



**KENDİN YAP KÜLTÜRÜNÜN İÇ MEKANDA
KULLANICI ODAKLI TASARIM AÇISINDAN
İRDELENMESİ**

Yüksek Lisans Tezi

Meltem AKAR ALKAŞ

Eskişehir 2024

**KENDİN YAP KÜLTÜRÜNÜN İÇ MEKANDA KULLANICI ODAKLI
TASARIM AÇISINDAN İRDELENMESİ**

Meltem AKAR ALKAŞ

Yüksek Lisans Tezi

İçmimarlık Anasanat Dalı

Danışman: Prof. Buğru Han Burak KAPTAN

Eskişehir

Eskişehir Teknik Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Ağustos 2024

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Meltem AKAR ALKAŞ'ın KENDİN YAP KÜLTÜRÜNÜN İÇ MEKANDA KULLANICI ODAKLI TASARIM AÇISINDAN İRDELENMESİ başlıklı çalışması 05/08/2024 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından değerlendirilerek "Eskişehir Teknik Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği"nin ilgili maddeleri uyarınca, İçmimarlık Anasanat dalında Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Jüri Üyeleri

Unvan Adı Soyadı

İmza

Üye

: Prof. Buğru Han Burak Kaptan
(Danışman)

Üye

: Prof. Özgen Osman Demirbaş

Üye

: Dr. Öğr. Üyesi Özlem Kurt Çavuş

Prof. Dr. Semra KURAMA

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürü

05/08/2024

DANIřMAN ONAYI

Daniřmanlıđını yrttđm Yksek Lisans đrencisi Meltem AKAR ALKAř, KENDİN YAP KLTRNN İÇ MEKANDA KULLANICI ODAKLI TASARIM AÇISINDAN İRDELENMESİ bařlıklı tez alıřmasını tamamlamıřtır. Hazırlamıř olduđu tez tarafımca incelenmiř ve đrencinin tez savunma sınavına alınması bilimsel ve etik aıdan uygun grlmřtir.

Tez Daniřmanı

Prof. Buđru Han Burak KAPTAN

ÖZET

KENDİN YAP KÜLTÜRÜNÜN İÇ MEKANDA KULLANICI ODAKLI TASARIM AÇISINDAN İRDELENMESİ

Meltem AKAR ALKAŞ

İçmimarlık Anasanat Dalı

Eskişehir Teknik Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Ağustos 2024

Danışman: Prof. Buğru Han Burak KAPTAN

Endüstri Devrimi, üretim ve tüketim alışkanlıklarında değişiklikler yaratarak tepki nitelikli akımların oluşmasına neden olmuştur. Günümüzde, bu akımlardan biri olan Kendin Yap Kültürü kullanıcının kendi mekanını, kendi tasarladığı amatör bir yaklaşım olarak varlığını sürdürmektedir. Bu kavramın birincil aktörü olan, kullanıcının hem üretici hem tüketici olduğu bu kesişim alanında, çeşitli motivasyonlar barındırdığı görülmekte, kullanıcının aidiyet ihtiyacı, kişisel istekleri, beğenileri ve tüm bunlara ekonomik çözüm arayışı gibi nedenlerle ilişkilendirmek mümkün olmaktadır.

Post endüstriyel dönem irdelendiğinde, geleneksel tasarım yöntemlerinin kullanıcı katılımını ve dolayısıyla bireysel ihtiyaçları göz ardı ettiğini söylemek mümkündür. Geleneksel tasarım yöntemlerinde bulunan, kullanıcıyı yok eden ya da standartlaştıran bu gedik, çeşitli taktikler geliştiren kullanıcının, Kendin Yap Kültürünün ortaya çıkmasında en önemli etkenlerden biridir. Kullanıcı katılımına odaklanan bir tasarım yöntemi olarak Kendin Yap yaklaşımının tüm etkilerini açmak amacıyla birbirini besleyen fenomenler olarak görülen Kendin Yap Kültürü ve Kullanıcı Odaklı Tasarımın oluşumu, tarihsel perspektiften aktarılmaktadır.

Bu çalışma, bu birlikteliğin doğurduğu etkileri; kullanıcı, iç mekan-ürün ve çevre ölçeklerinde analizini yapmakta; bu etkilerin birbiriyle kurduğu ilişkiyi analiz etmektedir. Bu bağlamda, bir araştırma alanı olarak kendine, sanal ortamda, iç mekan ve donatım ölçekli Kendin Yap uygulamalarından oluşan bir seçkiyi seçmekte ve görsel odaklı içerik analizini hikayesel bir dille anlatarak yapmaktadır.

Anahtar Sözcükler: Kendin yap, Kullanıcı odaklı tasarım, İç mekan, Donatım, Endüstri devrimi, Post endüstriyel çağ.

ABSTRACT

EXAMINING DIY CULTURE IN TERMS OF USER-CENTERED DESIGN IN INTERIOR

Meltem AKAR ALKAŞ

Department of Interior Design

Eskişehir Technical University, Institute of Graduate Programs, August 2024

Supervisor: Prof. Buğru Han Burak KAPTAN

The Industrial Revolution triggered significant changes in production and consumption patterns, leading to the emergence of various reactive movements. Among these, the Do It Yourself (DIY) Culture continues to thrive today as an approach where individuals design and create their own spaces. In this culture, where the user is both the producer and the consumer, motivations such as the need for belonging, personal preferences, and the pursuit of economical solutions are clearly evident.

Looking at the Post industrial era, it's apparent that traditional design methods often neglected user participation, thereby overlooking individual needs. The shortcomings of these traditional methods, which tended to either eliminate or standardize the user, were key factors in the rise of DIY Culture, where individuals began to develop their own methods and solutions. This study explores the full impact of the DIY approach, which is centered on user participation, by examining the historical development of DIY Culture and User-Centered Design as interconnected phenomena.

The study also analyzes the effects of this relationship at different scales, including the user, interior spaces, products, and the environment, and looks at how these effects influence one another. To do this, it selects a range of DIY applications related to interior spaces and furnishings from the virtual environment and conducts a visual content analysis, presenting its findings in a narrative style.

Keywords: Do it yourself, User-centered design, Interior space, Fixture, Industrial revolution, Post industrial age.

TEŞEKKÜR

Öncelikle bu tezin yazılma sürecinde kıymetli bilgisini ve katkısını esirgemeyen, tuttuğu ışıkla yolun sonunu görmemi sağlayan Prof. B. Burak Kaptan'a teşekkürlerimi sunarım. Yapıcı eleştirileriyle sağladıkları katkılar için jüri üyelerim, Prof. Özgen Osman Demirbaş'a ve Dr. Öğr. Üyesi Özlem Kurt Çavuş'a teşekkürlerimi sunarım.

Dünyaya farklı bir açıdan bakmamı sağlayan sevgili ve rahmetli Dr. Öğr. Üyesi Faruk Atalayer'i saygıyla anarak İçmimar olarak mesleki gelişimime katkısı için teşekkürlerimi sunarım.

Tez yazım sürecinde desteğini ve sabrını esirgemeyen sevgili eşim Şahin Aral'a, varlığıyla destek olan Pati'ye ve Simba'ya, fikirleriyle katkı sağlayan Gözde'ye ve Tuğçe'ye ve en önemlisi, beni bu günlere getiren sevgili annem Nesime'ye ve babam Alaettin'e teşekkürlerimi sunarım.

Meltem AKAR ALKAŞ

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Eskişehir Teknik Üniversitesi tarafından kullanılan “bilimsel intihal tespit programı”yla tarandığını ve hiçbir şekilde “intihal içermediğini” beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

Meltem AKAR ALKAŞ

İÇİNDEKİLER

Sayfa

BAŞLIK SAYFASI	I
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI.....	II
DANIŞMAN ONAYI	III
ÖZET	IV
ABSTRACT.....	V
TEŞEKKÜR	VI
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ.....	VII
İÇİNDEKİLER.....	VIII
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	XI
GÖRSELLER DİZİNİ	XIV
KISALTMALAR DİZİNİ	XVII
1. GİRİŞ	1
1.1. Sorun	3
1.2. Amaç, Kapsam ve Önem	4
1.3. Varsayım ve Sınırlılıklar	5
1.4. Yöntem	6
2. ENDÜSTRİ DEVRİMİNDEN KENDİN YAP (DIY) KÜLTÜRÜNÜN OLUŞUMUNA	8
2.1. Endüstri Devrimi ve Toplumsal Değişimler	9
2.1.1. Köyden kente göç.....	9
2.1.2. Üretimde standartlaşma-fordizm	10
2.1.3. Tüketim ve ekonomi.....	13
2.1.4. Sosyal hayat ve bireysellik	13
2.1.5. Başkaldırı	14
2.2. Arts & Crafts ve Art Nouveau	16
2.3. Bauhaus.....	18
2.4. Post Endüstriyel Çağ ve Toplumsal Değişimler	21

2.4.1. Eğitim	22
2.4.2. Teknoloji.....	22
2.4.3. Üretimde esnekleşme-post-fordizm	23
2.4.4. Ekonomi	25
2.5. Prosumerın Tekrar Oluşumu	25
3. DIY KÜLTÜRÜ VE KULLANICI ODAKLI TASARIM	30
3.1. Prosumer Sonrası Değişen Tüketim Alışkanlıkları ve DIY Kültürü	32
3.1.1. DIY kültürünün oluşumu	37
3.1.2. DIY kültürünün tanımı ve motivasyonu	53
3.2. DIY Kültürünün İç Mekanda Kullanımı.....	55
3.2.1. Sürdürülebilirlik (Sustainability)	56
3.2.2. Geri kazanım (Regain).....	61
3.2.2.1. Geri dönüşüm (recycle) ve yeniden kullanım (reuse)	64
3.2.2.2. İleri dönüşüm (upcycle).....	67
3.2.3. IKEA hacks	68
3.2.4. Maker hareketi	70
3.3. Kullanıcı Odaklı Tasarım.....	73
3.3.1. Kullanıcı odaklı tasarım ve katılımcı tasarım	74
3.3.2. Katılımcı tasarımın kullanıcı ile birlikte tasarıma dönüşümü.....	76
3.4. DIY Kültürü ve Kullanıcı Odaklı Tasarımın İlişkisi	81
3.4.1. Kullanıcıyla ilişkisi	81
3.4.2. İç mekan ve ürünle ilişkisi	88
3.4.3. Çevreyle ilişkisi	90
4. DIY YAKLAŞIMLI ÖRNEK ANALİZLERİ	93
4.1. İç Mekan Ölçekli DIY Uygulamaları	97
4.1.1. İç mekan ölçekli uygulama 1	98
4.1.2. İç mekan ölçekli uygulama 2	101
4.1.3. İç mekan ölçekli uygulama 3	104
4.1.4. İç mekan ölçekli uygulama 4	107
4.1.5. İç mekan ölçekli uygulama 5	110
4.2. Donatım Ölçekli DIY Uygulamaları.....	113
4.2.1. Donatım ölçekli uygulama 1	113

4.2.2. Donatım ölçekli uygulama 2	116
4.2.3. Donatım ölçekli uygulama 3	119
4.2.4. Donatım ölçekli uygulama 4	121
4.2.5. Donatım ölçekli uygulama 5	124
4.3. DIY Yaklaşımlı Örnek Analizleri Değerlendirmesi.....	126
5. SONUÇ	133
KAYNAKÇA.....	140
ÖZGEÇMİŞ	



ŞEKİLLER DİZİNİ

Sayfa

Şekil 1.1. Tez Akış Şeması.....	1
Şekil 2.1. 2. Bölüm Akış Şeması	8
Şekil 2.2. Fordizm ve Toyotizm-Post-fordizmin Karşılaştırması (Kaynaktan uyarlanmıştır) (Naschold'dan	24
Şekil 3.1. 3. Bölüm Akış Şeması	30
Şekil 3.2. ABD'de 100 yılda tüketici harcamaları (http-8)	32
Şekil 3.3. 21. yüzyıl öncesi-21. yüzyıl sonrası DIY fenomeni	39
Şekil 3.4. Endüstri Devrimi'nden 21. yüzyıla DIY Kültürünün Gelişimi	52
Şekil 3.5. Dünyada üretilen enerjinin farklı sektörlere göre tüketimi (Kaynaktan uyarlanmıştır)	59
Şekil 3.6. Sürdürülebilirlik Kuralı (Kaynaktan uyarlanmıştır) (Demiraslan, 2023, s. 61)	61
Şekil 3.7. Sıfır Atık Hiyerarşisi (Kaynaktan uyarlanmıştır) (T.C. Çevre ve Şehircilik Bakanlığı, 2018, s. 5)	63
Şekil 3.8. Geri Kazanım Sembolleri (Kaynaktan uyarlanmıştır) (http-29)	64
Şekil 3.9. Geri Dönüşüm Sembolü (http-29)	64
Şekil 3.10. İleri Dönüşüm Sembolü (http-29)	67
Şekil 3.11. İç mekanda DIY kullanımının, Atkinson'un DIY sınıflandırmasına göre konumu	72
Şekil 3.12. Endüstri Devrimi Öncesi Üretim Süreci	73
Şekil 3.13. Kullanıcı Odaklı Tasarım ve Adlandırmaları	75
Şekil 3.14. Arnstein'in sekiz basamaklı Vatandaş Katılım Modeli, 1969 (Kaynaktan uyarlanmıştır)	76
Şekil 3.15. Soyut ve somut mekan önermelerinin kesişiminde oluşan iş birliği alanı (Kaynaktan	77
Şekil 3.16. Tasarımcı odaklı gelişen tasarım süreci (Kaynaktan türetilmiştir) (Hacıalibeyoğlu, 2013, s.	79
Şekil 3.17. Temel İhtiyaçlar Piramidi (Kaynaktan uyarlanmıştır) (Maslow, 1943)	82
Şekil 3.18. Tasarım Odaklı Düşünce (Kaynaktan uyarlanmıştır) (Kozan, 2021, s. 43)	83

Şekil 3.19. What people say, do, make (Kaynaktan uyarlanmıştır) (Sanders, 2002, s. 4).....	84
Şekil 3.20. DIY Kültüründe Kullanıcının Pozisyonu (Kaynaktan uyarlanmıştır) (Koç Sağlam, Bezci ve.....)	85
Şekil 3.21. Katılımın Doğasını İfade Eden Kavramlar (Kaynaktan uyarlanmıştır) (Hacılibeyoğlu, 2013,.....)	86
Şekil 3.22. DIY Kültürü ile Kullanıcı Odaklı Tasarım Etkiler Şeması	92
Şekil 4.1. 4. Bölüm Akış Şeması	93
Şekil 4.2. İç Mekan ve Donatım Ölçekli Uygulamaların Açılım Şeması.....	95
Şekil 4.3. İç Mekan Ölçekli Uygulama 1, DIY Üretim Süreci.....	98
Şekil 4.4. İç Mekan Ölçekli Uygulama 1, Açılım Şeması.....	100
Şekil 4.5. İç Mekan Ölçekli Uygulama 2, DIY Üretim Süreci.....	101
Şekil 4.6. İç Mekan Ölçekli Uygulama 2, Açılım Şeması.....	103
Şekil 4.7. İç Mekan Ölçekli Uygulama 3, DIY Üretim Süreci.....	104
Şekil 4.8. İç Mekan Ölçekli Uygulama 3, Açılım Şeması.....	106
Şekil 4.9. İç Mekan Ölçekli Uygulama 4, DIY Üretim Süreci.....	107
Şekil 4.10. İç Mekan Ölçekli Uygulama 4, Açılım Şeması.....	109
Şekil 4.11. İç Mekan Ölçekli Uygulama 5, DIY Üretim Süreci.....	110
Şekil 4.12. İç Mekan Ölçekli Uygulama 5, Açılım Şeması.....	112
Şekil 4.13. Donatım Ölçekli Uygulama 1, DIY Üretim Süreci	113
Şekil 4.14. Donatım Ölçekli Uygulama 1, Açılım Şeması.....	115
Şekil 4.15. Donatım Ölçekli Uygulama 2, DIY Üretim Süreci	116
Şekil 4.16. Donatım Ölçekli Uygulama 2, Açılım Şeması.....	118
Şekil 4.17. Donatım Ölçekli Uygulama 3, DIY Üretim Süreci	119
Şekil 4.18. Donatım Ölçekli Uygulama 3, Açılım Şeması.....	121
Şekil 4.19. Donatım Ölçekli Uygulama 4, DIY Üretim Süreci	121
Şekil 4.20. Donatım Ölçekli Uygulama 4, Açılım Şeması	123
Şekil 4.21. Donatım Ölçekli Uygulama 5, DIY Üretim Süreci	124
Şekil 4.22. Donatım Ölçekli Uygulama 5, Açılım Şeması	126
Şekil 4.23. DIY Yaklaşımlı Örnek Analizlerinin Etkiler Varlık Şeması.....	127
Şekil 4.24. DIY Kültürü ile Kullanıcı Odaklı Tasarım Etkiler İlişki Şeması	129
Şekil 4.25. Kullanıcı odağında DIY kullanımıyla etkilerin, Atkinson'un DIY sınıflandırmasına göre varlık	130

Şekil 5.1. 5. Bölüm Akış Şeması	133
--	------------



GÖRSELLER DİZİNİ

Sayfa

Görsel 2.1. Ford üretim bandı (Güner, 2021).....	12
Görsel 2.2. Charles Rohlf's-Oak Chair, 1898 (http-3)	17
Görsel 2.3. Gropius Eğitim Programı (Kaynaktan uyarlanmıştır) (Artun ve Aliçavuşoğlu, 2019).....	19
Görsel 2.4. Paul Klee'nin Bauhaus Tasarım Okulu'ndaki Stüdyosu, Weimar, 1925 (http-5)	20
Görsel 2.5. Laszlo Moholy-Nagy Evi, Walter Gropius, Dessau, 1925-1906 (Hodge, 2022, s. 43).....	20
Görsel 2.6. İlk Ev Tipi Gebelik Testi Prototipi, 1968 (http-7).....	28
Görsel 3.1. Şehirlerarası servislerden biri, İzmir (http-9)	33
Görsel 3.2. İlk arabalı servis ve benzin istasyonu, Pensilvanya-Pittsburgh, ABD (Söğütü, 2021)	34
Görsel 3.3. Pişir Uygulaması Reklam Afişi (http-10).....	35
Görsel 3.4. İlk kurulan ATM, İngiltere-Enfield (http-11).....	35
Görsel 3.5. Bauhaus: Online satış sayfası (http-12).....	36
Görsel 3.6. Nike by you-Kişiselleştirilebilir ayakkabı modeli (http-13)	36
Görsel 3.7. Pinterest: 'Do it yourself projects' arama sonuç sayfası (http-14)	36
Görsel 3.8. Batik tekniği ile boyanmış kumaşlar (http-15).....	37
Görsel 3.9. Godey's Lady's Book Kapak Sayfası, 1870 (http-16)	40
Görsel 3.10. Ev atölyesi, 1908 (Goldstein, 1998, s. 37)	41
Görsel 3.11. Valspar boya reklamı, 1955 (Goldstein, 1998, s. 58).....	41
Görsel 3.12. İlk IKEA Kataloğu, 1949 (http-17)	42
Görsel 3.13. Folding Breakfast Cabinet, Fifty Things to Make For The Home (http-18)	43
Görsel 3.14. TIME Magazine, DO-IT-YOURSELF The New Billion-Dollar Hobby, 1954 (http-19)	44
Görsel 3.15. Whole Earth Kataloğun İlk Baskı Kapağı, 1968 (http-20).....	45
Görsel 3.16. Undercurrent Dergi Kapağı, 1983 (http-21).....	45
Görsel 3.17. Radical Technology Kitap Kapağı (http-21)	46
Görsel 3.18. Punkçılar, 1970 (http-22).....	47
Görsel 3.19. Yayınlanmış İlk Fanzin, 1976, New York (http-23)	48

Görsel 3.20. Oxford Journal of Design History Dergi Kapağı (http-24)	49
Görsel 3.21. D.I.Y. Design It Yourself Kitap Kapağı (Lupton, 2006).....	50
Görsel 3.22. DIY anahtar kelimelerini kullanarak ulaşılan yaygın açık erişim kaynaklardaki sonuçlar	50
Görsel 3.23. DIY amatör el aletleri (Goldstein, 1998, s. 50)	51
Görsel 3.24. Brikolaj örneği (http-25).....	53
Görsel 3.25. “At Gitsin Yaşamı” başlıklı Life Dergisi, Ağustos (Life, 1955, s. 43)	57
Görsel 3.26. Jill Çorapları Afişi, 1980 (http-27)	58
Görsel 3.27. Bär+Knell firmasının ürettiği raf ve depolama üniteleri (Luke, 2002, s. 68).....	65
Görsel 3.28. Pawel Grunert’in tasarlamış olduğu oturma elemanı, 2009 (http-31)	65
Görsel 3.29. Kunst Stoffe Atık Malzeme Deposu (http-32)	66
Görsel 3.30. 8x14 cm, Farklı bünyelerdeki atık seramik parçalarıyla asamblaj, 2017. Fotoğraf: Elif.....	66
Görsel 3.31. İleri dönüştürülmüş sehpa (http-34)	68
Görsel 3.32. Hasan Burak Akyıldız-Şahin Aral Alkaş, Bomb House,2021 (http-35)	68
Görsel 3.33. IKEA TINGBY hacklnmesi (http-37)	69
Görsel 3.34. Hacker space atölyesi (http-38)	70
Görsel 3.35. Maker space atölyesi (http-39)	71
Görsel 3.36. Fab lab atölyesi (http-40).....	71
Görsel 3.37. Kullanıcı ile birlikte tasarım süreci şeması (Sanders ve Stappers, 2008, s. 6).....	78
Görsel 3.38. Kullanıcıların, araştırmacıların ve tasarımcıların geleneksel tasarım sürecindeki rolleri	80
Görsel 3.39. Julius Kroll’un demokratik tasarım yapan kendin yapçı aile tasviri, 1953 (Goldstein, 1998,.....	87
Görsel 3.40. DIY Yaklaşımıyla Tasarlanan Dolap Üretim Süreci, Meltem Akar Alkaş, 2021 (http-42)	89
Görsel 4.1. İç Mekan Ölçekli Uygulama 1, Öncesi-Sonrası Mekan Görselleri	100
Görsel 4.2. İç Mekan Ölçekli Uygulama 2, Öncesi-Sonrası Mekan Görselleri	103
Görsel 4.3. İç Mekan Ölçekli Uygulama 3, Öncesi-Sonrası Mekan Görselleri	106
Görsel 4.4. İç Mekan Ölçekli Uygulama 4, Öncesi-Sonrası Mekan Görselleri	109

Görsel 4.5. İç Mekan Ölçekli Uygulama 5, Öncesi-Sonrası Mekan Görselleri.....	112
Görsel 4.6. Donatım Ölçekli Uygulama 1, Öncesi-Sonrası Ürün Görselleri	115
Görsel 4.7. Donatım Ölçekli Uygulama 2, Öncesi-Sonrası Ürün Görselleri	118
Görsel 4.8. Donatım Ölçekli Uygulama 3, Öncesi-Sonrası Ürün Görselleri	120
Görsel 4.9. Donatım Ölçekli Uygulama 4, Öncesi-Sonrası Ürün Görselleri	123
Görsel 4.10. Donatım Ölçekli Uygulama 5, Öncesi-Sonrası Ürün Görselleri	125
Görsel 5.1. Mutfak Makeover, Öncesi-Sonrası Mekan Görselleri (http-58)	137



KISALTMALAR DİZİNİ

APA	: American Psychological Association (Amerikan Psikoloji Birlięi)
DIY	: Do it yourself (Kendin Yap)
TDK	: Türk Dil Kurumu
ABD	: Amerika Birleşik Devletler
TC	: Türkiye Cumhuriyeti



1. GİRİŞ

Bu bölümde, tezin konusunu belirleyen sorunun tanımlaması yapılmış, amaç kapsam, varsayım, sınırlılıklar ve önem açıklanarak tezin yazılma yöntemi aktarılmıştır (Bkz. Şekil 1.1.).



Şekil 1.1. Tez Akış Şeması

Birinci bölümde: DIY Kültürünün oluşumuna etki eden Endüstri Devrimi, Post Endüstriyel Çağ ve bu dönemde sanat ve tasarım alanında yaşanan değişimler aktarılmıştır.

İkinci bölümde: DIY Kültürü ve Kullanıcı Odaklı Tasarım birlikte irdelenerek tarihsel perspektiften oluşumu ve etkisi aktarılmıştır. Bölüm sonunda bu iki fenomenin birlikteliğiyle kullanıcıya, iç mekana-ürüne ve çevreye etkilerinin çıkarımı yapılmıştır.

Üçüncü bölümde: DIY Kültürü ve Kullanıcı Odaklı Tasarım birlikteliğiyle doğan etkilerin, seçkisi yapılan DIY uygulamalarında varlığı analiz edilmiştir.

Endüstri Devrimi'nin seri üretim ürünlerine bir tepki olarak doğan Kendin Yap Kültürü-Do It Yourself Culture (DIY) günümüzde varlığını sürdürmekte ve yapımında çeşitli motivasyonlar barındırıp hayatın birçok alanında kullanılmaktadır. Çıkış amacı bir yaşam felsefesi olup tüketimi azaltmak, kullanıcının isteklerini karşılamak, ekonomik olmak, sürdürülebilir olmak ve standartlaşmaya karşı durmak gibi nedenler olsa da bazıları bu kültürü gelir elde etmek için de kullanmaktadır. Fakat bu çalışmada, DIY'ın

kullanıcı ihtiyacını karşılayan bir yaklaşım olarak irdelenmek hedeflenmektedir. DIY amatör bir hareket olmakla birlikte onu yaşam felsefesi olarak benimseyen kişiler için bir düşünce ve hayat biçimidir. Bu yaşam felsefesine kendi yemeğini yapmaktan, kendi kıyafetini dikmeye kadar örnekler verilebilir. DIY için önemli olan minimal bir yaşamı doğaya ve çevreye zarar vermeden sürdürebilmektir.

Günümüzde DIY Kültürünü benimseyerek iç mekan-ürün tasarlamak yaygındır. Bunu, 21. yüzyılın Post Endüstriyel Çağa denk gelmesine, yani internette kolaylıkla bilgi paylaşılmasına bağlamak mümkün olabildiği gibi, kullanıcının isteklerinin ve ihtiyaçlarının bilincinde olup ekonomik kaygılar gütmesine de bağlamak mümkündür. Ayrıca sosyal medya kanallarında ve web sitelerde DIY uygulamalar yapanlar, açık erişim reçete biçiminde yaptıklarını paylaşarak izleyicilerin bu uygulamalardan ilham almasına izin vermektedir. DIY yaklaşımıyla gelir elde etmek isteyenler, bloglar yazmakta, amatör biçimde ürettikleri ürünleri el emeği pazarlarında satarak finansal kazanç elde etmektedir.

Tasarım yapılırken kullanıcıyla empati kurulamadığında tasarımcı, kullanıcının ihtiyaçlarını karşılamakta zorluk çekmiş ve kullanıcı tasarıma müdahale ederek kendine uygun hale dönüştürerek getirmiştir. Fakat kullanıcının isteğine ve beğenisine karşılık veren tasarımlarda, kullanıcının tasarım sürecine dahil olmasıyla elde edilecek sonuçların daha verimli olacağı öngörülmüştür. Böylece gelişen ve değişen yüzyılda kullanıcı ihtiyaçlarını dert edinen tasarımcılar, kullanıcının tasarım sürecine dahil olabileceği Kullanıcı Odaklı Tasarım, tasarımda demokratikleşme, katılımcı tasarım gibi iş birlikli tasarım yöntemlerini geliştirmiştir.

Bu çalışmada yazar, DIY Kültürünü, kullanıcı ile birlikte tasarlama yöntemi olarak görerek iç mekan ve ürün tasarlamak için kullanılabileceğini, DIY yaklaşımıyla tasarım yapılarak zanaatkar tasarımcı tipinin oluşacağını düşünmektedir.

Yazarın temel amacı, kullanıcı odağında DIY Kültürünün iç mekan ve ürün tasarımı yaparken etkilerini inceleyerek bu etkilerin araştırılmasıyla literatüre katkı sağlamaktır. Böylece bu çalışmada temel olarak, “DIY Kültürünün iç mekan tasarlama rolü nedir?” sorusuna cevaplar aramaya çalışmıştır.

1.1. Sorun

İnsan yaşamının başlangıcından bu yana bakıldığında yaşadığı, dinlendiği, uyuduğu alanları yani kısaca çevresini kendi belirlediği kurallar çerçevesinde düzenlediği görülmektedir. Bu kuralları oluşturan ana unsurlar, istek ve beğenileriyle ekonomik düzeyidir. İnsanlar daha önce görülmemiş ve düşünülmemiş yaratıcılıklarını kullanarak mevcut durumun ötesine geçmiş, yani farkında olmadan tasarım yapmıştır. Tasarım eylemi profesyonel meslek grupları tarafından (endüstriyel tasarım, içmimarlık, grafik tasarım, moda tasarım vb.) kullanılsa da ihtiyacı karşılamak ve kendi yaşadığı çevresini düzenlemek için insanlar, bu eylemi amatör bir biçimde de kullanmaktadır. Çünkü insan her zaman profesyonele başvuramayabilir, bazen kendi işini kendi yapmak isteyebilir ve bunun için de kişisel becerilerini kullanabilir.

İnsanlar amatör bir biçimde çevrelerini düzenlerken çeşitli motivasyonlara ihtiyaç duyabilir. Ekonomik kaygılar gütmek, doğayı korumak, eldeki olanaklarla ihtiyacı karşılamak, atıkları değerlendirmek, israf ve aşırı tüketimin önüne geçmek bu motivasyonlara örnek olabilir. İnsanlar çevrelerini düzenlerken, o alanla bir bağ kurup yaşamışlıklarından ve kimliklerinden izler bırakmak, yani aidiyet duygusunu hissetmek isteyebilir ve bunu üretimde kendinden kattıklarıyla gerçekleştirebilir. İnsanların yaşadıkları çevrelerini düzenleme ve daha iyi hale getirme isteklerini ekonomik kaygılar güderek eldeki imkanlarla gerçekleştirmesi, DIY yaklaşımıyla mümkün olabilir.

Geleneksel tasarım yönteminin kullanıcının ihtiyaçlarına tam olarak cevap veremediğini düşünen bazı uzmanlar, kullanıcının tasarım sürecine dahil olabileceği yöntemler geliştirerek bu sorunu çözmeye çalışmıştır (Sanders ve Stappers, 2008). Kullanıcı Odaklı Tasarım olarak geçen bu yöntemlerde kullanıcının tasarım sürecine dahil olması, tasarımcının kullanıcıyla empati kurmasını sağlamıştır.

DIY Kültürü endüstrileşme döneminin sosyo-ekonomik ve sosyo-kültürel konularıyla gelişen, yapma becerisi ve yaratıcılıklarını kullanma eğilimi olan bireylerin, günlük yaşamda gerçekleştirdiği uzmanlık dışı etkinliktir (Toka, 1991, s. 7'den aktaran Ertan, 2002, s. 77). DIY Kültürünün doğasında olan sorun çözme ve iş birlikli tasarım yapma yöntemi, üretimi gerçekleştirirken ekonomik kaygılar içinde olmak, elde olanı değerlendirmek ve atığı atık olmaktan çıkarıp tekrar kullanıma sunmak, aidiyet duygusunun oluşma aşamasında ortaya çıkan etkiler olarak görülmektedir. Bu tez

bahsedilen kavramların kümülatif birleşimi halinde olan DIY Kültürünü tasarımda bulunamayan aidiyet kavramını yaratma sorunsalına bir cevap arama çabasıdır.

Kullanıcı Odaklı Tasarımda kullanıcının tasarım sürecinde aktif olmasıyla kendi ürününü kendi tasarlaması, DIY yaklaşımıyla ifade edilebilir. Kullanıcının tasarıma katılım sağladığı durumlarda, tasarımcı ve kullanıcı arasındaki empati duygusunun pekiştirildiği ve bu durumun kullanıcının ihtiyacına cevap veren tasarımların oluşmasına etki ettiği düşünülmektedir. Bu yüzden yazar, bu sorunsala çözüm olarak DIY Kültürünün, Kullanıcı Odaklı Tasarım yöntemi olarak kullanılabileceğini önermektedir.

1.2. Amaç, Kapsam ve Önem

Bu tezin başlıca yazılma amacı literatürde DIY Kültürünün oluşumuna tarihsel bir perspektiften bakarak, etki eden ve etki ettiği alanları incelemek, iç mekan ölçeğinde konu olmamış yönünü irdeleyerek özgün bir katkı sağlamak ve kullanıcının odakta olduğu tasarım yöntemi olarak kullanmanın sonucunda oluşacak etkilerini tanımlayıp çıkarımını yapmaktır.

Bu amaçlar doğrultusunda şu sorulara cevaplar aranmıştır:

- DIY Kültürünün oluşmasına etki eden tarihsel olaylar nelerdir?
- DIY yaklaşımıyla iç mekanda tasarım yapmanın kullanıcıya etkisi nedir?
- DIY yaklaşımıyla iç mekanda tasarım yapıldığında bunun mekana etkisi nedir?
- DIY yaklaşımıyla tasarım yapıldığında bunun çevreye etkisi nedir?

Bu çalışmada yasa ve yönetmeliklere aykırı bir tavır sergileme endişesi duyularak Mimarlık alanı kapsam dışında tutulmuştur.

DIY Kültürünün tarihsel sürecine bakıldığında birçok sosyo-ekonomik ve sosyo-kültürel olayın etkisiyle oluştuğu görülmektedir. Endüstri öncesi tarım toplumunda var olan üretim toplumunun, günümüzde bilinen haliyle DIY Kültürüyle benzeştiği noktalarının olduğu tespit edilmiştir. Bu bağlamda, Endüstri Devrimi'nin yarattığı toplumsal değişimlerin DIY Kültürünün oluşumuna önemli bir etki yarattığı görülerek bu dönemin anlatımı tarihsel perspektiften gerçekleştirilmiştir.

Teknolojinin, günümüze getirdiği yenilikler ve kolaylıklar insanların tüketim alışkanlıklarını değiştirmiştir. Teknolojinin getirdiği rahatlıkla insanların birçok ürüne kolay ulaşabilmesi sonucunda aşırı ve bilinçsiz tüketim, doğanın yıkımı gibi dünyayı olumsuz etkileyecek sonuçlar baş göstermeye başlamıştır. Kullanıcıların bu bilinçsiz tutumu diğer disiplinlerde olduğu gibi tasarım disiplinlerinde de gözlenmiş ve tasarım olgusu hızlıca tüketilen ve yerine çok kısa sürede yenisi konulması beklenen bir konuma gelmiştir. “Dünyayı sarsan farklı tüketim politikaları mobilyanın kullanımını etkilediğinden, mobilya ve ev eşyaları değişen dekorasyon akımları yüzünden sıklıkla değiştirilmektedir (Demiraslan, 2023, s. 114)”. Tasarımcıların bu hızda tüketilen bir tasarım döngüsüne dahil olamaması ya da dahil olmaması, yapılan işin kıymetini ve bu hızda tüketilmemesi gerektiğini göstermektedir. Mekanların tekdüze, kopyala-yapıştır, birbirine benzer ve tekrar eden bir hale gelmemesi adına tasarımcıların bu duruşu sürdürmeleri ve bu yaklaşımı uygulamak için yeni adımlar atmaları gerekmektedir. Bu çalışmanın önemini ise bu yeni yaklaşım oluşturmaktadır. Bu çalışma, tasarımcının DIY Kültürünü tasarımda kullanması ile bu tekdüzeliğe son verebileceğini savunmaktadır. Çünkü, DIY Kültürünün önemleri göz önünde bulundurularak kullanıcı odağında tasarlanması hedeflenen iç mekan-ürün, kullanıcının kendinden ve özünden kattıklarıyla biricik olabilir. Aynı zamanda, tasarımcıyı zanaatı önemseyen ve tasarımı sanatsal yaklaşımla değerlendiren bir konuma getirebilir.

1.3. Varsayım ve Sınırlılıklar

Bu çalışma, üç varsayım üzerine kurulmuştur:

1. Endüstri Devrimi üretim ve tüketim alışkanlıklarında değişiklikler yaratarak DIY gibi tepki nitelikli akımların oluşmasına neden olmuştur.
2. DIY Kültürü ve Kullanıcı Odaklı Tasarımın, kullanıcı ve tasarımcı arasındaki bağı güçlendirmek gibi çeşitli etkileri olabilir.
3. Post Endüstriyel Çağ, üretim ve tüketim alışkanlıklarına etki ederek DIY Kültürünün günümüze kadar varlık göstermesine etki etmiştir.

Bu çalışmada, “kendin yap”, ingilizce karşılığı “do it yourself” kavramı, uluslararası literatürde sıklıkla kullanılan DIY kısaltmasıyla kullanılmıştır.

Bu çalışmada, başka yazarların ve tarihçilerin kullanmış olduğu: “Sanayi Devrimi”, “İkinci Dalga” gibi ifadeler, “Endüstri Devrimi” olarak; “Bilgi Çağı”, “Ağ Toplumu”, “Özdevinim Çağı”, “Endüstri Sonrası Çağ”, “Post-modern Dönem” gibi ifadeler ise, “Post Endüstriyel Çağ” olarak, çalışmanın akıcılığını sürdürmek amacıyla düzenlenmiştir.

1.4. Yöntem

Literatürde, DIY Kültürünün iç mekan-ürün tasarımına etkisinin araştırılmadığı görülmüştür. Bu çalışma kapsamında, DIY Kültürüne etki eden olaylara tarihsel bir bakış sunup, DIY Kültürünün iç mekan-ürün tasarımına etkisini araştırmak hedeflenmiştir. Bu hedefle, öncelikle kullanıcı odağında DIY Kültürüne dair literatür taraması yapılmıştır. Yerli-yabancı kaynakların, yerli-yabancı kitapların okunması sonucunda edinilen bilimsel bilgiler ışığında, DIY yaklaşımıyla iç mekan-ürün tasarlama niteliği değerlendirilmiştir. “Literatür taraması, belirli bir konuyla ilgili olarak akademik açıdan güvenilir ya da yetkin kişiler tarafından yayınlanmış olan çalışmaların incelenmesidir (APA, 2001)”. Bu taramada, önceden üretilmiş olan bilgilerin eleştirel ve derinlikli biçimde değerlendirilmesi yapılmıştır. Yapılan akademik ve bilimsel çalışmalarda anlatımı destekleyecek bilgiler dolaylı ve/veya doğrudan aktarılmıştır.

Yapılan araştırmalar sonucunda DIY Kültürü ile Kullanıcı Odaklı Tasarım kavramlarında sıkça söz edilen etkiler: Kullanıcı, iç mekan-ürün ve çevre olarak 3 ölçekte kategorize edilmiştir. Yazar bahsi geçen etkileri tanımlamış, bazı etkilerin hem DIY Kültürü hem Kullanıcı Odaklı Tasarımda ortak paydada buluştuğunu gözlemleyerek kesişim kümesini çıkarmıştır.

Bu çalışmanın özgün bölümü, nitel araştırma yöntemi olan görsel odaklı içerik analizi yöntemiyle çalışılmıştır. Fraenkel ve Wallen (2000) nitel araştırma yöntemini “... araştırmacının kendiliğinden, doğal olarak oluşan olguları tüm karmaşıklığı içinde incelemesi, irdelemesi” olarak ifade etmektedirler. Görsel odaklı çalışmalar, imge konu edindikleri fenomenleri iletmek ve çağrıştırdıkları öyküleri bütünsel bir biçimde kavratmak için kullanılmaktadır. Ayrıca hareketli imgeler, çeşitli durumların nitel nüanslarını ifade ederek empatik bir his barındırıp dünya hakkındaki bilgiyi arttırmaktadır. İçerik analizi yöntemiyle imajların bilimsel olarak geçerliliğini sunmak

amacıyla kodlarla açıklamak ve böylece araştırmacının araştırma konusuna ilişkin önyargıların ötesinde bir gerçekliğe ulaşmak hedeflenmektedir (Weber, 2008, s. 44; Eisner, 2008, s. 10; Rose, 2009'den aktaran Bedir Erişti, 2023, s. 10).

Bu çalışmanın evrenini, sanal ortamda video formatında paylaşılmış, DIY yaklaşımli iç mekan-ürün ölçekli uygulamalar; verisini ve örneklemini ise, Tiktok, Instagram ve Youtube'da açık erişim reçete olarak paylaşılan DIY uygulama videoları oluşturmaktadır.

Seçilen web sitelerinin arama motoruna: 'DIY furniture design', 'DIY mobilya tasarımı', 'DIY interior design', 'DIY iç mekan tasarımı' yazılarak ilk sayfada çok izlenme ve çok beğeni alan örneklerden bir seçki oluşturulmuştur. Bu seçki; 5 adet iç mekan ölçekli, 5 adet donatım ölçekli süreçler olup ekran görüntüleri alınarak görsel formatına getirilmiştir. Elde edilen bu görseller, içerik analiz yöntemiyle hikayesel bir dille aktarılmıştır. Bunun için, Öztürk Göçmen'in (2016, s. 91) görsel analiz yöntemi olarak kullanmış olduğu, hikaye anlatımı bağlamında görsel analiz süreci örnek alınmıştır.

DIY yaklaşımli uygulama süreçlerinin içerik analizi yapılırken bazı kodlamalar yardımıyla gerçekliğe ulaşmak hedeflenmiştir. Buna göre seçkiler:

1. Atkinson'un DIY motivasyon sınıflandırmasına göre sınıflandırılmıştır.¹
2. Kategorize edilen, kullanıcı odağında DIY yaklaşımının etkilerinin varlığına göre analiz edilmiştir.² Bu analiz yapılırken, literatürde etkilerin varlığına, atıflarda bulunulmuştur.
3. Bu etkilerin birbiriyle kurduğu ilişkinin varlığına göre az ilişkili, ilişkili ve doğrudan ilişki olarak çıkarımı yapılmıştır.

¹Bkz. Bölüm: 3.1.

²Bkz. Bölüm: 3.4.

2. ENDÜSTRİ DEVRİMİNDEN KENDİN YAP (DIY) KÜLTÜRÜNÜN OLUŞUMUNA

Bu bölümde tarihsel perspektiften Endüstri Devriminde ve Post Endüstriyel Çağ'da toplumun sosyal, ekonomik ve kültürel alanda yaşadığı değişimlerin DIY Kültürüne etkisi incelenmiştir (Bkz. Şekil 2.1.).



Şekil 2.1. 2. Bölüm Akış Şeması

İnsanların topluluk oluşturarak yaşamaya başlamasıyla toplumsal yapı oluşmuş ve bu yapı zaman içinde çeşitli etkenlerle değişime uğrayarak gelişmiştir. Toplamların gelişmesi ve güncel sorunlara çözüm araması, kültürel, ekonomik ve politik alanlarda kökten değişimi sonucu tepkisel nitelikli devrimlerin oluşumuna neden olmuştur. Bu devrimler toplumun fiziksel olduğu kadar üretim yapısına da etki etmiştir.

Bahsi geçen bu devrimlerden en önemlileri:

1. Tarım Devrimi-Geçimlik DIY (Fox, 2014, s. 18)
2. Endüstri Devrimi-Endüstriyel DIY
3. Bilgi Devrimi (Kaptan, 2003, s. 3) -Post Endüstriyel Çağ-Yeni DIY

2.1. Endüstri Devrimi ve Toplumsal Değişimler

Endüstri Devrimi üç büyük devrimden biri olarak tanımlanıp 18.-19. yüzyılları arasında İngiltere’de başlayarak sosyal, kültürel ve ekonomik yapıda büyük değişimlere neden olmuştur.

“Endüstriyel Devrim terimi, orijinal olarak İngiliz ekonomi tarihçisi Arnold Toynbee tarafından tanıtılmıştır. Bu terim Büyük Britanya’da 1760-1840 yılları arasında yaşanan hızlı endüstrileşme dönemini; ulaşılması zor, teknolojik, sosyo-ekonomik ve kültürel değişimleri ifade etmektedir (Sağocak, 2003, s. 1)”.

Toynbee, Rostow gibi yazarlar Endüstri Devrimi’nin başlangıcını 18. yüzyıl olarak kabul ederken bu devrimin tarihteki sürekliliğini vurgulayan J. Nef ise Endüstri Devrimin başlangıcını 16. yüzyıl olarak kabul edilebileceğini söylemektedir (Bozkurt, 2014, s. 5). Endüstri Devrimi’nin oluşum tarihiyle ilgili net bir veri olmasa da toplum, varlığını yaşanan değişimlerle hissetmeye başlamıştır.

Dünya üzerinde yaşanan devrimlerden en büyüğü olarak görülen Endüstri Devrimi, çok kısa sürede büyük değişimlere neden olduğu gibi kapsayıcı olması yönüyle diğer devrimlerden ayrılmıştır. Öyle ki, Endüstri Devrimiyle yaşanan değişim, dünyanın en ücra ve ulaşılması zor bölgelerinde dahi görülmüştür. Freyer (2018, s. 28), *Sanayi Çağı* adlı kitabında değişimin büyüklüğünü açıklayabilmek için; bir gözlemcinin uzak bir yıldızdan dünyanın tablosunu önce 1800 ve 1950 çizmiş olsaydı, değişimin büyüklüğünü tanımlamanın mümkün olacağını söylemiştir. Bu tabloda demiryolları, otomobil yolları, fabrika bacaları, petrol araştırma tesisleri, makine ve istasyonları, elektrik fabrikaları, telefon ve yüksek gerilim telleri görülebilirdi.

Endüstri Devrimi köyden kente göç edilmesine, üretimde standartlaşmaya, tüketim ve ekonomi alanlarında değişimlere, sosyal hayatta farklılaşmaya ve bireysellik olgusunun sorgulanmasına ve tüm bunların sonucunda toplumun başkaldırıda bulunmasına neden olmuştur.

2.1.1. Köyden kente göç

Endüstri Devrimi öncesinde toplum çoğunlukla köylerde yaşamış, zaman zaman küçük ticari faaliyetler için kente uğramıştır. Endüstri Devrimiyle, fabrikaların çevrelerinde gelişen ekonominin bir parçası olabilmek adına toplum, göç etmek durumunda kalarak kavimler göçünden de büyük iç ve dış göç yaşanmasına neden olmuştur. Bu göç sonucunda toplum köylü halk iken, kentli halk olmuştur. “1780’lerde

James Watt'ın geliřtirdiđi buhar makineleri mekanik üretim sürecini başlatmıştır. Bunun sonucunda topraklarda çalışan işgücü, fabrikalara yönelerek şehirler hızla büyümeye başlamıştır (Becer, 2022)”.

Yaşanan göç ile toplum fabrikanın kuralları çerçevesinde yaşamını şekillendirmeye çalışarak kentleşmeyi beraberinde getirmiştir. Ayrıca teknolojik gelişmelerle makine gücünün üretimde uygulanması, üretici toplumun tüketici olarak yeniden yapılanmasına yol açmıştır (Caferođlu, 2016, s. 10). Köyden kente göç eden yeni toplumla birlikte modernleşme adımları atılmıştır. Modernleşmeyle birçok alanda standartlaşma adımları atılmıştır.

2.1.2. Üretimde standartlaşma-fordizm

Endüstri Devrimiyle tarım toplumunda var olan üretim biçimleri deđişmiş ve ürünlerin hızlı ve standart biçimde üretilmesi için yeni yollar aranmıştır. Böylece fordist üretim biçimi ortaya çıkmış ve ürün tasarımlarında standartlaşmayı bir verimlilik koşulu olarak deđerlendirmiştir (Eraydın, 1992, s. 15).

Buharlı makinelerin kullanımıyla, insan gücü ve emeđine bađlı olan kırsal yaşam kültürü kendini, makinelere ve endüstriye bađlı kentsel yaşam kültürüne bırakmıştır. Fordizmin yaygınlaşmasıyla zanaatkarların ürettikleri el emeđi ürünlere verilen deđer azalarak seri biçimde üretilmiş ürünlerin kullanımı çođalmıştır. Seri olarak üretilen ürünlerin ucuza mal edilmesi ve el emeđi ürünlere kıyasla daha ulaşılabilir olması, tercih nedeni haline gelmiştir. Böylece el emeđi ürünleri tüketen toplum, onu üretenlerin yani zanaatkarların fabrikalara yetişememesi sonucunda standartlaşmış ürünlere yönelmiştir. Avrupa Pazarında 1792 yılında ilk kez İngiliz makine ipliklerinin satışında; ipliklerin düzgünlüğü, ucuzluğu ve satışa sunulan ürünlerin çokluğu toplumu şaşırtarak ilgi odağı haline getirmiş, Endüstri Devrimi'nin olumlu etkisini hissettirmiştir (Freyer, 2018, s. 26).

Endüstri Devrimi öncesi toplum, ihtiyaç duydukları ürünleri yerel üreticiden, yani zanaatkardan temin etmiştir. Zanaatkarlar bir ürünün tasarımına ve üretimine ait bilgi, beceri ve bunlara özgü araçların tek sahibi olup işini hem uygulayan hem yöneten kişidir (Artun, 2011, s. 83). Yani, zanaat insan eliyle üretimin ilk hali olarak tariflenebilir (Gökmen, 2019, s. 16). Üretim ve tasarım sürecinde kullanıcılar yalnızca bir muhatapla karşılaşmış, o da zanaatçı olmuştur. Zanaatçılar yaşadıkları coğrafyanın onlara öğrettiđi

yerel bilgilerle donanmış halde el emeğiyle üretimde bulunmuştur. “Üretimde standardizasyonun henüz gelişmediği endüstri öncesi dönemde zanaat ürünü, kaçınılmaz olarak yerel bilgi (local knowledge) ile donanmaktadır (http-1)”. Yerel bilgi belirli bir coğrafyada yaşayan insanın kültürel ve geleneksel bilgilerin, değerlerin ve normların, bölgeye özgü karakteristik özelliklerin ve alışkanlıkların tamamını kapsamaktadır. Bu durumu Sennett (2012, s. 1739) “imalatçının mevcudiyetinin kişisel bir işareti” şeklinde ifade etmiştir. Her zanaatçının farklı yaşam koşullarından gelmesiyle farklı coğrafyalarda üretilen ve aynı işleve hitap eden ürünler birbirinden ayrı olabilmıştır. Kendi kişiliğinden, benliğinden ve özünden ürüne izler katan zanaatçı kişisel işaretini, o ürünü kopyalanamayacak biçimde o bölgeye ve kendine ait hale getirerek bırakmıştır. “Öyle ki, kullanılan malzeme işleme teknikleri de çoğu zaman bölgeden bölgeye, toplumdan topluma değişiklik gösteren bir yerel bilgi türü olarak değerlendirilebilmektedir (Risatti, 2007)”.

