

mimarica

MART/MARCH 2021 ISSN:1306-3138 YIL/YEAR: 33 SAYI/ISSUE: 91 FİYATI/PRICE: 10TL
KTMMOB MİMARLAR ODASI DERGİSİ UCTCEA CHAMBER OF ARCHITECTS JOURNAL

ÇEVİRİMİÇİ:
DİJİTAL MEKÂNLAR

91

ISSN 1306-3138



9 771306

313002

91

Sayı 91 Mart 2021

Dosya:
Çevrimiçi: Dijital Mekânlar

Sahibi: **KTMMOB Mimarlar Odası adına Kozan Uzunoğlu**

Mimarlar Odası Yönetim Kurulu adına Temsilci:
Türker Aktaç

Yayın Kurulu Başkanı:
Ceren Kürüm

Yayın Kurulu Sekreteri:
Bahar Uluçay

Yayın Kurulu Üyeleri:
Abdullah Can
Aliye Menteş
Devrim Yücel Besim
Münevver Özgür Özersay
Pınar Uluçay Righelato
Resmiye Alpar Atun
Yasemin Mesda

İdari Sekreter:
Melis Aktaç

Kapak Tasarımı:
Gürkan Gökaşan

Grafik Tasarım:
Esra Can Akbil - Emre Akbil

Grafik Uygulama:
Gürkan Gökaşan

ISSN 1306-3138

Nuri Efendi Sokak, No:3,
Arabahmet Mahallesi
Lefkoşa, KKTC
Tel: +90 (392) 229 2105
+90 (392) 229 2106
Fax: +90 (392) 229 2107
E-posta: info@mimarlarodasi.org
yayin@mimarlarodasi.org

<http://www.mimarlarodasi.org>

MİMARCA Hakkında

KTMMOB Mimarlar Odası yayını Mimarca dergisi, Kıbrıs'ta Mimarlık ve Kentleşmeyi ilgilendiren gündemi 1989 yılından itibaren takip ederek hem kuramsal hem de meslek pratiğindeki tartışmalara katkı koymayı hedeflemiştir. Akademisyen, araştırmacı ve tasarımcıların öncülüğünde bir mimarlık dergisi olmakla birlikte mimarlık alanında farklı düzey ve mecralarda yer alan tüm aktörlerin birikimine de kapısını açık tutan ve onların da aktif katılımını önemseyen Mimarca, eleştirel bakışın kendini hissettirdiği, mimarlık yazını alanında düşünsel bir çabaya sahip herkese açık bir platform olmayı hedeflemektedir. Daha geniş bir hedef kitlesine ulaşabilmek adına Mimarca, önümüzdeki dönemde uluslararası veri tabanlarında yer almayı temel hedefleri arasına koyarak, Kıbrıs Türk Mimarlığı'nı uluslararası platformlara taşımayı amaç edinmiştir. Bu hedef doğrultusunda 83. sayıdan itibaren Mimarca'da basılan bilimsel nitelikli makaleler yayın kurulu ve davetli hakemlerce değerlendirilmektedir.

Yılda iki kez okurları ile buluşmayı hedefleyen Mimarca, sürekli bir yayın olarak önceden belirlenen ve duyurulan tema çerçevesindeki dosya yanında gündemi de takip etmek amacı ile her sayı içinde dosya dışı yazılara da yer vermektedir. Akademik ve bilimsel içerikli makaleler, kitap incelemeleri, Kıbrıs Türk Mimarlığı'na önemli katkı koymuş mimarlara söyleşiler, uluslararası alanda ödül almış önemli mimar ve projelerin tanıtımının yanı sıra disiplin ötesi yazılara da düzenli olarak yer verilmektedir.

Mimarca dergisi, 1991 yılında yayımlanan 27. sayısından itibaren tüm sayıların içerikleri, tam metin ve görselleri <http://www.mimarlarodasi.org/tr/mimarlar-odasi-yayinlari/mimarca-dergisi/> adresinden izlenebilmektedir. Dergi yayımlandıktan sonra yeni sayı web sitesinden ücretsiz indirilebilmektedir.

Mimarca Yayın Koşulları:

- KTMMOB Mimarlar Odası Yayın Kurulu'na ulaştırılan yazılar ve görseller dijital formatta kabul edilecektir. Bunlar e-posta yolu ile yayin@mimarlarodasi.org adresine gönderilecek veya CD/DVD içerisinde Mimarlar Odası sekreterliğine Yayın Kurulu'na ulaştırılmak üzere teslim edilecektir.

- Yayın komitesine gönderilen yazılar, yazar isimleri kapalı olarak yayın kurulu üyeleri ve davetli hakemler tarafınan değerlendirilir. Dolayısı ile yazar bilgilerini içeren kapak sayfası yazıdan ayrı olarak kaydedilerek teslim edilecektir. Kapak sayfasında yazının ve yazarın ismi, kurumu ile yazarın iletişim bilgileri bulunmalıdır. Yayın Kurulu, yazıların basıma uygunluğuna karar verir; bilimsel nitelikli makalelerde bu karar davetli hakemlerin raporu ile kararlaştırılır. Basım bilgisi yazarlara teslim tarihinden itibaren 2 ay içerisinde yazılı olarak bildirilir. Dergiye yazı gönderen kişiler, yazılarının, aynı zamanda Mimarlar Odası web sitesi ve yayın organlarında görsel malzemesi ile birlikte yayımlanmasını kabul etmiş sayılır.

- Yazıdaki görüşler yazar(lar)a aittir, Yayın Kurulu'nu hiçbir koşulda bağlamaz.

- Dergiye gönderilecek bilimsel yazılarda yayın etiği gözetilmeli, COPE (Committee on Publication Ethics)'un “Editör ve Yazarlar için Uluslararası Standartlar”ı dikkate alınmalıdır.

- Yazıların içeriklerine ilişkin 150 kelimelik Türkçe ve İngilizce özet ve anahtar kelimeler yazı ile birlikte gönderilmelidir. Öz ve Anahtar Kelimeler uluslararası standartlara uygun olmalıdır. Örnek: TR Dizin Anahtar Terimler Listesi, ERIC vb. gibi kaynaklar kullanılabilir.

- Görsel malzeme yazıdan ayrı olarak kayıt edilmiş, TIFF, JPEG veya EPS formatında, eni 15 cm ve 300 dpi çözünürlükte teslim edilmelidir. Gönderilen görsel malzemelerin telif hakları yazarın sorumluluğundadır; görseller için kaynak gösterilmesi gereklidir.

- Notlar ve kaynaklar ise sonnot biçiminde, tümü Latin Alfabeti ile verilmelidir. İnternet kaynakları izleme tarihi ile birlikte verilmelidir. Kaynak gösterme biçimi “Chicago Manual Style”’a uygun olmalıdır.

<http://www.mimarlarodasi.org/tr/mimarlar-odasi-yayinlari/mimarca-dergisi-eser-degerlendirme-kriterleri.html>



ÖNSÖZ

ÇEVİRİMİÇİ:
DİJİTAL MEKÂNLAR

Ceren Kürüm

8

SANATSAL KATKI

PANDEMİ SÜRECİNDE
VE SONRASINDA
ÇEVİRİMİÇİ EĞİTİM

Ehsan Daneshyar

20

46

YENİ BİR BELLEK
MEKÂNI: DİJİTAL
PANDEMİ BELLEĞİ

Gizem Caner

COVID-19 PANDEMİSİ
BAĞLAMINDA
KENT VE MİMARİ TASARIM
SORGULAMALARIDamla Mısırlısoy
Kağan Günçe

70

100

SANAL GERÇEKLİK
ORTAMINDA
KÜLTÜREL MİRAS
OLGUSUKağan Günçe
Beser Oktay Vehbi

DİSİPLİN ÖTESİ

MİMARLIK FİRMALARI
İÇİN DİJİTAL PAZARLAMA
STRATEJİLERİ
VE 2021 TRENDLERİ

Niyal Öztürk

134

MİMARCA BAKIŞ

Kozan Uzunoğlu

10

ODA
HABERLERİ

18

PANDEMİ DÖNEMİ
'EV'İN DÖNÜŞÜMÜ:
KUZEY KIBRIS ÖRNEĞİ

Feriha Urfalı Doğu

53

DİJİTAL SINIFLARDA
MİMARLIK
"BİR BEN İKİ RUH"

Tuğçe Yüzüak

80

111

PANDEMİ SÜRECİNDE
KÜLTÜREL MİRAS VE
SÜRDÜRÜLEBİLİR
KALKINMA: DİJİTAL
PLATFORMLAR VE
ÇEVİRİMİÇİ ETKİNLİKLERBetül Gelengül Ekimci
Mustafa Kaan Çalışkan

YARIŞMA

COVID-19'DAN
ETKİLENENLERİ
ONURLANDIRMAK:
COVID-19 TOPLULUĞU ANIT
TASARIM YARIŞMASI - 2020

Bahar Uluçay

137

ENGLISH
ABSTRACTS

13

ABDULLAH ONAR:
ZAMANSAL KESİTLER

Anber Onar

28

EVE OLANLARIN VE
EVDE OLANLARIN
DÜŞÜNDÜRDÜKLERİ

Nurcan Gündüz

58

PANDEMİ KOŞULLARI VE
ZORUNLU SANAL STÜDYOAminreza Iranmanesh
Zeynep Onur

88

OLMAK
YA DA
OLMAMAK...

Ahmet Murat Saymanlıer

121

PODCAST DEĞERLENDİRME

PODCAST:
MEKÂNSAL
MUTASYONLAR

Ceren Boğaç

Yayına hazırlayan:
Abdullah Can
Münevver Özgür Özersay

144

Bu Sayıdaki
Reklam DiziniErmataş
Miro Design RoomMODERN OLANIN PEŞİNDE:
ABDULLAH ONAR'IN
MİMARLIK PRATİĞİNE
BİR BAKIŞEzgi Yavuz
Meray Taluğ

40

"KÜRESEL DÜŞÜN,
YEREL DAVRAN":
ÇEVİRİMİÇİ DENEYİMLER,
DÖNÜŞÜMLER...

Ali Yapıcıoğlu

Yayına hazırlayan:
Münevver Özgür Özersay

64

2021'DE SANATA
BAKMAK: YENİ
NORMALLER VE
ÇEVİRİMİÇİ SERGİLER

Esra Plümer Bardak

90

BİR ÇEŞİT
YOLCULUK...

Hüseyin Yanar

126

KARİKATÜR

Serhan Gazioğlu

150

KAREN

Banyolarda kusursuz şıklık zamanı



• Karen Banyo Dolabı
Tuna Serisi

ERMATAS

LEFKOŞA • GİRNE • MAĞUSA

www.ermatas.com



mirò
designroom

WEBERT
LIFESTYLE DESIGN

Massimiliano Settimelli tarafından tasarlanan One-A, sınırları yeniden tanımlayarak, günlük yaşamı yeni bir destekle zenginleştiren bir eviye bataryası.



32, Kemal Şemiler Caddesi, Kermiya, Lefkoşa/Kıbrıs

www.mirodesignroom.com

@ /mirodesignroom f /Mirodesignroom

En yeni ürünlerimizi takip etmek, güncel kampanyalar ve indirimlerden haberdar olmak için bizi takip etmeyi unutmayın!

+90 533 820 27 56

ÖNSÖZ

ÇEVİRİMİÇİ:
DİJİTAL MEKÂNLAR

Ceren Kürüm

Değerli Mimarca okuyucuları,

Son yüz yılın en sarsıcı mekânsal devriminde bir yılı geride bıraktık. Yazılacak, söylenecek ne çok şey varmış ki literatür her disiplinden akademisyeni bu çıkmazı çözülemeye zorladı. Mekânların tasarımcıları olarak meslektaşlarımıza, ve disiplinin ötesine, Çevrimiçi hayatlarımıza dair fikir ve tahlillerini paylaşmaları için çağrı yaptık. Temanın gördüğü muazzam ilgi sonucunda elinizdeki (veya ekranınızdaki) Mimarca 91’in yıllar sonra dahi geriye dönüp danışılacak bir tarihi belge; “Pandemi Arşivi”nin önemli bir parçası olacağını düşünüyoruz.

“Pandemi Belleği” başlıklı yazısında Gizem Caner’in de anlattığı üzere, dış mekânların neredeyse yasaklandığı bu dönemde sosyal medya platformları kamusal mekânın yerini alarak yeni “pandemi peyzajları” oluşturdu. Mimarlar ve kentsel tasarımcılar sosyal etkileşim mekânlarına dair

bildikleri her şeyi unutup yeniden öğrenmeye zorlandılar. Diğer taraftan, sektör pandemi koşullarına ayak uydurdu ve tasarım, malzeme seçimi, ihale değerlendirmesi hatta şantiye kontrolü dahi çevrimiçi yapılmaya başlandı. Tam da bu nedenle; mimarlık firmalarının sanal varlığı ve pazarlama stratejileri için Niyal Öztürk’ün Disiplin-Ötesi katkısını mutlaka okumanızı öneririz. Pandemi öncesinde de yıllarca küresel ölçekte mimari çalışmaları kısmen çevrimiçi yürüten Ali Yapıcıoğlu’nun Madagaskar faaliyetlerini Münevver Özgür Özersay yayına hazırladı.

Pandemiyle birlikte hayatın en çok yükü sırtlayan mekânı ev olurken, gününün çoğunu işyerlerinde geçiren günümüz insanının aslında ne denli kötü tasarlanmış niteliksiz barınaklarda yaşadığı da ortaya çıktı. Kıbrıs gibi sıcak ve nemli bir adada dahi gördüğümüz “Fransız Balkon” denen “dış mekân taklidi yapan mekân”ın ne kadar anlamsız

olduğunu hem kullanıcı hem de mimar deneyimledi. Tokyo, Londra gibi pahalı metropollerde norm haline gelmiş minimal ölçekte yaşamının aslında insani olmadığı, “ev”in yalnızca uyumak için kullanılacak bir mekân değil, geleneksel anlamıyla çok işlevli bir barınak olması gerektiği yalnızca konut araştırmacılarının görüşü olmaktan çıktı. Konut tasarımı ve mekânsal nitelik tartışması; pandemi yüzünden işleriyle birlikte eve sıkışan tüm (mimar olan ve olmayan) profesyonellerin fikir yürüttüğü küresel bir açık oturuma evrildi. Ümit ediyorum ki nihayet kullanıcının sesinin sıkça duyulduğu bu olağanüstü dönemde mimarlar ve müteahhitler de can kulağıyla dinliyordur.

Eve hapsolmuş Kıbrıslı kullanıcının halini irdeleyen yazarlarımız bu sayımıza çok değerli katkılar yaptılar. Feriha Urfalı Doğu Kuzey Kıbrıs’ta konut mekânlarının pandemi sonrası dönüşümünü incelerken, Nurcan Gündüz akademisyen olarak işi

eve taşımının süreklilik halini tahlil ederek ceza hukukçusu kimliğiyle de hepimizin suç işlemekten bir anda hapsolmemizin felsefesine değindi.

Terk etmek zorunda kaldığımız kentsel ve kamusal mekânlarla ilişkimiz bir daha eskisi gibi olabilir mi zaman gösterecek. Sosyal ilişkilerimizi neredeyse tamamen konferans aplikasyonları üzerinden gerçekleştiresek de, topluluklar meydanlardaki varlıklarına ne kadar bağlı olduklarını yıla damgasını vuran Black Lives Matter protestoları ile gösterdi. Pandemi sırasında ve sonrasında kent ve mimari tasarım sorgulamaları için Damla Mısırlısoy ile Kağan Günçe’nin yazısı dönemin analizi için kıymetli bir çalışma olarak sayımızda yer alıyor.

Covid-19 salgını yaşamın her alanını darmadağın etmekle birlikte, işi mekân tasarlamak, insanların birlikte kullanacakları alanları yaratmak olanlar için ortaya çıkan “sosyal mesafe” kavramı bir milat oldu. Öyle ya, şimdi dört kişilik bir asansör kaç kaç olacak, 5x6 metre bir sınıfa kaç öğrenci sığabilecek, Neufert’ler çöpe mi atılacaktı?

Ofis, okul, spor salonu ve başka her türlü fonksiyonu bir arada barındırmak zorunda kalan konutlarımız geçtiğimiz yıl belki de en fazla derslik işlevi gördü. Stüdyoda yüz yüze mimarlık eğitimi hâlihazırda olağanüstü çaba gerektirmemiş gibi, bir anda paftalar ve maketler ile bilgisayar ekranlarına aktarıldı. Özellikle birinci sınıf öğrenci ve hocalarını zorlayan bu durumu Tuğçe Yüzüak hem öğrenci hem de öğretim görevlisi kimlikleriyle değerlendiriyor. Ehsan Daneshyar yüz yüze ve çevrimiçi mimarlık eğitiminin esnek bir yapıda sürdürülmesini önerirken, Aminreza İmanmanesh ile Zeynep Onur 360 mimarlık öğrencisi

ile yapılan anketin sonuçlarından hareketle çevrimiçi eğitimin avantaj ve dezavantajlarını paylaşıyor.

Çevrimiçi hayatlarımızın ender avantajlarından biri de küresel dayanışma kapsamında büyük müze ve sanat galerilerinin eserlerini ücretsiz olarak dijital ziyarete açmasıydı. Esra Plümer Bardak sergileme pratiğinin tarihsel gelişimini inceleyerek ülkemizden sanal sergi örneği aktardı. Pandemi öncesinde kısıtlı bir kesimin ilgi alanında olan “artırılmış gerçeklik” gibi yeni kavramlar, seyahat kısıtlamaları nedeniyle ziyaret edilemeyen anıtları evimize getirdi. Kağan Günçe ile Beser Oktay Vehbi teknolojik gelişmelerle kültürel mirasın algılanması ve benimsenmesi ilişkisini irdelerken, Betül Ekimci ve Mustafa Kaan Çalışkan da dijital platformların sunduğu olanakları avantaja çevirerek somut ve somut olmayan kültürel miras koruma çalışmalarıyla ilişkilendiriyor. Seyahat gerektirmeyen ücretsiz sanal ziyaretler her ne kadar avantajlı görünse de; Ahmet Saymanlıer yazısında bu sanallığı sorguluyor ve dijital deneyimleri tartışmaya açıyor.

Çevrimiçi temasının ruhunu yakalayacak şekilde kitap değerlendirmemiz bu sayıda yerini “podcast” tanıtımına bıraktı. Ceren Boğaç’ın Covid-sonrası sanal yaşamımız ve artırılmış gerçeklik deneyimleri üzerine podcast yayını Münevver Özgür Özersay ve Abdullah Can yazıya aktardı. Hüseyin Yanar ise, pandemi koşullarında Finlandiya’daki bir gününe dair denemesini bizimle paylaştı.

Covid-19 tüm dünyada can almaya devam ettiği halde bu hastalıktan kaybedilenler için bir anıt yarışması düzenlendi bile. Tahmin edileceği

üzere tüm süreci çevrimiçi gerçekleştirilen yarışma ve sonuçlarını Bahar Uluçay’ın kaleminden okuyabilirsiniz.

2019’da yitirdiğimiz ve Kıbrıs Türk mimari kimliğinin oluşmasında büyük rolü olan, üretken mimar Abdullah Onar’ı Ustalara Saygı bölümümüzde iki yazıyla anıyoruz. Sanatçı Anber Onar, babasının etkileyici yaşam öyküsünü bizimle paylaşırken, Ezgi Yavuz ve Meray Taluğ ise Kıbrıs modern mimarlık tarihinin önemli yapılarına imza atmış Onar’ın mimari mirasını inceliyor.

Mimari Diller: Eskizler, Sözler ve Dahası temalı Mimarca 92’de değerli katkılarınızla buluşmak üzere...

Ceren Kürüm

KTMMOB Mimarlar Odası
Yayın Kurulu Başkanı

cerenkurum@gmail.com

MİMARCA BAKIŞ

Kozan Uzunoğlu

Değerli Üyelerimiz
ve Mimarca Okurları,

Öncelikle sizleri sevgi ve saygı ile selamlayarak ve sağlık dolu günler dileyerek söze başlamak istiyorum.

Bu sayının teması “Çevrimiçi”.... Doğrusu, tüm dünyada olduğu gibi ülkemizde de pandeminin etkisiyle çevrimiçi etkinliklerin, toplantıların ve eğitimlerin günlük hayatımızın normali olmaya başladığını düşünürsek, çok isabetli bir tema olduğunu ve bu sayı aracılığıyla, ileriki kuşaklara deneyimlerimizi aktaracağımız iyi bir fırsat yarattığını düşünüyorum. Mimarlar Odası Yönetim Kurulu olarak da, bu süreci avantaj ve dezavantajlarıyla, her yönüyle yaşadığımızı söyleyebiliriz. Bilindiği üzere 53. Dönem Mimarlar Odası Yönetim Kurulu olarak 7 Mart 2020’de görevi devralmıştık ve 13 Mart 2020’de ülkemizdeki ilk Kovid-19 vakasıyla kapanma süreci yaşanmıştı. O günden bugüne bir yılı aşkın bir süredir başta sağlığımız olmak üzere, eğitim alanında, ekonomik ve sosyal hayatımızda da bu süreçten ağır darbeler almaya devam etmekteyiz.

Busüre zarfında mesleki faaliyetlerimizi devam ettirmek adına, birçok konuda “çevrim içi” imkanlardan faydalanarak üzerimize düşenleri yerine getirmeye çalıştık. Sürekli Mesleki Gelişim

Merkezi tüm eğitimlerini çevrim içi olarak gerçekleştirdi. Mimarlar Odası Yönetim Kurulu da haftalık rutin toplantılarını son birkaç aydır çevrim içi olarak gerçekleştiriyor.

Aralık 2020 sonunda, Girne Belediyesi’nin de katkılarıyla Ziya Tanalı anısına ikincisi gerçekleştirilen, ZT ödülleri “Hafıza Aralığı” temalı 2020 Uluslararası Öğrenciler Arası Mimari Tasarım Yarışması, ödül töreni ve kolokyumu çevrim içi yapıldı. Yetmiş üç öğrenci ekibinin katıldığı yarışmanın ödül törenine ve kolokyumuna da ilgi yoğun oldu.

2021 Mimar Sinan Haftası Etkinlikleri de 5 – 9 Nisan 2021 de çevrimiçi olarak gerçekleştirildi. Bu kapsamda, “Yarışma ile Kamu Binalarının Elde Edilmesi” paneli ile 2019-20 Mimarca mekan Anlatımı Metin yarışması ödül törenleri de çevrimiçi idi. Mimarca yayına girerken gerçekleşen bu etkinliklerle ilgili sosyal medyada haberler yapılmıştı ancak Mimarca içeriğinde kapsamlı yazıları bir sonraki sayıda okuyabileceğinizi ümit ediyorum. Çevrimiçi etkinliklerimizin tümü kayıt altına alındığından, üyelerimiz ve ilgi duyan herkes Mimarlar Odası Youtube kanalından bu belgelere ulaşabilirler. Her ne kadar kişisel olarak yüz yüze yapılan etkinliğin değerini hiçbir şeye değişmesem de, kanaatimce, çevrimiçi sistemin en önemli avantajları kolay

dijital arşiv oluşturulabilmesi ve mekan olgusunu yok etmesi bakımından aynı anda sınırsız katılımcı erişimine imkan sağlanabilmesidir. Bu avantajların da önemli değerler olduğunu ayrıca söylemeliyiz. Önümüzdeki süreçte hayat normale dönse de, elde ettiğimiz deneyimlerle, daha çok kişiye ulaşabilme adına etkinliklerde “hibrit” sistem kullanmayı da göz ardı etmemeliyiz diye düşünüyorum.

Bu etkinliklerin organizasyonunda görev alan arkadaşlarımızı, jüri üyelerimizi, raportörlerimizi, Yönetim Kurulu üyelerimizi, panelistleri ve tüm katılımcıları başarılarından dolayı ayrı ayrı tebrik ederim. Aynı zamanda, etkinliklere çevrim içi olarak katılan herkese de teşekkürlerimi sunuyorum. Bu etkinlikler katılımcılar sayesinde değer buluyor ve bizleri motive ediyor.

Bu arada, çevrimiçi etkinliklerle paralel olarak, meslek ortamımıza yeni bir soluk getireceğine inandığımız e-vize uygulamasını da hayata geçirmeye başlamanın heyecanını ve gururunu yaşıyoruz. Üyelerimizin Mart ayından itibaren başlayan e-imza başvuruları giderek yoğunlaşmakta ve bu da e-vize sürecine gösterilen ilginin ve beklentinin ne kadar çok olduğunu bizlere göstermektedir. Halihazırda, üyelerimiz, internet sayfamız üzerinde oluşturulan “aidat ödeme” ve “vize harcı ödeme” modüllerini kullanmaya

başlamışlardır. Önümüzdeki haftalarda üyelerin program kullanımına yönelik çevrimiçi eğitimleri de başlatılacak ve sistem tüm modülleriyle daha aktif olarak kullanılmaya başlanacaktır.

Şüphesiz, proje ruhsatlandırma sürecinin tam anlamıyla hayatı kolaylaştırabilecek şekilde biçimlenmesi için bu süreçte ilgili tüm paydaşların elektronik ortamda işlemlerini yapabilmeleri hedeflenmelidir. Halihazırda KTMMOB altında vize veren odalardan Elektrik Mühendisleri Odası bu uygulamayı başlatmış ve Mimarlar Odası olarak bizler de yakın süreçte başlatıyoruz. Diğer odalar da çalışmalarını sürdürmektedirler. Vize bürolarıyla birlikte, Şehir Planlama Dairesi, belediyeler, kaymakamlıklar, Tapu Dairesi Harita Birimi, Çalışma Dairesi ve İnşaat Encümeni’nin de bu sisteme dahil olmasıyla çok etkin bir ağ oluşturulabilir. İnternet üzerinden haritaların sağlanması ve EBYS’den (Elektronik Belge Yönetim Sistemi) faydalanılarak kaymakamlıklara ve belediyelere projelerin ruhsat başvurularının yapılması sağlanabilir. Bu tür teknik konuların kurumlar arası iletişimle kısa zamanda çözülebileceğini düşünmekteyiz ve Oda Yönetim Kurulu olarak ilgili paydaşları bilgilendirerek teşvik etmek üzere ziyaretlerimizi sürdürüyoruz.

21 Ocak 2021’de ülkemizde 5.1 şiddetinde hissedilen deprem, binaların güvenliğini yeniden gündeme getirmiştir. İnşaat Mühendisleri Odası tarafından da vurgulandığı üzere, ülkemizde kaçak ve denetimsiz yapıların çoğalması bizleri can ve mal güvenliği açısından endişelendirmektedir. Gerekli yasal tedbirlerin ve önlemlerin bir an önce etkin bir şekilde alınmasını sağlamak ve farkındalığı artırmak hepimizin görevi olmalıdır. Bu bağlamda, Yerbilim Mühendisleri Odası’ndan Oğuz Vadilili ve İnşaat Mühendisleri Odası’ndan Abdullah Ekinci, bir sonraki Mimarca’da yayınlanmak üzere, ülkemizdeki deprem gerçeğini vurgulayan makalelerini bizleri kırmayarak hazırladılar. Kendilerine çok teşekkür ediyorum.

KTMMOB binasında e-vize hizmetlerinin daha çağdaş ve verimli bir ortamda sürdürülebilmesi için İnşaat Mühendisleri Odası ile yapmış olduğumuz toplantılarla, vize bürolarında yeni mekânsal düzenlemelerin tadilatlarını yapmak üzere anlaşmış bulunuyoruz. Bu çalışmalarla, gurur duyacağımız ve her iki odanın üyelerine yakışır hizmet verecek birimler oluşacaktır. Bizlerle işbirliğini kabul eden İnşaat Mühendisleri Odası Yönetim Kurulu’na da ayrıca teşekkür ediyoruz.

Görüldüğü üzere, pandemi dolayısıyla 53. Dönem Mimarlar Odası Yönetim

Kurulu olarak, dijital imkanları elden geldiğince üyelerimize en uygun şekilde sağlamaya çalışıyoruz. Ümit ederiz bu çabalar, meslek ortamımızın her koşulda daha verimli yürütülmesine olanak sağlayacaktır.

Ocak ve Şubat 2021 aylarında tam ve yarı kapanma süreçlerini yaşasak da Yönetim Kurulu olarak gündemlerimiz genelde çevrimiçi ortamlarda yoğun oldu. Yazının bu bölümünde Mimarca okurlarına ve üyelerimize, son aylarda oda gündeminde olan bazı önemli konuları da aktarmanın önemli olduğunu düşünmekteyim.

21 Ocak 2021’de ülkemizde 5.1 şiddetinde hissedilen deprem, binaların güvenliğini yeniden gündeme getirmiştir. İnşaat Mühendisleri Odası tarafından da vurgulandığı üzere, ülkemizde kaçak ve denetimsiz yapıların çoğalması bizleri can ve mal güvenliği açısından endişelendirmektedir. Gerekli yasal tedbirlerin ve önlemlerin bir an önce etkin bir şekilde alınmasını sağlamak ve farkındalığı artırmak hepimizin görevi olmalıdır. Bu bağlamda, Yerbilim Mühendisleri Odası’ndan Oğuz Vadilili ve İnşaat Mühendisleri Odası’ndan Abdullah Ekinci, bir sonraki Mimarca’da yayınlanmak üzere, ülkemizdeki deprem gerçeğini vurgulayan makalelerini bizleri kırmayarak hazırladılar. Kendilerine çok teşekkür ediyorum.

2021 Şubat ayı başında, bilindiği üzere, Şehir Planlama Dairesi tarafından “Özel İmar Emri” yayınlanmıştır. Buna göre, Şehir Planlama Dairesi, tasvip olunmuş arsalar üzerine yapılacak başvuruların planlama onaylarını mimari proje talebi olmaksızın verebilecektir. Bu uygulama üyelerimize süre açısından avantaj sağlasa da, vize bürolarımızın sorumluluğunu artırmıştır. Bu bilinçle Şehir Planlama Dairesi ile görüşmeler yapılmış ve onay formlarının içeriğiyle ilgili görüşlerimiz olmuştur. Yönetim Kurulu olarak, bu yeni sürecin, üyelerimiz adına daha sağlıklı

yürütülebilmesi için çalışmalarımız devam etmektedir.

2021 Mart ayının başında, hem üyelerimize, hem de vize bürosu çalışanlarına zaman kazandıracağına inandığımız bir çalışmayla “vize bürosuna sıkça sorulan sorular”ı mevzuatı ve proje sunumlarını kapsayacak şekilde derledik ve internet sayfamıza ekledik. Bu tür konuları belirli zaman aralıklarında yeniden ele alarak sizlerle paylaşmayı ve “Mimarın El Kitabı” kapsamında güncellemeyi hedefliyoruz. Bu çalışmanın gerçekleşmesinde başta teknik vize birimi olmak üzere emeği geçen herkese teşekkür ediyorum. Eylül 2020’de AB Hibe Programı’ndan faydalanmak üzere, mesleğe dair insan kaynaklarımızın geliştirilmesi amacıyla “kapasite artırımı” proje konu başlığıyla başvuru yapmıştık. Maalesef başvurumuz beklediğimiz gibi sonuçlanmamış ve kabul edilmemiştir. Ancak az bir puan ile değerlendirme dışı kalan bu projeyi geliştirerek, önümüze çıkacak ilk fırsatta başvurumuzu yeniden yapmayı planlıyoruz.

Bilindiği üzere Surlariçi Zahra Sokak’ta bulunan binamızın kütüphane ve kafeye dönüştürülmesi yönündeki çalışmalar bir önceki yönetim döneminde başlatılmıştı. Bu çalışmaları sonlandırmak üzere önümüzdeki aylarda girişimlerimizi artırmaya başlıyoruz. En kısa zamanda bu binayı üyelerimizin ve toplumun faydalanabileceği bir yapıya büründürmeyi hedefliyoruz.

Kamusal alanların ve binaların yarışmayla yapılması yönündeki çabalarımızı sürdürüyoruz. Zor bir ekonomik süreçten geçen ülke koşullarında ilgili kurum ve kuruluşlara gerekli çağrılar ve ziyaretleri yapmaya devam edeceğiz.

Her yönüyle hassas bir dönemden geçen Kuzey Kıbrıs Türk toplumunun gündemine yansıyan

“Cumhurbaşkanlığı Sarayı” ve beş yüz yataklı devlet hastanesi projeleri ile ilgili olarak camiamızın görüşleri bildiğiniz üzere “Yarışma ile Kamu Binalarının Elde Edilmesi” panelinde gündeme gelmiş ve tartışılmıştır. Daha önce Pandemi Hastanesi’nde yaşananların tekrar etmemesi en büyük dileğimizdir. Gerek resmi, gerekse gayri resmi ortamlarda, KTMMOB ile birlikte bu hususlarla ilgili görüşlerimizi paylaşmaya devam ediyoruz. Bizlere söylenen, her iki projenin de devletin planlama ve inşaat dairesi sorumluluğunda yürütüleceğidir. En büyük işveren konumundaki devletin, ithal projelere itibar etmemesi gerektiğini, Mimarlar Odası’na kayıtlı yaklaşık 1600 üye ile onun üzerinde Mimarlık Fakültesi bulunan ülkemizin kendi öz kaynaklarıyla bu tür projeleri gerçekleştirebilecek bilgi birikimine, deneyime ve yeteneğe sahip olduğunu her platformda vurguluyoruz. Çevre kalitesini artırmak ve özellikle yerli ve genç mimarlara daha çok olanak tanımanın özgün ve yerel iklime ve kültüre dayalı tasarımların teşvik edilmesinin, yapı sanatına değer veren bir devletin önde gelen mimarlık politikası olması gerektiğini söylüyoruz.

Herkese “Çevrimiçi” teknolojilerinin zorunlu kullanımının gerekmediği sağlık ve huzur dolu günler diliyorum.

Saygılarımla

Kozan Uzunoglu
KTMMOB
Mimarlar Odası Başkanı
koz.uzunoglu@gmail.com

ENGLISH ABSTRACTS

ONLINE EDUCATION DURING AND AFTER PANDEMIC ERA

Due to the spread of pandemic, there has been a dramatic shift in educational institutions and teaching and learning pedagogies. As a result of the lock-down policy, the majority of the educational institutions are forced to shift towards online-based and off campus education system. Face to face teaching and learning method which once was the norm quickly transited to available online social platforms such as Zoom, Google Classroom, Blackboard and etc. The new teaching and learning method which has been utilized during the lock down are entirely based on virtual space. On line education currently regarded as

“the new normal way” of teaching and learning. In fact, mentioned current available social platforms provided a ground for virtual teaching and learning interaction and mutual dialogue and communication between the lecturers and the students. In this context, the sudden shift from face to face to online education requires a new definition of teaching and learning pedagogy. The new definition should move beyond given definition of education which is entirely based on face-to-face interaction to more flexible definition which encompasses online education as well. Since the beginning of the pandemic, shifting from face-to-face education to online has been a continuous challenge for many lecturers. Some of the challenges so far raised can be summarised as the followings: applying the most compatible teaching and learning method with the current available online social media; applying creative methods to engage the students with the theoretical-based courses and establishing a one-to-one online constructive dialogue between the lecturers and the students. It is vital to call for a systematic inquiry regarding the mentioned challenges in order to comprehend the positive and negative aspects of online education. Such an inquiry can pave the way for more effective incorporation of online teaching and learning in to the current face-to-face based educational system in the near future.

Ehsan Daneshyar

ABDULLAH ONAR: CROSS-SECTIONS OF TIME

This article traces the life and work of the architect Abdullah Onar chronologically, providing glimpses of his personal trajectory on the one hand, and indicating the critical role he played in the history of the Cypriot community on the other. His designs exemplify both his internalization of the concepts and aesthetics of modern architecture, and his integration of these concepts and aesthetics with the characteristics, needs, and respect for the environment and the people required of architecture in Cyprus.

Keywords: Abdullah Onar, Abdullah Mulla Ali, Cyprus Architecture, Turkish Cypriot Architecture

Anber Onar

TOWARDS THE MODERN: AN OVERVIEW OF ABDULLAH ONAR’S ARCHITECTURE PRACTICE

Being active until 1996, Turkish Cypriot Architect Abdullah Onar’s office presents significant examples within the architecture practice of the island. The archival research has shown that although the majority of his works were single family houses, he produced 640 projects including apartment, mixed-use building, garage, factory, hotel, cinema, mosque, bank, printing house, passage, club, dining hall and gas turbine, office block, restaurant, assembly and theatre buildings. This paper aims to present a brief overview about Onar’s architectural approach throughout the projects he designed during his professional

life. This kind of a general analysis is essential to read the architectural atmosphere in Cyprus since he performed many projects, which are now located at both sides of the island. Especially the designs – produced between the late 1950s and late 1970s when the office was at its peak – seem to have developed through the dichotomy between the modern and the local. Apparently, this stance was parallel to the anxieties discussed in the international sphere of the period. The term “critical production” indicates modern architecture practices that are re-evaluated in the context of local conditions in different geographies. After analyzing Onar’s projects, this expression is said to be a crucial and on-point concept, which defines Onar’s design approach.

Keywords: Cyprus, Modern Architecture, Abdullah Onar, Critical Production

Ezgi Yavuz
Meray Taluğ

A NEW MEMORY SPACE: DIGITAL MEMORY OF THE PANDEMIC

Covid-19 pandemic is creating major societal shifts around the globe. Throughout history, public spaces have been stages to reflect these societal transformations. Therefore, they are one of the first places to start for the investigation of such processes. In this framework, this article relies on the premise that as a result of our digitalising lives, our collective memory of the pandemic is creating a new public space

on the digital platform. Following the examination of the relations between memory and space, public space and the pandemic, the issue of how collective memory is formed on the virtual platform is discussed. The idea that web platforms are transforming into new global memory spaces and new public spaces is introduced. Questions like how the top-down and bottom-up processes of collective memory works during the pandemic; and whether the pandemic will be reflected physically as new landscapes are addressed. Based on the fact that our memory of the pandemic is still under construction, as a conclusion it is emphasised that we still have the chance to provide future generations with the best possibilities.

Keywords: Collective Memory, Memory-space relations, Public space, Covid-19, Pandemic, Digital memory

Gizem Caner

TRANSFORMATION OF ‘HOME’ DURING THE PANDEMIC: NORTH CYPRUS CASE

Life around the world has changed due to the Covid-19 pandemic. Accordingly, our daily living habits and the spaces that we use have also changed. People had to shift work, educational, cultural, and social activities from the public spaces to our private spaces: homes. The meanings we assigned to spaces in our houses have also changed and they started to transform into multifunctional spaces, where many activities

coexist together. During the isolation period, semi-open and open spaces have gained more importance by providing space for social distancing. People have started to tend towards spending more time in balconies, terraces, and gardens of the houses to socialize. The issue which has affected the whole world has also affected Northern Cyprus, where social interaction and the relationship with the exterior spaces are strong. The aim of this paper is to discuss the importance of the transformation of spaces in houses and the relationship of the open – closed spaces with a focus on Northern Cyprus.

Keywords: Pandemic, Covid-19, Northern Cyprus, House Transformation, Open Semi-Open Space Use

Feriha Urfalı Doğu

WHAT HAS HAPPENED TO THE HOUSE, WHAT IS HAPPENING IN THE HOUSE

The Covid 19 pandemic has initiated a surreal period in our lives. Almost all daily spaces have been replaced by the rooms of the house. This essay examines the compulsory transformation of the house; exploring the concepts of working from home, the legal significance of forcible confinement, the effortlessness fallacy, and zoom fatigue.

Keywords: Online, Working from Home, Effortlessness Fallacy, Zoom Fatigue.

Nurcan Gündüz

“THINK GLOBAL, ACT LOCAL”: ONLINE EXPERIENCES, TRANSFORMATIONS...

This is the story of an architectural office that knows no intellectual and geographical boundaries. The story takes place between Northern Cyprus, Western New-York and Madagascar. The transformative power of architecture begins with a global intention, and when set out with this intention, local powers also become a major support and opens the road ahead. There is no longer a need to be local and close to each other for collaboration and social transformation in architectural practices. Online presence is a new and promising reality for architects and architectural offices pursuing empowerment.

Keywords: Transformative power of architecture, Online existence, Local, Global, Collaboration

Ali Yapıcıoğlu
Münevver Özgür Özersay

EXAMINING URBAN AND ARCHITECTURAL DESIGN IN THE CONTEXT OF THE COVID-19 PANDEMIC

Built environment should be designed by taking social, cultural, political, economic, physical and psychological factors into consideration together with the users of the spaces. However, the user should be redefined and the built environment design should be re-evaluated in the context of newly experienced

pandemic situation considering the potentially infected status of the users.

In the post-pandemic period, it has been observed that cities and buildings are not designed according to a possible pandemic crisis or in a way that they can be transformed immediately. With the fact that possible pandemic or infectious diseases repeat any time, it is inevitable to rethink all design concepts from urban scale to interior space. In this period and beyond, antivirus-design paradigms should be considered and developed in order to reduce possible risks and / or stop the spread of the virus. In this respect, restrictions on physical distance, basic approaches to reduce the transmission of infection and protect public health, and also the effect of the digital world, which is more involved in our lives with the pandemic, on spaces should be considered in the context of new antivirus design paradigms. However, while doing this, social dimensions such as loneliness and estrangement of the user should not be ignored.

The main purpose of the study is to present “design” evaluations and suggestions in terms of spatial organization from urban scale to interior scale. The method of the study is based on the literature survey and observations on the user experiences.

Keywords: Urban and Architectural Design, Covid-19, Pandemic, Design Proposals, User Experience

Damla Mısırlısoy - Kağan Günçe

ARCHITECTURE IN DIGITAL CLASSROOMS “ME AND MY TWO SOULS”

With the Coronavirus affecting the whole world, we entered a new and difficult period in which we are closed in our homes. Before we could understand what was happening, we had to change many things in our lives. The biggest and fastest change has been in education. The transition process at undergraduate and graduate levels took place in a very short time in architectural education. However, adaptation was not easy.

The transition from formal education to distance education has raised concerns on both students and instructors. In this process of digital revolution, online virtual classrooms have been created. The most effective communication tool was our screens, which sometimes we could not even tell if someone was in front of it.

As these changes go on in education, questioning and discussing new architectural practices continues.

In this study, changes in architectural education and the positive and negative issues caused by distance education system are mentioned.

Based on author’s experiences as both student and instructor in architecture department, observations of last year has been shared in the study.

As a result of the

evaluation, suggestions for architectural education can be developed by relating to the changes that can be seen in our lives after Covid-19 and the differentiation in architectural experiences.

Keywords: Covid-19, Distance Education, Architectural Education, Digital Screen, Digital Virtual Classroom

Tuğçe Yüzüak

PANDEMIC CONDITIONS AND MANDATORY VIRTUAL DESIGN STUDIO

From the beginning of twenty-first century, some architecture schools have been utilizing virtual design studio (VDS) as an educational tool. However, there has been a mandatory decision to move design studios into virtual space together with the rise of the COVID-19 pandemic. The aim of the article is to determine the potential opportunities and deficiencies of VDS during the COVID-19 quarantine from the perspective of students in a department of architecture.

Keywords: Covid-19 Pandemic, Virtual Design Studio (VDS), Department of Architecture

Aminreza Iranmanesh - Zeynep Onur

LOOKING AT ART IN 2021: NEW NORMALS AND ONLINE EXHIBITIONS

This article begins by briefly introducing some of the building blocks in the history of exhibition-making, and moves on to examine the current use of technology in art activities around the world and Cyprus. The increase of online art, activities and platforms is discussed together with the issues raised by such practices; including audience experience, the place of architecture in exhibition-making, and the changing role of the artist and curator.

Throughout history, exhibitions have effectively used contemporaneous technologies to increase audience experience and impact. The technologies used by museums and galleries in exhibition-making during Covid-19 have led to new forms of display and consequently to new forms of audience experience.

Museums and galleries are characterized as contact zones and places where collective experiences are gained. These places, which were closed to visitors due to Covid 19 restrictions, in addition to carrying important concerns such as the pressure placed on operating budgets, the lack of income and problems such as the dismissal of key personnel, also carry the burden of how to maintain the interest of audiences during closures.

As a result of these concerns, many places have turned to the opportunities offered by the internet and software technologies such as online exhibitions and digital-virtual reality (VR). However, it can be observed that these

opportunities do not provide the necessary income to run institutions, and they do not fully transmit the artistic and cultural experience to the audience. At the same time, the adequacy of using such technologies in small-scale communities such as Northern Cyprus should be questioned in terms of whether they can surpass the role of archiving and provide comprehensive content and cultural experience.

Keywords: Online Exhibition, Western Exhibition History, Covid-19, Turkish Cypriot Art, Exhibition Formats in Northern Cyprus

Esra Plümer Bardak

THE PHENOMENON OF CULTURAL HERITAGE IN VIRTUAL REALITY

Since the beginning of the twentieth century, the conservation, preservation and transformation to the next generations of cultural heritage have become a world policy with national and international agreements. The obtained success is a crucial indicator of modernization.

Augmented reality, virtual reality for cultural heritage areas are highly effective subject to a better understanding of historic sites and structures in order to transfer them to the future. The existing

practices for museums and historical areas have increasingly debated day by day.

The ‘augmented reality’ and ‘virtual reality’ as vital phenomena of ‘digital technology’, in this context, provide to increase usage regarding the conservation of cultural heritage. In order to address this current issue, ICOMOS has prepared certain norms such as the “Rules on the Interpretation and Expression of Cultural Sites”, “The London Charter of Computer-Based Visualization of Cultural Heritage” and the “Seville Virtual Archeology Charter”.

In this study, cultural heritage in between virtual and reality will be treated by focusing on cultural heritage which hosted life experiences with respect to architecture and planning and will provide a basis for future experiences. In this respect, the study will seek to answer questions such as: How this issue has been treated in the cyber world, how to understand, interpret and perceive cultural heritage in the virtual environment within the scope of ‘cultural heritage’ in the context of virtual reality. Moreover, this study also investigates the effects of cultural heritage and augmented reality on the subject of conservation in regard with sustainability.

Keywords: Cultural Heritage, Covid 19, Virtual Reality – VG, Augmented Reality – AG, Experience

Kağan Günçe - Beser Oktay Vehbi

CULTURAL HERITAGE AND SUSTAINABLE DEVELOPMENT DURING PANDEMIC DIGITAL PLATFORMS AND ONLINE APPLICATIONS

COVID-19 has inevitably affected cultural heritage and conservation activities, as in all areas of life. Leading organizations, governments and individuals are working to respond to rapid transformation unimaginable in the past. While online applications reshape access to cultural heritage, virtual tours, educational webinars and virtual reality (VR) applications lead to new needs and demands and change the perspective on the economic dimension of cultural heritage. With the wave effect that follows the changes in the pandemic, it leads to redefine human-oriented cultural heritage approaches for everything from health to tourism. The study reviews online experiences through the (potential) role of digital platforms in participating in cultural heritage during the pandemic. Cultural heritage plays an important role in the sustainable cultural, social and economic development of societies. By examining the statistics, indicators, data and operational activities related to the cultural heritage shared by international organizations and institutions from their official websites and digital platforms, it is aimed to present a compilation of “currently available” developments that support the economic dimension of the cultural heritage. The article argues that what is urgently needed today is to research and develop creative heritage practices that can

positively contribute to future generations.

Keywords: Digital cultural heritage, Cultural heritage, Sustainable development, COVID-19, Pandemic, Cultural tourism, Intangible cultural heritage.

Betül Gelengül Ekimci Mustafa Kaan Çalışkan

TO BE OR NOT TO BE...

The developing technology of today has changed the traditional concept of space and triggered the creation of virtual reality environments. Developments in technology, which has become an integral part of our daily life, have entered our homes, especially in terms of virtual reality, computers and entertainment. As a result of that, solutions that make our lives easier appear in many areas. Accordingly, virtual reality is used in solving the problems faced by designers in architecture, interior architecture, etc. It provides large opportunities in solving these problems by opening new horizons in these areas. The phenomenon of virtual reality, which enables us to step into a three-dimensional world, has left traditional design methods aside and provided the opportunity to navigate in virtually created environments that we think are more efficient / creative. The concept of virtual reality, which manifests itself in fields such as medicine, entertainment sector and education, as in the field of design, considering the effects of Covid-19, has recently been used frequently in the field of art as well. Are these technology spaces, which make our lives so easy and even allow us to get in the spaces we imagine, enough for us to perceive?

While perceiving the space in the traditional means with our senses and emotions; how do we do this in a virtual environment? Or can we? Or are we transforming into a schizophrenic or a robot without feelings within a lie that we actually create while we are creating the spaces we dream of in a virtual environment?

Keywords: Virtual space, Architectural space, Space perception, Design, Museum of Acropolis, Experience

Ahmet Murat Saymanlier

SOME KIND OF JOURNEY...

Architect, instructor, writer, and critic Hüseyin Yanar touches the hearts of 'Mimarca' readers with his essay 'Some Kind of Journey' from the land of the northern lights, Finland. The architect urges to construct a strong bond with the common subject of the isolation, the human being, whilst interpreting the ambiguity of the pandemic era from the perspective of everyday life. His talk starts with the portrayal of the pandemic and then transforms into a personal voyage with the Hämeentie street, finally concluding with the story of a group of people who are not acquainted, yet their strength and support for each other unite them as a team. This story entails strong connotations for human-nature interaction and presents an extraordinary spatial experience to the reader.

Keywords: Pandemic, Finland, Glaciers, Human-nature interaction

Hüseyin Yanar

DIGITAL MARKETING STRATEGIES AND 2021 TRENDS FOR ARCHITECTURE FIRMS

Swiftly expanding in parallel with Covid-19, digital marketing promises a world full of opportunities for architects and architectural offices. As consumers spend increasingly more time online, architects need to increase their visibility in the digital world and strengthen their digital marketing strategies, to increase and sustain their competitiveness. In this article, we have compiled a number of strategies that can be implemented by those who are still at the beginning phase of strengthening their online presence.. Furthermore, we have provided some clues about the trends and expected advancements for digital marketing in 2021.

Keywords: Architecture Firms, Online Presence, Increase Potential, Digital Marketing Strategies, 2021 Trends

Niyal Öztürk

HONOURING COVID-19 VICTIMS: COVID-19 COMMUNITY MEMORIAL DESIGN COMPETITION - 2020

Covid-19 pandemic is far from being controlled with increasing death rates and cases all around the world. DesignClass hosted the Covid-19 Community Memorial Design Competition last year to create a local memorial that honors those who passed and bring solace to families affected by Covid-19 virus. This article

explains both the project that has inspired the competition itself as well as the winner of the memorial competition.

Keywords: Covid-19, Memorial Design Competition, DesignClass

Bahar Uluçay

PODCAST: SPATIAL MUTATIONS

This article brings the concept of "podcast" to the Book Review column where normally new books are introduced, in accordance with the current theme "Online". After mentioning what podcasts are, the remainder of the article continues with the written transcript of the pandemic-special podcast prepared and presented by architect and academic Ceren Boğaç. Boğaç exposes the audience to subject-specific concepts such as "spatial mutations", and ends her discourse with the following strong message: "I would like to underline that, undoubtedly, in this intricate new world, there are unlimited job opportunities for all design professionals, but in order to develop different perspectives, critical thinking, adaptation; it is more important to read and learn more than ever before." **Keywords:** Podcast, Spatial Mutations, Digital World, Virtual World

**Ceren Boğaç
Abdullah Can
Münevver Özgür Özersay**

MİMARCA 92 İÇİN ÇAĞRI

MİMARİ DİLLER: ESKİZLER, SÖZLER VE DAHASI

Bir temsiliyetler sistemi olarak mimarlık, diğer birçok disiplin gibi kendine özgü terminolojisini ve jargonunu geliştirmiştir. Ancak teknik terimlerin ötesinde; mimarlar tasarım sürecinde de kendi içinde imla kuralları olan birçok "mimari dil" kullanır.

Mimar, kendi fikirlerine ulaşmak ve bunları geliştirerek çevresi ile paylaşmak amacıyla bu dillerden birini ya da hepsini eşzamanlı olarak kullanabilir; henüz oluşma aşamasındaki fikirlerini, zihninden parmak ucuna ve oradan da kullanmakta olduğu düzleme aktarır. Kimi bilgiler, en yeni teknolojik gelişmelere rağmen halen en hızlı ve sihirli kodlamanın beyin, kalp ve el arasındaki üçgende olduğundan bahsedebilir.

Eskizler, şemalar, çalışma maketleri, maketler, planlar, kesitler, detaylar, malzeme tabloları, perspektifler, ilk anahtar kelimeler, problem tanımlamalar, senaryolar, tasarım konseptleri... İlk aşamalarda ortaya çıkan soyut çizimleri mimar kendisi dahi sözlere dökemeyebilir, ancak her revizyonda damıtılan fikirler nihayetinde mimarın dilini daha arı ve anlaşılır hale getirir.

Tasarlayacağı mekânları edebi ustalıklı tasvir edebilen mimarlar olduğu gibi, mekânsal tasvir sanatı boyutuna yükselten, tasarımcılara

mekân okuma dersi verebilecek edebiyatçılar da olmuştur.

Tam da bu noktada, farklı çağlarda ve kültürlerde paralel dönüşüm geçiren mimari ve edebiyatın kesişmesinden de bahsetmek mümkündür.

Mimarca'nın 92. sayısında, bu kesişmelerden de esinlenerek, mimari dilin çok katmanlı hallerini ve mimari tasarımın oluşma ve aktarılma metodlarını birlikte irdelemeye karar verdik. Aşağıdaki başlıklardan ilham alarak üreteceğiniz katkılarınızı heyecanla bekliyoruz.

Mimari temsil araçları: Eskiz; dijital eskiz; deneysel taslaklar; mimari iletişim teknikleri; çalışma maketleri; maketler; dijital ortamda 3Boyutlu çizimler; 3Boyutlu ifadenin dijital devrim ile gelişimi; Mimar ile mimar olmayan işveren, politikacı, halk ile iletişim için kullanılan temsil araçları; tarih boyunca çizim ve maket trendleri;

Mimari karakter/mimarın karakteri olarak eskiz: Eskiz defteri, mimarın not defteri, ajandası; ünlü mimarların eskizleri, eskiz derlemeleri;

Mimari sözler: Mimari mekânın sözlü ifadeleri; senaryo, ihtiyaç listeleri, yarışma metinleri, konsept tanımları, şartnameler; fikir yarışması metinleri; Mimarlık ve edebiyat: Edebiyatta mekânsal tasvirler; Mimaride şiirsellik

ve semboller, Mimarlık kökenli yazar ve çizerler; Mimarlık eğitiminde dil: Mimari dillerin eğitimi; Tasarım stüdyosunda sözel iletişim;

Mimarinin akademik dili: Mimari alanda akademik araştırma metinlerinin dili; akademik dil ile uygulama dünyasının dillerinin kıyası.

SON TESLİM TARİHİ: 30 Temmuz 2021

"92" sayısının tüm üyelerimiz ve mimari tasarım severleri heyecanlandıracağını düşünerek, Mimarca 92'ye yazılarınız, eleştirileriniz ve önerileriniz ile katkı koymaya davet ederiz. Ayrıca bu çağrının mümkün olduğunca çevrenizdeki ilgili kişilere de yayılması konusunda destek olabilirsiniz çok seviniriz.

KTMMOB Mimarlar Odası
yayin@mimarlarodasi.org
Nuri Efendi Sokak, No:3,
Arabahmet Mahallesi, Lefkoşa.
www.mimarlarodasi.org
https://www.facebook.com/
ktmmobmimarlarodasi

EHSAN

SANATSAL KATKI

PANDEMİ SÜRECİNDE VE SONRASINDA ÇEVİRİMİÇİ EĞİTİM

Ehsan Daneshyar

Pandeminin yayılmasına bağlı olarak eğitim kurumlarında ve eğitim/ öğretim pedagojilerinde çarpıcı bir değişim meydana gelmiştir.

Kapanma politikasının bir sonucu olarak, eğitim kurumlarının büyük çoğunluğu çevrimiçi odaklı ve kampüs dışı eğitim sistemine yönelmek durumunda kalmıştır. Bir zamanlar norm olan yüz yüze eğitim ve öğretim yöntemi hızlı bir şekilde Zoom, Google Classroom, Blackboard ve benzeri mevcut çevrimiçi sosyal platformlara geçiş yapmıştır. Kapanma sırasında faydalanan yeni eğitim ve öğretim yöntemi tamamen sanal ortama dayanmaktadır. Çevrimiçi eğitim şimdilerde eğitim ve öğretimin “yeni normal”i olarak nitelendirilmektedir. Aslında, bahsi geçen sosyal platformlar öğretim görevlileri ve öğrenciler arasında sanal eğitim ve öğretim etkileşim ile karşılıklı dialog

ve iletişim için zemin sağlamıştır. Bu bağlamda, yüz yüze eğitimden çevrimiçiye ani geçiş eğitim ve öğretimin pedagojisinin yeniden tanımlanmasını gerekli kılıyor. Yeni tanım yüz yüze eğitim etkileşimine dayanan mevcut eğitim tanımının ötesine geçerek çevrimiçi eğitimi de kapsayacak şekilde daha esnek olmalıdır.

Pandeminin başından itibaren, pek çok öğretim görevlisi için yüz yüze eğitimden çevrimiçi eğitime geçiş sürekli bir meydan okumaya dönüşmüştür. Şimdiye kadar karşılaşılan bazı zorluklar; şu anki mevcut çevrimiçi sosyal medya ile en uyumlu eğitim ve öğretim sistemini uygulamak; teorik derslerde öğrencileri derse entegre edebilmek için yaratıcı yöntemler uygulamak ve öğretim görevlileri ile öğrenciler arasında birebir çevrimiçi yapıcı diyalog kurmak olarak özetlenebilir.

Çevrimiçi eğitimin olumlu ve olumsuz yönlerini kavrayabilmek için söz konusu noktaların sistematik bir şekilde araştırılması hayati önem taşır.

Böylesi bir araştırma, yakın gelecekte mevcut yüz yüze eğitim sistemi ile çevrimiçi eğitim ve öğretimin daha etkin birleşiminin yolunu açacaktır.

Yrd. Doç. Dr. Ehsan Daneshyar

Mimarlık, Tasarım ve Güzel Sanatlar
Fakültesi, Girne Amerikan Üniversitesi,
Öğretim Üyesi

ehsandaneshyar@gau.edu.tr

ODA HABERLERİ

GÜNDEMDEKİLER

Ziya Tanalı “HAFIZA ARALIĞI” 2020 Uluslararası Öğrenci Mimari Tasarım Yarışması

KTMMOB Mimarlar Odası tarafından organize edilen ve Girne Belediyesi’nin katkıları ile Ziya Tanalı anısına ikincisi düzenlenen “HAFIZA ARALIĞI” 2020 Uluslararası Öğrenci Mimari Tasarım Yarışması’nda uluslararası mimarlık okullarından lisans ve yüksek lisans mimarlık öğrencileri katılım gösterdi. 12 Aralık 2020 tarihinde Girne Belediyesi Sanat Galerisi binasında yapılan jüri değerlendirmesi ile yarışma sonuçlandı.

Organizasyon Komitesi:

Tanalı Ailesi | Prof. Dr. Zeynep Onur | Burak Türsoy | İpek Yaraloğlu

Organizasyon Komitesi

Danışma Kurulu:

Kozan Uzunoğlu | Simzer Kaya | Ertuğ Ertuğrul | Türker Aktaş |

Erhan Akça | Sait Onur Edeş | Ayşe Ece Onur | Alper Gündüz | Ozan Sarıkaya | Oya Kuyumcu | Faruk Şahin | İsbën Önen | Babür Ülgüner | Aslı Sarıkaya | Şebnem Özdemir | Taner Aslan | Özlem Önen | Bora Tubay | Zeynep Yağmur | İlhan Kesmez | Gözdem Tubay | Berna Aslan
Yarışma Jüri Komisyonu:
Danışman Üyeleri: Kaan Tanalı | Emin Çizenel | Nidai Güngördü (Girne Belediyesi Başkanı)

Asli Jüri Üyeleri:

Ekrem Bodamyalızade (Jüri Başkanı) | Tuna Veysi | Sema Uzunoğlu | Saffet Bekiroğlu | Desen Çizenel | Batuhan Bayramoğlu | Özge Şener

Yedek Jüri Üyeleri: Fevzi Özersay | Ferruh Dülgeroğlu

Raportörler: Çimen Kırmızı Özburak | Ümran Duman

Yarışma Ödülleri:

1.lık ödülü USD 1.000, 2.lık ödülü USD 700, 3.lük ödülü USD 500 olarak belirlenerek Tanalı Ailesi tarafından karşılandı.

Yarışma Konusu:

Sekiz bin yıldan beri insanlığı barındıran Kıbrıs adasının Girne kentinde M.S.7. yüzyılda Bizanslılar tarafından yapılmış, değişik dönemlerde eklemeler ve değişikliklerle günümüze kadar varlığını sürdürmüş Girne Kalesi’nin, sur duvarlarının büyük bir kısmı kentin gelişimindeki değişen gereksinimler sonrası yıkıldı. Yarışmaya konu olan sur parçası, kulesi ile birlikte kentin sonradan yapılan binaları arasında kalmayı başardı. Kadim geçmişin izlerini ve ağırlığını taşıyan, günümüze kadar gelmeyi başaran sur duvarı ve kulesi, envantere işlenerek kültürel miras olarak nitelendirildi. Yarışmanın konusu, ilgili sur duvarı ve kent arasında geçmişten günümüze bağ



kurup bir araya getirerek birleştirmek amacıyla tasarım önerilerinin geliştirilmesi olarak belirlendi. Bu konu kapsamında; kentsel tarihi mirasın korunmasının odak noktası olarak belirlenerek insanlar ile görsel, tarihsel, fiziksel çevreleri arasındaki ilişkiye yeni bir bakış açısının getirilmesi; şehrin ruhu ve kültürünün geçmiş, bugün ve gelecek bağlamında sorgulanarak şekillendirilmesi; insanların kentsel hafızayı kavrayışa ve değerlendirilmesine odaklanılması beklendi.

Antoine de Saint-Exupéry'nin

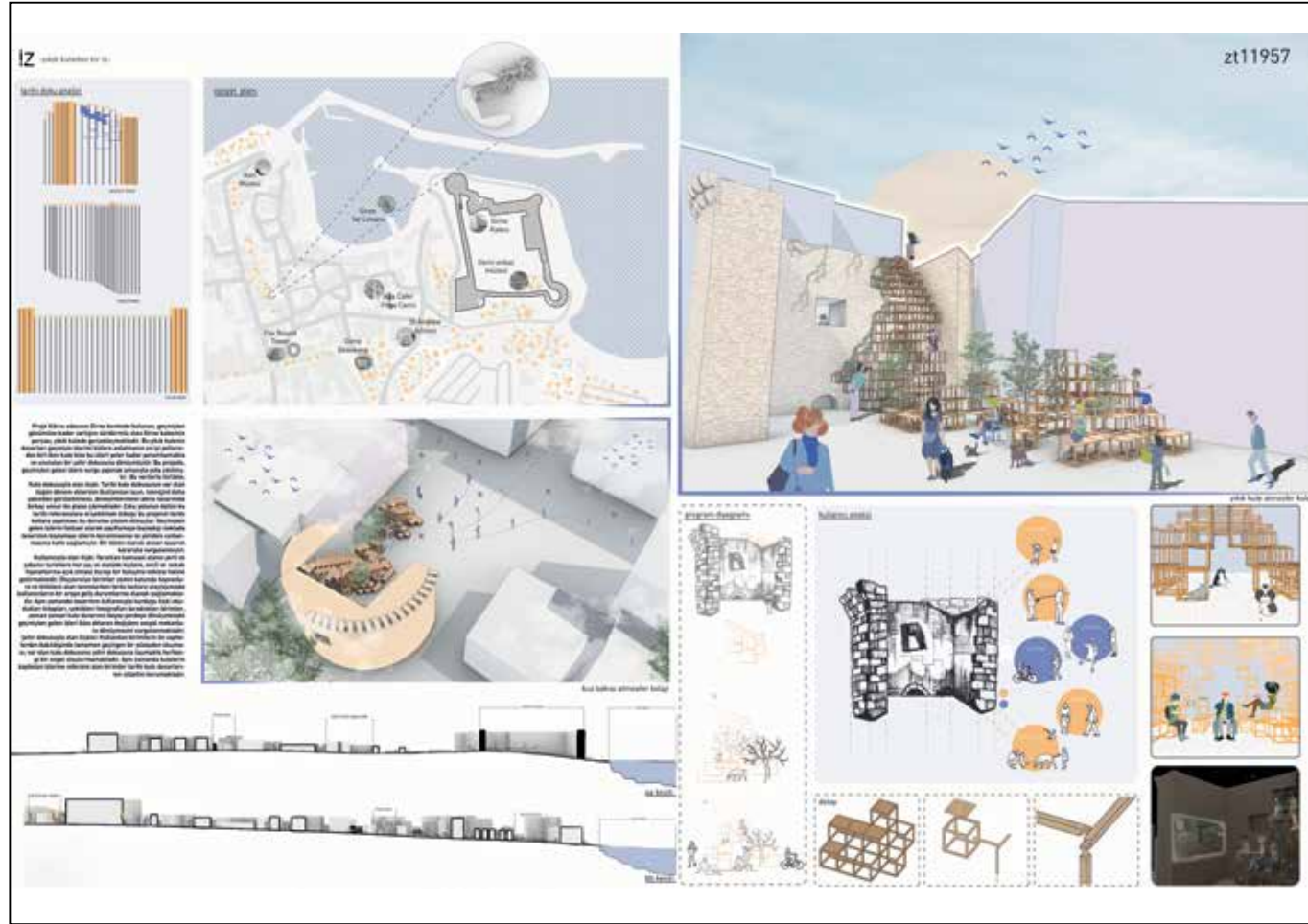
“Mükemmelliğe, eklenecek bir şey kalmadığında değil, çıkarılacak bir şey bulunamadığında ulaşılır.” cümlesini motto olarak kabul eden yarışmanın değerlendirmesinde, Ziya Tanalı’nın mimari anlayışını ortaya koyan aşağıda konusu geçen ana başlıklar

önem taşıdı; yalın, sade, duru, alçak gönüllü, nesne aracılığı ile duyarlıkları aktaran, tüm sanat dallarında olduğu gibi sahici olan, kendine benzeyen, malzemenin doğasına uygun olan, insan ölçeğinde ve insan gereksinimlere yanıt veren, biçimlere değil şeylerin özüne önem veren, kendiliğinden hep oradaymış gibi olan, yeni var olandan var olmayı kurgulayan tasarımlar.

“Yeryüzünün bir parçasına dokunmak, onun aktardıklarını bugünün dünyasına taşımak, tasarım aracılığı ile kendi iç dünyanıza yapacağınız yolculuğun önerisidir bu. Tasarımı sorgularken kendi kişiliğinizi de sorgulamanızın önerisidir.”

,
(Z.Tanalı)

Desen Çizenel, Saffet Bekiroğlu, Özge Şener, Batuhan Bayramoğlu, Sema Uzunoğlu ve Tuna Veysi’den oluşan değerlendirme jürisi, 12 Aralık 2020 tarihinde, saat 10:00’da Girne Belediyesi Sanat Galerisi’nde toplanarak Ekrem Bodamyalızade’nin Jüri Başkanı olmasına karar verdi. Yarışma jüri değerlendirmesinin raporlama görevini Çimen Özburak ve Ümran üstlendi. Aralarında İTÜ, ETÜ, MSGSÜ, PÜ, YDÜ, BÜ, DAÜ, İÖÜ, KAÜ, İYTE, UNIVERSITY OF DE LYON, EOÜ, İBÜ, DEÜ, GTÜ, YTÜ, FÜ, ODTÜ, YÜ, MEFÜ, KTÜN, TOBB ETÜ, HMKÜ, AÜ, İTİCÜ, YÜ, MÜ, KLÜ ve İÜ bulunan 29 farklı öğretim kurumunun mimarlık öğrencilerinin tasarımlarıyla, toplamda 73 projenin katılımı ile gerçekleşen yarışma değerlendirmesi 5 tur ve ardından final turu ile son buldu.



Değerlendirmeler sonucunda;

1.'lik Ödülü:

Mustafa A. Gaber ve John I. Ugwulebo, "TRANSPARENT RUINS" (ZT17022), Yakın Doğu Üniversitesi.

Yalın ve şeffaf bulunan tasarımın hem meydana hem de burcun üzerinde olumlu etkisi vardı. Aydınlatma elemanlarının düşeyde fazla yükseliyor olsa da fonksiyon olarak aşağıdan insanları alıp burcun üzerine çıkarması olumlu değerlendirildi. Mevcut sur önü meydanını çok çiğnemedi sağa doğru şekillenerek ve sur yüzeyi ile yarışacak başka bir yüzey yaratmadan ele alınması başarılı bulundu. Yukarıdaki döşeme gayet çağdaş ve surun eski fonksiyonunu hatırlatacak bir çözümlemeye sahip olup, sokakla burç arasında bağlantıyı

koparacak olumsuz bir öge yoktu. Bu sebeplerden dolayı 1.'lik ödülüne uygun görüldü.

2.'lik Ödülü:

Asiye N. Akbulut, Berfu Karagöz, Elif İ. Yılmaz ve Zümra Ocak, "İZ" (ZT11957), MEF Üniversitesi.

