

KÜLTÜREL MİRASIN SÜRDÜRÜLEBİLİRLİĞİ İÇİN TASARLAMAK: KÜÇÜKYALI ARKEOPARK TASARIM ATÖLYELERİ SÜRECİ VE ÇIKTILARI ÜZERİNE BİR İNCELEME

Aykut Coşkun, Koç Üniversitesi, Medya ve Görsel Sanatlar Bölümü
Asım Evren Yantaç, Koç Üniversitesi, Medya ve Görsel Sanatlar Bölümü

Bu bildiri, İstanbul Küçükalyalı Arkeopark'ta birer hafta arayla gerçekleştirilen üç farklı tasarım atölyesinin süreçleri ve çıktıları üzerine bir incelemedir. Söz konusu atölyelerin teması, Küçükalyalı Arkeopark'ın arkeolojik, mimarlık tarihi ve sanat tarihi açılarından önemini vurgulayan, kültürel mirasın sürdürülebilirliğinin önemi konusunda farkındalık yaratabilecek, alanın içinde bulunduğu Çınar Mahallesi'nin kentsel hafızası ile bağ kuran, alanın turizm, tanıtma, görünürlük vb. ihtiyaçlarına cevap verebilecek iki ve üç boyutlu anı nesnelere tasarlanmasıdır. Atölyeler katılımcıların Küçükalyalı Arkeopark'tan, Çınar Mahallesi'nden, İstanbul'dan ve şehir hayatından en etkili şekilde beslenebilmesini sağlayacak şekilde kurgulanmıştır. Bu amaca ulaşabilmek için birer hafta arayla grafik tasarım atölyesi, endüstri ürünleri tasarımı atölyesi ve karma atölye olmak üzere Küçükalyalı Arkeopark kazı alanında üç farklı atölye düzenlenmiş, öğrencilere bu atölyeler arasında kullanmak üzere tasarımcı günlüğü verilmiş, atölyeler arasındaki bilgi akışını sağlayabilmek için ilham panosu (*moodboard*) yönteminden yararlanılmış ve karma atölyeye mahalle halkının da katılımı sağlanmıştır. Katılımcılar, ilham panosu yöntemini kullanarak grafik tasarım atölyesinde örüntü örnekleri, endüstri ürünleri tasarımı atölyesinde ise ürün ve nesne örnekleri üzerinde çalışmışlardır. Daha sonra her bir pano karma atölye kapsamında oluşturulan yeni gruplarla paylaşılmış ve her bir grup bu panolarda işlenen temalar üzerinden anı nesnesi fikirleri üretmiştir. Karma atölye sona erdikten sonra her bir katılımcıya kısa bir anket uygulanmıştır. Bu anketlerde katılımcıların atölyeler ile ilgili genel deneyimleri ve beraber yaratma süreci hakkındaki görüşleri sorulmuştur. Bu bildiri de atölye süreçleri, fikirler ve katılımcıların beraber yaratma hakkında görüşleri aktarılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Ürün tasarımı; arkeoloji; arkeopark; katılımcı tasarım.

GİRİŞ

Günümüzde kent içi arkeolojik alanların sayısı her geçen gün artmaktadır. Bu alanlar, geçmişin izlerini ve kültürel sürdürülebilirliği kent hayatının, günlük süreçlerin içine sokmak ve kentin tüm paydaşlarını daha farklı bir farkındalık seviyesine ulaştırmak açısından önemli bir yöntem olarak göze çarpmaktadır. Son dönemde Türkiye'de de açılmaya başlayan arkeoparkların öncülerinden biri olan Küçükalyalı Arkeopark, İstanbul Maltepe ilçesi Çınar Mahallesi sınırları içinde yer

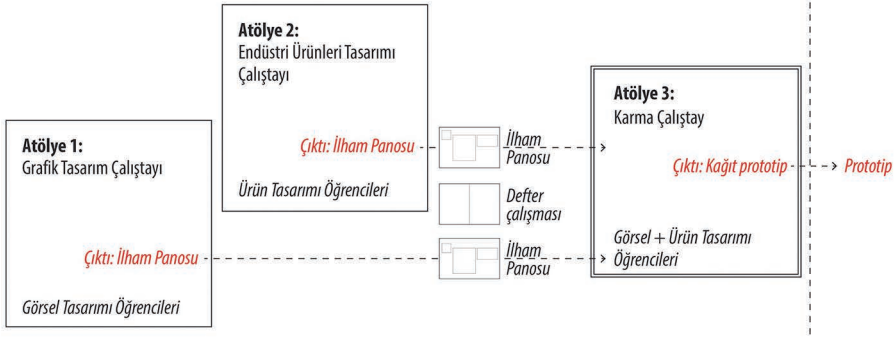
alan bir kazı alanıdır. Arkeopark, 1970'lerde hızla gelişen mahallenin halkı tarafından yeşil alan olarak kullanılırken, 2000'lerin başından beri yürütülen çalışmalar ile bugün aktif bir kentsel arkeolojik kazı alanı haline gelmiştir. Aynı zamanda halkın kullanımına açık bir alan olma özelliğini de sürdürmüştür.

Arkeopark'ın temel vizyonlarından biri de mahalle halkına ve İstanbullulara kültürel mirasın korunması bilincini aşmaktır (Küçükalyalı Arkeopark, 2016). Bu vizyona ulaşmak amacıyla, Eylül 2015'te İstanbul Kalkınma Ajansı destekli bir proje başlatılmıştır (Ricci, 2015). Bu proje kapsamında Küçükalyalı Arkeopark'ın arkeolojik, mimarlık tarihi ve sanat tarihi açılarından önemini vurgulayan, kültürel mirasın sürdürülebilirliğinin önemi konusunda farkındalık yaratabilecek, alanın içinde bulunduğu Çınar Mahallesi'nin kentsel hafızası ile bağ kuran, alanın turizm, tanıtma, görünürlük vb. ihtiyaçlarına cevap verebilecek iki ve üç boyutlu anı nesnelere tasarılmasının Arkeopark'ın yukarıda tarif edilen rolüne katkı yapabileceği öngörülmüştür. Bu da, bu bildiriye de konu olan arkeoloji, kültürel miras ve tasarımı bir araya getiren ve tasarımı öğrencilerinin kültürel mirasın sürdürülebilirliğine nasıl bir katkı yapabileceklerini gözlemlene imkanı veren bir problem alanı sağlamıştır.

Bu kapsamda görsel tasarımı öğrencileri, endüstri ürünleri tasarımı öğrencileri ve mahalle halkının bir araya getirildiği ardışık atölyeler düzenlenmiştir. Bu atölyelerde kültürel mirasın önemini vurgulayacak, Küçükalyalı Arkeopark'ın izlerini, örüntülerini, hikayelerini yansıtacak ve günlük hayatın içinde kullanılabilecek anı nesnelere tasarımı üzerine çalışılmıştır. Atölyeler, tasarımı öğrencilerini Küçükalyalı Arkeopark ve kent hayatı ile etkili şekilde bir araya getirebilmek için, Arkeopark kazı alanında gerçekleştirilmiştir. İlk iki atölyede sırasıyla grafik tasarımı ve endüstri ürünleri tasarımı öğrencileri gruplar halinde çalışmışlardır. Son atölyede ise, bu iki disiplinden gelen öğrenciler iki gruba ayrılmış, her gruba bir mahalle sakininin katılması sağlanmış ve gruplar ilk iki atölye çıktılarını da dikkate alarak anı nesnesi tasarımı üzerinde çalışmışlardır. Bu bildiriye Küçükalyalı Arkeopark tasarımı atölyelerinin süreçleri ve çıktıları aktarılmaktadır.