Başat üretim olan ürünlerin zanaatçının üretiminin endüstriyel sistemlerle yer değişmesini, yani Endüstri Devrimiyle zanaatçılığa (eski küçük sanatçı) verilen değer azalmasını Freyer (2018, s. 46), insanlığın toplumsal tarihinde şimdiye dek görülen en büyük toplumsal tabaka değişimi olarak ifade etmektedir. Marx ise (2009’dan aktaran Doğan, 2012, s. 75) makinelerin, toplumsal üretimin düzenleyicisi olarak tanımlandığı zanaatkarın üretim sürecinde zamanla edinilmiş becerisini değersizleştirdiğini, vasfa dayalı saygınlığın azaldığını savunmaktadır.

Ürünlerin hızlı ve standartlaşmış olarak üretilmesi için aranan yol, seri üretimin yaygınlaşması ve fordizmin oluşmasıyla gerçekleşmiştir. Fordizm Henry Ford’un fabrikasında çalışan işçilere günlük 5 dolar ücret vermesiyle 1914’te başlamıştır. Henry Ford, birlikte çalışmak için şahsi temasa gerek olmadığını, fabrikanın bir salon olmadığını, önemli olanın vazifelerin yerine getirmek olduğunu söylemiştir (Çağatay, 1975’ten aktaran Bozkurt, 2014, s. 167).

Fordizmde her bir parçanın üretimi ayrı kişiler tarafından yapılmaktadır. Bu konuda Henry Ford, F. W. Taylor’un geliştirdiği üretim modeli olan Taylorizm³’den yararlanmıştır. “Zihinle ilgili yetilerden ayırıştırılan insan bedeni fabrikalarda tam anlamıyla mekanikleşir ve adeta makinenin bir uzvuna dönüşür (Artun, 2011, s. 85)”. Bu

³Bir işin parçalara bölünerek, farklı işçiler tarafından yapılması sonucu verimlilik artışı sağlanan üretim yoludur.

bağlamda fordizmle üretimde tek bir işçinin, tek bir ürünün üretimini tek başına yapması mümkün olmamıştır.

Fordizmin kitlesel üretimi, hızlı üretim anlamında zanaata ağır basmıştır (Kumar, 2013, s.59). Böylece, fordizme verilen değer artmış ve el emeğine/zanaatçılığa verilen değer azalmış, aynı zamanda el sanatı ürünlere ulaşmak zorlaşmıştır. Zanaatçılar fabrikalara yenilmiş; estetik kaygılardan uzak, tek tip ve standartlaşmış ürünler üreten fabrikalar, üretimin lideri konumuna gelmiştir (Bkz. Görsel 2.1.).



Görsel 2.1. Ford üretim bandı (Güner, 2021)

Endüstri Devrimi ile zanaatçılara duyulan ihtiyaç ve ürünlerine verilen değer azalmış olsa da zanaatçılar tamamen yok olmamıştır. Zanaatçılar gelen siparişleri ince işçilikle üretmeye devam etmiş ve fabrikaların ihtiyacı olan ikincil işçi kaynağını, yani nitelikli işçi kaynağını oluşturmuştur. Daha önceleri tarımda çalışanlar, fabrikaların vasıfsız işçileri olurken, zanaatçılar fabrikaların vasıflı işçileri haline gelmiştir (Altundere vd., 2016, s. 105). Zanaatçılar makinelerin üretmediği özgün üretimlere destek vererek onlarla iş birliği içinde çalışmıştır. Çünkü zanaatçılar, makineleri rakip görerek onları yenemeyecekleri bir savaşa girmek istememiştir (Freyer, 2018, s. 51-52).

Endüstri Devrimi öncesinde zanaatçı ürünü tek bir elden üretmiştir. Bu tip üretim süreci tekil üretim süreci (singular production), çıktı ürün ise tek, biricik (singular) veya eşsiz (unique) olarak tanımlanmıştır. Endüstri öncesi üretilen ürünlerin eşsizliği/tekliği, el yapımı olma ve yerel bilgi taşıma durumu, endüstri sonrası üretilen ürünlerde görülmemiştir (Gökmen, 2019, s. 36). Endüstri Devrimiyle teknolojinin gelişmesiyle

sorunsuz bir şekilde ürünler kopyalanabilir ve çoğaltılabilir hale gelmiş yani ürünlerin biricik olma durumu yok olmuştur.

2.1.3. Tüketim ve ekonomi

İnsanların üretim odaklı yaşadıkları ve kendi işlerini kendi yaptıkları düzen Endüstri Devrimi'yle bozulmuştur. Yemeğini kendi yapan, bahçesini kendi sulayan, evini kendi düzenleyen vb. insan, üretim alışkanlıklarını Endüstri Devrimi'nin getirdiği kurallar çerçevesinde değiştirmek zorunda kalmıştır. Böyle üretici olan insan tüketici konumuna geçmiştir.

“Tarih öncesi dönemlerde “yaşamak için üreten” ve sonra da tüketen toplum sistemi, 19. yüzyıldaki değişimler sonucunda “tüketmek için üreten” bir toplum düzenine dönüşmüştür (Kaptan, 2013, s. 21)”. Fabrikalarda seri üretim mantığının gelişmesiyle ucuz ürün elde edilişi tüketim alışkanlığının sürdürülmesine neden olmuştur. Kitlesel üretim beraberinde kitlesel tüketim kültürünü de getirmiştir (Altundere vd., 2016, s. 113).

Tarım toplumundan kent toplumuna geçişin başlangıç noktası olan Endüstri Devrimi, ekonomik yapıdaki değişimleriyle ucuz ürüne kolay şekilde ulaşmayı mümkün kılmıştır. Böylece toplum üretim odaklı toplumdaki tüketim odaklı bir topluma evrilmiştir. “Artık yaşam daha hızlı akıyor. Kozan (2021, s. 2), fordizmle tüketimin kolaylaştığını, böylece toplumun tembelleştiğini ifade etmektedir. Bu bağlamda, fordizmle üretilen ürünlerin ucuz satılması tüketimin yaygınlaşmasına ve toplumu bu ürünleri kullanmaya iterek ekonomiye etki etmiştir.

2.1.4. Sosyal hayat ve bireysellik

Endüstri Devrimi, sosyal yapıdaki değişimini toplumsal yapının tamamen yıkılıp, değişip tekrar oluşmasıyla göstermiştir. “Üç yüzyıl kadar önce, çıkardığı şok dalgalarıyla yeryüzündeki eski toplumları yıkan, yepyeni uygarlıklar yaratan bir patlama duyuldu. Sözü ettiğimiz bu patlama Endüstri Devrimidir (Toffler, 1981, s. 43)”. Endüstri Devrimi'nin kültürel yapıdaki değişimini toplumun en küçük birimi olan aile-ev ölçeğinde görmek mümkündür. Toplumun yemek yeme biçimi, uyku düzeni, eğitim biçimi gibi konularda değişimler meydana gelmiştir. Fabrikalarda çalışan işçilerden yüksek derecede verimlilik elde etmek için saat kullanma alışkanlığı gibi yeni

alışkanlıklar kazandırılarak, işçinin standartlaşmış bir düzende işe geliş-gidişleri ayarlanmıştır.

Endüstri Devrimi öncesi insanların sosyal yaşamına bakıldığında ülkelerin dışı kapalı, kendi içinde bölgelere ayrılmış ve kendilerine özgü bir yaşam biçimi olduğu görülmüştür. Bireysellik endüstri öncesi tarım toplumunda varlığını sürdürmüş ve kişisel istekler önemsenmiştir. “Durkheim'in toplumsal farklılaşma sürecinin artışıyla birlikte ortaya çıktığını söylediği ‘bireysellik’ olgusu, kitle üretiminin yaygınlık kazanmasıyla yani fabrikada, eğitimde, iletişimde, mimaride ve tüketimde giderek artan standartlaşmayla birlikte son derece zayıflamıştır (Bozkurt, 2014, s. 123)”. Bu durum birey farklılıklarını silmiş, aynılaştırmıştır (Ertan, 2002, s. 5).

Endüstri Devrimi'nin dayattığı ağır çalışma şartları, bireysel düşünceler ve beğenilerin dikkate alınmaması sosyalist devrime önayak olmuş ve toplum tepkisini başkaldırıda bulunarak göstermiştir.

2.1.5. Başkaldırı

Endüstri Devrimi, fabrikalarda çalışacak iş gücünü kırsal alanlardan kentsel alanlara taşıyarak insan ve doğa ilişkisini bozmuş, yerine insan ve makine ilişkisinin oluşmasına neden olmuştur. Bunun sonucunda, doğal alanlar yok olarak insanların fiziksel ve ruhsal sağlıklarını bozmuştur (Güler, 2000, s. 59). Öyle ki Endüstri Devrimi sonrasında bir yaşam süren toplum, manevi düzen kazanmak amacıyla bir adım dahi atamamıştır.

Post-fordist⁴ yaşam biçimine ulaşmak için insanlar standartlaşmanın sona ermesini, değerler ve hayat tarzlarına müdahalenin bitmesini, post modern⁵ ve eklektik⁶ yaşam tarzına ulaşmak, ev içi hayatın ve boş zaman uğraşlarının özelleşmesini istemiştir.

Bu yüzden çeşitli fikirler ve akımlar yaratarak bu düzeni değiştirmeyi hedeflemişlerdir. “... postmodernizm, bireysel özellikleri ve bunların farklılaşmasını,

⁴ “Post-fordist üretim, diğer bir deyişle esnek üretim, üretim bandında kitlesel olarak üretimi yapılan standartlaşmış mal üretimine karşı bir üretim biçimi olarak ortaya çıkmaktadır (Eraydın, 1992, s. 25)”.

⁵Post-modernizm kitlesel kültüre karşı çıkış, estetik ve kültürel değerlerini yeniden keşfi ile ifade edilir (Eraydın, 1992, s. 10).

⁶Sanattaki farklı çağ ve üslaplardan seçilip devşirilen unsurların yeni bir tasarım, ürün ya da düşünce akımı oluşturmak için ele alınması olgusunu ifade eder (http-2).

yaşamda farklı olasılıkları gündeme getirirken, post-fordizm kitlesel üretimden farklı olarak ürünün estetiğini ve kişiye özel denebilecek dar ölçekli, esnek kullanımlı ürünleri sağlayarak, yeni yaşam biçimlerinin istemini karşılayan bir nitelikte gelişmektedir (Eraydın, 1992, s. 11)”.

“Makinelerin üretime girmesiyle çok sayıda zanaatkar işsiz kalmıştır. Böylece makinelere ve onları getirenlere karşı hoşnutsuzluklar baş göstermeye başlayarak 17. ve 18. yüzyılda pek çok makine kırılarak tahrip edilmiştir (Caferoğlu, 2016, s. 11)”. Zanaatkarların makinelerin iş gücüne yetişememesine bazı sanatçılar ve zanaatkarlar tepkilerini çeşitli akımlar oluşturarak göstermeye çalışmıştır. Bu akımlardan biri olan Arts & Crafts William Morris önderliğinde oluşmuştur. “19. yüzyılda ortaya çıkan Arts & Crafts, Art Nouveau ve daha sonra Bauhaus gibi tasarım hareketleri endüstrileşmenin yol açtığı yıkım karşısında zanaatı ihya etme girişimleri olarak çıkmışlardır (Artun, 2011, s. 85)”. Böylece toplumsal yapının değişimini destekler nitelikte oluşumlar gözlenerek bireysenci, özgürlükçü, yenilikçi üretimin ön plana çıktığı hareketler meydana gelmiştir. “18. yüzyıl Endüstri Devrimi ile sınırsız büyümenin kabulü ve bu kapitalist büyümenin getirdiği çevresel sorunlara tepki olarak çevreci söylemlerin dile getirilmesi çevrecilik düşüncesinin ilk radikal hareketi olarak değerlendirilmiştir (Madge, 1993’ten aktaran Ertuğrul ve Altın, 2022, s. 97)”. Bireyselliğin yok olmaya başlaması ve insanların kişisel istek ve beğenilerinin önemsenmemesi, ayrıca endüstrileşmenin insana ve çevreye verdiği zararın farkına varılması sonucunda toplum; emek hareketi, bahçe-şehir hareketi, doğayı koruma hareketi ve kendin yap hareketi gibi akımlarla tepkisini göstermeye çalışmıştır. Bu dönemde oluşan bu oluşumlar post-fordist ve post-modern hareketler olarak tanımlanmıştır.

Bu bağlamda, oluşumu 20. yüzyılda gerçekleşmiş olan ve günümüze kadar varlığını sürdürmüş radikal başkaldırı hareketlerin kapsayıcısı olarak DIY Kültürünün temeli, Endüstri Devrimi’nin sosyal hayatta yarattığı yıkımlarla toplumun zanaata ulaşamaması sonucunda atıldığı ve DIY Kültürünün oluşumuna etkisinin eşik olarak görüldüğü söylenebilir.

2.2. Arts & Crafts ve Art Nouveau

Fordizm, toplumun tüm alanlarını etkilemiş olduğu gibi sanat ve zanaat alanını da etkilemiştir. Toplum arz talep ihtiyacını fordizmle karşılamaya başlayınca sanata ve zanaatçının ürettiği ürüne duyulan ilgi ve verilen değer azalmıştır. Fordizmle ürünlere ucuz fiyata, kolay bir biçimde erişen toplum kalabalık mekanlar yaratarak, gösterişli ve zengin görülmeye çalışmıştır. Bu döneme Viktorya Dönemi denilmiştir.

Bu dönemde fordizmin getirdiği olumsuzluklara tepkilerini sanatçı ve zanaatçılar çeşitli akımlarla göstermeye çalışmıştır. Arts & Crafts ve Art Nouveau tepki niteliğinde akımlar olup bu dönemde oluşmuş ve özde birbirilerine yakın görülmüş akımlardır. Bu akımlar kendinden önceki dönemin izlerini taşımakla beraber kendinden sonraki dönemleri etkileyen akımlar olarak kabul edildiği için melez akımlar olarak tanımlanmıştır. “19. yüzyılın ikinci yarısında ortaya çıkan Arts & Crafts ve Art Nouveau stilleri, sanat ve mimariyi klasik üsluplardan arındırmayı amaçlayan bir tutumun meydana gelmesine yol açmıştır (Ertaş Beşir ve Bal, 2019, s. 444)”. Bu akımlarla sanatçı ve zanaatçılar, tarım toplumunda olduğu gibi kişisel istek ve beğenilerin dikkate alınarak üretilen ürünleri topluma ulaştırmak istemiş, ürünün tek ve biricik olması için çaba harcamıştır.

“Üretimdeki kalite düşüşü, el sanatlarının değerlerini yitirmesi, seri üretim sonucu yaşanan çirkinlik ve en önemlisi toplumsal yapıya bağlı olarak estetik değerlerdeki düşüş, William Morris’in (1834-1896) tepkisini çekmiştir (Kaptan, 2003, s. 23)”. Eskiye duyulan özlemin artmasıyla Morris harekete geçmiş, Gotik ve Rönesans dönemi tasarım izleri taşıyan Viktorya Dönemi etkisini yitirerek Arts & Crafts hareketi yayılmaya başlamıştır. Morris ve arkadaşları, dayatılan süslü ve suni tarzdan kaçınmak için yerel malzemeler ve orta çağ yöntemlerini kullanarak, bireysel ve kolektif atölyelerle endüstri öncesi topluma geri dönmeyi hedeflemiştir (Hodge, 2022, s. 35). “Arts & Crafts hareketi, el sanatlarında görülen gerilemeye bağlı olarak makineler tarafından yapılmaya başlanan süslemelerin artık bir anlamı ve soyluluğu olmadığına ileri sürülmesi üzerine makineleşmeye karşı doğmuştur (Ertaş Beşir ve Bal, 2019, s. 446)”. Arts & Crafts akımında Morris, sanat ve zanaatı yakınlaştırarak orta çağ sanat geleneğiyle birleştirmeyi önermiştir. Morris işlevsellik tartışmalarını başlatıp çevresinde ona destek veren zanaatçılarla uygulamalar yaparak seri üretime olan tepkisini göstermiştir. Onunla aynı fikirde olan diğer zanaatçıların önem verdiği olgulardan; biçim sadeliği, işlev, kalite gibi

nitelikleri vurgulamış ve dönemin sorunlarını bu çerçevede belirleyerek bir sonraki dönemde örnek alınabilecek başlıklara değinmiştir. Morris, sanat ve zanaatın birbirinden ayrı faaliyetler olmadığını, yarar ve güzelliğin birlikte yürütülmesi gerektiğini ve böylece sanatçının kendisini modern dünyadan ayrı tutmadan onun bir parçası olabileceğini savunmuştur (Kumar, 2013, s. 124).

Endüstri Devrimi'nin dayattığı iş bölümünü sağlıksız bulan, sanat destekçisi, eleştirmen ve hayvansever olan John Ruskin, Arts & Crafts Hareketinin destekçisi olmuştur (Hodge, 2022, s. 35). “Sanat ve zanaatın orta çağdaki gibi olabildiğince yakınlaşmasını, amaçlayan Ruskin ve Morris; ucuz seri üretimin yerini, dürüst ve anlamlı olan el işçiliğinin almasını istemiştir. Bu amaca bağlı olarak Morris kurduğu “Morris and Company” adlı firmasında el işçiliğiyle mobilyalar üretmiştir (Ertaş Beşir ve Bal, 2019, s. 446)”. Böylece, günümüzdeki butik tasarım, kişiye özel tasarım gibi birey odaklı tasarım kültürünün temeli olmuştur. Morris, Sanat ve Zanaat Sergi Topluluğu'nda (The Arts and Crafts Exhibition Society) sergi, konferans, gösteri gibi organizasyonlarda çalışmalar yapmıştır. Böylece doğala ve el emeğine duyulan özlemi gidermeyi hedeflemiştir. Ruskin; teknolojinin güzelliği ve samimiyeti yok ettiğini, oysa zanaatçının yaptığı işte baştan sona zevk alması gerektiğini vurgularken, Morris; tasarımın endüstri ürünleri için şart olduğunu, tasarım yapılarak üretilen ürünlerin hem ekonomik hem de estetik olması gerektiğini vurgulamıştır (Gürcüm ve Kartal, 2017, s. 1773) (Bkz. Görsel 2.2.).



Görsel 2.2. Charles Rohlf's-Oak Chair, 1898 (<http-3>)

Endüstri Devrimi'nin dayattığı köyden kente göçle toplum doğadan uzaklaşmış, sadece tatillerde ve özel günlerde köylerine ve doğaya ulaşma fırsatı bulmuştur. Bu uzaklığa tepkisini Art Nouveau doğadan esinlenerek ürettikleriyle göstermiştir. “Arts & Crafts’da William Morris’in belirlemelerini savunan ve makine üretimi ile günlük yaşam arasında estetik bir bağ kurmayı deneyen Art Nouveau gerçeği doğada aramıştır (Kaptan, 2003, s. 24)”.

Arts & Crafts ile Art Nouveau sorunları ele alış biçimi ve malzeme kullanım şekliyle birbirine benzetilse de Art Nouveau “Yaşam Çevresini Baştan Tasarlama” hususunda Arts & Crafts’tan ayrılmıştır. Böylece Art Nouveau endüstrileşmenin getirdiği ‘şey’leşme sürecine öznelliğiyle damga vurarak dur demeye çalışmıştır (Foster, 2002, s. 29). Modern dönemin başlamasına vesile olan Art Nouveau Dönemi’nde, Morris’in sorunlara bulduğu çözümlerden daha etkili çözümler üretilmiş, böylece 20. yüzyıl tasarımında modern hareketin düşünce alt yapısı oluşmuştur (Kaptan, 2003, s. 25). Bu dönemde sanatın toplumsal yönü tartışılarak işlevselliği sorgulanmış ve seçenek oluşturabilecek farklı ve yeni tarz arayışlarına girilerek modern sanatın temelleri atılmıştır. Tasarımcılar doğal formlara, asimetrik, kıvrımlı çizgilere ve yumuşak eğrilere odaklanarak Viktorya Dönemi’nde baş gösteren aşırı dekoratif tarzdan ve tarihi kopyalardan kaçınmıştır (Hodge, 2022, s. 36).

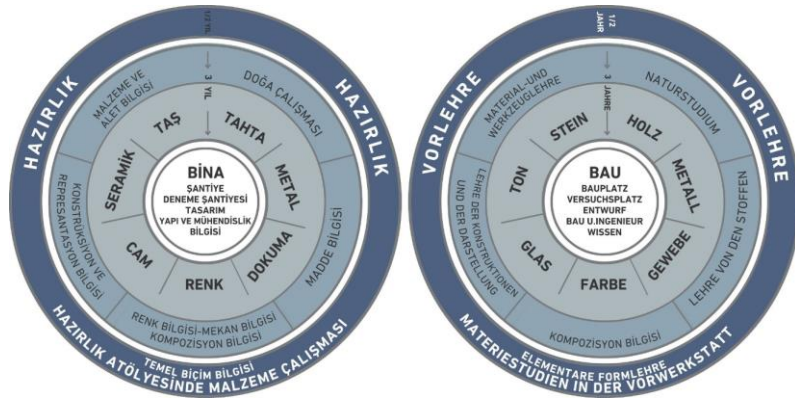
Günümüzde Art & Crafts akımı, DIY yaklaşımının modern tüketici ihtiyaçlarını karşılamak için fabrikaya bağımlı olma durumuna karşı bir direniş olmasından dolayı ilişkilendirilmektedir (Çaşkurlu Belgesay, 2020, s. 9). Ayrıca, DIY yaklaşımının amatörce ve zanaatkar bir tavırla, kendi ihtiyacını kendi karşılaması üzerine kurulu olması, Arts & Crafts akımıyla benzer paydada buluşturmaktadır.

2.3. Bauhaus

20. yüzyılda makineleşme sonucu fordizmin estetikten uzak ürünler üretmesiyle zanaat kavramı irdelenmiş ve tasarıma duyulan ihtiyaç gündem olarak Arts & Crafts ve Art Nouveau akımlarını zanaatsal bir bakış açısıyla yorumlanıp sanat ve tasarım eğitiminin bu yönde evrilmesine destek olmuştur. Uygulamalı ve güzel sanatlar olarak ayrılmış olan sanat ve zanaat işlerinin yeniden birleştirilmesi fikri ortaya atılmıştır (Gökmen, 2019, s. 19-20). “20. yüzyılın başı Art Nouveau’nun sönüp, sanat ve zanaat

akımının yeniden canlandığı, sanat eğitiminin akademilerden atölyelere doğru kaydığı bir ortamdır (Gürcüm ve Kartal, 2017, s. 1777)”. Böylece 1907 yılında mimar ve yazarların önderliğinde kurulan Der Deutsche Werkbund⁷, İngiliz Arts & Crafts hareketiyle olgunlaşmış olan yenilikleri, el sanatları yerine endüstriyi koyarak uygulamayı amaçlamış ve mantıksal bir sonucu olarak 1919 yılında Walter Gropius tarafından, zanaat ve tasarımı birleştirmeyi kendine hedef haline getiren Devlet Bauhaus Okulu (Das Staatliche Bauhaus) Almanya Weimar’da kurulmuştur. Sanatçıya aynı zamanda zanaatçı olduğunu hatırlatmayı hedefleyen Bauhaus Okulu uygulamalı bir eğitim modeli tasarlamıştır.

Bauhaus’un tasarım eğitimindeki temel amacı tasarım ve sanatın zanaatla iç içe olmasını sağlamaktır. “Ekolün kuruluşundaki ilk hedef kombine bir mimarlık okulu, zanaat okulu ve güzel sanatlar akademisi yaratmaktı (http-4)”. Bauhaus tasarım eğitimindeki paradigmayı, kaplı katalog-biçim düzen esaretinden kurtararak, uygulama ve deneyselliğe açmış, eğitim pedagojisinde ise usta-çırak ilişkisinin sürdürüldüğü büyük stüdyo modelinden uzaklaşarak grup yürütücüsünün ve grup üyelerinin paylaşımını esas alan katılımcı atölye ortamına dönüştürmüştür (Bulat, Bulat ve Aydın, 2014, s. 111). Bauhaus Okulu uygulamalı sanatlar ve güzel sanatlar arasındaki engeli ortadan kaldırmayı hedefleyerek bu iki alanın etkileşim içerisinde olmasını amaçlamıştır. Böylelikle öğrenciler, atölye çalışmalarıyla yaratıcılıklarını serbest deneyimleyerek beslemiştir (Bkz. Görsel 2.3.).



Görsel 2.3. Gropius Eğitim Programı (Kaynaktan uyarlanmıştır) (Artun ve Aliçavuşoğlu, 2019)

Bu eğitim modelinde sanat tarihi, biyoloji, yapı, çizim gibi teorik derslerin haricinde eski ustaların yaptıkları işlerin incelenmesi ve malzemenin tanınması gibi

⁷Alman Zanaatkarlar Derneği

uygulamalı dersler bulunmuştur. Bu bağlamda, Bauhaus'ta uygulanan eğitim ve öğretimin esasını, becerileri geliştirebilecek atölye sistemi üzerine kurulduğu görülmektedir (Artun ve Aliçavuşoğlu, 2019, s. 17) (Bkz. Görsel 2.4.).



Görsel 2.4. *Paul Klee'nin Bauhaus Tasarım Okulu'ndaki Stüdyosu, Weimar, 1925 ([http-5](http://5))*

Gropius güzel sanatlar ile tasarım sanatlarının ortak noktaları görerek sanatçı, mimar, zanaatkar ve endüstri arasındaki bağı yeniden kurmayı ve endüstriyle sanatı birleştirmeyi amaçlamıştır (Artun ve Aliçavuşoğlu, 2019, s. 18). Böylece, Arts & Crafts'ın dekoratif sanatlarda gerçekleştirdiği, sanatsal tasarıma dayalı sanat anlayışını alıp onu bireysel üretimlerle seri üretim yapan endüstriye aktararak seri olarak üretilen fakat sanatsal-estetik değerleri olan ürünleri halka sunmayı hedeflemiştir (Tunalı, 2020, s. 93). Böylece ilk defa endüstrinin ihtiyaçlarını karşılamaya yönelik çalışmalar yapılmaya başlanmış ve toplum sanatçıları tarafından tasarlanmış ürünlere ulaşarak, bu ürünleri kullanma fırsatı bulmuştur (Bkz. Görsel 2.5.). Bauhaus 'Sanat Toplum İçindir' düşüncesini benimseyerek toplumun sanatla daha fazla etkileşimde olmasını sağlamıştır.



Görsel 2.5. *Laszlo Moholy-Nagy Evi, Walter Gropius, Dressau, 1925-1906 (Hodge, 2022, s. 43)*

Bauhaus ilkelerine göre zanaat öğretilir, fakat sanat öğretilmezdi. Bu yüzden sanat tüm yöntemlerden üstün tutulmuştur. Zanaatı sanatçılara öğretmek okul ile yaşam, endüstri ile sanat arasındaki bağları güçlendirmeyi hedefleyerek farkındalığı yüksek, hümanist sanatçı kişiliğinin oluşmasını hedeflemiştir. “Bauhaus, sosyal sorumluluk taşıyan, toplumun ihtiyaçlarına karşılık verebilecek olan yeni bir sanatçı tipinin yetiştiği bir okul oldu (Artun ve Aliçavuşoğlu, 2019, s. 20)”.

Bauhaus, Endüstri Devrimi’nin yaratmış olduğu sorunlara çözümler getirmeyi hedeflemiştir. Sanatçılar, fordizmin estetik yönü düşük ürünlerini, “üstün estetik ile en ucuz fiyat” sloganını düşünerek tekrar tasarlamıştır (Bulat, Bulat ve Aydın, 2014, s. 118). Bu bağlamda 100 küsur yıl önce Bauhaus Okulu’nun usta-çırak ilişkisine dayalı tasarım eğitimi benimsemesi, tasarımcının katılımcı atölyelerde eğitim alması ve zanaatla tasarımın iç içe olması durumu, günümüzde DIY yaklaşımının esas alınarak tasarım yapılmasını etkilediği söylenebilir.

2.4. Post Endüstriyel Çağ ve Toplumsal Değişimler

Endüstri Devrimi’nin yarattığı olumsuzluklara gösterilen tepkiler ve tasarım eğitimi alanında yaşanan değişimler, yeni bir çağa geçilmesine neden olmuştur. Böylece dünya yeni bir devrimle tekrar bir değişime uğramış, Endüstri Devrimi’nin kuralları tamamen yıkılmış ve yeni bir döneme girilmiştir. Değişim dönemlerinden en önemli olanlardan ilki Endüstri Devrimi’dir, bir diğeri ise 1980’lerde ortaya çıkan Post Endüstriyel Çağ’dır (Gökmen, 2019, s. 9).

Post Endüstriyel Çağ, endüstriyel dönemden keskin bir çizgiyle ayrılmamıştır. Çünkü endüstriyel dönemin var olmasıyla Post Endüstriyel Çağ var olmuş; ikisi iç içe olmasa da varlıklarını birbirlerine borçludur. Post Endüstriyel Çağ’da Endüstri Devrimi ile görülen birçok kural yıkılmış; standart dışı, özgürlükçü, sınırsız bir toplumsal düzen ve üretim biçimi ortaya çıkmıştır. Bu bağlamda, Post Endüstriyel Çağ’ın endüstriyel dönemden farklı olarak bir isyan dönemi ve başkaldırı dönemi olduğunu söylemek mümkündür. Post Endüstriyel Çağ’da teknolojik ve enformasyon gelişmelerle üretim ve tüketimde, ekonomide, sosyal hayatta ve eğitimde önemli gelişmeler olmuştur.

2.4.1. Eğitim

Post Endüstriyel Çağ'da eğitime ve teknolojik gelişmelere önem verilmesiyle Endüstri Devrimi üretiminde hüküm süren fiziksel güç, yani kas gücü yerini bilgi gücüne bırakmıştır. Bilgi gücünün önem kazanmasıyla zorunlu eğitim konusu gündeme gelmiş ve bunun sonucunda toplumsal sınıf yapısında değişimler olmuştur. “Amerika Birleşik Devletleri’nde (ABD) 1956 yılında ilk defa beyaz yakalı çalışanların sayısı endüstri toplumunun beden gücüyle çalışan mavi yakalıları geçmiştir. Sonrasında da hızlı bir şekilde artışını sürdürmüştür (Bell, 1973, s. 16)”. Hizmet sektörünün artması, profesyonel ve teknik sınıfın sayısındaki artışlar, bu sonucu destekler niteliktedir. Post Endüstriyel Çağ'da bilim adamları, tıp doktorları, mühendisler, öğretmenler, gibi mesleklerin iş yükleri artarak Post Endüstriyel Çağ'ın kalbi konumuna gelmiştir.

İş gruplarında yaşanan uzmanlaşmanın Post Endüstriyel toplumun oluşumuna katkı sağladığı söylenebilir. “İş çevrelerinde yaşanan bu değişimler ile belirli bir alanda bilgi birikimi sağlayan, o işi yürütebilen ve en önemlisi, işin sorumluluklarını sahiplenebilen bireyler, belirli bir tasarım alanında uzmanlaşmaktadırlar (Kaptan, 2003, s. 5)”. Bu toplum için teorik bilginin öneminin arttığını, bu yüzden bilgi işçiliğinin artarak hizmet sektörünün büyüdüğünü söylemek mümkündür. Böylece inisiyatif alabilen, sorumluluk sahibi, yaratıcı kişilerden oluşan beyaz yakalıların katkısıyla yeni üretim biçimi oluşmuştur.

2.4.2. Teknoloji

Teknolojinin gelişmesi ve internet kullanımının yaygınlaşması bu çağın gelişimine katkı sağlamıştır. Bilgi Çağı olarak da adlandırılan Post Endüstriyel Çağ için bilginin kolay paylaşılabilmesi önemli görülmüş, verimliliği ve hızı arttırmıştır. “Endüstri toplumuna geçişte buhar makinesi, elektrik ve motor gibi enerji teknolojileri ne kadar önemliyse, Post Endüstriyel Çağ'a geçişte de bilgisayar ve iletişim teknolojilerinin gelişmesi o kadar büyük bir öneme sahiptir (Bozkurt, 2014, s. 28)”. Bu teknolojiler, bilgiye erişim, iletişim ve iş süreçlerinde verimlilik sağlama gibi alanlarda büyük bir etkiye sahiptir.

İnternetin meslek hayatında kullanılmasıyla birçok gelişim yaşanmıştır. “İnsanların bilgisayarlar vasıtasıyla toplumsal, siyasal, ekonomik vb. etkileşime geçmelerini sağlayan bir araç olan internetin belki de en önemli işlevi, bilginin serbest dolaşımını

sağlamasıdır (Bozkurt, 2014, s. 30)”. Bilgiye ulaşmanın kolaylığı, mekan ve mesafe algısını yok ederek sınırları ortadan kaldırmıştır.

2.4.3. Üretimde esnekleşme-post-fordizm

Fordizmin getirdiği yaşam tarzına, sıradanlaşmaya, yabancılaşmaya ve bireyin niteliklerini geri plana atan bir yapıya alternatif bir üretim modeli aranmış ve esnek üretime geçilmesi hedeflenmiştir (Eraydın, 1992, s. 23). İtalya’da üretimin ademimerkeziyetçileştirilmesi⁸ üzerine post-fordist üretimin önemini Sebastian Brusco (1982’den aktaran Kumar, 2013, s. 60), 1960’lı yılların ortasından bu yana daha çeşitli, müşterinin isteklerini daha fazla karşılayan, kısa seriler halinde üretilmiş mallar için önemli oranlarda talep ortaya çıkmıştır şeklinde ifade etmektedir.

Kitle üretiminden (mass production) esnek üretime (flexible production), yani post-fordist üretime geçilmesiyle kişisel beğenilerin ve isteklerin ön planda tutulduğu ürünler üretilmeye başlanmıştır (Delilbaşı ve Güztoklusu, 1994, s. 20). Bu dönemi bir fırsat olarak görerek harekete geçen Japon otomobil markası Toyota’nın Genel Müdürü Taiichi Ohno, Henry Ford’un fordizminin tam zıttı sayılabilecek bir üretim biçimi yaratmıştır. Taiichi Ohno geliştirmiş olduğu esnek üretimin öncüsü olarak fordizmin yıkımına neden olmuştur. Bu yeni üretim modeli Toyotizm’dir⁹ ve esnek üretim, post-fordizm tanımlamalarıyla literatürde yer almaktadır.

“Japon Toyota firması yerel pazarın darlığı, buna karşılık araç talebinin çeşitliliği gibi faktörlerin de baskısıyla İkinci Dünya Savaşından sonra Amerikalı ve Avrupalı firmalara göre daha esnek bir örgütlenmeyi tercih etmiştir. Sonuçta Japonlar bu uygulamadan oldukça başarılı sonuçlar elde etmişlerdir. 70’li yıllarda ise ortaya çıkan kriz bütün endüstrileşmiş ülkelerde üretim biçimlerinin yeniden sorgulanmasına yol açmıştır. Dolayısıyla Japonya çıkışlı bu yeni esnek üretim biçimi diğer faktörlerin de etkisiyle, son 20 yılda tüm dünyada yaygın hale gelmiştir (Bozkurt, 2014, s. 128)”.

Toyotizm kullanıcılara araçlarını kişiselleştirme imkanı tanımıştır. Bu sayede kullanıcı aracın aksesuarlarında, oturma elemanı kumaşında, renginde kişisel isteklerine uygun değişimler yaparak aidiyet duygusunu pekiştirmiştir (Bkz. Şekil 2.2.).

⁸Devlet merkezinin gücünü azaltarak yerel yönetimlerin yetkilerinin artırılmasını savunan siyasi görüştür (http-6).

⁹Yalın üretim, esnek üretim olarak da tanımlanan bu üretim modeli işletmenin israfını azaltarak müşterinin isteklerine duyarlı olmaya dayanmaktadır.



Şekil 2.2. Fordizm ve Toyotizm-Post-fordizmin Karşılaştırması (Kaynaktan uyarlanmıştır) (Naschold'dan aktaran Bozkurt, 2014, s. 129)

Post Endüstriyel Çağ'da teknolojinin gelişimi ve post-fordizme geçişle tüketicinin istek ve beğenilerinin tekrar önem kazandığı, tercihlerine ve eğilimlerine uygun üretimlerin yapıldığı görülmüştür. “Yine ucuzlayan ve yaygınlaşan teknolojiler sayesinde kitle iletişim araçlarında tekeller kırılmaya başlanmış ve toplumsal farklılaşma ve dolayısıyla bireyselleşme güç kazanmaya başlamıştır (Bozkurt, 2014, s. 125)”.

Post Endüstriyel Çağ'da üretim alışkanlıklarında yaşanan değişim tüketim alışkanlıklarını da etkilemiştir. Bu dönemde, tüketiciler standartlaşmış ürünler yerine farklı ürünleri talep etmeye başlamış, böylece işletmeler arasında yaşanan rekabetle tüketiciye sunulan üründe çeşitlilik artmıştır (Altundere vd., 2016, s. 114). Ayrıca, teknolojinin gelişmesiyle sipariş usulü çalışmanın ucuzlaması tekrar gündeme gelerek fordizmin avantajlarını yok etmeye başlamıştır. Böylece fordizmle var olmuş standartlaşma yavaşça bitmiş, kişisel beğeniler tekrar önem kazanmaya başlamış, ürünlerin çeşitliliği artarak farklılaşmalar meydana gelmiş ve bireyselleşme tekrar önem kazanmaya başlamıştır.

Tüketicilerin ürünlerde aradığı farklılığı ve özgünlüğü yakalayabilmek ve gelişim sağlayabilmek için üreticiden aykırı ve sınır tanımadan yaratıcı düşünme beklenmiştir.

Böylece insanın doğasında olan ve Endüstri Dönemi'nde bastırılan yaratıcılık, Post Endüstriyel Çağ'da tekrar açığa çıkmıştır.

Toyotizmle bireyselliğin geliştiği Post Endüstriyel Çağ'da ancak esnek üretimle, istek ve beğenileri dikkate alarak, ürünlerde farklılaşmaya giderek ve tüketicinin değişen taleplerine ayak uydurarak işletmelerin hayatta kalabileceğine dikkat çekilmiştir. Ayrıca toyotizm, çalışanların fikirlerini de önemseyip karar süreçlerine dahil olmalarını istemiştir.

2.4.4. Ekonomi

Post Endüstriyel Çağ'da yaratıcılığın teşvik edildiği bir döneme girilmiştir. “Dolayısıyla esnekliği olmayan, büyük stoklarla çalışan dev firmalar, talepleri kısa sürede değişen oldukça nazlı tüketicilerden oluşan istikrarsız piyasalarda eski avantajlarını kaybederek yaşam mücadelesi vermeye başlamışlardır (Bozkurt, 2014, s. 124)”. Endüstri Dönemi'nden kalan alışkanlıklarından kopamayan büyük işletmeler, yani yaratıcılıklarını sergilemeyen işletmeler büyük zararlar yaşayarak kapanma noktasına gelmiştir. Kendini geliştirmeye, özgürlüğe ve yaratıcılığa açık esnek üretim anlayışını benimseyebilen işletmeler ise yüksek performans göstermiştir.

Post Endüstriyel Çağ'da, yaşanan sanallaşma sonrası ekonomik kriz yaşanmıştır. “1970’li yıllarda yaşanan petrol krizi ile çalışanların her gün düzenli olarak ofise gidip gelmesi zorlaşmış; bunun yerine çalışanlar evde ya da farklı bir mekanda bilgisayar aracılığıyla çalışarak benzin tüketimlerini azaltmıştır (Tuğlu Karşı, 2022, s. 8)”. İşletmeler küçülmeye giderek ofis metrekarelerini düşürmüş, yarı zamanlı çalışma biçimi ortaya çıkmıştır. Ev ortamında daha fazla geçirmeye başlayan beyaz yakalılar, boş vakitlerini değerlendirmek için evde kendi kendilerine üretimde bulunup kendi ekonomilerine katkı sağlamaya çalışmıştır. Böylece tarım toplumundan itibaren varlığını sürdürmüş üreten tüketici kişi tekrar ortaya çıkmış ve DIY Kültürü yaygınlaşmaya başlamıştır.

2.5. Prosumerın Tekrar Oluşumu

Günümüzde toplumlar, kendilerini üretici ve tüketici olarak ikiye ayırmaktadır. Fakat tarım toplumunda üretim ve tüketim bu kadar keskin çizgilerle ayrılmamıştır.

Çünkü üreten tüketir, tüketen üretir ve bu bir döngü halinde devam etmiştir.

Fox (2014, s. 18), Geçimlik DIY olarak tanımladığı tarım toplumunda insanların bir pazardan düzenli olarak satış yapmadan yediklerini yetiştirip ihtiyaç duyduklarını yaptıklarını ifade etmiştir. Bu dönem yani tüketimle üretimin iç içe geçtiği süreç, Endüstri Devrimi'nin başladığı yıllara kadar devam etmiştir. Endüstri Devrimi ile keskin bir çizgiyle ayrılmış olan üretim ve tüketim kavramları Post Endüstriyel Çağ'da tekrar birbirine yaklaşarak tüketiciyi pasif tüketiciden aktif üreten tüketiciye doğru dönüştürmüştür (Küçüksaraç, 2014, s. 51). Bu dönemde, insanların amatör olarak kendileri için ürün icat etmeleri, tasarımları, üretmeleri için internetten ve dijital odaklı tasarımdan yararlandığı dönemi işaret etmiştir (Fox, 2014, s. 18).

Alvin Toffler, *Üçüncü Dalga* isimli kitabında, tarım toplumunda hem üretici hem tüketiciden, Endüstri Devrimiyle İkinci Dalga'nın¹⁰ meydana geldiğini, böylece toplumun üretici ve tüketici olarak ikiye ayrıldığını söylemiştir (Toffler, 1981, s. 330). Endüstri Devrimi'nde var olan üretim ve tüketim alışkanlıkları değişmiş ve toplum kullanma amacıyla üretime dayalı tarımcı bir toplumdan, satış için üretime dayalı bir endüstri toplumuna evrilmiştir. Post Endüstriyel Çağ ile ise, pasif tüketici rolünde olan insan aktif üretici rolüne geçmiştir (Yazırlioğlu, Özçelik ve Kaplan, 2020, s. 57).

Fox (2014, s. 21), insanların, bir ücret karşılığında seri üretilmiş bileşenlerden oluşan kitler aldıklarını, montaj, nakliye ve kurulum gibi basit işçilik gerektiren aşamaları üstlendiklerini belirtmiştir. Bu dönemde popüler olan IKEA'nın üretmiş olduğu kit ürünlerin, ekonomik olduğu ve DIY yaklaşımca bir tavır sergilediği söylenebilir.

Üretici ve tüketicinin birbirinden keskin çizgilerle ayrıldığı Endüstri Dönemi'nde yaşanan köklü değişimlerle yeni bir toplumsal yapı oluşmuştur: *Prosumer*¹¹-*Üretüketici*. Prosumer, kendi ürettiğini tüketen kişiyi ifade etmektedir. Kumar (2013, s. 188), prosumerin, üretici (producer) ve tüketici (consumer) kelimelerin birleşiminden türetilmiş olan ve üreten ile tüketenin birliğini ya da aynılığını anlatan terim olarak ifade etmektedir. Campbell (2005, s. 25) ise zanaat işçiliği savunucuları şeklinde tanımladığı prosumerları, modern dünyadan rahatsız olan ve endüstri öncesine dönmeyi arzulayanlar şeklinde tanımlamaktadır. Prosumerlığın artmasıyla ev merkezli tüketimin yanı sıra ev

¹⁰İkinci Dalga olarak Buharlı makinelerin kullanımını ifade edilmektedir

¹¹Bu çalışmada üretüketici terimi, prosumer ifadesiyle kullanılmıştır.

merkezli üretimin de geliştiğine işaret edilmektedir (Kumar, 2013, s. 189). Ev merkezli üretimle kendi kıyafetlerini diken, kendi yemeğini yapan, kendi evini boyayan, kısacası satın almadan kendi becerileriyle ihtiyaçlarını karşılamaya çalışan insanlar tanımlanmaktadır. Bireyin, ürettiğini tüketmesi durumu birbirine karşıt görünen iki kavramın buluşturulmasını sağlamaktadır (Yazırlioğlu, Özçelik ve Kaplan, 2020, s. 58). Prosumer olmakla üretmek ve tüketmek kavram sınırlarının zamanla silikleşeceği ve bu iki eylemin birbirine yaklaşacağı öngörülmüştür. Böylece henüz tanımlanmamış olsa da prosumerin oluşumuyla DIY Kültürünün doğuşu meydana gelmiştir.

Küçüksaraç (2014, s. 54), DIY Kültürünü hobi kategorisine giren bir aktivite olarak tanımlayarak prosumerların evlerinde kendi kullanımları için bilgi ve el becerileriyle çeşitli ürünleri üreterek internet ve sosyal medya aracılığıyla paylaştığını belirtmektedir. Aynı zamanda evde kullanılmayan malzemeleri değerlendirip yeni ürünler yaratarak tüketim dahilinde dolaşıma soktuğunu söylemektedir. Bu bağlamda prosumerlar, literatürdeki ilk DIY yapımcılar olarak tanımlanabilir.

“Orijinal adı ile Do It Yourself, “DIY” ya da Türkçe olarak “Kendin Yap” Hareketi ile sıradan kentli insan kendi çamaşır deterjanını, şampuanını, allığını, koltuğunu, taburesini yeniden kendisi yapar hale gelmiştir. Birbirine karşı duran tarihteki bu iki akım; Modernizm/Modernite ve Arts & Crafts’ın günümüzde DIY başlığı altında birbirine kaynaştığı görülmektedir (Altay ve Özgündoğdu, 2017, s. 1569)”.

Post Endüstriyel Çağ’da prosumerların ortaya çıkışı birçok nedene bağlanmıştır: Enflasyona bağlı olarak ürün maliyetinde yaşanan artış, insanların çalışma saatlerindeki düşüş sonucu oluşan boş zaman, teknolojinin gelişmesiyle insanların zihinsel işlerde çalışması sonucu oluşan fiziksel aktivite ihtiyacı ve kitlesel ürünlerdeki kalite düşüşü. Prosumerların kendi tüketimi için ürettiklerinde kişiliğinden ve benliğinden kattıkları üretileni değerli kılmış, bu da prosumer olmayı çekici kılmıştır (Campbell, 2005, s. 28).

Post Endüstriyel Çağ 1970’lerde, Fransa, Hollanda, İngiltere gibi Avrupa ülkelerinde ilk kez gebelik testinin yaygınlaşmasıyla başlamıştır (Toffler, 1981, s. 329). Böylece gebelik testini satın alanlar doktora gitmeden evde *kendi kendilerine* gebelik durumunu öğrenmiştir. Bir ürünün hayatlarını bu denli kolaylaştırmasıyla kısa sürede gebelik testinden 15-20 milyon satış gerçekleştirilmiştir (Bkz. Görsel 2.6.). İnsanların hayatını kolaylaştıran bu ürünü satın alıp kendi kendilerine kullanarak prosumer olmadaki ilk adım atılmıştır. “Medical World News adlı dergiye göre, insanların kendi kendilerine bakma fikri yaygınlaşıyordu. Ülkenin her yanında sıradan insanlar stetoskop, tansiyon

aleti kullanmayı, ... hatta bazı basit cerrahi müdahalelerde bulunmayı öğreniyorlardı (Toffler, 1981, s. 329)’’.



Görsel 2.6. İlk Ev Tipi Gebelik Testi Prototipi, 1968 (<http://7>)

20. yüzyıla gelindiğinde prosumer basit ustalık gerektirmeyen işleri satın almadan kendi kendine halledebileceğini keşfetmiş, tarım toplumunda olduğu gibi kendi kendine yetebileceğini ve üretime dahil olabileceğini düşünmüştür. Bu işlerin yapılabilmesi için gerekli olan aletlerin geliştirilmesi için pazarlamacılar çalışmalar geliştirmiş ve marangozluk işleri için küçük el aletleri, dikiş işleri için ev tipi dikiş makineleri gibi üretimler gerçekleştirmiştir (Kotler, 1986, s. 58-59). Böylece prosumer, uzmanlık gerektirmeyen küçük işleri kendi yapmaya başlamıştır:

- Ampulünü kendi değiştirmiş
- Kıyafetlerindeki söküğünü kendi dikmiş
- Evini kendi boyamış
- Yemeğini kendi hazırlamış
- Bahçesini kendi sulamış
- Benzinini kendi doldurmuş

Kotler (1986, s. 59), çok az kişinin %100 üretimi tercih edeceğini vurgulayarak, prosumerları *The Avid Hobbyist* ve *The Archprosumer* olarak iki sınıflandırmada değerlendirmiştir. Buna göre, The Avid Prosumer gelir elde etmek niyetiyle prosumer olurken; The Archprosumer bir yaşam felsefesi olarak üretimi seçenlerdir.

