı destekleyici bir unsur olarak görülebilir.



https://www.thesun.co.uk/tvandshowbiz/10496463/graham-norton-show-guests-harry-styles-kevin-hart/

Sahne tasarımı parlak renkler, yansıtıcı yüzeyler ve dramatik ışık efektleriyle karakterizedir. Arka plandaki mor-kırmızı LED paneller programın imza estetiğini oluşturur; sunucu masası, konuk kanepesi ve performans alanı tek bir bütünleşik plan içerisinde yer alır. Kamera açıları ve ışık dağılımı bu alanları işlevsel olarak birbirinden ayırarak hem sohbet bölümlerinin sıcaklığını hem performansların ritmik dinamizmini destekler. Sahne, dramatik bir temsil yerine sosyal mizahın geniş bir perspektifte sunulmasına olanak tanıyan bir açıklıkta tasarlanmıştır.



https://www.primevideo.com/-/tr/detail/The-Graham-Norton-Show/0O8TZDQHIDGCAK6DFI2XLFYJH2

Programın mizahı, ünlülerin kişisel anekdotları, spontan reaksiyonlar ve grup etkileşimi üzerinden üretilir; bu nedenle sahnenin kurgusu konukları rahatlatmaya yönelik psikososyal işlevler taşır. Tek kanepenin sağladığı yüz yüze etkileşim, spontane tepkileri ve çok yönlü mizah üretimini kolaylaştırır. Konukların yan yana

oturması, bireysel performans yerine kolektif bir mizah akışını teşvik ederek esprilerin birbirini beslemesine olanak tanır. Bu yakın oturma düzeni aynı zamanda sosyal bağ kurma mekanizmasını güçlendirir; konuklar arasında doğal bir güven ve rahatlık ortamı yaratır. Finalde yer alan müzik performansları için ayrılmış sahne bölümü, teknik donanım ve ışık dramatizasyonu açısından ayrıştırılmıştır; bu da programın ritmik kapanışını güçlendirir. Çok kameralı broadcast sistemi, panoramik kaydırmalar ve akışkan kamera hareketleriyle konuklar arasındaki doğal etkileşimi görünür kılar.

The Eric Andre Show

The Eric Andre Show, 2012'de Adult Swim'de yayımlanmaya başlayan ve talk-show formatını radikal biçimde parodileştiren bir absürd komedi programıdır. Programın temel yapısı klasik gece kuşağı talk-show'larını taklit eder; ancak bu taklit, formatın bilinçli biçimde "bozulması", altüst edilmesi ve yıkıma uğratılması üzerine kuruludur. Eric Andre'nin hiperaktif, kaotik ve öngörülemez performansı ile Hannibal Buress'in pasif-agresif tepkileri, programın mizah dilini oluşturur. Konuklarla yapılan röportajlar da çoğu zaman gerçeklik hissinin kırıldığı, absürd sürprizler ve beklenmedik eylemlerle kesintiye uğrar.

Programın sahnesi ilk bakışta tipik bir talk-show setine benzer: masa, koltuk, şehir silüeti arka planı ve stüdyo orkestrasını andıran küçük bir köşe. Ancak bu dekor, programın mizahi stratejisi gereği sürekli yıkıma, bozulmaya ve müdahaleye açıktır. Eric Andre'nin her bölümün açılışında sahneyi parçalayıp yeniden kurması, dekorun gerçek bir mimari öğeden çok, mizahın bir uzantısı olarak kullanıldığını gösterir. Yıkılan ve tekrar kurulan dekor, seyirciye mekânın "sahte", dolayısıyla her an ters yüz edilebilecek bir alan olduğunu hatırlatır.



https://en.wikipedia.org/wiki/The_Eric_Andre_Show#/media/File:Eric_andre_show_title_screen.jpg



https://www.fastcompany.com/3039372/the-5-best-times-eric-andre-destroyed-the-set-of-his-show-chosen-by-eric-andre

Sahne tasarımı ışık, kompozisyon ve kamera açıları açısından da rahatsız edici bir estetik üretir. Loş ve kirli tonlar, sıcak beyaz ampuller, dar açılar ve ani zoom geçişleri, izleyicide bilinçli bir huzursuzluk ve dengesizlik hissi yaratır. Kamera hareketleri genellikle kontrolsüz, bazen belgesel kameramanı estetiğinde rastlantısal bir yapıya sahiptir; bu, programın ritmini belirleyen ana görsel unsurlardan biridir. Stüdyodaki az sayıdaki izleyici, tepkileri bastırılmış veya gecikmiş bir biçimde verir; bu da mizahın klasik izleyici doğrulamasını bilinçli bir şekilde askıya alarak beklenmedik bir etki yaratır.



https://www.looper.com/211222/are-the-pranks-on-the-eric-andre-show-real/

Programın kavramsal temelinde talk-show estetiğinin eleştirisi ve mizahi bir sistem bozumculuk (subversion) yaklaşımı vardır. Sahne, bir uyumsuzluk üzerine kuruludur ve izleyici, her an bozulacak bir düzenin içinde beklenmedik durumlarla karşılaşır.

Güldür Güldür Show

Güldür Güldür Show, 2013'ten itibaren Türkiye'de yayımlanan ve skeç temelli "gündelik hayat komedisi" formatını sürdüren bir stüdyo programıdır. Program, Türkiye'nin sosyal ve kültürel gündemine dair durum komedisi üreten yapısı sayesinde geniş bir izleyici kitlesi edinmiştir. Format, her bölümde farklı skeçlerden oluşan bir dizi dramatik temsile dayanır ve oyuncu kadrosu, toplumsal tipleri karikatürize ederek mizah üretir. Bu yapı, sahnenin her skeçte yeniden "tematik bir mekân" olarak kurgulanmasını gerektirir.



https://www.passo.com.tr/en/event-group/guldur-guldur-show-biletleri/442613



https://www.showtv.com.tr/programlar/haberler/guldur-guldur/1534

Programın sahnesi çok amaçlı bir tiyatro sahnesine benzer şekilde tasarlanmıştır: geniş bir ana sahne, modüler dekor panelleri, hareketli mobilyalar ve farklı mekânları hızlıca temsil edebilecek çok yönlü bir sahne arka planı kullanılır. Skeçler arasında dekor değişimi kısa sürede gerçekleştirilebilmesi için sahne teknik olarak bölümlere ayrılmış ve hızlı dönüşüme uygun bir mekanik düzen kurulmuştur. Bu modülerlik, programın ritmini belirleyen temel unsurlardan biridir; her sahne değişimi yeni bir mizahi evren yaratır.



https://www.ahaber.com.tr/televizyon/2022/08/17/guldur-guldur-onur-buldu-ayrildi-mi-2022-guldur-guldur-showun-bilali-onur-buldu-kimdir-kac-yasinda-nereli?paging=5



Algısal açıdan sahne, parlak renkler, yüksek ışık seviyesi ve tipik Türk televizyon komedilerinin görsel sıcaklığı ile karakterizedir. Işık tasarımı hem oyuncuları öne çıkarır hem de sahnenin tiyatro sahnesi hissini televizyon ekranında korur. İzleyici kitlesinin sahneye yakın bir konumda oturması, sosyal doğrulama mekanizmasını güçlendirir; canlı reaksiyonlar, skeçlerin ritmini belirleyen bir unsur haline gelir. Kamera açıları genellikle geniş plan–orta plan dengesiyle çalışır; bu, tiyatral mizahın kolektif yapısını korumak için idealdir.



https://www.haberturk.com/guldur-guldur-show-da-kahkaha-tufanina-hazir-olun-3743560-magazin

Kavramsal düzeyde Güldür Güldür Show, Türk toplumunun sosyal, kültürel ve gündelik dinamiklerini karikatürize ederek mizah üretir. Sahne her skeçte farklı bir toplumsal mekânın (ev, ofis, sokak, devlet kurumu, hastane vb.) yeniden inşası için kullanılır; bu durum sahnenin **kavramsal esneklik** gereksinimini artırır. Bu kavramsal esneklik, her skeç için hızlı dönüşüme izin veren modüler dekor birimleri, hafif malzemeler ve kolay taşınabilir sahne elemanları kullanılarak sağlanır.

Saturday Night Live

Saturday Night Live, 1975'ten bu yana NBC'de yayımlanan ve Amerikan televizyon tarihinin en uzun soluklu canlı skeç komedi programı olarak kabul edilen bir yapımdır. SNL, her hafta farklı bir sunucunun yer aldığı açılış monoloğu, canlı müzik performansları ve skeçlerden oluşan segmentleriyle çok katmanlı bir yayın yapısı oluşturur. Program, ABD popüler kültürünün ve politik atmosferinin hızlı yorumlandığı bir alan haline gelmiştir; bu nedenle hem güncel hem de parodik bir mizah anlayışı taşır.

SNL sahnesi, çok yönlü bir tiyatro stüdyosu gibi organize edilmiştir. Birden fazla sahne cebi, modüler dekor parçaları ve yüksek tavanlı bir stüdyo düzeni, programın canlı yayın dinamiklerine uygun esneklik sunar. Skeçler arasında dekor değişimleri yüksek tempoyla, genellikle saniyeler içinde gerçekleştirilir; bu nedenle sahne arka planı, aydınlatma köprüleri ve dekor giriş noktaları canlı yayına uygun teknik düzenlemelerle donatılmıştır. SNL'nin teknik altyapısı, NBC'nin klasik broadcast sisteminin en gelişmiş örneklerindendir.



https://www.partyslate.com/events/5084?photo=265815

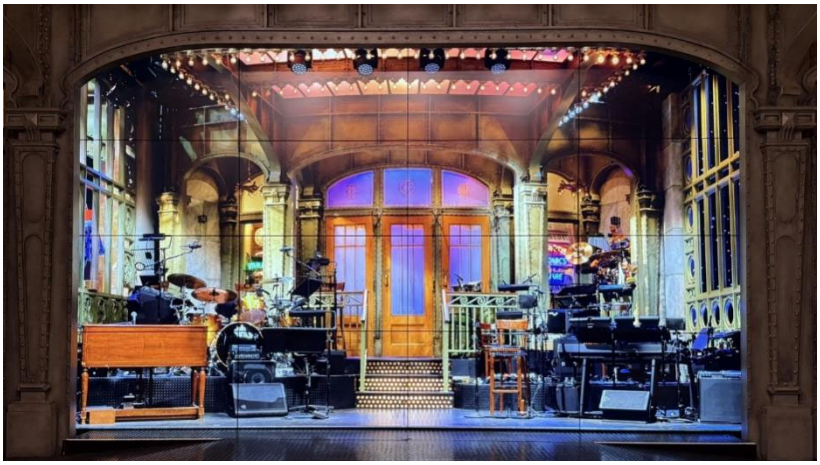
Algısal olarak SNL, izleyici kitlesinin belirgin şekilde görünür olduğu, canlı tepkinin programın ritmini şekillendirdiği bir yapıya sahiptir. Işık tasarımı, skeçlerin tonuna göre değişebilir; dramatik skeçlerde teatral ışık, parodi skeçlerde daha parlak ve abartılı ışık tercih edilir. Kamera hareketleri hızlı ve çok yönlüdür; sahnenin "canlı bir tiyatro" hissi vermesini sağlar. Programın izleyici için temsil ettiği atmosfer, Amerikan popüler kültürünün ritmik, sürekli hareket hâlindeki mizah yapısıdır.



https://floodmagazine.com/188334/the-most-obscure-musical-guests-in-snl-history/



https://360degreesound.com/10-unforgettable-musical-moments-on-saturday-night-live/



https://www.ideastream.org/arts-culture/2025-05-22/rock-hall-brings-50-years-of-saturday-night-live-music-to-cleveland

Kavramsal düzlemde SNL, skeçler aracılığıyla toplumsal olayları, politik figürleri ve popüler kültürü parodileştirir; sahne bu parodik temsilin sürekli değişen mekânı olarak işlev görür. Her skeçte sahne yeni bir kavramsal evrene dönüşür: bir Beyaz Saray odası, bir ofis, bir sokak, bir restoran, hatta tamamen soyut veya absürd bir alan. Bu sürekli dönüşüm, sahneyi **mizahın hızlı üretildiği bir canlı temsil alanı** hâline getirir.

ÖLÇEK	ALT KRİTER	THE GRAHAM NORTON SHOW	THE ERIC ANDRE SHOW	GÜLDÜR GÜLDÜR SHOW	SATURDAY NIGHT LIVE (SNL)
TEKNİK ÖLÇEK	Sahne Planı / Mekânsal Kurgu	Sunucu masası + tek kanepeli konuk alanı + performans sahnesi; sabit ve akışkan düzen.	Talk-show seti görünümünde fakat plan sürekli bozulur; kaotik düzen.	Geniş tiyatro sahnesi; skeçlere göre hızlı modüler dönüşüm	Çoklu sahne cepleri; canlı yayına uygun hızlı dekor değişimi.
	Modülerlik ve Esneklik	Performans alanı sabit, konuk alanı sabit; segment geçişleri teknik olarak kolay.	Modülerlik "yıkım ve yeniden kurma" üzerinden mizahi bir araçtır.	Modüler paneller ve hareketli mobilyalar sayesinde hızlı skeç değişimi.	NBC stüdyolarında tasarlanmış yüksek modülerlik; saniyeler içinde geçiş.
	Aydınlatma Tasarımı	Sıcak key-light + renkli LED efektler; enerjik atmosfer.	Loş, kirli tonlar; ani ışık patlamaları; rahatsızlık estetiği.	Parlak genel ışık; tiyatral skeçlere uygun değişken aydınlatma.	Skeç türüne göre teatral, parlak veya dramatik ışığım hızlı geçişleri.
	Malzeme / Dekor Kullanımı	Parlak akrilik yüzeyler, mor-kırmızı LED paneller, modern dekor.	Yıpranmış görünüm; kasıtlı ucuz dekor; yıkılabilir malzemeler.	Ev, ofis, sokak vb. sosyal mekanları temsil eden gerçekçi dekorlar.	Skeçlere göre farklı gerçeklik düzeylerinde geniş dekor yelpazesi.
	Kamera Düzeni	Panoramik kaydırmalar; konuk grubunu beraber gösteren geniş açılar.	Kaotik zoomlar, anlık panikler; belgesel estetiğinde hareket.	Geniş plan–orta plan dengesi; tiyatral izleme rahatlığı.	Çoklu kamera; hızlı geçiş; canlı tiyatro hissi veren hareketlilik.
ALGISAL ÖLÇEK	Renk / Atmosfer	Mor-kırmızı ana palet; sıcak ve sosyal atmosfer.	Kirli, pastel, loş tonlar; gerginlik + absürtlük.	Sıcak ve parlak tonlar; aile dostu komedi hissi.	Her skeç için farklı; politik skeçlerde nötr, parodilerde canlı renk.
	Mekânsal Derinlik	Derin LED arka plan + çoklu kamera ile katmanlı alan algısı.	Dar, sıkışık kompozisyon; bilinçli olarak rahatsız edici.	Geniş sahne + dekor derinliği; gerçek mekân hissi.	Çoklu cep sahneleri; her skeçte yeni bir mekânsal derinlik.
	İzleyici – Mekân İlişkisi	İzleyici görünür ve aktif; sosyal doğrulama güçlü.	İzleyici pasif ve az sayıda; reaksiyonlar gecikmeli.	İzleyici sahneye yakın; etkileşim yüksek.	İzleyici hem görünür hem canlı tepkiyle ritmi belirleyici.
	Psiko-Sosyal Etki	Samimi ve güvenli ortam; spontane mizahı destekler.	Huzursuzluk, uyumsuzluk; şok etkisi yaratır.	Tanıdıklık + toplumsal mizah; kültürel bağ güçlendirir.	Canlı performans adrenalini; toplu gülme atmosferi.
KAVRAMSAL ÖLÇEK	Kavramsal Kimlik	Sosyal etkileşim temelli, sıcak ve samimi talk-show mizahı.	Kaos, absürdizm ve talk-show parodisi üzerine kurulu.	Gündelik hayat komedisi; toplumsal tiplerin karikatürizasyonu.	Politik, kültürel ve popüler kültür parodisi.
	Mekânın Anlama Hizmeti	Tek kanepe = eşitlik; LED panel = enerji; samimi mizah.	Dekorun yıkılması = sistem bozumculuk; mizahın kendisi mekânın çöküşü.	Her skeçte mekân toplumsal bir temayı temsil eder.	Mekân sürekli yeni bir kavramsal evrene dönüşür.

Bu tablo, dört farklı komedi programının sahne tasarımlarını teknik, algısal ve kavramsal ölçekler üzerinden karşılaştırmalı olarak inceleyerek, her bir programın mizah üretim biçimini belirleyen mekânsal dinamikleri görünür kılmaktadır. Böylece sahne tasarımları bütüncül bir perspektifle ele alınmıştır.

Değerlendirme

Bu bölümde, dört komedi programına ait sahne tasarım verileri teknik, algısal ve kavramsal ölçekler doğrultusunda yorumlanmıştır. Tabloda ortaya çıkan ortak kodlar; mekânın nasıl üretildiği (teknik ölçek), izleyici algısını nasıl yönlendirdiği (algısal ölçek) ve mizahın sembolik-tematik diline nasıl katkı sağladığı (kavramsal ölçek) üzerinden sınıflandırılmıştır. Bu analiz, her programın farklı estetik anlayışlara sahip olmasına karşın, komedi türünü yapılandıran mekânsal pratiklerde belirli örüntülerin tekrarlandığını göstermektedir. Böylece sahne tasarımının yalnızca fiziksel bir düzenleme değil, her programda mizahın ritmini, duygusal atmosferini ve izleyiciyle kurulan etkileşimi belirleyen çok katmanlı bir yapı olduğu görünür kılınmıştır.

Üstünlük Kuramı; Güç, Zayıflık ve Mekânsal İroni

Üstünlük kuramı bağlamında sahne tasarımının ürettiği temel ortak kod, "mekânsal kırılganlık ve güç-asimetri" olarak tanımlanabilir. The Eric Andre Show özelinde tabloda yer alan teknik veriler, dekorun kasıtlı biçimde zayıflatılmış taşıyıcı elemanlar, kolay kırılabilir yüzeyler ve çöküşe programlanmış modüller üzerinden kurulduğunu göstermektedir. Bu kırılgan yapı, yalnızca fiziksel bir strateji değil, aynı zamanda karakterlerin sahne içinde güç kaybına zorlandığı bir mizah mimarisi üretir. Güldür Güldür Show'da ise bu kırılganlık daha çok karakterlerin durumsal zayıflıkları, sosyal olarak dezavantajlı pozisyonları ve günlük hayatın içindeki başarısızlık temsilleri üzerinden mekânsal olarak desteklenir; dekor, bu skeçlerde "yanlış yerde bulunma", "yetersiz kalma" ya da "küçük düşme" durumlarını taşıyan bir arka plan işlevi görür. Algısal ve kavramsal ölçekler bir arada okunduğunda üstünlük kuramının sahne tasarımında ironik bir güç coğrafyası ürettiği görülmektedir. Eric Andre setinde rahatsızlık, kontrolsüzlük, baskın ışık kontrastları ve dengesiz kadrajlar izleyicide konukların içinde bulunduğu zayıf durumun algısal yoğunluğunu artırır; bu sayede izleyici, mizahı "karakterin düşüşünü izleyerek" deneyimler. Kavramsal kodlarda yer alan ironi, özyıkım ve kaotik temsil, bu algısal baskıyı teorik düzeyde tamamlar; mekân, karakterin otoritesini parçalayan aktif bir fail gibi çalışır. Güldür Güldür Show'da ise üstünlük daha kolektif ve yumuşak bir formda, karakter tiplerinin abartılı zaafları ve toplumsal sınıf farklarının hafifçe karikatürize edilmesiyle üretilir. Böylece üstünlük kuramı, bir uçta radikal yıkım (Eric Andre), diğer uçta ise toplumsal ölçekte paylaşılan "gülerek düzeltme" (Güldür Güldür) pratiği olarak, sahne tasarımında farklı yoğunluklarda mekânsallaşır.

Uyumsuzluk Kuramı; Beklentinin Bozulduğu Görsel Paradokslar

Uyumsuzluk kuramı açısından sahnede tanımlanan ortak kod, "beklentinin sistematik bozulması ve görsel-parodisel paradoks üretimi"dir. Tablodaki teknik veriler, özellikle Saturday Night Live ve The Eric Andre Show'da sahnenin ani dönüşüme, beklenmedik açılmalara ve biçimsel kaymalara izin veren bir düzenek olarak tasarlandığını ortaya koymaktadır. Raylı paneller, hidrolik zeminler, beklenmedik şekilde devreye giren mekanik objeler ve bilinçli orantı bozuklukları, izleyicinin mekânsal süreklilik beklentisini kırmak üzere kullanılır. Bu teknik yapı, sahnenin "her an başka bir şeye dönüşebileceği" hissini üretir; dolayısıyla uyumsuzluk kuramının temelindeki sürpriz etkisi, bizzat sahnenin mühendisliği üzerinden tetiklenir.

Algısal ve kavramsal veriler, bu teknik bozulmanın izleyici zihnindeki karşılığını somutlaştırır. Algısal ölçekte ritim kırılmaları, ani ışık geçişleri, renk uyumsuzlukları, kadraj dengesizlikleri ve beklenmeyen sahne intrüzyonları, izleyicinin süregelen bir anlatı içinde "yanlış bir şey olduğu" hissini sürekli olarak yeniden kurar. Kavramsal ölçekte SNL için kaydedilen parodi–gerçeklik kırılması, rol değişimleri ve simgesel çarpıtmalar; Eric Andre için tespit edilen absürdizm ve anlamsal kopuş, bu uyumsuzlukların anlam düzeyine yerleştiğini gösterir. Böylece sahne, uyumsuzluk kuramı açısından yalnızca komedi anlarını taşıyan bir zemin değil, bizzat mantıksızlığın ve paradoksun üretildiği aktif bir mekanizma hâline gelir; izleyici de bu mekânsal paradoksların tanığı ve yorumcusu olarak konumlanır.

Rahatlama Kuramı; Duygusal Boşalmanın Mekânsal Tetikleyici Unsurları

Rahatlama kuramı bağlamında sahnede ortaya çıkan ortak kod, "psikolojik güvenlik ve duygusal boşalımı teşvik eden mekânsal konfor alanı"dır. The Graham Norton Show için tabloda işaretlenen teknik veriler, ergonomik oturma düzenleri, yumuşak malzeme kullanımı, sıcak–soğuk dengeli LED paneller ve gölgeyi minimize eden homojen ışık rejimi ile sahnenin bilinçli olarak bir "rahatlama kabuğu" hâline getirildiğini göstermektedir. Bu kabuk, yalnızca konukların fiziksel konforunu değil, program boyunca sürdürdükleri spontan anlatıların ve paylaşımların da güvenli bir atmosferde gerçekleşmesini sağlar. Geniş sirkülasyon alanları ve yüz yüze etkileşimi kolaylaştıran açılı masa–kanape kombinasyonu, konukların sahnede kontrol hissini kaybetmeden gevşemesine imkân tanır.

Algısal ve kavramsal düzeyde bu teknik konfor, duygusal boşalımın temelini güçlendirir. Algısal kodlarda yer alan samimiyet, sıcaklık, yumuşak ritim, dengeli ışık ve yakınlık hissi, izleyicinin sahneyi bir "yüksek gerilim alanı" değil, kolektif olarak rahatlayabildiği bir sosyalleşme mekânı gibi deneyimlemesine yol açar. Kavramsal ölçekte sohbet tabanlı mizah, paylaşım kültürü, düşük baskı ortamı ve duygusal gevşeme temaları, Freud'un rahatlama kuramıyla uyumlu biçimde "baskının mizah yoluyla boşaltılması"na karşılık gelir. Bu yapı, Güldür Güldür Show'da daha yüksek enerjili bir atmosferle birleşse de, özellikle sıcak tonlar, seyirciyle doğrudan ilişki ve gündelik hayata referans veren dekorlar üzerinden kısmen tekrar eder. Böylece rahatlama kuramı, Graham Norton sahnesinde merkezî bir tasarım ilkesi hâline gelirken, diğer programlarda ton olarak farklı ama özde benzer psiko-sosyal etkiler yaratır.

Sosyal Bağ Kuramı; Kolektif Atmosfer Yaratımı

Sosyal bağ kuramının sahne tasarımında açığa çıkan ortak kodu, "kolektif kahkaha ve toplu deneyimi görünür kılan mekânsal organizasyon" olarak tanımlamak mümkündür. Saturday Night Live ve Güldür Güldür Show için tabloda kaydedilen teknik veriler, seyirci tribünlerinin sahneye yakınlaştırıldığı, izleyici alanının tamamen karanlık bırakılmadığı ve reaksiyon çekimleri için özel kamera ve ses düzeneklerinin konumlandırıldığı bir mekânsal mühendisliğe işaret etmektedir. Bu organizasyon, izleyiciyi yalnızca pasif bir alıcı değil, mizah üretiminde aktif bir "ortak" hâline getirir; kahkaha sesinin akustik olarak duyulur ve görsel olarak görünür kılınması, mizahın sosyal doğrulama işlevini güçlendirir.

Algısal ve kavramsal kodlar birlikte okunduğunda, sosyal bağ kuramının bu mekânsal organizasyonla nasıl iç içe geçtiği netleşir. Algısal düzeyde kolektif kahkaha, grup ritmi, eşzamanlı tepki ve paylaşılan atmosfer kodları, izleyicinin mizahı bireysel değil, topluluk içinde deneyimlediğini gösterir. Kavramsal ölçekte SNL ve Güldür Güldür için kaydedilen topluluk kimliği, kolektif performans, sosyal mizah ve ortak hafıza temaları, sahnenin yalnızca içerik üzerinden değil, mekânsal olarak da "grup olma hâlini" ürettiğini ortaya koyar.

The Graham Norton Show'da bu bağ, daha çok paylaşılan sohbet ve ortak reaksiyonlar ekseninde kısmi bir görünürlük kazanır. Sonuç olarak sosyal bağ kuramı, sahne tasarımının izleyiciyi "bir araya getiren" düzenleme kapasitesini ortaya çıkarır ve mekânı bireysel alımlamanın ötesinde, kolektif bir duygusal rezonans yüzeyi hâline getirir.

Oyun Kuramı; Bir Oyun Sahnesi olarak Mekân

Oyun kuramı açısından sahnenin ürettiği ortak kod, "kuralsızlığa ve deneme-yanılmaya açık dinamik oyun alanı"dır. SNL, Güldür Güldür Show ve The Eric Andre Show için tabloda yer alan teknik veriler, modüler dekor sistemleri, hızlı sahne dönüşümleri, sürprizli giriş noktaları ve bozulabilir set parçaları üzerinden sahnenin sabit bir mimari değil, sürekli yeniden kurulabilen bir oyun mekânı olarak işlediğini göstermektedir. Bu dinamik yapı, oyuncuların deneme yapmasına, sahne içi doğaçlamaların akıcı biçimde gerçekleşmesine ve izleyicinin de bu oyunun ritmini takip etmesine olanak tanır. Mekân, dramatik bir "sabit fon" olmaktan çıkarak mizahın üretildiği aktif bir oyun düzlemine dönüşür.

Algısal ve kavramsal ölçekler birlikte değerlendirildiğinde oyun kuramı, sahne deneyimini doğrudan şekillendiren bir üst çerçeveye dönüşür. Algısal kodlarda dinamik ritim, tempo değişimleri, akışkan kameralar, sürprizli geçişler ve sahne içi enerjik akış öne çıkar; izleyici, sahnedeki "oyun hâlini" yalnızca rasyonel olarak değil, ritim ve hareket yoluyla bedensel olarak da hisseder. Kavramsal düzeyde doğaçlama, spontaneite, rol değişimleri, performatif özgürlük ve kuralsızlık kodları, sahnenin oyuncular için bir "deney alanı" olduğunu teyit eder. Eric Andre Show'da bu oyun, yıkıcı ve anarşik bir forma bürünürken; SNL ve Güldür Güldür'de daha kontrollü ama yine de açık uçlu bir performans zemini yaratır. Böylece oyun kuramı, üç program özelinde sahne tasarımını, mizah üretiminin güvenli ama özgür bir deneme yüzeyi olarak konumlandırır.

Bilişsel Çözümleme Kuramı: Mizahın Zihinsel Tamamlama Sürecinin Mekânsal İpuçları

Bilişsel çözümleme kuramının sahne tasarımındaki ortak kodu, "zihinsel tamamlama ve çözümleme gerektiren mekânsal belirsizlikler" olarak tanımlanabilir. Tabloda özellikle The Eric Andre Show, SNL ve kısmen Güldür Güldür Show için işaretlenen teknik veriler, orantısız objeler, eksik bırakılmış dekor elemanları, işlevsel olmayan mobilya düzenleri ve ani sahne dönüşümleriyle mekânın bilinçli biçimde "yarım bırakıldığını" göstermektedir. Bu yarımlık, izleyicinin algısında bir tür bilişsel gerginlik yaratır; sahne, kendi içinde tam açıklanamayan bir yapı olarak kurulur ve izleyici, bu açıklığı zihninde kapatmaya zorlanır. Ani intrüzyonlar, beklenmedik set değişimleri ve dramatik yer değiştirmeler, bu sürecin ritmini belirleyen temel araçlar hâline gelir.

Algısal ve kavramsal kodlar, bu teknik belirsizliğin zihinsel süreçlerle nasıl tamamlandığını açıklamaya imkân verir. Algısal düzeyde şaşkınlık, ritim bozulması, geçici yönelim kaybı ve "neden böyle?" sorusunu tetikleyen görsel kırılmalar, izleyicinin mizahı yalnızca duygusal değil, bilişsel bir çözümleme süreci olarak deneyimlediğini gösterir. Kavramsal ölçekte absürdizm, parodi edilen

mekânların bozulmuş temsilleri, eksik anlatı ipuçları ve izleyiciyi aktif yorumcuya dönüştüren boşluklar, Suls'un iki aşamalı modeliyle uyumlu bir yapı üretir: önce çelişki fark edilir, ardından sahnenin bağlamı içinde çözümlenerek mizahi tatmin sağlanır. Böylece bilişsel çözümleme kuramı, sahne tasarımını yalnızca "komik anları taşıyan" bir arka plan olmaktan çıkarıp, izleyicinin zihinsel katılımını zorunlu kılan dinamik bir anlam üretim alanı hâline getirir.

Sonuç ve Öneriler

Bu çalışma, televizyon komedi programlarında sahne tasarımının yalnızca görsel bir düzen değil, mizahın üretildiği, ritmin belirlendiği ve izleyiciyle ilişkilenme biçiminin kurulduğu çok katmanlı bir mekânsal sistem olduğunu ortaya koymuştur. Dört programdan (The Graham Norton Show, The Eric Andre Show, Güldür Güldür Show, Saturday Night Live) elde edilen teknik, algısal ve kavramsal ölçek verileri karşılaştırıldığında, biçimsel olarak farklı mizah türlerine sahip olsalar da sahne tasarımında ortak mekânsal ilkelerin tekrarlandığı görülmüştür. Bu ortaklıklar; modülerlik, performans alanı esnekliği, izleyici–sahne yakınlığı, ritim üretimi ve görsel vurgu mekanizmaları olarak dört ana eksende toplanmaktadır.

Teknik ölçek bulguları, komedi programlarının büyük çoğunluğunda sahnenin hızlı değişime uygun modüler yapılardan, çoklu dekor panellerinden ve kamera hatlarına göre optimize edilmiş ışık–mekân düzenlerinden oluştuğunu göstermiştir. Bu yapısal esneklik programların mizah ritmini doğrudan etkilemekte; özellikle SNL ve Güldür Güldür Show'da yüksek tempolu skeç akışı teknik modülerliğin sağladığı hareket alanıyla mümkün olmaktadır. The Eric Andre Show'da ise teknik ölçek, sistematik olarak "bozulabilir" bir set tasarımına dönüşerek mizahın yıkıcı, absürd doğasını mekânsal olarak yeniden üretmiştir.

Algısal ölçek analizleri, komedinin görsel ritmini izleyici algısıyla ilişkilendiren belirgin örüntüler göstermiştir. Sıcak ışık, canlı renk paletleri, yüksek görünürlük, açık kamera perspektifleri ve izleyiciye yakın kadrajlar, sosyal mizahı güçlendiren temel algısal unsurlar olarak görünmüştür. The Graham Norton Show'un "rahatlama temelli" atmosferi ile SNL'nin "kolektif enerji" üreten yüksek ışık kontrastı ve geniş plan estetiği bu ölçeği belirgin biçimde temsil etmektedir. Eric Andre Show'un algısal düzeyde ürettiği rahatsızlık, dengesizlik ve kırılma hissi ise mizahın uyumsuzluk ve bilişsel çözümleme mekanizmalarıyla doğrudan ilişki kurmaktadır.

Kavramsal ölçek bulguları, sahnenin mizahı anlam üreten bir metafor alanı olduğunu göstermiştir. SNL'de sahne sürekli yeniden kimlik değiştirerek parodi–eleştiri–güncel politik yorum gibi çoklu kavramsal düzlemleri taşırken; Güldür Güldür Show sahneyi toplumun gündelik mekânlarının komik bir yeniden üretim alanına dönüştürmüştür. The Eric Andre Show'da sahne "çöküş, yıkım ve anti-format" kavramlarını taşıyan teatral bir kavramsal yapıya dönüşmüş; Graham Norton Show'da ise sahne, "sosyal yakınlık, sohbet ve güvenli mizah üretimi"nin görsel bir temsil alanı hâline gelmiştir.

Bu üç ölçekten elde edilen veriler mizah kuramlarıyla eşleştirildiğinde, sahne tasarımının mizah üretimindeki kuramsal rolünün de net biçimde görünür hâle geldiği saptanmıştır. Bu bağlamda, bu analizler doğrultusunda, her programın sahne tasarımının belirli mizah kuramlarıyla doğrudan ilişki kurduğu görülmektedir: Üstünlük kuramı, özellikle The Eric Andre Show'da dekorun bilinçli biçimde zayıflığa, çöküşe ve kontrol kaybına programlanmış yapısıyla mekânsal karşılık bulurken; uyumsuzluk kuramı SNL ve Eric Andre Show'da beklentiyi bozan teknik sürprizler, yanlış ölçeklendirmeler ve ani sahne dönüşümleriyle belirginleşmiştir. Rahatlama kuramı, The Graham Norton Show'un sıcak, akışkan ve güven verici atmosferinde en net ifadesine ulaşmış; sosyal bağ kuramı ise SNL ve Güldür Güldür Show'da izleyici–sahne yakınlığı, kolektif kahkaha ritmi ve grup etkileşimini destekleyen düzenlemelerle görünür olmuştur. Oyun kuramı, SNL, Güldür Güldür ve Eric Andre Show'da modüler, değişken ve sürpriz üretmeye açık sahne sistemlerinin kullanımıyla mekânsal bir niteliğe kavuşurken; bilişsel çözümleme kuramı Eric Andre, SNL ve kısmen Güldür Güldür'de eksik dekorlar, ani geçişler ve çarpık perspektif gibi zihinsel boşluk yaratan tasarım teknikleri üzerinden mekânda somutlaşmıştır.

Bu bulgular, mizah kuramlarının yalnızca içerik düzeyinde değil, mekân kurgusu düzeyinde de somut biçimde yeniden üretildiğini ve mizah kuramlarının sahne tasarımında doğrudan karşılığı olduğunu göstermektedir. Bu nedenle tasarımcıların mizah kuramlarını, psiko-sosyal izleyici davranışlarını, algısal ritim üretim tekniklerini tasarım sürecine erken aşamada entegre etmesi önerilir. Kuramsal farkındalık, estetik tercihler ile mizahi işlev arasında doğrudan ilişki kurmayı kolaylaştırır.

Absürd mizah, parodi veya sosyal mizah için algısal kurulum farklılıkları daha sistematik biçimde uygulanmalıdır absürd için bilinçli bozulmalar, sosyal mizah için doğal ışık–doğal ritim, sohbet mizahı için sıcak atmosfer ve yatay kamera şeklinde kategori bazlı uygulama rehberleri geliştirilebilir. Sahne tasarımcılarının her program için kavramsal tema, kültürel referans, ritmik mizah modeliiçeren bir anlam haritası oluşturması önerilir. Bu yöntem, dekorun yalnızca görsel değil, düşünsel olarak da güçlü bir kimlik taşımasını sağlar.

Bu çalışma, teknik–algısal–kavramsal ölçekler arasında bütüncül bir sistem oluşturmuştur. Gelecek araştırmalar izleyici göz hareketi analizleri, duygusal tepki ölçümleri, mekânsal ritmin mizah gücüne etkisini ölçen deneysel modeller gibi yöntemlerle bu alanı daha da derinleştirebilir. Bu çalışmanın ortaya koyduğu kuramsal ve mekânsal yaklaşım, yalnızca mizah içerikli televizyon programlarıyla sınırlı tutulmamalıdır. Haber, tartışma, yarışma, reality ve dramatik yapımlar gibi diğer broadcast formatları için de benzer kuramsal çerçeveler geliştirilerek sahne tasarımının psiko-sosyal temellere dayandırılması önemlidir. Böyle bir yaklaşım, izleyicinin yalnızca içeriğe değil, programın mekânsal kimliğine de duygusal ve bilişsel düzeyde bağlanmasını sağlayarak hem program hem de kanal aidiyetini güçlendirmeyi mümkün kılacaktır.

Kaynakça

Arnheim, R. (1969). *Visual thinking*. University of California Press.

Barthes, R. (1977). *Image–music–text* (S. Heath, Trans.). Hill and Wang. (Original work published 1970)

Bergson, H. (1900). *Le rire: Essai sur la signification du comique*. Félix Alcan.

Bloomer, C. M. (1976). *Principles of visual perception*. Van Nostrand Reinhold.

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.

Ellis, J. (2000). *Seeing things: Television in the age of uncertainty*. I.B. Tauris.

Fischer-Lichte, E. (2008). *The transformative power of performance: A new aesthetics*. Routledge.

Freud, S. (1905). *The joke and its relation to the unconscious*. Leipzig & Vienna: Deuticke.

Gibson, J. J. (1979). *The ecological approach to visual perception*. Houghton Mifflin.

Gombrich, E. H. (1960). *Art and illusion: A study in the psychology of pictorial representation*. Princeton University Press.

Goldstein, E. B. (2010). *Sensation and perception* (8th ed.). Wadsworth Cengage Learning.

Hobbes, T. (1651). *Leviathan*. Andrew Crooke.

Lehmann, H.-T. (2006). *Postdramatic theatre*. Routledge.

Martineau, W. (1972). A model of the social functions of humor. In J. H. Goldstein & P. McGhee (Eds.), *The psychology of humor: Theoretical perspectives and empirical issues* (pp. 101–125). Academic Press.

Metz, C. (1974). *Film language: A semiotics of the cinema*. University of Chicago Press.

Millerson, G. (1974). *Television production techniques*. Focal Press.

Moorman, J. L. (2017). *Interior design versus interior decoration: Evaluating the public's perception of design television shows* (Master's thesis, Ball State University).

Norberg-Schulz, C. (1980). *Genius loci: Towards a phenomenology of architecture*. Rizzoli.

Pavis, P. (1998). *Dictionary of the theatre: Terms, concepts, and analysis*. University of Toronto Press.

Schopenhauer, A. (1819). *The world as will and representation*. Brockhaus.

Seddon, P. (1987). *Where is the designer?* Royal Institute of British Architects Publications.

Spencer, H. (1860). *The physiology of laughter*. In *Essays on education and kindred subjects*. Appleton.

Suls, J. M. (1972). A two-stage model for the appreciation of jokes and cartoons: An information-processing analysis. In J. H. Goldstein & P. McGhee (Eds.), *The psychology of humor* (pp. 81–100). Academic Press.

Sweet, H. (1974). *Handbook of scenery, properties, and lighting*. Allyn & Bacon.

Tschumi, B. (1996). *Architecture and disjunction*. MIT Press.

Ward, P. (2003). *Television production handbook* (8th ed.). Focal Press.

Williams, R. (1974). *Television: Technology and cultural form*. Fontana.

McGraw, P., & Warren, C. (2010). Benign violations: Making immorality funny. *Psychological Science*, 21(8), 1141–1149.

BBC. (1986). *Production design manual*. BBC Archives.

(APA 7'de web adresleri "Erişim Tarihi" gerektirmez, ancak istenirse ekleyebilirim.)

