

The cover of the journal 'YAKIN MİMARLIK DERGİSİ' features a photograph of a historical building with a prominent stone column in the foreground. The building has a tiled roof and a balcony with a decorative railing. A tall, slender stone column with a spherical finial stands on the left. A black lamppost with a white globe is positioned in the middle ground. The scene is set outdoors with trees and a clear blue sky. A red banner at the top contains the journal's title in white text. Below the title, the volume and issue information is displayed in red text. At the bottom, a red banner contains the ISSN number in white text.

YAKIN MİMARLIK DERGİSİ

JOURNAL OF NEAR ARCHITECTURE

Cilt:8 Sayı:1
Volume:8 Issue:1

ISSN: 2547-8729 (ONLINE)

Nisan 2024 - April 2024

Cilt: 8, Sayı: 1 - Volume: 8, Issue: 1

ISSN: 2547- 8729 (ONLINE)

Baş Editör - Chief Editor

Prof. Dr. Zihni TURKAN

Yardımcı Editör - Assistant Editor

Murat Cem ACARALP

OPEN ACCESS



<http://dergi.neu.edu.tr/index.php/yakinmimarlik>

KURULLAR / BOARDS

Alan Editörleri / Scope Editors

Mimarlık / Architecture: Assist. Prof. Dr. Çimen Özbek (NEU)
İç Mimarlık / Interior Architecture: Assist. Prof. Dr. Simge Bardak Denerel (NEU)
Peyzaj Mimarlığı / Landscape Architecture: L. Arch. M.A. Esra Köksaldı (NEU)

Dil Editörleri / Language Editors

Dr. Serkad H. Işıkören - Near East University, Northern Cyprus (Turkish)
Dr. Elnaz Farjami - Near East University, Northern Cyprus (English)

Yayın / Publication Board

Assoc. Prof. Dr. Ayten O. Akcay - Near East University, Northern Cyprus
Assist. Prof. Dr. Cigdem Cagnan - Near East University, Northern Cyprus
Intr. Arch. M.A. Aysegul Yurtyapan Salimi - Near East University, Northern Cyprus

Bilim ve Hakemler / Scientific and Reviewers Board

Prof. Dr. Ahmet Melih Öksüz - Karadeniz Technical University, Turkey
Prof. Dr. Ahmet Sacit Açıkgozoğlu - Mimar Sinan Fine Arts University, Turkey
Prof. Dr. Asu Tozan - Eastern Mediterranean University, Northern Cyprus
Prof. Dr. Cemil Atakara - Cyprus International University, Northern Cyprus
Prof. Dr. Derya Oktay - İstanbul Maltepe University, Turkey
Prof. Dr. Fatih Rıfki - Montana State University, U.S.A
Prof. Dr. Gülay Usta - İstanbul Kültür University, Turkey
Prof. Dr. Hakan Sağlam - Ondokuz Mayıs University, Turkey
Prof. Harun Özer - Near East University, Northern Cyprus
Prof. Dr. Hıfsiye Pulhan - Eastern Mediterranean University, Northern Cyprus
Prof. Dr. Huriye Gurdallı - Near East University, Northern Cyprus
Prof. Dr. İlkay Maşat Özdemir - Karadeniz Technical University, Turkey
Prof. Dr. İnanç Işıl Yıldırım - Arel University, Turkey
Prof. Dr. Mehmet Harun Batırbaygil - İstanbul Gelişim University, Turkey
Prof. Dr. Mehmet Rifat Hulusi Çelebi - İstanbul Gelişim University, Turkey
Prof. Dr. Mehmet Tunçer - Çankaya University, Turkey
Prof. Dr. Neziha Ayıran - Cyprus International University, Northern Cyprus
Prof. Dr. Nur Urfaloğlu - Yıldız Technical University, Turkey
Prof. Dr. Nuran Kara Pilehvarian - Yıldız Technical University, Turkey
Prof. Dr. Ömer İskender Tuluk - Karadeniz Technical University, Turkey
Prof. Dr. Özge Özden Fuller - Near East University, Northern Cyprus
Prof. Dr. Rabia Köse Doğan - Selçuk University, Turkey
Prof. Dr. Salih Gücel - Near East University, Northern Cyprus
Prof. Dr. Sevinç Kurt - Cyprus International University, Cyprus
Prof. Dr. Sonay Çevik - Karadeniz Technical University, Turkey
Prof. Dr. Şengül Öymen Gür - Beykent University, Turkey
Prof. Dr. Tülay Zorlu - Karadeniz Technical University, Turkey
Prof. Dr. Türköz Kolozali - University of Kyrenia, Northern Cyprus

Assoc. Prof. Dr. Aslı Güneş Gölbeç - İzmir Demokrasi University, Turkey
Assoc. Prof. Dr. Buket Asilsoy - Near East University, Northern Cyprus
Assoc. Prof. Dr. Can Kara - Near East University, Northern Cyprus
Assoc. Prof. Dr. Erçim Uluğ - European University of Lefke, Northern Cyprus
Assoc. Prof. Dr. Erkan Aydınlan - Karadeniz Technical University, Turkey
Assoc. Prof. Dr. Filiz Ovalı Tavşan - Karadeniz Technical University, Turkey
Assoc. Prof. Dr. Gamze Kaymak - Beykent University, Turkey
Assoc. Prof. Dr. Murat Dal - Munzur University, Turkey
Assoc. Prof. Dr. Müjde Altın - Dokuz Eylül University, Turkey
Assoc. Prof. Dr. Nevter Zafer Cömert - Eastern Mediterranean Uni., Northern Cyprus
Assoc. Prof. Dr. Nilüfer Kart Aktaş - Istanbul University / Cerrahpaşa, Turkey
Assoc. Prof. Dr. Serap Durmuş Öztürk - Karadeniz Technical University, Turkey
Assist. Prof. Dr. Selen Abbasođlu Ermiyađil - European Uni. of Lefke, N. Cyprus
Assist. Prof. Dr. Simge Bardak Denerel - Near East University, Northern Cyprus

İletişim / Contact

Prof. Dr. Zihni Turkan
Baş Editör / Chief Editor
YAKIN MİMARLIK DERGİSİ / JOURNAL OF NEAR ARCHITECTURE
Y.D.Ü. Mimarlık Fakültesi / N.E.U. Faculty of Architecture,
Yakın Dođu Bulvarı / Near East Avenue
Lefkoşa - Kıbrıs / Cyprus
e-mail: zihni.turkan@neu.edu.tr
Mobile: +90 542 8520094

EDİTÖRDEN

Değerli Okurlar,

Yeni bir sayımızla ve dokuz akademisyen yazarımıza ait değerli makalelerle yine sizlerle buluşmanın, bu değerli çalışmaları sizlere ulaştırmanın mutluluğunu yaşıyoruz. Yakın zamanda tüm dünyada çeşitli aktivitelerle kutlanan Dünya Kadınlar Günü, diğer mesleklerde olduğu gibi mimarlık mesleğinde de kadınların rolü ile başarılarını bir kez daha ortaya koymuştur. Dergimizin bu sayısındaki yazarlarımızın tamamına yakınının kadın olması, kadınların, bilimsel araştırmalardaki etkin rolünü de gösteren bir kanıt niteliğini taşımaktadır. Yazarlarımıza teşekkür eder, nice başarılı çalışmalar dileriz. 9 Nisan "Mimar Sinan'ı Anma ve Mimarlar Günü", bizlere yeniden Sinan ve eserleri bağlamında, meslek yetisi ile deneyimin mutlak ilişkisi ile mimarlıkta ustalığın önemini vurgulayacaktır.

Dergimizin yayınında emeği geçen başta değerli hakemlerimiz olmak üzere katkısı olan herkese teşekkürlerimiz sonsuzdur. Gelecek sayımızda buluşana kadar sağlıklı, sevgiyle kalın.

Saygılarımla
Prof. Dr. Zihni Turkan
Baş Editör

EDITOR'S MESSAGE

Dear Readers,

We are happy to meet you again with a new issue and the valuable articles of our nine academic authors and to deliver these valuable works to you. World Women's Day, which has recently been celebrated with various activities all over the world, has once again demonstrated the role and achievements of women in the architecture profession, as in other professions. The fact that almost all of the authors are women in this issue of our journal is evidence of the active role of women in scientific research. We thank our authors and wish them many successful works. April 9, "Architect Sinan Commemoration and Architects Day", will emphasize to us the importance of mastery in architecture, with the absolute relationship between professional ability and experience, in the context of Sinan and his works.

We would like to express our endless thanks to everyone who contributed to the publication of our journal, especially our valuable referees. Stay with health and love until we meet in our next issue.

Regards
Prof. Dr. Zihni Turkan
Chief Editor

İÇİNDEKİLER

Nisan 2024, Cilt: 8, Sayı: 1

Araştırma Makaleleri

- Özgün yapım bir Hollywood filmi ve yeniden yapım bir Yeşilçam filminin iç mekân analizleri**
Elif DEDE, Gülnur BALLİCE 1
- Mağaza iç mekânlarında görsel çağrışım yaratan arka plan düzenlemelerinin satın alma davranışına etkisi**
Erkan AYDINTAN, Dilara ONUR, Merve GERÇEK, Edanur FETTAHOĞLU 22
- Davranışsal haritalama metodu ile mekânsal dinamiklerin belirlenmesi, İnönü Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi ek bina örneği**
Hediye ACAR, Demet AYKAL 40
- Sergileme tasarımında interaktif teknolojilerin kullanılmasının ziyaretçi deneyimi üzerindeki etkileri: 'New International Spy Museum' iç mekânları**
Melis YILDIRIM, Gülnur BALLİCE 67
- Park Alanlarının Mekansal Kalitesinin Artırılmasına Yönelik Bir İnceleme; Maçka Demokrasi Parkı**
Seda ERDOĞAN, Şengül ÖYMEN GÜR 107

ÖNEMLİ: Dergide yayınlanan görüşler ve sorumluluk, yazarlara aittir. Yayınlanan makalelerde yer alan tüm içerik, kaynak gösterilmeden kullanılamaz.

TABLE OF CONTENTS
April 2024, Volume: 8, Issue: 1

Research Articles

An analysis of the interior spaces of an original Hollywood movie and a remake Yeşilçam movie Elif DEDE, Gülnur BALLICE	1
The effect of visually evocative background arrangements in store interiors on purchasing behavior Erkan AYDINTAN, Dilara ONUR, Merve GERCEK, Edanur FETTAHOGLU	22
Determination of spatial dynamics with behavioral mapping method, Inonu University Faculty of Fine Arts annex building example Hediye ACAR, Demet AYKAL	40
The effects of using interactive technologies in exhibition design on visitor experience: ‘New International Spy Museum’ interiors Melis YILDIRIM, Gülnur BALLICE	67
A Study on Enhancing the Spatial Quality of Park Areas: Maçka Demokrasi Parkı Seda ERDOGAN, Şengül OYMEN GUR	107

IMPORTANT: All written in articles are under responsibilities of the authors. The published contents in the article.

Özgün yapım bir Hollywood filmi ve yeniden yapım bir Yeşilçam filminin iç mekân analizleri

İç Mimar Elif DEDE*, Doç. Dr. Gülnur BALLİCE**

Özet

Özellikle Türk sinemasının altın çağı olarak bilinen yıllarında (1960-1970) Hollywood filmlerinin yeniden yapım filmleri olarak birçok Yeşilçam filmi çekilmiştir. Bu yeniden yapım filmlerin, çekim tekniği, mekân kullanımı gibi farklılıklar ve filmin konusunun içerik detayları gibi benzerlikler taşıdığı bilinmektedir. Bu araştırma, sinemayı bir belgeleme türü olarak ele alıp, Amerikan sinemasından orijinal Hollywood filmi olan The Sound of Music (Neşeli Günler, Robert Wise, 1965) ve Türk sinemasından yeniden yapım olan Yeşilçam filmi Sen Bir Meleksin (Nejat Saydam, 1969) filmlerini mekânsal açıdan incelemektedir. Farklı iki ülkede aynı senaryodaki filmlerde yer alan mekanların analiz edilmesine dayanan araştırma, orijinal Hollywood yapımlarındaki iç mekân ve mimari yaklaşımları değerlendirerek tasarım benzerliklerini ortaya çıkarmayı amaçlamaktadır.

Analiz aşamasında, çekim mekânlarının mimari öğeleri ile film sahnelerinin iç mekânları arasındaki benzerlikler önceden belirlenen kriterlere göre değerlendirilmektedir. Aynı zamanda bu çalışma, sinemadaki iç mekân kompozisyonlarının daha genel verilerle okunmasını önermektedir. Böylece dönemin yaşam tarzını yansıtan sinematik mekânlar ve iç mekân tasarımında yer alan tarihsel referanslar yoluyla farklı dönemlere ait iç mekân yaklaşımları ortaya çıkarılacaktır. Bu doğrultuda, önerilen sinema iç mekânlarının analizi yöntemi ile literatüre önemli bir katkı sağlanması da beklenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Sinemasal mekân, yeniden yapım filmler, Hollywood ve Yeşilçam filmleri, iç mekân analizi, melodrama.

*Yaşar Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İç Mimarlık Anabilim Dalı, İzmir, Türkiye
E-mail: elifdede@outlook.com.tr ORCID: 0000-0002-1303-265

** Yaşar Üniversitesi Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, İzmir, Türkiye
E-mail: gulnur.ballice@yasar.edu.tr ORCID: 0000-0002-8564-1821

Başvuru – Submission: 19/07/2023

Kabul – Acceptance: 08/02/2023

DOI: <https://doi.org/10.32955/neujna202481738>

An analysis of the interior spaces of an original Hollywood movie and a remake Yeşilçam movie

Abstract

Especially in the years known as the golden age of Turkish cinema (1960-1970), many Yeşilçam films were shot as remakes of Hollywood films. It is known that these remake films have differences such as shooting technique, use of space and similarities such as content details of the subject of the film. This research examines cinema as a type of documentation and spatially analyses the original Hollywood movie *The Sound of Music* (Neşeli Günler, Robert Wise, 1965) from American cinema and Yeşilçam movie *Sen Bir Meleksin* (Nejat Saydam, 1969), a remake from Turkish cinema. The research aims to determine the effects of the socio-cultural structure of the societies on the design and the intercultural differences by focusing on the interior elements.

Selected films are evaluated in detail in terms of film tag. In the analysis phase, the architectural formation (form, composition, facade analysis, location, etc.) and interior setup (plan organization, doors/entrance, stairs, furniture, color, texture, etc.) of the places where the movie scenes were shot should be compared according to the determined criteria. With this study, it is aimed to reveal the periodical references in the fields of cinematic spaces and interior architecture, which are in the background of the cinema and reflect the lifestyle of the period, and to create the interior setups in the cinema based on more objective data. In addition, with this study, it will be possible to reveal approaches belonging to different periods that will contribute to the history of interior design.

Keywords: Cinematic space, remakes, Hollywood and Yeşilçam films, interior analysis, melodrama.

1. Giriş

21. yüzyılda yedinci sanat dalı olarak kabul edilen sinema, izleyiciye sadece film gösteriminin yanı sıra farklı ülkelerin kültürel, ekonomik, sosyal, geçmiş ve gelecekteki yaşam biçimlerine tanık olma fırsatı da vermektedir. Scognamillo'nun (2006, s.9) dediği gibi, “En sıradan yapımın bile arkasında bazı gerçekler vardır. Film konularının hayal gücünü değilse de gerçeğini aşan politik, ekonomik, sosyal ve kültürel gerçeklikler”. Günümüzde ulusal ve uluslararası filmlerde mekânlar senaryoya, türe ve yönetmenin anlatmak istediklerine göre kurgulansa da en çok içinde buldukları dönemden etkilenmektedir. Sinema gelişirken bu durumun daha da fazla görüldüğü bilinmektedir. Özellikle bazı filmlerde set ortamında sinematik mekânların kurgulandığı, bazılarında ise gerçek mekânların kullanıldığı dönemlerde sinemada döneminin yaşam tarzını yansıtan somut yansımalar olmuştur. Özbekin'in (2019, s.12) dediği gibi “Mekânın kullanımında insanların belirlediği öncelikler, her ortama farklı anlamlar yüklemekte ve farklı kimlikler kazandırmaktadır. Ölümlü insan ise asli kimliğini yansıtan kendi yaşam çevresini varoluşun bir izi olarak sürdürmek ister.” Böylece sinema, insanın ve toplumun varlığının izini sürdürdüğü mekânları her döneme ve her bireye aktarabilen bir belgeleme türü olarak ifade edilebilmektedir.

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Bu nedenle sinemanın da temel olgusunu oluşturan mekân, mimarlık alanında araştırma konularından biri haline gelmiştir. Diğer bir deyişle sinema ve mimarlık, sinema ve mekân, mekân ve zaman, mekân ve insan kavramları arasında bir bağ olduğu için araştırma konularından biri olmuştur. Sinema farklı ülkelere, kültürlere, dönemlere, yönetmenlere, film senaryolarına göre değişmekte ve izleyiciye farklı ülkelerin kültürüne, geçmişine ve yaşam tarzına tanıklık etme fırsatı sunan bir iletişim aracı olarak değerlendirilmektedir. Bu farklılıklardan dolayı filmlerin arka planında kalan ve izleyiciye mekânı dışarıdan gözlemlene imkânı sunan iç mekân kurgusu, araştırmacılar tarafından çeşitli şekillerde araştırılmaktadır. Araştırmacılar İğit (2021), dönemin oturma odası mekanlarını Yeşilçam sineması iç mekanları üzerinden karşılaştırmalı olarak incelemektedir. Diğer bir taraftan, Tulum (2023), dönemin mekanlarını seçtiği sekiz filmin iç mekân kurgusunu araştırarak sinema üzerinden analiz etmiştir. Erçetin ve Erdem (2022) sinema, mekân ve mobilya bağlantılarını Star Trek filmi aracılığıyla analiz etmiştir.

Çalışmaların bir kısmında daha çok mekânların tek bir film üzerinden sadece sinema veya mimarlık alanı bağlamında analizine odaklanıldığı görülmektedir. Adiloğlu (2005), Sinemada Mimari Açılımlar: Halit Refiğ Filmleri adlı kitabında Halit Refiğ'in yönettiği 15 filmin sahnelerini mekânsal bileşenler, çekim açıları ve iç mekân bileşenlerine (kapı, pencere, mobilya vb.) göre incelemektedir. Bu tekil bağlamda, özellikle iç mekânların incelendiği çalışmalarda, mekân tasarımı subjektif yaklaşımlarla analiz edilmektedir. Burada bahsedilen subjektif yaklaşım, tasarım öğelerine odaklanmak yerine, iç mekânı çoğunlukla daha genel ve teknik bir bakış açısıyla analiz etmektedir. Aynı zamanda filmlerin iç mekânları incelenirken tek bir yerli ve yabancı filmin mekânlarının kendi içlerinde veya iki farklı ülke filmlerinden seçilen mekânların karşılaştırılarak incelendiği görülmektedir. Orijinali Amerikan sinemasına ait olan filmlerin yeniden çevrilmiş versiyonlarını inceleyen çalışmalar olsa da bu çalışmalarda veriler daha çok filmlerin ve film konularının eşleştirilerek listelenmesi şeklindedir (Sinemada Mimarlık, 2020, Aslından Kopya Filmler; Orijinalleri ve Taklitleri, 2020). Orijinali Amerikan sinemasına ait olan bir filmin yeniden yapımı düşünüldüğünde, özellikle iç mekân bağlamında çok az çalışmanın olduğu fark edilmiştir.

Bu noktada araştırma, sinemayı bir belgeleme türü olarak ele alarak, Hollywood orijinal filmlerini ve Yeşilçam yeniden yapımlarını seçerek iki farklı ülkenin benzerliklerini iç mekân açısından nasıl ele aldığını incelemeyi amaçlamaktadır. Analiz sonucunda ayrıca iç mimarlık kavramına yönelik gelecekteki araştırmalara referans olabilecek genel bir iç mekân analiz yöntemi geliştirmek, farklı bir bakış açısı kazandırmak, iç mimarlık tarihine katkı sağlamak amaçlanmaktadır.

2. Metodoloji

Araştırmanın analizinde melodram filmi ve Yeşilçam uyarlaması seçilirken, IMDb verileri başta olmak üzere Yalçın Özgül'ün hazırladığı Özgün Kopya Filmler; Barış Saydam'ın hazırladığı Orijinaller ve Taklitler ile Giovanni Scognamiglio'nun Gözüyle Yeşilçam kitaplar ortak kaynaklar olarak kabul edildi (Özgül, 2021, Saydam, 2011). Aynı zamanda Türkiye Sinema Çalışmaları ve Kamera Arkası gibi web tabanlarından da yararlanılmıştır.

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

1938-1972 yılları arasında çekilen filmlerin seçiminde tür, içerik, mekânsal kurgu ve senaryo özgünlüğü açısından beş önemli kriter dikkate alınmaktadır:

- Yeniden yapım ve orijinal olan filmin melodramatik bir yapıda çekilmesine ve komedi, dram, aile ve romantik unsurlar içermesine dikkat edilir,
- Orijinal ve yeniden yapım film senaryolarının benzerlikler taşımasına veya genel senaryoyu değiştirmeyecek kadar küçük değişikliklerle çekilmiş olmasına önem verilir,
- Orijinal ve yeniden yapım filminin benzer çekim açıları ve sinematik konumları olmasına bakılır,
- IMDb, TSA veri tabanlarında ve incelenen kitaplarda yeniden yapım filmi olduğu ibaresi yer almasına dikkat edilir,
- Filmde çekilen mekânların sosyal ve kültürel farklılıkları da yansıtıp yansıtmadığı kontrol edilir.

Analizi yapmak için ilk adım olarak makaleler, akademik veriler, kitaplar ve film incelemeleri kullanılmıştır. Yapılan literatür taraması sonucunda, araştırmaların çoğunlukla iç mekân öğelerine (açıklık, mobilya, sirkülasyon vb.) odaklanarak genel bir iç mekân yorumunda bulunduğu belirli bir yöntemle analiz edilmediği anlaşılmıştır. Bu yaklaşım ile konum ve mimari özellikler ve iç tasarım öğelerini incelemeyi içeren ve mekân benzerliklerini ortaya çıkartmayı hedefleyen bir iç mekân analiz yöntemi geliştirilmiştir. Buna ek olarak, dört farklı analiz ögesi ortaya çıkmıştır: sembolik, fiziksel, dış ve iç mekanlar. Özellikle seçilen örnek olayın tarih aralığında Yeşilçam yeniden yapımının çoğunlukla iç mekanlarda gerçekleştiği görülmektedir. İkinci aşamada, seçilmiş olan Hollywood filminin ve Yeşilçam filminin, iç mekânları arasındaki benzerlikleri yansıtan sahnelerine karar verilerek bu sahnelerin ekran görüntüleri alınmıştır. Elde edilen veriler ile son aşamada, vaka analizi için seçilen orijinal ve yeniden yapım filminin seçilmiş mekân görüntüleri iç mekân analizi yöntemiyle incelenmiş ve mekânlar arasındaki benzerlikler ortaya çıkarılmıştır.

3. Hollywood'dan Yeşilçam'a Sinemanın Gelişimi

1872'de sinema mantığının ilk örneklerinden sayılan ilk hareketli görüntü, İngiliz fotoğrafçı Edward Muybridge tarafından bir at yarışının adım adım fotoğraflanmasıyla oluşturulmuştur. 19. yüzyılda fotoğraflar üzerinde oluşturulan animasyon kurgusunun gelişmesiyle de birlikte sinemanın başlangıcını ilerleten yeni makineler icat edilmeye başlandı. Bunlardan biri Thomas Edison tarafından icat edilen "Kinetoscope" adlı film makinesidir. Bu makinenin amacı sürekli bir döngü halinde olan mekanizmanın üstte bulunan bir göz merceğinden bakılarak 20 saniye uzunluğunda bir filmin izlenebilmesidir (Science Museum, 2021). Fransız kardeşler Auguste Lumiere (1862-1954) ve Louis (1864-1948) tarafından 1862'de tasarıma mandal sistemini eklenerek filmin patenti alınmıştır. (Melling, 1996). Böylece sinematografinin ilk temelleri Fransız kardeşler tarafından atılmıştır. 1902 yılında George Meliés, ilk kurmaca film olan La Voyage Dans La lune (Aya Yolculuk, 1902) anlatım biçimini şekillendirerek filmi fotoğraf kavramından ayırmış ve sinemanın oluşumunu hızlandırmıştır (Akgül, 2019). Sinematik anlatım tekniğinin gelişmesiyle birlikte sinema sektörü de süreç içinde ilerleme kaydetmiş ve birçok yeni film, oyuncu, yönetmen ve yapım şirketine ev sahipliği yapmaya başlamıştır.

1910 yılında, geleneksel anlatımdan esinlenerek sinematik bir üslup geliştiren yönetmen David Llewelyn Wark Griffith (1875-1948), birçok stüdyonun Hollywood'un büyümesine kapılması üzerine stüdyolarda çok sayıda kısa film çekmiştir (Akbulut, 2012). Amerikan sinemasının bu gelişim sürecindeki önemli adımlarından ikisi “Sessiz Sinema”dan “Sesli Sinema”ya geçiş ve Hollywood'un “Altın Çağı” olarak adlandırıldığı yıllar olmuştur. Sesli film dönemi öncesinde, Birinci Dünya Savaşı'nın da etkisiyle ve Büyük Buhran (1929) olarak adlandırılan ekonomik bunalımın başlamasıyla sinema sektöründe bir durgunluk oluşmuştur. Bu dönemde savaşın acılarına direnen komedi türü, sessiz sinemayı komedi ile bütünleştirerek seyirciyi yeniden sinemaya kavuşturmuştur. Daha sonrasında sinemaya sesin de eklenmesiyle seyirci için sinemada yeni bir dönem başlamıştır. Sesin sinemaya eklenmesiyle birlikte Amerikan sinemasının "Altın Çağı" olarak adlandırılan 1930'lu yıllar da başlamıştır. Bu dönemde aile, evlilik, boşanma, aşk üçgeni gibi konuların daha toplumsal olarak işlendiği görülmektedir. Öte yandan popüler filmlerden hareketle iyi, kötü, fakir, zengin, dürüst ve yalancı gibi zıt görüşlerin eş zamanlı işlendiği görülmektedir. Aynı zamanda bu dönemde mutlu son kavramı Hollywood filmlerinden etkilenilerek ortaya çıktığı ve kullanıldığı görülmektedir (Akbulut, 2012).

1872'den 1930'lara kadar olan sinema sürecinde Türk sinemasına bakıldığında, sinema açısından önemli tarihlerde kesişmesine ve zaman zaman özgünlüğünü korumasına rağmen, toplumsal farklılıklar göz önüne alındığında, çoğunlukla sinema sürecini geriden takip ettiği görülmektedir. Türk sinemasının sinematograf aygıtıyla tanışmasının ardından 1914 yılında “Ayastefanos'taki Rus Anıtının Yıkılması” adlı belge, ilk Türk filmi olarak kabul edilmektedir (Kuyucak, 2016). Birinci Dünya Savaşı'nın sona ermesiyle birlikte Batı'da ekonomik bunalımın devam ettiği, Türkiye'de ise birçok siyasi, ekonomik ve kültürel yeniliklerin başlatıldığı bilinmektedir. Türkiye'nin değişmekte olduğu bir dönemde Türk sineması yeni bir dönem olarak tiyatro oyuncuları dönemine (1922-1939) girmiştir (Kuyucak, 2016). Sesin Amerikan sinemasına girmesinin ardından 1931 yılında İstanbul Sokakları adlı filminin çekilmesiyle Türk sinemasına ses gelmiş ve böylece tiyatro dönemi sinemasına katkı sağlamıştır (Kuyucak, 2016). Geçiş dönemi (1939-1950) olarak başlayan sinema döneminin en önemli bölümü Mustafa Kemal Atatürk'ün 1938 yılında ölümü olmuştur. Scognamillo (2006), “En sıradan prodüksiyonun bile arkasında bazı gerçekler var. Film konularının gerçeklerini aşan politik, ekonomik, sosyal ve kültürel gerçekler”. Bahsedilen bu gerçeklerden biri de savaş nedeniyle yurt dışına giden sinema alanında eğitim görmüş gençlerin yurda dönerek öğrendiklerini Türk sinemasına aktarmaya başlaması olarak bilinmektedir (Kuyucak, 2016). Melodram ve Yeşilçam'ın ortaya çıktığı dönem, Sinemacılar dönemine (1950-1970) denk gelen 1960'lardır. Bu dönemde daha önce Amerikan sinemasından çevrilen popüler filmleri yeniden çevirerek yeni filmler ürettikleri bilinmektedir. Böylece bu dönemde Yeşilçam filmlerinin farklı türlerde birden fazla yeniden çevrimi ortaya çıkmıştır.

4. Hollywood'dan Yeşilçam'a Toplumsal Gelişimin İç Mekâna Yansımaları

Sinema, çekim açıları ve kullandığı mekânlarla birlikte mimarlık tarihi için belgeleme aracı olarak ele alınmaktadır. Aydın (2016) dediği gibi “Sinemasal anlatı sadece film devrimine ve eylemine değil aynı zamanda mekâna da dayanır. Sinema tarihi boyunca pek çok yönetmen, mekâna filmin genel havasını biçimlendirecek kadar merkezî bir rol vermiş ve bu sayede sinemasal manzaralar fiziki mekânı aşarak anlatının merkezî öğelerinden biri olmuştur”. Buna ek olarak, sinema fiziki mekânın ötesinde, filmde kullanılan konular, karakterler, mekânda kullanılan mobilyalar ve renk kodlamaları ile dönemin içinde bulunduğu toplumsal sürecin de bir yansımaları oluşturmaktadır.

Melodram ve Yeşilçam'ın ortaya çıktığı 1950-1970 döneminde filmlerin kısa sürede çekilmesi gerekliliğinden doğan konu sıkıntısıyla yeniden yapımlar Yeşilçam filmleri türetilmiştir (Giovanni Scognamiglio, 2011 s.105). Yeniden yapımlar Yeşilçam filmleri özellikle popüler olmuş Amerikan sineması Hollywood filmlerinden çevrilmiştir. Böylece bu dönemde Hollywood etkileri Yeşilçam filmlerinde hem konu hem de mekânsal düzenlemelerde görülebilmektedir. Özellikle Hollywood etkisi ve Türkiye'nin içinde olduğu toplumsal sürecin etkileriyle birleşerek ofis ve konut mekanlarında ön plana çıktığı gözlenmektedir. Şumnun'un (2021, s.20) dediği gibi “Konut mekânları kimi zaman “yuva” olma özelliğiyle, duygusal ve tensel anlamlarıyla, kimi zaman sınıfsal bir ifade aracı olarak, kimi zaman da bir başrol oyuncusu gibi estetik yönü ön plana çıkacak şekilde temsil edilir”. Bu temsil edilme durumu dönemin mobilya tasarımı anlayışı ile birleşerek daha da ön plana çıkarılmaktadır.

Birinci Dünya Savaşı, Büyük Buhran ve İkinci Dünya savaşının etkilerinin görülmesi yalnız toplumlar üzerinde olmakla kalmamış teknoloji ve tasarım üzerinde de etkisi olmuştur. Sinemada o dönemde film türleri ve konuları savaş etiketini üzerinde taşımıştır (Akbulut, 2012). Silah üretimiyle birlikte geliştirilen teknik bilgiler savaş sonrasında diğer alanlara uyarlanarak geliştirilmiştir. Özellikle bu gelişimin ikinci dünya savaşı sonrasında üretilen ve geliştirilen mobilya tasarım anlayışlarını şekillendirdiği bilinmektedir (Çobanoğlu, 2011). Canoğlu'na (2012, s.30) göre “1950'lerde Modernizm ikinci bir aşama oluşturmuş, savaş öncesi Modernizm ütopyik ve teorik iken, savaş sonrası Modernizm pratik ve uygulamalı olmuştur”. 1945 ve 1950'li yıllar arasında mobilya tasarımı anlayışı İtalyan, Amerikan ve İskandinav tarz olmak üzere üç farklı şekilde ilerlediği bilinmektedir. Bunların ortak noktası olarak dönemin mobilyasına şekil veren iyi tasarım ve faydalı tasarım ikilisine önem vermeleridir (Çobanoğlu, 2011). Bu dönemde savaş sonrası edinilmiş yeni malzemelerle birlikte yaratılan farklı tasarımlı mekanlar konut tasarımı da geliştirmiştir. 1960'lı yıllarda iletişim sektörünün de gelişmesiyle birlikte ortaya çıkan reklam ve dergi anlayışı sayesinde mobilya tasarımı erişilebilir olarak uluslararası tasarım fikrini oluşturmuştur (Canoğlu, 2012). Dönemin devamında toplumsal modernleşmeyle birlikte pop kültürü doğmuş ve pop art döneminin ortaya çıkardığı organik formdaki mobilyaların kullanıldığı analiz edilmiştir.



Amerika’da 1950-1960lı yıllar arasında teknolojinin gelişmesiyle birlikte ortaya çıkan yeni malzemeler mobilya tasarımını da şekillendirmiştir. Bu durumun Türkiye’de bu şekilde devam etmediği bilinmektedir. 1950’li yıllardan 1960’lı yıllara kadar Türkiye mobilya malzemesi konusunda sıkıntı çekmiştir (Canoğlu, 2012). 1960’lı yıllarda da Türkiye mobilya gelişmelerini geriden takip etmiştir. Canoğlu’nun (2012) dediği gibi “1960larda Türkiye’de mobilya tasarımına dünyadaki gelişmeler açısından bakıldığında, dünya 60larda anti-design ve pop kültürü etkisi altındayken Türkiye’de bu hareketler mobilya alanında çok etkili olamamıştır”. Türkiye’de mobilya tasarımı anlayışı Amerika’dan farklı olarak zaman içinde batı etkisinde gelişerek mobilya üretimine geçmiştir. Bu durum Amerikan sineması Hollywood filmlerinde ve bu filmlerin yeniden yapım Yeşilçam filmlerinde de net olarak anlaşılabilir.

5. “The Sound of Music” ve “Sen Bir Meleksin” Filmlerinin İç Mekân Analizi

The Sound of Music filminin, çekildiği dönemden günümüze kadar izleyici tarafından merakla izlenmiş ve izlenmeye devam eden popüler bir film olduğu görülmektedir. Filmin çekim yerlerine özel turlar düzenlenmekte ve film ile ilgili hediyelik eşyalar üretilmektedir. Bu kadar popüler olmuş bir film, 1960’lı yıllarda Türk sinemasının önemli yönetmenlerinden biri olan Nejat Saydam tarafından, *Sen Bir Meleksin* adında yeniden yapım bir film olarak oluşturulmuştur. Dönemin ünlü oyuncularından Hülya Koçyiğit ve Ediz Hun’un başrollerde olduğu 1969 tarihli filmin senaryosu, orijinal film ile benzerlikler göstermektedir. İlk bakıldığında iki filmin görsel açıdan farklılıklar taşıdığı görülmektedir. (Tablo 1). Orijinal filmde Maria rahibe olarak eğitim aldığı manastırdan, dadı olarak çalışmak için Bay Trapp’ın evinde yatılı olarak kalmaktadır. Yeniden yapım filminde ise yatılı bir okulda eğitim alan Hülya, mürebbiye olarak Orhan Bey’in evinde yatılı olarak çalışmaya başlamaktadır. İki filmde de mekân benzerliklerinin çoğunlukla konut mekânlarında olduğu görülmektedir.

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Tablo 1. “The Sound of Music” ve “Sen Bir Meleksin” film içerikleri.

Orijinal Film		Yeniden Yapım Film
		
Orijinal Film İsmi:	The Sound of Music	Sen Bir Meleksin
Çekim Yılı:	1965	1969
Tür:	Komedi, Drama, Romantik, Aile	Komedi, Romantik
Yönetmen:	Robert Wise (1914-2005)	Nejat Saydam (1929-2000)
Yapımcı:	Saul Chaplin Robert Wise	Murat Köseoğlu
Yazar:	George Hurdalek Howard Lindsay	Nejat Saydam Bülent Oran
Üretici:	Robert Wise Production	Acar Movie
Sinematografi:	Ted D. McCord (1900-1976)	Melih Serteser (1926-1994)

5.1. Konum ve Mimari Özellikler

The Sound of Music filmi gerçekte 1965 yılında çekilmiş olsa da filmde 1930’lu yılların ele alındığı görülmektedir. Orijinal Hollywood filminin yeniden yapımı olan *Sen Bir Meleksin* filmi ise hem çekim hem de senaryo olarak 1969 yılını ele almaktadır. Filmlerin geçtiği dönem ele alındığında, 1930’lu yılların mekânları 1969’lu yıllara aktarılırken mekân yerleşimleri, materyaller, mobilya tasarımları ve renkler açısından benzerliklerin olacağı bilinmektedir. Özellikle iki filmin de senaryo gereği ev mekânında geçmesi nedeniyle konut sahnelerinin çekildiği mekânlardaki benzerlikler daha çok ön plana çıkmaktadır. Şumnu’nun (2021, s.18) belirttiği gibi “Özellikle İkinci Dünya Savaşı’ndan sonra ortaya çıkan “gerçekçi” sinema akımlarının etkisiyle yönetmenlerin, aktörlerin ve kameraların stüdyo ve set ortamından sokağa taşınması ve basit doğal kurgular, doğaçlama diyaloglar ve en önemlisi gerçek mekân çekimleri ile daha sahici ve samimi bir sinema dili yaratılmıştır”. Bu durum hem orijinal filmde hem de yeniden yapım filmde görülebilmektedir.

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Mimari yapı olarak incelediğimizde, orijinal film 1965 yılında çekilip 1930'lu yılları ele almaktadır. Filmin ilk sahnelerinde görülen kiliselerin ve dış mekânlarının çoğunun Salzburg (Avusturya) ve Bavyera'da (Almanya) gerçek yapılar olduğu bilinmektedir. Salzburg ve Bavyera'daki yer alan yapıların, 1930'lu yıllardaki özgün tasarımını koruması ve olumlu etki yaratmaktadır. Bu nedenle de filmin ilk sahnelerinde Salzburg ve Bavyera'nın sokakları, pazarları, bahçe alanları ve tarihi yapıları farklı açılardan seyirciye gösterilmektedir. Özellikle filmin ilk sahnelerinde Maria'nın rahibe olarak eğitim aldığı Salzburg'daki Nonnberg Manastırı birden fazla açıdan gösterilmektedir (Şekil 1).



Şekil 1. Nonnberg manastırı, Villa Trapp ve filmdeki replika balo salonu (Robert Wise, The Sound of Music – 00:14:00 – 01:44:50 – 01:29:14)

Yeniden yapım film *Sen Bir Meleksin*, gerçekçi sinemaya geçişin başladığı 1969 yılında çekilmiştir. Filmde görülen sinema mekânlarının tamamının gerçek binalarda yer aldığı bilinmektedir. Orijinal filmde Nonnberg Manastırı'nın karşılığı olan Hülya'nın yatılı okul olarak kullandığı bina, günümüzde düğün organizasyonları için kullanılan Adile Sultan Sarayı'dır. Filmde kullanılan "Kandilli Kız Lisesi" günümüzde Adile Sultan Sarayı olarak adlandırılan yapıdır. Tiryaki'ye (2021) göre "Sultan Abdülmecid bu konağı 1856 yılında kız kardeşi Adile Sultan için satın almış ve kız kardeşine yazlık olarak vermek istemiştir. 1861-1870 yılları arasında köşkü yıktırarak yerine büyük bir taş saray yaptırmıştır. Hem dış hem de iç mimarisi ve dekorasyonu 19. yüzyıla hâkim olan Batı tarzında yapılmıştır". Yapının mimarın Serkis Balyan Efendi'dir ve yapının Kandilli Kız Anadolu Lisesi olarak kullanıldığı, 1916 yılında da Türkiye'nin ikinci kız lisesi olarak açıldığı bilinmektedir (Tarih 100 Lisesi, 2023). 1986 yılında çıkan bir yangın sonucu yıkılan yapı, iş adamı Sakıp Sabancı'nın bağışıyla restore edilerek Adile Sultan Sarayı adı ile etkinlikler ve düğün törenlerine ev sahipliği yapmaktadır (Tablo 2).

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Tablo 2. Kandilli Kız Anadolu Lisesi'nin yapısının zaman içindeki değişimi.

		
Kandilli Kız Anadolu Lisesi- 1916, Erişim; http://www.kankev.org/tr/content/basinda-biz-s70	Sen Bir Meleksin– Kandilli Kız Anadolu Lisesi – 1969	Adile Sultan Sarayı- 2023, Erişim; https://www.adilesultan.com

Orijinal filmde bulunan yerleşim alanı iki katlı bir villadır. 1969 yılında yeniden yapım filmde de benzer biçimde iki katlı bir villa yer almaktadır. Türkiye’de 1960’lı yıllarda toplu konut projeleri gündeme gelmiş ve apartman mimarisi yaygınlaşmıştır. Filmde Orhan Bey’in konutu olarak kullanılan müstakil evin seçilmesinin nedeninin o dönemde varlıklı ailelerin hâlâ müstakil evlere sahip olması olduğu düşünülmektedir (Şekil 2).

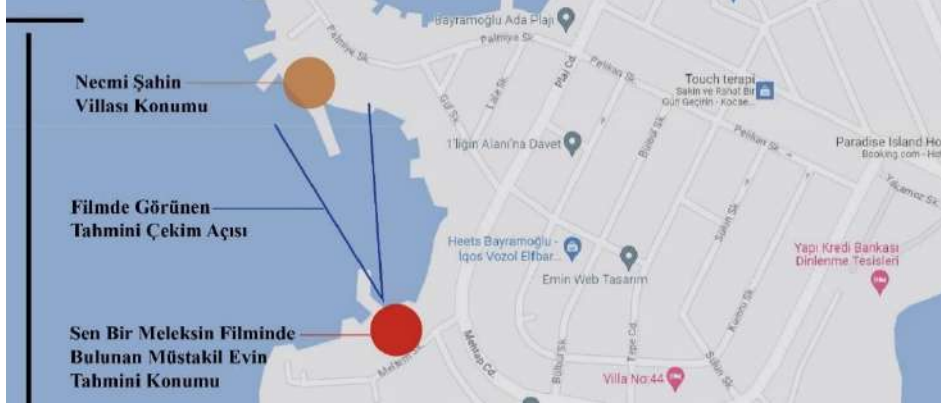


Şekil 2. Giriş cephesi ve bahçe alanı (Nejat Saydam, Sen Bir Meleksin – 00:05:26 – 01:03:54 – 01:26:01)

Bu evin cephesini gösteren sahneler sayesinde filmin tahmini güncel konumuna da ulaşılabilmektedir. Yeniden yapım filmin ilk sahnelerinde kamera açısı denizden başlayıp Orhan’ın evine doğru bakmaktadır (Şekil 3). Bu arada arka planda önemli bir yapı olan ve dönemin birçok Yeşilçam filmine ev sahipliği yapan Necmi Şahin Villası görülebilmektedir. Necmi Şahin Villasının Kocaeli Darıca bölgesinde olduğu bilinmektedir (Şumnu, 2021).

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Kamera açısının konumuna bakıldığında çok katlı apartman yapısının Necmi Şahin villasının karşısındaki sahilde olduğu anlaşılmaktadır ve bu durum binanın önündeki iskele sayesinde netlik kazanmaktadır.



Şekil 3. Necmi Şahin villasının konumu ve Sen Bir Meleksin filminde kullanılan müstakil evin tahmini konumu

Araştırmanın devamında her iki filmin de evde geçmesi benzer bir nokta oluşturmaktadır. Orijinal *The Sound of Music* (1965) filminin çekildiği konut mekânında sahneler giriş/bekleme alanı, oturma odası, yemek odası, mutfak alanı, balo alanı ve yatak odaları olarak geçmektedir (Tablo 3). Aynı şekilde *Sen Bir Meleksin* (1969) filminin çekim yerleri giriş alanı, salon alanı, oturma odası, yatak odaları, mutfak alanı, balo alanı ve bahçe arasında ilerlemektedir (Tablo 4).

Tablo 3. "The Sound of Music" filminin iç mekân ve dış mekân sahnelerinin incelenmesi.

Dış Mekânlar				
	Nonnberg Manastırı	Salzburg Sokakları	Villa Trapp Evinin Ön Girişi	Villa Trapp Evinin Arka Bahçesi
İç Mekânlar				
	Nonnberg Manastırı'ndaki Yüksek Rahibe Odası	Evin Salon Alanı	Evin Yemek Alanı	Evin Merdivenleri

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Tablo 4. “Sen Bir Meleksin” filminin iç mekân ve dış mekân sahnelerinin incelenmesi.

Dış Mekânlar				
	Kandilli Kız Anadolu Lisesi Ön Girişi	Evin Dış Cephesi	Evin Ön Girişi	Evin Arka Bahçesi
İç Mekânlar				
	Kandilli Kız Anadolu Lisesi Müdür Ofisi	Evin Salon Alanı	Evin Yemek Alanı	Evin Mutfak Alanı

5.2. İç Mekân Tasarım Elemanları

Filmlerin çekildiği dönem dikkate alındığında 1930'lu yıllardaki mekânlar 1969'lu yıllara aktarıldığında iç mekân düzenleri, malzeme, mobilya tasarımları ve renkler açısından farklılıklar ve benzerlikler olacağı bilinmektedir. *The Sound of Music* filminin ilk sahnelerinde Nonnberg Manastırı binasının iç mekânı incelendiğinde aydınlatma elemanı, abajur, desenli duvar kâğıdı, sandalye sırtlıkları ve masa kenarlarındaki oymalarda Romanesk ve Gotik tarzların etkileri görülebilir. Bu masalar Marina'nın Baş Rahibe ile buluştuğu ofis alanında kullanılmaktadır. *Sen Bir Meleksin* filminde Kandilli Kız Anadolu Lisesi'nin iç mekânları sadece birkaç sahnede gösterilmektedir. Bu sahnelerden ilki Hülya'nın öğretmeniyle buluştuğu yurt odası sahnesidir. Bu sahnede sıralanan yataklar ve ahşap dolaplar sayesinde binanın o dönemde yatılı eğitim alanı olarak kullanıldığı anlaşılmaktadır. Hülya ile müdürün odasındaki buluşma sahnesi ise ikinci önemli sahnedir. Müdürün ofisi tek açıdan da olsa ayrıntılı olarak gösterilmiştir. Arka planda ofis mobilyası olarak kullanılan ahşap kitaplıklar görülmektedir (Şekil 4). Bu iki sahnede ağırlıklı olarak ahşap mobilyaların kullanılması dikkat çekmektedir. Bu duruma 1960'lı yıllarda tasarımcıların kısıtlı malzemeye sahip olmasının da etki ettiği düşünülmektedir.

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE



Şekil 4. Filmde Bulunan Kandilli Kız Anadolu Lisesi Müdür Odası (Nejat Saydam, Sen Bir Meleksin – 00:05:39 – 00:03:32 – 00:02:40)

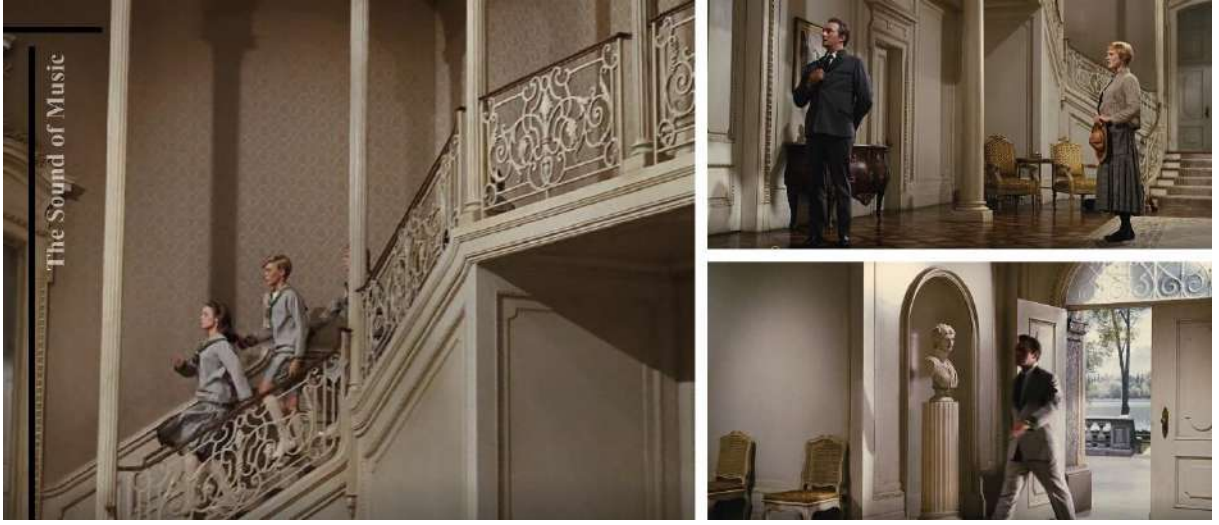
Yine bu dönemde birçok Türk tasarımcı malzeme, teknik donanım ve ekonomik kısıtlılıklarından dolayı kendi tasarımlarını ortaya çıkarabilmek adına tasarım ve üretim yapan bireysel mobilya firmalarını kurmuştur. Örneğin Bediz Koz (1936) ve Azmi Koz'un (1930-2003) 1960'ların sonlarına doğru Ankara'da kurdukları Butik-A ve Mobilya, Plan, Dekorasyon (MPD) firmalarının özgün tasarımlarında bu tür mobilya birimleri görülmektedir (Datumm, 2022; SALT Araştırma, <https://archives.saltresearch.org/handle/123456789/224?locale=tr>). *Sen Bir Meleksin* filminde ofis mekânında yer alan kitaplık tasarımı ile Butik-A firmasının mobilya ürünleri arasında benzerlikler bulunmaktadır (Tablo 5). İç mekân özelinde bakıldığında iki dönem arasındaki tasarım anlayışı farkı kullanılan mobilyalarda ortaya çıkmaktadır. İki farklı eğitim yapısının dış cephe tasarımları ve iç mekânları incelendiğinde kültürel ve dönemsel farklılıklar görülmektedir. Orijinal filmde gördüğümüz geniş açıklıklar ve gotik mimari anlayışı, yeniden yapım filmde ise bu durum yapıyı ön plana çıkaran geniş merdiven ve kolonlar ile yansıtılmaktadır.