Tarihi süreç içinde insanın üretim ve tüketim alışkanlıklarının değiştiği gözlemlenmektedir:

1. Birinci Dalga-Tarım toplumu: Yaşamını sürdürmek için üreten ve sonra ürettiğini tüketen toplumdur.
2. İkinci Dalga-Endüstri toplumu: Tüketmek için üretmek durumunda kalan toplumdur.
3. Üçüncü Dalga-Post Endüstriyel toplum: Prosumer-Üretüketici, yani kendi ürettiğini tüketen, kendi ürettiği ile gelir elde eden, yani DIY kültürünü üretimde kullanan toplumdur.



3. DIY KÜLTÜRÜ VE KULLANICI ODAKLI TASARIM

Bu bölümde DIY Kültürü ve Kullanıcı Odaklı Tasarım tarihsel perspektiften anlatılmıştır. Bahsedilen iki kavramın literatür taramasıyla ortak noktaları ve birlikteliğiyle kullanıcıya, iç mekana-ürüne ve çevreye etkisi tespit edilmiştir (Bkz. Şekil 3.1.).



Şekil 3.1. 3. Bölüm Akış Şeması

Güncel tasarım sürecinde Kullanıcı Odaklı Tasarım yaklaşımının önemi vurgulansa da tasarımcı ile kullanıcının iş birliğinde olduğu pozisyon öngörülemezdir (Erten, 2015, s. 29). Fakat DIY ve Kullanıcı Odaklı Tasarım kavramlarının birleşimiyle tasarımcı ve kullanıcının iş birliğinde olma ihtimali üstünde durulmuştur. Yapılan araştırmalarda, DIY ve Kullanıcı Odaklı Tasarım kavramlarının kesiştiği, hatta benzeştiği durumların varlığı saptanmıştır. Bu yüzden bu iki kavramı bir arada irdeleyerek, iç mekan-ürün tasarımı yaparken, kullanıcının odakta olduğu tasarım yönteminin DIY yaklaşımıyla ilişkili olduğu durumun aktarılması hedeflenmiştir. Yani DIY yaklaşımının katılımcı tasarım olabilme ihtimali üzerinde durulmuştur.

Post Endüstriyel Çağ ile, öncesinde ürünlerin tek tip ve seri biçimde üretilme dönemi bitmiş, yerine esnek üretim biçimi gelmiştir. Esnek üretim stokluz, anlık, kişinin isteğine uygun üretim biçimidir. Aynı dönemde Endüstri Devrimi'nin yarattığı tüketim toplumu değişmeye başlamıştır. Bozkurt (2014, s. 76), tüketim toplumunu, “atmaya

hazır” insanların ve “atılmaya hazır” eşyaların toplumu olarak ifade etmektedir. Tüketimde bulunmanın insanı mutlu ettiğine dair düşünceler olsa da başkalarına bağımlı kılan bir yönü olması, toplumu tüketimden uzaklaştırmıştır. Günümüzde DIY Kültürünün, tıpkı 1960-1970’li yıllarda olduğu gibi popülerlik kazanarak yaygınlaştığı görülmektedir (Erten, 2015, s. 3). Bu bağlamda, ekonomik ve sosyal kriz yaşanan zamanlarda, DIY Kültürünün dikkat çektiği söylenebilir.

20. yüzyılda tüketimde bulunmanın bir diğer nedeni sosyal statüye erişmek olduğu söylenebilir. Bir markayı, bir hizmeti, bir ürünü satın almak yani tüketimde bulunmak toplumda bir statü, bir yer elde etme niyetiyle yapılabilir. DIY Kültürü ise sosyal statülerden ve tüketimde bulunmaktan uzak, özünde kişinin ihtiyacını karşılamak, ekonomik olmak ve kişiyi mutlu etmek üzerine inşa edilmiştir.

İnternetin yaygınlaşması çeşitli platformlarda, sosyal medya kanallarında ve bloglarda insanların kendi fikirlerini, deneyimlerini ve bilgilerini paylaşma olanağı sağlamış ve bilgi alışverişini hızlandırmıştır. DIY Kültürünün var olduğu uygulama fikirlerine ulaşmak kolaylaşmıştır. Sosyo-ekonomik durumu profesyonel bir hizmet almaya uygun olmayanlar ve kendi gereksinimini kendi karşılamak isteyenler internetten edindikleri DIY fikirleriyle evlerini düzenlemiştir.

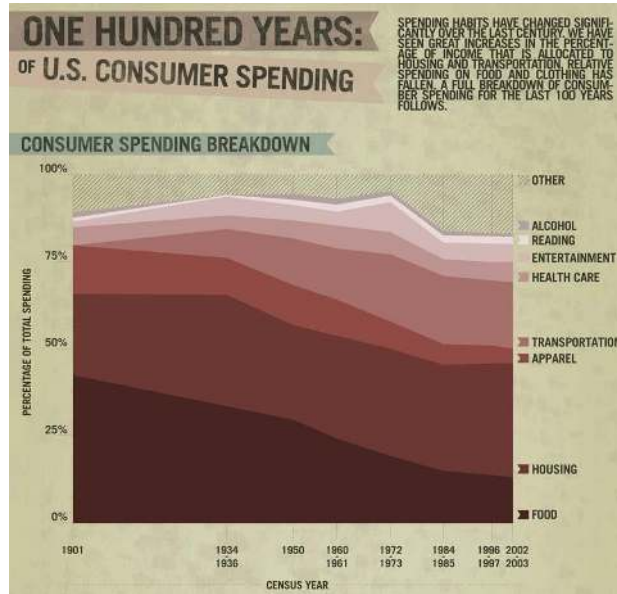
Kullanıcı Odaklı Tasarım kavramı kullanıcının tasarım sürecine dereceli olarak dahil edilmesiyle oluşmuştur. Bu yöntemlerin oluşmasındaki etkenler geleneksel tasarım sürecinin kullanıcının ihtiyaçlarına tam anlamıyla cevap verememesi, böylece kullanıcının ‘şey’ ile bağ kuramaması ve kullanıcının şeyi bu gibi nedenlerden çabuk tüketmesidir. Böylece tasarım disiplini başta olmak üzere birçok disiplinde kullanıcının odakta olduğu tasarım süreci konuşulmaya başlanmıştır.

Kullanıcı Odaklı Tasarımda kullanıcının katılım ölçütü zaman içinde değişmiş, kullanıcı pasif tasarımcıdan aktif tasarımcıya doğru geçiş sağlamıştır. Böylece kullanıcı odaklı tasarım kavramı önce katılımcı tasarıma, sonrasında ise kullanıcı ile birlikte tasarıma doğru evrilerek kullanıcının tasarım sürecindeki rolü artmıştır. Bunun sonucunda tasarım demokratik bir süreç haline gelmiş, kullanıcının istek ve beğenilerine cevap veren tasarımlar üretilmiş, kullanıcı ve tasarımcı iş birliği içinde olmuştur.

3.1. Prosumer Sonrası Değişen Tüketim Alışkanlıkları ve DIY Kültürü

Endüstri Devrimi'nin etkisiyle yaşanan yozlaşma tasarımıyla sınırlı kalmayarak insanlarda da kendini göstermiştir (Altay ve Özgündoğdu, 2017, s. 1569). Böylece, eski usullerin canlandırılması gerektiği düşünülmüş ve DIY Kültürü bu yaygınlaşmanın artmasına fayda sağlamıştır. “Kendin-yap hareketi, Endüstri Devrimi'nin yarattığı seri üretim, standardizasyon, tüketim odaklı yaşam tarzına bir karşı duruş olarak 19. yüzyıl ortalarında İngiltere’de ortaya çıkan Arts & Crafts akımının günümüz yansıması gibidir (Hagedorn ve Springgay, 2013,’den aktaran Kızıllıkan ve Başdoğan, 2012)”.

Ev ekonomisinin Anglo-Sakson kültürde önem kazanmasıyla bu konuda eğitimler yaygınlaşmıştır. Böylece ev merkezli üretimi destekler nitelikte tüketici eğitimi, iç mekan tasarımı, ev mobilyası, tekstil ürünleri, el sanatları, giyim, gıda koruması, para yönetimi gibi konularda birey, aile ve toplumları yetiştirmeyi hedefleyen eğitimler verilmiştir (IFHE, 2011’den aktaran Kaptan, 2013, s. 81). Bu sayede ev merkezli üretimin önem kazandığı bu dönemde, hane halkı kendi işini kendi yaparak ekonomik olmanın yolunu bulmuştur. ABD Çalışma Bakanlığı, tüketici harcamalarının 100 yıl içindeki değişimini inceleyen bir çalışma yapmıştır. Çalışma sonucunda hazırlanan grafiğe göre giyim, ev, yemek harcamalarının 100 yıl içerisinde giderek azaldığı görülmüştür (Bkz. Şekil 3.2.). Bu bağlamda ev merkezli üretimin artmış olduğu 1900’lü yıllar sonrasında yaşanan bu değişimi DIY Kültürünün yaygınlaşmasıyla ilişkilendirmek mümkündür.



Şekil 3.2. ABD’de 100 yılda tüketici harcamaları (http-8)

20. yüzyılda prosumerın tekrar oluşmasıyla basit, ustalık gerektirmeyen işleri kişi kendi yapmaya başlamış ve böylece literatürdeki ilk DIY yapıcı insan olmuştur. DIY Kültürünün ilk örnekleri teknolojinin de gelişmesiyle beraber ABD’de 1950’lerde görülmeye başlamıştır. Evde küçük çaplı iyileştirmeler yapılması haricinde kamusal ve umumi alanlarda da DIY Kültürünün izleri görülmeye başlanmıştır. Buna 1950’lerde telefon kulübelerinin yaygınlaşması örneği verilebilir. Öyle ki 1950’lerde haberleşme için telefon kullanımı gerektiğinde telefon ve telgraf ofisine gidip, çalışana aranması istenilen numara verilip, görüşülmek istenen kişiyle bağlantıyı çalışan kişi kurmuştur (Bkz. Görsel 3.1.). Gelişen teknolojiyle telefon kulübeleri yaygınlaşmış ve tüketici görüşeceği telefon numarasını kendi girerek aramalarını gerçekleştirebilmiştir.



Görsel 3.1. Şehirlerarası servislerden biri, İzmir ([http-9](http://9))

DIY Kültürünün ABD’de yayılmasının bir diğer nedeni 1973 yılında yaşanan gaz ambargosudur. 1973-74’te Arap ambargosuyla küçük yerel benzin istasyonları ayakta kalabilmek için masrafları kısmış ve çalışan gerektirmeyen benzin pompaları kullanmaya başlamıştır (Bkz. Görsel 3.2.). Böylece tüketici istasyona benzin almak için gittiğinde kendi deposunu kendi doldurmuştur. Yapılan bu ambargoyla kaynakların sınırsız olmadığını fark eden firmalar Kuzey Amerika’da “kendin yap, kendin kullan” sloganıyla

seralar ve güneş enerjisinden faydalanmayı amaçlayan sistemler üretmeye başlamıştır (Güler, 2000, s. 117). Doğanın sunduklarının sonsuz olmadığı ve sürdürülebilir bir hayat için tasarruf etmek gerektiği bilinciyle hareket etmeye başlayan toplum, DIY Kültürünün bir çözüm olabileceğini düşünmüştür. “1976 yılında Batı Almanya’da benzin istasyonunun yüzden 15’i artık kendi benzinini kendin doldur uygulamasına geçmişti... Bu işte de tüketici bir üreticiyi işinden etmekte ve yerine tüketen üretici gelmektedir (Toffler, 1981, s. 335)”.



Görsel 3.2. İlk arabalı servis ve benzin istasyonu, Pensilvanya-Pittsburgh, ABD (Söğütü, 2021)

Benzer örneklerin hayatın birçok tüketim alanında görülmesi, çoğunlukla maliyet endişesinden kaynaklanmıştır. İşin bir bölümünü müşteriye yaptırarak daha az işçi çalıştırmak, böylece maliyetlerin hatta fiyatların düşmesi sağlanmıştır.

20. yüzyılda tüketicinin üretimde bulunduğu diğer örnekler:

- Marketlerde sepet kullanımına başlanarak tezgahlar ihtiyacı karşılanmış, tüketici ürününü tezgahtan kendi seçerek almaya başlamıştır.
- Mobilyalar demonte halinde satılarak ürünün depolama ve montaj masraflarını düşürülmüş, ürünü satın alan tüketicinin montajını kendi yapması beklenmiştir.
- Teknolojik ürünler ile el kitapçıkları verilmeye başlanmış, sorun yaşandığında kitapçıktaki adımlar takip edilerek tamiri yapılmıştır (Toffler, 1981, s. 337).

21. yüzyılda tüketicinin hayatın birçok alanında daha çok üretimde bulunduğu görülmüştür. 21. yüzyılda tüketicinin üretimde bulunduğu örnekler:

- Araba sahipleri için hazırlanan lastik kitleriyle kullanıcılar lastiklerini kendileri değiştirebilmektedir.
- Marketlerde hızlı öde kasaların kurulmasıyla kasiyer ihtiyacı karşılanarak tüketici ürünün barkodunu kendi okutarak hızlı bir şekilde ödeyebilmektedir.
- Restoran kalitesinde yemeğe ulaşmak isteyenler hazırlanan yemek kitleri sayesinde evinde kendi yemeğini hazırlayabilmektedir (Bkz. Görsel 3.3.).



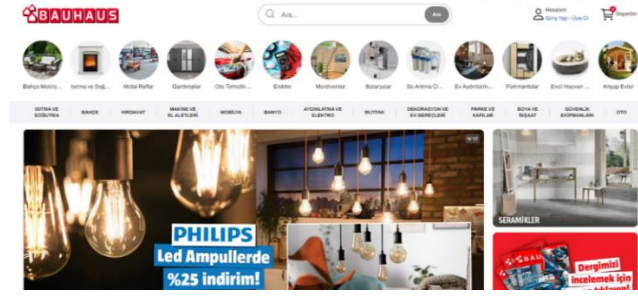
Görsel 3.3. *Pişir Uygulaması Reklam Afişi (http-10)*

- Bankacılık hizmetlerini bir banka memurunun yardımı gerekmeksizin tüketici kendisi ATM'ler aracılığıyla yapabilmektedir (Bkz. Görsel 3.4.).



Görsel 3.4. *İlk kurulan ATM, İngiltere-Enfield (http-11)*

- Akıllı telefonlarla alışverişi kolaylaştırmak amacıyla birçok marka uygulamalarını (app) çıkararak, birkaç tuşla satışı kolaylaştırmaktadır (Bkz. Görsel 3.5.).



Görsel 3.5. Bauhaus: Online satış sayfası ([http-12](http://12))

- Restoranlarda ve kafelerde “kendin servis et” (self service) kültürünün yaygınlaşmasıyla servis elemanları için harcanan bütçe azaltılmaktadır.
- Bazı markalar, ürünü kullanıcıya tasarlatma imkanı sunmaktadır (Bkz. Görsel 3.6.).



Görsel 3.6. Nike by you-Kişiselleştirilebilir ayakkabı modeli ([http-13](http://13))

- Sanal ortamda insanlar, kendi ürettikleri ürünlerin açık erişim reçetesini paylaşarak başkalarının da üretebilmesine imkan tanımaktadır (Bkz. Görsel 3.7.).¹²



Görsel 3.7. Pinterest: ‘Do it yourself projects’ arama sonuç sayfası ([http-14](http://14))

¹²Pinterest, Instagram, Tiktok, Makezine, Ikeahacks ve Instructables bu sitelere örnek verilebilir.

- Lekelenerek ömrü tükenmiş kumaş ürünler boyanarak tekrar kullanıma hazırlanmaktadır (Bkz. Görsel 3.8.).



Görsel 3.8. *Batik tekniği ile boyanmış kumaşlar* (<http-15>)

Günümüzde DIY Kültürüne örnek olabilecek birçok yaklaşım vardır. Bu yaklaşımlardan bazıları tüketim içinde üretimi teşvik ederken, bazıları salt üretimi teşvik etmektedir. Bu da DIY Kültürünün tamamen tüketime karşı sergilenen bir tavır olmadığını, fakat tüketimi azaltmayı hedefleyen bir kültür olduğunu göstermektedir.

3.1.1. DIY kültürünün oluşumu

Endüstri Devrimi'nin sonuçlarından biri olan sosyal adaletsizliklere çeşitli kolektif hareketlerle tepki gösterilerek başkaldırıda bulunulmuştur. Bu hareketlere; emek hareketi, bahçe-şehir hareketi, doğayı koruma hareketi ve DIY Kültürü örnek verilebilir. DIY Kültürü bazı toplulukların endüstrileşme sonrası seri üretime, standartlaşmaya, tüketime ve çevre kirliliğine verdiği bir tepki olarak doğmuştur.

DIY Kültürü I. Dünya Savaşı sonrası Büyük Buhran Dönemi'nde ABD'de çekirdek aile kavramını güçlendirmek ve aileyi birleştirmek amacıyla ortaya çıkmıştır. 1960'lı yıllara kadar Amerikan Rüyası evleri satın almadan aileyle yapılabileceğine dair argümanlar hükümet tarafından kurulmuştur. 1950'li yılları sonrasında ise karşı kültürçülerin yorumlanmasıyla daha ideolojik bir söyleme evrilerek sistem karşıtı bir tutuma bürünmüştür. Karşı kültürçüler kapitalist bir duruş olan tüketim kültürüne DIY Kültürüyle karşı gelerek ekonomik olma söylemlerinde bulunmuştur.

20. yüzyılın son çeyreğine gelindiğinde toplum, endüstrileşmeye tepkisini

göstermek için kanallar aramış ve ideolojileri benzeşen alt kültür grubundan Punklar fikirlerini yansıtmaları için destek olmuştur. Punklar yayınladıkları fanzinlerde¹³ kapitalist düzende tüketime tepki göstermiş ve DIY Kültürüyle sisteme karşı gelebileceklerini savunmuştur. DIY Kültürünün yayılması ve insanlar tarafından duyulmasında fanzinlerin sağladığı katkılar nedeniyle oluşum tarihinde yeri önemli görülmüştür. Ayrıca fanzinlerin amatör baskı teknikleriyle ve el işçiliğiyle üretimi DIY uygulaması olduğunu göstermektedir. “DIY Kültürünü benimseyen insanlar tüketerek yok olacaklarını bunun için üretmeleri gerektiğini düşünmektedir. Üretmek için profesyonel veya sanatçı olmaya gerek olmadığını savunmaktadır. Üreticiyle tüketici arasında çizilmiş yapay çizgiyi yok etmeyi hedeflemektedir (Savaş, 2019, s. 6)”.

Bu düşüncenin oluşmasının bir diğer nedeni, Endüstri Devrimi’nin yaşatmış olduğu yıkımdır. DIY yapıcılar fordizmin insanı aşırı tüketmeye zorladığını, üretim yaparken çevreye büyük zararlar verildiğini ve ürünle kullanıcı arasında bir bağ kurulamadığını fark ederek bu standartlaşmaya DIY Kültürünü oluşturarak tepki göstermiştir. Bu nedenle DIY Kültürünün doğuşunu Endüstri Devrimi’ne bağlamak mümkündür.

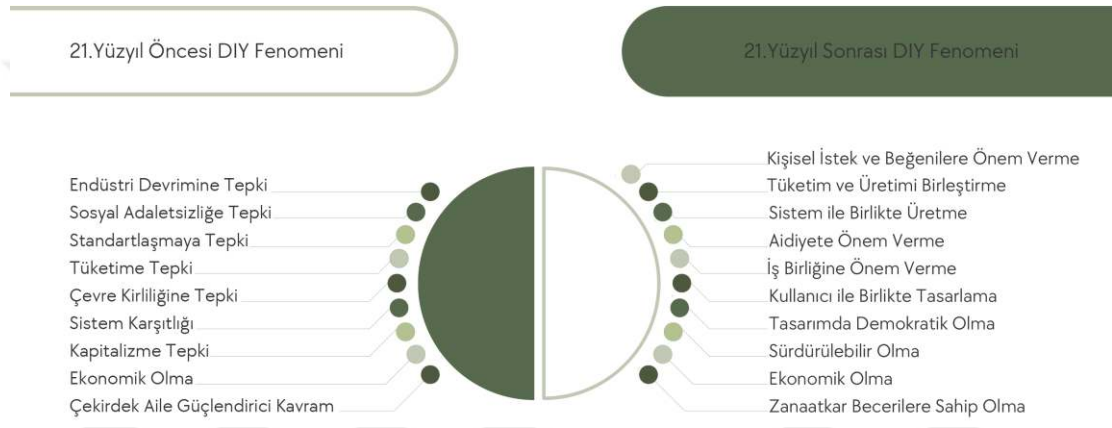
DIY Kültürünün kökeni 20. yüzyıl başlarında Anglo-Sakson kültürde Arts & Crafts hareketinin erken dönemlerine kadar takip edilebilse de bugün anlaşılan DIY olgusu Kuzey Amerika’da meydana gelmiştir. DIY evde, aile içinde bir sosyal etkinlik olarak görülmüş, aynı zamanda ABD’de çekirdek aile kavramının güçlenmesine fayda sağlama motivasyonu ile gelişim göstermiştir. Savaş sonrası ekonomik refah ve mülk sahibi tarafından işgal edilen evlerin sayısındaki artış ile yaşanan banliyöleşme¹⁴, DIY Kültürünün ev geliştirmek için orta sınıfın kullandığı bir fenomen haline gelmiştir (Goldstein, 1998, s. 1).

DIY Kültürünün tarihsel gelişimine bakıldığında ilk kullanımı ve insanlarla paylaşımı Anglo-Sakson kültürde, Viktorya Dönemi zanaatın popüler olduğu 1900’lü yıllara kadar dayandığı görülmüştür. Orta sınıf Amerikalıların el sanatlarına ve ev atölyelerine ilgisinin artmasıyla toplu dolaşım dergileri ev tadilatı ve onarımı hakkında geniş bir bilgi topluluğu sağlamaya başlamıştır. Böylece çeşitli dergilerde DIY yaklaşımı ile üretim yayınları yapılmıştır. DIY kavramı yapılmış ilk yayınlarda günümüzdeki

¹³Bkz. s. 44

¹⁴Bir kentin şehir merkezine uzak dış bölgelerine verilen isimdir.

şekliyle tanımlanmasa da temel motivasyon yapma eylemi çevresinde oluşmuştur. “Bu yayınlar, önce ve sonra (before and after) görsel dilini yayarak, ev tadilatını Amerikan ev yaşamı ve tüketim kültürünün merkezi bir özelliği haline getirmeye yardımcı oldu (Goldstein, 1998, s. 1)”. DIY yaklaşımıyla üretim 21. yüzyıl öncesinde ekonomik olma, sistem karşıtı bir tutum sergileme gibi motivasyonlarla varlık göstermiştir. “Günümüzde DIY benzeri hareketlerin daha gerçekçi hedefleri vardır. Bugün DIY, birlikte yapma yöntemlerini benimseyen tasarımcılar, 60’larda olduğu gibi sisteme karşı ya da sistemin dışında değil, sistemin hemen çevresinde ve sistemle birlikte üretmenin yollarını araştırmaktadır (Erten, 2015, s. 24)”.



Şekil 3.3. 21. yüzyıl öncesi-21. yüzyıl sonrası DIY fenomeni

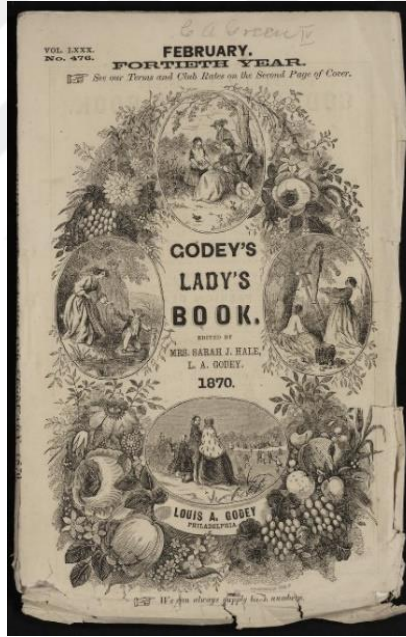
DIY fenomeninin 21. yüzyıl öncesi-21. yüzyıl sonrası kıyaslaması yapıldığında; önceden sistem karşıtı tepkisel bir olgu olarak varlık sürdürdüğü, fakat sonradan sistemle birlikte üretimi savunan birey odaklı bir yaklaşıma evrildiği söylenebilir. Bu bağlamda, günümüzde DIY Kültürü tüketim ve üretimin bir arada kurgulandığı, kişisel istek ve beğenilerin ön planda tutulduğu, tasarımcı ve kullanıcının iş birliği yaptığı bir yaklaşıma evrilmiştir (Bkz. Şekil 3.3.).

Smith (2014, s. 3) DIY söylemini Büyük Buhran¹⁵ sonrası toplumun yaşadığı ekonomik kaygılarla ilişkilendirmektedir. Atkinson (2006, s. 2) ise DIY Kültürünün 1950’lerde Savaş Sonrası işgücü kıtlığına bir tepki olarak doğduğunu söylemektedir. Savaş sonrası dönemde İngiltere’de olduğu gibi ABD’de, devlet halkı kaynakları

¹⁵1930’lu yıllarda özellikle endüstrileşmiş ülkelerde hissedilen ekonomik buhran dönemidir.

korumaya davet ederek ekonomik tavırlar sergilemeye teşvik etmiş, bu yüzden DIY bir zorunluluk olarak gerçekleşmiştir. Toplumun kendi ihtiyacını kendi gidererek gelecek hayatlarını daha konforlu kurgulayabileceği teşvik edilmiştir. DIY, savaş sonrası evlerine dönen askerlere hayata tutunma ve savaşta edindikleri yetenekleri sergileme fırsatı sunmuştur. Askerler DIY yaklaşımıyla ambalaj kasalarından zemin ve çatı, teneke kutulardan baca, bomba kasalarından ise mobilya üreterek savaşa katlanmıştır (Goldstein, 1998, s. 33-34).

DIY Kültürünün ortaya çıkışı Büyük Buhran sonrası gibi görülse de öncesinde de çeşitli yayınlarda ev hanımlarının kendi kendilerine ev merkezli üretim yapabilecekleri teşvik edilmiştir. Bu örneklerden biri olan *Godey's Lady's Book* isimli derginin 1870'li yıllarda yayınlanmış bir sayısında yazar, kişilerin evde mobilya yapmalarının önemini vurgulamıştır (Gelber, 1997, s. 70) (Bkz. Görsel 3.9.).



Görsel 3.9. *Godey's Lady's Book* Kapak Sayfası, 1870 (<http-16>)

1900'lere kadar erkekler ev işi yapmayı benimsememiş, fakat eşler ve kızlar ev dekorasyonu ve el sanatlarına ilgi duyarak ev işi yapmaktan zevk almıştır. Gelber (1997, s. 67) 1950'lerin ABD'de DIY Kültürünün teoride hane halkından kadının alanıyla örtüştüğünü fakat pratikte erkeklerin işi olmaya başladığını söylemiştir. Ev satışlarının artmasıyla iç mekanda küçük tadilatlara ihtiyaç duyulması, erkeklerin bu işi üstlenmesine neden olmuştur. Bu yeni üretim alanı atölye ihtiyacı doğurarak evlerin bahçesine

atölyelerin kurulmasına ve ev erkeğinin hem evden uzak olup hem de eve katkı sağlayacak biçimde kendine ait bir alan oluşturmaya neden olmuştur (Bkz. Görsel 3.10.). Böylece erkek, fabrikada veya ofiste çalışmak için evden ayrıldığı zaman haricinde atölyesinde evi için üretimler yaparken bir yandan da aile etkinliklerinden uzak kalmamıştır. Böylece, DIY Kültürünün ev içi kullanımıyla, hane içinde bir demokrasi süreci başladığı söylenebilir. Bu etkileşim sonucu kadın veya erkek fark etmeksizin hane halkından herkes üretime dahil olarak evin gelişiminde katkıda bulunmuştur (Bkz. Görsel 3.11.). DIY Kültürünün insanın kendisi için ürettiği her şeydir ve aile bireylerinin birbirini daha iyi anlayıp kuvvetli bir bağ kurmasına neden olmuştur.



Görsel 3.10. *Ev atölyesi, 1908 (Goldstein, 1998, s. 37)*



Görsel 3.11. *Valspar boya reklamı, 1955 (Goldstein, 1998, s. 58)*

1900’lerde DIY Kültürü çeşitli basılı yayınlarla sesini duyurmaya başlamıştır. “DIY üretimlerin vazgeçilmezleri, ürün kataloğu, yapım manueali ya da kullanım kılavuzlarıdır (Erten, 2005, s. 14)”. Bu yayınlar yaygın olarak bir ürünü nasıl bir araya getirebileceğine dair bilgiler içermiştir. Örneğin Lewis’e göre, bugün dünyada en çok

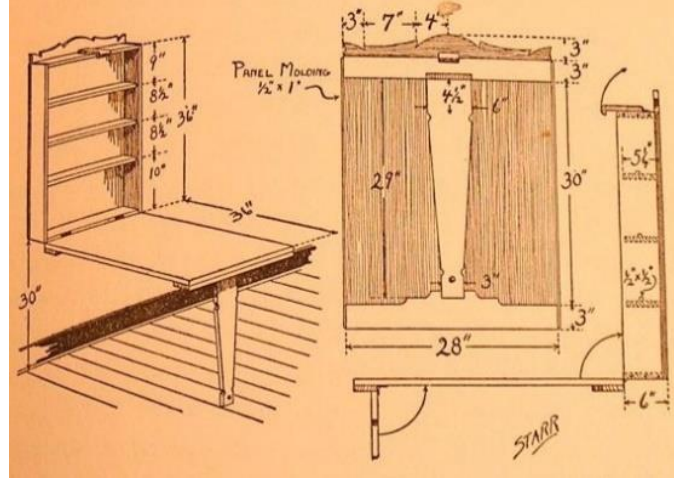
okunan basılı yayın olan *IKEA* kataloğunda ürün fiyatı ve birleştirme detayları haricinde ürünü odada nasıl konumlandırılabilceğine dair fikirler verilmiştir (Lewis'ten aktaran Smith, 2014, s. 29) (Bkz. Görsel 3.12.). Bu sayede kullanıcıya satın aldığı ürünü kişiselleştirme fikri verilmiş ve yaratıcılıklarının kullanılması istenmiştir. *IKEA* ürünlerinin yaygın kullanım isteği, her ne kadar kapitalist bir duruş olarak görülse de kişinin ürünü kendi kurması DIY yaklaşımıyla üretimi ifade edebilir.



Görsel 3.12. İlk *IKEA* Kataloğu, 1949 (<http-17>)

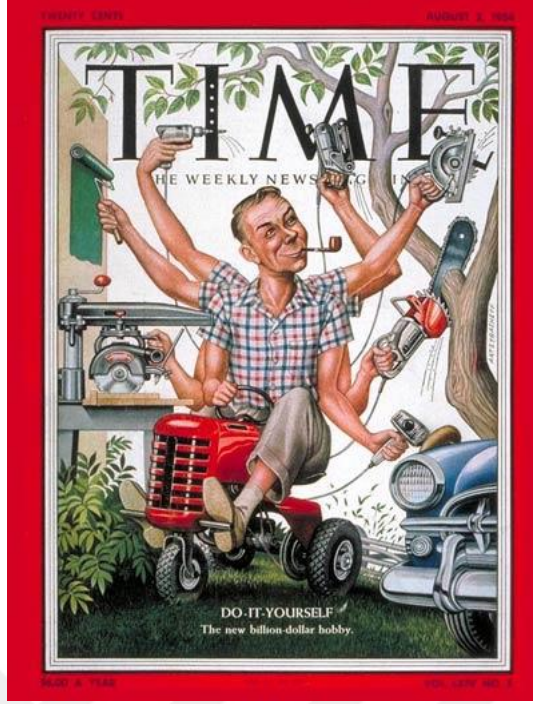
1941 yılında yayınlanan Julian Starr'ın aynı isimli haftalık gazete köşesinden doğmuş *Fifty Things to Make For The Home* kitabında henüz yeni ortaya çıkmış olan DIY Kültürü tartışılmış ve bireyin kendi kendine üretimde bulunması üzerine söylemlerde bulunulmuştur (Bkz. Görsel 3.13.). Starr okuyucularına üretim reçetelerinin kişiselleştirilebileceğini (*hacklenebileceğini*)¹⁶ önermiştir. DIY Kültürünün ekonomik kaygılar dışında, güzel bir nesne yaratmanın duygusal yatırım ve kişisel tatmin yaratarak önemli başka yönleri olduğunu vurgulanmıştır (Smith, 2014, s. 4). Starr okuyucularından projelerdeki genel fikirleri alıp, kendilerine uyacak şekilde değiştirmelerini ve oluşturdukları yeni ürün hakkında kendisine uzun bir mektup yazmalarını istemiştir (Erten, 2015, s. 17). Starr'ın bu tutumu kişiyi biricik hissettirerek kullanacağı üründe daha fazla söz sahibi yapmıştır.

¹⁶Bkz. Bölüm 3.2.3.



Görsel 3.13. *Folding Breakfast Cabinet, Fifty Things to Make For The Home* (<http-18>)

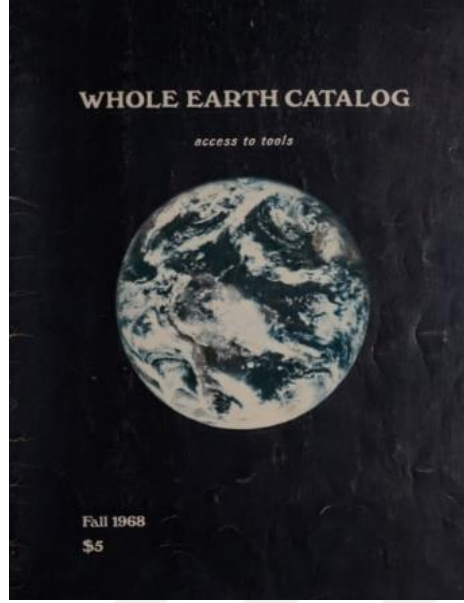
DIY Kültürünün ilk kez bir fenomen olarak tanımlanması TIME Dergisinin 1954 senesinde yayınlanan *DO-IT-YOURSELF The New Billion-Dollar Hobby* isimli sayısında gerçekleşmiştir (Bkz. Görsel 3.14.). “Time dergisi Kendin yap uğraşı, sosyal kimlik ve refah arasında daha doğrusal ve *empatik* bir bağ kurmaktadır (Smith, 2014, s. 6)”. TIME dergisinin bu sayısında Amerikan Rüyası olan lüks yaşama, DIY yaklaşımıyla ulaşmanın mümkün olduğu ve bunun için yapılması gereken tek şeyin kullanıcıların satın almayı azaltıp ihtiyaçlarını kendisinin üretmesi olduğu söylenmiştir. Böylece fordizmde işin çok fazla parçaya bölünmesinden dolayı sonuç ürünü göremeyen işçinin *başarı hissini* yaşayamadığını ama DIY yaklaşımıyla tüm süreci kendi yöneten kullanıcının başarı hissine ulaşabileceği savunulmuştur (<http-19>). TIME Dergisi, kullanıcının üretimin her aşamasına dahil olmasıyla kendini yapmış olduğu üretimle daha değerli hissedeceğini vurgulamış ve DIY Kültürünü ekonomik bir başarı yolu olarak görmüştür.



Görsel 3.14. *TIME Magazine, DO-IT-YOURSELF The New Billion-Dollar Hobby, 1954* (<http-19>)

DIY Kültürünün 1950'lere kadar genel motivasyonunun ekonomik yollarla ihtiyacı ve isteneni elde etmek olduğu görülmektedir. 1950'li yıllardan sonra ise Karşı kültürel¹⁷ DIY fenomeni oluşarak teknolojinin yardımıyla inşa etmenin dışında, Amerikan değerleri ve yaşam biçimine bir tepki niteliği taşımıştır. Karşı kültürçüler, DIY Kültürünün yeterince doğru anlaşılmadığını, bu yüzden üretmek için tüketime devam edildiğini söylemiştir. Karşı kültürçü yayınlardan Stewart Brand tarafından yayınlanan *Whole Earth Catalog*, tüketim toplumuna karşı bir duruş sergileyerek ticari kataloglardan ayrılmıştır (Bkz. Görsel 3.15.). Editörün bu dergide odak noktası kendi kendine yeterlilik, ekoloji, alternatif eğitim, kendin yap ve araçlara erişim sloganını öne çıkaran bütüncüllüktür (<http-20>).

¹⁷İngilizce karşılığı Counterculture olan kabul görmüş kültür normlarının zıttını ifade eder.



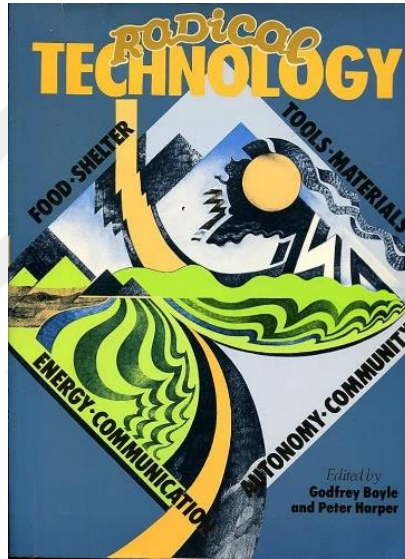
Görsel 3.15.Whole Earth Kataloğun İlk Baskı Kapağı, 1968 (<http-20>)

1970’li yılların başında Godfrey Boyle *Undercurrents: The Journal of Radical Science and People’s Technology* isimli dergiyi, teknolojinin daha az bastırılmış ve özgür bir toplum yaratmaya yardımcı olabileceğine inanarak çıkarmıştır (Bkz. Görsel 3.16.). Bu dergi modern toplumlarda teknolojinin yönlerine ve kullanımlarına meydan okuyarak alternatif, basit ve insani yollar önermiştir (<http-21>). Bu bağlamda Godfrey, iş birlikçi, paylaşımcı, ekolojik, fakat yine de modern bir toplum yaratma önerisinde bulunmuştur.



Görsel 3.16.Undercurrent Dergi Kapağı, 1983 (<http-21>)

1976 yılında Godfrey Boyle ve Peter Harper tarafından *Undercurrents* Dergisinin felsefesini özetler nitelikte *Radical Technology* isimli kitap çıkartılmıştır (Bkz. Görsel 3.17.). Bu kitap teknolojiyle özgür bir toplum yaratmanın sosyal bağlamda artabileceğini savunmuş, birey ve toplulukların konutlarını kendi kendine yapmaları için küçük ölçekli teknik bilgiler vermiştir. Böylece *Undercurrents* Dergisiyle başlayan karşı kültürel bakış kendini *Radical Technology* kitabıyla devam ettirmiş ve dünyanın birçok yerinde ses getirmiştir. Bu yüzden bu küçük ölçekli teknolojiler, ahlaken çökmüş, insafsızca sömürüye dayanan ve ekolojik olarak batmış modern kapitalist toplumların yarattığı yaşam tarzına alternatif bir yaşam tarzının olmazsa olmazı olarak tanımlanmıştır (Boyle ve Harper, 1976’dan aktaran Erten, 2015, s. 22).



Görsel 3.17. *Radical Technology* Kitap Kapağı (<http://21>)

DIY Kültürünün dünya çapında duyulmasında diğer büyük katkısı Punkların¹⁸ fanzinleri¹⁹ sağlamıştır. “1976-84 yılları arasında Punk’ın, ‘No Feelings’, ‘No Fun’, ‘No Future’ sloganlarıyla müzikal bir biçim, bir tavır, bir ideoloji, bir moda akımı ve bir estetik anlayış olarak ortaya çıkıp geliştiğine tanık olunmuştur (Worley, 2017’den aktaran Enes, 2022, s. 399)”. Punk’ın yıkıcı tavrı zamanla gelişip olgunlaşarak, kapitalizm, ordu, otorite, cinsiyetçilik, homofobizm karşıtı, çevreci, hayvan haklarını ve kendin yap

¹⁸ Mevcut kültür içinde yaşayan, ondan kopmayan; fakat çeşitli özellikleri ile o kültürden ayrılan alt grubu temsil etmektedir.

¹⁹ “İngilizce ‘fanatic’ ve ‘magazine’ kelimelerinin kısaltmasıyla oluşan, profesyonel baskı ve yayın tekniklerine alternatif olarak fotokopi makineleri ile çoğaltılan, daha amatör bir ruhla çıkarılan baskı materyalidir fanzinler (Palabıyık, 2016)”.

felsefesini savunan bir ideolojiye dönüşmüştür. Punk'ın amacı, geleneksel kalıplar içinde yaşayan toplumun algısını değiştirerek dünyaya farklı bir bakış açısıyla bakmalarını sağlamaktır. Bu yüzden kapitalizm ve tüketim karşıtı bir kültür olarak ortaya çıkmış ve paralı köleliğin, sömürünün karşısında durmuştur. “Punklar, kapitalist düzene karşı çıkarak, seri üretimle elde edilmiş nesneleri değiştirip, dönüştürerek ‘kendin yap’ hareketini, başkaldırıyı, toplumsal düzene karşı duruşu sembolik bir yaklaşım olarak benimsemiş ve en önemlisi üretimin biricikliğini ortaya koyan çalışmalar sergilemiştir (Enes, 2022, s. 395)”. Punk hareketi, genellikle bir gençlik kültürü olarak görülmüştür. Ancak, alt kültür olarak punk, başkaldırıdan çok daha ileriye gitmiş ve bir moda olarak genellikle toplumda farklı alternatif yaşam stillerini yansıtmıştır (Bkz. Görsel 3.18.). Punk alt kültürü kıyafetlerinde yapmış olduğu eklemeler ve değişimlerle DIY yaklaşımını uygulamıştır.



Görsel 3.18. *Punkçılar, 1970* (<http-22>)

Punk alt kültürünün ortaya çıkışı Endüstri Devrimi sonrası kapitalist sisteme karşı duyulan toplumsal tepkiye dayanmaktadır. Bu alt kültür, kendi marjinal iletişim görsellerini oluşturarak post-modern tasarım için bir altyapı oluşturmuştur. Punklar kendi siyasi görüşlerini dile getirmek ve görüşlerini paylaşmak amacıyla kendi grafik anlatım dilini yaratmış, fanzinler çıkararak dayanışma ve iletişim ağlarını kurmuştur (Bkz. Görsel 3.19.).

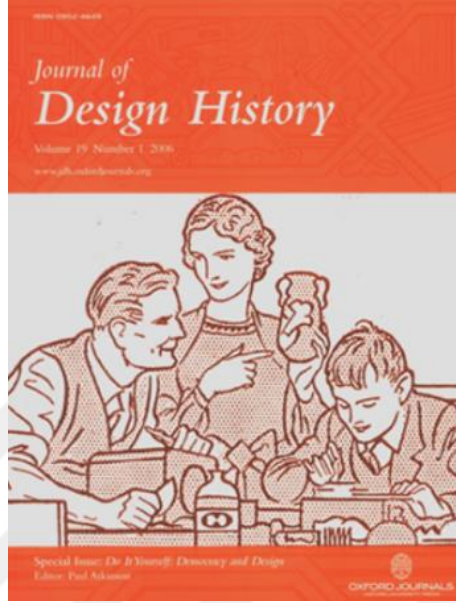


Görsel 3.19. *Yayınlanmış İlk Fanzin, 1976, New York (<http-23>)*

Fanzin üreticileri için DIY yaklaşımıyla üretim, el yapımı ürünün kalitesinden öte seri üretimin eleştirisini ana akım medya ve popüler kültürün imgeleriyle göstermektir (Triggs, 2006, s. 69). 1970’lerin sonundan bu yana DIY, Punk kültürünü körükleyerek bu kültürü ayakta tutmuştur. Aynı şekilde Punk kültürü DIY Kültürünün yayılmasına ve duyulmasına fanzinleriyle yardımcı olmuştur. “Kendin yap etiği punk hareketle bir gerçekleşti. Bu kültürü benimseyenler büyük şirketlere, profesyonelliğe karşı çıkarak kendi sahnelerini, bağımsız plak şirketlerini, fanzinlerini oluşturdular ve... başkalarının sunduklarını benimsemeyi reddettiler (Savaş, 2019, s. 6)”. Fanzinlerde sansür bulunmaması diğer birçok konunun yayılmasını kolaylaştırdığı gibi DIY Kültürünün da yayılmasına katkı sağlamıştır. Amatör bir DIY yayıncılık biçimi olarak da tanımlanabilecek olan fanzinler resmi sözleşmeler endişesi duyulmadan düzensiz bir biçimde üretimi sağlamıştır (Triggs, 2006, s. 75). Böylece Punkların sergilemiş olduğu özgürlükçü tutum sayesinde DIY Kültürü ilgi çekici bulunarak, kullanımı artmıştır.

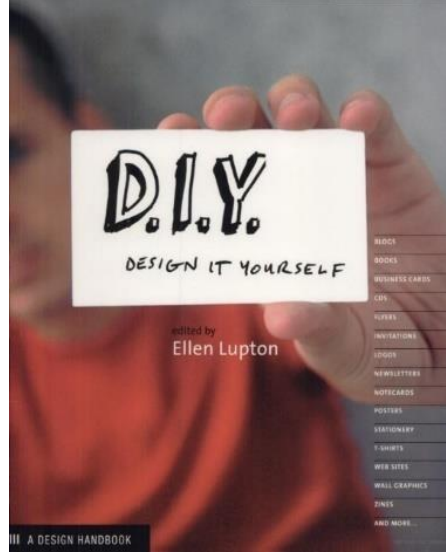
Alt kültürçülerin ve Karşı kültürçülerin DIY Kültürünün yayılmasındaki katkısından sonra tasarım disiplinleri içerisinde DIY konuşulmaya başlanmış ve demokratik tasarım için kullanılabileceğine dair tartışmalar başlamıştır. Oxford Tasarım Dergisi’nin (Oxford Journal of Design History)’nin 2006 yılında Paul Atkinson tarafından yayınlanmış *Do it yourself: Democracy and Design* isimli özel sayısında tasarım sürecinin tasarım, üretim, tüketimden oluşan kurulu döngünün bir parçası

olabilecek ve daha *demokratik* bir süreç olarak öne sürülen DIY Kültürü tartışılmıştır (Bkz. Görsel 3.20.). Atkinson çalışmasında DIY Kültürünün üretken ve yaratıcı süreç olarak kullanıcının aktif bir biçimde tasarım sürecine dahil olabilmesi ve fordizmin kısıtlamalarına bağlı kalmadan bireysel ve estetik bir ifade ortaya koymasına olanak sağladığını belirtmiştir (Atkinson, 2006, s. 6).



Görsel 3.20. *Oxford Journal of Design History* Dergi Kapağı (<http://24>)

Atkinson'un bu tavrını Erten (2015, s. 31), DIY Kültürünün demokratikleştirici bir araç olması yanında insanlara bağımsızlık ve özgüven hissi vererek inşa edilen çevrede daha kişisel anlamlar ya da kimlikler yaratabilme potansiyeli barındırabileceği şeklinde yorumlamıştır. Ellen Lupton (2006) ise, *D.I.Y. Design It Yourself* isimli kitabında tasarımcı olmayanların standart materyaller ve bilgisayar yazılımları kullanarak ev eşyalarını tasarlamayı teşvik etmiştir (Bkz. Görsel 3.21.). Ona göre DIY Hareketi, bir ihtiyaç dahilinde satın almadan basit çözüm üretmektedir.



Görsel 3.21. *D.I.Y. Design It Yourself* Kitap Kapağı (Lupton, 2006)

Günümüzde teknolojinin gelişmesiyle dergiler ve fanzinler yerini internet sitelerine bırakmıştır. İnternetin yaygınlaşmasıyla günümüzde fanzin niteliği taşıyan çeşitli web siteleri oluşmuş ve insanlar DIY uygulama fikirlerini açık erişim reçete biçiminde paylaşmaya başlamıştır.

Teknolojinin gelişmesi ve internet kullanımının yaygınlaşması DIY Kültürünün daha hızlı yayılmasına katkı sağlamıştır. “İnternetin yaygınlaşmasıyla makezine.com veya instructables.com benzeri birçok web sitesi, çevrimiçi fanzin ve DIY tasarım fikirleri ve ürünleri ile ilgili bilgiyi daha çok insana ulaştırmaya başlamıştır (Erten, 2015, s. 12)”. İnsanlar kendi ürettiklerinin fotoğraf veya videolarını çekip sanal ortamda paylaşmaktadır. Bu bağlamda DIY uygulamalarına olan ilginin arttığı söylenebilir. Yapılan bir araştırmaya göre açık erişim kaynak platformlarında DIY anahtar kelimesiyle arama yapıldığında çıkan sonuçların niceliksel miktarı, bu konunun günümüzde geniş bir tartışma alanı bulduğunu göstermiştir (Bkz. Görsel 3.22.).



12 Ay: 88.301
1 Ay: 7.358
1Gün: 241



#: 4.3 Milyon



12 Ay: 625.381
1 Ay: 52.115
1Gün: 1.713

Görsel 3.22. *DIY anahtar kelimelerini kullanarak ulaşılan yaygın açık erişim kaynaklardaki sonuçlar*
(Google, Instagram ve YouTube’da yapılan 13.07.2020 tarihli arama sonuçlarıdır)
(Koç, Bezci ve Sağlam, 2020, s. 55)

“... “kendin-yap” hareketi standartları olan, kalıplaşmış, özgünlükten uzak ve yarı-imâl edilmiş ürünlere karşı ortaya çıkartılan el-yapımı alternatif bir tüketim objesi olarak değil; aynı zamanda ulaşım, enerji yönetimi, yeşil alan kullanımı gibi pek çok farklı çalışma alanını da etkileyerek önemli roller üstlenen yaratıcı bir süreçtir (Kızılkın ve Başdoğan, 2021)”.