Decider. (n.d.). *The Graham Norton Show*. https://decider.com/show/the-graham-norton-show/

The Sun. (2019). *Graham Norton Show guests...* https://www.thesun.co.uk/tvandshowbiz/10496463/graham-norton-show-guests-harry-styles-kevin-hart/

Prime Video. (n.d.). *The Graham Norton Show*. https://www.primevideo.com/-/tr/detail/The-Graham-Norton-Show

Wikipedia. (n.d.). *The Eric Andre Show*. https://en.wikipedia.org/wiki/The_Eric_Andre_Show

Fast Company. (2014). *The 5 best times Eric Andre destroyed the set.* https://www.fastcompany.com/3039372

Looper. (2020). *Are the pranks on The Eric Andre Show real?* https://www.looper.com/211222

Passo. (n.d.). *Güldür Güldür Show biletleri*. https://www.passo.com.tr

Show TV. (n.d.). *Güldür Güldür Show*. https://www.showtv.com.tr/programlar

A Haber. (2022). *Güldür Güldür Onur Buldu ayrıldı mı?* https://www.ahaber.com.tr

Habertürk. (2023). *Güldür Güldür Show'da kahkaha tufanı*. https://www.haberturk.com

PartySlate. (n.d.). *Saturday Night Live stage event*. https://www.partyslate.com

Flood Magazine. (2024). *Unforgettable musical moments on SNL.* https://floodmagazine.com

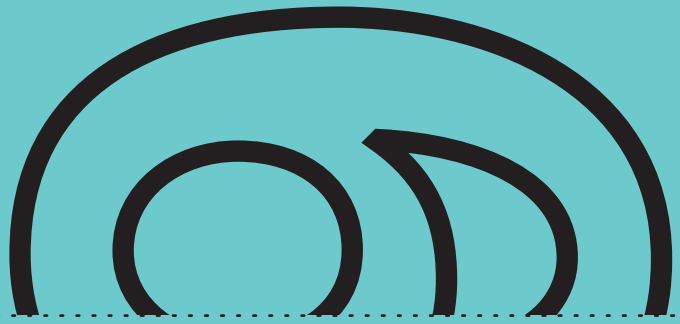
Ideastream. (2025). *Rock Hall brings 50 years of SNL music*. https://www.ideastream.org

NBC Insider. (2024). *Is The Tonight Show new this week?* https://www.nbc.com/nbc-insider

Art Departmental. (n.d.). *The Masked Singer set decoration*. https://artdepartmental.com

AP News. (2020). *Entertainment talk shows...* https://apnews.com/article/79540170871a56394b373cb8ddacd1cf

Google/YouTube. (n.d.). *Eric Andre Show camera analysis video*. https://www.google.com/…



Post-Disaster Shelter and Temporary Space Design

Biyomimetik Yaklaşım ile Depreme Dayanıklı Esneyebilen Yaşam Modülü İçin Yapı Strüktür Önerisi

A Biomimetic Structural System Proposal for an Earthquake-Resilient and Flexible Living Module

E. ŞEREF [1] [1] TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı

Özet: *Biyomimetik, doğadaki yapıların ve işleyiş mekanizmalarının incelenerek insan yapımı sistemlere uyarlanmasını sağlayan disiplinler arası bir yaklaşımdır. Çevre dostu ve yüksek verimlilik sağlayan bu yöntem; mimarlık, mühendislik, enerji ve tıp gibi alanlarda yaygın olarak kullanılmakta olup, özellikle doğal afetlere karşı dirençli yapı sistemleri geliştirilmesinde önemli bir potansiyel barındırmaktadır. Türkiye'nin aktif fay hatları üzerinde konumlanması, deprem riskine karşı yeni strüktürel yaklaşımların geliştirilmesini zorunlu kılmaktadır. Bu çalışmada, tırtılın eklemli ve parçalı iskelet yapısından esinlenerek depreme dayanıklı, esneyebilen bir yapı strüktürü önerilmektedir. Tırtılın yatayda ve düşeyde hareket ederek esneyebilme kapasitesi, farklı tipteki sismik dalgalara uyum sağlayabilen bir model geliştirmek için temel alınmıştır. Önerilen sistem, yapıyı statik bir kütle olmaktan çıkararak çevresel faktörlere tepki verebilen, uyarlanabilir ve mobil bir form kazandırmaktadır. Bu sayede deprem sırasında ortaya çıkan yüklerin daha dengeli dağılımı sağlanarak sismik hasarın en aza indirilmesi amaçlanmaktadır. Doğadan esinlenen adaptasyon ve esneklik ilkelerine dayanan bu yaklaşım, sismik dayanıklılığı artırmaya yönelik yenilikçi bir çözüm sunmaktadır. Çalışma, biyomimetik temelli tasarımların afetlere karşı daha güvenli ve sürdürülebilir yaşam alanları oluşturmadaki potansiyelini ortaya koymakta ve gelecekte uygulanabilecek mimari modellere ışık tutmayı hedeflemektedir.*

Anahtar Kelimeler: *Biyomimetik, Tırtıl İskeleti, Yaşam Modülü, Esnek Strüktür*

Abstract: *Biomimetics is an interdisciplinary approach that adapts structures and functional mechanisms observed in nature into human-made systems. This environmentally responsive and high-efficiency method has been widely applied in architecture, engineering, energy, and medicine, and holds significant potential for developing disaster-resilient structural systems. Given Türkiye's location on active fault lines, innovative structural strategies to mitigate seismic risk are essential. This study proposes an earthquake-resistant and flexible structural system inspired by the segmented and articulated skeletal structure of a caterpillar. The caterpillar's ability to deform in both horizontal and vertical directions serves as a biological reference for a model capable of adapting to different types of seismic waves. The proposed system transforms the building from a static mass into an adaptive and responsive form, enabling a more balanced distribution of seismic loads and reducing potential structural damage. The study highlights the potential of biomimetic design strategies in creating safer and more sustainable built environments.*

Keywords: *Biomimetics, Caterpillar Exoskeleton, Living Module, Flexible Structure*

Corresponding author: 1 Ece Şeref | TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi | eeseref984@gmail.com

Giriş

Deprem, dinamik ve çok yönlü yük karakteri nedeniyle yapı sistemleri üzerinde ani ve yıkıcı etkiler oluşturan doğal afetlerin başında gelmektedir. Özellikle aktif fay hatları üzerinde yer alan Türkiye gibi ülkelerde, yapı tasarımında yalnızca dayanım artırımı değil, aynı zamanda enerji sönümleme ve kontrollü deformasyon kapasitesinin geliştirilmesi kritik önem taşımaktadır (Chopra, 2017; Clough & Penzien, 2003). Geleneksel deprem tasarım yaklaşımları çoğunlukla rijitlik temelli çözümler üretmekte ve taşıyıcı sistem elemanlarının dayanımını artırarak güvenliği sağlamayı hedeflemektedir. Ancak aşırı rijit sistemler, deprem enerjisini absorbe etmek yerine kırılgan davranış gösterebilmekte ve ani hasarlara yol açabilmektedir (Priestley et al., 2007).

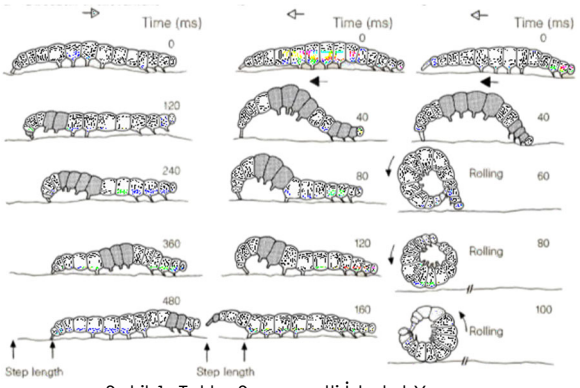
Bu bağlamda biyomimetik tasarım yaklaşımı, doğadaki organizmaların evrimsel süreçte geliştirdiği adaptif mekanizmaları referans alarak alternatif bir tasarım paradigması sunmaktadır (Benyus, 1997; Vincent et al., 2006). Biyomimetik, yalnızca biçimsel bir taklit değil, doğadaki işleyiş prensiplerinin sistematik analiz edilerek mühendislik sistemlerine aktarılması sürecidir (Bar-Cohen, 2006; Bhushan, 2009). Bu çalışma, tırtılın segmentli ve eklemli dış iskelet yapısını inceleyerek deprem yüklerine uyum sağlayabilen esnek bir yaşam modülü strüktürü önermektedir.

Biyomimetik Yaklaşımın Kuramsal Temelleri

Biyomimetik tasarım, doğadaki performans optimizasyonlarının mühendislik problemlerine aktarılmasını hedefleyen disiplinler arası bir araştırma alanıdır (Vincent et al., 2006). Doğada birçok organizma, dış kuvvetlere karşı rijitlik yerine esneklik, segmentasyon ve enerji dağılımı stratejileri geliştirmiştir (Bhushan, 2009). Bu prensipler, özellikle sürdürülebilir ve performans odaklı mimari tasarım yaklaşımlarında giderek daha fazla önem kazanmaktadır (Pawlyn, 2011; Zari, 2007).

Biyomimetik tasarım süreci, biyolojik sistemin analiz edilmesi, prensiplerinin soyutlanması ve mühendislik sistemine aktarılması aşamalarını içermektedir (Helms et al., 2009). Bu çalışmada segmentasyon, elastisite ve adaptasyon ilkeleri yapısal performans bağlamında ele alınmıştır.

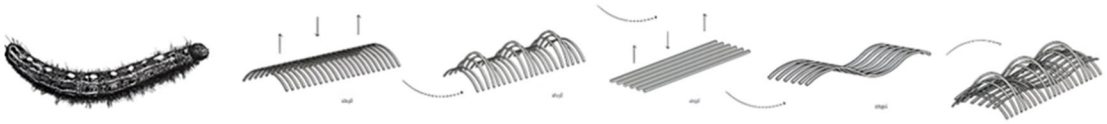
Biyolojik Model: Tırtılın Segmentli İskelet Yapısı



Şekil 1. Tırtılın Segmentli İskelet Yapısı

Tırtılın vücudu segmentlerden oluşmakta ve her segment elastik bağ dokularıyla birbirine bağlanmaktadır. Hareket sırasında dalga benzeri kasılmalar gerçekleşmekte ve yük tek bir noktada yoğunlaşmak yerine segmentler arasında dağıtılmaktadır. Bu dağılım mekanizması, ani kırılma yerine kontrollü deformasyon üretmektedir. Doğadaki bu davranış biçimi, yük transferinin kademeli ve yayılımlı gerçekleşmesi açısından mühendislik sistemleri için önemli bir referans oluşturmaktadır (Vincent et al., 2006).

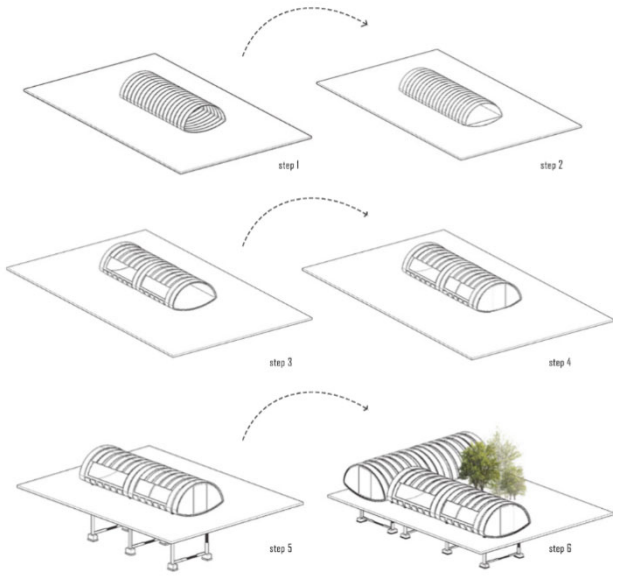
Bu çalışmada tırtılın segmentasyon prensibi, deprem sırasında oluşan yatay ve düşey kuvvetlerin yapı boyunca dağıtılması için biyolojik bir model olarak değerlendirilmiştir.



Şekil 2. Tırtıl formundan segmentli strüktüre geçiş süreci

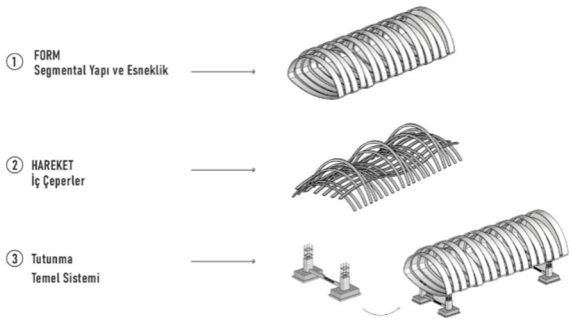
Şekil 2.'de görüldüğü gibi biyolojik referansın soyutlanarak yapısal bir sisteme dönüştürülme. süreci görülmektedir. Tırtılın organik ve sürekli formu, segmentlere ayrılarak modüler çerçeve sistemine dönüştürülmüş; dalga benzeri hareket prensibi strüktürel elastisite kavramına aktarılmıştır. Bu aşamalı dönüşüm, biyomimetik tasarım sürecinde analiz–soyutlama–uyarlama metodolojisini ortaya koymaktadır

Önerilen sistem, modüler ve segmentli bir yaşam modülünden oluşmaktadır. Her modül çelik çerçeve sistemine sahip olup modüller arası bağlantılar yarı-rijit elastik elemanlarla sağlanmaktadır. Bu yaklaşım, deprem yüklerinin doğrudan ana taşıyıcı sisteme aktarılmasını azaltmayı ve enerjinin bağlantı düzeyinde sönümlenmesini amaçlamaktadır. Bu strateji, sismik izolasyon sistemlerinin temel prensipleriyle de benzerlik göstermektedir (Kelly, 1997; Skinner et al., 1993).



Şekil 3. Segmentli yaşam modülünün aşamalı oluşum süreci

Şekilde segmentli sistemin tasarım ve yerleşim süreci altı aşamada gösterilmektedir. İlk aşamada segmentli çerçeve sistemi oluşturulmuş, ardından iç hacim organizasyonu ve modül kabuğu tanımlanmıştır. Son aşamada sistem, yarı-rijit temel elemanları üzerinde konumlandırılmıştır. Bu kurgu, yapının zeminden kısmi ayrışmasını sağlayarak deprem sırasında oluşabilecek yatay deplasmanlara kontrollü uyum üretmesini hedeflemektedir.



Şekil 4. Şekil 3. Segmentli yaşam modülünün aşamalı oluşum süreci

Biyolojik modeldeki segmental yapı, hareket kabiliyeti ve tutunma prensiplerinin yapısal karşılıklarını göstermektedir. Segmentasyon, çerçeve modülleri olarak yeniden yorumlanmış; iç çeper sistemleri hareketi yönlendiren elastik ara katmanlara dönüştürülmüş; tutunma prensibi ise zemine yarı-rijit bağlantı sağlayan temel sistemi ile temsil edilmiştir. Böylece biyolojik davranış modeli, mühendislik ölçeğinde uygulanabilir bir strüktürel kurguya dönüştürülmüştür.

Önerilen Strüktürel Model

Önerilen sistem, modüler ve segmentli bir yaşam modülünden oluşmaktadır. Her modül çelik çerçeve sistemine sahip olup modüller arası bağlantılar yarı-rijit elastik elemanlarla sağlanmaktadır. Bu yaklaşım, deprem yüklerinin doğrudan ana taşıyıcı sisteme aktarılmasını azaltmayı ve enerjinin bağlantı düzeyinde sönümlenmesini amaçlamaktadır. Bu strateji, sismik izolasyon sistemlerinin temel prensipleriyle de benzerlik göstermektedir (Kelly, 1997; Skinner et al., 1993).

Tablo 1. Biyomimetik İlkelerin Strüktürel Karşılıkları

Biyolojik İlke	***Tanım***	***Yapısal Karşılık***
Segmentasyon	Parçalı ve modüler yapı	Bağımsız hareket edebilen yapı modülleri
Elastisite	Geri dönebilen deformasyon	Yarı-rijit bağlantı elemanları
Adaptasyon	Çevresel uyum	Dinamik yük dağılımı
Enerji Sönümleme	Kuvvet emilimi	İzolatör ve elastik ara katman

Biyolojik organizmadaki mekanik prensiplerin yapısal sistemlere nasıl dönüştürüldüğünü göstermektedir. Segmentasyon ilkesi, yapının tek parça bir kütle yerine bağımsız modüllerden oluşmasını sağlar. Elastisite ise ani kırılma yerine kontrollü deformasyona olanak tanır. Bu dönüşüm, deprem enerjisinin dağıtılarak azaltılmasına katkı sağlar.

Tırtılın vücudu segmentlerden oluşur ve her segment elastik dokularla birbirine bağlıdır. Hareket sırasında vücut boyunca dalga benzeri bir kasılma gerçekleşir. Bu durum yükün tek bir noktada yoğunlaşmasını engeller ve kuvvet segmentler arasında dağıtılır. Bu mekanizma, deprem sırasında yapının tamamının aynı anda rijit biçimde direnç göstermesi yerine, kontrollü ve dağıtılmış bir hareketle enerji absorbe etmesi fikrine temel oluşturmuştur.

Önerilen sistem, segmentli modüler bir yaşam modülünden oluşmaktadır. Her modül çelik taşıyıcı çerçeveye sahip olup, modüller arası bağlantılar karbon fiber takviyeli elastik elemanlarla sağlanmaktadır. Sistem, mikro ölçekte yatay ve düşey deplasman kapasitesine sahiptir.

Modelleme ve Performans Analizi

Tablo 2. Model Parametreleri

Parametre	***Geleneksel Sistem***	***Segmentli Sistem***
Kat Sayısı	5	5
Toplam Yükseklik	15 m	15 m
Taşıyıcı Sistem	Betonarme çerçeve	Modüler çelik sistem
Bağlantı	Rijit	Yarı-rijit elastik
Sönüm Oranı (ζ)	%5	%12
Malzeme	C30 + S420	Çelik + karbon fiber takviyeli bağlantı

Segmentli sistemde artırılmış sönüm oranı, bağlantı elemanlarının elastik özelliklerinden kaynaklanmaktadır. Deprem mühendisliği literatüründe sönüm oranındaki artışın spektral ivme talebini azaltıcı etkisi olduğu bilinmektedir (Chopra, 2017).

Tablo 3. Doğal Titreşim Periyodu

Sistem	*1. Mod (sn)*	*2. Mod (sn)*	*3. Mod (sn)*
Geleneksel	0.62	0.21	0.11
Segmentli	0.84	0.33	0.19

Segmentli sistemde birinci mod periyodunun artması, yapının daha esnek davrandığını göstermektedir. Periyot uzaması, yapının deprem spektrumunda daha düşük ivme taleplerine karşılık gelen bölgeye kaymasına neden olmaktadır (Chopra, 2017). Bu durum, yapıya etkiyen toplam sismik kuvvetlerin azalmasına katkı sağlamaktadır.

Tablo 4. Taban Kesme Kuvveti

Sistem	*Base Shear (kN)*	*Azalma Oranı*
Geleneksel	1450	—
Segmentli	1085	%25

Taban kesme kuvvetindeki azalma, deprem enerjisinin tamamının ana taşıyıcı sisteme iletilmediğini göstermektedir. Bu yaklaşım, performansa dayalı tasarım prensipleriyle uyumludur ve yapının kontrollü hasar mekanizması geliştirmesine olanak tanıyabilir (Priestley et al., 2007).

Tablo 5. Kat Ötelemesi

KatGeleneksel (%)Segmentli (%)		
1	*0.42*	*0.38*
2	0.55	0.44
3	0.68	0.49
4	0.72	0.53

50.810.58

Kat öteleme değerleri incelendiğinde segmentli sistemde deformasyonun daha dengeli dağıldığı görülmektedir. Özellikle üst katlarda drift oranındaki düşüş, yapının tek bir rijit üst blok gibi davranmadığını göstermektedir.

Geleneksel sistemde üst katlara çıkıldıkça öteleme artmakta ve bu durum "soft story" riskini yükseltebilmektedir. Segmentli sistemde ise deformasyon modüller arasında paylaştırılmıştır. Bu dağılım, yapısal hasarın belirli bir katta yoğunlaşmasını engelleyebilir.

Tablo 6. Enerji Yutma Kapasitesi

Sistem	***Enerji Absorpsiyonu (kJ)***	***Plastik Hasar Oranı***
Geleneksel	420	%18
Segmentli	670	%7

Enerji absorpsiyon kapasitesindeki artış, sistemin sünek davranış kapasitesinin yükseldiğini göstermektedir. Sünek davranış, modern deprem yönetmeliklerinin temel hedeflerinden biridir (FEMA, 2000; FEMA, 2009).

Tartışma

Bu çalışmada elde edilen bulgular, biyomimetik segmentasyon yaklaşımının deprem performansı açısından yalnızca kavramsal bir öneri olmadığını, ölçülebilir yapısal sonuçlar üretebilecek bir tasarım stratejisi sunduğunu göstermektedir. Doğal titreşim periyodundaki artış ve taban kesme kuvvetindeki azalma birlikte değerlendirildiğinde, sistemin deprem yüklerine karşı rijit bir direnç üretmek yerine, yükü zamana yayarak ve dağıtarak karşılamayı hedeflediği anlaşılmaktadır. Deprem mühendisliği literatüründe periyot uzaması ve artırılmış sönüm oranının spektral ivme talebini azaltıcı etkisi açıkça ortaya konmuştur (Chopra, 2017). Bu bağlamda önerilen model, klasik rijit çerçeve sistemlerine alternatif bir davranış modeli ortaya koymaktadır.

Segmentli sistemde gözlemlenen deformasyon dağılımı, hasarın tek bir kat veya tek bir elemanda yoğunlaşmasını engelleyebilecek bir potansiyel taşımaktadır. Performansa dayalı tasarım yaklaşımı, yapının tamamen hasarsız kalmasını değil, kontrollü ve öngörülebilir hasar mekanizmaları geliştirmesini hedeflemektedir (Priestley et al., 2007). Bu çalışma kapsamında önerilen sistem de benzer şekilde, enerjiyi bağlantı elemanlarında sönümleyerek ana taşıyıcı sistemi korumaya yönelik bir strateji izlemektedir. Bu durum, deprem sonrası onarım maliyetlerinin düşürülmesi ve yapının kullanım süresinin uzatılması açısından önemlidir.

Enerji yutma kapasitesindeki artış, sistemin sünek davranış potansiyeline işaret etmektedir. Modern deprem yönetmelikleri, kırılgan davranış yerine sünek davranışı teşvik etmektedir (FEMA, 2009). Segmentli ve yarı-rijit bağlantılı yapı kurgusu, elastik sınırlar içinde daha uzun süre kalabilen ve ani göçme riskini azaltan bir davranış üretmektedir. Bu durum, biyomimetik yaklaşımın yalnızca estetik veya form üretici bir yöntem değil, performans temelli bir mühendislik stratejisi olarak değerlendirilebileceğini göstermektedir (Vincent et al., 2006).
Bununla birlikte çalışmanın bazı sınırlılıkları bulunmaktadır. Analizler lineer elastik modelleme varsayımlarına dayanmaktadır ve malzeme doğrusal olmaması, bağlantı gevşemesi, yorulma davranışı gibi parametreler hesaba katılmamıştır.

Ayrıca, gerçek deprem kayıtları ile zaman tanım alanı analizleri gerçekleştirilmemiştir. Bu nedenle modelin ileri aşamalarda doğrusal olmayan analizlerle ve deneysel prototip testleriyle doğrulanması gerekmektedir. Özellikle karbon fiber takviyeli bağlantı elemanlarının uzun süreli performansı ve bakım gereksinimleri ayrıca değerlendirilmelidir.

Bu bağlamda, önerilen sistemin ekonomik uygulanabilirliği ve üretim süreçleri de tartışılması gereken önemli başlıklardır. Modüler üretim teknikleri, prefabrikasyon ve hafif çelik sistemler ile birlikte değerlendirildiğinde, segmentli sistemin uygulama potansiyelinin yüksek olabileceği öngörülmektedir. Ancak bu durum, ayrıntılı maliyet analizi ile desteklenmelidir.

Sonuç

Bu çalışma, tırtılın segmentli ve eklemli dış iskelet yapısından esinlenerek geliştirilen biyomimetik bir esnek yaşam modülü strüktürünü ortaya koymuştur. Doğadaki segmentasyon ve adaptasyon prensipleri soyutlanarak yapı ölçeğine aktarılmış ve geleneksel rijit sistemlerle karşılaştırmalı olarak değerlendirilmiştir.

Elde edilen sayısal bulgular, önerilen sistemin doğal titreşim periyodunu artırdığını, taban kesme kuvvetini azalttığını ve enerji sönümleme kapasitesini yükselttiğini göstermektedir. Bu sonuçlar, yapının deprem yüklerini doğrudan karşılamak yerine dağıtarak ve zamana yayarak absorbe ettiğini ortaya koymaktadır. Bu yaklaşım, performansa dayalı deprem tasarımı anlayışıyla uyumlu olup, hasarın kontrollü biçimde yönetilebilmesine olanak sağlayabilecek bir potansiyele sahiptir.

Biyomimetik temelli adaptif strüktür tasarımı, deprem mühendisliğinde alternatif bir paradigma sunmaktadır. Geleneksel tasarım anlayışının temelinde yer alan "rijitlik artırımı" yaklaşımı yerine, "esneklik ve adaptasyon" temelli bir yaklaşımın benimsenmesi, özellikle yüksek sismik risk taşıyan bölgelerde daha sürdürülebilir ve güvenli yapı sistemlerinin geliştirilmesine katkı sağlayabilir.

Gelecekte yapılacak çalışmaların, modelin doğrusal olmayan analizlerle test edilmesine, gerçek deprem kayıtları ile performansının değerlendirilmesine ve ölçekli prototip uygulamalarına odaklanması önerilmektedir. Ayrıca modüler üretim teknikleri ve malzeme optimizasyonu ile sistemin ekonomik ve teknik uygulanabilirliği detaylı biçimde araştırılmalıdır. Bu doğrultuda biyomimetik tasarımın, afetlere dirençli mimari ve mühendislik çözümleri üretme potansiyelinin daha kapsamlı biçimde ortaya konabileceği düşünülmektedir.

Kaynaklar

Bar-Cohen, Y. (2006). Biomimetics: Biologically inspired technologies. CRC Press.

Benyus, J. M. (1997). Biomimicry: Innovation inspired by nature. William Morrow.

Bhushan, B. (2009). Biomimetics: Lessons from nature—An overview. Philosophical Transactions of the Royal Society A: Mathematical, Physical and Engineering Sciences, 367(1893), 1445–1486. https://doi.org/10.1098/rsta.2009.0011

Vincent, J. F. V., Bogatyreva, O. A., Bogatyrev, N. R., Bowyer, A., & Pahl, A. K. (2006). Biomimetics: Its practice and theory. Journal of the Royal Society Interface, 3(9), 471–482. https://doi.org/10.1098/rsif.2006.0127

Pawlyn, M. (2011). Biomimicry in architecture. RIBA Publishing.

Helms, M., Vattam, S. S., & Goel, A. K. (2009). Biologically inspired design: Process and products. Design Studies, 30(5), 606–622. https://doi.org/10.1016/j.destud.2009.04.003

Zari, M. P. (2007). Biomimetic approaches to architectural design for increased sustainability. Sustainable Building Conference Proceedings, 1–9.

Chopra, A. K. (2017). Dynamics of structures: Theory and applications to earthquake engineering (5th ed.). Pearson.

Clough, R. W., & Penzien, J. (2003). Dynamics of structures (3rd ed.). Computers & Structures, Inc.

Kelly, J. M. (1997). Earthquake-resistant design with rubber. Springer.

Skinner, R. I., Robinson, W. H., & McVerry, G. H. (1993). An introduction to seismic isolation. Wiley.

Priestley, M. J. N., Calvi, G. M., & Kowalsky, M. J. (2007). Displacement-based seismic design of structures. IUSS Press.

FEMA. (2000). Prestandard and commentary for the seismic rehabilitation of buildings (FEMA 356). Federal Emergency Management Agency.

FEMA. (2009). NEHRP recommended seismic provisions for new buildings and other structures (FEMA P-750). Federal Emergency Management Agency

Afet Sonrası Barınma Alanlarında Mekânsal Aidiyet ve Kültürel Belleğin Yeniden İnşası: Açık Bina Yaklaşımı ile 2023 Kahramanmaraş Depremi Üzerine Bir Değerlendirme

Reconstructing Spatial Belonging and Cultural Memory in Post-Disaster Shelter Areas: An Evaluation of the 2023 Kahramanmaraş Earthquake Using an Open Building Approach

D. AKSOY DOLU[1], N. YILMAZ[2] [1] Antalya Bilim Üniversitesi [2] Fatih Sultan Mehmet Üniversitesi

Özet: *Doğal afetler, insan yaşamını hem fiziksel hem de psikososyal boyutta derinden etkileyen, zaman ve biçimi öngörülemeyen olaylardır. Afet sonrası dönemde barınma ihtiyacının yalnızca fiziksel güvenlikle sınırlı olmadığı; mekânsal aidiyetin ve kültürel belleğin korunmasının da toplumsal iyileşme süreci açısından kritik önemde olduğu görülmektedir. 2023 yılında Türkiye'de meydana gelen Kahramanmaraş merkezli deprem, bu bağlamda hem fiziksel hem de duygusal/kültürel yıkımın çarpıcı bir örneğini sunmuştur. Deprem sonrasında hızla inşa edilen barınma alanları, çoğunlukla kullanıcı odaklı olmaktan uzak, standart çözümler sunmuş; bu durum bireylerin yeni mekânlarla bağ kuramamasına, aidiyet hissinin zayıflamasına ve kültürel sürekliliğin sekteye uğramasına neden olmuştur. Bu çalışma, afet sonrası yeniden inşa süreçlerinde açık bina (open building) yaklaşımının mekânsal aidiyet ve kültürel bellek üzerindeki etkilerini incelemeyi amaçlamaktadır. Taşıyıcı yapı ve iç mekân bileşenlerinin ayrıştırılmasına dayanan bu yaklaşım, bireylerin yaşam alanlarını özelleştirebilmesine olanak tanıyarak, hem bireysel hem de kolektif düzeyde iyileşme süreçlerini desteklemektedir. Yöntem olarak, literatür taraması ve saha araştırması benimsenmiş; Adana-Çukurova'daki TOKİ konutlarında yaşayan 100 depremzede ile çevrim içi anket uygulanmıştır. Elde edilen veriler, istatistiksel ve tematik analizler ile değerlendirilmiştir. Bulgular, açık bina yaklaşımının afet sonrası mekânsal aidiyetin yeniden inşasında anlamlı katkılar sunabileceğini göstermektedir.*

Anahtar Kelimeler: Doğal afetler, mekânsal aidiyet, kültürel bellek, açık bina yaklaşımı, afet sonrası barınma, kullanıcı odaklı tasarım

Abstract: *Natural disasters are unpredictable events that profoundly affect human life in both physical and psychosocial dimensions. In the post-disaster period, the need for shelter is not limited to physical safety; preserving spatial belonging and cultural memory which is also critically important for the social recovery process. The 2023 earthquake centered in Kahramanmaraş, Turkey, presented a striking example of both physical and emotional/cultural devastation in this context. The rapidly constructed housing areas after the earthquake mostly offered standard solutions, far from being user-oriented; this prevented individuals from connecting with their new spaces, weakened their sense of belonging, and disrupted cultural continuity. This study aims to examine the effects of the open building approach on spatial belonging and cultural memory in post-disaster reconstruction processes. This approach, based on the separation of structural and interior components, allows individuals to personalize their living spaces, supporting recovery processes at both individual and collective levels. The methodology adopted includes a literature review and field research; An online survey was conducted with 100 earthquake victims living in TOKİ housing in Adana-Çukurova. The data obtained were evaluated using statistical and thematic analyses. The findings show that the open building approach can make significant contributions to the reconstruction of spatial belonging after a disaster.*

Keywords: *Natural disasters, spatial belonging, cultural memory, open building approach, post-disaster shelter, user-centered design*

Corresponding author: 1 Dürdane Aksoy Dolu | Antalya Bilim Üniversitesi | durdane.aksoy@antalya.edu.tr
2 Nazende Yılmaz | Fatih Sultan Mehmet Üniversitesi

Geçici Barınma Birimlerinde Psikososyal Gereksinimler: İçmimarlık Perspektifiyle Bir İnceleme

Psychosocial Requirements In Temporary Shelter Units: A Study From An Interior Architecture Perspective

G. ONUR KARABULUT [1], P. YILDIZ [2]

[1] Konya Gıda ve Tarım Üniversitesi, İçmimarlık [2] Hacettepe Üniversitesi, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı

Özet: *Afet sonrası geçici barınma birimlerinde kullanıcıların fiziksel gereksinimlerinin yanı sıra, psikososyal gereksinimlerinin de karşılanması, bireylerin travma sonrası iyileşme ve topluma yeniden uyum süreçleri açısından kritik bir öneme sahiptir. Bu çalışma, geçici barınma birimlerindeki kullanıcı deneyimlerini psikososyal bağlamda analiz etmeyi ve içmimarlık disiplininin bu gereksinimlerin karşılanmasındaki potansiyel rolünü ortaya koymayı amaçlamaktadır. Çalışmada; öncelikle literatür taraması doğrultusunda geçici barınma bağlamında öne çıkan psikososyal kullanıcı gereksinimleri kavramsal olarak sınıflandırılmıştır. Ardından, 6 Şubat 2023 Kahramanmaraş depremleri sonrasında Hatay ilinde kurulan geçici barınma merkezinde yaşayan sabit konteyner kullanıcılarından oluşan 100 kişilik bir örneklem belirlenmiştir. Bu örneklemden elde edilen anket verileri değerlendirilmiş; kullanıcı algıları sahadan elde edilen görsellerle birlikte analiz edilmiştir. Analizler sonucunda; kültürel alışkanlıkların sürdürülmesi ve kişisel mekânın yeterliliği gibi gereksinimlerin büyük ölçüde karşılanamadığı; buna karşılık kişiselleştirme, aidiyet ve sosyalleşme olanaklarının görece olumlu algılandığı saptanmıştır. Mahremiyet ve güvenlik algısı ise kullanıcılar arasında farklılık göstermektedir. Bu bulgular doğrultusunda, belirlenen psikososyal gereksinimlerin desteklenmesine yönelik çeşitli içmimari müdahaleler ve mekânsal organizasyonlar öneri düzeyinde sunulmuştur. Sonuç olarak çalışma, geçici barınma birimlerinin salt bir barınak olmanın ötesine geçerek, psikososyal iyileşmeyi destekleyen, kullanıcı odaklı ve bütüncül bir içmimarlık anlayışıyla tasarlanması gerektiğini vurgulamaktadır.*

Anahtar Kelimeler: *Afet, barınma, geçici barınma, psikososyal gereksinimler, içmimarlık*

Abstract: *In post-disaster temporary shelters, meeting users' psychosocial needs alongside physical requirements is critical for trauma recovery and reintegration into society. This study aims to analyze user experiences in temporary shelters from a psychosocial perspective and to reveal the role of interior architecture in addressing these needs. Within the study, psychosocial user requirements in temporary shelters were conceptually classified through a literature review. Subsequently, a sample of 100 users living in fixed container units in a temporary shelter settlement established in Hatay following the 6 February 2023 Kahramanmaraş earthquakes was identified. Questionnaire data obtained from this sample were evaluated, and user perceptions were analyzed together with visual data collected from the field. The analyses indicate that needs related to maintaining cultural habits and adequate personal space are largely unmet. In contrast, opportunities for personalization, belonging, and social interaction are perceived positively. Perceptions of privacy and security, however, vary among users. Based on these findings, interior architectural interventions and spatial organization strategies supporting psychosocial needs are proposed conceptually. As a result, the study emphasizes that temporary shelters should be designed not merely as shelters but through a user-centered, holistic interior architectural approach supporting psychosocial recovery*

Keywords: *Disaster, shelter, temporary shelter, psychosocial needs, interior architecture*

Corresponding author: 1 Gökçe Onur Karabulut | Konya Gıda ve Tarım Üniversitesi | gokce.onur@gidatarim.edu.tr
2 Pelin Yıldız | Hacettepe Üniversitesi

Giriş

Afetler, yalnızca fiziksel çevrede yarattığı yıkımla değil, aynı zamanda bireylerin ve toplumların yaşam düzenini, psikolojik dengesini ve sosyal ilişkilerini sekteye uğratmasıyla da çok boyutlu bir kriz ortamı yaratmaktadır. Afet sonrası süreçte, hayatta kalan bireylerin en temel gereksinimlerinden biri barınma olsa da barınma kavramı yalnızca fiziksel bir korunak sağlamanın çok ötesinde anlamlar taşımaktadır. Maslow'un ihtiyaçlar hiyerarşisinde temel basamaklarda yer alan bu kavram, insan onuruna yakışır yaşam koşullarının temel bileşenlerinden biri olarak ele alınmakta ve hem ulusal hem de ulusal uluslararası metinlerde temel bir insan hakkı olarak tanımlanmaktadır (Maslow, 1943; Birleşmiş Milletler, 1948).

Afet sonrası barınma süreci; acil, geçici ve kalıcı olmak üzere farklı evrelerden oluşmakta ve her bir evre, kullanıcıların gereksinimleri açısından farklı öncelikler barındırmaktadır. Bu süreçte özellikle rehabilitasyon aşamasında kullanılan geçici barınma birimleri, belirsiz süreli kullanımları nedeniyle yalnızca fiziksel koruma sağlamanın ötesinde, bireylerin psikolojik dayanıklılığını ve toplumsal uyumunu destekleyen mekânlar olarak ele alınmalıdır (UNDRO, 1982; IFRC, 2013). Literatürde de geçici barınma birimlerinin "barınak" olmanın yanı sıra "ev" hissi oluşturacak nitelikte tasarlanması gerektiği vurgulanmakta; normallik duygusunun yeniden inşasında mekânın belirleyici rolüne dikkat çekilmektedir (Quarantelli, 1995).

Buna karşın afet sonrası geçici barınma süreçlerinde genellikle hız, maliyet ve kapasite artırımı gibi kaygılar öncelik kazanmakta, tasarım kararları da bu çerçevede şekillenmektedir. Bu yaklaşım, geçici barınma birimlerinin tek tip ve yalnızca temel fizyolojik gereksinimleri karşılamaya odaklanan bir "barınak" anlayışıyla üretilmesine yol açmaktadır (Onur Karabulut, 2025). Oysa afetzedelerin travma sonrası iyileşme ve topluma yeniden uyum süreçlerinde, barındıkları mekânın niteliği önemli bir etkendir. Ancak geçici barınma birimlerine ilişkin ulusal ve uluslararası standartlar incelendiğinde, fiziksel koşulların belirli ölçüde tanımlandığı; buna karşın psikososyal iyileşmeyi destekleyici mekânsal kurguların çoğunlukla ikincil düzeyde ele alındığı görülmektedir (Onur Karabulut ve Yıldız, 2025).

Geçici barınma birimlerinde geçirilen sürenin belirsizliği ise mekânsal yetersizliklerden kaynaklı psikolojik ve sosyal sorunlara yol açmaktadır. Özellikle mahremiyet, kişisel alan, aidiyet ve güvenlik gibi psikososyal parametrelerin mekânsal karşılık bulamaması; bireylerde stres, yabancılaşma ve sosyal izolasyon gibi sorunları tetiklemektedir. Bu bağlamda, kullanıcıların bireysel, deneyimsel, toplumsal ve güvenlik gereksinimlerinin içmimari perspektifle ele alınması bir zorunluluk olarak karşımıza çıkmaktadır. İçmimarlık disiplini, tam da bu noktada, standartlaştırılmış barınma birimlerini insan odaklı yaşam alanlarına dönüştürme potansiyeline sahiptir. Mekânın boyutları sabit olsa dahi; esnek bölücü sistemler, çok işlevli donatılar, mahremiyeti düzenleyen katmanlar ve sosyalleşmeye olanak tanıyan yarı kamusal alan kurguları kullanıcıların psikososyal direncini artırmada basit ama etkili çözümlerdir.

Bu doğrultuda çalışma; 6 Şubat 2023 Kahramanmaraş depremleri sonrasında Hatay ilinde kurulan geçici barınma merkezlerinde gerçekleştirilen saha çalışması aracılığıyla, psikososyal gereksinimlerin mevcut barınma koşullarında ne ölçüde karşılandığını ortaya koymayı amaçlamaktadır. Geçici barınma birimlerinin içmimari tasarımında psikososyal gereksinimleri merkeze alan çözüm önerileri sunmak ve bu alandaki tasarım standartlarına katkı sağlamak çalışmanın temel hedefidir.

Geçici Barınma Birimlerinde Psikososyal Gereksinimler

Afet sonrası geçici barınma birimleri, bireylerin yalnızca fiziksel güvenliğini sağlamaya yönelik mekânlar olarak değil; psikolojik iyileşme, sosyal bütünleşme ve gündelik yaşamın yeniden kurulmasını destekleyen birimler olarak ele alınmalıdır. Geçici barınma birimlerinde karşılanması beklenen gereksinimler temelde yapısal ve kullanıcı odaklı olmak üzere iki ana başlıkta ele alınmakta; kullanıcı gereksinimleri ise kendi içinde fiziksel ve psikososyal gereksinimler olarak iki alt kategoriye ayrılmaktadır. Yapılan çalışmalar, yapısal gereksinimlerin karşılanma düzeyi arttıkça kullanıcıların hem fiziksel hem de psikososyal gereksinimlerinin olumlu yönde etkilendiğini göstermektedir (Onur Karabulut, 2025). Bu durum, strüktürel, teknik ve tasarıma ilişkin kararların psikososyal iyilik hâlini doğrudan şekillendirdiğini ortaya koymaktadır.