Tablo 5. Kandilli Kız Anadolu lisesi ofis mobilyasının incelenmesi.

	
Kandilli Kız Anadolu Lisesi Ofisinde bulunan kitaplık	Butik-A Tasarımı kitaplık, Erişim: https://archives.saltresearch.org/handle/123456789/74911

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Orijinal ve yeniden yapım filmlerde yer alan konutlarda öne çıkan tasarım öğeleri arasında merdivenler ve açıklıklar bulunmaktadır. Orijinal filmde, giriş alanından bekleme alanına geçiş, yeniden yapımda ise giriş alanından salon ve dinlenme alanına geçiş mekânlarında iki film arasındaki farklı dönemleri yansıtan iç mekân kurgusu izlenebilmektedir. Orijinal filmde evin giriş sahnesine baktığımızda 1930'lu yılları yansıtan Art Deco ve Art Nouveau desenli beyaz ferforje korkulukların kullanıldığı görülmektedir. İyon tarzındaki sütunların taşıyıcı ve süs eşyası olarak kullanılmış, böylece geniş açıklıklar oluşturulmuştur. Evin merdiveni de birçok açıdan, özellikle perspektif olarak, birçok sahnede gösterilmektedir (Şekil 5).



Şekil 5. *The Sound of Music* filmindeki merdiven, kolon ve açıklıklar (Robert Wise, *The Sound of Music*- 00:27:13 – 00:26:25 – 01:15:12)

Binadaki geniş açıklıklar, filmin çekim açısı açısından farklı perspektifler yakalanmasına olanak tanımıştır. Geçiş alanları incelendiğinde cephedeki giriş kapısının normal kapı ölçüsünden daha yüksek bir yüksekliğe sahip olduğu görülmektedir. Aynı zamanda evin giriş alanı ve diğer odaların kapıları ortak bir alana bakmaktadır. Bu sayede, sahneler arasında geçiş yapmak ve evin kullanımını anlamak daha kolay olmaktadır. Yeniden yapım filmde, Türkiye'deki kültürel ve ekonomik etkilerin dönemin mobilyalarına, mekân kullanımına ve malzemelerine yansıdığı görülmektedir. Malzeme kaynaklarının kısıtlı olduğu bu dönemde tasarımlarda ağırlıklı olarak ahşap malzemelerin kullanıldığı görülmüştür. Filmdeki mekânlarda, orijinal filmde farklı olarak Art Deco ve Art Nouveau tasarım yaklaşımından uzak bir tasarım yaklaşımı benimsenmiştir. Orijinal filmle karşılaştırıldığında öne çıkan tasarım öğelerinde de farklılıklar görülmektedir. Bu öğeler arasında ahşap merdiven, oymalı ahşap korkuluk detayları ile ahşap merdivenin yan yüzeyinde ve hol alanının tamamında kullanılan ahşap lambri duvar kaplaması sayılabilir (Şekil 6).

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE



Şekil 6. *Sen Bir Meleksin* filmindeki merdiven, korkuluk ve duvar kaplama detayları (Nejat Saydam, *Sen Bir Meleksin* – 00:59:34 – 00:58:03, Robert Wise, *The Sound of Music* – 00:43:51)

Bu da merdivenlerde ve birinci katta çekilen duygusal sahnelerin etkisini artırmaktadır. Filmde görülen bu ahşap merdivenin görsel belgelenmesi sayesinde Nejat Saydam'ın bu yapıyı sıklıkla kullandığı fark edilmiştir. *Sen Bir Meleksin* ile aynı tarihte çekilen *Yarın Başka Bir Gün: Gül Fatma* filminde ahşap merdivenler ve lambrili duvarlar sıklıkla görülmektedir. *Sen Bir Meleksin* filminde bu ahşap kapı, merdivenin ulaştığı binanın ikinci katındaki boş duvara yerleştirilmiştir (Şekil 7).



Şekil 7. *Sen Bir Meleksin* filminde bulunan ahşap Kapı, *Yarın Başka Bir Gündür* filminde ahşap kapının kapatıldığı duvar ve değiştirilen korkuluk detayı (Nejat Saydam, *Sen Bir Meleksin* – 00:11:42, *Yarın Başka Bir Gündür* – 01:12:32 – 01:13:46)

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Orijinal filmde giriş, oturma odası, yemek odası ve yaşam alanında kullanılan mobilya tasarımlarında da Art Deco ve Art Nouveau etkileri görülebilmektedir. Bekleme alanında kolonların yarattığı perspektif ve çekim açısı, mekânın normalden daha uzun ve geniş olduğu hissini artırmaktadır. Bu alanda kemik tozu rengi ayaklarla süslenmiş dört adet şifonyer ve sarı desenli kumaş kullanılarak tasarlanmış altı adet koltuk bulunmaktadır. Aynı zamanda yemek odasında kemik rengi oyma ayaklı yemek sandalyeleri kullanılmıştır. Giriş, oturma odası, balo salonu ve yemek odası binanın alt katında, yatak odaları ise binanın ikinci katında yer almaktadır. Bu alanda alt katın tasarımına uygun yatak ve gardıroplar kullanılmaktadır (Şekil 8).



Şekil 8. *The Sound of Music* filminde İkinci katta bulunan yatak odası alanı, Robert Wise, *The Sound of Music*- 00:44:24 – 01:41:42 – 00:43:51)

Yeniden yapılan film incelendiğinde orijinal filme benzer şekilde oturma odası ve yemek odasının aynı katta olduğu görülmektedir. Oturma odası alanı doğrudan giriş alanına bağlanırken yemek odasına iki basamakla ulaşılmaktadır. Oturma odasındaki ahşap lambri duvarlar şömine alanına doğru devam etmektedir. Şömine alanında iki tip taş duvar kullanılmaktadır. Bu, oturma odasında ilave bir oturma alanı hissi yaratmaktadır. Oturma odası ve salon genel olarak incelendiğinde 1960'lı yıllarda kullanılmaya başlanan ahşap, plastik ve alüminyumdan yapılmış mobilyalar dikkat çekmektedir. Salon alanında kullanılan kırmızı koltuk takımının, 1953 yılında Yüksek Mimar Fazıl Aysu ve İçmimar Baki Aktar tarafından İstanbul'da kurulan Moderna firmasının koltuk takımı tasarımı ile benzerlikler taşıdığı görülmektedir. DATUMM'a (2022) göre, "Firmayı Türkiye'nin tasarım alanında 1950'lerin modernleşme sürecindeki yapı taşlarından biri olarak sunmak mümkündür." Bu özelliği ile mobilyalarda özgün bir imza bulunurken sade bir tasarım dilinin kullanıldığı da anlaşılmaktadır (Tablo 6). Salonda görülen kırmızı koltuk takımının tasarım çizgilerine göre İtalyan ve İskandinav tasarım anlayışlarına benzetilmek istendiği de düşünülmektedir.

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Tablo 6. “Sen Bir Meleksin” filminde salon alanında bulunan koltuk takımı incelemesi.

	
Evin salon alanında bulunan kırmızı koltuk takımı	Moderna tasarımı koltuk takımı Erişim: http://datumm.org/tr/firma?id=5 –

Salonda şömine başında yaratılmış olan ekstra oturma alanında organik formlarda şekil verilmiş iki adet puf oturma biriminin kullanıldığı görülmektedir. Bu durum 1960’lı yıllarda diğer ülkelerde ortaya çıkmaya başlayan pop kültür ve pop art tasarım kavramlarının yakalanmaya çalışılması olarak yorumlanabilir. Filmin devam sahnelerinde oturma odasında ve salonda kullanılan tekli berjerler olduğu görülmektedir. Özellikle yemek odasında bulunan kırmızı tondaki tekli koltuğun, 1959 yılında Azmi ve Bedri Koz tarafından kurulan, önce Butik-A sonra MPD adını alan firmanın tekli koltuk tasarımına benzediği görülmektedir (Datumm, 2022) (Tablo 7).

Tablo 7. Sen Bir Meleksin filminde yemek odasında bulunan berjerin incelenmesi.

	
Yemek alanında bulunan kırmızı renkli berjer	Bedri Koz tasarımlı berjer Erişim: http://datumm.org/tr/firma?id=9

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Orijinal ve yeniden yapım filmlerin tüm sahnelerini ilgilendiren bir diğer önemli nokta ise mekânlarda kullanılan renk tonlarıdır. Orijinal filmde eğitim alanında başlayan soluk renkli taş dokusunun ve krem renginin, evin iç mekânında yer alan mobilyalarda görülen kemik rengi, yeşil renkler ve sarı tonları ile benzer bir renk paletinde devam ettiği görülmektedir (Şekil 9). Aynı zamanda oturma odası ve yemek alanında, evin geri kalanına göre sarı tonlarının daha baskın olduğu görülmektedir. Bu alanlarda farklı doku ve desenlerde tekstiller kullanıldığı da görülmektedir (Şekil 10).



Şekil 9. *The Sound of Music* filminde kullanılan renk tablosu (Robert Wise, *The Sound of Music*- 01:09:16 – 01:04:35)



Şekil 10. *The Sound of Music* filminde kullanılan renk tablosu (Robert Wise, *The Sound of Music*- 01:09:16 – 01:04:35)

Yeniden yapılan film incelendiğinde sahnelerde kırmızı ve mavi renklerin hâkim olduğu fark edilmiştir. Oturma odasındaki koltuklarla kırmızı renk tonu vurgulanırken, şömine önündeki taş duvar ise mavi renkle vurgulanmaktadır (Şekil 11). Evin bodrum katındaki oturma odası ve balo alanında açık yeşil tonlar uygulanırken, yatak odasında açık pembe duvar boyası kullanılmış ve bu ton, ahşap yatak başlığı ve komodinin ile güçlendirilmiştir (Şekil 12). Böylece iki filmde oluşturulan renk tonları, farklı mekânlar arasında bütünlük sağlayarak iç mekânların etkisini güçlendirmiştir.

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE



Şekil 11. Sen Bir Meleksin filminde kullanılan renk tablosu (Nejat Saydam, Sen Bir Meleksin – 00:09:31 – 00:12:46)



Şekil 12. Sen Bir Meleksin filminde kullanılan renk tablosu (Nejat Saydam, Sen Bir Meleksin – 00:09:31 – 00:12:46)

6. Sonuç

İncelenen film olan *The Sound of Music* 1965 yılında renkli olarak çekilmiştir. Film teknik açıdan 1965 yılının teknolojisini kullansa da konu olarak yansıttığı dönem 1930'lu yıllarda geçmektedir. 1930'lu yılları yansıtan orijinal filmin konusu, Büyük Buhran (1929) ve İkinci Dünya Savaşı'na yakın bir tarihi yansıtmaktadır. Bu dönemsel etkinin zıt bir hal alarak mekânlarda daha canlı ve enerjik renk kodlarına dönüştüğü gözlemlenmiştir. Filmin yeniden yapımı olan *Sen Bir Meleksin* filmi 1969 yılında çekilmiştir. Yeşilçam'ın son dönemine denk gelen, aşk ve melodram temalı bir filmidir. Siyasi ve ekonomik sorunları ele alan melodramların dramayla birleştirilerek ele alındığı bir eserdir. Konusu ve karakterlerin işlenişi açısından iki film birbirine benzemektedir. Sinematik mekân açısından bakıldığında da mekânların işlevleri birbirine benzemektedir. Tasarım açısından bakıldığında, orijinal filmin 1930'lu yıllardaki mekânları yansıttığı, yeniden yapım filmin ise, çekildiği dönem olan 1960'lı yılların mekânsal tasarımını yansıttığı görülmüştür. Bu araştırmada, orijinal Hollywood filmi ve yeniden yapım filmin renkli çekimi, kullanılan renk, ışık ve dokunun mekânlara nasıl aktarıldığı iç mekân analiz yöntemiyle incelenerek analiz edilmiştir. İç mekân unsurlarının iki film arasında mekânsal benzerlikler taşıdığı görülmektedir.

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Kullanılan renk paletleri, mobilya tasarımları ve yerleşimleri, mekânsal ilişkiler, açıklıklar ve merdivenlerin yerleşimi, malzeme seçimleri gibi konularda birtakım benzerlikler bulunmaktadır. Analiz sonucunda "Hollywood ile yeniden yapılan Yeşilçam filmlerinin iç mekân açısından bağlantıları nelerdir?" sorusuna yanıt bulunmuştur.

Filmlerdeki birçok mekân, farklı açılardan incelenirse de araştırma kapsamına dahil edilemeyen bazı kısımlar da bulunmaktadır. Bunlardan en önemlisi yeniden yapım filmlerin çoğunlukla mevcut fiziksel mekânlarda çekilmesi nedeniyle araştırmanın bu alana odaklanmasıdır. Öte yandan orijinal filmler sembolik ve kurgusal mekânlarda çekildiği için araştırma, bu mekânların verilerine ulaşmaktadır. Ancak bunları analiz kapsamında ele almamaktadır. Gelecek çalışmalarda orijinal filmlerdeki sembolik ve kurgusal mekânların nasıl bir analiz yöntemiyle incelenebileceğine dair bir araştırma konusu ele alınabilir.

Bu çalışmada, orijinal ve yeniden yapım olarak tek bir film üzerinden analiz yapılmıştır. Ancak aynı konuda yapılan tez çalışmasında iki filmin analizi daha yapılarak araştırma güçlendirilmektedir (teze referans verelim). Araştırmanın ilerleyebileceği bir diğer alan ise analiz yöntemi dışında orijinal ve yeniden yapım filmlerin tarihsel bir perspektiften incelenerek sinema ve mimarlık tarihine katkı sağlanması olabilir.

Öte yandan bu araştırma aynı zamanda mimarlık ve iç mimarlık öğrencilerinin mekân algısını destekleyecek yeni bir bakış açısı sunmakta ve sinema öğrencilerine mekânın görüntülerin ötesinde verileri olduğu fikrini vermektedir. Bu araştırmanın ve tezin Türk sineması ve mimarlık ilişkisine yönelik araştırmalara destek sağlayacağı düşünülmektedir. Araştırmanın, filmlerin mekânsal benzerliklerini iç mekân analizi yöntemiyle vaka analizi yoluyla ortaya koyarak, sinematik iç mekânlar alanına, sinema alanına ve sinema arka planında iç mimarlık kavramına katkı sağlaması beklenmektedir.

KAYNAKLAR

- Adiloğlu, F. (2005). *Sinemada mimari açılımlar: Halit Refiğ filmleri (Vol. 15)*. Es yayınları.
- Akarsu, T., H., Erdoğan, N. & Özbursalı, T. (2020). *Sinemada mimarlık*. Yem Yayın.
- Akbulut, D. (2012). *Sinemanın ikleri amerikan sineması*. İstanbul: Etik Yayınları.
- Akgül, R. F. (2019). Stop-Motion tasarım süreçleri. *Vankulu Sosyal Araştırmalar Dergisi*, (4), 89-106. Erişim: 22, Nisan, 2021. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/yyuvasad/issue/53122/652211>
- Aydın, Ç. A. M. (2016). Sinemasal mekânlar ve sinemasal mekânların çözümlenmesi. *Sinecine: Sinema Araştırmaları Dergisi*, 7(2), 7-37. Erişim: 22, Nisan, 2021. DOI:10.32001/sinecine.537771.
- Çobanoğlu, C. (2011). *II. dünya savaşı sonrası mobilya tasarımına genel bir bakış: finlandiya örneği (1945-1960)* [Doktora Tezi, Sosyal Bilimler Enstitüsü]. Erişim: 20, Nisan, 2021. <http://hdl.handle.net/11527/12185>
- DATUMM, (2023). MPD. Erişim: 21, Haziran, 2023. <http://datumm.org/en/company?id=9>

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

- Esen, Ş. K. (2016). *Türk sinemasının kilometre taşları: dönemler ve yönetmenler*. (3. Basım). İstanbul: Agora Yayınları.
- IMBd. (2021). The Sound of Music [Film Poster]. Erişim adresi: <https://www.imdb.com/title/tt0059742/>
- Melling, J. K. (1996). "Auguste & Louis Lumire letters: inventing the cinema", ed. by Jacques Rittaud-Hutinet (Kitap İncelemesi). RSA Journal, 144(5467), 76. P.84.
- Nonnberg Abbey. Churches & Cemeteries in Salzburg. (b.t.). Erişim:14, Mayıs, 2023. <https://www.salzburg.info/en/sights/churches-cemeteries/stift-nonnberg>
- Özbek, N. (2019). *Geçmişten geleceğe yaşam dünyaları ve mekanlar; Kastamonu deneyimi*. YEM Yayın. (s.12).
- Özgül, Y. (2021). *Aslından kopya filmler; orjinalleri ve taklitleri*. Ankara: Klaros Yayınları. (Sinema Kitiğlığı Dizisi 10).
- Pierce, D. (2013). The Survival of American Silent Feature Films, 1912-1929. Council on Library and Information Resources and the Library of Congress. Erişim: 18, Nisan, 2021. https://www.loc.gov/static/programs/national-film-preservation-board/documents/pub158.final_version_sept_2013.pdf
- Saydam, B. (2011). *Giovanni Scognamillo'nun gözüyle yeşilçam*. İstanbul: Küre Yayınları.
- Saydam, N. (Yönetmen). (1969). Sen Bir Meleksin (Video Dosyası). Turkey: Acar Film. Erişim: 03, Kasım, 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=sHmx1f9jGFE&t=1516s>
- Scognamillo, G. (2006). *Batı sinemasında Türkiye ve Türkler*. İstanbul: +1 Kitap. (s.9).
- Şumnu, U. (2021). Başrolde mimarlık: Türk filmlerinde modern mimarlık ve modern evler. *Beton, Mimarlık ve Tasarım Dergisi*, s.18-20. Erişim: 20, Haziran, 2023. <https://www.betonart.com.tr/dergi/ev>
- Tarihi 100 lise. Tarihî 100 lise kitabı interaktif haritası. (b.t.). Erişim: 9, Mart, 2023. <http://ogm.meb.gov.tr/yuz-tarihi-lise/1916-KANDILLI-KIZ-ANADOLU-LISESI.html>
- TSA. (2023). Sen Bir Meleksin [Film Poster]. Erişim adresi: <https://www.tsa.org.tr/tr/film/filmgoster/759/sen-bir-meleksin>
- Vincenti, G. (2015). Sinemanın yüzyılı. Evrensel Basım Yayın. Bölüm 3. Erişim: 15, Nisan, 2021. https://www.google.com.tr/books/edition/Sinemanın_Yüzyılı/-h9_BwAAQBAJ?hl=tr&gbpv=1&printsec=frontcover
- Wise, R. (Yönetmen). (1965). The Sound of Music (Video Dosyası). United States: 20th Century Fox. Erişim:03, Kasım, 2020. <https://unutulmazfilmler.pw/the-sound-of-music-neseli-gunler.html>

Mağaza iç mekânlarında görsel çağrışım yaratan arka plan düzenlemelerinin satın alma davranışına etkisi

Doç. Dr. Erkan Aydınant*, Dr. Öğr. Üyesi Dilara Onur**, Öğr. Gör. Merve Gerçek***, Arş.Gör. Edanur Fettahoğlu****

Özet

İç mekân tasarımının görsel algı yoluyla alışveriş mekanlarında tüketici davranışlarını etkileme potansiyelinin sorgulandığı çalışmada temel amaç; alışveriş mekânlarında iç mekân tasarımcısı tarafından yapılacak çevresel bir müdahalenin, tüketici tercihlerini beklenen yönde etkileyip etkilemeyeceğini tespit etmektir. Bu amaç doğrultusunda, mağaza iç mekânında yer alan arka plan düzenlemelerinin, ürün ile çağrışımsal bir bağ kuracak şekilde planlanmasının, içgüdüsel satın alma davranışını yönlendirebileceği hipotezi belirlenmiştir. Tüketici odaklı bu hipotezin test edilmesi için deneysel bir yöntem tercih edilmiştir. Yöntemin belirlenmesinde, konuya ilişkin literatürde doğrudan kullanıcıdan veri alınarak yürütülmüş deneysel çalışmaların kısıtlı olması etkili olmuştur. Arka plan uygulamaları bağlamında yapılan bu tercih, çalışmanın özgün yönünü de işaret etmektedir. Araştırmanın hazırlık aşamasında kuramsal çerçeve, araştırma yöntemi, deney kurgusu, çalışma alanı ve örneklem grubu belirlenmiştir. Saha aşamasında ise deneyde kullanılacak tişörtler ve pano yüzey tasarlanmış, diğer arka plan düzenlemeleri de seçilerek pilot çalışma yapılmıştır. Daha sonra, ana deney aşamasına geçilerek, seçilen mağaza mekânında tüketiciler öncelikle; pano yüzey, aksesuarlar, zemin grafikleri gibi arka plan düzenlemeleri ile yönlendirilmiş, ardından sunulan tişörtlerden hangisini tercih edecekleri ve tercih nedenleri sorulmuştur. Yapılan anket çalışması, herhangi bir yönlendirici arka plan düzenlenmesinin bulunmadığı farklı bir mekânda tekrarlanmış ve deney sonuçlarının güvenilirliği test edilmiştir. Bu doğrultuda, elde edilen bulgular önce ayrı ayrı, sonra karşılaştırmalı olarak analiz edilmiş ve tartışılmıştır. Araştırma sonucunda, ana deneye katılan tüketicilerin, daha çok mağaza iç mekânında kurgulanan arka plan düzenlemeleri ile ilişkili olan tişört tasarımını tercih ettiği ve bu tercihi biçimsel unsurlar ile ilişkilendirdiği tespit edilmiştir. Herhangi bir yönlendiricinin bulunmadığı mekânda ise tüketici tercihi farklılaşmıştır. Elde edilen sonuçlar, araştırma hipotezini desteklemektedir.

Anahtar Kelimeler: Alışveriş mekanları, Mağaza tasarımı, Görsel çağrışım, Satın alma davranışı, Yüzey tasarımı.

*Karadeniz Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, Trabzon, Türkiye
E-mail: aydintan@ktu.edu.tr, ORCID: 0000-0001-8097-2384

** Karadeniz Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, Trabzon, Türkiye.
E-mail: dilara.onur@ktu.edu.tr ORCID: 0000-0003-3265-6226

***Ondokuzmayıs Üni. Vezirköprü Meslek Yüksekokulu, Tasarım Böl., İç Mekân Tasarımı, Samsun, Türkiye. E-mail: merve.gercek@omu.edu.tr ORCID: 0000-0003-3229-9118

**** Karadeniz Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, Trabzon, Türkiye.
E-mail: edanurfettahoglu@ktu.edu.tr ORCID: 0000-0003-1288-3616

Başvuru – Submission: 04/01/2024

Kabul – Acceptance: 12/02/2024

DOI: <https://doi.org/10.32955/neujna202481817>

The effect of visually evocative background arrangements in store interiors on purchasing behavior

Abstract

In this study, the potential of interior design to influence consumer behavior in shopping spaces through visual perception was questioned. The main purpose is to determine whether an environmental intervention made by the interior designer in shopping spaces will affect consumer preferences in the expected direction. For this purpose, it was hypothesized that planning the background arrangements in the store interior to establish an associative bond with the product could direct instinctive purchasing behavior. An experimental method was preferred to test this consumer-oriented hypothesis. The determination of the method was influenced by the limited number of experimental studies conducted by taking data directly from the user in the literature on the subject. This choice, made in the context of background applications, also points to the original aspect of the study.

In the preparation phase of the study, the theoretical framework, research method, experimental setup, study area and sample group were determined. During the field phase, t-shirts and billboard surfaces to be used in the experiment were designed, other background arrangements were selected and a pilot study was conducted. Then, moving on to the main experiment phase, consumers in the selected store location will first: They were guided by background arrangements such as panel surfaces, accessories, and floor graphics, and then they were asked which of the T-shirts they would prefer and their reasons for choosing them. The survey was repeated in a different location where there was no guiding background arrangement and the reliability of the experimental results was tested. In this regard, the findings were analyzed and discussed first separately and then comparatively. As a result of the research, it was determined that the consumers who participated in the main experiment preferred the t-shirt design that was mostly associated with the background arrangements in the store interior and associated this preference with formal elements. In places where there is no router, consumer preference has differed. The results obtained support the research hypothesis.

Key Words: Shopping spaces, Store design, Visual association, Purchasing behavior, Surface design

1. Giriş

İç mekân tasarımı; yüzey düzenlemeleri, mobilya ve aksesuarları ile algısal bir çevre yaratarak kullanıcının mekâna yönelik öznel düşüncelerini etkileyebilmektedir (Aydıntan, 2001; Lynch, 2010). Diğer bir deyişle; gündelik yaşamda insan, içinde bulunduğu mekânsal çevreden etkilenecek çeşitli kararlar alabilmektedir.

Mekânsal algı, mekânın birçok uyararı ile duyu organlarına bilgi iletmesi sonucu gerçekleşmektedir (Hidayetoğlu, 2010). Dolayısı ile kullanıcı; duyuları aracılığıyla içerisinde bulunduğu mekânı algılamakta ve etkileşim kurmaktadır (Spence, 2020).

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Uyaranlar göz yoluyla beyne iletiliyor ise görsel algı gerçekleşmektedir. Görsel algı bağlamında biçim, mekân elemanlarının düzenlenişi ve organizasyonu; mekânın işlevlerini nasıl karşılayabileceğini ve aktarılmak istenen anlamı (mesajı) nasıl iletebileceğini belirlemektedir (Ching, 2002). İnsanın karar mekanizmasının dışarıdan gelen algısal bilgilerden etkileniyor olması; biçim, form, renk, doku, desen vb. öğelerden oluşan iç mekân düzenlemeleri aracılığı ile tasarımcı tarafından verilen görsel mesajların da kişilerin tercihlerini yönlendirilebileceği düşüncesini doğurmaktadır. Genel olarak mekânın algısal yönleri üzerine odaklanan bu kararlar; mekânın işleviyle, işleyişiyle de ilişkili olabilir.

Geçmişten günümüze yürütülen birçok çalışma, mağaza atmosferinin tüketici davranışını olumlu ve olumsuz birçok yönden etkilediğini ortaya koymuştur (Kotler, 1973; Donovan & Rossiter, 1982; Yoo, Park & MacInnis, 1998; Turley & Milliman, 2000; Arslan, 2004; Demircioğlu, 2012). Mağaza atmosferi; mağazanın biçimsel özellikleri, rengi, aydınlatması, havalandırması, müziği, kokusu gibi doğrudan mekânsal özellikleri ile ilişkili olmakla birlikte; satılan ürünlerin çeşidi ve şekli, sunumu, satış elemanlarının görünümü ve tutumu, diğer tüketicilerin varlığı gibi, her türlü değişkene bağlı olarak oluşmaktadır (Arslan, 2004). Mağaza atmosferine ilişkin tüm bu değişkenler tüketiciler ile bilişsel açıdan etkileşime girerek, bazı davranışsal tepkiler doğuran uyaranlar olarak tanımlanabilir (Turley & Milliman, 2000). Bu çerçevede, işlevinin gereklilikleri doğrultusunda alışveriş mekânı atmosferinin, tüketicilerin sahip oldukları farklı özelliklere de bağlı olarak satın alma davranışı üzerinde etkili bir rol oynadığını söylemek mümkündür (Demircioğlu, 2012). Çevresel uyaranların yanı sıra tüketicilerden kaynaklı özellikler, satın alma davranışının içgüdüsel yönüne işaret etmektedir. Yapılan bir çalışmada insanın, birbiri ile etkileşim halinde olan bilişsel ve duygusal durumunun, mağaza mekânında karar verme sürecini etkilediği belirtilmiş, bu durum “içgüdüsel satın alma” olarak tanımlanmıştır. Bilişsel unsurlar; düşünme, anlama ve yorumlamayı işaret ederken duygusal unsurlar, hisleri ve ruh halini ifade etmektedir (Dursun, Özkaybaş ve Gökmen, 2015). Özetle, satın alma davranışı, satın alma ve tüketim aşamaları ile ilişkili olan tüm karar verme süreçleri ve tüketicinin davranış biçimlerinin toplamı olarak da ele alınabilir (Pride & Ferrell, 1997).

Görsel değişkenler de çağrışım yoluyla satın alma davranışını etkilemektedir. Örneğin, bir ürünün ambalajı tüketici tercihini olumlu veya olumsuz yönde etkileyebilmekte; hatta yapılan tercihte ürünün niteliklerinden daha öncelikli bir değişken olabilmektedir (Ranger, 1987; Meyers & Lubliner, 2004). Keller, (1993) de benzer şekilde; markaya, ürüne, alışveriş mekanına vb. ilişkin çağrışımsal unsurların, marka değeri ile ilişkilendirilmekte olduğunu ve tüketici tercihlerini etkileyebildiğini ifade etmiştir. Bu noktada, çağrışımsal özelliğe sahip görsel bir değişken ve mekânsal bir unsur olarak, ürünlerin nasıl sunulduğunun, tüketici kararları üzerindeki etkisi gündeme gelmiştir. Böylece ürün teşhirlerinin, satın alma davranışını doğrudan etkileyecek kadar önemli olabileceğini belirten Roy ve Tai (2003)'nin söylemlerinden hareketle; mağaza iç mekânında yer alan arka plan düzenlemelerinin, ürün ile çağrışımsal bir bağ kuracak şekilde planlanmasının, içgüdüsel satın alma davranışını yönlendirebileceği düşüncesi, araştırmanın hipotezi olarak belirlenmiştir.

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Buradaki temel varsayım, çevresel etmenlerin insanın karar mekanizmasını etkileyeceğidir. Araştırma çerçevesinde, “Mağaza iç mekân atmosferi düzenlemesi ile gönderilecek çağrışımsal özelliğe sahip görsel mesajlar, tüketici tercihlerini yönlendirebilir mi?” sorusuna, ampirik bir çalışma ile cevap aranmıştır. Alışveriş mekânı tasarımının tüketici davranışı üzerindeki etkisine yönelik benzer çalışmalar üzerine yapılan literatür taramasında konunun farklı açılardan ele alınarak incelendiği görülmüştür. Örneğin; Garip ve Ünlü, (2011) mekânsal düzenin ve yerleşimin alışveriş deneyimi üzerindeki etkisini ele almış; mekânsal kurgunun algı, ürün teması ve satın alma davranışı üzerindeki etkisini incelemiştir. Yu, (2014), tüketicinin satın alma davranışı ve teşhir alanlarının planlanması arasındaki ilişkiye odaklanırken; Hussain & Ali, (2015) bu ilişkiyi temizlik, koku, aydınlatma ve teşhir/düzen gibi farklı bağlamlarda ele alarak incelemiştir. Dursun, Özkaybaş ve Gökmen, (2015) mağaza atmosferini oluşturan unsurların içgüdüsel satın almanın boyutları üzerindeki etkisini tüketicilerin demografik özellikleri doğrultusunda analiz etmiştir. Bozpolat, (2017) ise görme, işitme, dokunma, koklama, tatma gibi beş duyu organına bağlı eylemlerin tüketicilerin mağaza tercihin ve satın alma kararına etkisini incelemiştir. Gürdin, (2019) benzer şekilde kokunun satın alma kararında beklenen etkiyi oluşturup oluşturmadığını araştırmıştır. Ferhumend Güner, (2020) mekânsal deneyimin satın alma davranışına etkisini bir deneyim mağazası özelinde araştırmıştır. Bir başka çalışmada; Şahin ve Öztürk, (2022) iç mekân estetiği ile satın alma niyeti arasındaki ilişkiyi iç mekân estetiğine ilişkin unsurlardan müzik, koku ve malzeme bağlamında ele almıştır.

Yapılan çalışmalarda ağırlıklı olarak mekânsal atmosfer ve duysal öğelerin satın alma davranışına etkisinin araştırıldığı görülmüştür. Alışveriş mekânlarında yer alan çağrışımsal özelliğe sahip arka plan düzenlemelerinin tüketicilerin satın alma davranışına etkisini, ürünler arasında tercihte bulunma bağlamında irdeleyen deneysel bir çalışmaya ise rastlanmamıştır. Bu çalışma ile alışveriş mekânlarında iç mekân tasarımcısı tarafından yapılacak çevresel bir müdahalenin tüketici tercihlerini etkileyip etkilemeyeceğini tespit etmek amaçlanmıştır. Özellikle ürün satışına yönelik alışveriş mekanlarında arka plan düzenlemelerinin ürün tercihinde etkin rol oynayabileceği konusunda bir farkındalık yaratması ve bu çerçevede yapılan ilk deneysel çalışma olması, çalışmanın özgün yönünü oluşturmaktadır. Böyle bir bakış açısının, iç mekân düzenlemelerinde kolayca uygulanabilir olması da pragmatik yönüne, bu tür düzenlemeler ile örneğin yeni sezon ürünlerinin satışında artış yaratma potansiyeli bulundurması ise yaygın etkisine işaret etmektedir.

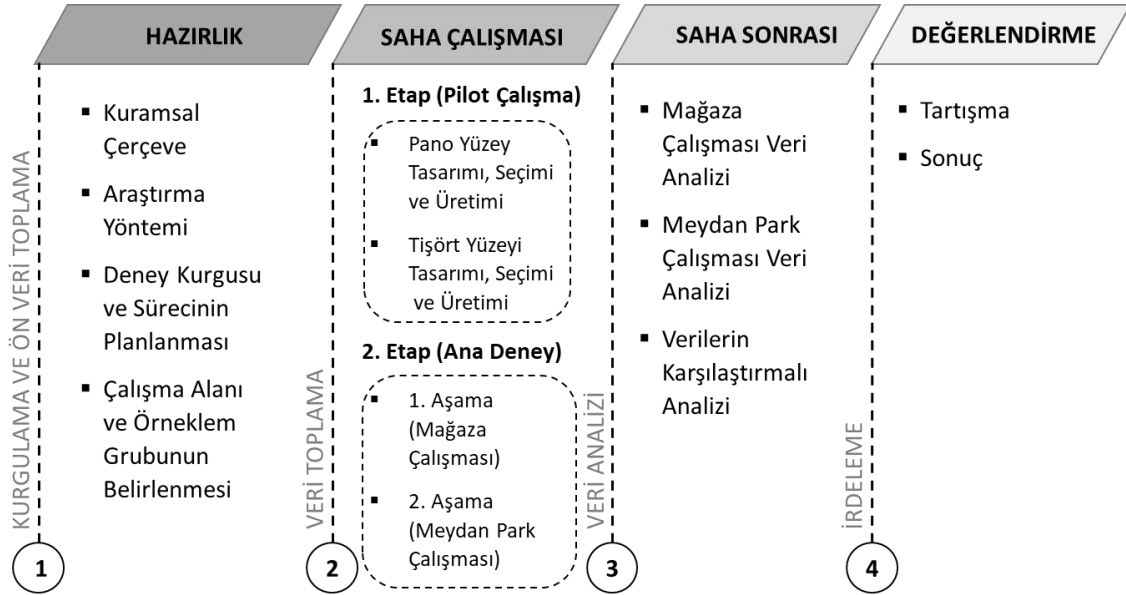
2. Metodoloji

Çevresel uyaranlar ve insan davranışları arasındaki ilişkiyi inceleyen benzer araştırmalara bakıldığında, farklı yöntem ve tekniklerin söz konusu olduğu görülmektedir. Örneğin; Roy ve Tai, (2003) çalışmalarında mağaza atmosferinin müşterilerin davranışları üzerindeki etkilerini, seçilen bir alışveriş mekânında yürütülen anket çalışması ile araştırmıştır. Verdil, (2009) de mekân düzenlemesinin, davranış kalıpları ile ilişkisini alışveriş merkezleri özelinde ele almış ve mekân dizimi yöntemiyle incelemiştir.

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Demircioğlu, (2012) ise tüketicileri karar verme noktasında yönlendirmek amacıyla gerçekleştirilen mimari düzenlemeleri, kuramsal tartışma ve görsel çözümlerle ilgili alanda yürütülen çalışmaların farklı bağlamları ile ele alındığı görülmekte; çalışmalarda kullanılan yöntemler de buna bağlı olarak çeşitlenmektedir.

Yapılan çalışma ise temel olarak, “kullanıcı davranışı” odağında şekillenmektedir. Ana kullanıcı grubunu oluşturan tüketicilerin, satın alma davranışlarının irdelendiği çalışmada, doğrudan kullanıcı grubundan veri elde edebilmek amacıyla deneysel bir yöntem izlenmiştir. Bu yöntem temel olarak, belirlenen deney gruplarının en az değişken doğrultusunda irdelenmesi ve sonuçların bir kontrol grubu ile sınanmasını kapsayan bir araştırma yöntemi olarak özetlenebilir (Isaac & Michael, 1981). Çalışma ana deney alanı bir mağaza mekanıdır. Deney ortamında uyaran olarak yer alan ve ürünle çağrışımsal bir ilişki kuran çevresel uyaranlar sadece mekân parçaları ve donatıları ile sınırlandırılmamış; aksesuar, ekipman, kıyafet vb. de kullanılarak görsel algı alanına etki eden olgular çeşitlendirilmiştir. Tüm bu uyaran grubu “arka plan düzenlemeleri” olarak nitelendirilmiştir. Araştırmanın örneklem grubu ise, mağazada alışveriş yapan ve demografik özellikleri bakımından belli bir yaş aralığında yer alan tüketiciler olarak belirlenmiştir. Bu çerçevede yapılan deneysel çalışmanın ardından, şehir meydanında bir kontrol grubu ile ana deney çalışmasında elde edilen bulguların güvenilirliğini tespit etmeye yönelik olarak ikinci bir çalışma gerçekleştirilmiştir. Deney süreçlerinin öncesi (pilot çalışma) ve sonrası (analiz ve değerlendirme) dahil olmak üzere araştırma süreci, dört aşamada kurgulanan bir araştırma strüktürü ile açıklanmıştır (Şekil 1).



Şekil 1. Araştırma strüktürü

2.1. Hazırlık

Hazırlık aşamasında öncelikle; yapılacak çalışmalara zemin hazırlamak üzere kuramsal çerçeve oluşturulmuş, araştırma yöntemi belirlenmiş, yapılacak deneyin kurgusu, süreci planlanmış, çalışma alanı belirlenmiş ve örneklem grupları oluşturulmuştur.

Tüketici davranışları bir karar verme süreci ile ilişkili olarak gelişmektedir ve bu kararda pazarlama bileşenlerinin, sosyo-kültürel faktörlerin yanı sıra güdüleyici faktörlerin de etkisi bulunmaktadır (Erdem, 2006). Yapılan deneyde de temel olarak sınanan olgu, sistematik bir biçimde düzenlenmiş olan çevresel uyarıların, kişilerin tercihlerinde ne derece etken olduğudur. Pilot çalışma ve ana deney olarak iki etapta oluşmaktadır. Pilot çalışmada, ana deneyin sağlıklı olarak işletilmesi için öncü veriler toplamak hedeflenmiştir. İki aşamalı olarak planlanan ana deneyin ilk aşamasında ise deneklerin verecekleri kararlarda etken olacağı ön görülen mekânsal düzenlemeler (üç boyutlu yüzey, ekipman, aksesuar ve grafik işaretler) planlanmıştır. Deneyin bu ilk aşaması, insan beyninin tekrarlara karşı duyarlı olma özelliği üzerine kurgulanmıştır (Darıcı, 2015). Herhangi bir biçimin mekân içerisinde çeşitli şekillerde tekrar ettiğinde, mekânın kullanıcısının o biçime veya türevlerine karşı ilgi duyacağı düşüncesi temel alınmıştır. Diğer taraftan, tekrar eden öğeler ile tercih edilmesi beklenen ürünler arasında görsel çağrışım yaratacak düzenlemeler yapılarak, tüketicinin karar mekanizmasının yönlendirilmesi beklenmiştir.

Deneyin ikinci aşamasında ise bir kontrol grubu olarak deneklerin, buldukları ortamda onları yönlendirici herhangi bir uyaran olmadan ürünler arasında tercihte bulunmaları beklenmiştir. Böylece sistematik bir arka plan düzenlemesinin olması ve olmaması durumları arasında, karşılaştırmalı bir analiz yapmak mümkün olmuştur. Özetle sergilenen ürün ile görsel bir çağrışım ilişkisi kuran iç mekân arka plan düzenlemelerinin, içgüdüsel satın alma davranışlarında, yaş değişkenine göre nasıl bir değişim yarattığı, belirlenmiştir. Bu noktada, sonuçların güvenilirliğini sağlamak amacıyla bir dizi önlem alınmıştır. Öncelikle denek sayısı olabildiğince yüksek tutulmuş ve aynı yaş grubundaki deneklerin verileri karşılaştırılmıştır. Yine aynı amaçla deneklere, kendilerini deney ortamında seçilmiş bir grup olarak hissetmemeleri ve bu nedenle doğal davranışlarının dışına çıkmamaları için, araştırmanın içeriği ya da belirlenen örneklem grubu hakkında bilgi verilmemiştir. Berg ve Lune, (2019) çalışmalarında, örneklem grubunun yalnızca onlara sorulanı bilmeleri gerektiği, bundan daha fazlasını bilmesinin ise araştırmanın geçerliliğine zarar vereceğini ifade etmiştir. Bu bakış açısı ile sorulan sorunun neyi test etmek amacıyla sorulduğu gibi ek bilgilerin, verilen yanıtı yönlendirme ve etkileme riski bulunmaktadır. O nedenle örneklem grubuna yalnızca tişört tercihleri ve tercih nedenleri sorulmuştur.

Deney mekanlarına yönelik alınan kararlar ise şöyledir: İki farklı alanda gerçekleştirilen ana deneyin ilk aşaması için Ticari mekanlardan “Giyim Mağazası” iç mekânı kullanılmıştır. Mağaza işlevli bir çalışma alanının seçilme nedeni kişilerin günlük yaşamlarında toplumsal bir mekânda sıkça tercih yapmak durumunda kaldıkları bir mekân türü olmasıdır. Diğer yandan, hangi mağazanın seçileceğine karar verirken ise öncelikle yoğun bir müşteri potansiyelinin olmasına dikkat edilmiştir.

O nedenle şehir meydanı ile bağlanan ve yaya trafiğinin olduğu, Trabzon'un Ortahisar bölgesinde "Gazipaşa Caddesi" üzerinde yer alan bir Giyim Mağazası, çalışma alanı örnekleme olarak belirlenmiştir. Bu seçimin bir diğer nedeni ise, mekânsal açıdan amaca uygunluğudur. Daha geniş bir ifadeyle, mekânın galeri katına sahip olması ve bu katta müşteri sirkülasyonu az olduğundan hem deney ortamının pratik olarak kurulması ve hem de deneklerin, uygulama esnasında daha rahat odaklanabilmeleridir. Deneyin ikinci aşamasında ise şehrin en yoğun yaya trafiğine sahip, kentsel bir mekân olan "Trabzon Meydan Parkı", çalışma alanı olarak seçilmiştir.

Deney sürecinde yer alacak örneklem grubu, birinci aşamada mağazanın doğal müşterileridir. Örneklem grubunun yaş aralığı belirlenirken, mağaza yetkilileri ile görüşülerek mağazanın genel kullanıcı grubu hakkında bilgi alınmış ve bu doğrultuda örneklem grubunun yaş alt sınırı "20", üst sınırı ise "30" olarak belirlenmiştir. Mağazanın genel kullanıcı kitlesinin, ilgili yaş grubu içerisinde yer alması ve genç yetişkinlik dönemi olarak kabul edilen bu yaş aralığında bireylerin ileri yetişkinlik dönemlerine göre dış uyaranlara nispeten daha açık olması bu kararda etkili olmuştur (Lin & Chuang, 2005). Meydan Park'ta gerçekleştirilen deneyin ikinci aşamasında da karşılaştırmalı bir analiz yapılabilmesi için aynı yaş aralığı esas alınmıştır. Deneklerin diğer demografik özellikleri (cinsiyet, eğitim durumu vb.) ile ilgili ise bir sınırlama getirilmemiştir.

2.2. Saha çalışması

1. Etap (pilot çalışma): İçgüdüsel satın alma davranışlarının arka plan düzenlemeleri sonucu değişip değişmediğinin sorgulandığı ana deneye geçmeden önce, gerek deney materyallerinin konumu ve deney sonuçlarına etkisi gerek zaman kullanımı gerek anketörlerin deneyim kazanması ve gerekse tahmin edilemeyen durumların önceden belirlenmesi amacı ile hazırlık aşamasında tasarlanan pilot deney, gerçekleştirilmiştir.

Bu amaçla K.T.Ü. İç Mimarlık Bölüm binası içerisinde kontrollü bir deney alanı oluşturulmuş, 3. ve 4. sınıf öğrencilerinden oluşan "30" kişilik bir grup çalışmaya katılmıştır. Öğrencilerin, örneklem grubunun yaş sınırı (20-30) içinde olmaları, pilot deney için denek olarak seçilmelerindeki temel etkidir.

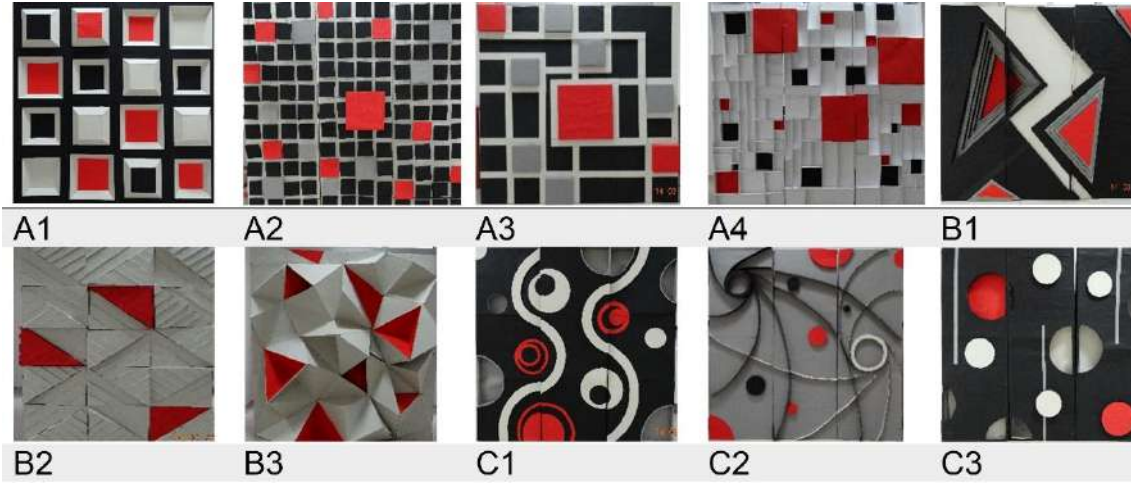
Pilot çalışma öncesinde hem bu etapta hem de ikinci etapta yer alan mağaza ve Meydan Park çalışmalarında deneklerin tercihlerine konu olacak tişörtler tasarlanmış ve üretilmiştir. Benzer şekilde pilot çalışma ve mağaza ortamında yer alacak yüzey tasarımı ve uygulaması yapılmış, ayrıca diğer arka plan öğeleri seçilmiştir.

Üç boyutlu pano yüzey tasarımı, üretimi ve seçimi: Deney alanında yer alacak olan pano yüzeylerin ve tekstil ürünlerinin tasarımları ve üretimleri K.T.Ü. İç Mimarlık Bölümü 2. sınıf öğrencilerinin tam katılımı ile gerçekleştirilmiştir. Her iki öğe de tasarlanan alternatifleri arasından seçilmiştir. Pano yüzey tasarımlarda dil birliği olması, tasarımlar arası görsel farkların kolay algılanabilir olması için bazı sınırlılıklar getirilmiştir; örneğin, her bir yüzey tasarımında soyut geometrik biçimlerinden (üçgen – daire – kare) sadece biri temel alınmıştır. Ek olarak, tasarımcı grubu "üçgen"i tercih etmiş ise yüzey tasarımı, üçgenin birim olarak kullanıldığı bir kompozisyon olmuştur.

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Ayrıca tasarımda bazı temel geometrik biçimlerin kırmızı, diğerlerinin ise siyah – beyaz – gri olarak renklendirilmesi istenmiştir. Yüzeyler üzerinde tipografik veya fotografik anlatımlar, bezeme veya desen kullanılmamıştır.

Beş kişilik “10” çalışma grubu, tasarladıkları pano yüzeylerin her birini 150x150x20 cm’ lik boyutlarda kâğıt esaslı malzemeler kullanılarak üretmiştir. Daha sonra, deney alanında hangi pano yüzeyin yer alacağını belirlemek amacı ile bir seçim anketi düzenlenmiştir. Bu amaçla, tasarım ve yapım çalışmalarında yer almayan 100 iç mimarlık öğrencisine şu soru sorulmuştur; “Karşınızdaki yüzeylerden hangisi kare / üçgen / daire biçimini en etkin şekilde vurgulamaktadır?” (Şekil 2). Burada amaç, en dikkat çekici yüzeyi bulmaktır.



Şekil 2. Tasarlanan, üretilen ve deneyde kullanılmak üzere seçime dahil edilen yüzey çalışmaları

Sonuç olarak ankete katılanların %73’ünden oy alan B3 kodlu üçgen tabanlı pano yüzeyin (Şekil 3), deney alanında yer almasına karar verilmiştir.



Şekil 3. B3 kodlu üçgen tabanlı pano yüzeyin üretim aşamaları

Tişört yüzeyi tasarımı, seçimi ve üretimi: Tişört yüzeyi tasarımı iki tip olacak şekilde ele alınmıştır. Birinci tipte, tasarımlar hiçbir şekilde sınırlandırılmamıştır. İkinci tipte ise pano yüzey tasarımında yer alan aynı sınırlılıklar getirilmiştir (Şekil 4).