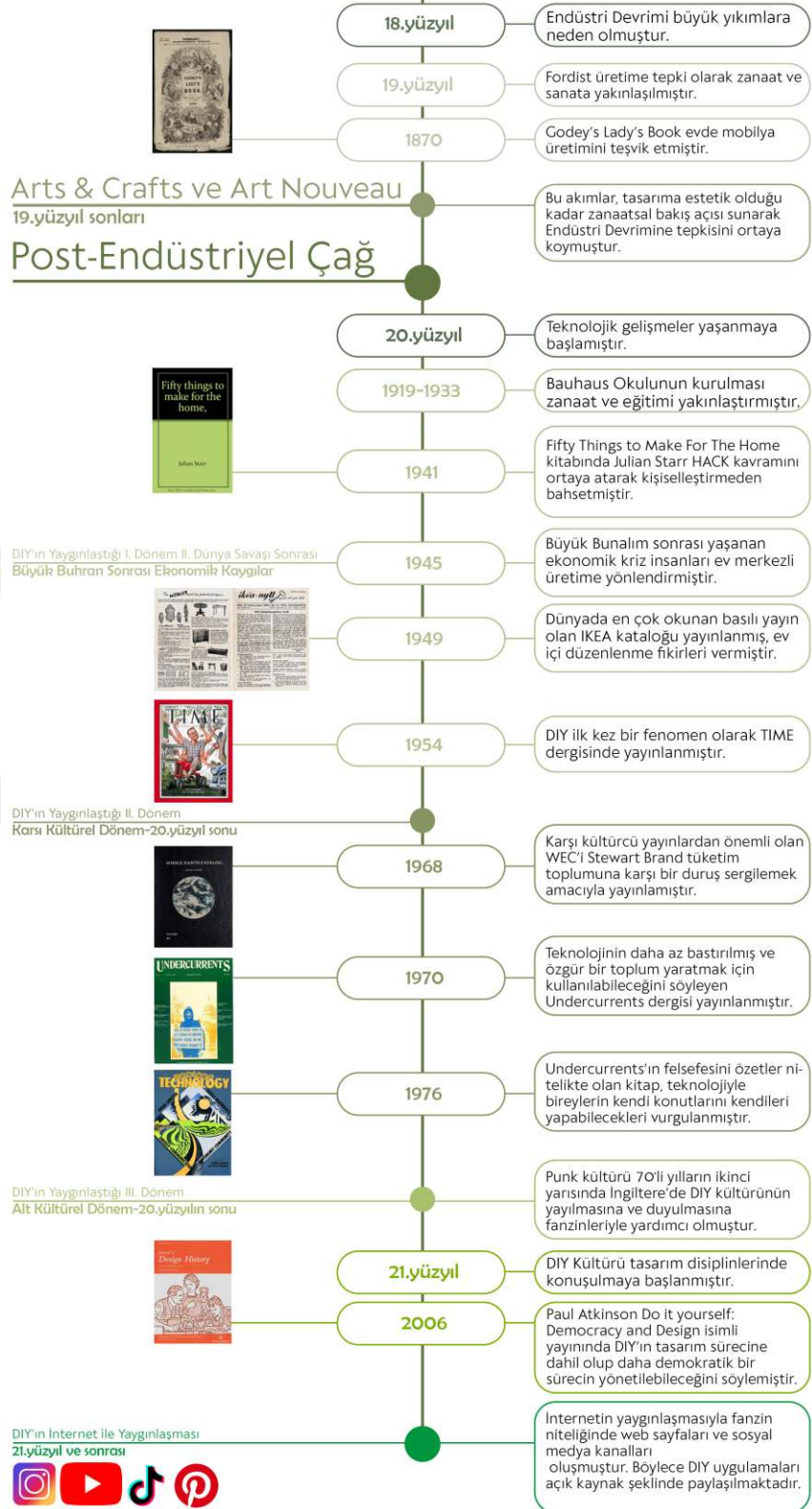
1960’lı yıllarda ihtiyaç dahilinde profesyonel ekip çağrılırken DIY Kültürünün yayılmasıyla bu durum değişmiş ve 1970’li yıllarda *kendi işini kendin yap* endüstrisi o kadar gelişmiş ki, tamirleri yapmak için gerekli olan alet ve hammadde satışı profesyonellerden çok amatörler yapmıştır. “Endüstriyel Araştırma Firması Frost and Sullivan’a göre, ABD’de ... 1974-76 yılları arasında, inşaat malzemesinin yarısından fazlasının inşaatçı yerine mal sahiplerine satılmasıyla yeni bir dönüm noktasına gelindi (Toffler, 1981, s. 338)”. (Bkz. Görsel 3.23.).



Görsel 3.23. DIY amatör el aletleri (Goldstein, 1998, s. 50)

Endüstri Dönemi’nde profesyonellerden destek almak, işini başkasına yaptırmak bir övünç kaynağı olup kendi işini kendin yapmak hor görülmüştür. Fakat Post Endüstriyel Çağ’a geçişle toplumun bakış açısı değişmiştir. “Üçüncü Dalganın gelmesiyle kendi işini gör zihniyeti yaygınlaştı, satış yerine, tüketim için üretim belki de sadece merak işi olmakla kalmayacak, daha da yayılacak ve ekonomik önemi artacaktır (Toffler, 1981, s. 439)”. Günümüzde kendi işini kendin yapmak, gurur duyulacak hale gelmiştir. “Steward Brand gibi önemli DIY savunucularının bir kısmı, tüketimi ve fazla malzeme kullanımını azaltmayı hedefleyen bir yaklaşım benimsemekte ve anti-kapitalist duruşlarını yansıtan üretimleri savunmaktadırlar (Erten, 2015, s. 11)”. Ayrıca tarım toplumuyla Post Endüstriyel toplumunun yadsınamaz benzerliği diyalektik bir dönüşü simgelemektedir. “...kentlerden uzaklaşmak, evde çalışmak, üreten tarafından tüketilmek için yapılan üretim gibi Birinci Dalga topluluklarında rastlanan birçok özelliğe sahip olduğu görülmektedir (Toffler, 1981, s. 395)”.

Endüstri Devrimi



Şekil 3.4. Endüstri Devrimi'nden 21. yüzyıla DIY Kültürünün Gelişimi

DIY K lt r ne tarihsel perspektiften bakıldığında pop ler olmasında basılı yayınların katkısı b y kt r. 1900’l  yılların başında dergilerle ses getirmeye bařlayan DIY, Punkların yardımıyla fanzinlerde yer almıřtır. 20.-21. y zyılda Post End striyel  aę’ın bir getirisi olan internetle,  eřitli web sitelerde ve a ık eriřim kaynaklarda varlıęını s rd rm řt r. G n m zde ise DIY K lt r ,  eřitli sosyal medya kanallarında uygulamalarla anlatıldıęı g r lmektedir (Bkz. řekil 3.4.).

3.1.2. DIY k lt r n n tanımı ve motivasyonu

Yapılan  alıřmalara bakıldığında g n m zde DIY K lt r n n bir ok alanda farklı motivasyonlarla kullanıldıda g r lmektedir. “Pek  ok farklı isimle anılan bir aksiyon olan DIY K lt r n n kesin tanımı ve teorisi olmayan bir kavram oluřu, aktivitenin dinamik  zelliklerinden kaynaklanmaktadır (Saęlık ve Reyhan, 2022, s. 194)”. Fordizmin homojenleřmiř tekliflerine karřı DIY K lt r ; zanaat faaliyeti, eęlence, yařam tarzı se imi ve finansal bir gereklilik sunarken, aynı zamanda yaratıcılık, demokratik tasarım, d ng l  st dyo k lt r , s rd r lebilirlik, a ık kaynak, kimlik geliřtirme gibi dinamiklere bilgi aktarımı saęlayan ve s rekli geliřen  ok boyutlu bir kavram olarak tanımlanmaktadır (Ko , Saęlam ve Bezci, 2020, s. 56).

Yapılan arařtırmalarda DIY i in bir ok tanımlama yapıldıda g zlemlenmiřtir. Bu tanımlardan biri olan *brikolaj* eski  gelerin tekrar, kısmen veya tamamen kullanım d ng s ne dahil edilmesidir (Bkz. G rsel 3.24.). Fransızca *bricoleur* eyleminden gelen brikolaj, farklı malzemeleri veya fikirleri bir araya getirip, tasarlandıklarından farklı bir bi imde birleřtirmek, amat r ve profesyonel iřleri birbirinden ayırmak i in kullanılmaktadır.



G rsel 3.24. Brikolaj  rneęi (<http-25>)

Uzman desteđi almadan eldeki malzemelerin kullanılmasıyla yapılan her türlü çalışma DIY olarak tanımlanabilir. DIY'ın demokratik bir yönü olsa da bu durum onu profesyonel bir yöntem yapmamaktadır. Çünkü DIY'da kendin-yapçılar profesyonel birilerinin gelip mevcut problemi çözmesini beklemektense kendileri doğrudan harekete geçmektedir (Erten, 2022, s. 12, 395).

DIY Kültürü boş zaman aktivitesi olarak da görölmektedir. Zihin tazeleme, başka bir yöne odaklanma ve kendin için bir şey yapma motivasyonuyla kullanılan DIY Kültürü, kişiyi mutlu etme özelliđine sahiptir. Bir hobi olan DIY Kültürünün kökenleri birçok kaynakta, boş duran ellere yapacak bir şey verme, boş zamanları üretken ve ahlaki biçimde kullanma ihtiyacı olarak belirtilmiştir (Atkinson, 2006, s. 6). Günümüzde ise tüketim toplumunun içinden sıyrılmak amacıyla kullanılan alternatif bir üretim modelidir. İnsanlara geçmişte olduđu gibi işlerini tüketmeden üretebileceklerini hatırlatmayı hedeflemektedir. Böylece daha sürdürülebilir bir yaşam için eldeki malzemeleri değerlendirerek ihtiyaçların karşılanabileceđini göstermektedir. Kullanıcı kendi ürününü tasarlarlarken üretim ve tüketim arasındaki genişleyen uçuruma kısa devre yaptırarak eldeki sermayeye hem yaratıcı hem eleştirel bir etkileşim kurmaktadır (Lupton, 2006, s. 25). Bunun sonucunda geçmiş prosumerlarda gözlemlenen; sızan bir musluğu tamir etmek, çatı odasını bir odaya dönüştürmek, banyoyu yeniden tasarlamak gibi DIY hareketleri günümüzde tekrar gözlemlenmektedir (Goldstein, 1998, s. 11).

Tüketimden sıyrılmanın alternatif yolu olan DIY Kültürünün genel motivasyonu, üretim sonucu duyulan haza ulaşmak denilebilir. Fakat günümüzde, DIY Kültürünü savunan kişilerin zıt ahlaki ve yaşamsal değere sahip olduđu görölmüştür. Öyle ki bir takım DIY etiđi savunucusu sınırlı ekonomi, israfa ve aşırı tüketime tepki ve eldeki malzemelerle üretimi savunurken, diğerkleri seri üretimi teşvik eden IKEA benzeri perakende marketlerin DIY etiđi olduđunu savunmaktadır. “Bu tür DIY pazarları, ev ya da ofislerindeki mobilyaları kişiselleştirmeye ilgi duyan kullanıcılara hitap ediyor gibi görünse de 60'lı ve 70'li yılların DIY savunucuları gibi tüketicilere karşı güçlü bir ideolojik duruş sergilemezler (Smith, 2008, s. 28)”.

DIY Kültürünün uygulanması aşamasında gözlemlenen çeşitli motivasyonlar; kişisel tatmin, ekonomik kaygılar, çevreye duyarlılık, boş zaman aktivitesi gibi nedenler olabileceđi gibi gelir elde etmek için DIY Kültürünü kullanmak da olabilir.

DIY K lt r n n bir ok motivasyonla kullanımı Atkinson (2006, s. 3), kapsayıcı bir tanımlamayla d rt bařlık altında deęerlendirmiřtir:

- **Proaktif DIY-Proactive DIY:** S reci kendi y neten ve yaratıcılık kullanıp malzemeleri manip le eden DIY  retim bi imidir. Proaktif DIY K lt r n n motivasyonu *kiřisel tatmin* veya *finansal kazanç* olabilir.
- **Reaktif DIY-Reactive DIY:** Alt birimleri olan, kit bi iminde t ketime sunulan, řablon ile desteklenen DIY  retim bi imidir. Bu eylemler  nceden tanımlıdır ve son  r n bellidir. Reaktif DIY K lt r n n motivasyonu *ekonomik kaygılardır*.
- **Temel DIY-Essential DIY:** Ekonomik nedenlerle veya uzmana ulařmanın m mk n olmadığı durumlarda yapılan k   k tamir benzeri iřlerdir. Temel DIY K lt r n n motivasyonu *ihtiya tır*.
- **DIY Yařam Bi imi-Lifestyle DIY:** Kiřinin kendi ihtiya ını kendi kendine karřılayan, ihtiya  duyduęu anda dahi profesyonel destek almayarak bunu bir yařam bi imi haline getiren DIY  retim bi imidir.

Atkinson'un yapmıř olduęu sınıflandırmaya g re g n m zde DIY K lt r n n i  mekanda ve  r nde kullanım alanları incelenerek bu  alıřmada, s rd r lebilirlik, geri kazanım, IKEA hacks ve maker hareketi bařlıları eklenmiř ve sonraki b l mde bu kavramlardan bahsedilmiřtir.

3.2. DIY K lt r n n İ  Mekanda Kullanımı

DIY K lt r n n i  mekanda  eřitli motivasyonlarla kullanıldığı g zlemlenmektedir. Bu g zlem sonucunda s rd r lebilir mekanlar yaratmak, geri kazanımda bulunmak, hack y ntemiyle  r n  kiřiselleřtirmek ve teknolojiyle  retimler yapmak DIY yaklařımıyla m mk n g r lm řtir.

DIY yaklařımıyla tasarım yapılırken hazır, hurda ve atık malzemelerin kullanımı g r lmektedir. Hurda ve atık malzeme kullanımıyla tasarım yapmak; karbon ayak izi d ř ř  ve enerji tasarrufu saęlamaktadır. Bu baęlamda DIY yaklařımının i  mekan ve  r n tasarımında kullanımı s rd r lebilirlik ve geri kazanım i in  nemlidir.

Kit olarak satılan  r n n kurulumunu kendin yapmak, DIY Hareketini ger ekleřtirmek olarak g r lmektedir. Kit  r n satıř pazarının en b y klerinden biri

sayılan IKEA, bu bağlamda DIY yapımını desteklemektedir. Bazı durumlarda kullanıcı almış olduğu yarı bitmiş üründe kişisel beğenilerine uygun değişiklikler yapmakta, o ürünü hacklemekte, yani kişiselleştirmektedir. Popüler hale gelen bu hareketle sosyal medyada üretilmiş birçok uygulama olduğu ve bu kişiselleştirmenin IKEA harici ürünlerde de yapıldığı gözlemlenmiş ve DIY yaklaşımı için önemli görülerek bu çalışmaya eklenmiştir.

Maker Hareketi; iş birliği içinde çalışma ortamı sunan, kolektif, özgürlükçü, yenilikçi atölye tipidir. DIY üretimleri bilgisayar destekli programlarla yapma imkanı sunmaktadır.

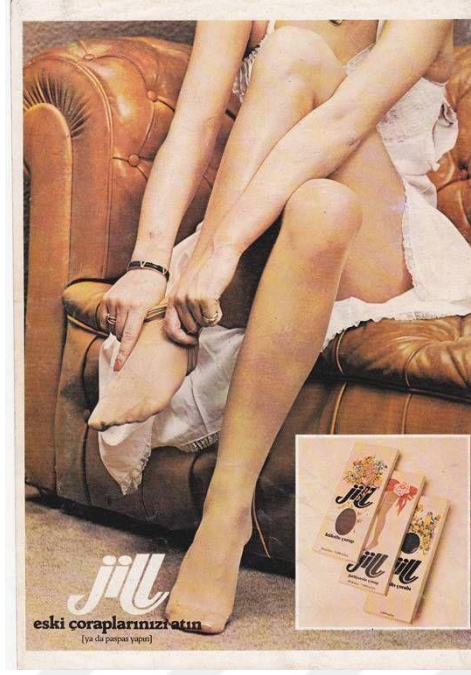
3.2.1. Sürdürülebilirlik (Sustainability)

19. yüzyıldan önce Holosen Dönemde,²⁰ doğa bir döngü içinde devamlılığını sürdürürken bazı canlıların atığı diğer canlıların hammaddesi olmuş ve doğada atık meydana gelmemiştir. Holosen Dönem, özellikle Endüstri Devrimi sonrası buharlı makinelerin icadı sonucu, kömür ve doğal kaynakların tüketiminin etkisiyle bitmiştir. “... insanın doğayı üstünlük kurulabilir ve kullanılabilir bir kaynak olarak görmesi, ilk kez doğanın istismarı durumunu da ortaya çıkarmıştır (Freyer, 2018)”. Kömür, doğalgaz, petrol gibi yenilenemez kaynakların tüketilerek dünyanın kirlenmeye başlamasıyla oluşan ve günümüzde yaşamaya devam edilen bu yeni dönem Antroposen Dönem²¹ olarak adlandırılmaktadır. Yüzyıllar boyunca doğayla uyum içinde yaşayan insan, Endüstri Devrimi’nin yarattığı çevre kirliliği ve bilinçsiz kaynak tüketimini durdurmak amacıyla kavram arayışına girmiştir. Çözüm olarak sürdürülebilirlik kavramı, bu noktada ortaya çıkmıştır.

18. yüzyılın son dönemi kapitalizm felsefesinde, çevreden çok ekonominin önemli olduğu bir dönemdir. Bu felsefenin sembolü haline gelmiş olan söylem, Bill Clinton’un ABD Başkanlığı seçimleri hazırlıklarında söylediği bir cümle olmuştur: It is the Economy, stupid (Yücel ve Kurnaz, 2022, s. 17)! (Tabii ki ekonomi akıllım!) Bu argümandan, ekonomik büyüme amacıyla, insanlığın tek yaşam alanı olan dünyanın

²⁰Holosen Dönem: Son 18 bin yıldır içinde yaşanılan; iklimin belirli değerler ve düzen içerisinde seyrettiği dönem. İnsanlık bu sayede tarım yapabilme, kendini koruyabilme ve yerleşik düzene geçebilme gibi yaşam şekilleri geliştirmiş ve nüfus artmıştır (Yücel ve Kurnaz, 2022, s. 22).

²¹Antroposen Dönem: İnsanlık etkisiyle iklim değişiminin yaşandığı dönemdir (Yücel ve Kurnaz, 2022, s. 22)

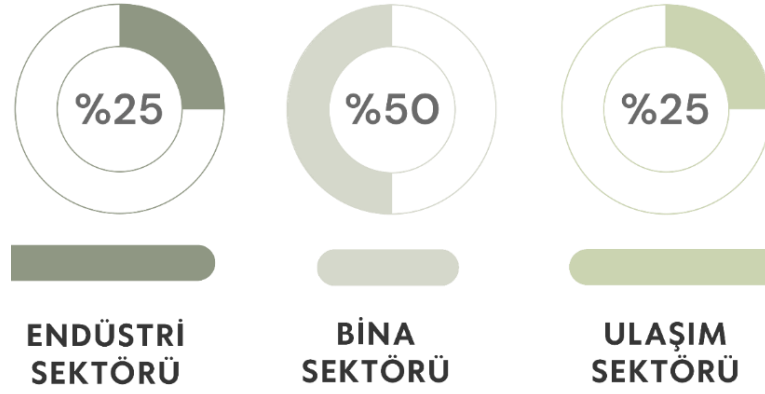


Görsel 3.26. Jill Çorapları Afişi, 1980 (<http-27>)

20. yüzyılın ortalarında, yenilenemez kaynakların sınırsız olmadığını düşünenler, tekrar doğayla uyum içinde yaşamak isteyenler ve çevre kirliliğinden bıkanlar bir çözüm bulmaya çalışmıştır. "... gelişmiş ülkeler ekonomik sorunlarını bir noktaya kadar çözmüş olduklarından, gelişmelerini sağlayan kendi endüstrilerinin ve nüfus artışlarının çevreye verdiği zarar dikkatlerini çekmeye başlamıştır (Yücel ve Kurnaz, 2022, s. 29)". Böylece 1987'de Norveç'te Brundtland Komisyonu²³ Raporu'nda sürdürülebilir gelişmenin ilk modern tanımı yapılmıştır: "Sürdürülebilir gelişme, gelecek nesillerin kendi ihtiyaçlarını karşılama becerilerini engellemeden bugünün ihtiyaçlarını karşıladığımız gelişmedir (Yücel ve Kurnaz, 2022, s. 29)". Bu bağlamda, kalkınırken yenilenemez kaynak tüketimine titiz davranma, sürdürülebilir üretim yaparak ürünlerin kullanım ömürlerini uzatma gibi başlıklar konuşulmaya ve bu başlıklara çözümler üretilmeye, sürdürülebilir bir yaşam için tüketimin yarattığı karbon ayak izi gibi konular dikkate alınmaya başlanmıştır.

Nüfus artışının doğurduğu aşırı yapılaşma, atık artışıyla sonuçlanan bir diğer etkidir. Buna göre, yapı sektörü üretilen enerji kaynaklarının %50'lik dilimini kullanmaktadır (Bkz. Şekil 3.5.).

²³Dünya Çevre ve Kalkınma Komisyonu



Şekil 3.5. Dünyada üretilen enerjinin farklı sektörlere göre tüketimi (Kaynaktan uyarlanmıştır)
(Özmehmet, 2007, s. 810)

Sürdürülebilirlik; daha az hammaddeyle aynı işlevi sağlayarak, malzeme tüketimi ve nakliye süreçlerini en aza indirgeyerek, iş gücü ihtiyacını azaltarak, ekonomi ve enerji tasarrufu yaparak sağlanabilir.

Bu bağlamda sürdürülebilir tasarım için; tekrar kullanım, hammaddenin azaltılması, yenilenebilir kaynak kullanımı, yeniden kullanım, geri dönüşüm ve yerli malzeme kullanımı gerekli görülmektedir.

IFI (International Federation of Interior Architects/Designers) teknoloji, küreselleşme, ekonomi ve politik istikrarsızlık, sosyal eşitsizlik gibi değişen faktörlerin yanı sıra tasarımın çevresel ve sürdürülebilirlik faktörleri çevresinde ele alınması gerektiğini savunmaktadır (http-28). “Tasarım süreçlerinde çevreye duyarlı ve sürdürülebilir tasarım kavramını daha da güçlendirecek bir anlayış ile kullanıcının tasarım süreçleri içerisinde yer aldığı çalışmalar güçlenerek devam etmektedir (İmre, 2021, s. 128)”. Sürdürülebilir tasarım ile daha az CO₂ salınımı yapan doğa dostu iç mekanlar tasarlamak mümkün olmakta, böylece insanların ihtiyaçlarını doğal sistemlerin varlığını ve geleceğini tehlikeye atmadan yerine getirmektedir (Sev, 2009, s. 2, 31). Bu bağlamda küresel ısınmanın, çevre kirliliğinin ve atık üretiminin önüne geçilmesi için tasarımcılara büyük görevler düşmektedir. Tasarımcıların, üretileni kullanım sonrası ne olduğunu dert edinmesi ve malzemeleri ekonomik değer zincirinde tutması sürdürülebilir tasarım açısından fayda sağladığı gibi atık azaltımına da katkı sağlayabilir. Bu bağlamda, DIY yaklaşımıyla atığın hammadde olarak kullanılması sonucu sürdürülebilir bir tavır sergilenebilir.

İç mekan ve ürün tasarımında kullanılan malzemelerin sürdürülebileceği konusu ile tasarım yönteminin sürdürülebilir ilkelere dayanması büyük önem taşımaktadır. ECIA (European Council of Interior Architects) (2020, s. 14), içmimarların iç mekan tasarımı yaparken sürdürülebilir tasarım ilkelerini ve bu ilkelerin tasarım sürecini nasıl etkileyeceğini bilmeleri gerektiğini söylemektedir. Sürdürülebilirlik için, tasarımcının seçeceği malzemelerle kurguladığı mekanda; ürünlerin kullanım amaçları ve ürünlerin görsel estetik kaygılarla üretimleri yapılırken verilen kararların israfa neden olup olmaması gibi konular, karbon ayak izi düşünülerek yapılmalıdır. “Toplumdaki bireylerin talepleri arzı etkileyip tasarımcıları ve üreticileri sürdürülebilir tasarımlara doğru yönettği gibi tasarımcıların ve üreticilerin daha sürdürülebilir sistem ve ürünleri piyasaya sunmaları da tüketicileri bilinçlendirmekte ve bu tip tüketim elemanlarına yönelmektedir (Ulusoy, 2010, s. 34)”. Kullanıcılara, mekan ve ürün tasarımı yaparken sürdürülebilir mekanlar oluşturmanın önemini vurgulayarak bu konuyu gündem maddesi haline getirmek ve farkındalık yaratmak mümkündür.

“Atma-dönüştür ve benzeri konseptler bir kendin yap faaliyetini sürdürülebilirliğe katkıya dönüştürebilir (Doğan Sözüer ve Dönmez Yavuz, 2023, s. 102)”. DIY Kültürünü sürdürülebilir mekan tasarımı yapmak amacıyla kullanmak çevreye katkılar sağlayabilir. Atık ürünün hammadde olarak görülerek tekrar kullanıma dahil edilmesi DIY yaklaşımıyla mümkündür. Böylece kişinin istek ve beğenilerine uygun, sürdürülebilir ve düşük karbon ayak izine sahip tasarımlar yapılabilir. Chapman (2005’ten aktaran Yazırlioğlu, Özçelik ve Kaplan, 2020, s. 67), sürdürülebilirlik için, ürüne kişisel anlamlar katıp ürünle bağ kurmanın, ürünün kullanım ömrünü uzatan bir etken olduğunu belirtmektedir. Paksoy (2009), sürdürülebilir tasarımı var olan bir şeyin giderek form değiştirmesi, katkılarla tekrar kullanılabilir hale getirilmesi şeklinde tanımlamaktadır. Ulusoy (2010, s. 126), geri dönüştürülebilir veya tekrar kullanılabilen malzemelerle yapıların ve mekanların oluşturulmasıyla, çevre sorununa makul bir çözüm getirilebilir demektedir.

Sürdürülebilir tasarım için kullanılan ürünlerin, atık olmadan önce dönüşmesi önemli görülmüş ve bu katkıyı sağlayacak kavramlar ortaya çıkmıştır. Geri dönüşüm, yeniden kullanım ve ileri dönüşüm kavramları, *Geri Kazanım* başlığı altında toplanmakta ve doğaları gereği atıkları hammadde olarak görerek tekrar kullanıma dahil etmenin

yollarını aramaktadır. Bu bağlamda DIY yaklaşımını, geri kazanımı sağlamak amacıyla kullanmak, sürdürülebilir tasarım için önem taşımaktadır.

Sürdürülebilir bir yaşam sürmek için DIY Kültürü kullanılabilir ve sürdürülebilirliğin yerinin Atkinson'un yapmış olduğu DIY motivasyon sınıflandırmasında *DIY Yaşam Biçimi-Lifestyle DIY* olduğu söylenebilir.

3.2.2. Geri kazanım (Regain)

Arkeolojik kazılardaki bulgulara bakıldığında geri kazanım kavramının insanlık tarihinin başlarından beri kullanıldığı tespit edilmiştir (Demir ve Tufan, 2021, s. 891). Bu kazılarda insanların sınırlı kaynaklarla yaşıyor olmasının, onları dönüşüm yapmaya ittiği görülmüştür. Endüstri Devrimi ve teknolojinin gelişmesiyle geri kazanım kavramının önemi artmış, ucuz hammadde ihtiyacını karşılamak üzere fabrikalar tarafından kullanılan bir yöntem haline gelmiştir. Sonuç olarak geri kazanım kavramı, insanlık tarihinde sınırlı kaynaklarla yaşamak durumunda kalınan dönemlerde kullanılan bir yöntem olmuştur.

20. yüzyılın sonlarına doğru, yeni tüketici tutumları, teknolojik gelişmeler ve artan çevre bilinciyle birlikte tasarım alanında birtakım değişimler olmuştur. Tasarımcılar, küresel ısınma, fosil enerji tüketimi ve doğa kirliliği gibi ekolojiyi ve insan sağlığını tehdit eden unsurlara karşı önlem almaya başlamıştır. Bu dönemde tasarım alanında geri kazanım kavramı konuşularak tasarımlarda atık yönetimi yapmak gündem olmuştur. Geri kazanım yapmanın amacı kaynakların geliş güzel tüketimini önleyerek atık üretimini azaltmaktır (Demiraslan, 2023, s. 42) (Bkz. Şekil 3.6.).

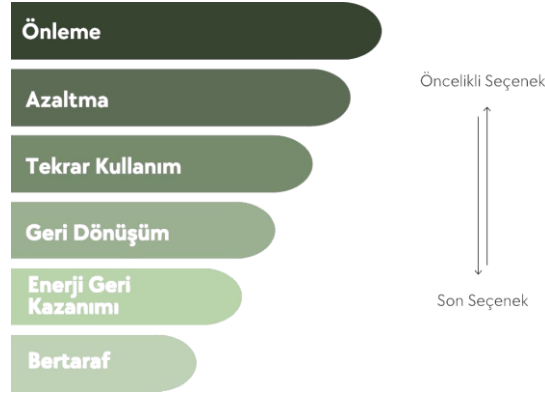


Şekil 3.6. Sürdürülebilirlik Kuralı (Kaynakta Uyarlanmıştır) (Demiraslan, 2023, s. 61)

Günümüz tüketim toplumunun getirmiş olduđu kullanım alışkanlıklarında, bir nesneyi tamamen tüketmeden hurdaya çıkarmak; israfa, aşırı tüketime ve atık oluşmasına neden olmaktadır. Bu durum, sürekli yeni ürünlerin üretilmesine, üretim için enerji ve hammadde harcanarak sürdürülebilirlikten uzaklaşılmasına neden olmaktadır. Oluşan atık sorununun giderilmesi için birçok yöntem geliştirilmiştir: Depolama, kompostlama, tekrar (yeniden) kullanım, geri dönüşüm, geri kazanım, yakma (bertaraf) bu yöntemlerden bazılarıdır (Elibol vd., 2018, s. 136).

Günümüzde geri kazanım kavramlarının kullanımıyla sürdürülebilir tasarım yapmak mümkündür. “Döngüsel üretim sistemleri atık üretmeden elimizdeki malzemeleri olabildiğince uzun süre kullanmaya ve kullanılmaz hale geldiklerinde de yenileyerek ya kullanmaya devam etmemiz ya da kullanacak kişilere vermemiz üzerine yapılandırılmıştır (Yücel ve Kurnaz, 2022, s. 143)”. Sınırlı olmakla birlikte madencilik yaparak doğal kaynakların üretimi mümkün olsa da çok zor ve çevresel faktörler için riskli bir işlemdir. Bu yüzden doğal kaynakları üretmek yerine, kullanılan kaynakların atık haline gelmeden önce yeniden kullanılması bir çözümdür.

Önceki kültürlerin çoğu, eski kutsal kitaplarda yazıldığı gibi, insanın kendilerini çevreleyen doğaya sahip çıkarak onunla uyum içinde yaşamıştır (Toffler, 1981, s. 145). Doğada yaşayan varlıkların atıkları başka varlıkların hammaddesi olduğundan ekosistem döngüsünün tamamına bakıldığında bir atık oluşmadığı görülmektedir. Bu yüzden doğanın bir parçası haline gelebilmek adına insan, atık üretmemeye özen göstermelidir. Bunu yapabilmek için doğal yaşamı ve üretimi döngüsel bir sistem haline getirmek gerekmektedir. Çevre ve Şehircilik Bakanlığı (2018, s. 5) tarafından yayınlanan Sıfır Atık Hiyerarşi sıralamasına bakıldığında hangi adımların hiyerarşik açıdan önemli olduğu görülmektedir (Bkz. Şekil 3.7.).



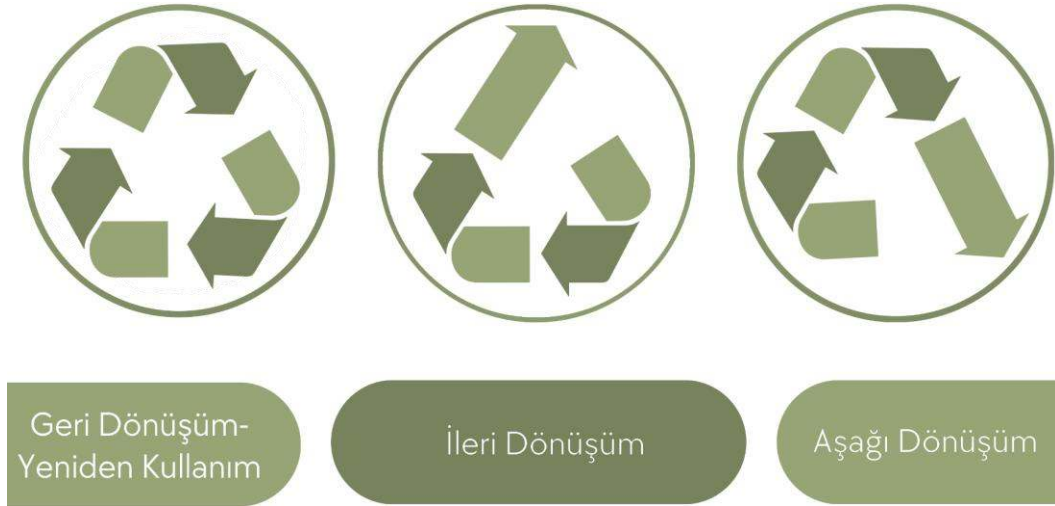
Şekil 3.7. *Sıfır Atık Hiyerarşisi (Kaynaktan uyarlanmıştır) (T.C. Çevre ve Şehircilik Bakanlığı, 2018, s. 5)*

Bu şekil incelendiğinde tekrar kullanım ve geri dönüşüm gibi geri kazanım kavramlarının hiyerarşik olarak üst sıralarda yer aldığı görülmektedir. Kullanılan ve atıl duruma gelmiş ürünlerin yeniden tasarlanarak kullanılabilir forma gelmesi yeniden kullanım ve ileri dönüşüm kavramlarıyla açıklanabilir. Bir ürünü tekrar kullanılabilir hale getirmek ve onu yeniden tasarlamak, DIY yaklaşımıyla ilişkilendirilebilir. Bu yaklaşımla eldeki malzemeleri kullanarak atık azaltımını sağlamak ve minimum maliyetle ürün üretmek mümkündür.

İç mekan donatımlarında hızlı tüketim ve hurdaya çıkma durumu görülmektedir. Kullanılan donatımlar bazen sadece rengi beğenilmediği için, bazen ise kumaşı eskidiği için çöpe atılmaktadır. Bu tarz donatımları kişisel beğenilerle tekrar tasarlamak, yeniden hayata döndürmek farkında olmadan olumlu etkilere neden olabilir. Kişisel istekler ve beğeniler çerçevesinde kişi bir nesneyi dönüştürdüğünde tüketmeden yeniden üretmiş yani geri kazandırmış olacaktır. Böylece doğal kaynakları tüketmeden kullanıcının odağında tasarım sergilemiş olacaktır. Kişi o ürüne kendi dokunduğu için aidiyet hissedecektir.

Geri kazanım kavramının üç alt başlıkta incelenmektedir:

1. Geri Dönüşüm-Recycle: Atığın yeniden kullanılabilir malzemeye dönüştürülmesidir.
2. İleri Dönüşüm-Upcycle: Atığın yok edilmeden yeniden kullanılarak yeni bir şey üretilmesidir.
3. Aşağı Dönüşüm-Downcycle: Atığın kalitesini kaybedene dek geri dönüştürülmesidir (Bkz. Şekil 3.8.).



Şekil 3.8. Geri Kazanım Sembolleri (Kaynaktan uarlanmıştır) (<http-29>)

Sürdürülebilir bir tasarım anlayışında DIY yaklaşımının aktif rol oynadığı geri dönüşümün içinde değerlendirilen yeniden kullanım ve ileri dönüşüm kavramı öne çıkmış ve sonraki bölümde aktarımı yapılmıştır. Bu bağlamda, aşağı dönüşüm kavramının DIY Kültürüne bir etkisi olmadığı düşünülerek aktarımı yapılmamıştır.

3.2.2.1. Geri dönüşüm (recycle) ve yeniden kullanım (reuse)



Şekil 3.9. Geri Dönüşüm Sembolü (<http-29>)

Atık dönüşüm yöntemlerinden olan geri dönüşüm ve yeniden kullanım gelişmiş ülkelerde en çok tercih edilen atık yönetim biçimidir (Bkz. Şekil 3.9.). Bu yöntemlerin kullanımıyla sağlanan dönüşüm sonucunda doğaya en az zararın verildiği gözlemlenmiştir. Ayrıca bu yöntemlerin kullanımı ile ürün üretmek, aynı malzemeyle

sıfırdan ürün üretimi sırasında harcanan enerjiye kıyasla çok da az olmaktadır (Elibol vd., 2018, s. 140).

Geri dönüşüm ve yeniden kullanım kavramları sıkça karıştırılmaktadır, fakat yeniden kullanım geri dönüşümün bir alt başlığıdır. Geri dönüşüm kullanım dışı kalan malzemenin tekrar hammadde olması için dönüştürülme sürecidir (Bkz. Görsel 3.27.).

Yeniden değerlendirilme imkanı olan atığın fiziksel veya kimyasal işlemlerden geçirilmesi geri dönüşümü ifade etmektedir. Tüketilmiş bir ürünün herhangi bir kimyasal işleminden geçirilmeden tekrar aynı veya farklı bir amaçla değerlendirilmesi ise yeniden kullanımı ifade etmektedir (http-30).



Görsel 3.27. Bär+Knell firmasının ürettiği raf ve depolama üniteleri (Luke, 2002, s. 68)



Görsel 3.28. Pawel Grunert'in tasarlamış olduğu oturma elemanı, 2009 (http-31)

Tüketim kültürünün bir sonucu olan atığı arzu edilmeyen yerlerde bulunan kıymetli maddeler biçiminde gören Curi (1997’den aktaran Elibol vd., 2018, s. 135), bu zenginliğin yok edilmesi yerine geri kazanılması gerektiğini savunmaktadır. Atığın hammadde olarak görülerek geri kazandırılması atık sorunun giderilmesinde kullanılan ve çevreye en az zararı veren yöntemlerden biridir. Geri dönüştürülmüş malzemelerden veya atığın kendisinden tasarım yapmak sürdürülebilir tasarım, ekonomiye yatırım, enerji tasarrufu ve karbon ayak izini düşürmek için seçilebilecek bir yol olabilir. Henüz Türkiye’de bir iş modeli haline gelmese de dünyada örneği bulunan “Scrapstore”, endüstride meydana gelen atıkları yaratıcı alanlara taşımakla görevlidir. Türkçesi “hurda dükkanı” olan bu iş modeli atık malzemeleri erişime açık bir şekilde ihtiyaç sahiplerine ulaştırmaktadır. Benzer bir motivasyonla 2006 yılında Almanya’da kurulan Kunst Stoffe ise sanatçılar, tasarımcılar ve DIY yapanlar için atık malzemeleri temin etmektedir (Bkz. Görsel 3.29.).



Görsel 3.29. *Kunst Stoffe Atık Malzeme Deposu (http-32)*

Türkiye’de sanatçı olan Elif Aydoğdu Ağatekin (http-33) seramik atıklarını geri dönüştürerek kullanmak, atık malzemeleri kullanmanın ufğunu genişleterek benzersiz sanat eserleri çıkarabildiğini söylemektedir (Bkz. Görsel 3.30.).



Görsel 3.30. *8x14 cm, Farklı bünyelerdeki atık seramik parçalarıyla asamblaj, 2017. Fotoğraf: Elif Aydoğdu Ağatekin (http-33)*

3.2.2.2. İleri dönüşüm (upcycle)



Şekil 3.10. İleri Dönüşüm Sembolü ([http-29](http://29))

Teknolojinin gelişmesi ve hızlı nüfus artışıyla artan tüketim sonucu oluşan atığın azaltılması aracı olarak kullanılan bir diğer yöntem ileri dönüşümdür (Bkz. Şekil 3.10.). 1994 yılında Reiner Pilz tarafından türetilen ileri dönüşüm kavramı tek kullanımlık bir şeyin değer katılarak yeni bir şey üretilmesini ifade etmektedir (Wegener, 2016, s. 181). İleri dönüşümü diğer dönüşümlerden ayırtıran nokta; var olan ürünü kimyasal işlemden geçirmeden, yani enerji tüketmeden dönüşüme dahil etmektir.

Atık olarak görülen ürün veya malzemenin tekrar tasarlanarak kullanıma dahil edilmesi geri kazanım kavramları içerisinde en kolay olanı olarak görülmektedir. Böylece kişi kaynakları tüketmeden, kendi imkanlarıyla atık olan ürünü dönüştürerek daha değerli bir form almasını sağlamakta, aynı zamanda ürünü tekrar kullanım döngüsüne dahil ederek enerji tasarrufuna neden olmaktadır. “Bu noktada ‘ileri dönüşümün’ ekonomiye de katkıda bulunduğu söylenilebilir (Demir ve Tufan, 2021, s. 892)”.

İleri dönüşümü uygulamanın, malzemeye bağlı olarak, birçok yolu vardır: Eski cam şişelerden sehpa yapmak (Bkz. Görsel 3.31.), kovadan kedi yuvası yapmak (Bkz. Görsel 3.32.), eski bir dolap kapağını yatak başına çevirmek, kasalardan sehpa yapmak gibi örnekler verilebilir. İleri dönüşüm yapmak için kişinin uzmanlık bilgisinin olması gerekmediği ve atık ürünlerin dönüşümü gerçekleştirildiği için DIY yaklaşımıyla bu süreci yönetmek mümkün olmakla birlikte amaç, kullanılan ürünün kullanım ömrünü uzatmaktır.



Görsel 3.31. İleri dönüştürülmüş sehpa (<http-34>)



Görsel 3.32. Hasan Burak Akyıldız-Şahin Aral Alkaş, Bomb House, 2021 (<http-35>)

Sonuç olarak ileri dönüşüm, tüketim alışkanlığına eleştirel bir bakış açısı sunarak tepki olarak algılanabilir ve tüketimin azaltılmasına katkı sağlayabilir. Bu bağlamda geri kazanım kavramlarını Atkinson'un yapmış olduğu DIY motivasyon sınıflandırmasında *DIY Yaşam Biçimi-Lifestyle DIY* olduğu söylenebilir.

3.2.3. IKEA hacks

Kullanıcının kişisel istek ve beğenileri, ihtiyaçları ve üründeki fikirlerinin tekrar önem kazanmasıyla birbirine benzemeyen ama aynı işleve hitap eden çok sayıda ürün,

çok sayıda üretici tarafından üretilmeye başlamıştır. Hatta, önceden bitmiş bir ürünü satın almak isteyen kullanıcı, artık yarı bitmiş kit ürünleri tercih ederek kullanıma kendisi hazırlamak istemektedir (Koç Sağlam, Bezci ve Dündar Türkkan, 2020, s. 54). Yarı bitmiş ürün satışı için IKEA markasının pazar büyüklüğü onu öne taşıyarak örnek olmasına neden olmuştur.

İngilizce’de “hack” tabiriyle kullanılan, Türkçe karşılığı “kesmek, doğramak, kıymak” olan ve toplum içi kullanımına “hacklemek” ifadesiyle yerleşen *kişiselleştirme* eylemi; bir ürünün yapım reçetesi dışına çıkılarak, tasarımın ilk başta öngörülemediği biçimde eklemeler ve çıkarmalar yapılarak gerçekleştirilen değişimini ifade etmektedir (http-36). Hackleme eyleminin DIY üretim biçiminin en yaygın kullanımı olarak *IKEA Hack* kabul edilmektedir. IKEA Hack’ın motivasyonu ürünün üretim aşamasındaki kalıplarından kurtularak, potansiyelinin sınırlarını zorlayacak biçimde kullanıcısının pratik, yaratıcı ve analitik zekasını (Sternberg, 1985) da kullandığı, özgür iradesine bağlı ve aidiyet sağlayacak biçimde gerçekleştirdiği ekleme ve çıkarmalardır. Bu yaklaşım bir anlamda tasarımda demokrasi ve özgürleşmeye katkı sağlayabilir.

İnsanların kit halinde satın aldıkları IKEA ürününe kendilerinden kattıklarıyla daha fazla değer verdikleri görülmekte ve buna *IKEA Etkisi* (IKEA Effects) denilmektedir. İyi yapılmış hacklerin fotoğraflarının paylaşılması tartışmasız IKEA tüketici ideolojisini genişletmektedir (Smith, 2008, s. 194) (Bkz. Görsel 3.33.).



Görsel 3.33. *IKEA TINGBY* hacklenmesi (http-37)

IKEA Hack'in genel motivasyonu özgür biçimde ve yaratıcılıkla kit halinde satılan ürünleri manipülasyona uğratmaktır. Buna göre IKEA Hack Atkinson'un motivasyon sınıflandırmasında, *Prokatif DIY-Proactive* kategorisinde gösterilebilir.

3.2.4. Maker hareketi

Maker Hareketi iş birliği içinde çalışma imkanı sunan kolektif bir harekettir. Resmi olmayan (informal), yerel ve bağımsız atölyelerde kullanılması yönüyle DIY yaklaşımıyla benzeşmektedir. Maker Hareketi DIY Kültürü ile formal ya da informal ortamlarda bir araya gelerek; araştırma, tasarım, geliştirme, uygulama, değerlendirme, iş birlikli paylaşım, sosyalleşme, deneme-yanılma, keşfetme, tekrar, onarım gibi bileşenleri uygulayarak ürün oluşturulan alanlardır (Öztürk, 2016, s. 176). Buna göre Maker Hareketi bağımsız ve özgür çalışma ortamı sunmakta, uygulama faaliyeti olmasının yanı sıra bir öğrenme metodu olarak farklı disiplinlerin bir arada çalışmasına ve bilgi alışverişi yapmasına olanak tanımaktadır.

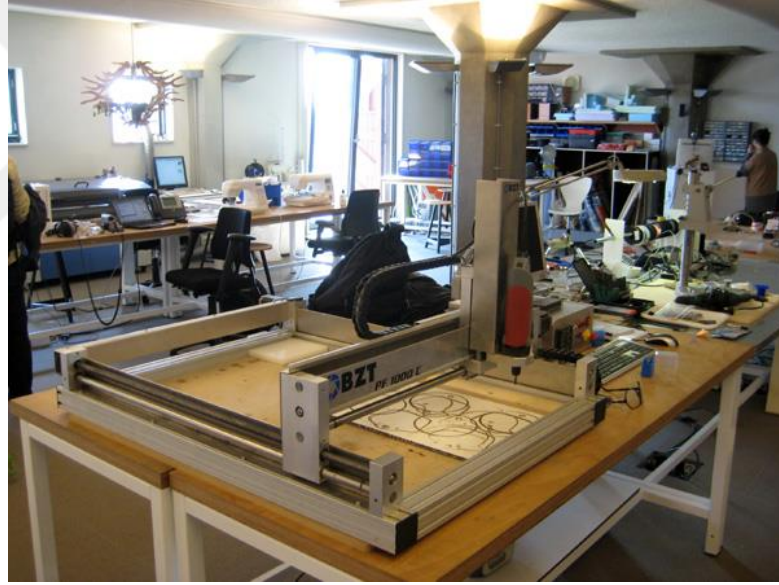
Maker Hareketinin uygulandığı üç tip atölye biçimi vardır: Hacker Space, Maker Space ve Fab Lab. Hacker Spaceler Maker Hareketinin ilk kurulmuş resmi biçimidir. California'da 1970 yılında hackerların bir araya gelerek kurdukları bir bilgisayar kulübü olarak bilinmektedir (Bkz. Görsel 3.34.). Maker Space (Bkz. Görsel 3.35.) daha resmi olmayan (informal) atölye biçimiyken, Fab Lab (Bkz. Görsel 3.36.) daha resmi olan (formal) atölye biçimidir.



