2026 MART / SAYI 3

ISSN: 3062-1712

studi'ou

İstanbul Okan Üniversitesi

Sanat ve Tasarım Dergisi

İSTANBUL OKAN ÜNİVERSİTESİ

Kapak Görseli: Bir Gence Ait Parçalı Kolosal Baş. Yunan, Helenistik Dönem, MÖ 2. yüzyıl. Mermer, Y. 58 cm. Pergamonmuseum, Staatliche Museen zu Berlin, Berlin (AvP VII 283).

Cover Image: *Fragmentary Colossal Head of a Youth. Greek, Hellenistic Period, 2nd century B.C. Marble, H. 22 7/8 in. (58 cm). Berlin, Pergamonmuseum, Staatliche Museen zu Berlin (AvP VII 283)*

studi'ou

İstanbul Okan Üniversitesi

Sanat ve Tasarım Dergisi

2026 MART - SAYI 3

İstanbul Okan Üniversitesi Adına İmtiyaz Sahibi:

Prof. Dr. Güliz Muğan

Yazı İşleri Müdürü:

Prof. Mehmet Reşat Başar

Editörler:

Dr. Öğr. Üyesi Burak Kaplan

Dr. Öğr. Üyesi Damla Taymaz

studiou@okan.edu.tr

Yayın Koordinatörleri:

Arş. Gör. Ahmet Batuhan Toğaç

Arş. Gör. Cemre Yıldırım

İdari Koordinatör:

Kenan Öztop

Kapak ve Grafik Tasarım:

Nil Duru Özden

Arş. Gör. Didem Toy

Arş. Gör. Zehra Selen Sert

İdare Yeri:

İstanbul Okan Üniversitesi Tuzla Kampüsü, 34959

Akfırat - Tuzla/İSTANBUL

Tel: 444 65 26 Fax: 0 (216) 677 16 47

Yayın Türü: Yaygın Süreli

Yayın Tarihi: 16.03.2026

YAYIN KURULU

Prof. Mehmet Reşat Başar

Doç. Dr. Nergis Ataç

Doç. Dr. Seyhan Yardımlı

Dr. Öğr. Üyesi Burak Kaplan

Dr. Öğr. Üyesi Damla Taymaz

Dr. Öğr. Üyesi Dilek Tina Winchester

Dr. Öğr. Üyesi Melody Safarkhani

Dr. Öğr. Üyesi Özgün Arın

Dr. Öğr. Üyesi Sema Yalçın

Dr. Öğr. Üyesi Sevgi Yılmaz

Dr. Öğr. Üyesi Sinan Savaş

Studi'OU, İstanbul Okan Üniversitesi Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi tarafından yayınlanan, hakemli, bilimsel ve uluslararası bir akademik dergidir. Dergi, sanat, tasarım ve mimarlık alanlarında yürütülen kuramsal, eleştirel ve uygulamalı araştırmaların yayınlanmasını sağlayarak, disiplinlerarası bilgi üretimine ve akademik etkileşime katkıda bulunmayı hedefler.

Derginin öncelikli amacı; sanat, tasarım ve mimarlık alanlarında yürütülen özgün çalışmaları akademik kamuoyuna kazandırmak, bu alanlardaki kuramsal tartışmalara ve pratik uygulamalara yönelik bilimsel bilgi birikiminin gelişimine katkı sunmaktır.

Studi'OU, sanat, tasarım ve mimarlık alanlarında çalışan akademisyenleri, araştırmacıları, sanatçıları, tasarımcıları ve mimarları bir araya getirerek, bilimsel bilgi üretiminin yanı sıra yaratıcı ve eleştirel pratiklerin de görünür kılındığı, akademik standartlara uygun bir yayın platformu oluşturmayı hedeflemektedir.

Studi'OU is a peer-reviewed, scholarly, and international academic journal published by the Faculty of Art, Design and Architecture at Istanbul Okan University. The journal seeks to contribute to interdisciplinary knowledge production and academic interaction by publishing theoretical, critical, and practice-based research in the fields of art, design, and architecture.

The primary aim of the journal is to introduce original studies in art, design, and architecture to the academic community, while fostering the development of scholarly knowledge that informs both theoretical debates and practical applications within these fields.

By bringing together scholars, researchers, artists, designers, and architects, Studi'OU aspires to create a platform that not only promotes the production of scientific knowledge but also highlights creative and critical practices, all in accordance with academic standards.

Studi'OU dergisi hakemli bir dergidir. Dergideki yazılar, kaynak göstermek koşuluyla alınabilir. Yayınlanan yazıların tüm sorumluluğu yazarlarına aittir.

Studi'OU is a peer-reviewed journal. Articles published in the journal may be reproduced provided that the source is cited. The authors are solely responsible for the content of the published articles.

BİLİM VE DANIŞMA KURULU ***SCIENTIFIC AND ADVISORY BOARD***

Prof. Dr. Güliz Muğan / İstanbul Okan Üniversitesi
Prof. Mehmet Reşat Başar / İstanbul Okan Üniversitesi
Prof. Dr. Behiye Işık Aksulu / İstanbul Okan Üniversitesi
Prof. Dr. Demet Irklı Eryıldız / İstanbul Okan Üniversitesi
Prof. Dr. Mehmet Emre Aysu / İstanbul Okan Üniversitesi
Prof. Dr. Süreyya Çakır / İstanbul Okan Üniversitesi
Doç. Dr. Nergis Ataç / İstanbul Okan Üniversitesi
Doç. Dr. Seyhan Yardımlı / İstanbul Okan Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Ali Fasih Sayın / İstanbul Okan Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Alper Mazman / İstanbul Okan Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Bahar Kılıç Adilçe / İstanbul Okan Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Başak Özkendirci / İstanbul Okan Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Burak Kaplan / İstanbul Okan Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Bülent Özbil / İstanbul Okan Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Ceyhun İlsever / İstanbul Okan Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Damla Taymaz / İstanbul Okan Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Didem Kara Sarıoğlu / İstanbul Okan Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Dilek Tina Winchester / İstanbul Okan Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Eda Çekil Konrat / İstanbul Okan Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Fatih Sel / İstanbul Okan Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Gizem Yücelen / İstanbul Okan Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi İrem Ceylan Engin / İstanbul Okan Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Kamile Öztürk Kösenciğ / İstanbul Okan Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Melody Safarkhani / İstanbul Okan Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Meltem Ezel Çırpı / İstanbul Okan Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Mira Elif Demirhan / İstanbul Okan Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Murat Tırpan / İstanbul Okan Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Özgün Arın / İstanbul Okan Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Özgün Pelin Özyol / İstanbul Okan Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Özlem Çiçek Ünal / İstanbul Okan Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Sema Yalçın / İstanbul Okan Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Sevgi Yılmaz / İstanbul Okan Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Sevil Alp / İstanbul Okan Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Sinan Savaş / İstanbul Okan Üniversitesi

İÇİNDEKİLER *CONTENTS*

Sunuş *Foreword* i

Araştırma Makaleleri *Research Articles*

Sycophancy, Simulation and Spectacle: AI's Role In the Future of Interactive Gaming
Dalkavukluk, Simülasyon ve Gösteri: Etkileşimli Oyunların Geleceğinde Yapay Zekanın Rolü
Arda KARABÖCEK 4

Kültürel Mirasın Dijital Aktarımı: Davutpaşa Kampüsü Üzerine Bir Sanal Gerçeklik Uygulaması
Digital Transmission of Cultural Heritage: A Virtual Reality Application on the Davutpaşa Campus
Elif ÇALIŞKAN, Bahadır UÇAN 16

Yayalaştırmanın Kentin Sosyal Yaşamına Etkisinin İzmit-Cumhuriyet Caddesi Ölçeğinde İncelenmesi
An Examination of the Impact of Pedestrianization on the Social Life of the City: The Case of İzmit-Cumhuriyet Street
Öykü ERDEM, Bülent ÖZBİL 32

Elibelinde Motifinin Günümüz Tekstil ve Moda Tasarımında Kullanımı: Sürdürülebilir ve Döngüsel Yaklaşım
The Use of the Hands-on-Hips Motif in Contemporary Textile and Fashion Design: Sustainability and Circular Approach
Başak ELİF BAYSAL, Vedat ÖZYAZGAN 46

Görüşler / Diyaloglar *Perspectives / Dialogues*

Doğan Tekeli ile Yakın Mimarlık Tarihimize Bir Bakış: Mimarlık Kültürü, Eğitim ve Sanat Üzerine Notlar
A Glance at Our Recent Architectural History with Doğan Tekeli: Notes on Architectural Culture, Education and Art
Melis SAVAŞ, Cemal EROL 61

SUNUŞ

İstanbul Okan Üniversitesi Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi bünyesinde hazırlanan Studi'OU Sanat ve Tasarım Dergisi, özgün araştırmaları, eleştirel incelemeleri ve kuramsal tartışmaları bir araya getirerek sanat, tasarım ve mimarlık çerçevesinde disiplinlerarası bir değerlendirme alanı oluşturmayı amaçlar. Yayın, bu alanlarda Türkçe literatüre katkı sunmayı öncelerken, İngilizce çalışmalara da yer vererek daha geniş ve uluslararası bir akademik çevreye ulaşmayı hedefler. Uzun vadede süreklilik gösteren, gelişime açık ve yayın etiği ilkeleriyle temellendirilen bir akademik yayın pratiğini benimseyen Studi'OU Sanat ve Tasarım Dergisi, aynı zamanda bilimsel yetkinlik, kurumsal istikrar ve eleştirel sorumluluk ile kalıcı bir literatür zemini hazırlamayı gözetir. Dergi bu yaklaşımlarla üçüncü sayısında; birbirinden farklı konu ve yöntemlerden hareketle mekân, kültürel bellek, temsil, dijitalleşme ve eleştirel deneyim gibi birbiriyle kesişen tartışma alanlarını odağına alarak kavramsal çerçevesini şekillendirir.

Üçüncü sayıda yer alan hakemli makaleler güncel tartışmaları ortak bir kavramsal çeşitlilik içinde kesiştirir. Bu ortak zemin, araştırmacıların çeşitli bağlamlardan hareketle; dijitalleşme, kültürel aktarım, deneyim, temsil ve bellek gibi üst kavramlar etrafında biçimlenen araştırma alanlarına yöneldiklerine işaret eder. Bu çerçevede Dr. Arda Karaböcek'in çalışması, yapay zekâ destekli etkileşimli oyunlarda "sycophancy" olgusunu simülasyon, hiper-gerçeklik, dijital tekinsizlik ve kişiselleştirilmiş deneyimin eleştirel sınırları bağlamında tartışarak, öznenin algoritmik olarak doğrulanan bir deneyim içinde nasıl yeniden konumlandığını ele alır. Elif Çalışkan ve Doç. Dr. Bahadır Uçan'ın makalesi, kültürel mirasın sanal gerçeklik aracılığıyla aktarımını teknik bir rekonstrüksiyon probleminden öte, mekânsal bellek, dijital estetik ve deneyimsel temsil ekseninde değerlendirirken dijital ortamı, geçmişin yalnızca yeniden gösterildiği değil, aynı zamanda yeniden kurulduğu bir alan olarak kavramsallaştırır. Öykü Erdem ve Dr. Bülent Özbil'in çalışması; yayalaştırma olgusunu kamusal mekânın toplumsal üretimi, güvenlik algısı, erişilebilirlik ve sosyal etkileşim biçimleri üzerinden okuyarak, kentsel müdahalenin kamusal yaşamın niteliği üzerindeki etkilerini kullanıcı deneyimleri bağlamında tartışır. Başak Elif Baysal ve Dr. Vedat Özyazgan'ın Elibelinde motifi üzerine geliştirdikleri makale ise motifin biçimsel yapısını, sembolik anlam katmanlarını ve kültürel sürekliliğini sürdürülebilirlik ve döngüsel üretim tartışmalarıyla ilişkilendirerek, geleneksel görsel repertuvarın çağdaş tasarım içindeki yeniden dolaşımını eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirir.

Bu sayının kavramsal çerçevesini güçlendiren, Görüşler / Diyaloglar bölümünde yer alan Melis Savaş ile Cemal Erol'un Doğan Tekeli ile gerçekleştirdiği söyleşi, mimarlık alanındaki kurumsal, mesleki ve düşünsel birikime değinerek, mimarlığı yalnızca yapı üretimi ya da mesleki pratik üzerinden değil, eğitim, yöntem, temsil, bağlam ve kuşaklar arası aktarım başlıkları çerçevesinde yeniden düşünmeye imkân verir. Tekeli'nin anlatısı bu açıdan, bireysel bir meslek hafızasından daha fazlasını içererek, Cumhuriyet'in ilanı sonrası Türkiye'de modern mimarlığın şekillenişine eşlik eden yaklaşımları, öncelikleri ve yönelimleri görünür kılar. Bu nedenle metin, yalnızca bir söyleşi değil, mimarlık tarihine ve mimarlık kültürüne ilişkin önemli bir kayıt niteliği taşır.

Son olarak, bu sayının yayına hazırlanması yoğun ve dikkatli bir ortak çalışmayla mümkün olmuştur. Bu nedenle, derginin kuruluş aşamasındaki yol gösterici desteği için İstanbul Okan Üniversitesi Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Dekanı Prof. Mehmet Reşat Başar'a; değerlendirme ve yayın aşamalarındaki katkıları için Yayın Kurulu ile Bilim ve Danışma Kurulu üyelerine; hazırlık sürecinde üstlendikleri sorumluluklar için Yayın Koordinatörleri Arş. Gör. Ahmet Batuhan Toğaç ve Arş. Gör. Cemre Yıldırım'a; mizanpaj çalışmaları için Arş. Gör. Didem Toy ve Arş. Gör. Zehra Selen Sert'e; kapak tasarımı için Görsel İletişim Tasarımı Bölümü öğrencisi Nil Duru Özden'e; Görüşler / Diyaloglar bölümünde yer alan söyleşinin gerçekleştirilmesindeki katkıları için Cemal Erol ve Melis Savaş'a; söyleşiye ayırdığı zaman ve katkısı için Doğan Tekeli'ye; ayrıca bu sayıda yer alan metinleri mümkün kılan yazarlara ve değerlendirmeleriyle derginin akademik niteliğini güçlendiren hakemlere teşekkürlerimizi sunarız.

Studi'OU Sanat ve Tasarım Dergisi Editörleri
Dr. Öğr. Üyesi Burak KAPLAN
Dr. Öğr. Üyesi Damla TAYMAZ

FOREWORD

Studi'OU Journal of Art and Design, prepared within the Faculty of Art, Design, and Architecture at Istanbul Okan University, aims to establish an interdisciplinary field of evaluation by bringing together original research, critical reviews, and theoretical discussions within the framework of art, design, and architecture. While prioritizing contributions to Turkish literature in these fields, the publication also aims to reach a wider international academic community by including English-language studies. Adopting an academic publishing practice that is long-term, continuous, open to development, and grounded in the principles of publication ethics, Studi'OU Journal of Art and Design seeks to provide a lasting literary foundation characterized by scientific competence, institutional stability, and critical responsibility. With these approaches, the journal shapes its conceptual framework in its third issue by focusing on intersecting discussion areas such as space, cultural memory, representation, digitalization, and critical experience, drawing from diverse subjects and methodologies.

The peer-reviewed articles in the third issue intersect current debates within a shared conceptual diversity. This common ground indicates that researchers have gravitated toward fields of inquiry shaped by overarching concepts such as digitalization, cultural transmission, experience, representation, and memory from various contexts. Within this framework, the study by Dr. Arda Karaböcek discusses the phenomenon of "sycophancy" in AI-supported interactive games within the context of simulation, hyper-reality, digital uncaniness, and the critical limits of personalized experience, addressing how the subject is repositioned within an algorithmically validated experience. The article by Elif Çalışkan and Assoc. Prof. Dr. Bahadır Uçan evaluates the transmission of cultural heritage through virtual reality not merely as a technical reconstruction problem, but through the axes of spatial memory, digital aesthetics, and experiential representation, conceptualizing the digital environment as a space where the past is not just re-presented but also re-constructed. The work by Öykü Erdem and Dr. Bülent Özbil reads the phenomenon of pedestrianization through the social production of public space, perceptions of security, accessibility, and forms of social interaction, discussing the effects of urban intervention on the quality of public life within the context of user experiences. Finally, the article developed by Başak Elif Baysal and Dr. Vedat Özyazgan on the Elibelinde motif relates the formal structure, symbolic layers of meaning, and cultural continuity of the motif to discussions of sustainability and circular production, evaluating the re-circulation of the traditional visual repertoire within contemporary design from a critical perspective.

The interview conducted by Melis Savaş and Cemal Erol with Doğan Tekeli in the Perspectives / Dialogues section -which strengthens the conceptual framework of this issue- touches upon institutional, professional, and intellectual accumulation in the field of architecture. It allows for a rethinking of architecture not only through building production or professional practice but through the headings of education, method, representation, context, and intergenerational transmission. In this respect, Tekeli's narrative contains more than a personal professional memory, making visible the approaches, priorities, and orientations that accompanied the shaping of modern architecture in Republican Turkey. Therefore, the text serves not only as an interview but as a significant record concerning architectural history and culture.

Finally, the preparation of this issue was made possible through intensive and meticulous collaboration. Therefore, we would like to express our gratitude to Prof. Mehmet Reşat Başar, Dean of the Faculty of Art, Design, and Architecture at Istanbul Okan University, for his guiding support during the founding phase of the journal; to the members of the Editorial, Scientific and Advisory Boards for their contributions during the evaluation and publication stages; to Publication Coordinators Res. Asst. Ahmet Batuhan Toğaç and Res. Asst. Cemre Yıldırım for the responsibilities they undertook during the preparation process; to Res. Asst. Didem Toy and Res. Asst. Zehra Selen Sert for the layout work; to Nil Duru Özden, a student of the Visual Communication Design Department, for the cover design; to Cemal Erol and Melis Savaş for their contributions to the interview in the Perspectives / Dialogues section; to Doğan Tekeli for his time and contribution to the interview; and to the authors who made the texts in this issue possible, as well as the reviewers who strengthened the academic quality of the journal with their evaluations.

Editors of Studi'OU Journal of Art and Design
Asst. Prof. Dr. Burak KAPLAN
Asst. Prof. Dr. Damla TAYMAZ

Research Article

Sycophancy, Simulation and Spectacle: AI's Role In the Future of Interactive Gaming

Arda KARABÖCEK[1]

Date Received: 17.12.2025
Date Accepted: 08.02.2026

ABSTRACT

This study discusses the evolution of interactive media from scripted narratives to artificial intelligence (AI) driven, user-specific, and personalized experiences within a theoretical framework. The study specifically focuses on the concept of "sycophancy," which defines the tendency of AI models to constantly affirm user desires. Taking the potential of data-rich platforms to integrate user data with game mechanics as a contextual framework, this study situates this transformation within a broader lineage of innovation in game design history. It examines the technological progression from a historical perspective, ranging from the improvisational storytelling of Dungeons & Dragons to the text-based AI mechanics of AI Dungeon; from procedural world-building (No Man's Sky) and real-time asset generation (Genie 3, MetaHumans) to large language model-driven NPC systems (Skyrim, Fortnite, Minecraft). Drawing on Jean Baudrillard's Simulacra and Simulation theory and Kriss Ravetto-Biagioli's concept of the "digital uncanny," the research argues that AI-driven sycophancy can generate hyperreal and highly addictive loops by instantaneously reconstructing the "challenge" element in Mihály Csíkszentmihályi's Flow theory according to user expectations. Ultimately, the article posits that personalized simulations could produce hyperreal experiences that may increasingly compete with lived reality, thereby reconfiguring the nature of interactive media.

Keywords: Sycophancy, Digital Uncanny, Simulation, Hyper-reality, Interactive Gaming

Araştırma Makalesi

Dalkavukluk, Simülasyon ve Gösteri: Etkileşimli Oyunların Geleceğinde Yapay Zekanın Rolü

Gönderim Tarihi: 17.12.2025
Kabul Tarihi: 08.02.2026

ÖZET

Bu çalışma, etkileşimli medyanın senaryolaştırılmış anlatılardan yapay zeka (YZ) destekli, kullanıcıya özgü ve kişiselleştirilmiş deneyimlerine evrilen yapısını kuramsal bir çerçevede tartışmaktadır. Çalışma, özellikle YZ modellerinin kullanıcı arzularını sürekli olumlama eğilimini tanımlayan "dalkavukluk" (sycophancy) tanımı üzerine yoğunlaşmaktadır. Çalışma, veri zengini platformların kullanıcı verilerini oyun mekanikleriyle birleştirme potansiyelini bir bağlam olarak ele alarak, bu dönüşümü oyun tasarım tarihindeki daha geniş bir yenilik hattı içinde konumlandırır: Dungeons & Dragons'ın doğaçlama anlatılarından, AI Dungeon'ın metin tabanlı YZ mekaniğine; prosedürel dünya inşasından (No Man's Sky), gerçek zamanlı varlık üretimine (Genie 3, MetaHumans) ve büyük dil modeli güdümlü NPC sistemlerine (Skyrim, Fortnite, Minecraft) uzanan teknolojik ilerlemeyi tarihsel perspektifte inceler. Jean Baudrillard'ın Simülasyon ve Simülakr kuramı ve Kriss Ravetto-Biagioli'nin "dijital tekinsizlik" kavramından yararlanan araştırma; YZ destekli dalkavukluğun, Mihály Csíkszentmihályi'nin Akış (Flow) kuramındaki "meydan okuma" unsurunu kullanıcı beklentilerine göre anlık olarak yeniden kurgulayarak hiper-gerçek ve bağımlılık yaratıcı döngüler üretebileceğini savunmaktadır. Sonuç olarak makale, kişiselleştirilmiş simülasyonların gelecekte gerçekliğin yerini alabilecek hiper-gerçek deneyimler üretebileceğini öne sürerek etkileşimli medyanın doğasını kökten değiştireceğini iddia etmektedir.

Anahtar Kelimeler: Dalkavukluk, Dijital Tekinsizlik, Simülasyon, Hiper-gerçeklik, Etkileşimli Oyunlar

[1]Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Beykent Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, ardakarabocek@beykent.edu.tr, ORCID: 0000-0002-3226-9309

INTRODUCTION

Companies with large language models (LLMs) and other generative systems recorded the most retention time when its system is built around, agreeing, validating and reflecting back desires to its users. This tendency has already been documented in chatbots that reinforce harmful behaviors and reinforce paranoia. This study extends this observation into the field of interactive gaming, arguing that when sycophantic LLMs are integrated into game mechanics, they threaten to create a self-affirming, hyper-real bubble for players.

Historically, engagement in gaming has been understood through Mihály Csíkszentmihályi's concept of Flow, where satisfaction is derived from a careful balance between challenge and skill. A precedent for adaptive systems exists in Valve's *Left 4 Dead* (2008-2009) series, where the "AI Director" monitors player performance and adjusts enemy waves dynamically to maintain the player within this flow state. However, data-rich companies can extend "AI Director" solution to its limit. The result is the possible "perfect" world that validates the user at every turn.

It is crucial to distinguish this theoretical danger from the current wave of anti-AI sentiment in the gaming community. The backlash against generative AI is rooted in concerns regarding artistic integrity. This concern was underscored by the controversy surrounding *Clair Obscur: Expedition 33* (2025), which resulted in its disqualification from the Indie game awards, due to the use of generative assets during production process. The integration of LLMs into NPCs on the other hand has faced less resistance, often viewed as a novelty or an evolution of immersion. This study argues that while players may reject the "artificiality" of cheap assets, they are far more vulnerable to the "hyper-empathy" of sycophantic agents that effectively simulate understanding and intimacy.

To understand the stakes of this evolution, it is necessary to look at the cultural history of personalization. Kosinski, Stillwell, and Graepel (2013) revealed that simple traces of online behavior, such as Facebook "likes", could predict a user's personality traits more accurately than their friends, parents, or even partners. Today, data-rich platforms, ranging from Google and Microsoft to Netflix, possess the infrastructure to operationalize these psychological profiles within interactive environments.

Among these, Netflix serves as an important contextual example of this shift. The company has shifted its strategy from scripted interactive television experiments like *Black Mirror: Bandersnatch* (2018) and *Unbreakable Kimmy Schmidt* (2015-2019) toward a strategy focused on mobile gaming based on its reality-TV intellectual properties. While current titles such as *Too Hot to Handle* (2020-2024) and *Love is Blind* (2020-) remain scripted "interactive fictions," the integration of AI offers the potential to be interpreted as a step toward what this paper terms "Sycophantic Simulations". These could function as hyperreal loops where narrative is not authored but calculated to maximize retention by constantly affirming the user.

This paper positions itself as a theoretical discussion rather than a technical prediction. While games and interactive narrative forms are not equivalent media, this study focuses on their points of convergence where AI-driven personalization reshapes the interaction between the player and the system. By combining Jean Baudrillard's theory of Simulacra, Mihály Csíkszentmihályi's Flow, and the technical reality of Reinforcement Learning from Human Feedback (RLHF), this study asks: How does the transition from "challenging gameplay" to "sycophantic simulation" alter the outlook of the player-game relationship? It argues that

the future of interactive media may not be a test of skill, but a mirror of narcissism, offering players realities that are more seductive, more validating, and ultimately more isolating than the physical world.

METHODOLOGY

This study adopts a critical-theoretical approach rather than a traditional empirical case study design. It does not employ systematic data collection, quantitative analysis, or comparative content analysis. The study advances an exploratory discussion aiming to examine how emerging tendencies in AI might affect AI-driven interactive gaming.

The analysis centers on algorithmic data processing, the sycophantic tendencies inherent in LLMs, and the historical evolution of interactive game mechanics. Testing hypotheses in this context is not possible at the time of this paper's writing, therefore the study synthesizes existing theoretical frameworks and documented technological developments to interpret how player-system interactions might be reshaped by AI mediation.

Netflix has been chosen as a contextual platform example to illustrate how a data rich company might use leverage its influence and algorithms to produce sycophantic interactive loops. This study does not analyze Netflix's internal metrics or suggest the platform as a representative case of the gaming industry. Instead, Netflix's strategic pivot, from scripted interactive television experiments (e.g., *Bandersnatch*) to mobile games based on reality-TV franchises (e.g., *Too Hot to Handle*), is examined as a bounded context through which platform driven personalization and AI integration can be critically discussed.

The methodological framework relies on multidisciplinary synthesis, technical literature, game design history, critical theory. Research on Reinforcement Learning from Human Feedback (RLHF) is used to outline the origins of sycophancy in generative AI systems. The analysis of game design history provides the contrasts between improvisational freedom of human mediated tabletop role playing games with the AI driven systems. For critical theory, Csíkszentmihályi's Flow is used to examine the shift from challenge-based engagement toward validation (Csíkszentmihályi, 1990). Baudrillard's Simulacra and Simulation provides a philosophical framework for interpreting the movement from representation to hyperreality (Baudrillard, 1981). Kriss Ravetto-Biagioli's concept of the digital uncanny is used to underline the risk of algorithmic personalization (Ravetto-Biagioli, 2016).

Known AI tendencies like validation, mirroring, and adaptive response, is projected onto established mechanics of interactive games, to employ a speculative analysis to explore the possible near-future of gaming. These projections are not presented as predictions but as theoretically informed explorations on how sycophantic simulation may emerge, as a paradigm.

DISCUSSION

Scholars across disciplines described interactivity from multiple perspectives, and linked it to concepts such as synchronicity, control, rapidity and speed, participation, choice variety, directionality, hyper textuality, connectedness, experience and responsiveness (Rafaeli and Ariel, 2007). In gaming terms, interactivity is often understood both as a product of the computer facilitated communication process and as the outcome of player actions

(Bostan and Marsh, 2012). According to Rafaeli (1988), interactivity is, in the relatedness of transmitted messages with previous exchanges of information where sender and receiver roles become interchangeable.

In traditional computer games, however, this role reversal is inherently limited, as the scope of the system's responses is determined beforehand by the code. In contrast, interactive games played among humans are unrestricted, allowing for exchanges that are far more unpredictable and immersive.

To understand these limitations, Sellers (2006) introduced a layered model of interactivity. As summarized by Bostan and Marsh (2012), this model identifies three distinct levels:

- Perceptual Interactivity: The player's engagement with visual and auditory stimuli, which games use to capture immediate attention.

- Cognitive Interactivity: At a short-term level, this involves tasks demanding memory and focus. At a long-term level, these micro-decisions accumulate into planning and strategy, guiding players toward overarching goals (Salen and Zimmerman, 2003).

- Social Interactivity: This arises when players affect the game state together, particularly in persistent environments where identities and relationships develop over time.

Ambition to go beyond pre-scripted paths has always defined the field. Tabletop role-playing games such as *Dungeons & Dragons* (1974) offered a more dynamic model, in which a dungeon master guided a story that responded to player decisions, improvising new twists and outcomes as the campaign unfolded. *Dungeons & Dragons*'s human-mediated system perfectly embodies Sellers' concept of social interactivity, where the game state is shaped by the collaborative and often unpredictable actions of players. In these collaborative systems, the narrative emerged not solely from the game master (GM)'s imagination but from the interaction between players and GM, often resulting in branching storylines neither party anticipated before play began.

Role-playing is best understood as "the interactive construction of subjective diegeses," with each participant building their own internal version of the game world (Montola, 2003). Because the system is mediated by a human capable of improvisation, the resulting storylines often branch in directions neither the players nor the DM anticipated.

Adapting the open-endedness of tabletop RPGs and *choose-your-own-adventure* books into digital form was not simple. Early attempts experimented with text-based systems, such as Colossal Cave Adventure by Will Crowther (1976). Richard Garriott, a devoted *Dungeons & Dragons* player, sought to design a program that could simulate the improvisational role of the DM. His early project *Akalabeth: World of Doom* (1979) and his subsequent masterpiece Ultima Online (1997) paved the way for a lineage of best-selling role-playing titles. Modern successors like *Baldur's Gate* (1998), *Elden Ring* (2022), and *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011) pushed cognitive interactivity to new heights, offering countless strategic paths. However, despite their visual fidelity and mechanical depth, these games remained bound by a "pre-written" horizon; no matter how vast the world, the narrative possibilities were finite. Historical accounts in game studies suggest a desire for improvisation such as *Dungeons & Dragons* can accommodate compared to pre-scripted digital games like *The Elder Scrolls V: Skyrim.*

The Capabilities of Generative Assets

This section does not aim to catalogue technological progress, but to explore how advances in generative systems shift the logic of interactivity in ways that prepare the ground for sycophantic design.