Söz konusu ilişki, afet sonrası yaşanan travmatik deneyimler nedeniyle daha da önem kazanmaktadır. Afetlerin yarattığı travma, belirsizlik ve kayıp duygusu bireylerin yaşadıkları mekânla olan bağını daha hassas bir hale getirdiğinden dolayı, barınma ortamının niteliği psikososyal iyilik hâli üzerinde belirleyici bir rol üstlenmektedir. Bu bağlamda geçici barınma birimlerindeki psikososyal gereksinimler; bireyin kendini güvende, değerli ve ait hissetmesini sağlayan çok katmanlı mekânsal bileşenler olarak tanımlanmaktadır. Literatürde bu gereksinimler; bireysel, deneyimsel, toplumsal ve güvenlik boyutları altında kategorize edilmektedir (Şekil 1) (Onur Karabulut ve Yıldız, 2025).



Şekil 1. Psikososyal kullanıcı gereksinimleri (Onur Karabulut ve Yıldız, 2025)

Bireysel Gereksinimler

Afet sonrası süreçte bireylerin en temel ihtiyaçlarından biri kişisel sınırlarını yeniden tanımlayabilecekleri bir mekânsal alana sahip olmaktır. Bu bağlamda bireysel gereksinimler; mahremiyet ve kişisel mekân ihtiyacı üzerinden şekillenmektedir (Onur Karabulut, 2025).

Kişilerin işitsel ve görsel gizlilik ihtiyaçlarını karşılayan koşullar olarak tanımlanan mahremiyet; bireyin toplumsal gözlemden uzaklaşarak kontrol edilebilir bir fiziksel alana sahip olmasıyla ilişkilidir. İlgili sınırların sağlanması kullanıcıya çevresel denetim hissi kazandırmaktadır (Balcı Yaşar, 2021). Ancak geçici barınma birimlerinde sınırlı metrekareler, ortak kullanım alanları ve yakın yerleşim düzenleri mahremiyet algısını zayıflatabilmektedir. Hall (1990) tarafından en özel alandan kamusal alana uzanan kategoriler çerçevesinde tanımlanan kişisel mekân ise; bireyin çevresini saran ve başkalarının girmesini istemediği görünmez sınırları ifade etmektedir (Onur Karabulut, 2025). Geçici yerleşim merkezleri gibi çok sayıda bireyin aynı mekânsal çevreyi paylaştığı alanlarda bu sınırların ihlali kullanıcıda stres ve huzursuzluğa yol açabilmektedir.

Deneyimsel Gereksinimler

Kullanıcıların mekânı öznel deneyimleri ve kişisel birikimleri aracılığıyla anlamlandırmasıyla ortaya çıkan deneyimsel gereksinimler; kişiselleştirme ve aidiyet başlıkları altında ele alınmaktadır (Onur Karabulut, 2025).

Kişiselleştirme, kullanıcının mekâna müdahale edebilmesi ve onu kendi kimliğiyle ilişkilendirebilmesi anlamına gelmektedir (Kahraman, 2014). Geçici barınma birimlerinde gerçekleştirilen bu müdahaleler, geçicilik hissini azaltarak "sahiplenme" duygusunu pekiştirmektedir. Aidiyet ve yere bağlılık kavramları ise, mekânın kişiselleştirilmesiyle güçlenen ve bireylerin mekânla duygusal bağ kurmasını sağlayan unsurlardır. Bu bağlamda mekânsal aidiyet, afet sonrası yerinden edilme duygusunun aşılmasında destekleyici bir faktör olarak karşımıza çıkmaktadır.

Toplumsal Gereksinimler

Afetlerin yalnızca bireysel değil, toplumsal yapıyı da zedeleyen olaylar olmasından hareketle; kullanıcıların topluma yeniden uyum süreçlerinde belirleyici olan toplumsal gereksinimler, sosyal etkileşim ve kültürel sürdürülebilirlik başlıkları altında ele alınmaktadır (UNDRR, 2009; Onur Karabulut, 2025).

Sosyal etkileşim, bireylerin psikolojik ve duygusal ihtiyaçlarını karşılayarak toplumdaki varlıklarını anlamlı kılmalarını sağlayan bir kavramdır. Nitelikli sosyal etkileşim, kişilerin yaşam kalitesini doğrudan etkilemektedir (Holt-Lunstad, 2018). Kültürel sürdürülebilirlik ise yerel değerleri ve toplumsal dinamikleri esas alarak sosyo-kültürel ihtiyaçların tasarıma entegrasyonunu sağlayan bir kavramdır (Balcı Yaşar, 2021). Bu bağlamda kullanıcıların topluma entegrasyonunu destekleyen ve gündelik pratiklerini sürdürebilmelerine olanak tanıyan mekânsal düzenlemeler, afet sonrası kimlik devamlılığının sağlanması açısından önem taşımaktadır.

Güvenlik Gereksinimleri

Afet sonrası bireylerin yeniden güven duygusu geliştirebilmesi, güvenli bir çevre algısının oluşmasına bağlıdır ve bu durum psikolojik güvenlik kapsamında değerlendirilmektedir. Psikolojik güvenlik, bireyin yaşamı üzerinde kontrol hissi geliştirmesiyle ilişkilidir. Bu nedenle barınma birimlerinin yapısal olarak sağlam ve risklere karşı yeterli teknik donanıma sahip olması, yalnızca fiziksel güvenliği sağlamakla kalmamakta; aynı zamanda psikolojik güvenliğin oluşumunu da desteklemektedir (Lang, 1987; Onur Karabulut, 2025).

Bu çerçevede psikososyal gereksinimler; bireyin içsel iyilik halinden toplumsal bütünleşmeye uzanan katmanlı bir yapıyı temsil etmekte ve geçici barınma birimlerinin tasarımında içmimarlık disiplininin etkin rolünü gerekli kılmaktadır.

Saha Çalışması

Bu çalışma, geçici barınma birimlerinde psikososyal gereksinimlerin mevcut mekânsal koşullarda karşılanma düzeyini belirlemek amacıyla, 6 Şubat 2023 depremleri sonrasında Hatay'da kurulan sabit konteyner yerleşimlerinde yürütülmüştür. Çalışmanın örneklem grubunu, en az bir yıldır mevcut barınma birimini kullanan 18 yaş ve üzeri kullanıcılar arasından rastgele seçilen 100 kişi oluşturmaktadır. Gönüllü katılımcı sayısına ulaşabilmek amacıyla veri toplama süreci iki farklı konteyner kentte gerçekleştirilmiştir.

Karma yöntem yaklaşımının benimsendiği çalışmada anketler ve saha gözlemleri eş zamanlı yürütülmüş; elde edilen nicel ve nitel veriler birlikte değerlendirilmiştir. Bulgular aşağıda sırasıyla anket ve gözlem başlıkları altında sunulmaktadır.

Anket Bulguları ve Değerlendirme

Araştırmaya katılan 100 katılımcının demografik özellikleri incelendiğinde, kadınların oranının erkeklere göre daha yüksek olduğu görülmektedir. Yaş dağılımı dengeli bir yapı sergilemekte ve farklı yaş gruplarını temsil etmektedir. Eğitim düzeyi çoğunlukla temel eğitim kademelerinde yoğunlaşmakta olup, bu durum bölgedeki sosyoekonomik koşullarla ilişkilendirilebilir. Ayrıca katılımcıların önemli bir kısmının afet sonrası dönemde istihdam olanaklarının sınırlı olması nedeniyle çalışmadığı belirlenmiştir (Tablo 1).

Tablo 1. Katılımcıların demografik özellikleri (n = 100)

Değişken	Kategori	*f*
Cinsiyet	Kadın	65
	Erkek	35
Yaşınız	18-24	8
	25-34	19
	35-44	19
	45-54	16
	55-64	15
	65 ve üstü	23
Eğitim Durumu	Hiçbiri	13
	İlköğretim	35
	Lise	34
	Ön Lisans	8
	Lisans	10
	Lisansüstü	0
Çalışma Durumu	Emekli	13
	İşsiz	48
	Öğrenci	6
	Tam Zamanlı	24
	Yarı Zamanlı	9

Mevcut barınma koşulları incelendiğinde, hanelerin çoğunlukla 3–4 kişiden oluştuğu ve katılımcıların büyük bölümünün ailesiyle birlikte yaşadığı görülmektedir. Bazı bireylerin akrabalarıyla kalması, afet sonrası sosyal dayanışmanın farklı biçimlerde sürdüğünü göstermektedir. Yalnız yaşayan katılımcı sayısının ise oldukça sınırlı olduğu belirlenmiştir (Tablo 2).

Tablo 2. Katılımcıların barınma koşulları (n = 100)

Değişken	Kategori	*f*
Barınma biriminde yaşayan kişi sayısı	1-2 kişi	29
	3-4 kişi	56
	5-6 kişi	12
	7 ve üstü	3
Barınma biriminde birlikte yaşanılan kişi	Ailemle	86
	Akrabalarımla	11
	Yalnız	3

Katılımcıların psikososyal gereksinimlere ilişkin değerlendirmeleri incelendiğinde, farklı boyutlarda değişken algıların ortaya çıktığı görülmektedir. Bireysel gereksinimler kapsamında özellikle kişisel mekân ve yeterli mesafe konularında olumsuz görüşlerin yoğunlaştığı; mahremiyet algısının ise kullanıcılar arasında farklılık gösterdiği belirlenmiştir. Deneyimsel gereksinimler açısından kişiselleştirme olanaklarının görece olumlu değerlendirildiği, aidiyet hissinin belirli ölçüde geliştiği anlaşılmaktadır. Toplumsal gereksinimler bağlamında sosyal etkileşim olanaklarına yönelik değerlendirmeler yüksek düzeyde olumlu iken, kültürel alışkanlıkların sürdürülmesine ilişkin görüşlerin büyük ölçüde olumsuz olduğu tespit edilmiştir. Güvenlik gereksinimleri açısından ise katılımcı görüşlerinin homojen olmadığı ve güvenlik algısının değişkenlik gösterdiği görülmektedir (Tablo 3).

Tablo 3. Psikososyal kullanıcı gereksinimlerine ilişkin likert ölçekli madde frekansları (n = 100)

Gereksinim Alanı	Madde (Kısaltılmış İfade)	1	2	3	4	5
Bireysel	Barınma biriminin mahremiyet düzeyi	22	8	18	26	26
	Kişisel mesafe yeterliliği	24	27	27	14	8
Deneyimsel	Mekânı kişiselleştirme olanağı	0	1	15	46	38
	Mekânın benimsenme düzeyi	1	7	26	27	39
Toplumsal	Sosyal iletişim kurma olanağı	3	6	8	26	57
	Kültürel alışkanlıkların sürdürülmesi	50	31	13	3	3
Güvenlik	Mekânsal güvenlik algısı	22	11	23	30	14

Gözlem Bulguları ve Değerlendirme

Saha gözlemleri, anket bulgularını mekânsal bağlamda destekleyen önemli veriler sunmaktadır. Bireysel gereksinimler açısından sabit konteynerlerde mahremiyetin sınırlı düzeyde sağlandığı gözlemlenmiştir. İç mekândaki bölücü duvarlar görsel mahremiyeti kısmen desteklese de kalabalık kullanımda yetersiz kalmaktadır. Pencerelerin doğrudan kamp içi alanlara açılması ve birimler arası yakın mesafe kişisel alan algısını zayıflatmaktadır. İşitsel yalıtımın bulunmaması da mahremiyetin önemli ölçüde kısıtlanmasına yol açmaktadır. Kullanıcıların perde, paravan ve bitki gibi elemanlarla kendi sınırlarını oluşturmaya çalışması bu ihtiyacın mekânsal düzeyde karşılanmadığını göstermektedir (Şekil 2).



Şekil 2. Bireysel gereksinimlerin karşılanmasına dair görüntüler (Onur Karabulut, 2025)

Deneyimsel gereksinimler kapsamında kullanıcı müdahalelerinin belirgin olduğu görülmüştür. Cephelerin boyanması, veranda eklenmesi, çiçeklik yapılması ve küçük bahçe düzenlemeleri gibi uygulamalar kullanıcıların yaşadıkları çevreyi dönüştürme çabasını göstermektedir. Benzer şekilde, iç mekânda kişisel donatıların ve dekoratif objelerin kullanılması da alanın kişiselleştirilmesine yöneliktir. Tüm bu müdahaleler, mekâna aidiyet duygusunu güçlendirme ve kullanıcı ile mekân arasında daha güçlü bir bağ kurma isteğinin bir yansıması olarak değerlendirilmektedir (Şekil 3).



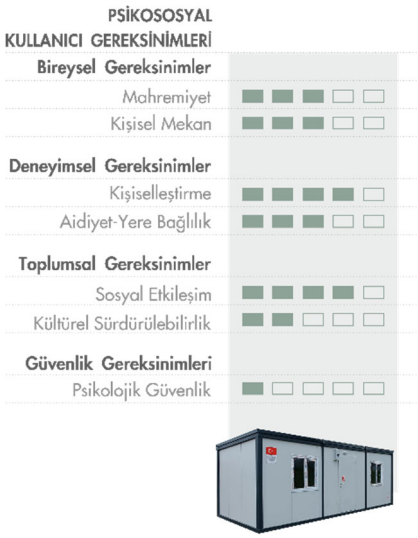
Şekil 3. Deneyimsel gereksinimlerin karşılanmasına dair görüntüler (Onur Karabulut, 2025)

Toplumsal gereksinimler bağlamında oyun alanları, yürüyüş yolları ve ortak birimler sosyal etkileşimi desteklemekte; ancak dar mekânsal düzen ve yerel mimari öğelerin sınırlı kullanımı kültürel sürdürülebilirliği zorlaştırmaktadır (Şekil 4).



Şekil 4. Toplumsal gereksinimlerin karşılanmasına dair görüntüler (Onur Karabulut, 2025)

Güvenlik gereksinimleri kapsamında yapılan gözlemler, yerleşim alanlarında güvenlik denetimlerinin yeterli düzeyde olmadığını ve konteyner birimlerdeki bazı yapısal zayıflıkların kullanıcıların psikolojik güvenlik algısını olumsuz etkilediğini göstermektedir. Bu durum, fiziksel güvenliğe ilişkin eksikliklerin algısal düzeyde güvensizlik hissine dönüşebileceğini göstermektedir. Şekil 5, sabit konteyner birimlerde psikososyal gereksinimlerin gözlemsel olarak hangi boyutlarda sınırlı, hangi boyutlarda görece güçlü karşılandığını görsel olarak ortaya koymaktadır.



Şekil 5. Psikososyal gereksinimlerin gözleme dayalı analizi (Onur Karabulut, 2025)

Anket ve gözlem bulguları birlikte değerlendirildiğinde, geçici barınma birimlerinde psikososyal gereksinimlerin alt boyutlar arasında dengeli bir dağılım göstermediği görülmektedir. Bu durum, mevcut geçici barınma birimlerinin temel fiziksel işlevleri yerine getirdiğini; ancak psikososyal gereksinimleri bütüncül bir tasarım yaklaşımıyla ele almadığını göstermektedir.

Sonuç ve Öneriler

Bu çalışma, afet sonrası geçici barınma birimlerinin yalnızca fiziksel koruma sağlayan yapılar olarak değil, psikososyal iyileşme sürecinin aktif bir bileşeni olarak ele alınması gerektiğini ortaya koymaktadır. Bulgular, mevcut uygulamalarda tasarım kararlarının çoğunlukla hız, maliyet ve kapasite odaklı şekillendiğini; psikososyal boyutun ise ikincil planda kaldığını göstermektedir. Özellikle bireysel sınırların mekânsal olarak yeterince tanımlanmaması, kültürel sürdürülebilirliğin desteklenmemesi ve güvenlik algısının yapısal detaylarla zayıflaması, kullanıcı deneyimini olumsuz yönde etkilemektedir.

Buna karşın kullanıcıların kişiselleştirme müdahaleleri ve sosyal etkileşimi destekleyen mekânsal kullanımları, geçici barınma birimlerinin dönüştürülebilir bir potansiyele sahip olduğunu göstermektedir. Bu durum, standart ve tek tip üretim anlayışının ötesine geçilmesi gerektiğini ortaya koymaktadır.

Bu doğrultuda; bireysel gereksinimler kapsamında konteynerler arası mesafe ve pencere yerleşimlerinin görsel ve işitsel mahremiyeti destekleyecek şekilde yeniden düzenlenmesi, esnek bölücü sistemlerin kullanılması ve kişisel depolama çözümlerinin artırılması önem taşımaktadır. Deneyimsel gereksinimler açısından iç mekân yüzeylerinin kullanıcı müdahalesine açık ve dönüştürülebilir olması, modüler mobilya sistemlerinin geliştirilmesi ve tasarım sürecine kullanıcı katılımının dâhil edilmesi gerekmektedir. Toplumsal gereksinimler bağlamında yarı kamusal alanların, gölgeli yürüyüş akslarının ve ortak oturma mekânlarının planlanması; yerel mimari öğe ve kültürel alışkanlıkların tasarım kararlarına entegre edilmesi önemlidir. Güvenlik gereksinimleri açısından ise yapısal dayanım, yangın güvenliği, aydınlatma ve kontrollü giriş sistemlerinin güçlendirilmesi psikolojik güvenliğin desteklenmesi açısından kritik rol oynamaktadır.

Sonuç olarak geçici barınma birimleri, yalnızca kriz anına yanıt veren geçici yapılar değil; psikososyal iyileşme sürecini destekleyen, kullanıcı odaklı ve esnek tasarım ilkeleriyle ele alınması gereken yaşam alanlarıdır. Dolayısıyla geçici barınma birimlerinde mekânsal kurgudan malzeme seçimine, yerleşim organizasyonundan donatı çözümlerine kadar uzanan tüm tasarım süreçleri, psikososyal gereksinimlerle birlikte ele alınmalıdır. İçmimarlık disiplini ise bu bütüncül yaklaşımın geliştirilmesinde yönlendirici bir rol üstlenmeli ve kullanıcı odaklı mekânsal çözümler üretmelidir.

Kaynaklar

Balcı Yaşar, S. (2021). *Afet sonrası geçici yerleşim alanlarının seri üretim kavramı ile değerlendirilmesi* (Yüksek lisans tezi). Hacettepe Üniversitesi, Ankara.

Birleşmiş Milletler. (1948). *İnsan Hakları Evrensel Beyannamesi*.

Hall, E. T. (1990). *The hidden dimension*. New York, NY: Anchor Books.

Holt-Lunstad, J. (2018). Fostering social connection in the workplace. *American Journal of Health Promotion, 32*(5), 1307–1312.

IFRC. (2013). *Post-disaster shelter: Ten designs*. Geneva, Switzerland: International Federation of Red Cross and Red Crescent Societies.

Kahraman, M. D. (2014). İnsan ihtiyaçları ve mekânsal elverişlilik kavramları perspektifinde yaşanılırlık olgusu ve mekânsal kalite. *Planlama, 24*(2), 74–84.

Lang, J. T. (1987). *Creating architectural theory: The role of the behavioral sciences in environmental design*. New York, NY: Van Nostrand Reinhold.

Maslow, A. H. (1943). A theory of human motivation. *Psychological Review, 50*(4), 370–396.

Onur Karabulut, G. (2025). *Afet sonrası geçici barınma birimlerinin kullanıcı katılımlı analiz değerlendirmesi* (Doktora tezi). Hacettepe Üniversitesi, Ankara.

Onur Karabulut, G., & Yıldız, P. (2025). Afet sonrası geçici barınma birimlerinde psikososyal kullanıcı gereksinimleri: Yerel ve küresel standartlar üzerine bir değerlendirme. *Sanat Yazıları, 53*, 402–422.

Quarantelli, E. L. (1995). Patterns of sheltering and housing in US disasters. *Disaster Prevention and Management: An International Journal, 4*(3), 43–53.

UNDRO. (1982). *Shelter after disaster: Guidelines for assistance* (2nd ed.).

UNDRR. (2009). *Disaster risk reduction in the United Nations*. Geneva, Switzerland: International Strategy for Disaster Reduction.

Afet Sonrası Geçici Yaşam Alanlarında Modüler Mobilya Tasarımı: İç Mekân Kullanımında Esnek ve Sürdürülebilir Yaklaşımlar

Modular Furniture Design in Post-Disaster Temporary Living Spaces: Flexible And Sustainable Approaches to Interior Space Use

F. KERVANCIOĞLU [1], O. ALBAYRAK [2] Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, İçmimarlık

Özet: *Afet sonrası geçici yaşam alanlarında kullanıcıların fiziksel, psikolojik ve sosyolojik gereksinimlerine yanıt verebilecek iç mekân çözümleri geliştirmek, içmimarlık disiplininin temel sorumluluk alanlarından biridir. Bu çalışma, 6 Şubat 2023 depremleri sonrasında kurulan konteyner yerleşimlerinde yaşam birimlerinin iç mekân düzenini kullanıcı deneyimi, ergonomi ve işlevsellik odağında incelemeyi amaçlamaktadır. Araştırma, Gaziantep'in Nurdağı ve İslahiye ilçelerindeki konteyner yerleşimlerinde yürütülen yerinde gözlemler, kullanıcı görüşmeleri, uzman değerlendirmeleri ve mekânsal analizlere dayanmaktadır. Bulgular, mevcut mobilya düzenlerinin sınırlı hacim koşullarında mekânsal verimlilik, depolama kapasitesi, kişisel alan ihtiyacı ve çok işlevlilik açısından yetersiz kaldığını göstermektedir. Bu doğrultuda modüler, taşınabilir ve sürdürülebilir malzemelerle üretilebilen bir mobilya sistemi önerilmiştir. Önerilen sistem, yatma, oturma, yeme-içme ve depolama gibi temel işlevleri tek bir modül ailesi üzerinden farklı senaryolara uyarlanabilir biçimde karşılayarak konteyner iç mekânında dönüşebilir kullanım olanağı sunmaktadır. Çalışma, geçici barınma mekânlarında modülerlik temelli iç mekân yaklaşımlarının yaşam kalitesini artırma ve uygulama süreçlerinde maliyet etkinliği sağlama potansiyeline dikkat çekmektedir.*

Anahtar Kelimeler: *Afet Sonrası Barınma, Modüler Mobilya, İç Mekân Tasarımı, Konteyner Yaşam Alanı, Kullanıcı Deneyimi.*

Abstract: *Developing interior solutions that respond to users' physical, psychological, and social needs in post-disaster temporary living environments is a core responsibility of the interior architecture discipline. This study aims to examine the interior layout of container housing units established after the earthquakes of 6 February 2023, focusing on user experience, ergonomics, and functionality. The research is based on on-site observations, user interviews, expert evaluations, and spatial analyses conducted in container settlements in Nurdağı and İslahiye districts of Gaziantep. The findings indicate that existing furniture arrangements are insufficient under limited space conditions in terms of spatial efficiency, storage capacity, personal space, and multi-functionality. Accordingly, a modular furniture system that can be produced with portable and sustainable materials is proposed. The proposed system provides adaptable configurations through a single module family to meet essential functions such as sleeping, seating, eating, and storage, enabling transformable use within the container interior. The study highlights the potential of modularity-based interior approaches to improve quality of life in temporary shelters and to support cost-effective implementation processes.*

Keywords: *Post-Disaster Sheltering, Modular Furniture, İnterior Design, Container Housing, User Experience*

Corresponding author: 1 Feyza Kervancıoğlu | Fatih Sultan Mehmet University | feyza.kervancioglu@stu.fsm.edu.tr
2 Onurcan Albayrak | Fatih Sultan Mehmet University

Giriş

6 Şubat 2023 tarihinde Türkiye saati ile 04:17 ve 13:24'te, merkez üsleri Kahramanmaraş ili Pazarcık ve Elbistan ilçeleri olan Mw 7.7 ve Mw 7.6 büyüklüğünde iki büyük deprem meydana gelmiştir. Ardışık olarak gerçekleşen bu depremler; Kahramanmaraş, Hatay, Adıyaman, Gaziantep, Malatya, Kilis, Diyarbakır, Adana, Osmaniye, Şanlıurfa ve Elazığ illerinde geniş çaplı yıkıma neden olmuş, çok sayıda can kaybı ve ağır yapısal hasar ile sonuçlanmıştır. Depremler, yaklaşık 108.812 km²'lik bir alanı etkileyerek ülke tarihinde yaşanan en yıkıcı afetlerden biri olarak kayıtlara geçmiştir (AFAD, 2023).

Afet ve Acil Durum Yönetimi Başkanlığı'nın yayımladığı değerlendirme raporlarına göre, söz konusu depremler sonrası milyonlarca insan barınma ihtiyacıyla karşı karşıya kalmış; kısa sürede çadır kentler ve konteyner yerleşimleri oluşturularak geçici barınma çözümleri üretilmiştir. Bu süreçte konteyner yaşam alanları, hızlı kurulabilir olmaları, lojistik açıdan avantaj sağlamaları ve temel yaşam gereksinimlerini karşılayabilmeleri nedeniyle en yaygın geçici barınma modeli olarak öne çıkmıştır. (AFAD, 2023).

Ancak afet sonrası oluşturulan bu geçici yaşam alanları, çoğunlukla yalnızca fiziksel barınma gereksinimine odaklanmakta; kullanıcıların psikolojik iyilik hâli, mahremiyet ihtiyacı, gündelik yaşam pratikleri ve sosyokültürel alışkanlıkları yeterince dikkate alınmamaktadır. Özellikle konteyner iç mekânlarında kullanılan standart ve tek işlevli mobilya düzenlemeleri, sınırlı mekân koşullarında yaşam kalitesini düşürmekte ve kullanıcıların mekânla kurduğu ilişkiyi zayıflatmaktadır.

Bu bağlamda içmimarlık disiplini, afet sonrası geçici yaşam alanlarının yalnızca barınma birimi olarak değil; kullanıcıların gündelik yaşamlarını sürdürebilecekleri, kendilerini güvende hissedebilecekleri ve mekânla bağ kurabilecekleri ortamlar olarak ele alınmasında kritik bir role sahiptir. İç mekân organizasyonu ve mobilya tasarımı, bu tür sınırlı hacimlerde mekânsal verimliliği artırmanın yanı sıra, psikolojik toparlanma sürecine ve sosyal etkileşimin sürdürülmesine katkı sağlayabilecek temel araçlar arasında yer almaktadır.

Bu çalışmanın amacı, afet sonrası geçici yaşam alanı olarak kullanılan konteyner yerleşimlerinde iç mekân düzenlemelerini ve mobilya kullanımını kullanıcı deneyimi, ergonomi ve işlevsellik bağlamında değerlendirmek ve bu doğrultuda modüler bir mobilya sistemi önerisi geliştirmektir. Çalışma, afet sonrası barınma sürecinde içmimarlık disiplininin üstlendiği rolü görünür kılmayı ve geçici mekânlarda yaşam kalitesini artırmaya yönelik tasarım yaklaşımlarını tartışmayı hedeflemektedir.

Araştırmanın kapsamı, 6 Şubat 2023 Kahramanmaraş merkezli depremler sonrasında Gaziantep ilinin Nurdağı ve İslahiye ilçelerinde kurulan konteyner yerleşimlerinde gerçekleştirilen saha çalışmalarıyla sınırlandırılmıştır. İnceleme, konteyner yaşam birimlerinin iç mekân organizasyonu, mevcut mobilya düzenleri ve kullanıcı ihtiyaçları çerçevesinde ele alınmış; kalıcı konut çözümleri bu çalışmanın kapsamı dışında bırakılmıştır.

Materyal ve Yöntem

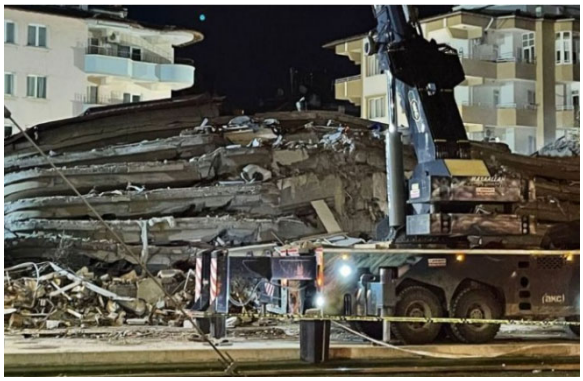
Çalışma, nitel araştırma yöntemleri çerçevesinde yürütülmüştür. Araştırma alanı olarak, 6 Şubat 2023 depremleri sonrasında Gaziantep ilinin Nurdağı ve İslahiye ilçelerinde kurulan konteyner kentler seçilmiştir. Bu alanlarda;

- Yerinde mekân gözlemleri,
- Kullanıcılarla yarı yapılandırılmış görüşmeler,
- İçmimarlık alanında uzman görüşleri,
- Mevcut konteyner iç mekânlarının plan ve mobilya analizleri gerçekleştirilmiştir.

Elde edilen veriler, mekânsal verimlilik, ergonomi, çok işlevsellik ve kullanıcı deneyimi kriterleri doğrultusunda değerlendirilmiştir.

Bulgular ve Değerlendirme

Araştırma bulguları, konteyner yaşam alanlarında kullanılan mevcut mobilyaların çoğunlukla tek işlevli olduğunu ve sınırlı mekân içerisinde esnek kullanım olanağı sunmadığını göstermektedir. Özellikle yatma, oturma ve depolama işlevlerinin birbirinden kopuk ele alınması, mekânın gün içerisindeki farklı kullanım senaryolarına uyumunu zorlaştırmaktadır. Kullanıcı görüşmeleri, depolama alanı yetersizliğinin ve kişisel alan oluşturma eksikliğinin en önemli sorunlar arasında yer aldığını ortaya koymuştur. Ayrıca sabit mobilya yerleşimlerinin, farklı aile yapıları ve kullanıcı sayıları için uyarlanabilir olmadığı tespit edilmiştir.

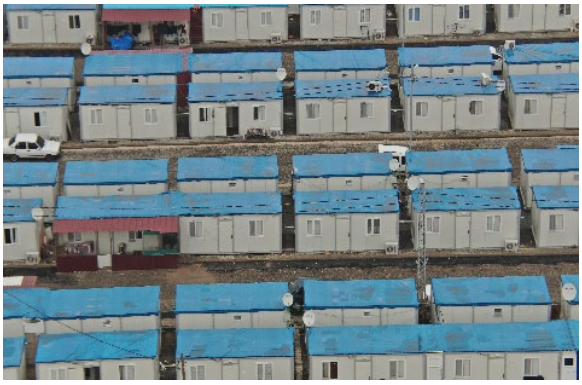


Şekil 1.6 Şubat Depremi Yıkım (Yazar tarafından çekilmiştir.)

Afet Sonrası Geçici Yaşam Alanları ve İç Mekân Gereksinimleri

Afet sonrası geçici yaşam alanları, belirsizlik ve travma koşulları altında kullanılmaktadır. Bu nedenle bu mekânların tasarımında yalnızca fiziksel ergonomi değil; psikolojik iyilik hâli ve sosyokültürel ihtiyaçlar da dikkate alınmalıdır. Kullanıcıların günlük rutinlerini sürdürebilmeleri, kişisel alan oluşturabilmeleri ve mekânı dönüştürebilme imkânına sahip olmaları, geçici barınma mekânlarının yaşanabilirliğini doğrudan etkilemektedir.

Literatürde afet sonrası barınma mekânlarında en sık karşılaşılan sorunlar; alan yetersizliği, tek işlevli mobilyalar, depolama eksikliği ve kullanıcıya müdahale alanı tanımayan sabit yerleşimler olarak öne çıkmaktadır. Ayrıca, konteyner yerleşimlerinin kullanıma açılmasının ardından mobilya ve donatıların kullanıcılara ulaşmasının günler, hatta haftalar sürebildiği; standart konut iç mekânları için üretilmiş mobilyaların ise konteyner iç mekân ölçülerine uyum sağlayamadığı ve mekânda sıkışıklık yarattığı gözlemlenmiştir. Bu durum, mekânsal verimliliği düşürmekte ve kullanıcı memnuniyetini olumsuz etkilemektedir.



Şekil 2.Nurdağı konteynır kent(AFAD,2023)

Afet Sonrası Geçici Yaşam Alanında Mobilyanın Yeri

Sınırlı hacimlere sahip geçici yaşam mekânlarında mobilya, mekânın kullanım biçimini belirleyen temel iç mekân elemanıdır. Mobilya yerleşimi, mekânın çok amaçlı kullanımına olanak tanıyarak yaşam kalitesini doğrudan etkilemektedir. Fonksiyonel, modüler ve taşınabilir mobilyalar; afet sonrası yeniden rutin oluşturma, kişisel alan tanımlama ve aile içi etkileşimi destekleme açısından kritik bir role sahiptir. Bu nedenle mobilya, mekânın fiziksel sınırlarını belirleyen bir unsur olmanın ötesinde, yaşamın sürekliliğini şekillendiren bir araç olarak değerlendirilmektedir.

Afet sonrası geçici barınma alanlarında kullanılan standart ve sabit mobilyalar, çoğu zaman kullanıcıların değişen ihtiyaçlarına yanıt verememekte ve mekânın dönüşebilir kullanım potansiyelini sınırlandırmaktadır. Bu durum, özellikle konteyner yaşam birimlerinde mekânsal verimliliğin azalmasına ve kullanıcı memnuniyetinin düşmesine neden olmaktadır.

Bu çerçevede, afet sonrası geçici yaşam alanlarında mobilyanın esnek, dönüştürülebilir ve kullanıcı tarafından yeniden düzenlenebilir olması, mekânın sınırlı fiziksel koşulları içinde işlevsel sürekliliğin sağlanması açısından kritik bir gereklilik olarak öne çıkmaktadır.



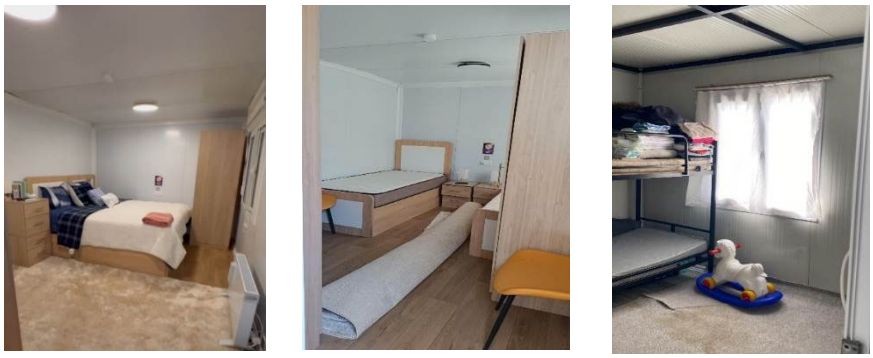
Şekil 3.Konteynırkent iç mekan görselleri(Yazar tarafından çekilmiştir.)

Afet Sonrası Geçici Yaşam Alanında Mobilya Tasarımında Dikkate Alınması Gereken Kriterler

Afet sonrası geçici yaşam alanlarında kullanılan mobilyaların tasarımında belirlenen kriterler, saha gözlemleri ve mevcut konteyner iç mekân düzenlerinin değerlendirilmesi sonucunda ortaya çıkmıştır. Konteyner iç mekânlarında sınırlı hacim koşulları, mobilyaların ergonomi ve insan ölçeğiyle uyumlu olmasını zorunlu kılarken; mekânın farklı işlevlere uyarlanabilmesi gereksinimi çok işlevlilik ve modülerlik kriterlerini ön plana çıkarmaktadır.

Şekil 1–3'te yer alan konteyner iç mekân örneklerinde, sabit ve tek işlevli mobilyaların mekânsal sıkışıklık yarattığı, depolama olanaklarını sınırladığı ve kullanıcıların mekânı dönüştürme imkânlarını kısıtladığı görülmektedir. Bu durum, mobilyaların hafif, sökülüp takılabilir, katlanabilir ve depolanabilir özelliklere sahip olmasını, geçici yaşam alanlarında esnek kullanım açısından temel bir gereklilik hâline getirmektedir.

Ayrıca boyut küçültme ya da büyütme imkânı sunan modüler sistemler, konteyner iç mekânlarının farklı zamanlarda yatma, oturma ve depolama gibi işlevler arasında dönüşümünü mümkün kılmaktadır. Bu bağlamda söz konusu tasarım kriterleri, afet sonrası geçici yaşam alanlarında mekânsal dönüşümün sağlanmasında belirleyici araçlar olarak değerlendirilmektedir



Şekil 4.Konteynırkent iç mekan görselleri(Yazar tarafından çekilmiştir.)

Afet Sonrası Geçici Yaşam Alanında Kullanıcı İhtiyaçları ve Esneklik

Afet sonrası geçici yaşam alanlarında kullanıcı ihtiyaçları; fiziksel, psikolojik ve sosyolojik boyutlarda ele alınmalıdır. Fiziksel gereksinimler; uyku, oturma, yeme-içme ve depolama gibi temel yaşamsal işlevleri kapsarken, psikolojik gereksinimler mahremiyet, güvenlik ve aidiyet hissi ile ilişkilidir. Sosyolojik gereksinimler ise aile bireyleri arasındaki etkileşimin sürdürülmesi ve toplumsal ilişkilerin desteklenmesi bağlamında önem kazanmaktadır.

Bu bağlamda esneklik kavramı, mobilyanın kullanıcının ihtiyaçlarına göre yeniden konumlandırılabilmesi, birden fazla işlev üstlenebilmesi ve mekâna göre ölçeklenebilmesi anlamına gelmektedir. Kısıtlı hacimlere sahip geçici konutlarda, tek bir mekân içerisinde birden fazla eylemin gerçekleşmesi kaçınılmazdır. Bu nedenle alt alan oluşturma, mekânın dönüşerek farklı eylemlere olanak tanıması ve kot veya kat kullanımı ile alan tanımlama gibi yaklaşımlar, iç mekân esnekliğini artıran başlıca stratejiler arasında yer almaktadır.

Uluslararası ölçekte afet sonrası geçici barınma çözümleri incelendiğinde, farklı coğrafyalarda geliştirilen prefabrik ve modüler konut uygulamalarının, esnek iç mekân organizasyonu ve kullanıcı odaklı yaklaşımlar üzerinden benzer tasarım ilkelerine dayandığı görülmektedir. Bu örnekler, afet sonrası geçici yaşam alanlarında modülerlik ve dönüşebilirliğin evrensel bir gereklilik olduğunu ortaya koymaktadır.

Yukarıda ele alınan kuramsal değerlendirmeler, saha gözlemleri ve kullanıcı görüşmeleri doğrultusunda; 6 Şubat 2023 depremleri sonrasında Türkiye genelinde kurulan konteyner yerleşimlerinde kullanılan mevcut iç mekân ve mobilya düzenlerinin uzun süreli kullanım açısından yetersiz kaldığı görülmektedir.

Standart tipolojiler üzerinden geliştirilen bu düzenlemelerde, kullanıcıların kişisel alan oluşturma, mekânı dönüştürme ve çok işlevli kullanım gereksinimlerine yeterince yanıt verilememektedir.

Bu durum, afet sonrası geçici yaşam alanları için kullanıcı ihtiyaçlarına uyarlanabilir, esnek ve modüler bir mobilya modelinin geliştirilmesini gerekli kılmaktadır. Bu bölümde, söz konusu gereksinimler doğrultusunda geliştirilen modüler mobilya sistemi önerisi sunulmaktadır.



Şekil 5.Konteynırkent iç mekan görselleri(Yazar tarafından çekilmiştir.)

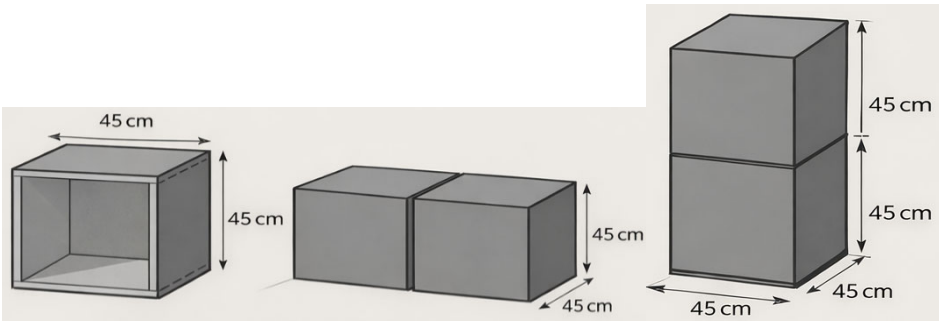
Modüler Mobilya Tasarımı İçin Öneri Model

Bu çalışma kapsamında geliştirilen modüler mobilya önerisi, afet sonrası geçici yaşam alanlarında karşılaşılan mekânsal yetersizlikler ve kullanıcı gereksinimleri doğrultusunda kurgulanmıştır. Öneri model, sınırlı hacim koşullarında mekânsal verimliliği artırmayı, kullanıcıya mekân üzerinde söz hakkı tanımayı ve iç mekânın farklı kullanım senaryolarına uyarlanabilmesini hedeflemektedir. Tasarım yaklaşımı; modülerlik, esneklik, taşınabilirlik ve sürdürülebilirlik ilkeleri üzerine temellendirilmiştir.