Görsel 3.34. Hacker space atölyesi (<http-38>)

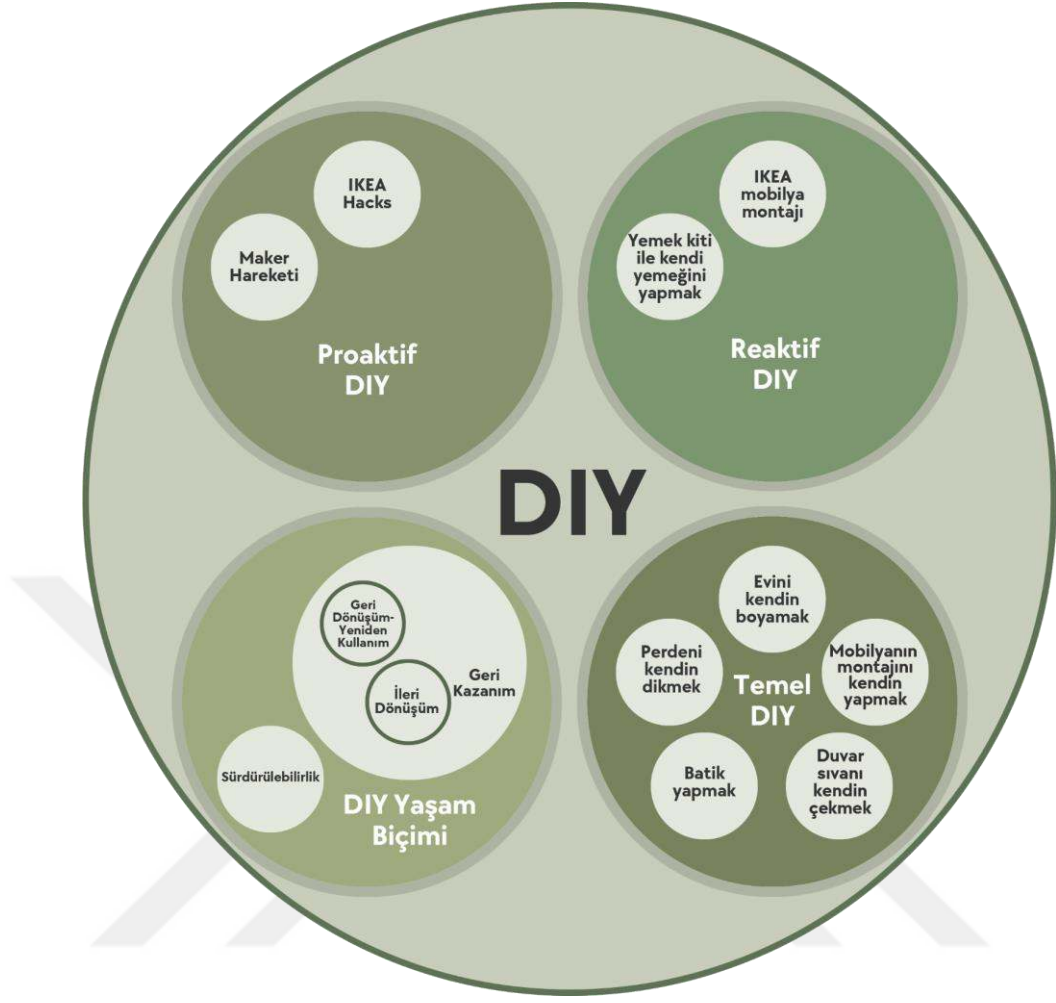


Görsel 3.35. *Maker space atölyesi* (<http-39>)



Görsel 3.36. *Fab lab atölyesi* (<http-40>)

Maker Hareketinde DIY yaklaşımıyla üretim yapanlar sürecini kendi yönetip yaratıcılıklarını özgür biçimde uyguladıkları ve elde ettikleri bu ürünlerden kazanç sağlayabildikleri için Atkinson'un yapmış olduğu DIY motivasyon sınıflandırmasında *Proaktif DIY-Proactive DIY* kategorisinde bulunabilir.



Şekil 3.11. İç mekanda DIY kullanımının, Atkinson'un DIY sınıflandırmasına göre konumu

DIY Kültürü, Post Endüstriyel Çağ'da, tüketimi azaltarak üretimde bulunmak isteyen insanların başvurduğu bir hareket haline gelmiştir. Ortaya çıkışı ekonomik kaygılarla mücadele etmek olsa da zaman içerisinde kullanım motivasyonu değişmiş, sistem karşıtı söyleme evrilmiştir. Günümüzde DIY Kültürünün genel motivasyonu tasarım sürecine dahil olmaktır. DIY Kültürünün sunmuş olduğu diğer kullanım motivasyonlarına bakıldığında ekonomik bir çözüm sunması, kişiyi mutlu etmesi, DIY fikirlerine internette kolaylıkla erişilebiliyor olması, sürdürülebilir bir yaşam sunması, alternatif bir üretim modeli olması, kişiselleştirme imkanı sunması, iş birliği fırsatı vermesi ve üreticiye zanaatkar becerilere sahip olma fırsatı tanınması olduğu söylenebilir (Şekil 3.11.).

3.3. Kullanıcı Odaklı Tasarım

Tasarım kavramını Viktor Papanek (1978'den aktaran İmre, 2021, s. 130) "Tüm insanlar tasarımcıdır. Tasarım bir temel insani özellik olduğu için, yaptığımız her şey, her zaman tasarımdır" diyerek tanımlamıştır. Tasarlama güdüsü tıpkı düşünmek gibi insana doğuştan verilmiş bir özellik olup özünde tasarlama eylemi, düşünmenin çıktısı ürünüdür. En ilkel ve en çağdaş insan düşünüldüğünde ikisinin de hayatta kalabilmek için hayatlarını ve çevrelerini tasarlama gerektği görülmüştür. Tunalı (2020, s. 78, 107), diğer canlıların doğa varlığını, empirik dünyayı benimseyerek uyum sağladıklarını, fakat insanın doğaya insansal dünya katarak insansal bir doğa varlığı haline getirdiğini söylemektedir. Bu yüzden tasarımın insanın yaşamını sürdürebilmesi, hayatını olumlu yönde geliştirebilmesi ve ihtiyaçlarını karşılayabilmesi için bir ihtiyaç olduğunu, tasarımla elde edilen estetiğin, tüketim için en az diğer ihtiyaçlar kadar önemli olduğunu vurgulamaktadır. "Doğanın kendini yenileyerek sürdürülebilir sistemini gözlemleyen insan bu gözlemi kendi deneyimleri ile anlamlandırarak ihtiyaçlarını tasarlamıştır (French, 1988,'den aktaran İmre, 2021, s. 129)". Farklı bir bakış açısıyla Sanders ve Stappers (2008, s. 12) ise "Her insan yaratıcıdır fakat her insan tasarımcı değildir" demiştir. Bu bağlamda tasarımcıyı yüce tuttuğu ve herkesten ayrıştırılması gereken bir pozisyonda gördüğü söylenebilir.

Endüstri Devrimi öncesi tarım toplumunda ve toplayıcılık döneminde insanlar ellerindekilerini değerlendirerek ihtiyaçlarını karşılamıştır. Bir ürüne ihtiyaç duyduğunda onu nasıl üretebileceği üzerine düşünüp (sorunu çözümüleme etmek), merak duyup (araştırmaya başlamak) sorunu çözüp (tasarlamak), son adımda da üretmiştir (Bkz. Şekil 3.12.). Bu durum ayrıca insanların zinde ve yaratıcı kalmalarını, çalışan olup üretici olmalarını sağlamış, ayrıca ilkel anlamda DIY Hareketini gerçekleştirmiştir.



Şekil 3.12. Endüstri Devrimi Öncesi Üretim Süreci

Endüstri Devrimiyle ürünlerin standartlaşması, ürünle bir bağ kurulamamasına ve ürünün amacı karşılayıp atık olarak görülmesine neden olmuştur. Böylece, 20. yüzyılda

yeni nesil tasarım yaklaşımları oluşmaya başlamış ve insanların üretime katılıp fikir sahibi olmasının yolları aranmıştır. Çünkü, geleneksel tasarım yaklaşımı üç ana rolde ve keskin çizgilerle birbirinden tamamen ayrılmıştır: Kullanıcı, tasarımcı, müşteri. Bu keskin çizgilerin silikleşerek kullanıcının ürünün tasarım sürecine katılmasıyla kullanıcının yaşayarak edindiği sorunlara çözüm tespitinin en doğru biçimde yapılmasına odaklanılmıştır. Böylece tasarımcı ile kullanıcı arasındaki iletişimin artabileceği düşünülmüştür.

Kullanıcıların kendilerini doğrudan veya dolaylı olarak ilgilendiren konular hakkında fikir sunma fırsatı, katılım ile sağlanmaktadır. Bu sayede, tasarımcı ile kullanıcı arasındaki keskin çizgi silikleşmekte ve iki aktör birbirine yakınlaşmaktadır. Bu durum DIY yapıcı-kullanıcı-tasarımcı profilinin oluşmasına zemin hazırlayabilir ve üretilecek olan ürün, insanın istek ve ihtiyaçlarına uyabilir.²⁴

Bu çalışmada, kullanıcının tasarım sürecine katılımını ifade eden yöntemler Kullanıcı Odaklı Tasarım başlığı altında incelenmiştir. Güncel tasarım söylemlerinde, Kullanıcı Odaklı Tasarım ile benzer anlamda olan katılımcı tasarım (participatory design) kavramının da kullanıldığı görülerek çalışmaya eklenmiştir. Katılımcı tasarımın zamanla kullanıcı ile birlikte tasarıma (co-design) evrildiği gözlemlenmiş ve bu evrimin oluşum süreci sonucunda etkisi görülen kavramların çıkarımı yapılmıştır.

3.3.1. Kullanıcı odaklı tasarım ve katılımcı tasarım

Katılım kelimesi TDK'de (http-41) “katılma işi, iştirak” olarak tanımlanarak bir eylem durumunu ifade etmektedir. Bu tanıma göre bireyin veya topluluğun bir süreçte pasif olmaktan çıkıp aktif olarak rol alması, yani katılım sağlaması şeklinde tanımlanabilir.

1960'lı yıllarda yaşanan sosyal değişimler ekseninde yönetim, sosyoloji, psikoloji gibi birey merkezli disiplinlerde tasarım sürecinde katılım kavramı üzerinde durulan ve tartışılan bir kavram olmuştur. Bu dönemde tasarımın herkes tarafından erişilebilmesi savunulmuştur. Bu sayede 1971 yılında Nigel Cross, katılım kavramına ilgi duyan tasarımcıları bir araya getirerek Tasarım Katılımı Konferansının (Participatory Design) düzenlenmesine ön ayak olmuş ve geleneksel tasarım sürecinin yetersiz kaldığı kabul

²⁴Bkz. Bölüm 3.3.1.

edilerek, mimari söyleme kendin yap, demokratikleşme, uyarlanabilir çevre kullanıcı duyarlılığı ve kişiselleştirme tartışmaları getirmiştir (Dedekargınoğlu, 2023, s. 93-94). Kullanıcının sadece karar sürecinde katılımından değil, fikir üretme sürecinde de katılımının gerekliliği savunulmuştur.

Literatürde “Participatory Design” olarak geçen katılımcı tasarım kavramına farklı adlandırmalar yapıldığı görülmüştür: Tasarım düşüncesi (Design focused thinking), tasarım odaklı düşünce (design thinking), kullanıcı deneyimi tasarımı (user experience design), kitlesel bireyselleştirme (mass customization), çevik düşünce (agile), birlikte yaratma, katılımcı tasarım, kullanıcı ile birlikte tasarım (co-design), kullanıcı odaklı tasarım (user-centered design) (Bkz. Şekil 3.13.). Kullanıcının odakta olduğu tasarım yaklaşımları için çeşitli tanımlamaların yapılıyor olması farklı disiplinlerde tartışıldığını göstermektedir. Her bir yöntem sistematik olarak bazı farklılıklar gösterse de *kullanıcının tasarım sürecine katılım sağlaması* tüm yöntemlerin ortak bir hedefidir.



Şekil 3.13. Kullanıcı Odaklı Tasarım ve Adlandırmaları

Kullanıcının tasarım sürecine katılması ile tasarımcının kullanıcıyı daha iyi anlayabilmesi, böylece sorunlara gerçekçi çözümler üretebilmesi mümkün olmuştur. Fakat kullanıcının katılım miktarı pasiften aktife doğru dönüşürken, dereceli biçimde artmıştır.

3.3.2. Katılımcı tasarımın kullanıcı ile birlikte tasarıma dönüşümü

Katılımcı tasarım modellerinden en çok bilinen ve öncül olarak görülen örneğini 1969 yılında Sherry Arnstein oluşturmuştur: Vatandaş Katılım Merdiveni (Bkz. Şekil 3.14.).

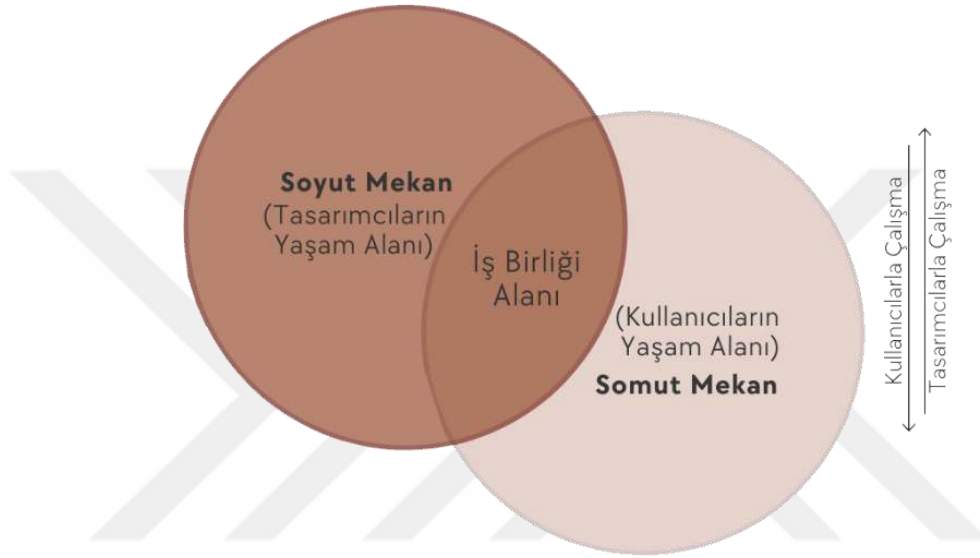


Şekil 3.14. Arnstein'in sekiz basamaklı Vatandaş Katılım Modeli, 1969 (Kaynaktan uyarlanmıştır)
(Arnstein, 1969, s. 216)

Görsel bir metafor olarak merdiven kullanan Arnstein, bu katılım modelini “gelecekte bilinçli bir şekilde dahil edilmek üzere, şu anda politik ve ekonomik süreçlerin dışında bırakılan var olmayan vatandaşların gücünün yeniden dağıtılması” şeklinde tanımlamıştır. Arnstein genellikle, gelişmiş ülkelerde yoksullukla mücadele eden vatandaşların kentsel yenileme gibi konularda hak sahibi olabilmesi adına çalışmalar yürüterek halkın sesini duyurabilmesi amacıyla bu katılım modelini önermiştir.

Tasarım ve kullanım süreçlerinin birbirinden bağımsız başrollerle gerçekleşiyor olması özellikle kullanıcı ile mekan ilişkisini kullanım aşamasında olumsuz yönde etkilemiştir. Lefebvre (2003) tasarımcının tasarımı yaptığı mekan olan soyut mekan (abstract space) ile kullanıcının yaşadığı somut mekan (concrete space) kodlarının doğası gereği örtüşmediğini söylemektedir. Benzer bir yaklaşımı İngiliz Tasarım bilimcisi Page, tasarımcıları “Tasarım Tanrısı” şeklinde tanımlayarak, tasarımcıların gerçek dünya ve gerçek kullanıcılar varken hayali karakterlerle yarattıkları soyut yalnızlık ortamında yaşadıklarını belirtmektedir (Hacılibeyoğlu, 2013, s. 59). Yani gerçek dünyada

tasarlananın, kullanıcının ihtiyacını karşılayamadığı düşünülmüş ve tasarımcı ile kullanıcının iş birliği içinde olabileceği bir sürecin gerekliliği savunulmuştur. Lefebvre'nin bahsetmiş olduğu tasarımcının soyut mekanının kullanıcının somut mekanına dönüşebilmesi için kullanıcının ve tasarımcının beraber karar alabileceği bir tasarım modeli olan iş birlikçi bir katılımcı tasarımın kullanımı önerilmiştir (Bkz. Şekil 3.15.). Tasarımcının uzmanlık görüşünün gerekliliği kadar, kullanıcının deneyim görüşüne önem verilerek mekanın doğru kurgulanması hedeflenmiştir.



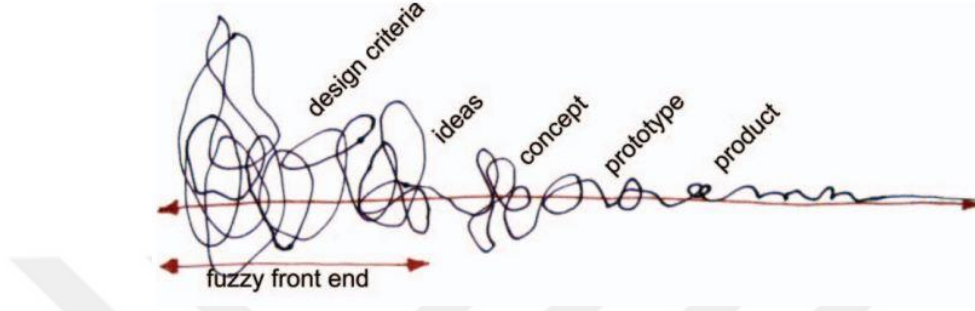
Şekil 3.15. Soyut ve somut mekan önermelerinin kesişiminde oluşan iş birliği alanı (Kaynaktan uyarlanmıştır) (Lefebvre, 2003)

Tasarım disiplinlerinde yapılmış çalışmalara bakıldığında katılımın tasarım sürecinde kullanımına dair çıkarımlar gözlemlenmiştir. Bu çıkarımlarda 3 soru dikkat çekmiştir:

- Tasarım kullanıcı için mi yapılmaktadır? (Design for users- Human centered design)
- Tasarım kullanıcı ile birlikte mi yapılmaktadır? (Design with users- Co-design)
- Tasarım kullanıcılar tarafından mı yapılmaktadır? (Design by users- User-generated design)

Bu soruların cevabında tasarım eyleminin başrolünün değiştiği görülmüş ve DIY yaklaşımında var olan, tasarımın kullanıcı tarafından yapılmasıyla ilişki kurulmuştur.

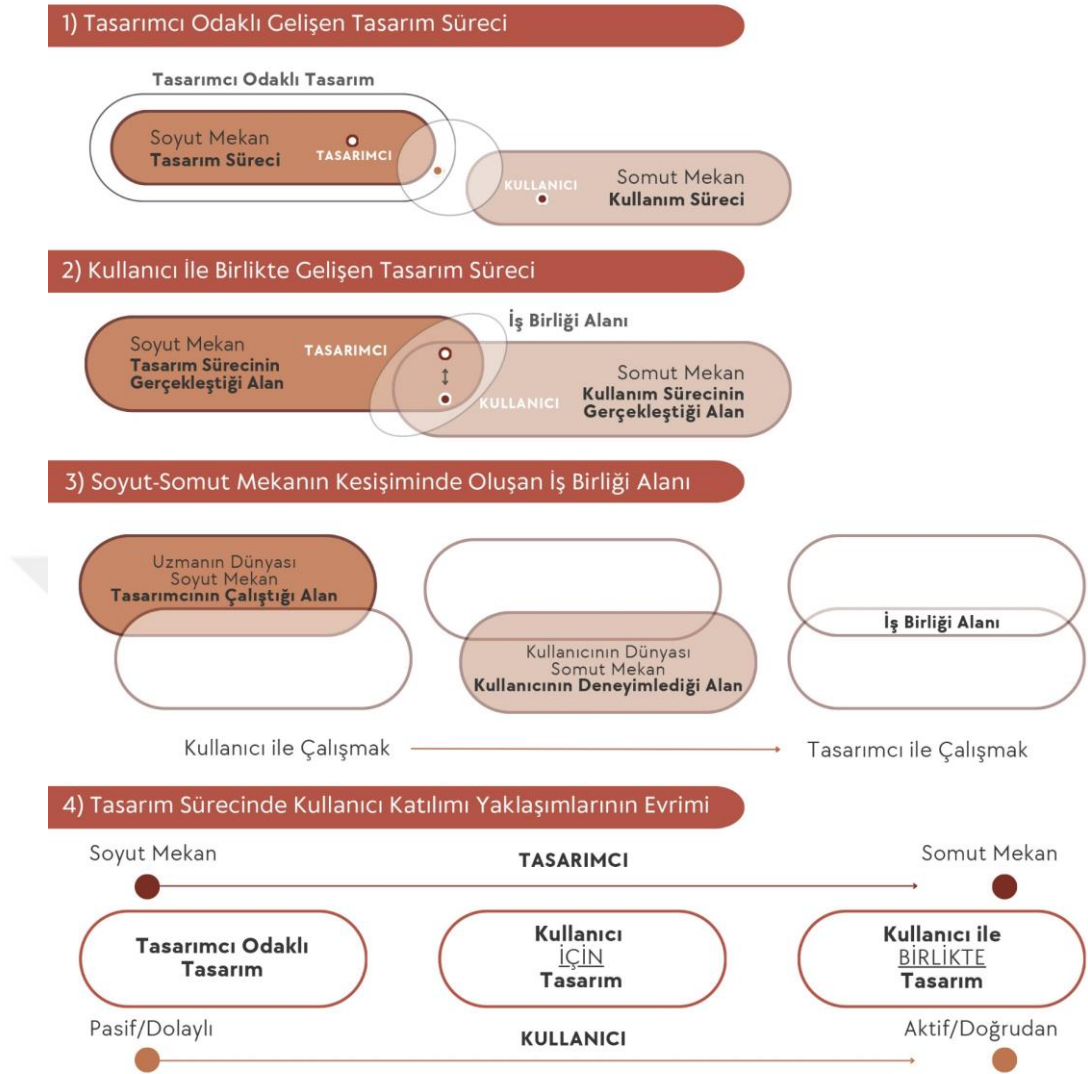
Sanders ve Stappers (2008) yapmış olduđu çalışmalarda katılımcı tasarımın kullanıcının ihtiyacını tam olarak karşılayamadığını, bu yüzden yeni bir model önerisi ile *Kullanıcı ile Birlikte Tasarımın (Co-Design)*, sorunlara gerçekçi çözümler ürettiğini belirtmiştir. Kullanıcı ile birlikte tasarımda, kolektif yaratıcılığa önem verilmekte, tasarım aşamasında zihinsel süreç giderek büyümektedir (Bkz. Görsel 3.37.).



Görsel 3.37. Kullanıcı ile birlikte tasarım süreci şeması (Sanders ve Stappers, 2008, s. 6)

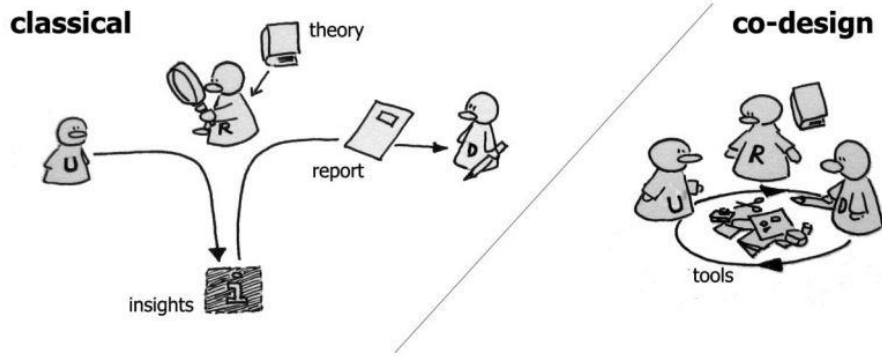
Tasarlama eylemi kullanıcı için olan süreçte tasarımcı tarafından yürütülürken kullanıcı ile olan süreçte tasarımcı ve kullanıcı ile birlikte yürütülmektedir. Tasarımda yaratıcı olunan ve beyin fırtınası yapılan zihinsel süreci de kullanıcı katılımı ile giderek genişlemektedir.

Bu bağlamda, tasarım süreci zamanla tasarımcı odaklı tasarım modelinden kullanıcı ile birlikte tasarım modeline dönüşmeye başlamış ve bu değişimin iç mekan-ürün tasarım süreçlerini etkileyeceği düşünülmüştür (Bkz. Şekil 3.16.).



Şekil 3.16. *Tasarımcı odaklı gelişen tasarım süreci (Kaynaktan türetilmiştir) (Hacılibeyoğlu, 2013, s. 57, 81,100)*

Hunter (aktaran Hacılibeyoğlu, 2013, s. 70) tasarımcı odaklı tasarım süreçlerini “Eski kötü günler” şeklinde ifade ederek kullanıcı ile birlikte tasarım yaklaşımını aydınlanma evresi olarak görmekte ve bunun daha gelişmiş bir yaklaşım olduğunu söylemektedir. Ayrıca, kullanıcı ile birlikte tasarım modelinde kullanıcının tasarımcı rolü üstlendiği de görülmektedir (Bkz. Görsel 3.38.).



Görsel 3.38. Kullanıcıların, araştırmacıların ve tasarımcıların geleneksel tasarım sürecindeki rolleri (sol) ve katılımcı tasarımda nasıl kaynaştıkları (sağ) (Sanders ve Stappers, 2008, s. 11)

Kullanıcının tasarım sürecine dahil edildiği DIY yaklaşımli tasarımda, tasarımcının kullanıcı ile empati kurmasını sağlayarak *kişisel istek ve beğenilerinin* dikkate alındığı tasarımlar yapılması, kullanıcının iç mekanda-üründe hissedeceği *aidiyet* duygusunu pekiştirmesi için *kişisel işaret* kullanması, kullanıcının ihtiyaçlarını karşılayan *sürdürülebilir tasarımların* yapılması, tasarımcı ile kullanıcı kimliklerin silikleşip DIY yapıcı-tasarımcı-kullanıcı profiline oluşması ve iş birliğiyle demokratik bir süreç yönetilmesi hedeflenmektedir.

3.4. DIY Kültürü ve Kullanıcı Odaklı Tasarımın İlişkisi

DIY Kültürü oluştuğu günden bugüne kullanıcıyı üretim ve tasarım sürecine dahil ederek kendini ait hissedebileceği *şeyler* tasarlaması üzerine kurulu bir yaklaşım olmuştur. Tasarıma katılım, aidiyeti yaratması dışında, farklı etkiler ile öne çıkmıştır. Bu çalışmada, DIY Kültürü ile Kullanıcı Odaklı Tasarımın bazı etkilerde ortaklık sağladığı gözlemlenmiş ve bu kavramlar tek başlık altında aktarılmıştır.

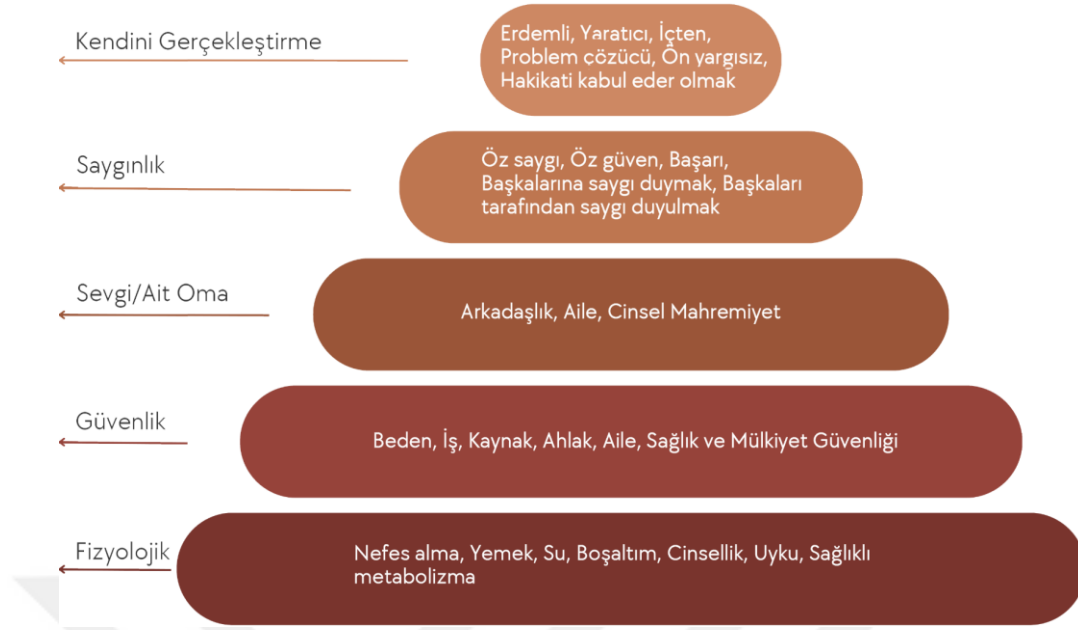
DIY Kültürü ile Kullanıcı Odaklı Tasarımın birlikteliği ile oluşan etkiler 3 sınıflandırmada değerlendirilmiştir:

1. Kullanıcıyla ilişkisi: Aidiyet, empati, katılımcı tasarım, demokratik tasarım, ekonomi, zanaatkarlık, iş birliği
2. İç mekan ve ürünle ilişkisi: Kişiselleştirme, hack, kişisel istek ve beğeni ve kişisel işaret
3. Çevreyle ilişkisi: Sürdürülebilirlik, yeniden kullanım ve ileri dönüşüm

3.4.1. Kullanıcıyla ilişkisi

Aidiyet: Aidiyet kavramı insan hayatının birçok alanına mensup karmaşık bir duygu durumudur. İnsan aidiyet duygusunu her şeyde hissedebilir. “Aidiyet; bir kişiye, eşyaya, coğrafyaya, ideolojiye, dine, bir gruba veya varlığa bağlanma, ilişki yumağı geliştirme durumudur (Ayhan, 2022, s. 48)”. TDK’ye ([http-41](http://41)) göre ise aidiyet kavramı “ilişkinlik, ilgi” olarak açıklanmaktadır. Buna göre insanın yaşadığı alana karşı hissedeceği aidiyet duygusu, o alanla kurduğu güçlü ilişki sonucu oluşmaktadır. “Kullanıcının ve deneyimlerinin paylaşımı sonucunda tasarlanan ürün ile kurulan bağ, çevre duyarlılığı açısından da bilinç oluşturmada öncülük etmektedir (İmre, 2021, s. 135)”. Bu bağlamda, insanların hayatlarının büyük bir kısmını geçirdikleri konfor alanları olan ev-yuva mekanları, kişiye özel olarak tasarlandığında aidiyet duygusunun yüksek hissedileceği alanlar olarak tariflebilir.

Psikologlar aidiyeti, her insanda doğal olarak var olan temel ihtiyaç olarak görmektedir. Bu bağlamda, insanların yaşadıkları mekana ait hissetmek istemeleri, temel ihtiyaç olarak tanımlanabilir. İnsanın davranışlarını belirleyen temel ihtiyaçlarını, Abraham Harold Maslow, İhtiyaçlar Piramidi ile açıklamıştır (Şekil 3.17.). Maslow’un İhtiyaçlar Piramidine göre ait hissetme, aidiyet duyma ihtiyacı fizyolojik ihtiyaçlar ve güvenlik ihtiyaçlarından hemen sonra gelmektedir.



Şekil 3.17. Temel İhtiyaçlar Piramidi (Kaynaktan uyarlanmıştır) (Maslow, 1943)

Yuval Davis'e (2006, s. 200) göre: "Aidiyet sosyal konum, sınıf, ırk ve etnik köken gibi birden fazla farklılık ekseninden inşa edilir". Antonsich'e (2010, s. 646) göre ise aidiyet kişinin kendini "evinde hissetmesi" duygusuyla ilişkili olup insanın bir duygu olarak bir yere bağlanması, kendini evinde hissedebileceği bir yer bulmasıdır.

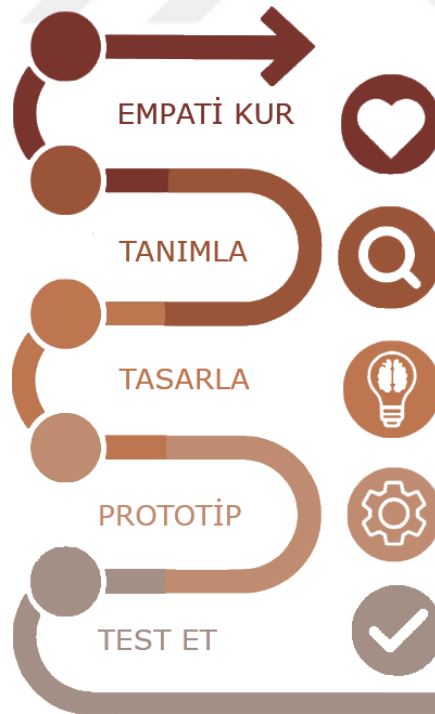
Mekansal aidiyet, kullanıcının mekanı veya mekanda kullanacağı bir donatımı, kendinden verdikleriyle tasarlaması sonucu *bağ kurmasıyla* oluşabilir. Mekanın kendinden izler taşıması mekanda yaşayarak istemsizce oluşabileceği gibi, kişi bunu bilinçli bir şekilde kendisi de gerçekleştirebilir. Böylece insanın özünde, değişken ve dinamik bir yapıda olması bulunduğu alanı kendine ait hissedene dek müdahalelerle dönüştürmesine neden olabilir. İnsanın sahip olduğu bu değişken yapı, duygu durumuna da yansımakta ve aidiyet duygusunu sürekli olmaktan çıkarmaktadır.

DIY Kültürü, doğası gereği kişinin kendi ihtiyaçlarını kendi karşılama sürecidir. Kullanıcı iç mekanı ve ürünü şekillendirirken DIY Kültüründen faydalanarak temel ihtiyacı olan aidiyet duygusunu yaratabilir. Ayrıca kişinin bir mekana ait hissetme durumu, kişinin kendisi olmasını da sağlamaktadır (Ayhan, 2022, s. 9).

DIY yaklaşımıyla üretimde kullanıcı birçok kararı kendi vermektedir. Bu seçim, kişinin istek ve beğenileri çerçevesinde seçilen renk, malzeme, kumaş vb. ile olabilir ve süreç içerisinde kullanıcı, kurguladığı şeyle bir bağ kurabilir.

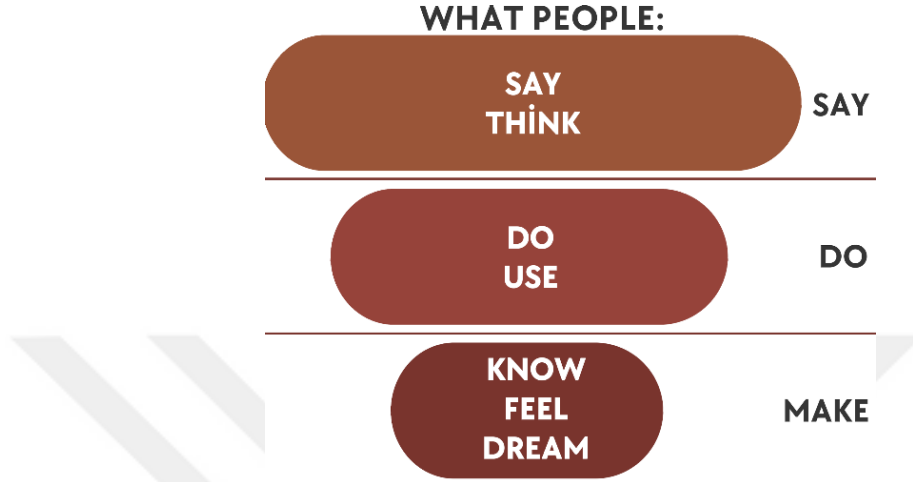
Empati: Empati kelimesini ilk kez 1897’de Lipps, Almanca *Einfühlung* kelimesinin karşılığı olarak kullanmıştır. Lipps’e (aktaran Ersoy ve Köşger, 2016, s. 9) göre empati: “Bir insanın kendisini karşısındaki bir nesneye yansıtması, kendini onun içinde hissetmesi ve bu yolla o nesneyi içine alarak/özümseyerek anlaması sürecidir”. Lipps’in tanımından anlaşılabilceği gibi empati kelimesinin ilk kullanımı güzel sanatlardaki estetik yaşantıyı ifade etmiş, “kişinin güzel obje içerisinde yansıtması” anlamında kullanılmıştır. Burada empatinin anlamı, kişinin nesneyi anlaması üzerine kuruluyken zamanla kişiyi anlamlandırma formuna dönüşmüştür. Bu aşamada karşılıklı kurulan iletişim empati kuran kişinin, empati kurulan kişiyi anlaması için büyük önem taşımaktadır. “Empati, bir kişinin kendisini karşısındaki kişinin yerine koyarak olaylara onun bakış açısı ile bakması, o kişinin duygularını ve düşüncelerini doğru olarak anlaması, hissetmesi ve bu durumu ona iletmesi sürecidir (Ersoy ve Köşger, 2016, s. 9)”.

Battarbee (2004, s. 25) tasarımcının kendi duygularını bir ses tahtası olarak kullanarak, başkalarının deneyimlerini anlayabileceğini ve bunun empatik bir süreç olduğunu söylemektedir. Böylece empati, tasarım odaklı düşüncenin ilk aşaması haline gelmiştir (Bkz. Şekil 3.18.).



Şekil 3.18. *Tasarım Odaklı Düşünce (Kaynaktan uyarlanmıştır) (Kozan, 2021, s. 43)*

Sanders (2002, s. 4) kullanıcı ile empati kurmanın 3 bakış açısıyla mümkün olduğunu söylemektedir. “3 bakış açısı da ayna anda araştırılsa (what people do, what they say, and what they make) ürünleri ve bilgi sistemlerinin kullanan kişi ile empati kurulabilir (Bkz. Şekil 3.19.)”.



Şekil 3.19. What people say, do, make (Kaynaktan uyarlanmıştır) (Sanders, 2002, s. 4)

Tasarımda empatide, tasarımcının kullanıcıyı net bir şekilde anlaması için kendi duygularını da kullanması gerektiği anlaşılabılır ve kurulan empati duygusunun kullanıcının tasarım sürecine katılımıyla pekişeceği düşünülebilir. Katılımcı tasarımda yaratıcılığın ortaya çıkması empati kurmakla mümkün olmaktadır (İmre, 2021, s. 131).

Kullanıcıya karşı hissedilecek empati duygusunun tasarımcıya kazandırılması katılımcı tasarımın uygulanmasıyla mümkün olabilir. Katılımcı tasarımın empati duymak için gerçekleştirildiği süreçte, tasarımcının yaratıcılığı artarak son ürünün kullanıcının sorununa daha net cevaplar vermesi sağlanabilir. Bu yüzden kullanıcı odağında DIY yaklaşımı, empati duygusunu yaratabilir.

Katılımcı tasarım: Katılımcı tasarım kullanıcının ihtiyaç ve beklentilerini anlamaya odaklanmaktadır. Bu bağlamda katılımcı tasarım, doğru çözümler ile üretilmiş iç mekana ve ürüne kullanıcının ait hissetmesini sağlamada fayda yaratabilir.

Katılımcılı DIY yaklaşımıyla yapılan tasarım sonucunda kullanıcının rolü, pasiften aktife doğru değişim göstermiştir (Bkz. Şekil 3.20.).



Şekil 3.20. *DIY Kültüründe Kullanıcının Pozisyonu (Kaynaktan uyarlanmıştır) (Koç Sağlam, Bezci ve Dündar Türkan, 2020, s. 63.)*

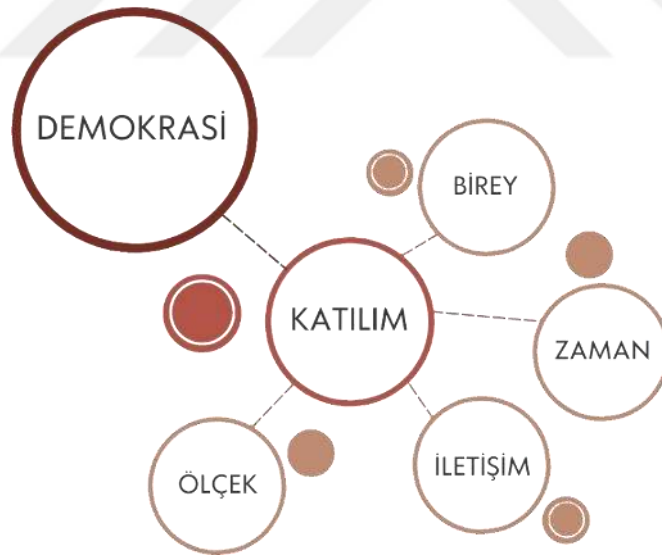
DIY yaklaşımıyla Kullanıcı Odaklı Tasarım sürecinde, kullanıcı ile tasarımcı kimlikler silikleşip, iç içe girmekte ve DIY yapıcı-kullanıcı-tasarımcı profili oluşmaktadır. Ayrıca kullanıcının ve tasarımcının üründe söz sahibi yapan katılımcı tasarım süreci, *demokratik bir tasarım* sürecine evrilmektedir. Bu bağlamda katılımcı tasarım, kullanıcının DIY yaklaşımıyla üretim sürecine katılmasına, *zanaatkar kullanıcı-üretici* tipinin oluşmasına ve üründe *kişisel işaretle* bulunmaya olanak tanımaktadır.

Demokratik tasarım: Tasarım farklı sosyal gruplardaki ilgi alanlarından etkilenen, çevresel ve ekonomik faktörlerin etkisi ve esnek yapısıyla sürekli gelişen ve değişen karmaşık bir faaliyettir. Demokratik tasarım ise kolektif yaratıcılığın iş birliği içinde kullanılan ve ortak sorunların çözülmesi için zemin hazırlamaktadır (Izidio ve Moraes,

2019, s. 727, 728). Bu bağlamda demokratik toplum, katılımcı olup düşüncelerini ifade eden, eleştirel bakış açısına sahip, *özgür* ve aktif bireylerden oluşmaktadır.

Sanders (2002, s. 6), 21. yüzyılda kişisel web sitelerin artışı insanların kendini ifade etme isteğine bağlanmış, kullanıcı odağında tasarımı post-tasarım olarak tanımlayarak, insanlığın buna açıkça hazır olduğunu söylemiştir. Böylece insanlar kendilerini politik olarak ifade edebilmiştir (Izidio ve Moraes, 2019, s. 728). Miessen (2013, s. 159), proaktif²⁵ şekilde rol almayı, demokratik bir süreç olarak tanımlamaktadır. Böylece tasarımcı-kullanıcı arasında var olan çizgi silikleşmeye başlamıştır. Bu bağlamda, katılımcı tasarım teknolojik altyapının yaygınlaştırma çalışmaları sonucunda demokrasi talep etmesiyle ortaya çıkmıştır.

Hacılibeyoğlu yaptığı çalışmasında katılımı tanımlayabilmek için ortak kavramlar belirlemiştir: Tepki, etkileşim, iletişim, topluluk, bireysellik ve birey/çevre ilişkileri (Bkz. Şekil 3.21.). Buna göre demokrasinin, katılımın ilk kuralı olduğu görülmekte, tasarımcıyı önemseyen kadar kullanıcıyı da önemseyerek tasarımcı ve kullanıcı *iş birliği* yapmaya davet etmektedir.

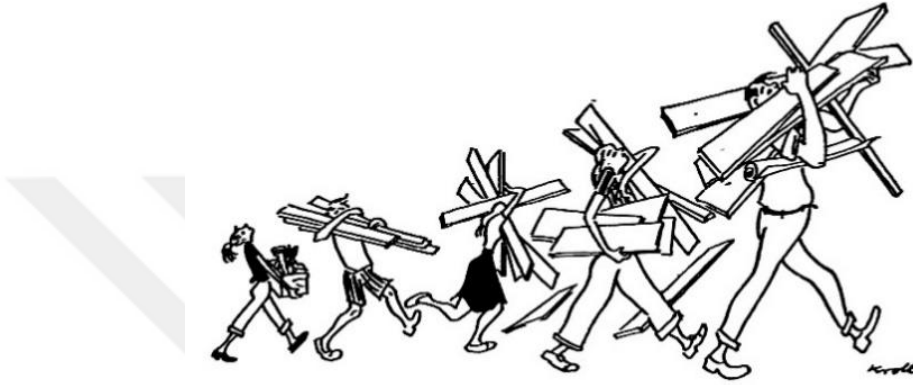


Şekil 3.21. Katılımın Doğasını İfade Eden Kavramlar (Kaynaktan uyarlanmıştır) (Hacılibeyoğlu, 2013, s. 26)

Smith (2008, s. 28), DIY Kültürünün tasarıma demokratik bir bakış sunduğunu, fakat profesyonel tasarım ile DIY Kültürünün ayrı yaklaşımlar olduğunu söylemektedir.

²⁵Önceden belirlenmiş ve planlanmış eylem.

“Kökenleri Bauhaus akımına dayanan ve günümüzde birçok ürüne yönelik uygulamalar öneren kendin yap hareketi, tasarımda yapsökümcü bir yaklaşım olmakla beraber bireye indirgenmiş demokratik bir üretim ve öğrenme hareketidir (Doğan Sözüer ve Dönmez Yavuz, 2023, s. 99)”. Bu görüşü savunan Goldstein (1998, s. 31), orta sınıf ailelerin erişemeyeceği evlere ancak kendin yapı, hane halkının katılımıyla demokratik bir süreç olarak yönettiğinde mümkün olacağını söylemektedir (Bkz. Görsel 3.39.).



Görsel 3.39. Julius Kroll'un demokratik tasarım yapan kendin yapçı aile tasviri, 1953 (Goldstein, 1998, s. 31)

Bu bağlamda, kullanıcılara kendi ihtiyaçlarını kendi karşılayabilme imkanı sunması, profesyonel veya amatör tasarımcılarla kolektif bir şekilde iş birliği içerisinde olmayı sağlaması, kendini ifade etme özgürlüğü tanınması ve eşitlikçi bir tavırda olması DIY Kültürünü demokratik bir hareket yapabilir.

İş Birliği: İş birliği, birden fazla kişinin, yaratıcılık, analitik ve pratik zekalarını iletişim yoluyla birleştirmesi ve aynı hedefe ulaşmak için uyum içinde çalışarak üretimde bulunmasıdır. DIY kültürünün iç mekanda kullanımına bakıldığında, Maker Hareketinin gayri resmi atölyelerde, diğer DIY yapımcılarla paylaşımcı ve iş birliği içinde üretim yaptıkları görülmektedir. Günümüzde Maker Hareketi ile benzeşen, DIY yapımcıların kendi el aletlerini temin ederek kurdukları atölyelerde, iş birliği içerisinde tasarım yaptıkları gözlemlenmektedir. Bu bağlamda DIY yaklaşımıyla katılımcı ve demokratik tasarım süreçleri *iş birliğiyle* gerçekleşmektedir denilebilir.

Ekonomi: DIY Kültürü felsefesi ve oluşum motivasyonu gereği ekonomik olma üzerine kuruludur. DIY Kültürüyle; eldeki malzemeleri kullanma, kısıtlı imkanlarla

üretim yapma, satın almayı azaltma gibi kaygılar güdülebilir. DIY Kültürünün oluşumunun, kısıtlı imkanlarla yaşamak zorunda kalınan bir dönemde ortaya çıkması, ekonomik kaygıları destekler niteliktedir.²⁶ Bu bağlamda, DIY Kültürünün iç mekanda-üründe kullanımı sonucunda ev ekonomisiyle ilişkisi görülmektedir. Günümüzde ekonomik bir tavır sergilemekle birlikte, sürdürülebilir bir yaşam sürme, atığı azaltma, israfı önleme, hammadde kullanımını azaltma gibi başlıkların, DIY Kültürünün kullanımını arttırdığı söylenebilir.

Atkinson'un DIY motivasyon sınıflandırmasına bakıldığında Temel DIY'in oluşmasındaki temel neden; insanların ekonomik kaygılar güderek ihtiyaçlarını karşılama çabasıdır. Bu bağlamda, evde kendi yemeğini hazırlamak, kendi temizliğini yapmak, kendi dikişini dikmek, kendi evini boyamak, kendi eşyayı tamir etmek gibi ekonomik kaygılar içeren DIY örnekleri verilebilir.²⁷

3.4.2. İç mekan ve ürünle ilişkisi

Zanaatkar Beceri: Endüstri Devrimi öncesinde kullanıcıların ihtiyaç duyduğu üretimi zanaatçılar, el becerileriyle kişisel işaretlerini mekanda-üründe bırakarak yapmıştır. Fakat Endüstri Devrimi, kişiye özel üretim düzenini değiştirerek fordizmi meydana getirmiş, şeydeki ruhun-duygunun yok olmasına neden olmuştur. Günümüzde, bu durumun yankısını ve ihtiyacını görmek mümkündür. Kullanıcılar, kullanacağı şeyde, aidiyet aramakta ve bunu yaratabilmek için *zanaatkar becerilerini* kullanarak üretimde ve tasarımda bulunmaya çalışmaktadır. Ayrıca, standartlaşmış bu ürünler kullanıcıya estetik açıdan yeterli gelmemekte, kullanıcı kendi belirlediği estetik değerler çerçevesinde bireysel emeklerle şeyi tasarlayıp üretebilmekte ve bunu DIY yaklaşımıyla yapabilmektedir.

Kişiselleştirme: İnsan kullanacağı ve hayatının bir parçası olacak olan iç mekanın-ürünün ona aitliğini hissetmek isteyebilir. Fakat fordizmle üretilmiş olan iç mekan-ürün kişiye özel üretilmediğinde aitlik hissi uyandırmayabilir. Fordizmle üretilenin kullanıcıyla bütünleşememe durumunu Ertan (2002, s. 8), kullanıcının ürünü kendine

²⁶Bkz. Bölüm: 3.1.

²⁷Bkz. Bölüm: 3.1.

özgü olmasına, fordizmde aynılaştırılan ürünü kullanmak istememesine, yüksek işçilik maliyeti endişesi duymasına bağlamaktadır.

Bu durumda kullanıcı, iç mekanı-ürünü *kişiselleştirmek* için DIY yaklaşımıyla değişiklikler yaparak onu kendine ait hale getirmek isteyebilir. Asatekin (1997, s. 41), kişiselleştirme durumunu, *Özdeşleştirme* şeklinde ifade ederek kullanıcının ürün ile karşılaştığında hissetmiş olduğu duygusal nitelik olarak tanımlamaktadır. Böylece kullanıcı ürünle özdeşleşerek bir bağ kurma imkanı yaratılabilir.

Hack: Bir diğer kişiselleştirme yaklaşımı: “Hacklemek” ifadesiyle Türkçede toplum içi kullanıma yerleşen eylem, satış pazarına bakıldığında IKEA markasıyla popülerliğini kazanmıştır.²⁸ IKEA Hack olarak sosyal medya kanallarında paylaşılan DIY uygulamalarının genel motivasyonu, hazır kit şeklinde satışı yapılan ürünleri, manipülatif, özgür ve yaratıcı bir yaklaşımla dönüşüme uğratmaktır. Böylece kullanıcı, istek ve beğenilerine uygun, kişiselleştirilmiş iç mekan-ürün tasarlayabilir. IKEA Hack kişiselleştirme eylemine öncülük etmekle birlikte, bu duruma örnek oluşturmaktadır. Fakat IKEA dışındaki pazarlarda da kullanıcıların, DIY Kültürünü kullanarak kişiselleştirme yoluna gittiği örneklerle gözlemlenmiştir (Bkz. Görsel 3.40.).