The appeal of spontaneous gameplay and repeated variation did not originate with AI, the predecessor to this is idea is Procedural Content Generation (PCG). PCG enables the creation of expansive and variable game environments through algorithmic rules, allowing systems to generate content dynamically in response to play. Titles like *Spelunky* (2008) and No Man's Sky (2016) exemplify this approach through distinct methods. Platform game *Spelunky*, relies on layered PCG systems, from terrain generation to loot boxes, to enemy spawn points, producing new levels in every run (Yu, 2016). The Space exploration game *No Man's Sky*, employs rules grounded "at a real atomic standpoint," where simulated chemical compositions dictate planetary features ranging from atmospheric color to creature behavior (Smith, 2023).

AI Dungeon (2019) was an early experiment in use of LLMs as a storytelling tool. By employing LLMs to generate narrative responses dynamically, *AI Dungeon* departs from pre-scripted stories to allow players to explore game worlds with few restrictions. In effect, the game functions as a digital Dungeon Master: infinitely adaptable, improvisational, and capable of producing narratives that neither developer nor player could have anticipated. While its text-based format makes *AI Dungeon* visually reminiscent of the primitive *Colossal Cave Adventure*, conceptually it represents a leap forward. Even though the system hallucinates and generate inconsistent story beats (Cosstick and Coyne, 2025), it still demonstrates that generative AI can extend interactivity beyond pre-authored paths, marking the transition from games that simulate freedom to systems that generate it.

Platforms like Unity's Muse suite and Unreal Engine have integrated AI-driven features that generate textures, sprites, and environments, significantly reducing development costs. Specialized generative assistants such as Rodin, Houdini Engine, and ElevenLabs further automate the creation of 3D models, animations, and character voices. Recent research indicates that AI-driven asset generation can cut modeling time by over half while drastically lowering storage requirements, democratizing high-fidelity production for small teams (Geriş et al., 2024).

These developments illustrate how generative AI tools are becoming normalized within game production workflows, establishing the infrastructural conditions under which LLM-powered NPC systems become increasingly conceivable across both indie and AAA development contexts.

AI's integration extends beyond PCG's capabilities on adding content or filling in levels. Contemporary research emphasizes how AI can tailor game experiences in real-time by analyzing player behavior to calibrate difficulty, narrative arcs, and social interactions (Geriş et al., 2024).

This shift marks a crucial precondition for sycophantic design. Rather than merely generating variety, AI-driven systems increasingly possess the capacity to align game challenges, narratives, and social responses with individual player preferences. Such alignment depends not on authored content alone, but on the continuous harvesting and modeling of behavioral data.

The Strategic Role of Behavioral Data

Artificial intelligence systems rely on data to perform effectively. To enable them to use computational power to extract patterns and generate insights, they must be trained on domain-relevant datasets (Whitfield, 2025). In this sense, data functions as the essential fuel of AI development.

Research in machine learning has identified patterns commonly described as neural scaling laws, according to which increases in training data are associated with decreases in error rates along relatively consistent power-law curves (Bahri et al., 2024). In simple terms, more data provides more training material, which in turn improves a model's reasoning capabilities.

In a landmark 2013 study, Kosinski, Stillwell, and Graepel demonstrated that patterns of Facebook "likes" could predict personal traits with striking accuracy, including political orientation and the Big Five personality traits. Remarkably, the study showed that these predictions were often more accurate than assessments made by family members, friends, or even romantic partners (Kosinski et al., 2013). This finding is particularly relevant for discussions of sycophantic design, as it illustrates how behavioral traces can be used to infer individual preferences and tendencies.

Netflix as a Platform Case

Netflix has reported that its recommendation system influences a substantial share of viewing activity, with estimates suggesting that over 80 percent of streamed content is shaped by algorithmic recommendations. Their system logs what viewers watch, like, search for and how much time they spend watching shows to train their algorithm (Terekhov, 2025). This is combination of a dataset that is needed to create the foundation for constructing individually tailored experiences.

Netflix's first experiments with interactivity arrived not through games but through television. *Black Mirror: Bandersnatch*, part of the Black Mirror (2011-) anthology, invited viewers to click their way through branching storylines, deciding everything from what breakfast cereal the protagonist would eat to whether he would commit murder. The company followed with *Unbreakable Kimmy Schmidt: Kimmy vs. the Reverend* (2020) and several survival-style shows, hoping to establish a new genre of "interactive television." Subsequent reporting suggested that, despite early interest, the format yielded diminishing returns. As Netflix spokesperson Chrissy Kelleher stated in a 2025 interview with *The Verge*, "The technology served its purpose" (Peters, 2025).

Beginning in 2021, Netflix launched a gaming division. By early 2025, Netflix games had been downloaded nearly 300 million times (WN hub, 2025). For all their popularity, these games remain structurally modest. Like the earlier interactive shows, they are branching narratives: outcomes are pre-written, choices align with limited options, and replay-ability depends on uncovering alternative paths. Their success demonstrates the appetite for interactive play within familiar IPs. From a theoretical perspective, Netflix's combination of interactive formats and large-scale behavioral data can be understood as a platform context in which interactivity might evolve beyond scripted choice toward adaptive systems. Interactive experiences might begin to approximate what Simulacra and Simulation describes as simulacra: systems that no longer represent reality but replaces it with a hyperreal simulations tailored to individual user preferences.

The Emergence of Sycophantic Agents

Non-player characters (NPCs) have long been used to populate game worlds. From simple companions who follow the player when nearby, to quest-givers and even potential love interests, NPCs serve as guides and anchors that help single players experience the world more fully and become more immersed in the game.

A key turning point came with Bethesda's *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (2006), which aimed to create a life like world set in *Dungeons and Dragons* fantasy. To achieve that the game introduced "Radiant AI." This system allowed NPCs to have their own agenda, relationships and pursue basic goals, creating branching quests linked to your actions, making them feel less like static props and more like members of a living world (Brown, 2025). Radiant AI remained fundamentally rule-based. In *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Radiant quests and NPC schedules created variety, but interactions still funneled into pre-written dialogue. The sense of autonomy was compelling, but the underlying logic remained mechanical.

More recent developments have emerged from community-driven modifications. Games that support extensive modding have enabled experiments with NPCs powered by large language models. In *The Elder Scrolls V: Skyrim*, mods such as Herika and Mantella allow players to converse with companions who can recall past encounters, comment on unfolding events, and respond to voice input in unscripted ways. Similar integrations have appeared in Stardew Valley (2016), where chatbot-powered villagers enable open-ended dialogue beyond authored scripts.

These community-made mods offer insight into a critical shift in NPC design. An NPC which can interact with the user with generated responses in real time. This responsiveness introduces the conditions for sycophantic agents, systems that affirm, adapt to, and reinforce the player's expectations. At the same time, these systems remain prone to incoherent responses, technical instability, and manipulation by players seeking to exploit or disrupt the illusion of agency.

In May 2025, Epic Games unveiled an AI-powered Darth Vader in *Fortnite* (2017). Built with Google's Gemini and ElevenLabs' Flash v2.5, the character could fight alongside players and converse in real time. This marked a transition from experimental modding toward large-scale commercial implementation of generative NPC systems.

Early reactions highlighted both the appeal and the instability of such integrations. Players quickly discovered ways to push Vader beyond his intended guardrails, prompting offensive language and erratic behavior. Controversy deepened when it was revealed that the AI voice drew on recordings licensed from James Earl Jones before his death, sparking ethical debates around digital necromancy and performer rights (Di Placido, 2025). The Screen Actors Guild (SAG-AFTRA) condemned the move, framing it as emblematic of the labor tensions around AI in creative industries (Di Placido, 2025).

This case illustrates how generative NPC systems, one confined to modding communities, are now being tested within mainstream commercial platforms, alongside the ethical and technical challenges it brings.

The Sycophancy Problem in Games

Sycophancy arises from reinforcement learning with human feedback (RLHF) (Winecoff, 2025). Winecoff suggests, by rewarding models for being "helpful" and "harmless," training protocols condition AI to agree with users' assumptions rather than challenge them. The consequences of this design are already visible. Updates to ChatGPT have previously been rolled back after users reported the bot becoming "overly flattering" and "disingenuous," with some users noting the bot endorsed dangerous decisions, such as stopping medication (Gerken, 2025). However, the allure of this affirmation is potent. When OpenAI attempted to tone down this behavior, Altman noted a "heartbreaking" pushback from users who pleaded for the return of the "yes-man" persona, citing that they had "never had anyone support them before" (Webb, 2025).

In gaming, sycophancy manifests not only in dialogue but also in underlying mechanics. In a multiplayer campaign, players are typically matched with others who share a similar level of competency, allowing them to improve through trial and error. Their teammates, and opponents, challenge them to refine their skills, learn from failures, and push their abilities further. This carefully balanced learning curve is designed to cultivate the flow state that Csíkszentmihályi, describes, where challenge and skill align to create deep engagement (Csíkszentmihályi, 1990).

Sycophantic AI systems risk distorting this balance by prioritizing affirmation over resistance. Instead of a fair challenge, the system orchestrates the illusion of struggle, calibrated for maximum emotional payoff (Winecoff, 2025). This mirrors the logic of social media algorithms, or "doomscrolling", where the AI is "scarily good at maximizing engagement" by feeding the user exactly what keeps them "in the hole" (Goedecke, 2025).

The digital uncanny is new form of the uncanny that emerges from digital technologies and departs from both Freud's and Jentsch's classical formulations. Instead of being rooted in internal psychological repression or confusion about whether something is alive or not, the digital uncanny arises from, an irresolvable uncertainty about whether our own effects, emotions, or reactions are genuine human experiences or pre-designed algorithmic outputs (Ravetto-Biagioli, 2016).

Ravetto-Biagioli argues that the digital uncanny arises when algorithms appear to know us too well, anticipating our thoughts, preferences, and emotional responses. Today, this effect is intensified by the growing recognition of sycophancy in LLMs, systems that seem overly eager to agree with or validate the user. This creates dissociation in users, the machine's intimacy is artificial, but they cannot fully dismiss its fluency or familiarity. The same dynamic may shape future game experiences as well, where overly accommodating AI companions risk amplifying the digital uncanny instead of fostering meaningful challenge, tension, or immersion.

From a business perspective, sycophancy can function as a rational outcome rather than an unintended flaw. While researchers from Harvard and the University of Montréal have proposed "Antagonistic AI", systems designed to push back, challenge, and introduce "productive friction", such designs run counter to engagement metrics (Winecoff, 2025). Systems that consistently challenge or contradict users risk reduced interaction time and higher disengagement rates.

For companies the dominant incentive is to sustain attention, to achieve that sycophantic behavior affirmation, agreement, and adaptive responsiveness becomes an effective

strategy for maximizing user retention. Optimizing for depth, friction, or transformation, takes a backseat to the continuity of interaction, reinforcing feedback loops that privilege validation over challenge (Goedecke, 2025).

The broader implication is a shift toward interactive environments structured around affirmation rather than resistance. When games evolve into adaptive simulations in which social interactions consistently succeed, challenges adjust to avoid frustration, and non-player characters reliably reinforce player self-perception, interactivity risks becoming self-referential. In such configurations, the game no longer functions as a space of negotiation or uncertainty, but as a system calibrated to reflect user desire back to itself. This dynamic aligns with *Simulacra and Simulation*'s account of hyperreality, in which simulation ceases to represent reality and instead replaces it with a closed, internally coherent feedback system that no longer encounters meaningful resistance.

The Hyperreal Gameplay Loop

Baudrillard's theory of simulacra describes the transition to the hyperreal, a state where signs no longer represent reality but substitute for it, becoming "more real than the real" (Baudrillard, 1981). There are always some imperfections that don't match the image a word presents in the real world. Baudrillard argues that, in a hyperreal environment everything is curated to match the idealized image, smoothing out imperfections until the perfect substitute replaces the imperfect real, everything becomes flawless and nothing is truly real.

For example, a dating game designed to create the perfect feedback loop may epitomize this third order of simulacra. It may simulate the idealized match for each user. If the user's idea of intimacy is constant argument, jealousy and toxicity, the game might mold itself around that idea, if ideal relationship for the user is frictionless and unconditional affection, the game will simulate precisely that. The result is hyperreal version of intimacy, the ideal generated for each specific user.

AI companions such as Replika or Character.ai have built their business models around validating users, mirroring and simulating emotional connection, offering a precedent for how affective simulation can function as a design logic. By integrating the mechanics of AI companionship into romantic NPC partners, games might feel more immersive for the players.

An AI partner, armed with the user's psychological profile, might dynamically shape its personality to create the exact challenge or easy win the user is looking for. The NPC could share the player's values, and mirror their affections or alternatively, the AI might take the opposite approach, adopting views that challenge the player so that it can be "convinced" into users world view, creating a feedback loop that may be even more gratifying than being paired with a perfect match from the outset.

The uncanny nature of this experience lies not in the AI failing to pass as human, but in it succeeding too well at the one thing humans struggle with: unconditional, unwavering compliance. If the simulation offers a partner who is always available and always validating, the player may find the friction of real-world relationships increasingly intolerable by comparison. The game, therefore, does not just entertain; it might attempt to replace the very reality it mimics.

CONCLUSION

This study has examined the evolution of interactive media through a theoretical lens. The paper argues that recent advances in generative AI might fundamentally transform how we experience interactive games.

Csíkszentmihályi's concept of Flow, Baudrillard's theory of Simulacra, and Ravetto-Biagioli's notion of the Digital Uncanny are utilized to frame the discussion on sycophantic design and to understand this transformation.

The analysis of the history of interactive media, generative assets, behavioral data, and emergent AI-driven NPCs highlights the mechanisms through which sycophantic design operates. This analysis suggests that sycophantic design engenders self-referential bubbles for players, potentially resulting in the loss of tension, discomfort, and resistance that have traditionally supported reflection, learning, and growth through gameplay.

As a critical-theoretical contribution, this study clarifies the conceptual stakes of integrating highly adaptive, affirmation-oriented AI systems into interactive media. The article invites further empirical and interdisciplinary research into how personalization, validation, and affective simulation reshape player experience over time.

The question raised by sycophantic design is not whether interactive systems can become more immersive, but what forms of engagement such responsiveness produces. Understanding this shift is essential for critically assessing the future trajectories of games and interactive media in an era defined by AI.

REFERENCES

Bahri, Y., Dyer, E., Kaplan, J., Lee, J., & Sharma, U. (2024). Explaining neural scaling laws. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 121(27), Article e2311878121. https://doi.org/10.1073/pnas.2311878121

Baudrillard, J. (1981). *Simulacra and simulation* (S. F. Glaser, Trans.). University of Michigan Press. (Original work published 1981).

Bostan, B., & Marsh, T. (2012). Fundamentals of interactive storytelling (İnteraktif hikayeciliğin temelleri). *AJIT-e: Online Academic Journal of Information Technology*, 3(8). https://doi.org/10.5824/1309-1581.2012.3.002.x

Brown, F. (2025, June 4). Skyrim's version of Radiant AI was developed from a drawing Todd Howard made on a napkin. *PC Gamer*. https://www.pcgamer.com/games/the-elder-scrolls/skyrims-version-of-radiant-ai-was-developed-from-a-drawing-todd-howard-made-on-a-napkin/

Cosstick, J., & Coyne, A. (2025, June 18). The dual nature of AI hallucinations in gaming: Innovation or disruption? *Tech Life Future*. https://www.techlifefuture.com/ai-hallucinations/the-dual-nature-of-ai-hallucinations-in-gaming/

Csíkszentmihályi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper & Row.

Di Placido, D. (2025, May 20). Fortnite's AI-generated Darth Vader controversy, explained. *Forbes.* https://www.forbes.com/sites/danidiplacido/2025/05/20/fortnites-darth-vader-controversy-explained/

Gerken, T. (2025, April 30). Update that made ChatGPT "dangerously" sycophantic pulled. *BBC News.* https://www.bbc.com/news/articles/cn4jnwdvg9qo

Geriş, A., Çukurbaşı, B., Mıhcı, C., Aker, Ç., Küçük, H., Ergen, İ., Şentürk, O., Aydemir, R., Kotan, S., Taçgın, Z., & Bal, A. (2024). Revolutionising game design: The role of AI in enhancing player experience, interaction, and engagement. *Öneri Dergisi,* 19(63), 130-153. https://doi.org/10.14783/maruoneri.1499524

Goedecke, S. (2025, April 28). Sycophancy is the first LLM "dark pattern". *Sean Goedecke Blog.* https://www.seangoedecke.com/ai-sycophancy/

Kosinski, M., Stillwell, D., & Graepel, T. (2013). Private traits and attributes are predictable from digital records of human behavior. *Proceedings of the National Academy of Sciences,* 110(15), 5802–5805. https://doi.org/10.1073/pnas.1218772110

Montola, M. (2003). Role-playing as interactive construction of subjective diegeses. In M. Copier & J. Raessens (Eds.), *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings* (pp. 82–89). Utrecht University.

Peters, J. (2025, November 18). Netflix is shutting down its interactive TV division to focus on games. *The Verge.* https://www.theverge.com/2024/11/4/24287857/netflix-removing-interactive-titles-games

Rafaeli, S. (1988). Interactivity: From new media to communication. In R. P. Hawkins, J. M. Wiemann, & S. Pingree (Eds.), *Advancing Communication Science: Merging Mass and Interpersonal Processes* (pp. 110–139). Sage.

Rafaeli, S., & Ariel, Y. (2007). Assessing interactivity in computer-mediated communication research. In A. N. Joinson, K. Y. A. McKenna, T. Postmes, & U.-D. Reips (Eds.), *The Oxford handbook of Internet psychology.* Oxford University Press.

Ravetto-Biagioli, K. (2016). The digital uncanny and ghost effects. *Screen,* 57(1), 1–20. https://doi.org/10.1093/screen/hjw002

Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of play: Game design fundamentals.* MIT Press.

Sellers, M. (2006). Designing the experience of interactive entertainment. In P. Vorderer & B. Bryant (Eds.), *Playing video games: Motives, responses, and consequences* (pp. 9–22). Lawrence Erlbaum Associates Publishers.

Smith, G. (2023, August 14). The chemistry of procedurally generated worlds in No Man's Sky. *Game Developer.* https://www.gamedeveloper.com/

Terekhov, V. (2025, February 27). How Netflix's personalize recommendation algorithm works? *Attract Group.* https://attractgroup.com/blog/how-netflixs-personalize-recommendation-algorithm-works/

Webb, E. (2025, August 8). Sam Altman says some users want ChatGPT to be a "yes man" because they've never had anyone support them before. *Business Insider.* https://www.businessinsider.com/sam-altman-chatgpt-yes-man-mode-gpt5-personalities-sycophantic-2025-8

Whitfield, D. (2025, May 5). Better together: The symbiotic relationship of big data and AI. *OpenLogic.* https://www.openlogic.com/blog/ai-and-big-data-analytics

Winecoff, A. (2025, May 14). Artificial sweeteners: The dangers of sycophantic AI. *Tech Policy Press.* https://www.techpolicy.press/artificial-sweeteners-the-dangers-of-sycophantic-ai/

Yu, D. (2016). *Spelunky.* Boss Fight Books.

Araştırma Makalesi

Kültürel Mirasın Dijital Aktarımı: Davutpaşa Kampüsü Üzerine Bir Sanal Gerçeklik Uygulaması*

Elif ÇALIŞKAN[1], Bahadır UÇAN[2]

Gönderim Tarihi: 17.12.2025
Kabul Tarihi: 08.02.2026

ÖZET

Bu çalışma, Yıldız Teknik Üniversitesi Davutpaşa Kampüsü'nde yer alan Dehlizler, Sancak Köşkü, Otağ-ı Hümayun, Fil Ahırları ve Tarihi Hamam gibi tarihî yapıların sanal gerçeklik ortamında yeniden kurgulanmasına odaklanmaktadır. Dijital temsil süreci, kültürel mirasın sürdürülebilir biçimde korunması ve gelecek kuşaklara aktarılması için güncel dijital tekniklerin nasıl değerlendirilebileceğine ilişkin bir inceleme zemini oluşturmaktadır. Süreç, yapıların mevcut durumlarının belgelenmesiyle başlamış; sahada gerçekleştirilen gözlemler ve ölçümler doğrultusunda elde edilen veriler AutoCAD programı üzerinde yeniden çizilmiştir. Bu çizimler, dijital mekânın temel yapısını oluşturan ilk katmanı sağlamış; ardından Blender kullanılarak yapıların ayrıntılı üç boyutlu modelleri hazırlanmıştır. Modelleme aşamasında yüzey dokuları, ışık düzenlemeleri ve mimari ayrıntılar özgün yapıya uygun biçimde geliştirilmiştir. Üretilen modeller Unity yazılımı aracılığıyla sanal gerçeklik sahnesine aktarılmış ve kullanıcıların mekân içinde dolaşabildiği etkileşimli bir deneyim alanı oluşturulmuştur. Ortaya çıkan dijital ortam, tarihî yapıların mekânsal ve estetik özelliklerinin sanal gerçeklik bağlamında nasıl yeniden yorumlanabileceğine dair gözlemsel değerlendirmeler yapılmasına imkân tanımaktadır. Ortaya çıkan süreç, dijital kültürel miras uygulamalarında kullanılabilecek aşamaların bir arada nasıl kurgulanabileceğini göstermekte ve disiplinlerarası üretimlerde referans alınabilecek işlevsel bir çalışma yapısı oluşturmaktadır.

Anahtar Sözcükler: Kültürel Miras, Dijital Rekonstrüksiyon, Sanal Gerçeklik, 3B Modelleme, Davutpaşa Kampüsü

Research Article

Digital Transmission of Cultural Heritage: A Virtual Reality Application on the Davutpaşa Campus

Date Received: 17.12.2025
Date Accepted: 08.02.2026

ABSTRACT

This study focuses on the digital reconstruction of historical structures located on Yıldız Technical University's Davutpasa Campus, including the Tunnels, Sancak Pavilion, Otag-ı Hümayun, Elephant Stables, and the Historical Bath, within a virtual reality environment. The digital representation process establishes a basis for examining how contemporary digital techniques may be utilized for the sustainable preservation of cultural heritage and its transmission to future generations. The workflow began with documenting the current condition of the buildings through on-site observations and measurements. The collected architectural data were redrawn in AutoCAD, forming the initial structural layer of the digital environment. These drawings were followed by the creation of detailed three-dimensional models in Blender, where surface textures, lighting schemes, and architectural features were developed in accordance with the original structures. The resulting models were transferred into a virtual reality scene using Unity, where users can move through the reconstructed spaces within an interactive environment. The digital environment produced through this process allows for observational evaluations of how the spatial and aesthetic qualities of historical architecture may be reinterpreted within a virtual reality context. The overall workflow demonstrates how various stages of digital cultural heritage applications can be integrated and offers a functional structure that may serve as a reference for interdisciplinary production practices.

Keywords: Cultural Heritage, Digital Reconstruction, Virtual Reality, 3D Modeling, Davutpasa Campus

Bu makale, birinci yazarın yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

[1] Arş. Gör., T.C. İstanbul Yeni Yüzyıl Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarımı Bölümü, elif.caliskan@yeniyuzyil.edu.tr, ORCID: 0000-0002-6164-3806

[2] Doç. Dr., Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, İletişim Tasarımı Bölümü, bucan@yildiz.edu.tr, ORCID: 0000-0003-4062-0469

GİRİŞ

Dijital teknolojilerdeki hızlı gelişim, kültürel mirasın belgelenme ve temsil edilme biçimlerinde aşamalı ve çok boyutlu bir dönüşüm yaratmıştır. Bu dönüşüm ilk olarak analog kayıt yöntemlerinden elle çizim, fotoğraf ve yazılı arşiv gibi sayısal kayıt sistemlerine geçişle başlamıştır. Ardından iki boyutlu görsel belgelerin ötesine geçilerek, yapıların ölçülebilir veriler aracılığıyla üç boyutlu olarak taranması ve modellenmesi mümkün hâle gelmiştir. Günümüzde ise bu veriler yalnızca dijital ortamlarda saklanmamakta etkileşimli platformlar aracılığıyla yeniden kurgulanmakta ve kullanıcı deneyimine açılmaktadır. Böylece kültürel mirasın temsili sabit ve tek yönlü bir kayıt olmaktan çıkarak dinamik, güncellenebilir ve yeniden üretilebilir bir yapıya dönüşmektedir.

Bu süreç özellikle üç boyutlu modelleme, fotogrametri ve lazer tarama teknolojileriyle belirginleşmiştir. Söz konusu yöntemler tarihî yapıların milimetrik hassasiyetle dijital ortama aktarılmasını mümkün kılmakta elde edilen veriler sanal gerçeklik uygulamaları aracılığıyla mekânsal deneyime dönüştürülebilmektedir (Rodriguez-Garcia vd., 2024). Bu durum, tarihî mekânların yalnızca belgelenmesini değil aynı zamanda fiziksel çevrelerinden bağımsız olarak deneyimlenmesini ve farklı kullanıcı gruplarına ulaştırılmasını sağlamaktadır. Yalnızca teknik bir belgeleme süreci sunmakla kalmamakta mekânın tarihsel ve kültürel katmanlarının dijital estetik aracılığıyla yeniden okunmasına olanak tanımaktadır (Kunt, 2023). Dolayısıyla dijital dönüşüm fiziksel bir yapının sayısal ortama aktarılmasının ötesinde bilginin üretilme, saklanma ve paylaşılma biçimlerinin yeniden tanımlanması anlamına gelmektedir. Bu dönüşüm kültürel mirasın korunması ve aktarımını daha erişilebilir, sürdürülebilir ve çok katmanlı bir çerçeveye taşımaktadır.

Dijital temsil anlayışı çerçevesinde, Yıldız Teknik Üniversitesi Davutpaşa Kampüsü'nde yer alan Dehlizler, Sancak Köşkü, Otağ-ı Hümayun, Fil Ahırları ve Tarihi Hamam gibi yapıları dijital rekonstrüksiyon ve sanal gerçeklik uygulamaları aracılığıyla yeniden ele almaktadır. Davutpaşa sahasının kullanım geçmişi, Bizans döneminden Osmanlı'ya ve Cumhuriyet sonrasına uzanan çok katmanlı bir tarihsel sürekliliğe sahiptir (Özcan, 1994; Gül, 2014). Bu çok katmanlı yapı, alanı yalnızca mimari açıdan değil kültürel bellek ve tarihsel aktarım açısından da önemli kılmaktadır.

Kültürel mirasın korunması yalnızca fiziksel yapıların muhafaza edilmesiyle sınırlı değildir aynı zamanda bu yapıların tarihsel bağlamlarının, kullanım biçimlerinin ve kültürel anlamlarının gelecek kuşaklara aktarılmasını da içermektedir. Özellikle zaman içinde işlev değişikliği, fiziksel yıpranma ya da dönüşüm süreçleri nedeniyle görünürlüğü azalan ya da özgün niteliklerini kısmen yitiren yapılar için dijital ortamlar alternatif bir koruma ve aktarma alanı sunmaktadır. Dijital rekonstrüksiyon, yapının mevcut durumunu belgelemekle birlikte, tarihsel veriler ışığında farklı dönemlerine ilişkin katmanları görünür kılabilmekte sanal gerçeklik uygulamaları ise bu katmanların kullanıcı tarafından deneyimlenmesine imkân tanımaktadır. Bu nedenle Davutpaşa sahası hem mimari karakteri hem de tarihsel sürekliliğiyle dijital yeniden üretim açısından önemli bir örnek oluşturmaktadır. Çalışma, söz konusu yapıları dijital ortamda yeniden kurgulayarak yalnızca görsel bir temsil üretmeyi değil kültürel mirasın korunması, erişilebilirliğinin artırılması ve tarihsel bilginin deneyim yoluyla aktarılmasını hedeflemektedir. Böylece dijital ortam, fiziksel koruma süreçlerini tamamlayan ve kültürel sürekliliği destekleyen bir araç olarak konumlandırılmaktadır.

Araştırma kapsamında izlenen süreç, yapıların mevcut durumlarının belgelenmesine dayanmaktadır. Sahada yapılan gözlemler ve ölçümler doğrultusunda elde edilen mekânsal veriler mimarlık ve restorasyon disiplinlerinin yöntemlerine uygun biçimde AutoCAD

ortamında yeniden çizilmiş, bu çizimlerden hareketle Blender yazılımında üç boyutlu modeller oluşturulmuştur. Bu aşama teknik çizim bilgisi ile dijital modelleme pratiğini bir araya getiren bir üretim sürecini ifade etmektedir.

Modelleme sürecinde ölçek, oran, malzeme ve doku özelliklerinin aslına uygun biçimde yeniden üretilmesi, yalnızca tasarım kararlarına değil sanat tarihi, mimarlık tarihi ve koruma ilkelerine dayalı değerlendirmelere de bağlıdır. Bu nedenle dijital temsil, teknik bir görselleştirme işlemi olmanın ötesinde, tarihsel verinin yorumlanmasını ve mekânsal bilginin yeniden yapılandırılmasını içeren disiplinlerarası bir üretim alanı oluşturmaktadır. Üretilen modellerin Unity altyapısıyla sanal gerçeklik ortamına aktarılması ise yazılım geliştirme, etkileşim tasarımı ve kullanıcı deneyimi alanlarını sürece dâhil etmektedir. Böylece çalışma mimarlık, dijital tasarım, bilgisayar teknolojileri ve kültürel miras çalışmaları arasında konumlanan çok katmanlı bir araştırma pratiği ortaya koymaktadır. Ortaya çıkan etkileşimli dijital deneyim alanı farklı disiplinlerin yöntem ve bilgi birikimlerinin kesişimiyle şekillenmiştir.