ÇALIŞMANIN KURGUSU VE YÖNTEM

Küçükalyalı Arkeopark tasarımı atölyeleri görsel tasarımı ve endüstri ürünleri tasarımı öğrencilerinin, Küçükalyalı Arkeopark'tan, Çınar Mahallesi'nden, İstanbul'dan ve şehir hayatından en etkili şekilde beslenebilmesini sağlayacak şekilde kurgulanmıştır. Bu amaca ulaşabilmek için, birer hafta arayla grafik tasarımı atölyesi, endüstri ürünleri tasarımı atölyesi ve karma atölye olmak üzere Küçükalyalı Arkeopark kazı alanında üç farklı atölye düzenlenmiş, öğrencilere bu atölyeler arasında kullanmak üzere tasarımı günlüğü verilmiş, atölyeler arasında bilgi akışını sağlayabilmek için ilham panosu yönteminden yararlanılmış ve karma atölyeye mahalle halkının da katılımı sağlanmıştır (Resim 1).



Resim 1. Küçükyaşlı Arkeopark tasarımı atölyelerinin kurgusu

Üçlü Bir Atölye Kurgusunun Tercih Edilmesi

Yukarıda tarif edildiği gibi üçlü bir atölye kurgusunun tercih edilmesindeki temel hedefler (1) ilk iki atölyeye katılan öğrencilere ek süre vererek bu süre içerisinde grup olarak başladıkları fikir geliştirme eylemini bireysel olarak devam ettirmeleri ve şehir hayatının içinde gözlem yapmaları ve (2) önceki atölyelerde üretilen çıktılardan son atölye katılımcılarının nasıl yararlandığını ve onların fikir geliştirmeyi nasıl beslediğini gözlemleyebilmektir.

Birinci hedef doğrultusunda, grafik tasarım ve endüstri ürünleri tasarımı atölyelerinin başında katılımcılara tasarımcı günlüğü olarak kullanmak üzere birer defter verilmiştir. Katılımcılardan bu defterleri daha sonra katılacakları karma atölye çalışmasına kadar görsel bir günlük olarak kullanmaları istenmiştir. Görsel günlük, yaratıcı ve katılımcı bir etnografik tasarım aracı örneğidir (Hanington, 2003). Tasarımı, katılımcı hale getirmek ve sürekli bir sürece dönüştürmek için bu tip etnografik araçlar tasarım araştırmasında sıklıkla kullanılmaktadır. Gaver (1999), bu tip etnografik yöntemler için görsel günlükleri, haritaları ve kartpostalları örnek göstermektedir. Katılımcılara verilen defter, atölye çalışması için özel olarak tasarlanmış olup, her güne dört sayfa ayrılmış, yedi günlük, toplam 28 sayfalık bir cilttir. Her bir gün ile ilgili günlük dolanımın not alınacağı bir harita sayfası, çevredeki örüntüleri yakalamak için iki serbest not alma sayfası, bir adet de listeler halinde not almaya motive eden kutulardan oluşan sayfa yer almaktadır. Atölye çalışmalarının temel çıktı hedefi olan anı nesnesinin Arkeopark ile kent arasındaki ilişkiyi sürekli kılar bir hale getirmesi beklentisi düşünüldüğünde defterin bu kapsamda önemli bir düşünme ve gözlem aracı olacağı öngörülmüştür.

İkinci hedef doğrultusunda, grafik tasarım ve endüstri ürünleri tasarımı atölyelerinde öğrencilerden fikir geliştirmeyi yönlendirici bir tema belirlemeleri ve bu temayı ilham panosu yöntemini kullanarak ifade etmeleri istenmiştir. Görsel panolar, tasarımcıların fikir geliştirme sürecini desteklemek için kullanabileceği farklı yöntemlerden sadece biridir. Baxter (1995) görsel panoları, *yaşam tarzı panosu*

(*lifestyle board*), *ilham panosu (moodboard)* ve *görsel tema panosu (visual theme board)* olmak üzere üç gruba ayırmaktadır. Bunlardan özellikle ilham panoları, son zamanlarda tasarım araştırması, eğitimi ve pratiğinde popüler olmaya başlayan bir yöntemdir (Chang vd., 2014; Gentes vd., 2015; Lucero, 2012). Bu panolar genellikle birbirinden farklı soyut imajların yer aldığı ve metin ile ifade edilmesi zor olan bir durumu, duyguyu veya kavramı anlatmak için kullanılmaktadır.

İlham panoları tasarım sürecine farklı açılardan yardımcı olmaktadır. Bunlardan literatürde en çok kabul görmüş olan ikisi, bu panoların fikir geliştirirken ilham kaynağı olarak kullanılması ve bir fikrin tasarım ekibindeki diğer tasarımcılara, müşterilere veya diğer paydaşlara anlatılmasına yardımcı olmasıdır. Ancak, bazı araştırmacılar ilham panolarının bu ikisi dışında başka faydalar sağladığını da belirtmektedir. Örneğin, McDonagh ve Storer (2004) yaptıkları bir çalışma, tasarımcıların ilham panolarını yukarıda tarif edilen iki işlev dışında kullanıcılarla empati yapmayı kolaylaştırması açısından da faydalı bulduklarını göstermiştir. Chibber (2000) ise, tasarımcıların bu yöntemi fikir geliştirme öncesi bir başlangıç noktası yaratması açısından faydalı bulduklarını belirtmektedir. Lucero, 2012 yılında endüstri ürünleri tasarımcıları, grafik tasarımcıları ve moda tasarımcıları ile yaptığı görüşmeleri temel alarak, yukarıda sayılan faydalar dışında, ilham panolarının tasarımcıların farklı soyutlama seviyelerinde çalışmasına olanak verdiğini ve bunun da daha geniş bir yelpazede fikir geliştirmeye yardımcı olduğunu belirtmektedir. Bu çalışmalardan da görüldüğü gibi, ilham panoları yöntemi tasarım sürecinin özellikle problem tanımlama ve çözüm arama gibi ön aşamalarında kullanılabilir ve tasarımcılara birçok avantaj sağlayabilecek bir araçtır.

Tüm bu faydaları anlatılan ilham panosu yönteminin, ilk iki atölye kapmasında üretilen fikirlerin karma atölyeye aktarılmasına yardımcı olacağı, bu atölyelerde farklı tasarım disiplinlerinden gelen tasarımcıların ve tasarımcı olmayanların oluşturduğu gruplarda fikir geliştirme sürecini kolaylaştıracağı ve grup içi iletişim ve etkileşimi daha etkili hale getireceği düşünülmüştür.

Atölyelerin Küçükyaılı Arkeopark Kazı Alanında Yapılması

Atölyeler Arkeopark bünyesindeki kazı evi-atölye alanında birer günlük çalışmalar halinde gerçekleştirilmiştir. Atölyelerin kazı alanında gerçekleştirilmesindeki temel amaç, öğrencilerin Küçükyaılı Arkeopark ile görsel ve mekansal bir bağ kurmasına ve bu bağdan esinlenerek ürün geliştirmelerine yardımcı olmaktır. Öğrencilerin bu bağ kurmasına yardımcı olmak için grafik tasarım ve endüstri ürünleri tasarımı atölyeleri başlangıcında alanla ilgili sunum yapılmış, bu sunumu alan gezisi izlemiş ve öğrencilere Küçükyaılı Arkeopark'a ait bir dizi fotoğraf verilmiştir. Fotoğraflar tasarım sürecinde bilgi toplamak, tasarım problemi ile daha yakından bağ kurmak (tasarımcının kendini durumla içselleştirmesi) ve ilham alma amaçlarıyla kullanılabilir. Mura (2014) tasarımda fikir üretme sürecinde kullanılan fotoğrafları *tasarımcının kendi fotoğrafları, kullanıcı fotoğrafları ve başkalarının fotoğrafları* olarak üç gruba ayırmaktadır. İlk gruptaki fotoğraflar,

tasarımcıların kendi gözlemedikleri ve ilham verici buldukları durumları, nesnelere ve dokuları belgelemeleri sonucu ortaya çıkan fotoğraflardır. İkinci gruptaki fotoğraflar, tasarımcıların yönlendirmesiyle kullanıcılar tarafından çekilen fotoğraflardır. Üçüncü grup ise, tasarımcıların kendi çektikleri ve kullanıcı fotoğrafları dışında kalan fotoğraflardır.