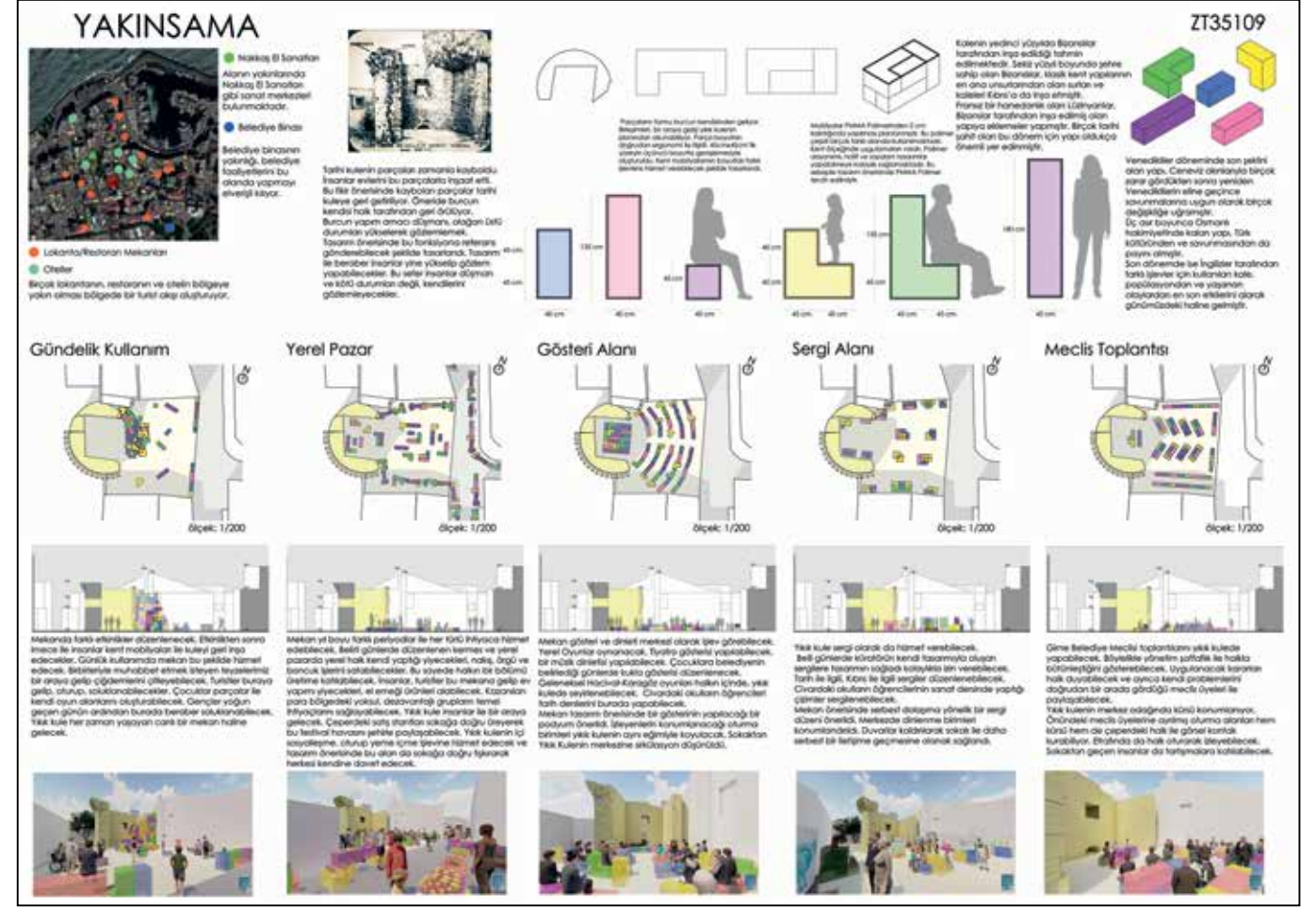
Meydan ile sur arasında engel konulmaması, şeffaf ve modüler bir proje olması olumlu bulunmuş olup mekan için değişkenlik algısının bulunduğu tespit edildi. Meydanı yukarıya taşıırken kontrolsüzlük yaratıldığı ve tehlikeye mahal vererek emniyet açığı yaratıldığı saptandı. Platform eksikliği de göze çarpan bir noksanlık olarak değerlendirildi. Fikir güçlü bulundu ancak yukarıya

çıkıldığında emniyet açığı olması tasarımın olumsuz yönü olarak değerlendirildi. Bu sebeplerden dolayı 2.'lik ödülüne uygun görüldü.

3.lük Ödülü:

Abdullah S. Aslan, Alperen Şahin ve Mert Gezici, "YAKINSAMA" (ZT35109), İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü.

Modüler bir çözüme sahip olduğu tespit edilen tasarımın, farklı kurguya imkan veren, mobil ve sürpriz yaratan bir senaryo sağladığı yönünde görüş oluştu. Genel olarak eğlenceli bir yaklaşımı olan tasarımda, burcu arkada pasifleştirip odak noktası haline getirdiği gözlemlendi. Tasarımın çarpıcılığının, tarihi sur yapısını gölgede bıraktığı yönünde kanaat oluştu. Tasarımın burca daha aktif



şekilde entegre edilmesi gerektiği düşünülmekle birlikte, belirtilen yarışma ölçeği için fazla karmaşık bir proje olarak değerlendirildi. Bu sebeplerden dolayı 3.'lük ödülüne uygun görüldü.

Yarışmanın ödül töreni, dijital sergi ve kolokyumu, 29 Aralık 2020 tarihinde, saat 17:30'da KTMMOB Mimarlar

Odası Genel Sekreteri Simzer Kaya'nın moderatörlüğünde, yarışmacılar, organizasyon komitesi, jüri üyeleri ve konuklarının katılımı ile çevrim içi olarak gerçekleştirildi. Yarışma Organizasyon Komitesi adına ödül töreni açılışını yapan Prof. Dr. Zeynep Onur'un ardından, Jüri Başkanı Ekrem Z. Bodamyalızade, Tanalı Ailesi adına Kaan Tanalı, Girne Belediyesi Başkanı

Nidai Güngördü, KTMMOB Başkanı Seran Aysal ve KTMMOB Mimarlar Odası Başkanı Kozan Uzunoğlu söz aldı. Ödüllerin verilmesinin akabinde organizasyon, dijital sergi ve kolokyum açılışı ile devam etti. Soru-cevap yapısında kurgulanan etkinlik, sunum ve sohbetlerle başarıyla tamamlandı.

Jüri Değerlendirme Çalışmaları
(12.12.2020, Girne Belediyesi Sanat Galerisi)



ÖZET

Bu makale Abdullah Onar'ın hayatının izini kronolojik olarak sürer. Bir taraftan özel hayatı ile ilgili ipuçları verirken, bir diğer taraftan da onun toplum tarihi içerisindeki rolünü anlatır. Tasarımlarında modern mimarlığın özünü benimsemiş olmakla beraber, Abdullah Onar Kıbrıs mimari karakterine, koşullarına, çevreye ve insanlara olan saygı ve farkındalığını da yansıtmıştır.

Anahtar Kelimeler: Abdullah Onar, Abdullah Mulla Ali, Kıbrıs'ta Mimarlık, Kıbrıs Türk Mimarisi

ZAMANSAL KESİTLER

Anber Onar

Bu makale, Yüksek Mimar Abdullah Onar'ın özel, profesyonel ve sosyal hayatına ait detaylarla, onun mimari anlayışı ile kişiliğini birbiriyle ilişkilendirirken, tarihsel kesitlerle de zamanın Kıbrıs'ına bir pencere açıyor. Özellikle söz konusu dönemin Kıbrıslı Türk toplumunda 'mimar' algısının yaratılma biçimine ilişkin belli bir bakış açısı ortaya koyuyor.

1. 1929-1949 – Kıbrıs

Abdullah Onar'ın yaşamının ilk 31 yılı, yani Kıbrıs Cumhuriyeti'nin kurulmasına (1960) kadar uzanan süre, İngiliz Sömürge Dönemi'ne denk gelmektedir. Onun doğduğu topraklar, adanın en doğu coğrafyasında, yer yer dağlık arazisi denize kadar yayılan, Karpaz'ın en ucundaki son Kıbrıslı Türk köyü olan Kaleburnu'ydu. Tarihi bir yerleşim alanı olan köy, tarım ve ipek dokumacılığı yanında tütün üretimini de çevre köylerle birlikte yürütmekteydi. Bu yüzden köylüler, geleneksel olarak Rumca'yı anadil gibi konuşan, örf ve adetler konusunda da diğer Kıbrıslı Türklere bazı farklılıklar gösteren özel bir Kıbrıs kültürüne sahiptir.

Onar, iyi durumda olan bir ailenin dokuz çocuğundan en küçüğüydü. İlkokula gitmeden önce başlayan dağ ve deniz merakı ile tabiatı hem canlı hem cansız varlıklarıyla doğal olarak fark etmiş ve benimsemiş bir çocuktü. Kardeşlerinin yaşça büyük olmasından ötürü, birçok bitkiyi tanımayı, denize dalmayı, balık yakalamayı, kırdan avlanmayı öğrenmiş, hatta tarihi yerleri, topolojilerinden tanımaya başlamış ve mağaralar ile antik gömüt yerlerini keşfetmişti. Çoğu kardeşinde var olan girişimcilik ve yaratıcılık ruhuna ek olarak, sevgiyle yaklaşma ve yardımlaşmayı da küçük yaşlarda özümsemişti.

Köyün yamaçlarında bulduğu killi ve yumuşak kayaları yontarak heykeller yapmaya başlaması ilkökul öncesine kadar gider. İlkokul öğretmenlerinin bunu fark edip köy kahvelerinde takdir ile göstermesiyle, o da yaptıklarıyla gururlanmaya başlayacaktı. Bu, erken bir yaş döneminde olsa da, Abdullah Onar'ın kendi kendine yön vermesine yardımcı olacaktı. Ortaokula gideceği dönem ise II. Dünya Savaşı'na denk gelir. Şehir merkezlerinin bu yıllarda Alman uçakları tarafından bombalanma tehlikesi olduğundan, Lefkoşa İngiliz Okulu (Nicosia English School) geçici olarak



Figür 1: Abdullah M Ali, Hokey Takımı Kaptanı 1949

Girne'ye taşınır. Onar, bu nedenlerden dolayı bu süreyi Yalusa'da Şagalli Ortaokulu'na giderek geçirir. 1943'te, İngiliz Okulu, Lefkoşa'ya taşındıktan sonra sınavlara girer ve kazanır. Oradaki 6 yıl süresince, spor kulübü Kitchener kaptanlığından hokey kaptanlığına, birçok spor dalında derece ve şampiyonluklar elde eder. (Figür 1) Ayrıca, sanat derslerinde ve bilhassa geometride üstün başarı gösterir. (Figür 2) Pratikten bildiği çok iyi derecedeki Rumcasını burada resmi bir lisan olarak geliştirir ve İngilizce lisanına da hakim olur. Derslerin dışında birçok sosyal faaliyete katılır. Dört yıl arka arkaya Prefect, son yılında ise okul kaptanı seçilir (Figür 3). Hem öğrenciler hem de öğretmenler tarafından sevilen, liderlik meziyetlerine haiz, tuttuğunu koparan, sorumlu ve disiplinli bir birey olarak İngiliz Okulu'ndan 1949'da mezun olur.

2. 1949-1956 - İngiltere'de Eğitim

Mezun olduğu yıl mimarlık eğitimi almak üzere İngiltere'ye gider. Cep defterindeki kayıtlara bakılırsa, Kıbrıs'tan çıkış tarihi 11 Temmuz 1949'dur. Onar, Londra'ya varmasından kısa süre sonra Middlesborough'ya, ağabeyi İdris M. Ali'nin yanına gider ve kendi kısıtlı imkânlarıyla oradaki Constantine Technical College'in Building Technologies bölümüne kayıt olur. İkinci yılında çizimdeki üstünlüğü ve disiplinli çalışmasıyla, sabah ve akşamları eğitimini devam ettirirken, eş zamanlı olarak Matthew Trotter Mimarlık Firması'nda 1950-1952 yılları boyunca teknisyen olarak da çalışır (Figür 4 & 5). 1951'de, RIBA'dan Probationers; 1955'te ise Elected Student üyeliğini alır.

1952'de Durham Üniversitesi mimarlık bölümüne burslu olarak

girer. Buraya girerken götürdüğü portfolyo ile ilk sene derslerinden muaf tutularak 1956'da başarıyla mezun olur. Üniversite hayatı boyunca resim derslerinde yüksek yetenek gösterir. İlaveten birçok sanat dersi de alıp, bu konulardaki merak ve ilgisini geliştirerek devam ettirir.

Üniversitedeki mimarlık eğitiminin yanı sıra, 1954-1956 yılları arasında yarı-zamanlı olarak çalıştığı City Architects Department'te 'Kent Mimarı' sıfatıyla projeler üretir. Akşamları ise Certificate in Town and Country Planning programına katılarak oradaki derslerini de tamamlar.

Mezuniyetinin hemen ardından, Kıbrıs'a dönüş yapmadan, mesleğinde daha ileri tecrübeler kazanmak için de, City Architect at City Architects Department'ta tam-zamanlı bir mimar olarak çalışır.



Figür 2: Eskiz, Orta 2

3. 1956-1960 - Sömürge Dönemi'nde Kıbrıs'a Dönüş

Bu dönemde, Kıbrıs'ta, Kıbrıslı mimar sayısı yok denecek kadar azdı ve daha çok yabancı mimarlar çalışmaktaydı. 1957-1958 arasında politik kargaşanın artmasıyla, İngiliz idaresinin sona erme sinyalleri gelmeye başladı. Oluşan siyasi atmosfer sonucunda, 1960'ta Kıbrıs Cumhuriyeti kuruldu. Cumhuriyet dönemine girerken, her alanda olduğu gibi Kıbrıslı Rumlar yine Rum mimarlara, Kıbrıslı Türkler ise Türk mimarlara başvurup mesleki taleplerde bulunacaklardı.

Abdullah Onar, 1956 yılı sonunda Kıbrıs'a kesin dönüş yaptığında, başta Mağusa'da olmak üzere özel projelere imza atmaya başlar. Ancak 1957'nin ilk aylarında, kendi ülkesinde de tecrübe kazanmak amacıyla, Limasol'daki modernist mimarlık firması Colakides & Economou Architects'te kısa bir süre çalışır. Söz konusu firmada üniversite dönemindeki bir yaz tatilinde

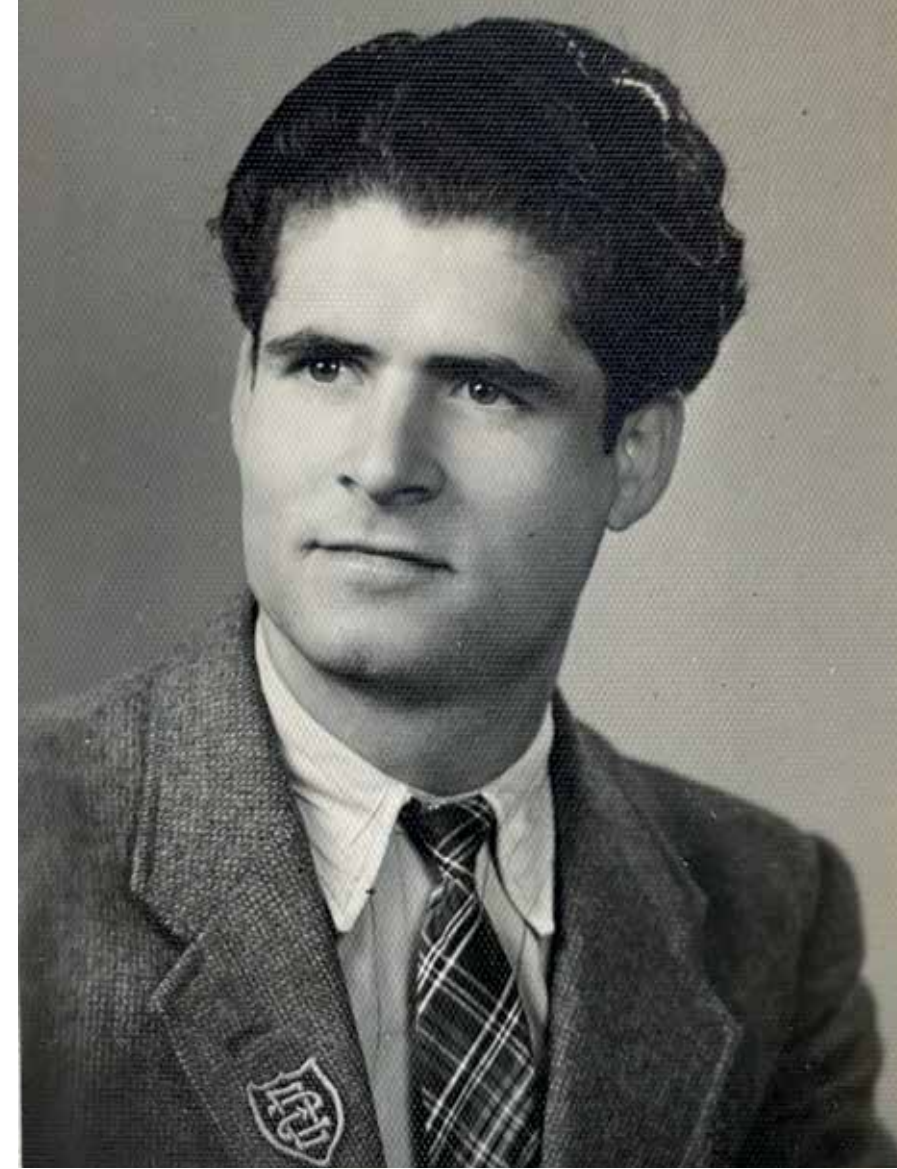
de staj yaptığı için orada kabul görür. Ardından Lefkoşa'da Kıbrıs Cumhuriyeti İnşaat Dairesi'ne mimar olarak atanır. Eş zamanlı olarak, önceden aldığı özel işlerine devam edemeyeceğini anlayınca, dairedaki görevinden istifa edip kendi özel mimarlık bürosunu, 53 Mahmutpaşa Sokak'ta, 3 Numaralı sicil numarasıyla resmen açar.

“Esasında, Efruz, Emel, Abdullah gibi ilk mühendis ve mimarlar (1950'lerin sonlarına doğru) Kıbrıs'ta artık inşaat sektöründe bir devrim yarattı. Yani buna tamamıyla bir devrim diyebilirsiniz. Ne için devrim? Çünkü o günlere kadar, hali vakti yerinde olan ve mimarlığı değerlendirip kendisine şimdi yaşayacağı evin bir profesyonel kişinin tasarlamasını isteyeceği mimar düzeyinde birisi olmadığı için, tek tük Rumlardan hizmet alanlar vardı... Rum müteahhitlerin yaptığı binalar da vardı. Yalnız tasarlama değil, bütün binaları da Rum ustalar inşa ediyordu. Onun için devrimdir. Yani ilk kez mimarlık gündeme geliyor ve halk böyle bir mesleğin varlığından haberdar oluyor, o ihtiyacı

duymaya başlıyor ve ondan sonra da müteahhitlik konusu gündeme geliyor.” (Onar, 2017, Hakkı Atun ile söyleşi).

Kıbrıslı Türk Toplumu'nda mimarlığın henüz gelişmemiş olmasının getirdiği sorumluluklar arasında, ustabaşı yetiştirilmesinden, inşaat sektörünün güçlenebilmesi için her alanında kalifiye eleman yetiştirilmesine dek büyük rol oynamak da bu ilk mimarlara düşecekti. Hatta doğramadan, demir, ahşap, taş, betonarme kalıp işlerine, plan, proje çizim detayları okuyabilecek ustalara dek hepsinin yetiştirilmesi gerekecekti.

Onar ile yapılan söyleşilerde, en çok vurguladığı, kendi dilini ve vizyonunu topluma kabul ettirebileceği, insanları ikna ettiği yerde de onları ev sahibi yapmak için verdiği mücadelenin birçok anlatısı ve yönleri vardı. Mimarlığa yaklaşımının sadece kendi kendini tatmin etmek için yapılan tasarımlar olmadığını, 'form follows function' kavramını temel alan, ve aynı zamanda kendi özerk karakterini



Figür 3: Abdullah M. Ali Okul Kaptanı 1949

yansıttığını da ifade etmekteydi. Ayrıca müşterisinin ekonomik imkânlarının ve coğrafi koşulların da hesaba katıldığı, sade bir mimari üslupla gerçekleştirdiği tasarımları da bu yaklaşımına dayandırmıştır. Onar, tüm birikimi ve hümanist yaklaşımıyla, bireylerin kaliteli ve modern mekânlarda iyi yaşama koşullarına sahip olabilmeleri için tasarımlarını günün şartlarından gelecek vizyonuna doğru kurmaktaydı.

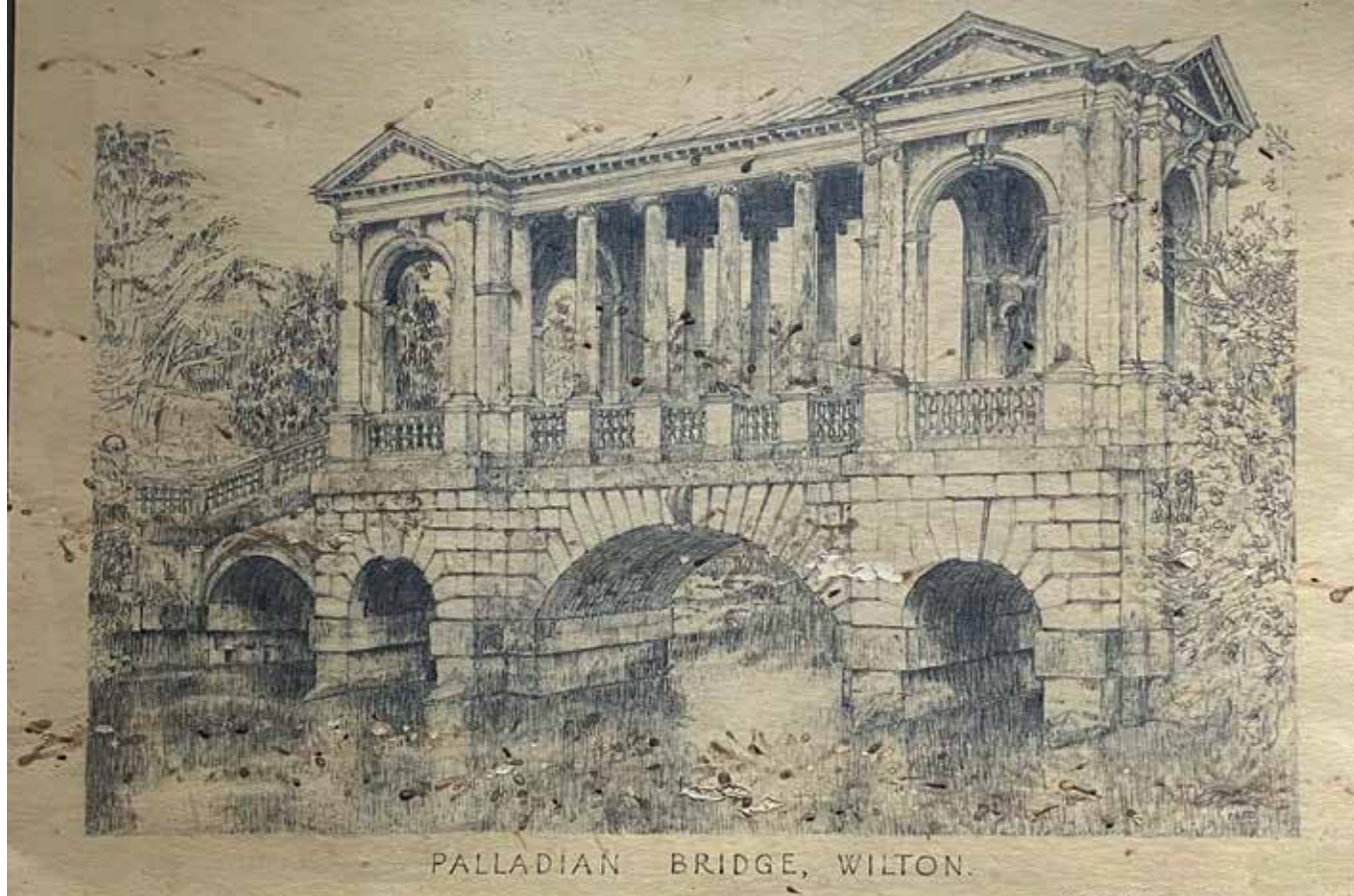
Onar'ın 1957-1960 çalışma yıllarındaki müşteri portfolyosunda hem Kıbrıslı Türk hem de Kıbrıslı Rumların olması ve hatırı sayılır sayıda Evkaf için tasarlanmış projelerinin bulunması dikkat çekicidir. Ayrıca, bu yıllarda tasarımlarının (ev, dükkân, apartman) yanında, tadilat, arsa bölümü, vb. işler de bulunmaktadır. Mimari bürosunu kurduktan sonra tuttuğu 'log book'ta, 1956'dan başlayıp 1960'ı da içine alan dönemde, 60'ın üzerinde proje yapmış olduğunu gözlemlemekteyiz (Figür 6

& 7) Bu dönemdeki projelerin büyük bir kısmının paftalarının elimizde olmamasına rağmen; proje numarası, müşteri ismi, bölge adı ve bazen de tam tarihi, yapı türü, vb. belirtilmiş olmasından dolayı daha kapsamlı bir çalışmayla bu projelerin detaylarını belirlemek mümkün olacaktır. Ancak yine mevcut verilere göre projelerin %50'sinden çoğunun Mağusa; geriye kalanların ise sırasıyla Lefkoşa, Larnaka ve Limasol için tasarlanmış olduğu gözlemlenmektedir.

4. 1960-1963 - Kıbrıs Cumhuriyeti Başlangıç Yılları

Abdullah Onar 1959'da tanıştığı ve bir öğretmen kızı olan Aysan Muhsin K. Paker ile nikâhlanır. 1960'ta henüz pek az yapının bulunduğu Köşklüçiftlik'te satın aldıkları arsaya kendi aile evlerini tasarlar ve 1961 yılında ilk kızları Oya'nın doğmasının hemen ardından eve taşınırlar. 420 metrekare olan betonarme yapı, içten bağlantılı iki ayrı yaşam alanı olarak kullanılmaya uygun tasarlanmışsa da, iç mekânlarda hemen hemen hiç kolon kullanılmayarak dolaşımın akışkanlığı oldukça serbest ve değişime açık bir şekilde tasarlanmıştır:

“Yapı, betonarme bir çerçeve ile, cephelerde açık bir şekilde ifade edilmektedir. Taşkın yer yüzeyi, çatı döşemesi, verandalar ve pergolalar, kompozisyona yatay bir vurgu yapar. Döşemedeki doğal materyaller, dekoratif uygulamalar kullanmadan estetik bir görüntü sağlar. Camlık alanların yaygın olması, bağlantılı iç mekânlara bol bol doğal ışık sağlar. Görüleceği üzere Onar'ın mimari yaklaşımı, işlevsellik üzerinden kurgulanmaktadır...” (Georgiou, 2018).



Figür 4: Palladian Köprüsü, kara kalem, 1950

Abdullah Onar'ın mimariye karşı olan tutumu ve kişisel tarzı, kısa zamanda birçok müşteri edinmesine yardımcı olur. 1960-1963 yılları arasında yetmişe yakın yapı tasarlar. Özellikle yeni gelişen Köşklüçiftlik bölgesinde bulunan müstesna binalar arasında Ertuğrul Güven Evi, Osman Nurettin Mısırlıade Evi, Jale Halit Evi, Cemal Müftüzade Evi, Cahit Tilki Evi, Urkiye Mine Balman Evi, Adnan Tahsin Evi, Ayhan Suphi Evi, Dr. Ziyad Hakkı Apartmanı gibi daha birçok tasarımı bulunmaktadır (Figür 8 & 9).

Onar'ın, özellikle anılan bölge ve çevresine, erken dönemlerden hatırı sayılır sayı ve kalitede tasarımlar yapmış olması, Köşklüçiftlik'in çehresini çağdaşlaştırırken, yalın ve duru bir üslupla semtin değerlerini korumuş, "kitschleşmeden" değişip

gelişmesine ve geleceğine yön vermiştir.

5. 1963-1968 Abluka Dönemi

Kıbrıs adasının her bir tarafında, Kıbrıslı Rumlar arasında biraz daha erken başlamış olsa da, Kıbrıslı Türk toplumunda da yeni yeni filizlenen profesyonel disiplinler arasında mimarlığın önyak olduğu modern yaşam biçimleri bir yana, toplumlar arası bölünmeler, Kıbrıslı Türkleri oldukça geriye çekecekti. Yine bu dönemde, Onar'ın 1964'te ikinci kızı Anber dünyaya gelecekti. Ancak 1963'te başlayan Türk-Rum çatışmalarının yarattığı durum, neredeyse 1969 yılına kadar ciddi bir şekilde birçok iş sektörü gibi mimarlık alanını da engellemiş ve işlerini tamamen durdurmuştu.

Toplumlar arası çatışmalar sonucu oluşan birçok Kıbrıslı Türk enklavı, bu yıllar boyunca Kıbrıslı Rumlar tarafından abluka altına alınırken, göçler de devam ediyor; iletişim, güvenlik, yiyecek ve daha başka temel ihtiyaçlar ile malzemelerin enklavlar arasındaki akışı zorlukla yapılabiliyordu. Bunlardan biri olan inşaat malzemeleri de çok aciliyet arz etmedikçe, hiç bir şekilde sağlanamıyordu. Ekonomik güçlüklerin de bu durumdan dolayı giderek kötüleştiği söz konusu dönemde erkeklerin çoğu mücahitlik yapmak üzere mevzilere, karargâhlara gitmişti.

Kıbrıslı Türkler için her yönden zorlu bir dönem olmakla birlikte, Maarif Dairesinin eğitim konusunda gösterdiği duyarlılık sonucu



Figür 5: Figür çalışması, 1950

üniversiteye gidememiş, ancak mimarlık ve güzel sanatlar okumak isteyen öğrencilere, o zamanın Kıbrıslı Türk Cemaat Meclisi binasında, mimarlık ve sanat dersleri veren sınıflar açılmıştı. Bu konuyla ilgili tarafıma ilk bilgi tesadüfen ressam Salih Bayraktar tarafından aktarılacaktı. Bayraktar, 1967 yılında Abdullah Onar (Abdullah M. Ali), İnci Kansu, Hakkı Atun gibi bazı ressam ve mimarlardan dersler

aldığını ve bundan dolayı birçok insanın geçemediği İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi sınavında kendisinin başarı elde ederek, 1968'de sanat eğitimine gidebildiğini şöyle anlatacaktı:

"Ben, üniversitede ilk seneden perspektif dersine asistan oldum. Perspektif dersini babandan almıştım. Perspektif, plan, kesit, görünüş... Hatta herkes derdi ki, ben oraya

(Güzel Sanatlar Akademisine, A.O.) hoca olacağım. Abdullah Bey çok ciddi biriydi, biraz da İngiliz şivesi vardı. Değerli bir hocaydı. Değerli hocaları bilinirdi. Maarif, onlardan rica etti ve gönüllü olarak yalnızca bize ders verdiler." (Onar, 2017, Salih Bayraktar ile söyleşi). (Salih Bayraktar'ın bahsetmiş olduğu dersin defteri '1967 Abdullah M. Ali' imzasıyla Onar arşivinde bulunmaktadır.)

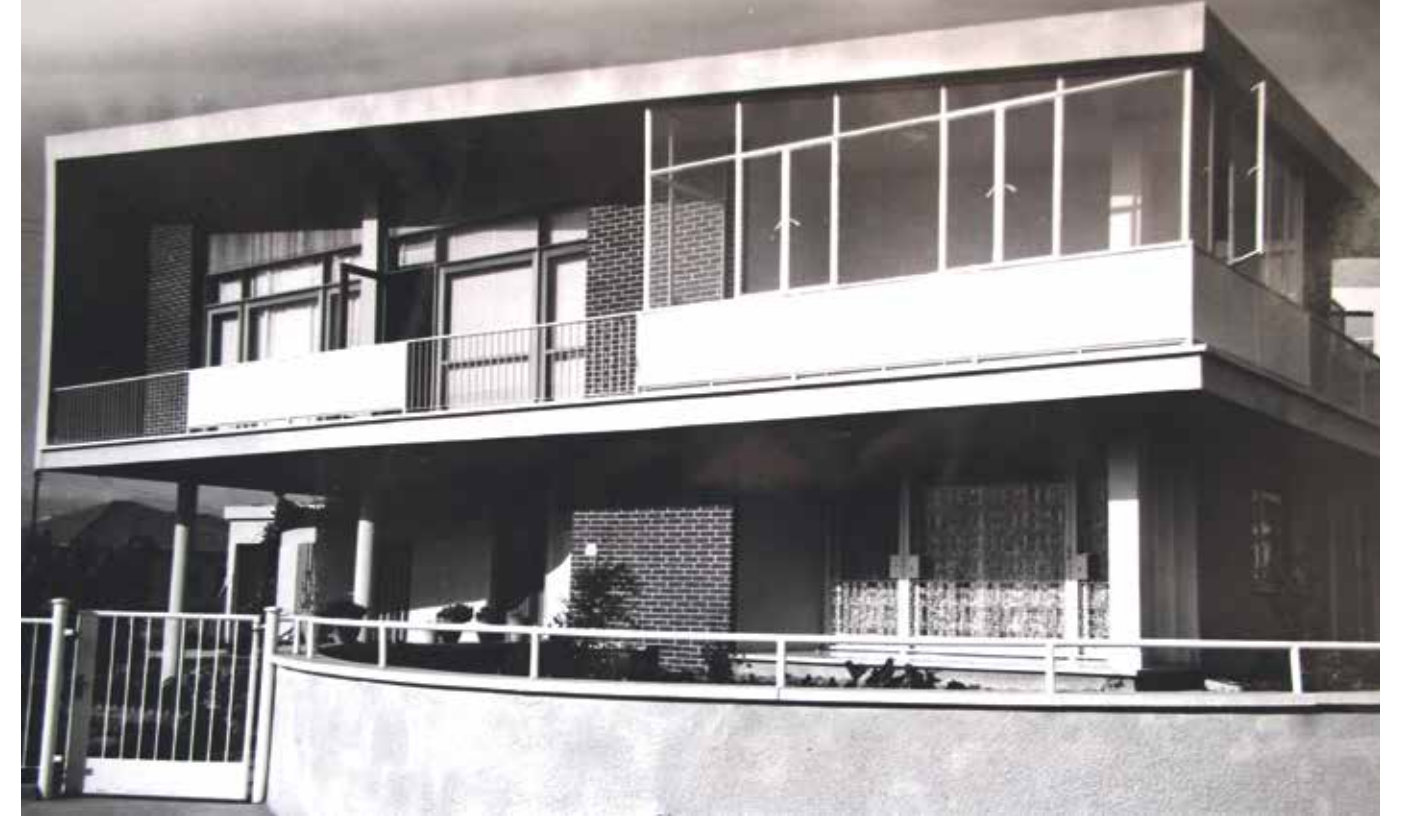
Onar, aynı dönem içerisinde mücahit olarak da görev yaparken, Goethe Enstitüsünden Almanca dersleri izleyip ilk yeterlilik sertifikasını almayı da ihmal etmez. Dile olan yatkınlığı ile Türkçe, Rumca, İngilizce, Latince bilgisine bir de Almancayı ekler. 1968 yılının Mart ayından sonra işlerin yavaş yavaş açılmasıyla, adanın farklı yerlerinde çok kısıtlı sayıda olsa da mimari tasarımlarına yeniden başlar.

Toplumsal genel olarak ekonomik sıkıntılar içerisinde olduğu bu dönemde, ek gelir sağlamak amacıyla Onar, ressam ve eğitmen arkadaşı Fikri Direkoğlu ile enteresan bir işe girer. Hikmet İbrahim (Berk)'in yardımlarıyla ince ince şekillendirilip doğranmış farklı ahşaplardan küçük tasarım tablolar yapıp süvenir olarak satışa sunarlar. İbrahim Berk'in ağzından anlatacak olursak:

"O zamanlar kadın kursları da verirdim (...) benim baktığım bir ahşap atölyesi de vardı. Abdullah ve Fikri, akşamları kendi tasarımlarıyla gelirler, ben de onlara, dizaynlara göre ahşaplarını kesmede yardımcı olurum. Onlar da işlerini yapar giderlerdi. Abdullah oraya buraya giderdi, inşaatlar için. Limasol'da, hem başka yerlerde süvenir dükkânlarına satarlardı. Oldukça çok 'order' alırlardı. Onlara da (geçim için A.O.) yardımcı olurdu. Para yoktu." (Onar, 2021, Hikmet Berk ile telefon görüşmesi).



Figür 6: Fazıl Plüme Apartmanı, 1958



Figür 8: E. Güven Evi 1960



Figür 7: Konut, Lefkoşa 1958



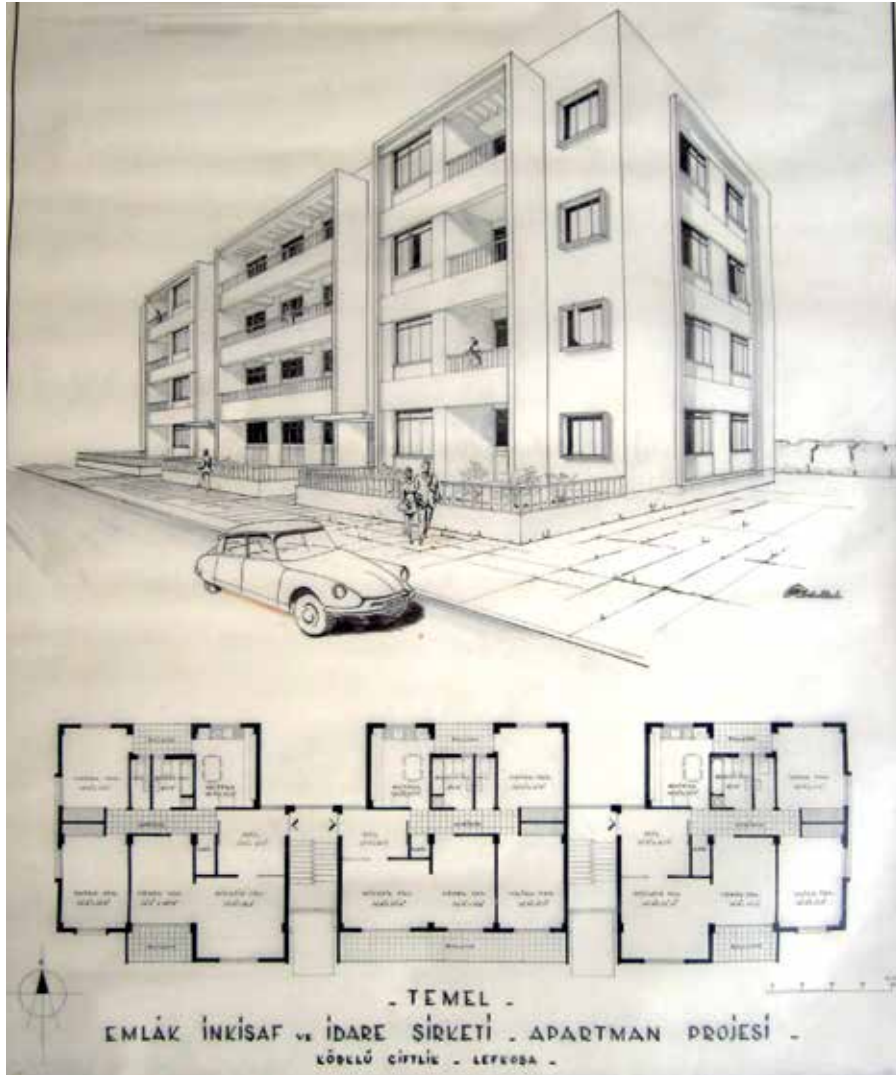
Figür 9: Jale Dizdarlı Evi, 1961

6. 1968-1974 - Açılma

1968-1969'da normalleşmeye başlayan hayatın içerisinde, Onar, tekrardan yoğun bir çalışmaya girişir. Bu dönemde de 240'a yakın tasarım arasında Lefkoşa çoğunlukta olsa da, projeler adanın dört bir tarafına yayılmıştır. O sıralarda, Hasan Nihat Apartmanı'nda olan ofisini Hürriyet Sokak'ta kendi tasarımı olan ve yeni biten Aksoylar binasının üst katında, geniş bir daireye taşır. Bu dönemdeki tasarımlarını yetiştirebilmek için çalışma ekibini maksimum sayıya çıkarır.

Devlet dairelerinin esasen Lefkoşa'da bulunması, profesyonel çalışan insan nüfusunu, surlar dışına da taşarak yoğunlaştıracaktı. Ancak, şehir merkezine yakın yerlerde inşa edilebilecek alanların kısıtlı olması ve buralara yerleşmek isteyen insanlar için uygun fiyatlı evlerin bulunmaması, şehrin ise yeni talepler ile daha sağlıklı büyüebilmesi için Onar, ilk kez 1968'de yap-sat fikri ile yeni bir vizyon geliştirerek, merkeze yürüyüş mesafesinde olan arsalar alır ve 'yap-sat' usulü modern, kaliteli, uygun fiyatlara birçok insanı ev sahibi yapma hedefini gerçekleştirir (Figür 10). Kıbrıslı Türk toplumunda bir ilk örnek olan bu fikir oldukça devrimci olmasının yanında başarı da göstermeye başlar.

"Bina yapmak, bir iş adamından ziyade bir mimarın işidir. Abdullah bir mimar olarak bunu o günlerden fark etti ve gerçekten bir mimar elinden çıkan 'kaliteli ev sahibi yapayım insanları' dedi ve hakikaten de normalde yapılan binalardan daha kaliteli ama daha ucuza yaptı. Yaptığı binalar güzeldi, bunlardan Temel 1, 2, 3, 4 apartmanları... ve kendi ofis binası var... onu da ilk kez o başlattı... yoksa o zamanlarda ofisler evlerden,



Figür 10: Apartman-Temel I, Lefkoşa 1968

dükkânlardan bozma şeylerdi." (Onar, 2017; Ayer Kaşif ile söyleşi).

Onar'ın şehircilik ve mimari etik anlayışı ile yapılan ilk Temel Apartmanları'nın tasarımlarını kendisi; müteahhitliklerini ise Cemal Müftüzade yapar. Ancak daha sonraki yıllarda, iş adamlarının da gözünü açan bu fikir, mimarlardan iş adamlarına kaymış, böylelikle kalite yerine kârın ön planda tutulduğu yapıların ortaya çıkmasına yol açmıştır.

"Onar İş Hanı, Kıbrıs'ın başkenti Lefkoşa'da, eski adı Sarayönü olan Atatürk meydanına yakın bir

konumda, kent merkezindedir... Yapının en önemli özelliği Türk tarafındaki ilk çok katlı ofis yapısı olmasıdır. 1960-1974 yılları arasındaki Kıbrıs'ta 'modern kültürün keşfedildiği' dönemin iyi bir temsilcisidir. Hem yapım tekniği, hem plan düzenlemesi, hem de cephe nitelikleriyle modern mimarinin işleve dayalı temel niteliklerini taşır. Tasarımcısının 'kullanım ve ekonomi' önceliklerini yansıtır. Diğer bir önemi, bulunduğu konum ve doku ile ilişkilidir." (Besim, 2016).

Onar'ın Ofis binası olarak tasarladığı bu yapı, bulunduğu çevre ile

uyumlu bir şekilde ilişkilendirken, mimaride çağdaş ve sade bir üslup kullanmaktadır. Planlamada şehir, çevre duyarlılığına işaret eden, ileriye dönük düşünce tarzını yansıtan bir başka detay ise, henüz o yıllarda kanalizasyonun var olmadığı bir dönemde tasarlanmış binanın, kanalizasyona bağlanmaya hazır altyapısı ile düşünülmüş olmasıdır.

Buna benzer birçok örnek yanında, aynı dönemde tasarlanmış yapılar arasında Lefkoşa'da şunları sayabiliriz: Ramiz Manyera Evi, Dr. Ziyad Evi, Niyazi Manyera Evi, Konce Atai Evi, Cemal Münür Evi, Yüksal Raşit Evi, Özdemir Sennaroğlu Evi, Halil Zülhayır Evi, Meryem Özmerter Evi, Erdoğan Mirata Apartmanı, Ercüment Tahir Apartmanı, Michalakis Vasiliades Fabrikası, Meclis ve Tiyatro Proje Yarışması (1973 Mansiyon), ve diğer yerlerdeki Cemal Müftüzade Evi (Boğaz), T. M. Coleby Evi, (Kazafana), Elizabeth Davis Evi (Girne), Cahit Yılmazoğlu Hotel (Larnaka) ve dahası (Figür 11).

7. 1974-1996 - Yeni Girişimler

1974 Savaşı sonrasında mimarlık alanındaki işler bir süre tamamen duraksar. Onar, hayatın tekrar normale dönmesini beklerken, büro ekibiyle az az tasarımlarına devam eder, ancak maddi olarak yine ek işler yapmak durumunda kalır. Onar'ın mücadeleci kişiliği bu dönemde yine onu yeni bir girişimin eşiğine getirir. O zamanlarda bakkalların gıda ihraç etmede ciddi sıkıntıları gözlemleyerek, onlarla işbirliği yapar. Böylelikle, bir süreliğine Türkiye'den bir takım gıda ürünleri ve Almanya'dan da sigara ihracatı yaparak, ticaretle de başarılı bir süreç geçirir. Bu süreç, mimari işlerinin tekrar yoğunlaşmasına dek süren birkaç yıllık bir zamanı kapsar. Kıbrıslı Rumlardan kalma boş bina ve arsaların olduğu söz konusu yıllarda, bir İngiliz'den satın aldığı arsanın üzerine tasarladığı 4 katlı karma bina, Girne'de savaştan sonra inşa edilen ilk apartmandır. Zamanın en modern binası olma özelliği yanında, Hürriyet

Caddesi ile Sedat Simavi Caddesi'nin kesiştiği yerde, şehrin gelişmesine yön veren ilk binalardandır. 1970'lerde tamamen ücra bir yer sayılan bu nokta bugün Girne çarşı merkezindedir.

1974 sonrasında 1990'larda kapatma kararı alıncaya kadar, 'Onar Mimarlık Ofisi', adanın kuzeyindeki birçok yerde 160'tan fazla ve oldukça çeşitli yapılar tasarlamıştır. 1986'da tasarladığı Onar Tatil Köyü Kompleksi içerisinde, ayrıca Onar Aile Evi ile Anber Onar Stüdyosu (2003) da bulunmaktadır. Geneline, yerleşke olarak muhteşem bir konuma sahip olması, mimarının bunu vurgulayacak biçimde araziye yayılımı, kullanılan mimari tarzın tamamıyla bu coğrafyayı takdir ederek öne çıkarması, abartısız ve insani boyutlarda olması, Onar'ın başlıca tasarım özelliklerini yansıtmaktadır (Figür 12).

Anber Onar için tasarladığı taş stüdyo, doğanın içine âdeta gömülmüş, onunla bütünleşmiş bir konumdur.



Figür 11: Mirata Apartmanı, Lefkoşa, 1969



Figür 12: Onar Village Yerleşke

Kullanılan ana malzemenin doğal taş ve ahşap olması, onu karakter olarak da tatil köyünün bütününden ayırmakta, yan yana ancak zıtlasmadan konumlandırabilmektedir (Figür 13). Onar'ın imzası, yine burada kullandığı abartısız, zarif orantıların, insancıl yaklaşımın, bol ışığın ve bina kütlelerinin iç ve dış bütününde yarattığı estetik kaygısı ile coğrafi şartları esas alan tasarımda görülebilir.

Bu döneme denk düşen diğer tasarımlardan bazılarını sıralarken, Canev Denner Evi (Lefkoşa), Rüstem Tatar (Girne), Zübeyir Ağaoğlu (Lefkoşa), Gülten Ali Dana (Girne), Eray Camgöz (Girne), Nergis Musa Evi (Lefkoşa), Günay Ali Rıza Evi (Lefkoşa), Mustafa Başman Aile Apartmanı (Lefkoşa), Ayşe Coşar ve Münüre Adiloğlu Evleri (Girne), Ercüment Tahir Apartmanı (Lefkoşa), Hacı Bulgur Apartmanı (Lefkoşa), Bekiroğlu Apartmanı (Lefkoşa), ATÖ Kardeşler Apartmanları (Lefkoşa) gibi yapılardan bahsedebiliriz.

8. Son

Onar, 1957'de açmış olduğu mimarlık ofisini, uzun, zorlu ve başarılı bir mimarlık kariyerinden sonra 1996'da kapatır. 1957'den 1996'ya kadar olan sürede herhangi bir zamanda ofisinde 1 elemandan 6 elemana değişebilen birçok Kıbrıslı mimar, mühendis, teknisyen ile çalışır. Bunların arasında Tuna Veysi, Mustafa Akıncı, Kemal Gürtaş, Belgin Eminer, Tülin İyidemir, Hülya Davulcu, Gönül Ulusoy, Hülya Altan, Turgay Salıhoğlu, Fatma İşegüven, Özay Erdemir, Feza Erkan, Nadide İlkan, Kenan Atakol, Nesrin Demirci, Fatma Alıcı gibi isimleri saymak mümkündür.

Kendisi son yıllarına dek özel çizim ve tasarımlarını, yakın dostu müteahhit Hasan Gürtaş'ın oğlu Kemal Gürtaş Mimarlık Ofisi'yle işiştir içerisinde devam ettirir ve tatil köyünün yapısal büyümesine de katkı koyar. 1996'dan sonra kendi özel projelerinin dışında, danışmanlık hizmetleri vermeyi sürdürür. Kıbrıs'ta, sadece kendi

ofisinde yaptığı resmi 588 proje numarası kayıtlı bulunmaktadır. Ancak arşivinde numarası belirsiz olan 100'e yakın projenin yanında, farklı ofislerde çalıştığı zamanlardaki projeler buna dahil değildir (Figür 14).

Tasarımlarının büyük bir kısmı şehirlerdedir. Yaklaşık olarak 300 Lefkoşa, 100 Mağusa, 60 Girne, 35 Limasol, 20 Larnaka, 8 Lefke, 4 Baf'ta olmak üzere; köylere yayılan ise toplamda 100'den fazla tasarımı mevcuttur. Bu tasarımların yüzde ellisinde konutlar yer alsa bile, ikinci sırada apartmanlar, üçüncü sırada karma yapılar yer alır. Diğer yapı türleri arasında; iş hanları, sinema, kulüp, lokanta, otel, basımevi, banka, fabrika, cami, spor sahası, tiyatro vb. yapılar da bulunmaktadır.

Not: Abdullah Onar'ın tasarımlarıyla, mimarlığa bakışının ve ada genelinde sağladığı önemli katkıların, Kıbrıs mimari tarihinde eşsiz ve önemli bir yeri olduğu kesindir. Bu değerli arşivin kamuya açılması birçok akademisyen,



Figür 13: Onar Village Taş Ev, Studio içmekan



Figür 14: Abdullah Onar Sidestreets'te arşiv çalışmasında 2013

mimar ve mimarlık öğrencisi için önemli bir kaynak olacaktır. Bugünkü şartlarda dijital ortamda bunun mümkün olabilmesi, çevrimiçi eğitim sistemine de ciddi bir katkı olacaktır.

KAYNAKLAR

Besim, Devrim Yücel. (2016). Poster Sunumu: "Abdullah Onar, Ofis Yapısı," Türkiye Mimarlığında Modernizmin Yerel Açılımları XII. Docomomo Samsun, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi. Do.co.mo.mo_tr sunum özet metin.

Georgiou, Costas (2018). The Architecture of The Cypriots During British Rule 1878-1960, En Tipis Publications, Nicosia.

Onar, Anber. (2014-2019). Abdullah Onar ile söyleşiler.

Onar, Anber. (2017). Ayer Kaşif ile söyleşi. Lefkoşa, 3 Ağustos.

Onar, Anber. (2017). Hakkı Atun ile söyleşi. Lefkoşa, 29 Temmuz.

Onar, Anber. (2021). Hikmet Berk ile telefon görüşmesi. Lefkoşa, Şubat 15.

Onar, Anber. (2017). Salih Bayraktar ile söyleşi. Lefkoşa, 28 Ağustos.

Anber Onar

Sidestreets Eğitim ve Kültür İnisiyatifi

anber.onar@gmail.com

ÖZET

MODERN OLANIN
PEŞİNDE: ABDULLAH
ONAR'IN MİMARLIK
PRATIĞINE BİR BAKIŞEzgi Yavuz
Meray Taluğ

Kıbrıslı Türk mimar Abdullah Onar, 1996 yılına kadar aktif olan ofisi ile adadaki mimarlık pratiğinin önemli örneklerini sunmaktadır. Arşiv çalışması sonucu ortaya çıkan tabloda Onar'ın tekil konut projeleri ağırlıklı olsa da apartman, karma yapı (dükkan ve konut), garaj, fabrika, otel, sinema, motel, cami, banka, basımevi, gazino, pasaj, yemekhane ve gaz türbinleri, iş hanı, lokanta, meclis ve tiyatro projesi şeklinde farklı tipte 640 tane proje üretildiği görülmektedir. Bu yazıda Onar'ın meslek yaşamı boyunca tasarladığı projeler üzerinden mimarlık yaklaşımına dair kısa bir kesit sunmak amaçlanmaktadır. Adada şu an hem Kuzey hem de Güney kesimde kalan bölgelerde pek çok proje yapan Onar'ın genel anlamdaki bir incelemesi Kıbrıs'taki mimarlık ortamının okunması açısından da önemli olmaktadır. Özellikle yoğun üretiminin olduğu 1950 sonlarından 1970 sonlarına kadar olan dönemde, modern ve yerel olanın ikilemi üzerinden gelişen tasarımları, dönemin uluslararası ortamında çokça konu edilen endişelere koşut niteliktedir. Dönemin farklı coğrafyalarında yerel koşullar çerçevesinde yeniden değerlendirilerek ele alınan modern mimarlık pratiklerini işaret eden "eleştirel üretim" ifadesi de bu noktada Onar'ın anlayışını tarif eden önemli bir kavram olmaktadır.

Anahtar Kelimeler:
Kıbrıs, Modern Mimarlık,
Abdullah Onar,
Eleştirel Üretim

Kıbrıs'ta modern mimarlık örneklerinin ortaya çıkması 1930'lara dayansa da modern çizgide ilk kamusal yapıların inşasına İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra tanık olunmuştur. Bunda, 1945-1960 arası dönemde Kıbrıs'ın stratejik öneminin artmış olmasının ve bu nedenle sömürge yönetiminin ekonomik büyüme ve kentleşmeyi destekleyecek yeni altyapı programlarını ve yasalarını yürürlüğe koymasının rolü olduğu belirtilmektedir (Fereos ve Phokaides, 2006). Pyla ve Phokaides (2009) de adadaki modernist yaklaşımın sömürge dönemi ile birlikte başlayan bir süreç olduğunun altını çizmekte; ama bu serüvenin karmaşıklığına da dikkat çekmektedir. İngiliz sömürgesi döneminde, uluslararası modernizme doğru evrilmeye başlayan adadaki mimarlık pratiği, sömürge sonrasında hız kazanmıştır. Geçiş sürecinde ortaya çıkan modernist tutum, 1960 yılı ile birlikte Kıbrıs'ın İngiliz sömürgesinden ayrılmasına rağmen devam etmiştir. Fereos ve Phokaides'in (2006) aktardıklarına göre, Yunan mimarlık dergisi Architektoniki'nin Kıbrıs modernizmine ayrılan 1966 yılındaki özel sayısında modern peyzajdaki bir yaşantı tasvir edilmektedir.

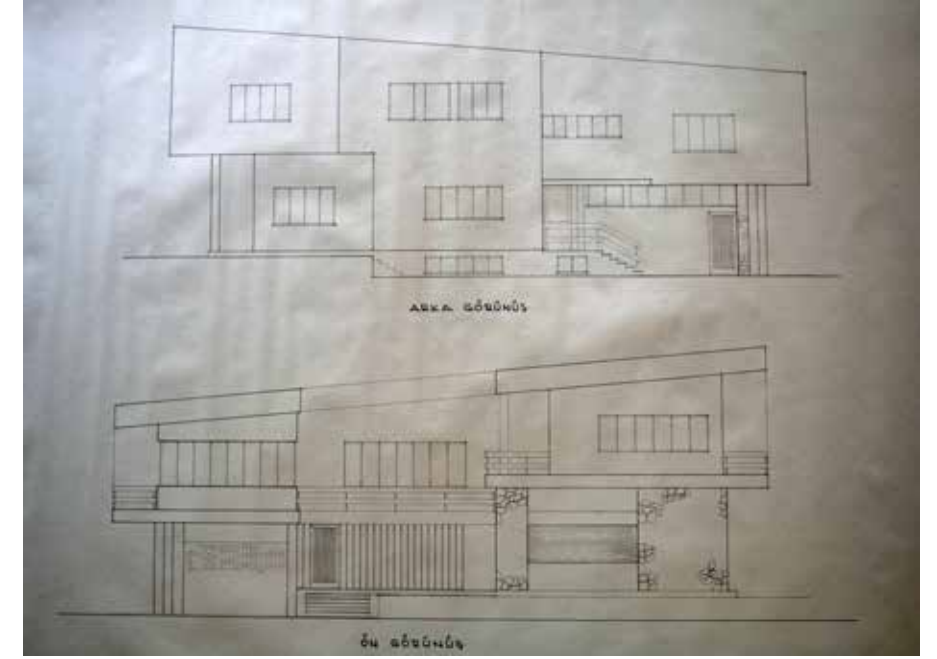
Bu yıllarda, Avrupa'daki okullarda uluslararası nitelikte mimarlık eğitimi alıp adaya dönen Kıbrıslı mimarların adadaki modernist tutumun yayılmasında önemli rolleri olmuştur. Kıbrıslı Türk mimarlardan da İngiltere'de veya Türkiye'de eğitim alarak adaya dönenler, Lefkoşa'da mimarlık ofislerini açmaya veya devlet kurumlarında mesleklerini icra etmeye başlamışlardır. KKTC Mimarlar Odası kayıtlarına göre eğitimlerini tamamlayıp dönen ilk mimarlar, Ahmet Vural Behaeddin (İTÜ), İzzet Ezel Reşat (Sheffield, 1957), Ayer Kaşif (İTÜ, 1959), Ahmed Behzat Aziz-Beyli (İTÜ, 1960), Hakkı Atun (İTÜ, 1959) şeklinde sıralanabilir.

Bu isimler arasında, 1956 yılında İngiltere'de Durham Üniversitesi'ndeki mimarlık eğitimini tamamlayıp aynı yıl adaya dönen Abdullah Onar; kazandırmış olduğu mimari eserlerle, Kıbrıs'taki mimarlık pratiğinde önemli bir yer tutmaktadır. Onar, adaya dönüşünde kendi mimarlık ofisini açıp çalışmalarına başlamış ve ofisi, 1996'ya kadar etkinliğini sürdürmüştür. Onar'ın proje arşivine bakıldığında tekil konut projelerinin ağırlıklı olduğu anlaşılmaktadır. Ancak bunun yanında apartman, karma yapı (dükkan ve konut), garaj, fabrika, otel, sinema, motel, cami, banka, basımevi, gazino, pasaj, yemekhane ve gaz türbinleri, iş hanı, lokanta, meclis ve tiyatro binası

şeklinde farklı tipte projelerle birlikte 640 proje tasarlandığı görülmektedir. Abdullah Onar, Lefkoşa'da yoğunlaşan yapılarının dışında daha kırsal alanlarda da üretim yapmıştır. Arşivine göre, ilk projesi 1956 yılına aittir. 1961'de hız kazanan projeler 1963 yılından sonra kesintiye uğrar. Proje gerçekleştirmenin ve inşaat malzemesi bulmanın çok zor olduğu koşullar içinde Onar, 1967'de tasarımlarına yeniden başlamıştır. Tarihi bilinen projeler üzerinden yapılan analize göre, 1967-1969 arası 86 proje, 1970-1973 arası 153 proje üretimi şeklinde ofisteki çalışmaları devam etmiştir. 1974 ve sonrasında 207 proje üretilir ve 1996'da proje üretimi sonlanır. Bu noktada dikkati çeken ise özellikle 1968, 1969 ve 1970 yılları arasında proje üretimin en üst seviyede oluşudur.

Tekil aile konutu projelerinde Onar'ın genel anlamda yalın bir dile sahip olduğu ve modernist bir tutumu koruduğu görülmektedir. Ancak bazı projelerinde cephe düzeninde veya plan düzleminde farklı versiyonları içeren tasarımlar sunduğu anlaşılmaktadır. Örneğin 1962'de tasarladığı Jale Halit Evi projesinde, yapının hem kırma çatılı hem de teras çatılı tiplerini hazırlamıştır. Mısırlızade evi de plan şemasında farklı seçenekler sunan çizimleri içermektedir. Bu tip bir tutum, kullanıcının isteklerinin de dikkate alındığını ve mimarın uzlaşmacı bir tavır sergilediğini gösterir.

Plan şemalarında genel anlamda işlevsel bir düzenlemeyi temel aldığı ve bu doğrultuda evin ferah bir giriş holünden sonra ona açılan yaşama alanı ve yine onunla esnek bir ilişki kuran yemek odasına geçişi sağlar. Evin kamusal alanlarını özel alanlardan ayırma niyeti de tasarımlarının genel bir karakteristiği



Figür 1: Mısırlızade Evi (Anber Onar Arşivi, 2019)

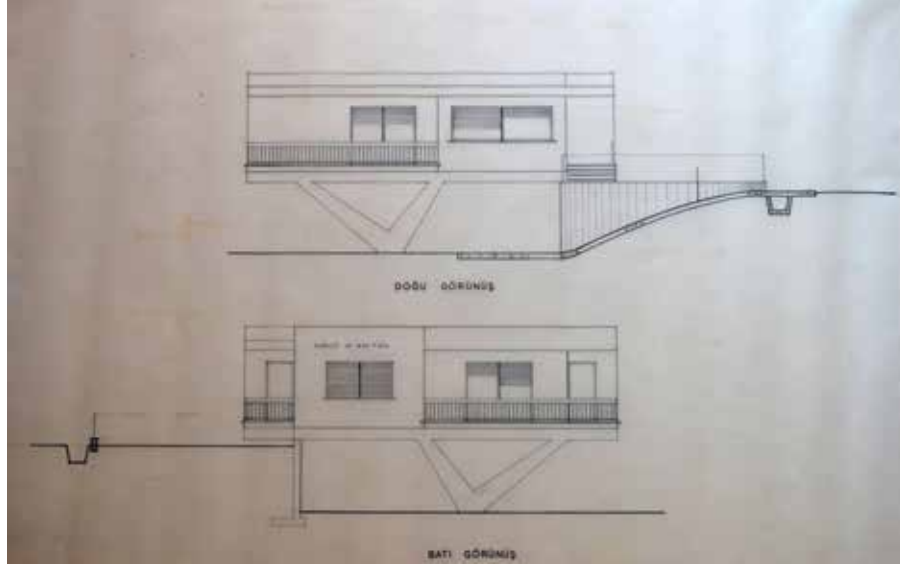
olarak karşımıza çıkmaktadır. Bunu kimi zaman holden daha özel bir servis koridoruna açılım ile sağlamakta kimi zaman ise mekânları sokak kapısına olan yakınlık doğrultusunda hiyerarşik biçimde dizerek veya daha özel mekânları üst kota yerleştirerek çözmektedir. Söz konusu yaklaşım, geleneksel konut tipi düşünüldüğünde oldukça farklı bir şemanın varlığını işaret etmektedir. Ancak Onar'ın tasarımlarında yerel dokunuşlar da göze çarpar.

Kamusal yüzle özelin çakıştığı noktanın ele alınış biçimi Onar'ın pek çok tasarımlarında yerini bulur. Konutun giriş alanı olan bu mekân, Kıbrıs geleneksel konut kültüründe de var olan sündürmenin izlerini taşımaktadır.

Yarı açık bir mekân olan sündürme, iç-dış arasındaki akışa işaret eden bir ara mekân olarak tarif edilmektedir (Pulhan ve Numan, 2005). Bu durum Fereos ve Phokaides'in adadaki modern mimarlık pratiğine ilişkin "eleştirel üretim" tanımını

yaparken dikkati çektikleri ara mekânları akla getirmektedir. Yazıda özellikle, "iklimsel koşulları kontrol etmek için aradaki mekânların (in-between spaces) yerel mimari çözümlerinin yeniden yorumlandığı" vurgulanmaktadır. (Fereos ve Phokaides, 2006). Üzeri gölge olacak biçimde tasarlanan bu geçiş alanı, iklimsel ve kültürel verilere yanıt sunan bir eşiktir. Bu durum, bazen Lefkoşa'daki Güven Evi veya Mısırlızade evinde olduğu üzere modern mimarlığın tipik öğelerinden olan pilotiler aracılığıyla da tanımlanmaktadır (Figür 1).

Onar, sadece merkezde yaptığı projelerde modern bir yaşamı inşa etmekle kalmaz; kırsal alandaki projelerinde de benzer bir tutumu nasıl benimsediğini gösterir. Memleketi olan Kaleburnu'nda, biri 1978 yılında olan ancak daha çok 1968-72 yılları arasında yaptığı 11 proje incelendiğinde, hepsinde rasyonel bir kurgunun var olduğu görülür. Ancak burada vurgulanması gereken nokta;



Figür 2: Yücel Hafizoğlu Evi (Anber Onar Arşivi, 2019)

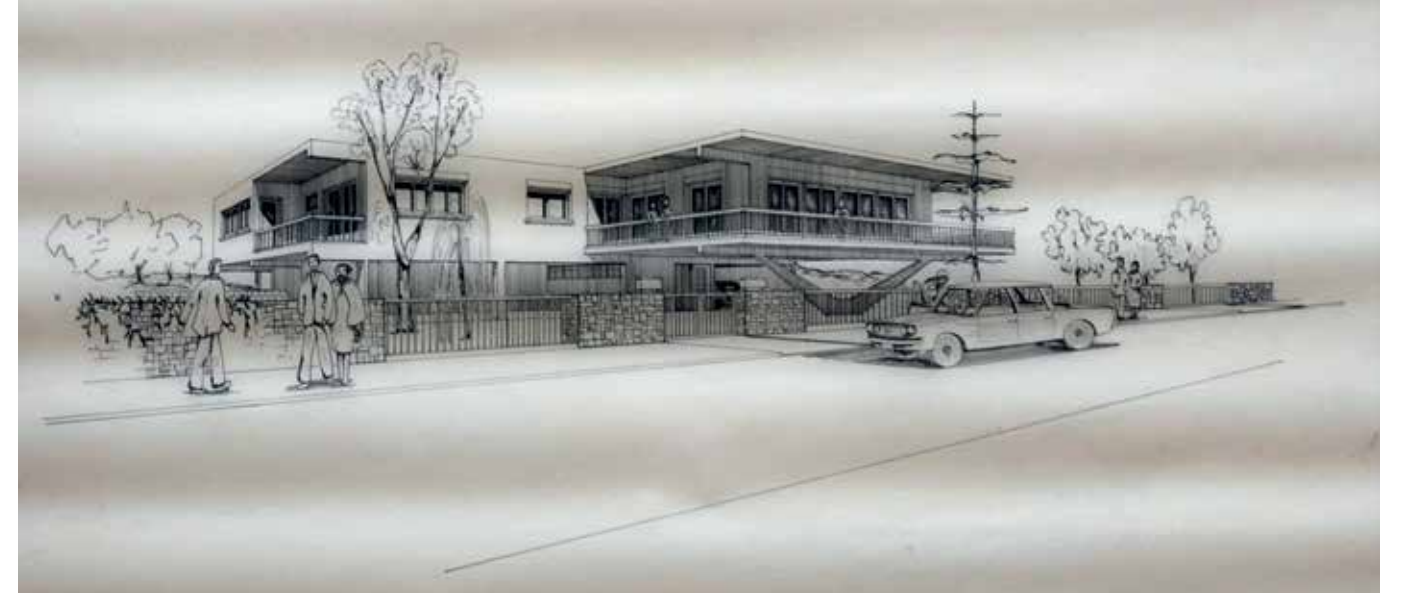
özellikle plan düzleminde Onar'ın bölgedeki kullanıcılar için yerel kültür pratikleriyle birleşmiş modern bir yaşam öngörmüş olmasıdır. İşlevlerin mantıksal bir çerçeve içinde birbirleriyle kullanım ilişkileri uyarınca düzenlendiği şemalar nasıl ki merkezde yaptığı konutlarda hissedilmekteyse Kaleburnu'ndaki evlerinin tamamında da geçerlidir. Ancak belki de modernist yaklaşımın en yoğun ve cesurca ortaya konulduğu örnekler, Ağırdağ'da tasarladığı iki konut projesidir. Ağırdağ'da 1973'te tasarlanan ve uygulanan Yücel Hafizoğlu Evi projesi tek katlı bir yapı olmasına rağmen, sert eğimli bir arazide V şeklindeki betonarme taşıyıcılar üzerinde yükseltilmiştir (Figür 2). Onar'ın Ağırdağ'da 1981 yılında tasarladığı Özyay Mehmet Evi projesinde de benzer bir yaklaşımı sergilediği görülmektedir (Figür 3). Eğime göre aşağıda kalan zemin katında garaj ve giriş bölümü yer alırken; genel kütle, V biçimindeki taşıyıcılar ile yukarı kaldırılmıştır. Bu iki projede de topografyaya uygun bir yanıt aranırken, plastik etkisi yüksek kütleler elde edilmiştir.

Tasarladığı projelerin büyük çoğunluğu tekil konut olmasına rağmen, Onar'ın proje arşivinde karma kullanımlı yapılar da dikkat çekmektedir. Araştırmada, konut-dükkan, konut-ofis ve dükkan-otel gibi işlevlerin birlikte çözümlendiği 34 adet karma yapıya rastlanmıştır. Özellikle, Aralık 1977 yılında tasarlanan apartman-dükkan projesi, kullanılan yalın dil ve yenilikçi tutumu ile bu projeler arasında dikkat çekmektedir. Arazinin geometrik potansiyeli doğrultusunda, T plan şemasında çözümlenen yapının, giriş katında 14 adet dükkan, 1 adet bar ve 1 adet konut, üst katlarında ise tek yatak odalı ve iki yatak odalı olmak üzere iki farklı tipte konut bulunmaktadır (Figür 4). Zemin katta konut biriminin ana girişinin bir resepsiyona açılması, bu mekânın dışarıdan da erişimin sağlandığı bar ile desteklenmesi, dış mekânda ortak kullanım için çözümlenmiş yüzme havuzu, tasarlandığı dönem içerisinde yenilikçi ve çağdaş bir tutum olarak değerlendirilebilir. İç çeperde çözümlenen konut biriminin ana girişi, kamusal ve özel alanların ayrıştırılmasını da mümkün

kılmaktadır. Ön cephede konumlanmış olan barda kullanılan düşey güneş kırıcıları iklimsel bir çözümleme getirirken, görsel olarak da farklılaşan işlevi dükkanlardan ayırmaktadır. Cephelerde süslemeden uzak, yalın bir dil kullanılmıştır.

Nevzat Mehmed ve Ertoğrul Mehmed için 1968'de tasarlanmış olan dükkan ve konut projesi de karma kullanıma örnek yapılar arasındadır. Köşe arazide çözümlenen yapı, her iki yanda bulunan parsellerdeki yapılara bitişik nizamdadır. Bu durum, plan şemasındaki geometrik biçimlenmeyi büyük ölçüde etkilemiştir. İki katlı olarak tasarlanan yapının zemin katında dört dükkan, birinci katında ise iki adet konut bulunmaktadır. Farklı noktalarda çözümlenerek özelleştirilmiş girişlerle mahremiyet sağlamış olan konutlar, giriş holü, iki oda, salon-yemek odası, mutfak ve banyodan meydana gelmektedir.

Onar'ın dikkat çeken diğer bir karma kullanımlı projesi, 1974 yılında Girne Evkaf Mezarlığı yanında bulunan köşe arazi içinde tasarlanmış, fakat savaş nedeniyle gerçekleştirilememiş olan otel-iş merkezi projesidir (Figür 5). İki ayrı yapı hâlinde çözümlenen projede, fonksiyonel farklılık, geometrik dille de yansıtılmıştır. Ana caddeye bakan köşe üzerine konumlandırılmış olan iş merkezi- konut bloğu sahip olduğu eğrisel geometrik dille farklılaşmakta ve köşe ile bütünleşmektedir. Giriş katında bulunan dükkanlar, bir iç avlu etrafında dizilmiş hem iç çeperden hem de dış çeperden erişimin sağlandığı bir plan şeması geliştirilmiştir. İki ayrı blok hâlinde yükselen yapının kuzey bloğunda, tek kat hâlinde çözümlenmiş ofisler; güney kısmında ise, üç katlı konut bloğu tasarlanmıştır. Yapının bodrum katında ise kapalı otopark bulunmaktadır.