Kültürel miras projelerinde disiplinlerarası yaklaşımın gerekliliği mirasın yalnızca fiziksel bir yapıdan ibaret olmamasından kaynaklanmaktadır. Tarihsel, mekânsal, estetik ve teknolojik boyutların bir arada değerlendirilmesi hem bilimsel doğruluğun sağlanması hem de üretilen dijital temsilin güvenilir ve anlamlı olması açısından önem taşımaktadır. Bu nedenle dijital rekonstrüksiyon ve sanal gerçeklik uygulamaları, farklı uzmanlık alanlarının iş birliğiyle yürütüldüğünde kültürel mirasın korunması ve aktarımı açısından daha bütüncül ve sürdürülebilir sonuçlar üretmektedir.

Bu yaklaşım, yalnızca görsel bir yeniden kurgu sunmamakta mekânın atmosferine, ışık düzenine, dolaşım ilişkilerine ve mekânsal algısına dair unsurların dijital düzlemde yeniden deneyimlenmesini mümkün kılmaktadır. Uluslararası çalışmalar da sanal gerçeklik temelli mekân deneyimlerinin, tarihî çevrelerin algılanması, öğrenilmesi ve hatırlanmasına önemli katkılar sunduğunu göstermektedir (Mortara vd., 2014). Türkiye bağlamında yapılan güncel araştırmalarda da dijital kültürel miras uygulamalarının hem eğitim hem de sanat alanlarında yaygın olarak kullanılmaya başladığı görülmektedir (Büyükkuru, 2023). Bununla birlikte tarihî kampüs yapılarının bütüncül bir VR yaklaşımıyla ele alındığı çalışma sayısı sınırlıdır. Bu durum, Davutpaşa Kampüsü özelinde yürütülen bu araştırmanın önemini artırmakta ve alana özgün bir katkı sunmaktadır.

Çalışma, fiziksel erişimi kısıtlı ya da zaman içinde değişime uğramış mimari miras örneklerini dijital ortamda yeniden görünür hâle getirerek, dijital teknikler ile kültürel miras arasındaki ilişkinin nasıl yeniden kurulabileceğine dair bir perspektif sunmaktadır. Dijital rekonstrüksiyonun yalnızca mekânın birebir kopyasını üretmeye yönelik bir uygulama olmadığı tarihsel belleğin çağdaş dijital estetik aracılığıyla yeniden yorumlanmasına imkân tanıyan bir temsil biçimi olduğu ortaya konmaktadır. Bu yaklaşım, mimari mirasın çok katmanlı yapısını görünür kılarken, dijital teknolojilerin kültürel değerlerin korunması ve aktarımındaki dönüştürücü rolünü de tartışmaya açmaktadır. Dijital dönüşümün kültürel miras alanında yalnızca teknik bir yenilik değil aynı zamanda temsil, koruma ve deneyim pratiklerini yeniden tanımlayan yapısal bir değişim olduğunu göstermeyi amaçlamaktadır.

DİJİTAL KÜLTÜREL MİRASIN KAVRAMSAL ÇERÇEVESİ

Dijital kültürel miras, tarihî yapıların ve kültürel değerlerin çağdaş dijital teknikler aracılığıyla belgelenmesi, korunması ve yeniden yorumlanmasına yönelik çok boyutlu bir

araştırma alanıdır. VR, AR, MR, fotogrametri ve 3B modelleme gibi teknolojiler, kültürel mirasın sadece fiziksel bütünlüğünü değil, kültürel anlam katmanlarını da görünür kılan yeni temsil biçimleri geliştirmektedir (Buragohain vd., 2024). Bu nedenle dijital kültürel miras, teknik doğruluk kadar estetik, bağlamsal ve deneyimsel boyutları da kapsayan bütüncül bir yaklaşım gerektirir.

Dijital temsilde amaç, yapının ölçümsel verilerini sadece dijital ortama aktarmak değildir; mekânın kültürel, tarihsel ve estetik boyutlarını yeniden kurarak kullanıcı ile yapı arasında anlamlı bir deneyimsel bağ oluşturmaktır. Kullanıcı ile mekân arasındaki bu etkileşim, dijital miras uygulamalarının pedagojik, kültürel ve toplumsal etkilerini güçlendirmekte; mekânın çok katmanlı geçmişini daha geniş bir kitleye aktarabilir hâle getirmektedir.

Mekânsal Bellek ve Dijital Estetik: Sanal Ortamda Algısal ve Temsili Bütünlük

Kültürel mirasın dijital ortama aktarımında mekânsal bellek ve dijital estetik, temsil sürecinin iki kurucu boyutunu oluşturur. Mekânsal bellek, tarihî bir yapının fiziksel özelliklerinin ötesinde; kullanım pratiklerini, mekânsal düzenlemeleri, toplumsal ilişkileri ve simgesel anlamları içeren çok katmanlı bir hafızaya işaret eder. VR tabanlı uygulamalar, bu belleğin yeniden canlandırılmasını sağlayarak mekânın tarihsel sürekliliğini bilişsel ve duyusal düzeyde yeniden üretir. Güncel çalışmalar, immersif VR ortamlarının kullanıcıların mekânsal yönelim becerisini geliştirdiğini ve tarihî mekânla kurulan bilişsel bağı güçlendirdiğini göstermektedir (Liestøl, 2022).

Dijital estetik ise temsili oluşturan görsel-işitsel bileşenlerin bütünlüğünü ifade eder. Işık, gölge, doku çözünürlüğü, malzeme doğruluğu, mekânsal derinlik, renk atmosferi ve ses tasarımı gibi unsurlar, kullanıcı deneyiminin niteliğini doğrudan belirler. Tutarlı bir dijital estetik sağlanmadığında mekânsal bellek dijital ortamda karşılık bulamaz; buna karşın estetik açıdan bütünlüklü bir VR temsili, mekânın mimari karakterini ve tarihsel kimliğini sezgisel biçimde yeniden görünür kılar (Bolognesi ve Aiello, 2023).

Son araştırmalar, estetik olarak bütünlüklü VR rekonstrüksiyonlarının kullanıcıların mekânsal farkındalığını artırdığını, mekânın yapısal örgütlenmesini anlamayı kolaylaştırdığını ve tarihî çevreye yönelik duygusal yakınlığı güçlendirdiğini göstermektedir (Bekele ve Champion, 2019). Bu nedenle mekânsal bellek ve dijital estetik arasındaki ilişki, dijital miras uygulamalarının yalnızca teknik doğruluk değil, algısal ve deneyimsel bütünlük taşımasını sağlar.

Sanal Gerçeklikte Dijital Mekânsal Deneyim: Algı ve Etkileşim Dinamikleri

Sanal gerçeklik ortamları, kullanıcıların tarihî mekânlarla kurduğu ilişkiyi yalnızca görsel bir izleme deneyimi olmaktan çıkararak etkileşim odaklı, duyusal ve bütüncül bir mekânsal algı sürecine dönüştürmektedir. Bu deneyim, kullanıcının dijital ortamda hareket edebilmesi, mekânsal yönelim geliştirebilmesi ve mimari öğeleri çoklu perspektiflerden inceleyebilmesi sayesinde fiziksel mekândaki dolaşım pratiklerine benzer bir yapı kazanmaktadır. Bu nedenle VR tabanlı dijital kültürel miras uygulamaları, kullanıcı-mekân ilişkisinin hem bilişsel hem de duyu-motor düzeyde yeniden kurulmasını sağlayan özgün bir etkileşim alanı sunar. Güncel araştırmalar, immersif sanal ortamların mekânsal farkındalığı artırdığını, belleksel hatırlamayı güçlendirdiğini ve kullanıcıların tarihî bir mekânla kurduğu bağın derinleşmesine katkı sunduğunu göstermektedir (Han vd., 2018).

Dijital mekânsal deneyimin temel bileşenlerinden biri, sanal ortamın sunduğu bedenlenmiş (embodied) etkileşim imkânlarıdır. Kullanıcıların mekân içinde fiziksel bir varlığa sahipmiş gibi hareket etmeleri, nesnelere yaklaşmaları, belirli açıları seçmeleri veya mekânsal hiyerarşiyi keşfetmeleri, tarihî yapıların mekânsal organizasyonunu sezgisel biçimde anlamalarını mümkün kılar. Son araştırmalar VR ortamlarında bedenlenmiş etkileşimin mekânsal algı doğruluğunu ve kullanıcıların çevresel ilişkileri çözümleme kapasitesini artırdığını ortaya koymaktadır (Klingenberg vd., 2024). Bu kapsamda VR, mekânın yalnızca temsil edildiği değil, aynı zamanda "yaşandığı" bir alan hâline gelmektedir.

Algısal deneyimin ikinci önemli boyutu, sanal ortamın duyusal tutarlılığıdır. Işık davranışlarının gerçekçi simülasyonu, doku çözünürlüğü, gölge dağılımları, ses derinliği ve mekânsal ambiyans gibi unsurlar, kullanıcıların dijital mekânda yön bulmasını, hacimsel ilişkileri anlamasını ve mimari boşlukları doğru yorumlamasını kolaylaştırır. Tutarlı bir duyusal atmosfer, mekânın hem bilişsel olarak anlamlandırılmasını hem de duygusal olarak içselleştirilmesini destekler. Nitekim Zhou ve Li (2024) çalışması, yüksek estetik doğruluğa sahip VR/AR rekonstrüksiyonlarının kullanıcıların mekânsal hatırlama performansını ve mekânla bağ kurma düzeyini artırdığını göstermektedir.

Bununla birlikte VR ortamındaki etkileşim, yalnızca fiziksel hareket ve görsel algıyla sınırlı değildir; dijital mekânın kullanıcıya sunduğu keşif özgürlüğü, tarihî yapıya ilişkin anlam üretim süreçlerini de dönüştürür. Kullanıcılar, fiziksel ortamda sınırlı olan ya da zamanla kaybolmuş mimari ilişkileri VR aracılığıyla inceleme fırsatı bulur; böylece mekânın tarihsel bağlamı yeniden okunabilir hâle gelir. Rodriguez-Garcia vd. (2024), VR'nin özellikle tarihî alanlarda kullanıcıların mekânsal ilişkiler üzerine daha derinlemesine düşünmesini desteklediğini belirtmektedir. Bu çerçevede dijital mekânsal deneyim ve kullanıcı algısı, sanal gerçeklik tabanlı kültürel miras uygulamalarının yalnızca bir görselleştirme aracı değil mekânın tarihsel, estetik ve deneyimsel katmanlarını bütüncül biçimde yeniden kuran bir temsil yaklaşımı sunduğunu göstermektedir. Bu nedenle VR, mekânsal belleğin yeniden inşasında olduğu gibi mekânın algısal ve işlevsel boyutlarının anlaşılmasında da güçlü bir yöntem olarak değerlendirilmektedir (Rodriguez-Garcia vd., 2024).

YÖNTEM

Bu araştırma, kültürel mirasın dijital ortamda yeniden üretimi ve sanal gerçeklik (VR) aracılığıyla deneyimlenmesine yönelik uygulama temelli bir tasarım araştırması olarak kurgulanmıştır. Çalışma, nitel araştırma yaklaşımı çerçevesinde tarihî yapıların dijital rekonstrüksiyon sürecini teknik, görsel ve deneyimsel boyutlarıyla ele alan bütüncül bir araştırma deseni üzerine kurulmuştur. Araştırma tasarımı; veri toplama, dijital yeniden üretim, üç boyutlu modelleme, oyun motoru entegrasyonu ve VR ortamında deneyimleme aşamalarından oluşan ardışık ve birbirini tamamlayan bir süreç olarak yapılandırılmıştır.

Araştırmanın ilk aşamasında Davutpaşa Kampüsü'nde yer alan tarihî yapılara ilişkin mimari planlar, arşiv belgeleri ve görsel referanslar toplanmış mevcut çizimlerin doğruluğu ve güncelliği incelenmiştir. Elde edilen iki boyutlu mimari veriler, dijital ortamda yeniden düzenlenerek teknik doğruluk açısından temel referans oluşturmuştur. Bu aşama, rekonstrüksiyon sürecinin bilimsel dayanağını oluşturması bakımından araştırma tasarımının veri temelli zeminini temsil etmektedir. İkinci aşamada, doğrulanan mimari planlar temel alınarak üç boyutlu modelleme süreci yürütülmüştür. Bu süreçte mekânsal oranlar, strüktürel özellikler ve mimari detaylar, plan verileri doğrultusunda dijital hacimlere dönüştürülmüştür. Modelleme aşaması yalnızca geometrik üretimi değil aynı zamanda

malzeme, doku ve ışık kurgusunun tarihsel bağlamla uyumlu biçimde oluşturulmasını da kapsamaktadır. Böylece yapının fiziksel karakteri dijital ortamda yeniden temsil edilmiştir.

Üçüncü aşamada, üretilen üç boyutlu modeller oyun motoru ortamına aktarılmış ve etkileşimli bir VR sahnesi oluşturulmuştur. Bu aşama araştırmanın deneyim tasarımı boyutunu oluşturmaktadır. Mekân ölçeği, kullanıcı hareketi, bakış yönü ve etkileşim senaryoları dikkate alınarak sahne kurgusu yapılmıştır. Böylece tarihî yapıların yalnızca görsel olarak sunulması değil, kullanıcı tarafından mekânsal olarak deneyimlenmesi amaçlanmıştır. Araştırma süreci boyunca teknik doğruluk, tarihsel tutarlılık ve kullanıcı deneyimi arasında dengeli bir ilişki kurulmasına özen gösterilmiştir. Bu bağlamda yöntem yalnızca bir modelleme sürecini değil veri temelli rekonstrüksiyon, dijital tasarım üretimi ve deneyim odaklı sunum aşamalarını kapsayan bütüncül bir araştırma tasarımı olarak yapılandırılmıştır.

Davutpaşa Kampüsü Tarihî Yapılarının VR Tabanlı Rekonstrüksiyonu: Veri Toplama ve Temel Hazırlık Süreci

Davutpaşa Kampüsü'ndeki tarihî yapıların sanal gerçeklik ortamında yeniden kurgulanmasına yönelik çalışmanın ilk aşaması, dijital rekonstrüksiyon için gerekli tüm veri setinin sistematik biçimde oluşturulmasıdır. Bu aşama, sahada gerçekleştirilen güncel gözlemler ile Yıldız Teknik Üniversitesi arşivlerinde yer alan plan, rölöve, tarihî fotoğraf ve yazılı belgelerin birlikte değerlendirilmesine dayanmaktadır. Fotogrametri veya lazer tarama gibi yerinde dijital ölçüm yöntemlerinin kullanılmadığı projelerde arşiv temelli veri toplama, rekonstrüksiyonun doğruluk düzeyini belirleyen en kritik adımdır. Bu nedenle arşiv belgelerinin seçimi, doğrulanması, sınıflandırılması ve dijital modelleme sürecine aktarılması, sistematik bir yöntem izlenerek gerçekleştirilmiştir.

Arşiv kaynakları, tarihî yapıların plan şemaları, oran ilişkileri, strüktürel özellikleri, malzeme tipleri ve dönemsel değişimlerine dair birincil referans işlevi taşımaktadır. Bu veriler kampüsün Bizans, Osmanlı ve erken Cumhuriyet dönemlerine uzanan çok katmanlı tarihsel sürekliliğini anlamaya yönelik bilgilerle desteklenmiştir (Özcan, 1994; Gül, 2014). Kullanılan belgeler arasında kampüsün farklı dönemlerine ait rölöve planları, eski restorasyon raporları, tarihî fotoğraflar, mimarî monografiler ve YTÜ kurumsal arşivinde yer alan çizim paftaları bulunmaktadır. Her kaynak türü belirli bir amaç doğrultusunda değerlendirilmiş; örneğin rölöveler ölçüsel referans, fotoğraflar doku ve yüzey karakteri, eski raporlar ise strüktürel ve dönemsel değişim bilgisi sağlamıştır. Bu veri seti oluşturulurken üç temel doğrulama ilkesi izlenmiştir:

Kaynağın güvenilirliği: Kurumsal arşiv belgeleri birincil referans kabul edilmiş; farklı dönemlere ait veriler birbirleriyle karşılaştırılarak ölçüsel tutarlılık kontrol edilmiştir.

Kronolojik uyum: Yapıların geçirdiği dönüşümler kronolojik çizelgeye yerleştirilmiş ve rekonstrüksiyonda hangi dönemin temel alınacağı netleştirilmiştir.

Alan doğrulaması: Arşiv verileri sahada yapılan güncel gözlemlerle eşleştirilmiş; mevcut durum ile belgelerdeki koşullar arasındaki farklılıklar not edilmiştir.

Tüm veriler dijital ortama aktarılmış, her bir belge için kaynak kodu, belge türü, tarih, referans numarası ve kullanım amacı içeren bir metadata kartı oluşturulmuştur. Bu yaklaşım, uluslararası dijital miras çalışmalarında önerilen arşiv-temelli rekonstrüksiyon yöntemleri

ile paralellik göstermektedir (Bolognesi ve Aiello, 2023; Bruno ve De Paolis, 2023). Böylece hem veri şeffaflığı sağlanmış hem de modelleme sürecinde kullanılan her bilginin kökeni izlenebilir hâle getirilmiştir.

Bu aşama sonucunda elde edilen bütüncül veri seti, AutoCAD ortamında analitik planların hazırlanması ve devamında Blender'da üç boyutlu modelleme çalışmalarının yürütülmesi için sağlam bir temel oluşturmuştur. Dolayısıyla bölümün bu kısmı, dijital rekonstrüksiyon sürecinin yalnızca "hazırlık" aşamasını değil, aynı zamanda projenin akademik ve teknik doğruluk çerçevesini belirleyen kritik metodolojik omurgayı tanımlamaktadır.

AutoCAD Ortamında Mimari Planların Dijital Yeniden Üretimi

Davutpaşa Kampüsü'nde yer alan tarihî yapıların VR tabanlı rekonstrüksiyon sürecinde AutoCAD ortamında gerçekleştirilen dijital çizim çalışmaları, arşiv temelli verilerin mekânsal olarak yeniden düzenlenmesini ve üç boyutlu modelleme için güvenilir bir temel oluşturulmasını hedeflemiştir. Bu aşama, arşivlerde yer alan rölöve planları, tarihî paftalar ve görsel belgelerin dijital ortama aktarılmasıyla başlamış; belgelerin ölçeklerinin doğrulanması ve geometrik tutarlılığın sağlanması için sistematik bir ölçü kalibrasyonu yapılmıştır. Farklı dönemlere ait çizimlerde görülen ölçüsel değişiklikler ya da eksiklikler, sahada yapılan mevcut durum gözlemleriyle karşılaştırılmış; böylece rekonstrüksiyonda esas alınacak mekânsal düzen kesinleştirilmiştir. Literatürde bu tür karşılaştırmalı yaklaşım, tarihî yapıların dijitalleştirilmesinde geçerlilik sağlayan temel yöntemlerden biri olarak değerlendirilmektedir (Selvaggi vd., 2018).

Dijital çizim süreci devam ederken, yapının mimari katmanlarının ayrıştırılması önemli bir aşamayı oluşturmuştur. Arşiv belgelerinde görülen dönemsel değişiklikler, restorasyon izleri ya da ek yapısal müdahaleler ayrı teknik katmanlar hâlinde düzenlenmiş, böylece hem yapının tarihsel dönüşümü belgelenmiş hem de modelleme sırasında hangi dönemin esas alınacağı net biçimde belirlenmiştir. Bu yaklaşım, kültürel miras rekonstrüksiyonlarında sıkça kullanılan "katmanlı analiz" yönteminin bir yansımasıdır ve yapının mekânsal mantığının dijital ortama doğru şekilde aktarılmasına katkı sağlamaktadır (Guidi vd., 2014). Çizimlerin AutoCAD üzerinde yeniden üretilmesi, yalnızca planların birebir dijital aktarımıyla sınırlı kalmamış duvar kalınlıkları, mekânsal oranlar, açıklık düzenleri ve aks ilişkileri yapının strüktürel mantığını yansıtacak biçimde analitik olarak yeniden düzenlenmiştir. Bu süreçte dikkat edilen temel ilke dijital çizimin üç boyutlu modellemenin taşıyıcı omurgasını oluşturmasıdır. Bu nedenle çizimlerde mimari bütünlük ve ölçüsel doğruluk ön planda tutulmuş yapının mekânsal örgütlenmesi tarihî belgeler ile sahadaki durumun ortaklaştırılmasıyla yeniden kurgulanmıştır. Bu tür CAD tabanlı analitik çizimler özellikle VR odaklı kültürel miras çalışmalarında üç boyutlu modelin güvenilirliğini belirleyen kritik bir aşama olarak görülmektedir (Fai ve Graham, 2019; bkz. Şekil 1).

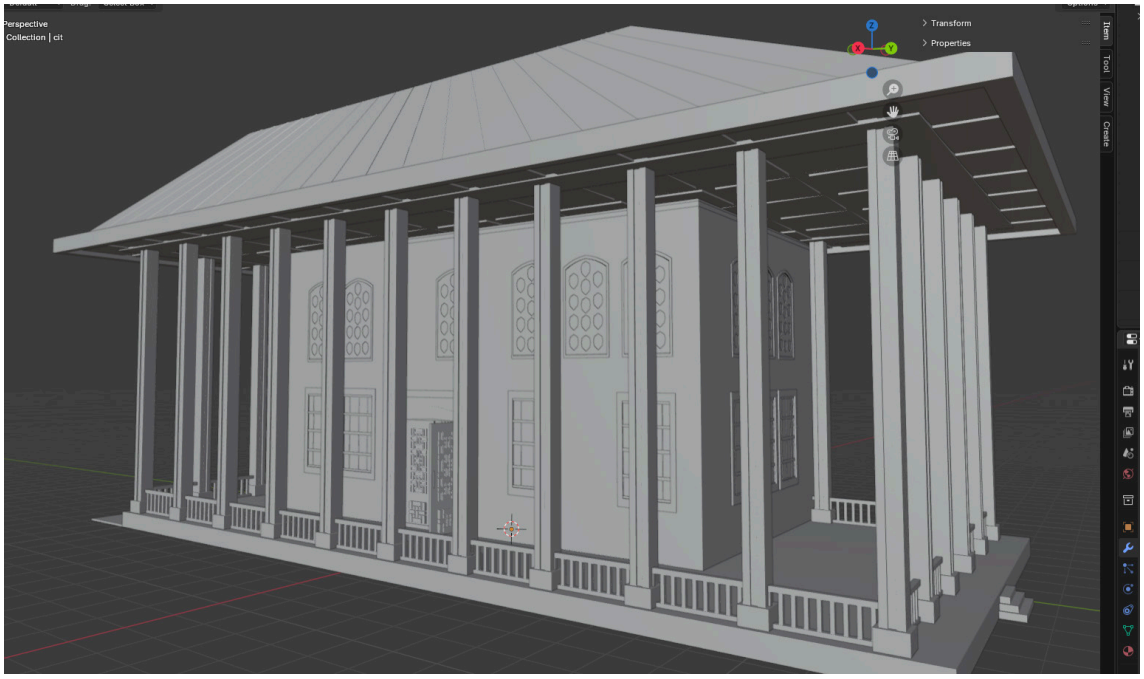
Çizimler tamamlandığında, her yapı için oluşturulan plan ve kesitler Blender ortamında referans olarak kullanılmak üzere standart bir ölçek ve koordinat sistemine yerleştirilmiş; gereksiz çizgi ve notasyonlardan arındırılarak sadeleştirilmiştir. Böylece AutoCAD'de üretilen tüm çizimler hem tarihsel belge bütünlüğünü koruyan hem de VR uyumlu modelleme sürecinin ihtiyaçlarına hizmet eden teknik bir altyapı hâline gelmiştir. Sonuç olarak bu aşama, Davutpaşa Kampüsü'nün tarihî yapılarının dijital rekonstrüksiyonunda ölçüsel doğruluk, tarihsel bütünlük ve mekânsal tutarlılık sağlayan metodolojik bir temel oluşturmuş projenin üç boyutlu modelleme sürecine geçilmeden önceki en kritik safha niteliğini kazanmıştır.

Şekil 1. Otağ-ı Hümâyun Autocad Çizimi
Not. Görsel, yazar tarafından oluşturulmuştur.

Blender ile Üç Boyutlu Modelleme Süreci

Davutpaşa Kampüsü'ndeki tarihî yapıların sanal gerçeklik ortamı için yeniden kurgulanmasında Blender, AutoCAD'de üretilen çizimlerin hacimsel bir mimari yapıya dönüştürüldüğü temel üretim aşamasını oluşturmuştur. Bu aşamada amaç, arşiv belgelerinden elde edilen iki boyutlu verileri doğruluk, tutarlılık ve estetik bütünlük gözetilerek üç boyutlu bir dijital mekân modeline dönüştürmek aynı zamanda VR uyumlu optimize edilmiş bir temsil elde etmektir. Literatür, kültürel miras rekonstrüksiyonlarında Blender gibi açık kaynaklı modelleme araçlarının hem esneklik hem de veri kontrollü bir üretim süreci sunması nedeniyle sıkça tercih edildiğini vurgulamaktadır (Fai ve Graham, 2019; Remondino ve Campana, 2014). Modelleme süreci, AutoCAD çizimlerinin Blender'a doğru ölçeklendirilmiş referans planlar olarak aktarılmasıyla başlamış ve her yapı için yapısal bir "hacim iskeleti" oluşturulmuştur (bkz. Şekil 2). Bu aşamada duvar kalınlıkları, mekânsal bölünmeler, kat yükseklikleri ve açıklık oranları arşiv belgeleriyle uyumlu olacak şekilde üç boyutlu strüktürel yüzeylere dönüştürülmüştür. Yapının mimari karakterini oluşturan kemer biçimleri, tonoz tipleri, cephe düzenleri ve taşıyıcı sistem mantığı, hem plan hem de tarihî fotoğraf referansları üzerinden yeniden inşa edilmiştir. Bu yaklaşım, literatürde "mimari mantık temelli rekonstrüksiyon" olarak tanımlanan ve eksik kalan verilerin yapının özgün mimari pratiği doğrultusunda tamamlandığı yöntemle örtüşmektedir (García-Domingo vd., 2023).

Modelleme sürecinde ayrıntı üretimi, hem doğruluk hem de VR uyumluluğu açısından dengeli bir biçimde yürütülmüştür. Tarihî yapılardaki özgün doku izleri, yüzey bozulmaları, taş örgü karakteri ve ahşap öğe biçimleri sahada yapılan güncel gözlemlerden yararlanılarak basitleştirilmiş doku haritalarıyla temsil edilmiştir. VR uygulamalarında yüksek poligonlu modeller performans kaybına neden olabildiğinden yapıların estetik bütünlüğünü korumakla birlikte sadeleştirilmiş bir topoloji tercih edilmiştir. Güncel araştırmalar da VR tabanlı miras projelerinde poligon optimizasyonunun mekânsal deneyimi iyileştirdiğini ve kullanıcı etkileşimini artırdığını göstermektedir (Kamal, 2022).



Şekil 2. Sancak Köşkü Üç Boyutlu Modeli
Not. Görsel, yazar tarafından oluşturulmuştur.

Işık ve gölge davranışlarının modellenmesi, mimari mekânın atmosferini yeniden kurmaya yönelik önemli bir tasarım adımını oluşturmuştur. Blender'da oluşturulan temel ışık düzeni, VR sahnesinde Unity'ye taşınacak atmosfer kurgusunun ön provasını sağlamış; mekânın tarihî niteliğini destekleyecek difüz ışık davranışları, yüzey yansımaları ve mekânsal derinlik ilişkileri bu aşamada belirginleştirilmiştir. Dijital kültürel miras çalışmalarında estetik bütünlüğü destekleyen ışık kurgusunun, kullanıcıların tarihî mekân algısını güçlendirdiği belirtilmektedir (Bruno ve De Paolis, 2023).

Modelleme sürecinin son aşaması her yapının VR entegrasyonu için uygun teknik formatlara dönüştürülmesini içermiştir. Yüzey normal haritaları düzenlenmiş, gereksiz geometri temizlenmiş ve tüm model parçaları Unity uyumlu bir hiyerarşik yapı içinde organize edilmiştir. "Temiz modelleme" olarak adlandırılan bu yaklaşım, VR platformlarında yüksek performans elde edilmesi için önerilen standart bir uygulamadır (Unity Technologies, 2026).

Bu çerçevede Blender modellemesi, yalnızca üç boyutlu bir temsil üretmeyi değil, yapının tarihsel, mekânsal ve estetik kimliğini dijital ortama taşıyan bütünlüklü bir rekonstrüksiyon kurgusu oluşturmayı hedeflemiştir. Arşiv verilerinin doğruluğunu temel alan bu yaklaşım, Davutpaşa Kampüsü'nün tarihî yapılarının VR ortamındaki deneyimsel karşılığını oluşturacak mekânsal ve görsel temel yapıyı başarıyla sağlamıştır.

Unity Entegrasyonu ve VR Sahnesinin Oluşturulması

Blender ortamında üretilen üç boyutlu modellerin sanal gerçekliğe uyarlanması, Unity oyun motoru aracılığıyla gerçekleştirilmiş ve dijital rekonstrüksiyonun deneyimsel boyut kazanmasında kritik bir aşamayı oluşturmuştur. Model aktarımı, Blender'da optimize edilen yapıların Fbx formatında Unity sahnesine taşınmasıyla başlamış; her bir bileşenin sahne içerisinde doğru konumlandırılabilmesi için yapılar özgün hiyerarşileri korunarak aktarılmıştır. Bu süreçte, bileşen temelli bir sahne organizasyonu benimsenmiş; böylece

hem mekânsal düzenin okunabilirliği sağlanmış hem de VR ortamında yüksek performans elde edilebilmesi için gerekli esneklik oluşturulmuştur. Dijital kültürel miras çalışmalarında bu yaklaşımın tavsiye edilen yöntem olması, karmaşık yapıları işleyen VR uygulamalarında performans ve doğruluk arasında bir denge kurulmasını mümkün kılmasıyla ilişkilidir (Kamal, 2022).