Bu atölye kapsamında da birinci ve üçüncü gruptan fotoğraflardan yararlanılmıştır. Atölyelerin Küçükalyalı Arkeopark kazı alanında yapılması, öğrencilerin istedikleri zaman alandan fotoğraf çekebilmesine olanak sağlamıştır (*tasarımcıların kendi fotoğrafları*). Bunun yanı sıra, öğrenciler Arkeopark'ta bulunan bitki türlerine ait fotoğraflardan, alandan çıkarılan buluntulara ait fotoğraflardan ve Küçükalyalı Arkeopark resmi Facebook sayfasındaki fotoğraflardan yararlanmıştır (*başkalarının fotoğrafları*). Ayrıca bu görsel malzemeler, Küçükalyalı Arkeopark tanıtım videosu ve tanıtım broşürleri ile desteklenmiştir.

Atölyelere Mahalle Halkının Katılımının Sağlanması

İlk iki atölye odaklı olup, ilgili alanların öğrencilerine yönelik düzenlenmiş, son atölyede her iki tasarım alanının tasarımcıları mahalle halkı ile bir araya getirilmiştir.

Katılımcı tasarım yöntemi günümüzde çok paydaşlı tasarım süreçlerinde, zor sorunların çözümünde, farklı kullanıcı gruplarına yönelik tasarım problemleri için tasarım eğitiminde, araştırmalarında ve pratiğinde yoğun olarak kullanılan bir yöntemdir. Bu özellikleriyle de atölye ve yaparak öğrenmeye dayalı tasarım eğitimi için önemli bir deneyim olarak göze çarpmaktadır.

Temelleri İskandinavya'da atılıp 1970'lerde yaygın şekilde kullanılan, 1980'lerde de Kuzey Amerika kıtasında yayılan katılımcı tasarım yaklaşımı, potansiyel kullanıcılar dahil tüm paydaşları tasarım süreçlerine dahil etmeyi hedeflemektedir (Carroll, 1996). Hanington (2003) tasarım atölye çalışmalarını yaratıcılığın doğal bir süreç olarak tetiklendiği katılımcı yöntemlerden biri olarak tanımlamaktadır. Mitchell vd. (2015) yaptıkları güncel bir çalışma ile tasarımcıların başkaları ile birlikte çalışırken daha yaratıcı çözümler ürettiğini tekrar vurgulamıştır. Benzer bir bakış açısı ile, söz konusu yöntemin bu çalışmada kullanılmasının temel nedeni de tasarımcılar ile mahalleliyi fikir üretim sürecinde bir araya getirmektir.

Süreç ve Çıktıların İncelenmesinde İzlenen Yöntem

Atölyelerinin incelenmesinde üç bilgi kaynağından yararlanılmıştır. Bunlardan ilki her üç atölyede yürütücü ve gözlemci olarak bulunan araştırmacıların gözlem notlarıdır. Bir diğeri, öğrenci gruplarının her bir atölyede ürettikleri çıktılardır. Atölye çıktılarının incelenmesi ilk iki atölye için seçilen temalar ve kullanılan görseller üzerinden yapılırken, karma atölye için önerilen çözümler, bu çözümlerin ilk iki atölyede geliştirilen fikirler ile ilişkisi ve Arkeopark'ı hangi açıdan yansıttığı üzerinden yapılmıştır. Üçüncü bilgi kaynağı ise öğrencilerin atölye hakkında genel izlenimlerini ve beraber yaratma deneyimi ile ilgili görüşlerini almak



Resim 2. Küçükyalı Arkeopark'ta düzenlenen atölye çalışmaları

için öğrencilere verilen kısa ankettir. Bu ankette öğrencilere, açık uçlu olarak, atölye sürecine yönelik genel izlenimleri, faydalı/faydasız buldukları noktalar, geliştirmek için öneriler ve de özel olarak mahalle halkı ile beraber fikir geliştirme süreci hakkında ne düşündükleri sorulmuştur.

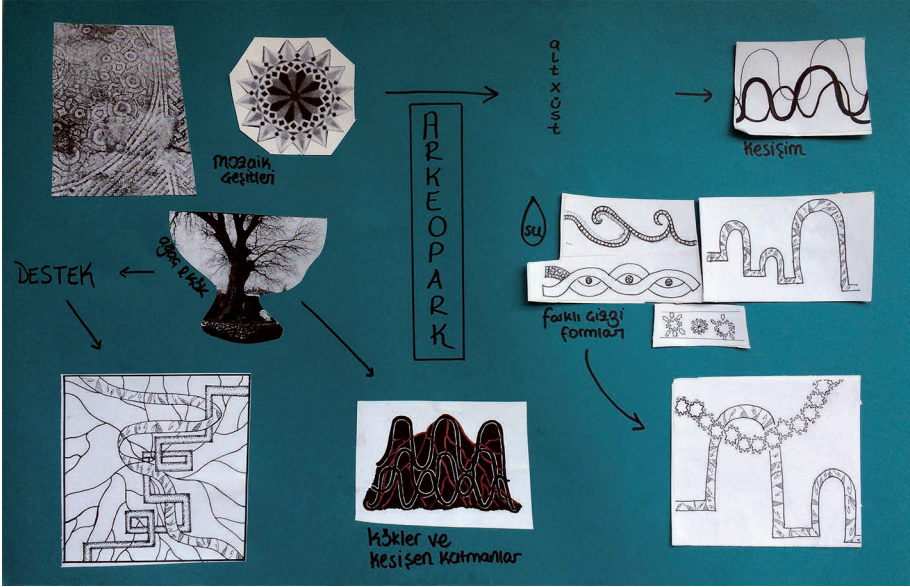
KÜÇÜKYALI ARKEOPARK TASARIM ATÖLYELERİ SÜREÇ VE ÇIKTILARI

Yukarıda detaylı şekilde aktarılmış olan çerçevede, 22 Nisan 2016 tarihinde grafik tasarım atölyesi, 29 Nisan 2016 tarihinde endüstri ürünleri tasarımı atölyesi ve 6 Mayıs 2016 tarihinde de karma tasarım atölyesi düzenlenmiştir (Resim 2). Bu bölümde tasarım atölyelerinin işleyişi ve çıktıları paylaşılmaktadır.

Grafik Tasarım Atölyesi

Küçükyalı Arkeopark tasarım atölyeleri kapsamında ilk çalışma grafik tasarım atölyesi olacak şekilde kurgulanmıştır. Bu atölyenin amacı Arkeopark'ın sahip olduğu doğal, yapay, tarihi, arkeolojik ve kentsel görsel örüntülerini incelemek, gözlemlemek, bunlardan temalar ve tasarım fikirlerine esin kaynağı olacak çıkış yolları yakalamaktır. Çalışmanın sonunda katılımcılardan örüntülerin fotoğraflarıyla, detay ve bütünü yansıtır eskizlerin yer aldığı birer ilham panosu hazırlamaları istenmiştir. Söz konusu panonun karma atölye çalışması boyunca önemli bir referans kaynağı olarak kullanılması öngörülmüştür.