Figür 3: Özyay Mehmet Evi (Anber Onar Arşivi, 2019)

Arazinin kuzey kısmına konumlandırılmış otel yapısı ise, tarihi Girne Kalesi ve deniz manzarasına açılarak kullanıcıya görsel bir zenginlik sunarken, güneye bakan cepheler ise Beşparmak Dağları ve St. Hillarion Kalesi'nin güzelliğiyle buluşmaktadır. Otel binası, rasyonel geometrik yapısı ile iş merkezinden ayrılmaktadır. T-plan şemasına sahip olan yapı, arazi eğiminin sunmuş olduğu potansiyelle, deniz manzarasına açılan iki kat bodrum ve zeminle birlikte dört kat olarak tasarlanmıştır. Taşıyıcı sistemin dış cephelerdeki vurgusu ile oluşturulmuş gridal cephe tasarımında kullanılan yalın dil dikkat çekmektedir. İki kolun kesişim noktasına konumlanmış olan düşey sirkülasyon bloğu yükseltilerek diğer katmanlardan ayrıştırılmıştır. Otelin ana girişinde bulunan kavisli saçak, tanımlı ve davetkâr bir giriş sunmaktadır. Daha küçük ölçekte Enver Mehmet adına, 1960 yılında Boğaz'da tasarlanan iki katlı otel projesi rasyonel plan ve cephe karakteristiği bakımından Onar'ın dönemi yansıtan örneklerindendir (Figür 6). Mevcut iki katlı yapıya ek yapılar tasarlanan

otelin zemin katında restoran, üst katta ise altı otel odası ve ortak kullanım için tasarlanmış ıslak hacimler bulunmaktadır. Yapının ön cephesine bakıldığında, yatak odalarının alt katta bulunan restoran üzerine çerçeve bir konsol şeklinde çıkma yaptığı görülmektedir. Onar, ana giriş saçağı olarak diğer yapılarında da sıklıkla tercih etmiş olduğu alçaltılmış ikinci bir döşeme kullanmış, böylece hem girişi vurgulamış hem de ölçeği destekleyen dairesel kesitli zarif kolon ve duvar için önerilen taş kaplama yine dönemin karakteristik özelliklerini yansıtmaktadır.

Benzer bir giriş yaklaşımı, Onar'ın 1961 yılında Lefkoşa'da tasarlamış olduğu diğer bir otel yapısında görülmektedir (Figür 7). Döşemeden bağımsız giriş saçağı, daire kesitli bir kolon ve plastik etkisi yoğun V biçimli kolon tarafından taşınmakta ve adeta havada uçuyormuş hissi uyandırmaktadır. L biçimli plan şemasına sahip bu yapının zemin katı, resepsiyon, restoran ve oyun odasından oluşmaktadır. Üst katlar ise otel odaları olarak tasarlanmıştır.

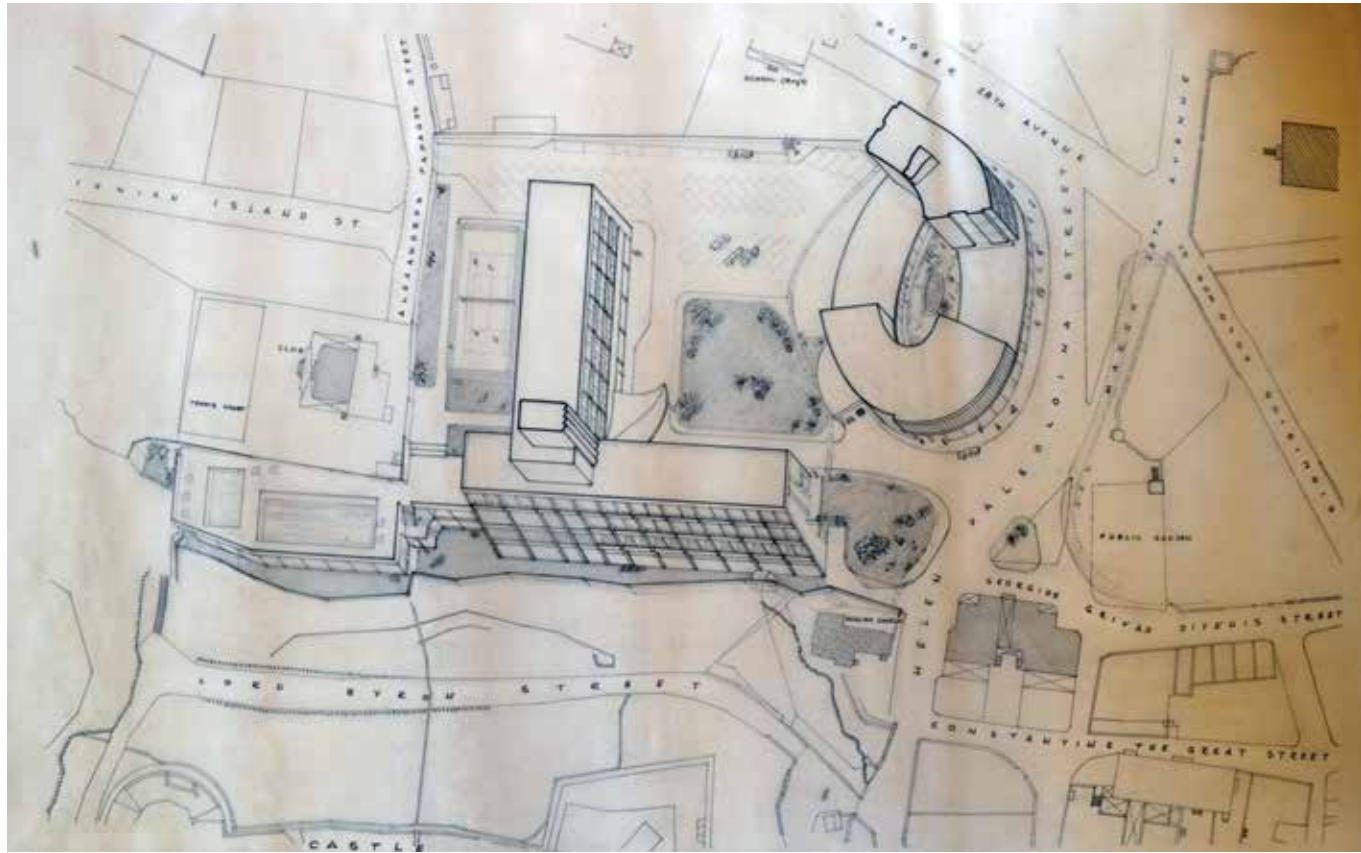
Ayrıca, her katta yapının bitişi olarak tasarlanmış dairesel form, plan düzleminde süit odaların oturma alanı olarak düşünülmüştür. Birinci katta, giriş bölümünün üstünde konumlanmış lounge, cephede yaratılan farklı karakterle fonksiyonel olarak ayrıştırılmıştır. Açılı yerleştirilmiş düşey güneş kırıcıları hem güneş kontrolü hem de esintinin mekâna alınmasını kolaylaştırmaktadır. Gerek giriş saçağında betornarmenin potansiyeli gösterir biçimde uygulanan hareketler gerekse kütle kompozisyonu -özellikle de prizmatik bir kütleden uzayıp dairesel bir bitişe sahip kütle tasarımıdaki Corbusian yaklaşımları vurgulamaktadır.

Sonuç

Sonuç olarak, proje yelpazesinde en geniş bandı içeren konut ve karma yapı tipolojilerine bakıldığında, Onar'ın tasarımlarına modern mimarlık dilinin egemen olduğunu görmek mümkündür. İşlevlere göre cephenin hareketlenip biçim kazanması, kütle kompozisyonunun tüm bu işlevlerin bir araya geliş biçimlerinin apaçık bir yansıması olması sadece



Figür 4: Karma Yapı , Konut-Dükkan (Anber Onar Arşivi, 2019)



Figür 5: Karma Yapı, Otel-İş Merkezi (Anber Onar Arşivi, 2019)

malzeme düzeyinde değil; işlevin görünür kılınması açısından da döneminin brütalist yaklaşımlarının izlerini de taşıdığını göstermektedir. Söz konusu proje karma bir yapı olsa bile işlevselliği ön plana alan

kurgu içinde, mahremiyet olgusunu atlamadan, planları karmaşık olmayan bir düzleme indirmeyi başarmıştır. Taşıyıcı sistemin dış cephelerdeki açık vurgusu ile oluşturulan gridal cephe düzeni ve süslemeden uzak

yalın bir dili tercih etmesi, yine modern mimarlığın temel öğelerinin tasarımlarında nasıl vazgeçilmez bir yere sahip olduğuna işaret eder.

Bu kadar uluslararası ortama koşut giderken bir o kadar da arazinin potansiyelini kullanma ve iklimsel özellikleri yadsımama çabası içinde olması, Onar'ın adadaki eleştirel üretimin önemli bir parçası olduğunun göstergesidir. Abdullah Onar'ın tasarımlarının alamet-i farikası hâline gelen, girişe atfedilen önem gerek küçük ölçekli konut yapılarında gerekse çok katlı projelerinde karşımıza çıkmaktadır. Bunu bazen kütledeki çıkıntılar ile bazen ise giriş saçağı hâlinde alçaltılmış ikinci bir döşeme kullanarak oluşturmuştur. Özellikle 1956-1970 sonlarına kadar olan aralıkta modern ve yerel olanın ikilemi üzerinden gelişen tasarımları, Onar'ın mimarlık pratiğinde modern olanın yeniden değerlendirilerek ele alındığını kanıtlamaktadır. Bu anlamda, modern olana eleştirel bir tavırla yaklaşan tasarımları Kıbrıs'ın modern mimarlık geçmişinde önemli bir yeri hak etmektedir.

**Bu güzel arşivi cömert bir şekilde bize açan Anber Onar'a en içten teşekkürlerimizle...*

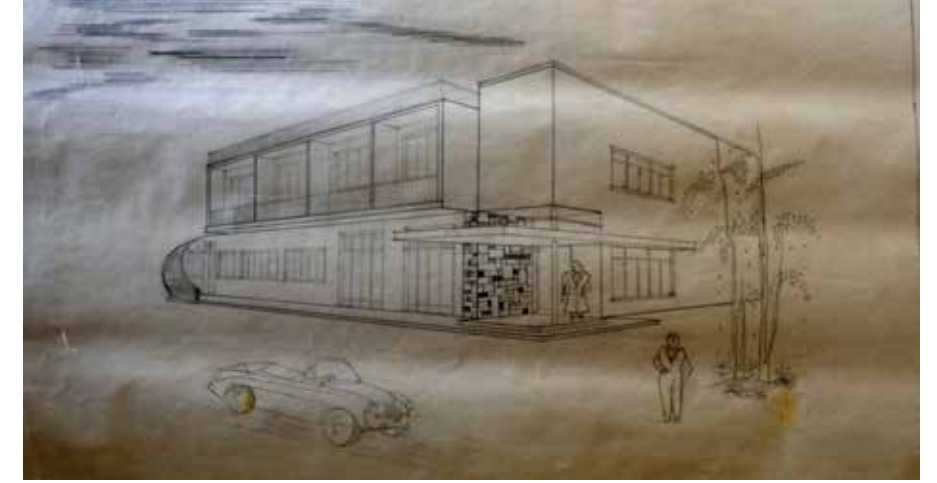
KAYNAKLAR

Fereos, S., Phokaidides, P., 2006, Architecture in Cyprus Between the 1930s and 1970s, Modern Architecture in the Middle East, Docomomo, Sayı: 35, 15-19.

Pulhan, H., Numan, İ., 2005, The Transitional Space in the Traditional Urban Settlement of Cyprus, Journal of Architectural and Planning Research. Theme Issue: Planning Methods Cilt: 22 Sayı: 2, 160-178.

Pyla, P., and Phokaidides, P., 2009, Architecture and Modernity in Cyprus, EAHN Newsletter, Sayı:2, 36-49.

Anber Onar Kişisel Arşivi, 2019.



Figür 6: Enver Mehmet'e Ait Otel Projesi (Anber Onar Arşivi, 2019)



Figür 7: M.H. Çağlayan'a Ait Otel Projesi (Anber Onar Arşivi, 2019)

Dr. Öğr. Üyesi Ezgi Yavuz
Gebze Yüksek Teknik Üniversitesi,
Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü,
Öğretim Üyesi

eyavuz@gtu.edu.tr

Öğr. Gör. Meray Taluğ

Uluslararası Kıbrıs Üniversitesi,
Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık
Fakültesi, Mimarlık Bölümü, Öğretim
Üyesi

mtalug@ciu.edu.tr

ÖZET

Uzun bir süredir hayatımızın gerçeği haline gelen Covid-19 pandemisi, tüm dünyada büyük toplumsal değişikliklere neden oluyor. Tarih boyunca toplumların geçirdiği dönüşümlerin aksettiği sahneler olan kamusal mekânlar, olayların izlerini sürebilmek için inceleyebileceğimiz alanların başında geliyor. Bu bağlamda, bu yazı, pandemiyle birlikte dijitalleşen hayatlarımızın bir sonucu olarak, pandemiye ilişkin kolektif belleğimizin dijital platformda yeni bir kamusal mekân oluşturduğu önermesi üzerinde durmaktadır. Bu çerçevede, belleğin, mekân, kamusal mekân ve pandemiyle ilişkilerinin incelenmesinin ardından, kolektif belleğin bugün web ortamında nasıl oluşturulduğu tartışılmaktadır. Instagram, facebook, twitter gibi web ortamlarının, yeni küresel bellek mekânlarına ve dolayısıyla, yeni kamusal mekânlara dönüştüğü ileri sürülmektedir. Kolektif belleğin yukarıdan aşağı ve aşağıdan yukarıya işleyen süreçlerle birlikte, pandemi süresince nasıl şekillendiği; bunların fiziksel yansımalarının yeni pandemi peyzajlarının oluşumuna neden olup olmayacağı gibi sorulara cevaplar aranmaktadır. Sonuç kısmında, pandemi belleğimizin yapım aşamasında olduğu vurgulanmakta ve bunun da bize, gelecek nesillerin ihtiyaç duyacakları en iyi durumda olmalarını sağlamamız için bir fırsat sunduğu üzerinde durulmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Kolektif bellek, Bellek-mekan ilişkisi, Kamusal alan, Covid-19, Pandemi, Dijital bellek

YENİ BİR BELLEK MEKÂNı: DİJİTAL PANDEMİ BELLEĞİ

Gizem Caner

Mekân ve Bellek

En yalın tanımıyla bellek, anlatılara dayalı, geçmişe dair anımsamalardır (Doğu, 2017). Bu anımsamaları açıklamaya ilişkin gösterilen tüm gayretler, belirli bir mekân göndermesinden kaçınamazlar. Belleği mekân aracılığıyla düşünmek, yani belleği yer metaforları kullanarak kavramsallaştırmak, aslında uzun zamandır başvurulan bir yöntemdir. 17. yüzyıldan beri önemli bir düşünme pratiği olan hatırlama sanatı (ars memoria) buna örnek olarak gösterilebilir. İnsanoğlu, bellek aracılığıyla zaman ve mekân ile bütünleşir ve varoluşunu bu yeti sayesinde sürdürebilir (Avcıoğlu & Akın, 2017).

Bireysel belleğin sosyolojik yorumlamasını yapan Maurice Halbwachs (1992) da kolektif bellek (collective memory) terimini literatüre kazandırırken zaman ve mekân arasındaki ilişkiyi temel alır. Halbwachs’a göre, kolektif bellek, sosyal olarak inşa edilen ve mekânı kapsayan bir olgudur. Bununla bağlantılı olarak, denilebilir ki, mekânda var olan kolektif geçmişin izleri, sembolik olarak bireylerin zihinlerinde canlanır ve belleğin mekânının oluşmasına katkı koyar (Avcıoğlu & Akın, 2017; Parmaksız, 2019).

Görülmektedir ki, kolektif bellek, varlığını sürdürebilmek için yerleşmiş somut göstergelere ihtiyaç duyar. Bu somut yapılar, kendilerini en güçlü şekilde kamusal mekânlarda konumlanan ve toplumun röper yapıları haline gelen anıtlarda gösterir. Kolektif bellek ve kentsel mekân arasındaki ilişki de bu yapılarda doruk noktasına ulaşır. “Yerin anımsattıkları, zamanın da taşıdıklarıyla, sözlü ve mekânsal diyaloglar başlatır” (Doğu & Deligöz, 2017).

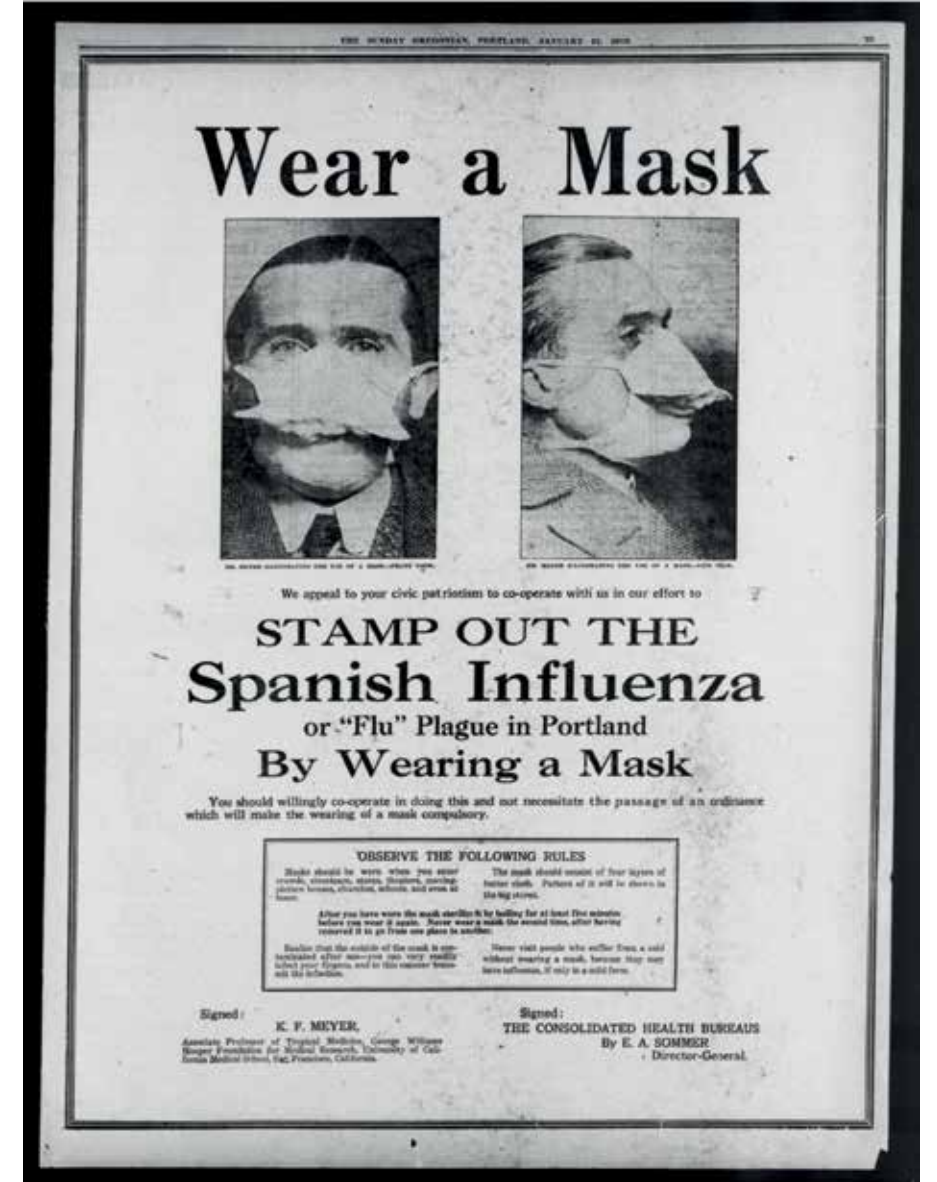
İnsanlık tarihinin, bahsi geçen sözlü ve mekânsal diyalogların bir araya getirdiği hikâyeler aracılığıyla aktarıldığını kabul edersek, ilgi uyandıran, anlatılması ve anlaşılması kolay olanların başında savaşlar ve milliyetçilik hikâyelerinin geldiğini söyleyebiliriz. Belirli bir zaman ve mekânda gerçekleşen muharebeler, belirli nedenler ve sonuçlar doğrultusunda gerçekleşirler ve her zaman kahramanlar ile zalimler, kazanan ve kaybeden taraflar içerirler (URL 1). Böylesi bir kurgunun özümsemesi kolaydır. Bu hikâyeleri somut olarak anlatmak için hemen her ülkenin onlarca şehrinde savaş anıtları dikilir.

Sadece savaşlar değil, ulusal kimliği güçlendiren ve ulusal bilincin oluşmasına katkı koyan anıtlardan ve milliyetçilik peyzajlarından (URL 2) da bahsetmek mümkündür. Aziz Nesin’in (1991), Anıtı Dikilen Sinek öyküsü konuyu metaforik bir nüktedanlıkla anlatmak için yerinde olabilir. Hikâyede, camı geçerek dışarıdaki aydınlığa ulaşmaya çalışan yılmaz bir sineğin bu uğurda ölmesi üzerine geride kalanların, ölüsünü bir anıta çevirmesi konu alınır. Hikâyenin sonunda Nesin şöyle der “[...] sineklerin tarihi, karanlıkta pineklediği için hiçbir sineğin anıtının dikilmiş olduğunu yazmamaktadır” (1991, s. 14). Kahramanlığı seçenler, sonunda kaybetseler de kendileri için dikilen anıt sayesinde unutulmayacaklardır. Oysa ki, değişen iktidarlara birlikte, hatırlama ve unutma kurgusu da değişir. Ev sahibinin eve geldiğinde sineğin ölüsünü camdan silerek anıtı ortadan kaldırması, güç ve iktidarla birlikte belleğin mekâna yansımalarının da değişebileceğini bize hatırlatır. Bugün, kolektif belleğimiz üzerinde en az iktidar kadar etkili olan bir başka güç ortaya çıkmaya başlamış ve belleğin mekânının somuttan soyuta doğru kaymasına tanıklık etmemize neden olmuştur. Bu güç, sosyal medyanın ta kendisidir.

Pandemi ve Bellek

Bir yıldan uzun bir süredir nefeslerimizi tuttuk, eve kapandığımız, sosyal mesafeli şu zamanların son bulmasını bekliyoruz. Bir gün biteceğine inanmak bile zaman zaman güç geliyor. Ama bitecek ve bittiğinde, biz bu günleri nasıl hatırlayacağız? Toplumsal hafızamızda pandemi kendisine nasıl bir yer edinecek? Ya da yer edinebilecek mi?

Henüz ölümcül tehlikenin devam ettiği şu zamanlarda, bu günleri toplumsal



Figür 1: 12 Ocak 1919 tarihli The Sunday Oregonian gazetesi, okuyucularını “sivil vatanseverlik” yapmaya ve maske takmaya davet ediyor (URL 12)

olarak hatırlamak için fazla bir istek ya da çaba göstermiyor oluşumuz anlaşılır. Pandemi hafızamız henüz inşa aşamasındadır. Ancak, yeni yeni öğreniyoruz ki hatırlama karşıtı aktif bir duruş sergilemek, pandemilerin ardından tarihsel olarak tercih edilen bir yöntem olmuş. Birinci Dünya Savaşı’ndan hemen sonra yaşanan 1918-20 İspanyol Gribi mesela: “20. yüzyılın ve belki de herhangi bir yüzyılın en büyük demografik felaketi idi, çünkü dünya çapında

İspanyol gribinden ölenlerin sayısı, 1. Dünya Savaşı sırasında ölenlerden (17 milyon), 2. Dünya Savaşı sırasında ölenlerden (60 milyon) ve hatta ikisinin toplamından daha da fazlaydı”

(URL 3). Ne kadarımız bu bilgilere Covid-19 pandemisi başlamadan önce hakimdik?

Savaşları, soykırımları ve milli kahramanlık hikâyelerini bizlere aktaran özel günler, anıt mezarlar ve



Figür 2: İspanyol Gribi sırasında maske takan bir grup, “Maske takın ya da hapse girin” yazan bir pankartla, Kaliforniya (URL 13)

heykeller kentlerin kavşaklarını ve meydanlarını doldururken, İspanyol Gribi gibi bu denli büyük ölçekli küresel bir pandemiye hatırlatan herhangi bir somut göstergenin olmaması çok da şaşırtıcı değildir. Kitlesele bir hastalık böylesi bir hatırlamaya davet çıkarmaz, çünkü bir hikâyenin ana unsurları olan kazananları ve kaybedenleri içermez;

“Covid düşmanı [...], görünmez ve yüzü olmayan bir virüstür” (URL 1). Sevdiklerini kaybedenler, ölenlerin daha büyük bir uğurda öldüğüne kendilerini inandıramazlar. Sadece korkunç bir şanssızlığa uğramışlardır.

Yaşadıkları şehirlerin sokaklarına her çıktıklarında bu şanssızlığı hatırlamak istemezler. Böylesi bir anlayış, pandemilerin kamusal mekânlarda neden silik kaldıklarını anlamamıza yardımcı olabilir.

Savaşların kolektif belleğine dair deneyimli olsak da pandemileri bireysel olarak hatırlama yönelimindeyiz. Sosyal medyanın da etkisiyle, herkesin kendi yazdığı hikâyeler, toplumsal hafızayı hiç olmadığı kadar kişisel bir hâle sokuyor (URL 4). Fakat, Halbwachs’ın (1992) dediği gibi, bireysel bellekler, sadece bir grup/ toplum içerisinde

anlaşılır hâle gelirler. Bu bağlamda, pandemilerin de kolektif belleğe aktarılması, gelecek nesiller için bir toplumsal hafıza oluşturulması gerekir. Kimi düşünürlere göre, pandemiyle birlikte artan çevrimiçi hayatımız nedeniyle, bu süreç sanal olarak çoktan başlamış durumda.

Dijital Pandemi Belleği

Covid-19’u İspanyol Gribi’nden farklı kılan en büyük özellik, içinde yaşadığımız pandeminin dijital çağın ilk pandemisi olması. Sosyal medya sayesinde, anlık tarih yazımı bol miktarda mevcut; pandemi döneminin

her saniyesi dijital medyada kaydediliyor, dağıtılıyor ve sosyal ağlar aracılığıyla paylaşıyor; demek ki her şey hatırlanacak (Erl, 2020).

Diğer bir deyişle, “İnternet unutmaz” ve kolektif belleği etkileyerek yönlendirmekte büyük bir rol oynar (Garcia-Gavilanes vd., 2017).

Ev karantinalarıyla birlikte, bireysel hatıralarımızı, toplumsal bir platforma aktararak, pandeminin dijital kültürüne katkı koymaya başladık. Böylece Instagram, Facebook, Twitter, Ekşisözlük gibi dijital web ortamları bilgi ve deneyimlerin paylaşıldığı küresel bellek mekânlarına dönüştüler (Parmaksız, 2019). Sanal ortamda hayat bulan bu güncel bellek mekânları da kolektif belleğin olduğu yeni ‘kamusal mekânlar’ hâlini aldılar.

Önemli olan soru, bu anlatılardan ve hatıralardan hangisinin dünyanın

egemen hafıza söylemi hâline geleceği. Bellek siyasetiyle ilgilenen uzmanlar uyarıyor: “Hafıza gücü ile ilgili; geçmiş kontrol etmek, şimdiye ve geleceği kontrol etmek anlamına gelir” (URL 5). Toplumlara etkileyen diğer her önemli olay gibi, Covid-19 pandemisine dair belirli bir anlatı da resmi tarihin bir parçası hâline gelecek. Ancak giriş bölümündeki sinek anıtını ortadan kaldıran ev sahibi örneğiyle gözlemlediğimiz gibi, toplumsal hafıza, güç ilişkileri ile doğrudan ilişkili olduğu için, pandeminin nasıl hatırlanacağı görüldüğü kadar basit bir şekilde gerçekleşmeyecek.

Hafızanın siyasi yönüyle ilgilenen araştırmacılar, toplumsal hafızanın yukarıdan aşağıya (top-down) ve aşağıdan yukarıya (bottom-up) süreçlerle işlediğini dile getirirler. İlan edilen resmî tatiller, kamusal mekânlara dikilen anıt ve heykeller, tarih kitaplarında yazılanlar, vb.

doğrudan otoritenin faaliyetleridirler. Pandemi hafızamızda yer edecek yukarıdan aşağı süreçlere örnek olarak, Covid-19’un başlangıcından bu yana siyasilerin konuya ilişkin verdikleri söylemler gösterilebilir.

Erl’ (2020) göre, pandemiyle birlikte yeniden millileşme (re-nationalisation) eğilimine giren ulus-devletlerin virüsle ilgili yaptıkları kimi açıklamalar bunun tipik bir örneğidir. Donald Trump’ın “Çin Virüsü” yakıştırmaları ve Pearl Harbour benzetmesi (URL 6) ile Boris Johnson’ın 2. Dünya Savaşı’na yaptığı gönderme (URL 7), savaş zamanlarına özgü bir dil benimsenmesi yoluyla milli duyguların beslenmesini hedefler.

Bu tür söylemler, vatanseverlik gibi duyguların canlandırılması yoluyla “hafıza söylemlerini suistimal eden” bir yol izlemektedirler (URL 3).

Neyse ki, kolektif hafızamız sadece yukarıdan beslenmiyor;



Figür 3: Trump’ın açıklamalarıyla Asyalı topluluklara artan ırkçı saldırıları protesto eden bir grup, Massachusetts, Boston (URL 13)

farklı grupların, farklı deneyim ve hafızalarının birlikte geliştiği ve sürekli değiştiği bir toplumsal devinimden doğuyor. Aşağıdan yukarıya gelişen bu sürece, iki açıdan yaklaşmakta fayda var: Birincisi, Erll’in (2020) üzerinde durduğu nesilse hafıza (generational remembering); şu an yetişmekte olan nesil, sadece Covid-19 pandemisi değil, küresel ısınma, türlerin soyunun tükenmesi, Trump’ın yükselişi ve düşüşü, Brexit ve kitlesel mülteci hareketleri gibi kimi küresel dinamiklerle varoluşsal bir hassasiyet içerisine girebilir. Ne de olsa, tarihçiler, bu küresel dinamikler nedeniyle bir süredir çok önemli bir tarihsel dönüm noktasında olduğumuz konusunda hemfikirler (URL 8). Pandeminin sarsıcı deneyimi, bir ömür boyu devam ederek temel gündelik değişimlere neden olabileceği gibi (sosyalleşme, okul- üniversite, yurtdışı seyahatleri, kutlamalar vb.), kolektif bir eylemin sebebi hâline de gelebilir. Çok yüksek ihtimalle, bu kolektif eylem—Black Lives Matter, #MeToo protestolarında ve #JeNeSuisPasUnVirus, #IamNotAVirus etiketlerinin yayılmasıyla gözlemlediğimiz gibi—sanal ortamda hayat bulacak.

Kolektif pandemi belleğimizin aşağıdan yukarıya süreçlerle oluşmasına dair ikinci bir örnek, sivil toplum platformlarının pandemiye ilişkin oluşturdukları dijital arşivlerdir. Çeşitli projeler aracılığıyla dünya genelinde birçok kurum— müzeler, üniversiteler, kütüphaneler ve araştırma enstitüleri—çoğunlukla dijital olan hafıza bankaları oluşturmaya başladı. Arizona Üniversitesindeki araştırmacıların “Salgın Yılı Günlüğü: Covid-19 Arşivi” projesi (URL 9); Victoria ve Albert Müzesi “Pandemi Nesneleri Koleksiyonu” projesi (URL 5), dünyada şu anda gerçekleştirilen projelere sadece birkaç örnek. Bu tür girişimler

sayesinde, pandemiye ilişkin nesneler ve dijital izler, somut ve soyut kültürel miraslar hâline geliyor ve kolektif belleğimize katkı sağlıyorlar.

Tam da bu noktada, teknolojiye ve dijitalleşmeye duyulan bu aşırı bağımlılık ve güveni sorgulamamız doğru olacaktır. Bilgiyi depolamaya yönelik arşiv girişimlerinin, bu bilginin aktarılması yoluyla bir sonraki krizi hafifleteceği kabul edilebilir. Ama bunun ön koşulu, genel nüfusun büyük bir kısmının riski fark etmesi ve hazırlanması ile gerçekleştirilebilir. Riskin kolektif belleği sadece dijital olarak oluşturulursa, bu altyapıya sahip olmayan insanların (piramidin altında yer alan sosyal grupların) yaşayan hafızalarından silineceği gerçeğinden kaçamayız. Bugün dünya nüfusunun sadece yarısının internet kullandığı göz önünde bulundurulduğunda (URL 10), dijital arşiv bankalarının kolektif hafızamıza katkısı sorgulanabilir hâle gelir.

Teknoloji ve sanal dünyanın pandemi belleği için oluşturabileceği bir diğer handikap, yanlış ve eksik bilgilerin, sahte haberlerin yayılabilme olasılığının çok yüksek olmasıdır. Trajik bir şekilde, Amerikalıların çamaşır suyuyla kendilerini korona virüsünden korumaya çalıştıklarına tanık olduk (URL 11). Artan ölü sayılarına karşın bugün hâlâ virüsün önemsiz ya da düzmece olduğunu iddia eden birçok ‘post’ ve bu ‘post’lara inanan azımsanmayacak sayıda kişi var. Diğer taraftan, ‘aşırı’ bilgi var. Bilgiyi korumak ve yaymak için bize imkân sağlayan teknoloji, onun tarafından boğulmamıza da neden oluyor (URL 9). Bu bilgiler arasında ne kadarının gelecekte hak ettikleri önemi bulacağını şu an için kestiremiyoruz. Dahası, bugünkü teknolojimiz gelecekte, floppy disklerin kaderini paylaşarak eskiye ait kalabilir ve

kullanılamaz hâle gelebilir. Yukarıda sayılan teknolojik olumsuzlukların yanı sıra, korona virüs hafızası, pandemi kaynaklı ekonomik krizin gölgesinde kalabilir, hatta doğrudan silinebilir. Bu dönem, 2020 Ekonomik Buhranı olarak tarih sayfalarında yerini alabilir. Buna paralel olarak, her ülkede yaşanan pandemi deneyiminin farklı olması, farklı kolektif belleklerin oluşmasına neden olacaktır. Milli kolektif belleklerin bir araya gelerek pandemiye ilişkin küresel bir kolektif bellek oluşturup oluşturmayacağı da bir soru işareti olarak karşımıza çıkar. Teknoloji bu kadar tekinsizse, acaba Covid-19 pandemisini hatırlamak için en güvenilir yol, kamusal mekânlarımızda somut hatırlatıcılar yapmak mıdır? Ölü sayısının çok yüksek olduğu İspanya ve İtalya gibi ülkelerde izlenen yol bu olabilir. Ancak krize yanıt olarak minimum düzenleme yapan İsveç gibi ülkelerde böylesi bir yaklaşımın olmayacağını söylemek yanlış olmayacaktır. Yine de önceki pandemilerden farklı olarak, Covid-19’la birlikte pandemi peyzajlarının hayatımıza gireceğini tahmin etmek zor değil. Halihazırda, kamusal mekânların pandemiye uygun olarak yeniden düşünölmeye başladığına ilişkin örnekler görüyoruz.

Görölen o ki, yeni bir kamusal mekân olarak dijital belleğin ortaya çıkışı, içinde bulunduğumuz çağda olağan, hatta kaçınılmaz görünüyor. Bu da bize, belleğin somut mekânlardan soyut—ve sanal—mekânlara doğru kaydığını sergiliyor. Öte yandan, iktidarın bellek ve mekân üzerindeki etkisine, sosyal medyanın karşı konulamaz bir güçle eklemlendiğini temkinli bir biçimde izliyoruz. Küresel bağlamda ortaya çıkan bu yeni bellek mekânları, pandeminin bir gün unutulup gideceği konusundaki endişelerimizi giderecek nitelikte.



Figür 4: New York Domino Park’ında, pandemi süresince insanları güvenli bir şekilde uzak durmaya teşvik eden beyaz daireler.

Doğru adımların atılmasıyla, etkili ve sürdürülebilir bir dijital pandemi belleği oluşturabileceğimize dair inançlı olabiliriz. Her koşulda, gelecek nesillerin bir sonraki kaçınılmaz pandemiyle yüzleşirken en iyi konumda olmalarını sağlamakla yükümlüyüz. Bunu nasıl yapmayı tercih edeceğimiz ise şimdilik merak konusu.

KAYNAKLAR

Avcıoğlu, S. S., & Akin, O., 2017, Kolektif Bellek ve Kentsel Mekan Algısı Bağlamında İstanbul Tuzla Köyiçi Koruma Bölgesi’nin Mekansal Değişiminin İrdelenmesi. In İDEALKENT 8(22), 423–450.

Doğu, T., & Deligöz, M., 2017, Memory Box: An Experiment on Urban Collective Memory.

MEGARON / Yıldız Technical University, Faculty of Architecture E-Journal, 12(4),

545–552. <https://doi.org/10.5505/megaron.2017.09226>

Erll, A., 2020, Afterword: Memory worlds in times of Corona. Memory Studies, 13(5), 861–874. <https://doi.org/10.1177/1750698020943014> García-Gavilanes, R., Mollgaard, A., Tsvetkova, M., & Yasseri, T., 2017, The memory remains: Understanding collective memory in the digital age. Science Advances, 2017(3), 1–7.

Halbwachs, M., 1992, On Collective Memory. The University of Chicago Press. Chicago.

Nesin, A., 1991, “Anıtı Dikilen Sinek”, (içinde) Anıtı Dikilen Sinek. İstanbul: Adam Yayınları, s. 7-14.

Parmaksız, P. M. Y., 2019, Belleğin Mekânından, Mekânın Belleğine: Kavramsal Bir Tartışma. İlef Dergisi, 6(1), 7–26. <https://doi.org/10.24955/ilef.574436>

Turgut, E., 2013. Toplumsal Bellek ve Mekân İlişkisi Bağlamında Taksim Meydanı ve Yakın Çevresi. (Yayımlanmamış lisans tezi). Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Şehir ve Bölge Planlama Bölümü.

URL-1: theguardian.com/commentisfree/2021/jan/29/history-forget-pandemic-spanish-flu-covid?CMP=Share_iOSApp_Other (son erişim tarihi:14.02.2021)

URL-2: <https://www.havadiskibris.com/kibrista-anitlar-ve-milliyetcilik-peyzaji-1909-1963/> (son erişim tarihi:14.02.2021)

URL-3: <https://m.bianet.org/bianet/yasam/232828-pandemiyi-nasil-bilirdiniz> (son erişim tarihi:14.02.2021)

URL-4: <https://www.ksat.com/health/2020/05/16/everyone-has-a-story-how-will-world-remember-pandemic/> (son erişim tarihi:14.02.2021)

dayanır (Parmaksız, 2019).

URL 5: <https://www.ui.se/utrikesmagasinet/kronikor/2020/remembering-corona-the-politics-of-memory-and-the-pandemic/> (son erişim tarihi:14.02.2021)

URL 6: <https://www.bbc.com/news/world-us-canada-52568405> (son erişim tarihi:14.02.2021)

URL 7: <https://www.theguardian.com/world/2020/mar/17/enemy-deadly-boris-johnson-invokes-wartime-language-coronavirus> (son erişim tarihi:14.02.2021)

URL 8: <https://www.theguardian.com/world/2021/feb/13/a-very-dangerous-epoch-historians-try-make-sense-covid> (son erişim tarihi:14.02.2021)

URL 9: <https://theconversation.com/as-collective-memory-fades-so-will-our-ability-to-prepare-for-the-next-pandemic-137370> (son erişim tarihi:14.02.2021)

URL 10: <https://www.statista.com/topics/1145/internet-usage-worldwide/> (son erişim tarihi:14.02.2021)

URL 11: <https://www.forbes.com/sites/nicholasreimann/2020/08/24/some-americans-are-tragically-still-drinking-bleach-as-a-coronavirus-cure/?sh=64e29f116748> (son erişim tarihi:14.02.2021)

URL 12: <https://crosscut.com/2020/07/mask-wars-1918-flu-pandemic> (son erişim tarihi:14.02.2021)

URL 13: <https://www.theguardian.com/artanddesign/2020/may/03/the-big-picture-spreading-the-message-about-the-1918-pandemic> (son erişim tarihi:14.02.2021)

URL 14: <https://www.theguardian.com/world/2020/mar/24/coronavirus-us-asian-americans-racism> (son erişim tarihi:14.02.2021)

¹ Hatırlama sanatı, akılda tutulmak istenenlerin sembolik nesnelere dönüştürülerek, zihinde yaratılan bir mekân içerisine yerleştirilmesine

ÖZET

Covid-19 salgınından sonra tüm dünyadaki yaşam farklılaşmıştır. Buna bağlı olarak gündelik yaşam alışkanlıklarımız ve kullandığımız mekânlar da değişime uğramıştır. İnsanlar iş, eğitim, kültürel ve sosyal aktivitelerin gerçekleştirildiği kamusal alanlardan çekilip, dijital iletişim aracılığıyla tüm bu eylemleri, özel alanlarımız olan evlere taşımak zorunda kalmıştır. Bu değişimle birlikte evlerdeki mekânlara yüklediğimiz anlamlar da farklılaşmış, evler farklı eylemlerin bir arada gerçekleştirildiği çok fonksiyonlu alanlar hâline dönüşmeye başlamıştır. Pandemi sürecinde, sosyal mesafe diye adlandırdığımız fiziksel mesafenin korunması ile evlerdeki açık – yarı açık mekânlar daha da önem kazanmış; sosyalleşmek için insanlar evlerindeki balkon, teras ve bahçe gibi alanlara daha çok yönelmeye ve bu mekânlarda daha fazla zaman geçirmeye başlamıştır. Tüm dünyanın etkilendiği bu durum, insanların sosyal etkileşiminin ve dış mekân ilişkisinin güçlü olduğu Kuzey Kıbrıs'ta da etkili olmuştur. Bu yazının amacı, bir yılı aşkın bir süredir devam eden süreçte, Kuzey Kıbrıs ölçeğinde evlerdeki mekânlarda yaşanan dönüşümü ve kapalı-açık mekân ilişkisinin önemini tartışmaktır.

Anahtar Kelimeler: Pandemi, Covid-19, Kuzey Kıbrıs, Evin Dönüşümü, Açık-Yarı Açık Mekân Kullanımı.

Dr. Gizem Caner

Uluslararası Kıbrıs Üniversitesi,
Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık
Fakültesi, Mimarlık Bölümü,
Doktor Öğretim Üyesi

gcaner@ciu.edu.tr

PANDEMİ DÖNEMİ 'EV'İN DÖNÜŞÜMÜ: KUZEY KIBRIS ÖRNEĞİ

Feriha Urfalı Doğu

1. Giriş

2020 yılı ile birlikte Covid-19, koronavirüs, pandemi ve sosyal mesafe gibi alışık olmadığımız birçok yeni kavram hayatımıza girmiştir. Covid-19 hastalığı, ilk kez 2019 yılının sonlarında, Çin'in Vuhan kentinde ortaya çıkmış ve dünyadaki eş zamanlı yayılımı nedeni ile Dünya Sağlık Örgütü tarafından 11 Mart 2020 tarihinde pandemi ilan edilmesine neden olmuştur (Şumnu, 2020). Bir yıldan uzun bir süredir devam eden pandemi nedeni ile, dünyanın dört bir yanında birçok insan evlerine kapanmak zorunda kalmıştır. Küresel ölçekte tüm dünyayı etkileyen bu beklenmedik olay, yaşam tarzlarımızı ve yaşadığımız mekânları da değişime uğratmıştır.

Gündelik hayatımız, çevremizde yaşanan travmatik olaylardan ve bu süreçte özellikle pandemiden dolayı etkilenmektedir (Ateek, 2020). Covid-19 salgını, dünya nüfusunun neredeyse yarısını evde kalmaya zorlamış veya halka açık yerlerde dolaşım kısıtlaması getirmiştir (Sandford, 2020). İnsanlar bu süreçte, zamanlarının %90'ından fazlasını evlerinde geçirmek zorunda kalmıştır (Ak, 2020). Sosyal mesafenin bir sonucu olarak yaşamımız, ev ve mahalle gibi özel alanlarla sınırlanmıştır. Kendimizi güvende hissettiğimiz, aidiyet duyduğumuz, kişiliğimizi yansıtan, aile ve arkadaşlarımızla ilişkilerimizi geliştirdiğimiz en özel alanlarımız olan evlerimiz (Ak, 2020); birden Zoom, WebEx, Skype, Microsoft Teams, WhatsApp, Instagram ve Facebook gibi uygulamaların kullanıldığı sosyal medya etkileşimli bir merkez hâline dönüşmüştür (D'souza, 2020).

Bu dönüşümle birlikte, oturma odaları, genişletilmiş işyerlerine; değişen yaşam alışkanlıklarına bağlı olarak mutfak, geniş bir aile alanına (D'souza, 2020) ve yatak odaları da daha esnek alanlara dönüşmüştür (Ak, 2020). Yapılan çalışmalar, kapalı mekânların dönüşümünün yanı sıra, açık mekânların da bu süreçteki önemini ortaya koymuştur. Yeşil alanların, insanların duygu-durum bozukluklarına ve depresyona karşı koruma sağladığı bilinmektedir (Engemann vd., 2019). Ateek (2020) avlu, bahçe, yeşil çatılar gibi açık alanların ev karantinası sırasında ruh sağlığını iyileştirmeye yardımcı olduğu, konut ve kamu binalarının pandemi sonrası dış mekânlarla daha çok etkileşim halinde olacağı görüşündedir.

İnsanların dış mekân ilişkisinin ve birbirleri ile olan sosyal etkileşiminin oldukça güçlü olduğu, evin içine kapanmaya çok alışık olmadığı Kıbrıs adası da yaşanan

pandemiden dolayı etkilenmiştir. Yaşanan süreçte evdeki mekânlar “yeni normal” yaşantılarımıza göre adapte edilirken, sosyal mesafe gereği insanların sosyalleşme gelenekleri de değişime uğramıştır. Tüm bu bilgiler ışığında, bu yazı pandemi sürecinde Kuzey Kıbrıs ölçeğinde ev mekânlarının dönüşümünü ve kapalı-açık mekân ilişkilerinin önemini tartışmayı amaçlamaktadır.

2. Evdeki Mekânların Dönüşümü

Pandemi sürecinde yaşanan kapanmadan dolayı birçok insan işine, eğitimine evden devam etmek durumunda kalmıştır. Kendi özel mahremimize çekilme hâlimiz hem yaşadığımız evin fiziksel koşullarını hem de hane bireyleri ile olan sosyal ilişkilerimizi etkilemiştir. Sosyal faaliyetleri eve sığdırma eylemi her ne kadar yetişkinler tarafından üstesinden gelinebilir bir durum olsa da çocuklar için çok zorlu bir süreç olmuştur (Karakaya, 2020). Di Giorgio vd. (2020)'ne göre izolasyon sürecinde çocukların akranları ile sosyal etkileşimde bulunamama ve okul yaşantılarından zorunlu olarak uzaklaşma durumları, onları fiziksel, sosyal ve psikolojik açılardan olumsuz yönde etkileyebilmektedir. Bununla birlikte aileleri ile birlikte uzun zaman geçirebilme fırsatı bulan çocuklar, yaşadıkları mekânları yeniden deneyimleyerek, farklı potansiyelleri açığa çıkarmıştır.

Yaşam alışkanlıklarımızın değiştiği bu dönemde evdeki mekânlar da yetişkinler ve çocuklar tarafından dönüşüme uğratılmıştır. Özellikle giriş holleri, salonlar, yatak odaları ve mutfaklar kendi işlevlerinin yanında, farklı amaçlara da hizmet etmeye başlamıştır.



Figür 1: Kuzey Kıbrıs'ın Güzelyurt ilçesinde yaşayan bir kadının, market alışverişi sonrası giriş holünde ayakkabılarını/ kıyafetlerini değiştirip, alınan eşyaları dezenfekte etmesi

Dış dünya ile ilk fiziksel temasın kurulduğu mekân olması nedeni ile evin giriş holleri bu süreçte; çoğu zaman dışarıdan alınan malzemelerin dezenfekte işlemlerinin yapıldığı, ayakkabı ve kıyafetlerin değiştirildiği, güvenlik ve kontrolün sağlandığı bir geçiş alanına dönüşmüştür. Yeni normal yaşantımızda giriş holünde yapılan bu eylemler hayatımızda bir rutin haline gelmiştir (Figür 1) ve dünyanın her yerinde sıradanlaşan bu durum Kuzey Kıbrıs'taki evlerde de gözlenmektedir. Bu dönüşümden etkilenen önemli mekânlardan biri de evin kamusal alanı sayılabilecek salonlardır.

Aile bireylerinin genellikle iş sonrası akşam saatlerinde bir araya geldikleri ve sosyalleştikleri salonlar, bu süreçte

aynı anda farklı işlevlere hizmet veren çok fonksiyonlu mekânlara dönüşmüştür. Genellikle televizyon izlenip, birlikte vakit geçirilen, günün yorgunluğunun atıldığı bir dinlenme alanı olan salonlar, sosyal medya etkileşimli birer merkez haline dönüşmüştür. Salondaki yemek masası bir kısım aile bireyi tarafından kendi özel çalışma alanına çevrilirken (Figür 2), çocuklar tarafından uzaktan eğitimin uygulandığı çevrimiçi sınıflara; bazen de onların oyun alanlarına dönüşmüştür (Figür 3).

“Yeni normal” yaşantımızda dinlenme, uyuma gibi eylemler için kullanılan yatak odaları da dönüşüme uğramıştır. Bu süreçte işini evden yürütmek zorunda kalan bazı bireyler ev ölçeğinde de kendi içine kapanmış



Figür 2: Pandemi dönemi Bostancı'daki bir evin salonundaki yemek masasının ofise dönüşmesi

ve yatak odalarının bir köşesini kendi özel çalışma alanına/ ofise dönüştürmüştür. Kimi aile bireyleri için ise bu özel alanlar, kamusal alan sayılabilecek sosyal ve kültürel aktivitelerin gerçekleştirildiği mekânlara, çocuklar tarafından ise uzaktan eğitimin uygulandığı çevrimiçi sınıflara dönüşmeye başlamıştır (Figür 4).

Pandemi sürecinde, diğer dönüşen mekânlardan biri de mutfaktır. Yeme, içme ve pişirme gibi eylemlere ev sahipliği yapan mutfak, bu dönemde birçok insan için ofis ortamına veya eğitim alanına dönüşmüştür. Figür 5'te Kıbrıs'ın Gaziveren köyünde yaşayan bir akademisyenin mutfaktaki yemek masasını çevrimiçi ders anlattığı sınıf ortamına dönüştürdüğü görülmektedir.

Evdeki kapalı mekânların yanı sıra açık ve yarı-açık mekânların dönüşümü de dikkat çekicidir. Bu dönemde insanlar bahçelerinde, balkonlarında daha fazla zaman geçirmeye başlamıştır.

3. Açık/ Yarı-Açık Mekânların Yeniden Üretim

Avlu, bahçe, meydan, park gibi açık alanların insan psikolojisi üzerinde olumlu etki yarattığı bilinmektedir. Covid-19 ile yaşanan eve kapanma deneyiminden sonra bina sakinleri açısından dış mekânların kullanılabilirliğinin önemi de artmıştır. Salgın ile yaşanan bulaş riskinden dolayı, kapalı alanlarda gerçekleştirilen aile ziyaretleri ve sosyalleşmeler, yerini açık, yarı-açık mekânlara bırakmaya başlamıştır (Figür 6 ve 7).

Yaşam alanlarının ve gündelik hayatların değişime uğradığı bu süreçte, komşuluk ilişkileri ve sosyalleşmelerde de bazı değişiklikler meydana gelmiştir. Yaşanan salgının bir sonucu olarak, insanlar kapalı alanlar yerine açık ve yarı-açık mekânlarda bir araya gelme eğilimi göstermeye başlamıştır.

Dış mekânla güçlü bir ilişkinin var olduğu Kıbrıs'ta, eskilere dayanan mahalle kültürü ve komşuluk ilişkileri, halen günümüzde de devam etmektedir. Ev hanımları çoğunlukla sabah kahvelerini

komşuları ile biraraya gelerek sohbet eşliğinde içmektedirler. Bu sohbetler genellikle kapı önleri, bahçeler gibi açık alanlarda yapılmaktadır. Halk arasında kahve kültürü gibi yaygın diğer bir sosyalleşme geleneği ise, yaz aylarında komşuların bir araya gelerek sokaklarda/ ev önlerinde molehiya bitkisini yardımlaşarak ayıklama (yaprakların saplarından ayırma işlemi) geleneğidir. Erkekler ise genellikle sosyalleşmek için kahvehaneye gitmektedirler. Çoğunlukla yaşlı kesimin biraraya gelip sosyalleştiği bu mekânlarda kahveler eşliğinde sohbet edilmekte, gazeteler okunmakta ve gündelik olaylardan bahsedip vakit geçirilmektedir. Kuzey Kıbrıs'ta “yeni normal” yaşantıda ise bu sosyalleşme hallerinin alışılmışın dışında, sosyal mesafe ve maske kullanımı eşliğinde devam ettiği gözlenmektedir (Figür 8).

İçeride dönük yaşamın devam ettiği bu süreçte, sosyalleşme bakımından bahçeli müstakil evde yaşayanlar apartmanda yaşamını sürdüren kişilere göre daha şanslı olmuştur.

Zamanlarının büyük bir çoğunluğunu evde geçirmek zorunda kalan yetişkinler ve çocuklar, bahçelerinde vakit geçirebilme, bir şeyler ekip biçme ve bu mekânlardaki potansiyelleri yeniden keşfetme fırsatı bulmuştur. Daha da önemlisi, yaşanan bu süreçle insanlar, yaşam alanlarımızda kapalı-açık mekân ilişkisinin ne kadar önemli ve gerekli olduğunu deneyimleyerek öğrenmiştir.

4. Sonuç

Tüm dünyayı etkileyen Covid-19 salgını ile birçok insan işlerini, derslerini evden yürütmek zorunda kalmış ve büyük küçük tüm yaş grupları bu durumdan etkilenmiştir. Bu süreçle birlikte en mahrem alanımız olan



Figür 3: Pandemi dönemi Kuzey Kıbrıs'ın Yeşilyurt köyünde bir evin salonunun aynı anda çevrimiçi sınıfa ve oyun alanına dönüşmesi



Figür 4: Kuzey Kıbrıs'ın Lefkoşa ilçesindeki bir apartman katındaki yatak odasının çevrimiçi sınıfa dönüşmesi



Figür 5: Pandemi sürecinde mutfakın çevrimiçi sınıfa dönüşmesi

evlerimiz, sosyal medya etkileşimli birer merkez haline dönüşmüştür. Aile bireyleri, ekranlar aracılığıyla farklı eylemleri, evdeki aynı mekânlarda paylaşmak zorunda kalmıştır. Birçok insan için salondaki/ mutfaktaki yemek masası ofise, çocuklar için ise çevrimiçi sınıflara dönüşmüştür. Evde izole olma durumu ile okullarından, arkadaşlarından ve parklardan uzak kalan çocuklar, bulundukları mekânları her fırsatta bir oyun alanına dönüştürmeye başlamıştır (Karakaya, 2020). Evlerimizde daha uzun zaman geçirdiğimiz bu süreçte, mekânların kalitesinin ve esnekliğinin önemi bir kez daha anlaşılmıştır. Özellikle günümüzde rant amaçlı yapılan apartman tipi küçük balkonlu veya balkonsuz konut tiplerinin insan yaşamının sürdürülebilirliği bakımından uygun olmadığı da deneyimlenmiştir. Bununla birlikte, insanların bir araya gelip sosyalleşebilmek için açık alanlara duyduğu ihtiyaç da somutlaşmıştır. Kısaca, pandemi süreci bahçeli-balkonlu evlerin, kapalı-açık mekân ilişkisinin gözetildiği yaşam alanlarının ve geniş kamusal alanların önemini bir kez daha hepimize hatırlatmıştır.

KAYNAKLAR

Ak, Ö. (2020). Pandemi Mimarisi, "Yeni Normal" Evler, Ofisler. TÜBİTAK Bilim ve Teknik Dergisi, 33-45. https://bilimtekNIK.tubitak.gov.tr/system/files/makale/32_pandemi.pdf (erişim tarihi: 10.01.2021)

Ateek, G. (2020). Future of Sustainable Architecture: Rethinking COVID-19 a Pandemic or turning point? https://www.researchgate.net/publication/342522054_Future_of_Sustainable_Architecture_Rethinking_COVID-19_a_Pandemic_or_turning_point (erişim tarihi: 30.01.2021)

Di Giorgio, E., Di Riso, D., Mioni, G., ve Cellini, N. (2020). The interplay between mothers' and children behavioral and



Figür 6 ve 7: Pandemi sürecinde aile bireylerinin sosyal mesafeye dikkat ederek balkonda sosyalleşmesi



Figür 8: Pandemi dönemi ev hanımlarının sosyalleşmek için evin önünde sosyal mesafeyi gözeterek ve maske takarak bir araya gelmesi

psychological factors during COVID-19: An Italian study. <https://doi.org/10.31234/osf.io/dqk7h> (erişim tarihi: 30.01.2021)

D'souza, N. (2020). Home Design in The Age of Social Distancing. <https://phys.org/news/2020-03-home-age-social-distancing.html> (erişim tarihi: 30.01.2021)

Engemann, K., Pedersen, C.B, Arge, L., Tsirogianis, C., Mortensen, P.B, ve Svenning, J.C. (2019). Residential Green Space in Childhood is Associated with Lower Risk of Psychiatric Disorders from Adolescence into Adulthood. PNAS, 1-6. https://www.researchgate.net/publication/331353080_Residential_green_space_in_childhood_is_associated_with_lower_risk_of_psychiatric_disorders_from_adolescence_into_adulthood(erişim tarihi: 30.01.2021)

Karakaya, E. (2020). Temas Atölyeleri: Ara Mekânlar. Ege Mimarlık, 107. <http://egemimarlik.org/107/6.pdf> (erişim tarihi: 10.01.2021)

Sandford, A. (2020). Coronavirus: Half of Humanity Now on Lockdown as 90 Countries Call For Confinement. Euronews, 3 April. <https://www.euronews.com/2020/04/02/coronavirus-in-europe-spain-s-death-toll-hits-10-000-after-record-950-new-deaths-in-24-hou> (erişim tarihi: 30.01.2021)

Şumnu, U. (2020). Hayat Eve Sığar mı? COVID-19 ve Mimarlığın Bağışıklık Sistemi. Mimarlık, 413, 34-39. <http://www.mimarlikdergisi.com/index.cfm?sayfa=mimarlik&DergiSayi=427&RecID=5030> (erişim tarihi: 10.01.2021)

Görsel Kaynaklar:

Tüm görseller yazara aittir.

Dr. Feriha Urfalı Doğu
Lefke Avrupa Üniversitesi,
Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü,
Öğretim Üyesi

furfali@eul.edu.tr

ÖZET

Covid-19 pandemisinin etkisiyle gerçek üstü bir dönem yaşanmaya başladı. Gündelik yaşamdaki mekân tercihlerimizin hemen hepsi yerini zorunlu olarak eve bıraktılar. Bu yazıda, mecburiyet sonucu evden sürdürülen çevrimiçi yaşamlarla ilgili olarak; eve iş götürme, bir yere kapanma zorunluluğunun hukuktaki önemi, kolaylık yanılgısı ve zoom yorgunluğu ile evin dönüştüğü hâle kısaca değinmek istiyorum.

Anahtar Kelimeler: Çevrimiçi, Evden Çalışma, Kolaylık Yanılgısı, Zoom Yorgunluğu.

EVE OLANLARIN VE EVDE OLANLARIN DÜŞÜNDÜRDÜKLERİ

Nurcan Gündüz

Giriş

Covid-19 pandemisinin dünyada insanı evlere kapatmasıyla, gündelik hayattaki mekân kullanımlarımızda da birçok değişiklik oldu. Bu hem normalde olagelen değişiklikten hızlı hem de tercihten çok bir zorunluluktur.

Ev, bu zorunlu ve zorlu çevrimiçileşme ve çevrimiçi olmaya alışma sürecinde hem işyeri, hem dinlenme ve kişisel bakım için kullanılan hem de sosyalleşmenin gerçekleştiği mekân oldu. Bu sırada ev, ev olmaya da devam etti.

Bu yazıda, konuyla ilgili olarak dört farklı noktaya değineceğim. İlk, özellikle akademisyenlerin eve iş götürme ve evden çalışma konusunda ‘eski normal’ zamanında da oldukça deneyimli olmasıdır. İkinci olarak duygusal ve bilişsel olarak özgürlüğün sınırlandırılmasının önemine ve daha çok, temel hak ve özgürlükler bakımından bu konunun nerede durduğuna değineceğim. Üçüncüsü, bu çevrimiçileşme sürecinde adeta sessiz bir anlaşma gibi karşımıza çıkan ve benim ‘kolaylık yanılgısı’ diye adlandıracığım bir duruma ve her geçen gün adını daha çok duyduğumuz ‘zoom yorgunluğu’na değinmek istiyorum. Son olarak tartışmaya açmak istediğim ise, diğer bütün sayılan mekânların ev içerisinde bir araya gelmesiyle, evin kendisi, öz işlevi ve hanehalkı ilişkisinin de değişip dönüşmesidir.

Kural: Eve İş Gelir

Gündelik yaşantısının normalinde eve iş getirmek adeta meslek geleneği olan biri olarak, zaten eve iş getirmemeyi aklımdan geçirmem dahi mümkün olmazdı. Akademide –en azından benim kuşağında ve öncesinde– eve iş götürmeden, yapılacak işi yapması gerektiği zamanda ve gerektiği gibi yapabilen istisnalar varsa da, hemen herkes eve iş götürür. Bu, kimi zaman daha az kimi zaman daha fazla olsa da böyledir. Bu seçim, kuşkusuz, birim zamanda kotarılmak istenen iş miktarıyla da ilgilidir ve bu durum değişkendir. Çevrimiçi çalışmadığımız dönemlerde akademisyen, üniversitede yapacağı işle eve taşıyacağı işe kendisi karar verirdi. Bu durum artık böyle değildir. O dönem, meslek hayatımız bugüne oranla daha çok kendi kontrolümüz



altındaydı. Ders hazırlığını ve dersi fakültede; yüksek lisans öğrencimizle tezi hakkındaki görüşmeyi kampüsteki veya yakınlardaki bir kafede yapabiliydik. Mekân ve zamana ilişkin özgürce karar veriyorduk. Şimdilerde iş, isteğimiz ve kontrolümüz dışında eve taşındı. Öğrenci ile mesajlaşmaya dönüşen öğrenci görüşme saatinden, canlı çevrimiçi derse; ders materyali hazırlamaktan, çeşitli kurulların toplantısına katılmaya kadar bir çok görevimizi, iş yeri hâline gelen bilgisayarlarımızın önünde

yapıyoruz. Bizi işimize, üniversiteye, öğrencilerimize ve dış dünyaya bağlayan unsur olarak, bir bilgisayar ve işleri yürütmeye yetecek kadar bir internet bağlantısı yeterli gelmektedir.

Evden çalışma zorunluluğu, ilk günlerde hemen hiç kimseye tedirgin edici gelmemiş olabilir. Belirsiz de olsa, bu süre zarfında işlerimizi evden yürütecek şekilde yeniden tasarlayacak ve hastalığın etkileri geçince eski yaşantımıza geri dönecektik. Başlangıçtaki

enerjinin sebebi, bu sürenin kısa olacağına dair inançtı. En fazla birkaç aylığına hayatımızda bir değişiklik, çok istenmese de bir yavaşlama ve değişik bir renk vardı. Ancak öyle olmadı. Bugün, her şeyin kimi zaman tamamen kimi zaman kısmen evde yapıldığı dönemin birinci yılına yaklaşmaktayız. Üstelik, bunun ne kadar daha devam edeceğini kestiremiyoruz.

Bu belirsizlik, akademik yaşantıda vazgeçilmez olan ve bazı meslektaşlarım gibi benim de bulmakta ve korumakta oldukça zorlandığım bir durumu olumsuz etkiliyor: Bu olmazsa olmazın adı, motivasyon. Çalışacağı zamanı ve mekânı seçememe konusundan bağımsız olarak akademisyenlerin motivasyon kaybı ve başka bazı problemler yaşadıkları bilinen bir gerçek. Ancak eve kapanmanın ve mekânsal olarak üniversiteden, kütüphanelerden ve bilimsel etkinliklerden soyutlanmanın motivasyon kaybına yol açtığı da bir başka gerçek. Hemen her dönem başında rutin olarak yapılan bir takım hazırlıkların yapılamaması, bu motivasyona ket vuran etkenlerden biri. Şu anda motivasyonu ofis mekânı ile ilgili yapılacaklarda aramak yetersiz; dolayısıyla bizleri motive edecek başka alternatifler yaratma işi de başa düştü. Bu eksikliği evdeki mekânları motive edici çalışma mekânlarına dönüştürerek gidermeye ve evdeki ofislere yoğunlaşmaya çalışıyorum (Figür 1).

Üniversitenin, bizim de göreceğimiz bir zaman diliminde dönüşeceğini ve işlerin değişeceğini her zaman inanmışımdır. Teknolojik gelişmelerin de etkisiyle bu dönüşüm hem insanların iş yapma biçimini hem de mekânlarla ilişkilerini etkileyecekti. Bu sonuç kaçınılmaz. Elbette Covid-19

olmasaydı da öngörülebilir bir gelecekte tamamen evden çalışmaya başladık diye düşünmüyorum. Ancak bazı işlerin mekândan bağımsız olarak yapılabilir hale gelmesi sonuçta mekânlarla ilgili tercihleri de etkileyecekti. Bugünden farklı olarak öngörüm, bunun genişçe bir zaman diliminde yaşanacağı yönündeydi. Ancak bu dönüşüm o kadar çabuk oldu ki, bir uyum sorunu yaşandı. Bir yandan teknolojik gelişmeyle çevrimiçi ders, toplantı, sempozyum, konferans vb. bilimsel etkinliklerin yapılabilir olduğu gerçeği; bir yandan da bunları daha önce ne hazırlayıcının ne de dinleyicinin mekândan bağımsız yapma deneyimi olması uyum sağlamayı güçleştirdi. İnsanın, belki en önemli varlığı olan sağlığının tehlikede olduğu bir dönemde işi önemseme zorunluluğu, bizi akılcı düşünceden uzaklaştırdı.

Özetle, evden çalışmak; üniversitede yapılan her işi evden yapmanın mümkün olduğu ama uyum sağlaması zor bir süreç yaşattı bizlere. Özgürlüğümüz, Sınırı ve Sınırlandırılmasının Sınırı Hareket etme veya etmeme konusundaki kararı biz veririz. Bugün geldiğimiz noktada, bireyin en önemli kazanımlarından biri, kendisiyle ilgili kararları da verebilmek. Bir yere gitme ve bir yerde kalma kararı vermek bu karar verebilme özgürlüklerinin başlıcalarından. Bunun ne kadar önemli olduğunu vurgulamak için özgürlüğün temel hukuk metinlerinde korunan bir insan hakkı olduğuna ve özgürlüğün hukuka aykırı olarak sınırlandırılmasının bir suç olduğunun kabul edildiğine değinmek gerekir .

Birçok ülkenin anayasa metinlerinde ve uluslararası insan hakları belgelerinde ‘kişi özgürlüğü’ karşımıza çıkıyor. KKTC Anayasası m.16 “Herkes kişi özgürlüğü ve

güvenliği hakkına sahiptir” denilerek devamında da Avrupa İnsan Hakları Sözleşmesi (AİHS), benzer bir metinle kişi özgürlüğünü temel bir insan hakkı olarak düzenlemektedir .

Ceza hukukunun en kadim sorularından biri, suçun ne olduğu sorusudur. Suç olarak ceza kanunlarında yer alacak fiillerin hangi özelliklere sahip olması gerektiği de uzun uzadıya tartışılmıştır . Yazının amaç ve kapsamı bakımından bu ölçütlerin hepsine değinmemiz gerekmez. Vurgulanması gereken şudur: ceza hukukunun önemli karakteristik özelliklerinden biri de ikincil nitelikte olmasıdır. Ceza hukuku yaptırımı son çare (ultimum remedium – ultima ratio)dur . Hukuk düzeninin başka yaptırımları ile durdurulamayacak fiiller, ceza hukuku yaptırımı ile karşılanarak engellenmeye çalışılır. Tazminat vb. medeni hukuk yaptırımları ile idari para cezası vb. idare hukuku kaynaklı yaptırımların fiilin işlenmesini engellemediği durumlarla, yasa koyucuların fiili suç olarak tanımlayacağı kadar ağır kabul ettiği hâller, birer suç tipi olarak yasalara eklenerek karşımıza çıkar. Bu, bizlere söz konusu fiilin bir suç olarak düzenlenmesiyle korunan hukuki varlık veya menfaatin yasa koyucu tarafından ne kadar önemli görüldüğünü anlatır. Bu kadar önem atfedilen hukuki varlık veya menfaatlerin ihlali bir suç tipi olarak yasalarda düzenlenerek bu haklar katmerli bir korumaya alınırlar.

Kişilerin bir yere gitmeye veya kalmaya tamamen özgürce karar verebilmeleri de ceza normlarıyla korunmaktadır. O hâlde bunun tam tersinin, bir yere gitme ve bir yerde kalma zorunluluğunun, aslında kimsenin hiç de arzu etmeyeceği bir durum olduğu savı bir kez daha doğrulanır . Olayın



psikolojik etkileri bir yana, hukuksal olarak da zorla bir yere gitmenin ve bir yerde kalmanın –ki bu zorun fiziksel bir zorlama olmasına da gerek yoktur– istenmeyen bir şey olduğu açıktır. Tıpkı Türkiye’de Türk Ceza Kanunu gibi KKTC’de, Fasil 154 Ceza Yasası, bir kimseyi hukuka aykırı olarak bir yere gitme ve bir yerde kalma özgürlüğünden yoksun kılmayı bir suç tipi olarak düzenlemektedir. Yasa, m.247’de “Herhangi bir kişiyi herhangi bir yerden ayrılmaya şiddet yolu ile zorlayan veya hile yolu ile teşvik eden herhangi bir kişinin” insan kaçırma suçunu işleyeceğini düzenler ve diğer maddelerinde de özel bir takım durumlara ilişkin hükümler bulunur. Türk hukukundaki düzenlemede bir kimsenin bir yere zorla götürülmesi yanında, kalmak istemediği bir yerde zorla tutulması da suç teşkil etmektedir. Bu noktada bir yerde zorla tutulmayı kapsamayan



KKTC mevzuatının eksik olduğu söylenmelidir .

Kolaylık Yanılgısı ve Zoom Yorgunluğu

Eve kapandığımızdan beri zamanın daha çok kontrolümüzde olduğunu zannetmemizden ve bir yere gitmek için belli bir mesafeyi katetme zorunluluğumuz olmadığından; toplantıların gerçekleşmesi, önceye göre lojistik olarak kolaylaşmış görünüyor. Seyahat ve konaklama gerektirmeyen toplantıların çevrimiçi olarak düzenlenmesi ve evden katılmanın mümkün olması, aynı gün veya haftaya hazırlık gerektiren yahut yoğun zihinsel faaliyet gerektiren birçok etkinliğin sıkıştırılmasını ve bunun normal kabul edilmesini sağlıyor.