Görsel 3.40. *DIY Yaklaşımıyla Tasarlanan Dolap Üretim Süreci, Meltem Akar Alkaş, 2021 (http-42)*

Kişisel İstek ve Beğeni: Günümüzde, kullanıcının tasarım sürecinde aktif rol alabildiği DIY Kültürü, demokratik tasarım ve katılımcı tasarım gibi yöntemlerle öne çıkmaktadır. Bu yöntemlerde, kullanıcının istek ve beğenilerinin ön planda tutulduğu tasarım süreçleri gözlenebilir. Rapoport’a göre (2004, s. 67), konutta tercih ve seçimlerde

²⁸Bkz. Bölüm: 3.2.3. IKEA Hacks

istekler, ihtiyaçlardan (tasarımda yapılmış seçimler dahil) daha fazla rol almaktadır. Bu istekler ise kişinin kültürüyle ilişkilidir. Bu yüzden kullanıcının yapmış olduğu seçimlerle beklentilerinin anlaşılabilceğini düşünmektedir. Kullanıcı, tipik bir çevreye taşındıktan sonra yarı sabit donatım elemanlarıyla sürekli değişimlerde (bireyselleştirme) bulunabilir. Eğer ekonomik bir yöntemse kullanıcı, yarı sabit donatımı değiştirmek için çaba da gösterebilir.

Kullanıcı Odaklı Tasarımın ana hedefi; kullanıcı memnuniyetini arttırmak ve bunu, ürünün kimin kullanacağına dair derin bir anlayış kazanarak yapmaktır. Bu nedenle Kullanıcı Odaklı Tasarım, kullanıcıya ait verileri (yaş, cinsiyet, meslek, sosyal statü, eğitim, profesyonel geçmiş) toplamaya odaklanmakta, kullanıcının istek ve beğenilerine uygun, estetik ve işlevsel tasarımlar yapmaktadır. Bu bağlamda, iç mekanın-ürünün kullanıcının manevi olarak değer verdiği bir şey haline dönüşerek ona aidiyet ve sahiplenme duygusu hissettirmesi, katılımcı ve demokratik tasarım içinde, DIY yaklaşımıyla tasarlanmasıyla mümkün olabilir.

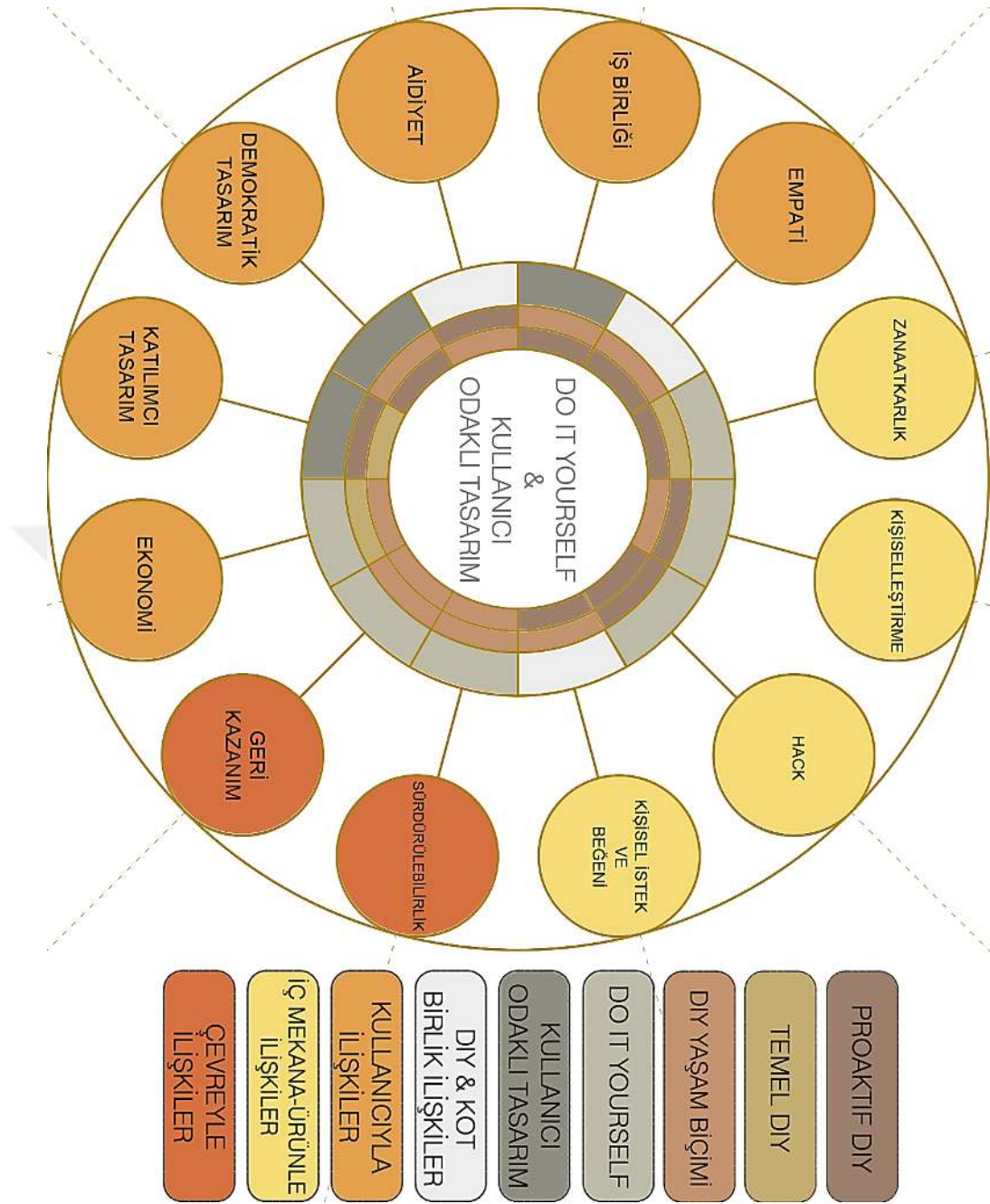
3.4.3. Çevreyle ilişkisi

Sürdürülebilirlik: Endüstri Devrimi'nin yarattığı çevre kirliliği ve bilinçsiz kaynak tüketimini durdurmak amacıyla oluşan sürdürülebilirlik içinde geri kazanım kavramı; atık olan ürünleri tekrar kullanılabilir hale getirerek doğaya bırakılan olumsuz etkiyi azaltmayı hedeflemektedir. Doğaya verilen zararlar, kullanıcı ve tasarımcıyı birbirine yaklaştırarak *iş birliği* yapmalarına ve çevre bilinci oluşturarak *karbon ayak izini* düşüren sürdürülebilir tasarımların oluşmasına katkı sağlamaktadır. “Kullanıcının tasarım fikrine, tasarımın oluşum ve tasarım süreçlerine tecrübeleri ile katkı sağlaması, kaynakların verimli kullanımının yanı sıra çevre ile olan ilişki ve sorumluluk bilincinin kullanıcı üzerinde daha etkin olmasına zemin oluşturmaktadır (İmre, 2021, s. 128)”. Böylece *sürdürülebilir tasarım*, *katılımcı tasarım* içerisinde dikkate alınarak uygulanan bir yaklaşım haline gelmiştir.

DIY Kültürü, eldeki kısıtlı imkanlar ve malzemelerle ihtiyaçların giderilmesi üzerine kurulan bir yaklaşımdır ve bu anlamda sürdürülebilir tasarım yapmanın alternatif bir yolu olarak görülebilir. DIY Kültürü bunun dışında, ekonomik olmak, atık kullanımına açık olmak, çevre kirliliğine, enerji tasarrufuna ve doğaya değer vermek gibi

konuları dert edinerek geri kazanım ile birleştirici paydada buluşmaktadır. Bu bağlamda, DIY yaklaşımını sürdürülebilir tasarım yapmak için kullanmak, atık olan ürünü dönüştürerek kullanılabilir hale getirmek mümkün olabilir.

Geri Kazanım: Geri kazanım kavramlarından yeniden kullanım ve ileri dönüşüm, DIY yaklaşımıyla tasarım yapmanın en uygun hali olarak görülebilir. Bu dönüşümlerde, atık olan ürünü kimyasal bir işlemde geçirilmeden, atık olduğu alanda dönüşüm imkanı tanınması, bu yaklaşımları kullanmayı mümkün kılmaktadır. Bu bağlamda, yeniden kullanım ve ileri dönüşüm kavramları, kişinin zanaatkar becerisiyle, eldeki imkanlarla dönüşüm yapma fırsatı tanıyarak DIY yaklaşımının amatör ruhunu üründe hissettirebilir. Sonuç olarak DIY yaklaşımının doğaya verdiği değeri, geri kazanım yöntemlerini kullanarak tasarlanan ürünlerde görmek, yerinde müdahale ederek karbon ayak izini düşürmek ve enerji tasarrufu sağlamak mümkün olabilir.



Şekil 3.22. *DIY Kültürü ile Kullanıcı Odaklı Tasarım Etkiler Şeması*

DIY Kültürü ile Kullanıcı Odaklı Tasarımın birlikteliğiyle çeşitli etkilerin oluştuğu görülmektedir. Ayrıca bazı kavramların, her iki yaklaşım için ortaklığı gözlemlenmektedir. Bu bağlamda, kullanıcı odağında DIY yaklaşımıyla; kullanıcıya, iç mekana-ürüne ve çevreye olumlu yönde etki eden kavramların bir arada bulunma durumu görülebilir (Bkz. Şekil 3.22.).

4. DIY YAKLAŞIMLI ÖRNEK ANALİZLERİ

Bu bölümde, DIY Kültürünün esas alındığı sosyal medya kanallarından; Tiktok, Instagram, Youtube’da açık erişim reçete olarak paylaşılmış DIY uygulama videolarından yapılan seçki, içerik analizi yöntemiyle incelenmiştir (Bkz. Şekil 4.1.).



Şekil 4.1. 4. Bölüm Akış Şeması

Videoların seçkisi web sitelerinin arama motoruna: ‘DIY furniture design’, ‘DIY mobilya tasarımı’, ‘DIY interior design’, ‘DIY iç mekan tasarımı’ yazılarak ilk sayfada çok izlenme ve çok beğeni alan örneklerden oluşturulmuştur. Bu seçki; 5 adet iç mekan ölçekli, 5 adet donatım ölçekli süreçler olup ekran görüntüleri alınarak görsel formatına getirilmiş ve hikaye anlatımı bağlamında desteklenmiştir.²⁹

Seçilen bu videolara oluşturulan QR kod ile erişim sağlanmıştır. Videoların internet ortamından silinme endişesi duyulmuş, oluşturulan Drive klasörüne yüklenerek erişimi güvence altına alınmıştır (http-43).³⁰

Görsel odaklı içerik analizi yöntemiyle (Bedir Erişti, 2023, s. 11) yapılan araştırmada, veriler kodlanarak kategorize edilmiş ve sistemli hale getirilmiştir. Bu kategorileştirmeye göre araştırmalar: Uygulamanın ölçeği, tasarım süreci, malzeme seçimi ve çıkarımı yapılan kullanıcı odağında DIY Kültürünün etkileri içinde

²⁹Bkz. Bölüm 1.3.

³⁰https://drive.google.com/drive/folders/1j8gK_9ua023Hh6RVSy4vHMgwuLWUG_ay?usp=drive_link

değerlendirilmiştir. Bu analiz yapılırken, literatürde etkilerin varlığına tez içinde atıflarda bulunulmuştur.

Seçkiler, ölçek olarak 2 sınıflandırmada değerlendirilmiştir:

1. İç mekan ölçeği
2. Donatım ölçeği

Seçkiler, hikayesel bir dille DIY yaklaşımıyla üretim sürecinin 5 adımı³¹ önemli görülerek anlatılmıştır:

1. İlk iç mekan-ilk ürün
2. İhtiyaçların tespiti
3. Malzeme ve tedarigi
4. Yapım aşaması
5. Son iç mekan-son ürün

Seçkiler, Atkinson'un yapmış olduğu DIY motivasyon sınıflandırmasına göre 4 başlıkta değerlendirilmiştir³²:

1. Proaktif DIY
2. Reaktif DIY
3. Temel DIY
4. DIY Yaşam Biçimi

Seçkilerde, kullanıcı odağında DIY yaklaşımıyla oluşabilecek etkilerin varlığı aranmıştır.³³ Bu etkiler üç sınıflandırmada değerlendirilmiştir:

1. Kullanıcıyla ilişki
2. İç mekan ve ürünle ilişki
3. Çevreyle ilişki

Seçkiler malzeme seçim kararına göre³⁴ 2 sınıflandırmada değerlendirilmiştir:

1. Hazır malzeme kullanımı
2. Hurda ve atık malzeme kullanımı

³¹Bkz. Görsel 3.33.

³²Bkz. Bölüm: 3.1.

³³Bkz. Şekil 3.22.

³⁴Bkz. Bölüm 3.2.

Buna göre, her bir seçki için oluşturulan açılım şemasında (Bkz. Şekil 4.2.), bahsedilen kavram ve etkilerin varlığı kutucukların doldurulmasıyla işaretlenerek ifade edilmeye çalışılmıştır. Bu işaretlemeler yapılırken literatür taramasıyla elde edilen verilerden yararlanılmıştır. Böylece seçkilerin, özelliği, niteliği ve kullanıcıya, iç mekana-ürüne ve çevreye etkileri belirlenmiştir.



Şekil 4.2. İç Mekan ve Donatım Ölçekli Uygulamaların Açılım Şeması

Bilgi tekrarı olmaması adına bölüm başında seçkilerde gözlemlenen etkileri ifade etmek ve birbiriyle bir ilişki içerisinde olup olmadığının tespitini yapmak tercih edilmiştir. Buna göre, bu etkiler şu çıkarımlara uygun olacak şekilde gerçekleştirilmiştir:

Atkinson DIY motivasyonuna³⁵ göre:

Proaktif DIY: Çoğunlukla atölye ortamında gerçekleşen ve hazır malzeme kullanımına dayanan Maker Hareketi ve Yeniden Kullanım süreçlerini kapsamaktadır. Katılımcı ve demokratik tasarımla ilişki kurularak iş birlikçi bir yöntem olmaktadır. Yaratıcılıkla tasarım yapıldığında varlık göstermektedir.

Temel DIY: Ekonomik olma kaygısıyla uzman görüşü alma imkanı olsa dahi kullanılan DIY sürecidir.

DIY Yaşam Biçimi: Ekonomik imkanların varlığında, atık ürünleri dönüştürmek için kullanılan DIY sürecidir. Bu bağlamda bu süreçte ileri dönüşüm ve yeniden kullanım gözlemlenmektedir.

³⁵Bkz. Bölüm 3.2.

Kullanıcıyla ilişkisine³⁶ göre:

Aidiyet: Tasarım sürecine doğrudan katılarak yaratıcı süreçlerde şöyle bağ kurmayı sağlayan duygudur. Ayrıca, DIY yapıcının ileri dönüşümle ihtiyaçlarını kendin karşıladığı durumlarda da gözlemlenmektedir.

Empati: İki kullanıcının birlikte yürüttüğü DIY süreçleri empati duygusunu oluşturmaktadır.

Katılımcı Tasarım: Tasarım sürecine doğrudan katılımı ifade etmektedir. Katılımcı tasarım DIY yapıcıların motivasyonunu artırarak heyecan duymalarına neden olabilir.

Demokratik Tasarım: İki kullanıcının birlikte yürüttüğü süreçler demokrasiyi ifade etmektedir.

Ekonomi: Profesyonel hizmet almadan var olan ürünün eldeki imkanlarla yenilendiği durumlarda, satın alma gerçekleştirilse de oluşabilecek bir kavramdır. Bu bağlamda, İleri dönüşüm ve yeniden kullanım kavramlarıyla ilişkilidir.

İş birliği: İki kullanıcının birlikte yürüttüğü süreçlerde görülebilir.

İç mekan ve ürünle ilişkisine³⁷ göre:

Kişiselleştirme: Şeyde yapısal değişiklikle birlikte renk değişikliği, şekil değişikliği gibi müdahaleleri ifade etmektedir. Bu eylem, kişisel istek ve beğenilere uygun yapılabilir. Ayrıca hackleme ile ürünü manipüle ederek kişiselleştirme sağlanabilir.

Hack: Şeyde gerçekleştirilen ileri dönüşüm ve kişiselleştirmeyi ifade edebilir.

Kişisel istek ve beğeni: Tasarım ve uygulama süreçlerinde DIY yapıcının karar verici pozisyonda olmasıyla kişisel işaretini mekana bırakmasına fırsat tanıyabilir. Ayrıca aidiyet duygusunu yaşamak için yaratıcılık ve zanaatkarlıkla gerçekleştirilebilir. Aidiyet kurmaya yardımcı olabilir. Yaratıcılıkla gerçekleştirilebilir.

Kişisel işaret: İç mekanda-üründe uygulama aşamasında üretilen çözümlerle, ürünün değeri artırılabilir, aidiyet duygusu hissedilerek kişisel işaret yaratılabilir. Ayrıca, kişisel istek ve beğenileri uygulamakla kişisel işaret bırakmak ilişkilidir.

Zanaatkarlık: Tasarım ve üretim sürecine doğrudan katılım ile DIY yapıcı kullanıcı-üretici pozisyonda bulunarak, el işçiliğini yaratıcılıkla sergileyerek zanaatkar bir tavır

³⁶ Bkz. Bölüm:3.4.1.

³⁷Bkz. Bölüm:3.4.2.

sergileyebilir. Kişisel istek ve beğenilere uygun estetik değer oluşturmak için kullanılabilir.

Çevreyle ilişkisine³⁸ göre:

Sürdürülebilirlik: Eldeki var olan ürünü yenileyerek kullanıma dahil etmekle sağlanabilir. Sürdürülebilirlik; ikinci el ürünü ileri dönüşüm ve yeniden kullanım ile dönüştürmek, karbon ayak izini düşürmek, ekonomik olmak ve enerji tasarrufu sağlamak mümkün olabilir.

Yeniden Kullanım: Atık olan ürünü aynı işlev için yeniden kullanılabilir hale getirmeyi hedefleyebilir. Yeni ürün almak yerine var olanı yenilemek ekonomik bir tavır olabilir.

İleri Dönüşüm: Bir ürünü işlevinden farklı bir ürüne dönüştürmek ileri dönüşümü ifade etmektedir. Sürdürülebilirlik için önemli bir adımdır. Ayrıca, manipüle ile atık ürünü tekrar kullanıma dahil ederek ileri dönüşüm gerçekleştirilebilir.

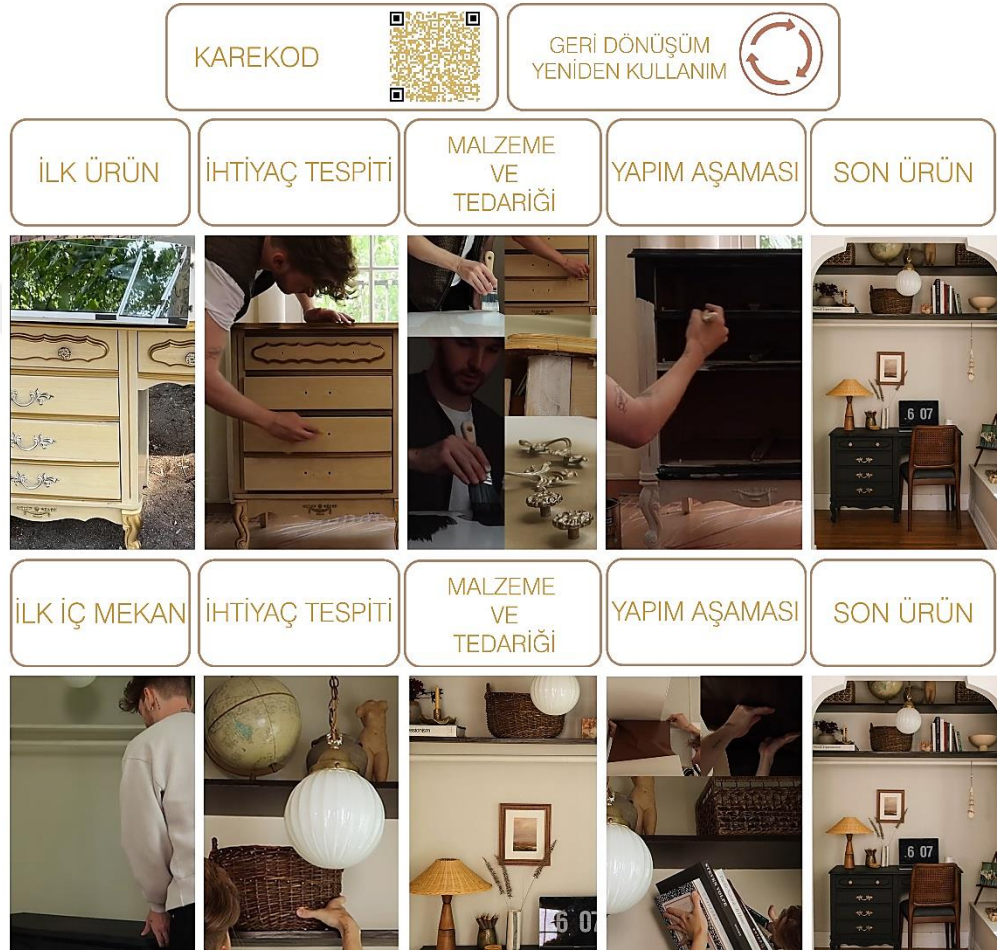
4.1. İç Mekan Ölçekli DIY Uygulamaları

Tarihe bakıldığında iç mekanın her kültürde yaşamın bir parçası olarak insanların ihtiyaçlarını karşılamak amacıyla kullanıldığı görülmüştür (Kaptan, 2014, s. 64). Günümüzde iç mekanlar; sürdürülebilirlik, eldeki malzemelerin kullanımı, geri kazanım, ileri dönüşüm, doğayı koruma gibi başlıklar dert edinilerek ve kullanıcının kendi üretimi olarak, aynı zamanda ihtiyacını karşılayacak biçimde tasarlanabilmektedir.

³⁸Bkz. Bölüm 3.4.3.

4.1.1. İç mekan ölçekli uygulama 1

Tiktok uygulamasından, “lonefoxhome” (http-44) isimli hesaptan seçilmiş bu uygulama sürecinden DIY yapıcı, ofis olarak kullandığı alanı yeniden tasarlamaktadır. Bu bağlamda, atık bir masanın yeniden kullanılabilir hale getirilmesi ve mekanın masanın stiline uygun biçimde dönüşümünü yapmaktadır (Bkz. Şekil 4.3.).



Şekil 4.3. İç Mekan Ölçekli Uygulama 1, DIY Üretim Süreci

İlk ürün: DIY yapıcı atık olarak sokağa bırakılmış ve eskimiş bir masayı, ihtiyacı dahilinde temizleyip boyayarak yenilemekte ve kullanılabilir hale getirmektedir. Mekanın mevcut durumu ile masanın yeni stiline uyum sağlamadığını düşünerek, mekanı nostaljik (vintage)³⁹ stilde yeniden tasarlamaktadır.

İhtiyaç tespiti: DIY yapıcı, öncelikle ürünü sokaktan alarak evine taşımıştır. Ürünü

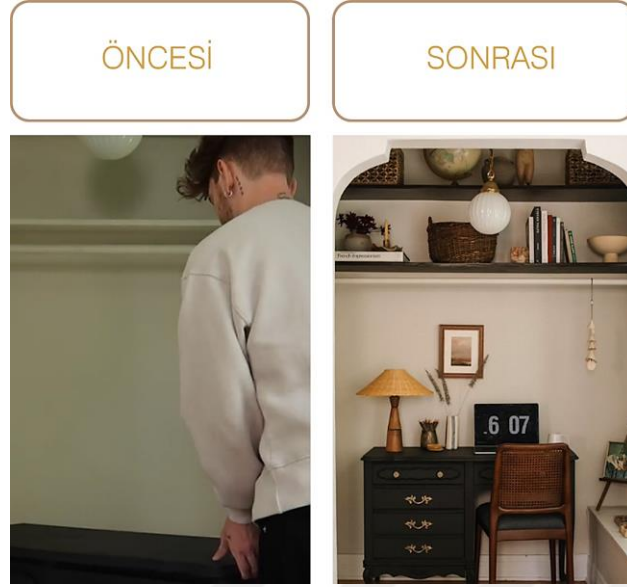
³⁹İç mekanda nostaljik stil modern parçalarla klasik parçaların karışımı olarak ifade edilmektedir (http-45).

incelediğinde fiziksel durumunun iyi olduğunu görmüş, fakat ürünü temizlemeye, zımparalamaya ve boyamaya ihtiyaç duymuştur. Boya rengi olarak siyah rengi seçerek, boya öncesi ürünü astarlamıştır. Mevcut kulpların kullanımını sürdürmek istemiş, fakat kulpların renginde değişiklik istemiştir. Bu işlem içinse spreyci boyaya ihtiyaç duymuştur. Mekanla ürün arasındaki uyumu mevcutta bulunan rafları koyu ceviz desenli PVC malzemeye kaplayarak elde etmek istemiştir. Ayrıca nostaljik atmosfer yaratımını desteklemek için, ortamda yeniliğe giderek aydınlatmada, dekoratif aksesuarlarda ve objelerde yeniliğe gitmiştir.

Malzeme ve tedariki: Bu uygulamanın ana malzemesini DIY yapıcının sokakta atık halde bulduğu masa oluşturmuştur. DIY yapıcı masanın dönüşümü için zımpara, astar boya, mobilya boyası ve spreyci boyaya ihtiyaç duymuş ve bu malzemeleri yapı marketten temin etmiştir. Mekanda bulunan beyaz rafları kaplamak için gerekli olan PVC kaplamayı, yapı marketten; dekoratif elemanlardan aydınlatmayı online satış sitesinden, gerekli olan diğer dekoratif aksesuarları ikinci el satış mağazasından temin etmiştir.

Yapım aşaması: Bu uygulama iki aşamada gerçekleşmiştir. Birinci aşamada: DIY yapıcı ürünü temizledikten sonra zımparalayarak astara boyamıştır. Bunu izleyen süreçte masayı, siyah renk boyayla 2 kat olacak şekilde boyamıştır. Aynı şekilde masanın kendinde olan kulplarını yerlerinden demonte ederek altın renkli spreyle boyamıştır. Kulplarda bir miktar eskitilmiş görüntü elde etmek istediği için üstüne siyah spreyci boyayla lekeler oluşturmuştur. Kulpların montajını gerçekleştirdikten sonra masayı kullanacağı alana yerleştirmiştir. İkinci aşamada: DIY yapıcı, masayı kullanacağı alanda bulunan rafları koyu ceviz desenli PVC kaplamayla kaplamıştır. Aydınlatmasının montajını ve dekoratif aksesuarların yerleşimini gerçekleştirerek uygulamayı tamamlamıştır.

Son ürün: Uygulamanın sonunda beyaz nişten oluşan çalışma alanına DIY yapıcı, yeniden kullanıma hazır hale getirdiği masayı konumlandırmış, mekandaki bulunan diğer elemanların tasarımını atmosfere uygun biçimde gerçekleştirmiştir. Böylece, nostaljik stilde, siyah renk boyayla atık halde bulduğu masayı dönüştürmüştür. Mevcutta bulunan rafları kaplamış ve çeşitli dekoratif elemanları yerleştirerek uygulamayı tamamlamıştır (Bkz. Görsel 4.1.).



Görsel 4.1. İç Mekan Ölçekli Uygulama 1, Öncesi-Sonrası Mekan Görselleri

Malzeme seçimi: Atık olarak bulduğu masanın yeniden kullanıma hazır hale gelebilmesi için DIY yapıcı mobilya boyasına ve spreyci boyaya ihtiyaç duymuştur. Geri kalan ihtiyaçların ise çeşitli yerlerden temin edildiği görülmüştür. Bu çerçevede DIY yapıcının, atık bir masayı yeniden kullanıma hazır hale getirdiği ve gerek gördüğü durumlarda ise hazır ürün satın aldığı gözlemlenmiştir.



Şekil 4.4. İç Mekan Ölçekli Uygulama 1, Açılım Şeması

Bu uygulamada DIY yapıcı kişisel istek ve beğenileri çerçevesinde, yaratıcılığını kullanarak, atık halde bulmuş olduğu masayı yeniden kullanıma hazır hale getirmiştir (Bkz. Şekil 4.4.).

4.1.2. İç mekan ölçekli uygulama 2

Tiktok uygulamasından “emyludesigns” (http-46, http-47) isimli hesaptan seçilmiş bu uygulamada DIY yapıcılar, çamaşır odasını tasarlamaktadır (Bkz. Şekil 4.5.).



Şekil 4.5. İç Mekan Ölçekli Uygulama 2, DIY Üretim Süreci

İlk ürün: DIY yapıcılar, evlerinde bulunan çamaşır odalarını işlevsel ve estetik bir hale dönüştürmek amacıyla tasarlamaktadır. Bu alanda ihtiyaçları dahilinde duvara sabit raf sistemi ve duvar paneli üretmektedirler.

İhtiyaç tespiti: DIY yapıcılar, üretecekleri duvar paneli için kontrplak plakaya ihtiyaç duymuş ve yapı marketten temin etmiştir. Bu panelin tasarladıkları mekan dahilinde kesimine, zımparalanmasına, monte edilmesine ve boyanmasına ihtiyaç duymuşlardır. Duvar panelinin üzerine sabit raf inşa etmek istemişlerdir. Bunun için rafın strüktürünü oluşturacak bir karkasa, yüzeyini kaplamak için papel kaplamaya ihtiyaç duymuş ve gerekli malzemeleri yapı marketten temin etmişlerdir. Karkasın inşası için

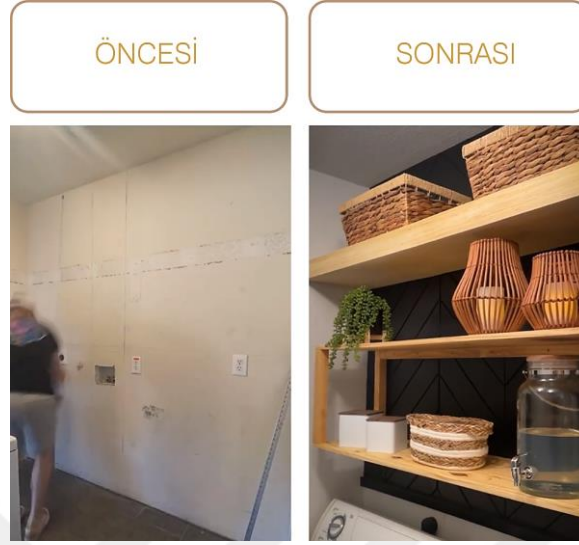
vidalamaya ve tutkallamaya, karkasın duvara bağlanabilmesi içinse bağlantı vidasına (lag bolt) ihtiyaç duymuşlardır.

Malzeme ve tedarigi: DIY yapıcılar bu uygulamanın ana malzemelerini oluşturan; kontrplak, ahşap takoz, papel kaplama ve bağlantı vidasını yapı marketten; askılık, hasır kutular gibi aksesuarları online satış sitesinden temin etmiştir. Ürünün kesimi, montajı, boyanması ve zımparalanması için gerekli olan tamamlayıcı malzemeleri atölyelerinden karşılamışlardır.

Yapım aşaması: Bu uygulama iki aşamada gerçekleşmiştir. Birinci aşamada: Odanın ruhunu değiştirmek isteyen DIY yapıcılar, macar döşeme (http-48) stiliyle duvar paneli tasarlamış, bunun için gerekli olan kontrplak plakayı yapı markette boyutlandırıp atölyelerine getirmiştir. Testere yardımıyla ahşap parçaları daha küçük parçalara kesmiş ve köşelerini 45 derece açıyla şekillendirdikten sonra zımparalayarak duvara yapıştırmaya hazır hale getirmişlerdir. DIY yapıcılar, gönyeli bir uygulama yapabilmek için çırpı ipi (chalk line) kullanarak duvara referans çizgileri çizmiştir. Çizgilerin oluşturduğu şablon, ahşap parçaları duvara yapıştırma aşamasında kolaylık sağlamıştır. Silikon yapıştırıcı ve çivi yardımıyla hazırladıkları ahşap parçaları duvara monte ettikten sonra, paneli zımparalayıp boya tabancası yardımıyla siyah renge boyayarak bu aşamayı tamamlamışlardır. İkinci aşamada: Çamaşır odasının depolama ve düzen ihtiyacını karşılayacak sabit raf sistemi üretmek istemişlerdir. Bunun için yapı marketten aldıkları ahşap takozları atölyelerinde uygun boyutlarda kesmişlerdir. Ara kayıtlarını oluşturduktan sonra matkap ve ahşap tutkalı yardımıyla tüm parçaları birleştirmişlerdir. Karkasın duvara monte edilecek bölümüne açtıkları deliklere bağlantı vidalarını yerleştirerek karkası çamaşır odasına taşımışlardır. Karkası matkap yardımıyla duvar panelinin üstüne vidaladıktan sonra, yerinde aldıkları ölçülere uygun olarak papel kaplamayı boyutlandırmış, silikon yapıştırıcı yardımıyla karkasın üst, alt ve ön yüzeyini kapladıktan sonra yüzeyleri zımparalayarak uygulamayı tamamlamışlardır. Aksesuar olarak askılık ve hasır kutularla odanın tasarımını bitirmişlerdir.

Son ürün: Öncesinde ruhu olmayan beyaz duvarlara sahip oda, DIY yapıcıların dokunuşuyla popüler bir stile sahip çamaşır odasına dönüşmüştür. Beyaz duvar yüzeyi macar döşeme stiliyle kaplanmış ve siyah renk boyayla boyanmıştır. Depolama ve askılık ihtiyacını karşılayacak olan doğal ahşap tonlarında sabit raf sistemiyle duvar dekoru işlevsel hale getirilmiştir. Rafın bir bölümüne eklenen askılıkla çamaşırların asılabileceği

bir alan oluşturulmuştur. Böylece hem estetik hem işlevsel bir yüzey tasarlanarak üretilmiştir (Bkz. Görsel 4.2.).



Görsel 4.2. İç Mekan Ölçekli Uygulama 2, Öncesi-Sonrası Mekan Görşelleri

Malzeme seçimi: DIY yapıcılar iki ayrı üretim sürecinden oluşan bu uygulamada hem yapı marketten ürün temin etmiş, hem atölyelerinde var olan ürünleri kullanmıştır. Bu çerçevede uygulamanın yapılabilmesi için gerekli olan aletler dışında tüm ürünlerin satın alındığı gözlemlenmiştir.



Şekil 4.6. İç Mekan Ölçekli Uygulama 2, Açılım Şeması

Bu uygulamada DIY yapıcılar, iş birliğiyle tasarım ve üretim sürecini yöneterek empati ve aidiyet duygularını bir arada yaşayarak kendi kullarımlarına uygun bir alan tasarlamıştır (Bkz. Şekil 4.6.).

4.1.3. İç mekan ölçekli uygulama 3

Youtube'dan "ShadeShannon" ([http-49](http://49)) isimli kanaldan seçilmiş bu uygulamada DIY yapıcılar, mevcut banyolarını yenileyerek dönüştürmektedir (Bkz. Şekil 4.7.).



Şekil 4.7. İç Mekan Ölçekli Uygulama 3, DIY Üretim Süreci

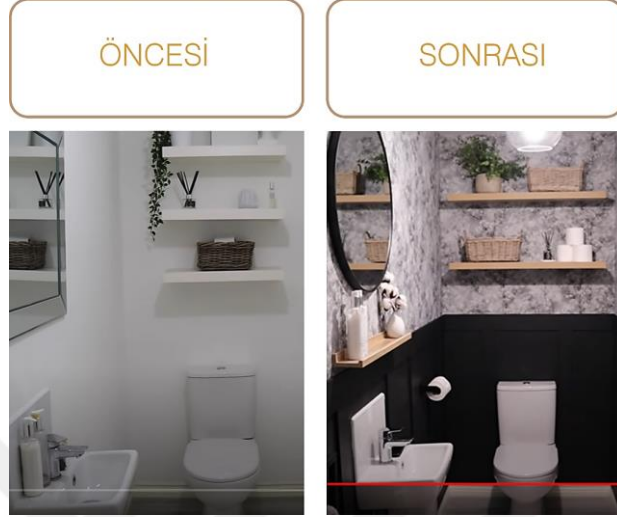
İlk ürün: DIY yapıcılar, mevcut durumda tamamen beyaz renklerle tasarlanmış olan banyolarına kendilerinden bir şeyler katmak ve aidiyet duyacakları bir alan yaratmak istemektedir. Bu yüzden, mekanın duvarlarında yapısal değişikliğe gitmeye karar vermişlerdir.

İhtiyaç tespiti: DIY yapıcılar, tasarım sürecinde konsept panosu (mood board) hazırlayarak kararlarını belirlemiştir. Sonrasında, mekanın eskizlerini çizerek mekanı üçüncü boyutta hayal etmeye çalışmış ve ihtiyaçlarını tespit etmişlerdir. Böylece banyo duvarları için ahşap panele ve dekorasyonu tamamlayacak duvar kağıdına ihtiyaç duymuşlardır. Lavabonun üstünde diş fırçalık görevi görecek; klozet üstündeyse dekoratif raf işlevi görecek sabit raflarla tasarımı tamamlamak istemişlerdir. Ayrıca yeni duvar panel rengiyle bütünlük sağlayacak ayna, tuvalet kağıtlık ve havluluk gibi aksesuarlara ihtiyaç duymuş, son dokunuşu mekana asılacak olan baskı tablolarla yapmak istemişlerdir.

Malzeme ve tedariki: DIY yapıcılar, tasarladıkları duvar panellerini ekonomik bir tercih olması nedeniyle, 9 mm ham MDF malzemeden üretmeyi tercih etmiştir. Bu malzemenin teminini yapı marketten yapmış, boyutlandırma ve nakliyesini yerel bir marangozdan sağlamışlardır. MDF parçaların uygulanması için silikon yapıştırıcı, dolgu macunu, derz dolgusu, zımpara ve boyaya ihtiyaç duymuş ve bu malzemeleri online satış sitesinden temin etmişlerdir. Panel uygulandıktan sonra kalan alanı, duvar kağıdıyla kaplayarak; duvar kağıdı, spatula, rulo spatula ve tutkal ihtiyaç duymuş ve bu malzemeleri yapı marketten temin etmişlerdir. Mekanın aksesuarlarını oluşturan ayna, sabit raflar, tuvalet kağıtlık, havluluk ve tabloları online satış sitelerinden temin etmişlerdir. Tüm bu uygulamaları yapmak için gereksinim duydukları; metal cetvel, maket bıçağı, maskeleme bandı, rulo fırça, kesme fırçası gibi malzemeleri evde bulunan alet çantasından karşılamışlardır.

Yapım aşaması: Bu uygulama üç aşamada gerçekleşmiştir. Birinci aşamada: Yapı marketten temin ettikleri ham MDF malzemeyi yerel bir marangoz boyutlandırarak nakliyesini sağlamıştır. Kesilen MDF parçaları duvara uygulamadan önce banyonun rölövesini almışlar ve panel uygulama sürecini eskizlerle planlamışlardır. Çizdikleri eskizlerin kılavuzluğunda, yapıştırdıkları MDF parçaların örtüşmediği yerleri dolgu macunuyla doldurmuş; zımparaladıkları yüzeylerde pürüzsüz bir görüntü elde ettikten sonra duvar ve MDF parçalar arasında kalan boşlukları derz dolgusuyla doldurarak temiz bir bitiş elde etmişlerdir. İkinci aşamada: DIY yapıcılar, duvar kağıdının uygulama aşamasında iş birliği içerisinde çalışmıştır. Tutkalın hazırlanmasıyla başladıkları süreçte, duvar kağıdında desen takibine dikkat ederek uygulama yapmışlardır. Bu işlemleri kolaylaştıran spatula ve rulo spatula kullanımıyla duvar kağıdının duvara tutunumunu arttırmışlardır. Son adımda metal cetvel ve maket bıçağı yardımıyla duvar kağıdında istenmeyen parçaları kesmişlerdir. DIY yapıcılar, duvar kağıdı uygulaması bittikten sonra panelleri boyama işlemine geçmiştir. Pannelle duvar kağıdı arasına maskele bandı çekmiş ve rulo ve kesme fırça yardımıyla panelleri 3-4 kat boyamışlardır. Üçüncü aşamada: DIY yapıcılar sabit rafları, tuvalet kağıtlığını ve havluluğu dübel ve vida yardımıyla duvara monte ettikten sonra ayna ve tabloları da duvara çivileyerek bu uygulamayı tamamlamıştır.

Son ürün: DIY yapımcılar mevcut durumda tamamen beyaz renklerle tasarlanmış olan banyolarını kişisel dokunuşlarla: Siyah duvar panelli, gri duvar kağıtlı ve ahşap raflı haline dönüştürerek yeni bir ruh katmıştır (Bkz. Görsel 4.3.).



Görsel 4.3. İç Mekan Ölçekli Uygulama 3, Öncesi-Sonrası Mekan Görşelleri

Malzeme seçimi: DIY yapımcıların bu uygulamayı gerçekleştirmesi için gerekli olan tüm malzemeleri satın alarak temin ettiği tespit edilmiştir.



Şekil 4.8. İç Mekan Ölçekli Uygulama 3, Açılım Şeması

DIY yapımcılar, banyo uygulamasının tasarım sürecini iş birliği içinde yönetmiş ve bu durum onları heyecanlandırıp motivasyonlarını arttırarak mekanla bir bağ kurmalarına neden olmuştur (Bkz. Şekil 4.8.).

4.1.4. İç mekan ölçekli uygulama 4

Youtube'dan “Jenna’s Home” (http-50) isimli kanaldan seçilmiş bu uygulamada, DIY yapıcılar mutfaklarını yenileyerek dönüştürmektedir (Bkz. Şekil 4.9.).



Şekil 4.9. İç Mekan Ölçekli Uygulama 4, DIY Üretim Süreci

İlk ürün: DIY yapıcıların mülk sahibi oldukları evin mutfağı estetik ve işlevsel anlamda verim alamadıkları bir alandır. Bu yüzden, kişisel istek ve beğenileri çerçevesinde, mevcut mutfak dolaplarını kullanarak, işlevlerine ve estetik değerlerine cevap veren bir mutfak tasarlamak istemektedirler.

İhtiyaç tespiti: Mutfağın işlevsel gelişimini sağlamak için; seramik karodan tezgah alın yüzeyine (back splash), yeni bir ada mutfağa, tezgah yüzeyine ve yeni davlumbaz kaplamasına (giydirme metodu)⁴⁰, kişisel beğenileri çerçevesinde mutfağın estetik gelişimini sağlamak için ise; yeni kapak rengine, sabit raf sistemine (floating shelf) ve yeni aksesuarlara ihtiyaç duyulmuştur.

Malzeme ve tedariği: DIY yapıcılar mevcut mutfak dolaplarının kullanımına karar vermiş, fakat kapakları boya tabansıyla boyayıp yenilemek istemiştir. Bu işlem için; zımpara, astar boya, ahşap boyası, askılar, kancalar, rulo fırça, maskeleme bandı ve boya tabancasına ihtiyaç duymuşlardır. DIY yapıcılar yeni bir mutfak adası ve davlumbaz

⁴⁰İçmimarlık sektörü piyasasında, bir yüzeyin başka bir yüzeyle kaplanmasına “giydirme metodu” olarak ifade edilmektedir.

giydirmesi üretmek istemiş, bunun için ham MDF, ahşap takoz, masif ahşap panel, ahşap çita ve fugalı ahşap panel kullanımını tercih etmiştir. Tezgah alın yüzeyini seramik karo malzemeden yapmayı tercih etmiş, bu işlem için seramik karo, seramik yapıştırıcısı, plastik derz artısı ve derz dolgusu kullanmışlardır. Aksesuar olarak sabit raf sistemi ve altın renkli kulplar tercih etmişlerdir. Bu uygulama için el aletleri dışında gerekli görülen tüm malzemeler online satış sitelerinden ve yapı marketlerden temin edilmiştir.

Yapım aşaması: Bu uygulama dört aşamada gerçekleşmiştir. Birinci aşamada: DIY yapıcılar mutfak adasının mobilyasını ve davlumbaz kaplamasını üretmektedir. Mutfak adası için ahşap takozlarla bir yapı oluşturarak görünmeyen yüzeyleri ham MDF kullanarak kapamışlardır. Son olarak fugalı panellerle dış yüzeyini kaplayarak boyamaya hazır hale getirmişlerdir. Davlumbaz kapamasını ahşap takoz ve masif ahşap panellerden yaptıktan sonra yüzeyine ahşap çitalar ekleyip boyamaya hazır hale getirmişlerdir. Yeni mutfak adasının ve davlumbaz kapamasının boyama işlemini, yerinde fırça yardımıyla gerçekleştirmişlerdir. İkinci aşamada: DIY yapıcılar mutfak kapaklarını demonte ederek boya tabancası yardımıyla 1 kat astar 2 kat mobilya boyası olacak şekilde boyamıştır. Askılardan hazırladıkları boyama ve kurutma sistemine kapakları asarak boyayı kurumaları için 2-3 gün asılı bırakmışlardır. Kapaklar kuruduktan sonra montajını gerçekleştirip yeni kulplarını takmışlardır. Üçüncü aşamada: DIY yapıcılar tezgah alın yüzeyini seramik karo yapıştırmaya hazır hale getirmiştir. Hazırladıkları seramik yapıştırıcı harcını duvara uyguladıktan sonra seramik karoları tek tek duvara yapıştırmış, derzler arası eşit boşluk bırakabilmek için plastik derz artısı kullanmışlardır. Seramikler kuruduktan sonra derz dolgusunu uygulayarak bu aşamayı sonlamışlardır. Dördüncü aşamada: DIY yapıcılar aksesuarları mekanda konumlandırarak son dokunuşları yapmıştır. Sabit raf sistemini kuruyan seramik karolu tezgah alın yüzeyine monte etmiş ve aksesuarların yerleşimini gerçekleştirerek mutfak uygulamasını tamamlamışlardır.

Son ürün: DIY yapıcılar ihtiyaç duydukları işlevde ve estetik değerlerde mutfak dönüşümünü, mevcut mutfak dolaplarını kullanarak gerçekleştirmiştir. Daha önce koyu renk ahşap tonlarında olan mutfak tasarımları yerine beyaz dolap kapakları olan, açık gri seramik karoları olan ve mermer tezgahı olan bir dönüşüme uğramıştır. Mekana eklenen sabit raf sistemleriyle açık depolama alanı yaratılmış, böylece DIY yapıcıların kişisel istek ve beğenileri çerçevesinde mutfak uygulaması tasarlanmış ve uygulanmıştır (Bkz. Görsel 4.4.).

ÖNCESİ



SONRASI



Görsel 4.4. İç Mekan Ölçekli Uygulama 4, Öncesi-Sonrası Mekan Görselleri

Malzeme seçimi: DIY yapıcılar uygulama için gerekli olan malzemeleri online satış sitelerinden ve yapı marketlerden temin etmiş, küçük el aletleri ve tamamlayıcı malzemeleri ise atölyelerinden karşılamıştır.

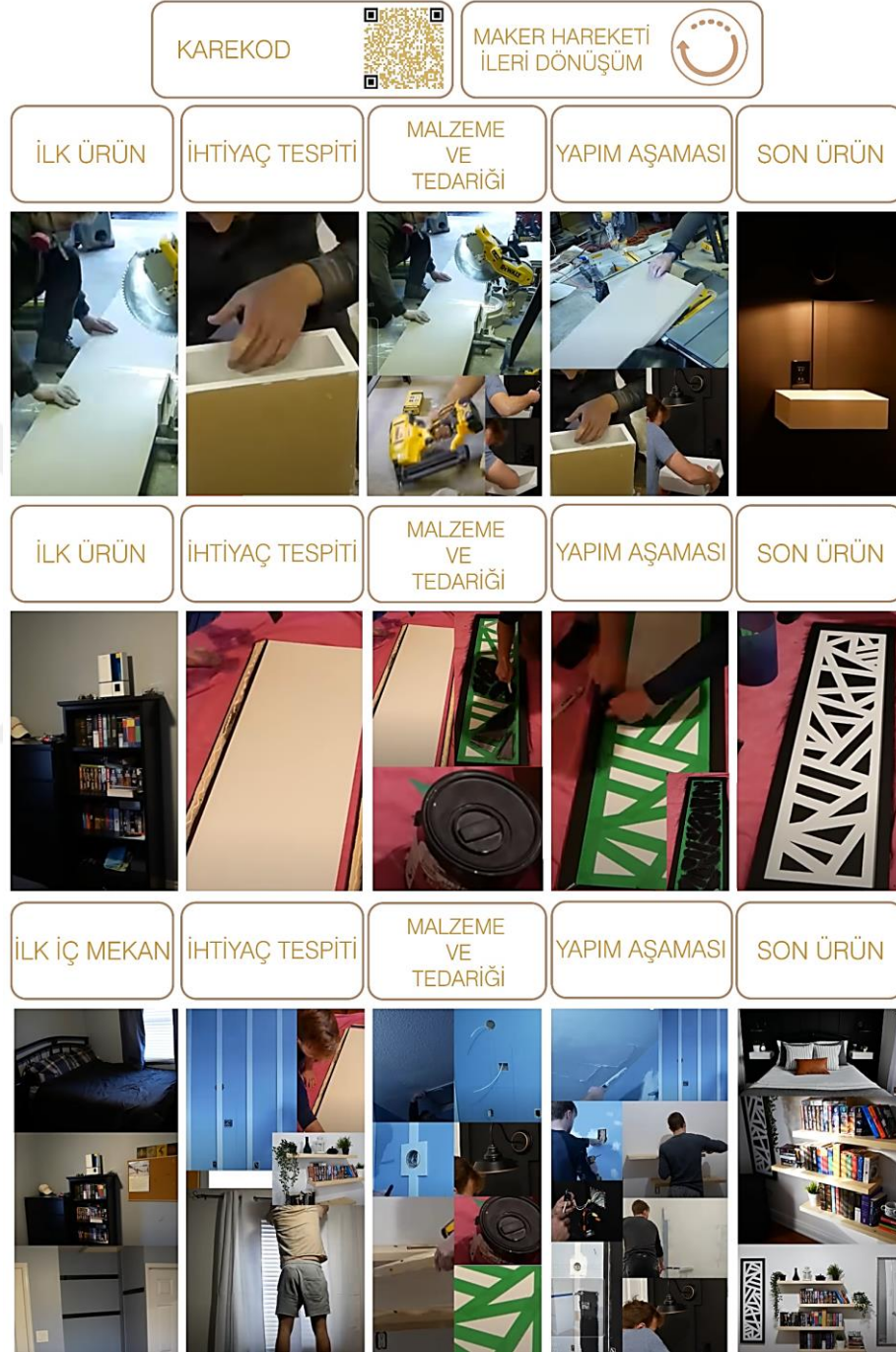


Şekil 4.10. İç Mekan Ölçekli Uygulama 4, Açılım Şeması

DIY yapıcılar bu uygulamada, mülk sahibi oldukları evin mutfağını iş birliği içerisinde baştan tasarlayarak empati ve aidiyet duygularını bir arada yaşamıştır (Bkz. Şekil 4.10.).