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Birinci Tip (Serbest) Tişört Tasarımları



1

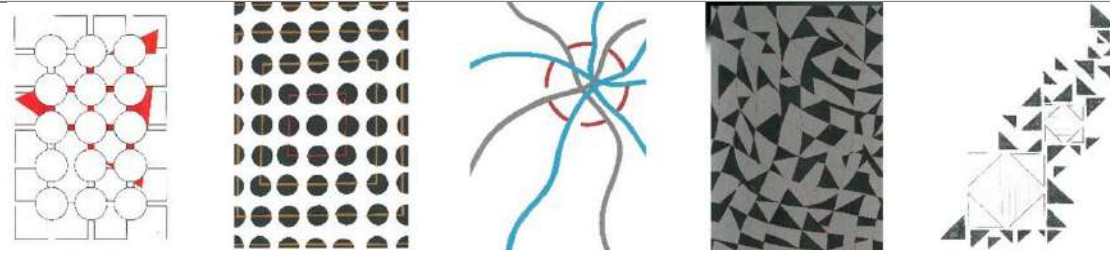
2

3

4

5

İkinci Tip (Kurallı) Tişört Tasarımları



6

7

8

9

10

Şekil 4. Deneyde kullanılmak üzere tasarlanarak seçime dahil edilen tişört yüzeyi çalışmaları

Daha sonra, deney alanında hangi tişörtlerin yer alacağı belirlenmiştir. Bu aşamada öncelikle anket çalışmasına katılacak öğrenci grubu belirlenmiştir. Öğrenciler belirlenirken, henüz yüzey tasarımına ilişkin eğitim almamış olan 1. sınıf öğrencileri ve yürütülen çalışmanın tasarım / üretim aşamasında görev alan 2. sınıf öğrencileri kapsam dışında bırakılmıştır. Bu doğrultuda, 3. ve 4. sınıf öğrencileri içerisinde anket katılmak isteyen tüm öğrencilerin katılımı kabul edilmiş ve toplamda 100 iç mimarlık öğrencisinden birinci tip (serbest) tasarımlar ve ikinci tip (kurallı) tasarımlar arasından birer tercih yapmaları istenmiştir. Yapılan anket sonucunda 4 ve 10 numaralı tasarımlar seçilerek imalatları gerçekleştirilmiştir (Şekil 5).

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE



Şekil 5. Deneyde yer almak üzere seçilip üretilen tişörtler

Arka plan düzenlemelerini tamamlayan diğer öğeler (aksesuar, grafik işaret, ekipman) de belirlendikten ve pilot deney ortamı oluşturulduktan sonra; önceki çalışmalara katılmamış öğrenci grubuna, karşılarında yer alan tişörtlerden hangisini tercih ettikleri sorulmuştur (Şekil 6).



Tişörtler üçgen biçimlerden oluşan pano yüzey tasarımının önünde sergilenmiştir.	Çalışma görevlileri üçgen küpe vb. yönlendirici aksesuarlar kullanmıştır.	Zeminde üçgen biçimli yönlendirici kullanılmıştır.	Öğrenciler, belirlenen uzaklıktan tişörtleri incelemiştir.	Oylama aşamasında üçgen biçimli kartlar kullanılmıştır.
--	---	--	--	---

Şekil 6. Pilot çalışmadan kareler

Pilot deney sonucunda; mekân içerisinde konumlandırılan yönlendiricilerden yüzeylere kadar arka planda yer alan öğelerin, yapılan tercihlerde etkili olduğu anlaşılmıştır. Bu aşamada, ana deneyde kullanılacak; ekipman, grafik işaretler, aksesuarlar, bir deneğin kullandığı ortalama süre, denek ve ürün arasındaki ideal mesafe ve benzeri konular netleştirilmiştir. Ayrıca deneklere tercih nedenleri sorulduğunda; cevapları estetik, biçimsel ve kavramsal merkezde toplanmıştır. Bu noktadan hareketle ana çalışmada yapılan anketlerde tercih nedenleri arasında biçimsel yönden çağrışım olup olmadığını veya ne oranda etkili olduğunu anlayabilmek için deneklerden, tercihlerinin altında yatan nedenleri; estetik, biçimsel, kavramsal olarak üç temel kategoriden biri ile ifade etmeleri istenmiştir. Güzellik açısından yapılan değerlendirmeler “estetik”, tişört üzerindeki biçimlere yönelik değerlendirmeler “biçimsel”, ürünlerin düşündürdükleri, hayal ettirdikleri açısından yapılan değerlendirmeler “kavramsal” nedenler olarak not edilmiştir.

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

2. Etap: ana deney (mağaza ve meydan park çalışmaları): Pilot çalışmadan elde edilen veriler doğrultusunda öncelikle, Trabzon Gazipaşa caddesinde yer alan bir giyim mağazası; tüketicileri seçilen ürüne yönlendirecek arka plan enstrümanları ile düzenlenmiştir. Bu amaçla mağazaya, tercihi yapılacak tişörtler ve pano yüzey dışında yer alacak materyaller yerleştirilmiştir. Birbirinden farklı biçim ve görevlerdeki bu materyallerin ortak özelliği ise tasarlanan, üretilen tişörtlerden biri ve pano yüzeyin çıkış noktasını oluşturan üçgen biçimine sahip olmalarıdır. Diğer bir deyişle her materyal, bir şekilde üçgen biçimini bünyesinde barındırmaktadır ve böylece ürün (tişört) ile çağrışımsal bir bağ kurması beklenmiştir (Şekil 7).



Şekil 7. Mağaza iç mekânında gerçekleştirilen deneyde tişört ve pano yüzey dışında yer alan diğer materyaller

Pilot çalışmada olduğu gibi gerek mağaza (Şekil 8) gerekse Meydan Park mekânlarında deneklere, deneyin amacı ve içeriği hakkında herhangi bir bilgi verilmeden karşılarında yer alan tişörtlerden hangisini tercih ettikleri sorulmuştur.



Şekil 8. Mağaza deney mekânı ve uygulamasından kareler

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Mağaza mekânında iki gün süren çalışmaya 322 kişi katılmış; denekler içinden, 20-30 yaş arasında olan 172'si değerlendirmeye alınmıştır.

Mağaza deneyi sonuçlarının güvenilirliğinin sınanması amacıyla, araştırmacılar tarafından hiçbir yönlendiricinin yerleştirilmediği Trabzon Meydan Park'ta, bir gün boyunca yürütülen çalışmaya 402 kişi katılmış, denekler içinden 20-30 yaş arasında olan 152'si değerlendirmeye alınmıştır.

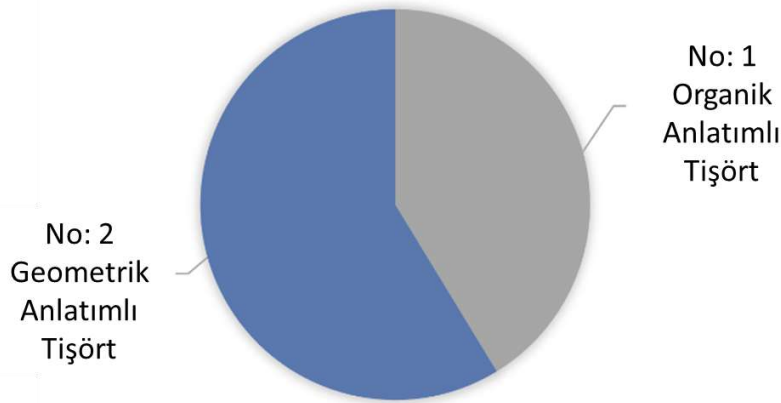
2.3. Saha sonrası

Ana deneyi oluşturan "Mağaza" ve "Meydan Park" çalışmaları ile elde edilen bulgular, Microsoft Office Excel programı ile sayısallaştırılmış ve grafikler üzerinden öncelikle ayrı ayrı ele alınarak değerlendirilmiş, ardından karşılaştırmalı olarak analiz edilmiştir.

3. Bulgular

Deney kurgusunun birinci ayağı ile öncelikle; seçilen mağaza mekânında, çağrışım yaratacak arka plan düzenlemelerinin tüketicinin satın alma davranışına etkisi değerlendirilmiştir. Mağaza mekânında yürütülen çalışmada tüketici tercihinin arka plan düzenlemeleri ile ilişkili olup olmadığının test edilmesi için ise tişört tasarımları ve anket soruları sabit tutularak deneyin ikinci ayağına geçilmiş, Meydan Park mekânında ikinci bir anket çalışması yürütülmüştür. Bu ayakta deneyin değişkeni, herhangi bir arka plan düzenlemesi yapılmamış olmasıdır. Bu nedenle, yapılan mağaza çalışmasından elde edilen verilerin, Meydan Park çalışması ile karşılaştırılması sonucu elde edilen bulgular da araştırma hipotezinin test edilmesi açısından önem taşımaktadır.

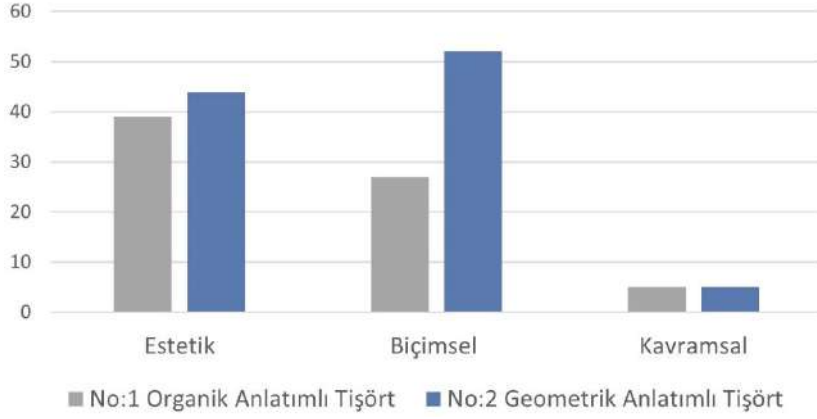
Mağaza çalışmasından elde edilen bulgular: Deneklerin mekân içerisinde kurgulanan arka plan uygulamaları doğrultusunda geometrik anlatımlı tişörte yönelmesinin beklendiği mağaza mekânında, anket değerlendirmesine katılan 172 tüketiciden 71'i organik anlatımlı tişörtü tercih ederken, 101 tüketici geometrik anlatımlı tişörtü tercih etmiştir. Özetle Mağazada yürütülen anket çalışmasında %59'luk bir oran ile geometrik anlatımlı tişört, organik anlatımlı tişörte göre daha fazla tercih edilmiştir (Şekil 9).



Şekil 9. Mağaza anketinde tişörtlerin tercih edilme oranları

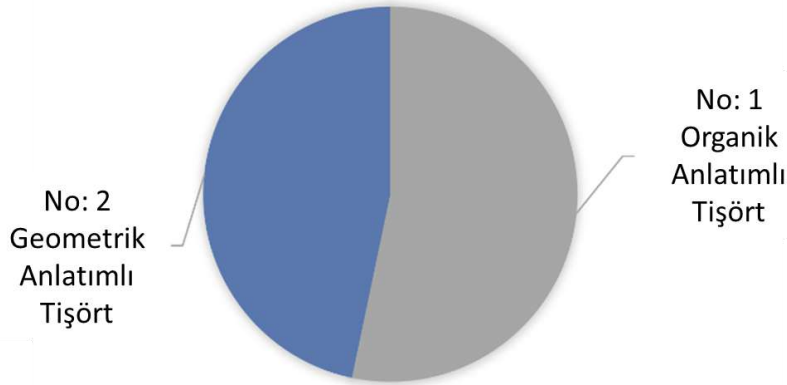
ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Tiştirlerin tercih edilme nedenleri sorgulanıp kıyaslandığında ise tercihlerini “kavramsal” gerekçelerle yapanların geometrik ve organik anlatımlı tiştirleri eşit oranda tercih ettikleri görülürken, tercihlerini “estetik” ve “biçimsel” gerekçelerle yapanların çoğunlukla geometrik anlatımlı tiştirü tercih ettikleri tespit edilmiştir (Şekil 10). Burada özellikle biçimsel gerekçeler ile geometrik anlatımlı tiştir seçimi arasındaki güçlü ilişki dikkat çekicidir.



Şekil 10. Mağaza anketinde tiştir tercih nedenlerinin, tercihlere ilişkin dağılımı

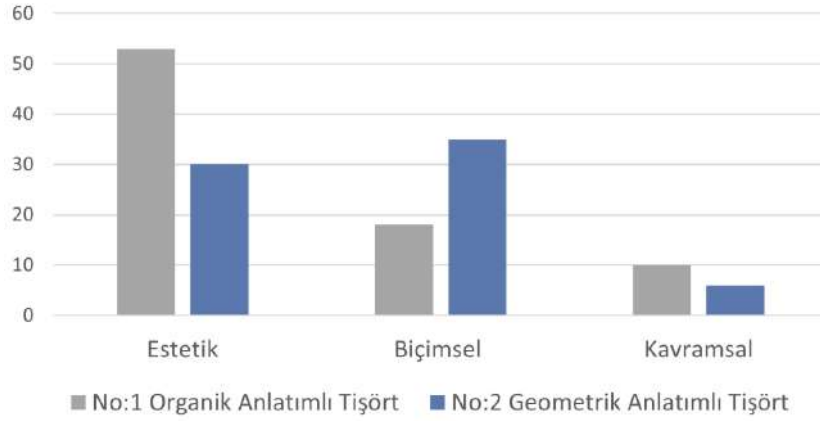
Meydan park anketinden elde edilen bulgular: Herhangi bir yönlendiricinin bulunmadığı Meydan Park'ta ise anket çalışmasına 152 tüketici katılım sağlamış; organik anlatımlı tiştirü 81 tüketici tercih ederken, geometrik anlatımlı tiştir 71 tüketici tarafından tercih edilmiştir. Özetle Meydan Park'ta yürütülen çalışmada %53 tercih edilme oranı ile organik anlatımlı tiştir, geometrik anlatımlı tiştirte göre daha fazla tercih edilmiştir (Şekil 11).



Şekil 11. Meydan Park anketinde tiştirlerin tercih edilme oranları

Tiştirlerin tercih edilme nedenleri kıyaslandığında, tercihlerini “estetik” ve “kavramsal” gerekçeler ile yapanların, organik anlatımlı tiştirü daha fazla tercih ettikleri görülmüş; tercihlerini “biçimsel” gerekçelerle yapanların ise mağaza çalışmasında olduğu gibi çoğunlukla geometrik anlatımlı tiştirü tercih ettikleri tespit edilmiştir (Şekil 12).

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE



Şekil 12. Meydan Park anketinde tişört tercih nedenlerinin, tercihlere ilişkin dağılımı

Karşılaştırmalı bulgular: Yapılan her iki anketin sonuçlarının ayrı ayrı değerlendirilmesinin yanı sıra karşılaştırmalı olarak da değerlendirilmesi, elde edilen bulguların yorumlanması açısından faydalı olacaktır. Bu bağlamda, ulaşılan tüm sonuçlar Tablo 1’de aktarılmıştır.

Tablo 1. Mağaza ve Meydan Park anketleri ile elde edilen verilerin karşılaştırılması

Tercih Nedenleri ↓	Mağaza Anketi		Meydan Park Anketi	
	No:1 Organik Anlatımlı Tişört	No:2 Geometrik Anlatımlı Tişört	No:1 Organik Anlatımlı Tişört	No:2 Geometrik Anlatımlı Tişört
Estetik	39	44	53	30
Biçimsel	27	52	18	35
Kavramsal	5	5	10	6
TOPLAM	71	101	81	71

Mağaza çalışmasında geometrik anlatımlı tişört, organik anlatımlı tişörtlere göre daha fazla tercih edilirken, Meydan Park çalışmasında organik anlatımlı tişörtü tercih eden tüketici sayısı daha fazladır. Diğer bir deyişle elde edilen bulgular, herhangi bir yönlendiricinin bulunmadığı mekânda organik anlatımlı tişört tercih edilirken, geometrik arka plan uygulamalarının bulunduğu mekânda tüketicilerin geometrik anlatımlı tişörtü tercih etmeye yöneldiğini göstermektedir. Bu durum, araştırmanın çıkış noktası olan “İç mekân düzenlemesi yolu ile gönderilecek görsel mesajlar, çağrışım yolu ile kullanıcı tercihlerini yönlendirebilir mi?” sorusuna olumlu bir cevap oluşturacak niteliktedir.

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Tiştirlerin tercih nedenleri karşılaştırıldığında; mağaza çalışmasında geometrik anlatımlı tiştirün en çok biçimsel gerekçeler ile, organik anlatımlı tiştirün ise daha çok estetik gerekçeler ile tercih edildiği görülmüştür. Meydan Park çalışmasında da benzer sonuçlara ulaşılmıştır. Söz konusu çalışmada herhangi bir yönlendirici arka plan uygulaması bulunmuyor iken tüketici tercihlerinin değişmesi araştırmanın hipotezini desteklemektedir. Tercih nedenleri değerlendirildiğinde ise, her iki deneyde de geometrik anlatımlı tiştirün biçimsel, organik anlatımlı tiştirün ise estetik gerekçeler ile ilişkilendirildiği görülmektedir. Bu bağlamda yapılan iki deney arasında belirgin bir farklılığın bulunmadığı tespit edilmiştir. Her iki deneyde de tiştir tercih nedenleri ağırlıklı olarak estetik ve biçimsel gerekçeler ile ilişkilendirilmiştir, Tercih nedeninin kavramsal gerekçeler ile ilişkilendirildiği yanıtlar ise oldukça kısıtlıdır.

3. Tartışma ve Sonuç

İnsan, görme duyusu aracılığıyla çevresinde bulunan pek çok görsel uyararı algılar ve bu uyarılar ile iletişim kurar. Görsel algı yoluyla kurulan iletişim, pek çok amaç için kullanılabilirdiği gibi reklam, tanıtım ve pazarlama amacı ile de kullanılabilir. Günümüzde, mekanlara yerleştirilen reklam panoları, afişler ve duyuru metinleri görsel algının pazarlama amacıyla kullanımına temel birer örnektir. Bununla birlikte; mekân tasarımı da kullanıcılara çeşitli mesajlar verir ve kullanıcıyı yönlendirir. Mekânın görsel algısı, tasarımcının çeşitli ilke ve elemanları bir bütün oluşturacak biçimde tasarlaması ile yaratılabilir (Arıkan, 2011). Tasarlanan mekân bu ilke ve elemanlar aracılığıyla kullanıcıya mesaj verme, yönlendirme gibi çeşitli nitelikler üstlenir. Mekânın görsel algı aracılığıyla kullanıcıyı yönlendirme potansiyelinden hareketle yürütülen araştırmada, bu yönlendirmenin satış mekanlarında ne gibi sonuçlar doğurabileceği sorgulanmıştır. Satış mekanlarında tüketiciyi doğrudan yönlendiren unsurların yanı sıra, arka plan düzenlemelerinin de satın alma davranışı üzerinde etkili olacağı hipotezi ile yola çıkılmış ve bu hipotez bir mağaza iç mekânında ve bir açık alanda gerçekleştirilen deney kurgusu ile test edilmiştir.

Deneyin temel amacı, mekân içerisine bilinçli olarak yerleştirilen arka plan uygulamalarının tüketici davranışı üzerinde etkisinin bulunup bulunmadığını araştırmaktır. Bu amaç doğrultusunda, deney mekânı olarak belirlenen mağazaya üçgen şekilli çeşitli arka plan uygulamaları yerleştirilmiştir. Öğrenciler tarafından tasarlanan; biri üçgenlerden oluşan geometrik formlu, diğeri organik formlu iki tiştir de seçimi yapılacak ürünler olarak mağazaya yerleştirilmiştir. Alışveriş yapmak üzere mağazayı ziyaret eden tüketicilere bu iki tiştirten hangisini tercih edecekleri ve tercih nedenleri sorulmuştur.

Deney sonucunda, mağaza deneyimleri boyunca mağazada bulunan üçgensel arka plan uygulamalarına maruz kalan tüketicilerin ağırlıklı olarak geometrik formlu tiştir tasarımını tercih ettikleri tespit edilmiştir. Tercih nedenleri değerlendirildiğinde ise, en çok “biçimsel” özelliklerin ürün tercihinde etkili olduğu tespit edilmiştir. Böylece, mağaza iç mekânında, ürünü biçimsel olarak çağrıştıracak özelliğe sahip olan arka plan düzenlemelerinin, tüketicilerin içgüdüsel satın alma davranışını bu ürünü seçme yönünde güdüleyebildiği belirlenmiştir.

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Bu yönlendirmede saf, temel bir geometrik şekil olan üçgenin yarattığı görsel çağrışım etkili olmuş, hatta ürünün estetik oluşunun veya tüketicilerin zihninde birtakım kavramlar, düşünceler uyandırmasının önüne geçmiştir. Buradan hareketle, çevresel uyaranların tüketicinin ürün ile bilişsel düzeyde ilişki kurmasına aracı olduğu söylenebilir. Kurulan bu iletişim kanalı uyaranların farklı biçimlerde tekrarlanması ile daha da kuvvetlenmiştir. Bu sonuç, duyuların ve çağrışımların mekânsal imaj oluşumuna etkisi ile ilişkilendirilebilir (Lang, 1987). Diğer taraftan, yürütülen ana deney çalışmasını desteklemek üzere, herhangi bir yönlendirici arka plan uygulamasının bulunmadığı Meydan Park mekânında, aynı anket soruları ile ikinci bir sorgulama yapılmıştır. Bu çalışmada potansiyel mağaza müşterilerinin; biçimsel tekrarlardan oluşan arka plan düzenlemeleri olmadığı durumda, daha çok organik formlu tişörtlü eğilim gösterdikleri sonucuna ulaşılmıştır. Bu sonuç, arka plan düzenlemelerinin satın alma davranışını etkilediği yönündeki araştırma hipotezini desteklemektedir. Ek olarak, anket sonuçlarına göre bu tercihte tüketicilerin biçimsel unsurlar ile birlikte estetik kaygılar ve seçtikleri tişörtün çeşitli kavramları düşündürmesinin etkili olduğu tespit edilmiştir. Bu sonuç da arka plan uygulamalarının, yarattıkları çağrışımlar ile tüketicinin satın alma davranışını yönlendirdiği öngörüsünü destekler niteliktedir.

Elde edilen sonuçlardan hareketle, tüketicilerin satın alma kararlarının yönlendirilebilir olması durumunun, tasarımcı ve pazarlamacılar açısından birtakım avantajlar sağlayabileceği söylenebilir. Tasarım olgusunun pazarlamada önemli bir rol oynadığı, tüketici algısını ve davranışlarını etkilediği bilinmektedir (Mozota, 2006). Bu etki pazarlamacılar açısından değerlendirildiğinde, tüketicilerin özellikle yeni sezon ürünlerini satın alma kararlarını yönlendirmek amacıyla mağazalarda etken olabilecek geçici uyaranlar (arka plan düzenlemeleri) yaratılabilir. Nitekim, yaşadığımız çağda, görsel imaj, ekonominin anahtar özellikleri arasında kabul edilmektedir (Schroeder, 2005). Mağaza iç mekânında görsel algı yoluyla yapılacak yönlendirmelerin satın alma davranışı üzerindeki etkisi bu bağlamda ele alındığında, pazarlamada karşılaşılan zorlukları aşmak için de alternatif bir çözüm sunabileceğini söylemek mümkündür. Tasarımcılar açısından bakıldığında ise bu hedef, tasarım için bir çıkış noktası olarak değerlendirilebilir. Tasarım süreci içerisinde, belirlenecek konsept ve tasarım kararları bu doğrultuda kurgulanabilir. Tasarımcı, yapacağı mağaza tasarımı için ana tasarım kararlarını alırken, arka plan uygulamalarını da sürecin bir parçası olarak değerlendirebilir. Mağazanın temel tasarım kurgusuna ek olarak, yeni sezon ürünlerinin satışı için hazırlanan konsept alanlar, ilgili arka plan uygulamaları ile ilişkili olacak biçimde tasarlanabilir. Tasarımın satın alma davranışı üzerindeki etki potansiyeli bilinçli olarak değiştirilebilir ve tasarım kurgusunun bir parçası olarak değerlendirilebilir.

Ek olarak; yapılan çalışma ile elde edilen sonuçlar, konunun farklı bağlam ve detaylarda ele alınarak inceleneceği yeni çalışmalar için de yönlendirici olabilir. Örneğin, benzer bir araştırma kurgusu daha farklı değişkenler üzerinden, farklı bağlamlarda yinelenerek özel kullanıcı grupları (çocuk, genç, yaşlı vb.) için test edilebilir. Çevresel uyaranların içgüdüsel satın alma davranışını etkileme oranının cinsiyete göre değişip değişmediği irdelenebilir.

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Farklı kullanıcı gruplarının satın alma davranışlarının inceleneceği çalışmalar, konunun derinliğini arttırarak bu alanda projeler yürütecek tasarımcılara da öngörü sağlayabilir. Öte yandan; bahsi geçen sonuçlar, yapılan çalışmada mağaza deneyi çerçevesinde mekâna minimum müdahale söz konusu iken elde edilmiştir. Mekâna kısıtlı bir müdahale söz konusu iken dahi, kurgulanan arka plan uygulamalarının tüketici davranışı üzerinde etkili olduğunun tespit edilmesi, kapsamlı bir müdahalenin daha etkili ve büyük ölçüde yönlendirici olabileceği düşüncesini doğurmaktadır. Bu bağlamda; daha köklü, büyük ölçekli ve iç mekân yüzey düzenlemelerinin baskın olduğu tasarımlarda bu etkinin daha da artabileceği öngörülebilir.

Kaynaklar

- Arıkan, A. (2011). *Grafik tasarımda görsel algı*. Eğitim Yayınevi.
- Arslan, M. (2004). *Mağazacılıkta Atmosfer*, İstanbul: Derin Yayınları.
- Aydıntan, E. (2001). *Yüzey kaplama malzemelerinin iç mekân algısına anlamsal boyutta etkisi üzerine deneysel bir çalışma*. Yüksek Lisans Tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Trabzon.
- Berg, B. L. ve Lune, H. (2019). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Çev. A. Arı, 4. B., Konya: Eğitim Yayınevi.
- Bozpolat, C. (2017). Mağaza atmosferinin tüketici tercihindeki önemi. *The Journal of Social Science*, 1(2), 94-103.
- Ching, F. D. K. (2002). *Mimarlık Biçim, Mekân ve Düzen*. Çev. Sevgi Lökçe, İstanbul: Yapı Endüstri Merkezi Yayınları.
- Darıcı, S. (2015). Dijital Oyunlarda Kullanılan Subliminal Mesajların Gerçeklik Algısı Üzerindeki Etkilerine Yönelik Bir Çalışma: Gerçeklik Eşiği Kavramı. *Electronic Turkish Studies*, 10(14).
- Demircioğlu, A. İ. (2012). *Bireyleri yönlendirmede alışveriş merkezlerinin mimari açıdan düzenlenmesi ve tüketim pratikleri*. Yüksek Lisans Tezi, Maltepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Donovan, R. J. & Rossiter, J. R. (1982). "Store Atmospheric: An Environmental Psychology Approach", *Journal of Retailing*, (58), 34-57.
- Dursun, T., Oskaybaş, K. ve Gökmen, C. (2015). Mağaza atmosferinin içgüdüsel satın almaya etkisi ve hazır giyim sektöründe bir araştırma. *Marmara Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi*, 35 (2), 233-260.
- Erdem, A. (2006). *Tüketici Odaklı Bütünleşik Pazarlama İletişimi*. (1.basım). Ankara: Nobel Yayınları.
- Ferhumend Güner, Ş. (2020). *Elektronik ürün mağazalarında mekansal deneyimin satın alma davranışına etkisi: Emaar square mall samsung deneyim mağazası örneği*, Yüksek Lisans Tezi, Bahçeşehir Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Garip, E. ve Ünlü A., (2011). Mağaza yerleşim düzeninin tüketici davranışına etkileri: Bir teknomarket örneği, *İTÜ Dergisi/A Mimarlık*, 10(1), 71-82.
- Gürdin, B. (2019). Kokunun tüketici satın alma davranışı üzerindeki etkisi. *İşletme Araştırmaları Dergisi*, 11(3), 2160-2175.
- Hidayetoğlu, M. L. (2010). Üniversite Eğitim Yapılarının İç Mekanlarında Kullanılan Renk ve Işığın Mekânsal Algılama ve Yön Bulmaya Etkileri, Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

- Hussain, R. & Ali, M. (2015). Effect of store atmosphere on consumer purchase intention. *International Journal of Marketing Studies*, 7(2).
- Isaac, S. & Michael, W. B. (1981). Handbook in research and evaluation (2nd ed.). San Diego, CA: EdITS.
- Keller, K. L. (1993). Conceptualizing, Measuring and Managing Customer- Based Brand Equity. *Journal of Marketing*, 57(1), 1-22.
- Kotler, P. (1973). "Atmospherics as a Marketing Tool", *Journal of Retailing*, (49), 48-64.
- Lang, J. (1987). Creating Architectural Theory, The role of the Behavioral Sciences in Environmental Design, New York, Van Nostrand.
- Lin, C. H. & Chuang, S. C. (2005). The effect of individual differences on adolescents' impulsive buying behavior. *Adolescence*, 40 (159), 551-558.
- Lynch, K. (2010). Kent İmgesi, Çev: İ. Başaran, 1. Baskı, İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Meyers, H. M. ve Lubliner, M. J. (2004). Başarılı Ambalaj Başarılı Pazarlama, Çev: Z. Üskiden, 2. B., İstanbul: Rota Yayınları.
- Mozota, B. B. (2006). *Tasarım yönetimi*. İstanbul: MediaCat Books.
- Pride, M. W. & Ferrell, O. C. (1997). Marketing Basic Concepts and Decisions. Boston: Houghton Mifflin Company.
- Ranger, E. P. (1987). Selecting Colour for Packaging, New York: Gower Technical Press.
- Roy, A. ve Tai, S. T. (2003). Mağaza ortamı ve alışveriş davranışı: görsel detaylandırma ve alışveriş yöneliminin rolü. *Uluslararası Tüketici Pazarlama Dergisi*, 15 (3), 71-99.
- Schroeder, J. E. (2005). *Visual consumption* (Vol. 4). Psychology Press.
- Spence, C. (2020). Senses of place: architectural design for the multisensory mind. *Cognitive Research*, 5, 46.
- Şahin, E. ve Öztürk, A. (2022). İç mekân estetiğinin satın alma niyeti üzerine etkisi. *Manas Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 11(1), 374-388.
- Turley, L. W. & Milliman, R. E. (2000). Atmospheric effects on shopping behavior: A review of the experimental evidence. *Journal of Business Research*, 49(2), 193–211.
- Verdil, A. (2009). Transformation of space behavior relation: a case study of shopping centers in İstanbul. *7th International Space Syntax Symposium*, Stockholm.
- Yoo, C. J., Park, J. M. & MacInnis, D. J. (1998). Effect of store characteristics and in-store emotional experience on store attitude. *Journal of Business Research*, (42), 253-263.
- Yu, S. H. (2014). A study on space arrangement and traffic line of home appliances brand shops by shopper' purchasing behavior-focuesd on samsung digital plaza. *Korean Institute of Interior Design Journal*, 23(4), 190-200.

Davranışsal haritalama metodu ile mekânsal dinamiklerin belirlenmesi, İnönü Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi ek bina örneği

Hediye ACAR*, Prof. Dr. F. Demet AYKAL**

Özet

Mekân canlı ve dinamik bir yapıya sahip olduğundan, zaman içerisinde değişen yaşam koşullarına uyum sağlayabilmesi gerekmektedir. Değişen koşullar karşısında kullanıcı özellikleri ve ihtiyaçları da değişim göstermektedir. Çalışma kapsamında eğitim yapılarındaki mekânsal dinamikleri belirlemek için İnönü Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi ek binası ele alınmıştır. Yapılan çalışmayla, belirlenen fakülte yapısını kullanan bireylerin mekânsal deneyimleri gözlemlenerek, eğitim verilen alanın çalışma disiplinine ve kullanıcı profiline uygunluğu saptanmaya çalışılmıştır. Eğitim verilen mekânların, eğitimin hangi alanda verildiği, mekânsal ilişkiler ve ebatlar, eğitimin uygulanabilirliği gibi durumlara elverişli olması gerekmektedir. Çalışmada, mekân analiz yöntemlerinden biri olan davranışsal haritalama tekniği kullanılmıştır. Eğitimin farklı günlerde yoğun olabileceği düşünülerek 3 ayrı gün ve 3 ayrı saatte gözlem yapılmıştır. Alınan veriler doğrultusunda İnönü üniversitesi güzel sanatlar fakültesi ek binanın mekânsal potansiyelleri ve kullanım durumu belirlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Davranışsal haritalama, Eylem haritası, Dolaşım haritası, Eğitim mekânı

*Dicle Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, Diyarbakır, Türkiye.

E-mail: hediyeelustu@gmail.com, ORCID: 0000-0003-2636-0330

**Dicle Üniversitesi Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü, Diyarbakır, Türkiye.

E-mail: fdaykal@dicle.edu.tr, ORCID: 0000-0003-2424-0407

Başvuru – Submission: 31/07/2023

Kabul – Acceptance: 04/10/2023

DOI: <https://doi.org/10.32955/neujna202481736>

Determination of spatial dynamics with behavioral mapping method, Inonu University Faculty of Fine Arts annex building example

Abstract

As space has a living and dynamic structure, it needs to adapt to changing living conditions over time. User characteristics and needs also change in response to these changing circumstances. In this study, the annex building of the Faculty of Fine Arts at İnönü University was examined in order to determine the spatial dynamics of educational structures. The study aimed to assess the suitability of the educational area for the discipline of study and user profile by observing the spatial experiences of individuals using the designated faculty structure. The spaces where education is provided should be suitable for various circumstances, such as the field of study, spatial relationships and dimensions and the applicability of the education. In the study, the behavioral mapping technique was utilized as one of the methods for space analysis. Considering that the training might be intense on different days, observations were made on 3 separate days and at 3 different hours. Based on the data obtained, the spatial potentials and usage status of the annex building of the Faculty of Fine Arts at İnönü University were determined.

Keywords: Behavioral mapping, Action map, Circulation map, Education space

1. Giriş

Sanat evrensel bir dil olmakla birlikte gündelik hayatın her alanına girmiş ve öğretilbilir olma özelliğiyle eğitimin içerisinde var olmaktadır. Sanat eğitimi çok yönlü düşünmeyi gerektiren bir alandır. Sanat disiplini, araştıran ürün üreten yorumlayan estetik beğenileri gelişmiş, sorgulayan bilgiye ulaşmayı bilen, grup çalışmalarını gerçekleştirebilen, problem çözme yeteneğine sahip, yaratıcı bireyler yetiştirmeyi hedeflemektedir. Bu özelliklere sahip sanatçıların yetiştirilmesinde eğitim sistemi kadar eğitimin fiziki mekânı da önemlidir. Öğrencilerin, çeşitli ebatlarda ürün üretebilecekleri, bu ürünleri sergileyebilecekleri, bireysel ve grup çalışmalarına olanak sağlayan, sanatsal aktivitelerini özgürce gerçekleştirebilecekleri rahatça hareket edebildikleri kendilerini ait hissettikleri mekânlara ihtiyaç duymaktadırlar. Böylelikle daha verimli bir eğitim ortamının ve özgün sanat eserlerinin oluşması mümkün olabilmektedir.

Güzel sanatlar eğitimi, toplumun kültürel birikimlerini aktarma ve üretme açısından önem teşkil etmektedir. Genel anlamda, sanatın tüm alanlarını içine alan, okul içi ve okul dışı yaratıcı sanatsal eğitimi tanımlamaktadır. Dar anlamda ise, okullarda sınıflardaki ve ilgili bölümlerdeki bu alana ilişkin olarak verilen dersleri tanımlar (San, 2003). Güzel sanatlar fakülteleri diğer alanlardan farklı olarak, daha çok üretime, uygulamaya ve 3d ağırlıklı çalışmalara yoğunlaşmaktadır. Yaparak öğrenme, soru- yanıt, anlatma, usta çırak ilişkisi gibi yöntemler kullanılmaktadır (Kırıçoğlu, 1991, s. 83).

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Sanat eğitimi soyut anlamda sadece bir duygu ya da estetik eğitimi değil, aynı zamanda zihinsel düşünce süreçlerinin zenginleştirilmesi ve doğa, insan, toplum arasındaki ilişkiler bütününe sezilmesi ya da kavranmasına ilişkin çok yönlü bir yöntemler bütünüdür (Gençaydın, 1993, s. 45). İlk çağlardan beri insanoğlunun kendini ifade etme yaşam koşullarını ve kültürlerini gelecek nesillere aktarma aracı olarak sanatı kullandıkları görülmektedir. Sanat, geçmiş insanlığın ilk var olduğu zamanlara dayanmış köklü bir disiplin olarak tanımlanabilmektedir). Türkiye’de sanat eğitiminin tarihsel süreci çalışmaya aktarılmıştır (Alakuş, 2003), (Şekil 1).

Yıl	Sanat eğitimine yönelik gelişmeler
1776	Mühendishane-i Bahri-i Hümayun adında, günümüzde ortaöğretim düzeyine denk gelen ilk iki yılda resim derslerinin de verildiği bir askeri deniz okulu açılmıştır.
1793–1794	Mühendishane-i Berri Hümayun, askeri amaçlarla yeni resim teknikleri öğretilmeye başlanmış; böylece batı perspektif kuralları ile nesneyi iki boyutlu yüzey üzerinde modüle ederek göstermeye yarayan ışık gölge uygulaması gibi kurallar, resim eğitiminin programı içinde yer almıştır.
1831	Bahriyede, batı tarzında resim yapan ilk önemli sanatçılar yetişmiştir.
1834	Mekteb-i Fünun-ı Harbiye’nin ders programında resim dersine yer verilmiştir
1835	Resim eğitimi için Viyana, Berlin, Paris, Londra’ya iki yıl içinde 12 asker öğrenci gönderilmiştir
1850	Harbiye’de Menşe-i Muallimin” adı altında bir statüye layık gördükleri bazı öğrencileri, askeri ve bazı sivil okulların resim dersi gereksinimlerini karşılamak üzere resim öğretmenleri olarak yetiştirmişlerdir
1865	Bir Fransız ressam olan Guillemet Pera (Beyoğlu) Kalyoncukulluğu bölgesinde bir sokak içinde ‘Academia’ adında atölye kurmuş, bu atölyede desen ve resim dersleri vermeye başlamıştır.
1881	Sanayii nefise mektebinde heykel, resim (desen ve yağlı boya), mimarlık alanlarında dersler verilmiştir.
1926	Cumhuriyetin ilanından sonra Sanayii nefise mektebi kız öğrencilerinde eğitime alınmasıyla ‘Devlet Güzel Sanatlar Akademisi’ adı verilerek eğitime devam ettirilmiştir. Cumhuriyetin toplumsal amacı, akılcı, yaratıcı, yapıcı bir nesil yetiştirmektir. Bu amaca ulaşabilmek için; Cumhuriyetin ilk yıllarında eğitimciler, okullarda çok sesli müzik, resim, batı edebiyatına önem vermişlerdir.
1923-1950	Devletin kültür sanat politikasından, üç ana fikrin ortaya çıktığı bir dönem olmuştur. Bu dönemde, ulusal bir sanat oluşturma, ulusal olan sanatın yeni, modern çağdaş olmasını sağlama, ulusal çağdaş sanatının oluşmasında güzel sanatlar eğitime yön vermek esas hedefleri oluşturmuştur.
1924	Bu dönemde birçok sanatçı yurtdışındaki sanat okullarına yollanmıştır. Bundaki amaç, Avrupa’daki sanat disiplinlerinin bilgi birikimlerinden faydalanmak ve geri döndüklerinde ülkeye sanatsal açıdan hareket, canlılık kazandırmak olmuştur.
1926	Türk sanayii nefise birliği kurulmuş sonrada ismi güzel sanatlar birliği olarak değiştirilmiştir.
1928	Müstakil Ressamlar ve Heykeltıraşlar Birliği açılmıştır.
1932	Halkodaları, halkevleri, ve halk eğitim merkezleri açılmıştır. Halkevleri, sanatı sevdirmek ve yaygınlaşmasını sağlamak için Anadolu’nun köylerine varıncaya kadar her yere kurulmuş, sanata destek vermek amaçlanmıştır. Buralarda sanat eserleri sergilenmiştir.

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

1974	Lise ve dengi okullarda sanat eğitime yönelik dersler seçmeli ders olarak müfredata eklenmiştir.
1988–1989	Güzel Sanatlar eğitiminin fakülte ve yüksekokulların birinci sınıflarından itibaren eğitime başlayanlara seçmeli dersler olarak uygulanmasına karar verilmiştir.
1991–1992	Müzik dersleri de seçmeli ders adı altında müfredata eklenmiştir.
1992–1993	İlköğretim Kurumları Resim-İş Dersi Öğretim Programı, öğretim yılından itibaren denenip geliştirilmek üzere uygulamaya konulmuştur.
1994–1997	Yüksek Öğretim Kurumu (YÖK) ve Dünya Bankası'nın yürüttüğü Milli Eğitimi Geliştirme Projesi çerçevesinde, eğitim fakültelerinin yapılanması yeniden düzenlenmiş, Resim-İş Bölümleri, Müzik Eğitimi Bölümü ile birlikte, kurulan Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümünde; Sınıf Öğretmenliği Bölümleri de yeni kurulan İlköğretim Öğretmenliği Bölümünde Anabilim dalları olarak yer almıştır. İdari yapılanmanın yanı sıra, her iki bölümdeki sanat derslerinin yarıyıllara göre ders dağılımları, kredileri ve içerikleri de değiştirilmiştir.
2000	Yeni üniversiteler kurulmuş, resim-iş bölümlerinin sayısı artmıştır. Bu yıllarda 20 adet resim-iş bölümü açılmıştır.

Şekil 1: Güzel sanatlar eğitime yönelik tarihsel süreçler ve gelişmeler

Özellikle 2000'li yıllardan sonra Türkiye'de güzel sanatlar fakülteleri ve okutulan bölümler hızla artış göstermiştir (Yavuz, 2010, s. 10). Günümüzde de eskiden olduğu gibi sanata gerekli değer verilmekte ve sanatçı yetiştirmek için birçok üniversitede güzel sanatlar fakülteleri bulunmaktadır. Bunlardan biri de çalışma alanı olan, İnönü Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesidir.

Günümüzdeki eğitim sistemi, öğrencilerin aktif rol aldığı, öğrenci merkezli modeli benimsemektedir (Ünver, 2019). Uygulamaya dayalı bu eğitim modeli en çok görüldüğü fakültelerden biri de Güzel Sanatlar Fakülteleridir. Ürüne üretmeye ve sergilemeye dayalı olan, sanatsal disiplinlerinin bir araya getirildiği bu yapılarda mekânsal özelliklerinin eğitimi destekler nitelikte olması gerekmektedir. Struder, mekân kavramının bireylerin davranışlarını ve sosyal çevreleriyle olan ilişkilerini sorgulayan sosyal bir sistem olarak tanımlamaktadır. Kullanıcıyla fiziksel çevre arasındaki ilişkiyi belirlemek için mekânın sosyal organizasyonlarının belirlenmesi gerekmektedir. Sosyal bir olgu olarak kabul edilen mekân kavramının kullanıcı ile etkileşimini sorgulamanın yöntemlerinden biri, bireylerin mekânsal deneyimlerinin analiz edilmesiyle oluşturulmaktadır (Struder, 1970). Bu bağlamda mekân içerisindeki davranış biçimleri önem kazanmaktadır. Davranış kuramı, tasarlanmış mekânları değerlendirmek için kullanılan en rahat yöntemlerden birini oluşturmaktadır (Gür, 1996). Bu kavram fiziksel çevrenin algılanmasına ve kavramsallaştırılmasına yardımcı olmaktadır (Garling, 1998). Davranışsal haritalama tekniğiyle yapının işlevi ve yapı içerisinde gerçekleştirilen eylemler arasındaki ilişki saptanabilmekte, aynı zamanda yapı içerisinde gerçekleştirilen eylemlerin, mekânsal bağlamda birbiriyle örtüşmesi veya ayrıştırılması gerekliliği bu metot yardımıyla belirlenebilmektedir (Bechtel, 1987). Kısacası davranış teorisi, yapı içerisinde neler olduğuna dair bilgiyi almaya yardımcı olmaktadır (Gump, 1971). Fiziksel çevreye odaklanan davranışsal haritalama tekniği ile birey veya grupların mekânı kullanım şeklini zamansal bağlamda da ele almayı sağlamaktadır (Fuhrer, 1990). Davranışsal haritalama tekniği ile elde edilen sonuçlar net, nicel ve kıyaslanabilir ölçütlere sahip olmaktadır.

Bu metot, mekânsal organizasyonların ve kullanım durumunu sistematik bir biçimde tanımlamak ve değerlendirmek açısından güçlü bir araca sahiptir (LeCompte, 1974). Çalışma kapsamında İnönü Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi ek binaya yönelik Davranışsal haritaları oluşturmak için, bireylerin deneyimlerini belirleyecek gözlemler yapılmakta ve kullanıcı davranışları sistemli bir şekilde kayıt altına alınmaktadır. Yapı içerisindeki davranış durumunu belirlemek adına gözleme dayalı davranışsal haritalama metodu kullanılmıştır. Böylece güzel sanatlar fakülteleri tasarımlarında mekan boyutlarının, yapının işlevinin ve mekansal ilişkilerin sanat eğitiminin çalışma disiplinine ve sanat öğrencilerinin kullanıcı profiline uygunluğu saptanmaya çalışılmıştır.

2. Materyal ve Metot

Çalışmanın bu bölümünde İnönü Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi ek binaya dair literatür taramasından ve analizler elde edilen veriler yer almaktadır. Metot kısmında ise çalışma kapsamında kullanılan mekân analiz yöntemlerinden biri olan davranışsal haritalama tekniğine dair bilgiler verilmiştir.

2.1. İnönü Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi ek binası

Çalışmanın genelinde program uygunluğu olan İnönü Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesinde bulunan üç yapı değerlendirilmeye alınmıştır. Makalede ise bunlardan biri olan ek bina üzerinde çalışmalar yürütülmüştür. İnönü Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi ek binası, iki kattan oluşmaktadır. Zemin katta geniş bir giriş alanı bulunmaktadır. İki kollu bir plan tipi söz konusudur. Her iki kolda ortada koridor iki yanda atölye ve dersliklerden oluşmuş plan şeması söz konusudur. Zemin katta ayrıca sosyalleşmenin yoğun olarak gözlemlendiği kantin mekânı bulunmaktadır. Birinci katta merdiven boşluğundan dolayı daralmış bir koridor görülmektedir. İki yanda derslikler ortada koridor sistemi görülmektedir. Koridorlarda birkaç oturma bankı ve sergi panoları bulunmaktadır. Bu katta da atölyeler ve derslikler mevcuttur.

Fakülte, 24 Ekim 2001 tarihinde 2001/3249 numaralı Bakanlar Kurulu kararı ile Güzel Sanatlar Fakültesi olarak kurulmuş, 2010 yılında Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi adını almıştır. 2004-2005 Eğitim-Öğretim yılında Resim ve Müzik bölümlerine ilk öğrencilerini alarak eğitim hayatına başlamıştır. Müzik bölümü 2004-2005 yılları arasında Müzik Teknolojisi, Müzik Bilimleri, Müzik teorisi ve Kompozisyon bölümlerine öğrenci alımı yaparak eğitim-öğretime başlamıştır. Yüksek Öğretim Kurulu'nun onayı ile Müzik Bölümünün Kompozisyon Ana sanat Dalı ve Müzik Teorisi Anabilim dallarına 2006-2007 yıllarından itibaren öğrenci alınmamaktadır. 2009-2010 eğitim-öğretim yılları içerisinde Müzikoloji ve Müzik Teknolojisi bölümlerinin İkinci Öğretim programları açılmış ve öğrenci alımı başlamıştır. Fakültede, 2006 yılında Seramik Bölümü, 2007 yılında Geleneksel El Sanatları Bölümü, 2008 yılında Tiyatro Bölümü, 2010 yılında Peyzaj Mimarlığı Bölümü, 2011 yılında İç Mimarlık Bölümü, 2012 yılında Heykel Bölümü ve Grafik Tasarım Bölümü açılmıştır (<https://www.inonu.edu.tr/gsf/menu/1458/tarihce>, 15.09.2022). Bu bölümler, üniversite içerisinde bulunan 3 ayrı binada konumlandırılmıştır. Müzik ve müzikoloji bölümleri ana binada, peyzaj mimarlığı ana binanın hemen yanında bulunan ek binada, resim, müzik öğretmenliği, heykel, seramik ve grafik tasarımı bölümleri ise eğitim fakültesi C Bloкта bulunmaktadır (İnönü üniversitesi yapı işleri ve teknik daire başkanlığı, 2022).

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Ek bina; bina içerisinde peyzaj mimarlığı alanında eğitim verilmektedir. Bina içerisinde derslikler ve atölyeler, akademik personel odaları bulunmaktadır. Yapılan çalışmalar giriş kattaki alanda ve koridorlarda oluşturulmuş panolarda sergilenmektedir. Derslikler yeşil, sarı, mavi, kırmızı atölye ve derslik olarak isimlendirilmektedir. Teorik dersler dersliklerde uygulamalı dersler atölyelerde işlenmektedir. Çalışma kapsamında ek bina üzerinden yapılacak olan analizler iç mekânla sınırlandırılmıştır. Çalışmalar bu doğrultuda yürütülmüştür (Şekil 2).



ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE



Şekil 2: İnönü Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Ek Bina Yapı Kimlik Kartı

2.2. Davranışsal haritalama tekniği

Fiziksel çevrenin, bireylerin davranışları üzerindeki etkisini belirlemek üzerine 1960 tarihinde ilk davranış haritaları geliştirilmiştir (Barker, 1968; Ittelson, Rivlin ve Proshansky, 1976). Bu haritalar insanların konumları, eylemleri ve özellikleri haritalar üzerine işlenerek oluşturulmuştur (Beeken ve Janzen 1978; Moore 1986; Moore ve Young 1978). Davranış haritaları, dış çevrede yapılan bir çalışmayla beraber ilk defa dijital kayıt alma cihazları yardımıyla oluşturulmuş ve zaman içerisinde bu yöntem çoğalmıştır (Van Andel, 1985). Davranış haritaları birey odaklı olabildiği gibi, yer odaklı da olabilmektedir.

Bazı çalışmalarda ise hem birey hem yer odaklı davranış haritaları görülmektedir (Marcus, C. C. ,1990, Sommer ve Sommer 2002). Yer merkezli haritalar, bireylerin davranışlarının yere ve zamana göre değerlendirilirken, birey odaklı olanlar ise bireylerin özelliklerine ve mekândan bağımsız olarak kişi davranışlarına odaklanmaktadır. Çalışma kapsamında mekân ve birey arasındaki etkileşim incelendiğinden çalışmalar yer, zaman ve kullanıcı üçgeninde geliştirilmektedir.