Bu çerçevede bir günlük bir atölye çalışması düzenlenmiş ve atölye çalışmasına on görsel tasarım öğrencisi katılmıştır. Önce atölye çalışmasının temel amacı olan anı nesnesi tasarım sorusu tanımlanmış, alan hakkında detaylı bilgilendirme yapılmış, üç gruba bölünen katılımcılar önce bireysel araştırma sürecine girmiş, iki



Resim 3. Birinci grup tarafından grafik tasarım atölyesi sonucunda hazırlanmış olan pano

saatlik bir çalışmanın sonucunda ara kritik verilmiş, sonra da gün sonuna kadar gruplar halinde panolar hazırlanmıştır. Öğrencilere ayrıca, ilham panolarının ne olduğu ve tasarım sürecinde nasıl kullanıldığı konusunda kısa bir bilgilendirme yapılmıştır. Bu esnada yönlendirici olmamak amacıyla herhangi bir örnek gösterilmemiştir. Gözlem, fikir geliştirme ve görsel oluşturma süreçlerinde katılımcılardan ürün geliştirme fikrinden bağımsız düşünerek sadece örüntü araştırması ve kavramsal altlık oluşturmak odağında çalışmalarını istenmiştir. Atölye sonunda her grup birer pano teslim etmiştir. Hazır görsellerden ve çekilmiş fotoğraflardan baskı alıp, seçilen görsellerle ilgili yapılan soyutlama eskizleri birer kartona yapıştirilerek kompozisyon hazırlanmıştır.

İlk grup alanın çok katmanlılığına yoğunlaşmış ve bu özelliği ifade edecek görsel malzeme arayışına girmiştir (Resim 3). Alanda duvarlarda ve mozaiklerde kullanılmış olan soyutlamalarla yapay örüntüler yorumlanıp, Arkeopark'ın içinde yer alan Bizans'tan kalma sarnıcı öne çıkartan su ve yine alanın göze batan unsurlarından biri olan sakız ağacı örüntü üretiminde diğer katmanlar olarak kullanılmıştır. Bu panoda temel olarak göze batan öge örüntüleriyle oluşturulan çok katmanlı soyut dildir.

İkinci grup da yine çok katmanlılığı kullanıp, alandan çıkartılan bazı bulgularda görülen tavus kuşu soyutlamalarını tekrar yorumlamış, bu görsel dili turnagagası, sütleğen, ballı baba ve sakız ağacı çiçeği gibi alanda rastlanan bitkilerin örüntüleriyle ilişkilendirmiştir (Resim 4). Bu grubun incelediği diğer bir konu ise tarihi duvarların çok katmanlı dokusudur.



Resim 5. Üçüncü grup tarafından grafik tasarım atölyesi sonucunda hazırlanmış olan panolar

dini sembolleri bir araya getiren örüntüler not almıştır (Resim 5). Diğer gruplar gibi bu grup da yoğun şekilde alandaki bitki örtüsünden örüntüler çıkarmıştır.

Tüm gruplara bakıldığında çok katmanlılık, yapının tarihi dokusu, bitki örtüsü, özellikle sakız ağacı ve tavus kuşu desenleri ve su ortak malzeme olarak dikkat çekmiştir. Özet olarak, tüm ilham panolarına baktığımızda, su, duvar, bitki, o döneme ait soyutlamalar ve alanın çok katmanlılığı öne çıkan temalar ve örüntüler olarak görülmektedir.

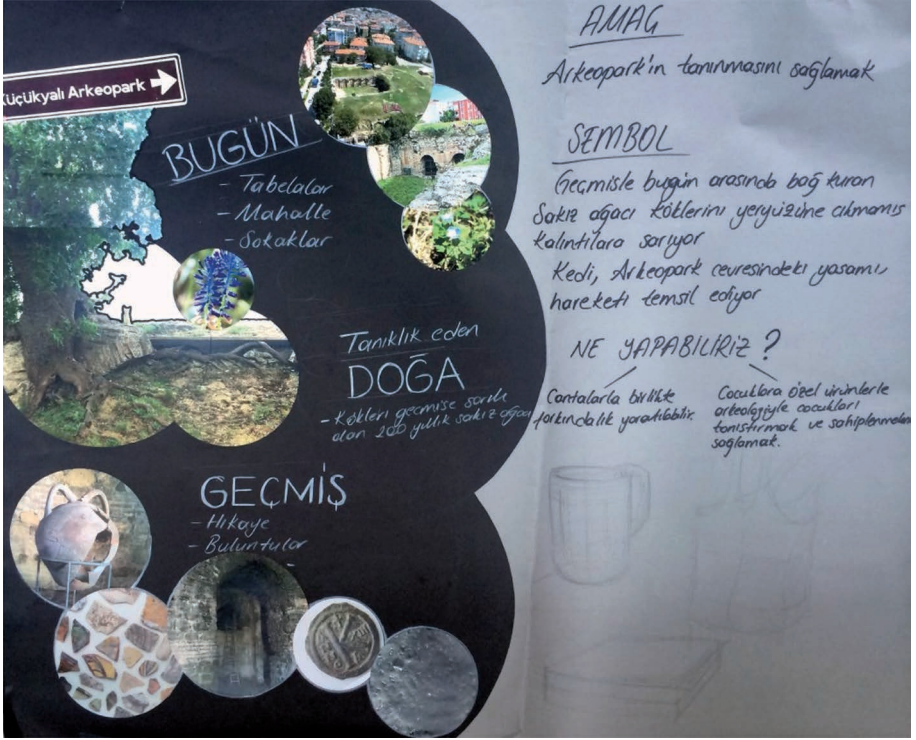
Endüstri Ürünleri Tasarımı Atölyesi

Düzenlenen ikinci atölye endüstri ürünleri tasarımı atölyesidir. Bu atölyenin amacı, öğrencilerin kendi deneyimlerini Arkeopark'ın sahip olduğu doğal, yapay, tarihi, arkeolojik ve kentsel yapıya dair kazı alanı ziyaretleri sırasında edindikleri izlenimler ile harmanlayarak temalar ve tasarım fikirlerine esin kaynağı olacak çıkış yolları yakalamaktır. Bu atölye sonunda hedeflenen çıktı ise karma tasarım atölyesinde kullanılmak üzere Küçükyalı Arkeopark için anı nesnelere tasarlama-yol gösterici temalar elde etmektir. Bu atölyede öğrencilerden bir ürün üzerinde düşünmeleri özellikle istenmemiştir. Onun yerine ürün fikrine yön verebilecek temaların belirlenmesi ve ürünlere taşınabilecek görsel malzemenin derlenmesi amaçlanmıştır. Bu amaçlarla düzenlenen atölyeye, altı endüstri ürünleri tasarımı öğrencisi katılmıştır.

Atölyenin başlangıcında, katılımcılara alan hakkında kısa bilgilendirme yapılmış ve Küçükyalı Arkeopark tanıtım videosu izletilmiştir. Daha sonrasında öğrenciler bir rehber eşliğinde alanı gezmişlerdir. Bu gezi sırasında alan hakkında detaylı bilgilendirme yapılmıştır. İlk bilgilendirme sonrası, öğrenciler her grupta iki kişi olacak şekilde üç gruba ayrılmıştır ve atölye istekleri anlatılmıştır. Bu kapsamda, gruplardan bir tema belirlemeleri ve bu temayı alan hakkında kendilerine sağlanan ve kendilerinin edindikleri görsel malzemeleri kullanarak ilham panosu yöntemi ile görselleştirmeleri istenmiştir. Öğrencilere ayrıca, ilham panolarının ne olduğu ve tasarım sürecinde nasıl kullanıldığı konusunda kısa bir bilgilendirme yapılmıştır. Bu esnada yönlendirici olmamak amacıyla herhangi bir örnek gösterilmemiştir.

Atölye istekleri anlatıldıktan sonra, her grup çalışmasına bir tema belirleyerek başlamıştır. Bu süreç içerisinde, izlenilen video, Küçükyalı Arkeopark broşürleri, Küçükyalı Arkeopark web sitesi ile resmi Facebook hesabındaki bilgilerden faydalanılmıştır. Öncelikle öğrenciler, bir tema belirlemiş ve daha sonra bu temayı anlatabilmek için alana inerek fotoğraf çekmişlerdir. Daha sonra, bu fotoğrafları kendilerine verilen fotoğraflarla birleştirerek ve eskizlerle harmanlayarak tema paftaları hazırlamışlardır. Atölye, grupların tema paftalarını kısaca Küçükyalı Arkeopark çalışanları da dahil olmak üzere tüm katılımcılara sunması ile sona ermiştir.