Seyahat ve konaklama gerektirmeyen yeni düzen; bize önceden dünyanın diğer ucuna gitmemizi gerektiren toplantılara evden katılma imkânı tanımakla birlikte, zamanın bizim kontrolümüzde olmasının bir yanılgı olduğunu düşünüyorum. Önceleri, evde yapmadığımız bir çok şeyin eve taşınmasının etkilerinden biri de evde geçen zaman üzerindeki kontrolümüzü yitirmemiz. Açıklayacağım gibi ev,

evden başka her şeye dönüştüğü için evdeki zamanda da bir dönüşüm kaçınılmazdır. Bu nedenle, her şeye kendimizin karar verdiği hezeyanından da vazgeçmemiz gerekiyor.

Kolaylık yanılgısı ve evden her şeye yetişen bireyin çevrimiçi bir yaşam sürdürme çabası ile ilgili iki önemli soru(n) karşımıza çıkıyor: Birincisi, konuya yanlış bir soruyla başlanması. Bir şey yapamamanın verdiği sıkıntı ve çare arama dürtüsüyle bireyler konuya yanlış soruyu sorarak giriyorlar. Soru şu: Madem katılabiliyorum neden katılmayayım? Aslında cevap da basit: Katılmamalısın çünkü bedensel olarak bir yere gitmediğin için yorulmadığını, seyahat ve konaklama için bütçe ayırmak zorunda kalmadığın için bunu daha mümkün sanmakla birlikte, yapmak zorunda olduğun yoğun zihinsel faaliyet seni o kadar yoruyor ki, günün sonunda bu katılımı tarif etmek için söylenecek en doğru söz ‘astarı yüzünden pahalıya geldi’ oluyor. İkinci sorun ise, olayın zamanla ortaya çıktığını düşündüğüm bir başka boyutu. Başlangıçta, birçok işi çevrimiçi olarak kotarmak bir fırsat olarak görüldü. Kısa süreli bir zorunlu kapanma yaşayacağımızı ve bunun boşa geçirilmemesi gerektiğini düşündük. Ancak bir noktadan sonra yorgunluktan da öte belirsizlik, temelli

bir yorgunluk yaratmaya başladı. Şimdilerde katılmam önerilen tüm çevrimiçi işlere ilk zamanlardaki kadar istekli ve tereddütsüz bir şekilde evet demeye cesaretim yok. Çünkü, bu kapanmanın ne kadar süreceğini bilmediğimden, maratonun sonuna enerjimin yetmemesinden çekinmeye başladım.

Birkaç aylığına normalden daha yoğun çalışmak, çevrimiçi bilimsel etkinliklere, toplantılara katılmak, katkı koymak ve kendini geliştirme fırsatı yakaladığımız düşüncesi olumlu motivasyon sağladı ve verimli bir süreç geçireceğimize inanmak istedik. Birkaç aylık duraklamayı, birkaç aylık verimli sürece çevirme çabası ise bir yıl sonra altından kalkamayacağımız bir yorgunluğa dönüşme yolunda emin adımlarla ilerliyor. Zoom yorgunluğu, bu bilinmezliğin bir başka boyutu. “Sanal dersler ve toplantılarla geçen bir günün ardından bilgisayarın başından gergin ve yorgun kalkıyoruz. Evimizdeyiz, trafik stresi yok, hatta hareket bile etmedik. Yüz yüzeyken dahi yaşamadığımız bu huzursuzluk ve yorgunluk da nereden kaynaklanıyor?” sorusu, durumu çok güzel bir şekilde özetliyor (Figür 2).

Her şey bir yana, bunları evde yaşıyoruz. Konunun evle ilgisi de bu

noktada ortaya çıkıyor sanıyorum. Ev hem zoom yorgunluğu yaşadığımız hem de bunu hazmetmeye, bundan sonra dinlenmeye ve enerjimizi yerine koymaya çalıştığımız tek yer. Çünkü, gidecek başka bir yerimizin olmadığı bir dönemden geçiyoruz.

Öte yandan, belirtmek gerekir ki, kolaylık yanılgısı ve zoom yorgunluğunun yalnız evde çalıştığımız dönemde hatalı olarak üzerimize yapacağımızdan fazla iş yükü almamızın bir sonucu olduğu düşünülmemeli. Biraz önceki soruları alıntıladığım ve zoom yorgunluğunu anlatan yazıda, özellikle zoom yorgunluğunun, biz ne kadar iş yüklenirsek yüklenelim zaten olacağı anlatılıyor. Çünkü zoom yorgunluğunun nedeni, bizim bilinçsizce fazla iş yüklenmemiz değil, çevrimiçi çalışmak zorunda olmamızdır.

Evimize Ne Oldu?

Ev, bu süreçte işyeri, sosyalleşme mekânı, dinlenme mekânı ve kişisel bakım mekânına dönüştü. Bunun, evin kendisi ve fonksiyonuyla ilişkisini de dönüştürmediğini iddia etmek mümkün değil. Durum, evin tam olmasa da özel alan olmaktan çıkıp kamusal alana dönüşmesine ve aynı mekânda hatırı sayılır sayıda işlevin adeta üst üste binmesine neden oldu. Bu da işlerin daha da karmaşıklaşmasına yol açtı.

Sosyal medya platformları aracılığıyla ailemiz ve arkadaşlarımızla evden konuşuyor ve görüntülü aramalarla doğum günü kutlaması gibi sosyal etkinliklerimizi gerçekleştiriyoruz. Spor, kitap okuma, film izleme gibi önceden başka mekânlarda yaptığımız dinlenme ve hobi faaliyetimiz kompakt bir şekilde eve sığar hâle geldi. Spor salonları, eğitmenlerin hazırladığı çevrimiçi paylaşılan

programlarla eve taşınırken, önceden kafelerde, doğada yapabildiğimiz kitap okuma da eve taşındı (Figür 3, 4). Sinemada izlemenin keyfini neredeyse unuttuğumuz film izleme fiili, eve taşındı. Dijital platformların etkisiyle, film ve dizi izleme de bir süre sonra, keyifle görev arasında bir şeye dönüştü. Birbirlerine film ve dizi tavsiyesi vermeyen, dijital platformlarda izleyeceği filmleri listelemeyen birini en azından ben tanımıyorum. Evdeki zamanı keyifle geçirmeye yönelik bu platformlar, sundukları çok sayıda seçenekle bir takım beklenmeyen sorunları da beraberinde getirdiler. Listelediği dizinin heyecanlı yerinde izlemeyi bırakmak istemeyen ve ertesi gün de fiziken evden ayrılması gerekmeyen günümüz insanı, uyku ve yemek düzenini kaybetmek pahasına bir günde bir sezon diziyi izler oldu. Sunulan aşırı ve farklı seçenekler, çevrimiçinin bizlere getirdiği ve en az zoom yorgunluğu kadar ciddi bir yorgunluğa dönüştü.

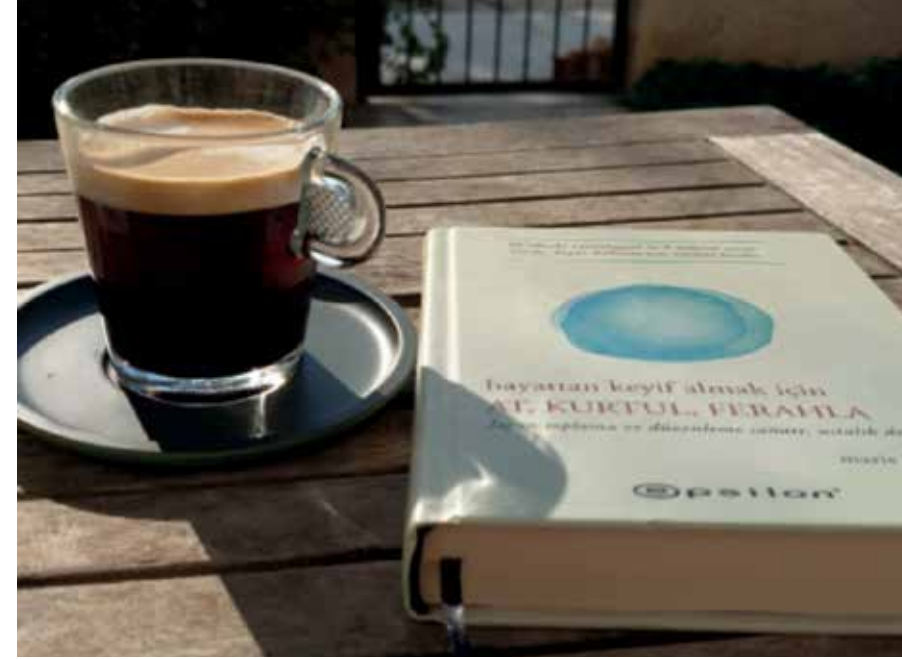
Tıpkı bilimsel çalışmalarda olduğu gibi alışverişte de çevrimiçinin kolaylığı, bir yüke dönüşmüş olabilir. Mağazaya gitmeyi gerektirmeyen alışveriş, sunulan sınırsız sayıda seçenekle ve çeşitli sektörlerin ayakta kalmak adına birbiri ardına tüketiciye sunduğu indirim fırsatları ve promosyonlarla, adeta bir tüketim çılgınlığına dönüştü. Tabii burada, evde kapalı geçirilen süreçte, tüketicilerin yeni hobilere ve kendilerini geliştirmeye duydukları ilk heyecanların, zamanla yerini bir yılgınlığa bırakmasının da etkisi büyük. Bir şey yapamıyorsa bir şey almayı ve belki böyle mutlu olmayı tercih eden bireyler bu girdaptan da yorgun düşmüş durumda. Evin kamusal alana dönüşmesi, bu dönüşümün bir başka boyutu. Evin görüntüsü ve içeriği normalde paylaşılmayan mecralarda ve

paylaşılmayan kişilere açık hâle geldi. Normal zamanda, dersten önce neyin kadraya girdiğini kontrol edeceğim, ders arasında yemeğin hazır olup olmadığını kontrol edip altını kısacağım, kedimin ders esnasında ekranda görüneceği gibi küçük detaylar, yaşanmasını bırakın aklıma bile gelmezdi. Son yıllarda –özellikle ev içi şiddet gibi bir takım olgular bağlamında– özel alan- kamusal alan ayrımının eskisi kadar keskin olmadığı bir gerçek olmakla birlikte, normalde ‘özel’ olanın çevrimiçi olduğumuz bu süreçte ‘kamusal’laştığı ortada. Evimize olanlardan biri de mahremiyet beklentisinin bu çerçevede bir dönüşüme uğramak zorunda kalması.

Benim kişisel deneyimimde, en azından şimdilik, evin başka mekânlara dönüşmesi yahut mahremiyet beklentimin dönüşmesi, evin ev olarak fonksiyonuna olumsuz bir etki göstermedi; ama uzun vadede göstermesi muhtemel. Evlerin tasarımı ve bulunma biçimi de bu bakımdan bir etken olacak. Bahçeli ev fiyatlarının bu süreçte artması, bireylerin ev alırken bahçeyi de ciddi bir gereksinim olarak düşündüklerine ve bu kapanmanın olumsuz etkilerini bahçe ile bir nebze de olsa bertaraf etmek istediklerine işaret ediyor olabilir. Kendi gereksinim ve isteklerine daha uygun tasarlanmış, barınma ihtiyacını karşılayanın ötesinde sevilen bir ev, böyle problemlili dönemlerde evle ilişkimiz bakımından her zaman daha iyi bir seçenektir.

Sonuç

2020 yılında dünyaya yayılan ve gündelik yaşama büyük etkileri olan Covid-19 pandemisinden korunmak için, yaşamakta olan dünya nüfusunun ezici bir çoğunluğunun daha önce deneyimlemediği bir şeyi yaşamaya, evlerimize kapanmaya mecbur kaldık.



Bu süreçte ev, gelişen teknolojinin de etkisiyle hem işyeri hem dinlenme ve kişisel bakım için kullandığımız yer hem de sosyalleşmeyi çevrimiçi yaptığımız yer oldu. Bütün bunlarla birlikte kendi fonksiyonu olan ev olmayı da sürdürdü.

Bu durum bir çok bakımdan değerlendirilirse de bu yazıda kısaca akademisyenlerin eve iş götürme pratiklerinden, bir kimsenin bireysel özgürlüğünün sınırlandırılmasının hukuksal düzlemde öneminden, kolaylık yanılgısı olarak adlandırdığım kavramdan, zoom yorgunluğu olarak tanımlanan durumdan ve son olarak evimizle ilişkimizin bütün bunlardan nasıl etkilendiğinden söz etmeye çalıştım.

Yazıda bahsettiklerimi tekrarlamamak adına, bu sürecin uzaması halinde yalnızca evin değil birçok özel ve kamusal mekânın kaçınılmaz olarak dönüşeceğini, ve bunu bugün hayal ettiğimizin çok ötesinde bir deneyim olarak yaşayacağımızı düşündüğümü belirtmekle yetineceğim.

Yrd. Doç. Dr. Nurcan Gündüz

Doğu Akdeniz Üniversitesi Hukuk Fakültesi Öğretim Üyesi

Doğu Akdeniz Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Yüksek Lisans Öğrencisi

nurcan.gunduz@emu.edu.tr

ÖZET

Bu, zihinsel ve coğrafi sınır tanımayan bir mimarlık ofisinin hikayesidir. Hikaye, Kuzey Kıbrıs, Batı New-York ve Madagaskar arasında geçer.

Mimarlığın dönüştürücü gücü evrensel bir amaç ile başlar ve bu niyetle yola çıkınca, yerel güçler de önemli bir destek oluşturup, yolun önünü açar. Mimari uygulamalarda sosyal dönüşüm ve işbirliğini gerçekleştirmek için artık yerel ve birbirine yakın olmaya ihtiyaç yok. Çevrimiçi oluşum yetki takibi için mimarlar ve mimarlık ofislerine yeni ve umut verici gerçeklik sunuyor.

Anahtar Kelimeler: Mimarlığın Dönüştürücü Gücü, Çevrimiçi Yaşam, Yerel, Evrensel, İşbirliği

“KÜRESEL DÜŞÜN, YEREL DAVRAN”: ÇEVİRİMİÇİ DENEYİMLER, DÖNÜŞÜMLER...

Ali Yapıcıoğlu

Yayına Hazırlayan:
Münevver Özgür Özersay

Sevgili Ali Yapıcıoğlu şu an Kıbrıs'ta yaşayan bir mimar. Her şey, yani tüm paylaşımlarımız aslında birkaç gün içinde oldu ve bitti. Onunla, davetli yazar olarak Mimarca 90 sayısına katkı koymak isteyip istemeyeceğini sormak için temasa geçtik. İlk yazışmamız 18 Haziran 2020'de bir telefon sohbeti sonrasına denk gelir. Ondan gelen ilk e-posta ise 29 Haziran 2020 tarihli. Aramızda geçen yazışmayı olduğu gibi paylaşıyorum:

Günaydın Münevver,

Ben, 2006'dan beri, Madagaskar adasında bir gönüllü ve/veya mimar; inşaat teknikleri eğitimcisi ve yerel malzemelerin 21. yüzyılda yorumlanarak, nasıl bir şantiye mimarı olunabileceği hakkında çalışmalarda bulunuyorum (www.insitearch.com). Yeni gönüllü projem ise araba ile ulaşılamayan bir köye, yerel malzemeler kullanarak bir sağlık ocağı tasarlayıp, yerel halkı eğitip, bu binanın inşaatını yapmaktır. İnternet sitemizde, bizler bazı çalışmalarımızı blog olarak yazıyoruz ve buradaki bu blog'u Mimarca için de kullanmak istiyorum. Uygun olur mu?

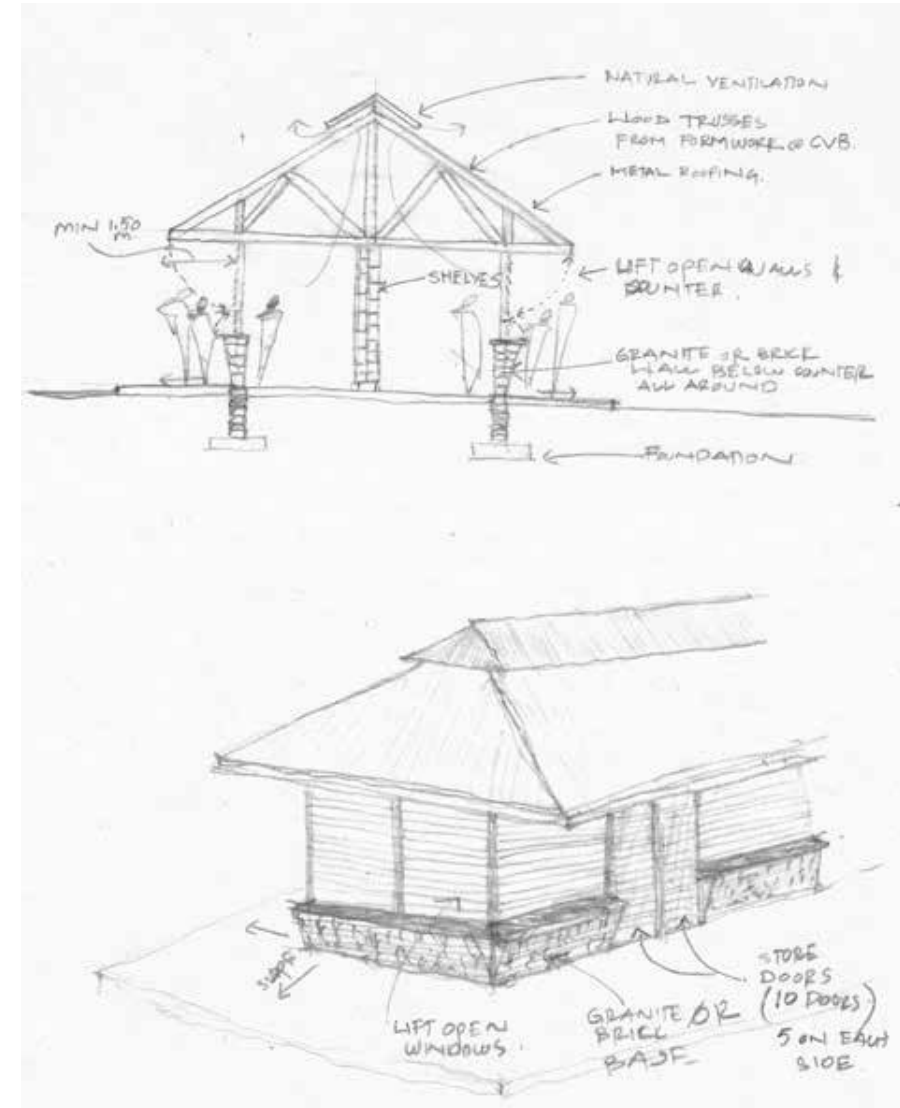
<https://www.insitearch.com/blog/2017/9/20/nature-center-with-a-mission>

Teşekkürler,
Ali Yapıcıoğlu

Ali Bey ile daha önce “Sürdürülebilirlik” üst teması ile yayınlanan 79. Mimarca sayısında iki ekip arkadaşımız (Bahar Uluçay ve Pınar Uluçay Righelato) bir söyleşi gerçekleştirmişlerdi. Yayınlanan bu yazının içeriğinden, onun mimarlık anlayışı ve değerleri ile ilgili bir fikir sahibiydik. Bir başka deyişle, aslında karşımızda sıradışı veya alıştığımız anlamda “yerel” yani “Kıbrıs ölçeğinde” çalışmalar yapan bir mimar olmadığını biliyorduk. Ama yine de bu kadar çevrimiçi bir var oluş ve bu kadar bilinçli bir vizyon ve eylem planı ile karşılaşmayı beklemiyorduk.



Figür 1 - Maison des Beaux Arts (Güzel Sanatlar Evi)

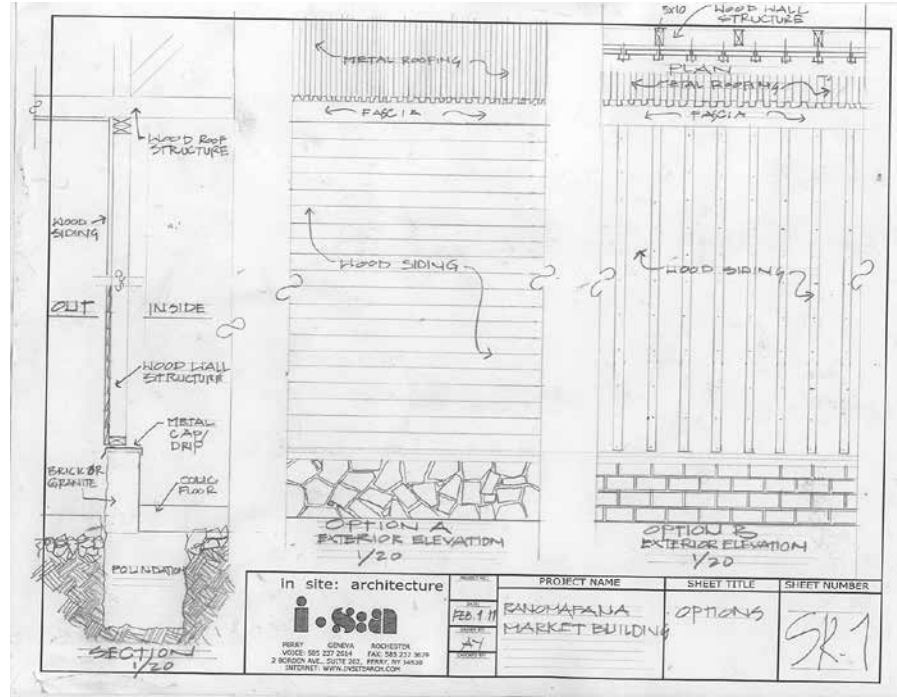


Figür 2 – Ranomafana Pazar Binası Eskizleri

Gelen bu e-posta sonrası yayın kurulu üyeleri olarak biraz duraksamamız gerekti. Bu yazışma sonrasında Ali Bey ile birkaç fikir alış-verişinde daha bulunduk. Sonuç olarak bize, onu katkı koymaya davet ettiğimiz için teşekkür etti ve alttaki yazıyı gönderdi. Ancak biz, yayın kurulu üyeleri olarak, bu yazıyı değerlendirirken, 91. Mimarca'ya “çevrimiçi” temasına saklamanın daha doğru olacağı konusunda hemfikir olduk. Yazı, İngilizce olarak kaleme alınmıştı. Hayalet yazar olarak benim devreye girmem ise yazıyı “Türkçeleştirme” ve hikâyesini siz okurlara hak ettiği şekilde sunma gerekliliği ile ortaya çıktı. Bu noktadan sonra lafı daha fazla dolamayıp, sizi Ali Yapıcıoğlu'nun coğrafi sınırlara meydan okuyan düşünceleri ve eylemleri ile baş başa bırakıyorum. Şimdi okuyacağınız bu yazı, aktif olarak Kıbrıs'ta yaşayan bir mimarın, mimarının dönüştürücü gücünü New York ve Madagaskar sınırlarının da ötesine taşıyabilecek etkileşim ve etkilerin çok mütevazı ama bir o kadar da “cesur” ve ümit aşılayan bir hikâyesidir. Keyifli okumalar dileriz.

“Küresel Düşün, Yerel Davran”

“Küresel düşün, yerel davran” deyişi var ve genellikle doğrudur. Yerel düzey, olumlu değişimi en etkili şekilde etkilediğimiz düzeydir. Ancak, yerel düşünce bize küresel eylem etkinliği veya gücü de sağlayabilir mi? Bazen fırsat, bir kişinin küresel olarak hareket edebileceği, ya da daha doğrusu, başka bir yerel değeri veya oluşumu etkilemek için global bir şekilde; yani tüm dünya ölçeğinde hareket edebileceği durumlarda ortaya çıkar. Mimarlık firmamın Madagaskar yağmur ormanlarındaki çalışmalarında da durum böyledir...



Figür 3 – Ranomafana Pazar Binası Cephe Alternatifleri



Figür 4 – Ranomafana Pazar Binası'nın Çatısı Kullanılmış Ahşaptan Üretilmiştir

Kuzey Kıbrıs, Batı New York ve Bir Malgaş Köyü Arasında

Kuzey Kıbrıs ve Batı New York bölgesindeki ofis konumlarımız, bu biyolojik çeşitliliğin etkin noktasında devam eden koruma çalışmaları

ile düşündüğünüzden daha güçlü bir bağlantıya sahiptir. Ve yakın zamanda, bir Malgaş köyünde çeşitli çabaların, tutkuların, bağışların ve burada bulunan birçok paydaşın emekleri ile olumlu bir gelişmeye olanak sağlar. İşte bu, gelişme,

mimarlığın, hikâyenin içine girdiği yerdir. Bu, sadece kurulmuş bir sahne seti ve belki de çok daha büyük bir drama içerisinde bir minik oyunculuk rolüdür; ancak yine de tasarımın niye bu kadar önemli olduğunu ve nasıl etkili olabileceğini açıklamak için daha iyi bir örnek hayal edebileceğimi sanmıyorum.

Madagaskar'a Yardım Edecek Çılgın Mimarlar Aranıyor

Hikâye, benim için 2006 yılında, Long Island ABD'de Stony Brook Üniversitesine bağlı dünyaca ünlü ve yıllardır Madagaskar'da aktif çalışan bir primatolog olan Dr. Patricia Wright'ın, Batı New York ofisimize daha yakın küçük bir kasabada bulunan firmamı lemurlar diyarında çalışmak üzere tutmasıyla başlıyor. Bu yağmur ormanı kampüsüne birinci sınıf bir araştırma / sosyal yardım binası ve öğrenci yurdu eklemek arayışına yardım edecek kadar çılgın mimarlar olacağını tahmin ediyorum...

STK'larla tasarım, inşaat, eğitim ve gönüllülük çalışmalarında yer almak için 2006'dan beri Madagaskar'a seyahat ediyorum. Madagaskar'a her gittiğimde, başkent Antananarivo'dan rüzgârlı, dar ana yolda ilerlerken, killi topraktan oyulmuş teraslara inen yamaçlar ve sert granit çıkıntılarla taçlanmış tepelerden oluşan manzaranın yüce güzelliğine kapılıyorum. Ancak ağırlıklı olarak ağaçsız sayılabilecek bir arazide saatlerce yol kat ettikten sonra aslında beni etkileyen şey, bir yağmur ormanından geçmekti.

Madagaskar, 160 milyon yıl önce diğer kara kütlelerinden uzaklaşan şaşırtıcı derecede güzel bir adadır. İzole evrimi, Madagaskar'ın neredeyse



Figür 5 ve 6 – Ranomafana Pazar Binası Piramidal Modüllü Çatının İnşası



Figür 7 – Ranomafana Pazarı Yakın Çevresi

tüm sürüngen ve amfibi türlerinin, kuşlarının yarısının ve lemurlarının dünyanın başka hiçbir yerinde bulunamayacağı anlamına gelir.

Sonuç olarak, gezegendeki primat türlerinin %20'si sadece burada bulunur. Ancak bu çeşitliliğin çoğunu destekleyen yağmur ormanları, insanlığın gelişmesine ve hayatta kalmasına karşı savaşı kaybediyor. Bir zamanlar var olan orijinal yaprak döken yağmur ormanlarından geriye sadece %5'inden de daha azı kaldı.

Bir Dostluk Salonu ve Güzel Sanatlar Evi Tasarlanıyor

Bir milli parkın kenarında, çevreye uyumlu, yerel kaynaklı, dört katlı bir Koruma Araştırma ve Destek Merkezi olan NamanaBe Hall'u (Dostluk Salonu) tasarladık ve beş yıl sonra inşa etmeye başladık. Bu, küçük bir mimarlık firması ile bir Afrika ada ülkesi arasında yeterince şaşırtıcı bir bağlantı. Ancak bu proje üzerinde çalışırken, kısa süre önce yolun birkaç kilometre aşağısında ikinci bir projeyi tamamladık: Maison des Beaux Arts de Ranomafana.

Ana projemizin bulunduğu Centre ValBio (CVB) yakınlardaki sakinler için önemli bir istihdam üssü haline gelirken, Maison des Beaux Arts (Güzel Sanatlar Evi) artık zanaatkarların ve onların ürünlerini yaratıp sattığı, en yakın köydeki pazar yeri. O zamanlar Razanakoto Léon olan Ranomafana Belediye Başkanı, ileri görüşlü bir vatandaş. Birkaç yıl önce CVB, NamanaBe Hall'u yağmur ormanı kampüsüne eklemeyi planladığını duyurdu. Belediye başkanı, CVB'nin yöneticisi ve yukarıda bahsedilen primatolog Dr. Patricia Wright'ın yanı sıra yeni



Figür 8 – Faaliyete Geçen Ranomafana Pazar Binası



Figür 9 – Yerel becerilerin sergilendiği Ranomafana Pazar Binası İç Mekanı

bir öneri ile bize yaklaştı: Köydeki yeni bir pazar yerinin tasarımı ve inşası karşılığında inşaat için izin ücretlerinden feragat edecekti. Projesi, köyündeki ticareti geliştirecek ve ValBio Merkezi'ne odaklanan becerilerden ve uluslararası ilgiden yararlanacaktı.

Maliyeti Düşük Tutmak

Bu teşebbüsün maliyetini düşük tutmak için, mimarlar olarak bizim tasarım sorununuz, pazarı inşa ederken ana inşaat sahasından geri kalan fazla “atık” malzemeleri kullanmaktı. Mevcut malzemelerin envanterini çıkardıktan sonra, yapıyı NamanaBe Hall'dan iki tür artık tuğla kullanacak şekilde tasarladık - biri su tablası, diğeri ise üst duvarları doldurdu. Fazla granit, beton döşeme tabanı haline geldi. Ama en iyi kısım çatıydı. Çatı yapısı- oluklarla ayrılan bir dizi piramidal modül, tamamen diğer binanın beton zemin seviyeleri için kalıbı desteklemek için kullanılan dört katlı iskelenin ağaç dikmelerinden yapıldı. İskelenin yük taşıma kapasitesi, her modülün boyutunun belirlenmesine yardımcı oldu. Bu arada, artık kalıbın kendisi (betonu sertleşene kadar yerinde tutan ahşap plakalar) pazar yerinin çatı kaplaması haline geldi.

Yerel Bağlantılar ve Desteğin Önemi

Yerel bağlantılar burada devreye giriyor: Bizler (mimarlar) tasarım ve inşaat yönetimi hizmetlerimizi bağışlamayı kabul ettik. Bize ek olarak da, CVB şantiye malzemelerini bağışladı. Bölgelerimiz arasındaki bağlantı yeterli değilmiş gibi, kalan materyalleri finanse etmek için proje, Western New York müşterilerimizden birinden bağış aldı (projeyi onlara

tanıttıktan sonra projeye ilgilenmeye başladılar). Ayrıca, bu amacı kutlamak için her yıl “Madagaskar Partisi” düzenleyen yerel hayvanat bahçesi doktorlarının bağış toplama çabalarından da yararlandı. Orada sattıkları ‘Lemur Lager’, başka bir yerel ortak olan yerel bira fabrikasında üretiliyor.

Açıkçası, yerel olarak içmek ve global olarak harekete geçmek o kadar da zor değil!

İlgili linkler:

Ali Yapıcıoğlu'nun ofisinin web sitesi: www.insitearch.com

Centre ValBio (CVB): <https://www.stonybrook.edu/commcms/centre-valbio/>

Pivot Madagascar: <https://pivotworks.org/who-we-are/madagascar/>

Ali Yapıcıoğlu, AIA
In. Site: Studios;
In. Site: Architecture
Yüksek Mimar

ali@insitearch.com

Münevver Özgür Özersay
Miro Designroom

munevver.ozgur@gmail.com

ÖZET

COVID-19 PANDEMİSİ
BAĞLAMINDA
KENT VE MİMARİ
TASARIM
SORGULAMALARIDamla Mısırlısoy
Kağan Güneç

1. Giriş

İnsanoğlu, yüzyıllar boyunca farklı salgınlarla savaşmak zorunda kalmış ve bu savaş sonrasında da hep dersler çıkarmayı başarmıştır. Son yapılan arkeolojik ve genetik araştırmaların ışığında, veba hastalığının MÖ 3000’li yıllardan itibaren Avrasya kıtasında geniş çaplı salgınlara yol açtığı ortaya konmuştur (Varlık, 2020). 1500’lü yıllardan bu yana 13’ün üzerinde grip pandemisi yaşandığı bilinmektedir (Ateş & Aksoy, 2020). 19. yüzyıla gelindiğinde ise, demiryolu ve buharlı gemilerle ulaşımdaki gelişmeler ve mimaride yaşanan teknolojik gelişmeler ile daha çok insanın bir araya gelebileceği geniş açıklıklı mimari mekanların üretilmeye başlanması ile pek çok salgın hastalığın yayılımı artırmıştır. Bahsedilen bu etkenlerle 1918- 1920 arasında gerçekleşmiş, çok hızlı yayılıp tüm dünyada büyük kayıplara yol açan ‘İspanyol Gribi’ pandemisinin en az 50 milyon insanın ölümüyle sonuçlandığı bilinmektedir.

Yaşanan her salgın hastalıkla, kent ve mimari tasarımı farklı yaklaşımlarda ve boyutlarda etkilenmiş; böylelikle de değişip dönüşmesine sebep olmuştur. Tarihsel süreçte, salgınlara karşı karantina, tecrit, hapis gibi önlemlerin alındığı bilinmektedir. Bu önlemler farklı boyutlarda mimari örgütlenmeleri etkilemiştir. Örneğin verem, cüzzam ve veba ile savaşmak için hastane mekânlarının farklı örgütlenmelerle yenilendiği veya bahsedilen hastalıklara özel mimari yapılar tasarlandığı bilinmektedir. Veremle mücadelede, 1830’lardan itibaren güneş ışığı ve havalandırma ile ilgili mevcut mimari ilkelerin sağlıklı bir mimari için yeniden düşünülmesi gerektiği gibi... 1920’lerde ise, hijyen ve sağlıkla ilgili kavramlar modern mimari ve şehirciliğin temelini oluşturmuştur (Fezi, 2020).

Covid-19 salgınının yaygınlaşmaya başladığı 2019 yılından bugüne gelenek kadar, enfekte olma korkusu ile yapıları çevrenin yeni normale göre değişime ve dönüşme muhtaç olduğunu yaşayarak görmekteyiz. Yaşanan bu pandemi ile birlikte kentsel ve mimari tasarım dinamiklerinin de etkilendiği aşîkârdır. Ancak, virüsün yayılmasını durdurmak ve enfekte olmama yolunda tedbirler almak için sağlıklı ve sürdürülebilir yapıları çevre tasarım önerileri geliştirmek zaman alacaktır.

Yapılı çevreler, kullanıcı özne kabul edilerek sosyal, kültürel, politik, ekonomik, fiziksel, psikolojik etkenler dikkate alınarak mekanlar ve gerekli mekan örgütlenmeleri ile kurgulanmalıdır. Ancak yeni deneyimlenen bu pandemi durumu ile yaşananların sebep – sonuç ilişkileri araştırılarak kullanıcı yeniden tanımlanmalı ve yeni etkenlerle; kullanıcının olası enfekte durumu göz önünde bulundurularak yapıları çevre tasarımı yeniden değerlendirilmelidir. Tanışılmış olan bu pandemi durumu sonrasında kentlerin ve mimari yapıların bu olası duruma göre veya hemen dönüştürülebilecek şekilde tasarlanmadığı yaşanarak gözlemlenmiştir. Olası pandemi veya enfeksiyon hastalıklarının her an yenilenebileceği gerçeği ile kent ölçeğinden iç mekan ölçeğine kadar tasarımı ilgili tüm kavramlar yeniden ele alınması kaçınılmazdır. Bu dönem ve sonrasında mekanlarda, olası riskleri azaltmak ve/veya virüsün yayılmasını durdurmak için antivirüs etkin tasarım paradigmalarının düşünülüp geliştirilmesi gerekmektedir. Bu sadece, fiziksel mesafe üzerindeki kısıtlamalar, enfeksiyonun bulaşmasını azaltmak ve halk sağlığını korumak için temel yaklaşımlar değil aynı zamanda pandemi ile hayatımıza daha fazla dahil olan dijital dünyanın mekanlardaki durumunun da değerlendirilmesi gerekmektedir. Ancak bu yapılırken, özne olan kullanıcının yalnızlık, yabancılaşma gibi sosyal boyutlar da göz ardı edilmemelidir. Bahsedilen çerçevede, literatür ve gözlemlere dayalı olarak, yaşanmış gerçekler ışığında, kentsel ölçekten oda ölçeğine kadar mekansal örgütlenme anlamında ‘tasarım’ değerlendirmeleri ve önerileri sunmak bu çalışmanın temel amacı olacaktır.

Anahtar Kelimeler: Kentsel ve Mimari Tasarım, Covid-19, Pandemi, Tasarım Önerileri, Kullanıcı



Figür 1a: Covid19 öncesi San Marco M. (URL 01)



Figür 1b: Covid19 dönemi San Marco M. (URL 02)

Bu çalışma, Covid-19 salgını bağlamında kent ve mimarlık konularında ortaya çıkan ve çıkabilecek sorunları ortaya koymayı, aynı zamanda öğrenilen dersler gözetilerek sağlıklı ve sürdürülebilir bir çevre tasarılmanın önemini vurgulamayı amaçlamaktadır. Çalışma kapsamında, Covid-19 salgınının kent ve mimari üzerindeki etkisi, ‘Kent Ölçeğinde Tasarım’, ‘Mimari Ölçekte Tasarım’ ve ‘İç Mekân Ölçeğinde Tasarım’ başlıkları ile üç kategoride

incelenecek ve irdelenecektir.

2. Covid-19 Pandemisi
Bağlamında ‘Kent Ölçeğinde
Tasarım’

Covid-19 pandemisi süresince, dünya nüfusunun evde kalması veya kısıtlı hareketi farklı örgütler ve yönetimler tarafından her fırsatta önerilmiş ve önerilmektedir. Bu süre zarfında, dünyanın neredeyse her yerinde ‘kamusal alanların kullanımında’ benzeri görülmemiş kısıtlamalara

tanık olunmuştur. Özellikle turistik şehirlerde, pandemi öncesinde yılın her mevsiminde dolu olan meydanların bomboş görülmesi, olayın ne denli üzerinde düşünölmeye değer olduğunu ortaya koymaktadır (Figür 1). Bu süreçte, kamusal alan kullanımı ve fiziksel mesafe üzerindeki kısıtlamalar, Covid-19’un bulaşmasını azaltmak ve halk sağlığını korumak için temel politika önlemleri olmuştur.

Dünya Sağlık Örgütü’nün (2020) kısıtlı hareket önerileri ile insanlar enfekte olmamak için evlerine kapanmış, zorunlu olmadıkça evden çıkmamışlardır. Bu süreçte pek çok insan, işlerini internet aracılığı ile evden yürütmeye çalışmıştır. Böylelikle sokaklar, parklar, plazalar, meydanlar, plajlar gibi kentsel mekânların bugüne kadar hiç görülmedik şekilde boşaldığı gözlemlenmiştir. Özellikle aktif sokak yaşamlarıyla bilinen şehirler, kullanıcılarının kolektif kamu yararı için evde kalması ve ev dışı hayatlarını kısıtlaması nedeniyle ‘hayalet şehirler’ görünümüne bürünmüşlerdir (Figür 2).

Şu ana kadar yapılan tüm çalışmaların da gösterdiği gibi ileride ne olacağına dair belirsizlik, tüm dünyayı tedirgin etmektedir. Yaşam korkusunun yanı sıra, yer ve mekân duygusunun da kalıcı olarak değişebileceğinden korkulmaktadır... Yaşamın en temel mekânı olan evlerin dışına çıkıldığında, alışılmadık ve uzak sosyal etkileşimler gözlemlenmekte ve ileriki günlerde kamusal alanlarda yaşanacak sosyal ilişkilerin nasıl değişebileceğine dair sorular ortaya çıkmaktadır.

Covid-19’un kamusal alan üzerindeki etkileri, hayatımızın diğer yönlerinde olduğu kadar derin olup olmayacağı belirsizdir (Corbera vd., 2020).

Karşılaştığımız belirsizlik, yalnızca



Figür 2. Covid-19 sürecinde Amerikadan bir sokak görüntüsü (URL 03).

ne tür değişiklikler görülebileceği ile alakalı değil; aynı zamanda bunların gerçekleşip gerçekleşmeyeceğiyle de ilgilidir. Küresel pandeminin kentler ve dolayısı ile de kamusal alanların planlanmasını ve tasarlanmasını nasıl değiştirdiği ile ilgili kesin kanılara varmak yıllar alacaktır (Honey-Rosés vd., 2020).

Bu salgın, şehir planı ve ilgili tasarımcıları; çevre psikolojisi yanında 'sosyal yoğunluk', 'sosyal mesafe', 'kişisel mesafe', 'bölge savunma', 'mahremiyet ve dereceleri' konularında halk sağlığını doğrudan etkileyecek olguları tasarım disiplini ile bütünleştirmeye zorlayacaktır. Yaşamakta olunan salgın, kentsel tasarım ve kamusal alanla ilgili tüm tasarım boyutları hakkında düşünmek için yeni bir perspektif kazandırmıştır. Bu durum, mevcudun analiz edilerek,

yeni fikirler ve yeni kavramlar üretilmesine sebep olacak aktır.

Gelecekteki şehirler hijyenik, tenha ve kamusal yaşamdan yoksun, sürekli devriyelerin gezdiği, kontrol edilen, yönlendirilen ve gözetlenen şehirler mi olacak? Yoksa, şehirler ekolojik olarak sürdürülebilir, sağlık koşullarına uygun, özgürlükçü ve adil olacak şekilde yeniden tasarlayabilir ve planlayabilir miyiz? Covid-19 daha sürdürülebilir kentler yaratabilmek adına, planlama ve tasarlama konularını tekrar düşünmek aynı zamanda yorumlamak adına bir fırsat olabilir. Şu an atılacak doğru adımlar insanoğlunu yaşamakta olduğu ve yaşayabileceği kötü senaryolardan uzaklaştıracaktır.

Kentsel tasarım alanındaki kilit

sorular, 'bu etkilerin ne kadar süre hissedileceği' ve 'ne ölçüde dönüşümsel olacağı' ile ilgilidir. Kısıtlamalar kaldırıldıktan sonra, Covid-19 pandemisinin, 'kentsel tasarım ve kamusal alan üzerindeki uzun vadeli etkileri ne olacak?' sorusu planlıların ve tasarımcıların önemle üzerinde durması gereken bir sorudur. Bu alanda çalışan paydaşlar, planlama ve tasarım konularını 'Covid-19 pandemisi öncesi' ve 'Covid-19 pandemisi sonrası' şeklinde mi tanımlayacak?

Covid 19 salgınının başladığı 2019 yılından şu ana kadar yapılan çalışmalar, salgının kentsel tasarım ve kamusal alan tasarımını, kullanıcı odaklı olarak özellikle algısal, sosyal, sıhhi ve yönetsel anlamında çeşitli şekillerde ve boyutta değiştirip dönüştüreceğini göstermektedir.

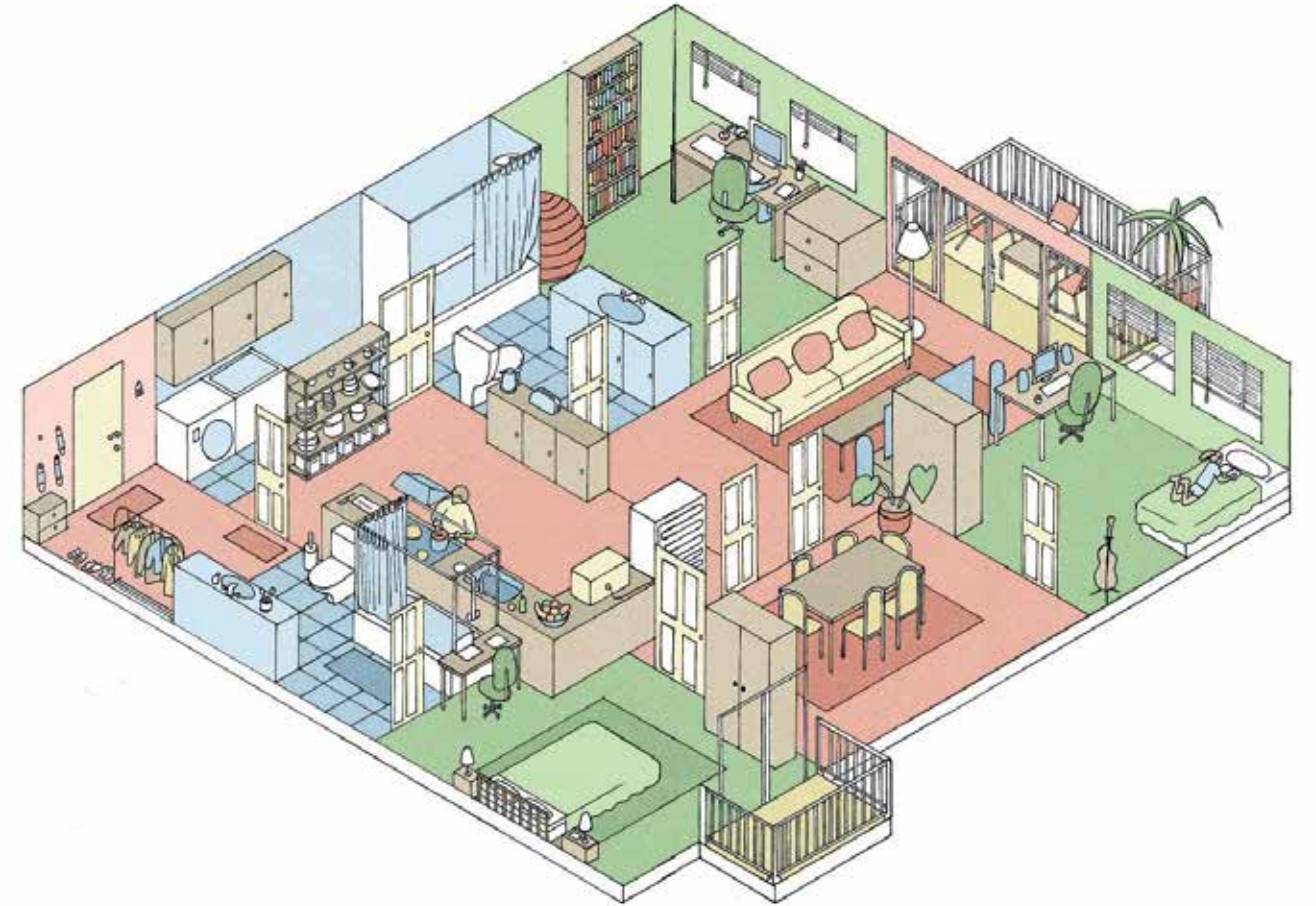
Ancak, dönüşümün derinliği ve kapsamı, kentsel tasarımın gelecekteki kullanımı ve algıları ile ilgili olduğundan şu an için belirsizdir (Honey-Rosés vd., 2020).

3. Covid-19 Pandemisi Bağlamında 'Mimari Ölçekte Tasarım'

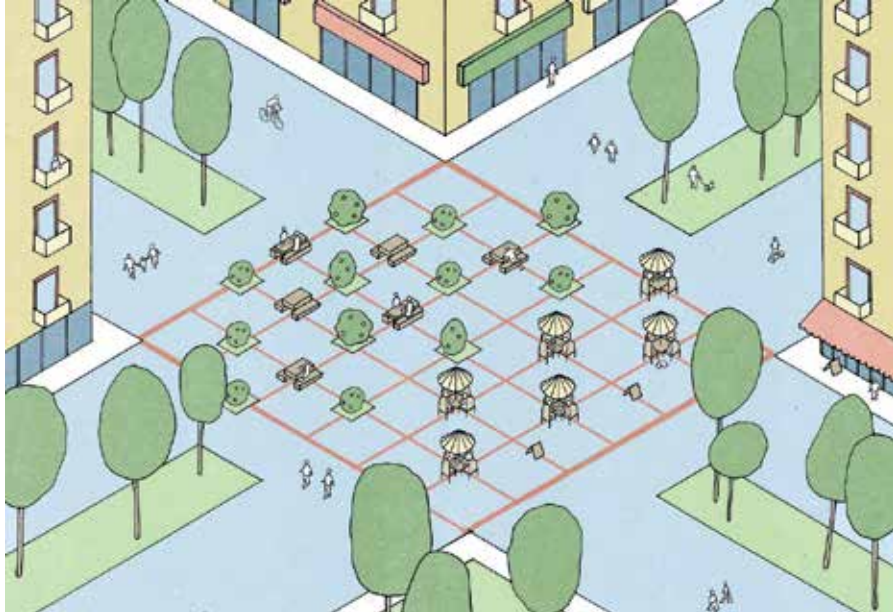
Yaşamı etkileyen her olgu mimariyi de doğrudan etkilemektedir. Hiç kuşkusuz yaşanan bu pandemi süreci de mimari tasarımı yakından ilgilendirmekte ve etkilemektedir. Yaşamakta olan yeni durum, mimari tasarım yaklaşımlarının tekrar irdelenmesi ve yeniden ele alınması



Figür 3a. Bir çok işlevi bir arada yürütmek durumunda kalan kullanıcıların konuta ait mekan kullanımı (URL 04)



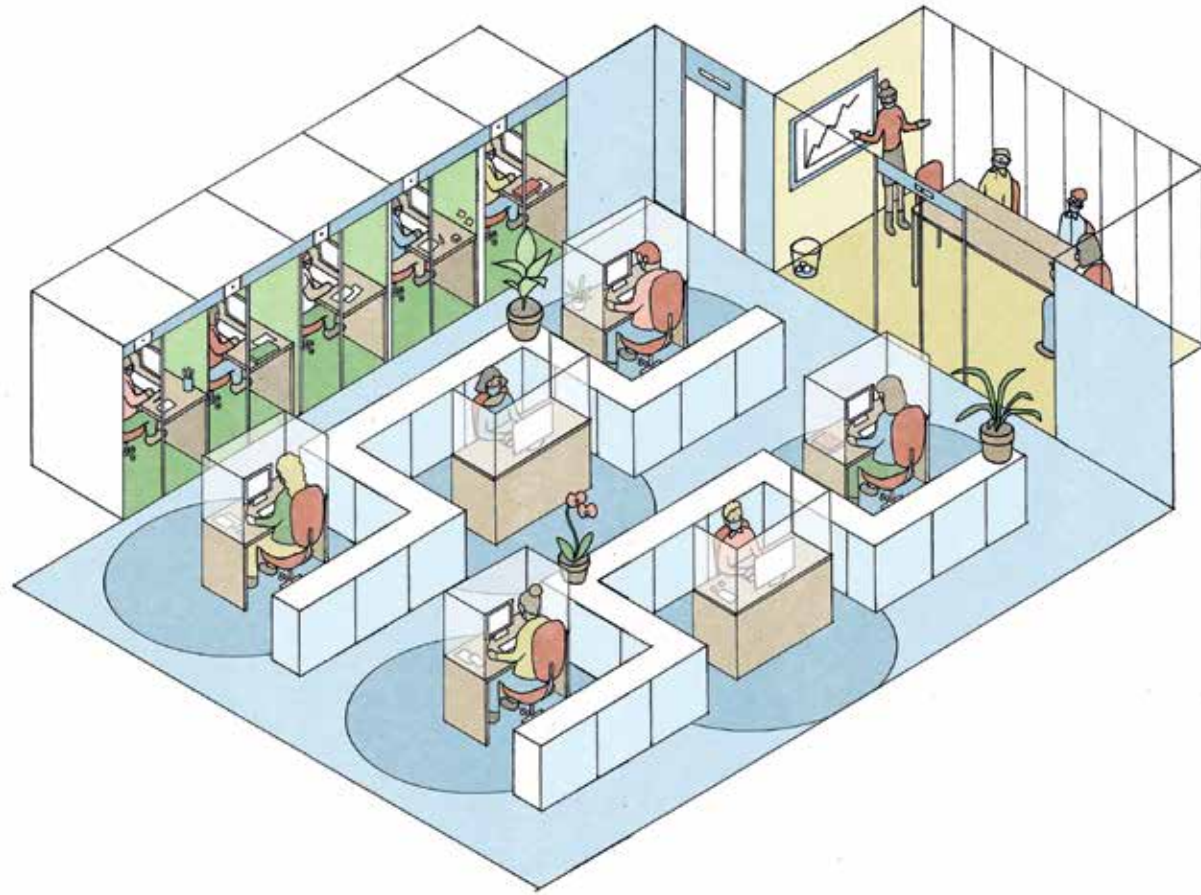
Figür 3b. Konut için, yeni normale uyumlaştırılmış esnek yaşam mekân önerileri (URL 04)



Figür 4a. Covid-19 sürecinde sosyal mesafeyi koruyan kamusal alan önerisi (URL 05)

gerektiğini ortaya koymuştur. Bu bağlamda, ilk akla gelen irdelenmesi gereken mimari yapılar, kuşkusuz 'kamusal yapılar', 'sağlık yapıları', 'eğitim yapıları' ve bu dönemde önemini derinden hissettiğimiz yaşam mabetlerimiz 'konut yapıları'dır. Kamusal yapılar, sağlık yapıları ve eğitim yapıları gibi yapılarda bulaşın engellenmesine odaklanılarak ve ilgili diğer etkenler ışığında yeniden ele alınması gerekirken; konut yapılarında ise, yeni yaşama uygun mekân örgütlenmeleri ve ilgili diğer etkenler ışığında yeniden ele alınması gerektiği şüphesizdir.

Bugüne kadar, yapay aydınlatma ve havalandırma kullanılarak ev,



Figür 4b. Covid-19 sürecinde sosyal mesafeyi koruyan ofis tasarımı önerisi (URL 05)



Figür 5a. Mediamatic Eten Restaurant, Amsterdam (URL 06)

ofis, alışveriş merkezi, havalimanı, süpermarket gibi mimari yapılar ve yüksek, çok katlı yapılar tasarlayarak insanın doğa ile etkileşimi koparılmıştır. Bu yapay çevre koşullarının, birçok kronik hastalığa ve alerjilere sebep olabileceği göz ardı edilmiştir. Güneş ışığı, doğal havalandırma, yerdeki toprak ve suyla bağlantı kurma ihtiyacı, insanlığın güvenlik, sağlık ve huzur durumunun temelini oluşturduğu görmezden gelinmiştir (Rassia, 2020). İşte tam da bu noktada Covid-19 mimarlara ve ilgili tasarımcılara tüm bunları tekrardan sorgulamaları için bir sebep yaratmıştır.

Salgın süresince kullanıcıların, aidiyet ve güvenlik duygusu dürtüsü ile, şehir hayatından kaçma istekleri tetiklenmiştir. Bu süreçte pek çok insanın doğal koşullarda yaşama, doğa ile iç içe olabilme, toprak ile uğraşabilme arzuları ile şehirlerden kırsal çevrelere taşınma istekleri gözlemlenmiştir. Genellikle çalışan insanların çok kısa vakit



Figür 5b. Christophe Gernigon tarafından tasarlanmış 'Protective dining bubble' (URL 07)

geçirdiği, normal şartlarda yeterli olan konut yaşam alanları, salgın döneminde uzun süre konutta kalan insanlara yetememeye başlamış ve kullanıcıların yaşam alanlarını tekrar sorgulamalarına sebep olmuştur. Bu bağlamda, konut yapılarının tekrar ele alınıp değerlendirilmesi gerekliliği de ortaya çıkmıştır (Figür 3).

Covid-19 salgını bağlamında düşünülmeleri gereken en önemli konulardan birisi de kamusal yapıların gelecekte nasıl tasarlanması gerektiğidir. Bu süreçte, sosyal mesafe, sosyal yoğunluk, karantina, halk sağlığı gibi kavramları mimarlık olgusunun doğrudan ilgi alanı olmuştur. Bunun yanında internet eli ile dijital dünyanın, hayatın önemli

bir parçası olması da tasarımcıların mimari tasarımda dikkate alması gereken önemli bir konudur. Salgın süresince dijital ekrana taşınan sosyal yaşamın salgın sonrasında nasıl olacağı belirsizdir. Ancak bu süreçte daha yakın ilişki kurulan dijital dünyadan ve bu dünya aracılığı ile tanışılan hatta tanışıklığın ötesinde bağ kurulan sanal gerçeklikle, artırılmış gerçeklikle, karışık gerçeklikle ilgili olgulardan uzaklaşıp Covid-19 öncesindeki hâle dönmek imkânsız gibi görülmektedir.

Salgın süresince, müzeler dijital olarak daha çok insana ulaşmaya başlamış, dijital turistik seyahatler artmış, dijital kültürel miras alanındaki faaliyetler hız kazanmıştır. Bunların yanında hayatın vazgeçilmezi, örgün, yaygın ve sargın eğitim, ekran üzerinden kurgulanıp yürütülmeye çalışılmıştır. Ancak, yeni normal olarak kabul edilebilecek salgın tehlikelerine karşı mevcut fiziksel yapılar, özellikle de sosyal, kültürel ve eğitimle ilgili yapılardaki kullanım anlayış değişmezse, sosyal mesafe ve ilgili bulaşı engelleyecek, enfekte olma riskini azaltacak yapıların yaratılması pek mümkün görünmemektedir. Hem kullanım anlayışının hem de tasarım yaklaşımının değişmesi gerekliliği aşikârdır. Bu bağlamda, bu tür yapıların yeni normale göre ve olası başka salgın durumlarına göre daha esnek, olası yeni koşullara uygun, sosyal mesafe kurallarını gözetken ve salgının yayılmasını azaltan / engelleyen şekilde yeniden düşünülüp tasarlanması gerekmektedir (Figür 4).

Covid-19 salgını, sağlıkla ilgili mimari yapıların da (hastane, poliklinik, klinik, sağlık ocağı vs.) virüs yayılımını önleyecek yapılar (antivirus-built environment) ve ilgili diğer konularda hazırlıklı yapılar olmadıklarını ortaya

koymuştur. Pandeminin görüldüğü tüm ülkelerde sağlık yapıları yetersiz kalmış ve bu sebeple sağlık çalışanları ve hastalar zor günler geçirmişlerdir. Pek çok ülkede bu alanda yaşanan en büyük sorunlardan biri ise, olası pandemi durumuna göre tasarlanmamış sağlık yapılarında diğer hastalar ile Covid-19 hastalarının aynı binada ve benzer koşullarda tutulması olmuştur. Bu durum, sağlıkla ilgili yapıların bu tür kriz durumlarında kolay adapte olabilen yapılar olarak yeniden ele alınıp düşünülmesi ve tasarlanması gereken binalar olduğunu ortaya koymuştur.

Pandemi ile mimari yapıların, yapım ve strüktür konularının da yeniden düşünülmesi gerekliliği ortaya çıkmıştır. Salgının hızla yayılması, hafif taşıyıcı sistem ve modüler yapılaşmayı tetiklemiştir. Bu yaklaşımlarla kısa sürede ihtiyaç duyulan hastane ve sağlık merkezi gibi mimari yapılar inşa edilmiştir. Ayrıca pandemi dönemi, mevcut mimari yapıların hızla dönüştürülüp yeniden kullanılabileceğini tasarımcılara hatırlatmıştır. Bu süreçte, mevcut yapıların kısa sürede yeni işlev ve ihtiyaçlar doğrultusunda ele alınarak yeniden kullanılması yönünde önemli bir artış gözlemlenmiştir. Yeni bir yapının inşa süresinin uzun olması nedeni ile yeniden işlevlendirip kullanma yolunun seçilmesi, mevcut kaynakların kullanılıp sürdürülebilir bir çevre yaratma anlamında katkıda sağlamıştır.

Bu bağlamda, sorulması gereken en önemli sorulardan biri hiç kuşkusuz ‘Kullanıcıların fiziksel ve psikolojik olarak güvenli ve sağlıklı olabileceği, aynı zamanda olası pandemilerde kendi kendine yeten yapılar nasıl tasarlanabilir?’ şeklindeki sorudur. Mimarlık alanında çalışan tüm

paydaşlar, gelecekte kriz koşullarına hızlı adapte olabilen, daha insan merkezli tasarımlar geliştirmeye odaklanmalıdır.

4. Covid-19 Pandemisi Bağlamında ‘İç Mekân Ölçeğinde Tasarım’

Bu süreçle birlikte, farklı ölçeklerdeki tasarımlar gibi iç mekân ölçeğindeki tasarımların da yeniden düşünülmesi gerektiği, kullanıcılar tarafından tecrübe edilmiştir. İnsanın fiziksel gereksinimleri yanında temel insan gereksinimleri (Maslow, 1973 & Wilson, 1984) olan fizyolojik gereksinimler, güvenlik gereksinimleri, sevgi- saygı gereksinimi, kendini gerçekleştirme gereksinimi ve entelektüel duygusal ve estetik gereksinimlerinin iç mekan tasarımlarında yeniden ele alınması gerekmektedir (Figür 5).

Yapılı çevrenin insanlar için giderek uygun olmayan bir dönüşüm içinde oluşu, nüfus yoğunluğu, kirlilik, yabancılaşma, karşı karşıya kalınan çevresel streslere bir de Covid-19 virüs salgını eklenince insanlar; ana rahminden sonra en güvenli mekân olarak nitelendirilebilecek konut içine dönmüşlerdir (Bu çıkarım Mekânın Poetikası (Bachelard, 2013) ve Kendine Ait Bir Oda (Woolf, 2017) isimli eserlere dayalı olarak yapılmış ve yorumlanmıştır.). Bu süreçte yuva gibi nitelendirilebilecek konutlarına sığınan insanlar, konuta ait mekân örgütlenmelerinde de değişime gitme ihtiyacı duymuşlardır. Konuta ait yaşam mekanlarına, modern yaşamla unutulmuş konuttaki aktivitelerin yanı sıra ofisle ilgili aktiviteler, çocuk oyun aktiviteleri, sporla ilgili aktiviteler gibi aktivitelerin de mevcut mekânlar içerisine sığdırılmaya ve yaşam alanlarının tekrar gözden geçirilip

örgütlenirilmesine kullanıcılarını mecbur bırakmıştır. Bir başka deyişle; genellikle çalışan insanların çok kısa vakit geçirdiği, normal şartlarda yeterli olan yüksek katlı yapılardaki küçük daireler, salgın döneminde uzun süre evde kalan insanlara yetememiş ve kullanıcıların yaşam alanlarını tekrar sorgulamasına sebep olmuştur.

Bu süreçte konut gibi iç mekân konularındaki en büyük sorunlar karantina merkezlerinde de yaşanmıştır. 14 ile 21 gün süreyle tek bir oda içerisine kapalı kalmak durumunda kalan hastalar veya temaslılar tüm yaşamsal ihtiyaçlarını (fiziksel, sosyal, psikolojik gibi) o oda içerisinde geçirmeye çalışmışlardır. Hastanın veya olası hastanın yukarıda bahsedilen anlamdaki ihtiyaçları, bu amaç için hazırlanmamış iç mekânlarda giderilmeye çalışılmıştır. Bu bağlamda, devam etme riski olan veya gelecekteki olası herhangi başka salgın senaryolarına karşı daha sağlıklı fiziksel çevreler sunan ve kullanıcıların tüm ihtiyaçlarını giderebilecekleri sağlık yapıları ve karantina merkezleri tasarlanması gerekmektedir.

Konut yanında iç mekân tasarım konularında tartışılması gereken mekânlar arasında hiç kuşkusuz ‘kamusal yapılar’, ‘sağlık yapıları’, ‘eğitim yapıları’ ‘ofis yapıları’, ‘alışveriş merkezleri’, ‘havalimanı gibi ulaşım araçlarının istasyonları’, ‘süpermarketler’ gibi mimari yapıların iç mekân organizasyonları da yeni duruma uyumlaştırılarak tasarlanmalıdır. Salgın öncesinde, küreselleşen dünyada yaşam biçimi zaten doğal seyrinde değişmeye başlamıştı. 1991 yılında Lund’da Çevresel Psikoloji Kongreleri bağlamında ilk kez gündeme getirilen ‘home-office’ kavramı gün geçtikçe dünyanın neredeyse tüm bölgelerinde

yaygın bir hâle gelmeye başlamıştı.

İnsanların vakitlerini daha çok konut iç mekânlarında geçirerek izole olmaya çalıştığı bu süreçte ‘Yeni normale göre sosyal mesafe ve hijyen kurallarını gözetilerek virüs yayılımını önleyecek iç mekânlar (antivirus - indoor built environment), yukarıda bahsedilen mimari yapıların nasıl tasarlanabileceği konusunun düşünülmesi gerekmektedir. Ayrıca, ‘bu kadar çok çeşitli uzmanlaşmış mimari yapıya ve uzmanlaşmış iç mekânlarına ihtiyaç var mı?’ sorusu akla gelmektedir. Bunun yanında, ‘eve sığabilecek ofis aktiviteleri ve eğitim aktiviteleri gibi aktiviteler için geleneksel mekânlara bundan sonra ihtiyaç ne derece olacaktır?’ sorusu da düşünülmelidir.

5. Değerlendirme

Yukarıda, Covid-19 salgınının kent ve mimari üzerindeki etkisi, ‘Kent Ölçeğinde Tasarım’, ‘Mimari Ölçekte Tasarım’ ve ‘İç Mekân Ölçeğinde Tasarım’ başlıkları ile üç kategoride incelenmiş ve irdelenmiştir. Covid-19 salgını, tasarım stratejilerini ve ilgili teorileri gözden geçirilmesi gerektiğini öğretmiştir. Bu gözden geçirme sürecinde şu sorular sorulmalı ve cevaplar aranmalıdır:

- Kent tasarımı ve mimari tasarım adına bu pandemi ile yaşanan krizinden çıkarılan dersler nelerdir?

- Bu yaşanan durum geçici bir olgu mu yoksa yeni normal mi? Her iki durumda da kent tasarımı ve mimari tasarım anlamında neler yapılmalıdır?

- Virüsün yayılmasını durdurmak, etkilerini hafifletmek ve olası yeni salgınlar için anti-virüs yapılı ortamlar (antivirus-built environment) nasıl olmalıdır?

Tüm bu tartışmalar ışığında pandemi dönemi sonrası (post-pandemic period) Kent ve Mimarlık bağlamında aşağıdaki öneriler yapılabilir:

- Daha düşük yoğunluklu alçak katlı doğa ile etkileşimi güçlü binalar tasarlamak,

- Mahalle kültürünü tekrar canlandırarak, kullanıcıların hemen hemen tüm ihtiyaçlarını kendi bölgesinde giderebilmelerini sağlamak,

- Sağlıklı ve hijyenik çevreler yaratmak,

- Doğal havalandırma ile hava kontrolü sağlayan yapılar tasarlamak,

- Her ölçekteki yaşam alanlarının yeni normale göre ele alınıp düşünülmesi, teoriler geliştirilmesi ve tasarlanması yönünde hızlı adımlar atılmak,

- Her ölçekteki yaşam alanlarının yeni normale göre daha esnek ve çok amaçlı olacak şekilde tasarlamak,

- Kamusal yapıların olası kriz durumlarına karşı daha esnek, sosyal mesafe kurallarını gözeterek ve salgının yayılmasını azaltacak / engelleyecek şekilde yeniden düşünmek,

- Sağlıkla ilgili yapıların kriz durumunda kolay adapte olabilen yapılar olarak yeniden düşünüp tasarlanma yönünde gerekli adımları atmak,

- Sağlıklı fiziksel çevreler sunan ve kullanıcıların tüm gereksinimlerini karşılayacak karantina merkezleri tasarlamak,

- Konutların yeni normale göre birçok aktiviteyi barındırabilecek

şekilde örgütlenmelere açık şekilde tasarlamak...

Bu öneriler, üç başlık altında incelenen bu çalışmanın içerisindeki veriler ışığında geliştirilmeye ve artırılmaya açıktır.

Küresel salgın çerçevesinde ele alınan bu çalışmada, yapılı çevrelerin hangi kriterler ışığında tasarlanması, inşa edilmesi ve yönetilmesi konusunda ipuçları sunulmuştur. Megahed ve Ghoneim'un (2020) da dile getirdiği gibi gelecekle ilgili stratejiler belirlenip vizyon ortaya konulurken, topluluğun ve/veya toplumun ve ortamın yetenekleri aynı zamanda olanakları göz önünde bulundurularak yapılması gerekmektedir (Megahed & Ghoneim, 2020).

Bu bağlamda salgın, kent planlamacılarının ve mimarların, fiziksel alanları yeniden şekillendirmeye ve gelecekteki olası virüs salgınları ile baş edebilmek için daha fazla fikir geliştirmeleri gerektiğini ve yeni tasarımlar üzerinde çalışma yapmaları gerektiğini vurgulamıştır. Yaşananlar, kentlerin ve mimari yapıların uzun vadede daha iyi ve daha kötü yönde nasıl değişebileceğine dair tasarımcılara pek çok fikir vermiştir. Ancak, Covid-19'la kent ve mimari tasarım teorilerine atfedilenlerin, ilgili alanları nasıl etkileyeceğini öngörmek, hatta yargılamak için henüz çok erkendir (Megahed & Ghoneim, 2020).

6. Sonuç

Çalışmada ortaya konanlar, mevcut durum ve olası salgınlara karşı doğal ve yapılı çevrenin daha fazla sorgulanmasının gerekliliğini vurgulamaktadır. Bu salgının atlatılmasında kentsel ve mimari tasarımın önemli olduğu kadar, olası salgınlar için de önemli

olduğu şüphesizdir. Bu salgının en önemli öğretisi, insan varlığının, gereksinimleri doğrultusunda aynı zamanda her olasılığa uygun fiziksel mekânların tasarlanması ile korunması gerekliliğidir. Bu yapılırken, doğal kaynakları etkilemeden ve çevreye zarar vermeden 'sürdürülebilir yaklaşımlarla' paralellikler kurulmalıdır. Bu başarılabılırsa, kentler ve mimari yapılar insanın varlığına hizmet etmeye devam edecektir.

Her şeyin, tahmin edilenin tam tersi biçimde gelişebileceği ve kısa sürede Covid-19 pandemisi öncesindeki duruma geri dönelebileceği senaryosu üzerinden hareket edilse bile hiçbir şey 'dün' gibi olmayacaktır; yaşam, dinamik ve devinen döngüsünde seyrine devam edecektir. Bu yaşananlar unutulmadan yeni olası senaryolara hazırlıklı bir şekilde kent ve mimarlıkla ilgili çalışmalar her boyutta ve ilgili paydaşlarla devam etmelidir. Bu yaşananları gündemden düşürmeden ve hayatı daha iyisine doğru dönüştürmek için Covid-19 pandemisinden önemli dersler çıkarılmalıdır. Gelecek, belirsizliğini korumaktadır. Bu nedenle gelecekte yaşanabileceklere karşı kent ve mimari tasarım alanında farklı disiplinlerden paydaşların birlikte çalışmalarına ihtiyaç olacaktır.

KAYNAKLAR

Ateş, E., Aksoy F., (2020), "Pandemi ve tarihçesi. Aile Hekimliği ve COVID-19 Pandemisi", Türkiye Klinikleri, S.N., Ankara.

Bachelard, G., (2013), Mekânın Poetikası, İthaki Yayınları (Çevirmen: Alp Tümertekin).

Corbera, E., et al., (2020), "Academia in the time of COVID-19: developing an ethics of care", Planning Theory & Practice, P.N. 1-9. doi:10.1080/14649357.2020.1757891

Dünya Sağlık Örgütü (World Health Organization - WHO), (2020), 'Coronavirus Disease (COVID-19) Pandemic', https://www.who.int/ - erişim 01. 02. 2021

Fezi Bogdan, A., (2020), "Health Engaged Architecture in the Context of Covid-19", Journal of Green Building, Volume: 15, Issue 2.