Tasarım Yaklaşımı ve Modüler Sistem Kurgusu

Önerilen mobilya sistemi, 45 × 45 cm ölçülerinde standart modüllerden oluşmaktadır. Bu ölçü, hem ergonomik kullanım hem de konteyner iç mekân ölçüleriyle uyumlu olacak şekilde belirlenmiştir. Modüller, yan yana veya üst üste getirilerek farklı işlevleri karşılayabilecek biçimde tasarlanmıştır. Bu sayede tekil modüller; oturma birimi, yatma elemanı, depolama ünitesi ve yeme–içme yüzeyi gibi farklı donatılara dönüşebilmektedir.

Modüler sistemin temel kurgusu, modüllerin kullanıcı tarafından kolaylıkla yeniden konumlandırılabilmesine ve farklı kombinasyonlar oluşturulabilmesine olanak tanımaktadır. Sabit yerleşim anlayışının aksine, bu yaklaşım mekânın gün içerisindeki değişen kullanım ihtiyaçlarına cevap verebilecek dönüşebilir bir iç mekân organizasyonu sunmaktadır.

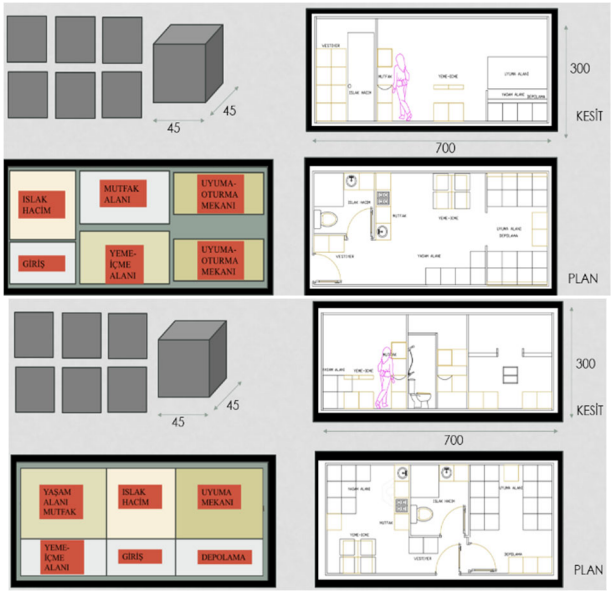


Şekil 6.Modül önerisi

Fonksiyonel Senaryolar ve Mekânsal Dönüşüm

Önerilen modüler mobilya sistemi, konteyner yaşam alanında farklı zaman dilimlerinde ortaya çıkan kullanım senaryolarına göre yeniden düzenlenebilmektedir. Gündüz saatlerinde oturma ve yeme–içme işlevleri ön plana çıkarken, gece saatlerinde aynı modüller yatma alanına dönüşebilmektedir. Bu dönüşüm, ek bir donatıya ihtiyaç duyulmadan, mevcut modüllerin yeniden kurgulanmasıyla sağlanmaktadır.

Depolama işlevi, modüllerin iç hacimlerinin değerlendirilmesiyle çözümlenmiş; böylece sınırlı alanda dağınıklığın önüne geçilmesi hedeflenmiştir. Ayrıca modüllerin üst üste kullanımı ile düşeyde alan kazanımı sağlanarak konteyner iç mekânında daha etkin bir alan kullanımı amaçlanmıştır.



Şekil 7.Modülerle tasarlanmış konteynır plan alternatifleri

Kullanıcı Odaklılık ve Esneklik

Model önerisinin temel bileşenlerinden biri kullanıcı odaklılıktır. Mobilya sistemi, farklı aile yapıları, yaş grupları ve bireysel ihtiyaçlara göre yeniden biçimlenebilecek esnek bir yapıya sahiptir. Kullanıcının mekâna müdahale edebilmesi, kendi yaşam düzenini oluşturabilmesi ve mekânla bağ kurabilmesi, önerilen sistemin önemli kazanımları arasında yer almaktadır.

Bu bağlamda modüler mobilya, yalnızca bir donatı elemanı değil; kullanıcının gündelik yaşamını organize edebileceği bir araç olarak ele alınmaktadır. Esnek kullanım imkânı, kullanıcıların mekânı kişiselleştirmesine ve mahremiyet algısını güçlendirmesine katkı sağlamaktadır.

Sürdürülebilirlik ve Uygulanabilirlik

Önerilen modüler mobilya sistemi, sürdürülebilirlik ilkeleri doğrultusunda hafif, dayanıklı ve geri dönüştürülebilir malzemelerle üretilmeye uygun şekilde tasarlanmıştır. Standart ölçülerde modüllerden oluşması, seri üretim ve lojistik süreçlerinde kolaylık sağlamaktadır. Ayrıca modüllerin sökülüp takılabilir yapısı, farklı afet senaryolarında veya farklı yerleşim alanlarında yeniden kullanılabilmesine olanak tanımaktadır.

Bu özellikler, önerilen sistemin yalnızca mekânsal değil; ekonomik ve çevresel açıdan da avantajlar sunduğunu göstermektedir. Modüler yapı, afet sonrası geçici yaşam alanlarında hızlı uygulanabilir ve uzun vadede dönüştürülebilir bir iç mekân çözümü olarak değerlendirilmektedir.

Sonuç

Bu çalışma, afet sonrası geçici yaşam alanı olarak kullanılan konteyner yerleşimlerinde iç mekân ve mobilya düzenlemelerinin kullanıcı deneyimi üzerindeki belirleyici etkisini ortaya koymuştur.

Gaziantep ili Nurdağı ve İslahiye ilçelerinde gerçekleştirilen saha gözlemleri ve kullanıcı görüşmeleri, mevcut standart mobilya çözümlerinin sınırlı mekân koşullarında mekânsal verimlilik, mahremiyet ve çok işlevlilik açısından yetersiz kaldığını göstermiştir. Elde edilen bulgular, geçici barınma mekânlarının yalnızca fiziksel barınma ihtiyacını karşılayan birimler olarak ele alınmasının, uzun süreli kullanımda yaşam kalitesini olumsuz etkilediğini ortaya koymaktadır.

Bu doğrultuda geliştirilen modüler mobilya öneri modeli, kullanıcıların fiziksel, psikolojik ve sosyolojik gereksinimlerini bütüncül bir yaklaşımla ele alan alternatif bir iç mekân çözümü sunmaktadır. 45 × 45 cm ölçülerindeki modüllere dayanan sistem; yatma, oturma, yeme–içme ve depolama işlevlerini tek bir modül ailesi üzerinden karşılayarak mekânın farklı kullanım senaryolarına uyarlanabilmesine olanak tanımaktadır. Bu özellik, konteyner iç mekânında dönüşebilir kullanım imkânı sağlayarak mekânsal verimliliği artırmaktadır.

Önerilen model, kullanıcıya mekâna müdahale etme ve kişisel yaşam düzenini oluşturma imkânı tanıması açısından önem taşımaktadır. Mobilyanın esnek ve yeniden kurgulanabilir bir unsur olarak ele alınması, afet sonrası yaşanan evsizlik ve güvensizlik hissinin azaltılmasına katkı sağlayabilecek bir tasarım yaklaşımı sunmaktadır. Aynı zamanda modüler sistemin sürdürülebilir malzemelerle üretime uygun olması, seri üretim ve lojistik süreçlerinde maliyet etkinliği sağlaması bakımından uygulanabilir bir çözüm ortaya koymaktadır.

Kaynakça

AFAD. (2023). 06 Şubat 2023 Kahramanmaraş (Pazarcık ve Elbistan) depremleri saha çalışmaları ön değerlendirme raporu. T.C. İçişleri Bakanlığı Afet ve Acil Durum Yönetimi Başkanlığı.

AFAD. (2025). Türkiye'de afet sonrası geçici barınma alanları değerlendirme raporu. T.C. İçişleri Bakanlığı Afet ve Acil Durum Yönetimi Başkanlığı.

Davidson, C. H., Johnson, C., Lizarralde, G., Dikmen, N., & Sliwinski, A. (2007). Truths and myths about community participation in post-disaster housing projects. Habitat International, 31(1), 100–115. https://doi.org/10.1016/j.habitatint.2006.08.003

Erturan, G., & Eren, Ö. (2019). Afet sonrası geçici barınma alanlarında mekânsal kalite ve kullanıcı memnuniyeti üzerine bir değerlendirme. Megaron, 14(3), 425–438. https://doi.org/10.14744/megaron.2019.XXXX

Güleç, M. (2012). Afet sonrası geçici barınma mekânlarında iç mekân tasarım kriterlerinin belirlenmesi (Yüksek lisans tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.

IFRC. (2013). Post-disaster shelter: Ten designs. International Federation of Red Cross and Red Crescent Societies.

Johnson, C. (2007). Strategic planning for post-disaster temporary housing. Disasters, 31(4), 435–458. https://doi.org/10.1111/j.1467-7717.2007.01020.x

Lizarralde, G., & Massyn, M. (2008). Unexpected negative outcomes of community participation in post-disaster housing projects. Habitat International, 32(1), 1–14. https://doi.org/10.1016/j.habitatint.2007.06.002

Özdemir, İ. (2021). Afet sonrası geçici barınma alanlarında kullanıcı odaklı iç mekân tasarımı yaklaşımları (Doktora tezi). Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.

UNHCR. (2014). Shelter design catalogue. United Nations High Commissioner for Refuge



Cultural Heritage and Conservation Methods

Yeniden Kullan, Yeniden Yaşat: Japonya'da Eğitim Yapılarının Sürdürülebilir İçmimari Dönüşümü

Reuse, Revitalize: Sustainable Interior Architectural Transformation Of Educational Buildings in Japan

Z. G. YENAL [1], C. M. HERSEK [2] [1] Başkent Üniversitesi, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı

Özet: *Günümüzde hızlı kentleşme, nüfus değişimi ve sürdürülebilirlik odaklı politikalar, mevcut yapı stoğunun yeniden değerlendirilmesini gerekli kılmaktadır. Özellikle işlevini yitirmiş kamusal eğitim yapılarının yeni kullanımlarla yaşatılarak kentsel ve toplumsal belleğe yeniden kazandırılması, mimari kimliğin sürekliliği açısından önem taşır. Yeniden işlevlendirme, yalnızca fiziksel dönüşüm değil; aynı zamanda kültürel bellek, mekânsal hafıza ve toplumsal aidiyetin korunmasıyla ilişkili çok katmanlı bir süreçtir. Kullanıcı deneyimini güçlendiren, kimlikli mekân üretimine yönelik tasarım kararları ön plana çıkmaktadır. Bu çalışmada Japonya'da yer alan ve özgün işlevi okul olan iki yapının—The Hotel Seiryu Kyoto Kiyomizu (Kyoto) ve Yamabikoso (Shizuoka)—konaklama yapısına dönüştürülme süreçleri incelenmektedir. Araştırma; mimari dönüşüm, kültürel süreklilik, mevzuatla uyum ve toplumsal katkı olmak üzere belirlenen dört temel kriter doğrultusunda karşılaştırmalı olarak yürütülmüştür. Çalışmada nitel araştırma yaklaşımı benimsenmiş; literatür taraması, koruma mevzuatı analizi, yapı dokümantasyonu ve proje belgeleri üzerinden değerlendirmeler yapılmıştır. Bulgular, her iki yapının da mekânsal özgünlüğünü koruyarak geleneksel Japon mimarisine özgü tasarım ilkelerini çağdaş konaklama işlevine başarıyla entegre ettiğini göstermektedir. Böylece yapılar hem yeni yaşama uyum sağlayan hem de geçmişle bağını sürdüren özgün mekânlar sunmaktadır. Sonuç olarak, Japonya'nın yeniden işlevlendirme politikalarının kültürel sürdürülebilirlik, kullanıcı belleği ve teknik gereklilikler arasında dengeli bir yaklaşım sunduğu; bu yönüyle Türkiye'deki dönüşüm uygulamaları için yol gösterici nitelik taşıdığı değerlendirilmektedir.*

Anahtar Kelimeler: *Yeniden işlevlendirme, mimari koruma, sürdürülebilirlik, okul yapıları, Japonya örneği*

Abstract: *Rapid urbanization, demographic change, and sustainability-oriented policies necessitate the adaptive reuse of existing building stock. Revitalizing former public educational buildings with new functions and reintegrating them into urban and social memory is significant for maintaining architectural identity and cultural continuity. Adaptive reuse is not only a physical transformation, but also a multi-layered approach involving the preservation of cultural memory, spatial continuity, and collective identity. Therefore, design strategies that strengthen user experience and meaningful place-making become increasingly important today. This study examines the transformation of two former school buildings in Japan—The Hotel Seiryu Kyoto Kiyomizu (Kyoto) and Yamabikoso (Shizuoka)—into accommodation facilities. The evaluation is conducted through four key criteria: architectural transformation, cultural continuity, regulatory compliance, and social contribution. A qualitative research methodology is adopted, including literature review, preservation regulation analysis, architectural documentation, and project evaluation. The findings indicate that both buildings maintain spatial authenticity while integratitraditionalJapanesearchitectural principles into contemporary hospitality functions, creating spaces that adapt to modern life while preserving a connection to the past. In conclusion, Japan's adaptive reuse practices present a balanced approach between cultural sustainability, user memory, and technical requirements, offering a valuable reference for similar transformation projects in Türkiye*

Keywords: *Adaptive Reuse; Architectural Conservation; Sustainability; Educational Buildings; Japan as a Case Study*

Corresponding author: 1 Zeynep Gökaydın Yenal | Başkent University | yenalzeynep@gmail.com 2 Can Mehmet Hersek | Başkent University

Giriş

Kentsel dönüşüm, toplumsal değişim ve sürdürülebilirlik kaygıları, mevcut yapı stokunun yeniden değerlendirilmesini zorunlu kılmaktadır. Tarihî yapıların yeniden işlevlendirilmesi, kültürel süreklilik, kimlik ve toplumsal bellek gibi değerleri koruyarak çağdaş yaşama uyarlama açısından önem taşır. 1964 tarihli Venedik Tüzüğü, özgün niteliklerin korunarak yapıların yeni işlevlerle yaşatılmasını temel ilke olarak sunmakta; fiziksel, tarihsel ve mekânsal değerlerin birlikte ele alınmasını gerektirmektedir (ICOMOS, 1964; Gür, 2001). Yeniden işlevlendirme, âtıl yapıların çevresel ve ekonomik sürdürülebilirliği desteklemesinin yanı sıra sosyokültürel katkılar sağlamaktadır (Plevoets & Van Cleempoel, 2011; Armstrong, 2023). Bu süreçte yalnızca yapı kabuğunun değil; mekâna özgü kültürel anlamların korunması da önem taşır (Köksal, 2012).

Japonya'da yeniden işlevlendirme, yapıyı kültürel bir varlık olarak değerlendiren kapsamlı bir yaklaşımla ele alınmaktadır. 1950 tarihli Cultural Properties Protection Law, geleneksel yapıların korunmasını ve yerel belleğin sürdürülmesini teşvik eder (Agency for Cultural Affairs, 2020). Ahşap strüktürün korunması ve doğal malzeme kullanımı bu yaklaşımın temel tasarım ilkeleridir. Locher (2012), mimarinin sessiz tarih ve kültürel belleğin taşıyıcısı olduğunu vurgularken (s. 44), Kawano (2005) Japonya'da okul dönüşümlerinde sosyal işlevin devamlılığının belirleyici olduğunu ifade etmektedir.

Bu çalışma, Japonya'da okuldan otele dönüştürülen iki yapının—The Hotel Seiryu Kyoto Kiyomizu ve Yamabikoso (Shizuoka)—koruma mevzuatları ve mimari tasarım kararlarıyla kültürel süreklilik ilişkisini incelemektedir. Yapılar; belge yeterliliği, coğrafi çeşitlilik ve mekânsal uyarlama düzeyleri dikkate alınarak seçilmiştir. Her iki dönüşümde de fiziksel özgünlük sürdürülmüş; yüksek tavanlı sınıf hacimlerinin oda tipolojilerine dönüşmesi ve tatami kullanımının devamı gibi kültürel referanslar korunmuştur.

Araştırma, mimari doku, işlevsel uyarlama, kültürel devamlılık ve kullanıcı deneyimi başlıkları altında yürütülen belge taraması ve karşılaştırmalı analiz yöntemlerine dayanmaktadır; bulgular tablolarla desteklenmiştir.

Japonya'nın Mimari Kültürü ve Yeniden İşlevlendirme Yaklaşımları

Japon mimarlığı, tarihsel süreç boyunca sosyo-kültürel kodlarla biçimlenmiş; Edo dönemindeki ahşap yapı geleneği mekân kullanımını ve aile yaşamını şekillendirmiştir. Meiji Restorasyonu sonrası Batılılaşma eğilimlerine rağmen geleneksel mimari, deprem riskine bağlı olarak hafif ve esnek strüktürlerle uyumlu biçimde sürdürülebilmiştir (Locher, 2012; Cabeza-Lainez, 2013). Doğa, mekânın tamamlayıcısı olarak ele alınmış; manzara ve iklim ilişkisi tasarımın belirleyici unsuru olmuştur.

Japon yaşam kültüründeki sadelik ilkesi, wabi-sabi estetiğiyle yalın fakat anlamlı mekânsal detaylar yaratır (Kawano, 2005). Tatami, shoji ve fusuma gibi modüler ve esnek elemanlar; sakin, dönüşebilir ve kullanıcı kontrollü mekânlar üretirken (Young & Young, 2012; Cornell, 1997), tokonoma ve engawa gibi öğeler sosyal düzeni ve iç-dış geçirgenliğini destekleyen kültürel göstergeler olarak değerlendirilir. Bu unsurlar, yeniden işlevlendirme uygulamalarında yalnızca yapısal değil, kültürel kimliğin korunması açısından da kritik önem taşır.

Kentsel dönüşüm ve çevresel kaygılar doğrultusunda, kullanım dışı kalan yapıların kültürel sürekliliği gözeterek yeniden işlevlendirilmesi önem kazanmıştır (Plevoets & Van Cleempoel, 2011). Venedik Tüzüğü (1964), tarihî yapıların özgün nitelikleri ve bağlamıyla korunarak çağdaş kullanımlarla yaşatılmasını ilke edinmiştir (ICOMOS, 1964). Japonya ise bu ilkeleri 1950 tarihli Cultural Properties Protection Law ile konut ve eğitim yapıları dâhil gündelik yaşamın parçası olan yapılara da uygulamış; merkezi-yerel yönetim iş birliğiyle sürdürülebilir ve katılımcı bir koruma modeli geliştirmiştir (Agency for Cultural Affairs, 2018). Böylece yeniden işlevlendirme, yalnızca fiziksel bir müdahale değil; toplumsal bellek, kültürel kimlik ve yer duygusunu geleceğe aktarabilen bir strateji hâline gelmiştir.

Tablo 1.Japonya'da Koruma Mevzuatları

Kategori	Kısa Açıklama	Örnek
Yasal Çerçeve	Cultural Properties Protection Law (1950)	Kültürel mirasın ulusal korunması
Koruma Kategorileri	Milli Hazine, Önemli ve Tescilli Kültürel Varlık	Kinkaku-ji; geleneksel konutlar
Geleneksel Yapı Grupları	Tarihi dokuların toplu korunması	Gion, Kyoto
Katılımcı Koruma	Yerel yönetim ve toplum iş birliği	Kasaba düzeyinde uygulamalar
Yeniden İşlevlendirme	Kullanım dışı yapıların yeni işlev kazanması	Okuldan otele dönüşüm

Japonya'da yeniden işlevlendirme mevzuatı, yapısal güvenlik, sürdürülebilirlik ve kültürel mirasın korunmasını bütüncül bir yaklaşımla ele almaktadır. 1950 tarihli Cultural Properties Protection Law temel düzenleme olup, son yıllardaki teknik ve sosyal düzenlemelerle mevcut yapı stokunun dönüşümüne yönelik kapsamlı stratejiler geliştirilmiştir. Bu bölümde, söz konusu mevzuatların yeniden işlevlendirme sürecine katkıları özetlenmektedir.

1950 tarihli Cultural Properties Protection Law, kültürel miras niteliği taşıyan yapıların korunmasını ve yeniden işlevlendirilmesini desteklemektedir. Building Standard Law (2025), deprem ve enerji verimliliği standartlarıyla yıkım yerine güçlendirmeyi teşvik eder. Barrier-Free Act, konaklama işlevine dönüşen yapılarda erişilebilirliği "zorunlu kılar. Construction Material Recycling Law (2000), dönüşümü çevresel açıdan sürdürülebilir bir seçenek hâline getirir. City Planning Law (1968), uygun imar bölgelerinde yeniden kullanım projelerine öncelik tanır. Kat Mülkiyeti Yenileme Yasası (2002) ise dönüşüm süreçlerinde şeffaflık ve hukuki düzen sağlar. Bu mevzuatlar, Japonya'da yeniden işlevlendirme uygulamalarının yapısal dönüşümün ötesine geçerek çevresel, kültürel ve toplumsal sürdürülebilirliği birlikte gözettiğini göstermektedir. Özellikle terk edilmiş okul binalarının turistik kullanıma kazandırılması, mekânsal dönüşümle birlikte sosyal ve ekonomik canlılık da sağlamaktadır.

Japon Geleneksel Mimari Yaklaşımlar- Güncel Mevzuatlar ve Okul Yapılarının Yeniden İşlevlendirilmesi

Japonya'nın geleneksel mimarisi doğayla uyum, esneklik ve yalınlık üzerine kuruludur. Tatami modülü, engawa gibi geçiş alanları ve doğal malzeme kullanımı bu yaklaşımın temelini oluşturur. Ancak çağdaş mevzuatlar; deprem güvenliği, yangın, erişilebilirlik ve enerji verimliliği gibi teknik gerekliliklerle bu ilkelerin uygulanmasını sınırlayabilmektedir. Bu nedenle yeniden işlevlendirme projelerinde kültürel süreklilik ile teknik zorunlulukların dengelenmesi önem taşır.

Bu bağlamda, kullanım dışı okul binalarının konaklama işlevine dönüştürülmesi; kültürel bellek, kimlik ve sürdürülebilir yapı politikalarını destekleyen önemli bir yaklaşımdır (Nishimura, 2018). Cultural Properties Protection Law (1950), Venedik Tüzüğü ilkeleriyle uyumlu biçimde bu süreci teşvik etmekte; dönüşümün döngüsel ekonomi hedefleriyle örtüşmesi ise çevresel fayda sağlamaktadır (ICOMOS, 1964; Fujii & Tanaka, 2021). Böylece kullanıcı belleğini güçlendiren kimlikli mekânlar üretilebilmektedir (Ito, 2019).

The Hotel Seiryu Kyoto Kiyomizu (Kyoto) Mimari Dönüşüm

1933 yılında ilkokul olarak inşa edilen yapı, 2020'de otele dönüştürülürken taşıyıcı sistem, cephe karakteri ve mekânsal organizasyon korunmuştur. Taş cephe, yüksek tavanlı sınıf hacimleri ve geniş koridorlar olduğu gibi bırakılmış; çağdaş eklentiler geri planda konumlandırılarak tarihî siluet ile uyum sağlanmıştır (Şekil 1. a,b,c,d,e,f,g,h,ı).



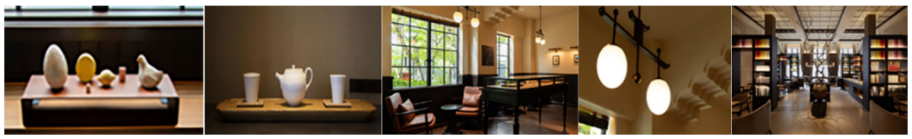
Şekil 1 (a) (b) (c) (d)



. (e) (f) (g) (h) (ı)

Kültürel Süreklilik

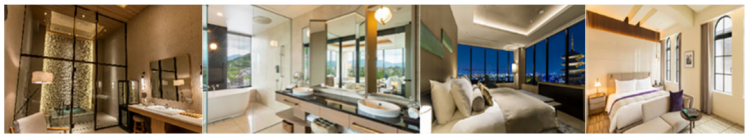
İç mekânda sınıf düzeninden kalan kapılar, panolar ve kitaplık öğeleri korunmuş; mekânsal hafıza desteklenmiştir. Japon kültürüne özgü yalınlık, doğal malzeme ve ışık geçirgenliği ilkeleri; tatami modülü, nötr renk paleti ve minimal mobilya tercihleriyle yeniden yorumlanmıştır (Şekil 2. j,k,l,m,n).



Şekil 2. (j) (k) (l) (m) (n)

Teknik Gereklilikler ve Mevzuat Uyumu

Banyo, iklimlendirme ve aydınlatma sistemleri güncellenerek, mevcut strüktüre uyumlu şekilde erişilebilirlik ve güvenlik standartları sağlanmıştır. Çağdaş çözümler ile özgün detaylar arasında ayırt edilebilir fakat bütüncül bir ilişki kurulmuştur (Şekil 3.a,b,c,d).



Şekil 3. (a) (b) (c) (d)

Kullanıcı Deneyimi ve Toplumsal Katkı

Tarihî kimliğin korunması sayesinde kullanıcılar, yapının geçmiş işleviyle ilişkili deneyimler yaşayabilmekte; sosyal alanların yeniden programlanmasıyla yapı kent ölçeğinde bir kültürel odak hâline gelmiştir.

Değerlendirme

Seiryu Kyoto Kiyomizu, geleneksel–çağdaş bileşimi başarıyla dengelerken; mimari özgünlük, mevzuata uyum ve kültürel süreklilik kriterlerini güçlü biçimde karşılayan örnek bir dönüşüm uygulaması olarak değerlendirilebilir.

Yamabiko-so – Osori İlkokulu (Shizuoka)

Mimari Dönüşüm

Shizuoka Eyaleti'nde Fuji Dağı eteklerinde yer alan Osori İlkokulu, 1892 yılında inşa edilmiş ve öğrenci sayısının azalması nedeniyle 1973'te kapanmıştır. Yapı, 1976'da geleneksel bir ryokan (kaplıca oteli) olarak yeniden işlevlendirilmiştir. Bu dönüşüm, yapının kırsal konumunu avantaja dönüştürmüş; doğa ile bütünleşen bir turizm potansiyeli oluşturmuştur (Şekil 4. a,b,c,d).

Dış mekân uyarlamaları, özgün mimari kimliği korumaya odaklanmıştır. Ahşap cephe panelleri, taş temeller ve eğimli çatı örtüsü orijinal biçimiyle korunmuş; büyük ölçekli bir ek ya da biçimsel müdahale yapılmamıştır. Böylece kırsal Japon mimarisinin sade estetik karakteri sürdürülebilmiştir.



Şekil 4. (a) (b) (c) (d)

Kültürel Sürelilik

İç mekân dönüşümünde, sınıflar tatami döşemeli konaklama odalarına dönüştürülmüş; shoji paneller, alçak oturma düzeni, futon yataklar ve doğal ahşap yüzeylerle geleneksel Japon yaşam pratikleri korunmuştur (Şekil 5.a, b,c,d,e). Tavan kirişleri, pano yüzeyleri ve nostaljik dekoratif öğelerin kullanımı mekânsal hafızayı güçlendirmiştir.



Şekil 5. (a) (b) (c) (d) (e)

Teknik Gereklilikler ve Mevzuat Uyumu

Konfor sistemlerinin uyarlanması, yapının özgün karakteriyle dengelenmiştir. Duş ve tuvalet gibi donatılar ortak alanlara alınmış; böylece hem tarihî plan şeması korunmuş hem de Japon kaplıca kültürünün deneyimsel yönü ön plana çıkarılmıştır. Doğal kaplıca kaynağının kullanıldığı ortak onsen alanı, yapının yerle kurduğu ilişkiyi pekiştirmektedir.

Tasarım yaklaşımı, Japon iç mekân kültürüne özgü yalınlık, doğal malzeme ve doğa ile bütünleşme ilkelerini sürdürürken, yapıyı salt barınma işlevinin ötesine taşıyarak kültürel deneyim alanına dönüştürmüştür. Yamabiko-so bu yönüyle, kırsal bağlamda kültürel sürdürülebilirlik ve hafıza odaklı yeniden işlevlendirme açısından güçlü bir örnek oluşturmaktadır.

Değerlendirme

Yamabikoso, kırsal bağlamda doğa ile bütünleşik bir konaklama deneyimi sunarken; ahşap strüktür, tatami odalar ve mekânsal hafızayı yaşatan iç detaylar sayesinde özgün kimliği koruyan, kültürel sürdürülebilirliği önceleyen nitelikli bir dönüşüm uygulaması olarak değerlendirilebilir.

Karşılaştırmalı Analiz

Bu bağlamda her iki yapının ortak özelliği, okul işleviyle inşa edilmiş olmalarına karşın yeniden işlevlendirme sürecinde fiziksel özgünlüklerini koruyarak kültürel belleğin sürekliliğini desteklemeleridir. The Hotel Seiryu Kyoto Kiyomizu'da sınıf mekânlarının yüksek tavanlı otel odalarına dönüştürülmesi; Yamabikoso'da ise geleneksel Japon konaklama kültürüne uygun tatami düzeninin sürdürülmesi, işlevsel uyarlamanın mimari kimlikle bütünleştirildiğini göstermektedir. Dış cephe siluetinin korunması ve iç mekânlarda çağdaş gerekliliklerle geleneksel öğelerin dengeli biçimde bütünleşmesi, her iki örnekte de yeniden kullanımın temkinli ve bağlamsal duyarlılıkla ele alındığını ortaya koymaktadır.

Kullanıcı profilleri ve mekânsal deneyim açısından farklılaşmalar söz konusudur: Seiryu, kentsel bağlamda lüks ve modern bir konaklama seçeneği sunarken; Yamabikoso, kırsal peyzajla bütünleşen ve yerel yaşam pratiklerini yaşatan bir deneyim üretmektedir. Özgün plan şemasının sürdürülmesi ve sınıf kapısı, kitaplık ya da tatami gibi öğelerin korunması, her iki projede de mekânın belleksel katmanını güçlendiren tasarım yaklaşımını desteklemektedir. Bu doğrultuda erişilebilirlik ve enerji verimliliği gibi çağdaş standartlar, özgünlük ilkesine müdahale etmeksizin yapıya entegre edilerek sürdürülebilirlik hedefleriyle uyum sağlanmıştır.

Tablo 2. Yeniden İşlevlendirilmiş Otel Yapısı Değerlendirme Kriterleri

Kriter	The Hotel Seiryu Kyoto Kiyomizu (Kyoto)	Yamabikoso – Osori İlkokulu (Shizuoka)
Eski / Yeni İşlev	İlkokul → Lüks süit otel	İlkokul → Geleneksel ryokan (kaplıca oteli)
Mekânsal Dönüşüm	Sınıflar süit odalara dönüştürülmüş; yüksek tavan ve koridor düzeni korunmuş	Sınıflar tatami döşemeli odalara dönüştürülmüş; doğayla bütünleşme korunmuş
Kültürel Koruma	Okul tabelası, pano, ahşap doğrama gibi özgün detaylar korunmuş	Shoji, tatami ve pano detaylarıyla geleneksel kimlik yaşatılmış
Malzeme / Estetik	Taş cephe korunmuş; cam-metal modern ekler geri planda tutulmuş	Ahşap cephe ve taşıyıcı sistem korunmuş; kırsal mimari sadeliği sürdürülmüş
Mevzuata Uyum	Erişilebilirlik, deprem ve yangın düzenlemeleri entegre	Doğal malzeme ve enerji verimliliği odaklı sürdürülebilirlik
Toplumsal Katkı	Kent merkezinde turizmi destekler; kültürel süreklilik sağlar	Kırsal kalkınmayı destek

Sonuç ve Değerlendirme

Japonya'daki yeniden işlevlendirme uygulamaları, geleneksel mekân değerleri ile çağdaş yapı standartlarının kesişiminde ortaya çıkan gerilimlerin yaratıcı tasarım çözümleriyle aşılabileceğini göstermektedir. Tatami, engawa ve shoji gibi unsurlar, ele alınan örneklerde hem korunmuş hem de çağdaş konforla uyumlu biçimde yeniden yorumlanmıştır. The Hotel Seiryu Kyoto Kiyomizu ve Yamabikoso örnekleri; özgün plan şemalarını sürdürmeleri, geleneksel malzemeleri yaşatmaları ve kullanıcı deneyimini merkeze almaları bakımından kültürel ve işlevsel sürekliliğe katkı sağlamaktadır. Bu yaklaşımlar, yalnızca fiziksel değil; toplumsal, kültürel ve çevresel sürdürülebilirliğe bütüncül bir destek sunmaktadır. Bu değerlendirme, çalışma kapsamında hazırlanan karşılaştırmalı analiz tablosu ile de desteklenmektedir (Bkz. Tablo 2).

Bu bağlamda Venedik Tüzüğü ilkelerinin Japonya'daki koruma mevzuatıyla birlikte değerlendirilmesi, mimari dönüşümün teknik olduğu kadar etik ve kültürel bir sorumluluk içerdiğini ortaya koymaktadır. Yerel katılım, doğal malzeme kullanımı, erişilebilirlik ve enerji verimliliği gibi çağdaş gerekliliklerin kültürel sürekliliği destekleyecek şekilde projelere entegre edilmesi, mekânların toplumsal hafızadaki karşılığını güçlendirmektedir. Böylece yapıların yalnızca bugüne değil, geleceğe de anlam taşıyan bir kültürel bağ kurması mümkün olmaktadır.

Bu perspektiften bakıldığında, Japonya'da okul yapılarının yeniden işlevlendirilmesine yönelik geliştirilen yaklaşımlar; Türkiye'de işlevini yitirmiş tarihî eğitim yapıları için de yol gösterici bir çerçeve sunmaktadır. İstanbul'daki **Kuleli Askerî Lisesi** gibi büyük ölçekli eğitim yapıları ya da **Pangaltı Mıhitaryan Okulu** gibi tarihsel kimliği güçlü eğitim kurumları, özgün mimari karakterlerini koruyarak kültür, araştırma, turizm ya da kamusal kullanım odaklı yeni işlevlerle değerlendirilebilir. Japonya'daki örneklerde dikkat çeken temel yaklaşım, dönüşüm süreçlerinde **mekânsal ve kültürel belleğin korunmasının öncelikli bir tasarım ilkesi olarak ele alınmasıdır.** Bu uygulamalarda yeni işlevler çoğu zaman

turizm ve konaklama gibi ekonomik getirisi olan alanlarla ilişkili olsa da, dönüşüm kararlarının yapının özgün karakterine rağmen değil, **yapının mimari ve kültürel özellikleriyle uyumlu biçimde** geliştirildiği görülmektedir. Bu nedenle ticari beklentilerin belirleyici değil, **kontrollü ve bağlama duyarlı bir çerçevede ele alınması**, tarihî yapıların kimliğini koruyan sürdürülebilir dönüşüm politikaları açısından önemli bir yaklaşım ortaya koymaktadır. Bu tür olumlu politika ve tasarım yaklaşımlarının geliştirilmesi, tarihî eğitim yapılarının yalnızca fiziksel olarak korunmasını değil; aynı zamanda **kent belleği, toplumsal aidiyet ve mekânsal süreklilik açısından yeniden anlam kazanmasını sağlayan önemli bir koruma stratejisi olarak ele alınmasını mümkün kılmaktadı**

Kaynakça

Agency for Cultural Affairs. (2018). Cultural properties protection system in Japan. Government of Japan. https://www.bunka.go.jp/english/policy/cultural_properties

Cabeza-Lainez, J. M. (2013). Lighting and architecture in Japan: From ancient times to the present day. Springer.

Cornell, L. (1997). Japanese architecture as a cultural system. Architectural Review, 202(1214), 45–55.

Fujii, H., & Tanaka, K. (2021). Sustainable transformation through adaptive reuse in Japan. Journal of Architecture and Environment, 18(2), 61–72.

ICOMOS. (1964). The Venice Charter: International charter for the conservation and restoration of monuments and sites.

Ito, T. (2019). Memory, identity and continuity in Japanese adaptive reuse projects. Asian Architecture Journal, 11(3), 115–124.

Kawano, K. (2005). Wabi-Sabi: The art of imperfection in Japanese design. Tokyo University Press.

Lifestyle Inquirer. (n.d.). Yamabikoso Ryokan: A transformation of Osori School. https://lifestyle.inquirer.net

Locher, M. (2012). Traditional Japanese architecture: An exploration of elements and forms. Tuttle.

Nishimura, Y. (2018). Architectural heritage and community memory in Japan. Heritage Studies Review, 10(4), 143–150.

Plevoets, B., & Van Cleempoel, K. (2011). Adaptive reuse as a strategy towards conservation of cultural heritage: A literature review. Journal of Cultural Heritage Management and Sustainable Development, 1(2), 99–114.

Saito, M. (2017). Reinterpreting cultural heritage in contemporary Japan. Built Heritage Journal, 5(1), 205–214.

Seiryu Kyoto. (n.d.). The Hotel Seiryu Kyoto Kiyomizu. https://www.seiryukyoto.com

SORANEWS24. (2017, June 28). Travelers can go back to school at cool Japanese hotel converted from rural schoolhouse. https://soranews24.com/2017/06/28/travelers-can-go-back-to-school-at-cool-japanese-hotel-converted-from-rural-schoolhouse/

Young, D., & Young, M. (2012). The art of Japanese architecture. Tuttle Publishing.

Yamada, H. (2020). Public memory and adaptive reuse in rural Japan. Journal of Urban Culture, 7(2), 87–96.

Eğitim Yapısından Sosyal Mekâna: Ortahisar Sıbyan Mektebinin Kafe Olarak Yeniden Kullanımının Değerlendirilmesi

A. DIRIK[1]
Kapadokya Üniversitesi, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı

Özet: *Tarihi çevrelerin korunarak yeniden işlevlendirilmesi, kültürel mirasın sürdürülebilirliği açısından önemli bir araştırma alanıdır. Türkiye bağlamında sıkça çalışılan bu konu, her yeni örnek üzerinden özgün değerlendirme ve yöntemsel katkı üretme potansiyeli taşımaktadır. Bu çalışma, Kapadokya Bölgesi'nde, Nevşehir ili Ortahisar beldesinde kentsel sit alanı içinde yer alan ve 1892 yılında Sıbyan Mektebi olarak inşa edilen yapının kitap-kafe işleviyle yeniden kullanım sürecini incelemektedir. Yapı tarihsel süreçte farklı işlevler üstlenmiş, belirli dönemlerde atıl kalmış ve 2023 yılında restore edilerek yeniden kamusal kullanıma kazandırılmıştır. Araştırma, nitel yöntem yaklaşımıyla ele alınmış mevcut durum çalışması kapsamında yerinde gözlem, fotografik belgelendirme, literatür ve arşiv incelemesi yoluyla veri toplanmıştır. Analiz sürecinde yapının fiziksel özellikleri, sosyo-kültürel etkileri ve ekonomik potansiyeli bütüncül bir değerlendirme ile ele alınmıştır. Çalışma, örnek üzerinden yeniden işlevlendirme sürecinin koruma ilkeleri, işlevsel uyum ve sürdürülebilirlik açısından değerlendirilmesine katkı sunmayı amaçlamaktadır.*

Anahtar Kelimeler: *Kapadokya Bölgesi, Tarihi ve Doğal Çevre, Eğitim Yapısı, Koruma ve Yeniden İşlevlendirme*

Abstract: *The adaptive reuse of historic environments is an important research field in terms of cultural heritage sustainability. Although this topic is frequently studied within the Turkish context, each new case study has the potential to generate original evaluations and methodological contributions. This study examines the adaptive reuse process of a building located within the urban conservation area of Ortahisar town in Nevşehir, Cappadocia Region, originally constructed in 1892 as a primary school (Sıbyan Mektebi) and later transformed into a book-café. Throughout its history, the building served various functions, remained inactive during certain periods, and was restored and reopened for public use in 2023. The research adopts a qualitative methodology and is structured as a case study. Data were collected through on-site observation, photographic documentation, literature review, and archival research. The analysis evaluates the building's physical characteristics, socio-cultural impacts, and economic potential within a holistic assessment framework. The study aims to contribute to the evaluation of the adaptive reuse process in terms of conservation principles, functional compatibility, and sustainability.*

Keywords: *Cappadocia Region, Historic and Natural Environment, Educational Building, Conservation and Adaptive Reuse*

Corresponding author: 1 Aytülü Dirik | Kapadokya University | aytulu.tercanli@kapadokya.edu.tr

Giriş

Ortak kültürel miras yapıları farklı uygarlıkların yaşam tarzlarını, sosyo-ekonomik yapılarını, kültürel özelliklerini yansıtmakta ve gelecek ile köprü kurmaktadır. Geçmişten günümüze aktarılan maddi ve manevi birikimin mekansal yansıması olan mimari miras tarihsel kentlerde fiziksel görünüm, yaşam değeri ve sembolik anlam düzeylerinde çevreye farklı katkılar sunmaktadır (Kuban, 2000). Kültürel mirasın korunmasında önemli bir yere sahip olan yeniden işlevlendirme, tarihi yapıların sosyo-kültürel ve ekonomik değerlerini korumayı ve gelecek kuşaklara aktarmayı hedefleyen çağdaş bir koruma müdahalesidir (Ahunbay, 2019). Bu kapsamda en doğru yaklaşımlardan birisi olan "kullanarak koruma" bağlamında kültürel miras yapılarının korunmasında öncelikli gereklilik, bu yapıların güncel yaşamla bütünleştirilmesidir. Bu süreçte yapıların çevresel konumları, mekan organizasyonları, fiziksel durumları ve hukuki çerçeveleri değerlendirilerek yeniden işlevlendirme yaklaşımları geliştirilmektedir (Tapan, 2007; Zeren, 2010).