Atölye sonucunda üç ayrı grubun hazırladığı üç farklı tema elde edilmiştir. Bu temalara bakıldığında, grupların tema belirlerken farklı yollar izlediği görülmektedir. Örneğin, birinci gruptaki öğrenciler Küçükyalı Arkeopark'ı kendi dene-

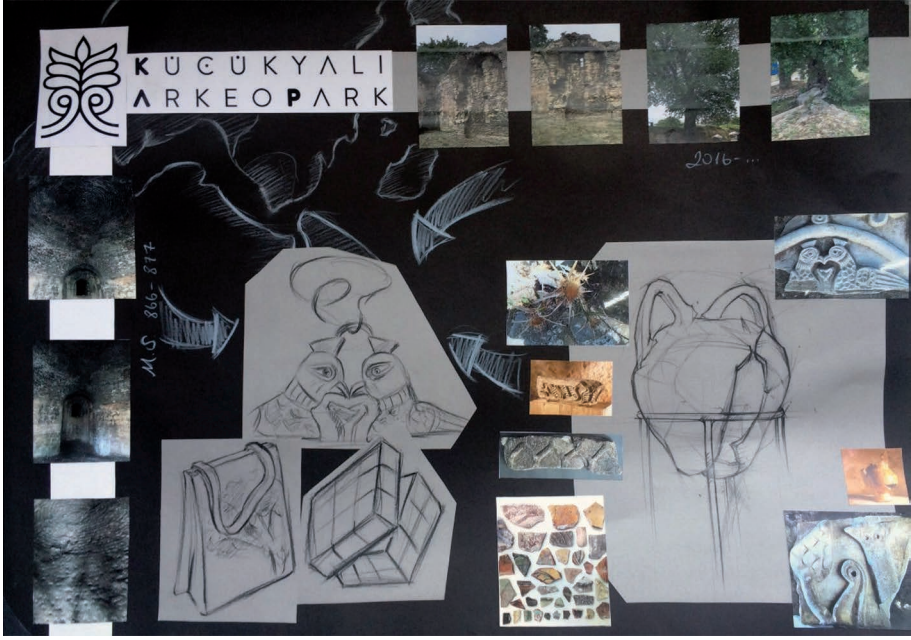


Resim 6. Küçükyalı Arkeopark'ın geçmişten gelen (buluntular ve kalıntılar), günümüzde olan (insanlar, halk ve hayvanlar) ve geçmiş ve günümüzü birleştiren (bitki örtüsü) olmak üzere üç katmanlı bir yapıda olması (Grup 1)

yimlerinden ve gözlemlerinden yola çıkarak tanımlamışlardır. Başka bir deyişle, Arkeopark'a yeni bir kimlik kazandırma yoluna gitmişlerdir. Aslında bu kimlik Arkeopark'ın şu anki kimliğini oluşturan değerlerin bir bütünü gibidir: Arkeopark, geçmişe dair, günümüze dair ve bu ikisini birleştiren katmanlardan oluşan çok katmanlı bir yapıya sahiptir (Resim 6).

İkinci grubun ürettiği tema ise, birinci grubun aksine, bir kimlik yaratmak ve o kimliği anlamaktan çok, mevcut kimliğin yaygınlaştırılması üzerine inşa edilmiştir. Bu tema dahilinde, Küçükyalı Arkeopark'ın rutin aktivitelerinin (örneğin ortaya çıkarma, belgeleme, sınıflandırma, arşivleme gibi) eğitim vurgusu da ön plana çıkarılarak çocuklara aktarılması amaçlanmıştır (Resim 7).

Son grubunun ürettiği tema ise, diğer grupların yaptığı gibi tek bir tema seçmenin aksine, Küçükyalı Arkeopark'a ait farklı görsel özelliklerin doğrudan ürüne aktarılması üzerinedir. Bu genel temanın altında, ürüne dönüştürülmek istenen görsel yapıya atıfta bulunarak alt temalar oluşturulmuştur. Örneğin, Arkeopark bünyesinde bulunan sarnıç yapısının bir su matarasında şekil bulması gibi. Bu



Resim 7. Küçükyalı Arkeopark özelinde, kültürel mirasın eğlenceli ve öğretici yollarla çocuklara aktarılması (Grup 2)

temel farklılık, diğer gruplar tema üzerinde yoğunlaşırken bu grubun daha çok ürün fikirleri üzerinde yoğunlaşmasına sebep olmuştur (Resim 8).

Karma Atölye

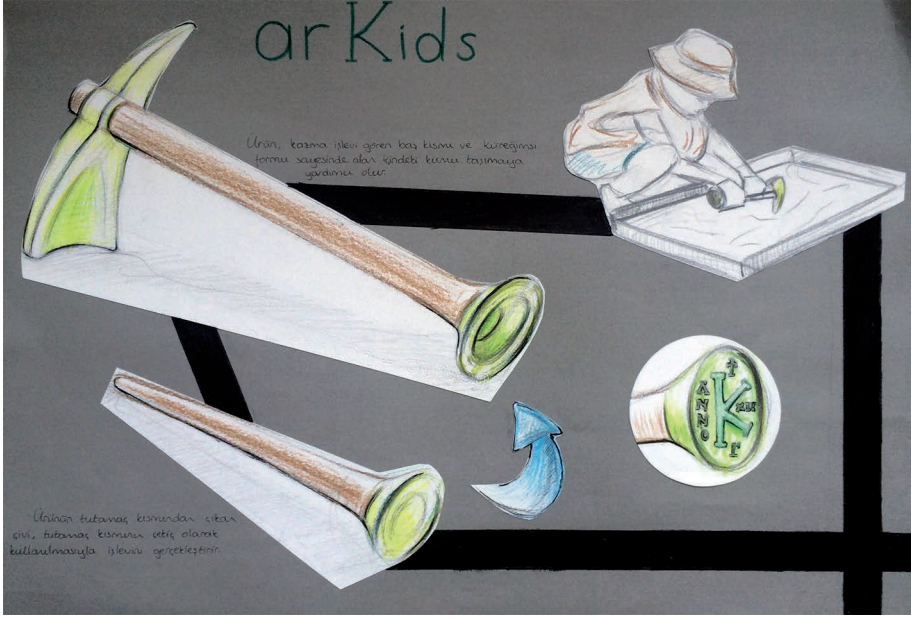
Düzenlenen üçüncü atölye karma tasarım atölyesidir. Bu atölyenin amacı, katılımcıların, ilk iki atölyede üretilen ilham panolarını kendi deneyimleri ile harmanlayarak anı nesnelere tasarlamalarıdır. Bu amaçlarla düzenlenen atölyeye, ikisi endüstri ürünleri tasarımı öğrencisi, dördü görsel tasarım öğrencisi ve ikisi Çınar Mahallesi sakini olmak üzere sekiz kişi katılmıştır. Bu atölyeye katılan öğrenciler ilk iki atölyeye katılanlardan oluşmuştur.

Öğrencilerin ilk iki atölyeye katılmasına rağmen, katılımcılar arasında iki mahalle sakini olduğundan, ilk olarak alan hakkında kısa bilgilendirme yapılmıştır ve Küçükyalı Arkeopark tanıtım videosu izlenmiştir. Daha sonrasında alan gezisi yapılmış ve alan hakkında detaylı bilgi verilmiştir.