Davranış haritaları, kullanıcının mekân içerisindeki;

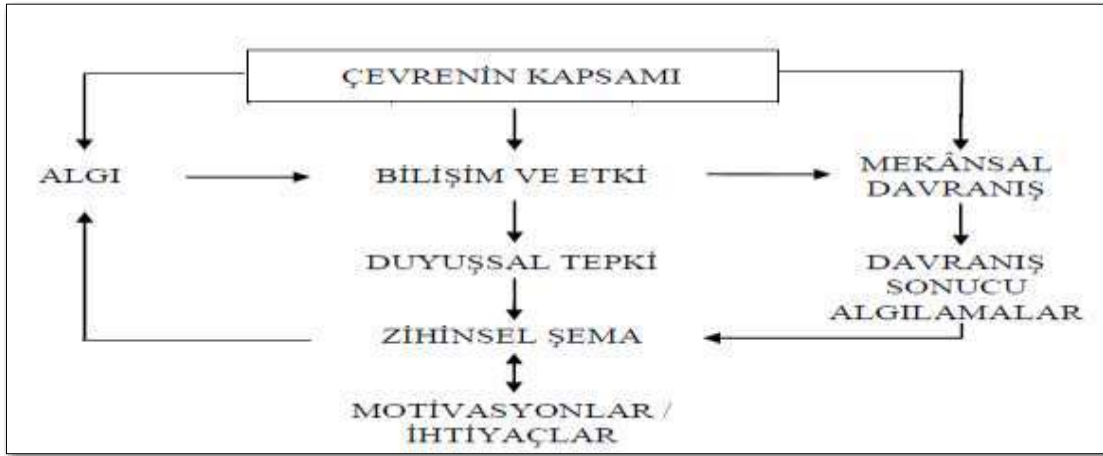
- yürüyüş, koşma, oturma, konuşma, ayakta durma gibi eylemlerini
- mekândaki konumları, kullanım sıklıkları, yer değiştirmeleri, mekânı kullanım yoğunlukları gibi mekânsal davranışlarını ele almaktadır.

Davranış haritaları, belirtilen bu deneyimlerin çeşitli sembol, renklendirme veya kısaltmalar kullanılarak, öncesinden hazırlanmış plan krokileri üzerine işaretlenmesiyle oluşturulmaktadır (McKenzie ark., 2000). Yapılan gözlemler, alanda krokiler üzerine alınan bir takım notlarla oluşturulabildiği gibi gözlem cihazları (kamera, cep telefonu gibi kayıt cihazları) yardımı ile de oluşturulmaktadır. Bunu dışında zaman atlamalı fotoğrafçılık (time-lapse), video kaydı veya radyo frekansı tanımlama gibi dijital gözlem araçlarıyla da davranışa dair gözlemler yapılmaktadır (Larson, Bradlow ve Fader 2005).

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Weiss ve Boutourline'in oluşturduğu davranışsal haritalar, analitik bir biçimde kayıt altına alma yöntemlerinden yararlanmışlardır (Winkel ve Sasanoff, 1970). Bu çalışmada bir müze yapısının ziyaretçilerin davranışlarını gözlemek üzerine oluşturulmuştur. Ziyaretçilerin yer değiştirme hareketlerini plan üzerine çizerek, bekledikleri yerleri ve bekleme süresini kayıt ederek bireyin müzede bulunma süresinin ne kadar olduğu, hangi eserin önünde daha fazla beklediğinin galeri içerisindeki yoğunluğun nerelerde olduğunu belirlemişlerdir. Ziyaretçilerin bireysel mi grup şeklinde mi gezdikleri, bireyin tahmini yaş ve cinsiyeti gibi bireysel özellikleri de gözlemleyen gözlemciler ziyaretçilerin davranışlarını engellemek için sıradan bir ziyaretçi gibi davranmışlardır. Kullanıcıları haberdar etmeden oluşturulmuş bir davranışsal haritalama yöntemi söz konusudur (Çanakçıoğlu, 2016).

Bireylerin bir yapı içerisindeki davranış biçimlerinin şekillenmesinde algı, yaş, cinsiyet, duyuşsal ve bilişsel zekâ gibi bireysel özelliklerin etkisi olduğu gibi mekânsal organizasyonların mekânların birbiri ile olan bağlantılarının algılanabilirliğin, erişilebilirliğin ve görünür alanında etkisi olmaktadır. Bu çıkarım Gibson ve Lang'ın insan davranışının temel süreçlerini gösteren şablondan hareketle oluşturulmuştur (Şekil 3.), (Gibson, 1966, Lang, 1987).



Şekil 3: İnsan davranışının temel süreçleri (Gibson, 1966, Lang, 1987)

Çalışma kapsamında İnönü Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi ek binada öğrencilerin yapı içerisindeki hareket ağları, mekânlarda oluşan kullanım yoğunlukları ve nereyi ne kadar süreyle ne sıklıkta kullandıkları, boş zamanları nerede geçirdikleri, grup ve bireysel çalışma alanı olarak nereleri tercih ettikleri gibi mekân içerisindeki davranış biçimleri davranışsal haritalama metoduyla belirlenmeye çalışılmıştır.

İnönü Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi ek binada davranışsal haritaları oluşturmak adına öncelikle üzerine gözlem verilerini işaretlemek için plan krokileri oluşturulmuştur. Bu planlar üzerine çeşitli noktalar ve mahal isimleri eklenerek bir dolaşım ağı krokisi hazırlanmıştır. Gözlemciler, katın tümüne hâkim olan ve alanda kör nokta kalmayacak şekilde belirlenen noktalara yerleştirilmiştir. Çalışmanın daha sağlıklı olabilmesi ve gözlemlenen kişilerin etkilenmemesi için, gözlemciler kimliklerini açık etmeden alanın kullanıcılarından biri gibi davranıp gözlem yapmıştır.

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Bu yöntem kapsamında, gözlemlenen kişilerin kimliği çalışma kapsamında etkisiz bir parametre olduğundan kişinin cinsiyeti, yaşı, mesleği gibi özellikleri göz ardı edilerek, kişi salt bir biçimde ele alınmıştır. Çalışma yapmak için, bölümün ders programı incelenerek en yoğun günler ve saatler belirlenmiş, ayrıca ders dışı etkinlikleri belirlemek için serbest zaman geçirilen öğlen arası seçilmiştir. Gözlemler bir gün ara verilecek şekilde 14.11.2022 pazartesi, 16.11. 2022 çarşamba ve 18.11.2022 cuma günleri olmak üzere 3 ayrı günde yapılmıştır. Günün farklı dilimlerindeki kullanımı görmek açısından ise gün 3 ayrı dilime bölünerek öğleden önce 11:00-12:00, öğle arası 12:00-13:00 ve öğleden sonra 13:00-14:00 olarak gözlemlenmiştir. Gözlemlenen mekânlar ise atölyeler, derslikler, wc ve koridorlardır. Çalışma öğrencilerin yoğunlukla kullandığı bu alanlarla sınırlanmıştır. Gözlemciler belirlenen noktalara yerleştikten sonra plan krokileri üzerinde işaretlemeler yaparak, not alarak ve gerektiğinde yani yoğunluğun çok fazla olduğu durumlarda ise ses kaydı alarak gözlem verilerine ulaşılmıştır (Şekil 4).

Davranış	grup çalışması, bireysel çalışma, oturma, sohbet etme, yeme içme, fotoğraf çekme, çizim yapma, maket yapma, bilgisayarla uğraşma, telefonla konuşma vb.
Gözlemci	gözlemci kimliği gizli tutulmuştur
Gözlem Yöntemi	plan krokileri üzerine işaretlemeler yapma ve ses kaydı alma
Gözlem Süresi	Pazartesi, çarşamba ve cuma günleri, öğleden önce 11:00-12:00, öğle arası 12:00-13:00 ve öğleden sonra 13:00-14:00 olmak üzere, 3 gün, 3'er saat olacak şekilde ayarlanmıştır
Gözlem Noktaları	gözlemciler kör nokta kalmayacak şekilde koridorlara yerleştirilerek, her katta aynı anda gözlem çalışmaları yapılmıştır
Gözlemlenecek Örneklem Grup	gözlemlenen kişilerin kimliği çalışma kapsamında etkisiz bir parametre olarak kabul edildiğinden kişilerin cinsiyeti, yaşı, mesleği gibi kişisel özellikleri göz ardı edilmiştir
Gözlemlenecek Mekânlar	koridorlar, derslikler, atölyeler, wc

Şekil 4: Davranışsal haritalama tekniği strüktürü

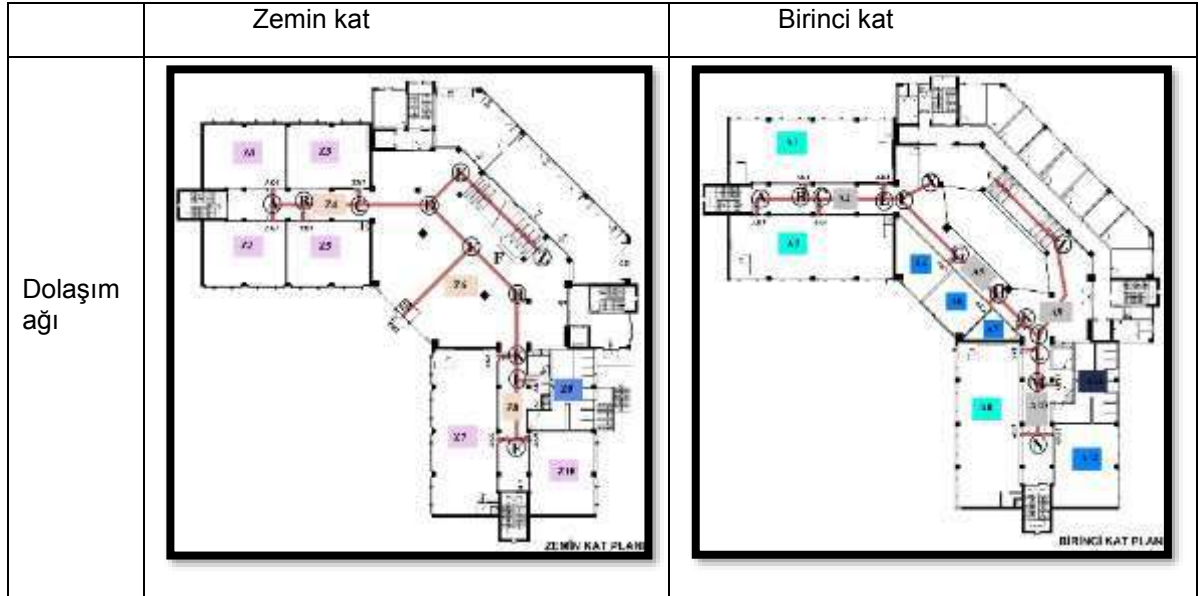
Yapılan gözlemler sonucunda kapılardan geçen kişi sayısı, mekânları kullanan kişi sayısı gibi kat içerisindeki dolaşım ağına yönelik davranış haritaları belirlenmiştir. Bunun yanı sıra yapı içerisinde gerçekleştirilen, bireysel ve grup çalışması, oturma, sohbet etme, telefonla konuşma, yeme-içme, bilgisayarla uğraşma, çizim yapma, maket yapma, kitap okuma, fotoğraf çekme gibi etkinliklerin yapıldığı eylemlere yönelik davranış haritaları oluşturulmuştur. Bu haritalardan hareketle davranışsal frekanslar belirlenmiş, bu frekanslar 'SBSS' programı aracılığıyla tablolar şeklinde çalışmaya aktarılmıştır. Davranış haritaları oluşturulurken amaç, mekân analizini kullanıcı deneyimleri bağlamında gerçekleştirebilmektir. Kullanıcı davranışları mekânın kullanımına yönelik ipuçları barındırmaktadır. Bunlardan hareketle İnönü Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi ek bina içerisindeki mekânların, hareket ağları, kullanım yoğunlukları ve süreleri, mekânsal adaptasyon gibi mekânsal özelliklere ulaşılmaktadır.

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

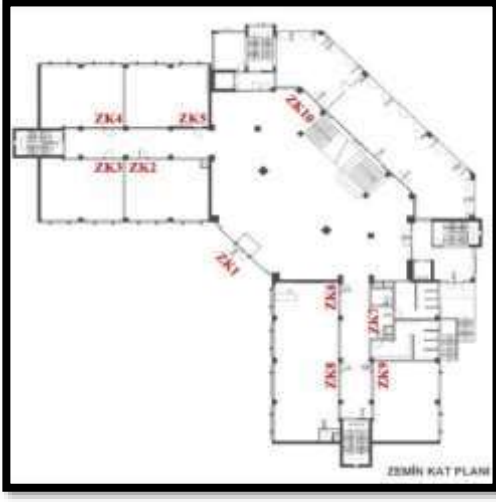
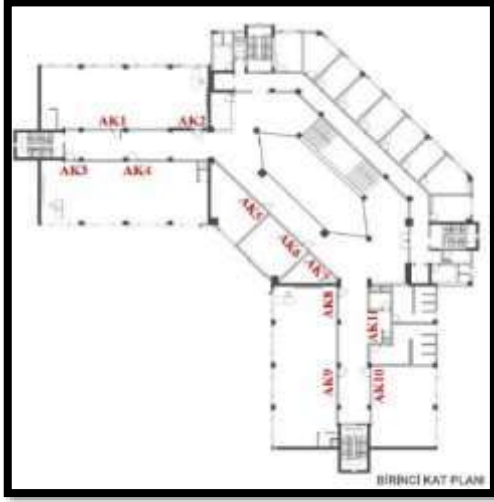
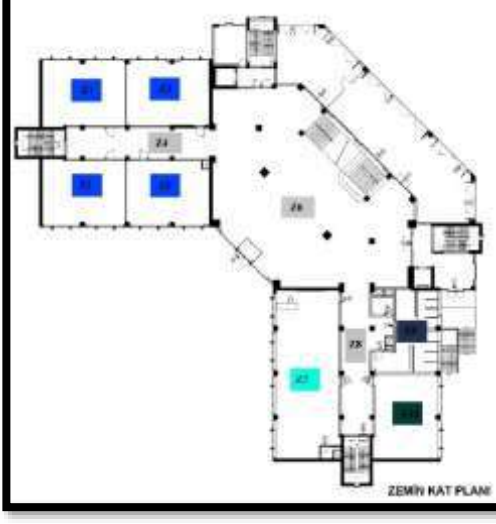
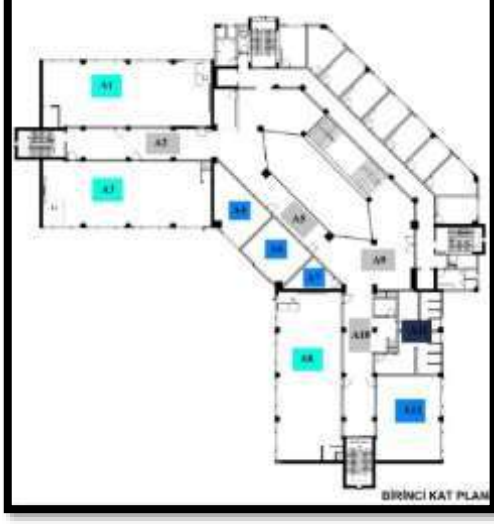
3. Bulgular

Çalışma kapsamında seçilen İnönü Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi ek binaya dair analizler oluşturulmuş ve yorumlanmıştır. Davranışsal haritalama tekniğiyle elde edilen veriler, eylem haritaları, kapı geçiş frekansları ve mekânsal dolaşım haritaları şeklinde çalışmaya aktarılmıştır. Öncelikle kişi sayıları belirlenip her gün ve saat için ayrı ayrı frekans ve yüzde tabloları oluşturulmuştur. Daha sonra bu tablolar SPSS programı aracılığıyla grafiklere dönüştürülmüştür. Ayrıca planlar üzerinde dolaşım ağları ve eylem haritaları da görsel olarak çalışmaya aktarılmıştır.

Davranışsal haritalama metodunu uygulamak üzere plan krokileri hazırlanmıştır. Bu krokilerde kırmızı çizgi ile dolaşım ağı oluşturulmuş ve düğüm noktalarına harf verilmiştir. Zemin kat mahalleri Z1, Z2, Z3 ve Z5 derslik, Z4, Z6, Z8 koridor, Z7 atölye, Z9 wc ve Z10 yardımcı derslik olarak, birinci kat mahalleri ise A1, A3, A8 derslik, A4, A6, A7, A12 yardımcı derslik, A2, A5, A9, A10 koridor, A11 wc olarak isimlendirilmiştir ve bunun yanı sıra kapı geçişlerini belirlemek için her kattaki mahallerin kapılarına isim verilmiştir (Şekil 5).



ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Kapı isimleri		
Mahal isimleri		

Şekil 5: İnönü Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi ek binası kat planı krokileri

Gözlemler çalışma kapsamında daha önce belirtilen zaman dilimlerinde belirlenen yerlerde ve şekilde yapılmıştır. Her kat için bir gözlemci belirlenen yere konumlandırılmıştır. Gözlemcilerin aldığı notlar sonucunda yapılan eylemler kapı geçişleri ve mekân kullanımları için sayımlar yaparak çalışmaya aktarılmıştır. Dolaşım ağları harflendirme yardımıyla krokilere işlenmiş, dolaşım haritaları çıkarılmıştır.

Yapılan gözlemler sonucunda öncelikle eylem tabloları oluşturulmuştur. Bu eylemler çalışma yapılan günlere göre ayrıştırılıp çalışmaya elenmiştir. Eylemi gerçekleştiren kişi sayısı frekans olarak belirlenip, bu frekanslara bağlı olarak eylemlerin yüzdelik oranları oluşturulmuştur. Zemin katta gerçekleştirilen eylemler, sohbet etme, oturma, telefonla konuşma, grup çalışması, kitap okuma, çizim yapma, koridoru inceleme iken birinci katta gerçekleştirilen eylemler, sohbet etme, oturma, telefonla konuşma, bilgisayarla uğraşma, grup çalışması, kitap okuma, çizim yapma, maket yapma, yeme-içme, fotoğraf çekme ve koridoru inceleme olarak belirlenmiştir (Şekil 6)

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Zemin kat						
Eylemler	Pazartesi		Çarşamba		Cuma	
	Frekans	Yüzde	Frekans	Yüzde	Frekans	Yüzde
Sohbet etme, oturma	10	50.00	4	21.05	5	35.71
Telefonla konuşma	7	35.00	5	26.31	5	35.71
Bilgisayarla uğraşma	-	-	-	-	-	-
Grup çalışması	-	-	6	31.57	-	-
Kitap okuma	-	-	-	-	1	7.14
Çizim yapma	-	-	1	5.26	-	-
Maket yapma	-	-	-	-	-	-
Yeme-içme	-	-	-	-	-	-
Fotoğraf çekme	-	-	-	-	-	-
Koridoru inceleme	3	15.00	3	15.78	3	21.42
Toplam	20	100	19	100	14	100
Birinci kat						
Eylemler	Pazartesi		Çarşamba		Cuma	
	Frekans	Yüzde	Frekans	Yüzde	Frekans	Yüzde

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Sohbet etme, oturma	3	20	8	29.62	13	16.04
Telefonla konuşma	3	20	4	14.81	6	7.04
Bilgisayarla uğraşma	3	20	1	3.70	8	9.87
Grup çalışması	-	-	-	-	8	9.87
Kitap okuma	-	-	-	-	1	1.23
Çizim yapma	3	20	7	25.92	8	9.87
Maket yapma	-	-	6	22.22	-	-
Yeme-içme	3	20	1	3.70	1	1.23
Fotoğraf çekme	-	-	-	-	35	43.20
Koridoru inceleme	-	-	-	-	1	1.23
Toplam	15	100	27	100	81	100

Şekil 6: İnönü Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi ek binaya ait eylemler

Yapı içerisinde ders dışında yapılan eylemlere bakıldığında;

- zemin katta, en fazla gerçekleştirilen eylemin, sohbet etme, oturma ve telefonla konuşma olduğu görülmektedir. Bu eylemlerin yanı sıra grup çalışması, çizim yapma ve koridoru inceleme eylemlerinin yapıldığı ancak bunların çok az kişi tarafından gerçekleştirildiği saptanmıştır. Pazartesi sohbet etme, oturma, telefonla konuşma ve koridoru inceleme eylemlerini gerçekleştiren toplam 20 kişi, çarşamba günü sohbet etme, oturma, telefonla konuşma, grup çalışması, çizim yapma ve koridoru inceleme eylemlerini gerçekleştiren toplam 19 kişi, cuma sohbet etme, oturma, telefonla konuşma, kitap okuma ve koridoru inceleme eylemlerini gerçekleştiren toplam 14 kişi olduğu belirlenmiştir. Zemin katın kantinle bağlantılı olması, sirkülasyon ve geçiş alanlarının yoğunluğunun fazla olması, bunların yanı sıra dersliklerin az ve ebatlarının yetersiz olmasından dolayı

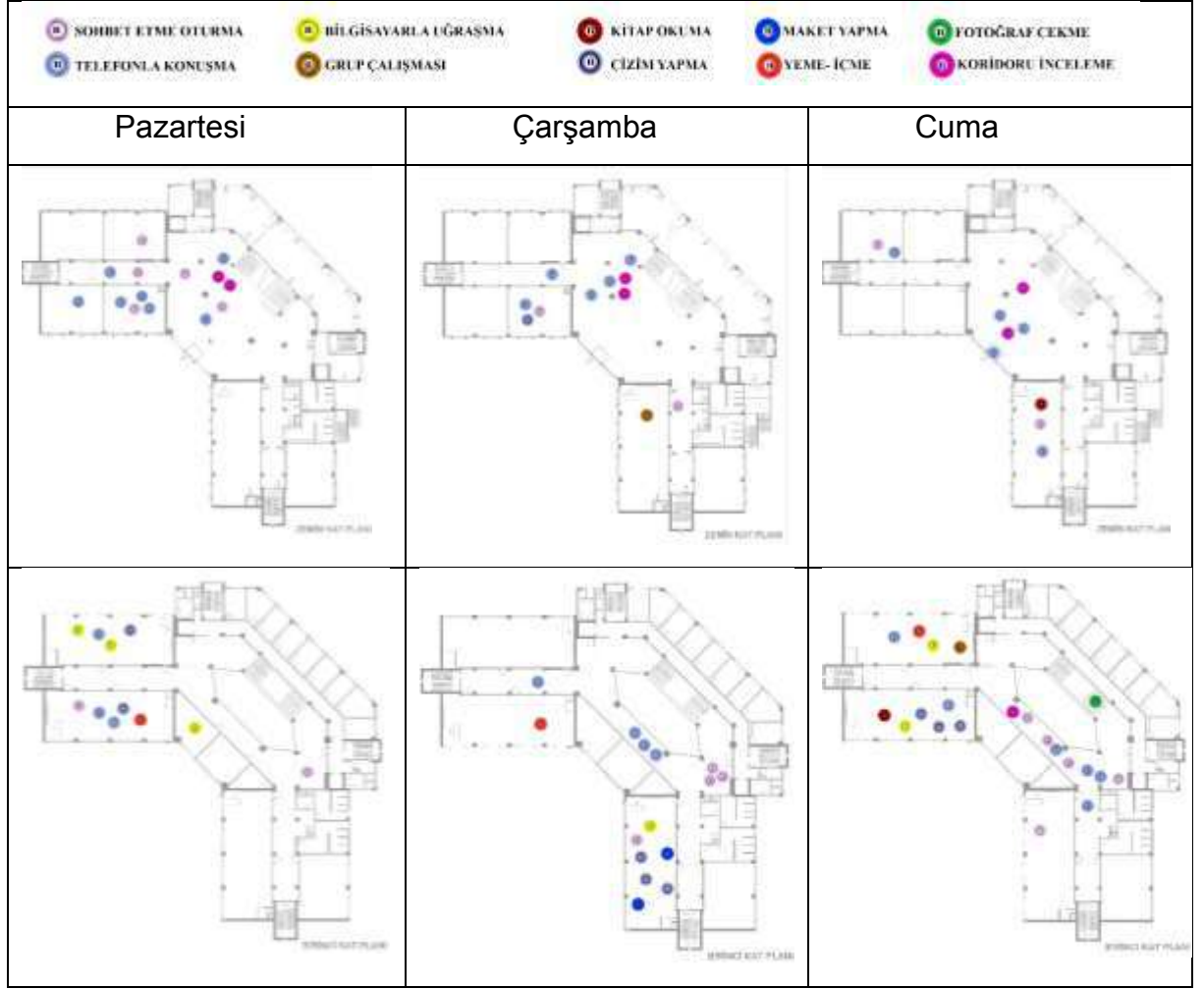
ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

bu katın çalışma yapmak için yeterince uygun olmadığı, daha çok ders dışı eylemlere imkan sunduğu düşünülmektedir.

- birinci katta ise en çok yapılan eylem, sohbet etme, oturma, telefonla konuşma ve çizim yapmadır. 35 kişilik bir grubun toplu fotoğraf çekimi yaptığı gözlemlenmiştir. Ayrıca kişi sayısı az olmakla beraber bilgisayarla uğraşma yeme içme maket yapma ve koridoru inceleme eylemlerinin gerçekleştirildiği belirlenmiştir. Pazartesi günü sohbet etme, oturma, telefonla konuşma, bilgisayarla uğraşma, çizim yapma ve yeme-içme eylemlerini gerçekleştiren toplam 15 kişi, çarşamba günü sohbet etme, oturma, telefonla konuşma, bilgisayarla uğraşma, çizim yapma, maket yapma ve yeme-içme eylemlerini gerçekleştiren toplam 27 kişi, cuma günü sohbet etme, oturma, telefonla konuşma, bilgisayarla uğraşma, grup çalışması, kitap okuma, çizim yapma, yeme-içme, fotoğraf çekme ve koridoru inceleme eylemlerini gerçekleştiren toplam 81 kişi olduğu belirlenmiştir. Birinci katın kullanımının daha fazla olması ve hem çalışma hem ders dışı etkinlikler için zemin kata oranla daha fazla kullanılması bu katta mekânsal organizasyonun daha doğru kurgulandığını ve yoğun kullanımın bu katta olduğunu göstermektedir. Mekân ebatlarının zemin kata oranla daha doğru kurgulandığı belirlenmiştir.

Bu veriler doğrultusunda plan krokilerinin üzerine bu eylemlerin yapıldığı yerler işaretlenmiştir. Her eylem farklı renkte daireyle gösterilerek ve dairelerin içerisine 'n' yani eylemi yapan kişi sayısı eklenerek lejant oluşturulmuştur. Bu eylemsel davranışlara ait haritalar her gün için ayrı ayrı hazırlanıp çalışmaya aktarılmıştır (Şekil 7).

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE



Şekil 7: İnönü Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi ek binada gerçekleştirilen eylem haritaları

Eylem haritaları oluşturulduktan sonra dolaşım ağlarına dair veriler belirlenmiştir. Bunun için her iki katta da kapılardan geçen kişi sayıları saptanarak çalışmaya aktarılmıştır (Şekil 8).

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Zemin kat									
Kapı no	Pazartesi			Çarşamba			Cuma		
	11:00	12:00	13:00	11:00	12:00	13:00	11:00	12:00	13:00
	12:00	13:00	14:00	12:00	13:00	14:00	12:00	13:00	14:00
ZK1	12	17	39	32	36	9	4	9	10
ZK2	12	34	63	21	1	4	-	-	30
ZK3	-	-	10	-	-	-	-	-	-
ZK4	-	-	-	-	-	-	-	-	15
ZK5	35	-	-	-	-	1	-	-	-
ZK6	1	-	2	25	37	-	9	15	-
ZK7	13	7	22	1	7	2	1	7	10
ZK8	-	-	-	-	2	-	-	-	-
ZK9	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ZK10	31	34	34	31	42	5	33	33	32
Toplam	104	92	170	110	125	21	47	64	97
Genel toplam	366			256			208		

Birinci kat									
Kapı no	Pazartesi			Çarşamba			Cuma		
	11:00	12:00	13:00	11:00	12:00	13:00	11:00	12:00	13:00
	12:00	13:00	14:00	12:00	13:00	14:00	12:00	13:00	14:00
AK1	3	1	-	-	-	-	29	17	2
AK2	4	8	2	76	37	30	31	24	36
AK3	-	-	-	-	-	-	-	-	-
AK4	9	14	16	2	-	-	7	6	3
AK5	1	1	1	-	-	5	-	-	-

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

AK6	-	-	1	-	-	-	-	-	-
AK7	-	-	-	-	-	4	-	-	-
AK8	-	-	4	68	27	27	4	11	2
AK9	-	-	-	-	-	-	1	-	-
AK10	-	-	-	-	-	-	-	-	-
AK11	6	6	7	18	3	8	8	21	13
Toplam	23	30	31	164	67	74	80	79	56
Genel toplam	84			305			215		

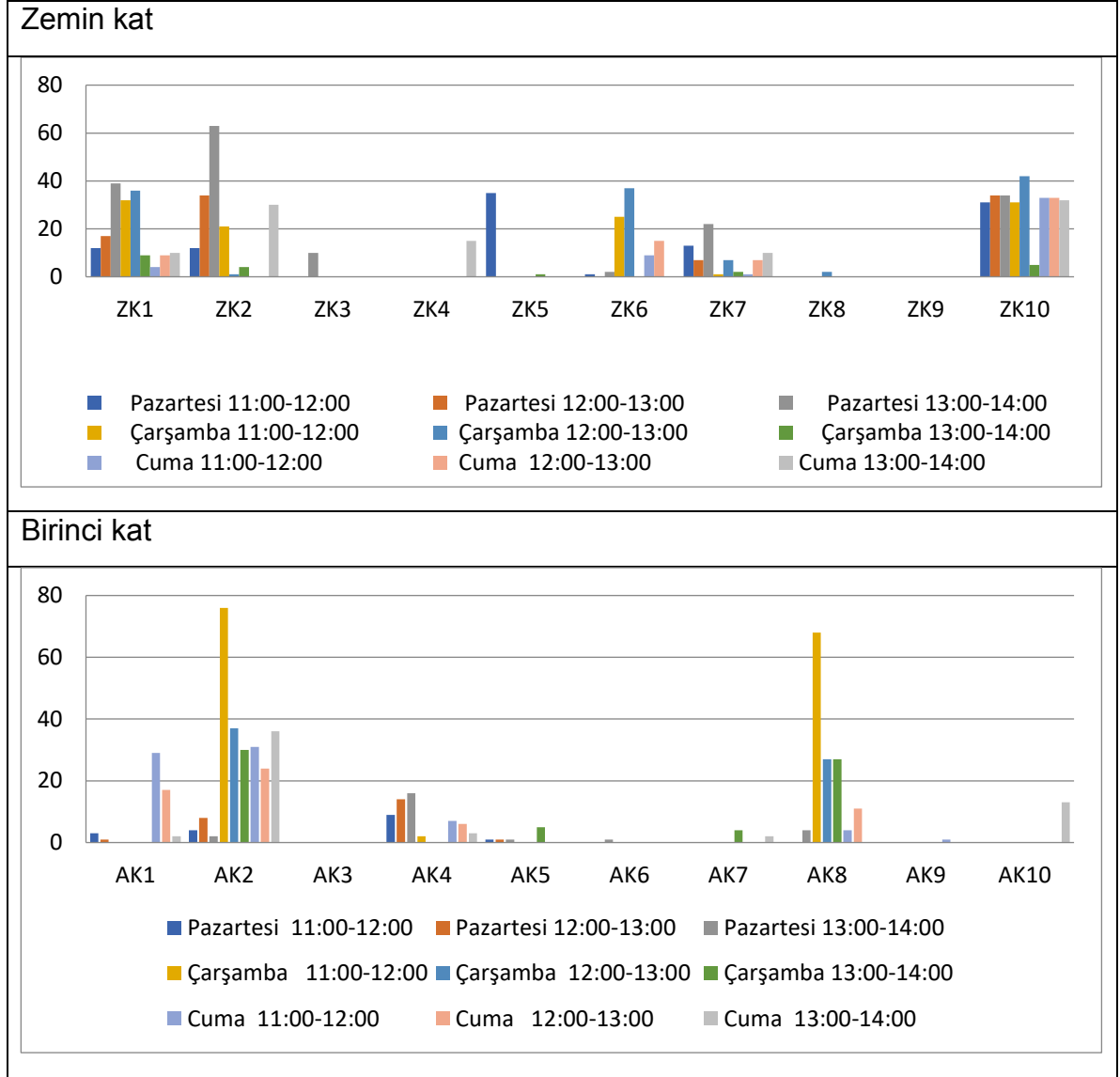
Şekil 8: İnönü Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi ek bina kapı geçişleri

Zemin kat için kapılardan geçen kişi sayısı,

- pazartesi 11:00-12:00 arasında toplamda 104, 12:00-13:00 arasında toplam 92, 13:00-14:00 arasında toplam 170 kişi olmak üzere toplamda 366 kişi
 - çarşamba 11:00-12:00 arasında toplamda 110, 12:00-13:00 arasında toplam 125, 13:00-14:00 arasında toplam 21 kişi olmak üzere toplamda 256 kişi
 - cuma 11:00-12:00 arasında toplamda 47, 12:00-13:00 arasında toplam 64, 13:00-14:00 arasında toplam 97 kişi olmak üzere toplamda 208 kişi olarak belirlenmiştir.
- Birinci kat için kapılardan geçen kişi sayısı ise,
- pazartesi günü 11:00-12:00 arasında toplamda 23, 12:00-13:00 arasında toplam 30, 13:00-14:00 arasında toplam 31 kişi olmak üzere toplamda 84 kişi
 - çarşamba günü 11:00-12:00 arasında toplamda 164, 12:00-13:00 arasında toplam 67, 13:00-14:00 arasında toplam 74 kişi olmak üzere toplamda 305 kişi
 - cuma günü 11:00-12:00 arasında toplamda 80, 12:00-13:00 arasında toplam 79, 13:00-14:00 arasında toplam 56 kişi olmak üzere toplamda 215 kişi olarak belirlenmiştir.

Çalışma verileri Spss programı aracılığıyla grafiklere dönüştürülüp çalışmaya aktarılmıştır (Şekil 9).

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE



Şekil 9: İnönü üniversitesi güzel sanatlar fakültesi ek bina kapı geçişleri sütun grafiği

Haftanın 3 farklı günü ve günün 3 farklı zaman dilimi baz alınarak yapılan gözlemler sonucunda İnönü Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi ek binada kullanım yoğunluğu araştırılmıştır. Zemin kat için kullanım durumuna bakıldığında toplamda, pazartesi günü tüm kapılardan geçen kişi sayısı 366, Çarşamba günü 256, Cuma günü 208 kişi olarak belirlenmiştir. Birinci katta ise kapıların, pazartesi günü 84, Çarşamba günü 305, Cuma günü 215 kişi tarafından kullanıldığı saptanarak çalışmaya aktarılmıştır.

Kapı geçişleri belirlendikten sonra kat planları üzerinden mekânların kullanım yoğunluğu belirlenmeye çalışılmıştır. Bu doğrultuda her iki kat için mekânı kullanan kişi sayısına yönelik grafikler belirlenen günlere ve saatlere ayrıştılarak oluşturulmuştur (Şekil 10).

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Zemin kat													
Mahal no	Pazartesi				Çarşamba				Cuma				
	11:00	12:00	13:00	Top	11:00	12:00	13:00	Top	11:00	12:00	13:00	Top	
	12:00	13:00	14:00		12:00	13:00	14:00		12:00	13:00	14:00		
Z1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	15	15
Z2	-	-	10	10	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Z3	35	-	-	35	-	-	1	1	-	-	-	-	-
Z4	44	40	82	166	18	1	5	24	-	-	47	47	
Z5	12	34	63	109	21	1	4	26	-	-	30	30	
Z6	67	64	115	246	90	85	20	195	22	45	61	128	
Z7	1	-	2	3	25	39	-	64	9	15	-	24	
Z8	16	7	29	52	26	45	2	73	10	24	10	44	
Z9	13	7	22	42	1	7	2	10	1	7	10	18	
Z10	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Birinci kat													
Mahal no	Pazartesi				Çarşamba				Cuma				
	11:00	12:00	13:00	Top	11:00	12:00	13:00	Top	11:00	12:00	13:00	Top	
	12:00	13:00	14:00		12:00	13:00	14:00		12:00	13:00	14:00		
A1	7	9	2	18	76	37	30	143	60	41	38	139	
A2	15	22	20	57	49	37	30	116	65	47	41	153	
A3	9	14	16	39	2	-	-	2	7	6	3	16	
A4	1	1	1	3	-	-	5	5	-	-	-	-	
A5	15	22	24	61	50	37	36	123	61	43	41	145	
A6	-	-	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	
A7	-	-	-	-	-	-	4	4	-	-	-	-	

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

A8	-	-	4	4	68	27	27	122	5	11	2	18
A9	19	31	40	90	83	59	63	205	62	49	51	162
A10	4	6	16	26	60	30	31	121	14	29	17	60
A11	6	6	7	19	18	3	8	29	8	21	13	42
A12	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

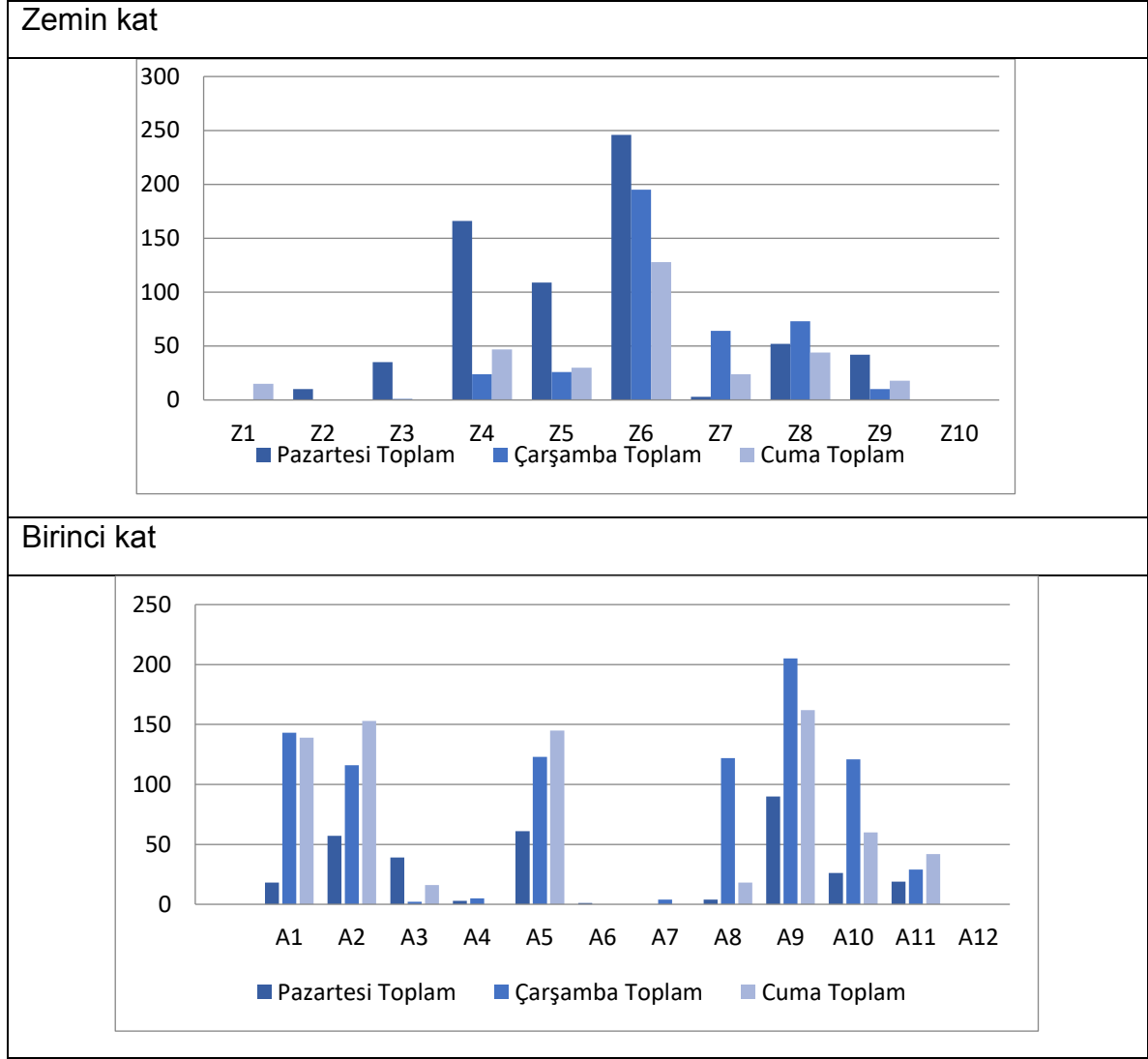
Şekil 10: İnönü Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi ek bina mahal kullanımları

• zemin kat için mekânları kullanan kişi sayısı, Z1'i cuma toplam 15 kişi, Z2'yi pazartesi toplam 10 kişi, Z3'ü pazartesi toplam 35, çarşamba toplam 1 kişi, Z4'ü pazartesi toplam 166, çarşamba toplam 24, cuma toplam 47 kişi, Z5'i pazartesi toplam 109, çarşamba toplam 26, cuma toplam 30 kişi, Z6'yı pazartesi toplam 246, çarşamba toplam 195, cuma toplam 128 kişi, Z7'yi pazartesi toplam 3, çarşamba toplam 64, cuma toplam 24 kişi, Z8'i pazartesi toplam 52, çarşamba toplam 73, cuma toplam 44 kişi, Z9'u pazartesi toplam 42, çarşamba toplam 10, cuma toplam 18 kişi kullanmıştır. Z10 hiçbir gün kullanılmamıştır.

• birinci kat için mekanları kullanan kişi sayısı, A1'i pazartesi toplam 18, çarşamba toplam 143, cuma toplam 139 kişi, A2'yi pazartesi toplam 57, çarşamba toplam 116, cuma toplam 153 kişi, A3'ü pazartesi toplam 39, çarşamba toplam 2, cuma toplam 16 kişi, A4'ü pazartesi toplam 3, çarşamba toplam 5 kişi, A5'i pazartesi toplam 61, çarşamba toplam 123, cuma toplam 145 kişi, A6'yı pazartesi toplam 1 kişi, A7'yi çarşamba toplam 4 kişi, A8'i pazartesi toplam 4, çarşamba toplam 122, cuma toplam 18 kişi, A9'u pazartesi toplam 90, çarşamba toplam 205, Cuma toplam 162 kişi, A10'u pazartesi toplam 26, çarşamba toplam 121, Cuma toplam 60 kişi, A11'i pazartesi toplam 19, çarşamba toplam 29, Cuma toplam 42 kişi kullanmıştır. A12'i hiçbir gün kullanılmamıştır.

Elde edilen veriler Spss programı aracılığıyla grafiklere dönüştürülüp çalışmaya aktarılmıştır (Şekil 11).

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE







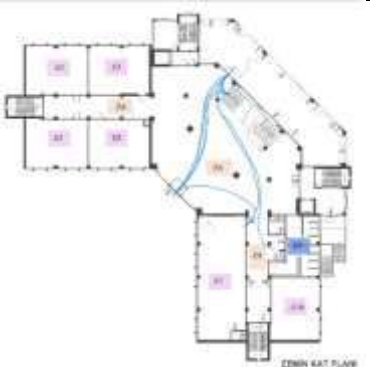




Şekil 11: İnönü üniversitesi güzel sanatlar fakültesi ek bina mahal kullanım grafikleri

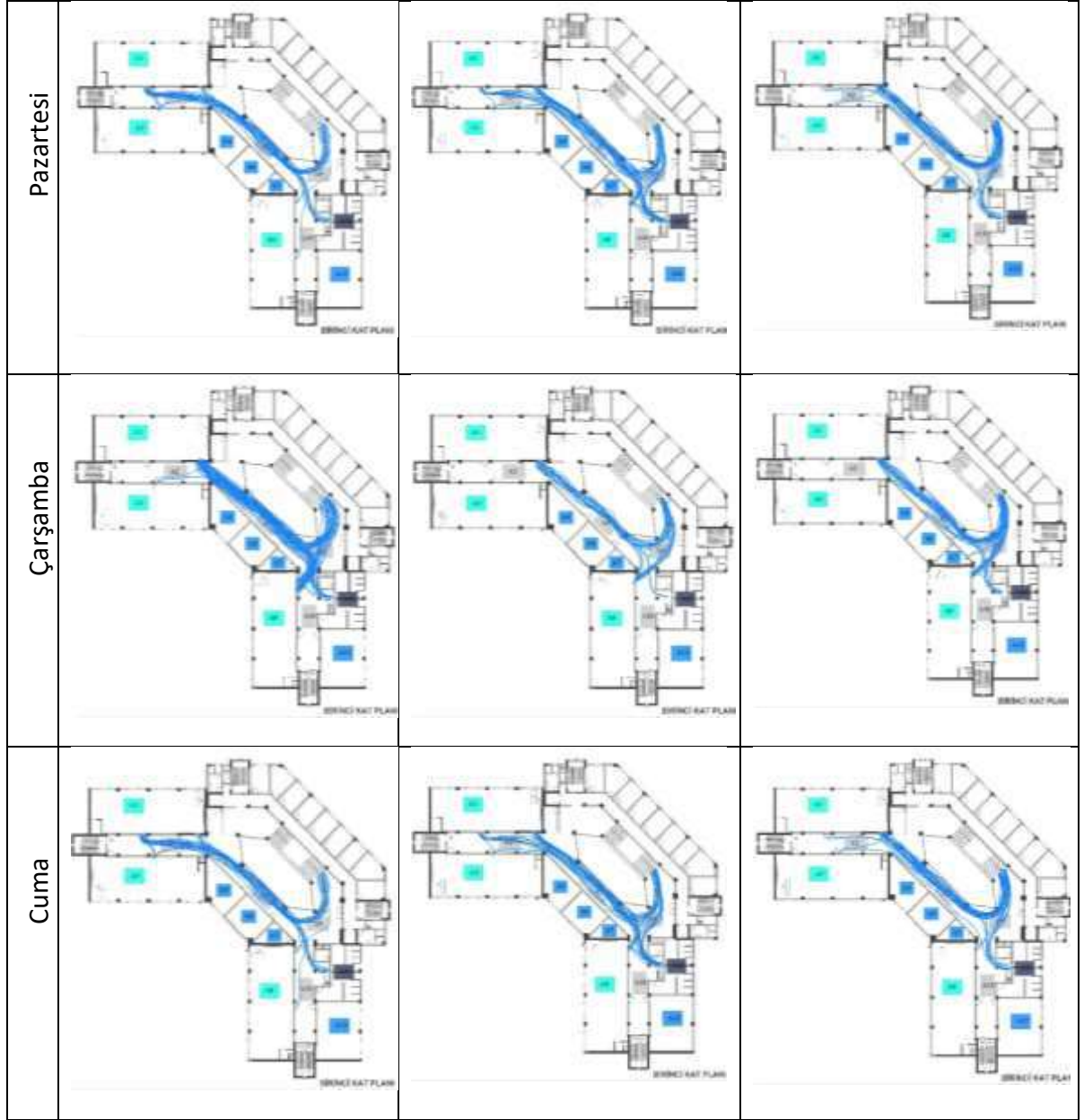
İnönü Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi ek bina için yapılan gözlemler sonucunda elde edilen veriler doğrultusunda kat planları üzerine kullanıcıların dolaşım ağları çizilerek dolaşım ağ haritaları oluşturulmuştur. Bu haritalar belirlenen gün ve saatler bazında ayrı ayrı oluşturulmuştur. Böylelikle dolaşım ağı haritalarına bakılarak, hangi gün ve saatte, hangi bölgelerin ne sıklıkta ve yoğunlukta kullanıldığı ve hareketlilik gibi kullanıcı davranışlarına yönelik veriler elde edilmiştir (Şekil 12).

Fakülte yapısının öğleden önce ve sonra, öğlen arasına oranla daha fazla yoğunlukta kullanılması yapının ders zamanları aktif olarak kullanıldığını göstermektedir. Ayrıca yoğunluğun olduğu bölgeler, geçiş alanları, derslikler ve wc arasında görülmektedir. Bu durum fakülte yapısının ders dışı zamanlarda kullanımının yoğun olmadığını, kullanıcıların bu yapıyı derse girme ve zorunlu ihtiyaçlarını karşılama dışında aktif olarak kullanmadıklarını, bu mekanlarda zaman geçirmediklerini göstermektedir.

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Zemin Kat			
	11:00-12:00	12:00-13:00	13:00-14:00
Pazartesi			
Carsamba			
Cuma			
Birinci Kat			
	11:00-12:00	12:00-13:00	13:00-14:00

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE



Şekil 12: İnönü Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi ek binaya ait dolaşım ağları

Şekil 12’de gösterilen dolaşım ağlarından görüldüğü üzere,

- Zemin kat için, en yoğun gün pazartesi olarak belirlenmiştir. Pazartesi, 13:00-14:00 arası, çarşamba 11:00-12:00 arası, cuma ise 13:00-14:00 arası en yoğun kullanım saatleridir. Yoğunluğun en az olduğu gün cuma günüdür. En az yoğun kullanım, pazartesi 12:00-13:00, Çarşamba 13:00-14:00, Cuma 11:00-12:00 saatleri arasında oluşmaktadır.
- Birinci katta ise, en yoğun gün pazartesi ve çarşamba olarak belirlenmiştir. Pazartesi, 12:00-13:00 arası, çarşamba 11:00-12:00 arası, cuma ise 12:00-13:00 arası en yoğun kullanım saatleridir. Yoğunluğun en az olduğu gün cuma günüdür. En az yoğun kullanım, pazartesi 11:00-12:00, Çarşamba 12:00-13:00, Cuma 11:00-12:00 saatleri arasında oluşmaktadır.