Honey-Rosés, J. & et all., (2020), "The impact of COVID-19 on public space: an early review of the emerging questions – design, perceptions and inequities", Cities & Health, DOI: 10.1080/23748834.2020.1780074

Maslow, A., (1973), Theory of human motivation. In: Lowry, R.J., Ed., Dominance, Self-Esteem, Self-Actualization: Germinal Papers of A. H. Maslow, Brooks/Cole, Pacific Grove.

Megahed, N.A. and Ghoneim, E. M., (2020), "Antivirus-built environment: Lessons learned from Covid-19 pandemic", Sustainable Cities and Society, Volume 61.

Rassia, S. T., (2020), How Architecture Fails in Conditions of Crisis: a Discussion on the Value of Interior Design over the COVID-19 Outbreak, SN Operations Research Forum, 1: 13.

Sennett, R., (2018), Building and dwelling: ethics for the city, ISBN071399875X

Varlık, N., (2020), Tarihteki Pandemiler Uzun Vadede Kökten Değişimlerin İpuçlarını Verir, A.A.

Wilson, F., (1984), A graphic survey of perception and behavior for the design professions, Van Nostrand Reinhold, ISBN-10: 0442238916.

Woolf, V., (2017), Kendine Ait Bir Oda, İndigo Yayınevi, (Çevirmen: Ezgi Taboğlu Özkülahçı)

URL-1: https://tr.wikipedia.org/wiki/San_Marco_Meydan%C4%B1# /media/Dosya:Venice_-_Piazza_San_Marco.jpg

URL-2: httpswww.dw.comtrkoronavir%C3%BCs-vaka-say%C4%B1lar%C4%B1-30-milyonu-a%C5%9Ft%C4%B1a 54972095#~text=D%C3%BCnya% 20genelindeki%20 koronavir%C3%BCs%20enfeksiyon%20 seyrini,30%20milyon%20s%C4%B1n%C4%B1r%C4%B1n%C4%B1%20 a%C5%9Ft%C4%B1% C4%9F%C4%B1n%C4%B1%20duyurdu

URL-3: https:// www.marketwatch.com /story/italy-in-total-lock down-over-coronavirus-heres-how-it-got-to-that-point-and-how-its-mistakes-could-be-repeated-elsewhere-2020-03-09

URL 4: https://www.frameweb.com / article/post-pandemic-urbanism-how-access-to-open-outdoor-space-will-redefine-high-density- housing

URL-5: https://www.newyorker.com/ culture/dept-of-design/ how-the-coronavirus-will-reshape-architecture

URL-6: https:// www.today.com /food / amsterdam-r estaurant-serving-dinner-quarantine- greenhouses-t181141

URL-7: Christophe Gernigon tarafından tasarlanan " Protective dining bubble" https://www. admiddleeast.com / node/15347

Yrd. Doç. Dr. Damla Mısırlısoy

Lefke Avrupa Üniversitesi,
Mimarlık Fakültesi,
Öğretim Üyesi

dmisirlisoy@eul.edu.tr

Prof. Dr. Kağan Günçe

Doğu Akdeniz Üniversitesi
Mimarlık Fakültesi, Öğretim Üyesi,
Lisansüstü Eğitim Öğretim ve
Araştırma Enstitüsü, Müdür Yardımcısı

kagan.gunce@emu.edu.tr

ÖZET

Korona virüsün tüm dünyayı etkilemesiyle, evlere kapandığımız yeni ve bir o kadar zor bir döneme girdik. Henüz ne olduğunu anlayamamışken, hayatlarımızdaki çoğu şeyi değiştirmek zorunda kaldık. Değişimin en büyüğü ve hızlısı ise eğitimde oldu. Yüksek öğrenim seviyesinde yaşanan adapte olma süreci, mimarlık eğitiminde de çok kısa sürede gerçekleşti. Ancak bu alışma süreci ve uyarlanma hiç de kolay olmadı. Örgün eğitimden, uzaktan eğitime geçilmesi hem öğrencilerde hem de eğitimcilerde endişelere yol açtı. Dijital devrimin yaşandığı bu süreçte çevrimiçi sanal sınıflar oluşturuldu. En etkili iletişim yöntemi, bazen karşısında birinin olup olmadığını bile anlayamadığımız ekranlarımız oldu. Eğitimde bu değişimler devam ederken, mimarlık pratiklerinin sorgulanması ve tartışmalar da sürmektedir. Bu çalışmada, mimarlık eğitiminde yaşanan değişimlere, uzaktan eğitim sisteminin doğurduğu olumlu ve olumsuz konulara değinilmiştir. Yazarın hem öğrenci hem de eğitimci kimliğine dayalı deneyimlerine dayanılarak özellikle son bir yılda yapılan gözlemler paylaşılmıştır. Değerlendirme sonucunda, Covid-19 sonrasında yaşamlarımızda görülebilecek değişim ve mimarlık deneyimlerindeki farklılaşmalarla ilişki kurularak mimarlık eğitimi için öneriler geliştirilebilecektir.

Anahtar Kelimeler: Covid-19, Uzaktan Eğitim, Mimarlık Eğitimi, Dijital Ekran, Dijital Sanal Sınıflar

DİJİTAL SINIFLARDA MİMARLIK “BİR BEN İKİ RUH”

Tuğçe Yüzüak

“Ahh, keşke ekranda değil de yanımda olsan...”

“Keşke sarılabilsen...”

Son zamanlarda sıkça duyduğumuz ya da dillendirdiğimiz cümlelerden oldu. Covid-19 olarak adlandırılan virüs, kısa sürede pandemi ortamını yaratarak tüm dünyayı eve kapanmaya itti. Biz de 2020 yılının başlarında yayılmaya başlayan salgın ve tedirginliğini, Kıbrıs’ta Mart ayından itibaren ciddiyetiyle yaşamaya başladık; kaygılı ve farklı bir döneme girdik.

Evde kapalı kaldığımız karantina şartları bizi telefon, bilgisayar, tablet gibi teknolojik araçlarla daha çok haşır neşir olmaya ve ekran karşısında iletişim kurmaya yönlendirdi. “Evde Kal” sloganı ile uzaktan çalışmaya geçilen, hatta uzaktan eğitim verilmeye başlanan bu süreçte, karantina psikolojisi ve mimarlık mesleğinin kattığı nosyonlar neticesinde yaşananları, çevremizi, mekânları sorgulamaya başladık. Doğru olarak öğrendiğimiz ve deneyimlerimizle kabul ettiğimiz birçok bilgi, salgınla bir anda değişti. Bizler de bu değişen ortama hızlıca uyum sağlamak zorunda kaldık.

Aslında tarihe bakıldığında yaşanan salgın hastalıkların, mimaride yenilik ve değişimleri zorunlu hâle getirdiğini görmekteyiz. 1800’lerde yaşanan kolera salgını, bu duruma bir örnek teşkil etmektedir. Salgınla mücadele aşamasında yeni sıhhi tesisat ve kanalizasyon sistemleri inşa edilmiştir (Yıldırım, 2020). Yine 19. yüzyılda görülen tüberküloz salgınını, sanayileşmenin etkisiyle kentlerde kalabalık ve sağlıklı yaşam şartlarının oluşturduğu öğrenilince, konut standartlarını yükseltmeye yönelik girişimler gerçekleşmiştir. İngiltere’de Garden City (Bahçe Şehir) ya da Almanya’da Lebensreform (Yaşam Reformu) gibi toplumsal reform hareketleri başlamıştır (Campbell, 2020).

Yaşamları derinden etkileyen ve mimaride değişimlere yol açan bu geçmiş salgınlar, mimarlık eğitimini de etkilemiş olmalı. Ancak 21. yüzyılın yirminci yılında, teknoloji ve internetin bu kadar ilerlemiş olduğu bir çağda, başımıza gelen bu beklenmedik dönem, daha önce uzaktan eğitimin öngörülmediği stüdyo / proje derslerinin çevrimiçi olarak yürütülecek olmasını gerektirince, mimarlık eğitiminde büyük bir yenilik kapımızı çaldı...

Dijital devrimin yaşandığı günümüz şartlarında hem lisansüstü eğitim hayatımda öğrenci kimliğimle hem de araştırma görevlisi olarak eğitimci kimliğimle yeni normalimiz olan uzaktan eğitime katılmış olmam, birçok perspektiften gözlemler yapmamı sağladı.

Eğitimci rolündeyken “öğrenci” kimliğimin de bulunması, kendimi öğrencilerimin yerine koyarak empati kurmamı ve kaygılarını daha kolay anlamamı sağladı. Örgün eğitim devam ederken, aniden uzaktan eğitime geçilmesi, öğrenciler için alışılması zor bir durum gibi görünürken aslında bir o kadar eğitimciler için de güç bir durumdu. Öğrencilerin endişeyle bana yönelttiği “Hocam, nasıl olacak?”, “Nasıl yapacağız?” sorularını, aynı kaygılarla ben de çalışma arkadaşlarıma ve hocalarıma soruyordum.

Ne var ki, eğitim dünyasında “uzaktan olma” durumu yeni bir kavram değil. Kahraman’a göre; uzaktan eğitim modeli mektuplaşma ile başlamış, radyo ve televizyonla devam etmiştir. İnternetin keşfedilmesiyle çevrimiçi dersler gelişmiş ve “yer” kavramı internet aracılığıyla ortadan kalkmıştır (Kahraman, 2020). Uzaktan eğitimin zaman içindeki değişimi Moore ve Kearsley tarafından beş döneme ayrılmıştır (Göksel, 2015): “Yazışma dönemi (1880 ile başlar), radyo ve televizyon dönemi (1920 ile başlar), açık öğretim üniversiteler dönemi (1964 ile başlar), telekonferans dönemi (1980 ile başlar) ve bilgisayar ve internet tabanlı dönem (1990 ile başlar)”. İşte biz, Koronavirüs ile birlikte, 90’lı yıllarda başlayan ve isteğe bağlı olarak devam eden bilgisayar ve internet tabanlı dönemden, 2020 Mart itibarıyla ülkemizde, zorunlu uzaktan eğitim

modeline geçtik. Evet, bu “zorunlu” bir devrimdi. Tüm eğitim kurumlarında, bütün öğrencilerin kullanabileceği uzaktan eğitim sistemleri oluşturuldu ve var olanlar geliştirildi. Teorik derslerde uzaktan eğitim süreci -uygulanmalı derslere kıyasla- daha kolay uygulanabilirken, proje / stüdyo derslerinde bazı sorunlarla karşılaşıldı. Sorunlara zemin hazırlayan nedenin aniden gelişen dijital devrim olduğunu söylemek yanlış olmaz.

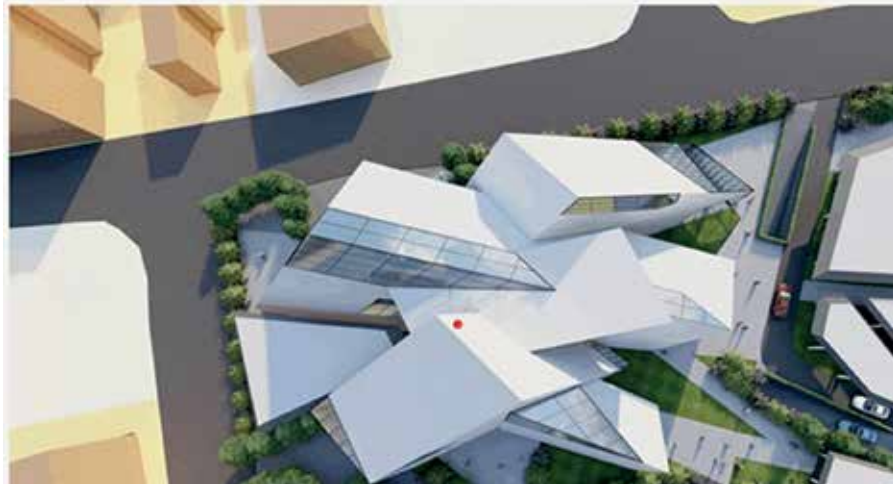
Endişelerle ve biraz da ön yargılarla başlayan uzaktan eğitim sürecinde her şeye rağmen eğitimlerine devam etmek isteyen dirençli öğrencilerin, özellikle uygulamalı derslerde yaşadıkları sorunlar ve bunların sonucunda edindikleriyle başlayalım: Pandemi boyunca sokağa çıkma yasaklarına maruz kalındığından 2019-20 bahar döneminde stüdyo derslerindeki öğrenciler, verilen proje alanını ziyaret etme şansını bulamadı. Bu durum, öğrencilerde oluşan kaygıların daha çok artmasına sebep oldu. Yapılan internet veritabanlı araştırmalar, daha önce edinilen bilgi ve gözlemler, çalışma alanı için kullanılacak veriler oldu. Öte yandan yaşanan bu durum, öğrenciler arasında daha çok yardımlaşma gerektiren ve bilgi alışverişlerinin daha çok yapıldığı bir dönemi doğurdu. Proje derslerinde önemli bir sunum aracı olan maket yapımı da başka bir sorundu. Bu aşamada ise malzeme tedariki konusunda sorunlar yaşandı. Evinde halihazırda kırtasiye malzemesi bulunan öğrenciler ile malzemesi olmayan öğrenciler arasında eşitsizlik durumu söz konusu olsa da evde bulunabilen -yumurta kolileri, gıda ambalajları, boş kavanozlar gibi- tüm malzemeler, yaratıcı bir şekilde kullanılarak maket yapımı için önerildi.

Burada mimarlık ve tasarım eğitiminin gerektirdiği hayal gücü devreye girdi. Öğrenciler, kırtasiyeden aldıkları hazır malzemeler ile değil; evlerinde bulunan herhangi bir malzemeyi dönüştürerek çizimlerine boyut kazandırabileceklerini deneyimleyerek öğrendi. İçinde bulunduğumuz zaman zarfında, pandemi sürecinin getirileri olan sağlık, hijyen, sosyal mesafe gibi kavramların önemi daha çok anlaşılacak, öğrenci projelerine de yansdı. Bunun yanı sıra en hızlı ve hatta çarpıcı durum ise üç boyutlu tasarım destekli çizim programlarını öğrenmelerindeki yetileriydi. Böylelikle mimari sunum biçimleri değişti ve teknikleri çok gelişti (Figür 1 a/b/c).

Benim gözlemlerime göre; dijitalleşen sanal sınıf ve stüdyolarda, sanki bu süreci bekliyormuşçasına hızlıca adapte olan öğrencilerin yanında, bu süreci nasıl atlatacağını düşünen, biraz daha tedirgin öğrencilerin sayısı da az değildi. Mimarlık eğitiminde yol almış öğrenciler daha rahatken, eğitimlerine yeni başlamış olanlar doğal olarak endişe içindeydi. Daha önce hiç karşılaşmamış olduğu sınıfdaşlarıyla arkadaşlık kurmak ve hiç tanışmadıkları hocalarıyla iletişime girebilmek, sanal ortamda hiç de kolay değildi.

Yapılan araştırmalara göre, sosyal ilişki kurmakta zorlanan ve örgün eğitimde uygulamalı derslere düzenli olarak katılmayan öğrencilerin, uzaktan eğitimden memnun oldukları ve hızlı adapte oldukları saptanmıştır (Bala, 2020). Bu süreçte kullanılan, yüz yüze etkileşim ve sosyal ilişki kurma fırsatını sunmayan ekranlar, eğitim hayatlarını bu şekilde tamamlamak zorunda kalan öğrenciler için, bir “takım işi” olan mimarlık mesleğini nasıl icra edeceklerini sorgulatmaktadır.

PRE-JURY 2 ONLINE STUDIO ON 11TH DEC. 2021 AT 9:00 AM



PRE-JURY 2 ONLINE STUDIO ON 11TH DEC. 2021 AT 9:00 AM



Figür 1 a/b/c: Dijital ekranlardan yapılan öğrenci sunumları (Yüzüak Duymaz, 2021)

Tablo 1: Öğrenci rolünderken yaşanan ve gözlemlenen sorunlar

Teknolojik	Disiplin	Psikolojik / Duygusal
Her öğrencinin eşit seviyede internet erişiminin olmaması	Bazı öğrencilerin bir yönlendirici olmadan çalışamaması	Derslerden kalma endişesi ve kaygısı
Her öğrencinin aynı teknolojik aleti kullanamaması (bilgisayar, tablet ya da cep telefonu kullanılması)	Tüm hane halkının evde bulunmasından kaynaklanan konsantrasyon sorunu ve çalışma ortamının hazırlanmasında oluşan sorunlar (Figür 2 a/b)	Akranlar ile sosyalleşme olmadığından, toplumun bir parçası olma hissinden uzaklaşma
	Devam zorunluluğunun olmaması ve ders katılımlarında azalma	Sınıftaki etkileşimin kurulamaması ve sosyal bağların zayıflaması
	Bilimsel araştırma yapılırken, yüz yüze görüşme sağlanamaması	
	Malzeme temini (sokağa çıkma kısıtlaması varken)	

Tablo 2: Eğitimci rolünderken yaşanan ve gözlemlenen sorunlar

Teknolojik	Disiplin	Psikolojik / Duygusal
Öğrencilerin sisteme yüklediği ödevleri, ekrandan görüp değerlendirmek zorunda kalmak	Uzaktan eğitime uygun ders programları hazırlanmasında yaşanan zorluklar	Dersi herkese aktarabilme endişesi
Öğrenci paylaşımlarının üstüne, fare/klavye aracılığı ile istenilen çizimlerin yapılamaması (Figür 3 a/b)	Evde kalınan süreçte uygun ortam ve materyal hazırlama sorunu	Değerlendirmede eşit davranabilme

Tablo 3: Hem öğrenci hem eğitimci için yaşanan ve gözlemlenen sorunlar

Teknolojik	Disiplin	Psikolojik / Duygusal
İnternet altyapı sorunları (öğrenci ya da eğitimcilerin derse bağlanamaması, ders akışı sırasında kesilen dersler, ses/görüntü kaybı...)	Uzaktan eğitim sistemi ile ilgili yeteri kadar bilgi ve görgü sahibi olunmaması	Öğrenci – eğitimci yüz yüze iletişimin sağlanamamasından dolayı öğrenci-hoca-sınıf duygularından uzak olunması
Sunulan uzaktan eğitim sisteminin kullanımının sınırlı olması	Daha önce deneyimin olmaması	Sosyal sıcak bağ kurulamaması / Göz teması-beden dilinin kullanılamaması
Çok sayıda kullanıcının aynı anda giriş yaptığı sırada, sistemde çökme yaşanması	İletişimde geri dönüşlerin zaman alması	
Sistemde ekran paylaşımı yapıldığında, sistemden kaynaklı sorun oluşması	Uygun mekân ve odaklanmanın sağlanamaması	

Stüdyolarda kurulan etkileşimler, bilgi alışverişleri ve interaktif çalışmalardan yoksun olan dijital sanal sınıflar, sosyal ilişki kurmakta zorlanan öğrencilerin kendi kabuklarını kırmalarını zorlaştırmaktadır.

Zorunlu uzaktan eğitim sürecinde genel olarak yaşananlar ve gözlemlenen sorunları gruplandırmak gerekirse bunları üç ana başlıkta paylaşabiliriz:

- Öğrenci rolündeyken yaşanan ve gözlemlenen sorunlar
- Eğitimci rolündeyken yaşanan ve gözlemlenen sorunlar
- Hem öğrenci hem eğitimci için ortak yaşanan ve gözlemlenen sorunlar

Bu gruplar da kendi içlerinde “teknolojik, disiplin ve psikolojik / duygusal problemler” olmak üzere üç alt başlığa ayrılabilir (Tablo 1, 2, 3).

Sorunlar yanında bu dönemin getirdiği avantajlar da olmadı değil. Asıl işi her zaman çözüm üretmek ve planlamak olan biz mimarların dijital devrimin getirdiği yeniliklere adapte olması kolay olmasa da bu durumun bir avantaja çevrilmesi gerekiyordu. Böylece hem öğrenci hem de eğitimciler için düzenlenen çevrimiçi atölye, seminer, sempozyum, kongre gibi çalışmalara daha çok katılma şansı bulduk. Örneğin ben de bu bağlamda yüksek lisans tezimle ilişkili olarak bir kongreye katıldım, tez hocamın katıldığı ve benim de ilgi alanım olan semineri dinledim,

tez savunma jürim dijital platformda gerçekleşti (Figür 4 a/b)...

Yer kavramının olmadığı çevrimiçi etkinlikler sayesinde trafiğe çıkmadan, zaman ve enerjiden tasarruf ettik. Dolayısıyla daha az hava ve ses kirliliği oluştu, karbon ayak izinin azalması sağlandı ve belki de biraz daha çevreci olduk. Çevrimiçi erişime açılan kütüphane kaynakları da istenilen zaman ve saatte bilgiye ulaşmayı sağladı. Jüriyle farklı okullardan, hatta farklı şehirlerden/ ülkelerden daha çok eğitimci katıldı.

Ev konforunda çalışıldı. Bu sürecin çalışma saatlerinde sağladığı esneklik -ki bu durumun avantaj ya da dezavantaj olarak görülmesi kişiye göre değişebilir- mesai kavramını



Figür 2 a/b: Evde çalışma (çizim yapabilme) ortamı hazırlama süreci (Yüzüak Duymaz, 2020)

değiştirmiş; daha özgür bir çalışma biçimini getirmiştir. Çalışmaktan kaçınmayan mimarlar, tasarımcılar ve araştırmacılar için “özgürlük” önemlidir ve içinden geçilen bu dönemin, yaratıcılığın gelişimine katkı koyduğu inancındayım.

Her ne kadar uzaktan eğitim sürecinin başarıyla sürdürüldüğü görünse de mimarlık öğrencileri için stüdyo kültürünü tatmalarının bir artı

kazandıracağını hepimiz biliyoruz. Bu doğrultuda mimarlık eğitimine yeni başlayacak olan öğrenciler için stüdyo kültürünü hiç tadamayacakları sorunu ile karşı karşıyalar diyebiliriz. Bu perspektifle, stüdyoların günümüz şartları da düşünülerek yeniden ele alınması gerektiğini söylemeden geçemeyeceğim. Bunun yanı sıra, alınan önlemler de işe yaramadığında, bu gibi durumlara elverişli olmak için örgün eğitime geçildiğinde bazı

dersler dönüşümlü çevrimiçi olarak verilebilir. Hem öğrencilere hem de eğitimcilere, kullanılacak olan uzaktan eğitim sistemiyle ilişkili eğitimler acilen ve yoğun olarak verilmelidir. Üniversitelerde ve bölümlerde öğrencilerin bu süreci daha iyi yönetebilmesi için psikolojik danışmanlık ve rehberlik hizmetleri de sunulmalıdır.

Son sözler olarak...

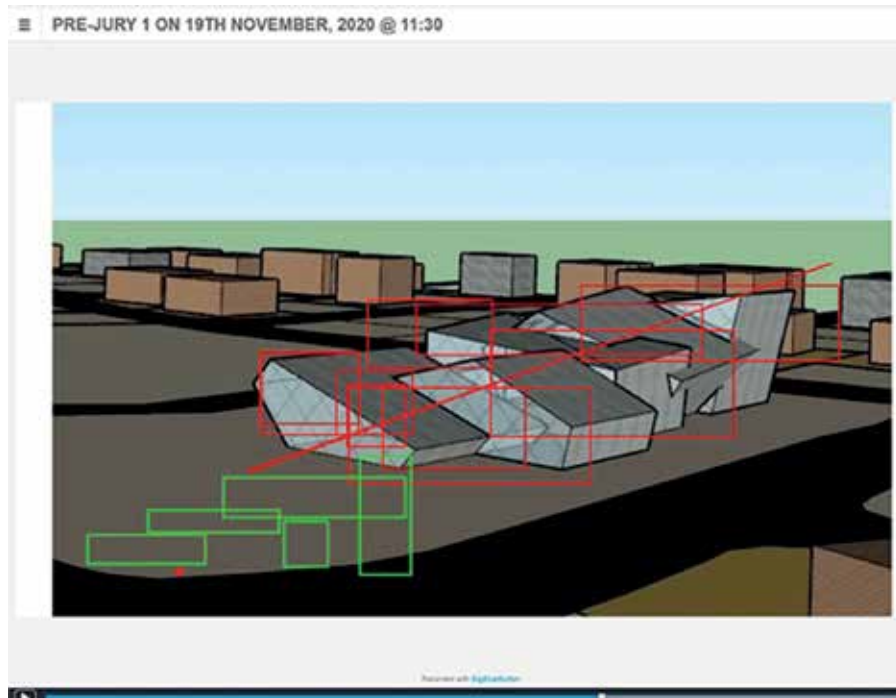
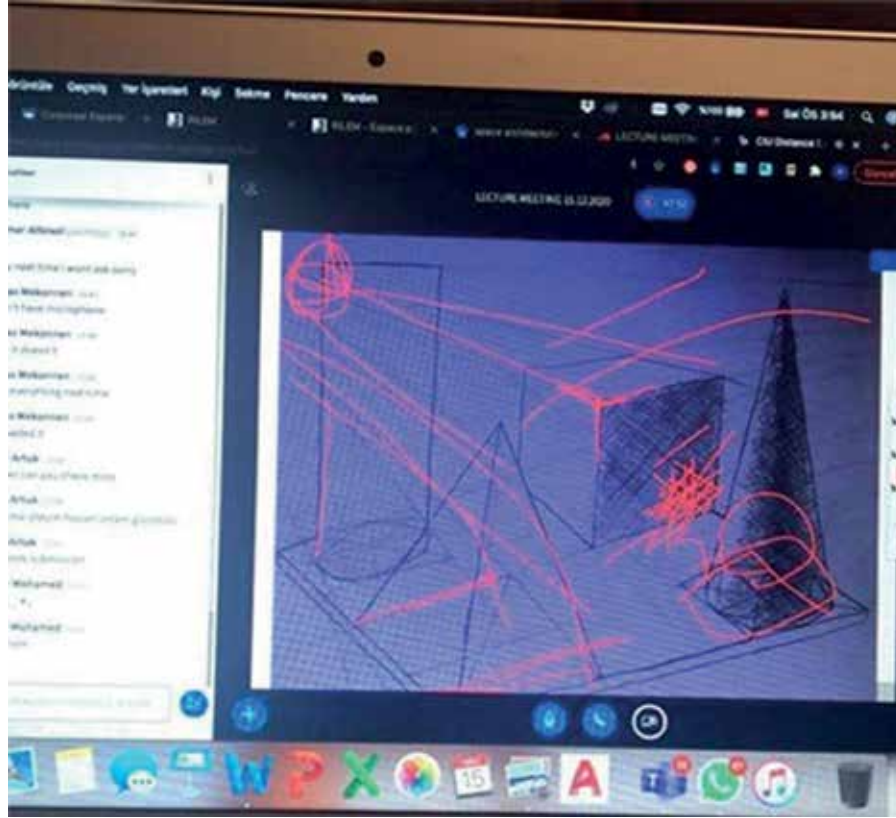
Hükümetler tarafından kısıtlamalara değişiklikler ve esneklikler getirilse de, bu sürecin belirsiz bir döneme doğru gittiği; bilinmeyen bir süre boyunca bu şartlar altında yaşayacağımız öngörülebilir bir gerçektir. Belki de pandemi bitse bile, insanlar birbirine yaklaşmaya korkacak ve endişeler devam edecektir. Mimarlık eğitimi dışında insani duygular düşünüldüğünde, yüz yüze etkileşimde olduğu gibi sıcak sosyal bağların kurulamadığı dijital ortamlar, insanları daha duygusuz yaşamaya itecektir. Duygusal birliğin olmadığı, yer duygusu / aidiyetlik hislerinin zayıfladığı bir topluma dönüşmenin önüne geçebilmek için eğitimci olarak üzerimize düşen sorumluluklarımız var. Çalışma ve eğitim hayatlarımızı yeni normallere bir şekilde uyarlamaya çalışırken birbirimiz için dik durmalıyız. Bilinç ve akılla davranmalıyız. Biraz önce sınıflandırdığım ve deneyimlerimle açıklamaya çalıştığım “teknolojik, disiplin ve duygusal sorunların” farkında olarak çözümücü tutumumuzu bozmamalıyız. Zamanımızı, enerjimizi doğru kullanıp, yönlendirerek olumlu tavrımızı sürdürmeliyiz. Bununla birlikte pandemiden kaynaklı travmalara karşı ve çevrede yaşanacak değişimler için de yenilikçi ve yaratıcı tavırlar geliştirebilmeliyiz. Proje derslerinde verdiğimiz konular bile artık bu öngörüler bağlamında olmalıdır.

Covid-19 ile "Evde kal, güvende kal" sloganı içimize işlese de insanoğlunun dış mekânlarla bağıını koparması doğasına aykırı bir argümandır. Ülkemizde sıklıkla doğal afetlerin (deprem, sel gibi) gündem olduğu; çevre sorunlarının arttığı ve özellikle bu dönemde kapalı mekânlarda kaldığımız süreçte, yapısal ve mekânsal kalitenin önemi daha çok anlaşılmıştır. İnsan yoğunluğunun tehlike yarattığı ve sosyal mesafenin korunmaya çalışıldığı salgın sürecinde, hele de kentsel mekânların tasarımının yapıardan bile çok yeniden düşünülmesi gerektiği apaçık ortadadır. Gerekli yenilikler ve düzenlemeler yapılmazsa, bu zorlu süreç sosyal değerlerimizde de değişimlere sebep olacaktır. Günümüz şartları düşünüldüğünde doğal felaketlere, çevre sorunlarına ve de salgın gibi sağlık afetlerine hazırlıklı yapıların, kentsel mekânların ve kentlerin tasarlanması, dönüştürülmesi gerekmektedir. Mimarlık eğitiminde dün olduğu gibi zorunlu dijital eğitimde de bu mesajların aktarılması, duyarlılıkların verilmesi ve mesleki etiğin vurgulanması çok önemlidir.

KAYNAKLAR

Bala, A. H., 2020, Dijital Devrim -Covid19 Eşiğinde- Mimarlık Söyleşileri: Farklı Mimarlık Okullarından Eğitim Deneyimleri, Arkitera, Web adresi: <https://www.arkitera.com/soylesi/dijital-devrim-covid19-esiginde-mimarlik-soylesileri-farkli-mimarlik-okullarindan-egitmen-deneyimleri/>. (son erişim tarihi: 07.02.2021).

Campbell, M., 2020, Tuhaf Bir Yatak Arkadaşlığı: Modernizm ve Tüberküloz, Arredamento Mimarlık, Sayı. 342, sf: 65-73. Çeviri: Sibel Senyücel Web adresi: https://www.academia.edu/44078206/Nuran_Y%C4%B1ld%C4%B1r%C4%B1m_Kolera_Salg%C4%B1n%C4%B1nda_%C5%9Eehir_Hijyeni_%C4%B0stanbul_da_Kanalizasyonlar_Su_%C5%9Eebekesi_ve_Tebhirhaneler_Arredamento_Mimarlık_Sayı_342_Eyl%C3%BCl_Ekim_2020_87_95 (son erişim tarihi: 05.02.2021).



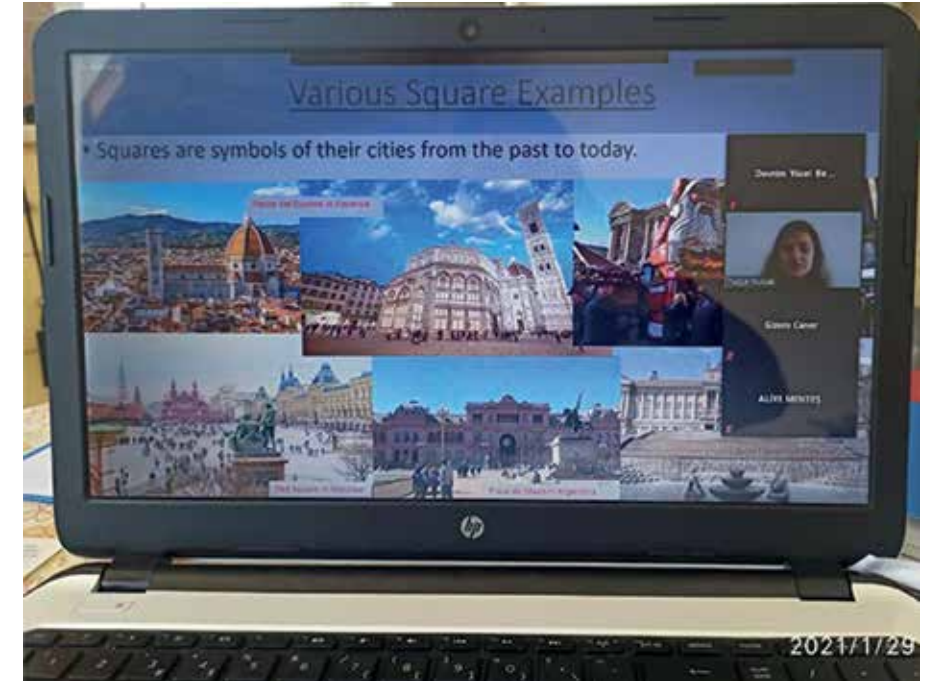
Figür 3 a/b: Ekran üzerinden anlatılmaya çalışılan uygulamalı dersler (Afşin, 2020; Yüzüak Duymaz, 2020)

%C4%B1m_Kolera_Salg%C4%B1nlar%C4%B1nda_%C5%9Eehir_Hijyeni_%C4%B0stanbul_da_Kanalizasyonlar_Su_%C5%9Eebekesi_ve_Tebhir haneler_Arredamento_Mimarlık_Sayı_342_Eyl%C3%BCl_Ekim_2020_87_95 (son erişim tarihi: 02.02.2021).

Göksel, N., 2015, Uzaktan Eğitim: Çevrimiçi Öğrenmede Sistem Yaklaşımı, Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi AUAd, Cilt. 1, Sayı. 1, sf: 129-138. Web adresi: [https://www.academia.edu/10211768/Distance_Education_A_Systems_View_of_Online_Learning_Uzaktan_E_%C4%9Fitim_%C3%87e_vrimi%C3%A7i_%C3%96%C4%9Frenmede_Sistem_Yakla%C5%9F%C4%B1m%C4%B1_\(son_erişim_tarihi: 05.02.2021\).](https://www.academia.edu/10211768/Distance_Education_A_Systems_View_of_Online_Learning_Uzaktan_E_%C4%9Fitim_%C3%87e_vrimi%C3%A7i_%C3%96%C4%9Frenmede_Sistem_Yakla%C5%9F%C4%B1m%C4%B1_(son_erişim_tarihi: 05.02.2021).)

Kahraman, M. E., 2020, COVID-19 Salgınlarının Uygulamalı Derslere Etkisi ve Bu Derslerin Uzaktan Eğitimle Yürütülmesi: Temel Tasarım Dersi Örneği, Medeniyet Sanat - İMÜ Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Dergisi, Cilt. 6, Sayı. 1, sf: 44-56. Web adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1190805> (son erişim tarihi: 02.02.2021).

Yıldırım, N., 2020, Kolera Salgınlarında Şehir Hijyeni: İstanbul'da Kanalizasyonlar, Su Şebekesi ve Tebhirhaneler, Arredamento Mimarlık, Sayı. 342, sf: 87-95. Web adresi: https://www.academia.edu/44078206/Nuran_Y%C4%B1ld%C4%B1r%C4%B1m_Kolera_Salg%C4%B1n%C4%B1nda_%C5%9Eehir_Hijyeni_%C4%B0stanbul_da_Kanalizasyonlar_Su_%C5%9Eebekesi_ve_Tebhirhaneler_Arredamento_Mimarlık_Sayı_342_Eyl%C3%BCl_Ekim_2020_87_95 (son erişim tarihi: 05.02.2021).



Figür 4 a/b: Kongre katılımı ve yüksek lisans tez savunma sınavı (Yücel Besim, 2021)

Tuğçe Yüzüak

Mimar,
Uluslararası Kıbrıs Üniversitesi,
Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık
Fakültesi, Araştırma Görevlisi

tyuzuak@ciu.edu.tr

ÖZET

21. yüzyılın başlarından itibaren, bazı mimarlık okulları, bir eğitim aracı olarak sanal stüdyo ortamından yararlanmışlardır. Ancak, Covid-19 salgınının artışına bağlı olarak tasarım stüdyolarını sanal ortama taşımak zorunlu bir hâl aldı. Makalenin amacı, Covid-19 karantinası kapsamında, sanal stüdyonun olası fırsat ve yetersizliklerini, mimarlık fakültesi öğrencilerinin bakış açısından değerlendirmektir.

Anahtar Kelimeler: Covid-19 Salgını, Sanal Stüdyo, Mimarlık Fakültesi

PANDEMİ KOŞULLARI VE ZORUNLU SANAL STÜDYO

Aminreza Iranmanesh
Zeynep Onur

2020 yılında küresel salgın, dünyada tüm ülkelerin karantina koşullarına uygun yaşamasını bir zorunluluk olarak getirdiğinde, eğitime de sanal ortamda devam edilmesi kararı alındı.

Mimarlık eğitiminde, sanal ortamda eğitim yapmak, en çok tasarım stüdyosu derslerini etkiledi. Farklı okulların tasarım stüdyosu uygulamaları çeşitli platformlarda tartışıldı, deneyimler paylaşıldı.

Sanal ortamda stüdyo eğitimi, yirminci yüzyılın başından beri farklı eğitim kurumlarında deneyimlenmeye başlanmış bir eğitim ortamıydı (Kvan 2001; Wojtowicz 1995). Son yirmi yılda dünya, bu teknolojilerin daha ucuz, daha erişilebilir ve günlük yaşamın ayrılmaz bir parçası hâline gelme biçiminde büyük bir ilerleme görse de; bu konudaki öncü çalışmalar, tasarım stüdyolarında fiziksel eğitimin pedagojik olarak daha etkin olduğu, teknolojinin sanal bir ortamda gerçekleştirilecek olan stüdyo eğitimini destekleyecek araçlar bakımından henüz yeterince olanak sağlamadığı konusundaki görüşlerin ağırlıklı olduğu sonuçlar vermekteydi. Ancak pandemik koşullar, henüz başlamış olan bahar yarıyılında, tüm tasarım stüdyolarının hiç bir hazırlık olmadan sanal ortamda gerçekleştirilmesi durumunu zorunlu kıldı (Rodriguez vd. 2018). Bugüne kadar, sanal ortamda yürütülmekte olan stüdyo dersleri olduysa da küresel ölçekte böyle bir deneyim ilk defa yaşanmaktaydı.

Yarıyıl biterken, kendimizi çeşitli ortamlar ile yürütmüş bulunduğumuz dersin işleyiş biçiminden, ders kazanımlarını ne kadar olanaklı kılabilmişizden, değerlendirme konusunda ne kadar etkili bir ölçüm yapabildiğimizden biz eğitimciler olarak oldukça endişeliydik. Öğrenci tarafından bu sürecin nasıl yaşandığına, nelerin eksik olduğuna, bu eğitim biçimine devam etmek durumunda kalındığında, eğitim pedagojisi olarak nelerin eksik olduğunu, ortamın nasıl değiştirilmesi gerektiğine ilişkin görüşleri saptamak amacı ile öğrencilere yönelik bir anket çalışması gerçekleştirildi.

Çalışmaya sekiz ardışık tasarım stüdyosundan 360 öğrenci katıldı, bu sayı tüm aktif öğrencilerin %74'ünü oluşturuyordu. Anket, beş ana konuyu ele alan otuz iki sorudan oluşuyordu ve karantina sırasında çevrimiçi tasarım stüdyosunun öğrenci memnuniyeti ve öz değerlendirmesi, iletişim ve akran öğrenimi, sanal alan ve sanal tasarım stüdyosunun yürütülmesinde dijital ortamın kullanılması, jüriler ve değerlendirme, program öğrenme çıktıları, ayrıca nihai tasarım ürünü ile ilgili öğrenci deneyimlerinin etkinliği konuları ile ilgili veriler saptanmaya çalışıldı.

Anket sonuçları:

-Sanal ortamın stüdyo eğitimindeki olumlu sonuçları bakımından;

- Evlerine geri dönen öğrencilerin, deneyimden görece daha memnun olduklarını,

- Bağımsız araştırma yapma ve yeni bilgisayar destekli tasarım (CAD) yazılımını öğrenme becerilerinde olumlu bir gelişme olduğunu,

- Sanal ortamdaki stüdyo eğitimi ile yüz yüze eğitim arasında öğrenim kazanımları bakımından önemli bir fark olmadığı, hatta sanal ortamın daha verimli olduğu,

- Tüm stüdyo oturumları ve ortak jürilerin kaydedilmesi ve sonradan dinlenebilmesi olanağının sanal stüdyonun oldukça önemli bir aracı olduğu,

- Sanal stüdyonun erişim alanını artırarak farklı okullar ve disiplinler arasında daha fazla işbirliği olanağı sağlanmasının öğrenciler arasında önemli bulunduğunu;

-Olumsuz çıktılar olarak da;

- Akran öğreniminde önemli bir düşüş olduğunu,

- Fiziksel tasarım stüdyosu ile karşılaştırıldığında öğrencilerin öğretmenle yüz yüze etkileşimin sanal alanın en önemli eksikliği olarak değerlendirildikleri saptanmıştır.

Bu araştırma, sanal ortamda stüdyo eğitimi ile ilgili, pedagojik yöntemlerin derinlemesine incelenmesi gerektiğini ve ayrıntılı bir pedagojik çerçevenin geliştirilmesi için, kapsamlı bir sosyal deneyimin yapılması gerekliliğini ortaya koymaktadır.

Pandemi koşulları yüz yüze eğitimi olanaklı kıldığında bile, sanal ortamın stüdyo eğitiminde deneyimlenmiş olan, kültürler arası ve disiplinler

arası işbirliği kapasitesini arttırma konusunda sahip olduğu olanaklar, mimarının çok boyutlu yönüne hizmet etmesi bakımından vazgeçilmez bir öğrenim ortamı yaratmaktadır.

Geliştirilecek olan teknolojilerin sunabileceği gerçek zamanlı etkileşimler ile sanal ortamın kısıtlaması olan durumların üstesinden gelerek, yüz yüze eğitimde gerçekleşen eğitim ortamına daha fazla yaklaşacağı düşünülmektedir.

Sanal stüdyo ortamının en büyük eksikliği akran eğitimi, bağlam ile ilgili çalışmalar ve öğrenim/ öğretim ilişkisinde ortaya çıkmaktadır. Arka planda akran öğreniminin önemi için, öğrencilerin fikirlerini tartışabilecekleri sanal ortamların oluşturulabilmesi konusunda sanal ortamın kapasitelerinin daha fazla geliştirilmesi gerekliliğini düşündürmektedir.

Yüz yüze eğitim ile sanal ortamın melezi bir eğitim ortamı, bağlam konusundaki tartışmalar ve yüz yüze eğitim ortamındaki eksiklikleri gidermede önemli bir sorun çözücü olacaktır. İkinci alternatif ise, avatarların görsel varlığı gibi bazı değişikliklerin öğrencilerin sanal ortamdaki yer duygusunu geliştireceğini iddia etmektedir.

Sanal stüdyo ortamında şu an sahip olunan olanakların öğrenme konusunda giderek daha verimli bir ortam sunacağına ilişkin kuşku yoktur, ancak fiziksel karşılaşmalar, sosyal ortam, usta- çırak ilişkisi gibi ortamların varlığı ile tartıştığımız eğitim konusundaki eksikliklerin nasıl karşılanacağı konusunda çok önemli bir pedagojik soru işareti bırakmaktadır (Iranmanesh ve Onur, 2021).

KAYNAKLAR

Iranmanesh, A. ve Onur, Z. (2021), Mandatory Virtual Design Studio for All: Exploring the Transformations of

Architectural Education amidst the Global Pandemic. International Journal of Art & Design Education n/a(n/a).

Kvan, T. (2001), The pedagogy of virtual design studios. Automation in Construction 10(3): 345-353.

Rodriguez, C., Hudson, R. ve Niblock, C. (2018), Collaborative learning in architectural education: Benefits of combining conventional studio, virtual design studio and live projects. British Journal of Educational Technology 49(3): 337-353.

Wojtowicz, J. (1995), Virtual design studio. Hong Kong University Press.

Dr. Aminreza Iranmanesh

Yakın Doğu Üniversitesi,
Mimarlık Fakültesi, Öğretim Üyesi

aminreza.iranmanesh@neu.edu.tr

Prof. Dr. Zeynep Onur

Yakın Doğu Üniversitesi,
Mimarlık Fakültesi, Dekan

zeynep.onur@neu.edu.tr

ÖZET

Bu makalede sergi tarihinin yapı taşlarına kısaca değinilerek, çevrimiçi sanat, etkinlik ve platformlarının artması ile dünyada ve Kıbrıs'ta gündemde olan sanat etkinlikleri ile teknoloji kullanımına ilişkin meseleler irdelenmiştir. Bu meseleler arasında izleyici deneyimi, sanat sergileme biçimlerinde mimarinin yeri ve sanatçı, kürator-kurgulayıcının rolü ele alınmıştır. Sergiler tarih boyunca izleyici deneyimini ve etkisini artırmak için döneme ait teknolojileri etkin bir şekilde kullanmışlardır. Covid-19 döneminde de gerçekleşen sergilerin, müze ve galeriler tarafından yararlanılan teknolojiler, yeni sergileme biçimleri ve bu yeni izleyici deneyimi ne yol açmıştır. Müze ve galeriler, paylaşım noktaları ve kolektif deneyimlerin edinildiği alanlar olarak nitelendirilmektedirler. Covid 19 kısıtlamaları kapsamında ziyarete kapanan bu alanlar, işletme bütçelerine yüklenen baskı, gelir noksanlığı ve diğer yandan kilit personelin işten çıkarılması gibi sorunlar yanı sıra izleyici kitlelerinin ilgisini nasıl muhafaza edebileceği gibi önemli endişelerden halen kurtulamamıştır. Bu endişeler sonucunda birçok mekan internet ve yazılım teknolojilerinin sunduğu imkanlarla çevrimiçi sergi ve dijital-sanal gerçeklik (VR) olanaklarına yönelmiştir. Ancak bu imkanlar kurumlara gerekli geliri sağlayamadığı gibi izleyicilere sanatsal ve kültürel deneyimi de tam anlamıyla taşıyamadığı görülmektedir. Aynı zamanda bu teknolojilerin Kuzey Kıbrıs gibi küçük ölçekli ve genç toplumlarda kullanımı ise arşivleme görevinden öte kapsamlı içerik ve kültürel bir deneyim sunmak açısından yeterliliği sorgulanmalıdır.

Anahtar Kelimeler: Çevrimiçi Sergi, Batı Sergileme Tarihi, Covid-19, Kıbrıs Türk Sanatı, Kuzey Kıbrıs'ta Sergi Biçimleri

2021'DE SANATA BAKMAK: YENİ NORMALLER VE ÇEVİRİMİÇİ SERGİLER

Esra Plümer Bardak

1. Giriş: Geçmişte Sanatın Sergilendiği Bazı Platformlar

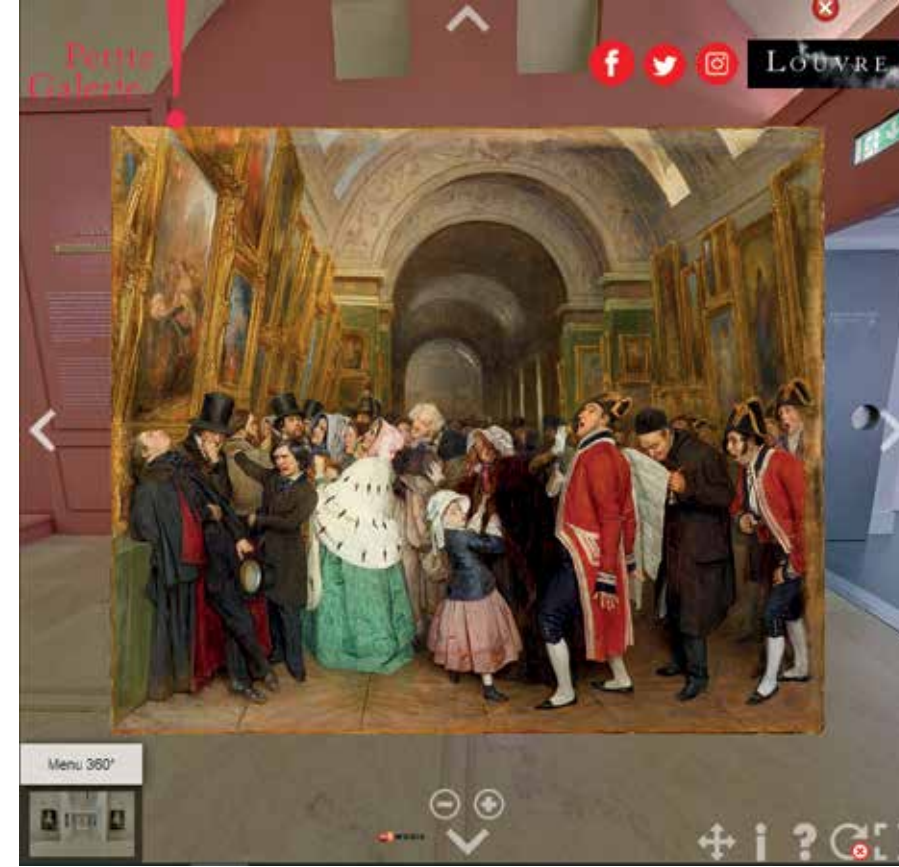
Sergiler tarih boyunca izleyici deneyimini ve etkisini artırmak için döneme ait teknolojileri etkin bir şekilde kullanmışlardır. Covid-19 döneminde de gerçekleşen sergilerde, müze ve galeriler tarafından yararlanılan teknolojiler, yeni sergileme biçimleri ve yeni izleyici deneyimine yol açmıştır.

Bu makalede, sergi tarihinin yapı taşlarına kısaca değinilerek, çevrimiçi sanat, etkinlik ve platformlarının artması ile dünyada ve Kıbrıs'ta gündemde olan sanat etkinlikleri ile teknoloji kullanımına ilişkin bazı meseleler irdelenmiştir. Bu meseleler arasında izleyici deneyimi, sanat sergileme biçimlerinde mimarinin yeri ve sanatçı, kürator-kurgulayıcının rolü ele alınmıştır. Son olarak bu teknolojilerin Kuzey Kıbrıs'ta kullanımlarına bakarken yeni platformların arşivleme görevinden öte kapsamlı içerik ve kültürel bir deneyim sunmak açısından yeterliliklerinin sorgulanması gereği vurgulanmaktadır.

Batı dünyasında, antik çağa kadar uzanan bir tarihe sahip sanat ve zanaat fuarları 17. ve 18. yüzyıllarda elde edilen gelişmelerle, endüstriyel üretim ve makinelerle olan ilginin de artışıyla yeni tür fuarların ön plana geçmesine yol açmış ve zamanla zanaat fuarlarının yerini almıştır. Bu sergiler sanayileşmiş bir yapıya sahip olsalar da dünyanın dört bir yanından sanat eserleri de sergilemekteydi. Sanatın sergilenmesi ve satışı için özel olarak tasarlanmış ilk fuar, şimdi Anvers Katedrali olarak bilinen Meryem Ana Kilisesi'nin avlusunda Antwerp'te 1460 yılında açıldı. Etkinlik büyük ilgi görerek başarıya ulaştı ve böylece sanatın pazarlanması için yeni bir model haline geldi (Martin, 2018).

1667'de başlayan fakat 18. yüzyılda daha geniş kitlelere yönelerek ün kazanan güzel sanatlar odaklı Salon de Paris sergileri çağdaş süreli yayınlarda ve sanat literatüründe de yoğun bir şekilde tartışılarak daha çok izleyicinin ilgisini çekmeyi başardı (Baker, 2000, 288-289). Salon modeli ve diğer ülkelerdeki benzer sanat sergileri kültürel önem kazandıkça, bu fuarlardaki sanat varlığı azalmaya başladı. Bir yandan müze ve galericilik alanlarında sergileme biçimleri evrim geçirirken, diğer yandan da 'kültürel merkez' olma hevesiyle birbirleriyle yarışan şehirlerde uluslararası fuarlar, festivaller yer alarak şekillendi.

Küresel ölçekte gerçekleşen devasa fuarlarda yepyeni bir sergileme estetiğiyle



Figür 1: François Biard, Salonda dört saat, 1847. Louvre Web Sayfası. Erişim: <https://petitegalerie.louvre.fr/visite-virtuelle/saison5/>

endüstri ve yeni teknolojiler yanı sıra sanat ihtişamı yapılarında teşhir edilmekteydi. 19. yüzyılın sonlarına doğru Paris, dünya fuarlarının öz haline geldi ve '1900 Exposition Universelle' (1900 Evrensel Sergi) bugün dahi fuarların en ünlüsü olarak kabul ediliyor. Fuar münasebetiyle inşa edilen ikonik yapılar arasında Pont Alexandre III, Musée d'Orsay, ve Grand Palais yer almaktadır. Böylece dönemin fuarlarında teşhir edilen resim ve heykellere ek olarak bu fuarlarda Art Nouveau stili ve önde gelen endüstriyel malzeme, tasarım ve mühendisliğin üstünlüğü vurgulanmış ve Paris'in uluslararası çapta kültür merkezi olarak taçlandırılmasına yol açmıştır (Martin, 2018).

Günümüzde kültürel turizmin

destinasyonları arasında, 1895'de ilki yer alan ve halen günümüze kadar popülerliğini koruyan Venedik Bienali gibi yerel, bölgesel ve uluslararası fuar ve festivaller, (her ne kadar da eleştiriye açık olsalar da), güncel ve öncü sanatçılar için vitrin görevini yerine getirirken aynı zamanda küratörler için de 'sergi' ve 'sergileme' biçimlerinin kılavuzu haline gelmişlerdir.

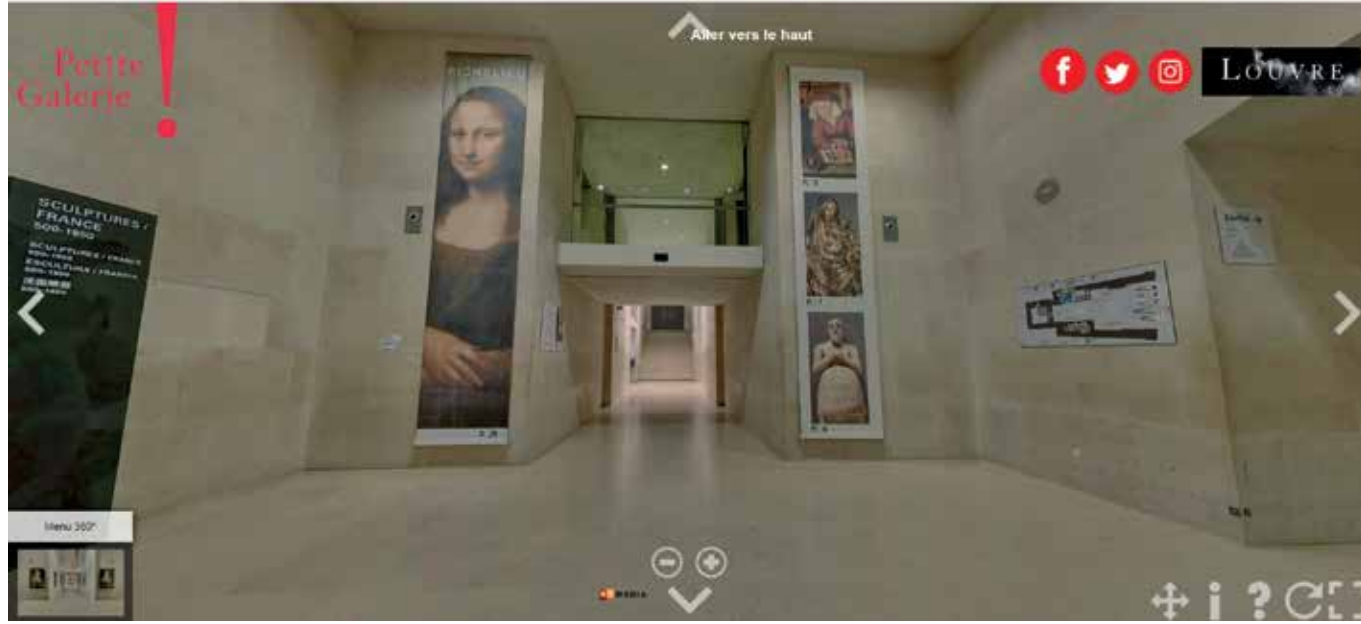
2. Sergi ve Sergilemenin Gelişimi: Sergiler neydi, Ne oldular?

Batı'da sanatın sunum ve sergileme biçimleri yüzyıllar içinde çeşitli iç ve dış etkenler ve eleştirilerle harmanlanarak değişti. Özel koleksiyonların genel izlenime

açılması ve kamusal alanların oluşturulması, aynı zamanda sergi ve müze kültürünün de sosyal hayata kazandırılmasıyla birlikte sanat piyasasının farklı endüstri alanlarıyla iç içe örülerek gelişmesi, sergi tarihinin önemli dönüm noktalarını içerir.

"Genel izleyiciler" için ilk halka açık sergi 1792'de Louvre'da "Fransız Cumhuriyeti Müzesi" olarak düzenlendi (Richter, 2010). Bu dönemde sergilerin artarak öykü veya kurgu olarak nitelendirildiği ve tekil eserlerin çoğul bir bağlam içinde anlamlandırılmaya başladığı görülür. İlk müzelerden, dünya sanat fuarları ve bienaller gibi platformlara bakıldığında, sergilerin sadece sanatın nasıl yapıldığına dair değil, onlara ev sahipliği yapan mimari yapıların aynı zamanda sanatı nasıl deneyimlediğimiz açısından rolü olduğu gözlemlenebilir. Bununla birlikte sanat piyasasının daha geniş olarak şehir ve ülke ekonomilerine katkısı giderek artar.

Görkemli saraylardan, Akademi'nin renkli duvarlarından, fin de siècle müzelerinde gittikçe kabul gören beyaz duvarlarında tek sıra sergileme biçimleri, avant-garde girişimlerden stüdyo estetiğine ve kurumsal eleştiri hareketlerine bakıldığında her zaman sergileme tarihinin inovasyon (yenilik) ve değişimi müjdeleyen bir alan olduğu söylenebilir. Mies Van der Rohe ve Lilly Reich'in tasarladıkları 'Kumaş Bölmeler' (1927) ve Friedrich Kiesler'in kurgusuyla düzenlenen 'Bu Yüzyılın Sanatı' (1942) sergisi ilerici sergileme biçimleriyle mekân arasındaki ilişkiyi görebileceğimiz birçok örnek arasından sadece ikisidir. Bugüne kadar bu gelişmelerin çoğunun ortak noktası, mimarlık tarihiyle paralel olarak, mekân kullanımında insan bedeni ve görüş



Figür 2: Louvre Müzesi, Küçük Sergi Salonu, Web Sayfası. Erişim: <https://petitegalerie.louvre.fr/visite-virtuelle/saison5/>

noktalarıyla duysal deneyiminin tasarımsal yansımaları ve etkisidir.

Dolayısıyla, sergi pratiğindeki yenilikler doğası gereği sanatın ve sanatçının yapılandığı sınırlarla birlikte onları içeren mekanlara ve yaratılan mekanları deneyimleyen bedenlerle bağlantılıdır. Bu üçlünün birbiriyle etkileşim ve bazen sürtüşmesinden tetiklenen gelişmeler sanat, sergileme ve mimarlık tarihinde heyecan verici anlar oluşturmıştır.

Sergilerin tarih boyunca var olan teknolojileri ve optimizasyonu kullandığı var sayılırsa, Covid-19 döneminde çevrimiçi sergilerin müze ve galeri sergileme biçimleri ve izleyicinin deneyimi kavramları üzerine etkisi nasıl değerlendirilebilir?

Bu açıdan bakılırsa, sanat dünyasının ve sergileme biçimlerinin interneti kullanması, bir nevi endüstriyel devrimin de buhar makinesinden yararlanmasına benzetilebilir; buhar makinesi 17. yüzyılda çeşitli

deneylerle kurulmuş olmasına rağmen, koşullar ancak 19. yüzyılda teknolojinin yeni bir çağı müjdelemesine izin verdi. Benzer şekilde internet teknolojisi 1960'larda var olmasına rağmen, 1980'lerde yeni medya olarak tanımlanan sanat pratiklerinde, ancak 2000'lerden itibaren sanat kurumlarında kullanımı yaygınlaşmıştır. Elbette bunun (hem devrimin hem de internetin) uzun vadede olumlu ve olumsuz sonuçları da tartışmaya açıktır.

Paylaşım noktaları ve kolektif deneyimlerin edinildiği alanlar olarak kabul edilen müze ve galeriler Covid-19 kısıtlamalarıyla ziyarete kapanırken, işletme bütçelerine yüklenen baskı, gelir noksanlığı ve diğer yandan kilit personelin işten çıkarılması gibi sorunlar yanı sıra izleyici kitlelerinin ilgisini nasıl koruyacağı gibi kaygılardan halen kurtulamamıştır. Böylece birçok mekân internet ve yazılım teknolojilerinin sunduğu olanaklarla çevrimiçi sergi ve dijital-sanal

gerçeklik (VR) olanaklarına yönelmiştir.

3. Yeni Koşullar ve Çevrimiçi Sergiler

Eski şartlarda, sadece bir sergi izlemek için uçağa atlayan binlerce kültür emekçisi vardı. Bu sektörde çalışanların birçoğu için bu iş gereği olsa da (kültürel) turizm kapsamında her yıl milyonlarca insan herhangi bir ölçekte bir müze veya galeriye, müzikale, konsere, resital veya kültürel miras alanına yönelmiştir. Kültürel turistlerin her yıl ziyaret ettikleri şehirlere de ciddi oranda ekonomik katkıda bulundukları bilinmektedir.

Son yıllarda trend haline gelen büyük sanat kurumlarının gişe rekorları kıran "Blockbuster" sergiler kurgulayarak dünyanın her bir yerinden hedeflediği seyirci sayısına ulaştığını gözlemleyebiliriz. Giacometti, Da Vinci ve Van Gogh gibi ağır topların yer aldığı sergilerin kalabalık derecesi



Figür 3: KKTC Kültür Sanat Koleksiyonu. Erişim: <http://kultursanat.mebnet.net/>

adeta François Biard'ın 1847 yılında Salon'da gösterilen "Salonda dört saat" isimli tablosunu çağrıştıran manzaralara tanıklık etmiştir. (Figür 1).

Dünyanın en çok ziyaret edilen müzesi Paris'deki Louvre yılda 10 milyon ziyaretçi çekerken, üst üste insanların koridorda sırt sırta sanat eserlerine bakmaya çalıştığı (veya selfie çekme eğilimlerinin artışıyla) ortamlar elbette örneğin Mona Lisa gibi popüler eserleri görmeye çalışan her ziyaretçiye tanıdık gelecektir. Covid-19 kısıtlamaları dolayısıyla 2020'den itibaren kapılarını kapatmış kurumlar arasında yer alan ve sadece çevrimiçi sunulan video, konferans, oyunlar ve çocuklara yönelik hikayelerle izleyicilerle buluşan Louvre müzesi, günümüz teknolojilerinden yararlanarak HTC VIVE Arts ile ortak olarak 400 yıllık tarihinde ilk kez sanal gerçeklik (virtual reality) deneyimiyle Mona Lisa'ya gerçekte yaşamayacağımız bir uzaklıkta

görme olanağı sunuyor. (Figür 2).

Yeni normal haline gelen çevrimiçi turlarda tematik ve dönemsel odalarda düzenlenmiş sanat eserleri ve çeşitli objeler de bulunmaktadır. Çevrimiçi düzenlemeler 'geleneksel sergi' deneyimini taklit ederek izleyicinin adeta mekândaymışçasına oturduğu yerden odadan odaya gezmesini teşvik eder. Bu platformlarda sunulan sanat eserlerine anında erişim sağlayan fakat eşit derecede bir tık ile anında oradan ayrılmının tatmini dışında herhangi bir yeniliğe izin verip vermediğine dair sorular uyandırır.

Mona Lisa için yaratılan VR uygulaması ise 20 Ocak 2020'de erişime açılmış ve bir yıl içinde 5000 android kullanıcısı tarafından indirilmiştir (URL). Sanatçının ölümünün 500. yılı anısına düzenlenen sergi kapsamında Mona Lisa'yı bu şekilde görmek, teknik ve analitik olarak resmi inceleyip, figürün biyografik geçmişinden, arka fonda

yaratılan hayali manzaraya kadar tüm öğelerini, yapı bozulmasını izleyip interaktif bir şekilde (oyunlaştırma derecesinde) düşünüp anlamamızı sağlamaya çalışırken resmin bir nevi 'karikatürize' edilmesiyle bütünlüğü ve büyüğü de kaybolmaktadır. Uygulamayı indirip kullanan kişi sayısı ise, Louvre'un alışkın olduğu 10 milyon izleyiciye kıyasla çok az bir rakamdır.

Üç boyutlu dijital sergiler ve çevrimiçi platformlar Covid-19'a özgü bir gelişim değildir. Google Arts Projesi 2011 yılında başlayıp dünyanın her bir yanından 2000 müzeyle anlaşarak birçok eseri belgeleyip 'zoom' özellikleriyle gözle görülemeyecek detaylarla seyre sunmuştu. 1999 yılında New York'u ziyaret eden Amit Sood, projenin oluşumuna sebep olan düşünceyi bu şekilde anlatır: "Eve döndüm ve insanlara bu güzel binaları ve sanat eserlerini anlattım, çünkü çok etkilendim. Ama kimse beni anlamadı. Hindistan'da insanların gördüklerime aynı erişime

sahip olmamalarının nedeninin farkına vardım.” (Cocks, 2018).

Halen Google'da Kültür Akademisi'nin direktörü olan Amit Sood bu fikriyle, başlangıçta 17 müzeden birer sanat eserini yüksek çözünürlükte belgeleyerek dünyanın her bir yanında yaşayan internet kullanıcılarına eser hakkında bilgi edinme ve kendi sanal koleksiyonlarını oluşturma fırsatı sağladı. Bundan da önce Prado Müzesi'nin, yine Google ile birlikte oluşturduğu sanal koleksiyon 2009 yılında erişime açılmıştı. Google Sanat&Kültür iş birliğiyle 2014 yılında en çok ziyaret edilen müzeler arasında ilk beşte yer alan Vatikan Müzesi'nin üç boyutlu dijitalleştirilmesi özellikle Rönesans üstadı Michelangelo'nun Sistine Chapel'i görmek için gelen milyonlarca turistini yapıyı ve duvar resimlerini tahrip etmesi nedeniyle yapılan bir girişimdi. Devasa bir proje olarak gerçekleştirilen belgeleme süreci

alkış toplamak yerine, yerel yönetimin özellikle turistlere yönelik çağrıda bulunması ve ünlü yapıya gelmeye çevrimiçi ziyaret etmelerine davet etmesi büyük tepkilere yol açmıştı (Jones, 2014). Bu projeler oluşurken seyircilerin sadece çevrimiçi erişim sağlamaları (Vatikan Müzesi hariç!) hayal edilmemişti elbette. Google dünyanın en geniş kültürel içeriğini bir araya getiren bir platform olması yanı sıra, 50 milyon kullanıcısı ve sadece uygulamasıyla bile 1 milyon üzerinde insana ulaşmıştır. Bununla birlikte 500 milyon insan arama motoru aracılığıyla sanat içeriğine ulaşmaya çalışmaktadır. Böylece Google gibi dev teknoloji şirketleri, Batı dünyasında bilinen müzeleri tarihte ilk kez bu denli erişilir kılarken, kullanıcılarının da birçok deneyimleri ile birlikte sanat deneyimlerini ve algılarını da şekillendirmeye devam etmektedir.

4. Bu Dönemde Neler Kaybedip, Neler Kazanıyoruz?

Bir yandan bilgisayar ve internet erişimi olan kısıtlı sayıda kişiler dünyanın herhangi bir yerinde var olan koleksiyon ve sergilere erişme lüksüne sahip olurken, kurumların iş veren gücünün yok olduğu ve popüler içerik üretimi ve sergileme biçimlerine ağırlık verdiğini görmekteyiz. Covid-19'un uzun vadede birçok kalıcı etkisi arasında küçük görünse de birçok müze ve galerilerin kapanma tehlikesi altında olması ve/veya çevrimiçi sanat sergilerinin fiziksel ziyaretlerin yerini alması ürkütücü bir olasılıktır (Charney, 2020).

Sanal erişimi ücretlendirmeyen ve içeriklerini açık erişim yapmak durumunda kalan kurumlar çevrimiçi etkinlik, eğitim ve diğer satış ürünleriyle ayakta duramamaktadır. Guggenheim ve Metropolitan Museum of Art gibi büyük kurumlar



Figür 5: Cevdet Çağdaş, İsimsiz (Kayıklı Manzara), 1950, Kağıt Üzerine Sulu Boya. Özel Koleksiyon.



Figür 4 'Müzeci ve Ressam: Cevdet Çağdaş'. Rüstem Kitabevi. 360° Sanal Tur teknolojisi ile online sergi. Erişim: <https://bit.ly/3nnK35o>.

bile, eskiden koleksiyonlarını yenilemek için satarken (Glueck, 1990), şimdi ise ayakta kalmak için sanat eserlerini satıp, eriyip yok olan gelirlerini bir nebze telafi etme yoluna başvurmaktadırlar (Kenney, 2021). Ancak kamuoyunda tartışıldığı gibi, sanat eserlerinin satışı temelli kayıplara yol açarken, elde edilecek olan gelir, geçici kurtarma operasyonundan öteye gitmemektedir.

Peki burada kazanılanlar ve kaybedilenler neler oluyor? Koleksiyonlarını dijitalleştiren kurumlar, bunları tamamen açık erişim yaparak dünyaya kazandırmış oluyorlar. Nitel bilgi ve sanat eserlerin görselleri açık erişim oldukça araştırma sahalarına kaynak sağlayarak bilgi ve düşünce oluşumuna katkıda bulunmaktadır. Kurumların koleksiyonları şeffaflaşıyor,

yönetimsel ve içerik olarak eşitliğe dayalı sosyal hareketlere duyarlı hesap verebilirlikleri iyileştiriliyor. Diğer yandan, rakamsal olarak düşünüldüğünde, bir mekânda yer alan ve yaklaşık 3 ay süren yüksek profilli bir sergi, günde ortalama 10 bin ziyaretçiyle, süresi boyunca 600 bin izleyiciyi çekebilme potansiyeline sahip oluyor. Yine süreli olan çevrimiçi bir sergi daha fazla ziyaretçi çekse de sonuçta sanat eserlerini şahsen deneyimleyemeyen ziyaretçiler söz konusudur. Ayrıca mekandaki diğer olanaklardan (ör. hediyelik satış, kafe, restoran) bu ziyaretçileri yararlandıramayan kurumların maddi kayıplarını da düşünmek gerekir.

Sonu görünmeyen bir tüneldenyiz... Covid-19 uzadıkça ve giderek yeni varyasyonlarla ortaya çıktıkça, birçok sektör de şekil

değiştirmeye mecbur kalmış ve yeni koşullara uyum sağlama yönünde çalışmaktadır. Sanat endüstrisi de aynı şekilde bir uyum sürecindedir. Bir yandan tüketici ve izleyicinin davranışsal değişikliklerini değerlendirirken diğer yandan ülke politikalarını takip etmekte, merkezi yönetim ve devletlerin ulusal seviyede atabilecekleri adımları beklemektedirler.