İlk bilgilendirme sonrası, katılımcılar her grupta dört kişi olmak üzere iki gruba ayrılmıştır. Bu gruplama her grupta bir endüstri ürünleri tasarımı öğrencisi, iki görsel tasarım öğrencisi ve bir mahalle sakini olacak şekilde yapılmıştır. Daha sonra atölye istekleri katılımcılarla paylaşılmıştır. Bu kapsamda, gruplardan önce-



Resim 8. Küçükyalı Arkeopark'a ait buluntulardan ve alan görsellerinden yola çıkarak günlük hayatta kullanılan işlevsel ne gibi ürünler tasarlanabileceği (Grup 3)

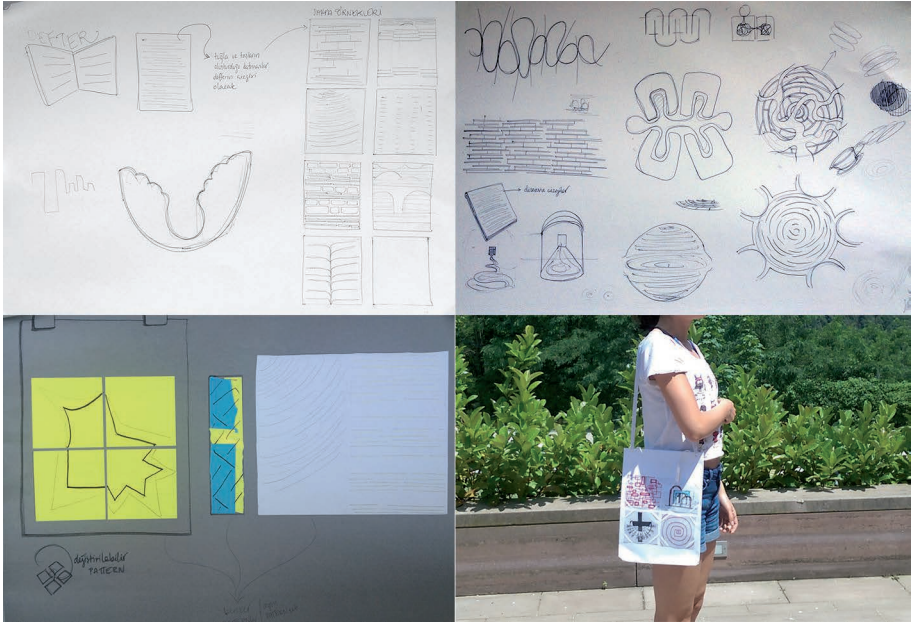


Resim 9. Birinci grup, anı nesnesi seti 1: Arkids

ki iki atölye çıktılarını da kullanarak (örüntüler ve temalara dair ilham panoları) Küçükyaılı Arkeopark için anı nesnesi fikirleri üretmeleri istenmiştir.

Grup üyeleri öncelikle diğer atölyelerde üretilen ilham panolarından faydalanarak bireysel olarak fikir üretmeye başlamışlardır. Bireysel fikir geliştirme aşaması yarım gün sürmüştür, atölyenin ikinci kısmında ise, gruplardan geliştirdikleri fikirleri de temel alarak en az üç adet üründen oluşan bir anı nesne seti tasarımları istenmiştir. Gruplar geliştirdikleri fikirler üzerinden tartışarak anı nesne setlerinin konularını belirleyip fikir geliştirmişlerdir. Bu süreçte katılımcılar, çizimlerin yanı sıra, karton, kağıt, oyun hamuru ve seramik hamuru gibi malzemeler kullanarak fikirlerini maketler ile de desteklemişlerdir. Atölye, grupların anı nesne seti fikirlerini, tüm Küçükyaılı Arkeopark çalışanları da dahil olmak üzere, katılımcılara kısaca sunması ile sona ermiştir. Atölye sonucunda, Küçükyaılı Arkeopark anı nesne seti için, iki ayrı grubun hazırladığı dört adet kavramsal tasarım önerisi geliştirilmiştir. Bu öneriler aşağıda kısaca açıklanmıştır.

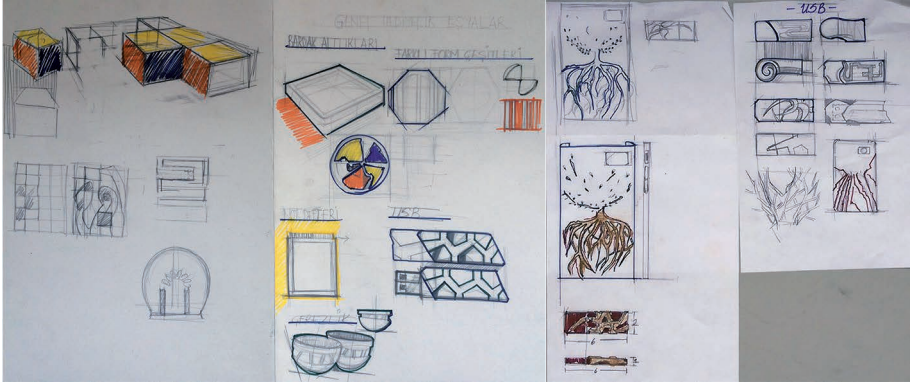
İlk grubun, ilk fikri (Arkids) çocuklar için geliştirilmiş bir arkeoloji kazı setidir. Bu fikrin endüstri ürünleri tasarımı atölyesinde ortaya çıkan 'çeşitli aktivitelerde çocuklara Arkeopark'ı sevdirmeye ve onları bilinçlendirme' temasından esinlendiği ve alanda çıkan buluntulardan bir doku örneği ile desteklendiği görülmektedir (Resim 9).



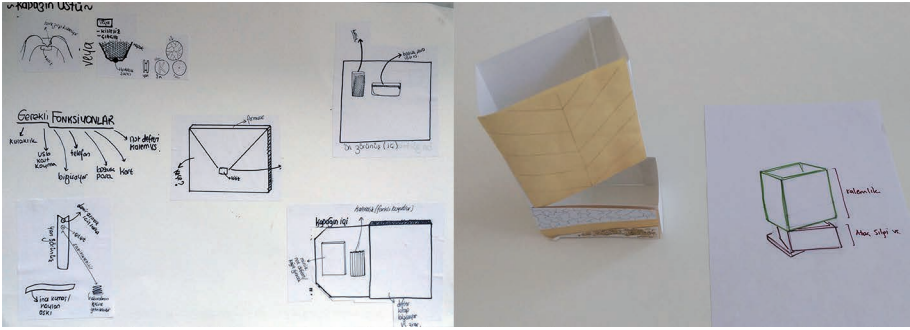
Resim 10. Birinci Grup, anı nesnesi seti 2: çanta, defter, kitap ayracı ve dosya kılıfı

Aynı grup ayrıca üzerinde Arkeopark'a ait örüntülerin yer aldığı çanta, dosya kılıfı, defter ve kitap ayracından oluşan bir set önermiştir (Resim 10). Setin temel mantığı Arkeopark'ın izlerini fonksiyonel araçlar üzerinden günlük kent hayatının içine sokmaktır. İlk endüstri ürünleri tasarımı atölyesinin birinci ilham panosunda ortaya konan geçmiş ve gelecek arasındaki katmanlı yapıyı irdeler fikrin etkileri bu setin tasarım sürecinde net bir şekilde görülmektedir. Önerilen çantanın dört farklı örüntüyü içermesi ve bu desenlerin kullanıcı tarafından kişiselleştirilebilir olması dikkate alınmıştır. Bu fikir için de, grafik tasarım atölyesi sırasında üretilen panolardan esinlenildiği ve bu panolarda bulunan örüntüleri gündelik nesnelere aktarma yoluna gidildiği görülmektedir. Çantanın içinde ayrıca bir defter, kitap ayracı ve dosya kılıfı olacak şekilde bir set tasarlanmıştır. Dosya kılıfının dış kapağı Arkeopark'ın bugünkü halini simgelerken, kapağın altında kalan alan ise geçmiş ifade etmektedir. Benzer şekilde ikiye katlanır, mıknaatıslı kitap ayracı ve defter de Arkeopark'ın katmanlı yapısını simgelemektedir. Defter, kullanıcıların günlük not alma aracı olarak kullanmaları için hazırlanmış ve sayfalardaki farklı çizgiler ilk atölyede ortaya çıkartılan örüntülerden üretilmiştir. Katılımcıların bu noktada atölye öncesinde kendilerine dağıtılan defterden de esinlendikleri görülmektedir.