4. Tartışma ve Sonuç

Mekân içerisinde özgün ve özgür kullanımı sağlamak için kullanıcı davranışları göz önünde bulundurulmalıdır. Yapılarda kullanım sonrası değerlendirilmelerin yapılması, yeni yapılacak tasarımların daha kullanışlı olmasını sağlayacaktır. Mekân, kendini tamamlayan kullanıcı davranışları faktörüyle canlılığını koruyabilmektedir. Aksi durumda tasarımcı tarafından oluşturulmuş sınırlardan ve tanımlanamamış bir boşluktan öteye geçememektedir. Tasarım olgunlaşmasını sağlamak için, bu sınırların ve boşlukların kullanıcı davranışlarıyla ilişkilendirilip tariflenmesi gerekmektedir. Eğitim mekânının tasarımı nitelikli ve uygulanabilir eğitim modelini destekler nitelikte olmalıdır. Çalışma kapsamında ele alınan İnönü Üniversitesi güzel sanatlar fakültesi ek binasına yönelik davranışsal haritalama metodu kullanılarak kullanıcıların mekânsal deneyimleri belirlenmeye çalışılmıştır. Yapı tasarımının, mekânsal ilişkilerin, boyutların ve işlevlerin eğitim verilen çalışma disiplinine ve kullanıcı profiline uygunluğu sorgulanmıştır.

İnönü Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi ek binada peyzaj mimarlığı eğitimi verilmektedir. Yapılan araştırmalar, literatür taramaları ve fakülte içerisinde oluşturulan gözlemler sonucunda, Peyzaj mimarlığının uygulamaya, 3d çalışmalarına, çizim tekniğine dayalı, özgür ve özgün düşünmeyi, tasarlamayı ve ürün üretmeyi hedefleyen bir sanat disiplin olduğu sonucuna varılmıştır. Mekânların ebatlarının yeterli düzeyde olması, serbest çalışma zamanlarını destekler nitelikte olması gerekmektedir. Standart derslik ve araç gereçlerin yanı sıra çizim ve maket yapmaya elverişli atölyelerin bulunması gerekmektedir. Yapılan çalışmaları sergileyebilecek alanlara ihtiyaç duyulmaktadır. Gözlem tekniğine dayalı olan davranışsal haritalama metodu ile çalışma alanının bu bahsedilen tüm bu gerekliliklere elverişlilik düzeyini kullanıcı profiline uygunluğu belirlenmiştir.

Davranışsal haritalama metoduyla elde edilen veriler eylem haritaları ve dolaşım ağı haritaları olarak iki şekilde oluşturulmuştur. Eylem haritalarına bakılarak mekânların eyleme dayalı frekansları, hangi eylemin nerelerde gerçekleştirildiği, mekânların özgür ve özgün kullanıma, sosyalleşmeye, serbest zaman çalışmalarına elverişliliği, sergileme alanlarının yeterlilik düzeyi, grup ve bireysel çalışmalara ne derece uyumlu olduğu durumları belirlenmiştir. Dolaşım ağı haritalarından ise, kullanım yoğunluğu, hangi mekânın daha fazla kullanıldığı, hangi katta daha fazla yoğunluğun olduğu ve hareket ağları saptanmıştır.

Yapılan gözlemler sonucunda,

- Yapı ders işleme amacıyla kullanıldığı ve dersliklerin yoğun olarak üst katlarda bulunması nedeniyle zemin kat, birinci kata oranla daha az yoğun olarak kullanıldığı
- yapı içerisinde en yoğun kullanıma sahip mekân kantindir. Kullanıcıların yeme içme, oturma, sohbet etme eylemlerinin çoğunlukla burada geçirdiği görülmektedir. bundan dolayı yapı içerisindeki sosyalleşme frekansı en yüksek mekânın kantin olduğu,
- serbest çalışma ile alakalı, çizim yapma, bilgisayarla uğraşma, maket yapma, kitap okuma gibi eylemlerin daha çok atölyelerde ve sınıflarda yapıldığı, ancak bu eylemleri yapan kişi sayısının az olduğu,

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

- koridorlar ders dışı çalışma eylemlerine olanak sağlamadığı daha çok sirkülasyon sağlamak ve telefon görüşmeleri, kısa süreli oturma ve sohbet etme alanı olarak kullanıldığı,
- yapı tasarımı ders dışı etkinlikler ve çalışmalar için kullanıcıya yeterince hitap etmediğinden, zemin katta giriş alanının geniş olmasına rağmen kullanım yoğunluğunun fazla olmadığı ve ders dışı serbest çalışma etkinliklerinin gerçekleştirilmediği,
- yapıdaki mekânsal boyutların yetersiz olması, sirkülasyon alanlarının dar olmasından dolayı, daha çok ders amaçlı bir sirkülasyon olduğu, ders saatleri dışında yoğunluğun az olduğu gözlemlenmiştir.

Yapıyı kullanan kişi sayısının fazla olup eylem haritalarındaki kişi sayılarının az olması okulun ders saatlerinde yoğun olarak kullanıldığını göstermektedir. İncelenen bu yapının ders dışı eylemleri gerçekleştirmek ve zaman geçirmek için elverişli olmadığını göstermektedir. Yoğun kullanıma sahip olan kapılar içerisinde derslik kapılarının olması yapı içerisinde ders saatlerinde yoğun kullanım olduğunu göstermektedir.

Günler ve saatler arasında gelişigüzel bir yoğunluk durumunun oluşması kullanımın ders saatleriyle alakalı olduğunu yapıda ders dışında fazla zaman geçirilmediğinin ve yapıya yeterince adaptasyon sağlanmadığının göstergesidir. Yoğun kullanımların sabah 11:00-12:00 ile öğleden sonra 13:00-14:00 saatlerinde olması ders saatlerinde hareketliliğin daha fazla olduğu sonucunu oluşturmaktadır.

Koridorların dar ve sirkülasyon dışındaki eylemler için yetersiz kaldığından, sınıflarda ders yapılırken kullanılacak başka mekân olmadığı saptanmıştır. Bazı mekânların kapılarının kilitli olması sadece ders işlenirken kullanıma sunulması durumu yapının özgür kullanımına engel olduğunu göstermektedir.

İnönü üniversitesi güzel sanatlar fakültesi ek binaya yönelik yapılan davranışsal haritalama metodu sonucunda, bu yapının özgün ve özgür kullanıma elverişli olmadığı, 3d boyuttaki çalışmalar için gerekli çalışma ortamı sunulmadığı, eğitimin verildiği alan ve kullanıcı profili yeterince göz önünde bulundurulmadığı belirlenmiştir. Yapı içerisinde sosyalleşmeye yönelik eylemler az sayıda olduğundan kullanıcıların ilgi alanlarının, kültürel ve sosyal düzeylerinin yeterince dikkate alınmadığı saptanmıştır. Bunlardan dolayı üzerinde çalışma yapılan bu yapının, sürekli değişim gösteren eğitim sisteminin dinamik yapısı karşısında güncelliğini koruyamayacağı ve mekânsal tasarlanma biçiminin eğitimin uygulanabilirliğine elverişli olmadığı sonucuna varılmıştır.

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Kaynaklar

- Alakuş, A. O. (2003). *Dünden Bugüne Görsel Sanatlar Eğitimimizin Genel Bir Görünümü*. Milli Eğitim Dergisi, (sayı 160).
- Barker, R. G. (1968). *Ecological Psychology; Concepts and Methods for Studying the Environment of Human Behavior*.
- Beeken, D., and Janzen, H. L. (1978). Behavioral mapping of student activity in open-area and traditional schools. *American Educational Research Journal*, 15 (4), 507–517.
- Bechtel, R., B., (1987). *Ecological Psychology*. In R. B. Bechtel, R. W. Marans, W. Michelson (Eds.), *Methods in Environmental and Behavioral Research*, Van Nostrand Reinhold Company Inc., 191-215
- Çanakçıoğlu, N. G. (2016). *Pediyatrik tedavi mekânlarını kullanan bireylerin mekânsal algılarının bilişsel ve mekân dizimi yöntemleriyle irdelenmesi* (Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü)
- Fuhrer, U. (1990). Bridging the Ecological-Psychological Gap: Behavior Settings as Interfaces. *Environment and Behavior*, 22, 4, 518-537.
- Gärling, T. (1998). Introduction: Conceptualizations of Human Environments. *Journal of Environmental Psychology*, 18, 69–73.
- Gump, P. V. (1971). The Behavior Setting: A Promising Unit for Environmental Designers. *Landscape Architecture*, January, 130-134.
- Gür, Ş. (1996). *Mekan Örgütlenmesi*. Gür Matbaacılık.
- Gençaydın, Z. (1993). *Sanat Eğitimi*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayın No:582.
- Gibson, J. J. (1966). The senses considered as perceptual systems.
- Kırıçoğlu, O. (1991). *Sanatta Eğitim (Görmek, Anlamak, Yaratmak)*. Demircioğlu Matbaacılık.
- LeCompte, W., F., 1974. Behavior Settings as Data Generating Units for the Environmental Planner and Architect. In J. Lang (Ed.), *Designing for Human Behavior*. Dowden, Hutchinson & Ross Inc., 183-193 s.
- Larson, J. S., Bradlow, E. T., and Fader, P. S. (2005). An exploratory look at supermarket shopping paths. *International Journal of Research in Marketing*, 22(4), 395–414.
- McKenzie, T. L., Marshall, S. J., Sallis, J. F., and Conway, T. L. (2000). Leisure-time physical activity in school environments: An observational study using SOPLAY. *Preventive Medicine*, 30(1), 70–77.
- San, İ. (2003). *Sanat Eğitimi Kuramları*. Ütopya Yayınları.
- Sommer, B. B., and Sommer, R. (2002). *A Practical Guide to Behavioral Research; Tools and Techniques*. (Fifth Edition) Oxford University Press.
- Studer, R. G. (1970). The dynamics of behavior-contingent physical systems. In H.M. Proshansky, and L.G. Rivlin, (Eds.), *Environmental psychology: Man and his physical setting*, (pp.56-76).
- Ünver, E. (2019). *Geleneksel Ve Alternatif Eğitim Sistemlerinde Mekan Organizasyonlarının İlköğretim Çağındaki Çocukların Mekan Gereksinimlerine Göre Yorumlanması*, Yüksek lisans tezi, İstanbul.
- Van Andel, J. (1985). Effects on children's behavior of physical changes in a Leiden neighborhood. *Children's Environments Quarterly* 1(4), 46-54.

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

- Yavuz, S. (2010). *İki boyutlu sanat atölye dersinde yapılandırmacı yaklaşıma dayalı öğretim uygulamalarına ilişkin öğretmen ve öğrenci görüşleri*, yüksek lisans tezi, Eskişehir, s. 10.
- Winkel, G. H., and Sasanoff, R. (1970). An approach to an objective analysis of behavior in architectural space. College of Architecture and Urban Planning, *University of Washington*.
- İnönü üniversitesi güzel sanatlar ek binası kat planları. (2022). İnönü üniversitesi yapı işleri ve teknik daire başkanlığı
- [URL1] 15.09.2022 İnönü Üniversitesi. (n.d.). Tarihçe. İnönü Üniversitesi. <https://www.inonu.edu.tr/gsf/menu/1458/tarihce>, 15.09.2022 tarihinde erişildi.

Sergileme tasarımında interaktif teknolojilerin kullanılmasının ziyaretçi deneyimi üzerindeki etkileri: ‘New International Spy Museum’ iç mekânları

İç Mimar Melis Yıldırım*, Prof. Dr. Gülnur Ballice**

Özet

Başlangıcı M.Ö.3. yüzyıla kadar uzanan sergileme eylemi, insanların sahip oldukları eşyaları saklama, biriktirme ve başkalarına gösterme isteği ile ortaya çıkmıştır. Bu istek, geçmişten günümüze kadar değişime uğrayarak sergileme tasarımı olarak adlandırılan bir disiplin haline gelmiştir. Sergileme, başlarda bilgiyi nesne üzerinden aktaran bir kavram iken günümüzde, ziyaretçiyle doğrudan iletişim kurmayı sağlayan çeşitli interaktif teknolojiler kullanılmaya başlanmıştır. Çalışmada, sergileme tasarımının gelişim süreci incelendikten sonra günümüzde sergileme yöntemi olarak kullanılan interaktif teknolojilerin sergi iç mekânlarıyla kurduğu ilişkinin analizi üzerinden bu kullanımın ziyaretçi deneyimine olan katkısının ortaya çıkarılması hedeflenmektedir. Bu doğrultuda araştırma, literatür taraması ve örnek olay incelemesi olmak üzere iki temel yaklaşım üzerine kurgulanmıştır. İlk bölümde, “sergileme tasarımı”nın eski çağlardan günümüze uzanan süreçteki gelişim aşamaları, her dönemdeki önemli örnekleri içeren görsellerin yer aldığı tablolar yoluyla aktarılmıştır. İkinci bölümde, sergileme tasarımı sürecinde interaktif teknolojilerin kullanımının ziyaretçi deneyimine olan etkilerini sorgulamak amacıyla örneklem olarak seçilen *New International Spy Museum* sergi iç mekân görselleri üzerinden grafiksel anlatımlar oluşturularak analiz ve değerlendirmeler yapılmıştır. Araştırmanın sonunda interaktif tasarım yöntemlerinin öneminin belirlenmesi ve gelecek yıllarda teknolojik gelişmeler ışığında sergilemenin nasıl şekillenebileceği hakkındaki öngörülerin oluşturulması konusunda tasarım önerileri geliştirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Sergileme, İç Mekân, İnteraktif, Deneyim, Müze.

*Yaşar Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İç Mimarlık Ana Bilim Dalı, İzmir, Türkiye.

E-mail: yildirimmelis97@gmail.com ORCID: 0009-0008-2561-2771

**Yaşar Üniversitesi Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, İzmir, Türkiye.

E-mail: gulnur.ballice@yasar.edu.tr ORCID: 0000-0002-8564-1821

Başvuru – Submission: 02/08/2023

Kabul – Acceptance: 03/01/2024

DOI: <https://doi.org/10.32955/neujna202481741>

The effects of using interactive technologies in exhibition design on visitor experience: 'New International Spy Museum' interiors

Abstract

The act of exhibiting, which dates back to the 3rd century BC, emerged with the desire of people to hide, collect and show their belongings to others. This desire has changed from past to present and has become a discipline called exhibition design. While exhibition was a concept that conveyed information through an object in the beginning, various interactive technologies that allow direct communication with the visitor have begun to be used today. In the study, after examining the development process of exhibition design, it is aimed to reveal the contribution of this use to the visitor experience through the analysis of the relationship between the interactive technologies used as exhibition methods today and the exhibition interiors. In this direction, the research is based on two basic approaches: literature review and case study. In the first part, the developmental stages of "exhibition design" from ancient times to the present are conveyed through tables with visuals containing important examples from each period. In the second part, in order to question the effects of the use of interactive technologies on the visitor experience during the exhibition design process, analysis and evaluations were made by creating graphical expressions on the exhibition interior images of the New International Spy Museum, which were selected as samples. At the end of the research, design proposals were developed to determine the importance of interactive design methods and to create predictions about how the exhibition could be shaped in the light of technological developments in the coming years.

Keywords: Exhibition, Interior, Interactive, Experience, Museum.

1. Giriş

Sergileme tasarımını derinden inceleyebilmek için öncelikle kökleri eski çağlara dayanan sergi kavramını tanımlamak gerekir. Sözlük anlamına bakıldığında sergi, "Halkın gezip görmesi, tanınması için uygun biçimde yerleştirilmiş ürünlerin, sanat eserlerinin tümüdür" (TDK, 2011). Sergileme başlangıcı M.Ö.3. yüzyıla dayanan, insanoğlunun tarih öncesinden günümüze kadar gelen toplama ve biriktirme eğilimlerinin sonucu olarak kullanılan en eski ve etkili tanıtım yöntemlerinden biridir (Göksel ve Sohodol, 2005). İnsan sahip olduğu nesnelere ve buldukları bulunduğu çevreyi, içgüdüsel sergileme hissini gidermek, saygı göstermek, aydınlatmak, kutlamak, yaşanmışlıklarını göstermek ve satış yapmak gibi durumlar için bir araç olarak kullanmıştır (Lorenc vd., 2007a). Kendi başına bir eylem ve tavır olan sergileme, yapısı, varoluşu ve duruşu ile başlı başına bir sunumdur. Ortaya çıktığı tarih öncesi devirlerden günümüze kadar farklı amaçlar için kullanılan sergilemenin tanımı sürekli yenilenmiştir. Bir yandan eğitici amaç güderken, diğer yandan ticari amaçlarla insanlara bilgi vermek için kullanılmıştır. Zamanla "uygun yere koyma" anlamında mekân ve nesne ile doğrudan ilişki kurmaya başlamıştır.

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Dernie (2006a), sergileme yapmanın insanın doğasında olan bir etkinlik olduğunu belirterek, her bireyin evinin aslında bir sergileme alanı olduğunu ve insanların kendileri, yaşamları, ihtiyaçları hakkında bilgi vermek için nesnelere sergilediklerini ifade etmektedir.

Bu araştırma makalesi, “Sergileme tasarımında, anlatının daha iyi ve etkili aktarılması için interaktif sergileme teknolojilerinin kullanılmasının ziyaretçi deneyimi üzerindeki etkileri nelerdir?” sorusuna cevap bulmayı hedeflemektedir. İki bölümden oluşan çalışmanın ilk kısmında; sergi, sergileme ve sergileme tasarımı kavramları açıklanarak tarih öncesi dönemden günümüze kadar değişen ve gelişen sergileme anlayışına değinilmiştir. İkinci bölümde, sergileme tasarım sürecinde ziyaretçi deneyimini odağına alan interaktif teknolojilerin kullanımının bilgi aktarımındaki verimliliğe ve ziyaretçi deneyimine olan etkilerinin sorgulanabilmesi adına iyi bir referans olabileceği düşünülen *New International Spy Museum* sergi iç mekânları örneklem olarak seçilmiştir.

2. Çalışmanın Yöntemi

Nitel bir araştırma yöntemi izlenen çalışma, literatür taraması ve örnek olay incelemesi olmak üzere iki temel yaklaşım üzerine kurgulanmıştır (Tablo 1). İlk bölümde, çeşitli kitap, dergi, makale ve tezler üzerinden bir literatür taraması yapılmıştır. Literatürün incelenmesi sırasında sergi iç mekânları ile ilgili fotoğraf arşivleri, illüstrasyonlar, resimler ve gravürler seçilmiştir. Seçilen örnek görseller kullanılarak sergileme tasarımının eski çağlardan günümüze kadar olan süreçteki değişiminin incelenebileceği tablolar oluşturulmuştur. Tablolarda yer alan görseller seçilirken yararlanılan kaynaklar, Url kodları ile belirtilmiştir. İkinci bölümde, çeşitli görsel ve yazılı kaynakların yanı sıra ziyaretçiler tarafından çekilen videoların yardımıyla interaktif yöntemlerin kullanımı detaylı bir şekilde incelenmiştir. Tüm bu verilerin desteğiyle, seçilen müzenin sergi iç mekân görselleri üzerinden farklı interaktif teknolojilerin kullanımını gösteren grafiksel anlatımlar oluşturulmuştur. Örnek incelemesinin ardından gelen analiz ve değerlendirme bölümünde, ziyaretçi yorumlarını içeren sosyal medya ve blog gibi kaynaklara yer verilerek araştırmanın altyapısı desteklenmiştir.






Tablo 1: Araştırmanın Metodolojik Strüktürü. (Yazarlar tarafından üretilmiştir).

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

3. Tarih Öncesi Devirlerde Sergileme Tasarımı

Paleolitik Çağda Eski Mısır'da ve Mezopotamya'da çeşitli topluluklar, tapınak ve mezar gibi kutsal yerlerde dinsel amacın ön plana çıktığı değerli eşyaları toplamışlardır. Asya'da değerli eşyalar genellikle güvenlik koruması için tapınaklara emanet edilirken, Avrupa'da nadir görülen hazineler ve dini eşyaların kiliselerde saklandığı bilinmektedir (Ambrose ve Paine, 1993). İnsanlığın ilk oluşumundan itibaren mağara duvarlarına çeşitli hayvan resimlerinin çizilmesi, yapıt-mekân birlikteliği bağlamında galeri ve müze olgusunun başlangıcını destekler nitelikte bir olgu olmuştur (Tablo 2, No 1). İlk uygarlıkların oluşumu ile din adamlarına, değerli nesnelere hediye edildiği ve savaşlarda galip gelen hükümdarların ele geçirdikleri ganimetleri kuvvet ve kudret göstergelerinin bir simgesi olarak halkın görebilecekleri yerlere koydukları bilinmektedir (Yücel, 1999, 19). Böylelikle değerli nesnelere bir arada bulunması hatta malzemelerine ve cinslerine göre ayrılarak saklanması ihtiyacı ile koleksiyon kavramının ilk oluşumları ortaya çıkmaya başlamıştır. M.Ö. 5000'den itibaren Mısır Uygarlığında küçük eşyanın dışında mimari eleman olarak yapı parçası veya kent elemanı bağlamında heykeller, işli sütunlar vb. elemanlar yöneticilerin güçlerini sergileme tavırlarına güçlü örnekler oluşturmuştur (Tablo 2, No 2).

No	Konum	Tanım	Şekiller	Kaynaklar
1	Montignac Fransa	Lascaux Mağarası Duvar Resmi (M.Ö. 17.000)		(Science Photo Library Arşivi, ©Mart 2014). Url-1
2	Mısır	Kültürel Kent Elemanları (M.Ö. 5000)		(Fletcher, 2020) Url-2
3	Saqqara Mısır	Kral Djoser Mezarı (M.Ö. 2680)		(Ataseven, 2016) Url-3

Tablo 2: Tarih Öncesi Devirlerde Sergileme Tasarımının Gelişimi

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

M.Ö. 700'de ise Afrika toplumunun ve Eski Mısırlıların sahip oldukları malları takas yapmaları için bir araya gelmeleri ile "Pazar" anlayışı doğmuştur (Duyar, 2011a, 8). Sergileme sürecinde önemli bir etkiye sahip bir diğer olgu ise nesnelerin çeşitli inanışlar doğrultusunda insanlar ile birlikte gömülmesidir. Mısır kültüründe zirveye ulaşan bu olgu çerçevesinde piramit iç mekânları asil amaçlarının yanında birer hazine dairesi (galeri) olarak kullanılmıştır (Tablo 2, No 3).

3.1. İlk Çağ'da Sergileme Tasarımı

İlk çağ'da sergileme eylemi, eğitim, kültür, sanat ve ticari dallarda gelişim göstermiştir. İlk olarak eğitim kültür ve sanat üzerinden incelendiğinde o dönemde sanatçılar ve atölyeler arasındaki koleksiyonculuk fikri ile bağdaştırılabilecek nitelikteki bir rekabetin söz konusu olduğunu söylemek mümkündür. Kolonizasyon hareketleri ile siyasal ve dinsel önem taşıyan merkezlerde *Theasuri* (Hazine Binası) adı verilen binalar inşa edilmiş, Atina akropolünde, *Pinakothek* adı verilen halka açık ve ünlü sanatçıların eserlerinin sergilendiği bir resim galerisi kurulmuştur (Tablo 3, No 4). (Gerçek, 1999, 1).




Bunun yanı sıra, İskenderiye, Delphi Rodos, Atina, Bergama gibi çeşitli kent merkezlerinde ünlü düşünür ve yazarlara sosyal bir çalışma ortamı sağlamak için bahçeler, kitaplıklar ve müzeler yapılmış, şehirler eğitim, kültür ve sanat merkezleri haline getirilmiştir. M.Ö. 306-285 yıllarında, İskenderiye'yi tüm dünyaya duyurmak amacıyla, saray bahçesinin ortasına müzecilik anlayışının temelini oluşturan ve sergileme eyleminin gerçekleştiği ilk yapı olan bir *mouseion* (müze-kütüphane) inşa edilmiştir (Tablo 3, No 5). İçinde, o devirde bilinen bütün ülkelerdeki hayvan ve bitkilerin örnekleri yer alırken etrafında ise amfi tiyatro, gözlemevi, yemek ve çalışma odaları, botanik ve hayvanat bahçelerinin yer aldığı bilinmektedir (Erder, 1971).

Eğitim kurumu ve manastır olarak kullanılan bu *mouseion* başlarda ağırlıklı olarak sosyal etkinlikler ve felsefi konuşmalara ev sahipliği yapmış ve bir süre sonra entelektüel kişilerin buluşma yeri haline gelmiştir. Bu yüzden yapıların içi özenle düzenlenmiş ve dünyanın birçok yerinden fizik, kimya, tıp, astronomi, matematik, felsefe, edebiyat, fizyoloji ve anatomi bilgilerini içeren kitaplar ve çeşitli sanat eserleri toplanmış ve kayıt altına alınarak muhafaza edilmiştir (Burcow, 1997). Bu faaliyetlerin yanı sıra *Agora* adı verilen toplanma alanlarının çevresinde organize satış birimleri ve dükkanlar kurulmuş ve burada bulunan üstü kapalı sıra sütunlarla çevrili olan mekânlarda (Stoa) sergilemeler yapılmıştır (Günsan, 1997).

Roma kültüründe geçmişe ait eserlerden meydana gelen koleksiyon oluşturma, alım-satım, profesyonel müzayedecilik ve eser kopyalama (*imitasyon*) vazgeçilmez bir özellik olarak görülmektedir. Hatta Romalılar, eski Yunan heykellerinin, resimlerinin ve sanat ganimetlerinin bir araya toplanmasını, başka bir deyişle, *Pinakothek* sahibi olmayı onurlu bir davranış olarak betimlemişlerdir. Bu anlamda koleksiyonculuk, en tipik ve çağımızla benzerlik gösteren yönleriyle ilk kez Roma'da ortaya çıkmıştır (Keleş, 2010). Romalılarda artan koleksiyon merakı ve sanata düşkünlük şehirlerin düzenlenmesinden konutlara dek kendini göstermektedir.

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE


Toplumun ilgisiyle yayılan ve büyüyen bu koleksiyonlar, tapınak, hamam, kütüphane, stadyum gibi kamuya ait yerlerde sergilenmiştir. Buna en iyi örnek, zengin koleksiyonların büyük bir külliyyede, açık hava müzesi düzeninde sergilendiği Hadrian Villası'dır (Tablo 3, No 6). Hristiyanlığın yayılması sonucunda, Roma halkının pagan dinlerine karşı oluşan tutumlarıyla, Antik Yunan ve Roma heykellerine ilgide azalmalar meydana geldiği ve bir kısım ganimetleri kendileri için ayırmaya başladıkları gözlemlenmiştir. Bu gelişme, yapıt-mekân birlikteliğinde farklı mekânlar için yapılan eserlerin niteliklerine uygun tasarlanmış yapılarda bir araya getirilerek sergilenmesi fikrini doğurmuştur.

No	Konum	Tanım	Şekiller	Kaynaklar
4	Atina Yunanistan	Pinakothek (M.Ö. 495-429)		(Zoltán, 2019) Url-4
5	İskenderiye Mısır	İskenderiye Kütüphanesi İllüstrasyonu (M.Ö. 306-285)		(Murray, 2009) Url-5
6	Tivoli İtalya	Hadrian Villası, Canopus Kanalı (M.S. 123)		©Bernard G. Silverstein Arşivi Url-6

Tablo 3: İlk Çağda Sergileme Tasarımının Gelişimi

3.2. Orta Çağ'da Sergileme Tasarımı

Orta Çağ'da bir müze kurma ve sergileme düşüncesi bulunmuyordu. Yalnızca manastır ve kiliselerde dinsel eşyalardan derlenen ve her geçen gün biraz daha artan koleksiyonlar vardı. Bu çağ'da koleksiyonların başlıca kaynakları fetihler ve misyonerlik faaliyetleri olan bu koleksiyonların sergilendiği kiliseler, antik dönemde tapınakların yerine getirdiği, eserleri koruma, saklama ve sunma görevini üstlenmiştir (Artun,2006). Rönesans'la birlikte sanatçıların eserleri değer kazanarak koleksiyonlara girmeye başlamıştır. Da Vinci, Bellini Vernonese, Caravaggio gibi önemli kişilerin eserleri, soyluların saraylarında ya da konutlarında ilk kez dekoratif unsur olarak yer almaya başlamıştır (Madran, 1999). 15. yüzyılda İtalya' da Rönesans ile yükselen dini mekanların sanatı sergileyen önemli binalar haline gelmesi ile başlayan tarihsel süreçte yine Rönesans'ın getirdiği yeni ticaret yollarını keşfetmek üzere yola çıkan tüccarların zamanla ekonomik anlamda sınıf atlaması ile ortaya çıkan yeni burjuvazinin sanata duyduğu ilgi ile sergilerin ilk örnekleri görülmeye başlanmıştır. Soylu ailelerin zaman içerisinde elde ettikleri koleksiyonları halka açmaları ve bu süreçte düzenlenen sergiler bu örnekler içerisinde sayılabilir. 15. yüzyıl Floransasının en önemli ailelerinden biri olan Medici ailesi, modern müze ve koleksiyonculuk girişimleriyle sanatçılara destek vermiştir. 1445-1460 yılları arasında Grand Cosimo tarafından *Medici Riccardi Sarayı* inşa edilmiştir (Tablo 4, No 7). İlk modern Avrupa müze binası olarak tanımlanan sarayda, dönemin İtalya ve Flemenk sanat koleksiyonu da yer almıştır (Gombrich, 1980).

No	Konum	Tanım	Şekiller	Kaynaklar
7	Floransa İtalya	Medici Riccardi Sarayı Avlusu (1744)		(Millen, 1987) Uri-7



Tablo 4: Orta Çağda Sergileme Tasarımının Gelişimi.

3.3. Yeni Çağ'da Sergileme Tasarımı





16. yüzyılda ticaretin gelişmesiyle birlikte maddi varlıklarını daha güçlü hale getiren tüccarların sanatçıların eserlerini satın almaya başlamasıyla birlikte bilinçli koleksiyonculuğun temeli atılmıştır. Özel koleksiyon olan bu eserlerin, halka açılması, müzecilik ve sergileme kavramlarının gelişimi için önemli bir dönüm noktası olmuştur (Artun, 2018). Yüzyılın ortalarına doğru Floransa'nın en saygın ve zengin ailelerinden olan Medici ailesi, sanat ve sergileme konusunda yönetimi eline almış ve Rönesans dönemindeki egemenliğini ilan etmiştir. 1560-1580 yılları arasında Floransa'da sanat galerisi olarak kullanılmak üzere Uffizi Saray Binası inşa edilmiştir (Tablo 5, No 8). 1581 yılında ünlü ressam Giorgio Vasari tarafından, sarayın ikinci katında, Medici ailesinin özel koleksiyonu sergilenmiştir (Çolak, 2011).

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

17. yüzyılda koleksiyonların çeşitlenmesi ile birlikte sanat eserleri, topluma açık olmayan zevk objeleri olmaktan çıkarak toplumsal paylaşıma ve bilgi aktarımına yönelik sergilenmeye başlamış ve böylelikle müzeciliğe geçiş başlamıştır. Dönemin zenginlerinin evlerinde biriktirdikleri ilgi uyandırıcı objelere sahip olma ve onları gösterme tutkusu artarak bir süre sonra Avrupa’da bulunan kraliyet ailelerinin birbirleri arasında bir çeşit gösteriş unsuru haline gelmiştir. Toplanan bu objelerin sergilendiği ortamlara Merak Odaları (Cabinets of Curiosities) ismi verilmiştir (Tablo 5, No 9). Bu mekânlar, bilimsel açıklamadan çok estetik etki yaratmak adına şekillerine veya renklerine göre düzenlenmiş objelerle sarmalanmıştır. Bu objeler kuşlardan çeşitli bitkilere, kemiklere ve hatta insan organlarına kadar çok çeşitli kategorileri kapsamaktadır (Çalışkan, 2016). 18.yüzyıla kadar özel koleksiyonlar yalnızca müzayedeler aracılığıyla sergilenebilmiştir. Sanat tutkunu ve hevesli olan kişiler, ziyaret ettiği bu mekânlarda büyük sanatsal çalışmalarını görme şansını elde etmişlerdir. 18.yüzyıla birlikte saraylar ve kiliseler, mozaiklerin ve duvar resimlerinin sergilendiği bir müze gibi işlev görmeye başlamıştır. Halka açık sergilerin ve müzecilik kültürünün başlangıcı olarak kabul edilen 18. yüzyılda birçok önemli sergi mekânı karşımıza çıkmıştır. 1759’da Londra’da *British Museum*, 1760’da *New Gallery* (Yeni Galeri) ve 1764’te *Hermitage* Müzesi halka açılmıştır (Tablo 5, No 10, 11). Amerika’da ise 1786 yılında Charles Willson Peale tarafından, *Peale Müzesi* isimli ilk halka açık müze hayata geçirilmiştir (Lorenc vd., 2010b, 15) (Şekil 12). Bir diğer müze örneği ise 1793’te Paris’te açılan *Louvre* Müzesi’dir (Tablo 5, No 13). Louvre Müzesi, 12. yüzyılda kent kalesi olarak inşa edilmiş, 14. yüzyılda V. Charles için saray haline dönüştürülmüş ve 18. yüzyılda *Muséede de la République* (Cumhuriyet Müzesi) adıyla açılmıştır (Güler, 2008, 103).

No	Konum	Tanım	Şekiller	Kaynaklar
8	Floransa İtalya	Uffizi Sarayı, Tribuna İç mekânı (1880)		(Fossi, 2011) Url-8
9	Münih Almanya	Museum Wormianum’dan Merak Odası (1655)		(Mauriès, 2011) Url-9

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

10	Londra İngiltere	British Museum Giriş Bölümü (1845)		(Haslam veRidgeway, 2017) Url-10
11	St. Petersburg Rusya	Hermitage Müzesi. Flaman Resim Odası (1854)		(©Ressam Edward Hau tarafından) Url-11
12	Baltimore Amerika	Peale Müzesi. Uzun Oda (1822)		(Fernandez, 2002) Url-12
13	Paris Fransa	Louvre Büyük Galerisi (1844)		(©İllüstratör Thomas Allom tarafından) Url-13

Tablo 5: Yeni Çağda Sergileme Tasarımının Gelişimi

3.4. Yakın Çağ'da Sergileme Tasarımı

Müzelerin 'Altın Çağı' olarak bilinen 19. yüzyılda, müze tasarımlarında daha belirgin stiller ve kalıplar görülmeye başlamıştır. Müze mimarisi, kalıcılık ile şekillenmiş ve sembolik ifade oluşturmak için tasarımlar yapılmıştır. Bu yüzyılın toplumsal müzeleri haline gelen Altes Müzesi'nin arkasında kültürel kompleks olarak yer alan, inşa süreci 1816'dan 1830'a kadar varlığını sürdüren Glyptothek yapıları, anıtsal mimari yapı unsurları ile birçok Avrupa müzelerine ilham olmuştur (Giebelhausen, 2011) (Tablo 6, No 14). 19. yy'ın ortalarında endüstri ve teknolojinin ilerlemesine paralel olarak sergi organizasyonları anlamına gelen ve dünya fuarı olarak da bilinen uluslararası fuarlar (Expo) ortaya çıkmıştır. Bu fuarlarda katılımcı ülkeler, belirlenen tema çerçevesinde "pavyon" adı verilen ve sergileme amaçlı yaptıkları binaları ile mimarlık, teknoloji ve tarih gibi pek çok konuda ülkelerinin uluslararası alanda tanıtımını yapmaktadır.

1851 yılında dönemin üretim teknolojileri göz önünde bulundurularak Joseph Paxton tarafından tasarlanan ve İngiltere prensesi Victoriya'nın eşi Albert tarafından inşa edilen Kristal Saray (Crystal Palace) ile birlikte uluslararası sergiler ve fuarcılık alanında yeni bir çağ açılmıştır (Tablo 6, No 15). Bu yapı, geometrik formlara sahip esnek kullanımlı sergileme alanlarıyla köklü değişimin temellerini oluşturarak müzelerin süregelen tapınak mimarisi algısını kırmıştır. "Bütün ulusların sanayi çalışmalarının büyük sergisi" temasıyla gerçekleştirilmiş dünya fuarında, ülkeler kendilerini tanıtmak için başta sanat eserleri olmak üzere, dönemin teknolojisiyle ürettikleri makine türleri, tarım ürünleri ve günlük hayatta karşılaşılan her türlü ürünü burada sergilemiştir (Duyar, 2011b, 7).

Modern sergileme teknikleri, büyük oranda 20. yy'ın başında gerçekleşen sanat ve tasarım hareketlerinden etkilenmiştir. 1919-1937 yılları arasında avangart sanatçılar, soyut sanat ilkeleri ışığında, tasarım elemanlarını sorgulayarak duvar ve zemini birer "düzlem" olarak tanımlamışlardır (Hughes, 2015, 14). Dernie'nin (2006b, 9) ifade ettiği gibi; bu yüzyılda modernizmin ve minimalizmin ortaya çıkmasıyla birlikte sergi anlayışı değişmeye başlamıştır. İfade tarzı, grafik tasarımcıların etkisiyle farklılık göstermektedir. Ayrıca, eserlerin sanatsal değerini ön plana çıkaran renk, hareket, ritim ve yenilikçi yöntemler gibi biçimsel unsurlara önem verilerek sanat eserlerinde kaçınılmaz olarak çeşitlilik sağlanmaktadır.

Yukarıda aktarılan gelişmeler, sergileme alanlarına yeni perspektifler getirmiştir. Müzeler, mekânsal yapılarını ve işlevlerini sorgulamaya başlamıştır. Sanat eserlerindeki değişim, resim, edebiyat ve felsefi düşünceleri değiştirdiği gibi mimari yapıları da etkilemiştir. 1900 yılında Paris Dünya Fuarı Sergisi (Tablo 6, No 16) ve 1925 yılında Köln Sergisi yapılmıştır. 1929 yılında modern sanat üretimi içeren (tablolar, heykel, mimarlık, eskizler, fotoğraf, film vb.) tasarımlara odaklanarak sergileme alanlarını esnek ve nötr yapmayı amaçlayan ilk müze olan Modern Sanat Müzesi (MoMA) Philip L. Edward D. Stone tarafından tasarlanarak New York'ta açılmıştır (Tablo 6, No 17).

1930'lu yıllarla birlikte, bilimsel kavramlarda değişimler meydana gelmesiyle, bilim müzelerinde yeni görüntü teknikleri denenmeye başlanmış ve grafiksel anlatım vurgusu güçlendirilmiştir. 1935 yılında düzenlenen Berlin Sergisi bu anlatım tekniğinin yoğun bir şekilde kullanıldığı sergilerden biri olarak grafik tasarımın gelişimine katkı sağlamıştır (Tablo 6, No 18). 1954 yılında Amerikalı bilim adamı Frank Malina'nın *Lumidyne* olarak adlandırdığı, biçim ve renklerin gösterimini bir ekran üzerine yansıtan bir aygıt kullanılmaya başlanmıştır. 1970'li yıllarda başlayan politik ve ekonomik değişimlerin sonucu olarak teknoloji destekli tasarımlar gelişmeye başlamıştır. 1998 yılında dokunmatik ekranlarda doğal yaşam alanlarındaki canlıların video klipleri ekranlar vasıtası ile gösterilmiştir. 2000'li yıllarda dijital devrimin ve gelişen bilgisayar teknolojilerinin etkisiyle sanat ve sergilemede yeni açılımlar ve oluşumlar meydana gelmiştir. İnternet sanatı, fotoğraf ve video gibi yeni medya araçlarının yanı sıra etkileşimli sanat, multimedya sanatı, yapay zekâ ve sanal dünya performansı gibi türevlerle dijital sanatlar bilgisayar ortamına bağımlı sanatlara evrilmiştir (Winegard, 2019). Dünya fuarlarında ve uluslararası sergilerde, sürükleyici çoklu ortam görüntülemeleri yer almıştır (Tablo 6, No 19, 20).

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Sanatın zamanla soyutlaşması ve daha minimalist bir algıyla ele alınması ile birlikte sergileme tasarımı alanında yeni bakış açılarını içeren stratejiler üretilmeye başlanmıştır.

Böylece, eserin ne olduğundan çok hangi gösterim teknikleriyle sunulduğu detayı önem kazanmıştır (Boyras, 2013).






Yeni sergileme mekânlarında ziyaretçilere, merak duygularını canlı tutacak interaktif teknolojiler kullanılarak üç boyutlu düzlemde deneyimlenebilecek bir keşif alanı sunulmaktadır. Ziyaretçinin müdahalesiyle bir bilgiye erişmeyi ya da belli bir mekanizmayı harekete geçirmeyi sağlayan araçların tasarımı olarak tanımlanan interaktif sergileme tasarımı, bu özellikleriyle ziyaretçiyi pasif durumdan çıkararak aktif kullanıcı konumuna taşımaktadır (Packer, 2002). Bu sergilerde önemli nokta, değişikliğin ziyaretçi kontrolünde olmasıdır. Verilen mesaj, ziyaretçinin fiziksel eylemine bağlı ve fiziksel kontrolü altındadır (Shettel, 1991).

“Katılımla edilgen kimlikten etken kimliğe dönen izleyici artık sanata dahil olabilir, müdahale edebilir. Aynı durumda sabit olan sanat nesnesi, durağan bir nesne olmaktan çıkar, değişir”
(Kurşuncu, 2019, 53).

Böylece, “sanatçılar ve küratörler, ziyaretçileri, çalışmalarını açık uçlu bir bakış açısıyla deneyimlenmeye ve kendi anlamlarını kendileri çıkaran yazarlar olmaya teşvik etmektedirler” (De Oliveira vd., 2005, 17). Ziyaretçi deneyimini odağına alarak anlatının anlaşılabilirliğini kolaylaştıran interaktif teknolojilerden bazıları şunlardır: tanıtım ve bilgilendirme amaçlı kullanılan dijital kiosk ve dokunmatik ekranlar, videolu elektronik rehber görevi gören projeksiyonlu yüzeyler, ses ve görüntü etkilerini ön plana alan hologramlar, sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik ve simülasyon uygulamaları.

Günümüzde Can Büyükberber ve Refik Anadol gibi sanatçılar da dijitalleşme olgusunu sanat alanına taşıyarak kullanıcı deneyimini odağına aldıkları çalışmalar üretmektedir. Can Büyükberber, sanat, felsefe ve teknolojiden beslenen çoklu duyumsal deneyimler kurgulayarak sanal, artırılmış gerçeklik ve projeksiyon haritalama gibi olgular üzerine yoğunlaşmaktadır (Tablo 6, No 21). Refik Anadol ise yapay zekayla verilerini görselleştirdiği parametrik tasarım ve enstalasyonlarıyla dijital sergileme biçimlerini gündeme taşıyarak fiziksel ve dijital mekânlara yenilikçi bir bakış açısı sunmaktadır (Tablo 6, No 22) (Kılıç, 2022).

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

No	Konum	Tanım	Şekiller	Kaynaklar
14	Münih Almanya	Glyptothek'teki Bacchus Salonu (1929)		(©Süddeutsche Zeitung Fotoğrafçılık tarafından) Url-14
15	Hyde Park Londra	Hyde Park'taki Kristal Saray. Dünya Fuarı (1851)		(©Dickinson'ın kapsamlı resimleri) Url-15
16	Paris Fransa	Paris Uluslararası Sergisini Gösteren Kartpostal (1900)		(Chandler, 1986) Url-16
17	Manhattan New York	Bauhaus Sergisi. Barry Bergdoll ve Leah Dickerman Modern Sanatlar Müzesi (1938)		(©Modern Sanatlar Müzesi Arşivleri) Url-17
18	Berlin Almanya	Berlin Sergisi (1935)		(Çalışkan, 2016) Url-18

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

19	Milano İtalya	Japon Pavyonu Expo Milano (2015)		(Uğur, 2020) Url-19
20	Venedik İtalya	Venedik Mimarlık Bienali Türkiye Pavyonu (2018)		(WA Contents, 2018) Url-20
21	San Francisco Kaliforniya	Faces [On] Display Can Büyükberber (2018)		(Barclay, 2021) Url-21
22	New York ABD	Machine Hallucination sergisi Refik Anadol (2019)		(Gibson, 2020) Url-22

Tablo 6: Yakın Çağda Sergileme Tasarımının Gelişimi

4. Örnek Müze İç Mekânları İncelemesi: New International Spy Museum

Orijinali 2002 yılında Milton Maltz ve Patrick Gallagher tarafından *International Spy Museum* ismiyle açılan müze, 2019 yılında tasarım firması Gallagher & Associates tarafından *New International Spy Museum* ismiyle Washington'da yeniden açılmıştır (Şekil 1).

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

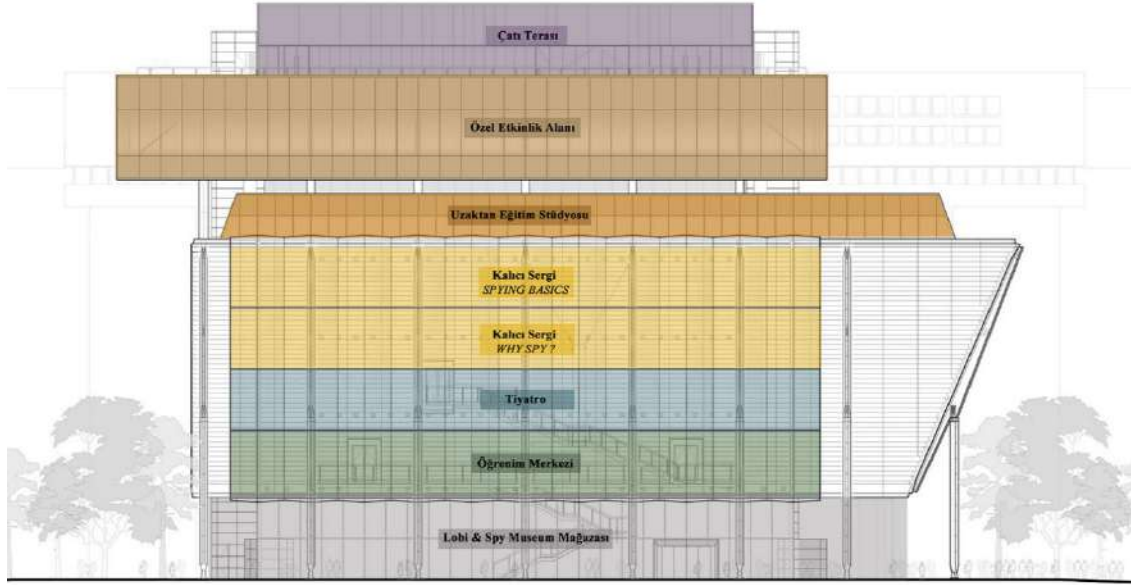


Şekil 1: New International Spy Museum künyesi. (Url-23; Url ile belirtilen kaynaktan alınan görselle üretilmiştir).

Hikâyeyi orijinal müzenin bıraktığı yerden devam ettiren tasarımcılar, ziyaretçiyi casusluğun gizli dünyasına çekmek için zengin dokusal öğeler ve güçlü bir grafik dili kullanarak yeni müze için sürükleyici bir sergi deneyimi tasarlamıştır. Yeni versiyonunda ziyaretçilerine sunduğu program ve içerikleri genişletmiş olan müze Lobi ve Mağaza, Öğrenim Merkezi, Tiyatro, Kalıcı Sergiler, Uzaktan Eğitim Atölyesi, Özel Etkinlik ve Çatı Terası olmak üzere 8 katta hizmet vermektedir (Şekil 2).

Üçüncü ve dördüncü katta yer alan kalıcı sergilerden önce her ziyaretçi giriş katındaki lobi bölümünden kendine özel gizli bir kimlik almaktadır. Ziyaretçiler bu kimlikleri kullanarak müze ziyareti boyunca karşılıklarına çıkacak olan tüm interaktif sergilerde kendi casusluk görevlerine devam edebilmektedir. Bu sergi bölümlerinin çoğu, görevlerinde ilerlemelerine ve gözlem becerilerini güçlendirmelerine, kod kırmalarına ve en etkili casusluk tekniklerini öğrenmelerine yardımcı olmaktadır. Ziyaretçi keşif yolculuğuna beşinci katta bulunan *Spying Basics* ile başlamakta ve dördüncü katta bulunan *Why Spy* sergisi ile devam etmektedir.

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE







1 Bilet alımı ve sergide yer alan casuslara ait eşyaların satışı	5 İstihbaratın gizli görevlerde kullandığı araç ve sahip olunan becerileri sunan sergilerin keşfi
2 Atölye çalışmaları, simülasyon etkinlikleri, eğitim programları ve eski casuslarla diyaloglar	6 Uluslararası seyahat engeli olan ziyaretçilere yönelik video konferansları ve sanal saha gezileri
3 Ticari konuşmalar, casusluk seminerleri, konferanslar film gösterimleri ve özel programlar	7 Gelişmiş teknolojileri içeren çeşitli etkinlikler
4 Dünya tarihini şekillendiren casus ajanslarının hikayelerini konu alan sergilerin keşfi	8 Panoramik manzaraların görülebildiği, Potomac Nehri'ne bakan seyir terası

Şekil 2: Müze İşlev Şemasının katlara dağılımı. (Url-24; Kesit çizimi üzerinden yeniden üretilmiştir).

Ayrıca ziyaretçilere etkileşimli müze deneyimleri sağlamayı hedeflemiş olan *New International Spy Museum*, *Access to SPY* serisi ile özellikle engelli bireyleri kapsayan çeşitli izleyiciler için gelişmiş erişilebilirliğe sahip özel programlar sunmaktadır (Tablo 7).