Günümüzde geleneksel konutlar dışında kalan taşınmaz kültür varlıklarının çok azı özgün işlevlerini sürdürebilmektedir. Bu durum, evrensel ve ulusal değerlendirme ölçütleri kapsamında korunması gerekli kültür varlığı olarak tanımlanan yapıların, yeni ve çağdaş işlevlerle kullanılabilmesine yönelik düzenlemelerin geliştirilmesini zorunlu kılmaktadır. İşlevi tamamen dönüştürülen yapıların yeniden kullanımında ve çağdaş yaşantıya uyarlanan özgün fonksiyonların dönüştürülmesinde, tarihi yapıların yeni fonksiyonlarının ihtiyaç programları çerçevesinde müdahale edilmektedir (Zeren, 2010).

Bu kapsamda tarihi yapıların yeniden işlevlendirilmesinin mekansal, sosyo-kültürel ve ekonomik bakımdan incelenmesi ve mekanların kullanım potansiyellerinin tespit edilmesi önemli bir konudur. Bir kültürel miras öğesi olan Ortahisar Sıbyan Mektebi'nin farklı dönemler üzerinden geçirdiği değişim mekansal, sosyo-kültürel ve ekonomik özelliklerinin açılımları tespit edilecektir. Bu kapsamda yapının yeniden işlevlendirildiği 2023 yılındaki Kafe işlevi üzerinden yeni işlevi ile uyumunun belirlenmesi, mekansal özelliklerinin ve sosyo-kültürel ve ekonomik bağlamda yerleşime katkılarının değerlendirilmesi amaçlanmaktadır.

Kavramsal Çerçeve

Kelime anlamı olarak işlev: amaca uygunluk, işleyiş açısından belirli bir amaca yönelik eylem türünü veya bu amacın gerçekleştirilmesini sağlayan eylem biçimini tanımlamaktadır. İşlev ya da fonksiyon şeması ise ihtiyaç programı doğrultusunda proje aşamasından önce oluşturulan ve yapıyı oluşturan mekanların üstleneceği işlevler arasındaki ilişkileri gösteren planlama aracıdır (Hasol, 2017).

Zaman içinde değişen yaşam biçimleri ve buna bağlı olarak ortaya çıkan yeni gereksinimler, birçok tarihi yapının özgün işlevini yitirmesine neden olmaktadır. Bu bağlamda, kervansaray, tekke, manastır gibi geleneksel yapı türleri sadece özel durumlarda özgün işlevlerini sürdürebilmekte ve bu yapıların

farklı amaçlarla kullanılmaları zorunlu olmaktadır. Günümüzde de işlevsel geçerliliğini koruyan konut ve otel gibi yapılar ise, çağdaş yapıların sunduğu konfor ve teknik olanakları karşılayamadıkları için işlevsel açıdan yetersiz kalmaktadır ve gerekli iyileştirmeler yapılmadığında terk edilerek zamanla yok olmaktadır (Ahunbay, 2004).

Tarihi mirasın yeniden değerlendirilmesi ve korunması, ekonomik, sosyal ve politik boyutlarıyla ele alınan geçmişten beslenerek yeni kentsel dokuya anlam kazandıran bütüncül bir yaklaşımdır. Bu süreç, eski ile yeni arasında nesnel ve dengeli bir ilişki kuran bir köprü işlevi üstlenmelidir ve gerçekleştirilen yeniden değerlendirme çalışmaları ise tarihsel çevrenin bütüncül olarak yeniden yorumlanmasına katkı sağlamalıdır (Arabacıoğlu ve Aydemir, 2007). Eski işlevlerin geçerliliğini yitirmesi, arsa fiyatlarındaki artış ve yapıların strüktür ile konstrüksiyon bakımından ciddi maliyetler gerektiren müdahalelere ihtiyaç duyması, yeniden işlevlendirme yoluyla ekonomik kaynak yaratılmasını öne çıkan bir koruma yöntemi haline getirmiştir (Zeren, 2010).

Çevresel ve kültürel özellikleri kapsamında korunması öngörülen binaların yeniden kullanım süreçlerinde, yeni işlevin yapının dış görünümünü bozmayacak biçimde yapılması temel bir ilkedir. Yapıların ekonomik açıdan sürdürülebilir biçimde korunabilmesini sağlayan en etkili yöntemlerden biri olan yeniden kullanım sürecinde, iç mekan düzenlemelerinde görece daha esnek yaklaşımlar benimsenebilmektedir. Özellikle yangın, bakımsızlık gibi nedenlerle döşeme ve tavanlarını kaybetmiş, özgün tasarımlarına ilişkin yeterli belgenin bulunmadığı II. grup yapılarda, yeni bir iç düzenlemenin uygulanmasına izin verilebilmektedir. Buna karşılık, plan şeması ve iç mekân nitelikleri açısından yüksek tarihsel ve sanatsal değere sahip yapılarda ise tarihi mekan algısını ve anısını yaşatan düzenlemelerin tercih edilmesi daha uygun bir yaklaşımdır (Ahunbay, 2004). Yeni işlevlendirme kararları çoğu zaman kentsel çevre hedefleri doğrultusunda şekillenmektedir. Bu süreçte en temel sınır koşulu, yapının özgün dış boyutları olmuştur. Tarihi yapıların volümetrik özellikleri, tarihsel çevre karakterinin belirleyici bileşenlerinden birini oluşturmaktadır. İkinci önemli sınır koşulu ise yapının cepheleridir. Cepheler, tarihsel çevrenin bir diğer temel niteliğini tanımlamakla birlikte yapının herkes tarafından algılanabilen tarihsel bir belge bir işaret ve tarihsel sürekliliği sağlayan temel unsurları olmuştur (Kuban, 2000).

Uluslararası belge, tüzük ve farklı metinlerde konunun önemine dikkat çekilmiş ve tarihi yapıların yeniden işlevlendirilmesinde gözetilmesi gereken temel ölçütler açık biçimde tanımlanmıştır. Bu çerçevede kültürel mirasın korunması, yapıların taşıma kapasitesinin geçilmemesi, müdahalelerin çevresel, ekonomik ve toplumsal bağlamla uyumlu olması ve sürecin katılımcı yaklaşımlar doğrultusunda yürütülmesi öne çıkan temel ilkelerdendir. Tarihi yapıların özgün işlevini devam ettiremediği durumlarda özgün mimari değerlerini korumak şartıyla toplum yararına yeniden işlevlendirilmesi gerektiği vurgulanmaktadır. Tarihi binaların yok olma tehlikesinden kurtarılması için bir araç olan yeniden işlevlendirme Venedik Tüzüğünde;

"*Anıtların korunması her zaman onların herhangi bir yararlı toplumsal amaç için kullanmakla kolaylaştırabilir. Bunun için bu çeşit bir kulanım arzu edilir, fakat bu nedenle yapının planı ya da süslemeleri değiştirilmemelidir. Ancak bu sınırlar içinde yeni işlevin gerektirdiği değişiklikler tasarlanabilir ve buna izin verilebilir*" temel yaklaşımla ele alınmıştır (Venedik Tüzüğü Madde 5, 1964).

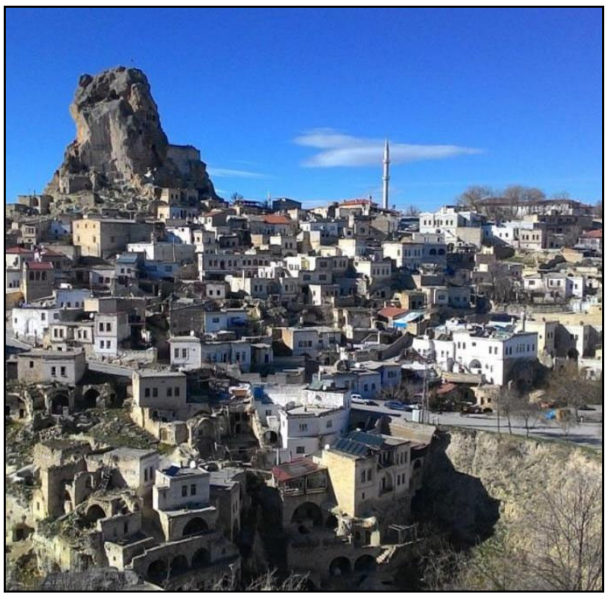
Kültürel mirasa müdahale ve yeniden kullanımı kapsamında yapılı çevrenin korunması ve geliştirilmesi için en az müdahale ile yapının biçimine uygun işlevler verilmesi önemlidir (ICOMOS, 1983). Ek olarak ölçek ve parsel büyüklüğü açısından mekansal düzene saygılı olunması gerektiği ve bu verilerin dönüşüm süreçlerinde yol gösterici olduğu belirtilmektedir. Washington Tüzüğü'nün 8. maddesinde, yeni işlevlerin tarihi kentlerin ya da kentsel alanların özgün karakteriyle uyumlu olması gerekliliği açıkça vurgulanmaktadır. Bu kapsamda, yeni işlevlerin tarihi ve kültürel çeşitliliğin sürdürülebilmesi amacıyla geleneksel faaliyetleri ve yerel halkın geçim kaynaklarını olumsuz yönde etkilememesi gerektiği belirtilmektedir. Yapıların yeniden işlevlendirilmesi sürecine geçilmeden önce; kullanıcı yoğunluğu, kullanım süresi, mevcut işlevlerle olan uyum düzeyi ve geleneksel yerel faaliyetler üzerindeki olası etkilerinin kapsamlı biçimde değerlendirilmesi gerektiği ifade edilmektedir. Tarihi kentlerin özgün ve yenilenemez bir ekosistem olduğu yaklaşımı doğrultusunda, yeniden işlevlendirme kararlarının aynı zamanda sürdürülebilir gelişme gereksinimlerini de karşılaması beklenmektedir (ICOMOS, 1987). Geleneksel yapıların yeniden kullanım süreçlerinde ise, yapıların bütünlüğüne, karakterine ve biçimsel özelliklerine saygı gösterilerek çağdaş yaşam standartlarına uyarlanması gerektiği vurgulanmaktadır. Tarihi yapıların yeniden işlevlendirilmesine yönelik müdahalelerin, yapının kabul edilebilir bir yaşam standardına erişmesini sağlarken; toplum tarafından benimsenebilir etik ilkeler çerçevesinde, yapının karakteri, bütünlüğü ve formuna saygılı biçimde gerçekleştirilmesi gerektiği ifade edilmektedir (ICOMOS, 1999).

Bu bağlamda, kültür mirası yapılara verilecek yeni işlevlerin belirlenmesinde dikkate alınması gereken bazı temel ölçütler bulunmaktadır.

- Yeni işlevin seçiminde, kültürel miras yapısının kitlesel kurgusu ve mekansal bütünlüğünün korunması temel bir ilke olarak ele alınmalıdır. Ana kütle ile özgün açık ve yarı açık mekânların sürekliliğini koruyacak nitelikte olmalıdır.
- Yapının mekansal kaliteleri ve özgün mekân hiyerarşisi (açık–yarı açık–kapalı mekan ilişkisi) korunmalı; bu nitelikleri zayıflatan yatay ve düşey bölünmelerden kaçınılmalıdır.
- Yapıya yapılacak müdahaleler, mimari ve bezeme elemanlarının algılanmasını engellemeyecek biçimde tasarlanmalı; geri dönüşümlü, kaldırılabilir ve değiştirilebilir özellikte olmalıdır (ICOMOS, 2013).
- Yapının özgün plan şeması korunmalı; işlevin gerektirdiği müdahaleler çağdaş tasarım ilkeleri doğrultusunda güncel malzeme ve yapım teknikleri kullanılarak gerçekleştirilmelidir (Özgönül ve Madran, 2005).

Çalışma Alanı ve Yöntem

Günümüzde Ürgüp'e bağlı bir belde konumunda olan Ortahisar yerleşimi batısında Nevşehir, güneyinde Niğde, kuzeyinde Avanos, doğusunda ise Kayseri illeri yer alır. Beldeye karayolu vasıtası ile ulaşım, Aksaray-Nevşehir, Kırşehir-Nevşehir, Kayseri-Nevşehir ve Nevşehir- Niğde üzerinden yapılmakta olup Ürgüp ilçesine 6 km, Nevşehir iline ise 15 km mesafededir. Ortahisar beldesi I.-III. Derece Doğal ve Kentsel Sit Alanları içerisinde yer almaktadır (Kapadokya Alan Başkanlığı Arşivi, 2023) (Şekil 1).



Şekil 1. Ortahisar Yerleşimi Genel Görünümü (Dırık, 2015)

Paleolitik Çağ olarak da bilinen Yontma Taş Çağı, insanlık tarihinin en uzun dönemi olup Ortahisar beldesine yaklaşık 6 km mesafede bulunan, Ürgüp-Avla Dağı mevkiinde bu döneme ait taş araç gereçler bulunmuştur. Farklı uygarlıklara ev sahipliği yapan bölgede sırasıyla Hittiler, Frigyalılar, Persler, Kapadokya Krallığı, Roma ve Bizans Dönemi izlerine rastlanmaktadır (Gökhan, Abanoz ve Korkmaz, 2021). Ortahisar çevresinde yer alan Pancarlık, Balkan Deresi, Üzengi ve Aynalı vadilerinde Bizans dönemine tarihlenen çok sayıda kaya oyma kilise bulunmaktadır. Yerleşimde, bölgenin en büyük kaya oyma savunma yapılarından birisi olan Ortahisar Kalesi, Roma ve Bizans dönemine ait kiliseler, keşiş hücreleri, ev, ahır, güvercinlik mekanları bulunmaktadır. Bu mekanlar yer altından birbirine bağlanmış tüneller, kilitli taşlarla güvenli hale getirilmiş ve vadilere, su kaynaklarına uzanan gizli geçitler bulunmaktadır. 11. yüzyılda Orta Asya'dan Anadolu'ya göçler başlamış Özbek Türklerinden olan Hibe Dede'nin bu dönemde sekiz kardeşiyle Horosan'dan gelerek Ortahisar'a yerleştiği bilinmektedir. Bu ailenin kasabanın ortasında bulunan kale ve etrafında bulunan kaya oyma yapılara yerleştikleri bilinmektedir (Gökhan, Abanoz ve Korkmaz, 2021).

Ortahisar'ı kuzey-güney doğrultusunda kesen Selim Bey ve Ragıp Ünver caddeleri ve güney bölgesini çevreleyen Hacı Telgraf Caddesi en önemli ulaşım akslarıdır. Ortahisar' ın ortasında yer alan Tepebaşı Meydanı, meydanın güneybatısında yer alan Kale ve çevresi önemli odak noktalarıdır. Bazı afet risklerine ve yeni düzenlemelere rağmen Ortahisar bölgesi genelinde özgün yapı dokusu büyük ölçüde korunmuştur. Yaklaşık 100 yapının tescilli olduğu yerleşimde belediye binası, Abdioğlu cami, Ali Reis cami, çeşme, köprü, Alaeddin cami, Hüseyin Galip Efendi Kütüphanesi, Çukur cami, çeşme yapıları, Hallaç manastırı, İshak Kalesi, güvercinlikler çok sayıda kilise ve konut yapısı tescillidir (Kapadokya Alan Başkanlığı Arşivi, 2023) (Şekil 2).



Şekil 2. Ortahisar Yerleşimi Merkezi, 2007 (Mehmet Koçak Arşivi)

Çalışma kapsamında ele alınacak yapı, Ortahisar beldesi Tepebaşı Meydan'ında yer almakta, 29 pafta 5428 parselde bulunmaktadır. Nevşehir Kültür Varlıklarını Koruma Bölge Kurulu Müdürlüğü'nün 3711 sayılı kararı ile 1987 yılında tescil edilmiştir. Halk tarafından Hüseyin Galip Efendi Kütüphanesi olarak bilinen binanın mülkiyeti Ortahisar Belediyesi'ne aittir.

Ortahisar yerleşimi Tepebaşı Meydanı'nın güneyinde yer alan yapının kuzeybatısında tarihi Abdioğlu Cami, güneybatısında yaklaşık 60 m yükseklikte kaya oyma Ortahisar Kalesi yer almaktadır. Kalesi çevresinde, eğimli topoğrafya üzerinde farklı tarihsel dönemlerde inşa edilen geleneksel konut dokusu görülmektedir. Yapının yakın çevresi incelendiğinde; 1.Kafe (Hüseyin Galip Efendi Kütüphanesi), 2. Tepebaşı Meydanı, 3. Atatürk Parkı, 4. Eski Belediye Binası, 5. Ortahisar Çarşısı, 6. Abdioğlu Cami 7.Ortahisar Kalesi 8. Geleneksel konut örnekleri yer almaktadır (Şekil 3).

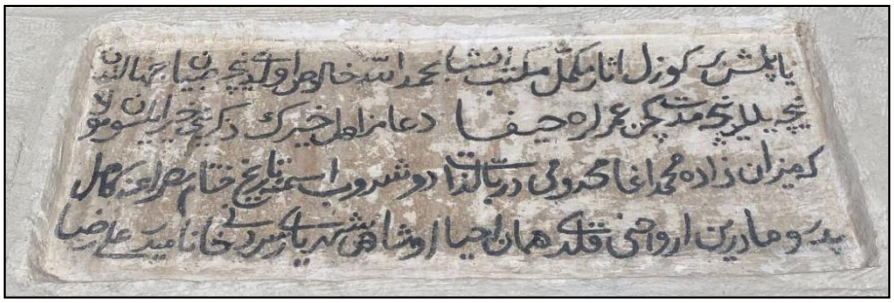


Şekil 3. Kitap Kafe Olarak İşlevlendirilen Yapı ve Çevresi (Google Pro Earth altlık olarak kullanılmıştır)

II. Abdülhamid döneminde tütüncü başı olarak görev yapan Ali Rıza Bey Ortahisar Kasabası'na bir okul yaptırmak istemiştir. Yapı 1892 yılında Ali Rıza Bey tarafından yaptırılmıştır.

Başlangıçta Sıbyan Mektebi (ilköğretim) olarak kullanılması planlanan yapı Rüştiye Mektebi (ortaöğrenim) olarak 1918 yılına kadar kullanılmıştır. Kasabaya açılan bu okulda o dönem okulun öğretmeni olan Süleyman Efendi'nin özverili çalışması sayesinde çok sayıda şair, hattat ve devlet kademesinde önemli görevlerde bulunan insanlar yetiştiği belirtilmiştir. Yapının kuzey cephesinde iki tane kitabe yer almaktadır. Bu kitabelerden birincisi yapının giriş kapısı üzerinde bulunmaktadır (Kaptan ve Koçak, 2000) (Şekil 4). Giriş kapısı üzerinde yer alan birinci kitabenin çevirisi;

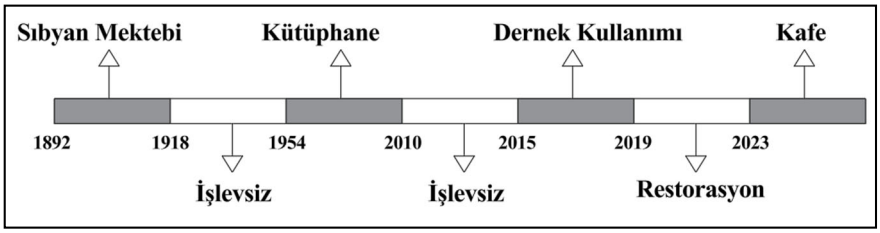
"Yapılmış bir güzel âsâr-ı mekteb-i inşâ
Bi hamdillah hâlâs oldu nice subyan cehâletten.
Nice yıllar, nice müddet geçen ömürlere hâyfâ
Duamız, ehli hayrın zikrini hayreylesin Mevlâ.
Hi Mizanzâde Mehmet Ağa mahdumudur bizzat.
Düşürüp ismine tarih hitabi mısraına Kâmil,
Pederu maderin ervahını kıldı hemen ehya,
O, Şah-i Şehriyâr-i serduhan-ı namıdır Ali Rıza"
(1313) 1892 Şair Kâmili



Şekil 4. Yapının Giriş Kapısı Üzerinde Yer Alan Kitabesi

II. Abdülhamid'in su ve ibriktar başı olarak görev yapan Hüseyin Galip Efendi tarafından Ortahisar Kasabası'na 1892 yılında bir kütüphane açtırılmış olup (farklı bir yapı), kendi özel kitaplığından hibe ettiği beş bin adet kıymetli kitap ile içini doldurmuş daha sonrasında bu kütüphane binası gelişince yapı 1954 yılında Kandilci Başı Süleyman Efendi'nin soyundan olan Süleyman Yavuz'un öncülüğünde kütüphane olarak kullanılmaya başlanmıştır (Kaptan ve Koçak, 2000).

1892 yılından 1918 yılına kadar ortaokul olarak özgün işlevinde kullanılan yapı, okuldaki öğrencilerin başka binaya taşınması sebebiyle 1954 yılına kadar işlevsiz kalmıştır. 1954 yılından 2010 yılına kadar kütüphane olarak işlevini sürdürmesinin yanı sıra zemin katı bir dönem postane olarak kullanılmıştır. 2010 yılından sonra yaklaşık 4-5 yıl işlevsiz kalmış olup, 2015 yılından itibaren ''Göreme Tanıtma ve Turizm Derneği'' kullanımındadır. 2023 yılında yapılan yeniden işlevlendirme kapsamında günümüzde kafe olarak kullanılmaktadır (Şekil 5).



Şekil 5. Yapının tarihsel sürecini gösteren zaman çizelgesi

Türkiye'de tarihi yapıların yeniden işlevlendirilmesi üzerine çok sayıda çalışma bulunmakla birlikte, her yeni örnek kendi tarihsel katmanları, kentsel bağlamı ve dönüşüm süreci açısından özgün değerlendirme gerektirmektedir. Bu bağlamda Ortahisar Sıbyan Mektebi, uzun süreli ve çok aşamalı kullanım geçmişi, kentsel sit alanı içerisindeki konumu ve günümüzde kamusal bir işlevle yeniden hayata kazandırılmış olması nedeniyle önemli bir örnek oluşturmaktadır. Yapının incelenmesi, yalnızca mimari dönüşüm sürecinin değil, aynı zamanda koruma ilkeleri, işlevsel uyum ve sürdürülebilir kullanım ilişkilerinin birlikte değerlendirilmesine olanak sağlamaktadır.

Tarihi yapıların potansiyelin belirlenmesinde kullanılacak iki ana nokta, fiziksel ve sosyo-kültürel girdiler olarak tanımlanabilir. Fiziksel girdileri kültür varlığının konumundan kaynaklanan çevresel veriler ve yapının kendisinden kaynaklanan yapısal veriler belirler. Çevresel kökenli girdiler bağlamında her yapı bir çevreye sahiptir ve onunla yaşamını sürdürmek durumundadır. Bu nedenle, bu çevrenin mevcut ya da gelecekteki durumunun bilinmesi ve yapıların bu girdileri kullanılarak değerlendirilmesi önemlidir. Bu bağlamda, yapının yerleşim içindeki konumu, merkezi ve servis alanlarıyla kurduğu ilişki düzeyi, ulaşılabilirliği ile içinde bulunduğu dokunun kentsel ve yapısal değerleri gibi yakın çevreye ilişkin veriler; ayrıca yapının yer aldığı yerleşmenin sunduğu olanaklar, beldenin mevcut belirleyici işlevleri ve kısa ile orta vadede bu işlevleri besleyen sektörlerdeki olumlu ya da olumsuz gelişmeler gibi, yerleşmenin geleceğine yönelik ekonomik girdiler değerlendirilmesi gereken temel unsurlar arasında yer almaktadır (Özgönül ve Madran, 2005). Yapıların yeniden işlevlendirilmesine yönelik kapasite değerlendirmelerinde, mekanların fiziksel nitelikleri ile (ölçek, biçim vb.) mekânlar arası ilişkilerin yeni işlevlere ne ölçüde yanıt verebildiğinin belirlenmesi gereklidir. Bununla birlikte, yapının özgün tasarımını zedelemeden mekansal bölünmeye olanak tanıyıp tanımadığı da bu kapsamda ele alınmalıdır. Bu değerlendirmeler doğrultusunda, mevcut yapının önerilen işlevlere uyarlanabilirliği ve buna bağlı müdahale kriterleri tanımlanabilmektedir (Özgönül ve Madran, 2005).

Sosyo-kültürel nitelikli girdiler bağlamında yapılar, yaşam biçimlerinin yanı sıra toplumun sosyal, kültürel ve ekonomik ilişkilerinin mekânsal yansımalarıdır. Bu nedenle yapıların özgün oluşumları, inşa edildikleri dönemin düşünce ve yaşam anlayışından beslenmektedir. Bu özellikleriyle belge değeri taşımaktadır. Bu yapıların çağdaş kullanım sürecinde, yeni düzenlemeler yapmak kaçınılmaz olmakla beraber, bu belge değerinin yitirilmemesi gerekmektedir (Okuyucu, 2017).

Bu çalışmada Ortahisar Sıbyan Mektebi'nin yeniden işlevlendirilme süreci, yapıların fiziksel, sosyo-kültürel ve ekonomik potansiyelini bütüncül olarak değerlendiren nitel bir analiz yöntemi ile incelenmiştir. Araştırma, durum çalışması yaklaşımı çerçevesinde gerçekleştirilmiştir ve veri toplama sürecinde yerinde gözlem, fotografik belgelendirme, mevcut mimari durumun incelenmesi ve literatür taraması yöntemlerinden yararlanılmıştır. Elde edilen veriler doğrultusunda yapı; plan ve cephe özellikleri, mekânsal boyutlar, ışık ve teknik altyapı gibi fiziksel unsurlar ile geçmiş ve mevcut işlev ilişkisi, toplumsal algı, yerel yönetim yaklaşımı ve kültürel etki gibi sosyo-kültürel unsurlar açısından değerlendirilmiştir. Ayrıca yeniden işlevlendirmenin yerleşim ölçeğindeki turizm potansiyeli ve yerel ekonomiye katkısı ekonomik boyut kapsamında ele alınmıştır. Tüm bulgular, belirlenen yeniden işlevlendirme kriterleri çerçevesinde karşılaştırmalı ve betimleyici analiz yöntemi ile yorumlanarak yapının yeni işleve uyarlanabilirliği bütüncül bir bakış açısıyla ortaya konulmuştur.

Bu bağlamda tablo 1 de verilen değerlendirme kriterleri üzerinden gözlemsel analizler ve yerinde incelemeler yapılarak genel değerlendirme yapılacaktır (Tablo 1).

Tablo 1. İncelenilen Yapının Değerlendirme Kriterleri

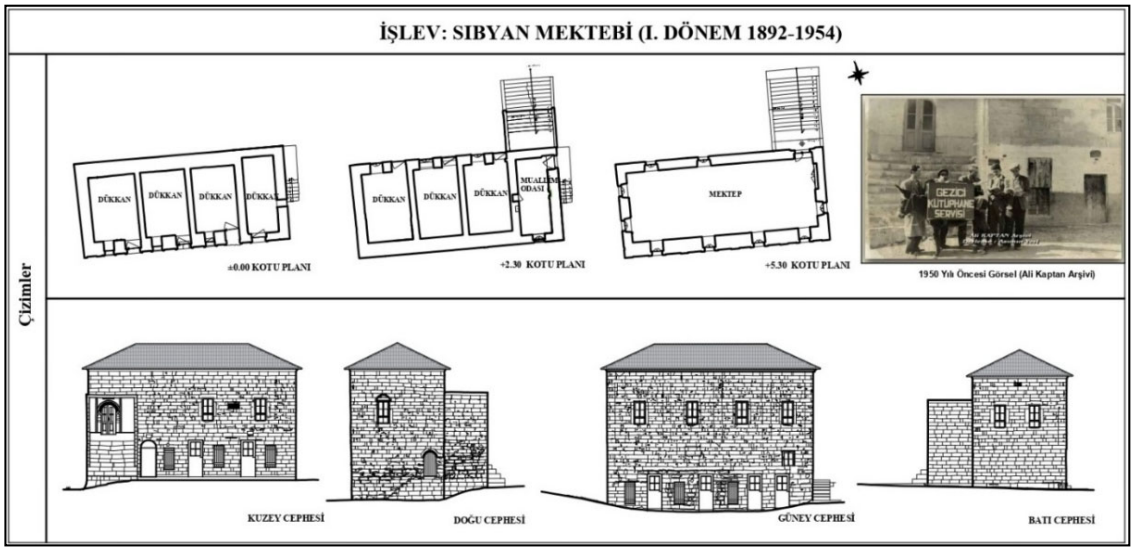
YENİDEN İŞLEVLENDİRME KRİTERLERİ		
Yapısal Unsurlar	Sosyo-Kültürel Unsurlar	Ekonomik Unsurlar
Plan- Cephe Özellikleri	Yapının geçmiş ve mevcut işlevleri arasındaki farkındalık düzeyinin değerlendirilmesi	Yerleşimin turizm-kültür bağlamında çekim merkezi haline gelmesi
Boyutlar	Yapının sosyal ilişki ağı	Yerleşim sakinlerine istihdam sağlaması
Işık	Yapının yerleşim ölçeğindeki algısı	
Tesisat (Havalandırma-Isıtma)	Yerel yönetimlerin yapıyı sahiplenerek koruma ve yaşatma çalışmalarına rehberlik etmesi	
Ekipmanlar	Turizm ve kültür kapsamında yapıya ve çevreye duyulan ilginin desteklenmesi	

Fiziksel Unsurların Değerlendirilmesi

Sıbyan mektebinin inşa edildiği dönemden günümüze kadar geçen süreçte, yapıya yüklenen işlevlere bağlı olarak değişen mekansal organizasyonun analiz edilmesi gerekmektedir. Bu minvalde tarihi yapının 1892 ve 2023 yılları arasında geçirdiği farklı işlevler ve mevcut mekanların birbiriyle ilişkisi rölöve ve restorasyon projeleri üzerinden ele alınacaktır. Bu minvalde mekanların nitelikleri, kullanım amaçları ve gerekli donatılar farklı dönemler üzerinden değerlendirilecektir. Yapıldığı dönemden itibaren sıbyan mektebi, kütüphane ve dernek kullanımında olan yapı 2020 yılında "Tarihi Kentler Birliği" ve "Ortahisar Belediyesi" iş birliğinde kitap kafe olarak yeniden işlevlendirilmiştir.

Sıbyan Mektebi (1892-1918)

Yapı 1892 yılında sıbyan mektebi olarak inşa edilmiş ve 1918 yılına kadar bu işlevini sürdürmüştür. 1918 ve 1954 yılında yıllarında işlevsiz kalmıştır. Yapı dört tarafı yol ile çevrili ada içerisinde bulunmaktadır. Yapı bodrum kat (0.0 kotu), zemin kat (+2.3 kotu) ve birinci kat (+5.30 kotu) olarak tasarlanmıştır. Yapı eğimli arazi içerisinde olduğundan kuzey ve güney cephesi arasında kot farkı bulunmaktadır. Bu kot farkından dolayı kuzey cephesinden yapının sadece birinci katı algılanmaktadır. Yapı plan düzleminde ele alındığında; dikdörtgen plan şemasına sahip olup 6.50 m x 14.30 m ölçülerindedir. Birinci kat tek hacimden oluşmaktadır. Yığma sistemle kesme taştan inşa edilen yapının duvar kalınlığı yaklaşık 1m'dir. Kırma çatı formuna sahip olup, çatı üst örtü malzemesi marsilya kiremittir. Kuzey ve güney cephesinde dört adet pencere, batı cephesinde iki adet pencere, doğu cephesinde bir adet pencere ve ahşap dolap nişi, kuzey cephesinde girişi sağlayan kapı yer almaktadır. Bu kapıya on yedi basamak ile ulaşılmaktadır. Birinci katta dikdörtgen düz, çift kanatlı ahşap pencereler, ara katta farklı ebatlarda dört adet pencere açıklığı, zemin katta ise üç adet basık kemerli, bir adette düz kapı açıklığı bulunmaktadır. Ayrıca üç tane pencere açıklığı mevcuttur. Yapının doğu cephesinde ara kata giriş sağlayan basık kemerli kapı açıklığına yedi basamak ile ulaşılmaktadır. Doğu cephesinde birinci katta bir adet diğer cephelerdeki pencerelerle özdeş pencere yer almaktadır. Genel olarak yapının cepheleri yalın bir tasarıma sahiptir. Yapının 0.0 ve +2.30 kotlarında toplam yedi dükkân, bir muallim odası bulunmaktadır. Yapının +5.30 kotunda ise yaklaşık 70 m^2 boyutunda tek mekandan oluşan mektep bulunmaktadır. Bu mekana meydandan tek kollu merdiven ile girilmektedir. Bu mekanın 4 cephesinde yer alan pencereler ile mektep doğal ışık ile aydınlatılmıştır. Yapıda mektep ve muallim odasının direk dışarıya açılması kolay ulaşılabilir olmasını sağlamıştır (Şekil 5).

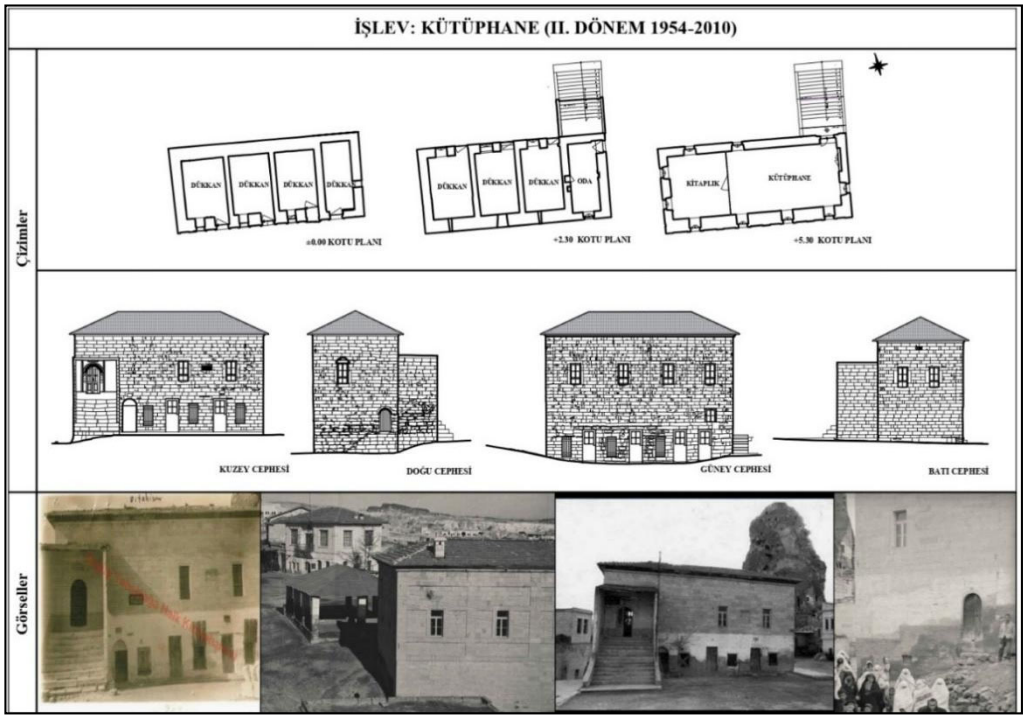


Şekil 5. 1892 Yılında İnşa Edilen Sıbyan Mektebi Yapısının Plan ve Görünüş Çizimler (Mimar Emre Eranıl'dan Düzenlenerek)

Restitüsyon raporuna göre yapının kuzey cephesine ait pencerelerin ahşap kepenklerle kapalı olduğu ve ahşap kapıların olduğu gözlemlenmiştir. Yapı pencerelerinin üst kısmının açılabilir, ahşap ara kayıtlarla dörde ayrıldığı; alt kısmında ahşap ara kayıtlarla ikiye bölündüğü ve sabit olduğu tespit edilmiştir. Yapının giriş merdivenin 9 basamaktan oluştuğu ve malzemesinin taş olduğu gözlemlenmiştir. Ana kapının girişinde yükselti farkı olduğu tespit edilmiştir. Giriş saçağının ahşap olarak inşa edildiği ve saçağı taşıyan duvarların 3. basamakta son bulduğu gözlemlenmiştir. Yapının 0.0 kotunda yer alan muallim odasına erişebilmek için doğu cephesinde taş basamaklı bir merdiven bulunmaktadır. İç mekan zeminlerinin taş, tavan döşemelerinin ise ahşap hezen olarak inşa edildiği kaydedilmiştir. Çatı malzemesinin alaturka kiremit olduğu ve ahşap saçak silmesinin varlığı tespit edilmiştir (Eranıl ve Halaç, 2020).

Kütüphane (1954-2010)

1918 ve 1954 yılları arasında işlevsiz kalan yapı bu tarihten sonra 2010 yılına kadar kütüphane ve ticaret işlevi ile kullanılmıştır. Bu tarihlerde yapının özgün plan durumu değişmemiş olup mektep olarak kullanılan alan kütüphane olarak işlevlendirilmiştir. Bu dönemde yapının plan ve cephe özellikleri bağlamında özgünlüğünü büyük oranda koruduğu görülmektedir (Şekil 6).



Şekil 6. Sıbyan Mektebi'nin Kütüphane Olarak İşlevlendirilmesi Plan ve Görünüş Çizimleri (Mimar Emre Eranıl'dan Düzenlenerek)

Yapının restitüsyon raporu incelendiğinde yapıda bazı değişiklikler yapıldığı anlaşılmaktadır. 0. 0 kotunda yapının doğu cephesine bir pencere açıldığı, bazı pencerelerin kasalarının değiştirildiği, +5.30 kotunda yer alan özgün işlevinde mektep olan mekanın giriş merdivenlerinin basamakların yenilendiği ve basamak sayısının artırıldığı kaydedilmiştir. Aynı mekanın ahşap bölücü duvar ile ikiye ayrılarak kütüphane ve kitaplık mekanları oluşturulmuştur (Eranıl ve Halaç, 2020).

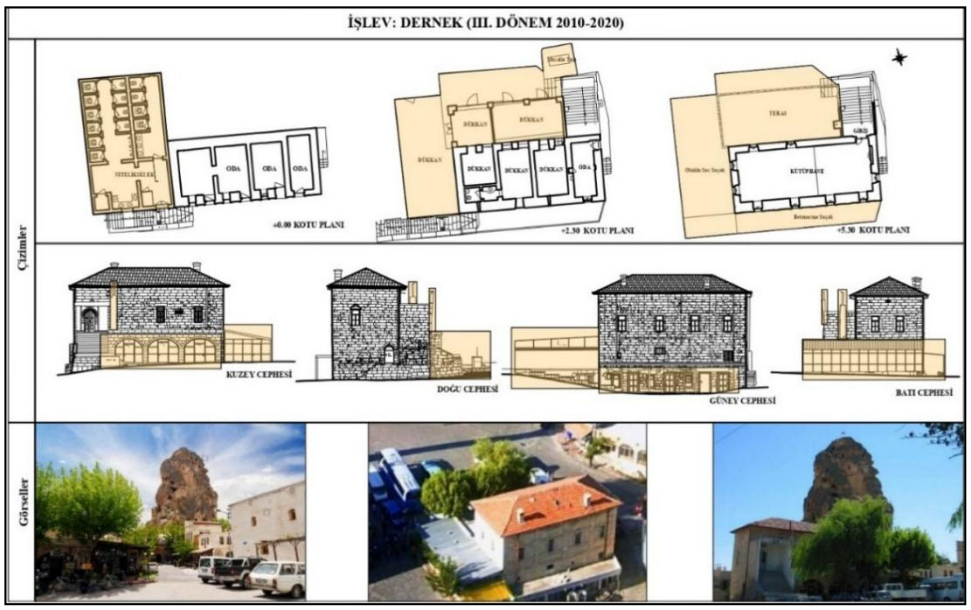
Dernek (2015-2023)

Yapı 2010 ile 2015 yılları arasında işlevsiz kalmıştır. 2015-2023 yılları arasında dernek olarak kullanılmıştır. 2010 ve 2023 yılları içerisinde yapının çevresinde ve içinde çok sayıda değişiklik yapıldığı ve özgün mimarisini kaybettiği gözlenmektedir (Şekil 7).