İkinci grup ise akıllı telefon kılıfı, harici disk ve üç boyutlu bulmacadan oluşan bir anı nesnesi seti önermiştir (Resim 11). Bu ürünlerden ilk ikisinde (telefon kılıfı ve harici disk), alanın simgesi olarak gözükken sakız ağacı kullanılmıştır. Bu



Resim 11. İkinci grup, anı nesnesi seti 1: üç boyutlu bulmaca, usb kılıfı, telefon kılıfı



Resim 12. İkinci grup, anı nesnesi seti 2: dosya ve içinde yer alacak araçlar, kalemlik

yaklaşımında da, endüstri ürünleri tasarımı atölyesinde ortaya çıkan 'Arkeopark'ın geçmişi ve günümüzü birleştiren katmanlı yapısı' temasından esinlendiği görülmektedir. Yapıldığında alana ait bir buluntunun resmini oluşturan üç boyutlu bulmacanın çocuklar için geliştirilmiş olması da yine, bu grubun önceki atölyelerde ortaya çıkan 'çeşitli aktivitelerde çocuklara Arkeopark'ı sevdirme ve onları bilinçlendirme' temasından esinlendiğini göstermektedir.

Bu grup diğer set içinse öğrencilere yönelik dosya, kalemlik gibi ürünler seçmiş, fakat yeterince detaylandırarak ve fikri geliştirecek zamanı bulamamıştır (Resim 12). Atölye çalışması sonunda üzerinde Arkeopark'ın izlerini taşıyan çok amaçlı bir öğrenci dosyası fikri ortaya çıkmış, fakat bu fikir önceki atölye çalışmalarından yeterince beslenmediği için havada kalmıştır. Bir öğrencinin masasında kullanacağı nesnelere hedef alan kitin ikinci bir parçası da yine çok amaçlı, iki ayrı bölmesi olan bir kalemliktir. Kalemlik farklı amaçlar için kullanılan iki ayrı bölmeden oluşup, bu özelliğini Arkeopark'ın katmanlı yapısından almaktadır.

GÖZLEMLER VE İZLENİMLER

Karma atölye sonucunda ortaya çıkan anı nesnesi fikirleri ve ilk iki atölyede ortaya çıkan ilham panoları, Küçükyalı Arkeopark tasarım atölyelerinin, birer gün gibi kısa bir sürede gerçekleşmesine rağmen, faydalı olduğunu göstermiştir. Bu da atölye kurgusunun bu tarz bir tasarım problemi için uygun olduğuna ve istenirse daha farklı konulardaki benzer problemlere uygulanabilir olduğuna işaret etmektedir. Atölyeler ile ilgili gözlem ve izlenimler aşağıdaki dört başlık altında derlenmiştir.

Arkeolojik Bir Alan İçin Ürün Tasarlamak

Atölyeler ayrıca, tasarım öğrencilerinin arkeoloji ve kültürel miras konularını düşünerek halkın kullanımına açık bir aktif kentsel arkeolojik kazı alanı ve olası müzesi için tasarım yapmalarına olanak vermiştir. Bu tarz bir tasarım problemini deneyimleyen öğrencilerin çözüm yaklaşımları incelendiğinde ise, iki farklı yol ortaya çıkmaktadır. Bunlardan ilki, tasarımcının söz konusu alanı kendi gözünden yorumlaması ve buna dair daha dolaylı referanslarla ürün geliştirmesidir. Bu yol, endüstri ürünleri tasarımı atölyesinde Arkeopark'ın kendi bakış açılarıyla tanımlayarak tema oluşturan gruplarda görülmektedir (Resim 6 ve Resim 7). Diğer yol ise, tasarımcının alan kimliğini yüzeysel olarak düşünüp, daha görsel bir keşif içine girmesi ve bu görsellerin olası uygulamalarını düşünerek ürün geliştirmesidir. Bu da yine aynı atölyede, kendilerine verilen görsel odaklanarak bu görsellerin ürünlere nasıl aktarılacağı üzerine çalışan grupta görülmektedir (Resim 8).

Bağlamda Tasarım

Tasarım atölyelerinin Küçükyalı Arkeopark bünyesinde yapılması, öncelikle öğrencilerin alanın günlük rutinlerinin içerisine dahil olmasına ve alanı deneyimlemelerine olanak vermiştir. Bunun en somut örneği ise, öğrencilerin kendilerine verilen bilgi ve fotoğraflarla yetinmeyip, atölyeler sırasında zaman zaman kazı alanını ve burayı ziyaret edenleri gözlemlemeleri, gözlemlerini fotoğraflayarak belgelemeleri ve bu fotoğrafları ilham panolarında kullanmaları olmuştur. Öğrenciler ayrıca, alanı bu şekilde deneyimlemenin kendilerine verilen tasarım problemine daha uygun (Küçükyalı Arkeopark'ın tarihi yapısını, dokusunu ve kültürünü daha iyi yansıtan) fikirler üretmelerine de yardımcı olduğunu belirtmişlerdir.

Beraber Yaratma

Düzenlenen atölyelerin bir diğer katkısı, farklı disiplinlerden gelen tasarım öğrencilerine ve mahalle sakinlerine beraber fikir geliştirme olanağı vermiş olmasıdır. Görsel tasarım ve endüstri ürünleri tasarımı alanlarından gelen öğrencileri diğer paydaşlarla bir atölye çalışmasında beraber yaratma sürecine sokmak yeni bir yaklaşım olmasa da, bu çalışmada seçilen konu olan kentsel arkeopark için anı nesnesi yaratma vaka çalışmasının etkili bir çalışma olduğu deneyimlenmiştir. Alanın örüntülerinin, izlerinin ve soyutlamaların, üç boyutlu olarak ve ürün tasarımı ile birlikte irdelenmesi, öğretici bir süreç ortaya çıkarmıştır.

Karma atölye sonunda yapılan anketler, tüm atölye katılımcılarının beraber yaratma sürecini olumlu ve faydalı bulduklarını göstermiştir. Bu yöntemin faydalı bulunan taraflarından ilki *yerelin ihtiyaçlarını daha doğru anlamasına yardımcı olması* olarak belirtilmiştir. Ayrıca, beraber yaratma eyleminin atölyelerde amaçlanan çıktıya (Küçükyalı Arkeopark'ın kimliğini yansıtabilecek anı nesnelerin tasarlanması) ulaşmak açısından doğru olduğu da ifade edilmiştir. Öğrenciler, bu tarz bir yöntem ile mahalle sakinleri de yaratım sürecine dahil olduğu için ortaya çıkan ürünlerin *Küçükyalı Arkeopark'ın tarihi yapısını, dokusunu ve kültürünü daha iyi yansıtacağını* düşündüklerini belirtmişlerdir.

Yöntemin öğrenciler tarafından algılanan bir diğer faydası ise, *yerel halkı üretim sürecine katarak onlara fikirlerinin değerli olduğunu göstermek ve bu konuda bilinçlenmelerini sağlamak* olarak belirtilmiştir. Ancak mahalle halkından katılanların öğrencilere oranla sayısının az olması ve fikirlere yaptıkları katkıların bireysel seviyede incelenmesinin zorluğu bu bulgu üzerinde yorum yapmayı zorlaştırmaktadır.

Tartışılan son fayda ise, *farklı disiplinlerden gelen öğrencilerin birbirlerinden yeni beceriler ve bilgiler öğrenmesine olanak vermesi* olarak belirtilmiştir. Örneğin, görsel tasarım öğrencileri, endüstri ürünleri tasarımı öğrencilerinden, görsel bir dokunun üç boyutlu bir ürüne nasıl yansıyabileceğini, iki boyutlu bir yapının nasıl üçüncü boyuta taşınabileceğini öğrendiklerini belirtmişlerdir. Atölyeye katılan mahalle sakinleri ise, tasarım öğrencileri ile beraber çalışmanın fikir geliştirme ve tasarım sürecine yönelik bilgilenmelerini sağladığını belirtmişlerdir.