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

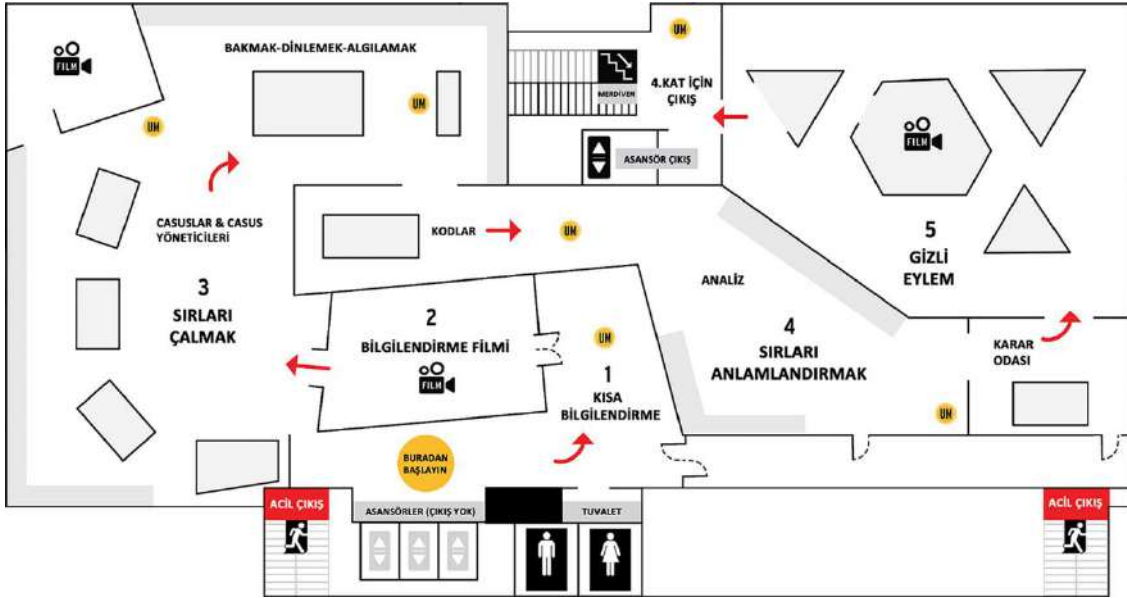
No	Şekiller	Açıklamalar
1		Title 1 Okulları (Tittle 1 Schools) Müze, ABD'deki <i>Tittle 1</i> okullarına ücretsiz Müze girişi ve öğrenci atölyeleri (hem yerinde hem de sanal) sunmaktadır.
2		Otistik Topluluğu (The Autistic Community) Otistik bireyler ve duyuşal farklılıkları olanlar için özel gün ve saatlerde belirlenmiş programlar bireyler daha az gürültülü bir ortam sunar. Lobide gürültü önleyici kulaklık ve duyuşal sırt çantalarını temin edebilmektedirler.
3		Hafıza Bakımı (Memory Care) Müze, Zoom üzerinden sanal olarak gerçekleştirilen <i>Spy with me</i> programı sayesinde, demans ile yaşayan bireylere ve bakım ortaklarına casus hikayelerinden bazılarını keşfetme imkânı bulacakları etkileşimli bir deneyim sunmaktadır.
4		Hastanede Yatan Çocuklar (Hospitalized Children) Müze, bir VGo robotu kullanan WeGo vakfı ile ortaklık kurarak, hastanede yatan çocuklara Müze'nin sergi alanlarını sanal olarak gezme ve SPY' nin eğitim personeliyle hastane odalarından canlı yayın yapma fırsatı sunmaktadır.

Tablo 7: New International Spy Museum'daki Erişebilirlik Programları. (Url-25; Müze'nin resmî web sitesinden alınan görsellerden üretilmiştir).

5. Kalıcı Sergilerde Kullanılan İnteraktif Sergileme Yöntemlerinin İncelenmesi

Bu bölümde kalıcı sergilerin yer aldığı beşinci kattan başlayan ve dördüncü katta devam eden *Spying Basics* ve *Why Spy?* sergileri detaylı olarak incelenmektedir. İki sergide yer alan bölümler kat planları üzerinde tanıtılmış ve ziyaretçilerin izlediği yolun akış yönü için numaralandırma yapılmıştır (Şekil 3, 11). İlk olarak, bölümlerde yer alan serginin özellikleri ve ziyaretçinin buradaki görevi açıklanmaktadır. Ardından oluşturulan grafiksel anlatılar üzerinden, interaktif teknolojilerin kullanımı ve bunların ziyaretçi deneyimi üzerindeki etkileri hakkında saptamalar yapılmıştır.

Beşinci Kat Planında Yer Alan Bölümlerin Tanıtımı ve Sergilemede İnteraktif Teknolojilerin Kullanımı



Şekil 3: New International Museum 5.kat planı. (Url-26; Mevcut kat planı üzerinden yeniden üretilmiştir).

5.1. Kısa Bilgilendirme Merkezi (Briefing Center)

Beşinci katta başlayan kalıcı sergide ziyaretçiyi ilk olarak 'Kısa Bilgilendirme Merkezi' karşılamaktadır. Burası gizli göreve başlanacak ilk nokta olduğundan ziyaretçinin dikkatini tek bir noktaya toplayabilmek açısından mekânın merkezinde yan yana sıralanmış dokunmatik dijital kiosklar yer almaktadır (Şekil 4). Bu etkileşimli sistem sayesinde ziyaretçiler, gizli görevler hakkında temel bilgileri pratik bir şekilde okumakta, kendilerine atanan özel gizli kimlikleri öğrenmekte, Radyo Frekansı ile Tanımlama (RFID) özellikli bir rozet ve sergi boyunca interaktif etkinliklerdeki performansı izleyen bir kart almaktadırlar.

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE



Şekil 4: Kısa Bilgilendirme Merkezi'nde kullanılan interaktif teknolojilerin grafiksel anlatımı. (Url-25; Kaynaktan alınan görsel üzerinden yeniden üretilmiştir).

5.2. Bilgilendirme Tiyatrosu (Briefing Theater)

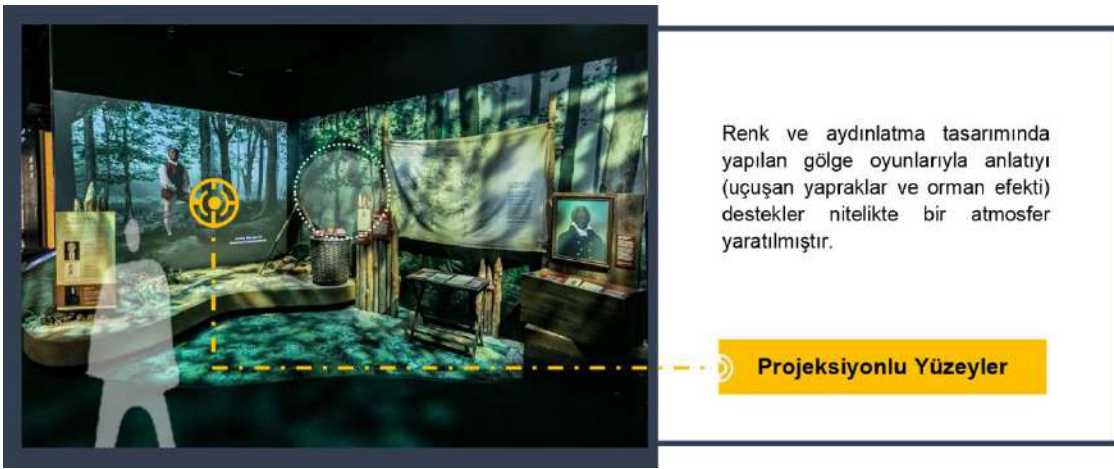
Burada casus olmak için gerekenlerle ve savaşları etkileyen, hükümetleri yönlendiren ve hayatları değiştiren gizli misyonlarla ilgili hikayeleri anlatan kısa bir film oynatılmaktadır. Ziyaretçiyle doğrudan etkileşim halinde olan bu film oynatımı esnasında, ziyaretçiler anlatıcıyı görmemekte ve anlatıcının kim olduğuyla ilgili tahmin yürütmektedir (Şekil 5).



Şekil 5: Bilgilendirme Tiyatrosu'nda kullanılan interaktif teknolojilerin grafiksel anlatımı. (Url-25; Kaynaktan alınan görsel üzerinden yeniden üretilmiştir).

5.3. Sırları Çalmak (Stealing Secrets)

'Sırları Çalmak' adlı galeri, tarih boyunca altı casusun, alet üreticilerinin, bilim adamlarının ve geçmişten ve günümüzden mühendislerin hikayelerini içermektedir. Galeride, tavandan sarkıtılan altı ayrı projeksiyonlu yüzey ve önünde kullanılan dekorlarla adeta altı ayrı sahne oluşturularak ziyaretçilerin hikâyeyi etkileşimli olarak deneyimlemelerine olanak sağlanmıştır (Şekil 6). Gizli bilgi toplama sanatını araştıran bu bölümde, ek olarak renk ve aydınlatma tasarımıyla yapılan gölge oyunları ile yaratılan atmosfer ziyaretçinin ilgisini aktif tutmakta ve merak uyandırıcı olmaktadır.



Şekil 6: 'Sırları Çalmak' adlı galeride kullanılan interaktif teknolojilerin grafiksel anlatımı. (Url-25; Kaynaktan alınan görsel üzerinden yeniden üretilmiştir).

6. Sırları Anlamlandırmak- Analiz (Making Sense of Secrets- Analysis)

Analistlerin, toplanan istihbaratı nasıl anlamlandırdıklarını ve sorunları nasıl değerlendirdiklerini ortaya çıkaran bu bölümde ziyaretçiler, yüzeye asılı dairelere yerleştirilmiş bazı şekil ve hikayeleri, kullanılan VR-Virtual Reality (Sanal gerçeklik) teknolojisi sayesinde yakından inceleme fırsatı bulmaktadır (Şekil 7). Bu interaktif teknolojinin kullanımı sayesinde ziyaretçiler, farklı problemleri vurgulayan üç hikâyeyi keşfederken sergiyi gerçek bir analist gözünden deneyimlemektedir.

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE



Şekil 7: 'Sırları Anlamlandırmak-Analiz' adlı galeride kullanılan interaktif teknolojilerin grafiksel anlatımı. (Url-25; Kaynaktan alınan görsel üzerinden yeniden üretilmiştir).

7. Gizli Eylem (Covert Action)

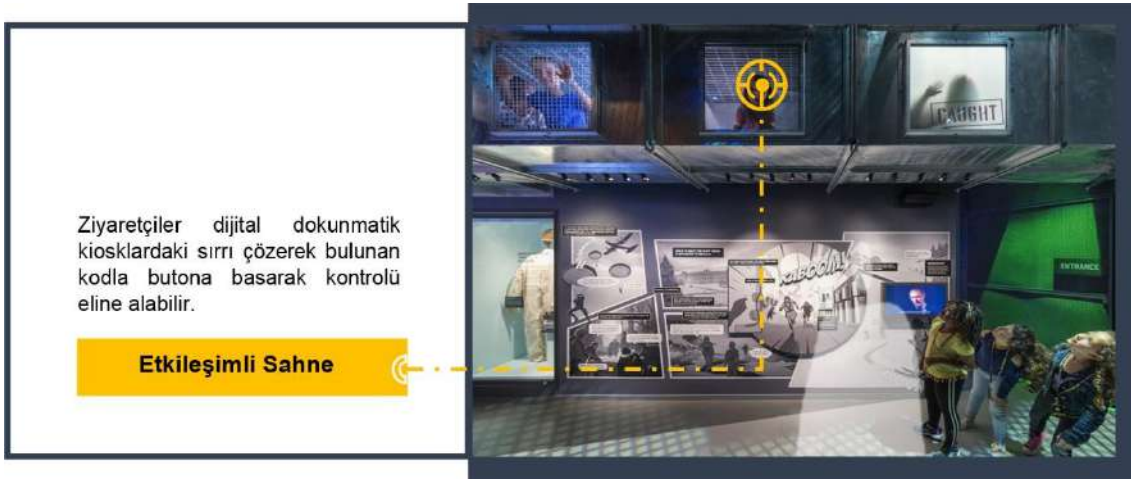
'Gizli Eylem Galerisi', yedi farklı türdeki gizli operasyonun kişilerini, planlamasını, araçlarını ve sonuçlarını ortaya çıkarmaktadır. Bu alanda farklı açılarda konumlandırılmış platformlar bulunmaktadır. Bazılarında bir hikâyeyi anlatan nesne sergilemeleri yapılırken, bazılarında projeksiyonla film gösterimi yapılmaktadır (Şekil 8). Açısal yerleşimleri ve renkli kullanımlarından dolayı ilgi çekici olan bu bölüm ziyaretçilere hem dışarıdan hem de platformun içine geçilerek incelenebilen interaktif bir deneyim sunmaktadır.



Şekil 8: 'Gizli Eylem' adlı galeride kullanılan interaktif teknolojilerin grafiksel anlatımı. (Url-27; Kaynaktan alınan görsel üzerinden yeniden üretilmiştir).

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Daha çok küçük yaştaki çocuklara hitap eden bu bölümde merdivenle erişimin sağlandığı bir hava kanalı bulunmaktadır. Çocuklar ebeveynlerinin yardımıyla üst kottaki kanala çıkmakta ve kanalın içinde hareket halinde bulunmaktan öte, birden fazla etkileşimli görevi yerine getirmektedir. Bu süreçte ebeveynler aşağıda bulunan dijital dokunmatik kiosklardaki sırrı çözerek, bir kod bulmakta ve bu sayede hava kanalındaki bölümlerde ışığı yakarak bazı yüzeyleri saydam veya opak hale getirebilmektedir (Şekil 9). Ayrıca diğer ziyaretçiler bu bölümden geçerken kendilerini bir film sahnesinde hissedebilmekte ve onlar da izleyici olarak bu deneyimin bir parçası olabilmektedir.



Şekil 9: 'Gizli Eylem' adlı galeride kullanılan interaktif teknolojilerin grafiksel anlatımı. (Url-27; Kaynaktan alınan görsel üzerinden yeniden üretilmiştir).

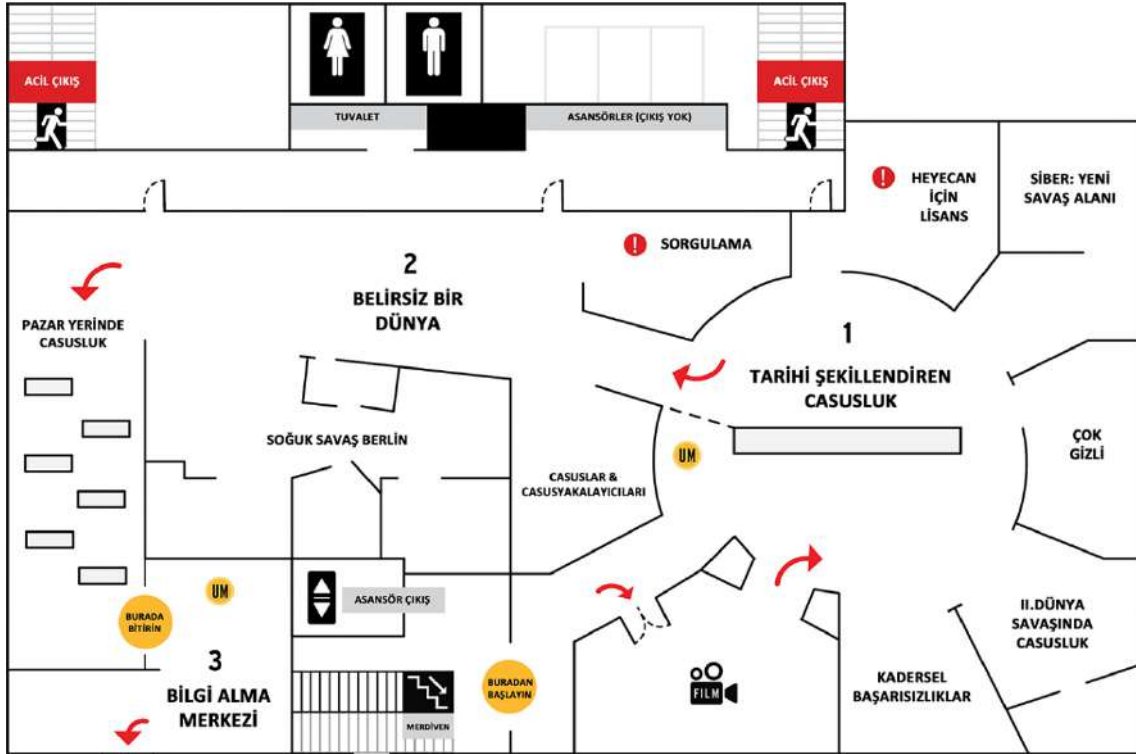
Hem çocukların hem de yetişkinlerin ilgisini çeken bu bölümde, kurulan mekanik sistemin etrafında rüzgâr efekti veren bir fan ve arkada sürekli değişen bir manzara bulunmaktadır. Bu interaktif oyunda, casusların yukarı doğru hareket ederken bir boruya tutunarak orada asılı kalma yeteneği test edilmektedir (Şekil 10). Yolculuğu zirveye kadar yapan ziyaretçiler, James Bond, Jason Bourne veya Ethan Hunt seviyeleri üzerinden puanlandırılmaktadır.

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE



Şekil 10: 'Gizli Eylem' adlı galeride kullanılan interaktif teknolojilerin grafiksel anlatımı. (Url-25; Kaynaktan alınan görsel üzerinden yeniden üretilmiştir).

Dördüncü Kat Planında Yer Alan Bölümlerin Tanıtımı ve Sergilemede İnteraktif Teknolojilerin Kullanımı

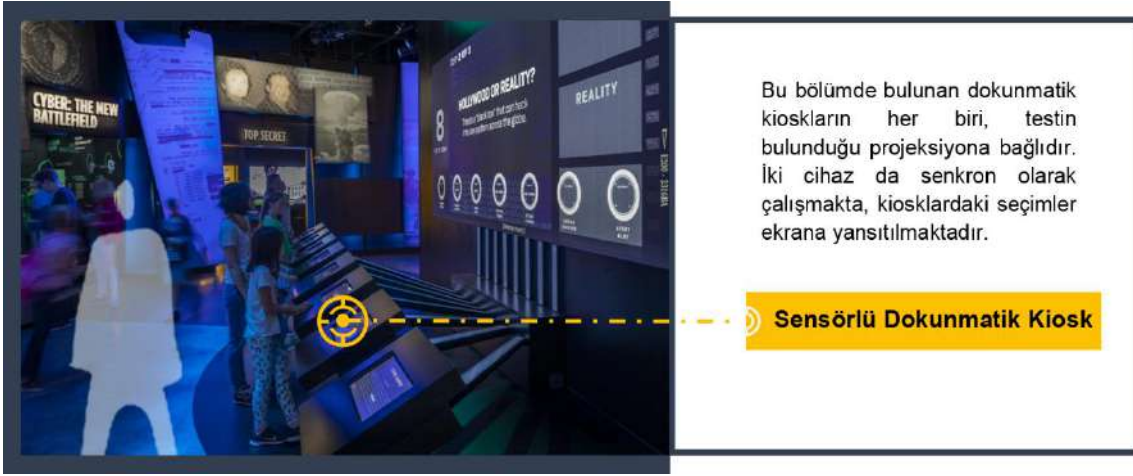


Şekil 11: New International Museum 4.kat planı. (Url-26; Mevcut kat planı üzerinden yeniden üretilmiştir).

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

7.1. Tarihi Şekillendiren Casusluk (Spying that Shaped History)

Geçmişten casusluk mahallerini yeniden yaratan çeşitli sergiler, casuslukla ilgili filmlerin öne çıktığı bir tiyatro ve Doğu Berlin'den kaçmak için yeraltı operasyonları gibi çeşitli sergiler aracılığıyla istihbaratın tarih üzerindeki etkisini gösteren bu bölümün merkezinde projeksiyonlu bir ekranla senkron olarak çalışan dokunmatik kiosklar bulunmaktadır (Şekil 12). Bu ekranları diğerlerinden ayıran özelliği sensör kısmının da yer almasıdır. Ziyaretçiler burada sırrın gerçekliğini test edebilmekte ve sergi odalarına yönelmeden önce ve sergi sonrası bazı interaktif testleri çözebilmektedir.

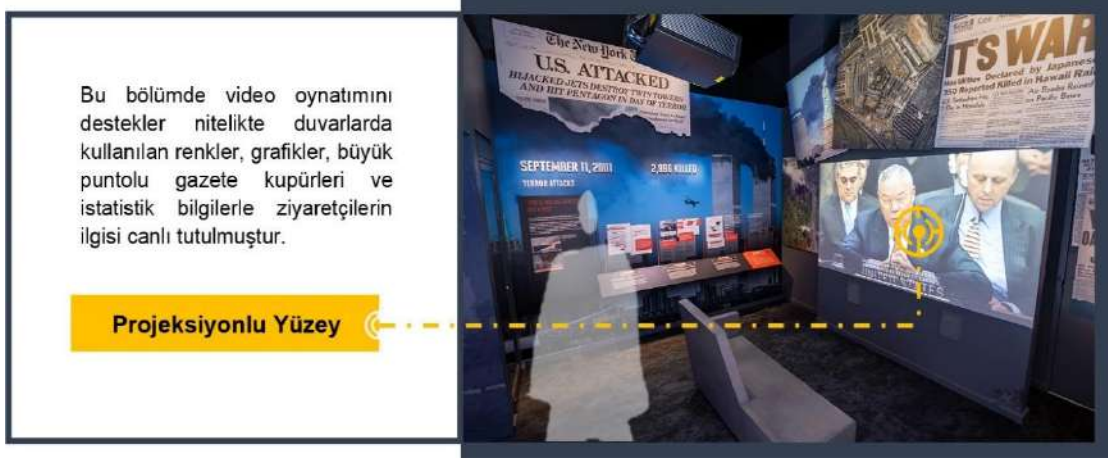


Şekil 12: 'Tarihi Şekillendiren Casusluk' adlı galeride kullanılan interaktif teknolojilerin grafiksel anlatımı. (Url-25; Kaynaktan alınan görsel üzerinden yeniden üretilmiştir).

7.1.1 Kadersel Başarısızlıklar (Fateful Failures)

Serginin bu bölümünde ziyaretçiler, istihbarat analistlerinin liderleri harekete geçirmek için yaptıkları uyarılara ve sonuçlarına tanık olmaktadır. Burada, Japonya'nın Pearl Harbor saldırısı ve 11 Eylül terör saldırıları ile ilgili iki ayrı videonun oynatıldığı projeksiyonlu bir yüzey bulunmaktadır (Şekil 13). Video oynatımını bir sinema atmosferinde yaşamak isteyenler oturarak veya ayakta sergiyi gezerken deneyimlemeleri mümkündür.

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE



Şekil 13: 'Kadersel Başarısızlıklar' adlı galeride kullanılan interaktif teknolojilerin grafiksel anlatımı. (Url-25; Kaynaktan alınan görsel üzerinden yeniden üretilmiştir).

7.1.2 Siber Yeni Savaş Alanı (Cyber: The New Battlefield)

Propagandaları, sabotajları ve siyasi müdahaleleri içeren siber operasyonların nasıl gerçekleştiğine şahit olabilecekleri bu bölümde ziyaretçilere, yüzeylerdeki renk ve grafiklere destek olarak panellere yerleştirilen dijital ekranlardan grafik oynatımlar yapılmaktadır. (Şekil 14). Bu sayede ziyaretçi, sürekli değişim halinde olan bu grafiklerle doğrudan etkileşim içinde olabilmektedir. Ayrıca, bir sonraki bölüm olan 'Sonsuzluk Odası'na yönlendiren ekranlar yerleştirilerek ziyaretçi ilgisi canlı tutulmuştur.



Şekil 14: 'Siber Yeni Savaş Alanı' adlı galeride kullanılan interaktif teknolojilerin grafiksel anlatımı. (Url-25; Kaynaktan alınan görsel üzerinden yeniden üretilmiştir).

7.1.3 Sonsuzluk Odası (Cyber: Infinity Room)

Bu bölümde, siber uzayın sınırsız genişliği tasvir edilmektedir. Görünmez kavramları gün ışığına çıkaran anları deneyimlemeyi odağına alan bu sergide, duvardan başlayıp tavana kadar yansıtılan görüntüler bulunmaktadır (Şekil 15). Yaratılan bu atmosfer, bir süre sonra ziyaretçileri an'da kalmaya teşvik etmektedir. Ziyaretçiler bu bölümde, onlara verilen cihazlarla görsellerdeki kare kodları okutarak siber güvenlikle ilgili bütün detayları öğrenebilecekleri bir keşfe çıkmaktadır.



Şekil 15: 'Sonsuzluk Odası' adlı galeride kullanılan interaktif teknolojilerin grafiksel anlatımı.
(Url-27; Kaynaktan alınan görsel üzerinden yeniden üretilmiştir).

7.2. Belirsiz Bir Dünya- Soğuk Savaş Berlin (An Uncertain World- Cold World Berlin)

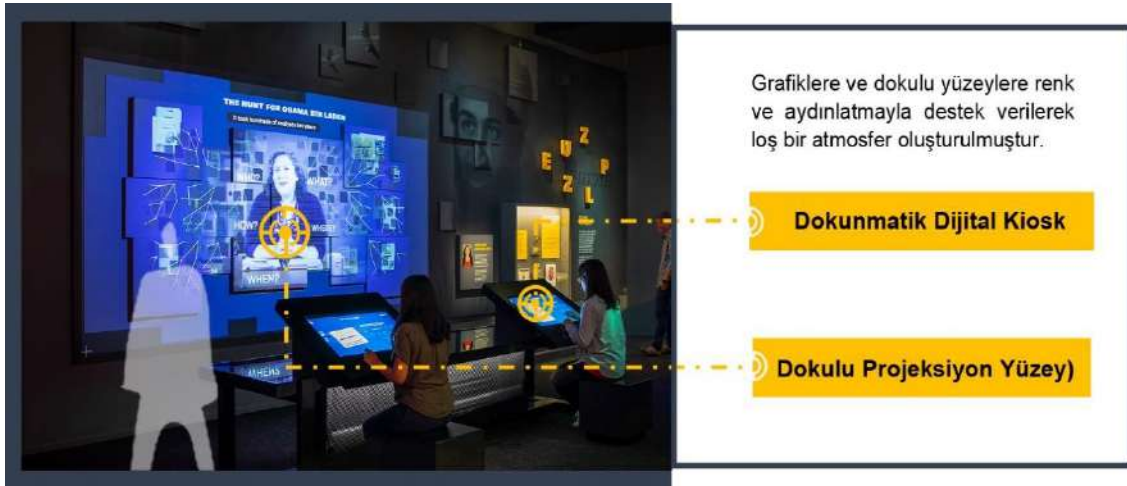
İç tehditleri keşfetmek için kullanılan yöntemleri anlatan alanların bulunduğu "Belirsiz Bir Dünya" sergisi Turncoats & Traitors, Soğuk Savaş Berlin hakkında casus hikayelerine giren küçük alt alanları içermektedir. Ana girişte bulunan projeksiyondaki video oynatımı ve dokunmatik dijital kiosklar sayesinde ziyaretçiler, soğuk savaşla ilgili sırları çözerek, yönetici belgeselleri ve casus hikayeleriyle ilgili bilgilere erişmeye hak kazanmaktadır (Şekil 16).

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE



Şekil 16: 'Belirsiz Bir Dünya- Soğuk Savaş Berlin' adlı galeride kullanılan interaktif teknolojilerin grafiksel anlatımı. (Url-27; Kaynaktan alınan görsel üzerinden yeniden üretilmiştir).

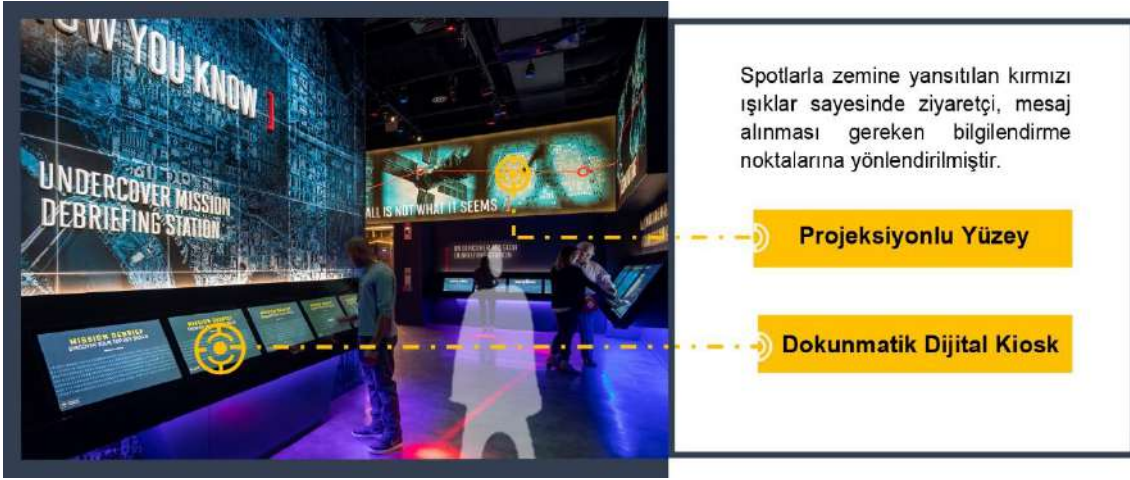
Osama bin Laden'in saklandığı yeri tam olarak belirleme sürecini yeniden yaratmayı hedefleyen bu bölümde, tündengelim ile akıl yürütme, interaktif oyun, ses ortamı ve film kullanılmıştır (Şekil 17). Bu sayede sergi, gerçek hayattaki yönetici karar sürecine heyecan verici bir bakış açısı sunarak ziyaretçiyi aktif hale getirmekte ve sürece dahil olmalarına olanak sağlamaktadır.



Şekil 17: 'Belirsiz Bir Dünya- Soğuk Savaş Berlin' adlı galeride kullanılan interaktif teknolojilerin grafiksel anlatımı. (Url-27; Kaynaktan alınan görsel üzerinden yeniden üretilmiştir).

7.3. Bilgilendirme Merkezi (Debriefing Center)

Serginin son bölümü olan 'Bilgilendirme Merkezi'nde, ziyaretçilerin gizli görevler, ziyaret esnasında sergilenen casus performansları, puanlar ve becerilerle ilgili sonuçların özetini alabilecekleri dokunmatik dijital kiosklar bulunmaktadır (Şekil 18). Son olarak, ilk bölümde aldıkları kimlik kodlarını sisteme girerek ve kartları ekrana okutarak görevlerinde başarılı olup olmadıklarını ve ilk noktadan son noktaya kadar attıkları adımları görebilmektedirler.



Şekil 18: 'Bilgilendirme Merkezi' adlı galeride kullanılan interaktif teknolojilerin grafiksel anlatımı. (Url-25; Kaynaktan alınan görsel üzerinden yeniden üretilmiştir).

8. Analiz ve Değerlendirme

Seçilen örnek müze özelinde iç mekân görselleri üzerinden her sergi bölümü için anlatının içeriği, anlatıyı desteklemek için kullanılan iç mekân tasarım öğeleri, ziyaretçinin sergideki rolü ve anlatı-mekân-ziyaretçi arasındaki iletişimi güçlendirmek için kullanılan interaktif teknolojiler incelenmiştir. İncelemeler sonucunda her iki kat için de sergilerde hangi interaktif sergileme teknolojilerinin kullanılıp hangilerinin kullanımında eksiklik olduğunu net saptayabilmek ve çıkarımlar yapabilmek açısından bir tablo oluşturulmuştur (Tablo 8). Kalıcı sergilerin yapıldığı her iki kat içinde ayrı ayrı bölümler incelendiğinde beşinci katta yer alan 'Spy Basics Sergisi'nde Dokunmatik Dijital Kiosk, Projeksiyonlu Yüzeyler, Sanal Gerçeklik (VR), Etkileşimli Sahne, Hareketli Mekanizma ve QR Kod Okuyucu Aygıt gibi sergileme teknolojileri kullanıldığı; dördüncü katta yer alan 'Why Spy Sergisi'nde sadece Dokunmatik Dijital Kiosk, Sensörlü Dokunmatik Kiosk ve Projeksiyonlu Yüzeyler kullanıldığı görülmektedir.

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

No	İnteraktif Sergileme Öğeleri	5.kat Spying Basics Sergisi	4.kat Why Spy? Sergisi
1	Dokunmatik Dijital Kiosk	X	X
2	Sensörlü Dokunmatik Kiosk		X
3	Projeksiyonlu Yüzeyler	X	X
4	Hologram		
5	Sanal Gerçeklik (VR)	X	
6	Arttırılmış Gerçeklik		
7	Simülasyon		
8	Etkileşimli Sahne	X	
9	Hareketli Mekanizma	X	
10	QR Kod Okuyucu Aygıt		X

Tablo 8: New International Spy Museum Kalıcı Sergilerinde Kullanılan İnteraktif Sergileme Teknolojileri (Yazarlar tarafından üretilmiştir).

Her iki kat için de genel olarak bakıldığında günümüz teknolojilerinde yaygın olan Hologram, Arttırılmış Gerçeklik ve Simülasyon gibi sergileme teknolojilerine yer verilmediği görülmüştür. Her iki katta da hem kullanım sıklığı fazla olan hem de ortak kullanıma sahip olan teknolojilerden dokunmatik dijital kiosk ve projeksiyonlu yüzeylerin ziyaretçi deneyimine katkılarına bakıldığında; etkileşimli kiosk aracılığıyla duysal ve algısal etmenlerin birleşerek kullanıcıların ilgisini çektiği ve keşfetme isteği uyandırabildiği görülmüştür. Kiosk üzerindeki yönlendirmeleri takip ederek daha fazla bilgi edinebilmekte olan ziyaretçiler, kendi seçimlerini yapabildikleri bazı bölümlerde kiosklar yardımıyla araştırma ve çözümleme yeteneklerini geliştirebilmişlerdir.

Genel olarak ziyaretçinin görme duyusuna hitap eden hareketli ya da sabit yüzeylerden oluşan projeksiyonlu yüzey uygulamaları ise bazı noktalarda ses efektleri, dokulu malzemeler ve renkli aydınlatma tasarımlarıyla desteklenmiştir. Savaş ortamındaki kaosu canlandıran video oynatımlarına ve casusluğun canlandırıldığı sahnelerde kullanılan ışık-gölge oyunlarına ek olarak yağmur damlaları ve yaprak hışırtıları gibi detaylara yer verildiği görülmüştür. Casusluk tarihinde bir yolculuğa çıkma şansının tanındığı bu sahnelerde ziyaretçi, yaratılan atmosfer sayesinde kendini anlatının bir parçası gibi hissederek sergiyi aktif bir kullanıcı olarak deneyimleme imkânı bulmuştur. Bu bakımdan dokunmatik dijital kiosk ve projeksiyonlu yüzey uygulamalarının, ziyaretçilere üç boyutlu düzlemde deneyimlenebilecek bir keşif alanı sunmuştur.

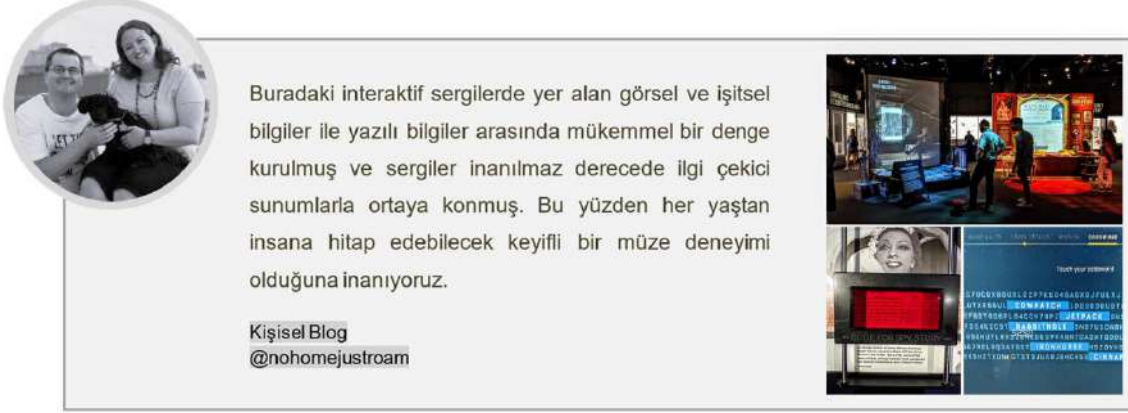
Ayrıca, örneklem üzerinden tartışılan interaktif sergileme teknolojilerinin ziyaretçi deneyimi üzerindeki etkileri tartışılırken müzenin sergilerinde her türlü ziyaretçi için erişilebilir olmasına da büyük önem verdiğini söylemek mümkündür. Teknolojilerdeki çeşitliliği arttırırken bir yandan ziyaretçilerde meydana gelecek duysal hassasiyetler de göz önünde bulundurulmuştur. Müze sergilerinin incelenmesi sırasında erişilebilirlik adına özel programlar geliştirildiği ve ziyaretçilere dağıtılan duysal kart, kulaklık, gözlük gibi duysal hassasiyetlerin göz önünde bulundurulduğu donanımlara yer verildiği görülmüştür. Programlarda belirlenen özel gün ve anlatım yöntemleri sayesinde ziyaretçiler, insan trafiğinden uzak ve erişilebilir bir sergi deneyimini yaşama imkânı bulmuştur.

9. Ziyaretçi Yorumları Üzerinden Sergileme Deneyiminin Okunması

Çalışmanın altyapısını destekler nitelikteki bazı ziyaretçi yorumlarını incelemek önemli bir husus olacaktır. Yorumlar toplanırken tüm bu interaktif bulmacalarla dolu sürükleyici bir deneyim ağı sunan etkili sergileme kurgusuyla ve sağladığı erişilebilir programlarıyla *New International Spy Museum'un* çocuklu ailelerin, çiftlerin ve okulların tercih ettiklerini ve müzenin gezi rotalarında ilk sıralarda yer aldığı görülmektedir. Ziyaretçiler kişisel blog hesaplarında yazdıkları yorumlar aracılığıyla interaktif sergileme deneyimlerini olumlu ve olumsuz yönleriyle kaleme almış ve sosyal medyalarında paylaştıkları fotoğraflar ile müzeyi henüz ziyaret etmemiş ziyaretçilere ön gösterimler yaparak bazı önerilerde bulunmuşlardır.

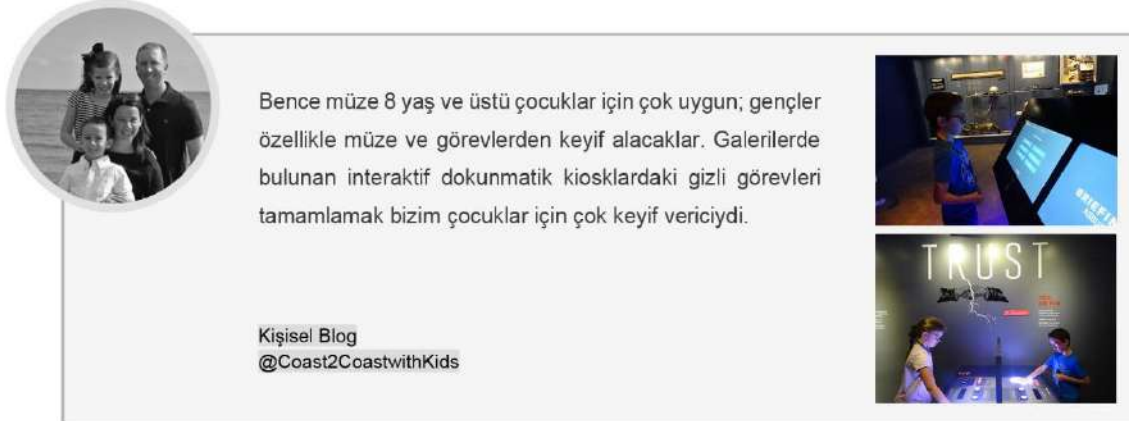
Sergilerde kullanılan interaktif uygulamalar her ne kadar ziyaretçileri aktif bir kullanıcı konumuna getirse de sergiler kod kırma, şifre çözümlmek için bir çok okuma, anlama ve analiz yeteneği gerektiren dijital kiosklarla doludur. Ayrıca bazı bölümlerde yer alan tarihsel bilgileri de akılda tutma becerisi gerektirmektedir. Bu platformlarda görüşlerini paylaşan ziyaretçilerden çocuklarıyla katılmayan çiftler genel olarak sergilemelerdeki görsel, işitsel ve yazılı bilgilerin dağılımını oldukça dengeli bulduklarına ve bu haliyle her yaşta ziyaretçi için uygun olduğuna değinmişlerdir (Şekil 19).

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE



Şekil 19: Ziyaretçi yorumunu ve görsellerini içeren künye. (Url 28; @nohomejustroam adlı hesaptan alınan görseller kullanılarak üretilmiştir).

Ancak çocuklarıyla katılan ailelerin bu konuda farklı görüşleri vardır. Çocuklu ailelerin genel olarak değindikleri konu, sergilerin keşfetmeye yönelik aktivitelerinde, sekiz yaş üstündeki çocukların hiç zorlanmadan merak uyandırıcı ve sürükleyici bir deneyim yaşayabildikleri olmuştur (Şekil 20). Bölümlerde çocuklar, ebeveynlerinden bağımsız olarak interaktif oyunlara katılabilmekte ve verilen gizli görevleri yerine getirebilmektedir.



Şekil 20: Ziyaretçi yorumunu ve görsellerini içeren künye. (Url-29; @Coast2CoastwithKids adlı hesaptan alınan görseller kullanılarak üretilmiştir).

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Bazı yorumlarda sergi bölümlerinin çözümlenemeyecek nitelikte karmaşık kavramlar içerdiği için daha küçük yaşlardaki çocuklara hitap etmediğinden söz edilmiştir (Şekil 21,22). Ancak projeksiyonlu yüzeyler ve renkli aydınlatmalar kullanılarak yaratılan tarihi atmosferler, casus kimliğinin oluşturulduğu yüz tanıyıcı kiosklar ve üzerine harfler yerleştirilerek gizemli şifrelerin çözüldüğü beyaz tahta gibi uygulamalar göz önünde bulundurulursa, sergilerin hem yetişkin hem de çocuklara oldukça eğlenceli bir etkileşim ağı sunduğu söylenebilir.



İnteraktif istasyonlarda gözlem, analiz, gözetleme ve kılık değiştirme becerilerini test ederken hem ben hem de 13 yaşındaki oğlum çok keyifli bir deneyim yaşadık. 7 yaşındaki oğlum ise bizim anlatımımızla birlikte dahi sırları çözmekte zorlanıyordu. Uluslararası casusluk eserleri koleksiyonu gibi görsel sergilemeler onun ilgisini kısmen çekti. Ancak çok çabuk sıkıldığı için turumuzu erken bitirmek zorunda kaldık.

Kişisel Blog
@marina.kuperman.villatoro/travelexperta.com



Şekil 21: Ziyaretçi yorumunu ve görsellerini içeren künye. (Url 30; @marina.kuperman.villatoro/ travelexperta.com adlı hesaptan alınan görseller kullanılarak üretilmiştir).



5 yaşındaki çocuğumuz için çok karmaşık olan birçok kavram vardı, ancak kod oluşturma konusuna yatkınlığı var. Bu yüzden kodlama ekranını ve etkileşimli sergilerin çoğunu sevdi.

Kişisel Blog
@thewanderlustmomma



Şekil 22: Ziyaretçi yorumunu ve görsellerini içeren künye. (Url 31; @thewanderlustmomma adlı hesaptan alınan görseller kullanılarak üretilmiştir).

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Sergilerde küçükler için okumalar sıkıcı olsa dahi fiziksel hareketlere bağlı etkinlikler ve ilgilerini çekecek görsel öğeler ile çözebileceği küçük bulmacalar vardır. Fiziksel güç gerektiren ve tarihi bilgilerden oluşan şifreleri içeren bölümlerde ebeveynlerinden yardım alabilmektedirler. Ayrıca kiosklerde bulunan kostüm denemeleriyle oldukça eğlenceli bir interaktif sergi deneyimi yaşayabilmektedirler (Şekil 23,24).



Çocukların yaşlarına bağlı olarak gizli görevlerin yer aldığı interaktif kiosklerdeki okumalar sıkıcı gelebilmekteydi. Ancak kodlama makinaları ve dijital kostüm denemeleri onları aktif tutarak keyifli bir sergi deneyimi yaşamamıza olanak sağladı. Özellikle en sevdikleri nokta havalandırma deliğinden fark edilmeden geçmeyi deneyimlemek oldu.

Dijital Haber Bülteni Blog Yazısı
@traci.walter/macaronikid.com



Şekil 23: Ziyaretçi yorumunu ve görsellerini içeren künye. (Url 32; @traci.walter/macaronikid.com adlı hesaptan alınan görseller kullanılarak üretilmiştir).



Okul öncesi çocuklarımla katılırken başlarda çekindiğim bu müze gezisinde onlar için fiziksel güçlerini ve dayanıklılıklarını test etmek gizli kodlar oluşturmak ve birbirlerinin mesajlarını çözmeye çalışmak gibi bir sürü etkileşimli sergi olduğunu görmek beni gerçekten çok heyecandırdı. Birlikte keyifli bir sergi deneyimi yaşadık.

Dijital Haber Bülteni Blog Yazısı
@megbrunson/kidsoutandabout.com



Şekil 24: Ziyaretçi yorumunu ve görsellerini içeren künye. (Url 33; @megbrunson/kidsoutandabout.com adlı hesaptan alınan görseller kullanılarak üretilmiştir).

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Yaş problemlerinden şikayetçi olan ziyaretçiler dışında bazı ziyaretçiler de interaktif dijital kioskların ve tiyatral sahnelerdeki projeksiyon oynatımlarının önünde çok sıra olduğundan şikayet etmiş ve sayılarının artırılmasını talep etmişlerdir (Şekil 25,26).



Müzedede dijital interaktif kiosklar, kod kırma ekranları, tiyatral projeksiyon gösterileriyle ailecek oldukça etkileşimli bir sergi deneyimi yaşadık. Ancak bazı bölümlerde büyük bir kalabalık vardı. Bu da biraz hızlanmamızı gerektirdiğinden küçük yaştaki çocuğuma rehberlik etmekte zorlandık. Bu tarz sergilerden en iyi şekilde yararlanmak için daha az ziyaretçi olması gerekiyor sanırım.

Kişisel Blog
@simply.heartfelt



Şekil 25: Ziyaretçi yorumunu ve görsellerini içeren künye. (Url 34; @ simply.heartfelt adlı hesaptan alınan görseller kullanılarak üretilmiştir).



Müzedede kullanılan teknoloji, aydınlatma, video ve interaktif ekranlar, ziyaretçileri sıkılmadan eğlendirmek ve eğitmek için gayet uygundu. İnteraktif kiosklar sayesinde casus rozetimizle görevleri tamamlamaya çalışmak çok eğlenceliydi. Ancak kod kırmak ve şifreleri çözmek biraz zaman alan bir iş olduğu için kiosklarda kuyruk beklemek biraz sıkıcıydı.

Kişisel Blog
@kimbutton/ Wonderful World of Travel



Şekil 26: Ziyaretçi yorumunu ve görsellerini içeren künye. (Url 35; kimbutton/ Wonderful World of Travel adlı hesaptan alınan görseller kullanılarak üretilmiştir).

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Bu bağlamda, *New International Spy Museum* kalıcı sergilerinde interaktif teknolojilerin kullanımı ile ziyaretçilerin sergiyle daha yakından bağ kurmalarını sağlayarak ziyaretçilerin katılım oranını arttırdığı söylenebilir. Teknolojilerin çoklu duyuşsal tasarımlarla desteklenmesi, ziyaretçiyi daha aktif konuma getirerek sergi atmosferinin yüksek seviyede deneyimlenmesine olanak sağlamış ve sergileme tasarım kalitesini büyük oranda arttırmıştır. *International Spy Museum*'un kalıcı sergilerinde sergileme kalitesi kadar ziyaretçi konforunun da göz önünde bulundurulmasıyla gelecekteki sergileme tasarımları için iç mekân tasarımcıları için yararlı bir referans olabileceği söylenebilir. Ancak bu noktada müzedeki sergilemelerde bazı geliştirilmesi gereken hususlara da değinilmesinin yararlı olacağı düşünülmektedir.

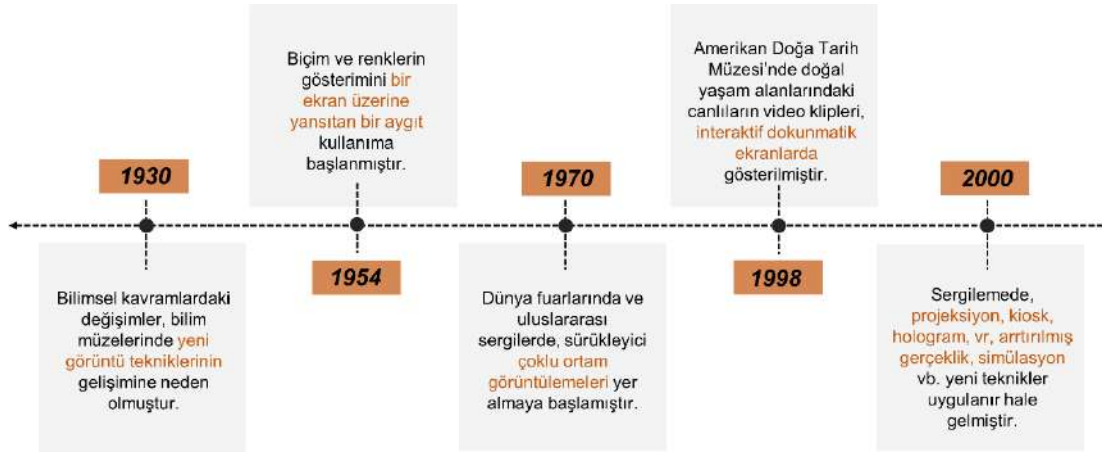
Örneğin ziyaretçi yorumlarında yer alan küçük yaşta çocukların sergiyi okuma gerektirdiği için karmaşık bulması ve daha fiziksel aktivite gerektiren görsel çeşitlilik barındıran aktivitelerde aktif olması faktörü. Sergilemelerde VR teknolojisi, artırılmış gerçeklik ve simülasyon uygulamalarına daha çok yer verilmesiyle çocukların teknik detaylarla boğuşmak zorunda kalmasının önüne geçileceği düşünülmektedir. Böylece, çocuklar kendilerini üç boyutlu bir oyun havuzunda hissederken, ebeveynler de konforlu ve aktif bir sergi deneyimi yaşama imkânı bulacaktır. Ön plana çıkan bir diğer yorum ise sergilerin bazı bölümlerinde şiddeti çağrıştıran savaş içerikli grafik görsellerin kullanımının belli bir yaşın altındaki kesim için kaygı ve endişeye sebep olabilmesidir. Ebeveynlerin ve çocukların konforlu bir sergi deneyimi yaşayabilmesi adına bazı noktalarda uyarıcı işaretler ve sembol levhalarının sergileme tasarımına dahil edilebileceği düşünülmektedir. Bu uyarıcılar birer tabela olmanın ötesine geçerek dijital teknolojilerden yararlanılarak sunulabilir. Böylelikle hem oluşabilecek aksi durumlar kontrol altına alınmış hem de sergi turu aksamadan devam etmiş olacaktır.