4.1.5. İç mekan ölçekli uygulama 5

Youtube'dan “Workin’ with Wolkon” (<http://51>) isimli kanaldan seçilmiş bu uygulamada DIY yapıcı, yatak odasını baştan tasarlamaktadır (Bkz. Şekil 4.11.).



Şekil 4.11. İç Mekan Ölçekli Uygulama 5, DIY Üretim Süreci

İlk ürün: DIY yapıcı mevcut yatak odasındaki mobilyaları kullanarak, yeni moda stillerine uygun biçimde ve kişisel dokunuşlarını katarak, mekanı tasarlamak

istemektedir. Mevcut durumda mavi renkle boyanmış olan odayı estetik ve işlevsel eklemelerle tasarlamaktadır.

İhtiyaç tespiti: DIY yapıcı yatağının bulunduğu duvarı odak noktası haline getirmek ve depolama ihtiyacını karşılayacak bir alan yaratmak istemektedir. Bunun için yatak başına panel uygulaması yapmak, aydınlatma elemanı ve komodin eklemesiyle aydınlatma ve depolama ihtiyacını çözmek istemektedir. Yatağının karşısında bulunan duvarda ise kitaplarını sergileyebileceği bir alana ihtiyaç duymaktadır.

Malzeme ve tedariği: DIY yapıcı yatağının bulunduğu duvara kurguladığı tasarım için MDF, silikon yapıştırıcı, siyah renk boya, boya rulosu ve fırçaya, duvara asmak istediği aplik için elektrik hattına ve apliğe, yatak yanlarında kullanacağı komodin için ham MDF ve yapıştırıcıya, karşı duvarda oluşturacağı kitap sergi alanı için ise sabit raflara ihtiyaç duymaktadır. Bu uygulamalar için gerekli olan tüm malzemeleri ise online satış sitelerinden ve yapı marketten, küçük el aletleri ve yapıştırıcıları ise atölyesinden temin etmiştir.

Yapım aşaması: Bu uygulama üç aşamada gerçekleşmiştir. Birinci aşamada: DIY yapıcı birinci aşamada mekanın yapısında olan bozuklukları düzelterip, yatağın bulunduğu duvar tasarımını uygulamıştır. Bunun için duvarda ve tavanda eskiyen ve dökülen sıvaları yenileyerek işe başlamıştır. Yatağın bulunduğu duvara asmak istediği aplikler için uygun yükseklikte elektrik hatları çekmiştir. Duvarın ölçülerine uygun olarak kestiği MDF parçaları silikon yapıştırıcı yardımıyla duvara yapıştırmıştır. Duvarın apliği taşıyabilmesi için alçıpan duvarın iç yüzeyine ahşap takozlar monte etmiştir. Tavanı beyaza, yatak başı duvarını siyaha ve kalan duvarları beyaz renge boyamıştır. Aplikleri yatak başlarına monte ederek bu aşamayı tamamlamıştır. İkinci aşamada: DIY yapıcı yatak başında kullanmak üzere iki adet komodin üretmiştir. Bunun için atölyesinde uygun ölçülerde keserek hazırlamış olduğu MDF parçaları yapıştırıp, boyayarak montaj için hazır hale getirmiştir. DIY yapıcı komodinleri, duvar paneline silikon yapıştırıcı ve vidalarla monte ederek bu aşamayı tamamlamıştır. Üçüncü aşamada: DIY yapıcı hazır olarak aldığı sabit rafların yatağın karşısında bulunan duvara monte etmiş, kitaplarını ve bitkilerini bu raflara yerleştirerek sergi alanını tamamlayarak bu uygulama sürecin sonuna gelmiştir.

Son ürün: İlk halinde mavi ve yıpranmış yüzeylere sahip oda son durumda siyah-beyaz ağırlıklı bir odaya dönüşmüştür. DIY yapıcı yatağın bulunduğu duvara panel

uygulayarak siyaha boyamıştır. Eklemiş olduğu aplikler ve komodinlerle yüzeyi işlevli hale getirmiştir. Yatağın karşısında bulunan doğal ahşap malzemeden kitap sergileme bölümü oluşturmuş, kendi yaptığı tabloyu asarak tasarımı tamamlamıştır (Bkz. Görsel 4.5.).

ÖNCESİ



SONRASI



Görsel 4.5. İç Mekan Ölçekli Uygulama 5, Öncesi-Sonrası Mekan Görselleri

Malzeme seçimi: DIY yapıcılar üç aşamada gerçekleştirdiği bu uygulamada hazır malzeme ve atık malzeme kullanımını tercih etmiştir.



Şekil 4.12. İç Mekan Ölçekli Uygulama 5, Açılım Şeması

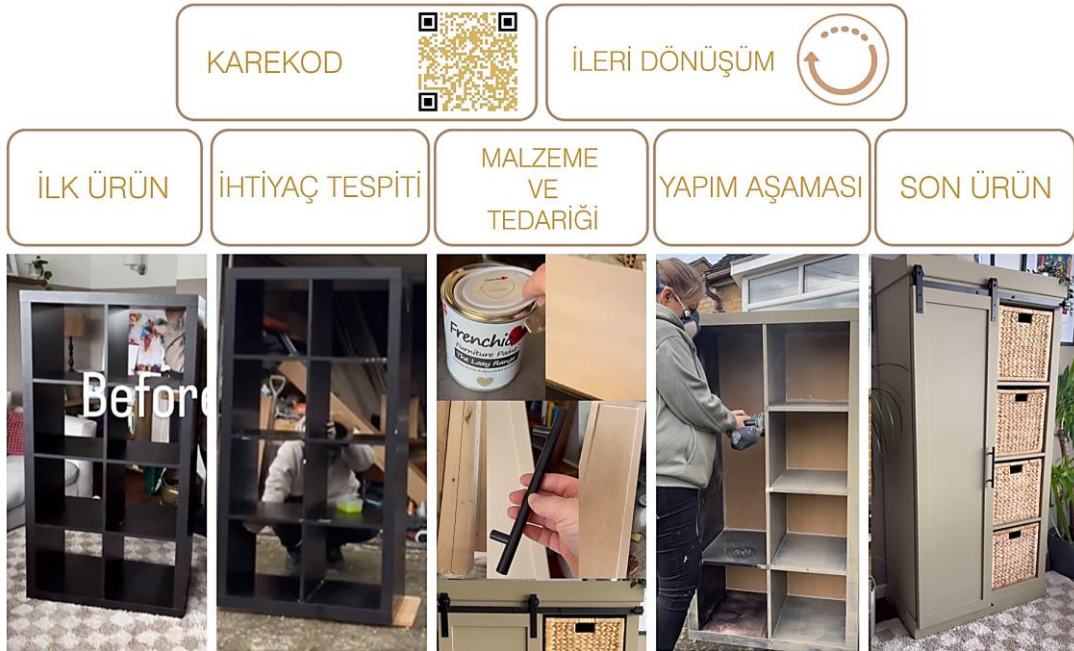
DIY yapıcı bu uygulamada kendi istek ve beğenileri çerçevesinde aidiyet kurabileceği bir alan tasarlamıştır. Bu aidiyeti hazırladığı renk kartelası ile kurmaya çalışmıştır (Bkz. Şekil 4.12.).

4.2. Donatım Ölçekli DIY Uygulamaları

İç mekanda kullanılan, boşluğu dolduran ve hacmi olan işlev sahibi her türlü elemene donatım denilmektedir. Günümüzde donatımlar sürdürülebilirlik, eldeki malzemelerin kullanımı, geri kazanım, ileri dönüşüm, doğayı koruma gibi başlıklar dert edinilerek ve kullanıcının kendi üretimi olarak, aynı zamanda ihtiyacını karşılayacak biçimde tasarlanabilmektedir.

4.2.1. Donatım ölçekli uygulama 1

Instagram uygulamasından “do.it.yourself.mum” ([http-52](http://52)) isimli hesaptan seçilmiş bu uygulamada DIY yapıcı, IKEA’nın Kallax kitaplığını yarı açık sistemli bir dolaba dönüştürmektedir (Bkz. Şekil 4.13.).



Şekil 4.13. Donatım Ölçekli Uygulama 1, DIY Üretim Süreci

İlk ürün: DIY yapıcı bu uygulamada elinde bulunan, fakat eskidiği için atık haline gelmiş Kallax kitaplığı atmak yerine, ihtiyacına cevap verecek yarı açık sistemli bir dolaba dönüştürmektedir. Kallax kitaplığın renginden ve işlevinden memnun olmayan DIY yapıcı üründe bu hususlarda değişimler gerçekleştirmeyi planlamıştır.

İhtiyaç tespiti: DIY yapıcı, ürünün tekrar kullanılabilir olması için öncelikle Kallax kitaplığın kusurlu alanlarını tamir etmeye ihtiyaç duymuştur. Ürüne baza ve arkalık işlevi görecektir. Yeni ahşap parçalar monte ederek estetik ve kullanışlı hale getirmeyi hedeflemiştir. Kapalı dolap olarak kullanacağı alan için bir kapağa, askı sistemine ve açık dolap olarak kullanacağı alan için kutulara ihtiyaç duymuştur. Son olarak ürünü kullanıma hazır hale getirmek için zımparalayıp boyamaya ihtiyaç duymuştur.

Malzeme ve tedariği: Uygulamanın ana malzemesini atık olan Kallax kitaplık oluşturmuştur. Bu kitaplığı yarı açık sistemli bir dolaba dönüştürürken ham ahşap ve MDF malzeme kullanımını tercih etmiştir. Ahşapların bir kısmını elindeki malzemelerden, aksesuarları online satış sitesinden, dolap kapağı için gerekli olan ahşapları, mobilya boyasını ve hasır kutuları ise yapı marketten temin etmiştir. DIY yapıcı ihtiyaç duyduğu küçük el aletlerini var olan atölyesinden karşılamıştır.

Yapım aşaması: DIY yapıcı ilk aşamada, kusurlarını macunla örttüğü ve zımparaladığı Kallax kitaplığı boyamaya hazır hale getirmiştir. Kapalı dolap bölümü için kullanacağı kapağı, yapı marketten aldığı ham ahşaplardan imal etmiştir. Elindeki malzemelerden bir baza ve arkalık üreterek Kallax kitaplığa montajlamıştır. Ürünü ve yeni ürettiği kapağı yine yapı marketten almış olduğu mobilya boyasıyla 2 kat boyamıştır. Son olarak online satış sitesinden almış olduğu aksesuarlarla kapağın kendisini, kulpunu ve bu bölümün içinde bulunan askılık sistemini monte ederek uygulamayı tamamlamıştır.

Son ürün: Uygulamanın sonunda eskiden IKEA ürünü olan Kallax kitaplık artık yarı açık sistemli bir dolaba dönüşmüştür. DIY yapıcı ahır kapı mekanizmasıyla kolayca açılabilen kapaklı bölümde askılık kurgulamış ve açık raf sisteminde depolanacak ürünlerin oluşturacağı dağınık görüntüden uzaklaşmak için hazır kutular yerleştirmiştir. Böylece temiz bir bitişle depolama ihtiyacını karşılamıştır (Bkz. Görsel 4.6.).



Görsel 4.6. Donatım Ölçekli Uygulama 1, Öncesi-Sonrası Ürün Görselleri

Malzeme seçimi: DIY yapıcının bu uygulamada atık malzemeleri dönüştürerek kullandığı, fakat gerek gördüğü durumlarda hazır ürün satın aldığı gözlemlenmiştir.

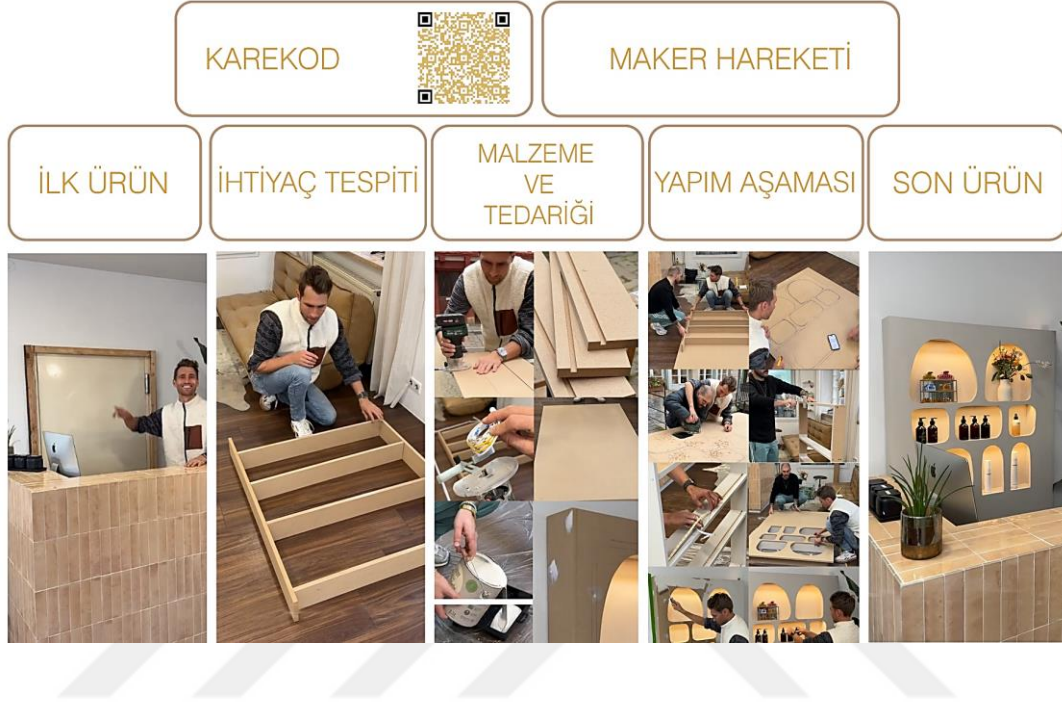


Şekil 4.14. Donatım Ölçekli Uygulama 1, Açılım Şeması

Bu uygulamada DIY yapıcı, kişisel istek ve beğenileri çerçevesinde yaratıcılığını kullanarak, malzemeleri manipüle ederek var olan atık ürünü ileri dönüştürmüş ve bunun sonucunda üründe aidiyet duygusunu yaşamıştır (Bkz. Şekil 4.14.).

4.2.2. Donatım ölçekli uygulama 2

Tiktok uygulamasından “easyalex” (<http-53>) isimli hesaptan seçilmiş bu uygulamada DIY yapıcılar, kuaför salonunda bulunan ve kullanılmayan bir kapının işlevsel raf ünitesine dönüştürmektedir (Bkz. Şekil 4.15.).



Şekil 4.15. Donatım Ölçekli Uygulama 2, DIY Üretim Süreci

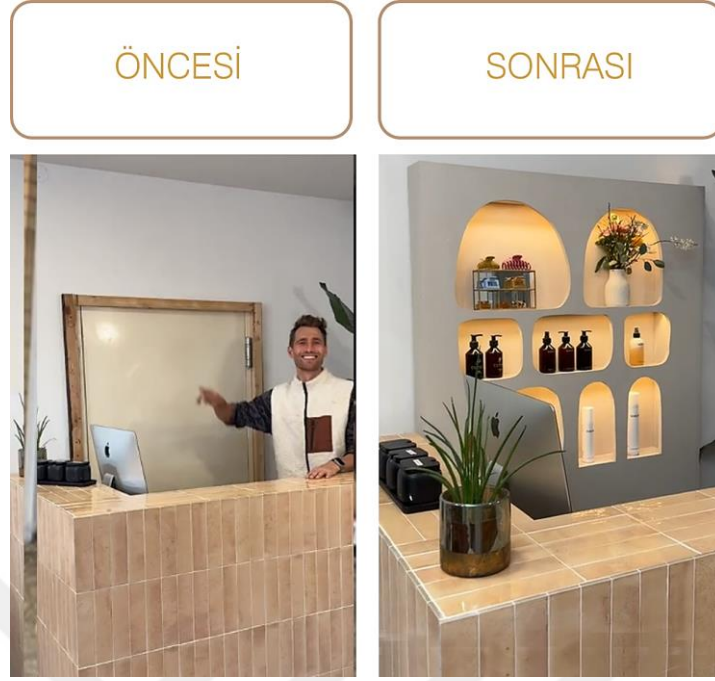
İlk ürün: Mekanda bulunan ve kullanılmayan kapının görüntüsünden memnun olmayan kullanıcı, bu alanı işlevsel hale getirmek istemektedir. Böylece arkadaşı olan DIY yapıcıdan destek alarak kapının önüne montajlanacak bir raf ünitesi tasarlamaktadır.

İhtiyaç tespiti: İşlevsel raf ünitesine dönüşecek olan kapı, kasa arkasında bulunduğu için kuaför salonunda satışı yapılan ürünlerin sergilendiği bir alan olarak kurgulanmaktadır. Bu yüzden sergilenecek ürünlerin ölçülerine uygun şekilde raf karkasının yapılması hedeflenmiştir. Bu rafların aydınlatılarak ürünleri daha görünür hale getirmek için ışığa ihtiyaç duyulmuş ve çözüm olarak led gizli ışık yapılması hedeflenmiştir. Raf karkası ve mekanın bir uyum yakalaması amacıyla karkasa amorf formlarda bir giydirme yapılmasına karar verilmiştir. Bu formların oran orantısının estetik değerlere uygunluğunu tespit edebilmek için çizim desteğine ihtiyaç duyulmuştur. Raf ünitesinin temiz bir bitiş sağlaması için bağlantı yerlerinin macunla kapatılmasına ve boyanmasına ihtiyaç olmuştur.

Malzeme ve tedariki: DIY yapıcı raf sistemi için ham MDF malzeme kullanımını tercih etmiş ve gerekli olan malzemeyi, led gizli ışığı ve boyayı yapı marketten temin etmiştir. Uygulamanın yapımı için ihtiyaç duyduğu küçük el aletlerini ve macunu ise atölyesinden karşılamıştır.

Yapım aşaması: Raf sisteminin karkasını ham MDF malzemeden kesip el frezesiyle gizli led yuvalarını açan DIY yapıcı, daha sonra kullanıcıyla birlikte matkapla karkasın birleşimini sağlamıştır. Karkas sisteminin önüne ham MDF malzemeden bir plaka hazırlayan ikili, kendi çizdikleri ve raf boşluklarının yerlerini gösteren çizimi eskiz olarak plakaya aktarmıştır. Böylece aktarılan eskizler dekupaj testeresiyle kesim yapılırken onlara referans olmuştur. Kesim sonrası keskin köşelerden kurtulmak amacıyla ön paneli zımparalayarak sistemi boyanmaya hazır hale getirmişlerdir. Kullanıcı, rafın karkasını boyarken DIY yapıcı kullanacakları ledleri hazırlamış, açmış olduğu ışık yuvalarına led bantları yerleştirmiştir. İkili matkap yardımıyla ön paneli ve raf karkasını birleştirdikten sonra, örtülmesi istenilen kapının önüne yerleştirmiştir. Yerinde alıştırma yaptıktan sonra paneller kapı arasında bir boşluk kaldığını tespit ederek MDF parçasıyla o boşluğu kapamıştır. Son olarak macunla vidalama yerlerini kapatıp, yine yerinde mobilya boyasıyla ürünü boyayarak uygulamayı bitirmişlerdir.

Son ürün: Uygulamanın sonunda iş birliği içinde çalışan ikilinin dokunuşlarıyla ham MDF malzeme ruh bularak, mekanda var olan ve kullanılmayan bir kapının gizlenmesini sağlamıştır. Ayrıca üretilen bu raf sistemi çok işlevli (multifunction) hale gelerek kuaför salonunda satılan ürünler için gerekli olan teşhir rafı ihtiyacını karşılamıştır (Bkz. Görsel 4.7.).



Görsel 4.7. Donatım Ölçekli Uygulama 2, Öncesi-Sonrası Ürün Görselleri

Malzeme seçimi: DIY yapıcıların ihtiyaç duyulan malzemelerin tamamını satın aldıkları, fakat yardımcı malzemeleri atölyelerinden temin ettikleri gözlemlenmiştir.

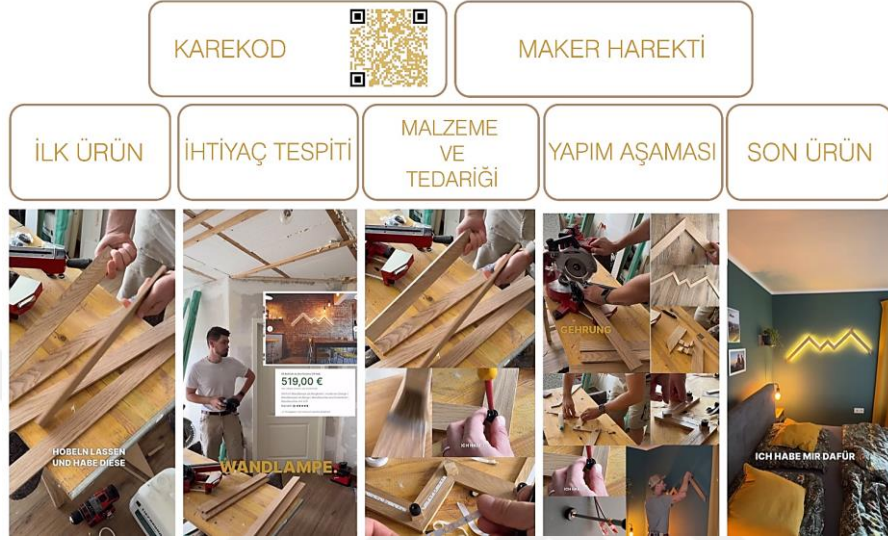


Şekil 4.16. Donatım Ölçekli Uygulama 2, Açılım Şeması

Bu uygulamada DIY yapıcılar istek ve beğenileri çerçevesinde bir kapı gizleme uygulaması olan raf ünitesi tasarlamıştır. İş birliği içerisinde çalışan DIY yapıcılar, empati duygusunu yaşayarak katılımcı tasarım ve demokratik bir tasarım süreci yönetmiştir (Bkz. Şekil 4.16.).

4.2.3. Donatım ölçekli uygulama 3

Instagram uygulamasından “igor.explores” (http-54) isimli hesaptan seçilmiş bu uygulamada DIY yapıcı, tasarlanmış bir aydınlatma elemanını kendisi üretmektedir (Bkz. Şekil 4.17.).



Şekil 4.17. Donatım Ölçekli Uygulama 3, DIY Üretim Süreci

İlk ürün: DIY yapıcı ihtiyaç duyduğu aydınlatma elemanını üretmek için masif meşe ahşap çıtalar kullanmaktadır.

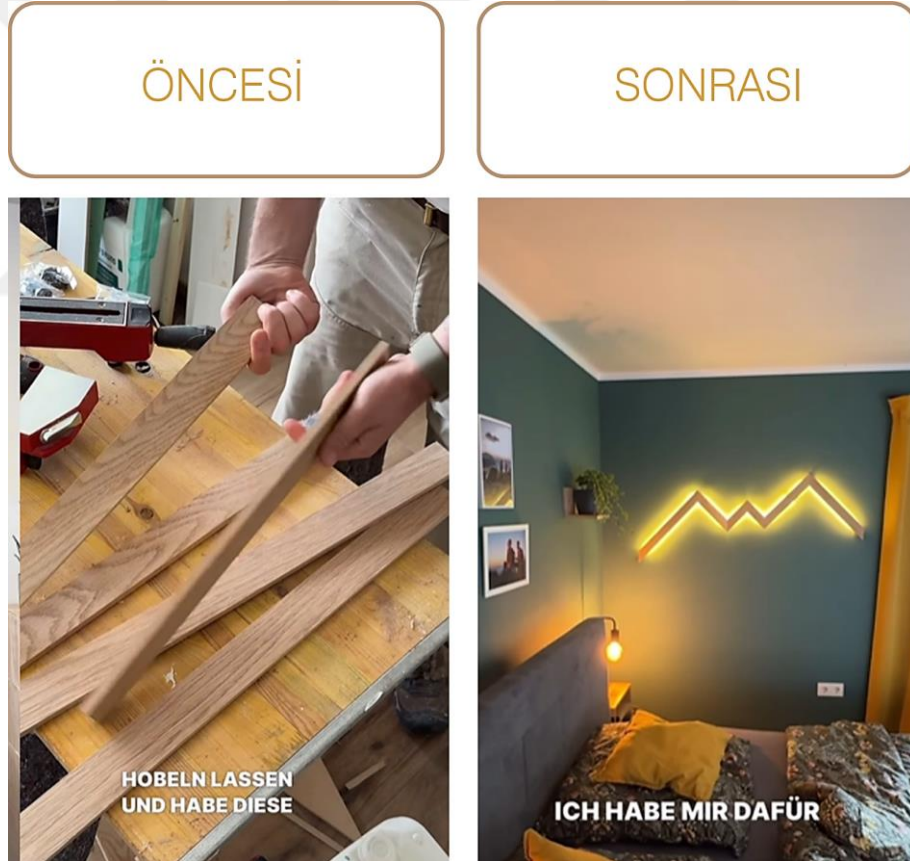
İhtiyaç tespiti: DIY yapıcı yatak odasında bir duvarında aydınlatmaya ihtiyaç duymuştur. Aydınlatma elemanının mekanla uyum sağlaması için ahşap tonlarında bir ürün kullanmak istemiştir. Tasarım ürünler satan bir online satış sitesinden bu alan için bir ürün beğenmiş, fakat ürünün maliyeti yüksek olduğu için bu aydınlatmanın benzerini kendisi üretmek istemiştir.

Malzeme ve tedariği: DIY yapıcı bu aydınlatmanın üretimi için masif meşe çıtalara, led gizli ışığa ve ürünün duvara montajını yapabilmek için mıkna tısa ihtiyaç duyarak bu malzemeleri yapı marketten temin etmiştir. Ürünün üretimi için gerekli olan küçük el aletlerini ve ahşap cilasını atölyesinden temin etmiştir.

Yapım aşaması: DIY yapıcı kendi estetik değerleri çerçevesinde masif meşe çıtaların uzunluklarını ayarlayıp köşelerinden 45 derecelik bir açı oluşturacak şekilde testere yardımıyla kesmiştir. DIY yapıcı yapıştırma ve cilalama işlemine geçmeden önce, kesim sonrası oluşan tozların temizliğini gerçekleştirmiştir. Ahşap tutkalıyla çıtaları bir

araya getirip çıtaların birleşim mukavemetini arttırmak için küçük takozlarla güçlendirme yapmıştır. Ürünü zımparaladıktan sonra doğal cilayla cilalamıştır. Ürünü duvara montajlayabilmek için aydınlatmaya ve duvara paralel gelecek şekilde mıknatısları vidalamıştır. Son olarak gizli led ışıklarını lehim yardımıyla ürünün arkasına yapıştırılmıştır. DIY yapıcı çیتالardan oluşan ve aydınlatma elemanına dönüştürmüş olduğu ürünü, mıknatısların yardımıyla duvara takmıştır.

Son ürün: DIY yapıcı üretmiş olduğu aydınlatma elemanını daha önce başka bir tasarım ürünler satan sitede beğenmiş, fakat düşük maliyetle üretebileceğini düşündüğü için kendisi yapmak istemiştir. Böylece ana malzemesini masif meşe çıtalar oluşturan, DIY yapıcının üretim sürecinde yaratıcılıkla geliştirdiği çözümlerle ve ekonomik bir yolla bir aydınlatma elemanı üretmiştir (Bkz. Görsel 4.8.).



Görsel 4.8. Donatım Ölçekli Uygulama 3, Öncesi-Sonrası Ürün Görselleri

Malzeme seçimi: DIY yapıcının bu uygulamada ihtiyaç duyduğu ana malzemeleri satın aldığı, yardımcı malzemeleri ise atölyesinden temin ettiği gözlemlenmiştir.



Şekil 4.18. Donatım Ölçekli Uygulama 3, Açılım Şeması

DIY yapıcı bu uygulamada, maliyet endişesi güderek daha önce tasarlanmış bir aydınlatma elemanını kendisi kendi estetik değeri çerçevesinde üretmiştir (Bkz. Şekil 4.18.).

4.2.4. Donatım ölçekli uygulama 4

Tiktok uygulamasından “jaharnquinn” (http-55) isimli hesaptan seçilmiş bu uygulamada DIY yapıcı, ikinci el satış mağazasından aldığı bir dresuarı dönüştürmektedir (Bkz. Şekil 4.19.).



Şekil 4.19. Donatım Ölçekli Uygulama 4, DIY Üretim Süreci

İlk ürün: DIY yapıcı ikinci el mağazada bulduğu, fiziksel durumu iyi olan bu dresuarı kendi beğenilerine uygun hale dönüştürmek istemektedir.

İhtiyaç tespiti: DIY yapıcı ihtiyaç duyduğu ve estetik değerlerine cevap verecek dresuarı, ikinci el satış mağazasından edindiği bir ürünü dönüştürerek elde etmek istemiştir. Ürünün formunu, rengini ve kulplarını değiştirerek kendine uygun hale getirmeyi hedefleyen DIY yapıcı, ürünün formunu değiştirmek için ham MDF parçalara ve PVC borulara, zımpara, astar ve mobilya boyasına ve yeni kulplara ihtiyaç duymuştur.

Malzeme ve tedariki: DIY yapıcı ürünün ana malzemesini oluşturan dresuarı ikinci el satış mağazasından, ürünün formunu değiştirmek için ihtiyaç duyduğu ham MDF'yi, metal L bağlantı parçalarını ve PVC borularını, dresuarın tablasını oluşturan ham MDF tablayı, ürünün astar ve mobilya boyalarını ve ürünün kulplarını yapı marketten temin etmiştir. DIY yapıcı bu ürünün yapılması için, zımpara makinesi, boya tabancası, silikon tabancası, matkap ve el testeresi gibi küçük el aletlerini kendi atölyesinden temin etmiştir.

Yapım aşaması: Mevcut kulpların sökümü ile işe başlayan DIY yapıcı, elektrikli zımpara makinesiyle ürünün mevcut boyasını sökmüştür. Ürünü oval formdan oluşan bir üniteye dönüştürmek istediğinden ham MDF'den el testeresi yardımıyla yarım daireler kesmiş, bu daireleri dresuarın iki yanına metal L bağlantı parçalarıyla monte etmiştir. Dresuarın yeni oval formda yanlarını oluşturan bu strüktürün kapamasını estetik bir yolla yapmak isteyen DIY yapıcı, bu işlemi uygulamak için PVC borular tercih etmiştir. Testereyle uygun boyutlarda kestiği PVC boruları yan köşelere silikon yardımıyla yapıştırmış, kuruma sürecinde atma yapmaması için bantlarla sabitlemiştir. DIY yapıcı dresuarın yeni tablasını oluşturacak olan ham MDF tabla için yerinde ölçü almış ve el testeresi ile tablayı kesmiştir. Tablayı ürüne silikon yardımıyla yapıştırdıktan sonra boya öncesi son bir zımpara yapmış ve boya tabancasıyla ürüne astar boyasını vurmuştur. Ürün kuruduktan sonra fırçayla ürünü boyamış ve kulplarını dresuara takarak uygulamayı tamamlamıştır.

Son ürün: İkinci el satış mağazasından alınan ve dikdörtgen formda olan beyaz dresuar, uygulamanın sonunda DIY yapıcının kişisel istek ve beğenileri çerçevesinde tasarlanarak oval formlu, köşeleri dairesel latalı, pirinç kulplu toz pembe renğinde bir dresuara dönüşmüştür (Bkz. Görsel 4.9.).



Görsel 4.9. Donatım Ölçekli Uygulama 4, Öncesi-Sonrası Ürün Görselleri

Malzeme seçimi: DIY yapıcının bu uygulamayı gerçekleştirmek için tüm ürünleri, ikinci el mağazadan ve yapı marketten satın aldığı gözlemlenmiştir.



Şekil 4.20. Donatım Ölçekli Uygulama 4, Açılım Şeması

DIY yapıcı bu uygulamada ihtiyacına cevap veren, fakat estetik değerlerine cevap vermeyen ikinci el bir dresuarı, yaratıcılık ve el işçiliğiyle zanaatkarlığını kullanarak, kişisel istek ve beğenilerine uygun şekilde dönüştürmektedir (Bkz. Şekil 4.20.).

4.2.5. Donatım ölçekli uygulama 5

Instagram uygulamasından “maggiemcgaugh” (http-56, http-57) isimli hesaptan seçilmiş bu uygulamada DIY yapıcı, ikinci el satış mağazasından aldığı çekmeceli dolabı iki ayrı ürüne dönüştürmektedir (Bkz. Şekil 4.21.).



Şekil 4.21. Donatım Ölçekli Uygulama 5, DIY Üretim Süreci

İlk ürün: DIY yapıcı ikinci el satış mağazasından almış olduğu çekmeceli dolabı ihtiyaç duyduğu iki ayrı ürüne dönüştürmek istemektedir. Bu ürünler bitkilik ve oturma elemanı olmuştur.

İhtiyaç tespiti: DIY yapıcı dönüşümlerden ilki olan bitkilik için metal ayaklara ihtiyaç duymuştur. İkinci dönüşüm olan oturma elemanı için oturma yüzeyi oluşturacak ahşaba ihtiyaç duymuştur.

Malzeme ve tedariği: Bu uygulamanın ana malzemesini ikinci el ürün satış mağazasından temin edilmiş çekmeceli dolap oluşturmuştur. DIY yapıcı bu ürünün bitkilğe dönüşümünü dolabın dış aksamı ile, oturma elemanına dönüşümünü ise dolabın çekmeceleri ile yapmıştır. Bitkilik uygulaması için gerekli olan spre y boya ve metal ayak malzemelerini online satış sitesinden temin etmiştir. Oturma elemanı uygulaması için gerekli olan ham ahşap, ahşap cilası ve spre y boyayı online satış sitesinden, ihtiyaç duyulan küçük el aletlerini ise atölyesinden karşılamıştır.

Yapım aşaması: DIY yapıcı dolabın dış aksamını kullanarak bitkilik tasarlamıştır. Aksamı temizleyerek boyamaya hazır hale getirmiş, spreyci boya ile iki kat boyamıştır. Kuruduktan sonra metal ayakları matkap yardımıyla monte etmiştir. Son olarak ürünün içine toprak doldurarak bitki ekmiş ve böylece dolabın bir kısmını bitkiliğe dönüştürmüştür. Oturma elemanı yapımında dolabın çekmecelerini kullanmıştır. Çekmeceleri matkap yardımıyla birbirine monte etmiş ve temizleyerek boyamaya hazır hale getirmiştir. İki kat spreyci boyayla boyadıktan sonra kurumaya bırakmıştır. Diğer tarafta ham ahşapı testere yardımıyla uygun boyutta kesmiş, koyu renk ahşap cilası ile cilalamıştır. Çekmeceler ile ahşapı birbirine monte ettikten sonra ürün kullanıma hazır hale getirmiştir.

Son ürün: DIY yapıcı çekmeceli dolabı iki ayrı işlevde ürüne dönüştürmüştür. Bu ürünlerden bitkilik olan, siyah renkte yüksek ayaklı bir bitkiliğe; çekmecelerden oluşan bir oturma elemanı olan diğer ürün ise yeşil renkte, depolama alanı olan ahşap yüzeyli bir ürüne dönüşmüştür (Bkz. Görsel 4.10.).



Görsel 4.10. Donatım Ölçekli Uygulama 5, Öncesi-Sonrası Ürün Görselleri

Malzeme seçimi: DIY yapıcının bu uygulamayı gerçekleştirebilmek için tüm ürünleri ikinci el satış mağazasından ve yapı marketten aldığı görülmüştür.

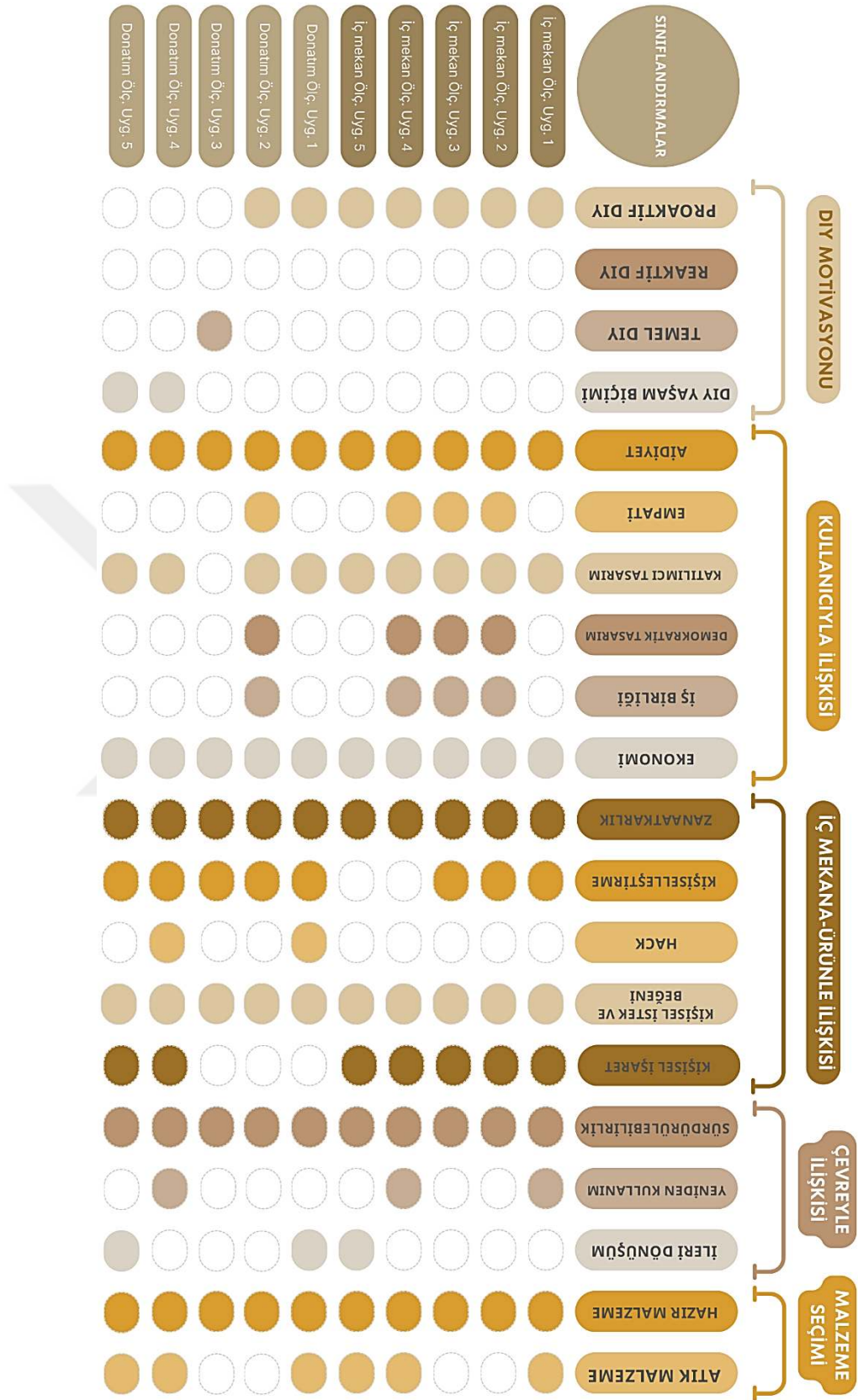


Şekil 4.22. Donatım Ölçekli Uygulama 5, Açılım Şeması

DIY yapıcı bu uygulamayı gerçekleştirirken ihtiyacına cevap verecek yeni ürünleri, atık bir üründen elde etmiştir. Bu süreci katılımcı tasarım gerçekleştirerek yönetmiş, kişisel istek ve beğenilerini kendi cevap vermiş, böylece ürünle bir bağ kurarak aidiyet duygusunu yaşamıştır (Bkz. Şekil 4.22.).

4.3. DIY Yaklaşımlı Örnek Analizleri Değerlendirmesi

DIY yaklaşımli örneklerin analizi sonucunda, etkilerin varlığını birlikte görebilmek ve ilişkiler kurabilmek adına, varlık şeması oluşturulmuştur (Bkz. Şekil 4.23.). Bu şemaya göre seçkilerin değerlendirilmesi, her bir sınıflandırma içinde yorumlanarak yapılmıştır.



Şekil 4.23. DIY Yaklaşımlı Örnek Analizlerinin Etkiler Varlık Şeması

Atkinson DIY motivasyon sınıflandırması: Proaktif DIY, Reaktif DIY, Temel DIY ve DIY Yaşam Biçimi olarak 4 başlıkta toplanmaktadır. Bu bağlamda seçkiler, bu başlıklar altında değerlendirilmiştir. Seçkilerin analizinde, çoğunlukla Proaktif DIY’ın uygulandığı, bir uygulamada Temel DIY, iki uygulamada DIY Yaşama Biçimi uygulandığı, fakat Reaktif DIY uygulanmadığı gözlemlenmektedir.

DIY yaklaşımli uygulama sürecinin kullanıcıyla ilişkisi: Aidiyet, empati, katılımcı tasarım, demokratik tasarım, ekonomi, iş birliği olarak belirlenmiştir. Seçkilerin analizinde tüm uygulamalarda aidiyet ve ekonomi gözlemlenmektedir. Empati gözlemlenen uygulamalarda, demokratik tasarım ve iş birliği birlikte gözlemlenmektedir. Katılımcı tasarım, Temel DIY’ın gözlemlendiği uygulama harici tüm uygulamalarda gözlemlenmektedir.

DIY yaklaşımli uygulama sürecinin iç mekan ve ürünle ilişkisi: Zanaatkarlık, kişiselleştirme, hack, kişisel istek ve beğeni ve kişisel işaret olarak belirlenmiştir. Seçkilerin analizinde, tüm uygulamalarda zanaatkarlık ve kişisel istek ve beğeni, çoğunluğunda ise kişiselleştirme ve kişisel işaret gözlemlenmektedir. Fakat hack, az görülmektedir.

DIY yaklaşımli uygulama sürecinin çevreyle ilişkisi: Sürdürülebilirlik, yeniden kullanım ve ileri dönüşüm olarak belirlenmiştir. Seçkilerin analizinde her uygulamada sürdürülebilirlik sağlandığı, fakat yeniden kullanım ve ileri dönüşüm az görülmektedir.

DIY yaklaşımli uygulamalarda malzeme seçimi: Hazır malzeme kullanımı ve hurda-atık malzeme kullanımı olarak sınıflandırılmıştır. Seçkilerin analizinde her uygulamada hazır malzeme, bazı uygulamalarda hem hazır hem atık malzeme kullanıldığı gözlemlenmektedir.

Seçkilerin analizi sonucunda, DIY Kültürü ile Kullanıcı Odaklı Tasarımın etkilerinin birbiriyle ilişki kurduğu görülmüş ve şeması oluşturulmuştur. Bu şemada, olumlu etkilerin varlığı ve birbiriyle kurdukları ilişkinin kuvveti görülmekte, etkilerin bulunduğu üst başlık tanımlanmakta, hangi DIY sınıflandırmasında daha aktif olabileceği görülmekte ve DIY veya Kullanıcı Odaklı Tasarım sonucunda oluştuğu aktarılmaktadır (Bkz. Şekil 4.24.).



Şekil 4.24. DIY Kültürü ile Kullanıcı Odaklı Tasarım Etkiler İlişki Şeması

DIY Motivasyon Değerlendirmesi: Analizde, çoğunlukla Proaktif DIY'ın uygulandığı durumlarda, etkilerin birlikte bulunma ve doğrudan ilişkili olma durumu gözlemlenmektedir. Bu bağlamda, Proaktif DIY günümüzde, aidiyet, empati, katılımcı ve demokratik tasarım, iş birliği, ekonomi, zanaatkarlık, kişiselleştirme, kişisel istek ve beğeni ve sürdürülebilirlik elde etmek için sıkça kullanılan DIY motivasyonudur denilebilir. Temel DIY'da etkilerin sadece bir kısmının varlığı gözlenmektedir. DIY Yaşam Biçimi'nde etkilerin çokluğu ne Proaktif DIY kadar fazla ne Temel DIY kadar az olmaktadır (Bkz. Şekil 4.25.).



Şekil 4.25. *Kullanıcı odağında DIY kullanımıyla etkilerin, Atkinson'un DIY sınıflandırmasına göre varlık sıralaması*

Bu bağlamda, DIY yaklaşımlı seçkilerde Proaktif DIY'nin çokluk göstermesi, günümüzde yaratıcılıkla uygulanan DIY süreçlerinin ilgi çekici bulunmasına, bu yüzden DIY yapıcılarının yaratıcılık içeren uygulama süreçlerini video haline getirerek açık reçete biçiminde paylaşmasına bağlanabilir. İncelenen uygulamaların analizi sonucunda Reaktif DIY'ye rastlanmaması, DIY yapıcılarının kit biçimde tüketilen uygulamalarının açık erişim reçete biçiminde paylaşılmasında izleyiciye bir yarar sağlamayacağını düşünmeleri etkeni olabilir. DIY yapıcı maliyet endişesi güderek daha önce tasarlanmış bir ürünü kendisi üretmektedir. Buna göre Temel DIY'nin yaratıcılık gerektirmeyen bir süreç olduğu söylenebilir. DIY yapıcılarının, DIY Yaşam Biçimini gerçekleştirdikleri uygulamalara bakıldığında, yıpranmış ve deforme olmuş atık ürünleri, ihtiyaçları dahilinde dönüştürerek tekrar kullanılabilir hale getirdikleri gözlemlenmektedir. Bu da DIY Yaşam Biçimini karbon ayak izini düşüren ve enerji tasarrufu sağlayan sürdürülebilir bir yaklaşım yapabilir.

Kullanıcıya Etkisinin Değerlendirmesi: Analizde, DIY yapıcının şeyi kendine ait hale getirmek için DIY Kültürünü, zanaatkar becerilerle tamamlanan, alternatif bir tasarım yaklaşımı olarak kullandığı, böylece DIY Kültürünün her koşulda ev ekonomisine katkı sağlayan üretim süreci olduğu görülmektedir. Analiz edilen tüm seçkilerin ekonomik bir süreç yönetmesi, kullanıcının şeyi üretirken tüm süreçleri kendi yapıyor olmasına bağlamak mümkün olabilir.

DIY yaklaşımıyla tasarımda empati duygusunun oluşabilmesi için, o uygulamanın iş birliği içerisinde birden fazla DIY yapıcının, katılımcı ve demokratik tasarımı uygulama gerekliliğine bağlanabilir. Temel DIY'nin gerçekleştiği uygulamada katılımcı tasarımın gözlemlenmemesi, DIY yapıcının bireysel olarak bu süreci yönetmesinden kaynaklanabilir. Bu bağlamda, iş birliği, katılımcı tasarım ve demokratik tasarımın birlikteliğinin gözlenebilmesi için birden fazla DIY yapıcının bir arada tasarım yapma gerekliliğine varılabilir.

DIY yaklaşımla tasarımda üretici, DIY yapıcı-kullanıcı-tasarımcı pozisyonunda bulunmaktadır. Böylece, katılımcı tasarımın gerekliliğini savunarak, tasarımcı olarak söz hakkı sağlamasına katkı sağlamaktadır. İncelenen DIY yaklaşımlı uygulama süreçlerinde katılımcı tasarımın göstermiş olduğu niceliksel varlık, bunu kanıtlar niteliktedir.

İç mekana ve Ürüne Etkisinin Değerlendirmesi: DIY Kültürü hack için kullanılsa da seçkilerde niceliği az görülerek günümüzde DIY yapıcıların, şeyi hacklemek için DIY Kültürünü kullanma seçeneği olarak görmeme ihtimali üzerinde durulabilir.

DIY yaklaşımla, iç mekanı veya donatımı kişisel istek ve beğeniler çerçevesinde tasarlamak mümkün olabilir. DIY yapıcı, bu alanların uygulamasını zanaatkar becerilerle kendi yaparak kişiselleştirme sağlayabilir. Yapılan analize göre, zanaatkar becerilerle kişiselleştirme sonucunda kullanıcıya şeyde kişisel işaret bırakma imkanı tanınmaktadır. Ayrıca zanaatkar becerilerin uygulanmasıyla kullanıcının aidiyet duygusunu yaratarak ürünle bağ kurması ve şeyi, tüketim ömründen daha uzun süre kullanması, sürdürülebilirlik için önemli görülebilir. Bu sayede kullanıcı, yerine yeni şeyi almayarak tüketimi azaltabilir ve karbon ayak izini düşürerek enerji tasarrufu sağlayabilir. Bu bağlamda, zanaatkarlığın kişisel işaret ve sürdürülebilirlikle varlığı gözlemlenerek, birbiriyle doğrudan ilişkili kavramlar olduğu söylenebilir.