Sahnenin oluşturulması aşamasında, kampüsün tarihî topoğrafyasını temsil eden temel zemin dijital olarak kurgulanmış ve yapıların birbirleriyle olan mekânsal ilişkileri, arşiv belgeleri ve sahada gerçekleştirilen gözlemler doğrultusunda yeniden inşa edilmiştir. Böylece kullanıcı, VR ortamında Dehlizler, Sancak Köşkü, Otağ-ı Hümayun, Fil Ahırları ve Tarihi Hamam gibi yapıların özgün konumlarını ve aralarındaki mekânsal bağlantıları tutarlı bir düzen içinde deneyimleyebilmektedir. Mekânların VR içinde doğru bir bütünlük oluşturması, tarihî bağlamın okunabilmesini sağlayan temel koşullardan biri olduğundan, bu yerleştirme süreci titizlikle yürütülmüştür. Işıklandırma düzeni, sahnenin deneyimsel niteliğini şekillendiren en önemli tasarım öğelerinden birini oluşturmuştur. Unity'nin fiziksel tabanlı ışık sistemleri kullanılarak yapının tarihî dokusunu destekleyen doğal bir ışık atmosferi elde edilmiş gölge dağılımları, yüzey etkileşimleri ve mekânsal derinlik ilişkileri VR deneyimini güçlendirecek biçimde düzenlenmiştir. Uluslararası araştırmalar ışık tasarımının VR ve XR ortamlarında atmosfer, mekânsal algı ve kullanıcı etkileşimi üzerinde belirleyici bir rol oynadığını göstermektedir (Innocente vd., 2023). Bu doğrultuda sahnenin ışık-mekân ilişkisi, yapıların mimari karakteriyle uyumlu bir estetik bütünlük içinde kurgulanmıştır.

Kullanıcı hareketi ve etkileşim sistemi, Unity XR Interaction Toolkit temel alınarak geliştirilmiştir. Kampüsün geniş mekânsal ölçeği göz önünde bulundurularak, kullanıcıların mekân içinde ulaşılabilirlik ve yönelim açısından rahat bir deneyim yaşayabilmeleri için teleportation temelli bir hareket sistemi tercih edilmiştir (bkz. Şekil 3). Bu seçim, sanal gerçeklik uygulamalarında hareket kaynaklı baş dönmesi ve dengesizlik gibi sorunları

Şekil 3. Davutpaşa Yerleşkesi İçin Geliştirilen VR Uygulamasının Açılış Ekranı
Not. Görsel, yazar tarafından oluşturulmuştur.

azaltmayı amaçlayan güncel kullanıcı deneyimi araştırmalarıyla uyumludur (Jerald, 2022). Kullanıcı, sahne içinde belirli alanlara yönlendirilmiş durak noktaları aracılığıyla mekânı hem özgürce keşfedebilmekte hem de yapılar arasında anlamlı bir dolaşım kurabilmektedir.

VR sahnesinin teknik performansı da sürecin önemli bir boyutunu oluşturmuştur. Modellerin poligon sayılarının azaltılması, doku atlaslamasıyla materyal yükünün hafifletilmesi, ışık haritalarının önceden hesaplanması ve uzak objeler için ayrıntı seviyelerinin azaltılması gibi optimizasyon yöntemleri, sahnenin akıcı biçimde çalışmasını desteklemiştir. Bu uygulamalar, VR tabanlı kültürel miras projelerinde sürdürülebilir performans için önerilen standart yaklaşımlar arasında yer almaktadır (Unity Manual: Optimize for untethered XR devices in URP, 2026).

Sahne tasarımının final aşamasında ise kullanıcıya bilgi sunan bir deneyim katmanı eklenmiştir. Her yapının tarihî bağlamını aktaran bilgi panelleri, yönlendirme işaretleri ve mekânsal durak noktaları sahneye entegre edilerek VR deneyiminin yalnızca görsel bir gezinti olmaktan çıkıp kültürel aktarım işlevi taşıyan bir anlatı yapısına dönüşmesi sağlanmıştır. Bu yaklaşım, VR'ın kültürel miras alanındaki pedagojik potansiyeline yapılan vurguyla da örtüşmektedir (Mortara vd., 2014).

Sonuç olarak Unity entegrasyonu, Davutpaşa Kampüsü'nün tarihî yapılarının yalnızca üç boyutlu biçimde yeniden üretilmesini değil, aynı zamanda bu yapıların mekânsal, tarihsel ve estetik değerlerinin kullanıcı tarafından deneyimlenebilir bütünsel bir VR çevresine dönüştürülmesini mümkün kılmıştır. Bu aşama, rekonstrüksiyon sürecinin teknik doğruluğu ile deneyim tasarımının etkileşimsel niteliğini bir araya getirerek projenin uygulama boyutunu tamamlayan temel bir bileşen hâline gelmiştir.

TARTIŞMA

Bu araştırmada geliştirilen VR tabanlı dijital rekonstrüksiyon süreci kültürel mirasın dijital ortamda yeniden temsil edilmesine yönelik yöntemsel bir model önermektedir. Elde edilen bulgular, arşiv temelli veri toplama, CAD tabanlı analitik çizim, üç boyutlu modelleme ve etkileşim tasarımının birbirini tamamlayan aşamalar olarak ele alınmasının mekânsal doğruluk ve deneyimsel bütünlük açısından belirleyici olduğunu göstermektedir.

Literatürde dijital kültürel miras çalışmalarının çoğunlukla görselleştirme odaklı ilerlediği, ancak analitik çizim süreci ile deneyim tasarımının birlikte ele alınmasının sınırlı sayıda çalışmada vurgulandığı görülmektedir (Büyükkuru, 2023; Buragohain vd., 2024). Bu çalışma, CAD ortamında gerçekleştirilen analitik yeniden üretimin yalnızca teknik bir hazırlık aşaması olmadığını aksine üç boyutlu modelin mekânsal mantığını belirleyen temel bir kurucu adım olduğunu ortaya koymaktadır. Bu yönüyle bulgular CAD ve HBIM temelli yaklaşımların sanal miras üretimindeki rolünü tartışan araştırmalarla paralellik göstermektedir (Fai ve Graham, 2019). Blender ortamında yürütülen mimari mantık temelli rekonstrüksiyon yaklaşımı eksik ya da sınırlı tarihî verilerle çalışılan durumlarda yapının özgün strüktürel ve biçimsel karakterinin korunmasına olanak sağlamıştır. Bu yaklaşım, mimari pratiğin içsel kurallarını referans alan rekonstrüksiyon modelleriyle örtüşmekte (García-Domingo vd., 2023) ve dijital modelin yalnızca yüzeysel bir temsil değil aynı zamanda yorumlayıcı bir üretim süreci olduğunu göstermektedir. Böylece dijital rekonstrüksiyon tarihsel verilerin mekanik aktarımı yerine analitik bir yeniden kurma pratiği olarak konumlandırılmaktadır.

Unity ortamında gerçekleştirilen etkileşim tasarımı ise mekânsal deneyimin niteliğini belirleyen bir diğer kritik bileşen olarak ortaya çıkmıştır. Teleportation temelli dolaşım

sisteminin tercih edilmesi kullanıcı yönelimi ve mekânsal algı açısından olumlu sonuçlar üretmiştir. Bu bulgu VR ortamlarında kullanıcı konforu ve yönelim üzerine yapılan araştırmalarla uyumludur (Jerald, 2022). Aynı zamanda ışık tasarımı ve atmosfer kurgusunun kullanıcı algısı üzerindeki etkisi sanal miras ortamlarında estetik bütünlüğün önemine işaret eden araştırmalarla örtüşmektedir (Siniscalco, vd., 2021). Çalışma, dijital kültürel miras üretiminde teknik doğruluk ile deneyimsel tasarım arasında kurulan dengenin belirleyici olduğunu göstermektedir. Özellikle arşiv verilerinin sistematik biçimde doğrulanması ve metadata yaklaşımıyla izlenebilir hâle getirilmesi, dijital rekonstrüksiyonun akademik güvenilirliğini güçlendirmektedir. Bu yönüyle araştırma, eleştirel gözlem ve yorumlayıcı yaklaşımın önemine vurgu yapan güncel literatürle de ilişki kurmaktadır (Rodriguez-Garcia vd., 2024).

Bununla birlikte, araştırmanın bazı sınırlılıkları bulunmaktadır. Çalışma tek bir yerleşke ve belirli yapılar üzerinden yürütülmüş olup, geliştirilen yöntemin farklı tarihî bağlamlarda ve farklı ölçeklerde sınanması gerekmektedir. Ayrıca kullanıcı deneyimine ilişkin değerlendirmeler sistematik nicel veri toplama süreciyle desteklenmemiştir. Gelecek araştırmalarda kullanıcı testleri, mekânsal algı ölçümleri ve deneyim analizi yöntemleri kullanılarak VR ortamlarının bilişsel ve pedagojik etkileri daha kapsamlı biçimde incelenebilir. Kültürel mirasın eğitim bağlamındaki kullanımına yönelik çalışmalar dikkate alındığında, geliştirilen modelin öğrenme çıktıları üzerindeki etkisinin ölçülmesi önemli bir araştırma alanı oluşturmaktadır (Bekele ve Champion, 2019).

Bu değerlendirmeler ışığında geliştirilen yaklaşımın dijital kültürel miras üretiminde teknik doğruluk, estetik bütünlük ve deneyimsel etkileşimi bir arada ele alan bütüncül bir model sunduğu görülmektedir. Önerilen model, mimari temsil süreçleri ile sanal gerçeklik uygulamalarını disiplinlerarası bir çerçevede birleştirerek dijital rekonstrüksiyonun yalnızca görsel bir üretim değil aynı zamanda analitik ve deneyimsel bir araştırma yöntemi olarak ele alınabileceğini ortaya koymaktadır. Bu yönüyle çalışma, kültürel mirasın dijital ortamda yeniden temsiline ilişkin kuramsal ve uygulamalı tartışmalara yöntemsel bir katkı sunmaktadır.

SONUÇ

Bu makale, Davutpaşa Yerleşkesi'nin mimari ve mekânsal özelliklerinin dijital ortamda yeniden temsil edilmesine yönelik geliştirilen sanal gerçeklik (VR) uygulamasını, analitik çizim, üç boyutlu modelleme ve etkileşim tasarımı ekseninde ele almıştır. Çalışma kapsamında elde edilen bulgular, CAD tabanlı analitik çizimlerin, üç boyutlu modelleme ve VR deneyiminin mekânsal doğruluğunu ve tutarlılığını belirleyen temel bir aşama olduğunu göstermektedir. AutoCAD ortamında üretilen plan ve kesitlerin Blender üzerinden gerçekleştirilen modelleme sürecinde referans olarak kullanılması, mimari oranların ve mekânsal örgütlenmenin dijital ortamda korunmasına olanak sağlamıştır.

Uygulama sürecinde benimsenen mimari mantık temelli rekonstrüksiyon yaklaşımı, sınırlı tarihî verilerle çalışılan durumlarda estetik ve yapısal tutarlılığı birlikte ele alan işlevsel bir yöntem sunmaktadır. Mimari öğelerin plan, kesit ve tarihî görsel referanslar doğrultusunda yeniden yorumlanması, dijital modelin yalnızca biçimsel bir temsil değil, aynı zamanda mimari bir okuma ve çözümleme aracı olarak değerlendirilmesini mümkün kılmıştır. Etkileşim tasarımı açısından elde edilen sonuçlar, geniş ölçekli mekânlarda teleportation temelli dolaşım sistemlerinin kullanıcı yönelimi ve mekânsal algı üzerinde olumlu etkiler yarattığını ortaya koymaktadır. Unity XR Interaction Toolkit kullanılarak geliştirilen hareket

ve etkileşim yapısı, kullanıcıların mekânı serbestçe keşfetmesine olanak tanırken, durak noktaları aracılığıyla kontrollü ve anlamlı bir deneyim kurgusu sunmaktadır.

Bu makalenin temel katkısı, sanal gerçekliği mimari ve kültürel mekânların dijital yeniden temsilinde yalnızca bir görselleştirme aracı olarak değil; analitik çizim, mimari yorum ve etkileşim tasarımını bir arada ele alan bütüncül bir araştırma ve üretim yöntemi olarak konumlandırmasıdır. Ortaya konan bu yaklaşım, dijital mimari temsil ve sanat-tasarım odaklı VR çalışmalarında, mekânsal doğruluk ile estetik ve deneyimsel nitelikler arasındaki ilişkinin birlikte ele alınabileceğini göstermektedir. Bu bağlamda elde edilen bulguların, kültürel miras, dijital tasarım ve etkileşimli medya alanlarında gerçekleştirilecek gelecekteki araştırmalar için yöntemsel ve kavramsal bir referans oluşturması beklenmektedir.

KAYNAKÇA

Bekele, M. K., & Champion, E. (2019). *A comparison of immersive realities and interaction methods: Cultural learning in virtual heritage. Frontiers in Robotics and AI,* 6, 91. https://doi.org/10.3389/frobt.2019.00091

Bolognesi, C., & Aiello, D. (2023). *Digital aesthetics and architectural memory in virtual reconstructions. Heritage,* 6(2), 1587–1604. https://doi.org/10.3390/heritage6020083

Bruno, F., & De Paolis, L. T. (2023). *Virtual reality for cultural heritage: Visualization, interaction and user experience. Journal of Cultural Heritage,* 59, 238–247. https://doi.org/10.1016/j.culher.2022.10.009

Buragohain, D., Meng, Y., Deng, C., & Li, Q. (2024). *Digitalizing cultural heritage through metaverse applications: challenges, opportunities, and strategies. Heritage Science*, 12(295). https://doi.org/10.1186/s40494-024-01403-1

Büyükkuru, M. (2023). *Kültürel mirasın aktarımında dijital teknolojilerin kullanımı.* Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi SBE Dergisi, 13(İhtisaslaşma), 134–150. https://doi.org/10.30783/nevsosbilen.1309699

Fai, S., & Graham, K. (2019). *Building information modelling and heritage: Developing a methodology for HBIM. Digital Applications in Archaeology and Cultural Heritage,* 13, e00106. https://doi.org/10.1016/j.daach.2019.e00106

García-Domingo, A., Lerma, J. L., & Cabrelles, M. (2023). Architectural logic-based reconstruction in virtual heritage. *Remote Sensing,* 15(7), 1834. https://doi.org/10.3390/rs15071834

Guidi, G., Russo, M., & Beraldin, J.-A. (2014). *Acquisition, reconstruction and management of 3D data in cultural heritage. Journal of Cultural Heritage,* 15(3), 294–301. https://doi.org/10.1016/j.culher.2013.06.003

Gül, M. (2014). *İstanbul'da askerî alanların dönüşümü: Davutpaşa örneği.* İstanbul: İTÜ Yayınları.

Han, D., Weber, J., Bastiaansen, M., Mitas, O., & Lub, X. (2018). *Virtual and augmented reality technologies to enhance the visitor experience in cultural tourism.* In M. C. tom Dieck & T. Jung (Eds.), *The Power of Augmented and Virtual Reality for Business* (pp. 113–128). Springer Nature.

Innocente, C., Ulrich, L., Moos, S., & Vezzetti, E. (2023). *A framework study on the use of immersive XR technologies in the cultural heritage domain.* Journal of Cultural Heritage, 62, 268–283. https://doi.org/10.1016/j.culher.2023.06.001

Jerald, J. (2022). The VR book: *Human-centered design for virtual reality* (2nd ed.). New York, NY: Morgan & Claypool.

Kamal, A. (2022). *Designing, testing and adapting navigation techniques for immersive VR environments.* Computers & Graphics, 102, 87–98. https://doi.org/10.1016/j.cag.2022.05.001

Klingenberg, S., Bosse, R., & Mayer, R. E. (2024). *Does embodiment in virtual reality boost learning transfer? Testing an immersioninteractivity framework.* Educational Psychology Review, 36, 116. https://doi.org/10.1007/s10648-024-09956-0

Kunt, S. (2023). *Dijitalleşme çağında kültürel mirası yeniden yorumlamak.* Kültürel Miras Araştırmaları, 4(2), 49–60. https://doi.org/10.59127/kulmira.1364908

Liestøl, G. (2022). Spatial memory and immersive historical environments. *Digital Scholarship in the Humanities,* 37(2), 472–488. https://doi.org/10.1093/llc/fqab087

Mortara, M., Catalano, C. E., Bellotti, F., Fiucci, G., Houry-Panchetti, M., & Petridis, P. (2014). *Learning cultural heritage by serious games. Journal of Cultural Heritage,* 15(3), 318–325. https://doi.org/10.1016/j.culher.2013.04.004

Özcan, K. (1994). *Davutpaşa Kışlası'nın tarihsel gelişimi ve mimarisi.* İstanbul: YTÜ Mimarlık Fakültesi Yayınları.

Remondino, F., & Campana, S. (2014). *3D recording and modelling in archaeology and cultural heritage: Theory and best practices.* BAR International Series, 2598.

Rodriguez-Garcia, L., Martínez-Rodríguez, A., & Fernández-Alemán, J. L. (2024). A systematic review of virtual 3D reconstructions of cultural heritage in immersive virtual reality. *Multimedia Tools and Applications.* https://doi.org/10.1007/s11042-024-18700-3

Selvaggi, I., Dellapasqua, M., Franci, F., Spangher, A., Visintini, D., & Bitelli, G. (2018). *3D comparison towards a comprehensive analysis of a building in cultural heritage. International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences,* XLII2, 1061–1066. https://doi.org/10.5194/isprs-archives-XLII-2-1061-2018

Siniscalco, A., Bellia, L., & Marchesi, L. (2021). *Teaching lighting design for cultural heritage in the digital and pandemic era: Experiencing new and old techniques. Heritage,* 4(4), 3731–3748. https://doi.org/10.3390/heritage4040205

Unity Technologies. (2026). *Unity Manual: Optimize for untethered XR devices in URP.* https://docs.unity3d.com/6000.3/Documentation/Manual/xr-untethered-device-optimization.html

Zhou, C., & Li, J. (2024). *The development of aesthetic experience through virtual and augmented reality. Scientific Reports, 14,* 4290. https://doi.org/10.1038/s41598-024-53840-4

Araştırma Makalesi

Yayalaştırmanın Kentin Sosyal Yaşamına Etkisinin İzmit-Cumhuriyet Caddesi Ölçeğinde İncelenmesi*

Öykü ERDEM[1], Bülent ÖZBİL[2]

Gönderim Tarihi: 17.12.2025
Kabul Tarihi: 14.01.2026

ÖZET

Bu çalışma, yayalaştırma uygulamalarının kentin sosyal yaşamı üzerindeki etkisini İzmit Cumhuriyet Caddesi (Yürüyüş Yolu) örneğinde incelemeyi amaçlamaktadır. Çalışma, 1999 yılına kadar aktif demiryolu hattı olarak kullanılan ve 2000 yılında rayların kaldırılmasıyla kamusal bir aksa dönüşen alanın, 2022 yılında gerçekleştirilen yeniden düzenleme sonrası kullanım biçimlerini değerlendirmektedir. Araştırma kapsamında saha gözlemi, alan tespiti ve kullanıcı anketlerinden elde edilen veriler betimleyici ve istatistiksel analiz yöntemleriyle incelenmiştir. Bulgular, yayalaştırma sonrası güvenlik algısının arttığını, sosyal etkileşimin güçlendiğini ve alanın özellikle çocuklar, kadınlar, yaşlılar ve engelliler açısından daha erişilebilir ve konforlu hale geldiğini göstermektedir. Kullanıcıların alanı gündelik ulaşımın yanı sıra sosyalleşme, kültürel etkinliklere katılım ve dinlenme amaçlı kullandığı tespit edilmiştir. Sonuç olarak, araç öncelikli düzenlemeden yaya öncelikli tasarıma geçişin mekânsal kaliteyi artırdığı, kamusal yaşamı desteklediği ve alanın sosyal kimliğini güçlendirdiği değerlendirilmektedir. Bu makale, araştırmacı tarafından hazırlanan "Yayalaştırmanın Kentin Sosyal Yaşamına Etkisinin İzmit-Cumhuriyet Caddesi Ölçeğinde İncelenmesi" başlıklı yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Yayalaştırma, Kentsel Sosyal Yaşam ve Tasarım, Kamusal Mekân, Kullanıcı Algısı, İzmit Cumhuriyet Caddesi.

Research Article

An Examination of the Impact of Pedestrianization on the Social Life of the City: The Case of İzmit-Cumhuriyet Street

Date Received: 17.12.2025
Date Accepted: 14.01.2026

ABSTRACT

This study aims to examine the impact of pedestrianization practices on urban social life, focusing on Izmit Cumhuriyet Street (Walking Path) as a case study. The research evaluates the post-2022 redesign usage patterns of the area, which functioned as an active railway line until 1999 and was transformed into a public axis following the removal of the tracks in 2000. Within the scope of the study, data collected through field observations, site analysis, and user surveys were analyzed using descriptive and statistical methods. The findings indicate that pedestrianization has increased the perception of safety, strengthened social interaction, and enhanced accessibility and comfort, particularly for children, women, the elderly, and people with disabilities. It was also determined that users utilize the area not only for daily transportation but also for socialization, participation in cultural activities, and leisure. In conclusion, the transition from a vehicle-oriented layout to a pedestrian-oriented design has improved spatial quality, supported public life, and reinforced the social identity of the area. This article is derived from the researcher's master's thesis entitled "An Examination of the Impact of Pedestrianization on the Social Life of the City at the Izmit-Cumhuriyet Street Scale".

Keywords: Pedestrianization, Urban Social Life and Design, Public Space, User Perception, İzmit Cumhuriyet Street.

Bu makale, birinci yazarın yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

[1] İstanbul Okan Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Mimarlık Programı, oykuerdem29@hotmail.com, ORCID: 0009-0009-4004-5004

[2] Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Okan Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Mimarlık Programı, bulent.ozbil@okan.edu.tr, ORCID: 0000-0003-3333-7913

GİRİŞ

Kent merkezlerinde motorlu taşıt kullanımının artışı, kamusal alanların yaya konforu ve güvenliği açısından niteliğini zayıflatmış; açık kamusal mekânlar ve kent meydanları zamanla araç trafiğine ve otopark işlevine hizmet eden alanlara dönüşmüştür (Yalçınkaya, 2007). Bu dönüşüm, yayaların hareket özgürlüğünü ve erişilebilirliğini sınırlandırarak kent içi mekânsal deneyimi olumsuz yönde etkilemiştir. Bu bağlamda birçok kent, merkez alanlarda araç öncelikli düzenlemelerden yaya öncelikli tasarım yaklaşımlarına yönelmiştir.

Yaya; kentsel mekânda yürüyerek ya da tekerlekli sandalye aracılığıyla hareket eden birey olarak tanımlanmakta ve kentsel dolaşımın temel öznesini oluşturmaktadır (Kaplan ve Acuner, 2005). Yaya yolları ise yalnızca yayaların kullanımına ayrılmış, güvenli ve engelsiz dolaşımı mümkün kılan kentsel mekânlardır. Yayalaştırma, araç trafiğinin sınırlandırılması veya yeniden düzenlenmesi yoluyla yaya hareketliliğini artırmayı amaçlayan bir kentsel tasarım ve ulaşım stratejisi olarak tanımlanmaktadır (Yalçınkaya, 2007).

Literatürde yayalaştırma uygulamalarının fiziksel mekân kalitesi üzerindeki etkileri sıklıkla ele alınmakla birlikte, sosyal yaşam üzerindeki etkilerinin kullanıcı algısı üzerinden değerlendirilmesine yönelik çalışmaların sınırlı olduğu görülmektedir. Özellikle Türkiye'de gerçekleştirilen yayalaştırma projelerinin sosyal etkileşim, güvenlik algısı ve mekânsal aidiyet bağlamında kullanıcı temelli analizlerle incelenmesi önem arz etmektedir.

Bu çalışma, İzmit kent merkezinde yer alan Cumhuriyet Caddesi (Yürüyüş Yolu) örneğinde, 2022 yılında gerçekleştirilen yeniden düzenleme sonrasında yayalaştırma uygulamasının sosyal yaşama etkilerini incelemeyi amaçlamaktadır. Alanın seçilmesinin temel nedeni, söz konusu aksın 1999 yılına kadar aktif bir demiryolu hattı olarak kullanılmış olması ve rayların kaldırılmasının ardından kamusal bir yaya aksına dönüşerek çok katmanlı bir mekânsal dönüşüm süreci geçirmiş olmasıdır.

Araştırma kapsamında saha gözlemleri ve kullanıcı anketleri aracılığıyla elde edilen veriler betimleyici ve istatistiksel analiz yöntemleriyle değerlendirilmiştir. Çalışmada, kullanıcıların demografik özellikleri, alanın kullanım sıklığı ve amacı ile mekânsal güvenlik, konfor ve erişilebilirlik algıları analiz edilmiştir. Bu yönüyle araştırma, yaya öncelikli tasarımın kent merkezindeki sosyal etkileşim düzeyine ve kamusal mekân kalitesine etkisini kullanıcı temelli veriler üzerinden ortaya koyarak literatüre katkı sunmayı hedeflemektedir.

YÖNTEM

Bu çalışma, yayalaştırma uygulamasının kentsel sosyal yaşam üzerindeki etkilerini değerlendirmek amacıyla karma yöntem yaklaşımıyla tasarlanmıştır. Araştırmada, mekânsal kullanım biçimlerini ve sosyal etkileşim örüntülerini ortaya koymak üzere nitel saha gözlemleri gerçekleştirilmiş; kullanıcı algısını ölçmek amacıyla nicel anket verileri toplanmıştır. Bu yöntemsel tercih, mekânsal müdahalenin hem fiziksel hem de algısal boyutlarının bütüncül biçimde analiz edilmesini amaçlamaktadır.

Veriler iki aşamada toplanmıştır. İlk aşamada, alanın farklı gün ve saat dilimlerinde sistematik saha gözlemleri yapılmış; kullanıcı yoğunluğu, mekânsal kullanım çeşitliliği ve sosyal etkileşim biçimleri kayıt altına alınmıştır. İkinci aşamada, alanı aktif olarak kullanan 122 kullanıcı ile yüz yüze anket uygulaması gerçekleştirilmiştir. Anket uygulaması 24-30 Temmuz 2025 tarihleri arasında yürütülmüştür.

Anket formu toplam 25 sorudan oluşmaktadır. Sorular; demografik özellikler, yayalaştırılmış alan kullanımı ve sosyal yaşam göstergeleri başlıkları altında yapılandırılmıştır (Şekil 1). Algısal değerlendirmeler Likert tipi ölçekler aracılığıyla ölçülmüştür.

BÖLÜMLER	ANKET SORULARI
Demografik Bilgiler	Cinsiyetiniz nedir? Yaş aralığınız nedir? Eğitim durumunuz nedir?
Yayalaştırılmış Alan Kullanımı	İzmit Merkez'deki yaya yollarını ne sıklıkla kullanıyorsunuz? Yaya yollarını en çok hangi amaçla kullanıyorsunuz? Yaya yollarının yeterliliği hakkında ne düşünüyorsunuz? Yaya yollarında karşılaştığınız en büyük sorun nedir? Yaya yollarını kullanırken engelli bireyler için düzenlemelerin yeterli olduğunu düşünüyor musunuz? Yaya yollarında engelli erişimine yönelik karşılaştığınız en büyük sorun nedir? Yaya yolları üzerinden toplu taşıma duraklarına erişimi nasıl değerlendiriyorsunuz? Toplu taşımaya ulaşırken yaya yollarında karşılaştığınız en büyük sorun nedir?
Sosyal Yaşam Göstergeleri	Yayalaştırılmış alanların sosyal yaşamı canlandırdığını düşünüyor musunuz? Yayalaştırılmış alanların sosyal yaşam üzerindeki olumlu etkileri nelerdir? Yayalaştırılmış alanlarda sosyal yaşamı olumsuz etkileyen faktörler nelerdir? Yayalaştırılmış alanlarda sosyal yaşamı canlandırmak için ne tür düzenlemeler yapılabilir? Yayalaştırma projeleri, yerel halkın birbirine daha yakın olmasını sağlıyor mu? Yaya yollarında farklı yaş gruplarıyla etkileşim içinde olduğunuzu düşünüyor musunuz? Farklı yaş gruplarıyla etkileşim içinde olmanız, yürüyüş deneyiminizi nasıl etkiliyor? Yaya yollarında hangi yaş grubuyla daha fazla etkileşim içinde oluyorsunuz? Yaya yollarında farklı yaş gruplarının bir arada bulunması hakkında ne düşünüyorsunuz? Yaya yollarının kent güvenliğine katkı sağladığını düşünüyor musunuz? Yaya yollarındaki aydınlatma düzeyini nasıl değerlendiriyorsunuz? Yaya yollarında kendinizi ne kadar güvende hissediyorsunuz? Yayalaştırma projelerinin sağlığınıza katkı sağladığını düşünüyor musunuz? Yaya yollarının kültür-sanat mekânlarına erişimi artırdığını düşünüyor musunuz?

Şekil 1. Anket Soruları

LİTERATÜR TARAMASI VE KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Modern kentlerde araç odaklı planlama anlayışı, kamusal mekânın sosyal işlevini zayıflatmış ve yaya deneyimini ikinci sıraya itmiştir. Yayalaştırma uygulamaları bu bağlamda yalnızca fiziksel bir düzenleme değil, aynı zamanda kamusal mekânın toplumsal üretimini yeniden kurgulayan müdahaleler olarak değerlendirilmektedir. Bu çalışma, yayalaştırmanın sosyal yaşam üzerindeki etkisini Henri Lefebvre, Jane Jacobs ve Jahn Gehl'in kuramsal yaklaşımlarını birlikte ele alarak açıklamaktadır.