10. Sonuç

Bildirinin ilk bölümünde anlatıldığı üzere sergileme eylemi insanların biriktirmek saklamak ve göstermek ihtiyacı gereği ortaya çıkmış, çağ teknolojilerinin gelişimine bağlı olarak tarih boyunca birçok değişim ve gelişim göstermiştir. Bu noktada kültürel ve toplumsal değişikliklerin sergileme eyleminin karakterine yön verdiğini söylemek mümkündür. Tarihin erken zamanlarından günümüze sergileme eylemi bilgiyi nesne üzerinden aktaran ve görsellik unsurları üzerine kurulu bir kavramdır. 17. yüzyılda insanlar dünyanın farklı bölgelerinden topladıkları nesnelere Merak Odaları ismini verdikleri mekânlarda sergilemeye başlamışlardır. Müzecilik kültürünün başlangıcı olarak kabul edilen 18. yüzyılda ise saray ve kiliselerde halka açık sergiler düzenlenmiştir. Bu geleneksel sergileme kültürü, 19. yüzyılda teknolojik ve endüstriyel gelişmelerin ışığında tasarımcıların, iç mekânın karakterini oluşturan ve biçimlendiren renk, grafik anlatım, malzeme, aydınlatma ve yüzeyler gibi fiziksel öğeler üzerinden stratejiler geliştirmeye başlamasıyla yerini yeni anlayışlara bırakmıştır (Çalışkan, 2016). Ayrıca bu yüzyılda üretilen ürünlerin insan yaşamına getirdiği kolaylıklar ve teknolojideki gelişmeler ile ilgili toplumun bilgilendirilmesi amacıyla uluslararası fuar organizasyonları düzenlenmiştir.

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

20. yüzyılda dijital teknolojilerdeki gelişmelerle birlikte anlatının ziyaretçiye aktarılması konusunda geleneksel sergileme yöntemlerinin yetersiz kaldığı fark edilmiştir (Hughes, 2015, 14). Yüzyılın başlarında ülkelerin kendilerine özgü sanatsal, kültürel ve bilimsel değerlerini küresel ölçekte paylaşmak amacıyla bir araya geldikleri uluslararası bir etkinlik türü olan Expo isimli sergi organizasyonları düzenlenmeye başlamıştır. Expo'lar, tematik pavyonlarında kullandıkları yenilikçi mimari ve interaktif sergileme tasarım teknolojileriyle ziyaretçilere farklı bir sergi deneyimi sunmaktadır. 1930'lu yıllar sonrasında ise tasarımcılar geri planda kalmış olan 'ziyaretçi deneyimini' odağa aldıkları uygulamalara geçmişlerdir. Ziyaretçinin anlatı ve iç mekânla olan bağıını güçlendirmek amacıyla yeni görüntü tekniklerinin kullanıldığı interaktif (etkileşimli) sergileme teknolojileri sergileme tasarımına dahil edilmeye başlamıştır. Bu yeni sergileme kültürü günümüze kadar çeşitli tanım ve kullanım alanlarıyla karşımıza çıkmaktadır (Şekil 27).



Şekil 27: İnteraktif Sergileme Teknolojilerinin Tarihsel Gelişimi (Yazarlar tarafından oluşturulmuştur).

Bu teorik altyapının dahil edildiği çalışmanın ikinci bölümünde, seçilen International New Spy Museum sergi iç mekânları üzerinden sergilemenin geldiği nokta ve güncel kullanılan etkileşimli sergileme yöntemleri incelenmiştir. Sergi iç mekânlarında ziyaretçinin sergiyle kurduğu iletişim analiz edilerek değerlendirilmiştir. Bu bağlamda sergileme tasarımında ziyaretçi deneyimini odağına alan bu tür sergi iç mekânlarında bireyle doğrudan etkileşim halinde olan dijital teknolojilerin, duyuşal hassasiyet ve mekânın yerleşim kurgusu göz önünde bulundurularak ele alınması gerektiğine vurgu yapılmıştır. Oluşturulan grafiksel anlatımlar üzerinden yapılan incelemelere dayanarak, sergilerde kullanılan interaktif teknolojilerdeki çeşitliliğin, anlatının aktarımını kolaylaştırdığı ve sergileme tasarımının kalitesini arttırdığı söylenebilir. Ancak bazı durumlarda ziyaretçilerde duyuşal hassasiyetler meydana geldiği gözlemlenmiştir. Bu açıdan teknolojilerin kullanım yöntemleri, sıklığı ve mekâna yayılımı gibi konuları da kontrol başlığı altında tartışmak hassasiyetlerin önüne geçmek adına büyük önem taşıdığını söylemek mümkündür.

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Çalışmanın ziyaretçilere ait yorum ve önerileri göz önünde bulundurulduğunda teknolojilerin yoğun kullanımının deneyimi güçlendirmek için bazı noktalarda yetersiz kalabileceği görülmüştür. Deneyim interaktif teknolojilerle ve duysal uyaranlarla desteklense dahi yaşa bağlı olarak korkutucu, kafa karıştırıcı veya sıkıcı olabilmektedir. Bu hususta ebeveynlerin ve çocukların konforlu bir sergi deneyimi yaşayabilmesi adına bazı noktalarda uyarıcı işaretler ve sembol levhalarının sergileme tasarımına dahil edilebileceği düşünülmektedir. Bu uyarıcılar birer tabela olmanın ötesine geçerek dijital teknolojilerden yararlanılarak sunulabilir. Böylelikle hem oluşabilecek aksi durumlar kontrol altına alınmış hem de sergi turu aksamadan devam etmiş olacaktır.

Tüm bu sergileme tarahindeki gelişim ve değişimler ışığında, bir sergide anlatının verimli aktarımı için üretilen sergileme tasarım stratejilerinin ziyaretçi deneyimini odağına alacak şekilde kurgulanması gerektiği söylenebilir. Bu da ancak günümüz dijital teknolojilerinin sanatsal ve teknik alandaki gelişmeleri ışığında üretilen interaktif uygulamaların kullanımıyla mümkün olmaktadır. İnteraktif teknoloji uygulamalarının kullanımıyla ziyaretçi pasif durumdan çıkararak aktif kullanıcı konumuna taşınmaktadır. Müze, sanat galerisi ve pavyon gibi sergi iç mekânlarının düzenlenmesinde tasarımcılar alternatif teknolojiler ile iç mekân tasarım öğelerini bütünleşik olarak düşünmelidir. Çağdaş sergileme tasarımı yaklaşımında, anlatının gücünü destekleyecek geleneksel ve yenilikçi tüm interaktif medya türleri en etkili şekilde kullanılarak ziyaretçi deneyimini odağına alan tasarım stratejileri geliştirilmeli ve bu süreçte ilgili disiplinlerle koordineli olarak çalışılmalıdır. Günümüzde iç mekân ve sergileme tasarımı arasındaki iş birliğinin teknolojik gelişmelerle paralel olarak kurgulanması önem kazanmıştır. Bu sayede, ziyaretçilere özgür ve aktif bir katılım hakkı sağlanmakta ve sergileme kalitesi büyük oranda artmaktadır. Gelişen bilgi ve teknolojiler doğrultusunda çağın ihtiyaçlarına uygun olarak güncellenen çağdaş tasarım yöntemlerini benimseyen iç mekân tasarımcıları, geleneksel sergileme tasarımında kullanılan iç mekân öğelerinin ziyaretçiye anlatıyı aktarma konusunda yetersiz kalabileceğini göz önünde bulundurarak bu iş birliğine önem vermelidir.

Teşekkür

Bu çalışma, Yaşar Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü Tezli Yüksek Lisans programı kapsamında halen devam etmekte olan “Improving Exhibition Design Quality Through the Use of Sensory Stimuli: Interiors of *Expo 2020 Dubai Pavilions*” adlı yüksek lisans tezinin yan çıktısı olarak üretilmiştir. Çalışmaya katkılarından dolayı Yaşar Üniversitesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü öğretim üyesi, değerli tez danışmanım Prof. Dr. Gülnur Ballice'ye teşekkür eder ve saygılarımı sunarım.

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Kaynakça

- Ambrose, T. ve Paine C., (1993). *Museum Basics*. Third Edition, Routledge: London.
- Artun, A. (2018). *Müze ve Modernlik: Tarih sahneleri- Sanat Müzeleri 1*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Barclay, H. (2021). *Augmented Reality / AR is giving us brighter weather and better monuments? ArtThou*.
- Boyras, B. (2013). Müze Teknolojileri ve Sergileme Farklılıkları. *Akademik Bakış Dergisi*, 39: 1-14.
- Burcaw, G. E. (1997). Introduction to museum work. *AltaMira Press eBooks*.
- Çalışkan, C. (2016). Sergileme Tasarımının Gelişimi ve Müze ile Sanat Galerilerinin Karşılaştırılması. *Yıldız Journal of Art and Design*, 3(1), 26-42.
- Chandler, A. (1986). Revised and expanded from *World's Fair magazine* (1st ed., vol. 7).
- Çolak, B. (2011). Tarihsel Süreç İçerisinde Müzelerle Birlikte Değişen Sergileme Mekânları; New York Modern Sanat Müzesi (Moma) ve Frankfurt Modern Sanat Müzesi (Mmk) Örneği. *Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1(30), 37-45.
- De Oliveira, N., Oxley, N., & Petry, M. (2003). *Installation art in the new millennium: the empire of the senses*. London; New York, Thames & Hudson.
- Dernie, D. (2006). *Exhibition Design*. London: Laurence King Publishing.
- Fernandez-Sacco, E. (2002). Framing 'The Indian': The Visual Culture of Conquest in the Museums of Pierre Eugene Du Simitiere and Charles Willson Peale, 1779–96. *Social Identities*, 8(4), 571–618.
- Fossi, G. (2011). *Uffizi Gallery: Art, History, Collections*. Firenze: Giunti; Perth : Roundabout [distributor].
- Fletcher, B. (2020). *Sir Banister Fletcher's Global History of Architecture* (Vol. 1). Bloomsbury Publishing. <https://doi.org/10.5040/9781474207768>.
- Gerçek, F. (1999). *Türk Müzeciliği*. Ankara: Türk Tarih Kurumu Yayınları.
- Gibson, E. (2020, Kasım 26). *Refik Anadol uses AI to create mesmerising film of New York City*. Dezeen.
- Giebelhausen, M. (2011). *Museum Architecture a Brief History: A Companion to Museum Studies*. Ed.: Macdonald, S., Blackwell Publishing, UK, 223-344.
- Güler, T. (2008). *Grafik Tasarımda Yeni Bir Alan: Bilgilendirme Tasarımı ve Bir Uygulama* (Sanatta Yeterlilik Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı, İzmir.
- Günsan, B.P. (1997). *Amaç ve Zaman Değişikliklerine Bağlı Sergileme Sistemlerine Bir Yaklaşım* (Yüksek Lisans Tezi). Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Duyar, H. (2011). *Sergileme Elemanlarının Türkiye'deki Endüstrileşme Düzeyi* (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Gombrich, E.H. (1980). *Sanatın Öyküsü*, çev. Bedrettin Cömert, Remzi Kitabevi, İstanbul.

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

- Göksel, A. B., Sohodol, Ç. (2005). *Stratejik Fuar Yönetimi*. İstanbul: MediaCat Kitapları Yayınları. s.11.
- Haslam, R., & Ridgeway, V. (2017). *Excavations at the British Museum: An Archaeological and Social History of Bloomsbury*. British Museum Research Publication.
- Hughes, P. (2015). *Exhibition Design*. Second Edition. London: Laurence King Publishing.
- Keleş, V. (2010). Modern Müzecilik ve Türk Müzeciliği. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 2 (1-2).
- Kılıç, S. (2022). *Veri Tuvali Olarak Mekân* (Yüksek Lisans Tezi). KTO Karatay Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Konya.
- Kurşuncu, A. (2019). Seramik Sanatında İzleyici Katılımı. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 8(53), 41-47.
- Lorenc, J., Skolnick L. and Berger C. (2007). *What is Exhibition Design?* Switzerland: A RotoVision Book SA.
- Mauriès, P. (2011). *Cabinets of Curiosities*. New York: Thames & Hudson.
- Millen, R. F., & Wolf, R. E. (1987). Palazzo Medici into Palazzo Riccardi: The Extension of the Façade along via Larga. *Mitteilungen Des Kunsthistorischen Institutes in Florenz*, 31(1), 81-120.
- Murray, S. (2009). *The Library: An Illustrated History*. Skyhorse Publishing Company Incorporated.
- Packer, R. J. (2002). *Media Virtual Reality*. New York- Londra: W.W. Norton & Company.
- Shettel, H. (1991). Visitor evaluation of exhibits/programs: An overview. In *Proceedings-Third Global Congress*, 27-29.
- Türk Dil Kurumu | Sözlük. (2011). Retrieved April 18, 2023, from <https://sozluk.gov.tr/>
- Uğur, Ö. T. (2020, Ekim 7). *New York'a farklı bir bakış: Machine Hallucination*. Gzt.
- Winegard, E. (2019). *Dijital Medya Teknolojilerinin Sanatın ve Tasarımın Yaygınlaşmasındaki Yeri ve Önemi* (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Yücel, Erdem, (1999) *Türkiye'de Müzecilik*. İstanbul: Arkeoloji ve Sanat Yayınları.
- Zoltán, G. (2019, February 21). *A müncheni Régi Képtár*. Blog.hu címlap.

İnternet Kaynakları

Url-1: <https://fineartamerica.com/featured/lascaux-ii-cave-painting-replica-science-photo-library.html> [Erişim tarihi: 03.03.2023].

Url-2: <https://www.bloomsburyarchitecturelibrary.com/> [Erişim tarihi: 03.03.2023].

Url-3: <https://www.academia.edu/22655962> [Erişim tarihi: 03.03.2023].

Url-4: https://hovamerre.blog.hu/2019/02/20/a_muncheni_regi_keptar [Erişim tarihi: 16.05.2023].

Url-5: <https://archive.org/details/libraryillustrat0000murr/mode/2up> [Erişim tarihi: 05.03.2023].

Url-6: <https://www.britannica.com/Hadrians-Villa#/media/1/251247/34803> [Erişim tarihi: 07.03.2023].

Url-7: <http://www.jstor.org/stable/27653195> [Erişim tarihi: 07.03.2023].

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

- Url-8:** <https://archive.org/details/uffizigalleryart0000foss> [Erişim tarihi: 07.03.2023].
- Url-9:** <https://archive.org/details/cabinetsofcurios0000maur> [Erişim tarihi: 06.03.2023].
- Url-10:** https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_1862-0614-628 [Erişim tarihi: 07.03.2023].
- Url-11:** <https://www.meisterdrucke.uk/fine-art-prints/Eduard-Hau/782231/Interiors-of-the-New-Hermitage.-The-Room-of-Flemish-painting.-1854.html> [Erişim tarihi: 08.03.2023].
- Url-12:** https://www.researchgate.net/figure/Titian-Ramsay-Peale-1799-1885-Charles-Willson-Peale-The-Long-Room-Interior-of-the_fig2_248991371 [Erişim tarihi: 08.03.2023].
- Url-13:** <https://mymodernmet.com/history-of-museums/2/> [Erişim tarihi: 08.03.2023].
- Url-14:** https://timelineimages.sueddeutsche.de/barberinischer-faun-in-der-glyptothek-in-münchen-1929_00197675 [Erişim tarihi: 12.04.2023].
- Url-15:** <https://www.e-flux.com/criticism/239253/the-storefront-gallery> [Erişim tarihi: 15.04.2023].
- Url-16:** <http://www.arthurchandler.com/paris-1889-exposition> [Erişim tarihi: 15.04.2023].
- Url-17:** <https://www.moma.org/calendar/events/3577> [Erişim tarihi: 21.04.2023].
- Url-18:** <https://dergipark.org.tr/tr/pub/yjad/issue/23858/254134> [Erişim tarihi: 21.04.2023].
- Url-19:** <https://www.gzt.com/arkitekt/newyorka-farkli-bir-bakis-machine-hallucination-3561530> [Erişim tarihi: 25.04.2023].
- Url-20:** https://worldarchitecture.org/architecture-news/ehgmg/pavilion_of_turkey [Erişim tarihi: 25.04.2023].
- Url-21:** <https://www.artthou.co.uk/editorial/augmented-reality> [Erişim tarihi: 25.04.2023].
- Url-22:** <https://www.dezeen.com/2019/11/20/machine-hallucination-arte-house-refik-anadol-new-york/> [Erişim tarihi: 25.04.2023].
- Url-23:** <https://travelshelper.com/magazine/tourist-attractions/crime-and-punishment-as-a-tourist-attraction/> [Erişim tarihi: 10.05.2023].
- Url-24:** <https://www.archdaily.com/917246/international-spy-museum-rogers-stirk-harbour-plus-partners> [Erişim tarihi: 15.05.2023].
- Url-25:** <https://www.spymuseum.org/> [Erişim tarihi: 25.05.2023].
- Url-26:** <https://www.spy-museum.s3.amazonaws.com> [Erişim tarihi: 18.05.2023].
- Url-27:** <https://esto.com/vecerka-exhibitions/> [Erişim tarihi: 27.05.2023].
- Url-28:** <https://nohomejustroam.com/visiting-the-international-spy-museum-in-washington-d-c/> [Erişim tarihi: 12.12.2023].
- Url-29:** <https://coast2coastwithkids.com/international-spy-museum-in-washington-dc/> [Erişim tarihi: 29.05.2023].
- Url-30:** https://travelexperta.com/spy-museum-washington-dc/#google_vignette [Erişim tarihi: 12.12.2023].
- Url-31:** <https://mommawanderlust.com/become-a-spy-at-the-international-spy-museum-in-washington-dc/> [Erişim tarihi: 30.05.2023].

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Url-32:

<https://quakertown.macaronikid.com/articles/5e3dbe9dc86a0e7637ee26af>
[Erişim tarihi: 15.12.2023].

Url-33: <https://albany.kidsoutandabout.com/content/special-assignment-fun-international-spy-museum> [Erişim tarihi: 15.12.2023].

Url-34: <https://simplyheartfeltblog.com/what-you-need-know-about-international-spy-museum/> [Erişim tarihi: 18.12.2023].

Url-35: <https://kimandcarrie.com/international-spy-museum-washington-dc/#Conclusion> [Erişim tarihi: 18.12.2023].

Park Alanlarının Mekansal Kalitesinin Artırılmasına Yönelik Bir İnceleme; Maçka Demokrasi Parkı

Yük. Mimar Seda Erdoğan*, Prof. Dr. Şengül Öymen Gür**

Özet

Çalışmada mekân kalitesini ölçmede kullanılacak kalite kriterlerinin, kamusal alanlarda kullanılmasının gerekliliklerinin altı çizilmiştir. Kamusal alanlar kalite bağlamında değerlendirilirken, alanlara stratejik olarak yaklaşmanın önemi ortaya konacaktır. Örnek alan olarak incelenen parkın daha kaliteli bir park olmasını sağlayacak parametreler belirlenmiştir. Bu ölçütler kamusal mekân ve yaşam kalitesini artıracak şekilde oluşturulmuştur. Bu bağlamda literatür araştırması yapılarak teorisyenlerin ortaya koydukları kalite parametreleri araştırılmıştır. Bununla birlikte, çalışılan alanlara sistematik bir bakış açısıyla değerlendirme amacı güdüldüğü için, stratejik ve sistematik bir yaklaşım taşıyan kentsel tasarım rehberleri incelenerek alanlara özgü kalite kriterleri oluşturulmuştur. Bu bağlamda, Maçka Demokrasi parkı analiz edilirken literatürde belirlenen kalite kriterleri ve kentsel tasarım rehberleri ışığında oluşturulan parametreler referans alınıp mekânsal kalitenin ölçülmesini sağlayacak özgün bir tablonun oluşturulması hedeflenmiştir. Belirlenen kalite parametreleriyle birlikte, uluslararası uygulanmış olan örnek kentsel tasarım rehberlerin içerikleri araştırılmıştır. Bu bağlamda, çalışmanın öznesi olan Maçka Parkına tasarım olarak hangi parametrelerle yaklaşılması gerektiği, çalışma çerçevesinde incelenerek çalışılan alana özgü bir kalite kriterleri tablosu oluşturulması amaçlanmıştır. Oluşturulan tabloya göre, Maçka Demokrasi Parkı analiz edilmiştir. İncelenen kamusal alanı kavramsal ve kuramsal perspektifte incelemek, farklı görüşleri ortaya koymak önemlidir. Bu doğrultuda, kamusal alan kavramı ve kamusal alanda tespit edilen sorun ve çözüm içeren tüm kavramların literatürdeki karşılıklarının verilmiştir. Farklı kuramsal yaklaşımları konuyla ilişkilendirerek çalışma yapılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Kamusal alan, kentsel tasarım rehberleri, kamusal alanda kalite, park.

Bu makale, 'Kamusal Alanların Mekansal Kalitesinin Artırılmasına Yönelik Bir Model: İstanbul Sadabad Ve Maçka Demokrasi Parkı' (Seda ERDOĞAN) adlı tezden üretilmiştir.

*Beykent Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Mimarlık Ana Bilim Dalı, İstanbul, Türkiye
E-mail: mim.serdogan@gmail.com ORCID: , 0000-0002-9120-1822

**Beykent Üniversitesi Mühendislik-Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü, İstanbul, Türkiye
E-mail: sengul@gur.com ORCID: 0000-0001-5833-663X

Başvuru – Submission: 15/02/2024

Kabul – Acceptance: 08/04/2024

DOI: <https://doi.org/10.32955/neujna202481836>



A Study on Enhancing the Spatial Quality of Park Areas: Maçka Demokrasi Parkı

Abstract

The necessity of using quality criteria to measure the quality of space in the study has been emphasized for use in public areas. When evaluating public spaces in terms of quality, it will be important to approach the areas strategically. Parameters that will contribute to making the park, which is examined as a sample area, a higher quality park have been determined. These criteria have been established to enhance the quality of public space and life. In this context, a literature review was conducted to investigate the quality parameters put forward by theorists. Additionally, specific quality criteria for the areas were created by examining urban design guidelines that carry a strategic and systematic approach to the areas under study. Accordingly, while analyzing Maçka Democracy Park, parameters created based on the quality criteria determined in the literature and urban design guidelines with a strategic and systematic approach were used as a reference to create an original table for measuring spatial quality. Along with the identified quality parameters, the contents of internationally applied exemplary urban design guidelines were researched. In this context, the parameters with which Maçka Park, the subject of the study, should be approached in terms of design were examined within the framework of the study, aiming to create a table of quality criteria specific to the area under study. According to the table created, Maçka Democracy Park was analyzed. It is important to examine the conceptual and theoretical perspective of the studied public area and to present different views. In this regard, the concepts of public space and all concepts related to problems and solutions identified in public areas have been provided with their equivalents in the literature. The study was conducted by relating different theoretical approaches to the subject.

Key Words: Public space, urban design guides, quality in public space, park.

1. Giriş

Kamusal alan kavramı en genel ifadeyle, içindeki eylemlerle anlam bulan, toplumun tüm bireylerine açık, toplumda herkes tarafından kullanım hakkına sahip ve herkes tarafından erişilebilen mekânlar olarak ifade edilmektedir. Yani kamusal mekânlar toplumun her kesimindeki insanların, şehrin gürültüsünden ve yorgunluğundan kaçıp nefes aldığı, sosyal etkileşime girdiği alanlardır. Kamusal alanlar, toplumu farklı amaçlarla bir araya getiren etkileşim alanlarıdır. Bu sebeple, toplumu oluşturan bireyleri birbirine yakınlaştıran ortak mekanlar olarak ifade edilmektedir (Kostoff, 1999). Mekânın toplumsal olma durumu, fiziksel sınırlar gibi somut olmasının yanında soyut bir durumu da ifade etmektedir. Açık kent mekânı, toplumsal yaşamın oluşmasına ve tüm etkinliklere zemin hazırlayarak doğal çevrenin topografyasına uyum sağlamalıdır (Erdönmez, 2005).

Kamusal açık alan olan parklar, şehirlerin yapılarla oluşturduğu sert kalıbı yumuşatarak şehre doğal bir yapı kazandırır. Yapılaşmış kent dokularının bireyi yok sayan etkisini azaltarak kişiyle binalar arasında ideal bir denge oluşturulmasına olanak verirler. Kamusal alan olan parklar, ölçülü bir kullanım tarzı sunan, esnek tasarım ve maksimum doğal özelliklere sahip, eğlenme, serbest oyun ve etkinlikler, dinlenme vb. çeşitli pasif ve aktif ihtiyaçlarını karşılayan yeşil alan türleridir (Akdoğan, 1984). Parklar kamusal olmaları nedeniyle toplumun farklı sosyal gruptaki bireylerin gereksinimlerini karşılayan, toplumsal hafızayı korumada önemli bir konuma sahip olan açık alanlardır (Marcus,1990). Buradan yola çıkarak, kamusal alanlarda parklar kentlerde üstlendikleri rekreasyonel, sosyal, ekolojik, estetik, ekonomik işlevler yönünden önemli bir yer tutar. Kentler için önemli bir kamusal alan parkları tasarlama aşamasında stratejik ve sistematik planlama yaklaşımlarıyla ele almak önemlidir. Bu bağlamda, tasarım rehberleri tasarımda sistematik ve stratejik yaklaşıma güzel bir örnektir.

Tasarım rehberleri; güvenlik, yaya, iklime göre yönelme, engelliler için tasarım gibi belli bir temaya yönelik ya da kent merkezi, konut alanı, koruma alanı gibi dar veya geniş bir alana yönelik olabildiği gibi, ağaçlar, parklar, sokaklar, aydınlatma elemanları gibi kentin yalnızca belli özelliklerine yönelik de olabilir (Koç, 1999).

Kamusal alanlarda kalitesizliğe bir çözüm olarak, çağdaş planlama yaklaşımlarıyla alanlara özgü içeren bir tabloyla tasarım kontrolünün sağlanması ile mümkün olabilir. Bu tablolar, alanları daha kaliteli ve yaşanılabilir yapmada önem arzeder. Tasarım kontrolleri, hakların çiğnenmesini ve kalitesizliği engellemektedir (Carmona, 1996). Kentsel tasarım rehberleri de tasarım kontrollerine bütüncül bir yaklaşım içinde, kentle mekânsal birlikteliğin sağlanmasında sistematik bir yaklaşımdır (Orhan, 2015). Bu bağlamda, kentsel tasarım rehberleri de çalışmada detaylı olarak ele alınmıştır.

2. Kamusal Alanda Kalite Kavramı

Kamusal alan, devlet alanları ile özel alanların arasında kalan ve toplumda bireylerin tartışarak kamuoyu oluşturmayı sağlamada gerekli alanlar olarak ifade edilmektedir (Habermas, 2003).

İlk kamusal alanlar Antik Yunanlılar zamanında toplanma amaçlı kullanılan agoralardır. Agora bir değişim ve buluşma yeridir. En doğrudan ve samimi buluşma agorada gerçekleşir. Agora'da sembolize edilir ve tezahür ettirilirdi. Kamusal alanlar, hangi dinden hangi kültürden ve hangi sosyal statüden olursa olsun her bireye sunulan ve açılan alanlar olarak ifade edilmektedir (Weber, 2000).

Modern zamanda toplumu oluşturan bireyler birbirlerine yabancılaşarak, kendi içsel dünyasına yönelmektedir. Bununla birlikte, kamusal insan ifadesi yok olmaktadır. Artık bireyin kamusal alanda başrolde olma durumu çökmektedir. Günümüzde kamusal alan hayatın biçim olarak yükümlülüğüdür (Sennett, 2013). Kamusal alan, toplumu oluşturan bireylerin hepsinin var olabildiği, tartışabildiği, susabildiği ve dolayısıyla şehirde var olan herkese hitap eden mekanlardır (Tanyeli, 2011).

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Parklar da bir açık kamusal alanlardır. Parklar, kentliler için sosyal ve dinlenme alanları sağlamanın yanında yeni ilişkilerin kurulduğu rekreasyon yerleridir. Parklar, form ve tasarım parametreleri açısından çok çeşitlilik gösteren farklı ölçeklerde açık yeşil alan birimleridir. Genel ifadeyle, parklar sınırlı bir kullanma tarzı sunan esnek form özelliğine sahip, minimum konstrüksiyon ile maksimum doğal öğeleri içeren, etkinlikler, serbest oyunlar, meditasyon, dinlenme vb. çeşitli pasif ve aktif ihtiyaçlarını karşılayan yeşil alan türleridir (Akdoğan, 1984).

Kamusal alandaki değişim toplumdaki bireyi direkt etkilemektedir. Bu bağlamda, kamusal alanın kaliteli olması, bireylerin yaşamsal kalitesini de etkilemektedir.

Açık kamusal alan olan parklar; geçmiş ile gelecek arasında bir ilişki kurarak tarihi içinde barındıran, sosyo-kültürel çeşitlilik ile şehir içi hareketliliği sağlayan ve tüm halka hitap eden kamusal alanlardır (Kart, 2002). Aynı zamanda, açık-yeşil alanlar doğa ile yapılaşmış şehir arasında denge kuran, şehrin gelişmişlik düzeyini gösteren ve bununla birlikte kentin yaşam kalitesini de attırmaya katkı sağlayan alanlardır.

Greene (1992) "Cityshape: Communicating and Evaluating Community Design" konulu çalışmasında mekânsal kalite için dört ölçüt belirlemiştir. Bunlar, işlev, düzen, kimlik ve cazibedir. Whyte'a (2000) göre, kaliteli bir kamusal alan; ulaşılabilir olmalı, içinde insanlar aktivite gerçekleştirmeli, mekânın iyi bir konforu ve imajı olmalı, sosyal etkinlikleri destekleyen, insanları birbiriyle buluşturarak çok sayıda sosyal etkileşim potansiyeli taşımalıdır. Jan Gehl (1971) kamusal açık mekânda bireylerin gerçekleştirdiği etkinlikleri üç ana başlıkta ele almaktadır. Bunlar; gerekli etkinlikler, isteğe bağlı etkinlikler ve sosyal etkinliklerdir. Birçok teorisyen, araştırmacı ve kuruluş, mekânın kalitesi üzerine çalışmalar yapmışlardır. Yapılan bu çalışmalar sonucunda çeşitli ölçütler ortaya konmuştur. Kamusal alanda kalite kavramı mekânın sadece işlevsel ya da fiziksel özelliklerinden oluşmayıp çok daha geniş bir perspektif ve ölçütler barındırır. Diğer parklardan farklı olan, kaliteli parkları, eşsiz ve özel yapan faktörlerden birisi; parkta yer alan arazi kullanımları veya etkinlik çeşitleridir (PPS, 2000). PPS grubu kamusal alanlarda mekânsal kalitenin ölçülmesinde dört ilke belirlemiştir. Bu ilkeler, erişim ve bağlantılar, konfor ve imaj, kullanım ve aktiviteler ve sosyalleşmedir (Şekil 1).

Kamusal mekanda kalite bileşenlerini üç ana başlıkta toplanabilir. Bu parametreler, fiziksel ve psikolojik ihtiyaçlara cevap vermesi, sosyal etkinlik barındırıyor olması, güvenli olması ve konforlu olmasıdır. Sosyal karşılaşmalara imkan veren, insan ölçeğinde, bireysel veya grup etkinlikleri için elverişli, toplumun her kesimine kucak açan, erişilebilir, fizyolojik gereksinimleri karşılayan, güvenli ve kişilerin konforlu hissettiği kamusal mekanlar kalitelidir (Uzgören ve Erdönmez 2017).

Kaliteli bir kamusal alan dört ana başlığı içermelidir:

Canlılık: kullanım ve aktiviteler,

Yer Duygusu: şekil, kimlik ve fiziksel kalite,

Giriş, Bağlantı ve Hareket,

Topluluk Katılımı olarak sıralanmaktadır (Roger, 2006).

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Kamusal mekanların kaliteli olarak değerlendirilebilmesi için, yaya yolları engelsiz, aydınlatması sağlanmış ve ideal ölçüye göre yapılmalıdır. Güçlü bağlantıya sahip sokaklar, engellileri gözeterek tasarlanmış alanlar, ağaçlandırmalar, spor ve etkinlik alanları barındırarak, ideal ölçekte oluşturulmalıdır (Garau ve ark 2015).



Şekil 1. Açık Kamusal Alanlarda Mekân Kalitesi (PPS - 2000)

3. Maçka Demokrasi Parkı

Maçka Demokrasi Parkı İstanbul'un şehrin merkezindeki üç önemli ilçeden biri olan Şişli ilçesine bağlı olup Harbiye Mahallesi içerisinde, Beşiktaş ve Beyoğlu ilçelerine de çok yakın konumda yer almaktadır.

Maçka Demokrasi Parkı, 1936 yılında Taksim ve Maçka arasındaki vadiye bir park fikriyle Taksim Gezi Parkı, Maçka Demokrasi Parkı ve Kongre Vadisi'nin tasarlanmasını yapan Prost tarafından tasarlanmıştır (Bilsel ve Pinon, 2010). Çalışmada Maçka Demokrasi Parkının seçilmesinin sebebi, parkın sadece yeşil alan ve gezinti yerleri değil, aynı zamanda çeşitli bahçe kültürlerini de yansıtan, spor ve kültür etkinlikleri gibi potansiyelleri barındırıyor olmasıdır. İçinde farklı su alanları, kafeler, teleferik, yürüme yolları, oyun bahçeleri gibi alanlara sahip olması parkı cazibe noktasına dönüştürerek inceleme olarak farklı seçenekler sunmaktadır. Konum ve büyüklük olarak geniş bir kitleye hizmet eden ve birden çok mahallenin rekreasyon talebini karşılayan büyük ölçekli park olması da seçilme sebepleri arasındadır.

4. Stratejik Bir Yaklaşım Olan Kentsel Tasarım Rehberleri

Kentsel tasarım rehberleri, mimarlık çerçevesinde evrensel standartta kaliteli, çevreyi oluşturmada önlemlerin etkili olarak uygulamasını sağlamak için tüm süreci kontrol etmektedir.

Avrupa ülkelerinde kentleri yaşanabilir hale getirme düşüncesi, ülkeleri kentsel tasarım rehberlerinin kullanımına itmiştir. İlk hazırlanan kentsel tasarım rehberi, 1973 yılında İngiltere'nin Essex kenti için hazırlanan kentsel tasarım rehberidir (Şala, 2013).

Farklı ülkelerde geliştirilen ve uygulanan kentsel tasarım rehberleri, kamusal mekan kalitesini artırmada önemli bir yer tutar. Bu rehberler, tasarımın içeriğiyle ilgili bilgilendirme vermektedir. Aynı zamanda tasarım ilkelerini ve hatalarını da içerdiği için, tasarım anlamında aydınlatıcı bir kılavuz görevindedir. Kentsel tasarım rehberleri, planlama ve denetim anlamında tasarım boyunca önemli bir araçtır. Kentse tasarım rehberleri, aynı zamanda tasarım kararlarının alınması ve uygulanmasında bir rehber görevindedir.

Kentsel tasarım rehberi kuramsal tasarım ilke ve amaçlarını sağlama amacı güden, kent kimliğinin kaybolmasını engelleyen yönlendirici kılavuzlardır. Kentsel tasarım rehberleri, bir projenin anlaşılmasını sağlamasıyla birlikte uygulama sürecine de yardımcıdır. Çıkan ürününün sonucunda kalite kontrolüne olanak verir (Karaman, 2008).

Kentsel tasarım rehberleri; güvenlik, yaya, iklimle göre yönelme, engelliler için tasarım gibi belli bir temaya yönelik ya da kent merkezi, konut alanı, koruma alanı gibi dar veya geniş bir alana yönelik olabildiği gibi, ağaçlar, parklar, sokaklar, aydınlatma elemanları gibi kentin yalnızca belli özelliklerine yönelik de olabilir (Koç, 1999).

Tasarım kontrollerinin süreç içindeki rolü ve hedefleri:

- Tasarım kontrollerini planlamayla beraber planlayarak, önceden algılanan, ulaşılabilen, objektif bir model oluşturarak planın başarısına bir katkı olacaktır.
- Tasarım kontrolleri, planlama ve tasarım süreçlerinin birbirini desteklemesi tasarım kalitesini yakalamada, tasarımın süreçle birlikte işlemesi anlamını taşıyacaktır.
- Tasarım kontrolleri, yaratıcı tasarımı korumak için anlatımın değeri ve planlama sürecinde önemini teşvik edecektir.
- Tasarım kontrolleri, tarihsel olan ya da var olan planlamaya önem vererek birlikte düşünülmesi gerektiği üzerine yasallaşmasına çalışacaktır.
- Tasarım kontrolleri, çok katılımcılı, profesyonel yapı ve gelişim arasındaki bağı kuracaktır.
- Tasarım kontrolleri, tasarımı açıklamada ortak bir tasarım dilini yaratarak kentsellik ve mimari arasındaki ilişkiyi yaratarak kuvvetlendirmektedir.
- Tasarım kontrolleri, geniş kapsamlı özellikleri sebebiyle mimaride sınırlandırıcı, detay ve standarda yönelik olmaktan ziyade, sosyal, görsel, mekânsal, fonksiyonel, algısal, sürdürülebilir ve bağlamsal parametrelerde derin ve esnek modeller sunmaktadır.
- Tasarım kontrolleri, tasarım kalitesi çerçevesinde yükleri nedeniyle, mevcut çevrenin kamusal rolünü ifade etmektedir. Bir başka deyişle demokrasinin meşruluğu ve arabulucu yapısında kentsel çevre kalitesinin savunucusudur.

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

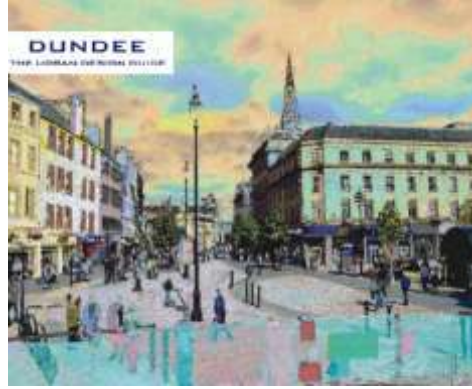
• Tasarım kontrolleri, planlama ve tasarım sürecinin bir kolu olarak, aracı olma rolü ile çatışmalar arası denge görevindedir (Konuk,1991).

4.1. Dünyada Kentsel Tasarım Rehber Örnekleri

Bu bölümde, kentsel tasarım rehberlerinin yaklaşım farklılıkları seçilen örnekler üzerinden irdelenmiştir. Farklı ülkelerden seçilen kentsel tasarım rehberlerinin, çalışılan alanları daha kaliteli yapmak üzere oluşturulan parametrelere değinilmiştir.

4.1.1.Dundee, İskoçya Örneği

İskoçya'nın dördüncü büyük şehri olan Dundee şehri için, daha kaliteli alanlar planlaması için tasarımcılara kılavuzluk edecek parametreler belirlenmiştir (Şekil 2).



Şekil 2. Dundee Tasarım Rehberi (The City of Dundee Council - 2014).

İlk bölümde; Dundee şehir merkezinin tarihi gelişimi analiz edilmiş, günümüzde şehirlerinde olan problemler analiz edilmiş, şehrin dokusu incelenmiştir. İkinci bölümde; rehberin vizyonu geliştirilmiş, plan ve temel kriterler oluşturulmuştur.

Dundee Kentsel Tasarım Rehberi farklı uygulama ölçeklerinde tasarım konuları içerir; bunlar, mevcut durum ve yerel farklılıklar, sürdürülebilirlik, yeni tasarlanan yapılar, yerleşim alanlarında güvenli ve cazip olan caddeler, kamusal sanat ve tasarım anlatımlarıdır (The City of Dundee Council, 2014).

Rehberde göre, bölge karakter, kimlik, peyzaj ve sürdürülebilirliğe önem verilmelidir. Yaya yolları, insan ölçeğinde yapılandırılmalıdır. Kamusal mekânlar okunabilir, erişilebilir ve insan ölçeğinde olmalıdır.

Rehberde göre bölge yerelden kopmayıp bölgenin kurallarına uyarak, cazibeye sahip, esnek ve sürdürülebilir özellikleri gözeterek tasarlanmalıdır. Rehber temel olarak, modern yaşam tarzından doğan gereksinimler ve değişiklikler konusunda esneklik sağlayarak yapı ve sokak arasındaki ilişkiye dikkat çekmeyi ve uygun inşaat malzemeleri seçmeyi önerir. Çekici ve iyi tasarlanmış binaların yanında, kamusal sanatın olduğu alanlarla kentin kültürel mirasına katkı yapmaları da rehberin amaçları arasındadır.

• Genel Durum ve Yerel Farklılık

Rehberde göre bölge yerelden kopmayıp bölgenin getirdiklerine uyarak, cazibeye sahip peyzajla standartlaşmış tasarım çözümlerine sahip olmalıdır.

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

- **Tasarım Öğeleri**

Karakter; Amaç, bölgenin yerel özelliklerinden uzaklaşmadan kararlar almaktır (Şekil 3).

Kimlik; Kabul görmüş, stabil olan tasarım çözümleri kullanılırken "yersizlik" ile ilgili bir tasarımdan uzak durmak için gelişme alanlarının getirdiği gerekliliklere dikkat edilmeli ve detaylandırmalar yerel kimlik üzerinden olmalıdır.



Şekil 3. Yerel Özellikleri Gösteren Mimari Detaylar
(The City of Dundee Council - 2014)

Peyzaj; İyi detaylandırılmış, çekici yeşil doku-peyzaj öncelikler arasında olmalıdır. Altyapı; Bölge ve çevresindeki mevcut altyapı sistemleri uygun bir bileşimin gerçekleştirildiği seviyede olmalı, caddelerin içinden geçmeli ve açık altyapı alanları bölgesel, ortak kullanılan tesisler olarak tasarlanmalıdır.

- **Sürdürülebilirlik**

Rehbere göre bölge enerji tasarruflu, pasif stratejiye sahip ve ekonomik olmalıdır.

- **Tasarım Öğeleri**

Altyapı; Var olan şebekeler üzerinde yeni oluşturulan altyapı elemanları

Alan kullanımı; Boş olan kullanım alanlarıyla, var olan mevcut yapılarla ilişki kurularak, en yüksek güneş enerjisi kazancının elde edilmesini planlanma.

Malzemeler; Yeni inşaat malzemelerinin gerçekleştirme bilgileriyle, mevcut inşa edilmiş yapıların bilinen, doğal ve yeniden kullanılabilir malzemelerin uygulanması (Şekil 4).

Kamu hizmetleri; Tekrar değerlendirilebilir atıkların bir merkezde toplanmasının sağlanması veya tüm yapı malzemelerinin tekrar değerlendirilebilir olması.



Şekil 4. Pencereilerin Yeniden Dönüştürülerek Doğal Malzemeyle Kullanılması
(The City of Dundee Council - 2014)

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

- Sosyal

Tasarım; Kentin gelişimi için ve kent için geleceğe bir miras bırakma amacıyla, cazibeli, çekim noktalarıyla dolu alanların olması

Alan kullanımı; Kentte kamusal ve özel alanların tasarlanması

Alan standartları; en düşük standartlarda en düşük harici alan oluşturulması

Ülke politikası; Dundee şehri yerel planı, inşaat standartları ve sosyal kapsam içeriklerine sahip olmalı

- Ekonomi

Materyaller; Problemlere hızlı cevap verme çözümleri içeren seçimler yapma

Enerji Teknik olarak ileride olanı tercih ederek aktif ve pasif yöntemlerin kullanılması.

Kalite Olumlu planlamaların, maliyetli tasarımlar olmadığını gösterme

- Yeni Binalar

Rehber, belirlenen uygun parametrelerle bölgenin genel durumundan kopmadan zarif tasarımlar yaparak ve bina yükseklikleri arasında ilişki kurarak uygun bir kentsel form oluşturmayı amaçlamaktadır.

- Tasarım Öğeleri.

Tasarım; Sonradan yapılacak yeni yapılar, alanlara ve mevcut duruma uygun bir planlamayla planlanmalı ve uygun görülmüş tasarım yöntemleri ile uyumlu malzemelerle tasarlanmış olmalıdır.

Yenileme; Mevcutta olan yapılar yıkıma yönelik olmamalıdır. Yapılar restorasyon olarak değerlendirilmeli ve restorasyon bir yapının sahip olan altyapı ve kentsel mikro iklim durumu içerisindeki yeniden yapılanmasını yansıtmalıdır.

Detay; Kapılar, çatı çizgileri, pencereler, malzemeler, kat gövdeleri ve yükseltilerin tasarım öğeleri bölgenin genel durumundan kopmamalı ve genel durumun korunmasına önem göstermelidir. Yeni tasarımların oluşmasına imkan vermelidir.

Cephe; Yapı cephesinin tasarımı sadece boş bir duvar ve boş bir alan tasarlamayı ifade etmez, kentsel planlamaya da destek olur.

Yenilik; Yapılarla ilgili yeni çözümler yaratılması konusu, modern hayat tarzının getireceği gereksinimler ve düzenlemeler konusunda esneklik gösterebilecek yapıların yapılması fikrine destek olur (Şekil 5).

Kapsamlı yaklaşım; İyi bir yapı tasarlamasının yöntemi, özenli ve estetik bir tasarımla, bina-sokak arasındaki duruma dikkat ederek ve kaliteli malzemeler kullanmayla gerçekleşir.



Şekil 5. Yenilikçi Mimari Form, Malzemeler ve Detaylar Uyumu
(The City of Dundee Council - 2014)

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

- Yerleşim alanlarında güvenli ve cazibesi olan caddeler Rehberine göre, bölgede geçirgenlik sağlanmalı; yayalar dokunun bütün parçalarında serbestçe dolaşabilmelidir. Yani erişilebilir olmalıdır. Bununla birlikte, sokaklar ve geçişlerde yayaya öncelik verilmelidir. Ayrıca kamusal mekânlar, cazibesi yüksek ve güvenli yerler olmalıdır (The City of Dundee Council, 2014)

- Tasarım Öğeleri.

Tanım; Net bir yapı hattını, genellikle mevcut duruma göre uyarlayarak, takip etmelidir. Yeni gelişmeler, inşaat biçimini, caddeleri ve alanları tanımlamalı, güçlendirmelidir.

Sokak görünümü; Kamusal alanlar cazibeli ve canlılık özelliklerine sahip olmalıdır. Bilhassa yüzeysel alanda uygulanan plan ve teknik özellikte cazibeli ve doğru planlanmış yapı cepheleri ile uygun bir sokak görünümünü içermelidir (Şekil 6).

Sınırlar; parmaklıklar ve çitler, duvarların sınırları, sokağın kamusal alandan ne algılandığını tarifler ve bahçeler gibi özel alanları korumasının yanında aidiyet ve kişiye ait alan duygusu içinde olmalıdır.

Geçirgenlik; taşıt-otomobil-bisiklet gibi ulaşım ağları planlı bir organizasyonda daha yüksek kalitede bir bağlantı sağlamak için çevredeki yollar ve altyapı hizmetleri ilişki içerisinde olmalıdır (Şekil 8).

Gözetim; Yeni tasarlanan sokaklar, kaliteli yeşil alanlar ile sokak cephesini bozmayacak tarzda yapılacak araç park yerlerini birleştirmelidir ve güvenli alanlara sahip olmalıdır.

Yönetim; Başarılı kentler başarılı yönetimle olur anlayışıyla, Kent Konseyi tarafından uygun görülmeyen alanlar için yönetim ve bakım anlaşmalarının araştırılması yapılmaktadır.



Şekil 6. Dundee Kentinde Sokak Görünümü
(The City of Dundee Council - 2014)

- Kamusal Sanat

Kamusal sanat, kentin kültürel gelişimine katkı sağlar. Çevreyi zenginleştirerek kültürel mirasa katkı sağlar. Örneğin, Dundee şehir merkezinde bulunan kamusal alanın zeminin mozaik yapısı sanat bağlamında zenginlik getirmektedir (Şekil 7).



Şekil 7. Dundee Şehrinde Buluşma Noktası
(The City of Dundee Council - 2014)

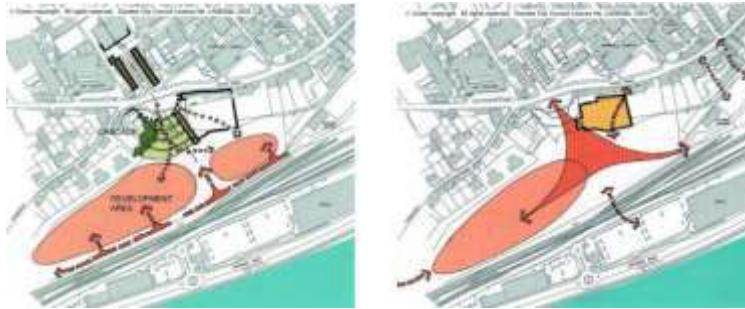
- Tasarım anlatımları

Tasarım anlatımları, yerellikten kopmadan ve uygun planlama parametrelerindeki gelişim stratejilerinin değerlendirildiğini gösterir kalitede olmalıdır.

Tasarımda yeni alınacak kararlar ya da mevcuttaki tasarımlarla ilgili alınan kararlar, tasarım anlatımları ışığında planlanmalıdır. Önemli ve gelişmekte olan bölgeler, yerel plan ödenekleri ile oluşturulmalıdır. Bu durumlarda tasarım hesaplamaları özenle incelenerek örneklerle ifade edilmelidir.

Çalışılan bölgelerdeki çevresel etki ve çevredeki yeni gelişimler aşağıdakileri durumları gözetmelidir;

- Gelişimin, arsa ve çevredeki altyapıyı ve o bölgedeki yaşayan halka nasıl etki edeceği,
- Bölgedeki genel durum ve gelişim tasarımının nasıl bilgilendirileceği,
- Gelecekteki bakımları gerçekleştirmek için gelişimin sürdürülebilirliği ve yönetim planlarının yapılması
- Gelişim tavsiyeleri, alan sınırlarından farklı olarak yörelerdeki büyük ilerlemeleri göz ardı etmemelidir.