Restitüsyon çalışmasına göre yapıda görülen değişiklikler, yapının kuzey cephesinde görülen ana merdivenin saçağı betonarme olarak yeniden inşa edilmiş ve merdiven genişletilen mekanların önüne doğru uzatılarak L formu elde edilmiştir. Ana giriş merdiveninin önüne musalla taşı eklendiği tespit edilmiştir. Yapının kuzey, güney ve batı cephelerine eklentiler yapıldığı görülmektedir. Batı cephesindeki eklenti ticari dükkan olarak hizmet vermektedir. Yapının güney cephesine yaklaşık 60 m^2 boyutunda tuvalet mekanı eklenmiştir.

Yapının 0.0 kotunda yer alan bodrum katında betonarme malzeme ile sonradan eklenen bay – bayan tuvalet mekanı bulunmaktadır. Alanın duvarları ve zemini seramik kaplı olup tuvalet içerisinde pvc kapılar bulunmaktadır. Bu kotta girişleri güney cephesinde yer alan 4 oda mekanı bulunmaktadır. Bu odalar özgün planda da yer almaktadır. Odalar içerisinde zeminler yer yer çimento esaslı şap uygulamaları, duvarlarda çimento esaslı sıva uygulamaları ve duvarlarda elektrik tesisatı yüzünden deformasyonlar gözlenmektedir. Ahşap hezenlerin üstünde ise beyaz boya ile kaplamaları görülmüştür. Bu uygulamalar yapının özgün iç mekan detaylarını bozmaktadır. Yapının +2.3 kotunda yer alan zemin katında yer alan özgün 4 mekan bulunmaktadır. Bu mekanların 3 tanesi kuzey cepheye açılan dikdörtgen planlı kesme taş malzeme ile yapılan odalardır ve benzer özelliklere sahip diğer odanın ise kapısı doğu cephesine açılmaktadır. Özgün plan şemasını yansıtan bu mekanların önüne kuzey cephesinde dikdörtgen planlı kesme taş malzeme ile inşa edilmiş basık kemerli açıklıkları bulunan bir kütle eklenmiştir. Mekana giriş basık geniş basık kemerli açıklıklar içinde konumlanmış ahşap çerçeveli cam kapılar ile sağlanmaktadır. Mekanın kemerli bölümlerinin iç yüzeyi kesme taş olarak görünmektedir. Ana yapı duvarlarının yüzeyi ise çimento esaslı sıva ile kaplanmıştır. Mekan kare planlıdır. Zemini çimento esaslı şap kaplamadır. Tavanda boyalı yüzey üzerinde ahşap çıtalar bulunmaktadır. Bu kotta yapının kuzey cephesine musalla taşı eklendiği de görülmektedir (Eranıl ve Halaç, 2020).

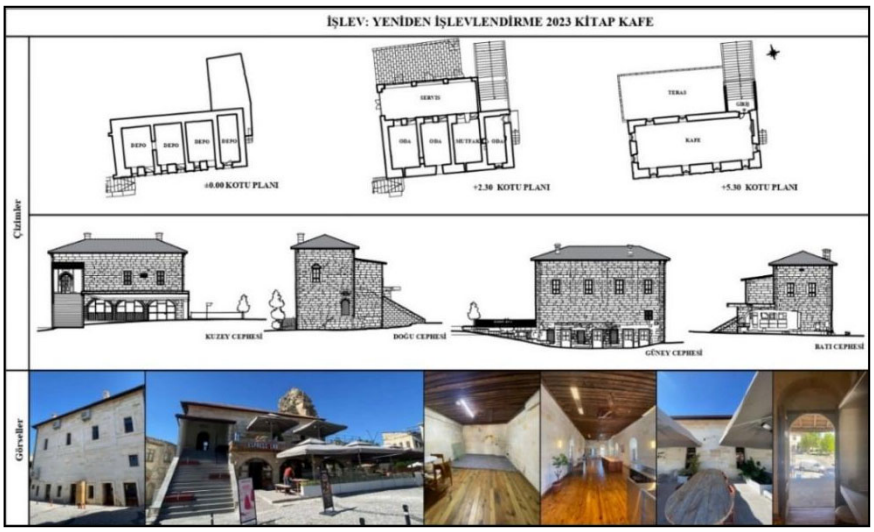
Yapının +5.3 kotunda yer alan birinci katında kesme taş malzeme ile yığma sistemde inşa edilen tek mekan bulunmaktadır. Bu mekan özgün işlevinde mektep olarak kullanılırken bu dönemde dernek kullanımındadır. Mekana girişte kullanılan tek kollu merdiven bu dönemde "L" tipi olarak değiştirilmiştir. Mekanın tüm duvarları bu dönemde çimento sıva ile kaplanmıştır. Zemini ahşap lata kaplamadır. Tavanı çimento esaslı sıva yüzeydir. Tavanda iki adet betonarme kiriş bulunmaktadır. Doğu duvarında bir, güney duvarında dört, batı ve kuzey duvarlarında ise ikişer tane olmak üzere toplam 9 pencere bulunmaktadır. Duvar genişliğinde dökme mozaik iç denizliğe sahip pencereler üst aşağıya açılan tek kanat, alt yanlara açılan iki kanatlı ahşap pencerelerdir. Pencereler dikdörtgen formunda olmasına karşın iç yüzeyde kemerli bir açıklığın içine oturmaktadır (Şekil 7).



Şekil 7. Sıbyan Mektebi'nin Dernek Olarak İşlevlendirilmesi Plan ve Görünüş Çizimleri (Mimar Emre Eranıl'dan Düzenlenerek)

Yeniden İşlev-Kafe (2023-Günümüz)

Yapının dernek kullanımında olduğu 2010-2020 yılları arasında yapının özgün plan, cephe ve silüetini bozan çeşitli ekler aldığı gözlenmiştir. Bu kapsamda yapının kuzey, batı ve güney cephelerine yapılan ek kütleler, iç mekanda yapılan niteliksiz zemin, duvar ve tavan uygulamaları tarihi yapının özgün mimari özelliklerini kaybetmesine yol açmıştır. 2020-2023 yılında belediye ve Tarihi Kentler Birliği iş birliğinde yapılan yeniden işlevlendirme çalışması ile yapıdaki niteliksiz ek ve uygulamaların kaldırıldığı görülmektedir (Şekil 8).



Şekil 8. Sıbyan Mektebi'nin Kafe Olarak Yeniden İşlevlendirilmesi Plan ve Görünüş Çizimleri (Mimar Emre Eranıl'dan Düzenlenerek)

Yapının 0.0 kotunda yer alan ve kapıları güney cephesine açılan odalar yeniden işlevlendirme sonrası depo olarak kullanılmaktadır. Bu odaların içerisinde zemin ve tavan ahşap hezellerinin ve pencere-kapı kasalarının yenilendiği, iç mekan duvarlarında bulunan özgün olmayan sıvaların kaldırıldığı (raspa) görülmektedir. +2.3 kotunda yer alan odalar da klima ve yapay aydınlatma elemanları kullanılmıştır. Bu kotta 2010 yılında mekanın önüne eklenen kagir kütle yeniden işlevlendirme yapılırken korunmuştur. Ek kütle içerisinde kafenin servis alanı bulunmaktadır. Bu alanın arkasında yer alan 3 özgün odadan bir tanesi kafenin mutfağı olarak kullanılmıştır. 2 oda ise günümüzde oturma- çalışma odası olarak kullanılmaktadır. Yığma sistemde taş malzemeden inşa edilen bu odalar dikdörtgen planlıdır. Odaların içerisinde zemin ve tavan ahşap hezellerinin ve pencere-kapı kasalarının yenilendiği, iç mekan duvarlarında bulunan özgün olmayan sıvaların kaldırıldığı (raspa) görülmektedir.

+5.30 kotunda yer alan özgün işlevinde mektep olarak kullanılan geniş dikdörtgen alan kafenin kapalı oturma mekanıdır. Bu mekanda hareketli mobilyalar ahşap ve endüstriyel malzemedendir. Mekanda yer alan masalar ve kitaplıkla çalışma ve okuma mekanı oluşturulmuştur. Masalarda bulunan prizler, kitaplık ve oturma alanları ziyaretçilerin çalışmalarını yapmalarına olanak sağlamaktadır. Mekanın dört cephesinde bulunan pencereler sayesinde yeterince aydınlatılmaktadır fakat gerektiğinde ek bir aydınlatma elemanı kullanılmıştır. Bu mekana çıkarken kullanılan basamaklar yeni işlevinde meydana uzanan oturma alanı olarak tasarlanmıştır. Bu bağlamda sosyal ve fonksiyonel nitelikleri barındıran bir mekan örüntüsü oluşmuştur. Basamaklardaki oturma grupları sayesinde ziyaretçiler için sohbet ortamına olanak sağlamıştır. Mekanın içerisinde zemin ve tavan ahşap hezenlerinin ve pencere-kapı kasalarının yenilendiği, iç mekan duvarlarında bulunan özgün olmayan sıvaların kaldırıldığı (raspa) görülmektedir. Yenilenen mekan içerisinde ısıtma-havalandırmanın tavana yerleştirilen klimalar ile sağlandığı görülmektedir.

Sosyo Kültürel Unsurların Değerlendirilmesi

Çalışmada yapının işlevinin sosyo-kültürel ve ekonomik boyutu yapının içerisinde bulunduğu meydanın kullanım potansiyeli ve çevresiyle kurduğu ilişkiler bağlamında ele alınmıştır.

- İncelenen yapı, yerleşimin merkezinde konumlanmakta olup yoğun kullanılan ana ulaşım akslarıyla çevrilidir. Merkezi konumu sayesinde yaya ve taşıt erişilebilirliği yüksek olan yapı, gün boyunca aktif kullanılan kentsel bir odak niteliğindedir.
- Yapı, çevresiyle güçlü bir etkileşim içindedir. İşlevsel etki bakımından sosyo-kültürel etkinliklere uyumlu ve geniş bir kullanıcı kitlesine hizmet edebilecek potansiyeldedir.
- Yapı, Ortahisar Beldesi'nin tarihi kent dokusu içinde yer alan ve çok sayıda tescilli yapıyı barındıran kentsel sit alanında bulunmaktadır. Bu durum yapının kentsel belleğin sürekliliğine katkı sağlayan özgün bir kültür varlığı olduğunu göstermektedir. Ayrıca, tarihi kent meydanına yakınlığı nedeniyle turizm açısından da avantajlı bir konuma sahiptir.
- Yapının iç ve dış mekanları ziyaretçiler tarafından etkin biçimde kullanılmaktadır. Basamaklı oturma alanları ve terasları aracılığıyla meydanla bütünleşerek kamusal açık alan beklentilerine yanıt vermektedir. Mekanların fiziksel çevreyle kurduğu doğrudan ilişki, yapının canlı ve dinamik kullanımını desteklemektedir.
- Yapının yeni işlevle kullanıma kazandırılması yerleşime estetik, kültürel, görsel ve tarihi açıdan değer katmaktadır.
- Yerel yönetimlerin yapıyı sahiplenerek koruma süreçlerinde etkin rol üstlenmesi, yapının işlevsel sürekliliğinin sağlanmasına katkıda bulunmuştur ve gerçekleştirilen yeniden kullanım uygulaması benzer projeler için örnek oluşturmaktadır.

Ekonomik Unsurların Değerlendirilmesi

Turistik bir yerleşim olan Ortahisar beldesinin merkezinde konumlanan yapı, yerleşimi ziyaret edenlerin yöreye ait kültür varlıklarını deneyimlemesine ve özgün değerler konusunda bilinçlenmesine olanak sağlamaktadır. Yapının yeniden işlevlendirilmesi, kültürel özgünlük ve belge değerlerinin korunduğunu ve yapının tarihsel sürekliliğinin olduğunu göstermektedir.

Yapının kitap kafe işleviyle kullanılması hem yerel halk hem de ziyaretçiler için sosyal ve kültürel bir buluşma mekanı oluşturmuştur. Yeni işleviyle yapı, ziyaretçilere sohbet ve dinlenme olanakları sunan sakin ve nitelikli bir tarihi mekan niteliği kazanmıştır. Yerleşim sakinlerine istihdam sağlaması, alanın kültür ve turizm açısından bir çekim merkezi haline gelmesi ve beldenin doğrudan kullanımına açılan bir kültür varlığı olması, yapının kamusal değerini artırmıştır. Meydanda konumlanan kitap kafe, tarihi ve kültürel kent gezilerinin önemli duraklarından biri olarak çevresine canlılık ve süreklilik kazandırmaktadır.

Sonuç

Tarihsel ve estetik değeri yüksek, kültür ve sanat tarihindeki konumu belirgin olan yapıların korunmasındaki temel amaç taşıdıkları özgün estetik ve kültürel mesajı, bir uygarlık birikimi olarak gelecek kuşaklara aktarabilmektir. Ekonomik olanakların yetersizliği nedeniyle yeni bir işlev kazandırılarak korunan bu yapıların, ileride yapılacak yeni araştırma ve değerlendirmelere açık ve hazır durumda tutulması gerekmektedir (Kuban, 2000). Bu kapsamda günümüz koşullarına uygun olarak kültürel varlıkların yeniden işlevlendirilmesi ve yaşatılması günümüzde sıklıkla üzerinde durulan bir konu olmuştur. Bu yapılar hem tarihi değerlerin korunmasında ve yaşatılmasında hem de toplumsal ve kentsel gelişimin bir nüvesi olacaktır. Yeniden işlevlendirilen yapıların sürdürülebilir olması başarı analizinde önemli bir ölçüttür.

Bu anlayışla ele alınan yapı, Tarihi Kentler Birliği tarafından 2020 yılında düzenlenen "Bin Günde Bin Eser" hibe programı ile yeniden işlevlendirilmiştir. Gerçekleştirilen bu uygulama, kültür varlığı niteliğindeki Hüseyin Galip Efendi Kütüphanesi'nin Ortahisar yerleşimi açısından taşıdığı önemi ortaya koymakta ve yapının yeniden kullanımının başarılı bir örneğini oluşturmaktadır. Yapının işlevsel, sosyo-kültürel ve ekonomik kriterler bağlamında değerlendirilmesi yapılmış ve binanın çevresiyle ilişkisi de göz önüne alınmıştır. Mekansal organizasyonlar bağlamında yapıya verilen kitap kafe işlevi sonucunda mekanların kullanım potansiyelinin yüksek olduğu ve verilen yeni işlevin yapı ile uyumlu olduğu ve binanın ziyaretçiler tarafından aktif olarak kullanıldığı görülmüştür. Mekanlarda yeni işleve uygun gerekli ekipmanların olması, mekanların doğal ışık alması, açık ve kapalı mekan geçişlerine ve kullanımlarına olanak sağlaması, konfor koşullarını sağlaması yapının yeni işlevine cevap verebilen nitelikte düzenlenmesi işlev sürekliliği açısından olumlu olmuştur. Mekanlar arasında iç-dış bağlantılı kullanıcı hareket alanlarının esnek olması, odaların büyüklüğü ve donanımları ve mekansal ilişkilerin sağlanmış olması yeni işlev açısından olumludur. Eğitim yapısının mevcut plan şemasının yalın ve sade nitelikte olması, mekanlarda kullanım esnekliği sağlamıştır ve mekansal etki değerinin artmasına katkıda bulunarak yapının yeni işleve uyumunun başarılı olduğunu ortaya koymuştur. Aynı zamanda yapının çevresinde bulunan niteliksiz eklerin kaldırılması, iç mekanda yapılan yapıya uyumsuz uygulamaların kaldırılması mimari koruma açısından olumludur. Benzer şekilde Ortahisar Belediyesi'nin miras eserlerinin korunmasında ve yeniden işlevlendirilmesinde yönelik çalışmaları, personel destekleri bu bağlamda önemlidir.

Araştırma tarihi yapılara kazandırılan işlevlerin sosyal, kültürel ve ekonomik sürdürülebilirlik bağlamında değerlendirilmesini amaçlamakta ve bu süreci belirleyen temel girdilerin ortaya konulmasını hedeflemektedir. Bu çerçevede geliştirilen yaklaşım, mevcut yapı stokunun yeniden işlevlendirilmesini desteklerken, tarihi yapıların pasif birer ziyaret alanı yerine aktif ve yaşayan sosyal mekanlar olarak değerlendirilmesine olanak sağlamaktadır.

Geçmişten geleceğe süreklilik sağlayan nitelikli ve kimlikli yapısıyla Ortahisar Sıbyan Mektabi, bulunduğu Ortahisar yerleşimini kültürel, sosyal ve ekonomik açıdan sürdürülebilir bir gelişme sürecine yaklaştırmaktadır. Yerel ve tarihi değerleri yaşatması, çağdaş tasarım ilkeleri doğrultusunda yeniden yorumlanması, kentsel ve kamusal mekanda dönüştürücü bir rol üstlenmesi, yerleşimle güçlü bir sosyal bağ kurması ve işlevsel sürekliliği sağlaması gibi nitelikleriyle yapı, koruma ve yeniden işlevlendirme alanında önemli bir örnektir.

Kaynakça

Ahunbay, Z. (2004). *Tarihi Çevre Koruma ve Restorasyon*. İstanbul: Yem Yayınları.

Ahunbay, Z. (2019). *Kültür Mirasını Koruma İlke ve Teknikleri*. İstanbul: Yem Yayınları.

Arabacıoğlu, F. P., ve Aydemir, I. (2007). Tarihi Çevrelerde Yeniden Değerlendirme Kavramı. *Megaron, 2 (4),* 204-212.

Arfa, F. H. (2022). Adaptive reuse of heritage buildings: From a literature review to a model of practice. *The Historic Environment: Policy & Practice, 13(2),* 148-170.

Eranıl, E., ve Halaç, H. H. (2020). *Hüseyin Galip Efendi Kütüphanesi Restitüsyon Raporu*. Nevşehir: Ortahisar Belediyesi.

Gökhan, İ., Abanoz, F., ve Korkmaz, A. (2021). *Ortahisar Nüfus Defterleri*. Ankara: Detay Yayıncılık.

Hasol, D. (2017). *Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü*. İstanbul: Yapı-Endüstri Merkezi.

ICOMOS (1983). *The Appleton Charter for the Protection and Enhancement of the Built Environment. Canada.*

ICOMOS. (2003). *Indonesia charter for heritage conservation.*

ICOMOS. (2008). *Charter on the Interpretation and Presentation of Cultural Heritage Sites.*

ICOMOS. (2013). *The Australia ICOMOS Charter for the Conservation of Places of Cultural Significance- (The Burra Charter).*

ICOMOS Türkiye. (2013). ICOMOS *Türkiye Mimari Mirası Koruma Bildirgesi*.

Kaptan, A., ve Koçak, S. (2000). Doğa, Tarih ve Kültür Hazinesi Ortahisar. *Ürgüp Dergisi (51),* 13-35.

Kuban, D. (2000). *Tarihi Çevre Korumanın Mimarlık boyutu kuram ve uygulama*. İstanbul: YEM Yayınları.

Okuyucu, Ş. E. (2017). Afyonkarahisar Gedik Ahmet Paşa (Taş) Medresesinin İşlevsel Sürdürülebilirliğinin Analizi. *METU JFA 34 (2),* 125-152.

Özçakır, Ö. (2024). "Yeniden İşlevlendirme" Praksisini Venedik Tüzüğü'nden Günümüze Uluslararası Belgeler Üzerinden Okumak. *Mimar-ist*, 65-71.

Özgönül, N., ve Madran, E. (2005). *Kültürel ve Doğal Değerlerin Korunması*. Ankara: TMMOB Mimarlar Odası Yayınları.

TAPAN, M. (2007). Soru ve Cevaplarla Koruma. TMMOB Mimarlar Odası İstanbul Büyükkent Şubesi Yayını, İstanbul.

Venedik Tüzüğü. (1964). *Tarihi Anıtların ve Çevrelerin Korunması ve Restorasyonu İçin Uluslararası Tüzük*.

Zeren, M. T. (2010). *Tarihi Çevrede Yeni Ek ve Yeni Yapı Olgusu*. İstanbul: Yalın Yayıncılık.

1980'den Günümüze İstanbul Endüstri Mirası Envanteri: Dönüşüm Süreçleri, Aktörler ve Müdahale Biçimleri

Inventory Of Istanbul's Industrial Heritage From 1980 To The Present: Transformation Processes, Actors, And Forms Of Intervention

G.N. ŞAN [1], Y. N. AYDIN [2] [1-2] İstanbul Beykent Üniversitesi, Mimarlık

Özet: *Bu çalışma İstanbul'daki endüstri mirası yapıların güncel durumlarını, karar dönemleri üzerinden karşılaştırmalı biçimde değerlendirmektedir. Çalışma kapsamında İstanbul'daki endüstri yapıları, ilgili literatür ve envanter kaynaklarının taranmasıyla tespit edilmiş; hakkında yeterli veriye ulaşılabilen örnekler mevcut durumu, varsa güncel işlevi, müdahale kararı ve müdahale dönemine göre kategorize edilmiştir. Çalışma hangi dönemde yıkım, hangi dönemde koruma ve yeniden işlevlendirme eğilimlerinin daha fazla olduğunu tespit etmeyi ve bulunduğu dönemle ilişkilendirmeyi hedeflemektedir. Bulgular, özellikle 2005 sonrası dönemde endüstri mirası yapıların, kültür-sanat ve eğitim odaklı yeniden işlevlendirme pratikleriyle ön plana çıktığını göstermektedir. Tüm sonuçlar birlikte değerlendirildiğinde, endüstri mirasının koruma-yıkım ikiliğinden ziyade; kısmen koruma, tartışmalı yeniden inşa, müdahalesizlik, yeniden işlevlendirme kavramları üzerinden yaklaşmanın daha sağlıklı olacağı görüşü oluşmuştur. Endüstri mirası yapıların, bugünkü konumlarının belirleyen temel etkenler, yalnızca fiziksel varlıklarını sürdürmeleri değil; aynı zamanda kent belleğindeki temsil gücü ve kendi dönemlerine dair taşıdıkları izlerdir. Bu çerçevede çalışma, İstanbul'da endüstri mirasına yönelik müdahale eğilimlerini dönemsel kırılmalar üzerinden görünür kılarak, koruma pratiklerinin hangi aktörler ve öncelikler doğrultusunda şekillendiğine dair analitik bir zemin oluşturmayı amaçlamaktadır.*

Anahtar Kelimeler: *Endüstri mirası, yeniden işlevlendirme, koruma kararı, yıkım, İstanbul*

Abstract: *This study comparatively evaluates the current conditions of industrial heritage buildings in Istanbul through the lens of "decision periods." Within the scope of the research, industrial structures in Istanbul were identified through a review of relevant literature and inventory sources; the cases for which sufficient data could be obtained were categorized according to their present condition, current function (if any), intervention decision, and intervention period. The study aims to determine in which periods demolition was more prevalent and in which periods conservation and adaptive reuse tendencies became more dominant, and to relate these trends to the socio-spatial context of their time. The findings indicate that, particularly in the post-2005 period, industrial heritage buildings have come to the forefront through adaptive reuse practices focused on culture, arts, and education. When all results are considered together, it becomes apparent that approaching industrial heritage beyond a strict conservation–demolition dichotomy is more appropriate; instead, it is more accurate to interpret it through concepts such as partial conservation, contested reconstruction, non-intervention, and adaptive reuse. The fundamental factors shaping the current position of industrial heritage buildings are not limited to their physical survival, but also include their representational power in urban memory and the traces they carry of their own historical period. Accordingly, the paper proposes a period-based reading to understand how intervention regimes have evolved in Istanbul and how industrial heritage has been redefined within shifting urban agendas.*

Keywords: *Industrial heritage, Adaptive reuse, Conservation decision, Demolition, Istanbul*

Corresponding author: 1 Gizem Nur Şan | İstanbul Beykent University | gzmnrsan@gmail.com 2 Yüzyıl NevinAydın | İstanbul Beykent University

Giriş

Endüstri mirası yapılar, üretim teknolojilerinin ve emek tarihinin izlerinin yanı sıra; kentte alınan planlama kararlarını, dönüşen ekonomik rejimleri ve kolektif bellek katmanlarını görünür kılan çok boyutlu mekânsal kayıtlardır. Bu bağlamda İstanbul, özellikle 19. yüzyıldan itibaren hızlanan sanayileşme süreciyle çok sayıda endüstri yapısının üretim ve ulaşım ağları ile ilişkili biçimde kente yayıldığı; ancak 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren işlev kayıpları ve dönüşüm baskılarıyla bu yapıların geleceğinin tekrar tekrar belirlendiği bir kenttir. Her bir endüstri yapısının kendi içinde kuruluşu, işlevi, konumu, dönemindeki olaylar vb. faktörlere dayanarak süreçleri özgündür. Bununla birlikte bu yapıların işlevlerini kaybettikten sonraki durumları da koruma, yıkım, kısmen koruma gibi farklı ve kararlar bakımından tartışmalı süreçleri beraberinde getirir. Özellikle kentin kritik bölgelerinde (Haliç, Boğaz, Marmara kıyısı gibi) işlevsiz kalan endüstri yapılarının yeniden işlevlendirilmesinde rant değerlerinin ön plana çıkabildiği ve kararların tartışmalı hale gelebildiği görülmektedir.

UNESCO'nun Tarihi Kentsel Peyzaj (Historic Urban Landscape) yaklaşımı, mirası yalnızca tekil yapı ölçeğinde değil; çevresel, toplumsal ve ekonomik bağlamıyla birlikte ele almayı önerir. Bu perspektiften bakıldığında endüstri mirası, "donmuş bir anıt" olmaktan ziyade, kentteki dönüşüm baskıları altında yeniden tanımlanan ve anlamı sürekli yeniden kurulan bir kentsel kaynak olarak değerlendirilmelidir.

Bu nedenle endüstri mirası, koruma-yıkım gibi ikili bir okumanın ötesinde; müdahale türlerinin ve karar mekanizmalarının dönemsel olarak nasıl biçimlendiğini analiz etmeyi gerektiren bir araştırma alanı sunmaktadır.

Amaç

Bu çalışmanın amacı, İstanbul'daki endüstri mirası yapıların korunma durumlarını karar dönemleri üzerinden okunabilir bir çerçeveye yerleştirmektir. Bununla birlikte, hangi dönemlerde yıkımın yoğunlaştığı, hangi dönemde koruma faaliyetlerinin hız kazandığı ve yapıların güncel işlevlerinin neye döndüğü konusunda bir bakış açısı sağlamak hedeflenmektedir. Böylece İstanbul'daki endüstri mirasının dönüşümüne ilişkin dönemsel eğilimler görünür kılınarak, koruma politikaları ve müdahale kararları üzerine karşılaştırmalı bir değerlendirme zemini sunulmaktadır. Ek olarak çalışma, dönemsellik üzerinden geliştirilen bu çerçevenin, endüstri mirası kararlarını yalnızca sonuçlar üzerinden değil; süreç, aktörler ve öncelikler üzerinden tartışmaya açmayı mümkün kıldığını ileri sürmektedir.

Yöntem

Çalışma kapsamında öncelikle Köksal'ın (2005) doktora tezi ve İstanbul Kültür Envanteri baz alınarak İstanbul'daki endüstri mirası yapılar tespit edilmiş ve listelenmiştir. Beraberinde her bir yapının açılış tarihi, mevcut durumu, varsa müdahale biçimi ve müdahale dönemi kategorize edilmiştir.

Envanter oluşturma süreci iki aşamada ilerlemiştir: İlk aşamada literatür/çevrimiçi envanter taramasıyla yapıların tespiti ve doğrulanması, ikinci aşamada her bir yapı için karşılaştırılabilir veri başlıklarının (tarih, mevcut durum, müdahale biçimi, güncel işlev) sınıflandırılması gerçekleştirilmiştir.

Yapıların açılış tarihi, dönemsel kırılmalar baz alınarak kategorize edilmiştir. Bu bağlamda üç döneme ayrılmıştır. Bu dönemler:

1)1908 ve öncesi: Erken sanayi dönemi
2)1908-1930: Geç Osmanlı - Erken Cumhuriyet dönemi
3)1950-1980: Cumhuriyet dönemi olarak belirlenmiştir.

Mevcut durumu:

1. Kullanımda: Restorasyon-rekonstrüksiyon vb. müdahaleleri geçirmiş, yeniden işlevlendirilmiş, ya da olduğu haliyle kullanılabilir durumda olan
2. Restorasyonda: Şu anda restorasyonu devam etmekte olan
3. Atıl durumda: Harap durumda, kullanılmayan ancak herhangi bir koruma müdahalesinde de bulunulmamış
4. Yıkılmış: Planlama kararı veya başka bir sebeple yıkılmış, bugüne ulaşmamış olan olmak üzere kategorize edilmiştir.

Karar türü:

1. Müdahale yok: Yapıya herhangi bir şekilde müdahale edilmemiş olan örnekleri kapsamaktadır.
2. Koruma: Yapının restore edildiği örnekleri kapsar. Tartışmalı ve eleştirilen restorasyon ve rekonstrüksiyon uygulamaları da bu başlık altında ele alınmıştır.
3. Kısmen koruma: Yapının bir bölümünün yıkıldığı, bir bölümünün varlık sürdürdüğü örnekleri kapsamaktadır.
4. Yıkım: Bilinçli bir müdahaleyle veya kendiliğinde yıkılmış yapıları kapsamaktadır.

Bu çalışmada karar türü, fiziksel müdahalenin teknik tanımından çok, yapıyı anlamsal olarak yeniden konumlandıran kararı ifade etmektedir. Bu nedenle koruma başlığı altında hem restorasyon hem rekonstrüksiyon örnekleri birlikte değerlendirilmiş, ancak yorum bölümünde eleştirel olarak ayrıştırılmıştır.

Karar dönemi:

1. 1980 öncesi: sanayinin kent içi kullanımı yoğundur
2. 1980-1995 : 1984-1989 Dalan operasyonları bu döneme denk gelmektedir
3. 1995-2005: Haliç'in düzenlenmesi vb. yol çalışmaları
4. 2005-2015: Miras kavramı ve koruma kavramının öncelik kazanması
5. 2015-2025: Koruma-Rant baskısı çakışmaları, yeniden işlevlendirilmiş yapıların kullanıma açılması

Karar dönemleri, belirli planlama müdahaleleri ve dönüşüm dalgalarıyla ilişkilendirilmiş "kentsel kırılma eşikleri" olarak değerlendirilmiş; böylece endüstri mirasına ilişkin müdahale eğilimlerinin politik/ekonomik bağlamla birlikte okunması amaçlanmıştır. Çalışmada endüstri mirası yapılar belirlenmiş olan kategorilere göre işaretlenmiş; Koruma-yıkım oranları; dönem ile müdahale türü arasında ilişkiler incelenmiştir. Beraberinde endüstri mirası yapıların müdahale süreçleri ve tarihsel gelişimleri de göz önünde bulundurularak dört kavram üzerinden bulgular yorumlanmıştır.

Bu kavramlar müdahalesizlik, kısmen koruma, tartışmalı yeniden inşa ve yeniden işlevlendirmedir. Bu kavramlar incelenen yapılar özelinde gelişen süreçler üzerinden belirlenmiştir.

Bulgular

Çalışmada toplam 221 endüstri yapısı listelenmiştir. Bu yapılardan 25'i hakkında tam bilgi edinilebilmiş ve değerlendirmeler yanıltıcı bir sonuca varmamak için hakkında bilgi bulunan yapılar üzerinden yapılmıştır.

Bu sonuç, endüstri mirasının yalnızca fiziksel kaybına değil; aynı zamanda arşivlenme/izlenebilirlik kaybına da işaret etmektedir. Başka bir ifadeyle, yapıların kaybı çoğu zaman bilgi kaybıyla birlikte ilerlemekte; bu durum envanter çalışmalarını aynı zamanda belgeleme müdahalesine dönüştürmektedir.

Tablo 1. Erişilebilen Endüstri Mirası Yapılar

Yapının Adı	***Yapım Dönemi***	***Mevcut Durum***	***Karar Dönemi***	***Karar Türü***
Dolmabahçe Gazhanesi	1908 ve öncesi	atıl durumda	1980 öncesi	kısmen koruma
Azadlı Baruthanesi	1908 ve öncesi	yıkılmış	1980 öncesi	yıkım
Modiano Cam Fabrikası	1908 ve öncesi	yıkılmış	1980 öncesi	yıkım
Lengerhane-i Âmire	1908 ve öncesi	kullanımda	1980–1995	koruma
Tophane-i Âmire	1908 ve öncesi	kullanımda	1980–1995	koruma
Sütlüce Mezbahası	1908 ve öncesi	kullanımda	1995–2005	koruma
Cibali Tütün Fabrikası	1908 ve öncesi	kullanımda	1995–2005	koruma
Kuzguncuk Gazhanesi	1908 ve öncesi	restorasyonda	2005–2015	koruma
Silahtarağa Elektrik Fabrikası	1908 - 1930	kullanımda	2005–2015	koruma
Bağlarbaşı Elektrik Fabrikası ve Tramvay Deposu	1908 - 1930	kullanımda	2005–2015	koruma

Paşabahçe İspirto ve İçki Fabrikası	1908 - 1930	yıkılmış	2005–2015	yıkım
Paşabahçe Cam Fabrikası	1930-1950	atıl durumda	2005–2015	müdahale yok
Mecidiyeköy Likör Fabrikası	1908 ve öncesi	kullanımda	2005–2015	kısmen koruma
Terkos Su Pompa İstasyonu	1908 ve öncesi	kullanımda	2005–2015	koruma
Paşabahçe Rakı ve İspirto Fabrikası	1908 - 1930	yıkılmış	2005–2015	yıkım
Beykoz Askeri Debbağ Fabrikası	1908 ve öncesi	kullanımda	2005–2015	koruma
Bomonti Bira Fabrikası	1908 ve öncesi	kullanımda	2005–2015	koruma
Yedikule Gazhanesi	1908 ve öncesi	kullanımda	2015–2025	koruma
Hasanpaşa Gazhanesi	1908 ve öncesi	kullanımda	2015–2025	koruma
Paşalimanı Un Fabrikası	1908 ve öncesi	kullanımda	2015–2025	kısmen koruma
Cendere Hamidiye Su Pompa İstasyonu	1908 ve öncesi	kullanımda	2015–2025	koruma
Hamidiye Su Terazisi	1908 ve öncesi	restorasyonda	2015–2025	koruma
Feshane Fabrika-i Hümayunu	1908 ve öncesi	kullanımda	2015–2025	koruma
Çuha ve İpekli Dokuma Fabrikası / Feshane-i Amire	1908 ve öncesi	kullanımda	2015–2025	koruma
Yıldız Çini Fabrika-i Hümayunu	1908 ve öncesi	kullanımda	2015–2025	koruma

Bu 25 yapıdan 17'si mevcut durumda kullanımdadır (Tablo 1). Kullanımda olan yapılann on beşi kültür, sanat ve sosyal amaçlı işlevlendirilmiş, biri kültür ve eğitim, biri de eğitim yapısı olarak yeniden işlevlendirilmiştir. Bu dağılım, 2005 sonrası dönemde endüstri mirasının özellikle kültürel temsile açıldığını göstermekte; mirasın kamusal görünürlük kazanmasının çoğu zaman kültür-sanat ekseninde gerçekleştiğine işaret etmektedir(Tablo 2).

Tablo 2. Yapı – Mevcut işlev – Ek notlar çizelgesi

Yapının Adı	***Mevcut İşlevi***	***Not***
Lengerhane-i Âmire	kültür sanat	Rahmi Koç Müzesi
Tophane-i Âmire	eğitim	MGSÜ Kültür Sanat Merkezi
Sütlüce Mezbahası	kültür sanat	Haliç Kongre Merkezi
Cibali Tütün Fabrikası	eğitim	Kadir Has Üniversitesi
Kuzguncuk Gazhanesi	sosyal tesis	Beylerbeyi Gazhanesi Sosyal Tesisleri
Silahtarağa Elektrik Fabrikası	kültür, eğitim	Santral İstanbul
Bağlarbaşı Elektrik Fabrikası ve Tramvay Deposu	kültür sanat	Nevmekan
Mecidiyeköy Likör Fabrikası	kültür sanat	Yeni Eski Likör Fabrikası | Rekonstrüksiyon
Terkos Su Pompa İstasyonu	kültür sanat	İstanbul Su Medeniyetleri Müzesi
Beykoz Askeri Debbağ Fabrikası	kültür sanat	Beykoz Kundura
Bomonti Bira Fabrikası	sosyokültürel	Bomonti Ada
Yedikule Gazhanesi	Kültürel	Yedikule Gazhanesi | 1992de içinde sanat etkinliği gerçekleştirilmiş
Hasanpaşa Gazhanesi	kültür sanat	Müze Gazhane
Paşalimanı Un Fabrikası	kültür sanat	
Cendere Hamidiye Su Pompa İstasyonu	kültür sanat	Cendere Sanat Müzesi
Feshane Fabrika-i Hümayunu	sosyokültürel	Fişekhane
Çuha ve İpekli Dokuma Fabrikası / Feshane-i Amire	kültür sanat	ArtİstanbulFeshane
Yıldız Çini Fabrika-i Hümayunu	kültür sanat	Yıldız Çini ve Porselen Fabrikası Müzesi

Hakkında bilgiye ulaşılabilen, mevcut durumda yıkılmış olan dört yapının karar dönemlerine bakıldığında ise ikisinin 1980 öncesi, ikisinin ise 2005-2015 yılları arasında yıkıldığı görülmektedir. Ancak hakkında bilgi bulunamayan ve bugüne ulaşmamış yapıların sayısı çoğunlukta olduğundan bu konuda mevcut bilgilerle net bir çıkarım yapmak mümkün görünmemektedir (Tablo 3).

Tablo 3. Yıkılmış yapılar

Yapının Adı	***Yapım Dönemi***	***Mevcut Durum***	***Karar Dönemi***	***Karar Türü***
Azadlı Baruthanesi	1908 ve öncesi	yıkılmış	1980 öncesi	yıkım
Modiano Cam Fabrikası	1908 ve öncesi	yıkılmış	1980 öncesi	yıkım
Paşabahçe İspirto ve İçki Fabrikası	1908 - 1930	yıkılmış	2005–2015	yıkım
Paşabahçe Rakı ve İspirto Fabrikası	1908 - 1930	yıkılmış	2005–2015	yıkım

Buna rağmen, envanter taramasında yıkım örneklerinin özellikle belirli planlama operasyonları (Dalan Operasyonları vb.) ve altyapı-yol projeleriyle ilişkilenmesi, yıkımın çoğunlukla doğal sürecinin bir parçası olarak çöküşünden ziyade kentsel ölçekli planlamalara dayandığını söylemek mümkündür.

Tartışma

Çalışmada dönem bazlı inceleme yapıldığında, ağırlıklı olarak 1984 - 1989 yılları arasında gerçekleştirilen Dalan Operasyonları ile 1994 ile 2000'lerin başında devam eden Haliç düzenlemelerinin endüstri mirası yapıların korunmaması, kent içindeki endüstri işlevli yapıların faaliyetlerinin azalması üzerinde etkili olduğu görülmüştür. Öte yandan 2005 ve sonrasında yeniden işlevlendirme kavramı ön plana çıkmış ve bu doğrultuda alınan kararlar Müze Gazhane'de olduğu gibi belirli bir emeğin ve zamanın sonucunda hayata geçirilebilmiştir.

Mevcut duruma yönelik çıkarımlara bakıldığında, çoğunlukla kullanımda olan yapılara dair daha detaylı bilginin sağlanabildiğini ancak yıkılmış olan yapılara dair bilginin sınırlı olduğunu göstermektedir. Bu durumda yapıların fiziksel olarak kaybının yanında, yazılı kaynaklar açısından da büyük oranda kaybolduğunu söylemek mümkündür. İncelenen dönemlerle ilgili olarak bulgular temel olarak dört kavram üzerinden yorumlanmıştır. Bu kavramlar yeni birer tanım üretmek amacıyla değil, endüstri mirası yapıların akıbetine ilişkin süreçleri vurgulamak için belirlenmiştir.