Fotoğraflar, İlham Panoları ve Tasarımcı Günlüğü

Atölyeler sırasında katılımcılara verilen fotoğraflar (alandan çıkan buluntulara ait ve alanda yetişen bitkilere ait fotoğraflar) masa başında çalışan katılımcıların alan ile sürekli ve görsel bir bağ kurmalarına olanak sağlamıştır. Diğer yandan bu görsellerin fazla yönlendirici olma riskine karşılık, ilham panolarına bakıldığında fotoğraf ve görsellerin çok farklı konulara yönelik seçilmiş olmasından dolayı tek yönlü bir etkilenmenin ötesinde farklı fikirler tetiklediği de görülmektedir. Yine ilk iki atölye sonunda hazırlanan ilham panolarına bakıldığında, katılımcıların bu fotoğrafları direkt kopyalamak yerine kendi görsel süzgeçlerinden geçirerek ürünler ve görseller oluşturduğu gözlemlenmiştir. Bu açıdan fotoğrafların soyutlama ve fikir geliştirme aşamasında da etkili olduğu görülmektedir. Ayrıca, katılımcıların ilham panolarını hazırlarken bu fotoğraflarla yetinmeyip, kendi fotoğraflarını çekmeleri de bu tarz bir atölyenin alanda yapılmasının önemini bir kez daha vurgulamaktadır.

Hazırlanan ilham panolarında, katılımcılara verilen fotoğrafları, alandan kendi çektikleri fotoğraflarla hızlı bir şekilde kurgulayıp bu kurguyu eskizlerle destekledikleri de gözlemlenmiştir. Bu da atölye katılımcılarının daha önce ilham panosu tekniğini kullanmamış olmalarına rağmen, bu tekniği etkili bir şekilde kul-

landıklarını göstermektedir. Bunun yanı sıra, karma atölye kapsamında önerilen anı nesne seti fikirlerinin, ilk iki atölye kapsamında üretilen ilham panolarına ait tema fikirlerine veya görsellere referans verdiği gözlemlenmiştir. Bu da, bu tarz bir atölye kurgusunda (farklı zamanlarda düzenlenen atölyeler olduğunda) ilham panosu tekniğinin atölyeler arası fikir aktarımı için etkili bir araç olabileceğini göstermektedir.

Fotoğraf ve ilham panosu kullanımının olumlu etkilerinin yanında, tasarımcı günlüğü bu atölye çalışmaları süresince yeterince verimli şekilde çalışmamıştır. Öğrencilerin yarısı kendilerine verilen defteri kullanmazken, diğer yarısı da bu defteri sadece görsel notlar almak için kullanmıştır. Atölyeler kurgulanırken, defterlerin temel hedefleri gözlem, araştırma, tasarım süreçlerini atölyelerin dışına çıkarmak, şehirle ilişkilendirmek ve araya birer haftanın sokulduğu atölyeler arasında bağ kurmak olarak belirlenmiştir. Ancak öğrencilerin atölye çalışmaları dışında defteri kullanmamış olması, tasarımcı günlüğünün bu amaca ne derece hizmet ettiğinin tartışılmasını zorlaştırmaktadır.

SONUÇ

Bu bildiri, İstanbul Küçükyaılı Arkeopark'ta birer hafta arayla gerçekleştirilen ve tasarım ile arkeolojiyi bir araya getiren üç farklı tasarım atölyesinin süreçleri ve çıktıları üzerine bir inceleme sunmaktadır. Bu atölyelerin teması, Küçükyaılı Arkeopark'ın, arkeolojik, mimarlık tarihi ve sanat tarihi açılarından önemini vurgulayan, kültürel mirasın sürdürülebilirliğinin önemi konusunda farkındalık yaratabilecek, alanın içinde bulunduğu mahallenin kentsel hafızası ile bağ kurarak, alanın turizm, tanıtım, görünürlük vb. ihtiyaçlarına cevap verebilecek, iki ve üç boyutlu anı nesnelere tasarlanmasıdır. Atölye süreçlerine ve çıktılara dair edinilen izlenimler, bu kurgunun bu tarz bir tasarım problemi için uygun olduğuna ve istenirse daha farklı konulardaki benzer problemlere uygulanabilir olduğuna işaret etmektedir. Ayrıca atölyelere katılan tasarım öğrencileri tarafından atölyelerin tarihsel ve arkeolojiye dair bir olguya tasarım açısıyla bakabilmek ve görsel materyalin (fotoğraf, doku, renk vb.) ürüne dönüşme sürecine tanıklık etmek açılarından faydalı olduğunun ifade edilmesi de bu kurgunun bir başka olumlu yanını vurgulamaktadır.

Bu çalışmanın çıktıları olan dört adet anı seti fikri, ilerleyen zaman içinde geliştirilecek ve prototipler üretilenektir. Bu prototipler Arkeopark'ın uzmanları, üreticiler ve tasarımcılar tarafından değerlendirilecek ve daha sonraki yıllarda üretimi ile ilgili adımlar atılacaktır.

TEŞEKKÜR

Tüm Küçükyaılı Arkeopark çalışanlarına ve atölyelere katılan öğrenciler ile Çınar Mahallesi sakinlerine katkılarından dolayı teşekkür ediyoruz.

KAYNAKÇA

Baxter, M. (1995). *Product Design*. New York: CRC Press.

- Carroll, J.M. (1996). Encountering Others: Reciprocal Openings in Participatory Design and User-Centered Design. *Human-Computer Interaction*, 11(3), 285-290.
- Chang, H.M., Díaz, M., Català, A., Chen, W. ve Rauterberg, M. (2014). Mood Boards as a Universal Tool for Investigating Emotional Experience. A. Marcus (Ed.), *The Proceedings of the Third Third International Conference on Design, User Experience, and Usability: User Experience Design Practice* içinde (220-231). İsviçre: Springer.
- Chibber, S. (2000). *A Study into the Application and Value of Mood Boards in Designing: An Industrial Design Perspective*. (Yayımlanmamış doktora tezi). Loughborough University, Loughborough.
- Gaver, B., Dunne, T. ve Pacenti, E. (1999). Design: Cultural Probes. *Interactions*, 6(1), 21-29.
- Gentes, A., Valentin, F. ve Brulé, E. (2015). Mood Boards as a Tool for the “In-discipline” of Design. *Proceedings of IASDR 2015*, 755-771.
- Hanington, B. (2003). Methods in the Making: A Perspective on the State of Human Research in Design. *Design Issues*, 19(4), 9-18.
- Küçükyalı Arkeopark (KYAP). 07 Nisan 2016 tarihinde <https://kyap.ku.edu.tr> adresinden erişildi.
- Lucero, A. (2012). Framing, Aligning, Paradoxing, Abstracting, and Directing: How Design Mood Boards Work. *Proceedings of the Designing Interactive Systems Conference*, 438-447.
- McDonagh, D. ve Storer, I. (2004). Mood Boards as a Design Catalyst and Resource: Researching an Under-Researched Area. *The Design Journal*, 7(3), 16-31.
- Mitchell, V., Ross, T., May, A., Sims, R. ve Parker, C. (2015). Empirical Investigation of the Impact of Using Co-design Methods When Generating Proposals for Sustainable Travel Solutions. *CoDesign*, 1-16.
- Mura, G. (2014). Tasarımda İlham Kaynağı Olarak Kullanıcı Kaynaklı Fotoğraflar. *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, Yaz(12), 41-51.
- Ricci, A. (2015). *Çağdaş Yaratıcılık İçin Geçmişin İzleri: Kentsel Arkeoloji ve Küçükyalı Arkeopark*. (TR10-15-YGK-0023). İstanbul Kalkınma Ajansı.