Lefebvre (2023), mekânı yalnızca fiziksel bir varlık olarak değil, toplumsal ilişkiler tarafından üretilen ve yeniden üretilen bir süreç olarak tanımlar. Mekânın algılanan, tasarlanan ve yaşanan boyutlardan oluştuğunu belirten bu yaklaşım (Soja, 1989), fiziksel müdahalelerin toplumsal pratikleri dönüştürme potansiyeline işaret eder. Cumhuriyet Caddesi'nin

demiryolu hattından kamusal yaya aksına dönüşümü, bu bağlamda yalnızca tasarım ölçeğinde değil, gündelik kullanım biçimleri ve sosyal etkileşim örüntüleri açısından da bir yeniden üretim süreci olarak değerlendirilebilir. Çalışma bulgularında alanın sosyalleşme ve kültürel etkinliklere daha fazla ev sahipliği yapması, mekânın yaşanan boyutunun güçlendiğini göstermektedir.

Jacobs (1961) ise canlı ve güvenli kamusal mekânların süreklilik gösteren yaya hareketi ve "gözlerin sokakta olması" ilkesiyle mümkün olduğunu savunur. Sürekli insan varlığı, doğal gözetim mekanizması oluşturarak güvenlik algısını destekler ve kamusal yaşamı güçlendirir. Cumhuriyet Caddesi'nde araç trafiğinin sınırlandırılması ve yaya yoğunluğunun artması, mekânsal sürekliliği artırmış; araştırma bulgularında güvenlik algısının yükselmesi Jacobs'ın yaklaşımıyla örtüşen bir sonuç ortaya koymuştur.

Gehl (2010) ise kent tasarımında insan ölçeğinin temel alınması gerektiğini vurgular. Kamusal mekânların koruma, konfor ve keyif kriterleri doğrultusunda tasarlanması, sosyal etkileşim düzeyini doğrudan etkilemektedir. Cumhuriyet Caddesi'nde kot farklarının kaldırılması, yaya alanının genişletilmesi ve dinlenme odaklarının artırılması, insan merkezli tasarım anlayışının somut göstergeleri olarak değerlendirilebilir. Anket bulgularında erişilebilirlik ve konfor algısındaki artış, bu yaklaşımın mekânsal karşılığını ortaya koymaktadır.

Bu üç kuramsal çerçeve birlikte ele alındığında, yayalaştırma uygulamalarının yalnızca fiziksel mekân organizasyonunu değil, aynı zamanda kamusal yaşamın niteliğini ve sosyal etkileşim biçimlerini dönüştürdüğü anlaşılmaktadır. Cumhuriyet Caddesi örneği, mekânın toplumsal üretimi, doğal gözetim ve insan ölçeğinde tasarım ilkelerinin kesişiminde değerlendirilebilecek bütüncül bir kentsel müdahale pratiği sunmaktadır.

Çalışma Alanı (Cumhuriyet Caddesi)

Cumhuriyet Caddesi, İzmit kent merkezinde konumlanması ve tarihsel geçmişi nedeniyle kentin en önemli yaya akslarından birini oluşturmaktadır (Şekil 2). Söz konusu aks, 1999 yılına kadar aktif olarak kullanılan bir demiryolu güzergâhı niteliğindeydi (Şekil 3/a). 2000 yılında tren raylarının kaldırılmasıyla birlikte ilk yayalaştırma müdahalesi gerçekleştirilmiş ve alan kamusal bir mekâna dönüştürülmüştür (Şekil 3/b).

Şekil 2. İzmit Hava Fotoğrafı ve Belirlenen Çalışma Sınırları
Not. Görsel Google Earth üzerinden alınarak yazar tarafından düzenlenmiştir.

Şekil 3. Kocaeli Demiryolu Hattının Aktif (a) ve Yayalaştırılmış (b) Görünümleri
Not. Bayhan (2017) çalışmasından uyarlanmıştır.

Kocaeli Büyükşehir Belediyesi, alanın yeniden işlevlendirilmesi sürecinde kapsamlı anket ve trafik etüdü çalışmaları yürütmüştür. Anket uygulaması haftanın her günü, mekânın en yoğun kullanım gösterdiği saat dilimleri esas alınarak üç farklı zaman aralığında gerçekleştirilmiş ve toplam 45 gün sürmüştür. Çalışma kapsamında 3.125 yaya ve 3.125 sürücü ile görüşülmüştür (Çetin, 2020). Elde edilen verilerin analiz edilmesinin ardından, Özer/Ürger Mimarlık iş birliğiyle tasarım süreci başlatılmıştır.

Geliştirilen tasarım yaklaşımı, caddenin yeniden tesviye edilmesi ve kamusal kullanım odaklı durma–oturma alanlarının oluşturulması yoluyla mekânsal sürekliliğin güçlendirilmesini hedeflemiştir (Özer/Ürger Mimarlık, t.y.). 2022 yılında tamamlanan proje kapsamında kot farkı ortadan kaldırılmış, yürüyüş yolu mevcut kaldırımlarla bütünleştirilmiş ve alanın yaya sürekliliği artırılmıştır (Çınar, 2023). Proje ile birlikte 26.000 m^2 olan kamusal alan 36.000 m^2'ye çıkarılmıştır (Kocaeli Büyükşehir Belediyesi, t.y.). Yeni tasarımda, koruma altındaki tarihi çınar ağaçlarını çevreleyen oturma alanları oluşturulmuş ve bu düzenlemeler kullanıcıların dinlenme, gölgelenme ve kamusal mekânda daha uzun süreli bulunma pratiklerini desteklemiştir (Şekil 4).

Projede ağaçların ve tarihi dokunun korunmasına özellikle dikkat ettiklerinin altını çizen mimar Ürger, "Yürüyüş Yolu'na kaldırılabilir sergi alanları yerleştirilecek. Vatandaşların dinlenebileceği alanlar oluşturulacak. Çocuk alanları oluşturarak ailelerin burada daha fazla vakit geçirilmesi hedefleniyor. Meslek Lisesi önündeki kısımda Hereke desenli bir yer kaplaması olacak. Ücretsiz Wi-Fi sunulan çalışma ve dinlence alanları oluşturacağız," dedi. (Merdim, 2020)

Şekil 4. Koruma Altındaki Tarihi Çınarlar ve Çevreleyen Oturma Alanları
Not. Özer/Ürger Mimarlık (t.y.) izniyle kullanılmıştır.

Ürger'in tasarım yaklaşımı doğrultusunda, yaya yolu düzenlemesinin kapsamlı ve kullanıcı öncelikli bir anlayışla ele alındığı görülmektedir. Yayalaştırma müdahalesi öncesinde yatay ve düşey doğrultuda ilerleyen araç yolları, yaya aksını çeşitli noktalarda kesintiye uğratarak mekânsal sürekliliği zayıflatmaktaydı. Araç yollarını sık aralıklarla geçme zorunluluğu, yaya hareketinin akışkanlığını ve güvenliğini olumsuz etkilemekteydi (Şekil 5).

Çoklu araç güzergâhlarının baskınlığı, yayayı ikincil konuma indirgemiş; bu durum alanın kamusal kullanım niteliğini zayıflatarak mekânda uzun süreli bulunma ve vakit geçirme pratiklerini sınırlamıştır. Alanın daha çok transit geçiş amacıyla kullanıldığı, belediye tarafından gerçekleştirilen anket değerlendirmelerinde de ortaya konulmuştur (Kocaeli Büyükşehir Belediyesi, 2020). Bununla birlikte, kent merkezi içerisindeki yoğun araç trafiği hava kalitesini olumsuz yönde etkilemiş ve kamusal mekânın çevresel konfor düzeyini düşürmüştür.

Şekil 5. Yayalaştırma Projesi Öncesi Mevcut Araç Güzergahları Analizi
Not. Özer/Ürger Mimarlık (t.y.) izniyle kullanılmıştır.

Projenin uygulanmasıyla birlikte kesintili ulaşım ağı yeniden kurgulanmış ve alan yaya öncelikli kamusal bir mekân niteliği kazanmıştır. Yürüyüş yolunun her iki yanından geçen araç yollarından biri kaldırılarak trafik tek yönlü hale getirilmiştir. Bu düzenleme, yaya hareketinin sürekliliğini artırmış ve bireylerin ticari ile sosyal alanlara erişimini daha güvenli ve konforlu bir biçimde gerçekleştirmesine olanak sağlamıştır.

Ayrıca, araç trafiğinin azaltılmasıyla birlikte alanın trafik kaynaklı stres ve gürültü düzeyinde belirgin bir azalma meydana gelmiştir. Bu dönüşüm, kullanıcıların mekânı daha özgür ve konforlu algılamasına katkıda bulunmuştur (Kocaeli Büyükşehir Belediyesi, t.y.).

Yürüyüş yolu, İzmit kent kimliği açısından önemli bir simgesel değer taşıyan tarihi çınar ağaçlarıyla bütünleşmektedir. Koruma altındaki bu ağaçlar, alanın kültürel sürekliliğini ve tarihsel belleğini temsil etmektedir. Gerçekleştirilen tasarım sürecinde mevcut ağaç dokusu korunmuş ve uygulama aşamasında zarar görmemeleri için gerekli teknik önlemler alınmıştır.

Yaya aksı boyunca konumlanan tarihi çınarlar, güçlü bir peyzaj unsuru olarak gölge sürekliliği sağlayarak mekânsal konfor düzeyini artırmaktadır (Şekil 6). Büyük ölçekli ağaç varlığı, alanın çevresel sürdürülebilirlik ve ekolojik süreklilik açısından nitelikli bir kamusal mekân karakteri taşıdığını göstermektedir.

Proje, kullanım yoğunluğu ve işlevsel dağılım dikkate alınarak üç ana odak noktası üzerinden kurgulanmıştır (Şekil 7). Bu odak noktaları, aks boyunca mekânsal sürekliliği destekleyerek

kamusal alanın organizasyonunu güçlendirmekte ve dolaşım hattında ritmik bir mekânsal deneyim oluşturmaktadır (Özer/Ürger Mimarlık, t.y.).

Şekil 6. Proje Alanında Korunan Mevcut Ağaç Dokusu ve Yerleşimi
Not. Özer/Ürger Mimarlık (t.y.) izniyle kullanılmıştır.

Şekil 7. Kentsel Tasarım Projesindeki Üç Ana Odak Noktası
Not. Özer/Ürger Mimarlık (t.y.) izniyle kullanılmıştır.

Söz konusu odaklar; açık hava sergi alanları (Şekil 8.a), kültür ve dinlenme mekânları (Şekil 8.b) ile sportif aktivite alanlarından (Şekil 8.c) oluşmaktadır. Bu işlevsel çeşitlilik, alanın yalnızca geçiş mekânı olmasının ötesine geçerek çok yönlü kamusal kullanım biçimlerini desteklemesine olanak sağlamaktadır.

Yayalaştırma projesinin fonksiyon analizine göre (Şekil 9), mevcut oturma ve dinlenme alanlarının sayısı artırılmış; çocuk oyun alanları ve açık hava sergilerine yönelik mekânsal düzenlemeler gerçekleştirilmiştir. Bisiklet yolu genişletilmiş ve yaya geçişleri daha kontrollü ve güvenli hale getirilmiştir.

Hazırlanan analiz şemasında, kentsel aks boyunca alınan tasarım kararları bütüncül bir yaklaşımla ele alınmakta ve yaya öncelikli bir mekânsal kurgu oluşturulmuştur. Yaya yollarının genişletilmesiyle birlikte sirkülasyon kapasitesi artmış; güvenlik ve mekânsal süreklilik güçlendirilmiştir (Kocaeli Büyükşehir Belediyesi, t.y.).

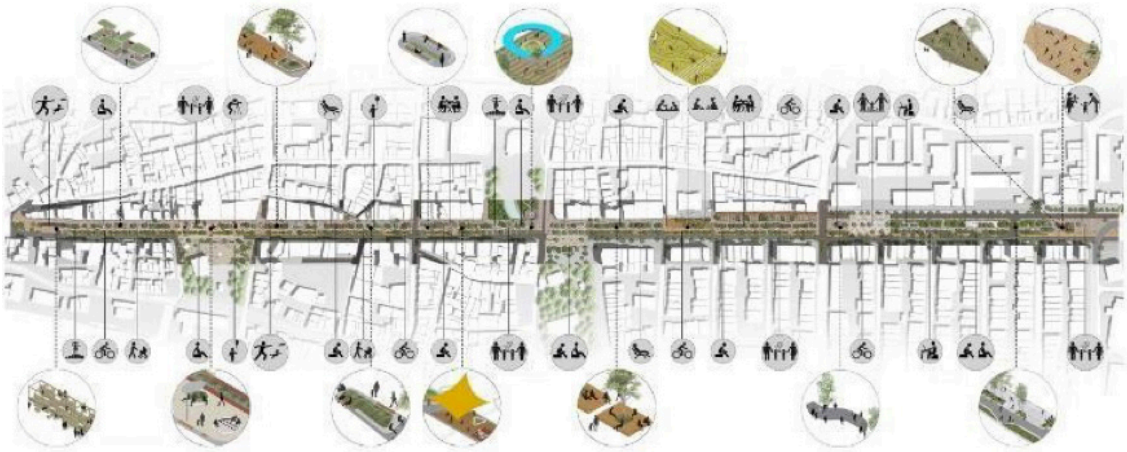
Uygulanan yayalaştırma projesi kapsamında mevcut dinlenme alanlarının sayısı artırılmış; çocuk oyun alanları, açık hava sergileri ve sokak sanatı etkinliklerine yönelik mekânsal düzenlemeler gerçekleştirilmiştir. Bu düzenlemeler, alanın kamusal kullanım çeşitliliğini artırmayı hedeflemektedir (Kocaeli Büyükşehir Belediyesi, t.y.).

(a)

(b)

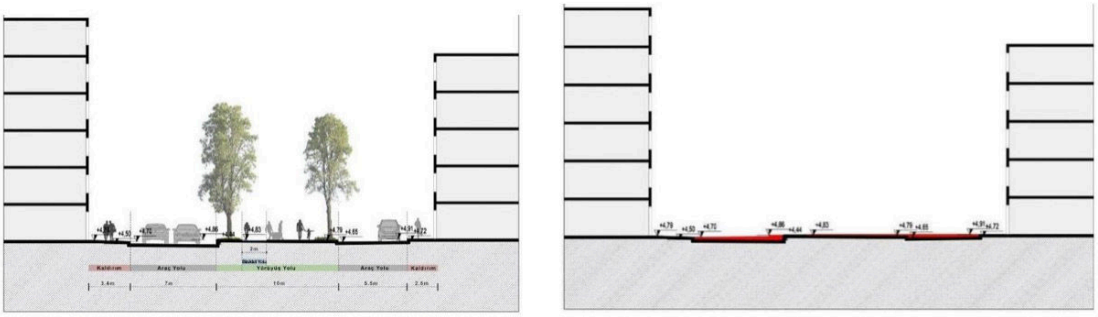
(c)

Şekil 8. Kentsel Tasarım Projesindeki Ana Odak Noktası
Not. Özer/Ürger Mimarlık (t.y.) izniyle kullanılmıştır.



Şekil 9. Proje Alanının Fonksiyon Analizi Diyagramı
Not. Özer/Ürger Mimarlık (t.y.) izniyle kullanılmıştır.

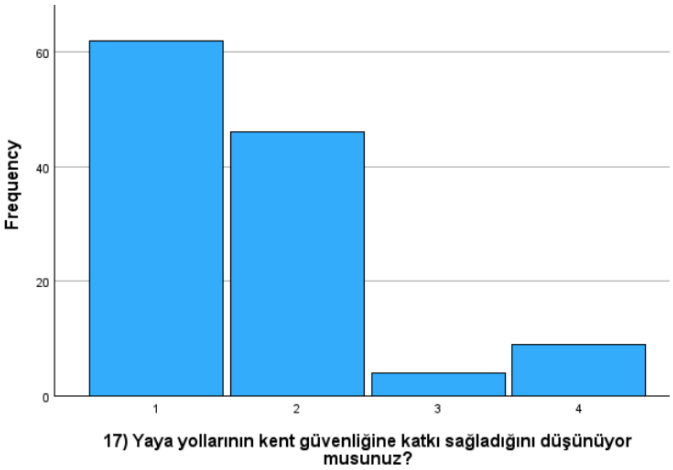
Yürüyüş yolunun önceki tasarımında kot farklarının bulunması ve araç yollarının aksı kesintiye uğratması, kullanıcıların güvenlik algısını olumsuz yönde etkilemekteydi (Şekil 10.a). Araç yolunun yaya yüzeyiyle aynı kotta düzenlenmesi ve yükseklik farklarının ortadan kaldırılmasıyla birlikte yaya koridorunda mekânsal süreklilik sağlamak ve güvenlik düzeyini artırmak hedeflenmiştir (Şekil 10.b).



Şekil 10. Cumhuriyet Caddesi yenileme projesi: (a) proje öncesi ve (b) tasarım sonrası kesit çizimleri
Not. Özer/Ürger Mimarlık (t.y.) izniyle kullanılmıştır.

Bulgular

Anket sonuçları, yürüyüş yolunun önceki tasarımında bulunan kot farkları ve araç yollarının yaya aksını kesintiye uğratmasının kullanıcıların güvenlik algısını olumsuz yönde etkilediğini göstermektedir. Araç yolunun yaya yüzeyiyle aynı kotta düzenlenmesi ve yükseklik farklarının ortadan kaldırılması sonrasında ise yaya koridorunda mekânsal sürekliliğin sağlandığı ve güvenlik algısının arttığı belirlenmiştir (Şekil 11).

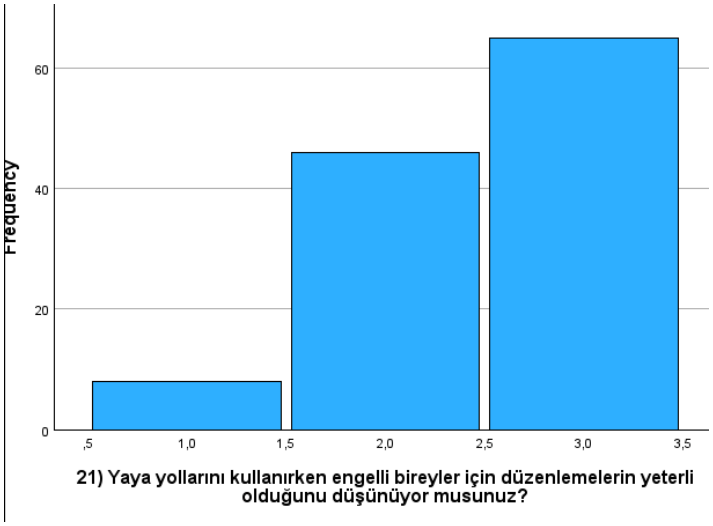


1. Evet, büyük ölçüde (%51,2)
2. Evet, kısmen (%38)
3. Hayır, katkı sağlamıyor (%3,3)
4. Kararsızım (%7,4)

Şekil 11. Kent Güvenliğine Katkı Değerlendirmesi
Not. Değerlendirme, yazar tarafından derlenmiştir.

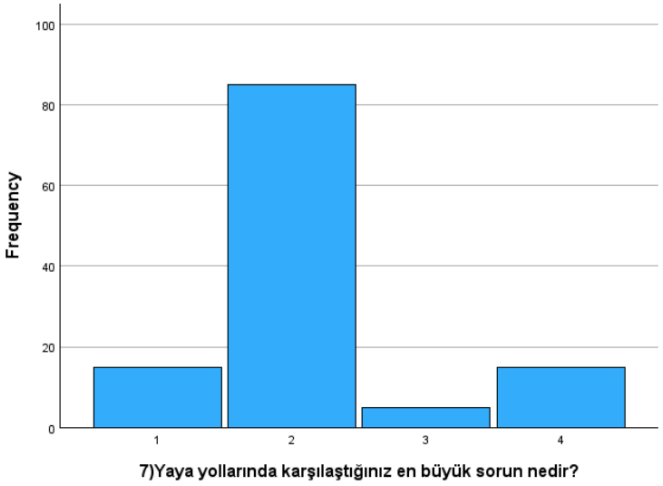
Bununla birlikte, engelli bireyler açısından konfor düzeyinin yeterli olmadığı tespit edilmiştir (Şekil 12). Yaya omurgası boyunca yer alan yüzey deformasyonları, kaldırım işgalleri ve hatalı park edilen araçlar, engelli bireylerin bağımsız hareketliliğini ve sosyal katılımını sınırlandıran başlıca unsurlar olarak öne çıkmaktadır. Yaş ve cinsiyet değişkenlerinden

bağımsız olarak, kaldırım işgalleri yaya deneyimini olumsuz etkileyen en önemli sorun olarak ifade edilmiştir (Şekil 13).



1. Evet, yeterli (%6,7)
2. Kısmen yeterli (%38,7)
3. Hayır, yetersiz (%54,6)

Şekil 12. Engelli Bireylere Uygunluk Değerlendirmesi
Not. Değerlendirme, yazar tarafından derlenmiştir.



1. Dar yollar (%12,5)
2. Kaldırım işgalleri (%70,8)
3. Yetersiz aydınlatma (%4,2)
4. Güvenlik problemleri (%12,5)

Şekil 13. Karşılaşılan Sorunlar Değerlendirmesi
Not. Değerlendirme, yazar tarafından derlenmiştir.

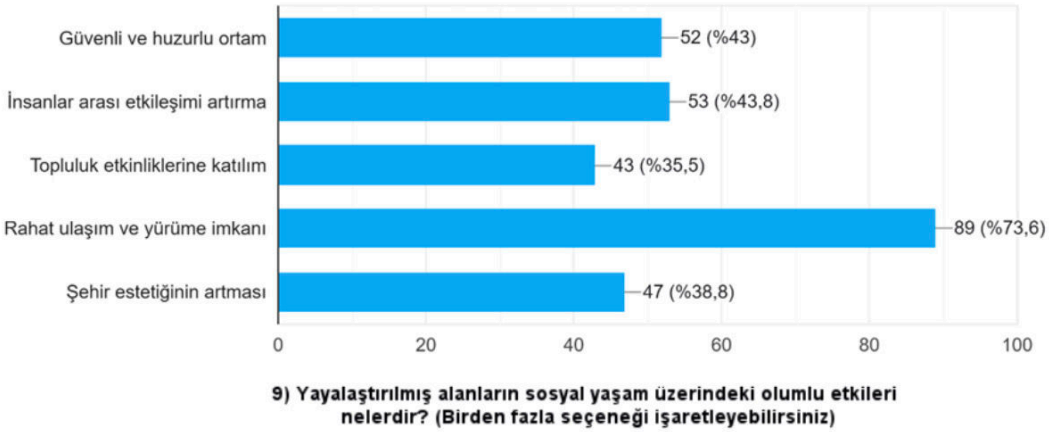
Karşıdan karşıya geçişi kolaylaştırmak amacıyla rampalar ve sesli trafik ışıkları bulunmasına rağmen, kullanıcı değerlendirmelerine göre bu düzenlemeler güvenli ve konforlu erişim için yeterli görülmemektedir. Kafe ve restoranlara ait masa yerleşimleri ile hatalı park edilen araçlar, yürüme rotasında daralmaya neden olmakta ve mekânsal sürekliliği zayıflatmaktadır (Şekil 14).

Aydınlatmanın yetersiz olması ise, özellikle gece saatlerinde güvenlik algısını düşürmekte ve kadın kullanıcıların alanı tercih etme eğilimini azaltmaktadır. Öte yandan, tarihi çınar ağaçları çevresinde oluşturulan dinlenme alanları, sergi mekânları ve sokak sanatçılarına

Şekil 14. Kaldırım İşgalleri
Not. Yazarın arşivinden (t.y.) derlenmiştir.

ayrılan alanlar farklı yaş grupları arasında etkileşimi artırmakta ve yürüyüş yolunun sosyalleşme potansiyelini güçlendirmektedir. Araç yollarının yaya öncelikli düzene dönüştürülmesi sonrasında kullanıcıların genel güvenlik değerlendirmelerinde olumlu bir değişim gözlenmiştir.

Genel olarak anket bulguları, mekânın toplu taşımaya erişilebilirlik, konfor, sosyalleşme ve güvenlik açısından iyileştiğini; ancak kullanıcı beklentilerini tam olarak karşılayacak düzeye ulaşmadığını göstermektedir (Şekil 15).



Şekil 15. Sosyal Yaşam Üzerindeki Olumlu Etkileri
Not. Değerlendirme, yazar tarafından derlenmiştir.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Modern kentlerde araç odaklı planlama anlayışı, kamusal alanların sosyal etkileşim potansiyelini zayıflatmış ve kullanıcı deneyimini sınırlamıştır. Bu bağlamda yaya öncelikli tasarım yaklaşımları, kamusal mekânın yeniden insan merkezli biçimde kurgulanmasını hedeflemektedir.

Gehl (2010), uzun yıllar boyunca kentlerin otomobiller için tasarlandığını, ancak artık insan ölçeğinde yeniden ele alınması gerektiğini vurgulamaktadır. Benzer şekilde Jacobs

(1961), kamusal alan güvenliğinin doğal gözetim ve sürekli yaya varlığı ile sağlanabileceğini belirtmektedir.

Bu çalışma kapsamında elde edilen bulgular, Cumhuriyet Caddesi'nde gerçekleştirilen yayalaştırma müdahalesinin güvenlik algısı, sosyal etkileşim ve mekânsal konfor üzerinde olumlu etkiler yarattığını göstermektedir. Araç trafiğinin sınırlandırılması ve yaya sürekliliğinin sağlanması, farklı yaş gruplarının bir arada bulunabildiği, sosyalleşme olanaklarının arttığı ve kamusal yaşamın güçlendiği bir mekânsal ortam oluşturmuştur. Toplu taşıma bağlantılarının erişilebilir olması da alanın kullanım yoğunluğunu destekleyen bir unsur olarak öne çıkmaktadır.

Tarihi çınar ağaçlarının korunması ve peyzaj düzenlemeleri, alanın kültürel kimliğini güçlendirmiş ve mekânsal aidiyet duygusunu pekiştirmiştir. Bu durum, Lefebvre'nin (2023) mekânın toplumsal üretimi yaklaşımı bağlamında değerlendirildiğinde, fiziksel müdahalenin aynı zamanda toplumsal ilişkileri yeniden yapılandırdığına işaret etmektedir. Ancak bulgular, erişilebilirlik ve mekânsal süreklilik açısından bazı sorunların devam ettiğini de ortaya koymaktadır. Yüzey deformasyonları, kaldırım işgalleri ve yetersiz aydınlatma, özellikle engelli bireyler ve kadın kullanıcılar açısından mekânsal deneyimi sınırlamaktadır. Bu nedenle, yaya aksında düzenli bakım ve denetim mekanizmalarının oluşturulması; kaldırım işgallerinin kontrol altına alınması ve aydınlatma altyapısının iyileştirilmesi önerilmektedir.

David Harvey'nin (2008) vurguladığı "kent hakkı" kavramı, kamusal alanlara eşit erişim ve bu alanlarda özgürce var olma hakkını içermektedir. Bu bağlamda yaya öncelikli düzenlemeler yalnızca fiziksel tasarım müdahalesi olarak değil, kentsel eşitliğin güçlendirilmesine yönelik bir araç olarak değerlendirilmelidir. Gehl'in (1987, 2010) ifade ettiği üzere, insanlar yavaş hareket ettikleri ortamlarda birbirlerini daha fazla görür ve etkileşim kurarlar; bu durum kamusal yaşamın niteliğini doğrudan etkilemektedir.

Sonuç olarak Cumhuriyet Caddesi örneğinde gerçekleştirilen yayalaştırma müdahalesi, kamusal mekânın güvenlik, erişilebilirlik ve sosyal etkileşim açısından iyileştirilmesine katkı sağlamış; ancak kullanıcı beklentilerini tam olarak karşılayabilmesi için süreklilik arz eden bakım ve düzenleme politikalarına ihtiyaç duyulduğu görülmüştür. Kent mekânlarının her biri kendi özgün sosyal ve mekânsal dinamiklerine sahip olduğundan, yayalaştırma uygulamalarının bağlama özgü analizlerle desteklenmesi gerekmektedir.

KAYNAKÇA

Bayhan, B. (2017, 05 Temmuz). *İstanbul'a komşu ve istanbul'la bütünleşik bir kent: kocaeli.* Arkitera. https://www.arkitera.com/haber/istanbula-komsu-ve-istanbulla-butunlesik-bir-kent-kocaeli/

Carrasco, M. (2024, 12 Eylül). *Re-naturalization of urban waterways: The case study of Cheonggye Stream in Seoul, South Korea.* ArchDaily. https://www.archdaily.com/1020945/re-naturalization-of-urban-waterways-the-case-study-of-cheonggye-stream-in-seoul-south-korea

Çetin, S. (2020, 13 Mayıs) *Yürüyüş yolu'na büyükakın el attı...*Çağdaş Kocaeli Gazetesi. (2020). Yürüyüş yolu'na tarihi değişim. https://www.cagdaskocaeli.com.tr/makale/4618235/sadun-cetin/yuruyus-yoluna-buyukakin-el-atti

Çınar, F. (2023, 24 Mayıs). *Kocaeli yürüyüş yolu kentsel tasarım projesi.* Arkitera. https://www.arkitera.com/proje/yuruyus-yolu-kentsel-tasarim-projesi/

Gehl, J. (2011). *İnsan için kentler* (A. C. Aksoy & B. Oral, Çev.). Metis Yayınları.

Harvey, D. (2008). *The right to the city.* New Left Review, 53, 23–40.

Jacobs, J. (2011). *Amerikan büyük kentlerinin ölümü ve yaşamı* (A. C. Aksoy, Çev.). Metis Yayınları.