Müdahalesizlik

Müdahalesizlik, endüstri mirası yapıların korunması veya dönüştürülmesi yönünde herhangi bir aktif karar üretilmemesi ve yapıların kullanım dışı biçimde kendi haline bırakılması durumudur. Bu süreç her zaman tarafsız bir bekleme hali değildir; bakım-onarım yapılmaması nedeniyle yapısal bozulmanın hızlandığı, güvenlik gerekçeleriyle erişimin kısıtlandığı ve zaman içinde fiziksel kaybın arttığı bir sürece dönüşebilir. Özellikle rant baskısının yüksek olduğu bölgelerde müdahalesizlik, yapının çürümeye terk edilmesi yoluyla yıkımı meşrulaştıran bir strateji halini alabilmekte; miras niteliğinin görünmezleşmesine ve kentsel bellekle bağın kopmasına zemin hazırlayabilmektedir. Aynı zamanda mülkiyet sorunları, kamu-özel arasındaki devir işlemleri ve alınan tartışmalı kararların mahkeme sürecine taşınması gibi sebepler de uzun yıllar boyunca yapıya herhangi bir müdahalede bulunulmaması ile sonuçlanabilir. Çalışma kapsamında incelenen örneklerde müdahale edilmediği için yıkılan ya da aynı sebeple atıl durumda bulunan örneklere rastlanmıştır.

Kısmen koruma

Kısmen koruma, endüstri mirası yapının bütüncül olarak korunması yerine belirli bölümlerinin (cephe, baca, bazı taşıyıcı elemanlar veya endüstriyel ekipman kalıntıları gibi) seçilerek korunması ve kalan kısmının dönüştürülmesi ya da ortadan kaldırılması anlamına gelir. Bu yaklaşım, mirası tamamen yitirmek yerine en azından bazı fiziksel izleri sürdürme olanağı sağlasa da, çoğu zaman endüstri yapısının en belirleyici unsuru olan mekânsal organizasyonunu, üretim

mantığını ve özgün yapısal karakterini zayıflatmaktadır. Bu nedenle kısmen koruma, endüstri mirasının seçici biçimde temsil edildiği; geçmişin yalnızca sembolik öğelerinin görünür kılındığı tartışmalı bir koruma biçimi olarak değerlendirilebilir. Çalışma kapsamında Dolmabahçe Gazhanesi ve Paşa limanı Un Fabrikası kısmen korunan örnekler arasındadır.

Kısmen koruma pratikleri, mirasın seçici biçimde temsil edilmesine neden olduğu için, endüstri mirasının mekânsal sürekliliği kadar "işleyiş hafızasını" da parçalayabilmektedir. Bu nedenle bu müdahale türü çoğu zaman mirasın imgesel olarak korunması, ancak endüstriyel mantığının kaybı ile sonuçlanan bir rejim olarak okunabilir.

Tartışmalı yeniden inşa

Tartışmalı yeniden inşa ile, özgün yapının bir sebeple yıkılıp, aslına uygunluk ilkesine dayanarak yeniden inşa edilmesi durumu kast edilmektedir. Bu tür müdahalelerde yapı, biçimsel olarak tarihsel bir süreklilik izlenimi verebilir; ancak özgün malzeme, strüktür ve tarihsel katmanlar ortadan kalktığı için yapının özgünlük değeri önemli ölçüde zayıflar. Dolayısıyla yeniden inşa, koruma görüntüsü üretse de, çoğu zaman temsile dayalı kurguya dönüşerek endüstri mirasının gerçek tarihsel ve toplumsal anlamlarını gölgeleyebilir; bu nedenle hem etik hem de koruma ilkeleri açısından tartışmalı bir uygulama alanı oluşturur. Çalışma kapsamında değerlendirilen Mecidiyeköy Likör Fabrikası bu bağlamda bir rekonstrüksiyon çalışmasıdır.

Yeniden işlevlendirme

Yeniden işlevlendirme, endüstri mirası yapıların fiziksel varlığını büyük ölçüde koruyarak yeni bir işleve uyarlanmasıdır ve günümüzde koruma pratiklerinde en sık karşılaşılan yöntemlerden biridir. Özellikle kültür-sanat, eğitim ve kamusal kullanım odaklı dönüşümler, yapıların kullanım sürekliliğini sağlayarak korunmalarına imkân tanırken aynı zamanda kent yaşamına yeniden entegre olmalarını da destekler. Bununla birlikte yeniden işlevlendirme süreçleri her zaman koruma lehine sonuçlar üretmez; yapıların ticarileştirilmesi, tüketim odaklı mekânlara dönüştürülmesi veya belirli gruplara hitap eden seçkinleştirici pratikler üretmesi halinde endüstri mirasının kamusal niteliği zayıflayabilir. Bu nedenle yeniden işlevlendirme, yalnızca işlev değişimi değil; müdahalenin niteliği, koruma düzeyi ve bellekle kurulan ilişkinin sürekliliği üzerinden değerlendirilmesi gereken çok katmanlı bir süreçtir. Çalışmanın bulguları, yeniden işlevlendirme örneklerinde "kültürel programların" baskın olduğunu göstermektedir. Bu durum bir yandan mirasın görünürlüğünü artırırken, diğer yandan endüstri mirasının kamusallığının hangi kullanıcı gruplarına açıldığı ve erişilebilirliğinin nasıl sağlandığı sorularını da gündeme getirmektedir. Çalışma kapsamında kullanımda olan yapıların hepsinin kültür-sanat-sosyal merkez ve eğitim odaklı olarak yeniden işlevlendirildiği görülmektedir. Dönemsel olarak incelendiğinde 2005 yılı sonrasında bu tarz yeniden işlevlendirme politikalarının ağırlık kazandığı görülmektedir. Öte yandan Yedikule Gazhanesi içerisinde bir defalığa mahsus bir sanat etkinliğinin 1992 yılında gerçekleştirilmiş olması, daha erken dönemlerde de bu fikrin varlık gösterdiğini kanıtlaması bakımından önemli görülmüştür.

Sonuçlar ve Tartışma

Çalışmada toplam 221 endüstri yapısı listelenmiş, bu yapılardan 25'i hakkında yeterli bilgiye erişilebilmiştir. En başta bu sonuç yapıların büyük bir kısmının bugün kayıp olduğunu ve hakkında sınırlı bilgiye sahip olunduğunu göstermektedir. Bu durum endüstri mirasının yalnızca fiziksel düzeyde değil, aynı zamanda bilgi/izlenebilirlik düzeyinde de kayba uğradığını göstermesi açısından önemlidir. Başka bir ifadeyle, yapıların yıkımı ya da dönüşümü çoğu zaman belgeleme eksikliğiyle eş zamanlı ilerlemiş; dolayısıyla envanter çalışmaları yalnızca bir analiz yöntemi değil, aynı zamanda bir hatırlatma ve görünür kılma müdahalesi haline gelmiştir.

Bu nedenle çalışma, yalnızca mekânsal dönüşüm eğilimlerini değil; endüstri mirasının bellekten silinme biçimlerini de tartışmaya açmaktadır. Bu çerçevede endüstri mirası, kent belleğinde "iz bırakan" örneklerle sınırlı olmayan; görünürlüğünü yitirmiş, unutulmuş veya belgelenmemiş örnekler üzerinden de okunması gereken kırılgan bir miras türüdür.

Erişilebilen 25 yapı için bakıldığında; bunlardan dördünün yıkıldığı görülmektedir. Yıkım dönemleri ile tarihler bilinmesine rağmen; diğer endüstri yapılarının yıkım tarihleri bilinmediğinden sağlıklı bir yorum yapılamamaktadır. Ancak envanter araştırmaları sırasında yıkımların Dalan Operasyonları ve Haliç Çevresi yol düzenlemeleri dönemine denk düştüğü görülmüştür. Bu bulgu, endüstri mirası kaybının belirli dönemlerde hızlanmasının, kentsel dönüşüm stratejileriyle yakından ilişkili olabileceğini desteklemektedir.

Bu noktada 1984–1989 Dalan Operasyonları ve 1994 sonrası Haliç düzenlemeleri, endüstri mirası açısından yalnızca fiziksel yıkım süreçleri değil; aynı zamanda kent içindeki endüstriyel işlevlerin meşruiyetinin zayıfladığı ve sanayi alanlarının "temizlenmesi" yönünde kentsel bir söylemin güç kazandığı kırılma anları olarak değerlendirilebilir. Bu dönemde endüstri yapıları, bir miras kategorisi olarak değil; kentsel düzenleme ve dönüşümün önündeki "sorun alanları" olarak ele alınmış; bu yaklaşım yıkım ve terk edilme süreçlerini hızlandırmıştır. 1980 yılı ve öncesinin müdahale türü yıkım üzerine iken, bu dönemden sonra ve özellikle yoğun olarak 2005 - 2025 yılları arasında dönüşümlerin koruma ve yeniden işlevlendirme olduğu görülmektedir. Bu eğilim, endüstri mirasının 2000'li yıllardan itibaren kentsel değer ve kültürel kaynak olarak yeniden tanımlandığını; ancak bu yeniden tanımın her zaman bütüncül korumayı garanti etmediğini göstermektedir. Özellikle 2005 sonrası örneklerde yeniden işlevlendirme pratiklerinin kültür-sanat ve eğitim programları etrafında yoğunlaşması, endüstri mirasının kentte "kültürel temsil" üzerinden meşrulaştırıldığını göstermektedir. Bu durum bir yandan yapıların korunmasını mümkün kılan güçlü bir araç üretirken; diğer yandan mirasın hangi temsiller üzerinden görünür kılındığı, hangi kullanıcı gruplarına açıldığı ve kamusallığının nasıl kurulduğu sorularını da gündeme taşımaktadır.

Bulguların ortaya koyduğu en kritik sonuçlardan biri, endüstri mirasının süreçlerinin yalnızca koruma ve yıkım ikiliğiyle açıklanamayacağıdır. İncelenen örnekler; müdahalesizlik, kısmen koruma, tartışmalı yeniden inşa ve yeniden

işlevlendirme gibi ara rejimlerin endüstri mirasının "akıbetini" belirlemede en az yıkım kadar etkili olduğunu göstermektedir. Bu noktada müdahalesizlik çoğu zaman pasif bir durum değil, yapının zamanla kaybına yol açan ve yıkımı dolaylı biçimde üreten bir karar rejimi olarak okunmalıdır. Kısmen koruma ise endüstri mirasının mekânsal bütünlüğünü zayıflatarak yapının üretim mantığını ve işleyiş hafızasını parçalayabilmekte; mirasın yalnızca sembolik/ikonik öğeleri üzerinden temsil edilmesine neden olabilmektedir. Tartışmalı yeniden inşa örnekleri, endüstri mirasının özgünlük tartışmasını görünür kılmaktadır. Bu tür müdahalelerde mirasın fiziksel sürekliliği korunmuş gibi görünse de, özgün malzeme ve strüktür kaybı, endüstri mirasının tarihsel katmanlarını temsil düzeyine indirgemekte; böylece koruma değil, yeni bir bellek kurgusu üretilebilmektedir.

Bu sonuçlar birlikte değerlendirildiğinde, endüstri mirasına yönelik müdahalelerin yalnızca mimari/teknik pratikler olmadığı; planlama kararları, mülkiyet ilişkileri, yatırım baskısı ve yönetişim süreçleriyle biçimlenen politik bir alan olduğu anlaşılmaktadır. Dolayısıyla endüstri mirası çalışmaları, yapıların son durumlarını belgelemek kadar; bu sonuçlara yol açan karar mekanizmalarını, aktör ağlarını ve dönemin kentsel önceliklerini de görünür kılmayı gerektirmektedir.

Kaynaklar

İstanbul Ansiklopedisi. (t.y.). *İstanbul Ansiklopedisi* (Cilt 1, s. 354).

İstanbul Ansiklopedisi. (t.y.). *İstanbul Ansiklopedisi* (Cilt 2, ss. 68–69).

İstanbul Ansiklopedisi. (t.y.) (Cilt 2, s. 197). Erişim tarihi 14.01.2026, İstanbul Ansiklopedisi web sitesi: https://istanbulansiklopedisi.org/handle/rek/5783

İstanbul Ansiklopedisi. (t.y.). *İstanbul Ansiklopedisi* (Cilt 2, s. 296).

İstanbul Ansiklopedisi. (t.y.). *İstanbul Ansiklopedisi* (Cilt 2, s. 429).

İstanbul Ansiklopedisi. (t.y.). *İstanbul Ansiklopedisi* (Cilt 3, s. 13).

İstanbul Ansiklopedisi. (t.y.). *İstanbul Ansiklopedisi* (Cilt 3, ss. 297–298).

İstanbul Ansiklopedisi. (t.y.). *İstanbul Ansiklopedisi* (Cilt 4, s. 12).

İstanbul Ansiklopedisi. (t.y.). *İstanbul Ansiklopedisi* (Cilt 4, s. 184).

İstanbul Ansiklopedisi. (t.y.). *İstanbul Ansiklopedisi* (Cilt 5, s. 482).

İstanbul Ansiklopedisi. (t.y.). *İstanbul Ansiklopedisi* (Cilt 6, s. 228).

İstanbul Ansiklopedisi. (t.y.). *İstanbul Ansiklopedisi* (Cilt 6, s. 229).

İstanbul Ansiklopedisi. (t.y.). *İstanbul Ansiklopedisi* (Cilt 7, s. 278).

Köksal, T. Gül. (2005). *İstanbul'daki endüstri mirası için koruma ve yeniden kullanım önerileri* (Doktora tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.

Kültür Envanteri. (t.y.). *Yedikule Gazhanesi*. Erişim tarihi 14.01.2026, Kültür Envanteri web sitesi: https://kulturenvanteri.com/yer/yedikule-gazhanesi/

Kültür Envanteri. (t.y.). *Hasanpaşa Gazhanesi*. Erişim tarihi 27.01.2026, Kültür Envanteri web sitesi: https://kulturenvanteri.com/yer/hasanpasa-gazhanesi/

Kültür Envanteri. (t.y.). *Silahtarağa Elektrik Santrali*. Erişim tarihi 27.01.2026, Kültür Envanteri web sitesi: https://kulturenvanteri.com/yer/silahtaraga-elektrik-santrali/

Kültür Envanteri. (t.y.). *Bağlarbaşı Elektrik Fabrikası*. Erişim tarihi 27.01.2026, Kültür Envanteri web sitesi: https://kulturenvanteri.com/yer/baglarbasi-elektrik-fabrikasi/

Kültür Envanteri. (t.y.). *Paşabahçe Rakı ve İspirto Fabrikası*. Erişim tarihi 27.01.2026, Kültür Envanteri web sitesi: https://kulturenvanteri.com/yer/pasabahce-raki-ve-ispirto-fabrikasi/

Kültür Envanteri. (t.y.). *Paşabahçe Cam Fabrikası*. Erişim tarihi 04.01.2026, Kültür Envanteri web sitesi: https://kulturenvanteri.com/yer/pasabahce-cam-fabrikasi/

Kültür Envanteri. (t.y.). *Beykoz Kundura Fabrikası*. Erişim tarihi 10.01.2026, Kültür Envanteri web sitesi: https://kulturenvanteri.com/yer/beykoz-kundura-fabrikasi/

Kültür Envanteri. (t.y.). *Mecidiyeköy Likör Fabrikası*. Erişim tarihi 14.12.2025, Kültür Envanteri web sitesi: https://kulturenvanteri.com/yer/mecidiyekoy-likor-fabrikasi/

Kültür Envanteri. (t.y.). *Paşalimanı Un Fabrikası*. Erişim tarihi 04.01.2026, Kültür Envanteri web sitesi: https://kulturenvanteri.com/yer/pasalimani-un-fabrikasi/

Kültür Envanteri. (t.y.). *Sütlüce Mezbahası*. Erişim tarihi 04.01.2026, Kültür Envanteri web sitesi: https://kulturenvanteri.com/yer/sutluce-mezbahasi/

Kültür Envanteri. (t.y.). *Cibali Tütün Fabrikası*. Erişim tarihi 04.01.2026, Kültür Envanteri web sitesi: https://kulturenvanteri.com/yer/cibali-tutun-fabrikasi/

Kültür Envanteri. (t.y.). *Terkos Su Pompa İstasyonu*. Erişim tarihi 04.12.2025, Kültür Envanteri web sitesi: https://kulturenvanteri.com/yer/terkos-su-pompa-istasyonu/

Kültür Envanteri. (t.y.). *Cendere Hamidiye Su Pompa İstasyonu*. Erişim tarihi 04.01.2026, Kültür Envanteri web sitesi: https://kulturenvanteri.com/yer/cendere-hamidiye-su-pompa-istasyonu/

Kültür Envanteri. (t.y.). *Hamidiye Su Terazisi*. Erişim tarihi 04.01.2026, Kültür Envanteri web sitesi: https://kulturenvanteri.com/yer/hamidiye-su-terazisi/

Kültür Envanteri. (t.y.). *Bomonti Bira Fabrikası*. Erişim tarihi 04.01.2026, Kültür Envanteri web sitesi: https://kulturenvanteri.com/yer/bomonti-bira-fabrikasi/

Kültür Envanteri. (t.y.). *Kasımpaşa Un Fabrikaları*. Erişim tarihi 08.01.2026, Kültür Envanteri web sitesi: https://kulturenvanteri.com/yer/kasimpasa-un-fabrikalari/

Kültür Envanteri. (t.y.). *Menekşe Kibrit Fabrikası*. Erişim tarihi 14.01.2026, Kültür Envanteri web sitesi: https://kulturenvanteri.com/yer/menekse-kibrit-fabrikasi/

Kültür Envanteri. (t.y.). *Yıldız Porselen Fabrikası*. Erişim tarihi 09.01.2026, Kültür Envanteri web sitesi: https://kulturenvanteri.com/yer/yildiz-porselen-fabrikasi/

Kültür Envanteri. (t.y.). *Fişekhane*. Erişim tarihi 09.01.2026, Kültür Envanteri web sitesi: https://kulturenvanteri.com/yer/fisekhane/

Yılmaz, A. (1994). Gazhaneler. *İstanbul Ansiklopedisi* (Cilt 3, s. 378). Kültür Bakanlığı Yayınları.

Url- 1. https://siska.com.tr/portfolio/beylerbeyi-gazhanesi/ Erişim tarihi 09.01.2026.

Url- 2. https://teneketarihi.com/konservecilik/ Erişim tarihi 09.01.2026.

Insta360 Kameranın Rölöve Uygulamasına ve Mekân Algısına Katkıları

Contributions Of The Insta360 Camera To Architectural Surveying and Spatial Perception

Z. ÇETİN ÇİMEN[1] - D. KÖK[1] Akdeniz Üniversitesi,Mimarlık Fakültesi, İçmimarlık

Özet: *Bu çalışma, 360° görüntüleme teknolojilerinin mimari rölöve sürecine olan katkılarını incelemeyi amaçlamaktadır. Araştırma kapsamında Antalya ili Muratpaşa ilçesinde yer alan Tekeli Mehmet Paşa Camii örnek yapı olarak ele alınmış; caminin iç mekânı hem Insta360 kamera ile 360° panoramik görüntüler şeklinde hem de standart akıllı telefon kamerası kullanılarak iki boyutlu fotoğraflar aracılığıyla belgelenmiştir. Elde edilen veriler, rölöve sürecinde mekân algısı, görsel belgeleme, saha verimliliği ve çizim sürecine sağladığı katkılar bağlamında karşılaştırmalı olarak değerlendirilmiştir. Çalışmada, 360° görüntüleme teknolojisinin mekânın bütüncül algılanmasını güçlendirdiği, mekânsal süreklilik ve ilişkilerin tek bir görsel kayıt üzerinden okunmasına olanak tanıdığı tespit edilmiştir. Buna karşın, standart telefon kamerası ile elde edilen iki boyutlu görüntülerin, detay ve oran analizlerinde daha güvenilir veriler sunduğu görülmüştür. Sonuç olarak, Insta360 kameraların rölöve sürecinde geleneksel fotoğrafçılık yöntemlerine alternatif değil, tamamlayıcı bir araç olarak değerlendirilmesi gerektiği ortaya konulmuştur. Bu yaklaşımın, mimarlık ve içmimarlık eğitiminde olduğu kadar profesyonel belgeleme ve koruma çalışmalarında da önemli katkılar sağlayacağı düşünülmektedir.*

Anahtar Kelimeler: *Rölöve, 360° Görselleştirme, Insta360 Kamera, Mekân Algısı, Mimari Belgeleme*

Abstract: *This study aims to examine the contributions of 360° visualization technologies to the architectural survey (rölöve) process. Within the scope of the research, Tekeli Mehmet Paşa Mosque, located in the district of Elmalı in Antalya, was selected as a case study. The interior space of the mosque was documented using both an Insta360 camera to obtain 360° panoramic images and a standard smartphone camera to capture conventional two-dimensional photographs. The collected visual data were comparatively evaluated in terms of spatial perception, visual documentation, field efficiency, and their contributions to the survey drawing process. The findings indicate that 360° imaging technology enhances holistic spatial perception by enabling the documentation of spatial continuity and relationships through a single visual record. However, two-dimensional images obtained via smartphone cameras provide more reliable data for detailed elements and proportional analysis. Consequently, the study concludes that Insta360 cameras should not be considered an alternative to traditional photographic methods in architectural surveys, but rather as a complementary tool. This integrated approach is considered to offer significant benefits for architectural and interior design education, as well as for professional documentation and conservation practices.*

Keywords: *Architectural Survey, 360° Visualization, Insta360, Spatial Perception, Architectural Documentation*

Corresponding author: 1 Doğa Kök | Akdeniz University | ddogakokk@gmail.com
2 Zeynep Çetin Çi men | Akdeniz University

Giriş

Mimari rölöve çalışmaları, yapıların mevcut durumlarının doğru, kapsamlı ve yeniden üretilebilir biçimde belgelenmesini amaçlayan temel belgeleme süreçlerinden biridir. Bu süreçte mekânın ölçüsel özelliklerinin yanı sıra mekânsal ilişkilerin, yüzey sürekliliğinin ve mimari elemanların birbirleriyle olan bağlamlarının doğru biçimde algılanması ve kaydedilmesi büyük önem taşımaktadır. Geleneksel belgeleme yöntemleri, manuel ölçüm ve iki boyutlu fotoğraf kayıtlarına dayalı olarak yürütülmekle birlikte, özellikle karmaşık mekânlarda bütüncül mekân algısının sağlanması konusunda çeşitli sınırlılıklar barındırmaktadır.

Son yıllarda gelişen 360° görüntüleme teknolojileri, mimari belgeleme ve rölöve süreçlerinde yeni olanaklar sunarak mekânın çevresel ve kapsayıcı bir perspektifle kaydedilmesine imkân tanımaktadır. Bu teknolojiler sayesinde, mekânın tüm sınırları ve yüzey ilişkileri tek bir çekim üzerinden belgelenebilmekte; böylece rölöve çizimlerine referans oluşturacak kapsamlı bir görsel veri elde edilebilmektedir.

Bu çalışma kapsamında, Antalya ili Muratpaşa ilçesinde yer alan Tekeli Mehmet Paşa Camii örnek yapı olarak seçilmiştir. Tarihî ve mimari değeri yüksek olan caminin iç mekânı, rölöve sürecine yönelik belgeleme amacıyla iki farklı yöntemle kayıt altına alınmıştır. Bu doğrultuda, bir yandan Insta360 kamera kullanılarak 360° panoramik görüntüler elde edilmiş, diğer yandan standart bir akıllı telefon kamerası ile iki boyutlu fotoğraf çekimleri gerçekleştirilmiştir.

Cami, Antalya kent merkezinde, Tuzcular Mahallesi'nde, Kale Kapısı çevresinde konumlanmakta olup Yivli Minare Külliyesi'nin güneydoğusunda yer almaktadır. Yapı; kuzeybatı yönünde Uzun Çarşı Sokak, batı ve güney cephelerinde Cami Sokak, doğu cephesinde ise İmaret Sokağı ile sınırlanmaktadır. Günümüzde halk arasında "Tekeli Mehmet Paşa", "Mehmet Paşa" ve "Tekeli Paşa" adlarıyla bilinen caminin mimarı, banisi ve kesin inşa tarihi hakkında net bilgiler bulunmamaktadır.

Bununla birlikte, caminin 1850 ve 1908 yıllarında onarımdan geçirildiği bilinmektedir. 1832 ve 1833 tarihli vakfiye kayıtlarına göre yapıya ait han, hamam, bostan ve dükkân gelirlerinin camiye tahsis edildiği anlaşılmaktadır. Vakıf belgeleri, camide eğitim faaliyeti yürütülmesi amacıyla 1856 yılında Ahmet ibn Ömer Efendi'nin görevlendirildiğini göstermektedir. Evliya Çelebi'nin seyahatnamesinde de camiye değinildiği görülmektedir. Yapı, Vakıflar Genel Müdürlüğü tarafından 1977 ve 1997 yıllarında restore edilmiştir. Plan şeması kareye yakın olan cami, altıgen bir kasnak üzerine oturan merkezi bir kubbe ile örtülüdür. Yapının kuzeybatı köşesinde tek şerefeli bir minare yer almakta, doğu cephesinde ise şadırvan bulunmaktadır.,

Amaç

Çalışmanın temel amacı, 360° görselleştirmenin rölöve sürecine olan katkılarını Tekeli Mehmet Paşa Camii örneği üzerinden değerlendirmek; Insta360 ile elde edilen görüntüler ile telefon kamerası ile üretilen iki boyutlu görselleri mekân algısı, belgeleme niteliği ve rölöveye sağladıkları katkılar açısından karşılaştırmalı olarak incelemektir. Bu bağlamda, çalışmanın mimarlık ve içmimarlık alanında hem eğitim hem de profesyonel uygulamalar için yol gösterici bir değerlendirme sunması hedeflenmektedir.

Mekan Kavramı

Mekân kavramı Arapça kökenli olup, "varlık" ve "var olma" anlamlarına gelen *kevn* sözcüğünden türemiştir (Aydıntan, 2001). Disiplinler arası yaklaşımlarda farklı biçimlerde ele alınsa da, genel anlamda mekân; insanı çevresinden belirli ölçülerde ayıran, bireyin çeşitli eylemlerini gerçekleştirmesine olanak tanıyan ve sınırları gözlemciler tarafından algılanabilen bir uzay parçası olarak tanımlanmaktadır. Mekân; mimari bir ürünün var olabilmesi için vazgeçilmez bir unsurdur. Mimarlık sözlüğünde mekân, "kişiyi çevresinden belli bir ölçüde ayıran ve içinde çeşitli eylemlerini sürdürmesine elverişli olan boşluk" şeklinde tanımlanmaktadır (Hasol, 1990). İnsan, mekânı tüm duyu organları aracılığıyla algılar ve bu algıları belleğinde yer alan önceki deneyimlerle karşılaştırarak anlamlandırır (Yurttaş, 2019).

Mekânı oluşturan ve sınırlandıran öğelerin özelliklerine bağlı olarak mekân; doğal, yapay ve karma mekân olarak sınıflandırılabilmektedir. Bunun yanı sıra, fiziksel mekânın bir bölümünün duvarlar ve tavan gibi yapı elemanlarıyla çevrelenmesi sonucunda oluşan hacim "iç mekân" olarak adlandırılırken, bu sınırların dışında kalan alan "dış mekân" olarak tanımlanmaktadır (Altan, 1993). Mimari bir yapı bir bütün olarak ele alındığında, bu bütünün en temel bileşenlerinden birini iç mekân oluşturmaktadır. İç mekân, yapı kabuğunu meydana getiren yüzeyler tarafından çevrelenen ve sınırlandırılan boşluk olarak ifade edilebilir (Aydıntan, 2001).

Mekan Algısı

Mekân algısı psikolojisi temelde, bireyin bir mekânın içinde ya da çevresinde kısa veya uzun süreli deneyimler edinmesi ve bu deneyimler doğrultusunda mekânı zihninde anlamlandırıp hatırlaması süreciyle ilişkilidir. Bu süreç; hareket ve zaman kavramlarına bağlı olarak farklılık gösterir ve zaman içerisinde gelişim gösterir. Aynı zamanda bireyin mekân içerisindeki konumunun, mekânsal ilişkileri çözümleyebilme becerisiyle doğrudan bağlantılı olduğu ifade edilmektedir (Özen, 2006).

İç mekân algısı, en temel anlamıyla, algılayanın kendisi ile çevresinde yer alan nesne ve yüzeylerin birbirlerine göre konumlarını fark etmesi ve değerlendirmesi olarak tanımlanabilir. İnsan, bulunduğu mekânla sürekli bir etkileşim hâlindedir ve mekânın içerdiği fiziksel etkenler kullanıcıyı devamlı olarak

uyarmaktadır. Mekân; sınırları, yüzeylerin biçimi, renkleri, dokusal özellikleri ve taşıdığı anlamlar gibi çeşitli nitelikleri aracılığıyla algılanmaktadır (Aydıntan, 2001). Mekânsal algıyı etkileyen temel unsurlardan biri de algılanan mekânın çevresel özellikleridir. Kullanıcının içinde bulunduğu çevrenin fiziksel yapısı, hacimsel özellikleri ve işlevi, algılama sürecinde farklılıklar yaratabilmektedir. Mekânda yer alan donatı elemanlarının düzenleniş biçimi, kullanılan servis mobilyaları ile bu elemanların boyut, renk ve doku gibi özellikleri arasındaki ilişkiler, mekânın kimliğini ve oluşturduğu imajı belirlemektedir.

Belgeleme Kavramı, Gereklilik ve Önemi

Belgeleme, kültür varlıklarının mevcut durumunun değişik ölçek ve nitelikte (çizimler, planlar ya da diğer grafik anlatım, fotoğraf, sayısallaştırılmış belgeler vb.) saptanması olarak tanımlanabilir. Yapı ya da alanların etüt edildiği zamandaki durumuna ilişkin bilgi ve belgenin üretildiği belgeleme aşaması, tüm sürecin temelini oluşturur (TMOKMKK, 2009).

Yazılı ve görsel belgeleme, kültürel mirasın mevcut durumunun ve sorunlarının belirlenmesinde, koruma çalışmalarının yürütülmesinde temel veri oluşturmakta; aynı zamanda kültürel mirasın gelecek nesillere aktarılması ve topluma tanıtılmasında önemli bir rol oynamaktadır (TMOKMKK, 2009). Günümüzde kültürel mirasın belgelenmesi, teknolojik gelişmelere paralel olarak farklı teknikler aracılığıyla gelişmekte; bu süreçte üretilen verilerin işlenerek kullanılabilir bilgiye dönüştürülmesi koruma açısından vazgeçilmez bir gereklilik oluşturmaktadır. Mevcut durumun çizimsel belgelenmesinde, geleneksel yöntemlerin yetersiz kaldığı durumlarda fotogrametri ve lazer tarama gibi disiplinlerarası tekniklerin kullanılması uygun görülmektedir.

Geleneksel Belgeleme Yöntemleri ve Uygulamaları

Mimari yapılar ve kültürel miras öğelerinin belgelenmesinde, dijital teknolojilerin yaygınlaşmasından önce uzun yıllar boyunca kullanılan yöntemler geleneksel belgeleme yöntemleri olarak tanımlanmaktadır. Bu yöntemler; yerinde gözlem, manuel ölçüm, fotoğraf ve video kayıtları ile iki boyutlu çizimlere dayalı olup mimari belgeleme çalışmalarının temelini oluşturmuştur.

Fotoğraflama, mimari belgelemede en yaygın kullanılan tekniklerden biridir ve yapıların genel görünümleri ile iç ve dış mekân detaylarının kayda geçirilmesini sağlamaktadır. Cephelerin ve iç mekânların tek karede algılanabilmesi amacıyla sıklıkla geniş açılı lensler tercih edilmekte; ancak bu durum perspektif ve oran bozulmalarına neden olabilmektedir. Buna rağmen, fotoğraf tekniği görsel doğruluğu ve güvenilirliği sayesinde yapı elemanlarının konumlarının belirlenmesinde etkili bir belgeleme aracı olarak kullanılmaktadır (Pakben, 2013).

Video kayıt yöntemi ise yapıların çevresi, cepheleri ve iç mekânlarının belirli bir güzergâh izlenerek belgelenmesine olanak tanımaktadır. Çekim sırasında kameranın sabit tutulması ve yavaş, kontrollü hareketlerle kayıt yapılması, yapı detaylarının açık ve anlaşılır biçimde izlenmesini sağlamaktadır (Ulvi vd., 2019). Manuel ölçüm, fotoğraf ve iki boyutlu çizimlere dayalı geleneksel yöntemler

uzun yıllar arkeolojik kazılar, restorasyon ve mimari belgeleme çalışmalarında kullanılmıştır. Ancak bu yöntemler; ölçüm hassasiyeti, veri kapsamı, zaman kullanımı ve mekânsal bütünlüğün sağlanması açısından sınırlılıklar taşımaktadır. Özellikle karmaşık geometriler, ince detaylar ve organik formlu tarihî yapı elemanlarının yüksek doğrulukla belgelenmesinde yetersiz kalmaktadır. Bu durum, kültürel mirasın bilimsel ve sürdürülebilir biçimde korunabilmesi için üç boyutlu dijital belgeleme yöntemlerine yönelimi zorunlu kılmıştır.

Bu kapsamda geliştirilen yersel ve hava tabanlı lazer tarama (TLS, ALS), yakın menzilli fotogrametri ve İHA destekli görüntüleme sistemleri, aktif (LiDAR) ve pasif sensörler aracılığıyla yüksek doğrulukta mekânsal veri üretimine imkân tanımaktadır. Ayrıca, üç boyutlu dijital modellerin artırılmış ve sanal gerçeklik teknolojileriyle bütünleştirilmesi, kültürel mirasın daha etkileşimli biçimde sunulmasını mümkün kılmaktadır (Yakar ve Yılmaz, 2025).

Insta360 Kamera Teknolojisi

Insta360 tabanlı görüntüleme sistemleri, saha çalışmalarında sunduğu pratiklik sayesinde mimari belgelemede geleneksel yöntemlere kıyasla daha etkin bir kullanım sağlamaktadır. Tokat'ta bulunan 13. yüzyıla ait Şeyh Meknun Zaviyesi'nin belgelenmesine yönelik bir çalışmada, İHA ve yer tabanlı panoramik kamera verileri birlikte kullanılarak üç boyutlu model ve sanal tur oluşturulmuştur (Başdemir, 2025). Benzer şekilde, 360 derece kameralar restorasyon öncesi mevcut durum tespiti ve inşaat süreci belgelenmesinde yaygın biçimde kullanılmakta; tek çekimle geniş alanların kaydedilmesi sayesinde saha süresi kısalmakta ve belgeleme verimliliği artmaktadır.
Insta360 kameralar, 360 derece görüş açısı ve yüksek çözünürlüklü görüntü üretimiyle çevresel alanın tamamını tek seferde kaydedebilmektedir. HDR, seri çekim ve zaman atlamalı kayıt gibi özellikler, özellikle iç mekânlarda aydınlatma farklılıklarının dengelenmesine katkı sağlamaktadır. Çoklu lenslerden elde edilen görüntülerin otomatik birleştirilmesi ve yapay zekâ destekli mobil uygulamalar, görsel verilerin hızlı ve esnek biçimde işlenmesini mümkün kılmaktadır (Başdemir, 2025).

Insta360 ve benzeri 360 derece kameralar, genellikle karşılıklı konumlandırılmış iki lens aracılığıyla mekânı küresel olarak kaydeden özel bir donanım yapısına sahiptir. Lens, sensör ve çözünürlük özellikleri, bu sistemlerin mekânsal belgeleme açısından önemini artırmaktadır (Larouche, 2024).

Yüksek çözünürlüklü görüntü algılayıcılarıyla donatılan bu kameralar, giriş ve orta seviye modellerde mimari belgeleme için yeterli kalite sunarken, profesyonel modellerde düşük ışık koşullarında dahi yüksek performans sağlamaktadır. Üst seviye 360 derece kameralar, sanal gerçeklik uygulamalarına uygun içerik üretimine olanak tanımaktadır (Insta360, 2025; Kuna vd., 2022).

360 derece kamera teknolojilerindeki gelişmeler, özellikle mimari rölöve ve kültürel miras belgeleme çalışmalarında daha ekonomik, taşınabilir ve kullanıcı dostu sistemlerin kullanımını mümkün kılmıştır. Insta360 gibi cihazlar sayesinde, tek çekimle kapsamlı mekânsal veriler elde edilmekte; zamandan ve iş gücünden tasarruf sağlanırken görsel belgelerin niteliği artırılmaktadır.

Insta360 Kameranın Rölöve İçin Belgelemeye Katkıları

Rölöve çalışmaları, mimari ve iç mekânların mevcut durumlarının doğru, kapsamlı ve yeniden üretilebilir biçimde belgelenmesini amaçlayan temel bir süreçtir. Mimarlık disiplininde rölöve; bir yapının ölçüm anındaki mevcut durumunun plan, kesit, görünüş ve detay çizimleriyle belgelenmesini ifade etmektedir. Bu süreç, üç boyutlu yapı elemanlarının iki boyutlu anlatımlara aktarılmasının yanı sıra mekânsal bütünlüğün, yüzey ilişkilerinin ve bağlamsal özelliklerin doğru biçimde kaydedilmesini gerektiren çok katmanlı bir belgeleme sürecidir.

Bu bağlamda rölövede kullanılan görsel belgeleme yöntemleri, mekânın algılanması ve çizim doğruluğu açısından belirleyicidir. Geleneksel fotoğrafçılık sınırlı bakış açıları sunarken, 360° görüntüleme teknolojileri mekânın çevresel bağlamını tek bir kayıtla bütüncül biçimde belgeleyebilmektedir. Insta360 kamera sistemleri, mekânsal sınırları, yüzey ilişkilerini ve sürekliliği eş zamanlı kaydederek rölöve çizimleri için kapsamlı bir görsel referans üretmektedir. Literatürde, 360° panoramik fotoğrafların mimari belgelemede hızlı veri toplama ve bütüncül mekân algısı sağladığı belirtilmektedir (Marcos-González vd., 2023).

360° görüntülerin düzlemsel temsillere dönüştürülmesi, yapı elemanlarının konumları, oranları ve hacimsel ilişkilerin daha net analiz edilmesine olanak tanımaktadır. Bu durum, özellikle karmaşık iç mekân rölövelerinde ölçü hatalarının azaltılmasına ve çizim doğruluğunun artırılmasına katkı sağlamaktadır (Teppati Losè vd., 2021).

Fotoğrafçılık eğitiminde Insta360 kameraların kullanımı, öğrencilerin mekânı tekil kadrajlar yerine çok yönlü bir sistem olarak algılamalarını desteklemektedir. 360° fotoğrafçılık, mekânsal ilişkiler ve perspektif sürekliliğinin daha kapsamlı değerlendirilmesine olanak tanımakta; küresel görüntülerin iki boyutlu temsillere dönüştürülmesi süreci, fotoğrafın mekân algısını analitik biçimde inceleme imkânı sunmaktadır. Bu yaklaşım, fotoğrafın analitik ve belgesel bir araç olarak kullanılmasını desteklemektedir (Shinde vd., 2023). Bu kapsamda yapılan uygulamalı çalışmalarda öğrenciler, mekânları 360° kameralarla belgeleyerek elde edilen görüntüleri düzlemsel temsillere dönüştürmekte ve mekânın bütüncül bir görsel okumasını geliştirmektedir. Perspektif sapmaları ve mekânsal süreklilik gibi unsurların analizi, mekân algısının kavramsal ve teknik düzeyde değerlendirilmesine olanak tanımaktadır.

İçmimarlık eğitiminde rölöve, ölçümün yanı sıra mekânın karakterinin, ölçeğinin, ışık ve malzeme ilişkilerinin analizini içeren kapsamlı bir öğrenme sürecidir. Insta360 kameralar, mekânın tamamını tek çekimde belgeleyerek saha sonrası incelemeyi mümkün kılmakta; bu özellik özellikle tarihi yapılar ve erişimi sınırlı alanlarda rölöve çalışmalarının verimliliğini artırmaktadır. Literatürde, 360° fotoğraf ve sanal gerçeklik tabanlı uygulamaların mekânsal algıyı güçlendirdiği belirtilmektedir (Loddo, 2021).

Insta360 kamera sistemleri, akademik kullanımın yanı sıra profesyonel içmimarlık pratiğinde de mevcut durumun hızlı ve kapsamlı biçimde belgelenmesine olanak tanımaktadır. Bu sayede tasarım öncesi analizler daha sağlıklı yapılmakta, ölçü ve algı hataları azaltılmakta; 360° görüntüler ekip içi iletişim ve müşteri sunumlarında etkili bir görsel araç olarak kullanılabilmektedir (Shinde vd., 2023).

Fotoğrafçılık eğitimi, içmimarlık rölöve dersleri ve profesyonel tasarım pratiği birlikte değerlendirildiğinde, Insta360 kameralar bu alanlar arasında süreklilik sağlayan çağdaş bir araç olarak öne çıkmaktadır. Görsel belgelemenin analitik ve iletişimsel boyutlarını güçlendiren bu teknoloji, rölöve sürecinde alternatif bir yöntem olmanın ötesinde bütüncül bir belgeleme aracı olarak değerlendirilebilir.