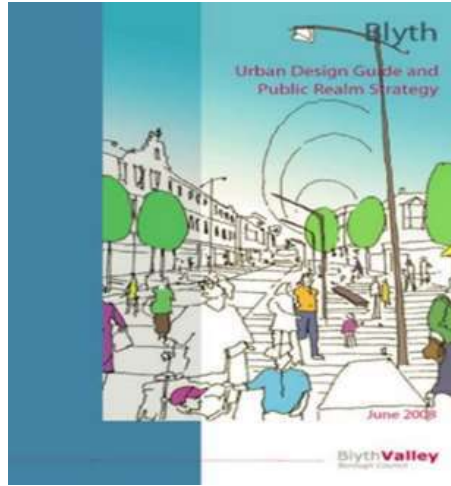
Şekil 8. Dundee Taslak Kent Bağlantıları (The City of Dundee Council - 2014)

4.1.2. Blyth, İngiltere Örneği

Blyth Kentsel Tasarım Rehberinin temel amacı kamusal mekânları iyileştirerek Blyth kentinin görsel imajını muhafaza etmek, caddeleri ve sokakları herkese açık, avantajlı kamusal alanlar haline dönüştürmektir (Şekil 9).

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Rehber, alınan kararlar ile Blyth şehir merkezinin görsel bütünlüğünü muhafaza etmek, caddeleri ve sokakları ziyarete açık, cazip kamusal mekânlar haline getirmek amaçlanmıştır. Rehber üç bölümde planlanmıştır. Birinci bölümde; Blyth kent merkezinin tarihi gelişimi ve kent merkezinin yapısı incelenmiş, var olan sorunlar değerlendirilmiştir. İkinci aşamada; rehberin amacı, stratejisi ve temel ilkeleri belirlenmiş, kent merkezi için genel çerçeve oluşturulmuş ve özel karakteristik alanlar saptanmıştır. Üçüncü aşamada; mevcut halk ile etkili iletişim için görüşmeler yapılmış ve rehber için finansal kaynaklar planlanmıştır. Bu bağlamda, kaliteli bir şehir merkezi için kentsel tasarım parametreleri belirlenmiştir (Blyth Valley Borough Council, 2008).



Şekil 9. Blyth şehri kentsel tasarım rehberi (Blyth Valley Borough Council - 2008)

Blyth kent merkezi için kamusal mekân planlamasında tasarımcılara kılavuzluk edecek parametreler belirlenmiştir. Bunlar; okunabilirlik, hareket rahatlığı, uyarlanabilirlik, sokak peyzajı, yükseklik/genişlik oranları, ritm, ölçek ve oranlar, eğimli alanlar, cephe işleyişi, çatı hizalarının korunması, süreklilik, güvenlik, sürdürülebilirlik, yerel karakter alanı, caddeleri ağaçlar. Tüm bu ilkeler, Blyth kent merkezi için kamusal mekânların planlanmasında dikkat çekilecek ve tasarımcıları yönlendirecek parametreler belirlenmiştir.

4.1.3. San Francisco, ABD Örneği

San Francisco Kentsel Tasarım Rehberi daha kaliteli şehir planlaması için tasarımcılara kılavuzluk edecek kriterler belirlenmiştir (Şekil 10).

Rehber, yapıların hacimsel boyutları, planlama ve görünüm, etkinlik, ticari servisler ve açık mekânlar, konutlar, sirkülasyon ve ulaşım, önemli yapılar ve sanayinin korunması gibi alt kriterleri de planlamıştır (Jacobs, 1980).

Rehberin kapsamı genel olarak, kentsel tasarım amaçlarını için zemin oluşturan, fonksiyondan estetiğe doğru giden kriterler şunlardır: Konfor, uyum, özgünlük, görsel ilgi, eylem, çeşitlilik, temizlik ve kolaylık, manzara noktaları, tutarlılık, ölçek ve kimliktir (Özaydın, 1993).

San Francisco Kentsel Tasarım Rehberleri ile yapı dokusunun, sokakların ve diğer kamusal mekânların kalitesini yükseltmek ve San Francisco'yu daha yaşanabilir bir şehir haline dönüştürmek hedeflenmiştir (The City of Harlow Council, 2011).



Şekil 10. San Francisco Kentsel Tasarım Rehberi (The City of San Francisco Council - 2018)

4.1.4. Harlow, Birleşik Krallık Örneği

Harlow tasarım rehberleri, içerik olarak herkesin anlamasını sağlayacak açıklıkta hazırlanmıştır. Rehber İngiliz geleneklerinden kopmayarak, yasal düzende teoriye dayanarak oluşturulmuştur (Şekil 11).



Şekil 11. Harlow Tasarım Rehberi (The City of Harlow Council- 2011)

Tasarım rehberine ait tasarım prensipleri şunlardır (Harlow Design Guide, 2011 Council, 2011):

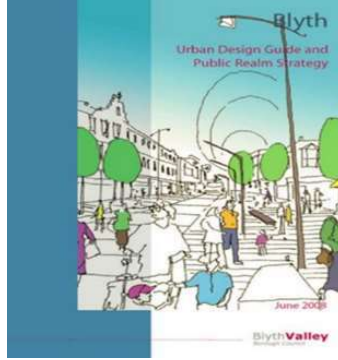
- Gelişimin sürekliliği
- Doğal ve tarihi çevrenin uyumu
- Yeşil alan dokusunun birliği
- Ulaşım akışını gerçekleştirmek
- Komşuluk merkezlerinin rolü ve tasarımı
- Kalitenin artırılması
- Başarılı bir şekilde planlanmış kamusal mekânlar
- Hareket ağı
- Toplu taşıma-bağlantılar
- Bisiklet ve yaya yolu

4.1.5. Tonsley, Avustralya Örneği

Çalışılan alanlarda bulunan yapılar ve kamusal mekânlar incelenerek kalite parametreleri için maddeler tanımlanmıştır (Government of South Australia, 2019)

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Avustralya'da bulunan Tonsley şehri için, daha kaliteli kamusal alanlar planlaması için tasarımcılara kılavuzluk edecek parametreler belirlenmiştir (Şekil 12).



Şekil 9. Blyth şehri kentsel tasarım rehberi (Blyth Valley Borough Council - 2008)

Blyth kent merkezi için kamusal mekân planlamasında tasarımcılara kılavuzluk edecek parametreler belirlenmiştir. Bunlar; okunabilirlik, hareket rahatlığı, uyarlanabilirlik, sokak peyzajı, yükseklik/genişlik oranları, ritm, ölçek ve oranlar, eğimli alanlar, cephe işleyişi, çatı hizalarının korunması, süreklilik, güvenlik, sürdürülebilirlik, yerel karakter alanı, caddeleri ağaçlar. Tüm bu ilkeler, Blyth kent merkezi için kamusal mekânların planlanmasında dikkat çekilecek ve tasarımcıları yönlendirecek parametreler belirlenmiştir.

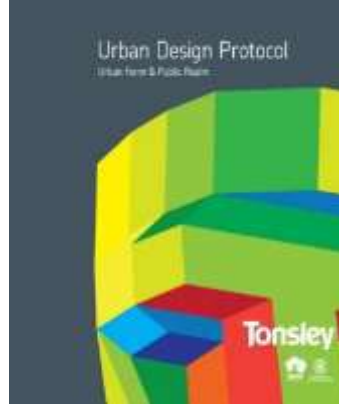
Tasarım rehberine ait tasarım prensipleri şunlardır (Harlow Design Guide, 2011 Council, 2011):

- Gelişimin sürekliliği
- Doğal ve tarihi çevrenin uyumu
- Yeşil alan dokusunun birliği
- Ulaşım akışını gerçekleştirmek
- Komşuluk merkezlerinin rolü ve tasarımı
- Kalitenin artırılması
- Başarılı bir şekilde planlanmış kamusal mekânlar
- Hareket ağı
- Toplu taşıma-bağlantılar
- Bisiklet ve yaya yolu

4.1.4. Tonsley, Avustralya Örneği

Çalışılan alanlarda bulunan yapılar ve kamusal mekânlar incelenerek kalite parametreleri için maddeler tanımlanmıştır (Government of South Australia, 2019)

Avustralya'da bulunan Tonsley şehri için, daha kaliteli kamusal alanlar planlaması için tasarımcılara kılavuzluk edecek parametreler belirlenmiştir (Şekil 12).



Şekil 12. Tonsley Kamusal Mekan ve Kentsel Tasarım Protokolü
(Government of South Australia - 2019)

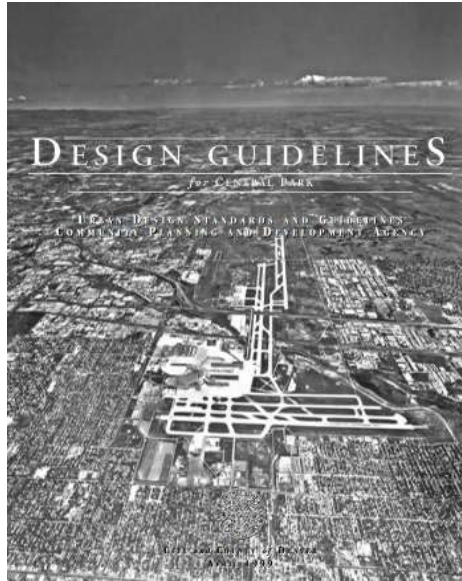
Tonsley kentsel tasarım rehberi bağlamında ele alınan kamusal mekanlar, malzeme, sokak peyzajı ve peyzaj, cephe ve ara yüz, detaylar gibi kentsel tasarım parametrelerinin amaçlarını ifade etmektedir.

Protokolün temel amacı, kamusal mekânın aktif ve canlı olmasını sağlamaktır. Kaliteli kamusal alanlar yaratmayı planlayan rehber, tüm kullanıcılara çeşitlilik sunarak farklı deneyimler sunmayı amaçlamıştır (Yener Metin, 2020).

4.1.5. Denver, ABD Örneği

Denver kentsel tasarım rehberinin amacı, yeni ve eskinin dengesi, verimlilik ve uygunluğun dengesi, otomobiller ve yayaların dengesi ve devamlılığını sağlamayı hedefleyerek hazırlanmıştır (Orhan, 1999)

Rehber, yönlendirilen ve tüm ulaşım türlerine kolay ulaşma imkânı veren sokaklar, parklar ve park yolları için pratik, birbirine bağlı sistemler kurmak amacıyla oluşturulmuştur (Şekil 13).



Şekil 13. Denver Kentsel Tasarım Rehberi (The City of Denver Council - 1999)

5. Maçka Demokrasi Parkını Kalite Bağlamında İnceleme

Kaliteli kamusal alanların oluşturulmasında, kentsel tasarım rehberlerinin uygulanması kamusal alanların sürekliliği ve kalitesi açısından önemi vurgulanmıştır. Aynı zamanda, alıŒmada parkların seçilmesindeki sebep, parkların sadece yeŒil alanları barındıran alanlar deęil, aynı zamanda çeŒitli bahçe geleneklerini de yansıtan, spor ve kùltür etkinlikleri gibi potansiyelleri barındırıyor olmasıdır.

Kamusal alanları kalite bağlamında stratejik olarak incelemenin amacı, alanları daha kaliteli kılmak için sorun ve çözümlerini tespit ederek, dünyada başarılı olmuş kentsel tasarım rehberlerinden ve literatürde bulunan kalite parametrelerinden derlenerek oluşturulan bir kılavuz oluşturmaktır.

Alan incelendięinde,

- Yaya geçiŒlerine öncelik vererek,
- Bağlantı ve geçiŒleri artırmak,
- Birey odaklı etkinlik alanlarını çoęaltmak,
- Kamusal alanlarda yaŒadığımız ait olmama,
- YabancılaŒma duygusunun eksiklięine çözümler bulmak,
- Kamusal alanların herkese hitap etmeme anlayıŒını kırarak, her renge, her kesime hitabetini saęlamak,
- Kamusal alanların okunabilirlięini artırmak,
- Alanlarda gerçekteŒen aktivite sıklıęını ve çeŒidini artırmak,
- Alanlarda müŒterekleŒmeyi artırmaktır.

Bu hedef ve ilkeler doęrultusunda, hem kalite parametreleri hem de kentsel tasarım rehberindeki parametreler analiz edilmiŒ ve çalıŒılan alan olan Maçka Demokrasi Parkına uyarlanan özgün bir tablo oluşturularak, açık kamusal alan olan parklar kalite bağlamında, stratejik ve sistematik ele almak için altı baŒlık altında toplanmıŒtır. Bunlar; Morfolojik, Sosyal KaynaŒma, Estetik, Algılanabilirlik, Konfor ve Teknik özelliklerdir.

Örnek kamusal mekânları kalite bağlamında incelemek üzere oluşturulan tablo önerisi Œu Kaynaklardan derlenerek üretilmiŒtir: (Blyth Kentsel Tasarım Rehberi, Harlow Kentsel Tasarım Rehberi, Denver Kentsel Tasarım Rehberi, San Francisco Kentsel Tasarım Rehberi, Edinburg Tasarım Rehberi, Dundee Tasarım Rehberi, 1960; K. Lynch, 2005; Roger Tym&Partners, 2007; Project for Public Spaces, 1999; Urban Task Force, 2000; Whyte).

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Tablo 1: Parkları Kalite Bağlamında İnceleme Tablosu

Morfolojik	Sosyal Kaynaşma	Estetik	Algılanabilirlik	Konfor	Teknik
Düzen/Doku (San Francisco, PPS)	Etkinlik (Dundee, PPS)	Uyum/Renk/Denge (San Francisco, Blyth, PPS)	Erişilebilirlik (Denver, Edinburg, PPS, Urban Task Force, Lynch)	Yaya Yolları (Denver, Harlow)	Güvenlik (Dundee, Blyth, PPS, Lynch)
Sınırlar/Süreklilik (Blyth, PPS)	Aidiyet (Dundee, Roger Tym)	Cazibe Noktaları (Dundee, PPS)	Karakter/Okunabilirlik	Oturma Alanları (Van Der Voort)	Temizlik/Malzeme (San Francisco, Dundee)
Bağlantı Noktaları (Harlow, Roger Tym)	Canlılık (Blyth, PPS, Roger Tym)	Heykel/Sanat (Dundee, PPS)	Ulaşılabilirlik (Denver, Harlow, Dundee, PPS, Whyte)	Ortak Pratiklere İmkan (Dundee, Roger Tym)	İşiklandırma (Denver, Van Der Voort)
Biçim/Oranlar (Blyth)	Farklı Aktörler/Aktiviteler (Edinburg, PPS, Whyte)	Peyzaj Alanları (Dundee, PPS)	Öçek (San Francisco-Urban Task Force)	İşlevsellik (Dundee, Roger Tym)	Yönlendirme (Van Der Voort)
Topografya (Urban Task Force)	Eşitlik (PPS)	Manzara Noktaları (Denver)	Giriş-Çıkış (Dundee, Roger Tym)	Kentle İlişkisi (Denver)	Gürültü/Koku Kontrolü (Denver, PPS)

İNCELENEN Kentsel rehberde çalışılan parklara uygun olmayan kavramlar bina oranları, tarihi çevrenin korunumu çatı saçak oranları, tarihi mirastan yararlanma, çıkmaz sokaklardan kaçınma, parsel boyutları, kentsel altyapı, kentsel enerji, meydan bağlantıları, sokak oranları, eğimli alanlar, yeni ve eskinin entegrasyonu, yükseklik ve kütle, yapı cephe uyumları, çatı hizalarının korunması, sokakta komşuculuk

Oluşturulan çerçeve (Tablo 1), açık kamusal alan olan parkların daha kaliteli olması için bir kılavuz niteliğindedir. Literatürde bulunan kalite parametreleri ve kentsel tasarım rehberlerinde bulunan kalite üzerine oluşturulan parametreler analiz edilerek park alanlarına uygun olarak bir tablo oluşturulmuştur. Oluşturulan bu tablo esnek olup, farklı alanlara göre değiştirilebilir.

İncelenen kamusal mekanları daha kaliteli yapmak üzere oluşturulan tabloları uygulandıkları yere uygun olarak oluşturulmalıdırlar. Kalite bağlamında analiz edilen her park, planlanacakları her kent ve mekan için ayrı olarak planlanmalı ve o kentin uygulanacak alanların kimliğine göre tasarlanmalıdırlar.

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

5.1. Maçka Demokrasi Parkının Morfolojik Analizi

Kentsel morfoloji, kentsel büyümenin döngüsel doğasını, kamusal formların üretilmesinde uyum ve yeniden geliştirme süreçleri ve farklı aktörlerin etkilerini incelerken, gelecekte kentsel formların üretilmesine yönelik düşünceler üretilmesi için de dayanak oluşturur (Whitehand, 2001).

Alanlar, onları tanımlayan bazı fiziksel karakteristik özelliklere sahiptir. Bunlar; doku, yapı tipleri, kullanımlar, forum, fonksiyon ve topografya gibi çok çeşitli bileşene sahip olabilir ve kentin tanınabilirliği, okunabilirliği ve deneyimlenebilirliği yönünden önem taşırlar (Lynch, 2010).

Çalışılan alan olan Maçka Demokrasi Parkının yapısı incelendiğinde; Nişantaşı semtinden başlayan ana patika çatallaşarak kılcal patikalarla yeşil alanlara girişi sağlar. Ana aks, parkın Dolmabahçe semtinin girişine kadar uzanarak bir avluya bağlanmaktadır. Bu alanlar, etkinlik ve toplanma alanlarıdır. Konser gibi toplu etkinlikler gerçekleşir. Ana yürüme yoluna bağlanan yan yollar ilçenin önemli noktalarından parka girişi sağlamakla birlikte, parkta bir üst kota geçmemizi sağlar. Üçüncül derecedeki kesikli bağlantı yolları parkla uyum içinde olup parkın dokusunu oluşturmaktadır (Şekil 14).

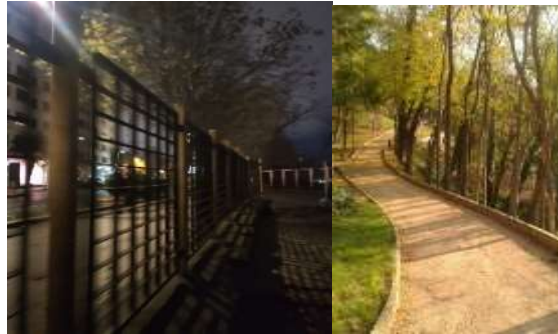
Maçka Parkı sınırları boyunca devam eden demir parmaklıklar Nişantaşı semtinden başlayıp Dolmabahçe semtine kadar parkın sınırlarını oluşturmaktadır. Bu parmaklıklar, dışarıdaki yollar ile sınır oluşturmakta olup aynı zamanda kamusal mekanı tanımlama görevindedir. Maçka Demokrasi Parkı için, sınırları net bir şekilde belli olması parkı bazı noktalardan girişini zorlaştırmayla birlikte parkın organik yapısına, şehirle bütünlemesine engel bir durumdadır. Ancak Maçka Parkının kendi içinde devam eden patika yolları süreklilik sağlamakla birlikte, parkın sonuna kadar kesintisizdir (Şekil 15).

- **Düzen/Doku**



Şekil 14. Maçka Parkı Yürüme Yolları (S. Erdoğan - 2023)

- **Sınırlar/Süreklilik**



Şekil 15. Maçka Parkı Sınırlar (S. Erdoğan – 2023)

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Maçka Demokrasi Parkı konumu itibariyle, Beşiktaş, Şişli, Beyoğlu ilçelerinin kesişiminde merkezi bir noktasında bulunur. Dolmabahçe semtinden Nişantaşı'na doğru Kadırgalar Caddesi boyunca birden fazla alanın bağlantı noktası görevindedir. Maçka Parkının önemli bağlantı noktaları vardır. Ancak bazı noktalarda bağlantı noktaları zayıflamaktadır. Örneğin, park sınırlarında yapılaşan kafeler Maçka yönünde Parka erişimi zorlaştırmaktadır. Sınırlarda konumlanan kafeler ve sınırlarda belirginleşen teller parkın çevresine bağlantıyı zayıflatan unsurlardır. Parkın, çevresindeki ulaşım aksları ve konut alanlarına bağlantısını sağlayan toplam üç adet giriş noktası bulunmaktadır. Maçka Demokrasi Parkı içinde ve dışında farklı alanları bağlayan geçişler vardır. Örneğin, Maçka Parkı içinde bulunan, Şişli Evlendirme Dairesi üzerinde kurulu olan teleferikle Maçka ile Taşkışla noktalarını birbirine bağlar. (Şekil 16).

Maçka Demokrasi Parkı iki yamaçtan oluşmaktadır. Batı yamacında bulunan Taşkışla Caddesi tarafı, doğu yamacında ise Maçka caddesi bulunur. Maçka Parkında geometrik payzaj yapısı, çatallaşan patika yolları ve yeşil örtüsü parkın yapısını oluşturur (Şekil 17).

- **Bağlantı Noktaları**



Şekil 16. Maçka Parkı Bağlantı Noktaları (S. Erdoğan - 2023)

- **Biçim/Oranlar**



Şekil 17. Maçka Parkı Doku (S. Erdoğan - 2023)

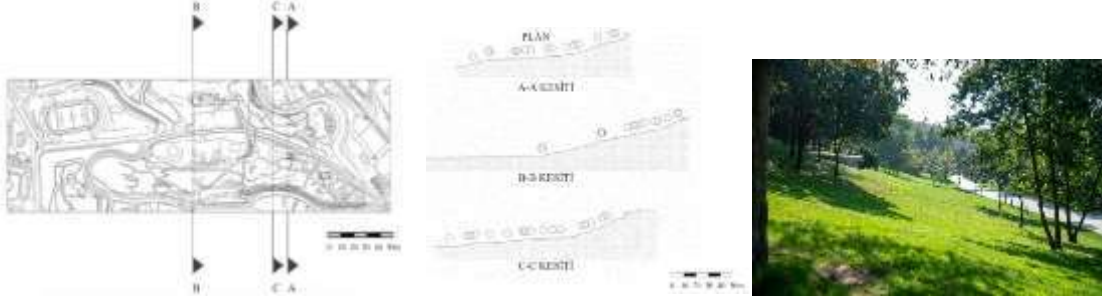
Maçka Demokrasi Parkı eğimli bir topografyaya sahiptir. Bunun sebebi parkın bir vadide yer alıyor olmasıdır. Buna bağlı olarak, parkın içinde parkı deneyimlerken kent çok hissedilememektedir ve kullanıcılar doğanın tamamen içindeymiş hissi olur. Ayrıca, eğimli yamaçların tepe noktalarında parkı izleme noktaları açısından seyir alanları meydana gelir. Bu da, parkın sahip olduğu manzara noktaları için olumlu bir durum oluşturur.

Maçka Demokrasi Parkının eğimli bir topografyaya sahip olması bazı zorluklara yol açmaktadır. Örneğin parkta en çok gerçekleşen piknik yapma aktivitesi engebeli alanlarda zor olmaktadır. Bununla birlikte, yeşil alanların düz zemine sahip olmaması, sandalye, masa gibi elemanların konulmasında negatif bir etmen olarak karşımıza çıkmaktadır.

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Maçka Parkının sahip olduğu eğimli zemin yapısı yürüyüş, koşma ve diğer spor etkinlikleri için de sınırlı imkan sağlamaktadır (Şekil 18).

- **Topografya**



Şekil 18. Maçka Parkı Plan ve Kesitler (Yılmaz - 2019)

5.2. Maçka Demokrasi Parkının Sosyal Kaynaşma Analizi

Maçka Demokrasi Parkı, dinlenme, eğlenme, yürüyüş, koşu, evcil hayvanlar için oyun alanları, ip üzerinde yürüme, bisiklete binme, konserler, piknikler gibi çeşitli aktiviteleri barındıran bir kamusal alandır. Ayrıca parkta yoga, tiyatro, festivaller, eğitimler, yarışmalar ve çeşitli konserler gibi farklı etkinlikler de düzenlenmektedir (Şekil 19).

Maçka Demokrasi Parkında kullanıcılar aktif bir bağ kurmaktadır. Çimlere uzanıp, doğa ile iç içe olmakla birlikte, termoslarını kamp sandalyelerini alıp parkta kendi alanlarını oluşturarak, parktaki bank yerine kendi seyyar sandalyeleri ile geldiklerini ve parkı sahiplenmeyle birlikte kendi alanlarını da oluşturmaktadır (Şekil 20).

- **Etkinlik**



Şekil 19. Parkta Organik Yaşam Festivalinden Görüntüler (S. Erdoğan - 2023)

- **Aidiyet**



Şekil 20. Maçka Demokrasi Parkı Etkinlikleri (S. Erdoğan - 2023)

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

- **Canlılık**

Parktaki yoğun ışıklandırma, canlılığa olumlu bir katkı sağlamıştır. Ayrıca parkın içinde bulunan seyyar satıcılar, kafeteryalar, park içinde gerçekleşen etkinlikler, konserler parkı canlı kılmaktadır (Şekil 21)

Maçka Parkında kullanıcıların farklı sosyal etkinliklerde dinlenme, eğlenme, yürüyüş, konuşma, spor, etkileşim kurma vb. bulunması için gerekli donanımlar ve ekipmanlar barındırmaktadır. Bu da parkı her daim canlı kılmaktadır. Toplu kullanımı yaratacak alanlar yalnızca dinlenme hedefiyle değil, her yaşa uygun, fiziksel ve düşünsel aktivitelere imkan sağlayacak olan spor, sosyal ve kültürel donatılar mevcuttur (Şekil 22).



Şekil 21. Maçka Demokrasi Parkı Canlılığı (S. Erdoğan - 2023)

- **Farklı Aktörler/Aktiviteler**



Şekil 22. Maçka Demokrasi Parkı Etkinlikleri (S. Erdoğan - 2023)

- **Eşitlik**

Park her yaştan, milletten ve sosyaekonomik yapıdan insane kucak açan bir yapıdadır. Parkı deneyimlerken kullanıcıların mozik yapısını görmek mümkündür. Parkta hayvanlar için farklı farklı hayvan parkları mevcuttur. Bu da evcil hayvanıyla gelen kişiler için uğrak bir yere dönüşmüştür (Şekil 23). Parkın eğimli yapısı ve dik patikaları bebek arabaları için zorluklar oluşturmaktadır. Bazı noktalarda bulunan merdiven kenarlarına bebek arabaları ve engelliler için bir rampa tasarlanmamıştır.



Şekil 23. Maçka Demokrasi Parkı (S. Erdoğan - 2023)

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

5.3. Maçka Demokrasi Parkının Estetik Analizi

Kamusal alanları estetik kılan faktörler uyum, renk, denge, cazibe noktaları, heykel-sanat, peyzaj alanları ve manzara noktaları gibi parametrelere sahip olup olmama durumudur.

Maçka Demokrasi parkında, görsel, işlevsel uyumu oluşturan ve estetik değeri taşıyan, oturma birimi, oyun alanı, aydınlatma elemanları, süs havuzu, işaret ve bilgi levhaları, çöp kovaları, sınırlayıcı öğeler gibi donatı elemanları; parkla uyum içindedir. Ayrıca doğal çevre elemanları olan, peyzaj öğeleri de içinde farklı renkleri barındırarak parkla görsel açıdan estetik bir uyum içindedir (Şekil 24).

İki yamacını birleştiren teleferik hattı, süs havuzları, geniş avlu alanı, farklı tip bitki türleri, yoğun yeşil alanları cazibe noktalarıdır. Tüm bunlar da alanı cezbedici ve çekici kılar.

Maçka Demokrasi Parkının mekânsal olarak insanlara cazip donanımları barındırması ve kullanıcılara çocuk parkı, köpek parkları, konser alanları, yeşil alanlar gibi farklı boyut ve işlevdeki alanları sunması caziplik/çekicilik bağlamında olumlu bir durumdur (Şekil 25).

Parkta zaman zaman sanatsal etkinlikler yapılmaktadır. Örneğin, bazı önemli günlerde sergiler ve müzik dinletileri organize edilmektedir. Ayrıca, Harbiye girişinde Atatürk anıtı ve Türk devlet kurucularının heykelleri vardır (Şekil 26).

- **Uyum/Renk/Denge**



Şekil 24. Maçka Parkı Peyzaj Alanları (S. Erdoğan - 2023)

- **Cazibe Noktaları**



Şekil 25. Maçka Demokrasi Parkı
(Özsavaşçı - 1999)

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

- **Heykel/Sanat**



Şekil 26. Maçka Demokrasi Parkı Heykelleri (S. Erdoğan - 2023)

Maçka Demokrasi Parkı, çeşitli türlerde ağaçlar, bitkiler ve çiçeklerle donatılmıştır. Hem yapraklarını döken hem de dökmeyen bitki ve ağaç çeşitliliği, parkı her mevsimde görsel olarak çekici kılan bir alan haline getirmektedir. Yaz aylarında, ziyaretçiler genellikle oturma alanları yerine yeşil alanlarda, ağaç gölgelerinde oturmayı tercih etmektedirler (Şekil 27).

Eğimli bir alan üzerine konumlanması, Parkta manzara noktaları ortaya çıkarmaktadır. Oturma elemanları da, yamaç kenarlarında bu manzara noktalarında konumlanmıştır. Maçka Parkındaki süs havuzu da gece ışıklandırılıp bir cazibe nesnesine dönüştürülmüştür. Parkta her mevsim farklı farklı renklerde açan çiçekler de manzara bağlamında pozitif bir parametreye dönüşür (Şekil 28).

- **Peyzaj Alanları**



Şekil 27. Maçka Demokrasi Parkı Peyzaj Alanları (S. Erdoğan - 2023)

- **Manzara Noktaları**



Şekil 28. Maçka Demokrasi Parkı Manzara Noktaları
(S. Erdoğan - 2023)

5.4. Maçka Demokrasi Parkının Algılanabilirlik Analizi

Maçka Demokrasi Parkı algılanabilirlik bağlamında analiz edildiğinde, parkın okunabilirliğini, erişebilirliğini etkileyen bazı parametreler vardır. Örneğin, kafe ve restoranlar, kentlinin park dışındayken park ile doğrudan ilişki kurmasını engellemektedir. Bu da parkın erişilebilirliğine engel olmaktadır.

Maçka Demokrasi Parkı, Süleyman Seba, Kadırgalar ve Maçka Caddesi gibi önemli ulaşım noktalarının kesişim noktasında konumlanması, parka erişilebilirlik açısından pozitif bir katkı sağlamaktadır.

Parkın birçok noktasında, park içinde erişimi kolaylaştıracak yönlendirme tabelaları bulunmaktadır (Şekil 29).

Maçka Demokrasi Parkının Nişantaşı, Beşiktaş gibi İstanbul'un cazip semtlerine de yakın olması Parkı erişim anlamında olumlu kılmaktadır.

Parkı ziyaret eden kullanıcılar, yaya yolları, rampa ve merdiven vasıtasıyla istedikleri her yere rahat bir şekilde ulaşabilmektedir (Şekil 30).

Ayrıca Osmanbey metro durağına yürüme mesafesinde olması, parkı erişilebilirlik anlamında cazip kılmaktadır (Şekil 31).

Parkta bulunan donatı elemanları, yürüme yolları ergonomik ve kullanım açısından insan ölçeğine göre tasarlanmıştır (Şekil 32). Baskın bir girişinin olması da parkı görünür kılmaktadır (Şekil 33).

- **Erişebilirlik**



Şekil 29. Maçka Demokrasi Parkı Erişim Noktaları (S. Erdoğan - 2023)

- **Karakter/Okunabilirlik**



Şekil 30. Maçka Demokrasi Parkı (S. Erdoğan - 2023)

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

• Ulaşabilirlik



Şekil 31. Maçka Demokrasi Parkı Ulaşımı (URL 1)

• Ölçek



Şekil 32. Maçka Demokrasi Parkı (S. Erdoğan - 2023)

• Giriş-Çıkış



Şekil 33. Maçka Demokrasi Parkı Giriş-Çıkış Yerleri (S. Erdoğan - 2023)

5.5. Maçka Demokrasi Parkının Konfor Analizi

Konfor; maddi bir getirisi olmadan oturabilme durumu, kent mobilyalarının uygunluğu, iklim özelliklerinden yararlanma ve korunma durumu, tasarım elemanlarının kullanımını desteklemesi, fiziksel bakımın olması, fiziksel ve bedensel rahatlık sağlama becerisiyle olur (Mehta, 2014).

Maçka Demokrasi Parkında, yaya yolları parkın dokusuna uygun tasarlanmıştır. Parkın her noktasında kesintisiz yaya yollar mevcuttur. Ayrıca, geniş tutulan yaya yolları parkın kalabalık olduğu saatlerde parkı deneyimleme rahatlık sağlamaktadır (Şekil 34).

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Maçka Demokrasi Park'ında, oturma elemanları, parkta bulunan yürüme yollarının kenarında ve seyir teraslarında konumlandırılmıştır. Yapılan gözlemler sonucu; oturma elemanlarının etrafı izleme, dinlenme, piknik yapma, sohbet etme amacıyla kullanıldığı ve işlek saatlerde tam kapasite kullanıldığı görülmüştür. Bununla birlikte, oturma yerleri işlevseldir. Sayısı da yeterlidir. Ancak, genç nüfusun fazla olduğu parkta, banklar çalışmaya ve kitap okuma elverişli değildir (Şekil 35).

Maçka parkının sahip olduğu farklı etkinlikler, kafeteryalar, farklı tip parklar gibi alalara sahip olması ortak pratiklere imkan vererek toplumsal iletişimi artırmaktadır (Şekil 36).

- **Yaya Yolları**



Şekil 34. Maçka Demokrasi Parkı Yaya Yolları (S. Erdoğan - 2023)

- **Oturma Alanları**



Şekil 35. Maçka Demokrasi Parkı Oturma Alanları (S. Erdoğan - 2023)

- **Ortak Pratiklere İmkan**



Şekil 36. Maçka Demokrasi Parkı Ortak Etkinlik Alanları (S. Erdoğan - 2023)

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Parkın evcil hayvanlara, çocuklara yönelik parklara sahip olması, tuvalet noktalarının olması gibi faktörler parkı kullanışlı kılmaktadır. Buna çözüm olarak atık malzeme dönüştürücülerin olması da parkı işlevsel kılmaktadır (Şekil 37).

Maçka Demokrasi Parkı, İstanbul'da, Kadırgalar Vadisi'nde bulunan bir kamusal açık alandır. İstanbul'un önemli semtleri olan Dolmabahçe, Maçka, Harbiye ve Nişantaşı'nın ortasında büyük bir alana yayılır. İstanbul'un merkezi noktalarından birinde bulunmaktadır (Şekil 38).

- **İşlevsellik**



Şekil 37. Maçka Demokrasi Parkı Kullanışlılığı (S.Erdoğan - 2023)

- **Kentle İlişkisi**



Şekil 38. Maçka Demokrasi Parkı Kentle İlişkisi (URL 2)

5.6. Maçka Demokrasi Parkının Teknik Analizi

Teknik yeterlilik kamusal alanın ne kadar güvenli, temiz, sağlıklı, aydınlık, ışık, akustik gibi değerlerinin yanı sıra, söz konusu ihtiyaçlara ne derece ulaşılabildiğini ifade eden fiziksel kalitedir (Voorth, 2005).

Maçka demokrasi parkında Şişli evlendirme dairesi karşısı girişinde güvenlik kulübesi vardır ve 24 saat park izlenmektedir. Aydınlatma direklerinde 2 farklı tip kamera tipi bulunmaktadır (Şekil 39).

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

- **Güvenlik**



Şekil 39. Maçka Demokrasi Parkı Işılandırma Güvenlik
(S.Erdoğan – 2023)

Park'ta farklı büyüklükte çöp kutuları bulunmaktadır. Park genel olarak temiz bir parktır. Ana yürüme aksında yer yer çöplere rastlanmıştır. Çöp kutularının işlevsel olmasına karşılık, çöp kutularının parkın birçok noktasına yerleştirilmemesi ve sayıca yetersiz kalması görülmüştür.

Park kullanıcılarının sayıca fazla olduğu günlerde, çöp kutularının taşıdığı ve parkta estetik ve hijyenik olmayan bir görüntü oluşturduğu da gözlemlenmiştir (Şekil 40).

- **Temizlik/Güvenlik**



Şekil 40. Maçka Demokrasi Parkı Çöp Kutuları ve Yürüme Yolları
(S. Erdoğan – 2023)

Maçka parkında ışıklandırma oldukça fazladır. Bu da alanları güvenli kılmıştır. Ağaç sayısının fazla olmaması da aydınlatmayı kolaylaştırmıştır. Akşam saatlerinde ışığın olması güven yaratmıştır ve akşam saatleri bile parkın kullanıcı sayısı oldukça fazladır.

Maçka Parkı, kamusal açık mekânlar gibi gün içinde doğal ışığa maruz kalmakta, gün battığında ise aydınlatma elemanlarıyla aydınlatma sağlanmaktadır. Maçka Parkında, ışık bazı alanlarda farklı renklerde kullanılarak cazibe haline getirilmiştir (Şekil 41).Maçka Parkında, yaya yolları kesişimlerinde yer alan yönlendirme levhaları hem parkın okunabilirliğini artırmaktadır hem de yönlendirme konusunda pozitif bir durum oluşturmaktadır (Şekil 42).

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

- **Işıklandırma**



Şekil 41. Maçka Demokrasi Parkı Işıklandırma (S. Erdoğan – 2023)

- **Yönlendirme**



Şekil 42. Maçka Demokrasi Parkı Güvenlik Kulübesi ve Kamera Sistemleri (S. Erdoğan – 2023)

Maçka Demokrasi parkında müzik sesleri ve insan sesleri güneşli günlerde oldukça fazladır. Akşam saatleri yerine sakinliğe bırakmaktadır. Parkta kötü koku yoktur. Ancak Dolmabahçe yönüne doğru indikçe restoranlardan gelen yemek ve nargile kokusu parkın kalitesi için negatif bir durumdur. Parkın oksijenini etkilemektedir (Şekil 42).

- **Gürültü/Koku**



Şekil 43. Maçka Demokrasi Parkı (S. Erdoğan – 2023)

5. Sonuç ve Öneriler

Kentsel tasarım rehberleri, kamusal alan tasarımını stratejik ve bütünsel yenilikçi bir araç niteliği taşır. Aynı zamanda, bu rehberler esnekler, her yere uyarlanabilir. Yani, kentsel kimliği geliştirerek yere özgü standartlarla bir kılavuz oluşturur. Kaliteli bir kamusal alan tasarlanması, kentsel tasarım rehberlerinin ilgilendiği konular arasındadır.

Kamusal alanlarda kalite, kentin uygulanan alanların yapısını gözeterek hazırlanmış kentsel tasarım rehberleri ile mümkün olabilmektedir. Bununla birlikte, kalite kavramına çok boyutlu bakılarak, kamusal alanları sadece salt fiziksel boyutu ile ele almak yerine sosyal ve toplumsal içeriğini yok saymadan ele almak önemli ve gerekli olduğunun sonucu çıkarılmıştır.

Bir kamusal alan her daim, toplumda herkese hitap edebilecek, birbirinden çeşitli kentsel etkinlik, aktivite ve sosyal etkileşime zemin oluşturabilecek, bireylere farklı yaşam yerleri oluşturabilecek derinlikte tasarlanmalıdır. Ancak bu şekilde insan yaşadığı şehirde huzurlu hisseder, o kente ait hisseder ve ait hissettiği yerleri sahiplenerek onu da kendi istekleri ve gereksinimleri doğrultusunda özgürce tasarlar. Bundan dolayı, toplumu hem ekonomik, hem sosyal hem de kültürel açıdan doğru ifade eden, özgün, birleştirici, özgür kılan ve sosyal hayatın kalitesini artıran kamusal mekânlar ortaya çıkar.

Çalışma kapsamında araştırılan, farklı ülkelerden referans olarak oluşturulan kentsel tasarım rehberleri kavramları ışığında kamusal alan tasarımlarına stratejik ve sistematik yaklaşımın önemi vurgulanmıştır. Çalışılan kamusal alan olan Maçka Demokrasi Parkının yapısındaki fonksiyonel ve tasarımsal bozukluklar, kimliğin yok oluşu, kentsel bütünlüğün bozulması gibi sorunlar, kamusal kalitenin yok olma durumunu doğurmaktadır. Bu bağlamda, mevcut çevrenin düzenlenmesinde, sorunları sistematik ele alınarak gelişim ve değişimin yönlendirilmesi değerlendirildiğinde, kentsel tasarım uygulama araçlarının kullanımının önemli hale geldiği saptanmıştır. Bu bağlamda, kamusal alanları daha kaliteli kılmak adına çalışılan kamusal alanlar iyi bir şekilde analiz edilerek zayıf yanları, güçlü yanları, fırsatları, tehditleri iyi analiz edilmelidir.

Kavramsal anlamı olarak benzerlik gösteren, yerel özellikler göz önünde bulundurularak planlanacak olan rehberler, genel olarak topluma etki eden her alanda ihtiyaç olan tasarım parametrelerini ortaya koyabilmektedir. Tasarım sürecinde bir stratejik denetim olarak kentsel rehberler teşvik edilmelidir. Kentsel tasarım rehberlerinin uygulanabilir ve gerekli olabilmesi için kural ve yönetmeliklere dayanması şarttır. Böylece kentlerde bulunan kamusal alanlarda sağlanacak olan sistematik ve stratejik yaklaşım, kaliteli ve yaşanabilir bir kamusal alan oluşturulma olanağını artırır.

Kamusal alanları meydana getiren tüm tasarım ilkeleri ve bu ilkelerin birbirine uygunluğu, uygulama süreçleri, planlamanın en zayıf aşaması olarak görülmektedir. Bu sebeple, belirlenen kamusal problemlerin, çözümlerin ve önerilerin daha stratejik ve sistematik olarak ele alınması gerekliliği çalışmadan çıkan bir diğer sonuçtur. Kamusal alanda alınan kararlar, sistemsel bir yaklaşımla sınırlamalar ve kurallar içermelidir. Kamusal alanlara çok katmanlı bir yaklaşımla bakarak tasarlanmalıdır.

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Sonuç olarak, kaliteli kamusal mekânların nasıl tasarlanabileceğine yönelik taslak bir tablo sunan bu çalışmanın farklı ölçeklerde, konumlarda ve çeşitlerde kamusal mekânların geliştirilmesinde ve yönetiminde uzmanlara, tasarımcılara ve yerel yönetimlere kılavuz oluşturarak yol göstereceği ve kaliteli kamusal mekân ihtiyaçlarının sağlanmasına katkı sunacağı ön görülmektedir.

Kaynakça

- Akdoğan, G. (1984). *Doğa Düzenleme Ders Notları*. (Yüksek lisans tezi). Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul.
- Bilsel, F. C. ve Pinon, P. (2010). *İmparatorluk Başkentinden Cumhuriyetin Modern Kentine: Henri Prost'un İstanbul Planlaması*. İstanbul Araştırma Enstitüsü, (1936-1951)
- Carmona, M. (1996). Controlling Urban Design Part 1: Possible Renaissance. *Journal of Urban Design*, 1(1), 47-73. <https://doi.org/10.1504/IJSD.2009.027528>
- Denver Design Guidelines. (1999). *Denver Stapleton Urban Design Guidelines*. http://www.denverpost.com/ci_21093994/flags-burnedstapleton-porches-arson-probe-launched. Erişim: 20.06.2023.
- Dundee. (2014). *Dundee UNESCO Creative Cities Network Application Summary*. <http://www.dundeecityofdesign.com/> Erişim: 20.06.2023.
- Erdönmez, E. ve Akı, A. (2005). *Açık Kamusal Kent Mekânlarının Toplum İlişkilerindeki Etkileri*. *Megaron*, 1(1), 67-87.
- Garau P. ve ark 2015. *Global Public Space Toolkit From Global Principles to Local Policies and Practice United Nations Human Settlements Programme (UN-Habitat) Kenya 2015*.
- Gehl, J. (1971). *Life Between Buildings*. Washington. Island Press.
- Greene, S. (1992). *Cityshape Communicating And Evaluating Community Design*. Government of South Australia (2019). *Tonsley Urban Design Protocol*.
- Jürgen Habermas (2003). *Kamusalın Yapısal Dönüşümü*. İletişim Yayınları.
- Harlow Planning Department, (2001). *Future Prospect Study: Linking Regeneration And Growth, Harlow*. Nathaniel Lichfield and Partners.
- Jacobs, J. (1961). *The Death And Life Of Great American Cities*. New York. Random House
- Jacobs, A.B. (1980). *Making City Planning Work*. America Planning Association, Washington.
- Kaplan, H. Bayraktar, N., Tekel, A., Çalgüner, T., vd. (2013). *Kentsel Tasarım Süreci Ve Yöntemine İlişkin Bir Alan Çalışması; Çeşme-Dalyan Yerleşiminde Yeni Bir Yöntem Denemesi*. *Gazi Üniversitesi Mühendislik Mimarlık Fakültesi Dergisi*, 18(2)
- Karaman, A. (1992). *Kentsel Tasarımda Çevresel Bütünlük ve Süreklilik*, 1. Kentsel Tasarım ve Uygulamalar Sempozyumu, 23-24 Mayıs, MSÜ Mimarlık Fakültesi Şehir ve Bölge Planlama Bölümü, İstanbul.
- Kart, N. (2002). *Emirgan Parkında Kullanıcıların Memnuniyet Derecelerinin Değerlendirilmesi* (Doktora tezi), İstanbul Üniversitesi, İstanbul.
- Karaman, A. (2008). *Kentsel Tasarım: Kuramlar, İlkeler, Roller*. *Mimarist Dergisi*, 1(29).
- Koç, H. (1999). *Kentsel Tasarım Rehberleri – Olanaklar/Sınırlamalar*. 1. Ulusal Kentsel Tasarım Kongresi. Mimar Sinan Üniversitesi Mimarlık Fakültesi, Ankara.
- Konuk G., (1991). *"Kentsel Tasarımda yeni Gelişmeler, Kültürel Çevre, Yerel Kimlik"*, 1. Kentsel Tasarım ve Uygulamalar Sempozyumu, 23-24 Mayıs 1991, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İstanbul.
- Konuk, G., (1999). *"Kentsel Tasarım Süreci, Sürece İlişkin Yaklaşımlar ve Tasarım Kontrolleri"*, 1. Ulusal Kentsel Tasarım Kongresi Bildiriler Kitabı, 242.

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

- Kostoff, S. (1999). *The City Assembled*, Thames and Hudson, London
- Lang, J., (1994). *Urban Design: The American Experience*, Van Nostrand Reinhold, New York
- Lynch, K. (1960), *The Image of the City*, The MIT Press, Cambridge.
- Lynch, K. (2010). *Kent imgesi*. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Marcus, C.C. Francis. C. (1990). *People Place: Design Guidelines For Urban Space*. New York. Van Nostrand Reinhol.
- Mehta, V. (2014). *Evaluating Public Space*. Urban Design, 19(1), 53-88.
doi:10.1080/13574809.2013.854698
- Orhan, M. (2015). *Kentsel Kalitenin Geliştirilmesi Bağlamında Stratejik Bir Yaklaşım; Kentsel Tasarım Rehberi Kavramsal Model Önerisi*.
- Özaydın, G. (1993). *Kentsel Tasarım Kapsamında Tarihi Kentsel Mekanlarda Arayüzlerin Düzenlenmesine Sistemli Bir Yaklaşım* (Doktora Tezi), Mimar Sinan Üniversitesi, İstanbul.
- PPS, (2000). *How To Turn A Place Around. A Handbook For Creating Succesful Public Spaces*. Project for Public Spaces, Inc.
- Roger Tym & Partners & One North East, (2006). *Physical Regeneration Investment Framework* (Newcastle, One NorthEast) Available at: <http://www.ignite-ne.com/>
- San Francisco Planning Department. (2018). *San Francisco urban design guidelines*. https://default.sfpplanning.org/plans-and-programs/planning-for-thecity/Urban-Design-Guidelines/Urban_Design_Guidelines.pdf Erişim:20.06.2023.
- Sennett, R. (2013), *Kamusal İnsanın Çöküşü*. Ayrıntı Yayınları
- Şala, D. (2013). *Kentsel Kimlik Bağlamında Kentsel Tasarım Rehberlerinin İrdelenmesi İzmir-Kemeraltı Tarihi Kent Merkezi Örneği*, (Yüksek lisans Tezi), Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi İstanbul.
- Tanyeli, U. (2011). *Mimarlık Gündelik Yaşamla İlişisini Nasıl Keser?* Mimarlık Ve Gündelik Yaşam. Ankara Mimarlar Odası, Dosya 27, 41-45.
- Tekeli, İ. vd. (2004). *Yaşam Kalitesi Göstergeleri: Türkiye İçin Bir Veri Sistemi Önerisi*. TUBA Raporları, No:6, Ankara
- Uzungören G. Erdönmez M.Y. 2017. *Kamusal Açık Alanlarda Mekan Kalitesi ve Kentsel Mekan Aktiviteleri İlişkisi Üzerine Karşılaştırmalı Bir İnceleme-MEGARON 2017*.
- Voordt, D. J. M. van der, (2005), *Architecture In Use: An Introduction To The Programming, Design And Evaluation Of Buildings*. Architectural Press.
- Yener Metin, S. N. (2020). *Kamusal Mekân Kalitesinin Sağlanmasında Kentsel Tasarım Araçlarının Rolü*. (Yüksek lisans Tezi), Uludağ Üniversitesi, Bursa.
- Whyte, W. H. (2000) "The Social Life Of Small Urban Spaces", M. Orum (Eds.), *Common Ground? Readings And Reflections On Public Space*, A.M. Neal New York, Routledge. 32-39
- Whitehand, J. W. R. (2001) 'British Urban Morphology: The Conzenian Tradition', *Urban Morphology*, 5(2), 103-109.
http://spacesyntaxistanbul.itu.edu.tr/papers/invitedpapers/Jeremy_whitehand.pdf
Erişim: 20.06.2023.

İnternet Kaynakları:

URL 1: <https://pist-org.blogspot.com/2007/04/pist-nerede-where-is-pist.html>

Erişim: 21 Haziran 2023

URL2: <https://earth.google.com/web/search/ma%3%a7ka+park%4%b1/@41.04619096,28.9924511,53.26059013a,1249.98285985d,35y,0h,0t,0r/data=CigiJqokCaxI77WcoSRAESSiZUE0oSRAGTOjeQ-8-F5AITAa3Gid-F5AOgMKATA>

Erişim: 21 Haziran 2023