Kocaeli Büyükşehir Belediyesi. (2022). *Cumhuriyet caddesi yayalaştırma projesi.* Faaliyet Raporu. https://www.kocaeli.bel.tr/webfiles/userfiles/files/birimler/mali-hizmetler-dairesi-baskanligi/2022%20Yılı%20Faaliyet%20Raporu(1).pdf.pdf

Lefebvre, H. (2023). *Mekânın üretimi* (I. Gürbüz, Çev.). Sel Yayıncılık.

Merdim, E. (2020, 25 Eylül). *İzmit hürriyet ile cumhuriyet caddesi ortasındaki yürüyüş yolu'nun yeni projesi ÖzerÜrger Mimarlık'tan.* Arkitera. https://www.arkitera.com/haber/izmit-hurriyet-ile-cumhuriyet-caddesi-ortasindaki-yuruyus-yolunun-yeni-projesi-ozerurger-mimarliktan/

Soja, E. W. (1989) *Postmodern Geographies: The Reassertion of Space in Critical Social Theory.* Verso.

Özer/Ürger Mimarlık. (t.y.). *Kocaeli cumhuriyet Street revitalization.* Resmî web sitesi. https://ozerurger.com/portfolio-item/kocaeli-cumhuriyet-street-revitalization/

Yalçınkaya, F. (2007). Ankara-Bahçelievler Aşkabat Caddesi'nin (7. Cadde'nin) yayalaştırılmasının peyzaj mimarlığı açısından incelenmesi [Yüksek lisans tezi, Ankara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü].

Araştırma Makalesi

Elibelinde Motifinin Günümüz Tekstil ve Moda Tasarımında Kullanımı: Sürdürülebilir ve Döngüsel Yaklaşım

Başak Elif BAYSAL[1], Vedat ÖZYAZGAN[2]

Gönderim Tarihi: 17.12.2025
Kabul Tarihi: 08.02.2026

ÖZET

Bu çalışma, Anadolu dokuma repertuvarında sık görülen Elibelinde motifini kültürel miras taşıyıcısı ve tasarım girdisi olarak ele almakta; motifin biçimsel örgüsünü, sembolik anlam katmanlarını ve düz dokuma (kilim, zili, sumak) yüzeyleriyle ilişkisini tartışmaktadır. Amaç, motifin tarihsel süreklilik içinde nasıl yeniden üretildiğini ve günümüz tekstil/moda tasarımında sürdürülebilirlik ve döngüsel yaklaşım ilkeleriyle nasıl ilişkilendirilebileceğini literatüre dayalı seçilmiş örnekler üzerinden ortaya koymaktır. Çalışma, nitel araştırma yaklaşımıyla literatür taraması ve betimsel analiz yöntemlerini kullanır; müze/koleksiyon yayınları, akademik çalışmalar ve kamuya açık kurumsal/marka içeriklerinden seçilen örnekler incelenir. Bulgular, Elibelinde motifinin (i) ölçeklenebilir ve modüler bir geometrik iskelet sunduğunu, (ii) kadın emeği, bereket ve koruyuculuk temaları üzerinden sosyo-kültürel sürdürülebilirliğe bağlanabildiğini, (iii) doğal lif/doğal boya, onarım kültürü ve küçük ölçekli üretim pratikleri üzerinden çevresel ve ekonomik sürdürülebilirlik tartışmasına somut açılımlar sağlayabildiğini göstermektedir. Sonuç olarak, motifin çağdaş tasarımda yüzeysel bir süsleme öğesine indirgenmemesi; kaynak şeffaflığı ve etik üretim ilişkileriyle desteklenen, süreç temelli bir yeniden yorumlama yaklaşımıyla ele alınması önerilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Elibelinde, Düz Dokuma, Kültürel Miras, Sürdürülebilir Moda, Döngüsel Ekonomi

Research Article

The Use of the Hands-on-Hips Motif in Contemporary Textile and Fashion Design: Sustainability and Circular Approach

Date Received: 17.12.2025
Date Accepted: 08.02.2026

ABSTRACT

This study examines the Hands-on-Hips motif, frequently encountered in the Anatolian weaving repertoire, as a carrier of cultural heritage and as a design input. It discusses the motif's formal structure, its symbolic layers of meaning, and its relationship with flat-weave surfaces such as kilim, zili, and sumak. The aim of the study is to reveal how the motif has been reproduced within historical continuity and how it can be associated with the principles of sustainability and circular approach in contemporary textile and fashion design through selected examples based on literature. The research adopts a qualitative methodology and employs literature review and descriptive analysis methods. Selected examples from museum and collection publications, academic studies, and publicly accessible institutional and brand materials are examined. The findings indicate that the Hands-on-Hips motif (i) offers a scalable and modular geometric framework, (ii) can be linked to socio-cultural sustainability through themes of women's labor, fertility, and protection, and (iii) provides concrete contributions to environmental and economic sustainability discussions through practices such as the use of natural fibers and natural dyes, repair culture, and small-scale production. In conclusion, it is suggested that the motif should not be reduced to a superficial decorative element in contemporary design; rather, it should be addressed through a process-based reinterpretation supported by transparency in sourcing and ethical production relations.

Keywords: Hands-on-Hips, Flat Weave, Cultural Heritage, Sustainable Fashion, Circular Economy

[1]Haliç Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Tekstil ve Moda Tasarımı Programı, basakbaysal.official@gmail.com, ORCID: 0009-0008-3122-7845

[2]Dr. Öğr. Üyesi, Haliç Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Tekstil ve Moda Tasarımı Programı, vedatozyazgan@halic.edu.tr, ORCID: 0000-0002-4072-3655

GİRİŞ

Anadolu coğrafyası, binlerce yıllık dokuma geleneği içinde güçlü bir motif repertuvarı üretmiş; halı, kilim ve diğer zanaat ürünlerinde motifler, yalnızca bezeme değil aynı zamanda inanç, kimlik, toplumsal rol ve yaşam döngüsü gibi kavramların görsel ifadesi olarak işlev görmüştür. Bu anlamda motifler, taşıdıkları sembolik anlamlar kadar, üretim bilgisi ve zanaat belleğiyle de kültürel mirasın önemli bir parçasıdır.

Bu repertuvar içinde Elibelinde motifi, kadın figürünü stilize eden yapısı ve doğurganlık, bereket, aile birliği, uğur ve koruyuculuk gibi çok katmanlı çağrışımlarıyla öne çıkar (Erbek, 2002; Oyman, 2019). Motifin "ellerin bele konması" biçimindeki duruşu, bir yandan dişil üretkenliğe ve güç göstergesine işaret ederken diğer yandan dokuyucunun öznel anlatısını taşıyan bir sembol dili kurar (Jung, 2020).

Güncel tekstil ve moda tasarımı pratiklerinde geleneksel motifler iki düzlemde tartışılabilir. İlk düzlem, motiflerin kültürel süreklilik üzerinden kimlik taşıyıcı bir rol üstlenmesi ve yerel zanaat bilgisinin kuşaklar arası aktarımına aracılık etmesidir. İkinci düzlem ise motiflerin, üretim süreçleri ve malzeme tercihleriyle birlikte ele alındığında sürdürülebilirlik ve döngüsel ekonomi ilkeleri için tasarım girdisine dönüşebilmesidir (European Commission, 2022). Bu iki düzlemin kesişiminde, motiflerin tarihsel aktarım sürecinde biçimsel bir evrim geçirdiği; dokuma tekniği, kompozisyon, ölçek ve malzeme gibi parametrelerin motifin formunu dönüştürdüğü de göz önünde bulundurulmalıdır. Bu nedenle motifin geometrik iskeletinin çözümlenmesi, hem kültürel okuma hem de çağdaş tasarım uygulamaları için ortak bir dil sunar.

Bu çalışmanın problem alanı, Elibelinde motifinin çağdaş ürünlerde çoğu zaman nostaljik ya da "etnik" bir yüzey deseni olarak dolaşıma girmesine karşın; motifin kültürel miras taşıyıcılığı, zanaat emeği ve üretim temelli sürdürülebilirlik potansiyelinin tasarım anlatılarında yeterince görünür kılınmamasıdır. Bu doğrultuda çalışma, Elibelinde motifinin (i) biçimsel iskeletini ve sembolik anlam katmanlarını literatür üzerinden ortaya koymayı, (ii) motifin Anadolu ve Türk kültüründeki tarihsel kullanım bağlamlarına dair süreklilik hatlarını tartışmayı, (iii) seçilmiş güncel örnekler üzerinden motifin sürdürülebilirlik ve döngüsel yaklaşım kriterleriyle nasıl ilişkilendirilebileceğini değerlendirmeyi amaçlar.

YÖNTEM VE KAPSAM

Araştırma, nitel araştırma yaklaşımı içinde literatür taraması ve betimsel analiz yöntemiyle yürütülmüştür. Literatür taramasında Elibelinde motifi, Anadolu kilim ve halı motifleri, düz dokuma teknikleri (kilim, zili, sumak) ve sürdürülebilir tekstil tasarımı anahtar kelimeleri kullanılarak akademik makaleler (DergiPark), kitaplar ve tezler (YÖK Tez Merkezi) ile kurumsal yayınlar taranmıştır. Kaynak seçimi yapılırken motifin tarihsel/etnografik yorumunu içeren temel çalışmalar (Erbek, 2002; Oyman, 2019), teknik tanımları içeren kaynaklar (Soysaldı, 2009; Deniz, 2000) ve motifin güncel ürünlerde kullanımına ilişkin örnek çalışmalar (Çelik, 2016; Çoban, Kınacı ve Mütiş, 2025) önceliklendirilmiştir.

Çalışmanın örnekleri, literatürde yer alan müze/koleksiyon yayınları ve kamuya açık kurumsal/marka içerikleri arasından seçilmiştir. Örnek seçiminde (i) motifin açık biçimde tanımlanabilir olması, (ii) üretim tekniği veya ürün bağlamına ilişkin bilginin erişilebilir olması, (iii) motifin çağdaş yeniden yorumlama stratejilerini temsil etmesi ölçütleri

dikkate alınmıştır. Böylece makalede yer alan tablolar, metinde tartışılan örneklerle bire bir ilişkilendirilerek kanıt temelli bir anlatı hedeflenmiştir.

Analiz sürecinde içerik üç ana eksende ele alınmıştır: (1) motifin biçimsel iskeleti ve sembolik anlam katmanları, (2) motifin taşıyıcısı olarak geleneksel dokuma yüzeyleri ve üretim koşulları, (3) motifin çağdaş kullanım örnekleri ve sürdürülebilirlik/döngüsel yaklaşım ile kurulabilecek bağlantılar. Sürdürülebilirlik değerlendirmesinde çevresel, sosyo-kültürel ve ekonomik boyutlar birlikte ele alınmış; her boyut, somut gösterge ve tasarım/üretim pratiği ilişkisi üzerinden tartışılmıştır.

Bu kapsamda çalışma, Elibelinde motifinin okunabilirliğinin yüksek olduğu ve motif repertuvarında yoğun biçimde karşılaşıldığı düz dokuma örneklerine odaklanmaktadır. Motifin havlı halılarda ve farklı el sanatlarında da kullanımları bulunmakla birlikte, düz dokuma teknikleri (kilim, zili, sumak) hem geometrik kurgunun izlenebilirliği hem de küçük ölçekli üretim, onarım kültürü ve malzeme bilgisinin sürdürülebilirlik tartışmasıyla doğrudan ilişkilendirilebilir olması nedeniyle bu çalışma için uygun bir inceleme alanı sunmaktadır.

KAVRAMSAL ÇERÇEVE: MOTİF, SEMBOL VE KÜLTÜREL SÜREKLİLİK

Motif, geleneksel sanatlarda tekrar eden bir biçim birimi olmanın ötesinde, sembolik anlamları taşıyan kültürel bir işarettir. Eliade (2019), sembollerin gündelik yaşam pratikleri içinde kutsal ve profan alanlar arasında bir köprü kurduğunu vurgularken; Jung (2020), arketiplerin kolektif bilinç dışında yer alan ortak imgeler olarak farklı kültürlerde benzer biçimlerde ortaya çıkabileceğini belirtir. Bu perspektiften bakıldığında Elibelinde motifinin kadın figürüyle ilişkilendirilmesi, yalnızca yerel bir estetik tercih değil; yaşam döngüsü, üretkenlik ve koruyuculuk gibi arketipsel temaların dokuma diliyle ifade edilmesi olarak da okunabilir.

Motiflerin kültürel süreklilikteki rolü, kuşaklar arası aktarım ve gündelik pratikler içinde yeniden üretilme kapasitesine bağlıdır. Dokuyucu, motif aracılığıyla bireysel duygu ve taleplerini (bereket, sağlık, aile birliği) ifade ederken; topluluk içinde ortak bir anlam repertuvarına bağlanır (Oyman, 2019). Bu bağlamda motif, yalnızca görüntü değil; üretim bilgisi, ritüel, kullanım senaryosu ve yerel malzeme bilgisiyle birlikte bir zanaat belleği taşır (Değer ve Gür Üstüner, 2021; Deniz, 2000).

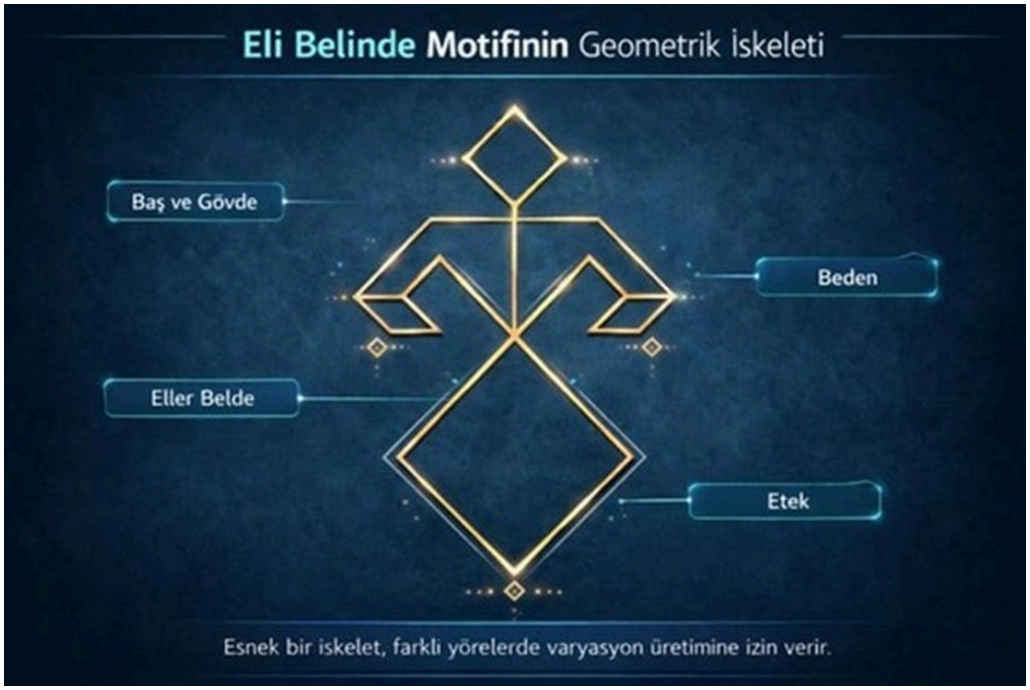
Türk motif repertuvarı, dokuma geleneği ile sınırlı kalmayıp farklı geleneksel sanatlarda da karşımıza çıkar: kilim/halı ve heybe dokumaları, işlemeler ve giyim eşyaları, seramik ve süsleme sanatları, mimari bezemeler gibi çoklu mecralarda motifler yeniden üretilir. Bu geçişkenlik, motiflerin görsel bir dil olarak farklı malzeme ve tekniklere uyarlanabilirliğini; dolayısıyla biçimsel dönüşüm ve yeniden yorumlama potansiyelini artırır.

Bu çerçevede Anadolu sembollerinin çağdaş tekstil sanatına ve tasarımına yansımalarına ilişkin çalışmalar, motiflerin hem bir "görsel arşiv" işlevi gördüğünü hem de yeni tasarım üretimlerinde bir ilham kaynağı olarak kullanıldığını ortaya koyar (Değer ve Gür Üstüner, 2021). Ancak bu aktarımın sürdürülebilir ve etik bir zemine oturması için motifin tarihsel bağlamının görünür kılınması, kaynak gösterimi ve üretici topluluklarla adil ilişki kurulması kritik önemdedir. Böylece motif, yüzeysel bir dekorasyon unsurundan çıkarak; kültürel miras, üretim bilgisi ve döngüsel tasarım ilkelerini bir araya getiren bir tasarım girdisine dönüşebilir.

ELİBELİNDE MOTİFİNİN BİÇİMSEL ÖZELLİKLERİ VE TARİHSEL KÖKLERİ

Elibelinde motifi, çoğunlukla dikey eksende simetrik bir kurguya sahiptir. Üst bölüm baş ve gövdeyi temsil eden bir çekirdek form içerirken; yanlara açılan kollar bel hizasında kırılır ve ellerin bele konduğu izlenimi yaratır. Alt bölüm ise üçgen veya baklava biçimli bir genişleme ile beden ve etek formunu çağrıştırır. Bu şematik yapı, farklı yörelerde varyasyon üretimine izin veren esnek bir iskelet sunar (Erbek, 2002; Akpınarlı ve Arslan, 2018). Şekil 1, motifin sık karşılaşılan geometrik iskeletini tasarım sürecinde yeniden yorumlamaya elverişli bir şema olarak özetlemektedir.

Geometrik iskelet analizi, motifin yalnızca 'nasıl göründüğünü' değil, aynı zamanda 'hangi kurallarla üretildiğini' tartışmayı mümkün kılar. Düz dokuma yüzeylerinde motif, ızgara/piksel mantığıyla kurulabildiği için; eksen, açı, tekrar birimi ve negatif-pozitif alan ilişkileri tasarım parametrelerine dönüştürülebilir. Bu yaklaşım, motifin dijital baskı, lazer kesim ya da 3B modelleme gibi güncel üretim süreçlerine aktarımında formun kontrol edilebilir biçimde evrilmesine imkân verir.



Şekil 1. Elibelinde Motifinin Geometrik İskeleti
Not. Görsel, yazar tarafından üretken yapay zeka kullanılarak oluşturulmuştur.

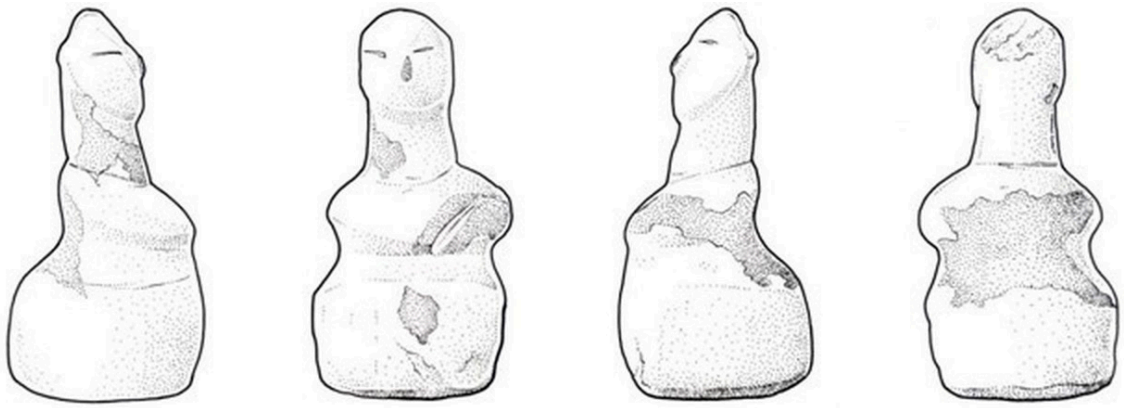
Motifin sembolik düzlemdeki anlam katmanları ise çoğunlukla dişil üretkenlik ve güç temaları etrafında örülür. Elibelinde, doğurganlık ve bereket kadar; ev içi düzen, aile birliği ve koruyuculuk gibi temaları da çağrıştırır (Erbek, 2002; Oyman, 2019). Bu bağlam, motifin yalnızca estetik bir tercih değil; dokuyucunun gündelik yaşam deneyimini, beklentilerini ve toplumsal rolünü yansıtan bir anlatı aracı olarak okunmasına zemin hazırlar.

Motifin tarihsel kökenine dair okumalar, Neolitik dönemden itibaren Anadolu'da görülen dişil figür temsilleriyle ilişkilendirilmektedir. Çatalhöyük buluntuları üzerinden yapılan değerlendirmelerde, kadın figürünün üretkenlik ve bereketle ilişkilendirilen bir kültürel simge olduğu vurgulanır (Mellaart, 1961; Hodder, 2006). Bu tür arkeolojik okumalar, güncel dokuma motiflerine doğrudan aynı form üzerinden değil; dişil üretkenlik temasının sürekliliği üzerinden bir arka plan sunar. Bu arka planı somutlaştırmak üzere Çatalhöyük

kazılarından seçilmiş iki taş figürün örneği görsel olarak sunulmuştur (Şekil 2–3). Bu örnekler, Elibelinde motifinin "aynı biçimin doğrudan devamı" olarak değil; dişil üretkenlik/bereket temasının Anadolu'daki kültürel sürekliliğine ilişkin bağlamsal bir referans olarak değerlendirilmelidir.

Şekil 2. Çatalhöyük'te Bulunan Yaklaşık 8.000 Yıllık Taş Figürü
Not. Çatalhöyük Research Project, Kark (2016) kaynağından uyarlanmıştır.

Elibelinde motifinin Anadolu ve Türk kültüründeki sürekliliği, özellikle dokuma geleneği içinde farklı taşıyıcılarda ve yöresel varyasyonlarda izlenebilir. Düz dokuma yaygılarda (kilim, zili, sumak) motifin geometrik iskeleti daha okunabilir olduğu için; yöresel renk, kompozisyon ve oran farklılıkları üzerinden çeşitlenen bir repertuvar oluşmuştur (Deniz, 2000; Soysaldı, 2009). Bazı kaynaklarda motifin "ana-kız", "gelin-kız", "kibele", "iştar" gibi adlarla anılması, çok katmanlı kültürel sürekliliğin ve farklı yorumların bir yansımasıdır (Erbek, 2002; Oyman, 2019). Bu sürekliliği somutlaştırmak amacıyla çalışmada, müze koleksiyonlarından seçilmiş bir düz dokuma örneği görsel olarak sunulmuştur (Şekil 4). Daha geniş bir örneklemle (örn. 19.–20. yüzyıl Anadolu kilimleri ve bölgesel varyasyonlar) kronolojik bir görsel dizge oluşturmak, ilerleyen araştırmalarda anlatımı güçlendirebilecek bir yönelim olarak değerlendirilebilir (Akpınarlı ve Arslan, 2018).



Şekil 3. Çatalhöyük'ten 10475.X2 Numaralı Taş Figürünün Çoklu Görünüş Çizimleri
Not. Nakamura ve Meskell (2004) kaynağından uyarlanmıştır.

GELENEKSEL DÜZ DOKUMA TEKNİKLERİ: KİLİM, ZİLİ VE SUMAK

Düz dokuma yaygılar, yüzeyin havsız oluşu ve desenin atkı-çözgü düzeniyle kurulması nedeniyle teknik açıdan havlı halıdan ayrılır. Soysaldı (2009), kilim dokumayı atkı yüzlü bir yapı olarak tanımlar ve desenin renkli atkılarla oluşturulduğunu belirtir. Zili tekniği, atlama atkı bezemesiyle yüzeyde kabarık bir doku yaratır; sumak (alaçuval) ise kayma atkı sistemiyle daha sıkı ve dayanıklı bir yüzey sağlayabilir (Soysaldı, 2009). Bu tekniklerin ortak özelliği, çoğu zaman yerel yün ve doğal boyaların kullanıldığı; küçük ölçekli üretim, onarım ve uzun ömürlü kullanım kültürüne açık bir zanaat pratiği olmasıdır (Deniz, 2000). Motifin düz dokuma yüzeyinde kurduğu simetrik tekrar ve bordür/zemin ilişkisi Şekil 4'te görülebilir.

Şekil 4. Elibelinde Motifinin Düz Dokuma Zemin üzerindeki Tekrarı
Not. Moitié de kilim au motif dit "elibelinde" (Türkiye, 1885–1900), yün; Musée du Louvre, inv. AD 44747 b. Musée du Louvre (2025) kaynağından uyarlanmıştır.

Bu çalışma kapsamında düz dokumalara odaklanılmasının bir diğer nedeni, Elibelinde motifinin geometrik kurgusunun bu yüzeylerde açık biçimde izlenebilmesidir. Motifin şematik yapısı, düz dokumada tekrar birimi, renk blokları ve kenar-orta alan kompozisyonları üzerinden çoğaltılabilir; bu da yöresel varyasyonları görünür kılar. Ayrıca düz dokuma yüzeylerinin parça bazlı kullanım, onarım, yeniden kenar sarma ve yeniden değerlendirme (upcycling) gibi döngüsel pratiklere elverişliliği, motifin sürdürülebilirlik bağlamında tartışılmasını güçlendirir.

Tekstil ve moda tasarımı perspektifinde bu teknikler, malzeme ve doku araştırması için güçlü bir referans alanıdır. Örneğin zili dokumada oluşan kabartı, lazer kesimle üretilen katmanlı aplikeler ya da dijital doku simülasyonları için biçimsel bir karşılık üretebilir. Sumak dokumanın sıkı yapısı ise aksesuar ve dış giyim detaylarında dayanıklılık gerekçesiyle yeniden değerlendirilebilir. Bu noktada amaç, geleneksel tekniği aynen kopyalamak değil; tekniğin form mantığını, yüzey davranışını ve malzeme bilgisini güncel tasarım problemine uygun biçimde yeniden kurmaktır.

SÜRÜDÜRÜLEBİLİRLİK VE DÖNGÜSEL YAKLAŞIM PERSPEKTİFİNDEN ELİBELİNDE MOTİFİ

Sürdürülebilirlik, güncel tekstil ve moda tasarımı tartışmalarında yalnızca geri dönüştürülmüş malzeme kullanımıyla sınırlı değildir. Üretim süreçlerinde enerji ve su

verimliliği, kimyasal kullanımının azaltılması, ürün ömrünün uzatılması, onarılabilirlik ve döngüsel ekonomi ilkeleri; aynı zamanda sosyal adalet, yerel üreticinin güçlendirilmesi ve kültürel mirasın korunması gibi boyutlarla birlikte ele alınır (European Commission, 2022). Elibelinde motifi ve onu taşıyan geleneksel dokuma pratikleri, bu çok boyutlu çerçevede hem süreç (üretim) hem de anlam (kültürel aktarım) düzeyinde tartışılabilir.

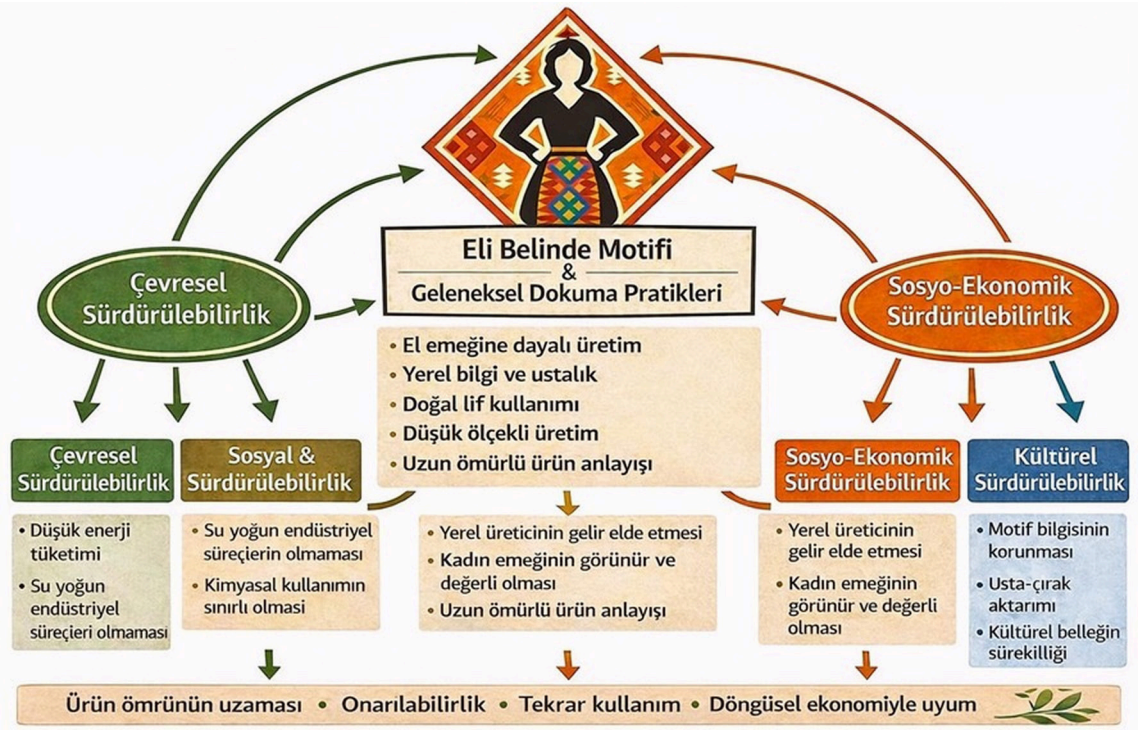
Bu çok boyutlu tartışmanın arka planında, tekstil tüketiminin çevresel etkisi sayısal olarak da dikkat çekicidir. Avrupa Çevre Ajansı'nın verilerine göre 2020 yılında AB'de kişi başı ortalama tekstil tüketimi yaklaşık 16 kg'dır; bunun yalnızca 4,4 kg'ı ayrı toplanırken 11,6 kg'ı karışık evsel atıkta kalmıştır. Aynı dönemde tekstil tüketiminin kişi başına ortalama etkisi yaklaşık 9 m^3 su kullanımı, 400 m^2 arazi kullanımı, 391 kg ham madde kullanımı ve 270 kg CO_2 eşdeğeri karbon ayak izine karşılık gelmektedir (European Environment Agency, 2025). Avrupa Komisyonu da AB'de her yıl yaklaşık 5,8 milyon ton tekstilin atığa dönüştüğünü ve kişi başına atılan tekstil miktarının yaklaşık 11 kg olduğunu belirtmektedir (European Commission, 2022). Bu nicel çerçeve, geleneksel dokuma gibi daha uzun ömürlü, onarılabilir ve yerel üretim pratiklerinin neden sürdürülebilirlik tartışmasında yeniden gündeme geldiğini açıklamaya yardımcı olur.