Almanya, bu alanda örnek olmuş ülkelerden biridir (Hickley, 2021). Güney Kıbrıs yönetiminin de kendi çapında sanatçılara yapılan yardımın 500 Euro'dan (2020) 1500 Euro'ya (2021) çıkarıldığı ve toplamda ayrılan 9 milyon Euro bütçeye ek olarak 4 milyon Euro onaylandığı duyurulmuştur (Kades, 2021). Göreceli olarak, Almanya, yaklaşık 400 bin işçi hasılatı ile Avrupa'nın



Figür 6: Cevdet Çağdaş, İsimsiz, 1984, Kağıt Üzerine Sulu Boya-Pastel. Özel Koleksiyon.

en yüksek kültürel sektör işvereni iken, Kıbrıs'ın kabaca 2 bin olduğu kaydedildi (Eurostat, 2018). Buna kıyasla 80 bin kültürel sektör işvereni olan Türkiye'de ise çeşitli prim olanakları ve Netflix gibi kurumların sağladığı sektörel destek yanı sıra, İKSV'nın çeşitli görevler üstlenen çalışanlara bir defaya mahsus 2500TL'lik destek sağlanması endişe uyandırıcıdır. (Ece, 2020). Kuzey Kıbrıs'ta ise Milli Eğitim ve Kültür Bakanlığını temsilen 15 Şubat 2021'de televizyonda yapılan bir söyleşide sıkıntı yaşayan Kıbrıslı Türk sanatçılara seslenilerek kapılarının her zaman açık olduğunu belirtti; ancak hangi kapsamda yardım sunulacağı konusunda herhangi bir bilgi verilmedi (Kıbrıs Postası, 2021).

Küresel ölçekte müzelerin hayatta

kalma savaşı verdiği görülürken, Kıbrıs'ta toplum içinde dünyada yaşananlarla çelişkili gelişmeler ve girişimler görülmekte. Müzelerin eksikliği ve özellikle güzel sanatlar müzesinin olmayışı bir kenarda dursun, özel bir üniversite tarafından kurulan tartışmalı Şehir Müzesi gibi müzelerin oluşumu gündemde ilgi çekerken, Bayrak Radyo Televizyon Kurumu'nun 1963 yılından bu yana gelişimini belgeleyen BRTK Yayıncılık Tarihi Müzesi ise mütevazı bir belgesel ile kamuya duyurularak arka planda kalmıştır.

Fiziksel mekân oluşturma çabalarına ek olarak, Kuzey Kıbrıs'ta sanal teknolojilerden yararlanan girişimler de görülmektedir. Üstünde durulması gereken ve 1980'lerden günümüze uzun bir arşivleme süresi sonunda gerçekleşen bir proje ise Kültür Dairesi tarafından yönetilen ve KKTC Cumhuriyet Meclis'i ile ortak görsel sanat koleksiyonlarını sanal ortamda kamuya sunan veritabanıdır (Figür 3). Kültür Dairesi tarafından düzenlenen ve sanal koleksiyonunun tanıtımı için hazırlanan 20 Temmuz 2020 sergisi de bir ilk olarak QR kullanımından yararlanmış sergilerden biridir. Sadece bir gün ziyarete açılan serginin açılış töreni cep telefonundaki QR kodlarının kullanımıyla web sayfasına erişilerek yapılmıştı. İzleyicilerin QR kodu yoluyla interaktif bir şekilde daha fazla bilgiye erişiminin sağlanmış olması da başka sergilere örnek olmuştur.

Kuzey Kıbrıs çapında önemli ve istikrarlı bir şekilde faaliyet gösteren sanat galerileri yanı sıra belediyelere ve üniversitelere ait sergileme yerleri ve dernekler kendi tabanlarına hitap eden ve üyelerin katkısıyla gerçekleşen etkinlikler oluşturarak farklı arayışlara girişmişlerdir. Bir yandan özel gruplara gösterim yapan ve sanatçı ile kısıtlı sayıda izleyicileri

yakınlaştıran mekânlar, diğer yandan uzun vadede belgelemeye verilen anlam ve önem doğrultusunda yapılan iş birlikleri önemli girişimler arasında yer almaktadır.

5. Kuzey Kıbrıs'ta Sanal Bir Sergi 'Müzeci Ve Ressam Cevdet Çağdaş'

Özellikle son dönemde Rüstem Kitabevi'nin kendi inisiyatifiyle Telsim ile yapmış olduğu teknoloji sponsorluğu anlaşması ilerici bir vizyon ve örnek teşkil etmektedir. Kuzey Kıbrıs'ın kültürel mirasını korumak ve bir sonraki kuşaklara aktarmak, çağın teknolojisinden faydalanmak ve mekâna gelemeyebilecek kişilere ulaştırmak amacıyla oluşturulan proje kapsamında yer alan sergilerin 360 derece interaktif gezilebilir halde bilgilendirici yazılar eşliğinde sunulduğu görülmektedir. (Figür 4).

Aralık 2020'de gerçekleşen 'Müzeci & Ressam: Cevdet Çağdaş' sergisi Rüstem Kitabevi'nin koordinasyonunda çevrimiçi ziyarete açılan fakat Covid-19 kısıtlamalarından dolayı sergi tarihleri boyunca kapalı kalan örnekler arasındadır (Çağdaş, 2021). Kıbrıslı Türk müzeci, ressam ve yazar Cevdet Çağdaş'ı konu eden sergide belirli olaylardan, nesnelerden veya manzaralardan esinlenerek yapılan çalışmalarından oluşan bir seçki yer aldı. (Figür 5 ve 6).

Kıbrıs'ta yerel anlamda 20. yüzyılın ortasında gelişen sanat pratiği, özellikle Kıbrıslı Türklerin yaşam koşullarının el verdiği bağlamda gelişmiş ve bununla birlikte sergileme biçimleri ise uzun süreler naif kalmıştır. Genellikle okul salonlarında, dernek lokallerinde ve sonra ise daha prestijli sayılan otellerin salonlarında

yer alan sergiler, dönemin sanat algısını etkilemiş, nispeten daha az sayıda ise sanat yazımına ve günümüzde sanat tarihi belgeleri olarak değerlendirilebilecek izler bırakmıştır. (Plümer Bardak, 2021). Kıbrıs'ın yakın tarihinde ve Kıbrıs Türk toplumunun sanat faaliyetlerinde ise sergileme biçimleri göreceli olarak kısa sürede hızlı bir şekilde çağ atlamış (!), okul ve otel salonlarından, galeri mekânlarına ve Covid-19 vasıtasıyla çevrimiçi platformlara sıçramıştır.

Sonuç: Müze-Sanat Deneyiminin Yeni Mimarları

Görme Biçimleri'nde John Berger (1972) (diğer önemli konuların yanı sıra) sanatın yapıldığı zamanla günümüz arasındaki zamanda görme biçimimizde nelerin değiştiğini incelemektedir. Bir yandan (yeni normalimiz) resim ve heykel gibi geleneksel sanat formlarını sanal olarak çevrimiçi platformlara taşınması, diğer yandan (eski normalimiz) yeni medya sanatın geleneksel mekânlarda, galeri ekranlarında ve VR cihazlarıyla deneyimlemek kafa karıştırmaktadır. (Figür 7 ve Figür 8).

Günümüz sanatı, sanata baktığımız platformlar ile sergi tarihinde mimarının rolü, bir mekânda bulunmanın ve nesnelerle etkileşim kurmanın fiziksel ve dokunsal deneyimiyle birlikte değişmektedir. Geçmişte, görkemli binalar ve dikkatlice kurgulanmış galeriler, izleyicinin deneyimi, sorgulama ve yenilikçi sergileme yöntemlerini kullanma yarışında önemli bir rol oynamıştı. Bu alanlar aynı zamanda müze nesnelerini gözlemleyerek duysal bağlantılar kuran sanatçılara da ilham verdi. Cevdet Çağdaş gibi sanatçılar, birebir deneyimlediği

ve dokunsal ilişki kurarak kendi eserlerinde yer verdiği ve en çağdaş resimleri denilebilecek 'rubbing'lerini ortaya çıkaran resimlerini böyle yaratmıştı.

Yeni medya gibi deneyimsel sanat formları eski sergileme alanlarının duvarları arasında tıklıp kalırken, geleneksel sanatın yeni mekânları haline gelen çevrimiçi platformlarında başyapıtlar bile sönük ve solgun kalıyorlar. Bu platformların yeni mimarları olan teknoloji alanları farklı inovasyonlara yol açma potansiyeli taşıırken, sanatçıların ve küratörlerin alışageldik düşünce ve çalışma biçimlerine de meydan okumaktadır. Tüketim kültürü içinde izleyici, kullanıcı, takipçi ve tüketici arasında belirsizleşen çizgilerle birlikte yeni sergileme biçimlerini oluşturan aktörler (sanatçı, küratör veya kurum) inovasyonu (yenileşim) artık yeni paydaşları olan kullanıcılar, kullanıcı deneyimi tasarımcısı (user interface), yazılım donanım ve elektronik mühendisleriyle paylaşmak durumundadırlar.

Böylece sergi tarihinde çok farklı bir dönem yaşadığımız söylenebilir: sanat kurumlarının çerçeveleme gücü ve etkenleri değişti; bunlar artık diğer disiplinlerle paylaşıyor ve yetkinin gücü tasarımcılara ve içerik üreticileri ile kullanıcılara aktarılıyor. Önemli olarak da kurumların bütçesi ve kapasitesi, satın alabilecekleri hizmeti belirliyor ve bu da sonuç olarak kullanıcı deneyimi ve yaygınlaştırma potansiyelini de etkiliyor.

İçeriğin, yani sanatın yayılması, kullanıcı verileri ve kullanıcı deneyimi kontrolleri ile de çetrefilli ilişkiler içindedir. Bunlar kurumların veri kontrolleri, Google gibi işbirlikçileri ve diğer sosyal medya platformları tarafından da oldukça kontrollü

olarak manipüle edilen internetin bir demokratik yanılsama ve özgür paylaşım ağları olgusu özellikleri taşıması dolayısıyla oldukça tartışmalıdır. Kalıcı ve sürdürülebilir dijitalleşmenin gerekliliği ve yararları açıktır, ancak köklü kurumların çevrimiçi platformlarla dönüşüm süreçleri ile Kıbrıs'ta yer alan sanallaşma biçimleri arasında önemli farklılıklar vardır.

Kuzey Kıbrıs'ta sanal sergiler ve çevrimiçi platformlar, önemli ve benzeri olmayan bir belgeleme görevi taşır ve uzak izleyicilere erişim sunar. Fakat bu sitelerin ve çevrimiçi muhteviyatın bakımı, ayrıca nitel içerik oluşumu da başka bir endişe kaynağıdır. Bir toplum olarak Kıbrıslı Türkler zaten çok yalıtılmış ve göreceli olarak uluslararası sahada bilinmemektedir. Bu çabalar erişilebilir kaynaklar oluştursa da bireysel ve kolektif deneyimi, bilgi ve araştırma kültürünü ve ancak zaman aşımıyla oluşan birikimin yerini tutamazlar. Geçmişten örnek alacak olursak, organik ve örgütsel gelişimlerle mevcut teknolojileri birçok bağlamda etkin olabileceği zamanlarda değerlendirmenin, yapay sığramalardan daha değerli/yararlı olacağına işaret eder.

KAYNAKLAR

Baker, M. 2000. in Kemp, M. D. The Oxford History of Western Art. Oxford University Press: Oxford.

Berger, J. 1972. Ways of Seeing. Penguin Books. Penguin: London.

BRT Yayıncılık Tarihi Müzesi Belgeseli (2021). Erişim (23.02.2021): <https://brtk.net/brt-yayincilik-tarihi-muzesi-belgeseli-13-01-2021/>

Çağdaş, C. 2021. 'Müzeci ve Ressam: Cevdet Çağdaş'. 28 Aralık 2020- 20 Ocak 2021. Rüstem Kitabevi. Erişim



Figür 7: Tate Modern'in Blavatnik Binasında interaktif "Keşfed'in" alanları. Londra. Bloomberg Philanthropies sponsorluğunda oluşturulan odalar, ziyaretçi deneyimini dönüştürmek, tesis içinde ve dışında mobil uygulamalar gibi başka dinamik araçlar da içerir. Yazarın kendi fotoğrafı.

(18.02.2021): <https://bit.ly/3nnK35o>
Charney, N. 2020, 26 Aralık. 'Lost art: will virtual exhibitions replace in-person museum-going?', The Art Newspaper. Erişim (18.02.2021): <https://www.theartnewspaper.com/feature/lost-art-will-virtual-exhibitions-replace-in-person-museum-going>

Cocks, A. S. 2018, 19 Ocak. 'How Google became a major producer of cultural content', The Art Newspaper. Erişim

(18.02.2021): <https://www.theartnewspaper.com/feature/how-google-became-a-major-producer-of-cultural-content>

Ece, Ö. 2020, Temmuz. 'Pandemi Sırasında ve Sonrasında Kültür-Sanat', TRTakademi. Cilt 05. Sayı 10. Erişim (18.02.2021): <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1262504>.

Eurostat, Culture statistics - 2018

edition. 'Persons working as creative and performing artists, authors, journalists and linguists (with EU-28)'. Erişim (18.02.2021): <https://ec.europa.eu/eurostat/web/culture/data>
Glueck, G. 1990, 5 Mart.

Guggenheim May Sell Artworks To Pay for a Major New Collection', The New York Times. Erişim (18.02.2021): <https://www.nytimes.com/1990/03/05/arts/guggenheim-may-sell-artworks-to-pay-for-a-major-new-collection.html>

Hickley, C. 2021, 5 Şubat. 'Germany doubles pandemic aid for arts with an extra €1 billion funding', The Art Newspaper. Erişim (18.02.2021): <https://www.theartnewspaper.com/news/germany-doubles-pandemic-aid-for-arts-with-an-extra-eur1-billion-funding>

Jones, J. 2014, 30 Ekim. 'The Sistine Chapel in 3D? The Vatican must think we are all idiots'. The Guardian. Erişim (18.02.2021): <https://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2014/oct/30/why-vatican-thinks-tourists-idiots-3d-michelangelo-sistine>

Kades, A. 2021, 7 Şubat. 'Coronavirus: Cultural sector getting €9m in support, minister says', Cyprus Mail. Erişim (18.02.2021): <https://cyprus-mail.com/2021/02/07/coronavirus-cultural-sector-getting-e9m-in-support-minister-says/>

Kenney, N. 2021, 9 Şubat. 'Rumbles of dissent emerge over Met's proposal to expand deaccessioning', The Art Newspaper. Erişim (18.02.2021): <https://www.theartnewspaper.com/news/met-s-proposal-to-expand-deaccessioning-meets-with-rumbles-of-dissent>

Kıbrıs Postası. 2021, 16 Şubat. 'Olgun Amcaoğlu sanatçılara seslendi: "Sıkıntı yaşayan emektarlarımıza kapımız açık". Erişim (18.02.2021): https://www.kibrispostasi.com/c35-KIBRIS_HABERLERI/n367499-olgun-amcaoglu-sanatcilara-seslendi-sikinti-yasayan-



Figür 8 Rachel Rossin, Alembic Cache Passes (Time-snark), 2016. VR Video. Kiasma – Finnish National Gallery. Helsinki. Yazarın kendi fotoğrafı.

emektarlarımıza-kapimiz-acik
KKTC Kültür Sanat Koleksiyonu. Erişim (18.02.2021): <http://kultursanat.mebnet.net/>

KKTC Telsim Basın, 'Rüstem Kitabevi ve Telsim İşbirliğinde Dijital Sanat Projesi', Erişim (18.02.2021): <https://www.kktctelsim.com/basin-odasi/ruestem-kitabevi-ve-telsim-ibirlinde-dijital-sanat-projesi>

Martin, N. 2018. 'From Antiquity to Modernity, How Art Fairs Became A Cultural Mainstay'. Artland. Erişim (18.02.2021): <https://magazine.artland.com/from-antiquity-to-modernity-how-art-fairs-became-a-cultural-mainstay/>
Plümer-Bardak, E. (2021). 'From Narration to Dialogue? Thinking about the Way We

Talk about Contemporary Visual Art in the Turkish Cypriot Community', Stylianou, Elena, Tselika, Evanthia & Koureas, Gabriel. Contemporary Art from Cyprus. London: Bloomsbury.

Plümer Bardak, E. (2017). 'Taştan Çıkarmalar Tekniğiyle Sulu Boyanın Buluşması.' Erişim (23.02.2021): <http://kultursanat.mebnet.net/eser.php?eser=51>

Richter, D. 2010. 'A Brief Outline of the History of Exhibition Making', ONCurating.org. Issue # 06/10: 1,2,3, — Thinking about exhibitions. Erişim (18.02.2021): https://www.academia.edu/3438668/A_Brief_Outline_of_the_History_of_Exhibition_Making

URL <https://www.louvre.fr/en/leonardo-da-vinci-O/realite-virtuelle#tabs>

Yrd. Doç Dr. Esra Plümer Bardak

Arkin Yaratıcı Sanatlar
ve Tasarım Üniversitesi
Öğretim Üyesi

esra.plumer@gmail.com

ÖZET

Kültürel mirasın korunması, geliştirilmesi ve gelecek kuşaklara aktarılması, özellikle yirminci yüzyıl başlarından beri ulusal ve uluslararası anlaşmalar, yasalar, tüzükler ve yönetmeliklerle tüm dünya ülkeleri için ortak amaç haline gelmiştir. Bu konuda elde edilen başarı modernleşmenin önemli bir göstergesidir. Kültürel miras alanları için artırılmış gerçeklik (augmented reality), sanal gerçeklik (virtual reality); arkeolojik ve kentsel sit alanları ve kültürel değere sahip yapıların daha iyi tanıtılması, araştırılması ve gelecek kuşaklara aktarılması adına literatürde ve pratikte uygulanmaya başlanan önemli bir konudur. Müzeler ve tarihi alanlar için sözü edilen uygulamalar her geçen gün daha çok gündemde olmaktadır. 'Dijital Teknoloji'nin önemli unsurları olan 'sanal gerçeklik' ve 'artırılmış gerçeklik'in, kültürel mirasın korunması konusunda kullanımı artmaktadır. Bu güncel konunun belirli normlarda ele alınması için ICOMOS, 'Kültürel Sitlerin Yorumlanması ve Anlatımı Tüzüğü', 'Londra Kültürel Mirasın Bilgisayar Tabanlı Görselleştirilmesi Tüzüğü' ve 'Sevilla Sanal Arkeoloji Tüzüğü' gibi belgeler hazırlamıştır. Bu çalışmada, yaşanmışlıklara, mimari ve planlama anlamında ev sahipliği yapmış; yaşanacaklara da temel oluşturabilecek değerlere sahip 'kültürel miras' konusuna odaklanılarak; gerçekte sanal arasındaki yolculukta 'kültürel miras' ele alınacaktır. Siber dünyada bu konu nasıl ele alınmış, sanal ortamda kültürel mirası anlamak, anlamlandırmak ve algılamak ne kadar mümkündür gibi sorulara, 'kültürel miras' olgusunun sanal geleceğe yönelik yolculuğunda cevaplar aranacaktır. Aynı zamanda korumada sürdürülebilirliği sağlamak adına, kültürel miras ile artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik kavramlarının 'koruma' konusunu nasıl etkileyeceği konusu sorgulanacaktır.

Anahtar Kelimeler: Kültürel Miras, Covid 19, Sanal Gerçeklik – SG (Virtual Reality), Artırılmış Gerçeklik – AG (Augmented Reality), Deneyim.

SANAL GERÇEKLIK ORTAMINDA KÜLTÜREL MİRAS OLGUSU

Kağan Günçe
Beser Oktay Vehbi

1. Giriş

2019 yılı sonunda dünyayı etkisi altına alan Koronavirüs (Covid 19), Dünya Sağlık Örgütü (World Health Organisation - WHO) tarafından 2020 yılı başında küresel salgın olarak deklare edilmiştir. Bu salgın nedeni ile tüm ülkeler pek çok önlem almak durumunda kalmıştır (URL 1). Bu önlemler, insanların birbiri ile olan temasını azaltmayı ve virüsün yayılmasını önlemeyi amaçlarken, kamusal alanların ve kültürel miras alanlarının insansızlaşmasına da neden olmuştur.

Tasarım, planlama ve mimarlık gibi alanlarda sıklıkla kullanılan, bilginin pratik bir şekilde işlenmesini ve insanlar için faydalı hizmet biçimlerine dönüşmesini sağlayan bilgiye dayalı teknolojik gelişmeler, enformatik teknolojileri ile dijital miras (dijital heritage / new heritage) alt dalında kendine yer edinerek disiplinlerarası çalışmalara yön vermiştir. Bilişim teknolojileri ile birlikte 'Küresel İnternet Ağı'nın (World Wide Web - www) yaygınlaşmasına paralel, artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik gibi kavramlar da hayatımıza girmiştir. Gerçek olgusundan, sanal olguya doğru yaşanan süreçte insanın dünya üzerindeki varlığı etkilenmektedir.

Kültürel miras, bir toplumun kimliği, kültürü ve tarihi ile ilgili ortak geçmişini anlatan somut ve soyut değerlerin toplamıdır. Ulusal ve uluslararası anlaşmalar ve tüzüklerde, çağdaş korumanın gereği olarak, kültürel mirasın geliştirilerek korunması ve geleceğe taşınması benimsenmiştir. Birçok doğal afet, savaş durumu veya içinde bulunduğumuz pandemi süreci, bu alanların korunması veya ziyaret edilmesini engelleyen nedenlerdir. Bu nedenlerden dolayı, kültürel miras alanları için artırılmış gerçeklik (augmented reality), sanal gerçeklik (virtual reality), uygulamalarının önemi artmıştır. Müzeler ve tarihi alanlar için sözü edilen bu uygulamalar özellikle Koronavirüs salgını nedeni ile de daha çok gündeme gelmiştir.

Bu çalışmada, kültürel miras konusuna odaklanılarak; 'gerçekle sanal arasındaki yolculukta kültürel miras' ele alınacaktır. Siber dünyada bu konu nasıl ele alınmış, sanal ortamda kültürel mirası anlamak, anlamlandırmak ve algılamak ne kadar mümkündür gibi sorulara, 'kültürel miras' olgusunun sanal geleceğe yönelik yolculuğunda cevaplar aranacaktır.

Aynı zamanda korumada sürdürülebilirliği sağlamak adına, kültürel miras ile artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik kavramlarının 'koruma' konusunu nasıl etkileyeceği konusu sorgulanacaktır.

2. Gerçeklikten Sanal Gerçekliğe Uzanan Kavramsal Serüven

Yazı, ses ve görüntünün bilgisayar ortamında işlenebilir, sayısal veriye dönüşmesinin, sanal ortamı oluşturduğunu söyleyen Manovich (2001), bilgisayar ortamında objelerin kültürel katmanı ve bilgisayar katmanı bulunduğunu iddia etmektedir. Ona göre, sanal ortam bilgisayarda yaratıldığı, bilgisayar yoluyla yayıldığı ve bilgisayarda depolandığı için gerçek olanı da doğrudan ve/veya dolaylı olarak etkilemiştir (Manovich, 2001). Bahsedilen durum hiç şüphesiz, insanın 'gerçeklik' algısını değiştirmeyi başarmıştır.

Sanal ortam, sayısal ortamda yaratılan 3 boyutlu simülasyonda gerçek dünyaya ilişkin durumu, kullanıcının aygıtlar yardımıyla ortamı duyuşsal olarak algılayıp deneyimlemesi olarak tanımlanabilir. Aş (2019), sanal ortamın farklı yazılımlarla, donanımlarla ve tekniklerle yani dijital bileşenlerin bir arada kullanılması ile oluşturulan bir ortam olarak tanımlanıp, bu ortamda gerçek ortamdaki gibi tek bir mekânsal algıdan bahsedilemeyeceğini ifade eder.

Sanal gerçeklik ortamları, gerçek zaman diliminde, dijital ortamda yaratılan farklı derecelerde olabilecek asıl dünyayla alakalı bir durumun, kullanıcı tarafından, aparatlar yardımıyla 3 boyutlu simülasyon içerisinde algılatılması ve bu ortamı duyuşsal olarak deneyimleyebildiği platformdur. Sanal gerçeklik ortamı

farklı yazılımların, donanımların ve tekniklerin yani bileşenlerin bir arada kullanılması ile oluşturulan bir ortamdır (Aş, 2019). Son zamanlarda dijital platformdaki inanılmaz gelişmelerin birçoğunu, 'Artırılmış Gerçeklik' – AG (augmented reality) ve 'Sanal Gerçeklik' – SG (virtual reality) kavramları ile alakalı olduğunu gözlemliyoruz.

2.1. Artırılmış Gerçeklik – AG (Augmented Reality)

Artırılmış Gerçeklik- AG, gerçek ile sanalın birbirinden ayrılmadığı, tam tersine daha da birbiri ile kesiştiği veya iç içe girdiği bilgisayar destekli olarak simüle edilmiş duruma 'artırılmış gerçeklik' denmektedir. Bir başka deyişle, var olan gerçekliğin üzerine örgütlenmiş, bilgisayar aracılığı ile düzenlenmiş yeni bir gerçeklik katmanıdır. Yeni oluşturulan katmanla mevcut gerçeklik kullanıcı tarafından daha anlamlı ve etkileşimli bulunmaktadır.

AG, mevcut, gerçek görüntü üzerine sanal nesneler ve sesler ekleyerek, aslında alanda var olmayan bilgilerle kullanıcıyı etkileyen ve alana ilgisini artıran bir ortam sunabilir. AG teknolojisinin kültürel miras alanları için kullanılması ile bu alanlarda insan tarafından oluşabilecek zararların ve yıkılmış alanların yeniden inşa işleminin yaratacağı zaman ve maliyetin önüne geçilmiştir.

Artırılmış gerçeklik – AG uygulaması, Azuma (1997)'ya göre aşağıdaki özelliklere sahip olmalıdır:

- Gerçek ve sanalı birleştirmelidir.

- Gerçek zamanda etkileşimli olmalıdır.

- Üçüncü boyutta da çalışabilmelidir.

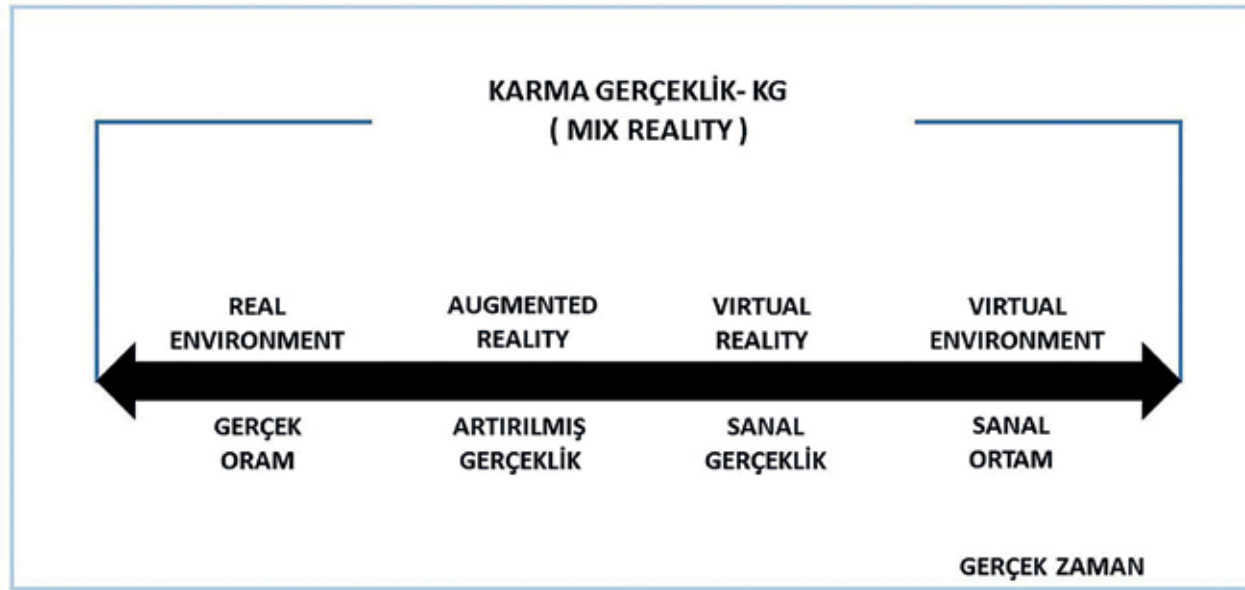
2.2. Sanal Gerçeklik – SG (Virtual Reality)

Sanal Gerçeklik – SG, gerçek hayatın veya durumların, gerçekten uzak yapay biçimde, bilgisayar destekli olarak yeniden oluşturulmasına denmektedir. SG'de kullanıcı görsel ve işitsel duyularını kullanarak deneyimlediği simüle edilmiş gerçekliğin, hakikaten yaşanmakta olduğunu düşünür. Gerçekte kullanıcı, tamamen soyut bir tecrübe yaşamaktadır. Bir başka deyişle kullanıcı o anda, gerçeklikten çıkmış ve sanal bir gerçekliği deneyimlemektedir.

Sherman & Alan (2003) belirlediği SG kıstasları, sanal dünya, sarma, duyuşsal geri bildirim ve etkileşim şeklinde sıralanabilir. SG sistemleri beş duyuya da hitap edebilecek şekilde tasarlanabilmektedir. SG, kullanıcının görsel aynı zamanda diğer duyuşsal etkileşimlerle buluşarak, gerçek zamanda simülasyonlarla ilişkilendirilmesidir. Yani SG'de, kullanıcının dinamik bir şekilde yürüyerek, oturarak, dokunarak bulunduğu ortamı deneyimlemesi ve bu sırada birden fazla duyuşuna hitap edecek bir ortamın yaratılması amaçlanmaktadır (Sherman & Alan, 2003; Kayabaşı, 2005).

SG, tamamen gerçek hayattan soyutlanmış şekildedir ancak AG gerçek hayatın üstüne tasarlanmış, onu daha etkin kılmaktadır. Bir başka deyişle, SG'de ortam, yeni düzenlenmiş, aslında mevcut olmayan bir ortamdır. AG'de ise gerçeğin yeri alınmamakta, aksine onu tamamlamaktadır (Aş, 2019; Milgram & Kishino 1994; URL 01).

Azuma (1997), Bound ve arkadaşları (1999), Papagiannakis ve arkadaşları (2008), AG ve SG'in uygulama ve



Figür 1. Milgram ve Kishino'ya göre gerçek zamanda 'Sanallık Süreci' (1994).

kullanım alanlarının çok geniş ve kapsamlı olduğunu vurgulayarak; bunların, tıp, üretim ve tamirat, ulaşım, eğitim, eğlence, askeri, mimari ve kültürel miras gibi alanlarda kullanıldığını belirtmektedirler.

AG kavramı, SG ile karşılaştırıldığında, AG'de kullanıcı, gerçek alan içerisinde 3 boyutlu olarak mevcut yapı ve veya yapı alanını deneyimleme fırsatı bulurken; SG'de kullanıcı tamamen bilgisayarda üretilmiş bir ortam içindedir. Milgram ve Kishino (1994), gerçek ortamdan sanal ortama bir süreç belirlemiş (Figür 1). AG'yi gerçek ortama yakın bir noktaya konumlandırırken, SG'yi bu süreçte sanal ortama yakın bir noktaya yerleştirmiştir. Gerçeklik ve sanallığın bir arada bulunduğu sisteme Karma Gerçeklik (KG) adını vermiştir. Karma gerçeklik – KG (mixed reality) AG'nin ileri boyutudur (Figür 1).

Yukarıda da belirttiği gibi pek çok kaynakta aynı kategoride ele alınmakla birlikte, artırılmış gerçeklik

(AG) ve sanal gerçeklik (SG) iki farklı kavramdır (Bound & vd., 1999). Özellikle kültürel miras alanlarında, kültür varlığının anlam ve değeri bulunduğu bağlamla ele alındığından, hayal ürünü ortamlar kullanan SG değil de AG uygulamalarının kullanılması daha doğru bir yöntem olacaktır. Bir sonraki bölümde kültürel miras alanında uygulanan AG ve SG çalışmalarından söz edilecektir.

3. Kültürel Miras Olgusunun Artırılmış ve Sanal Gerçeklik Alanlarındaki Uygulamaları

Kültür Mirasın korunma, yaşatılması, tanıtılması ve ilgili diğer çalışmalar, son dönemde insanlığın ortak çabası olarak kabul edilen ve üzerinde önemle durulan bir konudur. Teknoloji ve iletişimde yaşanan hızlı gelişim ve küreselleşme, farklı coğrafyalardaki kültürel mirasa sahip çıkılmasını, bu mirasların bulunduğu coğrafyada yaşayan halkların olduğu kadar tüm insanlığın sorumlulukları arasında saymaktadır.

Aygün (2011), kültürel mirasın korunmasında sürdürülebilirliğin ancak bireyin katılımı ile sağlanabileceğini belirtmektedir. Farkındalığın kazandırılıp artırılması ve bilinçlendirme, bu anlamda bireyin katılımının gerçekleşebilmesinde önemli rol oynamaktadır. Sözü edilen farkındalığın ve bilinçlendirmenin oluşturulması ile toplum, kültürel mirastan gerçek anlamda haberdar olabilecek, onu doğru algılayabilecek, mirasın ve korunmasının önemini idrak edebilecek ve bu konuda daha derin bilgi talebinde bulunabilecektir.

Uluslararası Anıtlar ve Sitler Konseyi (ICOMOS) Venedik Tüzüğü'nde (1964), korumanın bilim ve teknolojiye faydalınarak yapılması gerektiğini tavsiye etmiştir (URL 02). Bu karara paralel olarak, 1995 yılında Avrupa Birliği Konseyi, kültür ve multimedya hakkında taslak ilke kararı yayınlamıştır (EU Council, 1995). Ayrıca ICOMOS, kültürel miras alanlarının algılanması ve sunumu tüzüğünü yayınlamıştır



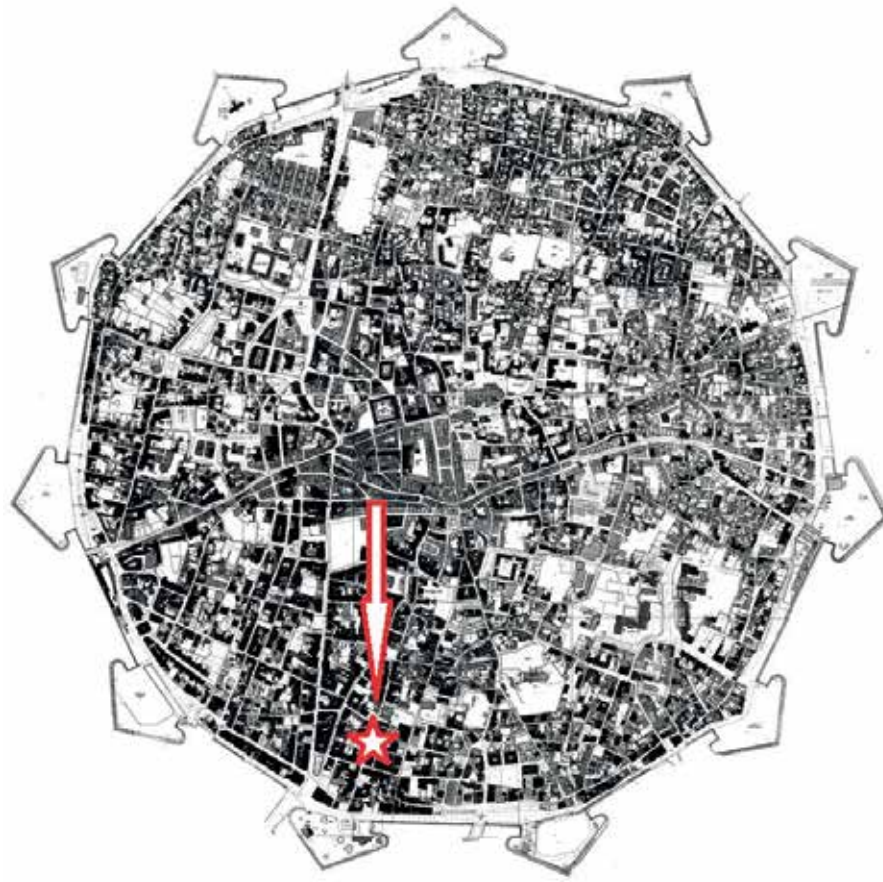
Figür 2. Bölünmüş kent Lefkoşa Surlarıç'ının güneyinde yer alan Leventis Müzesi'nden 'sanal gerçeklik' uygulamaları (URL 3).

(ICOMOS, 2008 – URL 2). Tüm bu ilke ve kararlar, korumada güncel teknolojilerden yararlanılmasını ve kullanılmasını teşvik etmektedir. Özellikle içinde bulunduğumuz milenyumun ilk yıllarından bugüne, SG teknolojileri için artarak yapılan büyük yatırımlar, her alanda olduğu

gibi kültürel miras alanında da etkin kullanılmaya başlanmıştır.

Bilimkurgu filmler ve kitaplardan çıkıp 1990'lı yıllarda hayatımızı doğrudan etkilemeye başlayan SG uygulamaları, 2019 yılında yaşanmaya başlayan ve hâlâ etkilerini aktif olarak yaşadığımız

salgın süreci ile hayatımızın önemli bir parçası olma yolundadır. Teknoloji devri şirketlerin bu alanda büyük yatırımlar yapması ve bunu pazarlaması ile daha çok hayatımızı sarmalayacağı günler uzak değildir. Kültürel miras alanında belgeleme, restitüsyon, restorasyon, rekonstrüksiyon ve sunum gibi temel



Figür 2. Bölünmüş kent Lefkoşa Surlarıç'i'nin güneyinde yer alan Leventis Müzesi'nden 'sanal gerçeklik' uygulamaları (URL 3).

Kültürel miras AG uygulamaları, Azuma (1997) ve Papagiannakis (2008) tarafından AG'nin önemli uygulama alanları arasında gösterilmiştir. Vlahakis & arkadaşları (2001), AG Tabanlı Alanda Kültürel Miras Rehberi (Augmented Reality-based Cultural Heritage On-site Guide - ARCHEOGUIDE,) bu alanı ziyaret eden insanlar için düzenlenmiştir. Sistem, tarihi alana 3 boyutlu sanal nesneleri, kullanıcının pozisyonuna ve duruşuna göre yerleştirirken, çevrimiçi olarak alanın bilgilerini toplayarak, ziyaretçilerine aktarmaktadır.

Müzeler ve arkeolojik alanlarda kullanılmak üzere bir mobil AG yaklaşımı tasarlayan Angelopoulou ve diğerleri (2011), IOS tabanlı mobil telefonlar için eğitici bir oyun geliştirmişlerdir. Bu oyun, 7. yüzyılda bir Anglosakson kralına ait olduğu düşünülen gemi içerisindeki hazineleri ile karaya oturduğunu yaşattırır. Gerçekte sözü edilen gemi ve hazineler British Museum'da depolanmakta ve sınırlı sayıda ziyaretçiye sunulmaktadır. AG sistemi ile gerçek dünya görüntüleri üzerine gemi ve içerisindeki hazineler (kayıp olanlar da dahil) bindirilerek olaylar ve ilgili kültürel miras hakkında ziyaretçilere bilgi vererek, döneme ve alana olan ilgiyi artırmak amaçlanmaktadır.

Kültürel Miras, görselleştirme açısından verimli, bilgi açısından zengin bir alandır. Müze gibi kurumları keşfetmedeki sınırlamalar, ziyaretçiler tarafından sıklıkla karşılaşılan engellerdir (Wang ve Shen, 2013). Gerçek durumda, kültürel mirasla ilgili bilgilere ulaşım keşfetmeye çalışırken karşılaşılan en önemli sorunlardan biri de kullanıcıları bilgiyi tercih edilenden daha yüksek bir hızda keşfetmeye zorlayabilen zaman kısıtlamalarıdır (Gabollene vd., 2013).

koruma çalışmaları için SG yöntemleri ve sistemleri kullanılmaktadır.

Dijital dünyanın her geçen gün farklı uygulamalarla gelişmesi ve kültürel miras alanları ile organik bağlar geliştirmesi sonucunda, 'kültürel miras' ile ilgili konular AG teknolojisi ile daha eğlenceli bir hâl almıştır. Geçmişin derinliklerinden günümüze ulaşamayan veya harap olmuş şekilde kalıntıları ulaşan antik yapılar, 3 boyutlu modellemeler sayesinde ziyaretçilere farklı deneyimler yaşatmaktadır (Kanwal vd., 2015). Kültürel miras alanlarında bu konu ile ilgili yapılan araştırmalar, alışılmış deneyimden farklı olarak, esas olarak kültürel miras ziyaretçileri

için tasarlanmış doğal etkileşimli AG uygulamalarının sunumu ve tanımına odaklanmaktadır. Bu tür çalışmalarda elde edilen yüksek çözünürlüklü görüntüler yardımı ile kültürel miras eserlerine ilişkin sanal müze galerileri oluşturabilen AG uygulamalarına da yer verilmektedir (Styliani vd., 2009). Bu uygulamaya, Kıbrıs / Lefkoşa'da yer alan Leventis Müzesi'nde uygulanan "Artırılmış Gerçeklik Puzzle Oyunu" örnek olarak verilebilir (Figür 2). Müzenin ziyaretçileri ekranlar aracılığı ile ilgili haritalar üzerinde konumlandırılan 3 boyutlu sanal anıtların parçalarını hareket ettirerek, sanal gezinti yapma imkânına sahip olmaktadır (Michael vd., 2010).



(a)



(c)



(b)



(d)

Figür 3. Colosseum - Roma, 4 farklı gerçeklik görüntüsü - a. Gerçek Fiziksel Alan, b. Artırılmış Gerçeklik, c. Karma Gerçeklik, d. Sanal Gerçeklik (Fogliaroni, 2012).

Bu doğrultuda, kültürel mirasa ilişkin sanal ortamların görselleştirilmesi bu alanlara yapılan ziyaretleri zenginleştirebilir ve tamamlayıcı olabilir, zaman kazandırabilir ancak gerçeklerinin yerini asla alamaz. Sooi ve arkadaşları (2016), kullanıcıların cep telefonları ile kendilerinin SG görünümünü kullanarak deneyimleyebilecekleri 3 boyutlu modeller sunan sanal 3 boyutlu ortamlar oluşturulduğundan bahsetmektedirler. Bunların yanında, çeşitli nedenlerle kazı süreci tamamlanmamış anıtlara, tadilatlar yapılırken ve/veya durumları kırılgan olduğundan kısıtlı erişim veya erişim izni verilmeyen kültürel miras

yapılarının, 3 boyutlu görselleştirilmesi ile SG ve/veya AG ortamlarında erişilmesi ve yeniden keşfedilmesi sağlanabilmektedir (Figür 3).

İlgili sergilemeye değer bulunan öğeler, müze gibi korunan alanlarda bulunmaktadır. Müzelerde sergilenecek öğeler, mevcut ortamlarda ve/veya öğeleri içine alan sanal ortamlar içerisinde sunulabilir. Barsanti ve arkadaşları (2015), müzelerin, kamusal eğitim ve eğlencenin bir arada olduğu eğitim potansiyellerini araştırmak için geliştirilmiş SG teknolojilerinden yararlanan ilk kuruluşlar olduğunu ortaya koymuşlardır.

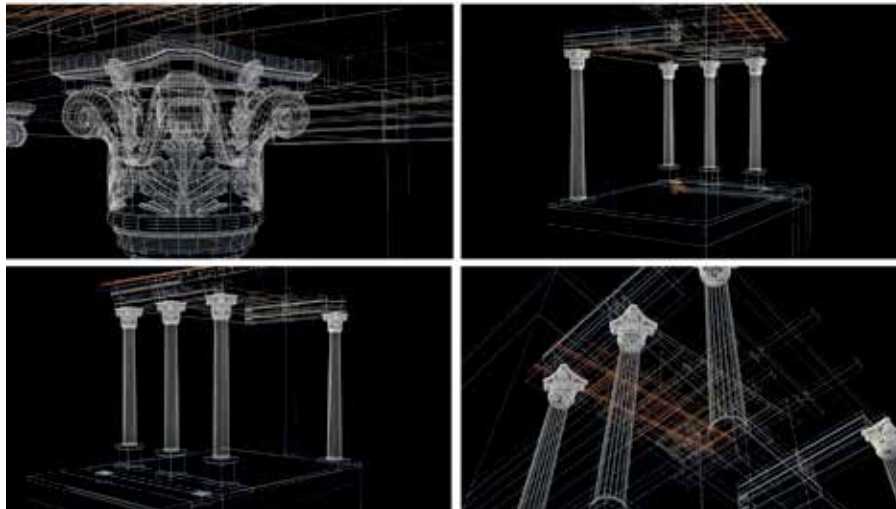
Literatüre bakıldığında, dünyadaki ve Türkiye'deki kültürel miras alanları için AG ve SG uygulamaların, daha çok arkeolojik alanların tanıtılması, müze ve anıtsal yapıların tanıtılmasında kullanıldığı göze çarpmaktadır. Ziyaretçilerin, arkeolojik alanları gezintiyeye çıkabilecekleri AG ve SG teknolojisi, onların bu alanlar hakkında bilgi sahibi olmalarını, değerleri konusunda farkındalıklarını artırmaları ve böylelikle yaşanarak korunmalarını sağlamaktadır. Elbette ki, SG uygulamalarında ziyaretçilerin alanla ve/veya kültürel varlıkla zihinsel etkileşimi (mental interaction), algısal ve duyuşsal etkileşimi (perceptual and sensory interaction)

aynı zamanda duyuşal geribildirim (sensory feedback) sağlandığı zaman, ziyaretçilerin gerçeğin üzerinde bir deneyim elde edebilme şansları olabilecektir. Böyle durumlarda, AG ve SG sistemleri beş duyuya da hitap edecek şekilde tasarlanmalıdır. Böylelikle kullanıcılar, kask ve ses sağlayan sistemler ile görme, duyma; özel eldivenler ile nesnelere dokunma imkânı bularak; özel kıyafetlerle de alan ile etkileşim ve duyu alışverişinde bulunabilmektedirler (Figür 4).

Kültürel miras alanında kullanılan AG uygulamaları hareketli rehber olarak başa yerleştirilen ekranlar şeklinde de görülmektedir (Adhani & Rambli, 2012). Dahne ve Karigiannis (2002), tarihi mekân kullanıcısına bu alanları tanıtmak amacı ile arkeo rehber (archeoguide) olarak isimlendirilen bir sistem geliştirildiğinden söz etmektedir. Bu sistem, mobil olarak tasarlanmış bir açık alan AG sistemidir. Bu sistemde, sanal rekonstrüksiyon sayesinde arkeolojik alan ve yapılar yeniden inşa edilmiş durumu ile ziyaretçilere sunulmakta ve tarihi alanlar hiçbir müdahale yapılmadan sergilenmektedir.

Bahsedilen sistem, Yunanistan'daki antik Olympia kentinde denenmiştir. Papagiannakis ve arkadaşları (2005), Roma antik kentinde yaşamış karakterlerin görsellerini kullanarak, Pompeii sit alanındaki resimlerdeki hikâyeleri yeniden canlandırmaktan bahsetmektedirler.

Arkeolojik alanlarda yapılan bazı uygulamalar İtalya'da bulunan Pompeii Antik Alan LIFEPLUS Projesi ve Türkiye- Antalya'da bulunan Aspendos Antik Kenti ERATO Projesi ile AG ile tanışmıştır. Pompeii için hazırlanan projede, AG ve



Figür 4. AG ve SG sistemleri beş duyuya da hitap edecek şekilde tasarlanabilir. Figürde, akıllı gözlük aracılığı ile kültürel mirasın içinde var olunabileceği görülmektedir (Kaynak: URL 4-5).

SG ile hikâye anlatımı teknolojisi, ziyaretçileri geçmişe götürerek alanın tanıtılmasını sağlamaktadır (Papagiannakis vd., 2005) (Figür 5). Aspendos için hazırlanan projelerde ise, kültürel miras ortamı, sanal karakter kullanılarak simülasyonlar yapılarak AG aracılığı ile izleme sistemi yaratılarak, gerçek ve sanal sahne arasında bağ kurulmuştur (Thalman vd., 2004).

Bu anlamdaki bir başka uygulamada ise, Parthenon Tapınağı (M.Ö. 431)'nin yeniden inşası için bir mobil AG sistemi kurmuştur. Yukarıda belirtildiği üzere, kültür turizmi alanlarında, arkeolojik alanlarda ve müzelerde gerçekleştirilen uygulamalar ve/veya canlandırmalarda, çok çeşitli AG uygulamalarına rastlanmaktadır (Hjalager, 2015).



Figür 5. Sistem, Pompeii harabelerini artırılmış gerçeklikle ziyaretçilerine daha çekici hale getirmek için tasarlanmıştır. Bu amaçla Pompeii, o zamanın sakinlerinin yaşam mekânlarını 3 boyutlu hâlde sunmaktadır (URL 6).

Kaleler ile ilgili AG ve SG uygulamalarını Mesaros ve arkadaşları, (2016) özel yazılım ile Romanya Alba Iulia Kalesi üzerinde incelemişlerdir. Romanya Alba Iulia Kalesi deneyimini yaşamak isteyen ziyaretçilere, eğlenceli, zorlu, aynı zamanda da ödüllendirici bir oyun olarak tanıtılan kale gezisi, ziyaretçiye kale hakkında bilgi vermeyi hedefleyen bir uygulama tasarlamıştır. Birçok ilgi çekici noktaya sahip hareketli tur, AG sayesinde ziyaretçilere eşsiz bir tecrübe sağlamaktadır.

Sanal ortamda kültürel mirasın belgelenmesi, sanal olarak korunması hatta sanal restitüsyon ve yeniden inşası gibi olanaklar da sunmaktadır. Bu bilgisayar teknolojileri sayesinde tarihi mekân ve yapıların, uluslararası

tüzüklerde öngörüldüğü şekilde, konumlandıkları alanlarda orijinal karakterleri ile soyut ortamlarda canlandırılmaları mümkün olmaktadır.

Yakın geçmişte, AR ve SG çalışmaları sayesinde kültür varlıklarının bilgisayar ortamında benzetimleri, onların korunması, ziyaret edilmesi ve hatta belgelenmesi çalışmalarına büyük katkılar sağlamıştır. SG kültürel miras alanı çalışmalarında kullanımının artması ile birlikte Coğrafi Bilgi Sistemleri (Geographical Information Systems, GIS) ve Bilgisayar Destekli Tasarım (Computer Aided Design, CAD) uygulamalarının da bu konudaki gelişimini sağlamıştır.

4. Değerlendirme

Kültürel Miras konusunda -UNESCO'nun (URL 7) yapmış olduğu çalışmalarda belirttiği üzere- şu ana kadar dünya çapında rutin paylaşılan deneyimlerin, festivallerin ve ritüellerin, koruma, sunum ve sergileme çalışmaları vb. diğer etkinliklerin hemen hemen tümünün iptal edildiği veya ertelendiği bilinmektedir. Topluluklar, somut olmayan kültürel miraslarını ifade etmek için gerekli kültürel alanlara ve hafıza mekânlarına erişememektedirler. Aynı zamanda toplulukların, somut olmayan kültürel miraslarının pek çok yönünü paylaşmak ve bunlardan yararlanmak için bir araya gelmeleri kısıtlandırılmıştır. Korunması gereken

somut kültürel miras alanlarında yapılan çalışmalar sekteye uğramış ve dondurulmuştur. Aynı zamanda yaşanan bu süreçte, somut kültürel miras alanları kullanıcı ile fiziksel olarak buluşamamıştır. Tam da bu noktada, dijital dünya imdada yetişmiştir.

Bahsedilen çerçeveden bakıldığı zaman, özellikle de Koronavirüs salgını ile fiziksel ulaşılabilirliğin sekteye uğradığı bu dönemde ve dijital dünyadaki hızlı gelişmeler ‘kültürel miras’ konularında sanal gerçekliğin ivme kazanmasına vesile olmuştur. Bu dönemde dijital dünyanın ‘yaygın’ ve ‘sargın’ biçimde kullanımının arttığını söyleyebiliriz. Koronavirüs’ün birçok olay için kırılma noktası veya milad olduğu gibi ‘kültürel miras’ konusunun –hem koruma anlamında hem de sunum/ sergileme anlamında– farklı boyutlarında da değişim- dönüşüm gözlemlenmeye başlamıştır.

2019 yılı sonundan bugüne kadar, herkes bulunduğu yerde ve izole olduğundan kültürel miras alanları insansız kalmıştır. Fiziksel ayrılığın yaşandığı bu günlerde sanal dünya –SG ve AG– aracılığı ile hem somut hem de soyut kültürel mirasa ulaşılma yolunda önemli bir yol katedilmiştir.

Dijital olan sanal dünyada, ‘kültürel miras’ın korunma ve sunum/ sergilenme boyutlarının algı ile doğrudan ilgisi vardır. Algı, duyu organlarımız tarafından toplanan, çevremizdeki gerçek ve sanal dünya ile ilgili verilerin kavranması olarak değerlendirilebilir. Gerçek dünyada edindiğimiz bilgilerin 2/3’ünü görme duyumuzla toplarız. Bu oran, sanal dünyada farklılaşabilmektedir. Görsel verilerin insan üzerindeki etkisinin daha baskın olduğu bilinen bir gerçek olsa da bu durum sanal

dünyanın olanakları ve sundukları ile farklılaşabilir. Dolayısı ile hem başka konularda hem de kültürel mirasın korunması ve sürdürülmesi konusunda doğru yönde duyguların uyarılması gerekmektedir. Bu sebeple soyut ve soyut olmayan kültürel mirasın sanal ortamda kullanımı ve değerlendirilmesi için gerekli yasal düzenlemeler yapılmalıdır. Aksi durumda, kültürel mirasın korunma ve sürdürülebilmesi hedeflerinden uzaklaşılabilir.

5. Sonuç

Soyut ve somut kültürel miras varlıklarının korunması, insanların bu alanlara ‘ulaşması’, ve ‘etkileşimi’ ile sağlanabilmektedir. Bu salgın nedeni ile koruma çalışmaları aksamış/ durdurulmuş, ören yerleri ve müzeler kapatılmış, böylelikle insanların bu varlıklarla olan fiziksel teması kopmuştur. Korunması gereken alanlardaki çalışmalar, dokümantasyon çalışmaları kesintiye uğramış ve arkeolojik alanlarda bir dizi intihaller başlamıştır. Bu bağlamda AG, SG ve web tabanlı görselleştirme teknolojilerine dayalı uygulamalar, kültürel mirasa erişimin sınırlarını değiştirerek, kültürel miras alanlarına, müzelere, arkeolojik alanlara ve benzeri gibi yerlere ziyareti devam ettirerek alternatif çözümler sunabilmektedir.

Kültürel değerlerimiz, kültürel mirasımız ‘insan’, ‘yer’, ‘zaman’ ve bunların etkileşimleriyle var olurlar. Kültürel mirasın sürdürülmesini esas alan koruma faaliyetleri, salgınla ortaya çıkan, ‘yerle’, ‘insanla’ ve ‘iletişim biçimleriyle’ doğrudan ilişkili olan üç olgudan etkilenmektedir (URL 8). Bahsedilen konularda, afet dönemi olarak kabul edilen Koronavirüs salgın döneminde fiziksel ulaşımın

kısıtlandığı gerçeği ile dijital dünyanın sunduğu ‘SG’ ve ‘AG’, alternatif bir çözüm olmuştur.

‘Dijital Teknoloji’nin önemli unsurları olan ‘SG’ ve ‘AG’in gün geçtikçe koruma alanındaki kullanımı artmaktadır. Bu çalışmada, alanla ilgili yapılmış çalışmalara ve uygulamalara yer verilerek; ‘sanal gerçeklik’ ve ‘artırılmış gerçeklik’in kültürel mirasın korunması, yaşatılması ve aktarılmasında önemli bir yaklaşım olduğu üzerinde durulmuştur.

Sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik, alternatif bir gerçeklik şansı sunmaktadır. ‘SG’ ve ‘AG’in kültürel mirasın korunması anlamında konunun çok boyutlu ve yönlü olabileceği görülmektedir. Bu doğrultuda konunun, içerik, hedef ve amaç bağlamında ICOMOS’un ilgili tüzükleri, Kültürel Sitlerin Yorumlanması ve Anlatımı Tüzüğü, ‘Londra Kültürel Mirasın Bilgisayar Tabanlı Görselleştirilmesi Tüzüğü’ ve ‘Sevilla Sanal Arkeoloji Tüzüğü’ gibi belgelerin ışığında ele alınması gerekmektedir (URL 2).

Farklı dönemlerde, farklı medeniyetlere ev sahipliği yapmış olan Kıbrıs adası, çeşitli arkeolojik ve kentsel sit alanları, mimari miras eserleri gibi pek çok kültürel mirası içinde barındırmaktadır. Adadaki kültürel miras için ‘SG’ ve ‘AG’ uygulamaları değerlendirilmesi gereken önemli bir fırsat olarak karşımızda durmaktadır.

KAYNAKLAR

Adhani, N. I. & Rambli D. R. A., 2012, A Survey of Mobile Augmented Reality Applications, https://www.researchgate.net/publication/309589617_A_survey_of_mobile_augmented_reality_applications

Angelopoulou, A., Economou, D., Bouki, V., Psarrou, A., Jin, L., Pritchard, C., & Kolyda, F., 2011, Mobile Augmented Reality for Cultural Heritage, Mobile Wireless Middleware, Operating Systems and Applications, 15-22.

Aş, H., 2019, Saran Mimari Yazılım ve Teknolojilerinin Kültürel Mirası Koruma Çalışmalarında Kullanımı, Tasarım Enformatiği, Volume 1 , Issue 2, S. 92 – 106.

Aygün, H. M., 2011, Kültürel Mirası Korumada Katılımcılık, Vakıflar Dergisi, Vol. 35, S: 191-214.

Azuma, R., 1997, A Survey of Augmented Reality, Presence:Teleoperators and Virtual Environments, Vol. 6, S. 355-385.

Barsanti, S. G., Caruso, G., Micoli, L. L., Rodriguez, M. C., & Guidi, G., 2015, 3D Visualization of Cultural Heritage Artefacts with Virtual Reality Devices, The International Archives of Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences, 40(5), 165.

Bound A.C., Haniff D.J., Baber C. & Steiner S.J., 1999, Virtual Reality and Augmented Reality as a Training Tool for Assembly Tasks, Information Visualization, IEEE, S. 32-36.

Dahne, P. & Karigiannis, J., 2002, Archeoguide: System Architecture of a Mobile Outdoor Augmented Reality System, DOI: 10.1109/ ISMAR.2002.1115103

EU COUNCIL, 1995, Draft Resolution of 4 April 1995 on Culture and the Multimedia (95/C 247/01). Fogliaroni,P., 2012, Mixed Reality for Archeology and Cultural Heritage, Vienna University of Technology, Austria, Doi: <https://orcid.org/0000-0002-0578-8904>.

Gabellone, F., Ferrari, I., Giannotta, M. T., & Dell’Aglia, A., 2013, From Museum to Original Site: A 3D Environment for Virtual Visits to Finds Re-Contextualized in Their Original Setting, In Digital Heritage

International Congress (DigitalHeritage), Vol. 2, S. 215-222, IEEE.

Kanwal, N., Bostanci, E., Currie, K., & Clark, A. F., 2015, A Navigation System for the Visually Impaired: A Fusion of Vision and Depth Sensor, Hindavi, Volume 2015, Article ID 479857, <https://doi.org/10.1155/2015/479857>

Kayabaşı, Y., 2005, Sanal Gerçeklik ve Eğitim Amaçlı Kullanılması. TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology, Vol. 4 (3).

Manovich, L., 2001, The Language of New Media, Cambridge: MIT Press.

Michael, D., Pelekanos, N., Chrysanthou, I., Zaharias, P. & Hadjigavriel, L. L., 2010, Comparative Study of Interactive Systems in a Museum, Digital Heritage, S. 250-261, https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-642-16873-4_19

Milgram P. & Kishino F., 1994, A Taxonomy of Mixed Reality Displays, IEICE Transactions on Information Systems, Vol. E77-D, No.12.

Papagiannakis, G., Schertenleib, S., Kennedy, B., Arevalo-Poizat, M., Magnenat-Thalmann, N., Stoddart, A., & Thalmann, D., 2005, Mixing Virtual and Real Scenes in the Site of Ancient Pompeii. Computer Animation and Virtual Worlds, 16(1), 11-24.

Papagiannakis, G., Singh, G. & Magnenat-Thalmann, N., 2008, A Survey of Mobile and Wireless Tech. for Augmented Reality Systems. Comp. Anim. Virtual Worlds, V. 19, S. 3–22.

Sherman, W. R. & Alan B. C., 2003, Understanding Virtual Reality: Interface, Application, and Design, San Francisco, CA: Morgan Kaufmann Publishers, S. 429-431.

Sooai, A. G., Sumpeno, S., & Purnomo, M. H., 2016, User Perception on 3D Stereoscopic Cultural Heritage Ancient

Collection, In Proceedings of - The 2th International Conference in HCI and UX on Indonesia, S. 112-119, ACM.

Styliani,S., Fotis L., Kostas, K. & Petros, P., 2009, Virtual museums, a survey and some issues for consideration, Journal of Cultural Heritage 10, S. 520–528.

Thalmann, M. N., Papagiannakis, G., Foni A., Arevalo, M. & Yazli, C., N., 2004, Simulating Life in Ancient Sites Using Mixed Reality Technology, Simulating Life in Ancient Sites Using Mixed Reality Technology Conference.

Ünal, M., 2017, Kültürel Miras Alanları İçin Uzaktan Artırılmış Gerçeklik Sistemi, Hacettepe Üniversitesi – Yayınlanmamış Master Tezi.

Vlahakis, V. & arkadaşları, 2001, First Results of an Augmented Reality, Mobile Computing System in Cultural Heritage Sites, VR., Archeology and Cultural Heritage, Volume 9.

Wang, N., & Shen, X., 2013, The Research on Interactive Exhibition Technology of Digital Museum Resources, In Green Computing and Communications (GreenCom), IEEE and Internet of Things (iThings/CPSCOM), IEEE International Conference on and IEEE Cyber, Physical and Social Computing, S. 2067-2070, IEEE.

URL 1 (Erişim 28 Ocak 2021) https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019?gclid=Cj0KCQiApY6BBhCsARIsAOL_GjZ2cq215fhdgji6d2Cn7xWR7Yg2H-sXqVIOJegb8qcHJKv9trH68kaAiOWEALw_wcB

URL 2 (Erişim 01 Şubat 2021) <http://www.icomos.org.tr/?Sayfa=Icomostuzukleri&dil=tr>

URL 3 (Erişim 05 Şubat 2021) <https://www.google.com/search?q=Leventis+Museum+nicosia+augmented+reality&bih=969&biw=1920&hl=en&sxsrf=ALeKk03KttsR4L>

90Uy8Pna2ToS G3OD9BfA:16131184
33295&source=Inms&tbm=isch&sa=X
&ved=2ahUKEWj- wMm59uPuAhW5TxU
IHdYSCgYQ_AUoAXoECAYQAw

URL 4 (Erişim 10 Şubat 2021)
https://digitalage.com.tr/ gunumuzde-
sanal- gerceklik-teknolojileri/

URL 5 (Erişim 07 Şubat 2021)
file:///C:/Users/HP/Desktop/
mimarca%2091/beser%20ile / __ren%20
Yerlerinde%20Art__r__lm____%20
Ger__eklik%20Standlar__n__n%20
Kullan__m____%20Ankara%20
Roma%20Hamam__%20Artur_%20__
rne__[%23504093]- 609783.pdf

URL 6 (Erişim 14 Şubat 2021)
https://www.netminds.it/realizzazione-
app-mobile-ios-android-napoli/back-to-
history/back-to-pompei.html?lang=ENG

URL 7 (Erişim 09 Şubat 2021)
https://en.unesco.org/news/unesco-
launches-platform-living-heritage-and-
covid-19

URL 8 (Erişim 08 Şubat 2021)
http://www.icomos.org.tr/

Prof. Dr. Kağan Günçe

Doğu Akdeniz Üniversitesi,
Mimarlık Fakültesi, Öğretim Üyesi

kagan.gunce@emu.edu.tr

Prof. Dr. Beser Oktay Vehbi

Doğu Akdeniz Üniversitesi,
Mimarlık Fakültesi, Öğretim Üyesi

beser.oktay@emu.edu.tr

ÖZET

COVID-19 hayatın her alanında olduğu gibi, kültürel miras ve koruma faaliyetlerini kaçınılmaz olarak etkilemiştir. Öncü kuruluşlar, hükümetler ve bireyler geçmişte hayal edilemeyecek nitelikte hızla dönüşüme karşılık vermek üzere çalışmalar gerçekleştirmektedirler. Çevrimiçi uygulamalar kültür mirasına erişimi yeniden şekillendirirken, sanal turlar, eğitim webinarları ve sanal gerçeklik uygulamaları yeni ihtiyaç kalıpları ve taleplere yol açmakta, kültür mirasının ekonomik boyutuna bakış açısını değiştirmektedir. Pandemi süreci değişimi izleyen dalga etkisiyle insan odaklı kültürel miras yaklaşımlarında sağlıktan turizme kadar her şey için yeniden tanımlamaya yönlendirmektedir.

Çalışma pandemi sürecinde kültür mirasına katılımı dijital platformların (potansiyel) rolü üzerinden çevrim içi deneyimleri gözden geçirmektedir. Kültürel miras toplumların sürdürülebilir kültürel, sosyal, ekonomik gelişiminde önemli bir rol oynamaktadır. Uluslararası organizasyon ve kurumların kültür mirası ile ilgili resmi web siteleri ve sosyal medya hesapları üzerinden paylaştıkları istatistikler, göstergeler, veriler ve operasyonel faaliyetler incelenerek kültür mirasının ekonomik boyutunu destekleyici “hâlihazırda mevcut” gelişmelere ışık tutacak bir derlemenin sunulması amaçlanmıştır. Makale bugün acil olarak ihtiyaç duyulan şeyin, gelecek nesillere olumlu katkıda bulunabilecek yaratıcı miras uygulamalarını araştırmak ve geliştirmek olduğunu savunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Dijital kültürel miras, Kültürel miras, Sürdürülebilir kalkınma, COVID-19, Pandemi, Kültür turizmi, Somut olmayan kültürel miras.

PANDEMİ SÜRECİNDE KÜLTÜREL MİRAS VE SÜRDÜRÜLEBİLİR KALKINMA: DİJİTAL PLATFORMLAR VE ÇEVİRİMİÇİ ETKİNLİKLER

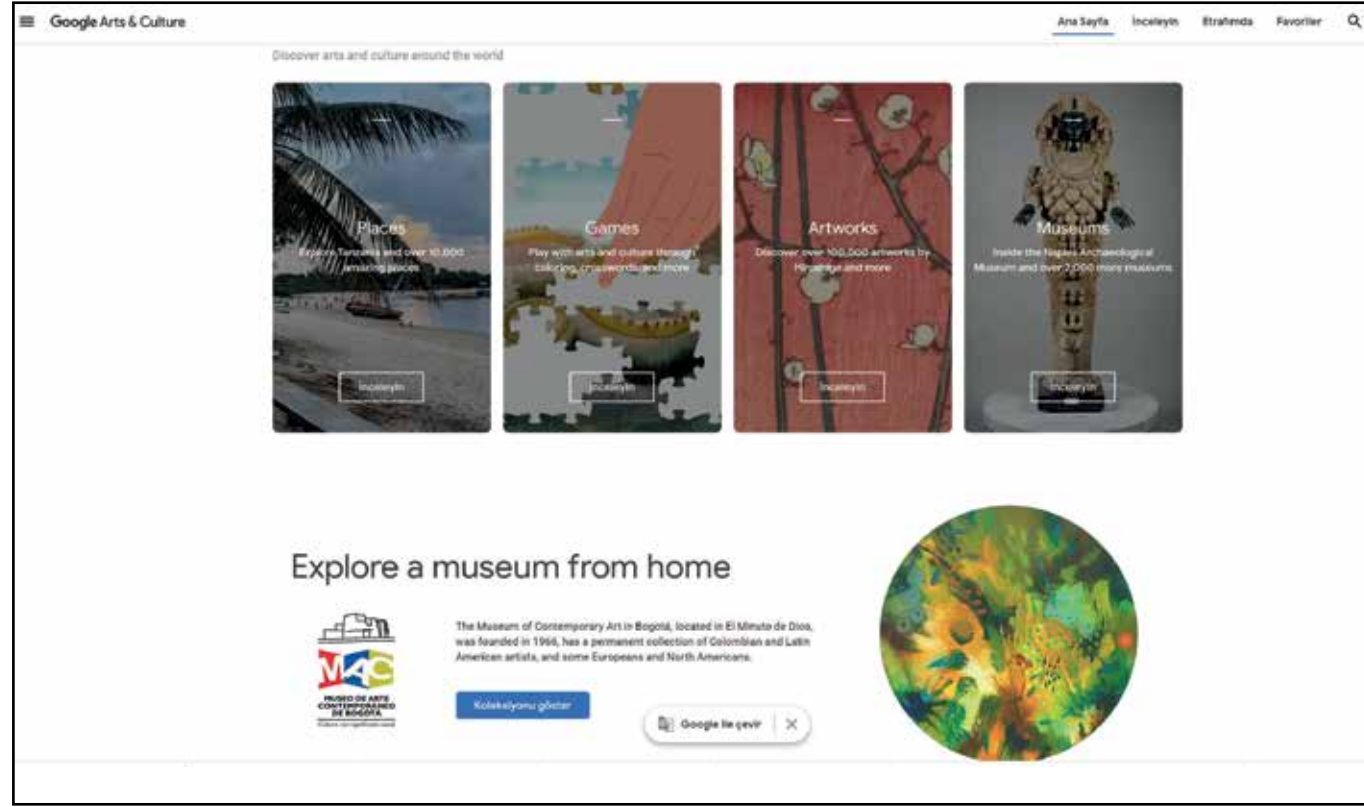
Betül Gelengül Ekimci
Mustafa Kaan Çalışkan

1. Giriş

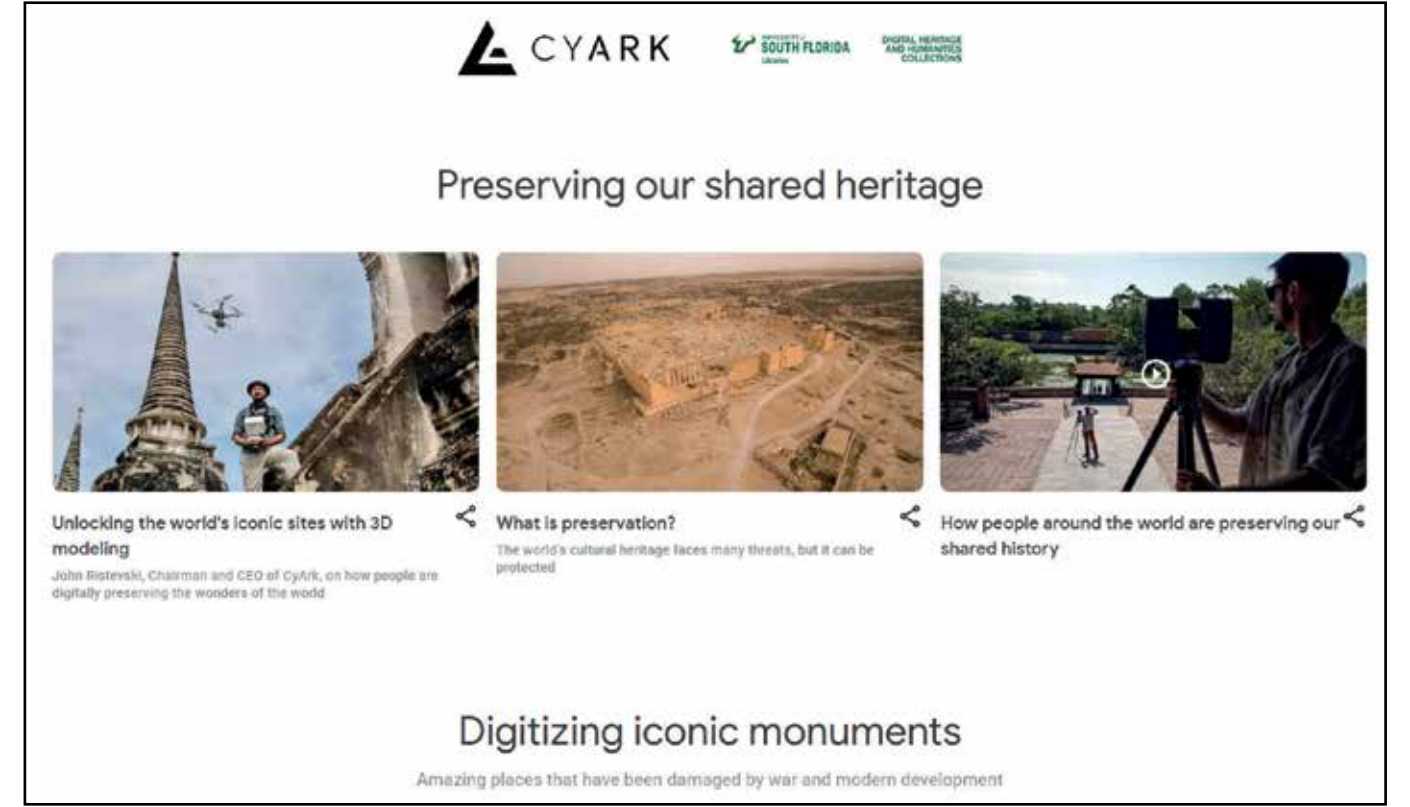
İlk kez 2019 Aralık ayında Wuhan kentinde görülen yeni tip korona virüs kaynaklı hastalığa, Dünya Sağlık Örgütü (WHO) tarafından Covid-19 adı verildi. Hastalığın kısa sürede dünya geneline yayılması üzerine, Mart 2020’de WHO, Covid-19 salgınına “pandemi” olarak ilan etti. Pandemi nedeniyle alınan tedbirler; ekonomiler ve geçim kaynaklarında, insanların yaşama ve çalışma şeklinde, uluslararası bağlantılar ve seyahat koşullarında değişimlere neden oldu. Kültür kurumlarının, arkeolojik alanların ve miras alanlarının kapatılmasıyla birlikte mirasımızla bağlantımız zayıfladı; kültürel mirasla ilintili olan turizm endüstrisi, dünya çapında durma noktasına geldi.