Çevreye Etkisinin Değerlendirmesi: Analiz sonucunda, DIY Kültürü sürdürülebilir bir yaklaşım olabilir, fakat her DIY yaklaşımlı uygulamada geri kazanım gerçekleştirilmeyebilir, denilebilir. Buna göre; DIY yaklaşımla tasarımda sağlanan sürdürülebilirliği, üretimde bulunmakla, ekonomik olmakla, enerji tasarrufu sağlamakla ve karbon ayak izini düşürmekle bağdaştırmak mümkün olabilir.

İncelenen uygulamalarda, yeniden kullanım ve ileri dönüşüm kavramlarını niceliksel olarak az görmek, bu kavramlarda atık ve hurda malzemenin dönüşümünü gerçekleştirebilmek için pratik zeka kadar yaratıcı zekanın kullanılma gerekliliğine bağlanabilir. Yeniden kullanım ve ileri dönüşüm kavramları, kişinin yaratıcı zekasını kullanarak, zanaatkar becerisini atık ve hurda malzemeleri dönüştürmesiyle göstermesine fırsat tanıyabilir.

Bu bağlamda, geri kazanım kavramlarının zanaatkarlık, kişiselleştirme ve kişisel istek ve beğeniyle doğrudan ilişki kurduğu görülmüştür.

Malzeme Seçiminin Değerlendirmesi: Analiz sonucunda, hazır malzeme kullanımı yaygın olmakla birlikte atık malzemelerin değerlendirildiği de görülmüştür. Atık malzemelerin değerlendirildiği yaklaşımlarda yeniden kullanım ve ileri dönüşüm kavramlarının varlığı gözlemlenmiştir. Bu bağlamda, DIY yaklaşımıyla atığın tekrar kullanıma dahil edilmesi için geri kazanım kavramları kullanılabilir.

Seçkilerin üretim sürecinde hazır malzeme kullanımı, yani satın alma, görülse de bu uygulamalar ekonomik olmaktadır. Bunu DIY yaklaşımıyla üretim sürecinde kullanıcının, kendi ihtiyacını kendi karşılayarak profesyonel hizmet alma maliyetinden kurtulmasına bağlamak mümkün olabilir. Bu bağlamda, DIY Kültüründe kullanıcının hazır malzeme kullanımı, ekonomik olmamasına bir etken değildir, ekonomik olmaya başka etkenler vardır denilebilir.

Genel Değerlendirme: Analiz sonucunda, kişisel istek ve beğeni, aidiyet ve empati duygusu, kullanıcı odağında sürdürülen DIY uygulama süreçlerinde elde edilebilecek ortak kavramlar olarak görülmektedir. İş birliği, katılımcı ve demokratik tasarım kullanıcı odaklı tasarım ile elde edilebilecek olumlu etkiler olarak görülmektedir. Zanaatkarlık, hack, kişiselleştirme, sürdürülebilirlik, geri kazanım, ekonomi kavramları DIY Kültürüyle sağlanabilecek olumlu etkiler olarak görülmektedir. Fakat, DIY Kültürü ile Kullanıcı Odaklı Tasarımın birlikte uygulanması sonucunda bu kavramların nicelik olarak arttığı, analiz edilen uygulama süreçlerinde gözlemlenmektedir.

Yapılan değerlendirme sonucunda, kullanıcı odağında DIY Kültürünün uygulanmasıyla etkiler içinde etkileşim varlığından söz etmek mümkündür. Buna göre; günümüzde uygulanan, kullanıcı odağında DIY yaklaşımli üretim süreçlerinde Proaktif DIY'ın yaygın kullanımı, DIY Kültürünün yaratıcı zeka kullanımına önem verdiğini gösterebilir. Proaktif DIY'ın yaygınlığı, aynı zamanda kişisel istek ve beğenileri zanaatkar bir tavırla göstermeye katkı sağlayabilir. DIY yaklaşımıyla yaratıcılık kullanarak problem çözmek, şeye kişisel işaret bırakma fırsatı verebilir.

Analizi yapılan uygulamaların bazılarında, zihindeki fikirlerin görselleştirilmesi için, eskiz çizimi varlığıyla uygulama sürecinin planlandığı görülmüştür. Bu bağlamda, DIY Kültüründe güzel sanatlardan destek alarak uygulama süreci yönetilebileceği söylenebilir.

5. SONUÇ

Bu bölümde, tezin konusu olan DIY Kültürünün oluşumuna etki eden tarihi süreçleri incelemek, kullanıcı odağında DIY yaklaşımıyla iç mekan ve ürün tasarlamının kullanıcıya, iç mekana-ürüne ve çevreye etkisini sonuca bağlamak hedeflenmektedir (Bkz. Şekil 5.1.).



Şekil 5.1. 5. Bölüm Akış Şeması

İnsanların geçmişten günümüze kadar yaşamlarına bakıldığında, çevrelerini kendi belirledikleri kurallar çerçevesinde düzenledikleri görülmektedir. Bu kurallar kullanıcının istek ve beğenileriyle ekonomik düzeyleri olmakta ve insan bunu aidiyet duygusunu yaşamak için yapmaktadır. İnsanlar bu düzenlemeyi yaparken farkında olmadan tasarlama eylemini amatör biçimde gerçekleştirmiştir. Geçmişte olduğu gibi günümüzde de insanlar kendi ihtiyaçlarını kendileri karşılamak isteyebilir ve bunu kişisel becerileriyle yapabilir. Bu durumda DIY Kültürü, bu ihtiyaçların karşılanması için katkı sağlayan bir araç olmakta, iç mekan ve ürünü amatör biçimde tasarlamak için kullanılmaktadır.

Tezin varsayımı olarak kabul edilen DIY Kültürünün oluşumunda, Endüstri Devrimi ve Post Endüstriyel Çağ'ın etkisinin varlığını, yapılan araştırmalar sonucunda görmek mümkündür. Endüstri Devriminde kullanıcının ihtiyaç ve beklentileri düşünülmeden, fordizmle fabrikalarda üretilmiş olan ürüne uygun fiyata ulaşılmıştır.

Bunun sonucunda, ürüne verilen değer ortadan kalkmış ve ürünün tüketim ömrü kısalmıştır. Bu durum, zanaatçıların kişiye özel olarak siparişle ürettiği ürüne özlem duyulmasına neden olmuştur. Toplum fabrikaların yakın çevresinde olabilmek için kente göç etmiş, köy hayatında sahip olduğu doğadan uzaklaşmıştır. Uzun çalışma saatlerine maruz bırakılan işçiler sosyal hayatlarından vazgeçmiştir. Bireyselliğin yok olmaya başlaması ve insanların kişisel istek ve beğenilerinin önemsenmemesi, ayrıca endüstrileşmenin insana ve çevreye verdiği zararın farkına varılması sonucunda toplum; emek hareketi, bahçe-şehir hareketi, doğayı koruma hareketi ve DIY hareketi gibi akımlarla tepkisini göstermeye çalışmıştır. Bunun sonucunda toplum, bireysellik arayışına girmiş ve üretime dahil olabileceği yeni yöntemler aramıştır. Bu bağlamda, Endüstri Devrimi'nin bir sonucu olarak DIY Hareketi ilk kez, bir başkaldırı hareketi olarak literatürde varlık göstermiştir.

DIY Kültürü günümüzde bilinen haliyle kişinin kişisel becerileri, yani zanaatkar yönünü kullanarak tasarım yapması şeklinde tanımlanmaktadır. Arts & Crafts ve Art Nouveau akımları tasarıma, estetik olduğu kadar zanaatsal bakış açısı sunarak Endüstri Devrimi'ne tepkisini ortaya koymuş ve Bauhaus Okulunun kurulmasına öncü olan fikirlerle destek olmuştur. Böylece günümüzde DIY Kültüründe zanaatsal becerilerle tasarım yapılmasına, Arts & Crafts akımı, Art Nouveau akımı ve Bauhaus Okulu katkı sağlamıştır.

Endüstri Devrimi'nin yarattığı yıkım, yeni bir çağın oluşmasına neden olmuş ve 1970'lerde Post Endüstriyel Çağ meydana gelmiştir. Bir başkaldırı ve isyan dönemi olarak adlandırılan ve günümüzde varlığını sürdüren Post Endüstriyel Çağ'da, iş gücünün önüne bilgi gücü geçmiştir. Bu dönemde bilginin küreselleşmesi, yani kolay erişilmesi teknolojinin gelişmesiyle olmuştur. İnternet aracılığıyla bilgiye erişimin kolaylaşması, DIY Kültürünün yaygınlığını arttırmıştır. Bu dönemde uzmanlaşma adımlarının atılmasıyla üretimde esnekleşme, yani post-fordizm oluşmuştur. Post-fordizmle Endüstri Devrimi öncesi tarım toplumunda izlenen üretim sürecine benzerlik gösterebilecek nitelikte üretimler yapmak hedeflenmiştir. Bu sayede tarım toplumunu dikkate alarak üretimde bulunulmuş; kişiselleştirme, kişisel istek ve beğeni, bireyselleşme, üründe farklılaşma, yaratıcılık, özgürlük gibi kavramlar tekrar konuşulmuştur. Post-fordizm, eskiye dönüş sağlayarak ürün ve kullanıcı arasında ilişkisini kuvvetlenmesini

hedeflemiştir. Bu ilişkinin kuvvetlenmesi için ise bireysel üretimler için kullanılabilen post-fordist, fakat amatör bir üretim yöntemi olan DIY Kültürüne işaret etmiştir.

DIY Kültürü, Post Endüstriyel Çağ'da, tüketimi azaltarak üretimde bulunmak isteyen insanların başvurduğu bir hareket haline gelmiştir. Ortaya çıkışı ekonomik kaygılarla mücadele etmek olsa da zaman içerisinde kullanım motivasyonu değişmiş, sistem karşıtı söyleme evrilmiştir. Günümüzde DIY Kültürünün genel motivasyonu tasarım sürecine dahil olmaktır.

DIY Kültürünün konuşulmaya başlandığı, I. Dünya Savaşı sonrası Büyük Buhran Dönemi'nde, ekonomik krizin bir sonucu olarak beyaz yakalıların finansal zorluklarla baş etmek için bireysel üretim arayışına girmiştir. Bunun için, istek ve beğenilerini kişisel üretimle gerçekleştirerek ekonomik bir yol izlemek istemişlerdir. Böylece, Endüstri Devrimi öncesi var olan Prosumer insan tipi tekrar oluşmuş ve pasif üreticiden aktif üreticiye dönüşmüştür. Henüz tanımı yapılmamış olsa da kendi işini kendi yapan Prosumer, DIY Kültürünün doğuşunu simgelemiştir. Böylece DIY Kültürünün ev ekonomisiyle ilişkisi kesinleşmiştir. Kamusal alanlarda da Büyük Buhran'ın etkileri hissedilmiş; kendi benzinini kendin doldur, kendi aramanı kendin yap, kendi tamirini kendin yap gibi uygulamalar yaygınlaşarak DIY Kültürü varlığını göstermiştir. Literatürdeki ilk DIY yapıcı insan olan Prosumer; tüketen ve üretmeyen, sadece satın alan topluma, endüstri öncesi el becerisiyle üretime ışık tutan bir konumda varlık göstermiştir. Prosumer, post-fordist bir yaklaşım sergileyerek; kendi ürettiğini tüketen, kendi üretimiyle ekonomik olan, fakat tüketime tamamen karşı durmadan azaltmayı hedefleyen bir yaklaşımda bulunarak DIY Kültürünü yaygınlaştırmıştır.

Ekonomik kaygılarla doğan DIY Kültürü, geçmişten günümüze farklı motivasyon ve ideolojilerin katkısıyla gelerek varlığını sürdürmüştür. DIY Kültürü, 1950'li yıllarda karşı kültürçülerin yorumlamasıyla kapitalizm karşıtı ideolojik bir söyleme evrilmiş, 1970'li yıllarda alt kültürçü olan Punkların tüketime karşı gelmek için kullandıkları bir yaklaşım olarak yer almıştır. DIY Kültürü zaman içinde aşırı tüketime tepki, çevre kirliliğine tepki, kapitalizme tepki, tüketime tepki, ürün-kullanıcı arasında kurulamayan bağa tepki, standartlaşmaya ve ekonomik olmamaya tepki şeklinde, çeşitli karşıt görüşlü motivasyonlarla kullanılmıştır. Ayrıca, DIY Kültürü bir hayat felsefesi olarak, ihtiyaç dahilinde kullanılan bir yaklaşım olmuştur. Böylece Atkinson, DIY Kültürünü kullanım motivasyonuna göre sınıflandırmıştır. Günümüzde DIY Kültürü fenomeninin geçmişten

farklı olarak, ideolojik ve tepkisel nitelikte olmayan motivasyonlara sahip olduğu görülmektedir: Doğayı koruma, israfa karşı durma, atık üretmeme gibi sürdürülebilirliğe önem veren motivasyonları olduğu gibi kişisel istek ve beğenilerini dikkate alan, aidiyet ve empati duygusunu uyandıran, katılımcı ve demokratik tasarım gibi kullanıcıyı motive eden yönü de bulunmaktadır. Bu motivasyonlar haricinde; boş zaman aktivitesi olması, ekonomik çözüm sunması, kişiyi mutlu etmesi, internette kolaylıkla erişilebiliyor olması, alternatif bir üretim modeli olması, hobi amacıyla yapılabilmesi, kişiselleştirme imkanı sunması, iş birlikçi olması, pratik zekayı kullanarak el becerisiyle zanaatkarlık göstermesi, yaratıcı olması, aşırı tüketime tepki göstermesi, eldeki malzemelerle üretim sağlaması, hazır malzemelerle profesyonel destek almadan üretim sağlaması gibi birbirinden farklı motivasyonlar, DIY yaklaşımıyla üretimi elverişli kılmaktadır. Bu bağlamda, günümüzde DIY Kültürünün tek bir tanımının olmadığı ve çeşitli motivasyonlarla kullanıldığı gözlemlenmektedir.

“Kendin Yap Kültürünün iç mekan tasarlamada rolü nedir?” sorusuna cevaplar arandığında; Atkinson’un sunduğu DIY sınıflandırmasına, iç mekan-ürün tasarımını kapsayan durumların eklenebileceği düşünülmüştür. Bunlar; sürdürülebilirlik, geri kazanım, ileri dönüşüm, yeniden kullanım, IKEA Hacks ve Maker Hareketi olarak sıralanmaktadır. Bu kavramlarda doğaya ve çevreye zarar vermeden üretim gerçekleştirme motivasyonu gözlemlendiği gibi hazır malzemelerle profesyonel destek almadan üretim yapma motivasyonu da gözlemlenmektedir. Bu bağlamda günümüzde iç mekan ve ürün tasarımında DIY Kültürünün kullanılmasıyla; aidiyet, empati, sürdürülebilirlik, kişiselleştirme, hack, kişisel istek ve beğeni, ekonomi, katılımcı tasarım ve geri kazanım gerçekleştirmek mümkün olabilir.

Geleneksel tasarım yöntemlerinin kullanıcının estetik ve işlevsel ihtiyaçlarına net cevap verememesi sonucunda kullanıcıyla ürün arasında bağ kurmak güç olmuştur. Böylece 20. yüzyılda yeni nesil tasarım yaklaşımlarıyla kullanıcının tasarım sürecinde aktif rol alabileceği Kullanıcı Odaklı Tasarım yöntemleri oluşmuştur. Kullanıcı Odaklı Tasarımın erken döneminde kullanıcının söz hakkı ölçütü düşükken kullanıcının istekleri yeterince anlaşılmamış, böylece çeşitli değişimler geçirerek kullanıcının tasarım sürecinde tam anlamıyla aktif olabileceği katılımcı tasarım geliştirilmiştir. Katılımcı tasarımda tasarımcıyla kullanıcı iş birliğine itilerek, DIY yaklaşımıyla kullanıcıyı tasarımcı konuma getirmek ve kendi ihtiyacını kendi tasarlaması imkanı yaratmak

ihtimali üzerine durulmaktadır. Katılımcı tasarımda kullanıcının DIY yapıcı-kullanıcı-tasarımcı olarak kabul edilmesiyle DIY Kültürünü, kullanıcının odakta olduğu bir tasarım süreci olarak kabul etmek mümkün olabilir. Bu bağlamda günümüzde iç mekan ve ürün tasarımında Kullanıcı Odaklı Tasarımın kullanılmasıyla; aidiyet, empati, sürdürülebilirlik, iş birliği, katılımcı tasarım ve tasarımda demokrasi kavramları oluşmaktadır.

DIY yaklaşımli uygulamaların analizi yapılırken, DIY Kültürünün finansal kazanç sağlamak amacıyla, *Yenileme (Makeover)* adı altında kullanıldığı görülmüştür. Makeover yaklaşımında DIY yapıcılardan oluşan, profesyonelleşmiş ekip, kullanıcının ihtiyaçlarını tespit ederek onun isteklerine uygun biçimde DIY uygulama sürecini yönetmektedir. *Makeover* yaklaşımında üretim ve tasarım sürecine kullanıcının katılmaması nedeniyle bu yaklaşımın DIY hareketi olmadığı yönünde bir düşünce oluşmakta, fakat *Makeover* yaklaşımının katılımcı tasarımda görülen tasarımcıyla kullanıcının iş birliği içerisinde oluşturdukları alanın varlığı tespit edilmektedir (Bkz. Görsel 5.1., Görsel 5.2.). Bu bağlamda, *Makeover* yaklaşımında uzman görüşü alınarak finansal kazanç elde edilmesi, onu profesyonel bir mesleğe dönüştürerek kullanıcı odaklı DIY Kültürü olmaktan çıkarmaktadır.



Görsel 5.1. Mutfak Makeover, Öncesi-Sonrası Mekan Görselleri (<http>-58)

İçmimarlık, kullanıcının istek ve beğenileri çerçevesinde, yaratıcılık ve pratik zeka ile yeni olanı, profesyonel bir hizmet olarak, bedeli karşılığında tasarlayarak, kullanıcıya sunmasıdır. DIY Kültürü ise, tasarımcı olan veya olmayan herkesin kendi ihtiyacını kendi tasarlayarak uyguladığı, hobi değeri taşıyan amatör bir etkinliktir. DIY yapıcının bu etkinliği gerçekleştirebilmesi için, el becerisini zanaatkar biçimde, pratik ve yaratıcı zekasıyla birleştirerek kullanması gereklidir. İçmimarlık mesleği profesyonel bir hizmettir, DIY Kültürü ise amatör bir eylemdir. Bazen İçmimarlar *Makeover* yaklaşımını, yani bir DIY uygulama yöntemini hizmet olarak sunabilir. Bunun için İçmimarın oluşturduğu DIY yapıcı ekip, onun yürütücülüğünde tasarımı uygulayabilir ve bundan finansal kazanç sağlayabilir. Fakat DIY Kültürü kişinin kendi becerisi ve estetik algısıyla ilişkilendirildiği için, bir hizmet olarak sunmak kelime anlamıyla kullanıcı odaklı DIY Kültürüne uygun olmayabilir.

Tezin başında sorulan kullanıcı odaklı DIY Kültürünün kullanıcıya, iç mekân-ürüne ve çevreye etkisine cevaben birçok olumlu etkinin, yani katkının, varlığı bu çalışmada tespit edilmiştir. Buna göre, DIY yaklaşımıyla aidiyet duygusunun yaşanması, kullanıcının tasarım sürecinde birçok kararı kendi verebilmesine bağlanabilir. DIY yaklaşımında kullanılan kişiselleştirme ve kişisel istek ve beğenilerin dikkate alınması durumu aidiyet duygusunun pekişmesini sağlayabilir. DIY yaklaşımıyla katılımcı tasarım gerçekleştirerek, birden fazla DIY yapıcı-kullanıcı-tasarımcı arasında empati duygusunun oluşması mümkün olabilir. DIY yaklaşımıyla tasarım yapıldığında DIY yapıcı-kullanıcı-tasarımcı rollerin içe içe girmesi, katılımcı tasarımın gerçekleşebilmesine imkan tanıyabilir. DIY yaklaşımıyla katılımcı tasarım sağlanması, yani eşitlikçi ve iş birlikçi bir tavırda olması, demokratik tasarımın gerçekleşmesini sağlayabilir. DIY yaklaşımı katılımcı ve demokratik tasarım sürecine olanak tanıdığı için iş birlikçi olabilir. DIY yaklaşımı eldeki imkanlarla tasarım yapmayı hedef edindiği için ekonomik bir süreç yaratabilir. DIY yaklaşımında önem verilen eldeki malzemelerin kullanımı; çevreye ve doğaya zarar vermeme düşüncesi, geri kazanım yaparak sürdürülebilir olmayı mümkün kılabilir.

Seçkisi yapılmış uygulamalarda çoğunlukla Proaktif DIY'ın uygulandığı ve bu sayede etkilerden olan aidiyet, empati, katılımcı ve demokratik tasarım, iş birliği, ekonomi, zanaatkarlık, kişiselleştirme, kişisel istek ve beğeni ve sürdürülebilirlik kavramlarının varlığı gözlemlenmektedir. Bu bağlamda, Proaktif DIY'ın niceliksel

çokluk göstermesi, günümüzde yaratıcılıkla uygulanan DIY süreçlerinin ilgi çekici bulunmasına ve video formatında açık erişim reçete biçiminde paylaşılmasına bağlanabilir. Aidiyet duygusu için DIY Kültürü, ev ekonomisine katkı sağlayan, zanaatkar beceriyle alternatif bir tasarım yaklaşımı olarak kullanıldığı söylenebilir. DIY yaklaşımıyla empati duygusunun oluşabilmesi için, çoğunlukla birden fazla DIY yapıcının, katılımcı ve demokratik tasarımı iş birliğiyle gerçekleştirmesi gerektiği görülmüştür. Zanaatkar becerilerle kişiselleştirme ve kişisel istek ve beğenilere uygun DIY yaklaşımlı tasarım yapılması sonucunda; kullanıcının şeyle aidiyetlik ilişkisi kuvvetlenebilir, şeyin kullanım ömrü uzatılarak sürdürülebilirlik altında enerji tasarrufu sağlanabilir; sonuç olarak karbon ayak izi düşürülebilir. Bu bağlamda, DIY Kültürü çevre ve doğa dostu bir üretim sürecidir denilebilir. Son olarak, geri kazanım sağlanan DIY yaklaşımlı uygulamalarda atık malzeme kullanıldığı; böylece zanaatkarlık, kişiselleştirme ve kişisel istek ve beğeniyle doğrudan ilişki kurulduğu ve sürdürülebilir bir tasarım süreci yönetilebildiği söylenebilir. Ayrıca, hazır malzeme kullanımında sürdürülebilir tavrın, üretimde bulunarak gerçekleştiği; bu sayede enerji tasarrufu sağlandığı ve karbon ayak izinin düşürüldüğü söylenebilir.

Bu çalışma ile kullanıcı odağında DIY yaklaşımıyla iç mekan-ürün tasarımı yaparak birçok olumlu etkinin varlığı tespit edilmiştir. Bu etkilerin kullanıcıya, iç mekana-ürüne ve çevreye katkılar sağladığı gözlemlenmiş ve birbiriyle ilişki kurduğu çıkarımına varılmıştır. Bu çalışma, DIY Kültürünün etkisini sanal ortamda üretilen içeriklerle incelemeyi hedeflemiş ve sonraki çalışmalara kapılar açmak istemiştir. Buna göre, bu çalışmadan elde edilen veriler ışığında DIY Kültürünün iç mekan tasarımına olumsuz etkileri nelerdir, DIY Kültürünün içmimarlık kültürüne etkileri nelerdir, DIY Kültürü profesyonel bir meslek haline gelebilir mi, DIY Kültürünün tasarım disiplinlerindeki yeri nedir gibi sorulara cevaplar aranabilir.

KAYNAKÇA

- Altay, Ş., & Özgündoğdu , A. (2017). Yaşamda Sanata, Sanattan Yaşama Akımlar. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(16), 1561-1575.
- Altundere, M. B. (2016). Endüstri Toplumundan Post-Endüstriyel Topluma: Emek ve Sınıf Tartışmaları. M. Talas, B. Şen, C. Yanıklar , G. Ercins , H. Özekicioğlu, Ö. Sarı, . . . M. B. Altundere, M. Talas, & B. Şen (Dü) içinde, *Ekonomi Sosyolojisi* (s. 104-122). İstanbul: Lisans Yayıncılık.
- American Psychological Association. (2001). Washington, DC: APA.
- Antonsich, M. (2010). Searching for belonging: an analytical framework. *Geography Compass*, 4(6), 644-659.
- Arnstein, S. R. (1969, Temmuz). A Ladder of Citizen Participation. *JAIP*, 35(4), s. 216-224.
- Artun, A. (2011). *Çağdaş Sanatın Örgütlenmesi* (5 b.). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Artun, A., & Aliçavuşoğlu, E. (2019). *Bauhaus: Modernleşmenin Tasarımı* (5 b.). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Asatekin, M. (1997). *Ürün-Kullanıcı İlişkileri*. Ankara: ODTÜ Mimarlık Fakültesi Yayınları.
- Atkinson, P. (2006). Do it yourself: Democracy and Design. *Journal of Design History*, 19(1), 1-10.
- Ayhan, D. (2022). *Mekansal Aidiyet Mekan Sosyolojisine Yeni Bir Bakış* . Konya: Çizgi Kitabevi.
- Battarbee, K. (2004). *Co-Experience Understanding User Experiences in Social Interaction*. Helsinki: University of Art and Design Helsinki.
- Becer, E. (2022). *İletişim ve Grafik Tasarım* (13. Baskı b.). Ankara: Dost Kitapevi Yayınları.
- Bedir Erişti , S. D. (2023). *Görsel Araştırma Yöntemleri Teori, Uygulama ve Örnek* (9 b.). Ankara: Pegem Akademi.
- Bell, D. (1973). *The Coming of Post- Industrial Society: A Venture in Social Forecasting*. New York : Basic Books .
- Bozkurt, V. (2014). *Endüstriyel&Post-Endüstriyel Dönüşüm Bilgi, Ekonomi, Kültür* (3 b.). Bursa, Osmangazi : Ekin Kitabevi.
- Bulat, S., Bulat , M., & Aydın, B. (2014). Bauhaus Tasarım Okulu. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 18(1), 105-120.
- Caferoğlu, M. (2016). *Grafik Tasarımında 'Kendin Yap/ Tasarla' (DIY) Yaklaşımı ve Geleneksel Yöntemlerle Post Dijital Arayışlar*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Campbell, C. (2005). The Craft Consumer Culture, craft and consumption in a postmodern society. *University of York Journal of Consumer Culture*, 5(1), 23-42.

- Çaşkurlu Belgesay, M. (2020). *Kendin yap (DIY) Kültürünün Film Yapımına Etkisi*. İstanbul: Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Dedekargınoğlu, E. (2023). *Katılımcı Mekan Tasarımı Sürecinde Sanak Gerçekliğin Kullanımı*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Delilbaşı, İ., & Güztoklusu, Y. M. (1994). *Sanayi Ötesi Çağı Özdevinim Toplumu* (2 b.). Sonsöz Matbaacılık.
- Demir, E., & Tufan, A. (2021). Türkiye'de İleri Dönüşüm Yöntemiyle Ürün Tasarımı. *International Social Sciences Studies Journal*, 7(79), s. 889-898.
- Demiraslan, D. (2023). *İç Mimarlıkta Sürdürülebilir Yaklaşımlar ve Çevre İlişkisi*. Ankara: İKSAD Publishing House.
- Doğan Sözüer , Z., & Dönmez Yavuz, G. (2023). Eşitlikçi Bir Tasarım Hareketi Olarak 'Kendin Yap' ve Modaya Yönelik. *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*(29), 99-114.
- Doğan, E. T. (2012, Ocak). Zanaatkârlığın Günümüzde Yeniden Yorumlanması: Yeni Zanaatkârlık mı? *Çalışma İlişkileri Dergisi (Journal of labour Relations)*, 3(1), s. 67-85.
- Elibol, G. C., Bezci, İ., Dünder Türkkan, V., & Varol, A. (2018). Mobilya Tasarımında "Yeniden Kullanım": Tasarımdan Üretime Dönüşüm. *SDÜ ART-E Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi*, 11(21), 134-256.
- Enes, Ö. (2022, Mart 22). Kendin Yap (Do It Yourself/DIY) Akımının Punk Alt Kültüründeki Giyim ve Aksesuarlar Bağlamında İncelenmesi . *ODÜ Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, s. 395-411.
- Eraydın, A. (1992). *Post-Fordizm ve Değişen Mekansal Öncelikler*. Ankara: ODTÜ Mimarlık Fakültesi.
- Ersoy, E. G., & Köşger, F. (2016). Empati: Tanımı ve Önemi. *Osmangazi Tıp Dergisi*, 38(2), 9-17.
- Ertan, M. (2002). *Kendin Yap Kültürünün Kullanıcı Katılımı Odaklı Bir Endüstri Ürünleri Tasarım Yöntemine Dönüştürülme Çalışması*. İstanbul: Mimar Sinan Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Ertaş Beşir , Ş., & Bal, H. B. (2019, Aralık). Modernleşme Sürecinde Mobilya Tasarımında Melezlik. *SDÜ ART-E Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi*, 12(24), s. 442-461.
- Erten, C. (2015). *Mimarlık Pratiklerinde Kendin-Yap (DIY) Kültürü Üzerinden Bir Bakış*. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Ertuğrul , Ü., & Altın, M. A. (2022, Ocak). Sürdürülebilir Tasarımda Bir Arayüz Olarak İç Mimarlık. *Online Journal of Art and Design*, 10(1), s. 94-119.
- European Charter of Interior Architecture Training 2020. (2020). Brussel: European Concil of Interior Architects. Şubat 2025, 2024 tarihinde alındı
- Foster, H. (2002). *Tasarım ve Suç*. (E. Gen, Çev.) İstanbul: İletişim Yayınları.

- Fox, S. (2014). Third Wave Do-It-Yourself (DIY): Potential for prosumption, innovation, and entrepreneurship by local populations in regions without industrial manufacturing infrastructure. *Technology in Society*, 39, 18-30.
- Fraenkel, J. R., & Wallen, N. E. (2000). *How to Design and Evaluate Research in Education*. Boston: McGraw-Hill.
- Freyer, H. (2018). *Sanayi Çağı*. (M. R. Ayas, Dü., B. Akarsu, & H. Batuhan, Çev.) Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Gelber, S. M. (1997). Do-It-Yourself: Constructing, Repairing and Maintaining Domestic Masculinity. *American Quarterly*, 49(1), 66-112.
- Goldstein, C. M. (1998). *Do It Yourself: Home Improvement in 20th-Century America*. New York : Princeton Architectural Press .
- Gökmen, A. (2019). *Fab Lab'ler Üzerine Bir İnceleme*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Güler, B. (2000). *Mimari-Doğa İlişkisi ve Doğayla Uyumlu Mimari Tasarım Yaklaşımları Üzerine Bir İnceleme*. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Güner, A. G. (2021, Mayıs). Kitleli Üretim: Fordizm. Türkiye. Aralık 29, 2023 tarihinde <https://markut.net/sayi-13/kitleli-uretim-fordizm-nedir/> adresinden alındı
- Gürcüm, B. H., & Kartal, S. (2017). Bauhaus ile Tasarıma Dönüşen Zanaat. *İdil Dergisi*, 6(34), s. 1767-1798.
- Hacıalibeyoğlu, F. (2013). *Mimari Tasarım Sürecinde Kullanıcı Katılımı Üzerine Bir Model Önerisi*. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Hodge, S. (2022). *Mimarlığın Kısa Öyküsü*. (A. T. Köksal, & Z. B. Köksal , Çev.) İstanbul: Hep Kitap.
- İmre, H. M. (2021, Aralık 20). Tasarımcının, Kullanıcı Odaklı Tasarım Anlayışına Etkisi ve Tasarım Örnekleme. *Akdeniz Sanat*, 16(29), s. 127-137.
- Izidio, L. L., & Moraes, D. (2019). Design as Democracy: The Democratic Potential of Design. *3rd LeNS world distributed conference Vol.3 : Designing Sustainability for all* (s. 727-731). Erasmus+.
- Kaptan, B. B. (2003). *20. Yüzyıldaki Toplumsal Değişimler Paralelinde İç Mekan Tasarımı Eğitiminin Gelişimi*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kaptan, B. B. (2013). *Kültür ve İçmimarlık*. Ankara : Seçkin Yayıncılık .
- Kaptan, B. B. (2014). *Türkiye'de İçmimarlık ve İçmimarlar*. Ankara: TMMOB İçmimarlar Odası .
- Kızıllıkan, G., & Başdoğan, S. (2021, Nisan). Müşterek Mekanlarda Kendin-Yap Şehirciliği. *Yapı Dergisi*. Aralık 16, 2023 tarihinde <https://yapidergisi.com/musterek-mekanlarda-kendin-yap-sehirciligi/> adresinden alındı

- Koç Sağlam, C., Bezci, İ., & Dündar Türkkkan, V. (2020). Kendin Yap Teması Bağlamında Açık Erişim Reçeteli Mobilyaya Kullanıcı Perspektifinden Bir Sorgulama. K. T. Üniversitesi içinde, *IFC 2020* (s. 53-66). Trabzon: Karadeniz Teknik Üniversitesi.
- Kotler, P. (1986). The Prosumer Movement. R. Lutz içinde, *Advances in Consumer Research: 13* (s. 51-60). Assn for Consumer Research.
- Kozan, E. (2021). *Tasarım Odaklı Düşünce*. İstanbul: Abaküs Kitap Yayın Eğitim Ltd.
- Kumar, K. (2013). *Sanayi Sonrası Toplum'dan Post-Modern Topluma*. (M. Küçük, Çev.) Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Küçüksaraç, B. (2014). Prosumer Kadınlar ve Kendin Yap (DIY) Bloglarında Üretim ve Tüketim Pratikleri . İ. Sayımer içinde, *Yeni Medya Araştırmaları Kavramlar, Uygulamalar, Tartışmalar* (s. 51-98). Literatürk Academia.
- Lefebvre, H. (2003). *The Urban Revolution*. (R. Bononno, Çev.) London: University of Minnesota Press .
- Luke, A. F. (2002). *The Eco-Design Handbook: A Complete Sourcebook for the Home and Office*. Londra: Thames & Hudson Ltd.
- Lupton, E. (2006). *D.I.Y. Design It Yourself*. New York: Princeton Architectural Press.
- Maslow, A. H. (1943). A theory of human motivation. *Psychological Review*, 50(4), 370-396.
- Miessen, M. (2013). *Katılım Kâbusu*. İstanbul: Metis Yayınları .
- Özmehmet, E. (2007). Avrupa ve Türkiye'deki Sürdürülebilir Mimarlık Anlayışına Eleştirel Bir Bakış. *Journal of Yaşar University*, 2(7), 809-826.
- Öztürk Göçmen , P. (2016). Görsel Hikaye Anlatımı Bağlamında Basılı Reklamlarda Fotoğraf Kullanımı. *STD 2016*, 91-105.
- Öztürk, M. (2016). Bilgiyi İnşa Etme Sürecinde Yeni Bir Yaklaşım Maker Hareketi. *The 1st International Conference on Studies in Education (ICOSEDU'2016)*, (s. 176-181). Barcelona.
- Paksoy, G. (2009). *Dünya Sürdürülebilir Tasarımla Daha Güzel*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Yüksekokulu. Kasım 12, 2023 tarihinde <https://e-gazete.anadolu.edu.tr/kampus/25075/dunya-surdurulebilir-tasarimla-daha-guzel> adresinden alındı
- Palabıyık, O. (2016, Mart 9). *Bir Direniş Hali: Türkiye'de Fanzinler*. Şubat 2, 2024 tarihinde Arfulliving: <https://www.artfulliving.com.tr/edebiyat/bir-direnis-hali-turkiyede-fanzinler-i-5434> adresinden alındı
- Rapoport, A. (2004). *Kültür, Mimarlık, Tasarım*. (S. Batur, Çev.) İstanbul: Y.E.M. Yayınları .
- Risatti, H. (2007). *A Theory of Craft : Function and Aesthetic Expression*. Chapel Hill: The University of North Carolina Press.

- Sağlık, E., & Reyhan, Ş. N. (2022). Kentsel alanlarda “Do It Yourself” yaklaşımı. *Artgrid*, 4(2), 190-204.
- Sağocak, M. (2003). Endüstri Ürünleri Tasarımında 250 Yıl. *Uludağ Üniversitesi Güçlendirme Vakfı Yayın No.204*.
- Sanders, E. B. (2002). From User-Centered Design to Participatory Design Approaches. J. Frascara içinde, *Design and Social Sciences: Making Connections* (s. 1-7). London: Taylor & Francis.
- Sanders, E. B., & Stappers, P. J. (2008, Mart). Co-creation and the New Landscapes of Design. *CoDesign*, 4(1), s. 5-18.
- Savaş, S. (2019, ocak 15). Anarcho Copy. *Kendin Yap (Do it yourself) Propaganda Şenliği*. Sosyal Savaş. Anarcho Copy Web sitesi: <https://lib.anarcho-copy.org/library/31347f9e09cf4f53993b84291e29c4af> adresinden alındı
- Sennett, R. (2012). *Beraber*. (İ. Özkürallı, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Sev, A. (2009). *Sürdürülebilir Mimarlık*. İstanbul: Yem Yayıncıları.
- Smith, C. D. (2008). *Germinant Design Practice: A Do-it-yourself Narrative*. Brisbane: Queensland University of Technology.
- Smith, C. D. (2014). Handymen, Hippies, and Healing: Social Transformation Trough the DIY movement (1940s to 1970s) in North America. *Architectural Histories*, 2(1), 1-10.
- Söğütü, E. E. (2021, Mayıs). Tasarım Tarihi: Benzin İstasyonları. Türkiye. Ocak 31, 2024 tarihinde <https://markut.net/sayi-9/benzin-istasyonu-tasarimlari/> adresinden alındı
- Sternberg, R. J. (1985). *Beyond IQ: A Triarchic Theory of Human Intelligence*. New York: Cambridge University Press.
- T.C. Çevre ve Şehircilik Bakanlığı. (2018). *Sıfır Atık*. Ankara.
- Throwaway Living . (1955, Ağustos 1). *Life*, s. 43.
- Toffler, A. (1981). *Üçüncü Dalga* (1 b.). İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.
- Triggs, T. (2006). Scissors and Glue: Punk Fanzines and the Creation of a DIY Aesthetic. *Journal of Design History*, 19(1), 69-83.
- Tuğlu Karşı , H. U. (2022). *Bilgi Çağının Yeni Ofisleri “Ortak çalışma Mekanları” İçin Kullanıcı Merkezli Tasarım Modeli Önerisi*. İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Tunalı, İ. (2020). *Tasarım Felsefesi Tasarım Modelleri ve Endüstri Tasarımı* (2 b.). Ankara: Folkitap.
- Ulusoy, B. (2010). *Sürdürülebilir Mekân Tasarımındaki Belirleyiciler ve Akıllı Bina Teknolojileriyle Olan Etkileşimleri*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Wegener, C. (2016). *"Upcycling" Creativity a New Vocabulary*. Londra: Palgrave Macmillan.

Yazirlioğlu, L., Özçelik, A., & Kaplan, A. (2020). Hobi Grubu Türeticilerinin Duygusal Bağ Üretimindeki Rolü. *UTAK 2020 Ulusal Tasarım Araştırmaları Konferansı: Tasarım ve Öngörü* (s. 57-70). Ankara: ODTÜ Basım İşliği.

Yuval-Davis, N. (2006). Belonging and the politics of belonging. *Patterns of Prejudice*, 40(3), 197-214.

Yücel, G., & Kurnaz, L. (2022 Temmuz). *Yeni Gerçeğimiz Sürdürülebilirlik* (4 b.). İstanbul: Yeni İnsan Yayınevi.

http-1: <https://www.fao.org/3/y5610e/y5610e01.htm> (Erişim tarihi: 14.11.2023)

http-2: <https://tr.wikipedia.org/wiki/Eklektisizm#:~:text=Yunanca%3A%20%E1%BC%90%C E%BA%CE%BB%CE%B5%CE%BA%CF%84%CF%8C%CF%82%2C%20eklektos% 2C%20%E2%80%9E,ele%20al%C4%B1nmas%C4%B1%20olgusunu%20ifade%20ede r> (Erişim tarihi: 24.12.2023)

http-3: <https://ateliermole.com/arsivler/arts-and-crafts-akimi/ateliermole/tasarim/> (Erişim tarihi: 03.01.24)

http-4: <https://mimarobot.com/haber/wiki/bauhaus/> (Erişim tarihi: 01.03.2024)

http-5: <https://tr.pinterest.com/pin/495396027744670411/> (Erişim tarihi: 24.12.2023)

http-6: https://tr.wikipedia.org/wiki/Adem-i_merkeziyet%C3%A7ilik (Erişim tarihi: 16.01.2024)

http-7: <https://www.bonhams.com/auction/22407/lot/37/crane-margaret-inventorthe-first-home-pregnancy-test-original-predictor-home-pregnancy-test-prototype-1968/> (Erişim tarihi: 18.02.2024)

http-8: <https://www.creditloan.com/media/ve-ve-100-years-r6.jpg> (Erişim tarihi: 24.02.2024)

http-9: <https://archives.saltresearch.org/handle/123456789/211951> (Erişim tarihi: 31.01.2024)

http-10: <https://www.pisir.com/> (Erişim tarihi: 16.01.2024)

http-11: [https://bilimgenc.tubitak.gov.tr/makale/atm-kim-ne-zaman-icat-etti#:~:text=Bankac%C4%B1l%C4%B1k%20i%C5%9Flemlerini%20kolayla%C5%9Ft%C4%B1maya%20C3%A7al%C4%B1%C5%9Fanlardan%20biri,hayata%20ge%C3%A7irerek%20bir%20ATM%20tasarlad%C4%B1](https://bilimgenc.tubitak.gov.tr/makale/atm-kim-ne-zaman-icat-etti#:~:text=Bankac%C4%B1l%C4%B1k%20i%C5%9Flemelerini%20kolayla%C5%9Ft%C4%B1maya%20C3%A7al%C4%B1%C5%9Fanlardan%20biri,hayata%20ge%C3%A7irerek%20bir%20ATM%20tasarlad%C4%B1) (Erişim tarihi: 28.03.2024)

http-12: <https://www.bauhaus.com.tr/> (Erişim tarihi: 28.03.2024)

http-13: <https://www.nike.com/tr/w/kadin-nike-by-you-ayakkabilar-5e1x6z6ealhzy7ok> (Erişim tarihi: 05.06.2024)

http-14: https://tr.pinterest.com/search/pins/?q=do%20it%20yourself%20projects&rs=guide&journey%20depth=1&source%20module%20id=OBdo%20it%20yourself%20projects&deffaa6-d130-47d8-b6a0-817e856e300b&add_refine=Projects%7Cguide%7Cword%7C10 (Erişim tarihi: 16.01.2024)

http-15: <https://honestlywtf.com/diy/shibori-diy/> (Erişim tarihi: 28.03.2024)

http-16: <https://search.library.wisc.edu/digital/AWJBYUNIOTJRZZ8E/pages/AMZXMY2HI4S Q6J8Z> (Erişim tarihi: 17.01.2024)

- http-17:** <https://tr.pinterest.com/pin/152066924889264328/> (Eriřim tarihi: 02.02.2024)
- http-18:** https://pictures.abebooks.com/inventory/13509231039_3.jpg (Eriřim tarihi: 02.02.2024)
- http-19:** <https://content.time.com/time/covers/0,16641,19540802,00.html> (Eriřim tarihi: 02.02.2024)
- http-20:** <https://wholeearth.info/> (Eriřim tarihi: 02.02.2024)
- http-21:** <https://www.radicaltechnology.org> (Eriřim tarihi: 03.02.2024)
- http-22:** <https://intellectquarterly.wordpress.com/2014/09/25/for-you-tommy-the-war-is-never-over/> (Eriřim tarihi: 31.01.2024)
- http-23:** <https://fanzinapartmani.com/fanzin-kulturu-uzerine-yaklasimlar/> (Eriřim tarihi: 01.02.2024)
- http-24:** <https://diyconspiracy.net/guilty-of-what-fanzine-story/> (Eriřim tarihi: 01.02.2024)
- http-25:** <https://tr.pinterest.com/pin/49117452178355570/> (Eriřim tarihi: 31.03.2024)
- http-26:** <https://www.youtube.com/watch?v=w5M1bg7qkTs> (Eriřim Tarihi: 02.11.2023)
- http-27:** https://www.kitantik.com/product/JILL-CORAPLARI-REKLAMI-1980LER_1br9qfykxj2ch42lugi (Eriřim tarihi: 20.11.2023)
- http-28:** <https://ifiworld.org/about/> (Eriřim tarihi: 25.02.2024)
- http-29:** <https://i.pinimg.com/564x/5c/57/51/5c5751a8382a9d3f55271c8db2b822be.jpg> (Eriřim tarihi: 22.07.2024)
- http-30:** <https://guvengeridonusum.com/geri-donusum-geri-kazanim-tekrar-kullanim-onemi/> (Eriřim tarihi: 05.03.2024)
- http-31:** <https://www.artnet.com/artists/pawel-grunert/sie43-chair-detail-a-5btietvCF-M78UISYq5N9g2> (Eriřim tarihi: 06.03.2024)
- http-32:** <https://kunst-stoffe-berlin.de/> (Eriřim tarihi: 09.03.2024)
- http-33:** <https://seramiksanat.com/elif-aydogdu-agatekin/> (Eriřim tarihi: 20.11.2023)
- http-34:** <https://tr.pinterest.com/pin/383228249552515452/> (Eriřim tarihi: 14.03.2024)
- http-35:** <https://vogue.com.tr/sanat/tuketmeden-donusturmek-mumkun-ileri-donusum-sergisi> (Eriřim tarihi 30.05.2024)
- http-36:** <https://tureng.com/tr/turkce-ingilizce> (Eriřim tarihi: 25.05.2024)
- http-37:** <https://ikeahackers.net/2023/12/printer-stand-rolling-cart.html> (Eriřim tarihi: 20.11.2023)
- http-38:** <https://www.wired.com/2009/03/hackerspaces/> (Eriřim tarihi: 31.03.2024)
- http-39:** <https://catapultlakeland.com/all-posts/what-is-a-maker-space/> (Eriřim tarihi: 31.03.2024)
- http-40:** https://tr.wikipedia.org/wiki/Fab_lab (Eriřim tarihi: 31.03.2024)
- http-41:** <https://sozluk.gov.tr/> (Eriřim tarihi: 20.01.2024)

http-42: https://www.instagram.com/reel/CO5xZH3H_tK/ (Eriřim tarihi: 27.03.2024)

http-43:
https://drive.google.com/drive/folders/1j8gK_9ua023Hh6RVsy4vHMgwuLWUG_ay?usp=drive_link (Eriřim tarihi: 18.05.2024)

http-44: <https://www.tiktok.com/@lonefoxhome/video/7108473541024042283> (Eriřim tarihi: 03.05.2024)

http-45: <https://medium.com/@thietkenoitha18/what-is-vintage-style-in-interior-design-5db239bbe1e9> (Eriřim tarihi: 27.05.2024)

http-46: <https://www.tiktok.com/@emyludesigns/video/7189635322446105898> (Eriřim tarihi: 11.05.2024)

http-47: <https://www.tiktok.com/@emyludesigns/video/7188648663080586539> (Eriřim tarihi: 11.05.2024)

http-48: <https://www.yildizentegre.com/urunler/varioclic/otantik-macar-v-19c> (Eriřim tarihi: 27.05.2024)

http-49: <https://www.youtube.com/watch?v=09-EDWW9F94&list=PPSV> (Eriřim tarihi: 13.05.2024)

http-50: <https://www.youtube.com/watch?v=PGTWy4lz-ko> (Eriřim tarihi: 26.05.2024)

http-51: <https://www.youtube.com/watch?v=YT-tHdNQ9eA> (Eriřim tarihi: 26.05.2024)

http-52: <https://www.instagram.com/p/C3imLKur3ix/> (Eriřim tarihi: 18.04.2024)

http-53: <https://www.tiktok.com/@easyalex/video/7348361749772373280> (Eriřim tarihi: 05.05.2024)

http-54: <https://www.instagram.com/p/C53vuWtI2RK/> (Eriřim tarihi: 07.05.2024)

http-55: <https://www.tiktok.com/@jaharnquinn/video/7142807339106635010> (Eriřim tarihi: 09.05.2024)

http-56: <https://www.instagram.com/reel/C5HCAcgJkRy/> (Eriřim tarihi: 15.05.2024)

http-57: <https://www.instagram.com/reel/C5V1dcWLAyR/> (Eriřim tarihi: 15.05.2024)

http-58: <https://www.youtube.com/watch?v=IYIaIhTj-BI&t=21s> (Eriřim tarihi: 14.05.2024)

ÖZGEÇMİŞ

ORCID NO: 0009-0004-7448-333X

Ad Soyad : Meltem AKAR ALKAŞ

Yabancı Dil : İngilizce, Almanca

Doğum Yeri ve Yılı :

E-Posta :

Eğitim ve Mesleki Geçmişi:

- 2019-2024, Karbon Görsel İletişim ve Mimarlık Hizmetleri İstanbul, Tasarım ve Uygulama Birimi
- 2018-2019, Bakırköre Mimarlık İstanbul, Tasarım Birimi
- 2016-2018, W Design İçmimarlık Samsun, Tasarım ve Uygulama Birimi
- 2012-2016, Anadolu Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, İçmimarlık Bölümü

Ödülleri:

- 2016, Kültür-Sanat Kategorisi Birincilik, KKB Hayal Edin Gerçekleştirilim Yarışması, İstanbul