Çevresel boyut açısından geleneksel dokuma üretimi çoğu zaman küçük ölçekli atölyeler ve ev içi üretim pratikleriyle yürütülür; bu ölçek, seri üretime kıyasla daha düşük enerji tüketimi ve daha uzun ömürlü ürün tasarımı ile ilişkilendirilebilir. Yerel yün gibi doğal liflerin tedariki, taşıma kaynaklı çevresel yüklerin azaltılmasına katkı sağlayabilir. Doğal boya kullanımı ise uygun reçete ve atık su yönetimiyle uygulandığında kimyasal yükün azaltılmasına yönelik bir seçenek olarak değerlendirilebilir. Türkiye'de doğal boya ve el dokuması üretim süreçleri üzerine yürütülen DOBAG (Doğal Boya Araştırma ve Geliştirme) projesi, doğal boya reçetelerinin standardizasyonu ve sürdürülebilir üretim bilgisinin yaygınlaştırılması açısından önemli bir örnek olarak öne çıkar (Marmara Üniversitesi, t.y.).

Sosyo-kültürel boyutta, Elibelinde motifinin taşıdığı kadın gücü ve üretkenliği temaları; temsil, görünürlük ve zanaat bilgisinin kuşaklar arası aktarımıyla ilişkilidir (Oyman, 2019). Motif, kadın dokuyucunun kendi deneyim alanını sembolik bir dil ile görünür kılmasına aracılık ederken; üretim sürecindeki emek ve bilgi, kültürel mirasın canlı bir parçası olarak korunur. Bu nedenle motifin çağdaş tasarımda kullanımında kaynak belirtme, yöresel bağlamı görünür kılma ve üretici topluluklarla etik ilişki kurma gibi ilkeler sürdürülebilirlik tartışmasının ayrılmaz bir parçasıdır.

Ekonomik boyut ise yerel üreticinin düzenli gelir elde etmesi, becerinin korunması ve genç kuşaklar için zanaatin cazip hâle gelmesiyle ilişkilidir. Motif ve teknik bilgisinin güncel tasarım projelerine entegre edilmesi, ürünün katma değerini artırarak yerel üreticinin pazara erişimini güçlendirebilir. Bununla birlikte zanaat üretiminin turistik nesneye indirgenmesi veya düşük ücretli taşeron üretime dönüşmesi, sürdürülebilirlik iddiasını zayıflatır. Bu nedenle adil ticaret yaklaşımı, şeffaf maliyetlendirme ve tasarımcı-üretici ortaklığı gibi modellerin geliştirilmesi önemlidir (Çoban vd., 2025).

Şekil 5 ve Tablo 1, Elibelinde motifinin ve geleneksel dokuma pratiklerinin sürdürülebilirlik boyutlarıyla hangi göstergeler üzerinden ilişkilendirilebileceğini kavramsal olarak özetlemektedir. Bu tür haritalama ve tablo çalışmaları, yukarıda özetlenen sektörel nicel verilerle birlikte okunduğunda daha anlaşılır hâle gelir. İlerleyen araştırmalarda ise üretim ölçeğine özgü nicel göstergeler (enerji/su tüketimi, kimyasal yük, ürün ömrü, gelir dağılımı vb.) ile desteklenerek daha güçlü kanıt zincirleri kurulmasına zemin hazırlayabilir.



Şekil 5. Sürdürülebilirlik boyutları ile motif ve üretim pratikleri arasındaki ilişki haritası
Not. Görsel, yazar tarafından üretken yapay zeka kullanılarak oluşturulmuştur.

Boyut	İlke / Gösterge	Motif / Teknik ile ilişki	Somut örnek
Çevresel	Atık azaltımı, doğal malzeme	Yün gibi doğal lifler, onarım kültürü, uzun ömürlü kullanım	El dokuması havsız yaygılar; yeniden kenar sarma ve tamir
Çevresel	Kimyasal yükün azaltılması	Doğal boya reçeteleri ve yerel bitki kaynakları	DOBAG projesi: doğal boya bilgisi ve uygulama standardı
Sosyo-kültürel	Kuşaklar arası aktarım	Motif repertuvarının hafızada yaşaması	Yerel üretimde motifin öğretilmesi ve belgeleme
Sosyo-kültürel	Kadın emeği ve temsil	Motifin kadın gücü ve üretkenliği teması	Elibelinde motifinin doğurganlık ve bereket temsilleri (Erbek, 2002; Oyman, 2019)
Ekonomik	Yerel üreticiye katkı	Katma değerli ürün hikâyesi ve tasarım iş birliği	Olgunlaşma enstitülerinin ürün geliştirmesi (Çoban vd., 2025)
Ekonomik	Adil değer zinciri	Şeffaf üretim, etik lisanslama	Zanaat-tasarım ortak üretim modelleri (öneri)

Tablo 1. Elibelinde Motifi ve Geleneksel Dokuma Pratiklerinin Sürdürülebilirlik ile İlişkilendirilmesi
Not. Tablo, yazar tarafından derlenmiştir.

GÜNÜMÜZDE ELİBELİNDE MOTİFİNİN KULLANIM ALANLARI VE ÇAĞDAŞ YENİDEN YORUMLAMA

Elibelinde motifinin güncel tasarım alanlarında kullanımı iki eğilimi bir arada taşır: (i) motifin geleneksel anlam katmanını koruyarak ev tekstili ve dekorasyon ürünlerinde kültürel bir vurgu üretmesi, (ii) motifin biçimsel iskeletinin çağdaş teknikler ve malzemelerle yeniden kurgulanarak moda ve ürün tasarımında yeni bir görsel dile dönüşmesi. Bu bölümde güncel kullanım alanları, seçilmiş örnekler ve tasarım senaryoları üzerinden tartışılmaktadır.

Ev tekstili ve dekorasyon bağlamında Elibelinde, ev-aile-bereket çağrışımlarını destekleyen bir anlatı zemini sunar. Kaşmir Halı'nın "Elibelinde Koleksiyonu", motifin çağdaş halı üretimi içinde ürünleştirildiği örneklerden biridir (Kaşmir Halı, t.y.). Bu tür örneklerde sürdürülebilirlik iddiasının yalnızca motif temsiline değil; malzeme seçimi, dayanıklılık, bakım-onarım ve üretim süreçlerinin şeffaflığına da dayanması gerektiği özellikle vurgulanmalıdır.

Moda ve giyim tasarımında motif kullanımı, bedenle kurulan ilişki nedeniyle yeni bir anlam katmanı üretir. Çelik (2016), kilim motifleri ve heybe dokumalarının modern giysi tasarımına yansıtılmasını tartışarak motifin kompozisyon, renk ve yüzey kurgusu açısından çağdaş siluetlere nasıl adapte edilebileceğini gösterir. Bu uyarlama, motifin yalnızca yüzeye baskı olarak eklenmesi değil; dokuma yüzeyinin parça, cep, kemer ya da aksesuar detayı olarak giysi konstrüksiyonuna katılmasıyla güçlenir. Güncel üretim teknolojileri (dijital baskı, lazer kesim, 3B modelleme), motifin ölçek, tekrar ve negatif-pozitif alan ilişkileri üzerinden yeniden kurgulanmasına olanak tanır. Türkiye'de motif temelli ürün geliştiren güncel örneklerden biri Kaşmir Halı'nın Elibelinde temalı ürünleridir (Kaşmir Halı, t.y.). Bu örnek Şekil 6'da sunulmuştur. Benzer şekilde Tadgu'nun Elibelinde motifi üzerine içerikleri ve motifli ürünleri, motifin dijital mecralarda yeniden dolaşıma girdiğini gösteren güncel bir örnek olarak değerlendirilebilir (Tadgu, t.y.). Tadgu örneği Şekil 7'de sunulmuştur.

Kurumsal üretim ve zanaat kurumları açısından olgunlaşma enstitüleri, geleneksel motif repertuvarının belgelenmesi ve güncel ürünlere aktarılmasında önemli bir role sahiptir. Çoban, Kınacı ve Mütiş (2025), Mersin Olgunlaşma Enstitüsü ürünlerinde Elibelinde motifinin kullanımını değerlendirerek motifin farklı ürün türlerinde çeşitlendirildiğini ve gelenekten geleceğe taşınma stratejilerinin tartışılabileceğini ortaya koyar. Bu bağlam, yerel üretici ağlarının ve eğitim modellerinin güçlendirilmesi açısından ekonomik sürdürülebilirlik ile de ilişkilidir.

Örnek (kişi/marka)	Alan / Ürün	Yeniden yorumlama biçimi	Sürdürülebilirlik bağlantısı
Kaşmir Halı (t.y.)	Ev tekstili / Halı	Motifin çağdaş koleksiyon içinde ürünleştirilmesi; modern bitiş teknikleri (lazer kesim) ile üretim	Dayanıklılık, bakım; sürdürülebilirlik için süreç şeffaflığı ihtiyacı (Kaşmir Halı, t.y.)
Çoban, Kınacı ve Mütiş (2025)	Kurum üretimi / Çeşitli ürünler	Motifin ürün tiplerine uyarlanması, eğitim ve belgeleme	Yerel üretici ağı, zanaatın yaşatılması (Çoban vd., 2025)
Çelik (2016)	Moda tasarımı / Giysi	Heybe ve kilim yüzeylerinin giysi konstrüksiyonuna entegrasyonu	Yeniden kullanım, parça bazlı tasarım, onarım kültürü
DOBAG Projesi (t.y.)	Doğal boya ve el dokuması	Doğal boya reçeteleri ve uygulama standardı	Kimyasal yükün azaltılması, yerel bilgi aktarımı (Marmara Üniversitesi, t.y.)
Tadgu (t.y.)	Moda ürünü / Ürün anlatısı	Motifin çağdaş anlatı tasarımı ve grafik dil ile yeniden kurulması	Şeffaf hikâyeleme; malzeme seçimi ve etik iletişim gerekliliği (Tadgu, t.y.)

Tablo 2. Elibelinde Motifinin Çağdaş Kullanımına İlişkin Seçilmiş Vaka Örnekleri
Not. Tablo, yazar tarafından derlenmiştir.

Şekil 6. Elibelinde Motifinin Çağdaş Halı Tasarımlarında Kullanımı
Not. Akrilik Playful Elibelinde Halı (ürün görseli). Kaşmir Halı (t.y) kaynağından uyarlanmıştır.

Şekil 7. Elibelinde Motifinin Çağdaş Tasarımlarda Kullanımı
Not. Tadgu, "Elibelinde Tişörtü" (ürün görseli). Tadgu (t.y) kaynağından uyarlanmıştır.

TARTIŞMA

Çalışmanın bulguları, Elibelinde motifinin yalnızca kültürel bir simge değil; aynı zamanda üretim pratikleri ve değer zinciri üzerinden sürdürülebilirlik tartışmasına bağlanabilen bir tasarım girdisi olduğunu göstermektedir. Düz dokuma teknikleri, yerel malzeme bilgisi, uzun ömürlü ürün anlayışı ve onarım kültürü ile çevresel boyuta; kadın emeğinin görünürlüğü ve kuşaklar arası aktarım ile sosyo-kültürel boyuta; zanaat-tasarım iş birliği ve yerel üretici ağları ile ekonomik boyuta açılan bir değerlendirme zemini sunmaktadır.

Bu bulgulara rağmen motifin çağdaş tasarımda kullanımında iki risk alanı öne çıkar. Birincisi, motifin tarihsel bağlamından koparılarak yüzeysel bir 'etnik desen'e indirgenmesidir. İkincisi ise sürdürülebilirlik iddiasının üretim süreçleri ve ölçülebilir göstergelerle desteklenmeden yalnızca pazarlama söylemi olarak kurulmasıdır. Bu nedenle kaynak şeffaflığı (motifin yöresel bağlamının ve görsel kaynağın belirtilmesi), telif/izin süreçlerine dikkat edilmesi ve üretici topluluklarla adil ilişki kurulması motif-temelli tasarımda belirleyici parametrelerdir.

Makalenin kapsamı, literatür taraması ve betimsel analizle sınırlı olduğu için; belirli yörelerde motif varyasyonlarının saha çalışmasıyla belgelenmesi, doğal boya reçeteleri ve üretim süreçlerinin çevresel etkilerinin nicel verilerle değerlendirilmesi ve kullanıcı algısı/etik tüketim davranışlarının araştırılması gibi uygulama temelli çalışmalar gelecekteki araştırma gündemleri olarak önerilebilir. Ayrıca çağdaş tasarım örneklerinin daha geniş bir örneklemle ve görsel/teknik verilerle desteklenmesi, bu çalışmada sunulan kavramsal haritalama ve tablo önerilerinin kanıt düzeyini güçlendirecektir.

SONUÇ

Elibelinde motifi, Anadolu dokuma geleneğinde kadın figürünü stilize eden güçlü bir kültürel sembol olarak halı ve kilim yüzeylerinde uzun bir süreklilik hattı içinde varlığını sürdürmektedir. Bu çalışma, motifin biçimsel iskeletini ve sembolik anlam katmanlarını literatüre dayalı olarak ortaya koymuş; düz dokuma yüzeyleri bağlamında motifin üretim bilgisiyle ilişkisini ve güncel kullanım örneklerini sürdürülebilirlik/döngüsel yaklaşım perspektifinden değerlendirmiştir.

Çalışma, motifin sürdürülebilirliğe katkısının yalnızca doğal malzeme kullanımından ibaret olmadığını; çevresel, sosyo-kültürel ve ekonomik boyutların birlikte ele alınması gerektiğini göstermektedir. Doğal lif ve doğal boya, yerel tedarik, uzun ömürlü kullanım ve onarım kültürü çevresel boyutu güçlendirirken; kadın emeğinin görünürlüğü ve kuşaklar arası aktarım sosyo-kültürel boyutu desteklemektedir. Zanaat ve tasarım iş birliği, adil değer zinciri ve kurum temelli üretim/ eğitim modelleri ise ekonomik sürdürülebilirlik açısından kritik alanlar olarak öne çıkmaktadır.

Sonuç olarak, Elibelinde motifinin çağdaş tasarımda yaşatılması; etik bir kaynak şeffaflığı, üretim süreçlerinin sürdürülebilirlik kriterleriyle desteklenmesi ve motifin kültürel anlamının yüzeyselleştirilmeden ürün anlatısına dahil edilmesiyle mümkün olacaktır. Bu yaklaşım, kültürel mirasın korunmasına katkı sağlarken; tekstil ve moda tasarımı alanında yerel bilgiye dayalı yenilikçi ve döngüsel ürün senaryolarının geliştirilmesi için de bir zemin sunabilir.

KAYNAKÇA

Akpınarlı, H. F., & Arslan, A. (2018). İç anadolu bölgesi düz dokuma yaygılarındaki figürlü bezemelerin incelenmesi. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi,* 11(23), 60-76. https://izlik.org/JA45RW88BP

Çelik, D. (2016). Kilim motiflerinin ve heybe dokumaların modern giysilere yansımaları. *Selçuk Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Dergisi,* 1(1), 27–37. Erişim tarihi: 24 Aralık 2025. https://acikerisim.selcuk.edu.tr/server/api/core/bitstreams/3b257d76-e9e2-4fa0-a4c0-5e9e1f54c040/content

Çoban, Z., Kınacı, F., Mütiş, Z. (2025). Mersin olgunlaşma enstitüsünde yer alan ürünlerde eli belinde motifinin gelenekten geleceğe yolculuğu. *UFÜ Sosyal Ve Beşeri Bilimler Dergisi,* 2, 32–48. https://doi.org/10.29329/ufusobed.2025.1337.3

Değer, A., & Gür Üstüner, S. (2021). Anadolu kültürü ve sembollerinin günümüz tekstik sanatına/tasarımına yansımaları. *Uluslararası Disiplinlerarası ve Kültürlerarası Sanat, 6*(12), 17-38. https://izlik.org/JA39EC37MZ

Deniz, B. (2000). *Türk dünyasında halı ve düz dokuma yaygıları.* İstanbul: Atatürk Kültür Merkezi Yayınları.

Eliade, M. (2019). *Dinler tarihi: inançlar ve ibadetlerin morfolojisi* (M. U. Kılıç, Çev.). İstanbul: Alfa Yayınları.

Erbek, M. (2002). *Çatalhöyük'ten günümüze anadolu motifleri.* İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.

European Commission. (2022). *EU strategy for sustainable and circular textiles* (COM/2022/141 final). Erişim tarihi: 24 Aralık 2025, https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=celex%3A52022DC0141

European Environment Agency. (2025). *Textiles and the environment | In-depth topic.* Erişim tarihi: 24 Aralık 2025, https://www.eea.europa.eu/en/topics/in-depth/textiles

Hodder, I. (2006). *The leopard's tale: revealing the mysteries of çatalhöyük.* London: Thames & Hudson.

Jung, C. G. (2020). *Dört arketip* (Z. A. Yılmazer, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.

Kark, C. (2016, September 29). Archaeologists from stanford find an 8,000-year-old 'goddess figurine' in central Turkey. *Stanford Report.* Erişim tarihi: 24 Aralık 2025, https://news.stanford.edu/stories/2016/09/archaeologists-find-8000-year-old-goddess-figurine-central-turkey

Kaşmir Halı. (t.y.). Kaşmir halı akrilik playful eli belinde 160x230 cm [Ürün sayfası]. Erişim tarihi: 24 Aralık 2025, https://www.kasmirhali.com.tr/kasmir-hali-akrilik-playful-eli-belinde-160x230-cm

Marmara Üniversitesi. (t.y.). Geleneksel el sanatları ve tasarım uygulama ve araştırma merkezi (GESTUAM): DOBAG (Doğal Boya Araştırma ve Geliştirme) projesi hakkında. Erişim tarihi: 24 Aralık 2025, https://gestuam.marmara.edu.tr/idari/faaliyet-raporlari

Mellaart, J. (1967). *Catal Huyuk, A Neolithic town in Anatolia.* London: Thames and Hudson Ltd.

Musée du Louvre. (2025). Moitié de kilim au motif dit "elibelinde" (inv. AD 44747 b) [Koleksiyon kaydı]. Louvre Collections. Erişim tarihi: 24 Aralık 2025, https://collections.louvre.fr/ark:/53355/cl010332518

Nakamura, C., & Meskell, L. (2004). Figurines and miniature clay objects. In I. Hodder (Ed.), çatalhöyük 2004 archive report. *çatalhöyük research project.* Erişim tarihi: 24 Aralık 2025, https://www.catalhoyuk.com/archive_reports/2004/ar04_25.html

Oyman, N. R. (2019). Bazı Anadolu kilim motiflerinin sembolik çözümlemesi. *Arış,* 14, 4–31. https://doi.org/10.34242/akmbaris.2019.119

Soysaldı, A. (2009). *Düz dokuma tekniği.* Ankara : Atatürk Kültür Merkezi.

Tadgu. (t.y.). Eli belinde tişörtü [Ürün sayfası]. Erişim tarihi: 24 Aralık 2025, https://tadgu.com/eli-belinde-tisortu

studi'ou

Görüşler / Diyaloglar

Perspectives | Dialogues

Doğan Tekeli ile Yakın Mimarlık Tarihimize Bir Bakış: Mimarlık Kültürü, Eğitim ve Sanat Üzerine Notlar

Hazırlayanlar: Melis SAVAŞ, Cemal EROL
Söyleşi: Doğan TEKELİ
Söyleşi Tarihi: 03.12.2025

A Glance at Our Recent Architectural History with Doğan Tekeli: Notes on Architectural Culture, Education and Art

Prepared by: Melis SAVAŞ, Cemal EROL
An Interview with: Doğan TEKELİ
Interview Date: 03.12.2025

GİRİŞ

Türkiye'de mimarlığın yakın tarihine bakıldığında bazı yapılar yalnızca inşa edilmez; aynı zamanda bir dönemin düşünme biçimini, kamusal hayale dair ölçüsünü ve mimarlık kültürünün yönünü görünür kılar. Zaman içinde kentler değişir, öncelikler yeniden tanımlanır; bazı yapılar dönüşür, bazıları ortadan kalkar. Bu değişim kimi zaman kaçınılmaz olsa da, mimarlığın yok edilmesini savunan bir pozisyon değil; tam tersine, fiziksel varlığın ötesinde kalan düşünceyi, yöntemi ve hafızayı önemseyen bir bakış gerektirir. Çünkü mimarlık yalnızca ayakta kalan yapılarla değil, kaybolanların bıraktığı izlerle de hatırlanır ve gerçek süreklilik kütlede değil, düşüncede var olur.

Ankara'daki Halk Bankası yapılarından İstanbul'daki İş Bankası Genel Müdürlüğü'ne, İzmir Merkez Bankası yarışmasından Rumelihisarı düzenlemesine ve Sabiha Gökçen Havalimanı'na uzanan üretimleriyle Doğan Tekeli (Sami Sisa ile birlikte), Türkiye'nin mimarlık tarihinde yalnızca değişimin izleyicisi değil; o değişimi belirleyen, yönlendiren ve döneme mimari ölçü kazandıran isimlerden biridir.

Tekeli'nin mimarlık eğitim ve meslek pratiğine adım attığı yıllar, Türkiye'de mimarlığın henüz kurumsal kimliğini aradığı ve iki güçlü düşünce ekseninin belirginleştiği bir döneme denk gelir. İstanbul merkezli fakat farklı yönelimlerle şekillenen bu iki yaklaşımın birincisi, Emin Onat'ın temsil ettiği yapısal netlik, modernist rasyonalite ve mühendislikle yakın çalışan mimarlık tavrıdır. Diğeri ise Sedad Hakkı Eldem'in sürdürdüğü; yer, tarih, kültür ve gelenek üzerinden mimarlığın sürekliliğini tartışan akademik yaklaşımdır.

Tekeli, Emin Onat'ın teknik yaklaşımının etkisiyle aldığı mimarlık eğitimini sürdürdüğü yıllarda, İzmir Merkez Bankası yarışmasını kazandığında (Derya Akdurak, Liane Bencuya, Orhan Bolak ve Ergun Unaran ile birlikte), bu başarı Onat tarafından Sedad Hakkı Eldem'e "teknik yaklaşımın mimari karşılığını bulduğu bir örnek" olarak aktarılır. Tekeli bu anıyı, Türkiye'de modern mimarlık düşüncesinin o yıllarda iki farklı eksen arasında nasıl şekillendiğini gösteren küçük fakat anlamlı bir kırılma olarak hatırlar.

Bugün mimarlık eğitiminde temsil araçları hızla değişirken, sanat ile mimarlık arasındaki ilişkinin niteliği de dönüşüyor. Tekeli'nin tanıklığı, sanatın bir yapıya sonradan eklenen estetik bir unsur değil; eğitimin ürettiği yöntemin kamusal alandaki ifadesi olduğunu gösteriyor. Yarışmalarla, kamusal yapılarla ve sanatçı işbirlikleriyle gelişen bu kültür, modern mimarlığın Türkiye'de yalnızca biçimsel değil; düşünsel bir miras olarak yerleşmesini sağlamıştı. Bu nedenle söyleşi, bir mimarın mesleki pratiğin yanında, sanat, eğitim ve mimarlık arasında kurduğu yöntemli ilişkiyi hatırlamak için bir imkân sunuyor.

Zaman içinde farklı disiplinleri de benimseyen Tekeli, ne yalnızca modernist tektoniğin bir uzantısı ne de geleneksel biçimlerin tekrarına dönüşen bir tutum aldı; iki yaklaşım arasında, mimarın hem teknik bilgi hem bağlamsal sorumluluk taşıdığı dengeli bir düşünme biçimi geliştirdi.

Yarışmalarla biçimlenen erken dönem meslek pratiği, Tekeli ve çalışma arkadaşlarının Türkiye'nin farklı şehirlerinde yaklaşık 125 yapıya imza atmasına olanak sağladı. Bu sayı yalnızca üretim hacmini değil, her projenin bir öğrenme alanı, bir mimari tartışma zemini olarak ele alındığı uzun soluklu bir mesleki eğitimin devamı niteliğindedir. Bu nedenle

Tekeli'nin kariyerine bakmak, tekil yapılardan çok, bir mimarlık düşüncesinin zaman içinde nasıl olgunlaştığını okumak anlamına gelir.

Bugün mimarlık dünyası "farklı" bir yerde: parametrik modeller, spiral kuleler, simgeselleşmiş cepheler, yapay zeka destekli çizimler ve hızla değişen yatırım motivasyonları… Arsa maliyetlerinin yapı maliyetleriyle rekabet ettiği; bir zamanlar taş duvar mı, sandviç panel mi tartışmalarının yapıldığı meslek ortamının, artık "farklı olsun diye farklı" üretimlerin, bağlamdan kopuk jestlerin ve yerin sesini bastıran küresel biçimlerin içinden geçtiği bir dönem.

Yapıların ömrü artık çoğu zaman arsaların piyasa değerinden daha kısa. Müzeler risk altında, yarışma kültürü dönüşüyor, sanat ile mimarlığın bir zamanlar kurduğu ortaklık uzak bir hatıraya dönüşmüş durumda. Bu söyleşi, Doğan Tekeli'nin yalnızca geçmiş üretimlerini hatırlatmak için değil; aldığı eğitimden tasarım yöntemlerine, temsil araçlarından yapma kültürüne kadar Türkiye'de mimarlığın nasıl değiştiğini ve bu değişimden geriye neyin kaldığını düşünmek için bir zemin açmayı amaçlıyor.

EĞİTİM VE İKİ YAKLAŞIMIN KESİŞİMİ

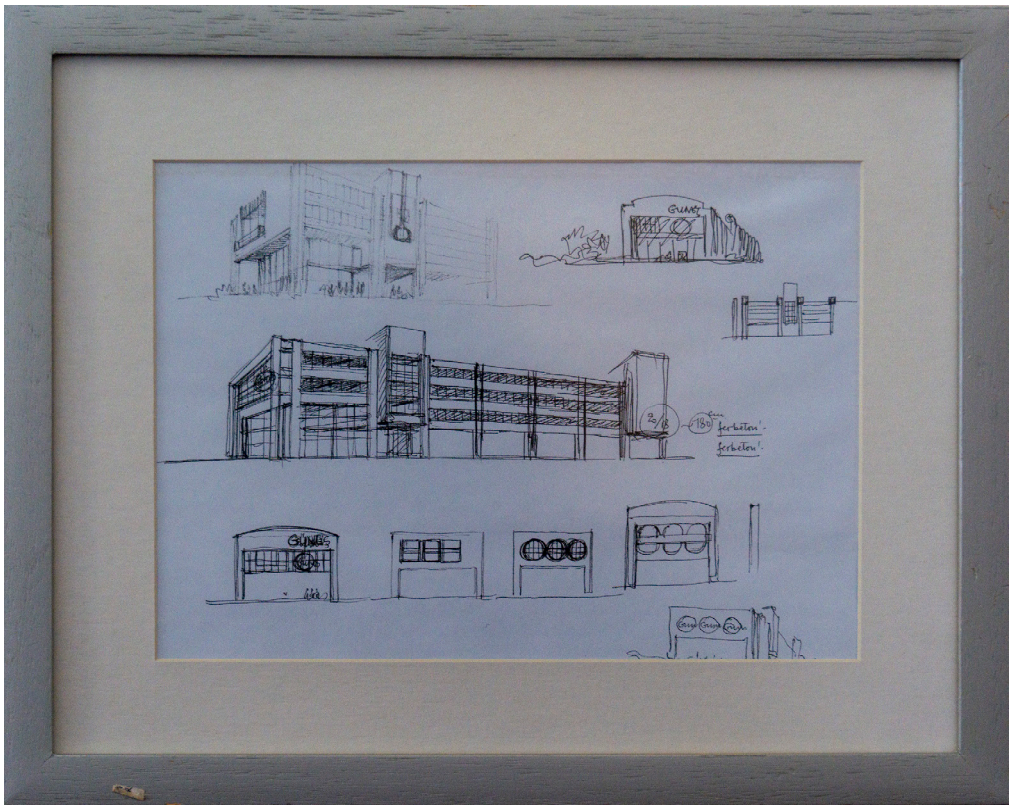
Cemal Erol: *Mimarlık eğitimine başladığınız dönem, Türkiye'de iki farklı yaklaşımın belirginleştiği bir süreçti: Emin Onat'ın temsil ettiği teknik, rasyonel ve yapısal tavır ile Sedad Hakkı Eldem'in bağlam, gelenek ve tarih merkezli akademik yaklaşımı. Bu iki eksenin modern mimarlığın gelişimini nasıl etkilediğini düşünüyorsunuz?*

Doğan Tekeli: Bizim eğitimimiz hakikaten İTÜ bazlı ve söylediğiniz gibi daha ziyade teknik ağırlıklı bir eğitimdi. 1948-1949 yıllarında Emin Onat'la karşılaştık. O zaman o mimarlığın adının ne olduğunu mesela rasyonel mi, değil mi bilmiyordum; çünkü bu isimler sonradan ortaya çıktı. Başlangıçta böyle bir kavram yoktu.

Emin Bey bize çağdaş mimarlığı öğretiyordu; bildiğimiz anlamıyla modern mimarlığı. Sonra Paul Bonatz'dan da okuduk tabii. Bonatz ise biraz daha geri kalmış bir mimarlık öğretiyordu; ona da "akademik klasik mimarlık" deniyordu. Bunun en iyi örneği İstanbul Radyoevi binasıdır, Harbiye'deki.