Hemen her ülkede, kültür ve kültürel miras hem sosyal hem de ekonomik yönden etkilendi. Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Kurumu (UNESCO), Dünya Mirası Komitesi (UNESCO WHC), Uluslararası Anıtlar ve Sitler Konseyi (ICOMOS), Uluslararası Kültür Varlıklarını Koruma ve Restorasyon Çalışmaları Merkezi (ICCROM), Avrupa Kültür Vakfı (ECF) ve Europa Nostra başta olmak üzere birçok kurum ve kuruluş kültür mirasının desteklenmesi, kültüre ve eğitime kültürel miras çerçevesinde erişimi teşvik etmek için çalışmalar başlattı. Covid-19’un kültürel mirasa etkilerinin araştırma sonuçları kamuoyuyla paylaşılmaya devam ederken, ilgili kurum ve kuruluşlar kültürel mirasın pandemi döneminde ve gelecekte araştırılması, korunması, sürekliliği ve erişimi bağlamında yenilikçi çözüm arayışları ile ilgili çalışmalarını sürdürmektedirler.

9 Mayıs 2020 tarihinde, Schuman Deklarasyonu’nun 70. yıl dönümünü kutlayan Avrupa Günü’nde Avrupa Kültürel Miras İttifakı (European Heritage Alliance) “Kültürel Miras: Avrupa’nın geleceği için güçlü bir katalizör” manifestosu yayınlanmıştır (URL 1). Manifesto, kültürel mirasın dönüştürücü gücünü vurgulayarak kültürel mirası sürdürülebilir kalkınmanın bileşeni olarak kabul etmekte ve Covid-19 krizine yanıt olarak Avrupa’nın acil sosyal ve ekonomik toparlanmasına katkıda bulunacak bir katalizör olarak görmektedir. Son on yılda kültür ve kültür mirası ile ilgili istatistikler ekonomik gerilemenin yaşandığı pek çok bölgede kültürel mirasın ekonomik canlanma ve sürdürülebilir kalkınma için itici güç olabileceğini göstermiştir. Ancak güncel krizin göstermiş



Figür 1 : (1a) Google Arts&Culture: <https://artsandculture.google.com/> ve (1b) Open Heritage: platformu <https://artsandculture.google.com/project/openheritage> web sayfalarından görünüm



Figür 2: Sanal rehberli turlara ilişkin Piri (2a): <https://www.piriguide.com/> ve Guiding Architects (2b): <https://www.guiding-architects.net/> web sayfalarından görünüm.

olduğu gibi olağanüstü durumlar için kültürel miras ve miras alanları çalışanlar da dahil olmak üzere destekleyici tedbirlere yönelik politika ve yatırımlarla geliştirilmelidir. Bu bakış açısıyla yapılan bu çalışmada, uluslararası organizasyon ve kurumların resmî web siteleri ve sosyal medya aracılığı ile paylaştıkları kültürel miras ile ilgili istatistikler, göstergeler, veriler ve operasyonel faaliyetler incelenerek kültürel mirası destekleyici gelişmelere genel bakış sağlayacak bir derlemenin sunulması amaçlanmıştır. Bunun dışında kültürel mirasa yönelik kültür turizminin ekonomiyi büyük ölçüde etkileyen kriz döneminde sürdürülebilir kalkınmayla nasıl ilişkilendirilebileceğini göstermek üzere örnekler ele alınmıştır.

2. Kültürel Miras ve Sürdürülebilir Kalkınma

2.1. Kültürel Mirasın Ekonomik Boyutu

Kültürel mirasın ekonomik yararları özellikle neoliberal politikaların hâkim olduğu 1980 sonrası dönemde ele alınmaya başlamıştır (Eryazicioğlu ve Cengiz, 2018).

Kültürel mirasın sahip olduğu değerler, kültür, kimlik kazandırma, tarihi yapıların korunması, mevcut yapı stokunun değerlendirilmesi, çevre kalitesinin iyileştirilmesi, yerel üretim, geleneksel sanatlar ve kültürel turizm, yerel topluluklara ekonomik yararlar sağlamaktadır. 1990'larda Avrupa Konseyi, UNESCO, BM gibi uluslararası kurumların

politika belgelerinde kültürel miras ekonomiye katkı sağlayan bir kaynak olarak değerlendirilmekte ve giderek daha da belirgin bir şekilde "sürdürülebilir kalkınma" hedefiyle bir arada ele alınmaktadır. 2005 yılında kabul edilen 'Kültürel Mirasın Toplum için Değeri Konulu Avrupa Konseyi Çerçeve Sözleşmesi' (Faro Sözleşmesi)'nde kültürel miras "geçmişten devralınan ve insanların sahiplik duygusundan bağımsız, sürekli evrilen değer, inanç, bilgi ve geleneklerinin bir yansıması ve ifadesi olarak niteledikleri kaynaklar grubu" olarak tanımlanmakta, koruma ilkeleri ve kriterleri doğrultusunda mirasın, kurumların ve toplumların sosyal, kültürel ve ekonomik dinamiklerine katkıda bulunacağına vurgu yapılmaktadır (Madde 2a) (Council of Europe, 2005). 2030 Gündemi,

(Ajanda 30) (UNESCO, 2015), kültürel mirasın sürdürülebilir kalkınmanın sosyal, ekonomik ve çevresel boyutlarıyla birlikte düşünülen temel bileşenlerden biri olarak kabul edilmesini meşrulaştırmıştır. Ajanda 30'un 24. maddesinde kültür varlıklarının ekonomik kalkınmadaki rolü hakkında "yoksulluğu hafifletmek ve marjinalleşmiş toplumlar da dâhil olmak üzere yerel toplulukların sürdürülebilir geçim kaynaklarını arttırmak için büyük bir potansiyel sunmaktadır." denilmektedir. Yukarıda bahsedilen kavramsal ve politik gelişmeler, kültürel miras ve ekonomi ilişkisinin bireylerin refahını ve toplumun beklentilerini karşılamadaki rolünü göstermektedir. Öte yandan kültürel miras yenilenemez bir kaynaktır. Kültürel mirasın ekonomik boyutunda özgünlük ve bütünlüğe zarar verilmemesi,

koruma-kullanma dengesinin gözetilmesi önemli bir ölçüttür. Miras bilimsel ilkeler gözetilerek bütünlük koruma yaklaşımları ve yönetimlerle ele alınmalıdır. Covid-19 döneminde ortaya çıkan gelişmeler kültürel mirasın korunmasında geçmişten farklı olarak daha karmaşık beceriler gerektiren, aynı zamanda ortak mirasa ilişkin idealleri, ilkeleri koruyan ve mirası, bireyler açısından erişilebilir kılmayı amaçlayan yenilikçi hizmetler geliştirme sorumluluğu ve yükümlülüğü getirmiştir.

2.2. Kültürel Miras ve Turizm

Kültürel miras, geçmişten günümüze kalan değerleri (peyzajlar, tarihi mekânlar, biyoçeşitlilik, kültürel uygulamalar vb.) kapsayan ulusal, bölgesel ve yerel anlamda sürdürülebilir kalkınmaya etki

eden stratejik bir kaynaktır. Etkileyici kültürel mirasa sahip kentler turizm için çekici yerlerdir (Travel Trend Report 2020, 2019). Turistlerin değişik kültürleri tanımak, kültürel alanları ziyaret etmek ve deneyimlemek istemesi kültür turizmini ön plana çıkarmış ve yeni destinasyonların ortaya çıkmasına öncülük etmiştir (Uslu ve Kiper, 2006; Boz ve Uğur, 2015). Kültür turizmi, dünya çapında en büyük ve en hızlı büyüyen turizm bileşenlerinden biridir (URL 2).

Dünya Turizm Örgütü'nün raporuna göre, sadece 2015 yılında 1.135 milyon turist hareketliliği ile 937 milyar Avro gelir sağlanmıştır. Bu hareketliliğin yarısına yakını miras alanlarında gerçekleşmekte, özellikle UNESCO Dünya Mirası Listesi'nde yer alan alanlar en önemli



Klasik Sanatlar, yaptığı tüm çalışmalarını günlük fotoğraflandırarak seyrinize sunmaktadır.



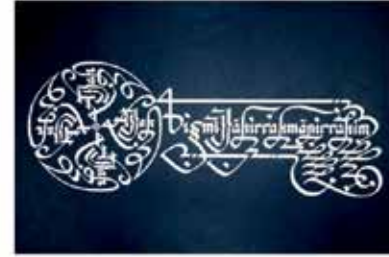
Bilimsel Bitki ressamlığı Eğitim Fotoğrafları

Bilimsel Bitki ressamlığı Eğitim fotoğraflarını buradan inceleyebilirsiniz... ..



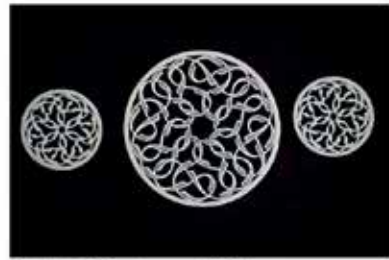
Resim Eğitimi Fotoğrafları

Resim eğitimi fotoğraflarını buradan inceleyebilirsiniz... ..



Kaligrafi Eğitim Fotoğrafları

Kaligrafi Eğitim fotoğraflarını buradan inceleyebilirsiniz... ..



Sedef Kakma Eğitim Fotoğrafları

Sedef Kakma Eğitimi fotoğraflarını buradan inceleyebilirsiniz... ..



Naht Eğitim Fotoğrafları

Naht Eğitimi fotoğraflarını buradan inceleyebilirsiniz... ..



Katı Eğitim Fotoğrafları

Katı Eğitimi fotoğraflarını buradan inceleyebilirsiniz... ..



Ebru Eğitim Fotoğrafları

Ebru Eğitim fotoğraflarını buradan inceleyebilirsiniz... ..



Minyatür Eğitim Fotoğrafları

Minyatür Eğitim fotoğraflarını buradan inceleyebilirsiniz... ..



Çini Eğitim Fotoğrafları

Çini Eğitim fotoğraflarını buradan inceleyebilirsiniz... ..

Figür 3: UNESCO ve TC Millî Eğitim Bakanlığı tarafından akredite edilen el sanatlarına ilişkin uzaktan öğrenme platformu "Klasik Sanatlar" web sayfasından görünüm: https://www.klasiksanatlar.com/icerik/bolum/34/uzaktan_egitim.html.

8). Bazı toplulukların yaşamı için çok önemli olan SOKÜM'ün çeşitli yönlerini paylaşmak üzere bir araya

gelme olanağı kısıtlanmış, aynı zamanda pek çok SOKÜM taşıyıcısı ve aktarıcısı gelir kaybına uğramıştır.

UNESCO, önlemler geliştirmek amacıyla "Krizde Kültür: Dayanıklı bir yaratıcı sektör için politika rehberi"

Tablo 1: Ülkelerin kültür sektörü için yaptığı çalışmalar ve ekonomik önlemler

		ALMANYA	AMERİKA	ARNAVUTLUK	AVUSTURYA	BELÇİKA	BİRLEŞİK KRALLIK	ÇEK CUMHURİYETİ	ESTONYA	FİNLANDİYA	FRANSA	GÜNEY KIBRIS	GÜRCİSTAN	HİRVATİSTAN	HOLLANDA	İRİLANDA	İSPANYA	İSVİÇRE	İTALYA	KUZEY MAKEDONYA	LETONYA	LİTVANYA	MACARİSTAN	MALTA	NORVEÇ	POLONYA	PORTEKİZ	ROMANYA	SİRBİSTAN	TÜRKİYE	YUNANİSTAN
KÜLTÜREL MİRAS ALANLARINA YÖNELİK ÇALIŞMALAR	Sanat Turları ve keşif programları	●	●	●			●				●	●				●		●	●							●		●		●	●
	Dijital platformlar üzerinden tanıtım ve etkinlikler düzenlenmesi.	●	●	●		●	●				●	●	●	●		●	●	●	●	●		●	●					●		●	●
	Kültürel alanları kademeli olarak halkın kullanımına açılması, sinerjiden yararlanma çalışmaları	●			●			●	●	●											●									●	
	Çevrimiçi toplantılar , konferansların düzenlenmesi		●			●	●				●	●		●		●	●	●	●			●			●	●		●	●	●	●
	Dijital verilere ücretsiz ulaşımın sağlanması										●					●		●	●				●								
	Araştırma projeleri oluşturulması																	●					●	●		●					
PANDEMİ SÜRESİNDE ALINAN EKONOMİK ÖNLEMLER	Bireyler için finansal yardım paketlerinin oluşturulması (fon sağlanması)	●	●	●		●	●		●		●		●					●			●			●	●				●	●	
	Etkilenen işletmeler ve sektörler için ek bütçe desteği	●	●	●	●	●			●		●	●	●		●							●		●	●	●	●		●		
	Krediler için devlet garantilerinin sağlanması , yardım tedbirlerinin alınması	●		●			●								●			●			●										
	Zorunlu ve öngörülemeyen diğer giderler için yedek fon oluşturulması (acil durum fonu)	●	●	●		●	●			●	●	●					●			●		●		●	●						●
	Vergi indirimleri ve yapılandırma				●	●																			●				●	●	
	Sosyal güvenlik katkıları (serbest işletmeler için indirim ve erteleme)	●		●															●												
	Kültürel kurumlar için sübvansiyon oluşturulması.	●					●	●				●	●	●			●	●	●			●					●				●
	Kısmi tazminat uygulaması								●	●																					
	Dijital platformların geliştirilmesi için gelişim fonları oluşturuldu																										●	●	●		

yayınlanmıştır (URL 9). Toplulukların, salgının olumsuz etkileriyle başa çıkarken miraslarını sürdürmeye verdikleri yanıtlar ve deneyimlerin paylaşılması için "Yaşayan Miras ve Covid-19 Platformu" kurulmuştur (URL 10). Platformda, ülkelerin salgın sürecindeki somut olmayan kültürel miras uygulamalarından örnekler yer almaktadır. Uluslararası Kültürel Çeşitlilik Fonu (IFCD) 4 Şubat 2021'de gelişmekte olan ülkelerde kültürel ifadelerin çeşitliliğinin korunması ve geliştirilmesine ilişkin 6 projeye finans desteği verdiğini açıklamıştır (URL 10). Bölgesel ve ulusal düzeyde SOKÜM'ün korunması, aktarılması ve yaşatılması konularında çalışan kurum ve STK'lar, dijital platformlarda

atölye çalışmaları, seminerler ve konferanslar düzenlenmeye devam etmektedir (Figür 3). Çevrimiçi uygulamalar toplulukların miras değerlerinin ve onun arkasındaki kültürel birikim, bilgi ve becerilerin kaybedilmemesi için yeni bir öğretme-öğrenme platformu, arşiv ve kayıt imkânı sağlamakta, daha da önemlisi insanlar arasındaki kültürel buluşmalar ve alışverişler için evrensel bir buluşma ortamı sunmaktadır. Covid-19 salgınında, yaşayan miras farklı düzeylerde etkilenmiş olabilir. Bu etkilerin değerlendirilmesi ve deneyimlerin paylaşılması için farklı çalışmalar sürdürülmektedir. Örneğin UNESCO SOKÜM Sözleşmesi çerçevesinde danışmanlık statüsüyle

akredite edilmiş sivil toplum kuruluşu olan Kültürel Araştırmalar Vakfı (KAV) tarafından, İzmir'de yaşayan geleneksel el sanatları ve sanatçılarına yer verilen "Benim Sanat Hikâyem" adlı kitap yayınlanmıştır (URL 11).

Kültürel etkileşimin temelinde bazı operatörler deneyimlerini çevrimiçi hâle getirmeyi denemişlerdir. Örneğin Airbnb, 24 Temmuz 2020'de Uluslararası Olimpiyat Komitesi (UOC) ve Uluslararası Paralimpik Komitesi (IPC) iş birliğiyle dünyanın en iyi sporcularından bazılarının ev sahipliğinde 100'den fazla olimpiik ve paralimpik çevrimiçi deneyimin yer aldığı beş günlük bir yaz festivali

düzenlemiştir (URL 12). Airbnb “kültürel deneyimler, rehberli deneyimler, mutfak deneyimleri ve sağlıklı yaşam etkinlikleri” başlıklarında dört kategoride çevrimiçi aktivitelerde ev sahipliği yapanlara gelir elde etme fırsatı sunmaktadır.

3. Pandemi Sürecinde Kültürel Mirasla İlişkili Gelişmeler

Covid-19 salgını, kültüre erişimin dijitalleştirilmesinde benzeri görülmemiş bir hızlanma yaratmıştır (URL 13). Kültür mirasının belgelenmesi, korunması ve izlenmesine katkıda bulunan pek çok kurum, faaliyetlerini ertelemek veya iptal etmek zorunda kalırken; dijital platformlarda yeni ve yaratıcı yöntemler geliştirilmeye devam etmektedir. Kültürel miras aracılığıyla kurulan bağlar ve dayanışma ağları güç kazanırken; ulusal, yerel ve bölgesel düzeyde kültürel miras ile ilgili güncel verilerin toplanması öncelik kazanmıştır.

Bu amaçla UNESCO Covid-19 salgınının kültür sektörü ve kültürel miras üzerindeki derin etkisini ele almak, hızla gelişen duruma genel bir bakış sağlamak için haftalık raporlarla “Kültür ve Covid-19: Etki ve Yanıt Takibi” başlatmıştır (URL 14). Kültür kurumları ve sivil toplum kuruluşları ise bilgi paylaşımı çalışmalarını yürütmektedirler. Pandemiye dünyanın çeşitli ülkelerinde kültür ve kültürel mirasa yönelik farklı paydaşlar tarafından yürütülmek üzere açıklanan destek mekanizmaları aşağıdaki tabloda gösterilmiştir. Tablonun hazırlanmasında kültürel politikalar ile ilgili gelişmelerin web tabanlı ve sürekli güncellenen bir bilgi sistemi olan Kültür Politikaları ve Eğilimleri Özeti (The Compendium of Cultural Policies & Trends) ana kaynak olarak kullanılmıştır (URL 15).

Aynı zamanda UNESCO tarafından yürütülen ve dünya ülkelerinin uyguladığı yöntem ve yaklaşımların paylaşıldığı (Explore initiatives & stories from UNESCO networks) web sitesinden elde edilen bilgiler değerlendirilmiştir (URL 16), (Tablo 1). Ülkelerin pandemi süresince almış olduğu önlemler, dijital uygulamalar ve çevrim içi yaklaşımlar “kültürel miras alanlarına yönelik çalışmalar” ve “ekonomik önlemler” olmak üzere iki ana başlık altında ele alınmıştır.

Çoğu ülkede kültürel aktivitelerin devam etmesi ve toplumların sosyal ve psikolojik anlamda yaşadıkları sıkıntıları azaltmak adına çalışmalar yapılmaktadır. Elde edilen veriler ışığında kültürel miras özelinde farklı paydaşlar tarafından yürütülen çalışmalar 4 başlıkta sınıflandırılabilir:

a. Sanal müze uygulaması, müzelerle yönelik fon, kredi ve tazminatlar: İlk aşamada Covid-19 salgını sırasında dünyanın her tarafında müzeler ve ören yerleri kapatılmış daha sonra kısmen ya da tamamen tekrar açılmıştır. Uluslararası Müzeler Konseyi’ne (ICOM) göre, dünya çapında tahmin edilen 60.000 müzenin %95’i Covid-19 salgını nedeniyle kapatılmıştır. Yakın vadede, müzelerin kapatılması kültüre erişim açısından büyük zorluklar ortaya çıkarabilir. Kısıtlamalar sonucunda, kapalı kalan miras alanları ve müzeler gelir elde edememiş, sektör içerisinde iş istihdamını tehdit edici bir süreç ortaya çıkmıştır. Hükümetler müze ve ören yerlerinin yeniden ziyaretçilere açılması yönünde WHO’nun açıklamalarıyla, önleyici tedbirler uygulamaya başlamıştır. Bunun yanı sıra altyapısı elverişli ülkeler, sanal müze uygulamasına geçmiştir. Sosyal medyada #hashtag (#etiket) uygulamaları ile daha küçük müzeler görünür olmayı başarabilmiş

ve toplumla iletişimleri devam etmiştir. Dünya genelinde hükümetler tarafından kültür sektörlerine belirli fon, hibe ve sübvansiyonlar uygulanmıştır. Mevcut durumunun tüzel kişiler ve bireyler tarafından olumsuz etkisini azaltmak adına çalışma ve araştırmalar başlatılmıştır.

b. Kültürel miras özelinde yürütülen bilgilendirme ve eğitim faaliyetleri: Kültür ve kültürel miras aktörleri insanların morallerini yüksek tutmak için olağanüstü zenginlikte kültürel içeriğe erişimi paylaşan dijital uygulamalar geliştirmiştir. İnsanların fiziksel olarak ayrıken daha yakın kalmaya çalıştığı bir zamanda kültürel mirasın tanıtımı, daha iyi anlaşılması ve sunulması üzerine çok sayıda webinar, seminer, çalıştay vb. eğitim programları düzenlenmiştir.

c. Kültürel deneyim araçlarını dijitalleştirmek: Pandeminin getirdiği seyahat ve hareketlilik kısıtlamalarının turizm endüstrisi üzerindeki yıkıcı etkisiyle başa çıkabilmek için yenilikçi dijital uygulamalar ortaya çıkmıştır. Bütün dünyada en hızlı gelişen turizm dalı olan kültürel turizmin yeniden canlanması için özel önlemler geliştirilmesi yönünde rehberler yayınlanmış ve proje çağrıları yapılmıştır.

d. Kültür ve kalkınma konusunda ulusal istatistik ve bilgi sistemlerini güçlendirmek: Kültürün toplumsal katkısının ölçülmesinde bugüne kadar karşılaşılan zorluklar, pandemi döneminde daha da belirginleşmiştir. Özellikle düşük ve orta gelirli ülkelerde kültürel mirasa ilişkin gelecekte oluşturulacak strateji, politika veya eylemlere sağlam bir temel oluşturacak nicel ve nitel veri toplanması önem kazanmıştır. Verilerin çevrimiçi uygulamalar yoluyla toplanarak hızla kamuoyuna

sunulabiliyor olması, ampirik bilgiye ulaşmada çevrimiçi veri toplama platformlarının önümüzdeki yıllarda pragmatik ve etkili bir metodolojik araç olarak gelişeceğini göstermektedir.

4. Değerlendirme Ve Sonuç

Pandemi döneminde alternatif bir yol olarak çevrim içi ortam, kültürel mirasla insan yaşamının bütünleşmesinde, sosyal ve kültürel yararlar sunmuştur. Önümüzdeki dönemde kültürel miras alanında dijital dönüşümün sağlanması, kültürel mirasın “belge ve özgünlük” değerini gözetan dijital politikaların belirlenmesi, kritik önem taşımaktadır.

Çalışma kapsamında kültürel mirasın dijital dönüşümünün sağlanmasında 9 temel değerlendirme ilkesi belirlenmiştir:

1. Kültürel mirasa erişimi, ayırım gözetmeksizin herkes için erişilebilir kılmak;

2. Kültürel mirasın yorumlanmasında, eğitimde ve bilgi paylaşımında kültürel çeşitliliğe ve insanlara saygı göstermek;

3. Dijital donanımına sahip olan kurumların sayısını arttırmak;

4. Kültür mirasa ilişkin sürekli veri toplanması, haritalandırılması ve tüm ilgili paydaşların verilere açık kaynak olarak erişiminin sağlanması;

5. Dijital kültür politikalarının oluşturulması, gözlemlenmesi ve yönetilmesi, kültürel mirasın yeni iş modellerini yaratmaya katkısının değerlendirilmesi;

6. Bilgi teknolojileri (BT) sistemlerinin yeni teknolojilerle hızla ilerleme

potansiyeli göz önüne alınarak rekabet avantajı sağlama seviyesinin dengelenmesi;

7. Mirasın korunmasının ve uygun biçimde kullanımının tüm ilgili politikalar, programlar ve eylemlerle bütünleştirilmesi;

8. Dijital risklerin yönetimi konusunda yönetim yapısının tanımlanması, arşiv oluşturulması ve siber güvenlik önlemleri alınması;

9. Dijital teknoloji kullanımı ve uzmanlığın sürekli öğrenme programları ile geliştirilmesi. Yaşanılan kriz dönemi kültür ve kültürel mirasın küresel ölçekte birleştirici, destekleyici ve iyileştirici rolünü bir kez daha göstermiştir. Sürdürülebilir kalkınma yaklaşımının yakın ilişkide olduğu alanlardan birisi olan SOKÜM’ün bir araya gelmenin mümkün olmadığı, istihdam ve gelirin azaldığı kriz durumlarında desteklenmeye daha çok ihtiyacı olduğu görülmektedir. Covid-19 salgını ve getirdiği kapanma sürecinde, yerelin önemi daha iyi anlaşılmakta; SOKÜM’ün yerel topluluklar tarafından sahiplenilmesi, sürdürülmesi ve “kendiliğinden” olan yapısının korunması dikkatle üzerinde durulması gereken hususlar olarak karşımıza çıkmaktadır.

Çalışmada elde edilen bilgiler ışığında Covid-19 sonrası veya olası bir salgın döneminde ortak değerlerimiz, kimliğimiz ve geleneklerimiz temelinde kültürel miras desteklenmeli, toplumları ve ekonomileri güçlendirmek için dijital platformlar ve çevrimiçi uygulamalar etkin bir şekilde kullanılmalıdır.

KAYNAKLAR

Boz, M. ve Uğur, İ., 2015. “Tarihi Kentler ve Turizm: Konaklama İşletmeleri Yöneticilerinin Safranbolu’da Turizm Gelişimine İlişkin Algıları”, II. International Congress of Tourism & Management Researches, 01-03 Mayıs 2015, Kuşadası, Türkiye.

Eryazıcıoğlu E., Cengiz H., 2018. “İnsan Hakları Odaklı Bir Kültürel Miras Sistemi İçin Değerlendirme Modeli”, MEGARON, Cilt 13- Sayı 4, s. 639.

EU, 2018. Europe Year of Cultural Heritage, Barcelona Declaration of Tourism and Cultural Heritage, Madde 2.5. Council of Europe, 2005. Council of Europe Framework Convention on the Value of Heritage for Society, Treaty Series - No. 199.

GCET, 1999. UNWTO Global Code of Ethics for Tourism.

UNESCO, 2015. Policy Document for the Integration of a Sustainable Development Perspective into the Processes of the World Heritage Convention as adopted by the General Assembly of States Parties to the World Heritage Convention at its 20th session.

UNWTO, 2018. World Tourism Organization, UNWTO Tourism Highlights 2018 Edition.

Uslu, A. ve Kiper, T., 2006. Turizmin Kültürel Miras Üzerine Etkileri: Beypazarı/Ankara Örneğinde Yerel Halkın Farkındalığı. Tekirdağ Ziraat Fakültesi Dergisi, 3(3): 305-314.

Travel Trend Report 2020, 2019. Arrival LLC 2020, Ed.McDonald.

URL-1: <https://www.europanostra.org> (son erişim tarihi: 08.12.2020)

URL-2: <http://europeanheritagealliance.eu/author/alliance/>

URL-3: <https://www.coe.int/en/web/>

culture-and-heritage/access-to-culture-
during-covid19#[%2262760084%22:[0]]
(son erişim tarihi: 08.12.2020)

URL-4: https://www.archdaily.
com/936442/gaudi-wright-niemeyer-
and-le-corbusier-take-a-virtual-tour-
through-iconic-architecture (son erişim
15.01.2021)

URL-5: www.tourismmanifesto.eu., (son
erişim tarihi: 10.02.2021)

URL-6: http://www.unesco.org.tr, (son
erişim tarihi: 15.12.2020)

URL-7: https://en.unesco.org/creativity/
cdis (son erişim tarihi: 27.01.2021)

URL-8: https://en.unesco.org/creativity/
events/sub-regional-online-meeting-
promotion-cultural (son erişim tarihi:
10.02.2021)

URL-9: https://en.unesco.org/creativity/
news/culture-crisis-new-unesco-
publication-offers-tips (son erişim tarihi:
10.02.2021)

URL-10: https://en.unesco.org/creativity/
news/unesco-funds-six-new-projects-
support-creativity (son erişim tarihi:
10.02.2021)

URL -11: https://kultur.org.tr/portfolio/
benimsanathikayem/ (son erişim 10 Ocak
2021)

URL-12: https://www.airbnb.com.
tr/resources/hosting-homes/a/
introducing-olympian-paralympian-online-
experiences-245 (son erişim tarihi:
10.12.2020)

URL-13: https://en.unesco.org/sites/
default/files/issue_2_en_culture_
covid-19_tracker-4.pdf (son erişim tarihi:
10.02.2021)

URL-14: https://en.unesco.org/news/
culture-covid-19-impact-and-response-
tracker (son erişim tarihi: 10.02.2021)

URL-15: https://www.culturalpolicies.
net/covid-19/country-reports/(son erişim
tarihi: 10.02.2021)

URL-16: https://en.unesco.org/covid19/
initiatives (son erişim tarihi: 10.02.2021)

Dr. Öğr. Üyesi Betül Gelengül Ekimci

Eskişehir Teknik Üniversitesi,
Mimarlık ve Tasarım Fakültesi
Mimarlık Bölümü , Öğretim Üyesi

bgekimci@eskisehir.edu.tr

Mustafa Kaan Çalışkan

Eskişehir Teknik Üniversitesi/ Mimari
Koruma Yüksek Lisans Öğrencisi

mkaancaliskan@gmail.com

ÖZET

Gelişen günümüz teknolojisi, geleneksel mekân kavramını değiştirmiş ve sanal gerçeklik ortamlarının oluşmasına neden olmuştur. Gündelik yaşantımızın ayrılmaz bir parçası haline gelen teknolojiye gelişmeler, özellikle sanal gerçeklik, bilgisayar ve eğlence anlamında evlerimize kadar girmiştir. Bu gelişimler sayesinde hayatımızı kolaylaştıran çözümler birçok alanda karşımıza çıkmaktadır. Buna bağlı olarak, sanal gerçeklik, tasarımcıların karşılaştıkları sorunların çözümünde mimarlık, iç mimarlık vb. alanlarda yeni ufuklar açarak bu sorunların çözümünde büyük katkı sağlamaktadır. Üç boyutlu bir dünyaya adım atmamızı sağlayan sanal gerçeklik olgusu, geleneksel tasarım yöntemlerini bir kenara bırakıp, daha verimli / yaratıcı olduğunu düşündüğümüz, gerçek dışı yaratılan ortamlarda dolaşma fırsatı sunmuştur. Tasarım alanında olduğu gibi, tıp, eğlence sektörü, eğitim gibi alanlarda da kendini gösteren sanal gerçeklik kavramı, son zamanlarda Covid-19'un etkileri de dikkate alındığında, sanat alanında da sıkça kullanılmaya başlanmıştır. Hayatımızı bu kadar kolaylaştıran, hatta hayal ettiğimiz mekânların içinde gezebilmemizi sağlayan bu teknoloji mekânları, algılayabilmemiz için yeterli mi? Geleneksel anlamda mekânı, duyularımız / duygularımızla algılarken; sanal ortamda bunu nasıl yapıyoruz? Ya da yapabiliyor muyuz? Yoksa hayalini kurduğumuz mekânları sanal ortamda yaratıp, içerisinde dolaşırken, aslında kendi yarattığımız bir yalanın içerisinde birer şizofrene ya da hisleri olmayan bir robota mı dönüşüyoruz?

Anahtar Kelimeler: Sanal mekân, Mimari mekân, Mekân algısı, Tasarım, Akropolis Müzesi, Deneyim

OLMAK YA DA OLMAMAK...

Ahmet Murat Saymanlıer

“Olmak ya da olmamak, işte bütün mesele bu!”

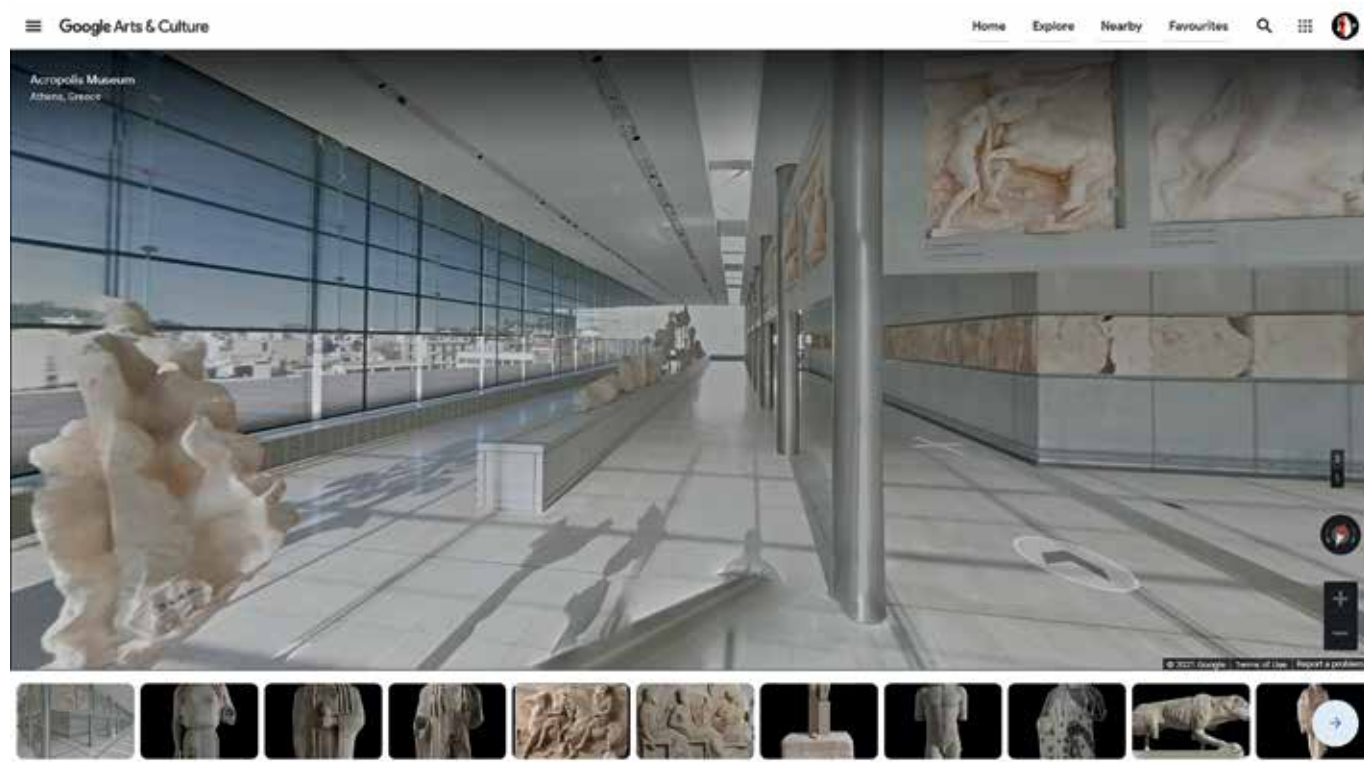
William Shakespeare

Dijital dünya terimi, 1950'lerde; sanal dünya kavramı ise 1980'lerde başlar. Birbirinden tamamen ayrıştırılamayan bu iki kavram, zaman içerisinde üst üste binip birbirlerini geliştirmişlerdir. “Sanal dünya” fiziksel olarak var olmayan, yalnızca bilgisayar ortamında yaratılmış bir video oyununun görselleştirilmiş hali olarak tanımlanabilirken, dijital dünya diye bir şey aslında yoktur. Bu sadece dijital kelimesinin zaman içerisinde sanal kelimesi ile karıştırılıp yanlış kullanılmasından türeyen bir kavramdır.

Sanal gerçeklik kavramı, birçok tasarımcı tarafından tanımlanmış ve ortak bir tanım olarak “İnsan ve makine etkileşimini arttırma amacıyla oluşturulan, duyuya hitap eden çoklu ortam” olarak tanımlanmıştır (Franck, 2002, s. 35). Sanal, virtualis kökeninden gelen ve aslında var olmayan fakat algının yönlendirilmesiyle var olduğu yanılması oluşması durumunu ortaya koyan bir kavramdır (Şekerci, 2016). Buradan yola çıkarak sanal gerçeklik de bilgisayarlar tarafından yaratılan dinamik, üç boyutlu bir ortamla kullanıcı ile karşılıklı iletişim imkânı sunan ve gerçekmiş hissi veren, bir benzetim modeli olarak tanımlanabilir.

En basit anlatımıyla, dijital, aslında hepimizin günlük hayatın bir parçası olan telefonlarımızın ve diğer elektronik eşyalarımızın kullanımını içeren dokunmaya dayalı bir yapıdır. Sanal ise herhangi bir şeyin maddesel boyuttan koparılıp varmış gibi yaptığımız gerçeğin bir yansıması olarak da tanımlanabilir. Örneğin bir VR gözlüğü dijital bir alettir ama sunduğu hizmet sanal gerçekliktir. Bir başka deyişle, dijital mekân; içerisinde dokunarak yönettiğimiz birçok ekipmanın olduğu bir ortam anlamına gelirken, sanal mekân; içerisinde yaşadığımız maddesel mekânı kopyalayıp gerçekmiş gibi yansıtan bir olgudur.

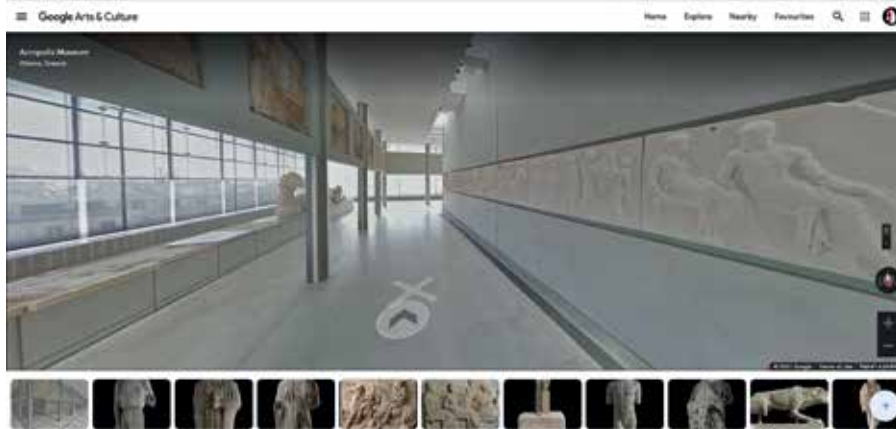
Maddesel mekânı algılarken dokunma, koku alma, görme, duyma gibi duyularımızı / duygularımızı kullanırken, herhangi bir mekânın en kalıcı anısının çoğu zaman kokusu olduğunu ve dokunmanın, dünya deneyimimizi, kendimize ilişkin deneyimimizle bütünleştiren duyu kipi (Pallasmaa, 2011) olduğunu



Figür 1: Sanal ortamda Akropolis Müzesi (Acropolis Digital Museum a New World, 2021)

düşünürsek; sanal mekânları algılarken bu duyulardan sadece görme ve belki duymayı kullanıyoruz. Gerisi bizim hayal gücümüzle, gördüğümüz üç boyutlu görüntüyü, tecrübelerimiz, hayallerimiz, isteklerimiz doğrultusunda nasıl algılamak istediğimize göre şekillenmektedir. Bir robot, algılayıcıları vasıtasıyla görebilir ve duyabilir; ancak hissedemez. Sanal mekânları algılamaya çalışırken biz de aynı şekilde davranmıyor muyuz? Bu bağlamda bizi robotlardan ayırtan, insan olma kavramı ortaya çıkmaktadır.

Bu konuda güncelliğini hiç yitirmeyen distopyalarda da izlediğimiz gibi, günümüzde “Makineler insanın yerini mi alıyor?” sorusu da tartışılması gereken bir konudur. Konunun derinliklerine indikçe karşımıza çıkan paradoks aslında çözülmesi çok zor ve uzun süre devam edecek gibi görünüyor. Yapay zekânın hayatımızı



Figür 2: Gerçek yaşamda Akropolis Müzesi (Saymanlier A. M., 2018)



Figür 3: Gerçek yaşamda Akropolis Müzesi (Saymanlier A. M., 2018)



Figür 4: Gerçek yaşamda Akropolis Müzesi (Saymanlier A. M., 2018)



Figür 5: Gerçek yaşamda Akropolis Müzesi (Saymanlier A. M., 2018)

kolaylaştırdığı kaçınılmaz bir gerçek olarak karşımızda dururken, aslında insan olma olgusunu düşündüğümüzde, bizim yaptığımız, yapabileceğimiz birçok şeyi onun yapması bizi devre dışı bırakmıyor mu? İçerisinde bulunduğumuz dönemde teknolojik gelişimler, Covid-19’dan da kaynaklı yaşamlarımızın değişmesi, bu paradoksu daha da derinleştiriyor.

Günümüzde sanat, mimarlık, iç mimarlık, tıp gibi birçok alanda kullanılmaya başlanan sanal gerçeklik, aslında bu alanlarda oldukça başarılı sonuçlar doğurmuştur. Sanal gerçekliğin bu alanlara olan katkıları inkâr edilemez bir gerçektir. Tasarımcıların, iç mimarlıkta bir mekânı tasarlayıp kullanıcıya ifade etme sürecinde sıklıkla kullandığı bir

yöntemdir. İki boyutlu ve üç boyutlu eskizlere oranla, bu yöntem sayesinde kullanılan veriler yardımıyla kullanıcıya tasarlanan mekânları neredeyse birebir gösterebilmektedir.

Artık tasarımlar maddesel mekânlara dönmezden önce sanal ortamda hayat bulabilmektedir. Hatta bu yöntem sayesinde tasarlanan mekânı inşa etmeden deneyimlemek de bir noktaya kadar mümkündür. İşte tam da burada deneyimlemek terimini biraz daha açmak gerekiyor. Bir mekânın algılanabilmesi için, kullanıcının mekânı, niteliksel özellikleri, kendi yaşamı ve deneyimleriyle harmanlayarak okuyabilmesi gerekir. Başka bir deyişle; mekânla ilişki kurabilmelidir. Sosyal ve psikolojik olarak mekân kullanıcıya ne kadar çok çağrışım bulursa, o mekâna dair aidiyet, ‘ait olma duygusu’ o kadar artar (Low & Altman, 1992; Scannel & Gifford, 2010; Tuan, 1974). Böyle bir durumda, “Tasarımcı, duyular aracılığıyla işlev ve estetiği mekân içerisinde dengeleyen bir besteci olarak hareket etmelidir.” (Lehman, 2009).

Bu noktada insan vücudunun mekânla nasıl etkileşim kurduğu çok önemlidir. İnsan vücudu bir mekânda hareket ettikçe, gördükçe, kokladıkça, dokundukça, duydukça ve hatta tadına baktıkça, tasarım hayat bulur. Mekân ve kullanıcı bu noktada temasa geçer, başka bir deyişle iletişim kurar. Steele’in de The Sense of Place (Yer Duygusu) adlı kitabında anlattığı gibi, yer duygusu fenomenolojik olmaktan çok, duygusal sonuçlara sahip olacak şekilde tanımlanır (Steele, 1981). Belirli bir mekân içerisinde birey, belirli hislerle (uyarılmış, heyecanlı, neşeli, geniş ve benzeri) içerisinde bulunduğu ortamı hisseder. Mekân içinde bu hislere sahip olmak, kullanıcının mekânla

bir bağlantı kurmasına neden olur. Bunun sonucunda da mekân bu deneyimin bir parçası veya kendisi olur (Saymanlier, vd., 2019).

Algılarımız aracılığıyla mekânları deneyimlerken, mekân ve kullanıcı arasında bir tür etkileşim gerçekleşir. Mekân, kendi atmosferini yansıtırken, deneyimleyen kullanıcı da duygu ve algılarını mekâna yansıtır (Pallasmaa, 2011). Yani mekân ile kullanıcı, karşılıklı etkileşim içerisine girer.

Mekânın biçimlenmesi kullanıcının hareketini yönlendirirken, aynı zamanda mekân da kullanıcının tepkilerine göre yeniden şekillenir (Saymanlier, vd., 2019). Bu bağlamda kullanıcılar, gereksinimleri ve beklentileri yönünde çevreleri ile etkileşime geçmekte; bu etkileşim kültürel, fiziksel ve algısal değişkenlere bağlı olarak çeşitlenebilmektedir (Rapoport, 1990).

Mekânı algılamak / deneyimlemek bu kadar karmaşık ve çok yönlü bir olgu iken, içinde bulunduğumuz günlerde karşımıza birçok müze, şehir ve benzeri yerlerin sanal turları çıkıyor. Bu sanal turların birçoğuna belli bir miktar para ödeyerek erişim sağlayabiliyoruz. Peki bu yerleri / mekânları ne kadar algılayabiliyoruz? Hissedebiliyor muyuz? Ya da ne kadar deneyimleyebiliyoruz?

Covid-19 öncesi ziyaret ettiğim / deneyimlediğim Atina'daki Akropolis Müzesi'ni sanal tur aracılığı ile tekrar deneyimlemek istedim. Orada bulunmuş olmama rağmen, sanal tur esnasında aynı şeyi hissedemedim. Aynı mekânın içerisinde fiziksel olarak bulunup, oradaki insanların tepkileri, onlarla olan etkileşimler, mekândaki sesler, sergilenen eserlere yakın olabilmek, mekânın kokusu, dokusu ve bütün bunların oluşturduğu hisler



Figür 6: Gerçek yaşamda Akropolis Müzesi (Saymanlier A. M., 2018)

sonucunda mekânı bir bütün olarak algılamak / deneyimlemek paha biçilmez bir deneyim. Bu deneyimin yanında; evde, koltukta otururken müzeyi bir başkasının yada bilgisayar programının kararları doğrultusunda algılamaya çalışmak gerçekte orada olmakla kıyaslanamaz.

Sanal gerçeklik, yapay zekâ, sanal mekânlar ve bunlarla beraber “yeni” hayatımızın ayrılmaz bir parçası olan teknoloji... Peki biz kullanıcılar / insanlar olarak bunun neresindeyiz? Bütün bu olguları yaratan bir yaratıcı mı yoksa yaratılan / yarattığımız bu gerçek-miş gibi olan dünyada var olmaya çalışan birer “avatar” mıyız? Ya da aslında “bütün mesele olmak ya da olmamak” mı?

KAYNAKLAR

Acropolis Digital Museum a New World. The Acropolis Museum. <https://www.theacropolismuseum.gr/> (03.02.2021).

Franck, O. A. (2002). Düşünce İçin Mimarlık: Sanallığın Gerçekliği, Mimarlık ve Sanallık. Çağdaş Mimarlık Sorunları Dizisi. Boyut Yayın Grubu, İstanbul.

Lehman, M. L. Architectural Building For All The Senses: Bringing Space To Life.

MLL Design Lab: <https://marialorenahehman.com/post/architectural-building-for-all-the-senses> (25.02.2009).

Low, S., & Altman, I. (1992). Place Attachment: A Conceptual Inquiry. Human Behaviour and Environment.

Pallasmaa, J. (2011). Tenin Gözleri Mimarlık ve Duyular. Yem Yayınları, İstanbul.

Rapoport, A. (1990). The Meaning of the Built Environment. University of Arizona Press, Tucson.

Saymanlier, A. M. (2018). Akropolis Müzesi. Atina.

Saymanlier, A. M., Ayıran, N., Kurt, S. (2019). A Model Proposal for Space Acquaintance Through Storytelling in Social Commercial Architecture “Kahvehane in Cyprus as Case” Yayınlanmamış Doktora Tezi. Uluslararası Kıbrıs Üniversitesi, Lefkoşa.

Scannel, L., & Gifford, R. (2010). Defining Place Attachment. Journal of Environmental Psychology, 1.10.

Şekerci, C. (2016). Sanal Gerçekliğin Faklı Alanlarda Kullanımı. III. Uluslararası Güzel Sanatlar Bilimsel Araştırma Günleri



Figür 7: Gerçek yaşamda Akropolis Müzesi (Saymanlier A. M., 2018)

(s. 113-122). Cumhuriyet Üniversitesi Yayınları, Sivas.

Steel, F. (1981). The Sence of Place. CBI Pubpishing Co, Boston.

Tuan, Y. F. (1974). Topophilia: A Study of Environmental Perception, Attitudes, and Values. Englewood cliffs: Prentice-Hall.

Dr. Ahmet Murat Saymanlier

Uluslararası Kıbrıs Üniversitesi,
Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık
Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü,
Öğretim Üyesi

ahmets@ciu.edu.tr

ÖZET

Mimar, eğitimci, yazar, eleştirmen Hüseyin Yanar, kuzey ışıkları ülkesi Finlandiya'dan 'Bir Çeşit Yolculuk' adını verdiği denemesi ile Mimarca okurlarına dokunuyor bu kez. Mimar, Kovid 19 pandemisi muğlaklıklarını gündelik yaşamı üzerinden yorumlarken, izolasyon günlerinin ortak öznesi hâline gelen insanla güçlü bir bağ kurmayı hedefliyor adeta. Salgını betimleyerek başlayan sohbet, Hâmeentie Sokağı ile devam eden kişisel bir yolculuğa dönüşerek; buz tutmuş denizin üzerinde birbirini tanımayan ama birbirinden cesaret alan bir grup insanın nasıl takım haline geldiğine vurgu yaparak; salgın döneminde insan-doğa etkileşimine dair güçlü ipuçları vererek, okuyucularına olağanüstü bir mekânsal deneyim sunuyor.

Anahtar Kelimeler: Pandemi, Finlandiya, Buzullar, İnsan-doğa etkileşimi

BİR ÇEŞİT YOLCULUK...

Hüseyin Yanar

Zehra Uluçay için...

Hep okurduk, hep duyardık... İspanyol Gribi yıllar önce nasıl da kasıp kavurmuştu her yeri, ne de çok kişi etkilenmiş, her yaştan ne de çok kaybedilmişti... Onca insan, çoluk çocuk, yıllarca o salgına yakalanmış ve çaresiz kalmış, yok olmuştu. Her şeyi biliyorduk ama sanki bir başka gezegendeydi olan biten. Bizden çok ama çok uzaklardaydı. Uzun yıllar öncesiydi. Bize gelene dek çoktan tedavisi de, aşısı da bulundu. Ama o zamanlar görünmez, amansız düşmana karşı çaresiz bir savaştı.

Aradan yine yıllar geçti gitti. Arkasından başka salgınlar da geldi. Bir şekilde yeni gelenlerin önleri alındı. Ama bir tanesi vardı ki, esas o bekleniyordu, biliniyordu, bazı uzmanlarca söyleniyordu, uyarılıyordu... Ve işte o, bugünün hâlâ hakkında çok bilinemeyen tarafları olan adını bile kimsenin anmak istemediği o virüs ortaya çıktı. Hepimiz tek tek detaylarını sanki ezberledik. Çin ana kıtasındaki Wuhan kentinden, günümüzün salgınıyla ilgili geçen yılın hemen başlarında, bazı haberler yayıldı. Önce kimse pek umursamadı. Çünkü yine bize uzaktı. Ama sonra sanki dünyanın tepesindeki bir volkanın aniden kulakları sağır edercesine patlama sesiyle herkes yatağından fırlamıştı, lavların sanki bir anda hızla tepeden aşağı yayılmasını televizyonlardan anbean, canlı bir şekilde seyrediyordu. Volkanlar sanki bu defa her yerde büyük gürültülerle ardı ardına patlıyordu ve her biri sayısız ateş topuna dönüyor; dünyadaki akıllara gelen her yere yayılıyordu. Her yeri sarıyor ve önünde ne varsa ne yoksa perişan ediyordu. Salgın bütün dünyayı kaplamıştı. Her ülkeden çok sayıda ölüm haberleri geldi. İnsanlar sanki bir ara pencerelerini bile açmaya korktular. Etrafımızı saran bu tehlikenin, olup bitenin detaylarını, etkisini bilmiyor, yavaş yavaş anlamaya başlıyorduk. Nefes alamaz hâle geldik. Sağlık kuruluşları, Dünya Sağlık Örgütü dahil, bir sürü üst düzey kuruluş çaresizdi. Yolculuklar yasaklandı, uçaklar durdu, sınırlar kapatıldı. İnsanların bir araya gelmeleri yasaklandı ve her yerde neredeyse acil durum ilan edildi. Sokaklardan el ayak çekildi. Herkes evlerine kapandı. Şaşkınlık vericiydi. Bütün dünya dev bir hapishaneye dönmüştü.

Her türlü eğitim ve çoğu toplantılar ister istemez artık online yapılmaya başlandı. Özel ve resmi işler, okullar, evlere taşınmıştı. Evler, her türlüşünden bürolara, okullara, dershanelere, toplantı alanlarına dönmüştü. Herşey aslında iç içe girmişti. Sıra sıra yüzler ekranlardaydı, çok suni ve alışılması zordu. Birden

Zoom'lar, Teams'ler ve diğerleri sanki sözleşmişçesine aniden ortaya çıktı. Komplo teorisyenlerinin yinededikleri gibi yeni bir dünyanın alt yapısı hazır mıydı, hazırlanıyor muydu? Zaten hep cebimizde olan facebook, Instagram, WhatsApp, TikTok ve diğerleri tam yol aldı, yürüdü. Sanal, seyircisiz konserler, sergiler, filmler, kitaplar, tartışmalar, hiç bilmediklerimiz bir çoğu parasız bir şekilde önümüze seriliyordu. Sanki herkes, bildiğimiz dünyadan çok uzaklarda, aniden başka bir gezegene taşınmış ve bu bağlantılarla çok daha sanal, bambaşka bir dünyada yaşamaya başlamıştı. Hatta farkında olmadan herkes yavaş yavaş alışıyordu da. Dünyaya bakan pencereler sanki küçüklü büyüklü ekranlarımız oldu. Ekranlar sesimize, soluğumuza, dönüştü. Yüzler yüzleri, ekranlar ekranları kovaladı... Ama insani diyalog, yüz yüze bakış, bakışı hissediş, mimiklerle anlatma, fiziki iletişim ortadan neredeyse kalktı. Bu mental bir dönüşümdü. Bir anlamda, mağara devrine geri dönmüştük. Ama her birimiz yakın çevremiz dışında, insanın olmadığı ekranların olduğu çağdaş ya da fütüristik mağaralarımızdaydık. O; evlerimizin, odalarımızın fırsat olduğunda, ıssız caddelere açılan korku dolu mekânlarında zorunlu olarak taktığımız maskeler ise sanki yüzleri silen, yok eden bir simge oldu çıktı. Kısacası insan yok olmuş gibiydi; sanal hâle gelmişti bu maskeli dünyada.

İnsanın, şartlar ne olursa olsun, olanlara uyum sağlamaya dair -hepimiz biliyoruz ki- büyük bir yeteneği var. Bu dünyadaki yaşamını sürdürebilmesi için de kişi her zaman, bir şekilde, bir yolunu buluyor. Umudu çoğu kez hep yanı başında hissediyor; karanlıklar içinde bile olsa... İşte şu anda olan da bu! Ama hepimiz çok

iyi biliyoruz ki, bu geçtiğimiz bir yılda olanlar, muhtemelen kimbilir kaç yıl daha devam edecek olanlar, bizim her birimizin kendi yaşamlarımızda görüp görebileceğimiz en büyük yaşamsal tehlikelerden biri, hatta en büyüğü! Şurası kesin ki, herkesin gelecek için bambaşka salgın hikâyeleri, anıları, hatırladıkları olacak, eğer bu tuhaf günlerle baş edilebilirse...

Geriye dönüp baktığımda bu trajedi ile ilgili iki başlık seçebilirim kendi özel hikâyelerimden. Belki de bütün bu anlattıklarımın bazı detayları, hatta arka planı olur; eğer dikkatle tekrar hatırlarsam. Bunlardan birincisi, geçen yıl bir web sitesi için kaleme aldığım bir metin, diğeri ise salgının başlamasından sonra yaptığım Cumartesi Aurası'ndaki bir sohbet. İlkinde salgına doğru adım adım yaklaşırken, Eylül 2019'da, Arkitera Görüş bölümünde bir yazı yazmıştım. Başlığı "Dünyanın Sonuna Doğru Mimarlık: Kâğıttan Kentler." Aslında oldukça abartılı ama inandığım bir resim çizmiştim. Dünyayı büyük tehlikelerin beklediği, mimarlığın da bundan nasibini aldığını ve daha da alacağını ve bütün olanların sebepleri, neden dünyanın bu hâle geldiği, devamlı inşa etmeyi, para kazanma hırsını, insanların, ülkelerin, para adına kendi çıkarını farklı ölçeklerde düşünmelerini, diğer sebepleri, bitmez tükenmez şavaşıları, yok olmaları, kentlerin, yerleşmelerin bombalarla yıkılmaları, sanki alan temizliklerini, tekrar kurulmaları, tekrar inşaları, eğitimde olan biteni, birbirine bağlı olarak anlatmıştım. Bu yazıyı yazmam çok uzun sürmüştü. Çok çabalamama karşın bu dramatik metni bir türlü bitirememiştim. Toparlamak bir kâbusa dönmüştü. Sonunda salgın öncesi, yazıyla uyandığım bir sabah hızla bitirmiştim.

Sözünü ettiğim ikincisi ise, Youtube'da

da kaydı olan, salgının birkaç ay sonrasında "Dünya Durunca: Proje Eskiz ve Yaşam Üzerine" başlığında, spontane bir biçimde katılımcılarla paylaştığım, çok kişisel denilebilecek bir sohbetti. Özellikle sunumumun ilk bölümünde böyle bir alarm anında, oturduğumuz evin bir köşesinde, yeni aldığımız beyaz masada günün bütün rutinleri yanında, yaptıklarımı sıralamıştım. Aniden, hani çok tehlikeli, yaşamsal bir deneyimle yüz yüze kaldığınızda bir şeyler bulur, onu bunu yapar, hatta etrafı temizler, düzene koyar, sanki o tehlike çok yakınınızda olsa da kafanızda bir kenara atar, atmasanız da onunla yaşar ve kendinizi korumak için yoğunluğunuzu çok dikkatle başka işlere verirsiniz ya, işte öyle kişisel bir hikâye idi. Akıldakileri, bu iki yayında anlatmaya çalışmıştım. İlkini okuduğumda onun çok şiddetli bir şekilde kelimelere döktüğüm ve yürekten inandığım sert bir mimarlık eleştirisi olduğunu gördüm ve yıllarca doğayı umursamadan topyekûn bir çabaya girişmiştik, girişiyorduk. Bütün bu felaketlere sanki davetiye çıkarıyorduk. Aura'daki konuşmayı tekrar seyrettiğimde ise o beyaz masadaki dikkatle takip ettiğim kuzeyin o mevsimdeki yatık ışık oyunlarını, salgınla ilgili adım adım çizdiklerimi, yazdıklarımı, yanı başımdaki ne bulduysam yaptığım kişisel workshop'larımı takip ederken, etrafımdaki kişisel bütün filtrelerin kalktığını, adeta her günü bu tehlikenin arasında küçük oyunlara dönmüştüğümü gördüm, anladım. Yine de bir yolunu bulmuşum dedim, eminim bir çok kişinin böyle yaşamsal bir salgında başka başka yollarını bulmaları gibi.

Ama bildiğim, bu trajedinin, bizleri büyük gürültülerle uyardığıydı. Eğer uyanmazsak, diğer darbelerin çok daha şiddetli ve karşılanamaz

olacağı kesindi. Bu da hoyratça kullandığımız, adeta kendisine eziyet ettiğimiz doğanın bize cevabıydı. Mimarlık dünyası da, eğitimi de, daha sonrası için fiziksel çözüm bulmaların çok daha ötesinde, bütün bu olanların ışığında, kendini baştan aşağı bütün detayları ile yeni baştan değerlendirmeliydi. Ama önce insanlar yaşamalı, ölmemeli, savaşlar bitmeliydi. Kendi özel çıkarlarımızın, inandıklarımızın, hesaplarımızın, yaşadığımız sınırların ötesinde, bütün insanlar için huzur ve barış için çözümleri bulunmalıydı; bizim dışımızdakiler, parasız insanlar, ülkeler de düşünülmeliydi. Dünyanın değerleri birlikte paylaşılmalı; dünya, karşılaşılan problemler için hesapsız bir şekilde bir araya gelmeliydi!

Evet “Artık hiçbir şey eskisi gibi olmayacak”, bu defa da, çoğu zaman tekrarlandığı gibi! Ve hâlâ bu alarm durumunun ve bu salgının ne kadar süreceği de belirsiz! Maskeli yılların ne kadar devam edeceği de bilinmiyor! Bunları unutmadan; yaşananları hâlâ hatırlayarak geride bırakıp, mental olarak yepyeni bir sayfa açmalıyız; sanki bembeyaz dev bir sayfada bir çeşit yolculuğa çıkmalıyız... İzleri dikkatle, özenle ve adım adım takip etmeliyiz... İşte bütün bu kâbusu bir kenara atıp; ama hiç bir zaman olanları da unutmadan, yola çıkmak gibi bir şey bu...

Salgının ortasında bambaşka yollar bulmak, belki de kendi yolunu bulmak...

Cumartesiydi. Ardı ardına gelen bembeyaz günlerden sonra sıcaklık eksi yirmilere inmişti. Çok soğuktu. Üstelik rüzgârla birlikte sanki şamar gibi yüzlere vuruyor, şiddetini çok daha fazla arttırıyor, hatta bazen etkisini de katlıyordu. Derecenin gösterdiği başka, hissedilen çok

başkaydı. Bu, bir ara verme bile olsa, nihayet karın hızı kesildi. Pencerenin önünde, haftalardır biriken beyazlıklar ilk defa bugün pul pul oldu. Pırıl pırıldı, parça parçaydı, bembeyazdı. Havada ısıtılarla oraya buraya savruluyordu kar. Bu sabah uzun zamandır ilk defa ışıklı bir güne uyandık.

Öğleye yakın buğulu bir güneş, önümüzdeki çatıların biraz üzerinden, evlerin arkasından usul usul çıktı. Deniz tarafına doğru yavaş yavaş sanki ona bakanlara nazire yaparcasına hareket etti. Karşımızdaki bembeyaz olmuş metal çatıların uzantısında, sağda yer alan beyaz katedralin tepesi ve üzerindeki kubbesi hafif sisin arkasında hayal gibi gözüküyordu. Ufuk çok gizemliydi. Hem günü, hem beyazlığı, hem de buzı yakalamak istiyordum. Aydınlık saatler oldukça kısıtlıydı.

Hızla giyindim. Maskemi taktım. İki kat eldivenleri elime geçirdim. Sadece gözlerim açık, kat kat sarıp sarmalanmıştım. Altıncı kattan aşağı indim. Bizim evin olduğu Håmeentie yolundaydım. Tertemiz, kupkuru, berrak ama insanın nefesini kesen bir hava vardı. Sanki yine güneşi takip ediyordum. Onunla birlikte ana yolun sağından denize doğru, mahallenin kalbi Eläintarha Körfezi tarafına yürüdüm. Hemen altımızdaki her gün selamlaştığım anahtarcıyı, kapısında sarhoşların yüksek sesleriyle hep sigara molası verdikleri, gece yarısından sonra ufak tefek bağırışların olduğu köşedeki Street Bar’ı, aynı sırada diğer taraftaki emanetçi, Hakaniemen Pantti’yi daha ileride sıralanan, genç bir çiftin işlettiği Meksika Marketi Dos Tecolotes’i, Türkçe de bilen bazen uğradığımız Iraklı Mezeci’nin Metro Food Lokantası’nı, mahalleye yeni taşınan saat tamircisinin atölyesi, Kelloseppien Työhuone’sini, ikinci

el eşyalar satan yer UFF’i, bu yolda sıralanan dört berberin sonuncusu, yine tanıdık Sari’nin yeri Hius Haka’yı, yerel lezzetleriyle ünlü lokantası Ravintola Sävel’i, Cafe Talo’yu, mahallenin tiyatrosu Arena Näyttämö’yü, sanat malzemeleri de satan, gelip giderken hep uğradığım kırtasiyecisi Snow White Taitelijatarviikket’i, yuvarlak ev anlamına gelen Ympäritalo denilen üstte kat kat büroların olduğu binanın altındaki sık sık alış veriş yaptığımız S Market’in döner kapısını, eczanemizin ve diğer girişlerin önündeki yüksek açıklığın tam ortasında parlayan, gölgesi yerlere vuran parlak metalden yapılmış dev küre heykeli arkamda bıraktım.

Biraz ileride kaldırımın yanında sıralanmış müşteri bekleyen taksileri de geçip, karla, buzla kaplanmış denizin kenarındaki çocuk parkına bitişik beyaz merdivenlerini indikten sonra, adeta ellerini Töölö tarafındaki güneşin battığı silüete açmış olan bizim körfezin sol tarafından yürümeye başladım. Denizin içinde tasarlanan bir platform üzerinde yapılmış tek katlı, yüksek camlı, koyu renkli, lüks lokanta da geride kalmıştı. Altında, çok alçaktan suyun teğet geçtiği, yüzen lokantanın eteklerindeki buzlar, elektrikle eritiliyordu. Lokantanın denize oturduğu oval ve yuvarlak hatlı konturlarının etrafında, beyazlar üzerinde dalgalanan bir hare oluşmuştu. Su ile buz yanyanaydı. Elektrikli motorun gürültüsü etraftaki sessizliği bozuyordu. Denize bakan oturma banklarının da sıralandığı, ağaçlarla yandaki ana yoldan ayrılan yüksekçe yaya yolunda, karların içinde gelip geçenler için basıla basıla açılmış yan yana iki patika vardı. Sağdakinden yürüdüm. Tam önümde, daha ileride, ikisini de yan yana kullanarak el ele giden bir çift gözüme çarptı (Figür 1). Sağda körfezi



Figür 1: Karla kaplı patikada el ele giden bir çift (Hüseyin Yanar, 2021)

kaplamış buzun üzerinde bugün de kimse gözüküyordu. Hâlâ üzerinde yürünecek kadar sertleşmemiş buz demek ki, diye söyledim. Sol yanımda, yolun kenarındaki apartmanların bittiği yerden, yine bir daha sola dönüp sazlıkların olduğu yere doğru gitmeliydim.

Sazlıkların olduğu kıyıda deniz, hafif bir eğimle yola doğru akıyor ve her yeri, oradaki kayaları, kumsalı, buz tutmuş denizle birleştiriyordu. Zaten sazlıklar kim bilir kaç gündür rüzgârla, karla, buzla boğuşuyordu. Burada da üzeri bembeyaz olan buzda kimseler yoktu. Ama şimdi körfezin üzeri önceki günlerden daha da fazla donmuştu. Kıyılarda, pırıl pırıl parlayan buzlar ortaya çıkmıştı. Burası daha

ileride köprünün altından geçerek giden, açık denizle bizim körfezi bağlayan bir boğumdü; geniş bir nehir gibiydi. Bir taraftan “acaba kıyıda yürüyüp denesem mi!” diye aklımdan geçirirken; uzakta, buz tutmuş denizin ortasında, iki kıyı arasında bir baştan bir başa giden birbirine yakın iki çizgiyi fark ettim (Figür 2). Bunlar kayak izleriydi. Sonra şimdi olduğum yerden ona doğru uzayıp giden ayak izleri de vardı... “İşte birileri yürümüş!” dedim. Şimdi, soldan gelen yatık güneş çizgileri daha da belirginleşti. Buzlu karın üzerinde kayakların kara sürtünmelerinden çıkan o tanıdık ses kulağıma geldi. Sessizlik orta yerinden yarılmıştı.