Insta360 Kameranın Mekân Algısı Üzerine Etkileri

Mekân algısı, bireyin fiziksel çevreyi ölçek, oran, derinlik, yönelim ve süreklilik gibi bileşenler üzerinden zihinsel olarak yapılandırma sürecidir. Mimarlık ve içmimarlık disiplinlerinde bu algı, yalnızca fiziksel ölçülere değil; görsel deneyim, perspektif ve mekânsal ilişkilerin okunabilirliğine de bağlıdır. Bu nedenle kullanılan görsel temsil araçları, mekânın algılanması ve yorumlanmasında belirleyici bir rol üstlenmektedir.

360° görüntüleme teknolojileri, mekânın tekil bakış açıları yerine çevresel ve kapsayıcı bir perspektifle temsil edilmesine olanak tanımaktadır. Insta360 kameralarla üretilen küresel panoramik görüntüler, kullanıcının mekân içindeki konumlanma duygusunu güçlendirerek mekânsal sürekliliğin daha net algılanmasını sağlamaktadır. Bu durum, ölçek ve oran ilişkilerinin daha tutarlı biçimde algılanmasına katkı sunarken, geleneksel fotoğraflarda görülen kadraj sınırlamaları ve perspektif kopukluklarını büyük ölçüde azaltmaktadır. Böylece içmimarlık ve rölöve çalışmalarında mekânın boyutsal ilişkileri daha doğru kurulabilmektedir. 360° görüntüler, mekânın yalnızca ön–arka ilişkisini değil, çevresel sürekliliğini de görünür kılmaktadır. Görüntünün farklı yönlere çevrilebilmesi, mekânın çoklu bakış açıları üzerinden değerlendirilmesine olanak tanıyarak yönelim duygusunu güçlendirmekte ve mekânsal ilişkilerin daha net analiz edilmesini sağlamaktadır (Shinde vd., 2023).

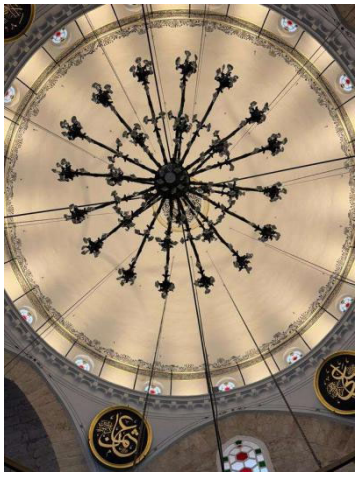
Insta360 kameraların HDR destekli çekim özellikleri, iç mekânlarda ışık dağılımı ile gölge–aydınlık ilişkilerinin dengeli biçimde kaydedilmesine imkân tanımaktadır. Bu sayede aydınlatma koşulları ve yüzeylerde oluşan ışık etkileri

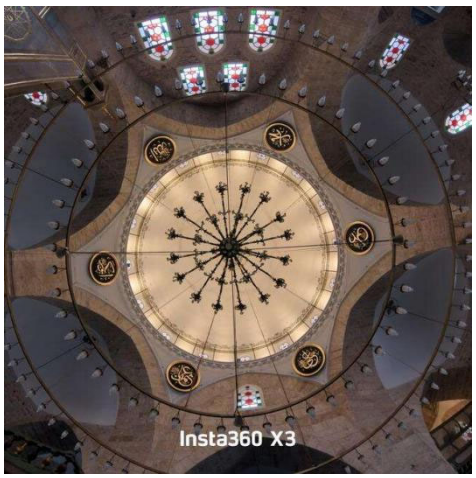
daha okunabilir hâle gelmektedir. 360° görüntüler, malzeme yüzeylerine ilişkin renk, parlaklık ve doku gibi görsel özellikler için referans sunmakta; ancak bu veriler, malzemenin fiziksel niteliklerini birebir aktarmaktan çok analitik değerlendirmeleri desteklemektedir. Bu yönüyle Insta360 görüntüleri, içmimarlık eğitiminde ve profesyonel uygulamalarda aydınlatma, renk ve malzeme kararlarının ön analizinde tamamlayıcı bir görsel kaynak olarak değerlendirilebilir.

Son olarak, 360° görüntülerin tekrar incelenebilmesi, mekâna ilişkin zihinsel temsillerin ve mekânsal belleğin güçlenmesini sağlamaktadır. Rölöve ve tasarım süreçlerinde mekâna yeniden gitmeden detaylı inceleme yapılabilmesi, mekânın analitik biçimde yeniden okunmasına olanak tanımakta; bu durum öğrenciler ve profesyonel İçmimarlar için önemli bir avantaj sunmaktadır.

Insta360 ile Çekilen Görüntü ile Standart Telefon Kamerası Görüntüsünün Röleve Bağlamında Karşılaştırmalı Değerlendirmesi ve Bulgular

Bu çalışma, 360° görselleştirmenin rölöve sürecine katkılarını Tekeli Mehmet Paşa Camii örneği üzerinden inceleyerek, Insta360 kamera sistemleri ile standart telefon kameralarının belge üretme potansiyellerini karşılaştırmalı olarak değerlendirmektedir. Çalışma kapsamında her iki yöntemle elde edilen fotoğraf ve görsel kayıtlar analiz edilmiş; değerlendirme başlıkları, bu görsel veriler üzerinden oluşturularak rölöve sürecine sağladıkları katkılar mekânsal algı, belgeleme niteliği ve kullanım işlevi bağlamında ele alınmıştır. Karşılaştırmalı analiz sürecinde, çekim koşullarının eşitlenmesi amacıyla Insta360 kamera ve standart telefon kamerası ile yapılan fotoğraf çekimleri şekil 1 ve şekil 2' de görüldüğü üzere aynı mekânsal noktalardan ve aynı kamera yüksekliklerinden gerçekleştirilmiştir.





Şekil 1. Telefon Kamerasıyla Çekilen Tavan Görseli **Şekil 2.** Insta360 İle Çekilen Tavan Görseli

Görüş Alanı ve Mekânsal Kapsam

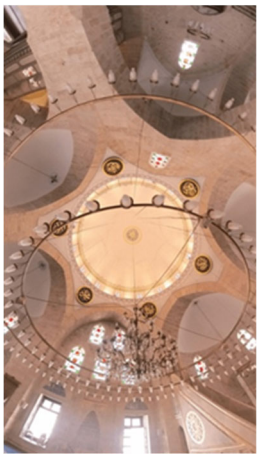
Röleve çalışmalarında, yapının mekânsal organizasyonunun bütüncül biçimde algılanabilmesi büyük önem taşımaktadır. Insta360 kamera ile elde edilen küresel görüntüler, tek bir çekimde mekânın tamamını kapsayarak taşıyıcı sistem, kubbe, kemerler ve çevresel mimari elemanlar arasındaki ilişkilerin aynı görsel kayıt üzerinden okunmasına olanak tanımaktadır. Bu durum, özellikle ön okuma (ön analiz) ve röleve hazırlık aşamasında mekânın genel şemasının anlaşılmasını kolaylaştırmaktadır. Buna karşılık, standart telefon kamerası ile elde edilen görüntüler, sınırlı görüş alanı nedeniyle mekânın tamamına ilişkin ölçüsel ve ilişkisel okumaların yapılmasını zorlaştırmaktadır.

Perspektif ve Oransal Algı

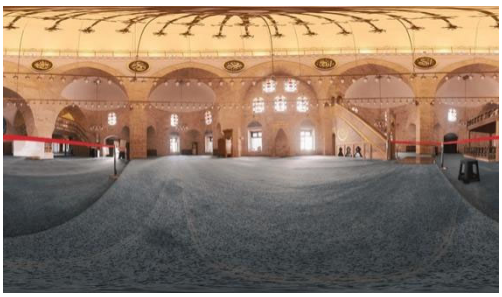
Insta360 görüntülerinde, çok geniş görüş açısına bağlı olarak bkz. şekil 3, şekil 4 ve şekil 5' de belirgin perspektif deformasyonları oluşmaktadır. Bu nedenle, söz konusu görüntüler doğrudan ölçü alma veya kesin boyutlandırma amacıyla kullanıma uygun değildir. Ancak buna rağmen, mekânın simetrik düzeni, aksları ve elemanların konumsal dağılımı röleve çizimlerinin ilk taslaklarının oluşturulmasında önemli bir referans niteliği taşımaktadır. Telefon kamerası ile çekilen fotoğraflar ise daha sınırlı bir alanı kapsamakla birlikte, perspektif bozulmasının daha düşük olması sayesinde detay ölçümü ve eleman oranlarının belirlenmesinde daha güvenilir veri sunabilmektedir.



Şekil 3. Insta360 Persptektif Bozulması



Şekil 4. Insta360 Persptektif Bozulması



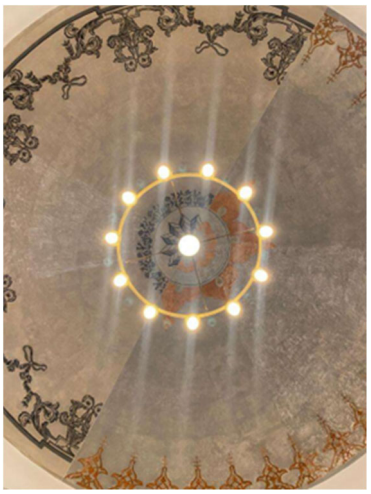
Şekil 5. Insta360 Persptektif Bozulması

Detay Algısı ve Görsel Okunabilirlik

Röleve çalışmalarında yapı elemanlarının detaylı biçimde belgelenmesi gerekmektedir. Insta360 görüntüleri, detayları geniş bir bağlam içerisinde sunarak şekil 6'da görüldüğü üzere elemanların mekân içindeki konumlarını ve birbirleriyle olan ilişkilerini göstermede etkilidir. Ancak detayların ölçeklenebilirliği sınırlıdır. Telefon kamerası ile çekilen yakın plan fotoğraflar ise şekil 7' de olduğu gibi süsleme elemanları, yazı kuşakları ve yapı malzemesine ilişkin ayrıntıların daha net biçimde belgelenmesine olanak tanımakta ve detay rölevesi açısından tamamlayıcı bir rol üstlenmektedir.



Şekil 6. Insta360 İle Çekilen Tavan Görseli



Şekil 7. Telefon Kamerasıyla Çekilen Tavan Görseli

Insta360 Kameraların Rölöve Sürecinde Zaman ve İşlevsel Verimliliği

Insta360 kameralar, sahada çok sayıda noktadan çekim yapma gereksinimini ortadan kaldırarak rölöve öncesi belgeleme sürecini hızlandırmakta; özellikle büyük ve karmaşık mekânlarda önemli ölçüde zaman tasarrufu sağlamaktadır. Buna karşılık telefon kamerası ile yapılan belgelemede her cephe ve detay için ayrı çekimler gerektiğinden saha süresi uzamakta ve veri yönetimi zorlaşmaktadır.

Rölöve sürecinde Insta360 görüntüleri, doğrudan ölçü üretmekten çok ön belgeleme, mekânsal okuma ve çizim sürecine referans oluşturma amacıyla kullanılmaya uygundur. Telefon kamerası görüntüleri ise ölçüsel doğruluğun ön planda olduğu detay rölövesi ve eleman bazlı çizimlerde destekleyici veri olarak değerlendirilmektedir. Bu bağlamda Insta360 kameralar, rölöve sürecinde zaman ve saha verimliliğini artıran tamamlayıcı bir belgeleme aracı olarak öne çıkmaktadır.

Sonuç

Bu çalışma, 360° görüntüleme teknolojilerinin mimari rölöve sürecindeki potansiyelini Tekeli Mehmet Paşa Camii örneği üzerinden inceleyerek, Insta360 kamera ile standart telefon kamerası arasında karşılaştırmalı bir değerlendirme ortaya koymuştur. Elde edilen bulgular, her iki yöntemin rölöve sürecinde farklı ancak tamamlayıcı roller üstlendiğini göstermektedir.

Insta360 kamera ile elde edilen 360° panoramik görüntüler, mekânın bütüncül algılanmasını güçlendirmiş; iç mekâna ait yüzey ilişkileri, hacimsel süreklilik ve mimari elemanlar arasındaki bağlam tek bir görsel kayıt üzerinden okunabilir hâle gelmiştir. Bu özellik, özellikle rölöve öncesi ön analiz aşamasında mekânsal organizasyonun anlaşılmasını kolaylaştırmış ve çizim sürecine güçlü bir referans sağlamıştır. Ancak, geniş görüş açısına bağlı olarak oluşan perspektif deformasyonları nedeniyle bu görüntülerin doğrudan ölçü üretme amacıyla kullanımının sınırlı olduğu görülmüştür.

Buna karşılık, standart telefon kamerası ile çekilen iki boyutlu fotoğraflar, detaylı mimari elemanların belgelenmesi, süsleme ve oran analizleri açısından daha güvenilir veriler sunmuştur. Bu durum, geleneksel fotoğrafçılık yöntemlerinin rölöve sürecindeki önemini koruduğunu ortaya koymaktadır. Sonuç olarak, Insta360 kameralar rölöve çalışmalarında geleneksel yöntemlerin yerine geçen bir alternatif değil, mekân algısını güçlendiren ve belgeleme sürecini hızlandıran tamamlayıcı bir araç olarak değerlendirilmelidir. 360° görselleştirme ile iki boyutlu fotoğrafçılığın birlikte kullanılması, rölöve sürecinin hem doğruluğunu hem de verimliliğini artırmaktadır. Bu yaklaşımın, mimarlık ve içmimarlık eğitiminde olduğu kadar, kültürel mirasın belgelenmesi ve korunmasına yönelik profesyonel uygulamalarda da önemli katkılar sağlayacağı düşünülmektedir.

Kaynakça

Altan, İ. 1993. Mimarlıkta Mekan Kavramı. İstanbul Üniversitesi Psikoloji Çalışmaları Dergisi, 19(1):78-88.

Aslan, F., Aslan, E., & Atik, A. (2015). İç mekânda algı. İnönü University Journal of Art and Design,5(11), 139–151. https://doi.org/10.16950/std.60957

Aydıntan, E. 2001. Yüzey Kaplama Malzemelerinin İç Mekan Algısına Anlamsal Boyutta Etkisi Üzerine Deneysel Bir Çalışma. Karadeniz Teknik Üniversitesi, Mimarlık Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, Trabzon.

Başdemir, H. (2025). İHA ,Fotogrametri, Sanal ve Artırılmış Gerçeklik Entegrasyonuyla Mimari Mirasın Korunması ve Tanıtılması: Bir Örnek Çalışma. Geomatik, 11(1), 97-109. https://doi.org/10.29128/geomatik.1772460

Hasol, D. 1990. Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü, Yem Yayın, İstanbul.

Insta360. (2019, 7 Ocak). This is Insta360 Titan: Reservations open on 11K, eight-lens VR cinema camera. Insta360 Blog. https://www.insta360.com/blog/enterprise/insta360- titan-reservations-open.html erişim tarihi 9.12.25

Kuna, P., Hašková, A., & Borza, Ľ. (2022). SWOT analysis of virtual reality creation equipments. R&E-SOURCE, (Special Issue 24), 28–32.

Larouche, R., Lambert-Girard, S., Katlein, C., Marty, S., Leymarie, E., Thibault, S., & Babin, M. (2024). On the use of a consumer-grade 360-degree camera as a radiometer for scientific applications. Applied Optics, 63(26), 6897–6912.

Loddo, M. (2021). Integration of 360-Degree Photography and Virtual Reality into Museum Storage Facility Design and Education. International Journal of Education (IJE). 9. 45-57.

Marcos-González, D., Álvaro-Tordesillas, A., López-Bragado, D., & Martínez-Vera, M. (2023). Fast and accurate documentation of architectural heritage with low-cost spherical panoramic photographs from 360 cameras.

Özen, A. 2006. Mimari Sanal Gerçeklik Ortamlarında Algı Psikolojisi. Bilgi Teknolojileri Kongresi IV, Akademik Bilişim 2006, Denizli, ab.org.tr/ab06/bildiri/81.doc.

Pakben, U. (2013). Tarihi yapıların rölöve ve analizlerinde kullanılan ileri belgeleme teknikleri (Yüksek lisans tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Bölümü, Restorasyon Anabilim Dalı). İzmir, Türkiye.

Shinde, Y., Lee, K., Kiper, B., Simpson, M., & Hasanzadeh, S. (2023). A systematic literature review on 360° panoramic applications in architecture, engineering, and construction.

Teppati Losè, L., Chiabrando, F., & Tonolo, F. G. (2021). Documentation of complex environments using 360° cameras.

Türkiye Mimarlar Odası Kültürel Mirasın Korunması Komitesi (TMOKMKK). (2009). Türkiye Mimarlar Odası Yayınları.

Ulvi, A., Yiğit, A. Y., & Yakar, M. (2019). Modeling Of Historical Fountains By Using Close-range Photogrammetric Techniques. Mersin Photogrammetry Journal, 1(1), 1-6.

Yakar, M., & Yılmaz, H. M. (2025). Kültürel Mirasın Belgelenmesinde Modern Teknolojilerin Rolü. Kültürel Miras Araştırmaları, 6(2), 115-132. https://doi.org/10.59127/kulmira.1805373

Yurttaş, N. B. (2019). Mekânsal algı kavramı ve iç mekân tasarımı ilişkisi [Perception of space and its relationship with the interior design]. Euroasia Journal of Social Sciences & Humanities, 6(1), 27.

Antik Kent Side'de Konut Yapısının Biçimlenmesinde Girit Kültürü

Cretan Culture Forming Residential Architecture in the Ancient City of Side

R. AY[1]
1 Akdeniz Üniversitesi İçmimarlık

Özet: *Minoslar'ın özellikle Batı ve Güney kıyılarına düzenli olarak seferler düzenlediği bilinmektedir. Erken dönem yerleşiminde Luvi ve Yerli Anadolu kültürünün egemen olduğu Side'ye de sıklıkla seferler düzenlediklerini kanıtlayan arkeolojik buluntular tespit edilmiştir. Minoslar'ın bu seferlerinin izleri Side ve çevresinde seramik buluntular, mimari formlar ve süslemeler ile kendini göstermektedir. Minos mimarisinin karakteristik özellikleri olarak merkezi avlulu planlar, kanalizasyon/su taşıma sistemleri, iç mekân organizasyonları Side bölgesindeki konutlarda gözlemlenebilmektedir. Bu veriler ışığında çalışmanın amacı Side Antik Kenti'ndeki yerleşim dokusunu biçimsel açıdan analiz ederek bölgede etkili olmuş Girit Kültürü'nün mekânın biçimsel özelliklerine olan etkisini ortaya koymaktır. Betimsel-Kavramsal Analiz yöntemi ile gerçekleştirilen çalışmada ilk aşamada Side Antik Kenti'ndeki konut yapılarının cephe ve mekânsal özellikleri incelenmiştir. İkinci aşamada bu verilerin Girit Kültürü bağlamında değerlendirmesi yapılmaktadır. Çalışmanın bulguları ışığında kültürel temasın ticari ve sosyal ilişkiler ile gerçekleştiği ve etkilerinin konut kültürüne doğrudan yansıdığı sonucuna varılmaktadır. Bu bağlamda Side Antik Kenti'ndeki Girit Kültürü sadece fiziksel değil aynı zamanda da sosyo-kültürel bir etkileşim kaynağıdır. Anahtar Kelimeler: Side Antik Kenti, Girit Kültürü, konut biçimlenmesi, kültürel aktarım*

Anahtar Kelimeler: *Side Antik Kenti, Girit Kültürü, konut biçimlenmesi, kültürel aktarım*

Abstract*: It is known that the Minoans regularly raided the western and southern coasts. Archaeological findings have proven that they frequently raided Side, where Luwian and indigenous Anatolian cultures dominated in its early settlement. Traces of these Minoan raids are evident in ceramic finds, architectural forms, and decorations in and around Side. Characteristic features of Minoan architecture, such as central courtyard plans, sewage/water transport systems, and interior spatial organization, can be observed in the residences of the Side region. In light of this data, the aim of this study is to analyze the settlement pattern of the ancient city of Side from a formal perspective and to reveal the influence of the Cretan culture, which was influential in the region, on the formal characteristics of the space. Using a Descriptive-Conceptual Analysis method, the study first examines the facade and spatial characteristics of residential buildings in the ancient city of Side. In the second stage, these data are evaluated within the context of Cretan culture. Based on the findings of the study, it is concluded that cultural contact occurred through commercial and social relations and that its effects are directly reflected in the residential culture. In this context, Cretan culture in the ancient city of Side is not only a source of physical interaction but also a source of socio-cultural interaction. Keywords: Ancient City of Side, Cretan culture, housing formation, cultural transmission*

Keywords: *Ancient City of Side, Cretan culture, Residential formation, cultural transmission*

Corresponding author: 1 Reyhan Ay | Akdeniz University | reyhanart1981@gmail.com

Sürdürülebilir Malzeme Kullanımının Konut İçmimarisinde Uygulanması 'Yağcıbedir' Dokuma Mirası Üzerine Bir İnceleme

The Application of Sustainable Material Use in the Residential Interior Architecture: A Study on the 'Yağcıbedir' Textile Heritage

C. ÖZPATAN[1] Ceren Özpatan Design

Özet: *Bu çalışma, Anadolu'nun köklü el sanatlarından biri olan Yağcıbedir dokuma geleneğinin sürdürülebilir konut içmimarisinde kullanım potansiyelini incelemeyi amaçlamaktadır. Doğal yün, kök boya ve tamamen el işçiliğine dayalı üretim teknikleriyle hazırlanan Yağcıbedir halıları; toksik maddeler içermemeleri, uzun ömürlü olmaları ve düşük karbon ayak izi yaratmaları nedeniyle modern sürdürülebilir tasarım kriterleriyle önemli ölçüde örtüşmektedir. Çalışmada, geleneksel Yağcıbedir üretim sürecinin malzeme yaşam döngüsü açısından avantajları literatür taraması, malzeme analizi ve yaşam döngüsü değerlendirmesi (LCA) yöntemleri ile incelenmiştir. Halıda kullanılan doğal lifler ve kök boyaların VOC salımı yapmaması, sağlıklı iç mekân oluşturma açısından önemli bir unsur olarak değerlendirilmiştir. Ayrıca Yağcıbedir motiflerinin kültürel hafızayı yansıtan sembolik anlamları, iç mekânda kimlik oluşturan güçlü bir tasarım unsuru olarak ele alınmıştır. Modern konut uygulamalarında yapılan tasarım senaryoları, Yağcıbedir halılarının ahşap, taş ve kireç esaslı sürdürülebilir yüzeylerle yüksek uyum gösterdiğini; mekâna sıcaklık, derinlik ve estetik değer kattığını ortaya koymuştur. Sonuç olarak, Yağcıbedir dokuma geleneği yalnızca kültürel bir miras unsuru değil, aynı zamanda güncel içmimarlıkta çevresel duyarlılığı ve sürdürülebilir üretim anlayışını destekleyen önemli bir malzeme olarak değerlendirilmektedir. Bu bağlamda çalışma, geleneksel el sanatlarının ekolojik tasarım pratiklerine entegre edilmesinin hem çevresel hem de kültürel sürdürülebilirlik açısından kritik bir katkı sunduğunu göstermektedir.*

Anahtar Kelimeler: *Etnik Köken, Kültürel Miras, Sürdürülebilirlik , Modern Çağa Etki*

Abstract: *this study aims to examine the potential of Yağcıbedir weaving tradition, one of the ancient handicrafts of Anatolia, in sustainable residential interior architecture. Yağcıbedir carpets, prepared with natural wool, root dyes, and entirely handcrafted production techniques, significantly align with modern sustainable design criteria due to their lack of toxic substances, long lifespan, and low carbon footprint. In this study, the advantages of the traditional Yağcıbedir production process in terms of material life cycle were examined using literature review, material analysis, and life cycle assessment (LCA) methods. The fact that the natural fibers and root dyes used in the carpet do not emit VOCs was considered an important element in creating a healthy indoor environment. In addition, the symbolic meanings of Yağcıbedir motifs, reflecting cultural memory, were considered as a strong design element that creates identity in the interior space. Design scenarios in modern residential applications revealed that Yağcıbedir carpets show high compatibility with sustainable surfaces based on wood, stone, and lime; adding warmth, depth, and aesthetic value to the space. In conclusion, the Yağcıbedir weaving tradition is considered not only an element of cultural heritage but also a significant material supporting environmental sensitivity and sustainable production in contemporary interior design. In this context, the study demonstrates that integrating traditional handicrafts into ecological design practices offers a critical contribution to both environmental and cultural sustainability.*

Keywords: *Ethnic Origin, Cultural Heritage, Sustainability, Impact on the Modern Age*

Corresponding author: 1 Ceren Özpatan | Ceren Özpatan Design | cerenozpatan@hotmail.com

Giriş

Yağcıbedir Halıları yalnızca bir zemin kaplama elemanı değil; aynı zamanda kültürel kimliğin, kolektif hafızanın ve yerel üretim pratiklerinin somut bir temsilidir. Bu yönüyle, sürdürülebilirlik kavramı yalnızca çevresel parametreler üzerinden değil, aynı zamanda kültürel süreklilik ve toplumsal aktarım bağlamında da ele alınmalıdır. (World Commission on Environment and Development, 1987; Papanek, 1995).

Geleneksel dokuma pratikleri, nesilden nesile aktarılan bilgi ve beceriler aracılığıyla "yaşayan miras" niteliği taşımaktadır. (UNESCO, 2003) Bu bağlamda Yağcıbedir halıları, sadece fiziksel bir ürün değil; üretim sürecinde yer alan zanaatkârların deneyimlerini, bölgesel kimliği ve tarihsel sürekliliği bünyesinde barındıran çok katmanlı bir tasarım öğesidir. (Adamson, 2013; Dormer, 1997).

Modern içmimarlıkta sıklıkla karşılaşılan anonimleşme ve kimlik kaybı problemi, yerel ve özgün üretimlerin yeniden tasarım süreçlerine dahil edilmesiyle aşılabilmektedir. (Fiell & Fiell, 2015). Yağcıbedir halılarının çağdaş mekânlarda kullanımı, kullanıcı ile mekân arasında duygusal bir bağ kurarak "yer duygusu (sense of place)" oluşturmakta ve mekânsal deneyimi derinleştirmektedir.

Ayrıca, küreselleşmenin etkisiyle standartlaşan üretim sistemlerine karşı, el dokuma halılar yerel ekonomiyi destekleyen, küçük ölçekli üreticiyi güçlendiren ve sürdürülebilir kalkınmayı teşvik eden bir alternatif sunmaktadır. (Braungart & McDonough, 2002). Bu yönüyle Yağcıbedir halıları, yalnızca bir tasarım nesnesi değil; aynı zamanda etik üretim, adil ticaret ve kültürel sürdürülebilirlik ilkelerinin bir parçasıdır. (Fletcher, 2014).

Kültürel sürdürülebilirlik perspektifinden değerlendirildiğinde, bu tür geleneksel ürünlerin çağdaş tasarım pratiklerine entegre edilmesi; hem zanaatkârlığın devamlılığını sağlamakta hem de modern kullanıcıya özgün, kimlikli ve anlam yüklü mekânlar sunmaktadır. Zamansız zanaat, Bilinçli tasarım.

Dokuma Tekniği ve Motiflerin Anlamı

Yağcıbedir Halıları, Anadolu'nun köklü el dokuma geleneğini yansıtan, teknik ve estetik açıdan yüksek değere sahip halılar arasında yer almaktadır. (Türkiye Cumhuriyeti Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2020). Bu halılar, tamamen doğal yün iplik kullanılarak geleneksel el tezgâhlarında çift düğüm (Türk düğümü / Gördes düğümü) tekniği ile dokunur. Bu teknik, düğümlerin simetrik yapıda sıkıca bağlanmasını sağlayarak halının hem dayanıklılığını artırır hem de uzun yıllar formunu korumasına olanak tanır. Dokuma sürecinde kullanılan atkı ve çözgü sisteminin dengeli ve sık yapısı, yüzeyde kompakt ve sağlam bir doku oluştururken, kök boya ile renklendirilen iplikler halıya doğal, derin ve zamanla güzelleşen tonlar kazandırır. Kimyasal içermeyen bu üretim biçimi, hem sağlıklı

hem de sürdürülebilir bir ürün ortaya çıkmasını sağlar. Yağcıbedir halılarının en dikkat çekici özelliklerinden biri ise taşıdığı zengin motif dilidir. Bu motifler yalnızca estetik birer desen değil, aynı zamanda kültürel anlatımın güçlü birer taşıyıcısıdır.

Halılarda sıkça görülen eli belinde motifi kadınlığı, doğurganlığı ve yaşamın sürekliliğini simgelerken; koç boynuzu motifi güç, cesaret ve bereket anlamı taşır. Göz (nazarlık) motifi, kötü enerjilere karşı koruyucu bir sembol olarak kullanılırken; su yolu motifi yaşamın akışını, sürekliliğini ve dinginliğini temsil eder. Hayat ağacı ise doğa ile insan arasındaki bağı, kökler ve dallar aracılığıyla geçmişten geleceğe uzanan sürekliliği ve sonsuzluk fikrini ifade eder. Tüm bu motifler , geometrik bir düzen içinde kompoze edilerek halıya ritmik ve dengeli bir bütünlük kazandırır. (Adamson, 2013).Bu yönüyle Yağcıbedir halıları, yalnızca bir zemin kaplama elemanı değil; aynı zamanda dokuyanın kültürel kimliğini, yaşadığı coğrafyanın değerlerini ve toplumsal hafızayı mekâna taşıyan güçlü bir tasarım ve anlatım aracıdır.

UNESCO Mirası Açısından Değerlendirme

UNESCO tarafından tanımlanan SOMUT OLMAYAN KÜLTÜREL MİRAS kavramı; toplulukların, grupların ve bireylerin kuşaktan kuşağa aktardığı uygulamaları, anlatımları, bilgi ve becerileri kapsamaktadır. (UNESCO, 2003).Bu çerçevede Yağcıbedir Halıları, yalnızca fiziksel bir ürün değil; üretim sürecinde yer alan bilgi birikimi, zanaatkârlık pratiği ve kültürel aktarım mekanizmaları ile somut olmayan kültürel mirasın önemli bir örneğini oluşturmaktadır. (UNESCO, 2017).

Yağcıbedir dokumacılığı; doğal yün temini, kök boya hazırlama teknikleri ve el tezgâhında gerçekleştirilen üretim süreçleri ile yerel bilgi sistemlerinin sürekliliğini sağlamaktadır. Bu süreçler, bireysel üretimin ötesinde toplumsal bir hafızayı temsil etmekte ve belirli bir coğrafyaya özgü kimliği koruyarak kültürel çeşitliliğin devamlılığına katkıda bulunmaktadır.

UNESCO'nun 2003 tarihli SOMUT OLMAYAN KÜLTÜREL MİRASIN KORUNMASI SÖZLEŞMESİ kapsamında vurgulanan "yaşatarak koruma" yaklaşımı, Yağcıbedir halılarının günümüz tasarım pratiklerinde aktif olarak kullanılmasını gerekli kılmaktadır. (UNESCO, 2003).Bu bağlamda, geleneksel dokuma ürünlerinin çağdaş iç mekân tasarımına entegre edilmesi; kültürel mirasın yalnızca korunmasını değil, aynı zamanda yeniden üretilerek sürdürülebilirliğinin sağlanmasını mümkün kılmaktadır.

Ayrıca, bu tür zanaat ürünlerinin modern tasarım süreçlerine dahil edilmesi, yerel üreticilerin ekonomik olarak desteklenmesini sağlamakta ve kırsal üretim ağlarının devamlılığına katkıda bulunmaktadır. Bu durum, UNESCO'nun kültürel mirasın korunmasını yalnızca kültürel değil aynı zamanda sosyal ve ekonomik sürdürülebilirlik ile ilişkilendiren yaklaşımıyla örtüşmektedir. (World Commission on Environment and Development, 1987). Sonuç olarak, Yağcıbedir halıları UNESCO perspektifinden değerlendirildiğinde; kültürel aktarımın sürekliliğini sağlayan, yerel kimliği güçlendiren ve sürdürülebilir tasarım anlayışıyla bütünleşebilen çok katmanlı bir miras öğesi olarak öne çıkmaktadır. Bu nedenle, çağdaş içmimarlık uygulamalarında bu tür geleneksel üretimlerin yeniden

yorumlanması, kültürel mirasın geleceğe taşınmasında kritik bir rol üstlenmektedir.

Yağcıbedir Halılarına Detaylı Bir Çalışma

Yağcıbedir halıları, Anadolu'nun en köklü el dokuma geleneklerinden biri olarak kültürel miras niteliği taşımakta; doğal yün, kök boya ve el işçiliğine dayalı üretim biçimiyle sürdürülebilir tasarım anlayışının güçlü bir temsilcisi kabul edilmektedir. (Fletcher, 2014) Yüzyıllardır Balıkesir–Sındırgı bölgesinde üretilen bu halılar, kimyasal işlem görmeyen doğal malzeme yapıları ve uzun ömürlü dokuma teknikleri sayesinde çevresel açıdan düşük karbon ayak izine sahip ürünler arasında yer almaktadır.

Geleneksel desenleri, geometrik simgeleri ve kültürel hafızayı yansıtan motifleri ile Yağcıbedir halıları yalnızca dekoratif bir obje değil, aynı zamanda sürdürülebilir üretim pratiklerinin modern içmimarlıkla buluşturulabileceği özgün bir tasarım öğesidir. Bu özellikleriyle Yağcıbedir, günümüz konut içmimarisinde doğal malzeme kullanımının, yerel üretimin ve kültürel mirasın korunmasının ö nemli bir örneğini sunmaktadır. Bu çalışma, Yağcıbedir dokuma kültürünün sürdürülebilir iç mekân tasarımlarında nasıl değerlendirilebileceğini inceleyerek geleneksel el sanatlarının çağdaş konut tasarımına katkılarını ortaya koymayı amaçlamaktadır. (Braungart & McDonough, 2002).

Çalışma Gereç ve Yöntem

Bu çalışmada sürdürülebilir iç mekân tasarımı kapsamında Yağcıbedir halılarının çevresel, kültürel ve malzeme odaklı analizini yapmak için çok yönlü bir yöntem izlenmiştir. İlk aşamada konuya ilişkin kapsamlı bir literatür taraması yürütülmüş; geleneksel dokuma teknikleri, doğal yün özellikleri, kök boya kimyası ve el işçiliğine dayalı üretim süreçlerine dair akademik kaynaklar değerlendirilmiştir. Yağcıbedir halılarının sürdürülebilirlik potansiyelini belirlemek amacıyla malzeme yaşam döngüsü değerlendirmesi (Life Cycle Assessment – LCA) yapılmış ve doğal malzemelerin çevresel etkileri; enerji tüketimi, toksik salım düzeyleri ve kullanım ömrü parametreleri üzerinden incelenmiştir.

Çalışmanın uygulama boyutunda, Yağcıbedir halısının modern konut iç mekânlarında kullanılmasına yönelik tasarım senaryoları oluşturulmuş; doğal malzeme uyumu, mekânsal atmosfer üzerindeki etkiler ve sağlıklı iç mekân kriterleri (VOC oranı, nefes alma kapasitesi vb.) analiz edilmiştir. (Fletcher, 2014). Son aşamada, geleneksel üretim yöntemlerinin çağdaş sürdürülebilir tasarım ilkeleriyle ilişkisini ortaya koymak üzere karşılaştırmalı değerlendirme yapılmış; el dokuma ürünlerin endüstriyel tekstil ürünlerine göre çevresel performansı, dayanıklılığı ve kullanıcı deneyimi açısından farkları incelenmiştir.

,

T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Yaklaşımıyla; Yağcıbedir Halıları

Yapılan analizler sonucunda Yağcıbedir halılarının doğal malzeme yapısı ve geleneksel üretim tekniğinin sürdürülebilir iç mekân tasarımı açısından önemli avantajlar sunduğu belirlenmiştir. %100 doğal yün içeriği sayesinde halıların iç mekânda VOC (uçucu organik bileşik) salımını minimuma indirdiği, böylece sağlıklı iç hava kalitesine katkı sağladığı tespit edilmiştir. Kök boya ile renklendirilen liflerin kimyasal işlem görmemesi, halıların toksik madde içermeyen bir kaplama elemanı olarak kullanımını desteklemiş; yaşam döngüsü değerlendirmesinde (LCA) bu ürünlerin endüstriyel sentetik halılara göre daha düşük çevresel ayak izi oluşturduğu görülmüştür.

El dokuma tekniklerinin yüksek mukavemet sağlaması, ürünlerin uzun ömürlü ve yıllar boyunca formunu koruyabilecek nitelikte olduğunu göstermiştir. Yağcıbedir halılarının geleneksel motif yapısının, konut iç mekânlarında kültürel kimlik oluşturan güçlü bir tasarım öğesi olarak mekânsal atmosferi olumlu yönde etkilediği gözlemlenmiştir. Modern içmimari senaryolarında yapılan uygulama analizleri, Yağcıbedir halılarının doğal ahşap, taş ve kil gibi diğer sürdürülebilir malzemelerle uyumlu bir biçimde birleşerek mekânsal bütünlük, sıcaklık ve otantik deneyim yarattığını ortaya koymuştur.

Bulgular

Yapılan analizler sonucunda Yağcıbedir halılarının doğal malzeme yapısı ve geleneksel üretim tekniğinin sürdürülebilir iç mekân tasarımı açısından önemli avantajlar sunduğu belirlenmiştir. %100 doğal yün içeriği sayesinde halıların iç mekânda VOC (uçucu organik bileşik) salımını minimuma indirdiği, böylece sağlıklı iç hava kalitesine katkı sağladığı tespit edilmiştir.

Kök boya ile renklendirilen liflerin kimyasal işlem görmemesi, halıların toksik madde içermeyen bir kaplama elemanı olarak kullanımını desteklemiş; yaşam döngüsü değerlendirmesinde (LCA) bu ürünlerin endüstriyel sentetik halılara göre daha düşük çevresel ayak izi oluşturduğu görülmüştür. El dokuma tekniklerinin yüksek mukavemet sağlaması, ürünlerin uzun ömürlü ve yıllar boyunca formunu koruyabilecek nitelikte olduğunu göstermiştir.

Yağcıbedir halılarının geleneksel motif yapısının, konut iç mekânlarında kültürel kimlik oluşturan güçlü bir tasarım öğesi olarak mekânsal atmosferi olumlu yönde etkilediği gözlemlenmiştir. Modern içmimari senaryolarında yapılan uygulama analizleri, Yağcıbedir halılarının doğal ahşap, taş ve kil gibi diğer sürdürülebilir malzemelerle uyumlu bir biçimde birleşerek mekânsal bütünlük, sıcaklık ve otantik deneyim yarattığını ortaya koymuştur.



Sonuç

Bu çalışma, Yağcıbedir halılarının sürdürülebilir konut iç mekân tasarımında hem çevresel hem de kültürel açıdan yüksek katkı sunan bir malzeme olduğunu ortaya koymuştur. Tamamen doğal yün ve kök boya kullanılarak üretilen bu halıların toksik madde içermemesi, uzun ömürlü yapısı ve düşük çevresel ayak izi ile sağlıklı ve ekolojik iç mekân tasarımının önemli bir bileşeni hâline geldiği belirlenmiştir. (Papanek, 1995; Fletcher, 2014). Geleneksel el dokuma yöntemlerinin, modern yaşam alanlarında sürdürülebilirlik ilkeleriyle uyumlu bir şekilde uygulanabileceği görülmüş; Yağcıbedir halılarının mekâna sadece estetik değil, aynı zamanda kültürel kimlik ve yerel zanaatkârlığın değerini de kazandırdığı tespit edilmiştir. (Türkiye Cumhuriyeti Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2020).

Elde edilen bulgular, doğal malzemelerin ve kültürel mirasa dayalı üretim pratiklerinin geleceğin içmimari yaklaşımlarında daha fazla yer alması gerektiğini göstermektedir. Bu kapsamda Yağcıbedir halıları, sürdürülebilir malzeme kullanımını teşvik eden, çevre dostu ve kimlik kazandıran bir iç mekân bileşeni olarak önemli bir örnek oluşturmaktadır.

Kaynakça

UNESCO (2003). Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage.

UNESCO (2017). Textiles and Traditional Crafts as Cultural Heritage.

Fletcher, K. (2014). Sustainable Fashion and Textiles: Design Journeys. Routledge.

Braungart,M.,&William McDonough(2002).Cradle to Cradle: Remaking the Way

We Make Things.

Papanek, V. (1995). The Green Imperative: Ecology and Ethics in Design. Thames & Hudson.

Adamson, G. (2013). The Invention of Craft. Bloomsbury.

World Commission on Environment and Development (1987). Our Common Future.

Dormer, P. (1997). The Culture of Craft. Manchester University Press.

Fiell, C., & Fiell, P. (2015). Design of the 20th Century. Taschen.

Türkiye Cumhuriyeti Kültür ve Turizm Bakanlığı (2020). Geleneksel Türk El Sanatları Raporu