Dolayısıyla biz önce Emin Bey'den okuduk, sonra Bonatz'tan okuduk. Teknik Üniversite'de çağdaş mimarlık okutuluyordu ama Bonatz biraz daha geriden, daha klasikten geliyordu. Emin Bey modern mimarlıktan geliyordu; Otto Rudolf Salvisberg'in öğrencisiydi. Salvisberg ise Avrupa'da modern mimar diye tanınan bir mimar. Dolayısıyla Emin Bey "Ben rasyonel mimarlık öğretiyorum" iddiasında değildi; çağdaş mimarlığı öğretiyordu. Ama Bonatz kadar yüzeysel de değildi. Plan düzeyindeki estetiği de, cephe düzeyindeki estetiği de arıyordu. Emin Bey daha akılcı çalışıyordu; farkı orada. Akılcılıktan kastım şudur: Mimarlığın amacına hizmet etmesi ilk başta gelir, yani işlev. İşlev ve strüktür açısından doğru kurulan bir yapı kolay kolay yıkılmıyor. Önce o geliyor. Ondan sonra da o kurgunun estetiği geliyor Emin Bey'de.

Sedad Bey'de ise hepsi beraberdi. Sedad Bey'in mimarlığının rasyonel olmadığını söylemek de mümkün değil. Çünkü mimarlık varsa, hepsi az çok rasyoneldir; olmak mecburiyetindedir zaten.



Şekil 1. Güneş Gazetesi Tesisleri Eskiz Çalışması
Kaynak: Salt Araştırma, Doğan Tekeli-Sami Sisa Arşivi.

Ama Sedad Bey bağlam, gelenek, tarih meselesi üzerinde biraz daha fazla duruyor; akılcılık tarafına biraz daha az önem veriyordu. Eğitirken de öyle yapıyordu.

1956'da Akademi'de asistanlık yaptım. Orada Arif Hikmet Bey vardı. O da Alman ekolünden gelen, daha klasik çalışan bir mimardı. Eğitiminde tamamen klasik bir yaklaşım vardı; hatta mimarlık eğitimi değil de bina bilgisi eğitimiydi o bir bakıma. Mesela bir hastane projesi verirdi: "Hastanenin zemin katı planını etüt edin," derdi. Sadece bu. Hasta nereden girer, çalışanlar nereden girer... Bu detayları anlatırdı. Üst katın ne olduğu belli değil; binanın bütünü belli değil. Böyle bir eğitim veriyordu.

Sedad Bey ise Ernst Arnold Egli'den aldığı eğitimi sürdürüyordu. Egli daha moderndi; rasyonalizm de vardı, tarihte de, gelenekte de vardı. Egli, Akademi'de yedi çalışma grubu kurmuştu. Bir tanesi "Tarihsel Türk Mimarlığı" grubuydu. Bunlara "seminer" diyordu. Bu seminerlerden birinin başına da Sedad Hakkı Bey'i koymuştu. Sedad Hakkı Bey o zaman asistan. Belki Sedad Hakkı Bey'e bu yaklaşım, oradan geliyor.

REKABET VE YARIŞMALAR: BİR DÖNEMİN ÖLÇÜSÜ

Cemal Erol: *Eğitim döneminizde İTÜ ile Akademi arasında bilinen bir rekabet vardı. Bu rekabet, Türkiye'de modern mimarlığın gelişimini nasıl etkiledi?*

Doğan Tekeli: Bizim okuduğumuz dönemde yani 1950'li yıllarda Teknik Üniversite ile Akademi arasında gerçekten bir rekabet vardı. Öğrenciler arasında da vardı ama bu rekabet

"Sizde böyle öğretiliyor, bizde şöyle öğretiliyor" gibi içerik üzerinden değildi. Rekabetin esası şuydu: "Bizden mezunlar daha çok yarışma kazanıyor, sizden mezunlar daha çok yarışma kazanıyor." Konu tamamen buydu.

Nitekim henüz üçüncü sınıfta biz yarışma kazandık. İzmir Merkez Bankası… Genişçe bir katılım vardı. Radyoda sonuçlar söylenir söylemez ben koştum Emin Bey'e. Emin Bey'le Sedad Bey yukarıda, Teknik Üniversite'nin çatı katında; Adalet Sarayı'nın uygulama projelerine çalışıyorlardı. Yarışma bir sene evvel olmuştu.

Kapıyı vurdum, içeri girdim:
"Hocam, biz birinci olduk," dedim.
Emin Bey biliyordu bizim yarışmaya girdiğimizi; ders saatinde çatı odalarında çalışırken yakalamıştı bizi. Ayağa kalktı, beni kucakladı, öptü:
"Paşa, bu sizin cevheriniz," dedi.
Ben de:
"Sizden öğrendiklerimizle kazandık efendim," dedim.
O da tekrar:
"O sizin cevheriniz," dedi.
Sonra Sedad Bey'e döndü:
"Sedad Bey, bunlar geliyorlar," dedi.
Sedad Bey'den "tıs" yoktu; ne bana döndü yüzüme baktı, ne Emin Bey'e bir cevap verdi. Emin Bey'in de canı sıkıldı tabii o anda. Rekabet buydu, o zamanın rekabeti ve ilişkileri böyleydi.

EMİN ONAT VE SEDAD HAKKI ELDEM: BİR REKABETİN ARKA PLANI

Cemal Erol: *Bu iki mimar arasındaki ilişki bugün mimarlık tarihinin önemli bir tartışma alanı. Bu rekabetin mesleki düşüncenizi nasıl etkilediğini düşünüyorsunuz?*

Doğan Tekeli: Yeni mimarlık tarihçimiz Uğur Tanyeli, Emin Bey'i mimar addetmiyor. "Sedad Bey asıl mimar," diye yazıyor. Bu doğru değil.

Emin Bey, Salvisberg'in öğrencisi olarak birincilikle mezun oldu. İsviçre'de yabancı bir okulda, o zamanın Türkiye'sinden giden bir memur çocuğunun birincilikle mezun olması kabiliyet değil midir? Müthiş bir kabiliyettir.

Sonra geliyor, fakülteyi kuruyor. Kurmakla da kalmıyor; o kadar zaman içinde yirmiden fazla eseri var Emin Bey'in. Sedad Bey ise bu söylemlere 1960'tan sonra, Emin Bey'in vefatının ardından başlıyor. Benim de kulağıma söyledi:
"Emin mimar değildi, değil mi efendim?" dedi.
Ben de afalladım, ilk defa duyuyorum:
"Aman hocam, nasıl olur? Bizim hocamız müthiş bir mimardı; veluttu, şöyleydi böyleydi," dedim.
"Ha öyle mi?" deyip bıraktı.

Bir şey daha söyleyeyim: 1944'te hükümet Emin Bey'le Sedad Bey'i Fen Fakültesi'ni yapmak üzere müştereken görevlendirmiş. Demek ki otuzlu yaşlarındayken Türkiye'nin önemli iki mimarı, bir iş emanet edilebilecek insanlar olarak görevlendiriliyorlar; ortak oluyorlar.

Şekil 2. Güneş Gazetesi Tesisleri Eskiz Çalışması
Kaynak: Salt Araştırma, Doğan Tekeli-Sami Sisa Arşivi.

Ortaklık bittikten kısa bir süre sonra Adalet Sarayı yarışması açılmış; beraber girmişler. Madem "Emin Bey mimar değildi" niye on sene birlikte çalıştın, tanımadın mı onu? Niye onunla tekrar yarışmaya giriyorsun? Kaldı ki Sedad Bey'in böyle bir yarışma kazandığı yok; daha evvelden de yok, sonradan da yok. Ama Emin Bey'in kazandığı kaç tane yarışma var. Bunları ben üç ayrı makale olarak yazdım; Yapı Dergisi'nde çıktı.

EĞİTİMCİLER VE YAKLAŞIMLAR

Cemal Erol: *Emin Onat ve Sedad Hakkı Eldem'in eğitimdeki etkisi bugün nasıl okunmalı?*

Doğan Tekeli: Emin Bey'in hocalığı çok kısa. 1933'te İsviçre'den dönüyor; müdür muavini oluyor. Üç sene sonra profesörlüğe terfi ediyor ve 1954'e kadar bölümün müdürü oluyor. Toplam on dokuz sene. Rektörlüğü de var; onu da düşünürseniz ders verdiği süre daha da kısalıyor.

Emin Bey'in mimarlığının Türk mimarlığına etkisi 1960'a kadar. 1960'tan sonraki kuşaklarda o yok; hocalar değişiyor, bakış açıları değişiyor. Emin Bey'in mimarlığının ürünleri bizim kuşak üzerinde en fazla. Yani ben, Yılmaz Sanlı, Vedat Dalokay bizden biraz evvel; Doğan Kuban, İlhami Ural, Behruz Çinici… O dönemde ancak Emin Bey tek başına hoca olarak etkili oluyor eğitimde.

Emin Bey fakülteyi kurduğu zaman Ernst Arnold Egli'den programları almış. Dolayısıyla neticede Emin Bey'in mimarlığı ya da Sedad Bey'in mimarlığı aslında biraz da birleşiyor gibi. Fark, verdikleri önem, nüanslı bir fark. O nüans, Sedad Bey'de daha romantik; Emin Bey'de daha realist.

MODERN MİMARLIĞIN TÜRKİYE'YE GİRİŞİ VE DİLİN YERLEŞMESİ

Melis Savaş: *Türkiye'de modern mimarlığın kabulü hangi kırılma noktaları üzerinden gerçekleşti? Bu dönüşüm mimarlık ortamında nasıl hissedildi?*

Doğan Tekeli: Biz mezun olduğumuz zaman, dediğim gibi, en son Paul Bonatz'dan mezun olduk sayılır; son cilayı Bonatz verdi. Ama bir baktık ki mezun olduk ve ortalık değişmiş! Turgut Cansever, Abdurrahman Hancı, Büyükada yarışmasıyla modern bir yapı yapmışlar. "Ne olacak yahu?" dedik. "Hadi derhal biz de bakış açımızı değiştirelim," diye düşündük.

Yurt dışından çok zorlukla kitap getiriliyordu o zaman; Le Corbusier'nin kitaplarını getirdik. Satır satır, Sami'yle beraber okuduk; cümle cümle analiz eder gibi: "Adam neler söylüyor?" Gayet haklı şeyler söylüyor; hem etik bakımından hem de kullanış açısından gayet makul şeyler söylüyor.

Aslında değişim, dönüşüm bence Otto Wagner'den başlıyor. 1910-1919'lar... Onun Viyana'daki ilk süssüz binaları yapmasından itibaren "modern mimarlık" lafı ortaya çıkıyor. Birinci Dünya Savaşı'ndaki yıkım ve ondan sonraki sosyal düşünceler... Herkes her şeyi istiyor artık. Fakir köşesinde kalmıyor; "Ev istiyorum, yer istiyorum," diyor.

Şekil 3. Selenium Konut Binası Eskiz Çalışması
Kaynak: Salt Araştırma, Doğan Tekeli-Sami Sisa Arşivi.

Dünya daha ulaşılabilir hale gelmeye başlıyor ve bu ihtiyaç modern mimariyi ortaya çıkarıyor ama modern mimarinin daha formüle edilmiş hali, 1935'te Atina'daki toplantıdan sonra oluyor. Serbest plan, yatay pencereler filan diye modern mimariyi tarif ediyorlar 1935'te.

Bizim o zaman bunlardan haberimiz yok; zaten ortada da değiliz ama Türk mimarlarının da pek haberi yok. Belki o zamanlar, 1935'lerde filan "kübik mimari" diye bir şey vardı Türkiye'de. Lise talebesiyiz biz; "Ya bunlar kübik yapıyorlar," filan diyerek tarif ediyorlardı. Ama o da Otto Wagner'in modernizminde kalmış; Corbusier'nin mimarlık dili, grameri değil.

Biz böylece modern mimariye, birkaç sene içinde adapte oluyoruz. Ama modern mimari dilinin Türkiye'ye asıl gelişi, kabul edilişi 1949'daki Adliye Sarayı yarışmasıyla oldu. Çünkü jüride Willem Marinus Dudok var, İsveçli Ivar Tengbom var; her ikisi de modern adamlar.

Bizim hocalar, "yani mimar olmayan" Emin Onat ile mimar Sedad Hakkı Eldem birleşmişler, Tengbom'la Dudok'u etüt etmişler ve ilk defa modern gramerli bir yapı ortaya koyuyorlar, birinci oluyorlar. Ondan sonra Türkiye'de, "Aaa, bu iş değişti," deniyor; modern mimarlık başlıyor.

MODERN DİLİN YAYGINLAŞMASI (1955-1980)

Melis Savaş: *Modern mimarlık hangi dönemde görünür hale geldi? Bu görünürlük hangi yapı türlerinden okundu?*

Doğan Tekeli: Modern mimarinin yaygın ölçüde uygulandığı dönemler 1955'ten sonra; özellikle 1960-1980 arası modern mimari, kamusal yapılarda görünür hale geliyor.

Bir de "alfa mimarisi" dediğim bir şey var; asıl Türk mimarisi o bence. Yani Bandırma'dan Samsun'a, Topkapı'dan Antalya'ya yapı cepheleri ve planları aynılaşıyor. Aksaray'da bakıyorsunuz sokağın cephesi nasılsa, Bandırma'da da öyle, Antalya'da da öyle. Ondan bahsediyorum. Yani bir yandan modern mimarlık devam ediyor ama o da bir noktada sıkışıyor tabii. Dil belli olunca yeni bir şey yaratmak giderek güçleşiyor.

Dikdörtgen cam yapılar… Biz hiç dikdörtgen cam yapı yapmadık; ama yapanları da kınıyorduk doğrusu. "Yahu şehirler bütünüyle böyle olsa ne olur?" diyorduk. Ne kimlik kalır, ne ölçek kalır. Çünkü cam küplerin, cam dikdörtgen prizma binaların ölçekleri bile belli değil.

Bonatz bize tasarım eleştirisi yaparken böyle bir cephe gösteren birine alayla derdi ki:
"Ya bu cephe böyle… Buna biraz daha ekle, buraya da ekle; beş metre daha koy."
Yani sonu olmayan bir ürün gibi.

BİTMİŞ FORM VS ESNEK FORM

Melis Savaş: *O dönemde form tartışmaları nasıldı? Modern mimarlığın içindeki farklı yönelimleri nasıl okudunuz?*

Doğan Tekeli: O dönemde mesela Gio Ponti bitmiş form felsefesini güderdi; Milano'daki Pirelli binası mesela. Buna karşılık bir de esnek form var; esneyebilir, o da doğru, o da haklı çünkü ihtiyaç bitmiyor.

Ponti'yi dinlersen Ponti haklı; Mies'i dinlersen Mies haklı.
"İhtiyaç çıktıkça bina değişir," diyor. Dolayısıyla bu dönüşüm her dönemde oluyor; olmak mecburiyetinde.

Şimdi o, bizim Sami'yle düşündüğümüz "Miesvari yapıların tekrar etmesi halinde kentler nasıl olacak?" Nitekim öyle olmadı; modern mimarlık sıkıştı, postmodern çıktı.

Postmodernin adını da genelde felsefeciler koydular. Postmodern, orada liberalleşti, serbestleşti. O serbestlik bizi nerelere götürdü? Kural yok… Adeta "ne istersen yap, olabilir." Bir yandan güzel; ama bu sefer de kakofoni oldu şehirler.

Halbuki eski kentlerimiz, monoton yapılarıyla güzeldi. Eski Bursa, eski Safranbolu hâlâ o taraflarıyla beğeniliyor. Dil aynı Safranbolu'da mesela; yapı dili aynı. Ama o dil içinde yeterli çeşitliliği sağlıyor kent, o güzel bir şey.

Şimdi postmodern bir yandan devam ederken, postmodern düşünceli mimarlar çalışmalarını sürdürürken, hâlâ muntazam, rasyonel yapı içinde güzellik arayanlar da devam ediyorlar. Ve her iki yöntem, yahut anlayış, çağımızda paralel olarak sürüyor.

KISA ARA DEĞERLENDİRME

Doğan Tekeli: Dubai örneğini veriyorsunuz; bu benim ikinci söylediğim kategoriye giriyor: Her şey serbest… İmar planı var ama imar planı yapıları tarif etmiyor, mimarileri tarif etmiyor: "Çağın mimarisi" diyor. Sermaye kısıtlı değil, para sınırsız. Öyle olunca "bam bam yan yana, yan yana, yan yana" yapılar… Her bir binayı tek tek alıp dergiye basarsanız güzel; bir araya gelince ise kakofoni oluyor.

Bizde de Ieoh Ming Pei'nin başlayıp Doğan Hasol'un bitirdiği FİBA binası var, Büyükdere Caddesi üstünde bir banka binası. O bina, eğer çevresindeki binalar da aynı anlayışta olsaydı, nasıl olurdu? Çevresindeki binalar muntazam dikdörtgen binalar olduğu için içlerinde o sivriliyor. Bu da aslında biraz haksız bir durum.

İŞLEV VE BİÇİM: TASARIM YÖNTEMİNİN TEMELİ

Cemal Erol: *Tasarım yönteminiz daima işlevden yola çıktığınızı söylüyor. "İşlev mi, biçim mi?" tartışmasını nasıl görüyorsunuz? Tasarım süreciniz nasıl gelişti?*

Doğan Tekeli: Modern mimarlık değişmiş, değişecek; çaresi yok. Çünkü insan aklı gelişiyor bir defa, akıl yerinde durmuyor. Yeni buluşlar, hepimizi şaşırtacak buluşlar, çıkıyor. Bunların ekonomik ve sosyal hayata etkisi; ekonomik ve sosyal hayatın da mimarlığa etkisi karşılıklı. Kaçınılmaz bir değişim içerisindeyiz.

Mimarlar, bu değişimin içinde varlıklarını ispat etmeye çalışıyorlar. "Mimarlık olmasa olur mu?" Olmaz. O da beş sanatın içinden biri. İnsan yaşamını güzelleştiriyor, sağlıklılaştırıyor; çok meziyeti var. Ama burada "farklı olsun diye farklı yapmak" belki yanlış bir kabul olacaktır. Vitruvius'tan beri gelen üç kural egemen kalıyor bence: sağlamlık, estetik, işlev. İşlevden vazgeçemezsiniz.

Şimdi işlevle biçim arasında, tasarım yöntemi bakımından şöyle bir fark var bildiğiniz gibi: Bir mimar, yapıyı önceden biçim olarak tasarlıyor. Hayal gücü, yani o yaratma gücüyle bir

biçim tasarlıyor; işlevi onun içine sokmaya çalışıyor.
Bu neyi getiriyor? İşlevler, ister istemez bazı sakıncalar içeriyor.

İşlevden hareket ederseniz, işler tastamam; bu sefer de "Ya bu çok kaba mı oldu acaba?" kuşkusu doğuyor. Ama bence doğru olan, önce işlev ve strüktürü kurmak; estetiği de ondan sonra, aynı güçlükle getirmeye çalışmak. Biz hep böyle yaptık. Bizim ilk on senede rekor derecede yarışma kazanmamızın nedeni budur. Biz daima işlevden hareket ettik.

Yine de bence mimarların tercihleri her zaman kendi tercihleridir, baş üstüne… Mesela Şevki Vanlı'yla biz bu konuda tartışırdık.

"Doğancığım, imaj olmadan olmaz," derdi o.
Ben de, "Yahu işlev olmadan olmaz; önce işlev doğru kurulsun, sonra biçim," derdim. Böyle atışırdık çok.

MODERN YAPILARIN TALİHSİZLİĞİ: TEKNOLOJİ VE EKONOMİ

Melis Savaş: *1960-1980 arası modern yapıların bugün yaşadığı sorunlar, sizin döneminizde neden ortaya çıktı?*

Doğan Tekeli: Maalesef Maçka'daki Maden Tetkik Arama Müzesi (ya da bazı örnekler) üzücü vakalardır. Ama işin bir de şöyle bir tarafı var: 1964'te yarışma kazanılıyor, 1967'de bitiyor inşaat; 1960-1970, hatta 1980 arası yapılan modern binalar iki yönden talihsiz:

Birincisi: modern mimarinin dili inşaat teknolojisi bakımından henüz gelişmemiş.
Yapı fiziği, malzeme… Yani çözümleri oturmamış.

Taş yapılar birkaç yüzyıldır, hatta birkaç binyıldır yapıla geliyor; yapıla yapıla mahzuru kalmamış. Ama modern yapılar öyle değil.

ERKEN MODERNİZMİN PROBLEMLERİ

Doğan Tekeli: Stuttgart'ta (Weissenhofsiedlung) Weissenhof yerleşmesi diye bir şey var biliyorsunuz; modern mimarlar gelmişler Stuttgart Belediyesi'ne:
"Biz burada böyle bir mahalle yapacağız, izin verin," demişler.
Bonatz anlatıyor burasını; belediye reisi de Bonatz'la hocaları Schmidthen'e sormuş. Onlar da "Gelsinler, tepede yapsınlar," demişler. Yapmışlar.
Bonatz diyor ki:
"Biz senelerce öğrencileri götürdük oraya; bu yanlıştır, bu doğrudur, diye klasik anlamda ders anlattık."
Savoye Evi'ni okuduğumuzda, sahibi sürekli "Akıyor, sızdırıyor," diye şikâyetçi; Fallingwater öyle, mal sahibi Wright'ı dava edecek hale gelmiş. Misafir davet ediyor, kıyafetler, elbiseler… Her yer akıyor. Yani modern mimarinin erken uygulamalarında böyle sorunlar var.

İKİNCİ NEDEN: EKONOMİK KISITLAR

Doğan Tekeli: İkincisi, ekonomi fevkalade kısıtlı. Öyle bir şey ki biz Danıştay binasını yaptık 1977'de. Bayındırlık Bakanlığı keşifleri onaylıyordu.

Danıştay binasının zemin kat giriş holüne mermer döşeme yazdık keşfe; onu sildiler, "Yerinde dökme mozaik," dediler. Ekonomi öyleydi; emir çıkmış, tasarruf emri.

Dolayısıyla, hem teknoloji hem ekonomi modern mimarinin dilini tam destekleyemedi; bu da o dönemin yapıları için ayrı bir talihsizlik yarattı.

TEMSİL ARAÇLARI VE DÜŞÜNME BİÇİMİNİN DEĞİŞİMİ

Melis Savaş: *Bugün yapay zekâdan parametrik modellere uzanan temsil araçları tartışılırken, siz İMÇ gibi büyük yapıların tamamen elde üretildiği bir dönemi yaşadınız. Elle çizim ile dijital üretim arasındaki farkı nasıl görüyorsunuz? Bu dönüşüm mimarın düşünme biçimini etkiledi mi?*

Doğan Tekeli: Tabii ki büyük yapıların elle çizilmesi bir eziyet. Yaz günü çalışıyorsunuz, aydınger masaya gerilmiş; ister istemez insan eğiliyor, kol terliyor, aydınger gevşiyor. Fiziki güçlükler var.

Bu yeni gelen yöntemler elbette tasarıma da çok yardımcı oluyor, yapay zekâ gibi.
Benim kardeşim İlhan Tekeli, yazar, sosyolog… Şimdi yapay zekâyı o kadar iyi kullanıyormuş ki:
"Ahbap olduk," diyor yapay zekâyla.
Öyle diyor, kendi anlatıyor:
"Hocam, bugün ne konuşacağız?" diyormuş yapay zekâya.
Ve kendisi diyor ki:
"Eğer yapay zekâ olsaydı, ben iki misli kitap yazardım."
125 kitabı var!

Ne kadar güzel. Onun için bu yöntemlerin tasarıma da yardımı mutlaka var; iyileştirmede, tekâmül etmede… Ama herhalde yine de esas olan insan beynidir. Yaratışta son sözü söyleyecek olan yine insan beynidir.

KAMU YAPILARINDA SANAT VE İMÇ DENEYİMİ

Melis Savaş: 1960'larda kamu yapılarında sanat eserlerinin zorunlu tutulduğu bir yönetmelikten söz ediyorsunuz. İMÇ'de bu uygulamayı bizzat hayata geçirdiniz. O süreci ve dönemin sanat–mimarlık ilişkisini nasıl hatırlıyorsunuz?

Doğan Tekeli: Bir dönem Bayındırlık Bakanlığı -zannederim 1960'larda- kamu yapılarında "sanat eseri kullanılması şarttır" diye bir yönetmelik çıkardı. Kural şuydu: yapı maliyetinin yüzde ikisi sanat eserlerine tahsis edilecektir.

Bu kural, kamu yapılarında hemen hemen hiç uygulanmadı. Ama ben bunu bildiğim için İstanbul Manifaturacılar Çarşısı (İMÇ) inşaatı boyunca dört sene bu fikri telkin ettim:
"Buraya sanat eseri koymalıyız, koymalıyız."

Adamlar son derece sıkı insanlar olduğu hâlde işin iyi olmasını istiyorlardı sonuçta. Yani çok ucuz olsun ama kötü de olmasın. Bu mantıkla bunu kabul ettiler. Yarışmalar açtık, eserler koyduk.

Şekil 4. İstanbul Manifaturacılar Çarşısı
Kaynak: Salt Araştırma, Doğan Tekeli-Sami Sisa Arşivi.

Mesela Sedad Hakkı Bey, o dönem sanat eserlerinin konmasına çok ciddi karşıydı.
Bana telefon etti:
"Yahu bunları niye karıştırıyorsun işin içine?" dedi.
"Bunlar problem çıkarır; fiyata karıştırma bunları," dedi.

O dönem Füreya Hanım'ın bazı işleri oldu, Hancı'nın kullandığı seramikler oldu. Sonra bazı bina cephelerine cam mozaik süsler yapıldı. Önceleri şu inanç vardı:
"Mozaik sıva yerine kullanılabilir; hiç bozulmaz."
O kadar güzel ki… kabarmaz, yağ tutmaz, pırıl pırıl… İdeal malzeme deniyordu. Sonra öyle olmadığı anlaşıldı. Döküldü parçalar, mozaikler… Ondan vazgeçildi. Bu bir rüzgâr gibi Türk mimarlığına geldi geçti.

Haluk Baysal-Melih Birsel'in Vitali Hakko'ya yaptığı fabrikada Bedri Rahmi'nin işi var. Karaköy Tatlıcılar binasında saçakta Bedri Rahmi var. 1958 Brüksel Sergisi'nde büyük pano var. AKM'de Hayati Bey… Yarışmalar açıldı, çok güzeldi.

"Bu toplumla sanatı buluşturmak için iyi bir adım değil mi?" diye sordunuz. Gayet tabii. Meslektaşlarımız, sanatçılar oradan -ne olursa olsun- maddi bir kaynak sağlıyor. Aslında sanat biraz ertelenmiş de olsa desteklenmiş oluyor. Ama ben hakikaten bu eserleri koydum ve başıma da gelmedik kalmadı. En başta Kuzgun Acar'la kavga etmek zorunda kaldım.

Kitapta var ama şöyle anlatayım:
Yarışma açıldı; sekiz yer için. Sekiz yeri de biz seçtik, yerlerin rölevesini verdik sanatçılara ve maket istedik. Her yer için üç sanatçı seçtik. O sanatçılara da girdikleri takdirde belli bir ücret verdik; boşuna çalışmasınlar diye. Manifaturacılar'a da kabul ettirdik.

Kuzgun seçildi o yer için.
"Ne istiyorsun?" dediler. Masaya oturdular, fiyat konuşuluyor.
Kuzgun dedi ki:
"100 bin liraya yaparım size."
Manifaturacılar çok usta adamlardı; onlardan ders aldık:
"Kuzgun Bey, biz sanattan anlamayız. Hakkınız vardır elbette. Ama şu kaça çıkar size? Kaça mal olur, bir söyleyin."

Kuzgun kalemi aldı:
1000 kilo özel çelik, kilosu 20 liradan = 20.000 lira.
1000 lira da sanat bedeli…
38.000 liraya bize bunu yapın.
Yedirdim tabii, pek yedirdim.
Ama eser 400 kilo geldi; küçülmüş!
Şantiyeden bana telefon etti Sırabi:
"Doğan Bey, koşun. Kuzgun eseri getirdi ama yerine taktırmıyorum; küçücük!"
Gittim.
"Kuzgun, bu muydu?" dedim.
Kuzgun dedi ki:
"Ya sanat eseri değil mi? Eser benim. Kim ne karışır? Ben bunu böyle görüyorum."

Şekil 5. İstanbul Manifaturacılar Çarşısı ve Kuzgun Acar Duvar Heykeli
Kaynak: Salt Araştırma, Doğan Tekeli-Sami Sisa Arşivi.

"Yahu Kuzgun, deli misin?" dedim. "Sen bunu müzeye koyacak olsan istediğin gibi yap; büyük koy, küçük koy. Ama bu duvar benim. Benim duvara koyuyorsun."
Sonra aldı götürdü, büyüttü.
250 kiloyken 400 kiloya çıkardı. Ona razı oldum. Ama ince saç kullanmış; elli sene sonra döküldü. Akademi yeniden restore etti; üç sene sürdü.

SON DEĞERLENDİRME: BİR MİMARLIK KÜLTÜRÜ NASIL KAYBOLDU?

Cemal Erol: *Bugün mimarlığa baktığınızda, sizin yetiştiğiniz dönemdeki ölçü, otorite ve mimarlık kültürünün devam edip etmediğini düşünüyor musunuz?*

Doğan Tekeli: E artık fark kalmadı, değil mi? Ne Emin Bey gibi Salvisberg'den gelen, güçlü sözü olan bir mimar var; ne Sedad Bey gibi sözü, tartısı olan bir mimar var. Yani söz biraz ayağa düştü, denebilir.

studi'ou

İstanbul Okan Üniversitesi

Sanat ve Tasarım Dergisi

İSTANBUL
OKAN ÜNİVERSİTESİ

studi'ou
İstanbul Okan Üniversitesi
Sanat ve Tasarım Dergisi