Başımı o tarafa çevirdim, işte meçhul kayakçı da sol taraftan, sazların düşey hatları arkasından adımların ritmik hareketleriyle, buzun üzerini kaplayan karlarda açtığı daha önce gördüğüm izlerde, benim olduğum kıyı tarafına paralel yaklaşmaya başladı. Bir kadındı. Kayakçıdan ve oradaki denizin ortasına doğru giden ayak izlerinden güç almıştım. Buz tutmuş denizin ortasına doğru ilerlemeye başladım. Kayakçı beni gördü, ileriden geçti, yavaş yavaş uzaklaştı sonra bir yerde durdu. Hareket etmeden bir süre dinlendi. Durmuş, onu takip ediyordum. Sonra yaklaşık doksan tekrar kayaklarıyla yeniden buzda daha önce gittiği aynı çizgi üzerinde, bir sağa bir sola hareket ederek;



Figür 2: Buz tutmuş denizin ortasında kayak izleri (Hüseyin Yanar, 2021)

attığı her adımda, kayaklara bağlı özel ayakkabıları, ritmik adımlarla karda ileri geri kaydırmaya başladı. Bir süre sonra yeniden sola doğru bir kıvrım yapıp geldiği yöne paralel kaymaya devam etti. Kayakçı, kendisine oldukça uzun, dev bir dikdörtgen çizmişti; önündeki buz tutmuş su yoluna paralel. Benden biraz daha ilerideki dönüş noktasının, deniz üzerinde tasarladığı bu dikdörtgen için bir kavşak noktası olduğunu anlamıştım. İleriye doğru, onun biraz önce döndüğü yere doğru ilerlerken, soldan küçük çocukları ile bir aile, karşı kıyıya doğru yürümeye başladı. Aniden sahneye geldiler. Çok mutluydular. Küçük çocuk hoplayıp zıplıyordu. Bir ara hepsi durdu. Erkek olan kadının ve kız çocuğunun cep telefonu ile fotoğraflarını çekti. İyice cesaretlenmiştim. Daha da ileriye doğru yürüdüm. Koca körfezde, buz tutmuş denizin üzerinde şimdi birkaç kişiydik; dünyanın orta yerinde kalmış bir kaç kişi gibi. Her şey çok uzaktı; ama herkes birbirinden cesaret alıyordu. Bir takım olmuştuk buzun ortasında, birbirimizi hiç tanımadan (Figür 3).

İzleri takip ettim. Bembeyaz peyzajın üzerini saran gökyüzü masmaviydi günler sonra. Güneş şimdi daha da yatık geliyordu; sanki uzaklardan birileri yine projektörleri açmış gibiydi. Işık, önüne çıkan her şeyi beyazın üzerinde gerçek boyundan ne kadar da uzatıp duruyordu. Birisi, bir tarafından sanki gölgeleri çektiğe çekiyordu. Tekrar yürümeye başladığım kıyıya doğru yaklaştım. İşte geldiğim yer yine sazlıkların yanıydı. Sazların çizgileri de soyutlaştı. Beyazın tonları üzerinde bir başka olmuştum güneşle, buza vuran düşey hatların yoğun gölgeleriyle. Sazların, bu güneş ve gölge ile buzlar üzerine vuran kıyıya yakın düetlerinden bazı resimler aldım.



Figür 3: Buz tutmuş denizin üzerinde ... (Hüseyin Yanar, 2021)



Figür 4: Buza tutsak dubalar (Hüseyin Yanar, 2021)



Resim 5: Binlerce izin arasından kendi yolunu bulmak (Hüseyin Yanar, 2021)

Yanlarından kıyıya yakın yürümeye devam ettim. Biraz ilerde buzların üzerine çıkmaya hazırlanan bir başka kayakçının yanında durdum. Olan olmuştu ama “Güvenli midir buz; akıntı yok mudur altta?” diye sordum. Yaşlı kayakçı, güvenlidir, dedi; “Yok, akıntı olmaz buralarda” diye de ilave etti. İlerideki köprünün altında suyun açık olduğu ve o yüzden oralara yakın yerlerde akıntılarının olabileceğinden söz etti. Demek ki oraları tehlikeliydi! Biraz önce, ileriye gidip buzda delik açıp ölçtüğünü, kalınlığın yaklaşık 20 santimetreyi bulduğunu, üzerinden bir arabanın bile geçebileceğini söyledi. Buzun doğasını ve bu civarı iyi bildiği açıktı. Buz üzerine sohbet ettik.

Selamlaşarak onu geride bıraktım. Sıra sıra şamandrılar buz tarafından sanki sallanırlarken aniden donmuşlar ve hareketsiz kalmışlardı. Kıyıları yakın çizgileri, buzı takip ediyordum. Yolculuk sürüyordu.

Ertesi gün bu defa bu yıl bizim körfezde gördüğüm ve ötesine gittiğim sınırların daha da ötesine gitmeliydim. Sırada bizim mahallenin körfezinden gördüğüm silüetin arkası vardı. Körfezin sanki güneş ayını yaptığı, günün sonunda ona doğru kollarını açtığı, Helsinki’nin batıya bakan kıyılarını saran, buz tutmuş denizlerindeydim. Yan yana, bambaşka koylar sıraya girdi, birbirine bağlandı. Önümde yine karşıma çıkan dubalar buza tutsak olmuştu, kafaları

sağa sola yatmıştı (Figür 4). Bir çok kayakçı, sıradan insanlar, kadın erkek ve her yaştan birçok insan; hatta kızaklar, bebek arabaları, patenler, bisikletler sanki aniden ortaya çıktılar. İleride noktalara dönüşen insanlar yakınlaştılar, birden büyüdükçe büyüdüler. Sevindim, buz tutmuş denizin ortasında. Buz, her yeri sınırsız hâle getirmişti. Karşımda ileride küçük bir ada duruyordu. Uzaktan iki kişinin oraya yaklaştıklarını gördüm. Ben de oraya doğru yürüdüm. Bir süre sonra onların olduğu adaya varmışım. Orada olanların, daha sonra gittiğim koylarda rastladıklarımın, yanımdan geçenlerin heyecanlarını hissettim. Bu hissi, buzı bekleyen, her yıl değişen hâllerile onu adeta keşfe çıkan herkeste görebilirsiniz.

ve tekrar yollarını aramaları, bulmaları gibi...

O gün, açık denizin ortasında her şeyi unutmuştum... Ama aradığımı bulmuştum... Doğa ile birlikteydim... **Güneş batıyordu. Ama belki yeniden doğuyordu. Her şey hem çok uzak hem de çok yakındı. Hiç bilmediğim, hiç tanımadığım insanlarla birlikteydik, yan yanaydık; güneşe doğru...**

Gün ışığının, ya da kışın bambaşka panoromaları, resimleri ile herşeyin etrafında dolanırsınız. Kimin, ne zaman bıraktığını bilmediğiniz izlerin üzerinden gidersiniz. Ya da bembeyaz dev bir beyaz kağıt üzerinde siz ilksinizdir; kendi izlerini koyan, kendi izlerini bırakan. İzler, sanki hiç bilmediğiniz kişilerin bıraktıklarını çok yakından tanıyormuşçasına takip ettiklerinizdir. Belki de tek başınıza yüzlerce, binlerce izin arasından bambaşka bir yol bulursunuz; kendi yolunuzu bulursunuz (Figür 5).

Sınırsız, bembeyaz sanki çok özel dev bir mekân üzerinde olursunuz. Sanki doğa ile savaşırsınız ya da bir yandan da onunla adım adım barışırsınız. Doğanın tam orta yerindesinizdir. Onunla iç içe olursunuz. İnsan kendisini doğanın bir parçası hisseder ya da doğa sizin bir parçanız olur gider. Buzların gelişi, gidişi ve yok oluşları, sesleri, kırılmaları, birbirlerine çarpmaları, bir araya gelmeleri, ayrılmaları, hareket etmeleri, her yıl tekrar başka başka biçimde ortaya çıkmaları, sonra tekrar kaybolup gitmeleri, tekrar gelmeleri

Hüseyin Yanar

Mimar, Eğitimci, Yazar, Eleştirmen,
Kallio, Helsinki, Finlandiya

ÖZET

Covid-19 ile birlikte hızla gelişen dijital pazarlama dünyası, mimarlar ve mimarlık ofisleri için fırsatlarla dolu bir dünya vaad ediyor. Tüketicilerin çevrimiçi geçirdiği zamanın hızla arttığı bu dönemde, mimarların da dijital dünyadaki görünürlüklerini artırmaları ve dijital pazarlama stratejilerini güçlendirmeleri gerekiyor. Bu yoğun rekabet ortamında dijital varlıklarını güçlendirmeleri için henüz işin başında olanların uygulayabilecekleri bazı stratejileri derledik. Bununla birlikte, 2021'deki trendler ve beklenen gelişmeler konusunda bazı ipuçları vermeye çalıştık.

Anahtar Kelimeler: Mimarlık Firmaları, Çevrimiçi Görünürlük, Potansiyel Artırma, Dijital Pazarlama Stratejileri, 2021 Trendleri

DİSİPLİN ÖTESİ

MİMARLIK FİRMALARI
İÇİN DİJİTAL
PAZARLAMA
STRATEJİLERİ VE
2021 TRENDLERİ

Niyal Öztürk

Dijital pazarlama dünyası, devam eden Covid-19 salgınının ortasında geçtiğimiz yıl normalde beklenenden daha hızlı büyüdü ve gelişti. Tüketiciler, kapatmalar sırasında evde kalıp çevrimiçi daha fazla zaman geçirdikçe, dünyada dijital reklam harcamaları % 24,7 arttı. İçinde bulunduğumuz yılda çevrimiçi pazarlamanın daha da büyümesi beklenirken, tüm dünyada mimarlık firmaları için dijital pazarlamayı kullanmanın her zamankinden daha önemli olacağı ortaya çıkıyor. Çevrimiçi pazarlama, yani farklı bir deyişle dijital pazarlama, tasarım şirketlerinin potansiyel müşterilere ulaşması için en verimli yollardan biri olarak addediliyor. Özellikle pandeminin internet ve sosyal medya kullanımını tavana çıkardığı günümüzde dijital pazarlama stratejilerine daha çok önem vermeniz için tam zamanı.

Dijital pazarlamanın geleneksel pazarlamaya göre en büyük farkı, doğru sonuçları gerçek zamanlı olarak görmenizi sağlamasıdır. Diyelim ki yeni ürününüzle ilgili basılı bir gazetede reklam yayınladınız, insanların ne kadarının buna dikkat ettiğini asla bilemezsiniz. Hatta, dikkat edenlerin arasında ne kadarının hedeflediğiniz kitle ile uyduğundan da emin olamazsınız. Dijital pazarlamada ise doğrudan hedeflediğiniz kitleye odaklı çalışmalar gerçekleştirilebilir, taktiklerinizin ne kadar işe yaradığını ve getirdiği iş fırsatlarını sayısal olarak ölçebilirsiniz.

İnternet pazarlaması, mimarlar ve mimarlık firmaları için pek çok fırsat ve zorluklar sunar. Bir yandan, mimarların çalışmalarını daha uygun maliyetli bir şekilde vurgulamalarına olanak tanır. Öte yandan, rekabetin yoğun olduğu bir pazarda farklı olmak ve öne çıkmak için daha da fazla çaba sarf etmeyi gerektirir.

Son yıllarda mobil kullanımının artışına paralel olarak, mimarların da dijital kanallardaki yerinin çok hızlı bir şekilde büyüdüğünü gözlemliyoruz. Mimarlar için dijital pazarlamanın bu kadar popüler olması şaşırtıcı değil aslında. Mimarlık firmalarının oluşturduğu tasarımlar ve projeler, lüks talep eden bir dünya için mükemmel içerikler olarak addedilebilir. Bu sayede sosyal ağlarda aktif mimarların milyonlarca takipçi topladığını görebilirsiniz. Özellikle görsel odaklı Pinterest ve Instagram bu konuda en çok ilgi gören sosyal medya mecraları arasında sayılabilir.

Peki dijital varlığımızı geliştirmek için ne yapmalıyız?

İşin başındaysanız aşağıdaki stratejilerle başlamalısınız.

1. Duyarlı Web Siteleri
(Responsive Web Site)

Bir işletmenin olmazsa olmazı web sitesidir. Sosyal medya hesapları her ne kadar yaygın olarak kullanılsa da web siteleri, güvenilir kaynak olarak daha etkili bir yöntemdir. Bu anlamda web sitesi olan bir mimar ya da mimarlık ofisi, profesyonel imaj sunması açısından web sitesi olmayan rakiplerine göre daha avantajlı konumdadır. Bunun nedeni web sitenizin tasarım, içerik ve kontrolünün tamamen size ait olan bir araç olmasından kaynaklanır.

Web siteniz işletmenizi uzman olarak konumlandırır, müşteri hizmetlerini ve desteğini iyileştirmeniz için fırsat sağlar, marka görünürlüğünü ve potansiyel müşterileri artırır.

-Web siteniz telefon ve tablet ekranına uyumlu mu?

Duyarlı web tasarımı ise tasarlanan sayfanın tüm cihaz ekranlarında iyi görünmesi sağlayan tekniktir. 2020 istatistiklerine göre insanlar medyalarının %69'una akıllı telefonlarından erişiyor. Bu da web sitenizin her mecraya uyumlu bir şekilde görünmesini çok daha önemli hale getiriyor.

Doğru platformda geliştirilmiş duyarlı bir web sitesi, net mesaj ve kullanım kolaylığı, güncel içerik ve site tasarımı web sitenizin öne çıkmasını sağlayacaktır.

2. Sosyal Medya Pazarlaması
(SMM)

Çeşitli sosyal medya platformları aracılığıyla, marka bilinirliğinizi organik olarak yayın (post) ve hikayelerle (story) veya ücretli reklamlarla önemli ölçüde artırabilirsiniz. Instagram, Pinterest, Facebook, Youtube, LinkedIn, mevcut ve potansiyel

müşterilerinizle ve sektördeki ilgili kullanıcılarla bağlantı kurmak için harika kanallardır. Sosyal medya, hedef kitle ile etkileşim kurmanın ve şirketinizi gündemin içinde konumlandırmanın mükemmel bir yoludur. Ücretsiz ve ücretli trafik ve olası satış yaratma dahil olmak üzere sosyal medyayı kullanmanın birçok yararı vardır. Cazip bir içerik sağlayarak profilinize başarılı bir şekilde sürekli trafik çekebilir ve sonuç olarak marka, ürün ve işletmenizin bilinirliğini artırabilirsiniz.

Amaçlarınıza ulaşmak için sosyal medya platformlarında hedef kitleye yönelik ilgi çekici içerik oluşturun, markanızla ilgilenen kitle ile düzenli iletişim kurun. Burada kilit nokta, dijital topluluğunuzda düzenli olarak aktif olmanızdır.

3. Bloglar / Vloglar
(Inbound ve İçerik Pazarlama)

Inbound ve içerik pazarlama teknikleri, işletmenizi nişiniz içinde bir uzman olarak konumlandırmanın mükemmel bir yoludur. Blog makaleleri oluşturarak ve videolar (vloglar) yayınlayarak tasarımlarınızın yanı sıra değerli ipuçları, bilgi ve püf noktaları paylaşabilir ve bu çabalar sayesinde marka bilinirliğinizi artırıp, organik trafik ve takipçi yaratabilirsiniz. Blog makaleleri, trafiği sosyal medyadan web sayfanıza yönlendirmeniz için mükemmel araçlardır.

Bununla birlikte, son dönemde özellikle video içeriklerinin izlenme trendinde ciddi bir artış bulunuyor. Youtube'un Google'dan sonra dünyanın ikinci büyük arama motoru olduğunu biliyor muydunuz?

İçerik oluştururken daima hedef kitlenizi aklınızda bulundurun. Gündem konularını, trendleri, sıkıntılı noktaları, karşılaşılan sorunları

irdeleyebilirsiniz. Kitlenizin neyi önemseydiğini, neyi bilmek istediklerini ve zaten bildiklerini düşünün; gereksiz içerik üretmeyin. Dahası, içeriğiniz benzersiz, ilgi çekici ve alakalı olmalıdır. Bloglarınız ve vlog'larınız aracılığıyla içeriğinizin sonuna "Sizce hangisi?" gibi bir harekete geçirme ifadesi ekleyerek yorum bölümünüze katılımı teşvik edebilirsiniz. Yaratacağınız içerikleri web sitenizde yayınlayın ve sosyal medyada paylaşın. Ne kadar çok etkileşim, o kadar çok trafik ve görünürlük.

4. Arama Motoru
Optimizasyonu (SEO)

Sektördeki tüm potansiyel müşterilerin %66'sının, arama motorlarında gerçekleştirilen aramalardan geldiğini biliyor muydunuz?

Doğru SEO ile, genel marka bilinirliğinizi organik olarak artırabilir ve web sitenize daha fazla trafik yönlendirebilirsiniz. Doğru SEO stratejileri ve artan organik web sitesi trafiği, arama motoru sıralamasında yükselmeyi sağlayacaktır. Bu yükseliş, sizi daha görünür kılacak ve karşılığında potansiyel müşterilerinizi artırmanıza yardımcı olacaktır. Web siteniz, bir Google aramasında ne kadar yukarıda görünürse, izleyiciler için o kadar güvenilir görünür. Şaşırtıcı bir şekilde, diğer tüm kanallara kıyasla SEO üzerinden daha yüksek bir satışa dönüşüm oranı bulunmaktadır.

SEO hakkında bilmeniz gereken ilk şey, ağırlıklı olarak anahtar kelimelere dayalı olmasıdır. Her şey, nişiniz için doğru anahtar kelimeleri hedeflemek ve alanınızda uzmanlaşmakla ilgilidir. Kilit kelimeleri web sitenizin içerisine yerleştirin. Hedef kitleye yönelik, ihtiyaçlarını karşılayan ve popüler sorguları tam olarak belirleyen içerikler oluşturun. Unutmayın, aramalar her zaman kelimelere dayalıdır.

Ve her zaman olduğu gibi, içeriğinizle tutarlı olun ve mevcut sıralamanızı sürekli olarak iyileştirmenin yollarını bulduğunuzdan emin olun. SEO, bir uzman vasıtasıyla veya bir SEO yazılımı vasıtasıyla gerçekleştirilebilir.

Yukarıda bahsettiğimiz stratejiler, işin başında olanların ilk adımda dijital varlıklarını artırması için yapması gerekenler arasında bulunuyor.

Peki diyelim ki bunları yaptınız, önümüzdeki günlerde nelere dikkat etmek gerekiyor?

2021'den neler beklemeliyiz? Dijital pazarlama trendlerinde beklenen gelişmeler neler?

İşte bunlardan bazıları:

1. Etkileşime Girmek ve Elde Tutmak için Sosyal Medya

İşletmeler, 2021'de sosyal medya pazarlamasına daha fazla kaynak ayırmaya hazırlıklı olmalılar. Pandemi, insanların çevrimiçi olarak geçirdikleri zamanı, ürünleri, markaları ve kuruluşları nasıl araştırdıklarını da içeren önemli ölçüde artırdı. Covid-19 salgını, müşterileri elde tutmayı giderek daha fazla öncelik hâline getiriyor.

2. Google My Business ve SEO

Mimarlık ofisinizi için yapabileceğiniz en önemli şey, iş bilgilerinizin çeşitli arama platformlarında güncel tutulmasını sağlamaktır. Bunun nedeni, müşterilerinizin sizi arama motorları vasıtasıyla ararken doğru bilgilere erişmesini sağlamaktır. Başlangıç olarak, Google My Business'e ücretsiz kayıt yaparak bilgilerinizi girin; web siteniz, çalışma saatleriniz, iletişim bilgileriniz, hizmetler ve coğrafi konumunuzu kaydedin, işletmenizi daha rahat bulunabilir hâle getirin.

3. Sesli Aramanın Gücü

Sesli arama, şu anda Google'ın algoritmasının bir parçası değil; ancak sesli aramalardaki artış, içeriğin özellikle ses için optimize edilmesi gerektireceğine işaret ediyor. Şu anda sesli arama sorguları, kullanıcının metin tabanlı bir aramada yazmış olduğundan, genellikle farklı sonuçlar veriyor. Sesli arama uzmanlarına göre, içeriğin arama sorgularıyla doğru bir şekilde senkronize olması için daha doğrudan ve konuşkan olması gerekir. Bu şekilde yapılacak düzeltmeler sizi daha görünür kılarak trafiğin artmasına yardımcı olabilir.

4. Daha Etkileşimli İçerik

Web sitenize veya sosyal medyaya etkileşimli öğeler eklemek, ziyaretçiler için değer sağlamanın, markanızla etkileşim kurmalarını sağlamanın ve onlar hakkında daha fazla bilgi edinmenin etkili bir yoludur. Örneğin, müşterilerinizin ilgisini çekecek bir test veya pratik bilgiler sağlayan bir e-kitapçık (e-book) yayınladığınızı veya web sitenize basit ama etkili bir ipotek hesaplayıcısı eklediğinizi varsayalım. Artık ziyaretçilerinize değer sunarken, girdikleri verilere dayanarak onlar hakkında daha fazla şey öğrenme şansına sahip oluyorsunuz.

Devam eden Covid-19 salgınının, işletmelerin çalışma şeklini altüst etmeye devam edeceği aşikâr ve birçok işyerinin bu yılın büyük bir bölümünde uzaktan veya hibrit bir ortamda çalışmaya devam edeceği görülüyor. Bu da, mimarların dijital varlıklarına ne kadar çok önem vermesi gerektiğini yeniden teyit ediyor. Size tavsiyemiz, ileriye dönük potansiyelinizi artırmak için dijital dünyada bir an evvel yerinizi sağlamlaştırmanız.

Sağlıkla kalın.

Niyal Öztürk

Kredo Management Consultancy,
İş Geliştirme ve Yönetim
Danışmanlığı'ndan Sorumlu Ortak
www.kmccyprus.com

niyal.ozturk@kredocyprus.com

ÖZET

Tüm dünyayı etkisi altına alan Covid-19 salgını her geçen gün artan vaka sayısı ve ölüm oranı ile henüz kontrol altına alınmaktan uzak. Bu süregelen durum karşısında Covid-19 nedeniyle yitirilenleri onurlandırmak ve geride kalan ailelere teselli olabilmek adına DesignClass geçtiğimiz yıl Covid-19 Topluluğu Anıt Tasarım Yarışması'nı düzenledi. Bu yazı, yarışmanın düzenlenmesinde ilham kaynağı olan proje ile birlikte yarışmada büyük ödülü kazanan projeyi anlatır.

Anahtar Kelimeler: Covid-19, Anıt TasarımYarışması, DesignClass

YARIŞMA

COVID-19'DAN ETKİLENENLERİ ONURLANDIRMAK: COVID-19 TOPLULUĞU ANIT TASARIM YARIŞMASI – 2020

Bahar Uluçay

Tüm dünyayı etkisi altına alan Covid-19 salgını her geçen gün artan vaka sayısı ve ölüm oranı ile henüz kontrol altına alınmaktan uzak. Elbette ölüm oranları, grafiklerdeki basit rakamların ötesine geçiyor; her kayıp, aileleri, arkadaşları ve bütününde toplumu etkiliyor. Bu kayıpların etkisi, Covid-19 güvenlik koşullarında birçok aile sevdiklerine şahsen güle güle diyemediği ve geleneklere uygun cenazeler düzenleyemediğinden çok daha da ağır hissediliyor.

Bu süregelen durum karşısında Covid-19 nedeniyle yitirilenleri onurlandırmak ve geride kalan ailelere teselli olabilmek adına DesignClass geçtiğimiz yıl bir anıt tasarım yarışması düzenledi: Covid-19 Topluluğu Anıt Tasarım Yarışması. Anıtların tarih boyunca, kayıpları anmak ve toplumun yas tutmasına ve dayanışmasına olanak sağlamak için önemli bir yöntem olduğu biliniyor. Çevrimiçi kurslar ve tasarım yarışmaları düzenleyen, yaratıcı ve araştırmacı güveni teşvik etmeyi amaç edinen DesignClass, Güney California, Amerika Birleşik Devletleri merkezli bir oluşum. Yeni nesil tasarımcılar, liderler ve düşünürlerin pozitif potansiyelini ortaya çıkarmayı amaçlayan bağımsız bir medya şirketi olan GoArchitect'ten doğmuş.

Yarışmanın Esin Kaynağı

Yarışmanın büyük ödülünü kazanan projeden bahsetmeden önce, yarışmaya esin kaynağı olan yine DesignClass'ın düzenlediği Koronavirüs Tasarım Yarışması'nda İnsanların Seçimi Ödülü'nü kazanan Brezilyalı mimar Leonardo Dias'tan bahsetmek gerek. Bilindiği üzere salgın, fiziksel değilse bile ekonomik ve zihinsel olarak milyonlarca yaşamı etkiledi, etkiliyor. Mimar, önerisi ile insanların ruhen ve zihnen sağlıklı kalması için tasarımın nasıl bir rol üstlenebileceğinin cevabını vermeye çalışmış. Ve özellikle yarışma sonrasında ödül alan projesini bağış toplayarak kasabasında hayata geçirmesi Covid-19 Topluluğu Anıt Tasarım Yarışması'nın düzenlenmesinde ilham kaynağı olmuş.

Leonarda Fernandes Dias – LADO Arquitetura, mimarlık ve girişimcilik aracılığıyla daha iyi bir dünya hedefleyen tutkulu Brezilyalı bir mimar. Salgının başında, korkuya kapılan insanların dezenfektan satın almak için marketlere koştuğunda, fiyatların çılgın bir yükselişe geçtiğini ve ancak kısıtlı bir grubun ekonomik durumunun buna el verdiğini, virüsle mücadelenin su ve sabunla



Figür 1: Covid-19 Tasarım Yarışması – İnsanların Seçimi Ödülü – Leonardo Fernandes Dias, LADO Arquitetura (Kaynak: Leonardo Fernandes Dias, <https://www.archdaily.com/949026/we-need-to-reimagine-public-space-leonardo-fernandes-dias-explores-human-scale-and-urban-life>)

çözülebilecek bir sorun olmasına rağmen, kamusal alanlarda bu imkâna sahip olmadıklarını hatta fakir toplulukların su sıkıntısı dahi yaşadığını, bunların ışığında yarışmaya girmeye karar verdiğini söylüyor.

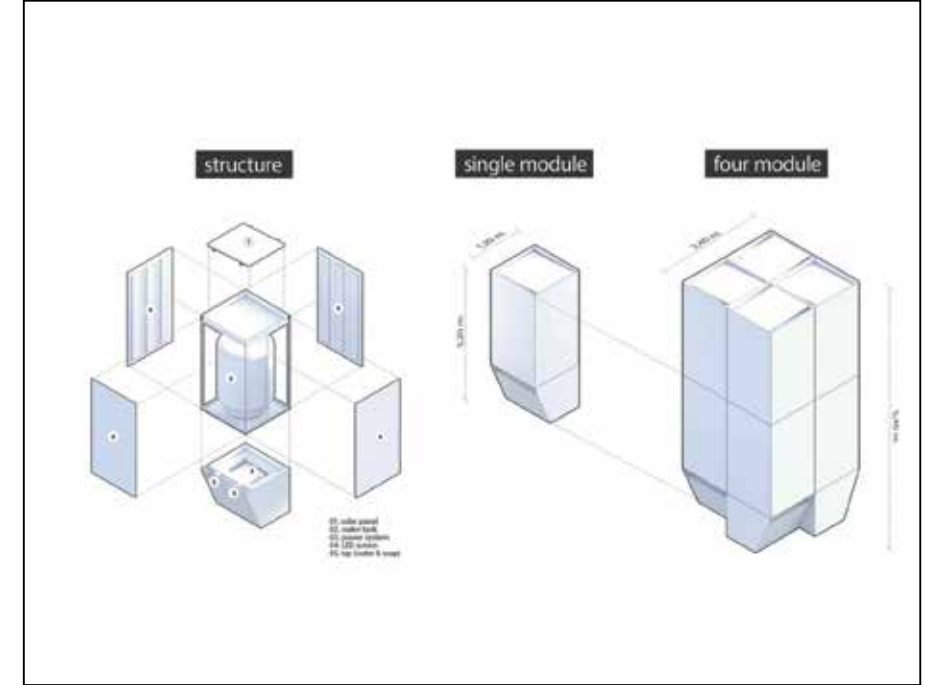
“Hatırla, bilgilendir, koru” sloganı ile mimarın öncelikli fikri, kamusal alanlarda insanların ellerini yıkamak için bir donanım tasarlamaktır; ancak salgın, artan vaka sayıları ve ölümlerle giderek kötüleştiği ve hâlen insanların maske kullanmadığını, sosyal mesafeyi korumadığını gözlemledikçe, tasarımının bundan fazlasını sunması gerektiğine karar verdi. Tasarımında, genel olarak virüs hakkında ve Covid-19’a karşı güvende olmak için nasıl davranılması gerektiği hakkında bilgi verebilecek dört adet dikey yüzey kullandı. Bu yüzeyler, aynı zamanda Covid-19 kurbanları ile ilgili fotoğraflar, bilgiler vererek hem artık aramızda olmayanları onurlandıracak hem de hayatta kalanların Covid-19 ile ilgili günlük rakamların ve kayıpların gerçek olduğunu görmelerini sağlayacak.

Covid-19 salgınının dünya genelinde çalışma ve yaşama biçimlerimizi dönüştürmekle kalmayıp, kent - insan ölçeği ilişkisini düşünme şeklimizi de değiştirdiğini ifade eden Dias, kent yaşamındaki küresel dönüşümün sağlık, kamusal alan ve mimarlıkla bire bir ilişkili olduğunu dile getiriyor (<https://www.godiscoverdesign.com/articles/lado-arquitetura-is-the-coronavirus-design-competition-peoples-choice-winner>).

Yarışmanın Kapsamı

DesignClass’ın ev sahipliğini yaptığı Covid-19 Topluluğu Anıt Tasarım Yarışması’na onlarca ülkeden 145

tasarımcı katıldı. Tasarım, kişisel etki, toplumsal etki, uygulanabilirlik ve sunum gibi beş temel kriter üzerinden değerlendirilen katılımcılar arasından favorilerin seçilebilmesi için 5000 kişi oy kullandı. DesignClass yarışma tanımında anıt tasarımlarının kişisel ve özel olması, yerel bağlamı ve salgının yarattığı etkiyi yansıtması gereğini vurgulayarak, her topluluk ve kültürü biraz farklı etkisi altına alan Covid-19 gerçekliğinin projelere yansımaları sağladı. Bu yüzden projeler arasında evrensel nitelikler yanında geniş bir yelpazede örneğin Amerika’da bulunan Asya-kökenli topluluğunun virüse bağlı yüzleştikleri ayrımcılık veya Romanya’daki azınlık Katolik Macar topluluğun açık kamusal alanla bütünleşen Paskalya töreninin salgınla ilişkilendirilmesi gibi yerel dokunuşlar okumak mümkün.



Figür 3: Covid-19 Tasarım Yarışması – İnsanların Seçimi Ödülü – Leonardo Fernandes Dias, LADO Arquitetura - Çizimler (Kaynak: <https://www.godiscoverdesign.com/articles/lado-arquitetura-is-the-coronavirus-design-competition-peoples-choice-winner>)



Figür 2: Leonardo Fernandes Dias (Kaynak: Leonardo Fernandes Dias, <https://www.archdaily.com/949026/we-need-to-reimagine-public-space-leonardo-fernandes-dias-explores-human-scale-and-urban-life>)



Figür 4: Covid-19 Tasarım Yarışması – İnsanların Seçimi Ödülü – Leonardo Fernandes Dias, LADO Arquitetura – Projenin Hayata Geçmiş Hali (Kaynak: Leonardo Fernandes Dias, <https://www.archdaily.com/949026/we-need-to-reimagine-public-space-leonardo-fernandes-dias-explores-human-scale-and-urban-life>)



Figür 5: Covid-19 Topluluğu Anıt Tasarım Yarışması – Büyük Ödül – Liu Yihuan, Zhang Xingwang ve Lin Zichun, Shenzen, Çin (Kaynak: <https://www.godiscoverdesign.com/articles/three-architecture-students-from-harbin-institute-of-technology-shenzhen-win-the-covid-19-community-memorial-design-competition>)

Covid-19 Topluluğu Anıt Tasarım Yarışması – Büyük Ödül Yarışmanın büyük ödülünü tasarımlarıyla “yitirilenlerin anılabilmesi ve hayatta kalanların teselli edilebilmesi için ölüler ve yaşayanlar arasında bir şekilde bağ kurmayı” hedefleyen Shenzen’deki Harbin Teknoloji Enstitüsü’nden Liu Yihuan, Zhang Xingwang ve Lin Zichun’dan oluşan mimarlık öğrencileri kazandı. Üçüncü sınıf mimarlık öğrencileri Liu Yihuan, Zhang Xingwang ve Lin Zichun’un genç mimar adayları olarak yarışmaya katılma amaçları sadece tasarım yeteneklerini test etmek değil, aynı zamanda herkes tarafından bilinen Covid-19’un yol açtığı trajik durum karşısında, kaybedilenleri farklı kültürler aracılığıyla onurlandırmak ve anmak.

Genç mimar adaylarından oluşan ekip, tasarımlarında ölüm, teselli ve bağlanma gibi pek çok noktayı öne çıkarıp, daha sonra bunları geliştirerek; yarışma, Çin kültürü ve salgınla ilişkilendirdiler: “Çinliler ‘ölümü’ en trajik olaylardan biri olarak görseler de, aynı zamanda teselli edilmeyi de isterler. Böylece insanlar her daim kaybettikleri aileleri ile yeniden iletişime geçeceklerini varsayarlarsa ve bu Çinlilerin Guishen’e (hayaletler ve tanrılar) inanmalarının bir nedenidir. Bir şekilde yaşayan ile ölü arasında bağ kurarak kaybedileni anmayı ve yaşayanı teselli etmeyi hedefledik”. (<https://www.godiscoverdesign.com/articles/three-architecture-students-from-harbin-institute-of-technology-shenzhen-win-the-covid-19-community-memorial-design-competition>).

Bu noktadan yola çıkarak salgının ortaya çıktığı Wuhan kentinin farklı noktalarına bu bağlantının farkına varacakları bir nesne yerleştirmek istediler ve başlangıçta bu nesne, insanların yas tutabileceği bir bank olarak düşünüldü. Bir yarı oturma elemanı, öteki yarı ölüm dünyasını sembolize eden siyah bir kutudan ibaret bu bank sayesinde insanlar bir ölünün yanında oturduklarını düşünüp yas tutabileceklerdi.

Ancak daha sonra karşılarına çıkan iki olay tasarımlarını farklı şekillendirdi. İlki, Covid-19’u dünyaya duyuran doktor Li Wenliang. Salgına yenik düştükten sonra doktorun hâlen aktif olan web günlüğüne, ülke genelinden birçok insan mesaj atarak ona olan saygılarını veya aile veya arkadaşlarının yaslarını dile getiriyor.



Figür 6: Covid-19 Topluluğu Anıt Tasarım Yarışması – Büyük Ödül – Telefon Kulübeleri Dizisi (Kaynak: <https://www.godiscoverdesign.com/articles/three-architecture-students-from-harbin-institute-of-technology-shenzhen-win-the-covid-19-community-memorial-design-competition>)

Doktor Li’nin web günlüğü, içinde bulunduğumuz bilgi toplumunda tıpkı dijital bir lahit veya dijital bir anıt gibi ayakta duruyor.

Tasarımı şekillendiren bir başka durum ise Iwate, Japonya’daki “rüzgârın telefon kulübesi” (Kaze no Denwa) olmuş. Ölen biri ile konuşup acıdan arınmak için kullanılan bu telefon kulübesi, ödül kazanan tasarım için bir prototip oluşturdu. Tüm bunların ötesinde telefonun, modernleşme sürecinde nüfusun büyük ölçekte, küçük ve orta büyüklükteki kentlerden, Beijing, Shenzhen ve Wuhan gibi metropollere aktığını Çin’de mesafeleri kısalttığını, ister telefon kulübesi olsun isterse akıllı telefon olsun, telefonun göç nedeniyle gerçekleşen ayrılık acılarını hafiflettiği biliniyor. Salgında

hayatlarını kaybeden insanların da göçebe yaşam sürdüren insanlar olabileceğini, dolayısıyla telefonların Modern Çin’deki anlamının göz ardı edilemeyeceğini dile getiriyorlar.

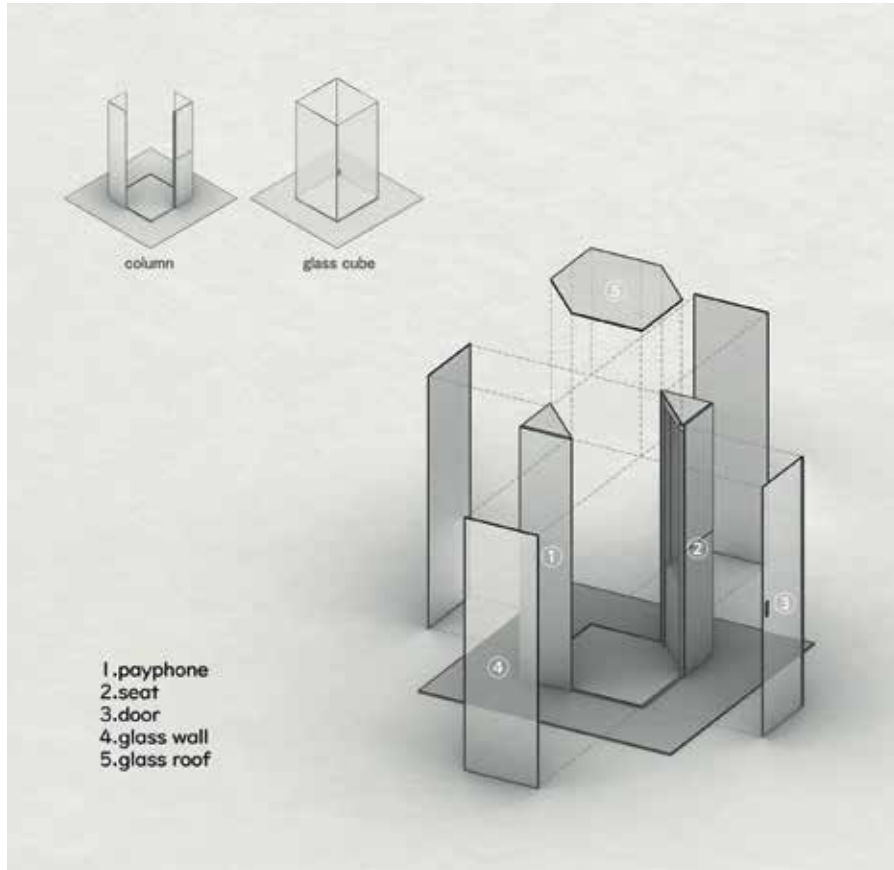
Proje, Doktor Li Wenliang’ın web günlüğünden başlayarak ölülerin uykuya daldığı ancak cep telefonlarının hâlen muhafaza edildiği fikrine tutunuyor. İnsanlar, eski aile bireylerinin numaralarını tuşladığı anda, telefon kulübelerinin ışıkları yanıp sönmeye telefonlara cevap vermeleri için yayaların dikkatini çekerek ve yabancıların seslerini dinleyerek kendi kendine izolasyonun kurallarını gözlemlerler.

Heykelimsi bir görünüm ve anıtsal karakterin ön plana çıkan, “kolon + cam küp” formunda dokuz kulübenin

oluşan bir dizi ortaya çıktı. Aynı zamanda kulübelerin etkileşim içinde olması gerektiği düşünüldüğünden, her bir kulübeden bir diğer kulübenin içinde ve dışında yer alan aktiviteler algılanabilir. Telefon kulübeleri, her birey için duygularını ifade edecek alan yaratmakla beraber aynı zamanda “her kişi için bir kulübe” yaklaşımı ağır salgın döneminde izolasyon sağlamakla yardımcı olur. Profesyonel anlamda mühendislik projelerinde yeterli deneyime sahip olmadığını söyleyen ekip, bir mühendisle işbirliği yapmaları durumunda kaygıdan uzak telefon kulübelerini hayata geçirmekten mutlu olacaklarını söylüyorlar. Salgının insanları hayattan almaya devam ettiğini şu günlerde, bu genç mimar adayları, tasarımlarının insanlara bu dönemi hatırlatmak ve eğer benzeri



Figür 7: Covid-19 Topluluğu Anıt Tasarım Yarışması – Büyük Ödül – Telefon Kulübeleri Dizisi (Kaynak: <https://www.godiscoverdesign.com/articles/three-architecture-students-from-harbin-institute-of-technology-shenzhen-win-the-covid-19-community-memorial-design-competition>)



Figür 8: Covid-19 Topluluğu Anıt Tasarım Yarışması – Büyük Ödül – Telefon Kulübeleri Dizisi (Kaynak: <https://www.godiscoverdesign.com/articles/three-architecture-students-from-harbin-institute-of-technology-shenzhen-win-the-covid-19-community-memorial-design-competition>)

bir felaketle karşılaşırsa, gelecekte kentsel yönetim için daha iyi çözümler üretmeye devam etmek için küçük bir sembol olacağını ümit ediyorlar.

Covid-19 Sonrası Yaşam

Yarışmacıların da değiştiği gibi Covid-19'dan etkilenenleri onurlandırmak ve teselli etmek yanında umutla Covid-19 sonrası ile ilgili daha iyi çözümler üretme isteği de gündemde yerini koruyor. Takip etmek isteyenler için RIBA'nın düzenlediği Uluslararası Tasarım Yarışması Rethink 2025 (2025'i Yeniden Düşünmek), buna güzel bir örnek. Salgının, insanların birbirleriyle ve mekânla etkileşimini nasıl değiştirdiğini; sağlık mekânları, yüksek yoğunluklu yaşam, toplu taşıma, çevrimiçi alışveriş, uzaktan eğitim, uluslararası seyahat ve nüfusların takibi ve kontrolü için teknolojinin kullanımı konularında Covid-19 sonrası yaşamlarımızın nasıl şekillenebileceğine dair motive edici ipuçları veriyor.

KAYNAKLAR

URL-1: Eric Baldwin. "Covid-19 Community Memorial Design Competition Winners Announced" 30 Nov 2020. ArchDaily. Accessed 11 Feb 2021. <<https://www.archdaily.com/952122/covid-19-community-memorial-design-competition-winners-announced>> ISSN 0719-8884

<https://bustler.net/news/7880/rethink-2025-designs-imagine-life-after-covid-19>

<https://www.archdaily.com/949026/we-need-to-reimagine-public-space-leonardo-fernandes-dias-explores-human-scale-and-urban-life>

<https://www.godiscoverdesign.com/articles/three-architecture-students-from-harbin-institute-of-technology-shenzhen-win-the-covid-19-community-memorial-design-competition>

[harbin-institute-of-technology-shenzhen-win-the-covid-19-community-memorial-design-competition](https://www.godiscoverdesign.com/articles/three-architecture-students-from-harbin-institute-of-technology-shenzhen-win-the-covid-19-community-memorial-design-competition)

<https://www.godiscoverdesign.com/articles/lado-arquitetura-is-the-coronavirus-design-competition-peoples-choice-winner>

<https://www.godiscoverdesign.com/competitions/coronavirus-design-competition>

Bahar Uluçay

Yüksek Mimar

bahar.ulucay3@gmail.com

ÖZET

Bu yazı, Mimarca'nın her sayısında tema ile ilişkili yeni kitapların tanıtıldığı Kitap Eleştirisi köşesinde, "Çevrimiçi" temasına uygun olarak "podcast" kavramını okuyucunun gündemine getirir. Podcast'lerin ne olduğuna değindikten sonra, yazının geri kalanı, Kıbrıslı mimar akademisyen Doç. Dr. Ceren Boğaç'ın pandemiye özgü hazırlayıp sunduğu podcast'in yazılı dökümü ile devam eder. Dinleyicileri hem başlık hem de içerik olarak "mekânsal mutasyonlar" gibi konuya özgü kavramlarla karşı karşıya getiren Boğaç, söylemini şu güçlü mesaj ile bitirir: "Şüphesiz bu iç içe geçen yeni dünyada tasarımın tüm meslek grupları için sınırsız iş imkânları var; fakat kritik düşünce, adaptasyon, olaylara farklı bakış açıları geliştirebilmek için daha çok okumanın ve öğrenmenin her zamankinden daha önemli hâle geldiğinin de altını çizmek isterim."

Anahtar Kelimeler: Podcast, Mekânsal Mutasyonlar, Dijital Dünya, Sanal Dünya

PODCAST DEĞERLENDİRME

PODCAST:
MEKÂNSAL
MUTASYONLAR

Ceren Boğaç

Yayına Hazırlayanlar:
Abdullah Can
Münevver Özgür Özersay

Podcast: Mekânsal Mutasyonlar

Son bir yıldır, hepimizin 'ev' tanımı değişikliğe uğramıştır. Birçoğumuz, dünyada pandemi etkisi yaratan Covid-19 virüsü sebebiyle, bu süreçte evlerinden çalışmaya devam etmek zorunda kalmıştır (Milyonlarca kişinin işlerinden olması bu yazının konusu değildir).

Kişisel gelişimimize katkı sağlamak amacıyla kitaplar okumaya ve Mimarca'nın her sayıya özgü temasına uygun yeni kitaplar tanıtmaya devam ederken, bu sayının "Çevrimiçi" temasına uygun olarak "podcast" kavramını ele almak ve Kıbrıslı akademisyen Doç. Dr. Ceren Boğaç'ın pandemiye özgü hazırladığı podcast'inden bahsetmek istedik.

Evdeyken, spor yaparken ya da trafikteyken; hatta bazı durumlarda çalışırken bile podcast dinlemek mümkün. Çalıştığınız sektör ile ilgili bilgi birikiminizi artırmak, hobilerinizle ilgili içeriklere erişmek, ya da kafa dağıtmak ve rahatlamak için podcast dinlemek ideal. Hatta alışıncaya, bu durum rutin bir hâle bile gelebiliyor.

Peki nedir bu 'podcast'?

Podcast, en basit hâliyle, belirli bir konu veya tema üzerine odaklanan dijital ses veya video dosyalarıdır. Podcast, isteğe bağlı internet radyosu olarak da nitelendirilebilir; ancak radyoya göre daha küçük ve daha belirli bir kitleye hitap etmektedirler. Ayrıca bu yayınları parça parça dinleme ve dilediğiniz zaman ara verme şansına sahipsiniz. Genellikle tema üzerinden, devam eden bölümler şeklinde kurgulanır. Belirli uzunluk ya da yayınlanma sıklığı gibi şartları da yoktur. En güzel yanı ise, anlatıcı size hikâye anlatır gibi konuşurken, görsel değil de sadece işitsel yoluyla dinleyiciye ulaşan podcastler, dinleyicisinin hayal gücünden faydalanarak hikâyeyi zihninde resmetmesine olanak sağlamasıdır.

İstatistiklere göre şu anda 850.000'den fazla podcast yayını, 30 milyondan fazla podcast bölümü bulunmaktadır.

Niye Podcast'ler?

Bilgileri kişiselleştirebilmesi, kullanışlı, tüketilmesi kolay ve düşük maliyetli oluşları podcastleri çokça talep edilen bir iletişim biçimi ve öğrenme yönteminin arasına koydu. Birçok kişi kısa sürede fark etti ki, öğrenmenin tek yolu bir eğitim kurumuna başvurmak veya kitap okumak değildir. Hatta, bazı durumlarda, öz araştırma kaynaklarımızın, eğitici videoların ve podcast'lerin, kitaplardan daha iyi olabileceği durumlar var. Ayrıca, araba sürerken, seyahat ederken, egzersiz yaparken veya evi temizlerken kitap okuyamazsınız, ancak podcast'leri dinleyebilirsiniz. Podcast'ler genellikle tartışmalar içerir, yani konuları birçok açıdan ele alırlar. Bir kitap genellikle size yalnızca yazarın görüşlerini verir.

İlk kez 2001 yılı sonlarında, Apple firmasının iPod ürünlerinde çıktığından dolayı kullanılan "pod" ifadesi ve yayın anlamına gelen "broadcast" kelimelerinin kombinasyonuyla sunuldu. 2005 yılında Apple'ın iTunes yazılımına podcast desteği eklemesi, podcast dinleme kültürünün yaygınlaşmasını ilerletmiştir. Bugün, Apple'ın tekelden çıkmış durumda ve yaygın bir şekilde kullanılıyor olsa da bu isim kullanılmaya devam ediyor.

Önceden sadece belirli cihazlardan dinlenebilirken; günümüzde bir çok platform podcast dinlemeye olanak sağlamaktadır. Podcast kavramını standart içerik paylaşımından farklı kılan konu, kendine özgü paylaşım şeklidir: Bir ağa bağlı olduğunda, takip edilmekte olan podcast yayınları otomatik veya isteğe bağlı olarak elle güncellenir ve çevrimdışı olduğunda dinlenebilir hâlde bulunur.



Figür 1: Podcast Afiş

Podcast dinleyebileceğiniz platform önerileri: iTunes Podcasts, Spotify, SoundCloud...

Podcast'lerle ilgili herkesin farklı bir algısı ve eleştirisi olabilir. Kimisi içerik sunmaya dair birşey söyler, kimisi ise içerik üretmeye dair... Şöyle veya böyle, son zamanlarda podcastler, çoğu zaman evde kapalı kaldığımız bu günlerde, birçoğumuzun hayatlarında yer edinmiştir. Aile bireylerimiz, iş arkadaşlarımız, çalışanlarımız, müşterilerimiz, öğrencilerimiz, danışanlarımız ve daha birçok bileşenlerimizle ilişkilerimizi sürdürebilir ve sürekli kılabilmek için gayet etkili, rahatça taşınabilir, kullanışlı ve samimi bir yol olarak...

Küçük yaşlardan beri çok koyu kitap-severler olarak bunları yazmak bize nostaljik bir sızı vermiyor değil. Ancak, güncel değişimleri takip etmek, onları anlamak ve herkes açısından daha iyi bir yaşam tasarlamak amacı ile kullanmak, bizce, "mimarca" bir bakış açısında yer edinebilecek bir yaklaşım olur. Ne dersiniz?

Öğretim Üyesi Doç. Dr. Ceren Boğaç'ın podcasti, Nisan, 2020'de Doğu Akdeniz Üniversitesi Mimarlık Fakültesinde başlatılan Evdekal Serisi podcast paylaşımlarının ilkidir. Siber peyzajlar, artırılmış gerçeklik ve bunlar ekseninde mutasyona uğrayan ve artık fiziki sınırların ötesinde

algılamaya başladığımız mekânsal dönüşümlerden bahsetmektedir. * Bu podcastı aynen alıntılanarak sizlerle paylaşıyoruz:

“Bilgisayar yazılımlarının evreni bir ayakkabı kutusuna koyduğu gün... Nasıl olacak ve ne anlama geliyor?”

Bu cümle, Yale Üniversitesi bilgisayar bilimi profesörü olan David Gelernter’ın 1991 yılında “Ayna Dünyalar” adıyla kaleme aldığı kitabının ikinci başlığı.

Gelernter 29 yıl önce yazdığı “Ayna Dünyalar” ya da “Bilgisayar yazılımlarının evreni bir ayakkabı kutusuna koyduğu gün... Nasıl olacak ve ne anlama geliyor?” adlı bu yapıtında, Küresel İnternet Ağı’nın (yani World Wide Web’in) hızlı bir şekilde hayatımıza girişini kehanet ediyordu.

1950’lerde gelişmeye başlayan internet benim hayatıma 90’ların ortasında girdi ve şimdi her zaman hayatımızdaymışçasına adapte, hatta bağımlı hale geldiğimiz bu buluş, o zamanlar hala inanılmaz bir şeydi. İki cihaz arasında noktadan noktaya bir bağlantı olarak başlayan veri haberleşmesi konsepti, teknolojinin gelişimiyle bilgisayarlar arasında daha uzak mesafelere bağlantı ve hemen ardından dosya transferi gibi veri paylaşımlarına imkân tanıyan büyük bir ağa dönüştü. 90’lı yıllarda birleştirilmeye başlayan bu ağlarla yaratılan internet milenyumun ikinci on yılında ise ‘Dış Uzay Ağıyla’ dünyanın ötesine taşındı.

Bu gelişmelerin tüm meslek grupları için uzaktan ama etkin bir çalışma fırsatı yarattığını, küresel salgın Covid-19’un hayatlarımızı alt-üst ettiği bugünlerde her birimiz bizzat deneyimliyoruz. Mimarlık

alanında uzun zamandır sanal tasarım atölyeleri (virtual design studios) bilgisayar destekli tasarım programlarıyla zaten yapılıyordu. Bu nedenle ben bu konudan değil başta da söylediğim gibi internetin gelişimiyle günlük hayatımızın bir yansıması haline gelen sanal gerçekliğin içinde geleceğin – aslında artık ‘bugünün’ demek daha doğru olur sanırım- mekânsal dönüşümlerinden bahsetmek istiyorum. Üzerinde sesli olarak düşünmek istediğim soru şöyle bir şey:

“Siber peyzajlarda kendimize bir yaşam alanı mı kuruyoruz yoksa dijital dünya gerçek dünyanın yaşam mekanlarının üzerine mi katlanıyor?”

Artık yaşadığımız dünyanın milyonlarca bileşeninin, şehirlerin, okyanusların, ormanların dijital olarak kopyalandığı geniş bir sanal gerçeklik (virtual reality) daha doğrusu artırılmış gerçeklik (augmented reality) evreni var. Artırılmış gerçeklik bir süredir sivil toplum oluşumu olan Mağusa Ekoşehir Proje takımı olarak geliştirmekte olduğumuz tasarım pratiklerimizin de bir parçası ve gerçek dünyayla sanal dünyayı birbirine bağlayan bir etkileşim aracı.

Bu aracın beni en çok heyecandıran tarafı sanal dünyada ürettiğiniz her imgeyi gerçek dünya ile buluşturuyor olması. 2016 yılında akıllı telefon kullanıcılarının bulunduğu bölgede GPS (“Global Positioning System” yani “Küresel Konumlama Sistemi”) aracılığı ile telefon kameralarıyla oynadıkları “PokemonGo”- Pokemon Yakalama oyununu hatırlarsınız. Geçen haftalarda Google’ın benzer şekilde geliştirdiği bir güncellemeyle, Google arama motoru üzerinden arama yaptığınız bazı hayvanların üç

boyutlu görüntüsünü akıllı telefon kameralarıyla bulduğumuz mekânın herhangi bir köşesine yansıtma imkânımız oldu. Kocaman bir panda ile salonda aynı kanepede oturup birlikte televizyon izlediğimiz görüntüler benim fotoğraflarımın arasındaki yerini aldı. Ne de olsa vaktimizin neredeyse tamamını evde geçirdiğimiz bu günlerde insan değişik anılar da biriktirmek istiyor.

Google’ın yapmış olduğu bu güncelleme sadece hayvanlarla sınırlı kalmadı elbette: İnsan iskeletinin üç boyutlu görüntüsü, Mars, Satürn, Merkür, Venüs veya Uranüs gibi gezegenlere oturduğunuz yerden bakmak da mümkün hale geldi. Zaten Snapchat ile başlayan ve kısa sürede hemen hemen tüm uygulamalara adapte hale gelen yani kendi imajınızı siz nasıl isterseniz, süper kahraman maskeli, tavşan kulaklı veya gözlerinizden kalpler ya da alevler fışkıran şekillerde gösteren “akıllı aynalar” moda ve kozmetik firmalarının mağazalarında da yerlerini bir süredir almıştı.

Dijital aynalar sayesinde kameralar ve bunların bağlantı halinde olduğu sürekli büyüyen ve sınırları artık dünyayı aşan bir iletişim ağı ile fiziksel anlamdaki mekân algımız ve deneyimimiz kaçınılmaz olarak değişime uğradı. 6 metrekarelik mekânın içinde duran 13 inçlik bilgisayar ekranı içinden sanal müzeler gezmeye, farklı coğrafya veya zaman dilimlerinde insanlarla toplantılar gerçekleştirmeye ve tüm bu aktivitelerin gerçekleştiği siber peyzajın içine kendi görüntümüzü ister patates şeklinde, ister arka planımızda Bahamalar varmışçasına daha çok yansıtmaya başladık. Yani var olduğumuz 6 metrekareye yüzlerce katı büyüklüğünde siber alanlar ekledik.

Konuşmamın başında bahsettiğim “mekânsal mutasyon” dediğim şey de bu işte. Nasıl ki suyun yansımada kendinize baktığınızda gördüğünüz imge gerçekte başka bir yüzeyde sizin katlanmış bir kopyanızsa, sanal gerçekliğin içinde de katlanan milyonlarca mekânsal veya imgesel yansımalar var ve bunlar artık gerçek dünyanın da üstüne katlanıyor.

Benim aklıma bu dönüşümü betimlemek için “mekânsal mutasyon” tanımından başka bir şey gelmiyor.

Mutasyon sözcüğünü bu bağlamda ilk duyduğunuzda yadsıyabilirsiniz. Mutasyon bir canlının geçirdiği kalıcı değişimlerdir ve bu değişimler bir sonraki kuşağa farklı genetik özellikler olarak aktarılır. Bence içinde bulunduğumuz bu kriz döneminde siber peyzajların arasına sıkıştırılmış, internetin içine katlanan ve bize sanal olarak yansıyan mekanlar bir çeşit mutasyon ve bu mekânsal mutasyon yeni kuşakların birincil yaşam alanları halini neredeyse almış durumda.

Bunun bir genetik özelliğe dönüşeceği ve insanın da yapay zekâ ile birleştiği insan ve robot karışımı siber netik organizmaya evrileceği teorisini Dan Brown “Başlangıç” (Origin) adlı kitabının sonunda olabilecek en yalın şekilde anlatmıştı. Bu arada kitap hakkında spoiler vermiş oldum ama bu kitap bence “Yapay Zeka”nın “Tanrı kavramına” dair en dolaysız aynalamalarından da biri. Tıpkı şu sıralar üçüncü sezonunu izlediğimiz West World dizisindeki Rehoboam adı verilen yüksek teknoloji yapay zekada olduğu gibi. West World dizisine tekrardan değineceğim fakat Dan Brown’un Başlangıç kitabına dönecek olursak: Kitabı okumuşsanız orda anlatılan en üst seviye yani



Figür 1: Diego Velazquez Las Meninas, Mekan içine katlanan mekan, 1656

“öz farkındalığı olan” Winston isimli yapay zekanın, Dan Brown kitaplarının çoğunun değişmez kahramanı olan Robert Langdon ve bir grup özel davetliye aynı anda ama ayrı ayrı bilgiler ve sohbetler eşliğinde, özel kulaklıklarla Guggenheim Bilbao müzesini gezdirdiği satırlarda siz ne düşündünüz?

Öz farkındalığı olan bir yapay zekâ yani aynı anda yüzlerce farklı işlem yapabilecek ve farklı yerde olabilecek bir donanımsal sistemler bütünü. Yapay zekâ ve artırılmış gerçekliğin birleştiği bir dünya. Bir yanda Frank

Gehry’nin dekonstrüktivizm tarzı ile dünyadaki diğer benzer yapılara ilham kaynağı olan -beğenin ya da beğenmeyin- bir yapıt, diğer yanda bu yapı içine katlanan sanal gerçeklik evreni. Tıpkı iletişim ve sanat tarihi öğrencilerinin çok yakından bildiği, Diego Velazquez’in Meşhur Tablosu Las Meninas (yani Nedimeler Tablosu)’nda olduğu gibi: İçine aynı anda girdiğiniz ve birbiri üzerine katlanan imgeler ve mekânlar. Yani 364 yıl öncesinden günümüze göz kırpan ve Covid19’la artık bir bilimkurgu olmaktan çıkıp yaşamımızın doğal bir parçasına

dönüşen bir öngörü: Ayna dünyalar. Şu an New York'ta, şehirdeki birçok benzer mekana göre geniş ancak benim alışkın olduğum mekânsal boyutlara kıyasla küçük bir apartman katında bu konuşmayı yaparken, doğal ışık ve doğal iklimlendirmesi ve dışa açılan bir uzantısı olan fiziki bir mekanın insan sağlığı ve psikolojisi için ne denli önemli olduğunu, evlerimize kapandığımız bugünlerde mimarlık mesleğine gönül vermiş herkes gibi ben de farklı bir bakış açısıyla deneyimliyorum. Fakat benim şu an bulunduğum odanın üzerine katlanan ayna dünya, yani siber dünyada üretilen Google'ın üç boyutlu objeler ve canlıları gibi benim fiziki alanıma geçiş yapıyor ve bu da “mixed reality” yani “karışık gerçeklik” diye tanımlanan başka bir mekân deneyimine dönüşüyor.

Şimdilik sadece gözlerimizle algıladığımız fakat yakında yeni giysiler ve donanımlarla tüm duyularımızla deneyimleyeceğimiz, bırakın dünyanın herhangi bir yerindeki mekânları, artık bu dünyanın ötesindeki mekânlara da seyahatler mümkünken, fiziksel mekânlarımız bu mutasyonlar sonucu neye dönüşüyor? Yani biz artık hem çemberin içinde hem de çemberin dışında olabileceğimiz yeni mekânlar mı yaratıyoruz kendimize?

Çocukluğumdan beri bir cyberpunk yani benim tanımlamayı sevdiğim şekli ile “teknolo anarşizm” hayranı olarak, mekân mutasyonları diye adlandırmayı seçtiğim bu dönüşümü Blade Runner, Terminatör, Robocop, Mad Max ve Matrix filmlerini izledikten sonra da onlarca kez düşünmüşümdür. Fakat bence çağımızın en başarılı yapımlarından olan ve üzerinde bırakın saatleri, günlerce konuşabileceğim Black Mirror dizisi bu bağlamda az önce sorduğum soru hakkında kafanızı uzun süre meşgul

edecek ipuçları veriyor. Benim şu an bu dizinin bölümleri arasından aklıma ilk olarak insanların dijital aynalarla çevrelenmiş kapsül odalarda yaşadığı, bilmediğimiz bir sebepten dolayı her gün pedal çevirerek kazandıkları kredileri temel ihtiyaçlarını karşılamak ve sanal mekânlar arasında gezinen avatarlarına dijital aksesuarlar almak veya dijital üyeliklerini arttırmak için harcadıkları “Fifteen Million Merits” bölümü geliyor. Hemen ardından, aklınıza sızarak en büyük korkularınızı artırılmış gerçeklikle içinde bulunduğunuz mekânda karşınıza çıkaran, aslında deneme aşamasındaki bir bilgisayar oyunu olan “Playtest” bölümü. Ve elbette bence dizinin en etkileyici bölümü olan ve “dijital öbür dünya”, evet öldükten sonra dijital bir kopyanızın istediği gibi yaşamayı seçebileceği ölüm sonrası bir sanal evren “San Junipero”. Yeri gelmişken “White Christmas” bölümünün bir alt hikayesi olan ve akıllı evinizi yönetmek için yaratılan gerçekte sizin bir dijital kopyanız olan yapay zekâ kölelerden de bahsetmeden geçmemek lazım. Black Mirror bence tasarıma ilgi duyan herkesin izlemesi gereken bir dizi ve her ne kadar insanlar gelecekte hala daha şimdiki gibi mekânlarda yaşıyor gibi gözükse de aslında her mekânın bir nevi mutasyon geçirdiği bir geleceğin panoraması.

Bu bağlamda Black Mirror'ın bize aktardığı geleceğin mekân mutasyonları klasik anlamdaki cyberpunk filmlerinden daha farklı. Cyberpunk felsefesinde teknoloji toplumun sadece karanlık tarafını ortaya çıkarır ve her seferinde fiziksel mekânı sürekli parçalayarak yok etmeye çalışır. Bu nedenle distopik geleceğin mekânları yapay zekaya sahip robotlarla savaşan insanların yaşadığı, kıyamet sorası çelik beton ve toprağın birbirine karıştığı yerlerdir.

Kıyamet öncesinde ise yapay zekaya sahip robotların insanların ter türlü istediğine cevap vermek için emrine amade olduğu yüksek teknoloji ile inşa edilmiş, akıllı binalar ve daha çok sterile iç mekanlarda sürdürülen bir hayat öngörüsü vardır. Konuşmamın başında kısaca bahsettiğim West World dizisinde olduğu gibi.

1973 yapımı aynı adlı bir filmten uyarlanan dizi, “host” yani “ev sahibi” olarak anılan ve görünüşte insandan farklı olmayan robotlara insanların her türlü istismarı yapabilecekleri karışık gerçeklik dünyası olan tematik bir eğlence parklarında başlar fakat elbette hikâye orda kalmaz. Bu sezon park dışında izlediğimiz bölümlerde ayna dünyalar ile gerçek dünyanın içiçe geçtiği, öz farkındalık kazanan robotlar ve insanlar arasında başlayacak savaşın hemen öncesindeki dünyanın etkileyici bir projeksiyonu bizlere sunuluyor.

Tüm bu filmleri bir tarafa koyacak olursak, değişen mekân mutasyonlarının geleceğini düşündüğümüzde fiziksel mekânların tasarımcıları mimarlarken, karışık gerçekliğin tasarımcıları kimler olacak diye de sormak gerekir? Şüphesiz bu içiçe geçen yeni dünyada tasarımın tüm meslek grupları için sınırsız iş imkanları var fakat kritik düşünce, adaptasyon, olaylara farklı bakış açıları geliştirebilmek için daha çok okumanın ve öğrenmenin her zamankinden daha önemli hale geldiğinin de altını çizmek isterim. Ne de olsa karşımızda 5 yaşında minecraft oyununda sadece dijital blokları kullanarak hayal gücümüzün ötesinde dünyalar kurabilen bir nesil var. Dijital aksesuarlarla bu dünyaların içinde gezintiye çıkacağımız zamanlar sandığımızdan belli ki çok daha yakın.

Görsellere ilişkin açıklamalar:

Görsellerin birincisi Podcast için hazırlanan duyuru afişidir. İkinci görsel ise, Diego Velazquez'in Las Meninas adlı yağlıboya eseri göstermektedir. 1656 tarihinde yapılan ve “Mekân içine katlanan mekân” ismini taşıyan tablo, Podcast yazar ve sunucusu Ceren Boğaç için “Ayna Dünyalar”ın ilk resmi” niteliğinde simgesel bir anlam taşımaktadır. Eser, şu an Museo Nacional del Prado Müzesi'nde bulunmaktadır.

*Boğaç, C. (2020). Doğu Akdeniz Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, EvdeKal Serisi Podcast No:2, 29 Nisan 2020, New York. <https://www.youtube.com/watch?v=Xi9UYh00ISE>

Ceren Boğaç

Doğu Akdeniz Üniversitesi,
Mimarlık Fakültesi

ceren.bogac@emu.edu.tr

Abdullah Can

Uluslararası Kıbrıs Üniversitesi
Mimarlık Fakültesi

abdullah.can@msn.com

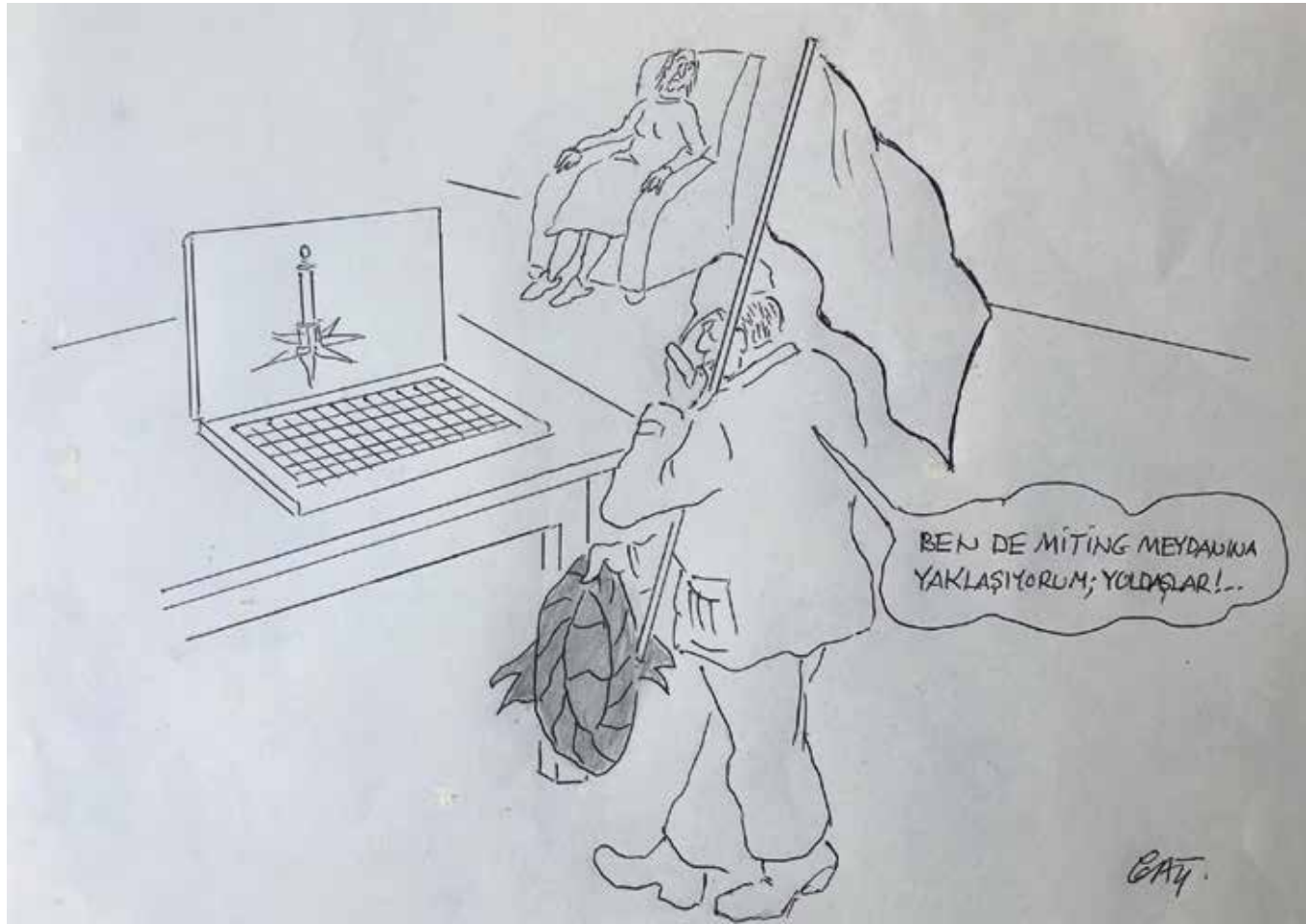
Münevver Özgür Özersay

Miro Designroom

munevver.ozgur@gmail.com

KARİKATÜR

Serhan Gazioğlu



*“Hayatta korkulacak hiçbir şey yoktur,
sadece anlaşılmak için şeyler vardır.
Şimdi, anlamak zamanıdır;
ancak böyle daha az korkabiliriz.”*

Marie Curie



Loading...

E-vize başlıyor!

Mimarlar Odası vize işlemlerini elektronik ortama taşıyarak yeni adımlar atıyor.



BİZİ YOUTUBE'DA TAKİP EDİN!

SMGM eğitimlerine, seminerlere, söyleşilere ve tüm etkinliklere YouTube kanalımızdan erişebilirsiniz.



GÜVENLİK • İKLİM VE KONFOR •
MESLEKİ DİŞ İLİŞKİLER • MESLEK HUKUĞU •

SÜREKLİ MESLEKİ GELİŞİM MERKEZİ EĞİTİMLERİ DEVAM EDİYOR...

• Her eğitim sonunda katılımcılara sertifika verilmektedir •

Eğitim takvimleri için www.mimarlarodasi.org

Bilgi ve Kayıt için smgm@mimarlarodasi.org



PROJE VE İNŞAAT YÖNETİMİ • MESLEKİ KİŞİSEL GELİŞİM •
TASARIM VE YAPI • KÜLTÜREL VE SOSYAL YAŞAM •
KORUMA VE YENİLEME • YAPI ESENLİĞİ •